**数字媒体艺术专业人才培养方案**

**（Digital Media Art）**

**（2018级）**

1. **培养目标**

本专业培养德、智、体、美全面发展，掌握数字媒体艺术的基本理论与方法，具备数字媒体艺术创作的技能手段，能在动态影像、虚拟现实、交互设计、游戏娱乐、移动与传统互联等数字媒体艺术应用的相关企业、设计机构、传播机构、院校等企事业单位从事数字媒体艺术方面的设计、教学、研究和管理工作的应用型人才。

1. **毕业要求**

1．设计学与美学知识：具有美学、设计学、影视/传播学、计算机与信息科学专业知识，并能将之运用于解决数字媒体艺术设计项目领域解决设计问题。

2．设计表达能力：具备较强的造型表现能力，能准确地表达设计思想和设计意图。

3．问题分析、设计/开发能力：具备设计问题分析及解决能力。能够针对数字媒体艺术领域，在创意展开、表现方式及手段、设计问题解决、内容制作等多个层面提供专业设计问题解决方案。

4．具有设计创新思维意识和创意设计能力：具有设计创新思维意识和创意设计能力。

5．设计研究能力：具备一定的设计研究能力，了解专业前沿与发展趋势，了解进行设计研究所应深入的研究方向、基础知识、相关技能及研究方法与流程。

6．综合运用现代设计技术与手段：熟练掌握数字媒体艺术与技术领域的现代设计技术与手段，为项目设计提供技术支撑。

7．设计与相关产业：熟悉数字媒体艺术专业所服务的相关产业并了解与产业的关系及在产业中的未来发展方向。

8．团队、沟通与项目管理：具有团队合作和设计学多学科背景中发挥个人作用的能力，理解个体、团队成员以及负责人的角色。能够就数字媒体设计问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写调查分析报告和设计文稿。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。具备一定的项目管理能力。

9．具备准确把握市场需求及项目管理能力：具备准确把握市场需求及项目管理能力。

10．终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断自我学习和适应发展的能力。

1. **主干学科**

设计学

1. **核心课程**

面向对象程序设计、平面软件基础、三维软件基础、游戏开发与设计、网站设计基础、数字媒体设计与制作、动态影像设计、数字交互设计、数字出版设计、用户界面设计等。

1. **主要实践性环节**

美术写生、艺术考察、课程设计、实习以及毕业设计（论文）等。

1. **主要专业实验**

无

1. **学习年限**

标准学制四年，学习年限3-8年。

1. **授予学位**

艺术学学士

**九、课程设置**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 性质 | 类别 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 讲授 | 实验 | 实践 | 开课学期 |
| 中文 | 英文 | 课内 | 课外 |
| 通识教育课程 | 必修 | 1 | 1001001 | 思想道德修养与法律基础  | Political Theory and Basic Law Education | 3 | **48** | **42** |  | **6** |  | 一 |
| 2 | 1002002 | 中国近现代史纲要  | Introduction to Chinese Modern and Contemporary History | **3** | **48** | **42** |  | **6** |  | 二 |
| 3 | 1002003 | 马克思主义基本原理概论  | Introduction to Basic Principles of Marxism | 3 | 48 | **42** |  | **6** |  | 三 |
| 4 | 1001004 | △毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | Introduction to Mao Zedong Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics  | **5** | **80** | **66** |  | **14** |  | 四 |
| 5 | 1002005 | 形势与政策 | Situation and Policy | （2） | （32） |  |  |  |  | 专题 |
| 6 | 1101001 | △体育Ⅰ  | Physical Education I | 1 | 36 | 30 |  |  | 6 | 一 |
| 7 | 1101002 | △体育Ⅱ | Physical Education II  | 1 | 36 | 30 |  |  | 6 | 二 |
| 8 | 1102001 | △体育Ⅲ  | Physical Education III  | 1 | 36 | 30 |  |  | 6 | 三 |
| 9 | 1102002 | △体育Ⅳ  | Physical Education IV | 1 | 36 | 30 |  |  | 6 | 四 |
| 10 | 0605001 | △大学英语B（Ⅰ） | College English B （I） | 3 | 48 | 48 |  |  |  | 一 |
| 11 | 0605002 | △大学英语B（Ⅱ） | College English B（II） | 3 | 48 | 48 |  |  |  | 二 |
| 12 | 0301001 | 大学计算机信息基础 | Fundamentals of Computers | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 一 |
| 13 | 0900801 | 人文教育 | Humanistic Education | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 二 |
| 14 | 0921001 | 专业导论与职业发展 | Introduction to Professional Career Development | 1 | 16 | 16 |  |  |  | 一 |
| 15 | 0921002 | 就业指导  | Careers Advice | 1 | 16 | 16 |  |  |  | 六 |
| 16 | 0000002 | 军事理论  | Military Theory | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 一 |
| 17 | 0000003 | 大学生心理健康与安全教育 | Campus Mental Health and Safety | （2） | （32） |  |  |  |  | 专题 |
| 必修小计 | 32 | 592 | 536 |  | 32 | 24 |  |
| 选修 | 1 |  | 外语类 | Foreign Languages | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  | 自然科学类 | Natural Sciences | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  | 其他  | Other (s) | 6 |  |  |  |  |  |  |
| 选修小计 | 10 | 160 | 160 |  |  |  |  |
| 通识教育课程合计 | 42 | 752 | 696 |  | 32 | 24 |  |

**课程设置（续）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 性质 | 类别 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 讲授 | 实验 | 实践 | 开课学期 |
| 中文 | 英文 | 课内 | 课外 |
| 专业基础课程 | 必修 | 1 | 0921003 | △设计素描 | Design Drawing | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 一 |
| 2 | 0921004 | 色彩 | Color | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 一 |
| 3 | 0921005 | 数字媒体概论 | Introduction of Digital Media | 2 | 32 | 20 |  | 12 |  | 一 |
| 4 | 0921006 | 数字媒体开发基础 | Developing of Digital Media | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 二 |
| 5 | 0921007 | 构成基础 | Form Construction | 3 | 48 | 48 |  |  |  | 二 |
| 6 | 0921009 | 剧本写作 | Script Writing | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 二 |
| 7 | 0921010 | 摄影基础 | Foundation of Photography | 2 | 32 | 16 |  | 16 |  | 二 |
| 8 | 0921008 | △平面设计基础 | 2D E-Drawing | 4 | 64 | 32 |  | 32 |  | 三 |
| 9 | 0921011 | 导演基础 | Foundation of Directing | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 四 |
| 10 | 0921082 | 故事板创作 | Storyboard | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 三 |
| 11 | 0921013 | 新媒体传播 | New Media Communication | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 五 |
| 12 | 0921014 | 视听语言 | Audio-Visual Language | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 三 |
| 13 | 0921015 | 摄像基础 | Foundation of Camera | 2 | 32 | 16 |  | 16 |  | 四 |
| 14 | 0921016 | 插画设计 | Illustration Design | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 四 |
| 15 | 0921017 | 交互设计 | Interaction Design | 3 | 48 | 24 |  | 24 |  | 五 |
| 16 | 0921018 | 网站设计基础（静态网站） | Web Design | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 四 |
| 17 | 0921019 | 数字音频技术 | Digital Audio | 2 | 32 | 16 |  | 16 |  | 六 |
| 18 | 0921020 | 文化产业导论 |  Introduction to Cultural Industry | 2 | 32 | 32 |  |  |  | 五 |
| 必修小计 | 44 | 704 | 524 |  | 180 |  |  |
| 选修 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 选修小计 |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业基础课程合计 | 44 | 704 | 524 |  | 180 |  |  |
| 专业课程 | 必修 | 1 | 0921023 | △面向对象程序设计 | Object-Oriented Programming | 3 | 48 | 48 |  |  |  | 三 |
| 2 | 0921024 | △后期制作 | Post Production | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 四 |
| 3 | 0921025 | △动态影像设计 | Dynamic Video Design | 3 | 48 | 36 |  | 12 |  | 五 |
| 4 | 0921086 | △用户界面设计 | User Interface Design | 4 | 64 | 36 |  | 28 |  | 五 |
| 5 | 0921027 | 游戏引擎 | Game Engine  | 4 | 64 | 32 |  | 32 |  | 六 |
| 6 | 0921028 | △三维软件基础 | 3D Design | 3 | 48 | 32 |  | 16 |  | 六 |
| 必修小计 | 20 | 320 | 216 |  | 104 |  |  |
| 选修 | 1 | 0921029 | 数字出版设计 | Digital Publication Design | 3 | 48 | 36 |  | 12 |  | 六 |
| 2 | 0921030 | △数字媒体创作 | Creation of Digital Media | 3 | 48 | 36 |  | 12 |  | 七 |
| 3 | 0921031 | 音乐欣赏与创作 | Music Appreciation and Creation | 3 | 48 | 36 |  | 12 |  | 六 |
| 4 | 0921032 | △影视特效 | After Effects | 3 | 48 | 36 |  | 12 |  | 七 |
| 选修小计 | 6 | 96 | 72 |  | 24 |  |  |
| 专业课程合计 | 26 | 416 | 288 |  | 128 |  |  |

**十、集中实践性环节**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 性质 | 类别 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周数 | 开课学期 | 起讫周次 |
| 中文 | 英文 |
| 集中实践性环节 | 实践实习 | 1 | 0000001 | 军训 | Military Training | （2） | （2） | 一 | 2～3 |
| 2 | 0921034 | 美术写生 | Life Drawing | 2 | 2 | 二 | 7~8 |
| 3 | 0921035 | 艺术考察 | Art Investigating | 2 | 2 | 六 | 9~10 |
| 4 | 0921036 | 实习 | Internship  | 11 | 11 | 七 | 9~19 |
| 小计 | 15 | 15 |  |  |
| 课程设计 | 1 | 0921037 | 平面设计基础课程设计 | Curriculum Design of 2D E-Drawing | 1 | 1 | 三 | 19~19 |
| 2 | 0921038 | 插画设计课程设计 | Curriculum Design of Illustration | 1 | 1 | 四 | 19~19 |
| 3 | 0921039 | 动态影像课程设计 | Curriculum Design of Dynamic Video | 2 | 2 | 五 | 18~19 |
| 4 | 0921040 | 游戏引擎课程设计 | Curriculum Design of Visual Reality | 2 | 2 | 六 | 18~19 |
| 5 | 0921041 | 数字媒体创作课程设计 | Curriculum Design of Creation of Digital Media | 2 | 2 | 七 | 7~8 |
| 小计 | 8 | 8 |  |  |
| 专业实验 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 小计 |  |  |  |  |
| 其他 | 1 | 0921042 | 毕业设计（论文） |  | 15 | 15 | 八 | 1~15 |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 小计 | 15 | 15 |  |  |
| 合计 | 38 | 38 |  |  |

**十一、各模块学分、学时分配**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 集中排课 | 课程性质及类别 | 学分数 | 占总学分百分比（%） | 理论教学总学时 | 实践教学总学时 |
| 通识课程模块 | 必 修 | 32 | 21.3 | 536 | 56 |
| 选 修 | 10 | 6.7 | 160 | 0 |
| 专业基础课程模块 | 必 修 | 44 | 29.4 | 524 | 180 |
| 选 修 | 0 | 0.0 | 0 | 0 |
| 专业课程模块 | 必 修 | 20 | 13.3 | 216 | 104 |
| 选 修 | 6 | 4.0 | 72 | 24 |
| 集中实践性环节模块 | 必 修 | 38 | 25.3 | 0 | 1216 |
| 合 计 | 150 | 100 | 1508 | 1580 |
| 实践教学总学时占总学时数的百分比=51.17% |
| 专题教学 | 教学环节 | 学分 | 牵头组织实施单位 | 学分认定单位 |
| 军训 | 2 | 学生工作部（处） | 艺术与设计学院 |
| 大学生心理健康与安全教育 | 2 | 大学生心理健康由学生工作部（处）牵头组织实施安全教育由教务处牵头组织实施 |
| 形势与政策 | 2 | 马克思主义学院 | 马克思主义学院 |
| 创新创业教育 | 2 | 艺术与设计学院 | 艺术与设计学院 |
| “第二课堂”实践 | 2 | 团委 |
| 合计 | 10 |  |

**十二、有关说明**

1.本专业的毕业要求总学分为160。其中150学分为集中排课的教学环节，10学分为各类按专题的教学环节。

2.课程名称前有符号“Δ”的为考试课程。

3.第八学期第16周进行毕业设计（创作）作品展等相关事宜。

**十三、附件**

1.各学期教学安排

 2.毕业要求实现矩阵

专业系主任： 彭伟

二级学院院长：徐茵

教务处审核：陈建忠

学校审批： 王传金

**附件：**

**（一）各学期教学安排**

**数字媒体艺术专业各学期教学计划安排表**

|  |
| --- |
| 第一学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 通识必修 | 1001001 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | 3 | 4-18 |
| 2 | 通识必修 | 1101001 | △体育Ⅰ | 1 | 2 | 4-18 |
| 3 | 通识必修 | 0605001 | △大学英语B（Ⅰ） | 3 | 3 | 4-18 |
| 4 | 通识必修 | 0301001 | 大学计算机信息基础 | 2 | 2 | 4-18 |
| 5 | 通识必修 | 0921001 | 专业导论与职业发展 | 1 | 2 | 4-11 |
| 6 | 通识必修 | 0000002 | 军事理论 | 2 | 2 | 4-18 |
| 7 | 专业基础必修 | 0921003 | △设计素描 | 3 | 4 | 4-15 |
| 8 | 专业基础必修 | 0921004 | 色彩 | 3 | 4 | 4-15 |
| 9 | 专业基础必修 | 0921005 | 数字媒体概论 | 2 | 4 | 4-11 |
| 10 | 集中实践 | 0921033 | 军训 | （2） | 2周 | 2-3 |
| 小计 | 20 | 26 |  |
| 第二学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 通识必修 | 1002002 | 中国近现代史纲要 | 3 | 3 | 1-6，9-18 |
| 2 | 通识必修 | 0605002 | △大学英语B（Ⅱ） | 3 | 3 | 1-6，9-18 |
| 3 | 通识必修 | 1101002 | △体育Ⅱ | 1 | 2 | 1-6，9-17 |
| 4 | 通识必修 | 0900801 | 人文教育 | 2 | 2 | 1-6，9-18 |
| 5 | 专业基础必修 | 0921007 | 构成基础 | 3 | 8 | 11-16 |
| 6 | 专业基础必修 | 0921010 | 摄影基础 | 2 | 4 | 1-6，9-10 |
| 7 | 专业基础必修 | 0921006 | 数字媒体开发基础 | 2 | 4 | 1-6，9-10 |
| 8 | 专业基础必修 | 0921009 | 剧本写作 | 2 | 4 | 9-16 |
| 9 | 集中实践 | 0921034 | 美术写生 | 2 | 4 | 7-8 |
| 小计 | 20 | 18 |  |
| 第三学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 通识必修 | 1002003 | 马克思主义基本原理概论 | 3 | 3 | 1-16 |
| 2 | 通识必修 | 1102001 | △体育Ⅲ | 1 | 2 | 1-15 |
| 3 | 专业基础必修 | 0921008 | △平面设计基础 | 4 | 8 | 9-16 |
| 4 | 专业基础必修 | 0921082 | 故事板创作 | 3 | 8 | 1-6 |
| 5 | 专业基础必修 | 0921014 | 视听语言 | 2 | 4 | 9-16 |
| 6 | 专业必修 | 0921023 | △面向对象程序设计 | 3 | 4 | 1-12 |
| 7 | 集中实践 | 0921037 | 平面设计基础课程设计 | 1 | 4 | 19-19 |
| 小计 | 17 | 17 |  |
| 第四学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 通识必修 | 1001004 | △毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 5 | 6 | 1-14 |
| 2 | 通识必修 | 1102002 | △体育Ⅳ | 1 | 2 | 1-15 |
| 3 | 专业基础必修 | 0921011 | 导演基础 | 2 | 4 | 1-8 |
| 4 | 专业基础必修 | 0921016 | 插画设计 | 3 | 8 | 1-6 |
| 5 | 专业基础必修 | 0921015 | 摄像基础 | 2 | 4 | 1-8 |
| 6 | 专业基础必修 | 0921018 | 网站设计基础（静态网站） | 2 | 4 | 9-16 |
| 7 | 专业必修 | 0921024 | △后期制作 | 3 | 8 | 13-18 |
| 8 | 集中实践 | 0921038 | 插画设计课程设计 | 1 | 4 | 19-19 |
| 小计 | 19 | 24 |  |
| 第五学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 专业基础必修 | 0921013 | 新媒体传播 | 2 | 4 | 1-8 |
| 2 | 专业基础必修 | 0921017 | 交互设计 | 3 | 8 | 1-6 |
| 3 | 专业基础必修 | 0921020 | 文化产业导论 | 2 | 4 | 9-16 |
| 4 | 专业必修 | 0921025 | △动态影像设计 | 3 | 8 | 9-14 |
| 5 | 专业必修 | 0921086 | △用户界面设计 | 4 | 8 | 1-8 |
| 6 | 集中实践 | 0921039 | 动态影像课程设计 | 2 | 2周 | 18-19 |
| 小计 | 16 | 20 |  |
| 第六学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 通识必修 | 0921002 | 就业指导 | 1 | 2 | 1-8 |
| 2 | 专业基础必修 | 0921019 | 数字音频技术 | 2 | 4 | 1-8 |
| 3 | 专业必修 | 0921027 | 游戏引擎 | 4 | 8 | 11-18 |
| 4 | 专业必修 | 0921028 | △三维软件基础 | 3 | 8 | 1-6 |
| 5 | 专业选修 | 0921029 | 数字出版设计 | 3 | 8 | 11-16 |
| 6 | 专业选修 | 0921031 | 音乐欣赏与创作 | 3 | 8 | 11-16 |
| 7 | 集中实践 | 0921035 | 艺术考察 | 2 | 2周 | 9-10 |
| 8 | 集中实践 | 0921040 | 游戏引擎课程设计 | 2 | 2周 | 18-19 |
| 小计 | 17 | 16 |  |
| 第七学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 专业选修 | 0921030 | △数字媒体创作 | 3 | 8 | 1-6 |
| 2 | 专业选修 | 0921032 | △影视特效 | 3 | 8 | 1-6 |
| 3 | 集中实践 | 0921041 | 数字媒体创作课程设计 | 2 | 2周 | 7-8 |
| 4 | 集中实践 | 0921036 | 实习 | 11 | 11周 | 9-19 |
| 小计 | 16 | 8 |  |
| 第八学期 |
| 序号 | 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 起讫周次 |
| 1 | 集中实践 | 0921042 | 毕业设计 | 15 | 15周 | 1-15 |
| 小计 | 15 | 15周 |  |

**（二）毕业要求实现矩阵（参考模板）**

**数字媒体艺术专业毕业要求分解指标点**

| **毕业要求** | **指标点** |
| --- | --- |
| 毕业要求**1-设计学与美学知识：**具有美学、设计学、影视/传播学、计算机与信息科学专业知识，并能将之运用于解决数字媒体艺术设计项目领域解决设计问题。 | 指标点1-1. 具备美学知识并能将之运用于对设计作品的评价与判断及设计问题的解决上的能力。 |
| 指标点1-2. 具备设计学知识及相关技能并能将其运用于设计项目及设计问题的解决。 |
| 指标点1-3.能够从传播学角度对数字媒体艺术领域的现象观察问题、进行分析，具备将影视学中知识与技能运用于影视创作及数字内容的制作中。 |
| 指标点1-4.具备将计算机科学与信息科学的知识运用于数字媒体艺术创作中的能力，能够运用相关知识解决数字媒体艺术领域、交互设计及用户界面设计领域、游戏设计及虚拟现实领域中的设计、开发问题。 |
| 毕业要求**2-设计表达能力：**具备较强的造型表现能力，能准确地表达设计思想和设计意图。 | 指标点2-1.具备采用手绘方式表达设计创意及设计思想的能力。 |
| 指标点2-2.具备使用计算机绘图及建模的方式表达设计创意的能力。 |
| 指标点2-3.能够撰写调查设计研究分析报告和设计方案及熟练进行设计方案的视觉表达。 |
| 毕业要求**3-问题分析、设计/开发能力：**具备设计问题分析及解决能力。能够针对数字媒体艺术领域，在创意展开、表现方式及手段、设计问题解决、内容制作等多个层面提供专业设计问题解决方案 | 指标点3-1.具备能够运用美学、设计学、传播学、工程学等方面的知识进行设计问题分析能力。 |
| 指标点3-2. 具备在创意展开、表现方式及手段、设计问题解决、内容制作等多个层面提供专业设计问题解决方案的能力 |
| 指标点3-3.具备一定的程序开发能力，能够制作产品原型。 |
| 毕业要求**4-具有设计创新思维意识和创意设计能力** | 指标点4-1.具备创新设计思维 |
| 指标点4-2.掌握进行创造性设计的基本流程。 |
| 指标点4-3.能够采用科学的方法进行创造性设计。 |
| 毕业要求**5-设计研究能力：**具备一定的设计研究能力，了解专业前沿与发展趋势，了解进行设计研究所应深入的研究方向、基础知识、相关技能及研究方法与流程。 | 指标点5-1：熟悉了解本专业领域的前沿与发展趋势。 |
| 指标点5-2：熟悉了解进行设计研究所应深入的研究方向、基础知识、相关技能及研究方法与流程。 |
| 指标点5-3：有查阅外文文献的能力，具备初步的设计研究能力。 |
| 毕业要求**6-综合运用现代设计技术与手段：**熟练掌握数字媒体艺术与技术领域的现代设计技术与手段，为项目设计提供技术支撑。 | 指标点6-1：熟悉了解数字媒体艺术领域的相关设计工具、设计技术、现代科技的表现手段。 |
| 指标点6-2：掌握现代的设计工具、技术手段进行数字媒体艺术项目的设计。 |
| 指标点6-3：能够使用现代设计手段与技术进行设计研究。 |
| 毕业要求**7-设计与相关产业：**熟悉数字媒体艺术专业所服务的相关产业并了解与产业的关系及在产业中的未来发展方向。 | 指标点7-1：熟悉数字媒体艺术专业所服务的相关产业并了解与产业的关系及在产业中的未来发展方向。 |
| 指标点7-2：熟悉了解与产业相关的专业研究方向。 |
| 指标点7-3：能够根据相关产业及研究方向进行职业规划。 |
| 毕业要求**8-团队、沟通与项目管理：**具有团队合作和设计学多学科背景中发挥个人作用的能力，理解个体、团队成员以及负责人的角色。能够就数字媒体设计问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写调查分析报告和设计文稿。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。具备一定的项目管理能力。 | 指标点8-1：正确认识团队成员之间的任务关系，理解个体、团队成员以及负责人的角色，并在团队中担任好自己的角色。 |
| 指标点8-2：能够理解多学科团队和每个成员对解决复杂设计问题作用和意义，具有设计学多学科背景的团队合作中发挥作用的能力。 |
| 指标点8-3：具有较好的英文听、说、读、写能力，能较顺利地阅读、翻译本专业的外文资料，能够使用外语在跨文化环境下进行沟通和表达，具有一定的国际化视野和国际合作能力。 |
| 毕业要求**9-具备准确把握市场需求及项目管理能力** | 指标点9-1：具备准确把握市场需求的能力。 |
| 指标点9-2：具备深入挖掘用户需求的能力。 |
| 指标点9-3：并具有一定的组织管理能力、表达能力和人际交往能力。能够协调设计项目团队中不容知识背景、专业背景的专业人员进行大的设计项目。 |
| 毕业要求**10-终身学习：**具有自主学习和终身学习的意识，有不断自我学习和适应发展的能力。 | 指标点10-1.能正确认识自主学习和终身学习的必要性和重要性。 |
| 指标点10-2. 具备强健的体魄，有不断自我学习能力 |
| 指标点10-3.具备适应发展的能力。 |

**数字媒体艺术专业毕业要求实现矩阵**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 应关系 | 毕业要求1 | 毕业要求2 | 毕业要求3 | 毕业要求4 | 毕业要求5 | 毕业要求6 | 毕业要求7 | 毕业要求8 | 毕业要求9 | 毕业要求10 |
| 1-1 | 1-2 | 1-3 | 1-4 | 2-1 | 2-2 | 2-3 | 3-1 | 3-2 | 3-3 | 4-1 | 4-2 | 4-3 | 5-1 | 5-2 | 5-3 | 6-1 | 6-2 | 6-3 | 7-1 | 7-2 | 7-3 | 8-1 | 8-2 | 8-3 | 9-1 | 9-2 | 9-3 | 10-1 | 10-2 | 10-3 |
| 思想道德修养与法律基础  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中国近现代史纲要  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 马克思主义基本原理概论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 形势与政策 | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △体育Ⅰ  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △体育Ⅱ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △体育Ⅲ  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △体育Ⅳ  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △大学英语B（Ⅰ） |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |
| △大学英语B（Ⅱ） |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |
| 大学计算机信息基础 |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |
| 人文教育 |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 专业导论与职业发展 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ | √ |
| 就业指导  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △设计素描 | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 色彩 | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字媒体概论 | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字媒体开发基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 构成基础 | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △平面设计基础 |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 剧本写作 |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 摄影基础 |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 导演基础 |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 对应关系 | 毕业要求1 | 毕业要求2 | 毕业要求3 | 毕业要求4 | 毕业要求5 | 毕业要求6 | 毕业要求7 | 毕业要求8 | 毕业要求9 | 毕业要求10 |
| 1-1 | 1-2 | 1-3 | 1-4 | 2-1 | 2-2 | 2-3 | 3-1 | 3-2 | 3-3 | 4-1 | 4-2 | 4-3 | 5-1 | 5-2 | 5-3 | 6-1 | 6-2 | 6-3 | 7-1 | 7-2 | 7-3 | 8-1 | 8-2 | 8-3 | 9-1 | 9-2 | 9-3 | 10-1 | 10-2 | 10-3 |
| 故事板创作 |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 新媒体传播 |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 视听语言 |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 摄像基础 |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 插画设计 | √ | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 交互设计 | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 网站设计基础（静态网站） |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字音频技术 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 文化产业导论 |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| △面向对象程序设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △后期制作 |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △动态影像设计 |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △用户界面设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 游戏引擎 |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △三维软件基础 |  |  | √ | √ |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字出版设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △数字媒体创作 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 音乐欣赏与创作 |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| △影视特效 |  |  | √ | √ |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 美术写生 | √ | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 艺术考察 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 实习 |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 平面设计基础课程设计 | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 插画设计课程设计 | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动态影像课程设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |
| 游戏引擎课程设计 |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字媒体创作课程设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业设计 | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |