



浙江育英职业技术学院

产品艺术设计专业

2021级“优势职业人”培养方案

二〇二一年七月编印

目 录

一、专业名称与代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
六、课程设置及要求.....	3
七、教学进程总体安排.....	7
八、实施保障.....	7
九、毕业要求.....	8
十、附录.....	8

一、专业名称与代码

专业名称：产品艺术设计

专业代码：550104

二、入学要求

普通高中毕业或具有同等学力者。

三、修业年限

学制三年，学历全日制专科（高职）。

四、职业面向

表 1 本专业职业面向

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	主要岗位群或 技术领域举例	岗位证书
文化艺术 大类 (55)	艺术设计 类 (5501)	文化艺术业 (88)	产品造型设计方向： 2-02-34-01 产品设计 工程技术人员 4-08-08-09 包装设计 师 2-02-34-02 工业设计 工程技术人员 2-09-06-01 视觉传达 设计人员	产品策划； 产品设计； 交互设计； 品牌形象设计； 效果图设计	1. 全国 ITAT 教育工程认证（中级，教育部教育管理信息中心，选考产品造型设计课程类） 2. 助理工业设计师（浙江省工业设计师系列，初级；浙江省人社厅，选考）。 3. 二级首饰设计师，人力资源和社会保障部。
			饰品设计与营销方向： 4-08-08-11 首饰设计师 4-08-08-05 工艺美术品设计师 2-02-34-01 产品设计 工程技术人员	首饰设计； 饰品设计； 工艺品设计； 时尚产品营销	

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养思想政治坚定，德、智、体、美、劳全面发展，对接浙江创意设计产业发展需求，培养具有优势职业基本素养和良好职业品质，掌握产品艺术设计基础知识，具备产品外观造型设计、产品包装设计、产品交互设计等基本知识、基本技能和综合能力，能够胜任产品策划、产品

造型设计、产品包装设计、交互设计、用户体验设计等工作的高素质复合式技能型人才。

(二) 培养规格

1. 基本素质要求

热爱社会主义祖国，拥护中国共产党领导；遵纪守法，严于律己；创新意识、创新能力；认真学习，热爱劳动，艰苦奋斗，实干创新；具有团队精神和良好人际沟通能力；体魄健全，心理健康。

2. 专业知识要求

(1) 工具性知识：外语、文献检索、计算机基础、应用文写作等。

(2) 人文、社会与自然科学知识：文学、哲学、法律、思想道德、职业道德、心理健康、艺术、科学等。

(3) 专业基础知识：造型基础、设计美学、设计色彩、形式语言、设计软件、人机工程学等。

(4) 专业核心知识：

产品造型设计方向：设计表现技法、设计思维与方法、产品外观造型设计、数字化创新设计等。

饰品设计与营销方向：饰品设计基础技法、设计思维与方法、首饰起版、饰品数字化营销、文创产品设计应用等。

(5) 专业拓展知识：

摄影技术、艺术鉴赏、文案写作、沟通表达等。

3. 岗位技能要求

(1) 熟练的产品外观及造型设计能力；

(2) 熟练的产品设计手绘、模型制作能力；

(3) 较强的产品策划能力

(4) 熟练的产品包装设计能力

(5) 一定的交互设计能力

(6) 优秀的创新设计能力

4. 职业能力要求

(1) 适应社会发展及终身学习能力；

(2) 运用信息技术获取相关信息能力；

(3) 较强的表达能力、沟通能力及团队合作能力；

(4) 较强的市场和设计趋势洞察能力；

(5) 较强的设计调查、用户研究等分析能力。

5. 职业品质要求

公共品质：爱国守法、明礼诚信、团结友善、勤俭自强、敬业奉献。

优势品质：创新、严谨、协作、进取。

六、课程设置及要求

(一) 公民素养课

该类课程主要包括：

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、通用英语、数字技能基础、体育、人文艺术赏析、沟通与应用文写作、职业形象与礼仪、国防教育与军事训练、形势与政策、心理与生命健康教育、职业发展与就业指导等。

总学时为：672 学时，其中实践教学 340 学时。

(二) 专业课

依据职业岗位(群)所要求必须具备的知识、技术、技能、素质、证书等设置的专业课程。产品艺术设计专业课分为专业群共享专业基础课、专业方向课、岗位核心课三大类。

产品造型设计方向总学时为：914 学时，其中实践教学 651 学时。

饰品设计与营销方向总学时为：914 学时，其中实践教学 651 学时。

1. 课程类型

(1) 专业群共享专业基础课

造型基础、设计美学、形式语言、设计表达（1）PHOTOSHOP、数字色彩、手绘表现技法

总学时为：242 学时，其中实践教学 171 学时。

(2) 专业方向课

产品造型设计方向：设计表达（2）PHINO、产品外观造型设计、设计思维与方法、人机工程学、设计表达（3）KEYSHOT、材料工艺与模型制作

总学时为：278 学时，其中实践教学 204 学时。

饰品设计与营销方向：设计表达（2）PHINO、饰品设计基础技法、设计思维与方法、首饰起版、首饰 3D 制图、饰品综合材料与工艺

总学时为：284 学时，其中实践教学 210 学时。

(3) 岗位核心课

产品造型设计方向：包装设计应用、家居产品设计应用、文创产品设计应用、产品交互设计应用、产学联合专题设计应用

总学时为：394 学时，其中实践教学 276 学时。

饰品设计与营销方向：饰品创意专题设计应用、饰品数字化营销实务、文创产品设计应用、工艺品专题设计应用、产学联合专题设计应用

总学时为：388 学时，其中实践教学 270 学时。

(三) 岗位实习

主要包含岗位认知考察、顶岗实习、综合实习、毕业设计(论文)。

总学时为：800 学时。

其中：课证融通课程

① 设计表达（1）PHTOSHOP

② 产品外观造型设计

③ 设计表达（2）PHINO

其中：校企合作开发课程

① 产品交互设计应用

② 产学联合专题设计应用

③ 文创产品设计应用

2. 主要课程内容

(1) 专业方向课

产品造型设计方向：

①设计表达（2）RHINO

本课程学时为 40 学时，第二学期开设。

教学内容：

熟悉 RHINO 软件工具及使用方法，掌握常用功能，能运用软件工具进行设计表达。能识别产品设计中的图纸。

②产品外观造型设计

本课程学时为 40 学时，第二学期开设。

教学内容：

了解产品外观造型设计的基本流程、方法、表现方式等基础知识。熟悉产品外观造型设计的方案标准，掌握产品外观造型设计的基本技巧。

③设计思维与方法

本课程学时为 70 学时，第二学期开设。

熟悉国内外经典产品设计蕴含的创新理念和方法。能运用恰当的思维与方法进行产品设计创新设计。

④人机工程学

本课程学时为 30 学时，第二学期开设。

熟悉人机工程学基本原理，能对产品设计中蕴含的人机工程学原理进行分析。能运用人机工程学基本原理开展设计。

⑤设计表达（3）KEYSHOT

本课程学时为 56 学时，第三学期开设。

熟悉 KEYSHOT 软件工具及使用方法，掌握常用功能，能运用软件工具进行设计表达。

⑥材料工艺与模型制作

本课程学时为 42 学时，第三学期开设。

熟悉日常家用类产品常用材料及工艺。掌握产品模型制作的基本方法，能运用模型制作工具进行模型制作。

饰品设计与营销方向：

（1）专业方向课

①设计表达（2）RHINO

本课程学时为 40 学时，第二学期开设。

教学内容：

熟悉 RHINO 软件工具及使用方法，掌握常用功能，能运用软件工具进行设计表达。能识别产品设计中的图纸。

②饰品设计基本技法

本课程学时为 70 学时，第三学期开设。

教学内容：

熟悉饰品设计的基本流程、方法，能结合项目要求，运用手绘及电脑工具完成饰品设计，掌握饰品设计常规表现技法。

③产品外观造型设计

本课程学时为 40 学时，第二学期开设。

教学内容：

了解产品外观造型设计的基本流程、方法、表现方式等基础知识。熟悉产品外观造型设计的方案标准，掌握产品外观造型设计的基本技巧。

④人机工程学

本课程学时为 30 学时，第二学期开设。

熟悉人机工程学基本原理，能对产品设计中蕴含的人机工程学原理进行分析。能运用人机工

程学基本原理开展设计。

⑤首饰 3 D 制图

本课程学时为 52 学时，第三学期开设。

熟悉首饰制图的电脑软件工具及常用方法，掌握常用功能，能运用软件工具进行设计表达。能识别产品设计中的图纸。

⑥饰品综合材料与工艺

本课程学时为 48 学时，第三学期开设。

熟悉饰品常见材料，并对常见工艺了解掌握。能结合不同材料、工艺进行设计，并能对材料及工艺进行创新应用。

(2) 岗位核心课

产品造型设计方向：

①产品包装设计应用

本课程学时为 42 学时，第三学期开设。

了解品牌与包装设计的关系，熟悉产品包装设计调研分析方法。掌握产品包装设计的基本技巧。

②家居产品设计应用

本课程学时为 80 学时，第四学期开设。

了解家居产品属性特征，熟悉家居产品设计流程、方法与技巧。能运用相关知识与技能开展家居产品设计。

③文创产品设计应用

本课程学时为 48 学时，第三学期开设。

熟悉文创产品设计开发的基本逻辑和流程，能结合实际项目开展创意设计。

④产品交互设计应用

本课程学时为 80 学时，第四学期开设。

了解产品交互设计基本原理及方法。熟悉产品设计中交互设计应用方式。能运用交互设计技术创新设计产品。

⑤产学研联合专题设计应用

本课程学时为 144 学时，第四学期开设。

结合产学研联合真实项目开展综合性设计训练。要求学生掌握产品创新设计的整套流程与方法，并能充分发挥创意构思，进行创新设计。同时能结合设计方案做创意阐述及现场提案。

饰品设计与营销设计方向：

①饰品创意专题设计应用

本课程学时为 42 学时，第三学期开设。

结合已有的饰品设计基础，以实际项目为驱动，创新创意设计不同风格的饰品。掌握饰品创意设计、推介、制作的全过程核心知识与技能。

②饰品数字化营销实务

本课程学时为 80 学时，第四学期开设。

了解数字化营销基本知识与技巧，掌握当下饰品数字化营销的常用平台要求、规律和手段。能结合相关平台，创新开展饰品营销。

③文创产品设计应用

本课程学时为 42 学时，第三学期开设。

熟悉文创产品设计开发的基本逻辑和流程，能结合实际项目开展创意设计。

④工艺品专题设计应用

本课程学时为 80 学时，第四学期开设。

结合已有专业基础开展专题训练，了解工艺品特点，掌握工艺品设计的基本知识及方法。能运用产品设计理念创新开展工艺品设计与基本制作。

⑤产学联合专题设计应用

本课程学时为 144 学时，第四学期开设。

结合产学联合真实项目开展综合性设计训练。要求学生掌握饰品创新设计的整套流程与方法，并能充分发挥创意构思，进行创新设计。同时能结合设计方案做创意阐述及现场提案。

七、教学进程总体安排（详见附录 1）

八、实施保障

（一）师资队伍

专业师资队伍打造为一支由行业影响力的设计名师领衔，“素质优良、结构优化、专兼结合、优势互补”的“双师结构”专兼结合的教师团队。

（二）教学设施

依托创意设计专业群，建设有中央财政支持的重点实训基地、浙江省高职高专院校示范性实训基地、杭州市产学对接工程校企合作校内紧密型实训基地在内的多个示范性实训基地。新建数字模型实训室、产品设计实训室。实现基地建设 with 创意设计产业对接，形成“教室与设计室一体化”、“校园与创业园一体化”的多功能育人环境。

（三）教学资源

以工作任务为载体，以岗位工作流程为要求，与行业企业共同制定课程标准、开放精品课程、

编制配套教材。

（四）教学方法

通过搭建“卓越设计师”、“领航设计师”、“设计创意达人秀”创新平台与创业平台，依托文创产业，以项目化教学引导学生树立创新、创业意识，树立了以创新性为核心、以个性化为特点的专业人才培养质量观，构建系统化、科学化、规范化的创新创业人才培养体系。

（五）学习评价

注重发挥学生在信息反馈与学习评价中的主体作用，加强了对教学全过程的反馈控制；通过设计辅导员与课业导师的制度，强化对学习效果的管理。

（六）质量管理

实施了院校、行业、企业共同参与的过程化多元评价体系。以专家组成的教学督导组为核心，形成教学质量保障与监控的组织系统；健全了顶岗实习校企共管共育机制，发挥行业企业、社会各方在质量标准制定、教学实训效果评价、毕业生质量评价中的作用，完善了有行业、企业、学校、学生参与的全过程、全方位、全员性、多主体的教学质量监控组织保障体系。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满“职业人”培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，成绩合格，准予毕业。

十、附录

1. 附表一 培养计划进程表
2. 附表二 公民素养课实践安排表
3. 附表三 专业课实践环节安排表
4. 附表四 专业参考书籍和推荐证书一览表
5. 附表五 学期周数分配表
6. 附表六 各课程板块理论教学与实践教学安排及比例表

附表一

2021级产品艺术设计专业培养计划进程表

课程类型	序号	课程名称	学分	教学时数			考核	按学期分配周课时数						备注		
				总学时	理论学时	实践学时		一	二	三	四	五	六			
								18周	18周	18周	18周	18周	18周			
公民素养课	1	思想道德与法治	3	48	48		考查	4[12]								
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	考试		3[16]							
	3	体育(一)(二)(三)(四)	6.5	108	4	104	考查	2[12]	2[14]	2[14]	2[14]					
	4	国防教育与军事训练	4	148	36	112	考查	2								
	5	形势与政策(一)(二)(三)(四)	2	32	32		考查	2[4]	2[4]	2[4]	2[4]					
	6	通用英语(一)(二)	4	64	64		考试	2[14]	2[18]							
	7	数字技能基础(一)(二)	4	64	16	48	考试	2[14]	2[18]							
	8	职业发展与就业指导	1	16	16		考查			2[8]						
	9	心理与生命健康教育(一)(二)	2	32	26	6	考查	2[8]	2[8]							
	10	沟通与应用文写作	2	32	16	16	考查			2[16]						
	11	人文艺术赏析	2	32	10	22	考查		2[16]							
	12	职业形象与礼仪	2	32	16	16	考查		2[16]							
合计			36.5	672	332	340		14	15	6	2					
专业课	专业群共享专业基础课	1	造型基础	2	40	8	32	考查	10[4]							
		2	设计美学	2	32	20	12	考查		4[8]						
		3	形式语言	3	60	18	42	考查	10[6]							
		4	设计表达(1) PHOTOSHOP	2	40	8	32	考查	10[4]							
		5	数字色彩	2	30	9	21	考查		10[3]						
		6	手绘表现技法	2	40	8	32	考查		10[4]						
	小计			13	242	71	171		10	2	0	0				
	产品造型设计方向	专业方向课	1	设计表达(2) RHINO	2	40	8	32	考试		10[4]					
			2	产品外观造型设计	2.5	40	8	32	考试		10[4]					
			3	设计思维与方法	4	70	28	42	考试			14[5]				
			4	人机工程学	2	30	20	10	考试		10[3]					
			5	设计表达(3) KEYSHOT	3	56	4	52	考试			14[4]				
			6	材料工艺与模型制作	2	42	6	36	考试			14[3]				
		小计			15.5	278	74	204		0	10					
		岗位核心课	1	产品包装设计应用	4	42	12	30	考试			14[3]				
			2	家居产品设计应用	5	80	20	60	考试				16[5]			
			3	文创产品设计应用	3	48	10	38	考试			16[3]				
	4		产品交互设计应用	3	80	30	50	考试				16[5]				
	小计			21	394	118	276		0	0	16	18				
	饰品设计与营销方向	专业方向课	1	设计表达(2) RHINO	2	40	8	32	考试		10[4]					
			2	产品外观造型设计	2.5	40	8	32	考试		10[4]					
			3	饰品设计基础技法	4	70	28	42	考试			14[5]				
			4	人机工程学	2	30	20	10	考试		10[3]					
			5	首饰3D制图	3	56	4	52	考试			14[4]				
6			饰品综合材料与工艺	2	48	6	42	考试			16[3]					
小计			15.5	284	74	210		0	10							
岗位核心课		1	饰品创意专题设计应用	4	42	12	30	考试			14[3]					
		2	饰品数字化营销实务	5	80	20	60	考试				16[5]				
		3	文创产品设计应用	3	42	10	32	考试			14[3]					
	4	工艺品专题设计应用	3	80	30	50	考试				16[5]					
小计			21	388	118	270		0	0	16	18					
合计(产品造型设计方向)			49.5	914	263	651		10	12	16	18					
合计(饰品设计与营销方向)			49.5	914	263	651		10	12	16	18					
职业拓展课	1	四史教育类	2	32	32											
	2	创新创业类	2	32	32											
	3	职业素养类	2	32	32											
	4	艺术审美类	2	32	32											
	5	自然科技类	2	32	32											
	6	技能竞赛类	2	32	32											
	7	信息技术类(考级考证)	2	32	32											
	8	外语类(考级考证)	2	32	32											
合计			8	128	128				4	4						
岗位实习课	1	岗位认知考察	1	25		25	考查	1周								
	2	顶岗实习	24	600		600	考查					24周				
	3	综合实习、毕业设计(论文)	7	175		175	考查						9周			
	合计			32	800		800		2				25	25		
总计(产品造型设计方向)			126	2514	723	1791		26	27	26	24	25	25			
总计(饰品设计与营销方向)			126	2514	723	1791		26	27	26	24	25	25			
职业基本素养课	1	校史教育课程	0.5	8			考查	3		4		1				
	2	红色教育课程	1	20			考查	14		4		2				
	3	生命教育课程	1	14			考查	5		7		2				
	4	主题班会活动	2	40			考查	16		16		8				
	5	校园文化活动	8	128			考查	64		60		4				
	6	社会实践活动	6	108			考查	54		54		/				
合计			18.5	318												

备注: 1. 所有课程实施课程思政, 落实立德树人。2. 原则上课程实施理论与实践紧密结合的教学模式。3. 原则上执行18周教学+2周复习考试。

附表二 公民素养课程实践安排表

课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	实践形式	安排学期	备注
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	参观、考察、调查等	2	
体育(一)(二)(三)(四)	6.5	108	4	104	体育运动、体质健康测试	1, 2, 3, 4	
国防教育与军事训练	4	148	36	112	国防教育、军事训练	1	
数字技能基础(一)(二)	4	64	16	48	机房实训	1, 2	
心理与生命健康教育(一)(二)	2	32	26	6	自救技能比赛	1, 2	
沟通与应用文写作	2	32	16	16	情景模拟、应用文写作练习	2/3	
人文艺术赏析	2	32	10	22	电影、音乐欣赏;微电影、音乐视频录制	2/3	
职业形象与礼仪	2	32	16	16	化妆、形体仪态、礼仪练习	2/3	
合计	26.5	512	172	340			

附表三 专业课实践环节安排表

类别	课程	实践教学项目	学期	周次	学时数	主要内容及要求	地点	方式
专业课	造型基础	1. 实物写生训练 2. 结构素描训练 3. 线的表现力训练	1	5-8	40	掌握运用素描手法写生及创意表达实物的基本技巧。	课内	分散
	形式语言	1. 运用平面构成法则创意训练 2. 运用立体构成法则创意训练	1	9-14	60	掌握平面构成、立体构成原理,熟悉构成美法则。并能运用构成语言进行主题性创作。	课内	分散
	设计表达(1) PHOTOSHOP	PHOTOSHOP 软件功能应用训练	1	15-18	40	熟悉 PHOTOSHOP 软件工具及使用方法,掌握常用功能,能运用软件工具进行设计表达。	课内	分散
	设计美学	1. 产品设计美学鉴赏 2. 美学理论应用实践训练	2	1-8	32	熟悉中外产品设计美学知识,掌握美学基本原理,能运用经典美学原理开展创意设计。	课内外结合	分散
	设计色彩	1. 色彩基本属性认知 2. 色彩应用训练	2	1-3	30	熟悉色彩属性、原理,能进行色彩提炼与应用。能对色彩做综合分析。	课内外结合	分散
	手绘表现技法	1. 产品外观造型手绘表达训练 2. 产品结构手绘表达训练	2	4-7	40	熟悉产品设计常用手绘表现技法,能运用 2-3 种表现技法进行设计表达。	课内	分散
	设计表达(2) RHINO	RHINO 软件功能应用训练	2	8-11	40	熟悉 RHINO 软件工具及使用方法,掌握常用功能,能运用软件工具进行设计表达。能识别产品设计中的图纸。	课内	分散

	产品外观造型设计	1. 产品需求特征分析 2. 产品外观造型设计训练 3. 产品外观造型设计创意阐述	2	12-15	40	了解产品外观造型设计的基本流程、方法、表现方式等基础知识。熟悉产品外观造型设计的方案标准，掌握产品外观造型设计的基本技巧。	课内	分散
	人机工程学	1. 人机工程学基本原理认知 2. 运用人机工程学基本原理开展设计训练	2	16-18	30	熟悉人机工程学基本原理，能对产品设计中蕴含的人机工程学原理进行分析。能运用人机工程学基本原理开展设计。	课内	分散
	设计表达（3）KEYSHOT	KEYSHOT 软件功能应用训练	3	1-4	40	熟悉 KEYSHOT 软件工具及使用方法，掌握常用功能，能运用软件工具进行设计表达。	课内	分散
	设计思维与方法	1. 设计创新思维与方法认知与分析 2. 运用科学设计思维方法进行设计训练	3	5-9	70	熟悉国内外经典产品设计蕴含的创新理念和方法。能运用恰当的思维与方法进行产品设计创新设计。	课内	分散
	材料工艺与模型制作	1. 产品设计中常用材料认知 2. 产品模型制作训练	3	10-12	36	熟悉日常家用类产品常用材料及工艺。掌握产品模型制作的基本方法，能运用模型制作工具进行模型制作。	课内	分散
	产品包装设计应用	1. 产品包装设计调研分析 2. 产品包装设计训练	3	13-15	42	了解品牌与包装设计的不关系，熟悉产品包装设计调研分析方法。掌握产品包装设计的基本技巧。	课内	分散
	文创产品设计应用	1. 文创产品鉴赏 2. 文创产品调研分析 3. 文创产品设计实训	3	16-18	48	熟悉文创产品设计开发的基本逻辑和流程，能结合实际项目开展创意设计。	课内外结合	分散
	家居产品设计应用	1. 家用电器产品设计实训 2. 家具产品设计实训	4	1-5	70	了解家居产品属性特征，熟悉家居产品设计流程、方法与技巧。能运用相关知识与技能开展家居产品设计。	课内外结合	分散
	产品交互设计应用	1. 产品交互设计认知 2. 产品交互设计制作实训	4	6-10	60	了解产品交互设计基本原理及方法。熟悉产品设计中交互设计应用方式。能运用交互设计技术创新设计产品。	课内外结合	分散
	产学联合专题设计应用	1. 产学联合专题项目解读与分析 2. 设计调研实训 3. 设计实训 4. 设计提案实训	4	11-18	144	结合产学联合真实项目开展综合性设计训练。要求学生掌握产品创新设计的整套流程与方法，并能充分发挥创意构思，进行创新设计。同时能结合设计方案做创意阐述及现场提案。	课内外结合	集中
	小 计				874			
岗 位 实 习	岗位认知考察	专业认知、企业考察	1	学期中	25	专业感知，市场调查、公司观摩	校外	停课集中进行
	顶岗实习	专业对口岗位实习	5	1-20	600	对社会项目的案例综合应用	校内	集中
	综合实习、毕业设计（论文）	按要求撰写论文	6	1-15	175	对所学知识的综合应用和就业	校外	停课集中进行
	小 计				800			
总 课 时		1674						

注：一周实践教学环节学时数平均为 25 学时。“方式”中的分散是指将实践教学的课时分散到平时的教学中，“集中”是指安排相对集中的课时进行实践教学。

附表四 专业参考书籍和推荐证书一览表

序号	项目	名称	安排学期	备注
1	参考书籍	《工业设计史》何人可	1	完成四份读书报告
2		《设计中的设计》原研哉（日本）	2	
3		《设计心理学》唐纳德·A·诺曼（美国）	3	
4		《工业设计技术标准常备手册》库法罗等（美国）	4	
5	推荐证书	全国 ITAT 教育工程认证	3	
6		助理工业设计师	3	

附表五 学期周数分配表

项 目	周 数 分 配						合计
	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	
课内教学	14	18	18	18	/	/	68
复习考试	2	2	2	2	/	/	8
实习实训	1	/	/	/	18	13	32
毕业设计（论文）答辩	/	/	/	/	/	1	1
国防教育与军事训练	2	/	/	/	/	/	2
毕业教育	/	/	/	/	/	1	1
机动	1	/	/	/	/	/	1
寒（暑）假	5	8	5	8	5	/	31
合 计	25	28	25	28	23	15	144

附表六 各课程板块理论教学与实践教学安排及比例表

课程性质	学 时			百 分 比 %		
	理 论	实 践	小 计	理 论	实 践	小 计
公民素养课	332	340	672	13.21%	13.52%	26.73%
专业课	263	651	914	10.46%	25.89%	36.36%
职业拓展课	128	/	128	5.09%	/	5.09%
岗位实习课	/	800	800	/	31.82%	31.82%
总 计 学 时	723	1791	2514	28.76%	71.24%	100.00%



浙江育英职业技术学院

数字媒体艺术设计专业
2021级“优势职业人”培养方案

二〇二一年七月编印

目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
六、课程设置及要求.....	2
七、教学进程总体安排.....	7
八、实施保障.....	7
九、毕业要求.....	8
十、附录.....	8

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（美术类）

三、修业年限

三年制，专科

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)	专业方向	主要职业类别	主要岗位群或技术领域举例	岗位证书
文化艺术(55)	艺术设计类(5501)	文化艺术业(88)	数字影像与网络视频方向	2-09-03-01 电影电视制片人 2-09-03-02 电影电视场记 2-09-03-03 电影电视摄影师 2-09-03-06 剪辑师 2-09-06-07 数字媒体艺术专业人员	数字视频编辑； 数字视频动画制作； 短视频创意制作； 电影电视拍摄； 特效合成	1. 1+X 数字建模证书。 2. 影视后期设计师。 3. 影视动画师。 4. 动漫设计师。
			游戏动画设计方向	2-09-06-03 动画设计人员 2-09-04-03 美工师 2-10-02-02 美术编辑	二维三维的动画设计制作； 游戏建模； 游戏美工； 动画衍生产品设计； 动画编辑	

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治坚定，德智体美劳全面发展，围绕浙江创意设计产业发展需要，具有优势职业基本素养和良好职业品质，掌握摄影摄像基础、分镜脚本设计、动画制作基础、视频剪辑技术等基础知识，具备短视频微电影创作、MG动画制作、动画短片制作等基本知识、基本技能和综合能力，能够从事数字视频编辑、数字视频动画制作、二维三维动画设计、游戏建模、动画编辑工作的高素质复合式技能型人才。

(二) 培养规格

1. 基本素质要求

- 1) 具备良好的政治思想素质；
- 2) 具备良好的职业素养和敬业精神；
- 3) 具备规范的职业操守；
- 4) 具备各种法律法规意识；
- 5) 具备良好的艺术设计修养。

2. 专业知识要求

- (1) 掌握本专业必需的基础理论知识和专业的行业知识；
- (2) 掌握摄影摄像、分镜脚本、动画制作、交互设计、游戏角色与场景设计等专业知识；
- (3) 掌握 Premiere、After Effects、Cinema 4D、Maya 等有关的设计软件的知识；
- (4) 重点掌握从事数字影像与游戏动画行业工作的影像编辑和动画制作的核心能力；
- (5) 了解数字影像和游戏动画方向的前沿技术与发展前景。

3. 岗位技能要求

- (1) 具有探究学习、终身学习、分析问题的能力；
- (2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- (3) 熟练使用数码设备、后期编辑软件及设备；
- (4) 能够识读剧本、动画分镜头稿本以及领会和执行编导意图；
- (5) 具有使用影像设备拍摄各类作品的基本技能与艺术表现力；
- (6) 具有图片处理、动画设计和视频后期编辑能力。

4. 职业能力要求

- (1) 具有良好客户沟通和人际公关能力；
- (2) 具有一定的项目分析能力；
- (3) 具有熟练 Premiere、After Effects、Cinema 4D、Maya 等软件的应用能力；
- (4) 具有一定的美术造型能力和专项设计实践能力；
- (5) 具有良好的语言、文字表达能力。

5. 职业品质要求

公共品质：爱国守法、明礼诚信、团结友善、勤俭自强、敬业奉献。

优势品质：诚实、创新、细心、协作。

六、课程设置及要求

(一) 公民素养课

该类课程主要包括：

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、通用英语、数字技能基础、体育、人文艺术赏析、沟通与应用文写作、职业形象与礼仪、国防教育与军事训练、形势与政策、心理与生命健康教育、职业发展与就业指导等。

总学时为：672 学时，其中实践教学 340 学时。

(二) 专业课

依据职业岗位(群)所要求必须具备的知识、技术、技能、素质、证书等设置的专业课程。数字媒体艺术设计专业课分为专业群共享专业基础课、专业方向课、岗位核心课三大类。

总学时为：数字影像与网络视频方向 924 学时，其中实践教学 736 学时；

游戏动画设计方向 928 学时，其中实践教学 736 学时。

1. 课程类型

(1) 专业群共享专业基础课

包括：《造型基础》、《设计美学》、《形式语言》、《设计表达 1（PHOTOSHOP 软件）》、《数字色彩》、《手绘表现技法》等课程。

总学时为：244 学时，其中实践教学 191 学时。

(2) 专业方向课

数字影像与网络视频方向包括：《视听语言》、《摄影基础》、《摄像基础》、《分镜头脚本设计》、《设计表达 2（Premiere 软件）》、《设计表达 3（After Effects 软件）》等课程。

总学时为：312 学时，其中实践教学 252 学时。

游戏动画设计方向包括：《视听语言》、《动画制作基础》、《视频剪辑技术》、《交互设计基础》、《设计表达 2（Premiere 软件）》、《设计表达 3（Cinema 4D 软件）》、《设计表达 4（Maya）》等课程。

总学时为：344 学时，其中实践教学 272 学时。

(3) 岗位核心课

数字影像与网络视频方向包括：《商业摄影实务》、《网络短视频创作实务》、《微电影创作实务》、《直播运营与管理》、《项目策划与设计应用》等课程。

总学时为：368 学时，其中实践教学 293 学时。

游戏动画设计方向包括：《游戏界面设计应用》、《游戏角色与场景设计应用》、《网络短视频创作实务》、《MG 动画设计应用》、《动画短片创作实务》等课程。

总学时为：340 学时，其中实践教学 273 学时。

2. 主要课程内容

(1) 专业方向课

1. 《视听语言》

本课程学时为 32 学时， 第一学期开设。

教学内容：讲授视听语言的产生与发展、镜头语言、声音的运用、运动、剪辑与场面调度等视听语言的基础知识，通过对视听元素的讲解和分析，使学生理解视听语言的含义，了解影视语言的一般规律。使学生系统了解与掌握影视媒介视听语言的基本理论与知识。

2. 《设计表达 2（Premiere 软件）》

本课程学时为 72 学时， 第二学期开设。

教学内容：通过大量的实例和相关练习，逐步正确熟练地理解并掌握现代影视制作中应用的高端剪辑软件。主要内容包括：非编剪辑软件系统概述；编辑软件项目概念及建立；素材采集；编辑软件项目管理与素材管理；各种剪辑模式与相应模式下的剪辑技巧；基本特技编辑；色彩校正模式与色彩校正方法；二维字幕；三维字幕；音频工具的使用；声音特技调整；输出方法，包括文件输出，磁带输出等常用输出方式的使用。

3. 《摄影基础》

本课程学时为 48 学时，数字影像与网络视频方向第三学期开设。

教学内容：摄影的基础知识和技术；新闻摄影；纪实摄影；手机摄影；各种相机镜头等摄影器材操作技巧；新闻与纪实摄影的拍摄方法。通过学习能够熟练使用照相机等摄影器材，能够完成不同题材的摄影创作。

4. 《摄像基础》

本课程学时为 48 学时，数字影像与网络视频方向第三学期开设。

教学内容：摄像是进行影视创作的基础。本课程主要是让学生学习和掌握了解各种摄影器材和各种摄影附件,使学生会使用用摄像机。掌握摄像的镜头语言、构图、用光、用色和各种剪辑技巧的掌握等等,为学生深入学习影视创作和进行影视拍摄打下良好坚实的基础。

5. 《分镜头脚本设计》

本课程学时为 32 学时，数字影像与网络视频方向第三学期开设。

教学内容：掌握分镜头脚本的构成元素、拉片的方法、剧本与分镜头的关系，掌握镜头语言的运用、蒙太奇和节奏等知识，能对影片进行分析、撰写 动画短片的分镜头剧本，能通过手绘形式或利用 Iclone 软件制作三维动画短片、MG 动画、动态广告、动态招贴的分镜头脚本。

6. 《设计表达 3 (After Effects 软件)》

本课程学时为 80 学时，数字影像与网络视频方向第三学期开设。

教学内容：通过 AE 软件学习可以掌握如何应用后期软件进行视频合成、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3d 图层、灯光技术、输出等数码影像的编辑处理以及特效的操作过程。学会 AE 软件安装与卸载。能够掌握影视后期项目的制作流程和技术特点。能够掌握 AE 非线性编辑的技法。能够掌握 AE 后期特效制作要点。

7. 《动画制作基础》

本课程学时为 48 学时，游戏动画设计方向第三学期开设。

教学内容：了解掌握 Animate 的设计环境、制作流程，能独立绘制简单、复杂图形，学会导入图形、音频、视频等文件，制作逐帧动画、补间动画，制作引导层动画、遮罩层动画，并了解简单编程等。

8. 《交互设计基础》

本课程学时为 48 学时，游戏动画设计方向第三学期开设。

教学内容：通过本课程学习，使学生理解并掌握交互设计专业基础知识和相关行业规范，设计出符合行业标准的界面和交互性设计作品。学生熟练运用相关专业知识和规范提出问题、分析问题、解决问题，运用设计工具设计制作交互设计作品。培养学生全方位思维能力和交互系统宏观思考能力及实际动手操作能力。

9. 《设计表达 3 (Cinema 4D 软件)》

本课程学时为 64 学时，游戏动画设计方向第三学期开设。

教学内容：熟悉 Cinema 4D 三维动画制作流程；学习变形技术、路径动画与约束、骨骼与绑定技术、角色动画技术和粒子动力学技术等具体使用方法。

10. 《设计表达 4 (Maya)》

本课程学时为 64 学时，游戏动画设计方向第三学期开设。

教学内容：通过对从多边形创建各种造型以及如何设定多边形贴图的方法到完成角色动画的整个流程的学习，让学生掌握 MAYA 制作动画的全部流程。

(2) 岗位核心课

1. 《商业摄影》

本课程学时为 70 学时，数字影像与网络视频方向第三学期开设。

教学内容：本课程侧重广告摄影理论与广告摄影表现的有机结合。通过学习使学生能独立完成广告摄影的艺术构思、表现、制作能力。通过大量的实例和相关练习，使学生具备在各行各业中从事商业广告摄影制作的能力。

2. 《网络短视频创作实务》

本课程学时为 80 学时，数字影像与网络视频方向第四学期开设。

教学内容：熟悉网络短视频运营的内容建设，包括内容和专题策划、选题、视觉执行，了解当前最新的短视频和推广技术，掌握相关的新媒体运营知识和各种推广技能。能根据市场推广需要，能在当下最新的媒介（微信平台、网络平台、电视平台）等进行视觉推广设计。

3. 《微电影创作》

本课程学时为 80 学时，数字影像与网络视频方向第四学期开设。

教学内容：学习摄像机及其附属设备的操作；摄像构图；画面编辑思维；光线的运用；拍摄计划制订；不同类型节目的设备技术参数调整；不同类型影像素材的拍摄。能够熟练运用摄像器材完成电视栏目、纪实类、剧情类影像的摄像创作。

4. 《直播运营与管理》

本课程学时为 48 学时，数字影像与网络视频方向第四学期开设。

教学内容：熟悉主流直播平台及其特点，熟悉直播生态相关知识，了解直播营销四大优势，防范直播风险六要素，熟悉直播营销整体思路，能进行直播运营的策划与筹备，并能进行实施与执行管理。

5. 《项目策划与设计》

本课程学时为 90 学时，数字影像与网络视频方向第四学期开设。

教学内容：课程学习影视广告的相关理论知识；影视广告创意、影视广告写作以及影视广告制作与管理与效果测评等内容。通过学习，使学生掌握影视广告的基本原理和创意方法，熟悉影视广告的制作流程和摄制媒介，锻炼学生的创意思维并初步掌握广告制作的技能，提升影视广告的创意、设计、制作等综合素质。

6. 《游戏界面设计应用》

本课程学时为 42 学时，游戏动画设计方向第三学期开设。

教学内容：了解游戏基本理论、游戏分类、游戏的发展史、游戏开发流程以及游戏界面在游戏开发中起到的作用。能对游戏界面的主要图标和辅助图形进行设计，能熟练掌握游戏界面制作流程和方法技巧。

7. 《游戏角色与场景设计应用》

本课程学时为 48 学时，游戏动画设计方向第四学期开设。

教学内容：通过本课程的学习，在角色方面使学生掌握人物结构比例、动画表演、人物设计、服装道具设计及制作等各项技法，在场景方面使学生掌握空间表现、色彩、光影、构图、透视等基本表现手段。能通过动画制作相关软件、数位板的使用独立制作游戏角色与场景设计。

8. 《网络短视频创作实务》

本课程学时为 80 学时，游戏动画设计方向第四学期开设。

教学内容：通过本课程的学习，熟悉网络短视频运营的内容建设，包括内容和专题策划、选题、视觉执行，了解当前最新的短视频和推广技术，掌握相关的新媒体运营知识和各种推广技能。能根据市场推广需要，能在当下最新的媒介（微信平台、网络平台、电视平台）等进行视觉推广设计。

9. 《MG 动画设计应用》

本课程学时为 80 学时，游戏动画设计方向第四学期开设。

教学内容：培养学生利用数字合成系统及其他相关软件进行影视后期合成及特效制作的实践技能，通过学习使学生熟练使用 Adobe After Effects 软件以及牛顿动力学插件，并在教学做中培养学生良好的片头制作能力。

10. 《动画短片创作实务》

本课程学时为 90 学时，游戏动画设计方向第四学期开设。

教学内容：掌握动画短片的整个制作流程，以及影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往各个类别的影视动画知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，结合以往学习过程中的动画知识进行影视短片的独立创作。

（三）岗位实习

主要包含岗位认知考察、顶岗实习、综合实习、毕业设计(论文)。

总学时为：800 学时。

其中《直播运营与管理》、《MG 动画设计应用》为课证融通课程。

七、教学进程总体安排（详见附录 1）

八、实施保障

（一）师资队伍

数字媒体艺术专业与文化创意产业充分融合，践行专业“融入行业、服务行业、引领行业、影响行业”的发展思路，与杭州时光坐标影视制作公司等优秀企业合作，邀请一线技术人员担任教学工作，将行业先进技术与理念充分融入专业教学过程，使学生掌握最新的前沿性技术。通过以“特聘导师”的机制形式，积极引进多位行业专家担任专业教学工作，形成一支专兼职结构合理的教师队伍。

（二）教学设施

教学设施地区领先水平，近年来先后完成中央财政支持的重点实训基地、浙江省高职高专院校示范性实训基地、杭州市产学研对接工程校企合作校内紧密型实训基地在内的多个示范性实训基地。投资建设经费近 900 多万元，仪器设备总值 425 万元，实现了基地建设与设计产业对接，形成“教室与设计室一体化”、“校园与创业园一体化”的多功能育人环境。

（三）教学资源

以工作任务为载体，以岗位工作流程为要求，与行业企业共同制定课程标准、开放精品课程、编制配套教材。已有原数字媒体技术专业开设 6 年的一系列软硬件资源。

（四）教学方法

通过搭建“卓越设计师”、“领航设计师”、“设计创意达人秀”创新平台与创业平台，依托文创产业，以项目化教学引导学生树立创新、创业意识，树立了以创新性为核心、以个性化为特点的专业人才培养质量观，构建系统化、科学化、规范化的创新创业人才培养体系。

（五）学习评价

注重发挥学生在信息反馈与学习评价中的主体作用，加强了对教学全过程的反馈控制；通过设计辅导员与课业导师的制度，强化对学习效果的管理。

（六）质量管理

实施了院校、行业、企业共同参与的过程化多元评价体系。以专家组成的教学督导组为核心，形成教学质量保障与监控的组织系统；健全了顶岗实习校企共管共育机制，发挥行业企业、社会各方在质量标准制定、教学实训效果评价、毕业生质量评价中的作用，完善了有行业、企业、学校、学生参与的全过程、全方位、全员性、多主体的教学质量监控组织保障体系。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满“优势职业人”培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，成绩合格，准予毕业。

十、附录

1. 附表一 培养计划进程表
2. 附表二 公民素养课实践安排表
3. 附表三 专业课实践环节安排表
4. 附表四 专业参考书籍和推荐证书一览表
5. 附表五 学期周数分配表
6. 附表六 各课程板块理论教学与实践教学安排及比例表

附表一

2021级数字媒体艺术设计专业培养计划进程表

课程类型	序号	课程名称	学分	教学时数			考核	按学期分配周课时数						备注		
				总学时	理论学时	实践学时		一 18周	二 18周	三 18周	四 18周	五 18周	六 18周			
公民素养课	1	思想道德与法治	3	48	48		考查	4[12]								
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	考试		3[16]							
	3	体育(一)(二)(三)(四)	6.5	108	4	104	考查	2[12]	2[14]	2[14]	2[14]					
	4	国防教育与军事训练	4	148	36	112	考查	2								
	5	形势与政策(一)(二)(三)(四)	1	32	32		考查	2[4]	2[4]	2[4]	2[4]					
	6	通用英语(一)(二)	4	64	64		考试	2[14]	2[18]							
	7	数字技能基础(一)(二)	4	64	16	48	考试	2[14]	2[18]							
	8	职业发展与就业指导	1	16	16		考查			2[8]						
	9	心理与生命健康教育(一)(二)	2	32	26	6	考查	2[8]	2[8]							
	10	沟通与应用文写作	2	32	16	16	考查			2[16]						
	11	人文艺术赏析	2	32	10	22	考查		2[16]							
	12	职业形象与礼仪	2	32	16	16	考查		2[16]							
合计			35.5	672	332	340		14	15	6	2					
专业课	专业群共享专业基础课	1	造型基础	2.5	40	6	34	考查	10[4]							
		2	设计美学	2	32	15	17	考查		4[8]						
		3	形式语言	3.5	60	12	48	考查	10[6]							
		4	设计表达(1)Photoshop	2.5	40	8	32	考查	10[4]							
		5	数字色彩	2	32	6	26	考查		8[4]						
		6	手绘表现技法	2.5	40	6	34	考查		8[5]						
	小计			15	244	53	191		10	8	0	0				
	数字影像与网络视频方向	专业方向课	1	视听语言	2	32	12	20	考试	4[8]						
			2	设计表达(2)Premiere	4	72	12	60	考试		8[9]					
			3	摄影基础	3	48	8	40	考试			16[3]				
			4	摄像基础	3	48	8	40	考试			16[3]				
			5	分镜头设计	2	32	8	24	考试			16[2]				
			6	设计表达(3)After Effects	5	80	12	68	考试			16[5]				
		小计			19	312	60	252		2	4	16	0			
		岗位核心课	1	商业摄影实务	4	70	15	55	考试			14[5]				
			2	网络短视频创作实务	5	80	15	65	考试				16[5]			
			3	微电影创作实务	5	80	15	65	考试				16[5]			
	4		直播运营与管理	3	48	15	33	考试				16[3]				
	5	项目策划与设计应用	6	90	15	75	考试				18[5]					
	小计			23	368	75	293		0	0	0	18				
	游戏动画设计方向	专业方向课	1	视听语言	2	32	12	20	考试	4[8]						
			2	设计表达(2)Premiere	4	72	12	60	考试		8[9]					
			3	动画制作基础	3	48	12	36	考试			16[3]				
			4	交互设计基础	3	48	12	36	考试			16[3]				
5			设计表达(3)After Effects	4	64	12	52	考试			16[4]					
6			设计表达(4)Maya	5	80	12	68	考试			16[5]					
小计			21	344	72	272		2	4	16	0					
岗位核心课		1	游戏界面设计应用	2.5	42	10	32	考试			14[3]					
		2	游戏角色与场景设计应用	3	48	12	36	考试				16[3]				
		3	网络短视频创作实务	5	80	15	65	考试				16[5]				
	4	MG动画设计应用	5	80	15	65	考试				16[5]					
5	动画短片创作实务	6	90	15	75	考试				18[5]						
小计			21.5	340	67	273		0	0	0	18					
合计(数字影像与网络视频方向)			57	924	188	736		12	12	16	18					
合计(游戏动画设计方向)			57.5	928	192	736		12	12	16	18					
职业拓展课	1	四史教育类	2	32	32									1. 每生共需修4门职业拓展课, 共计8学分, 每门课程2学分32学时。 2. 每类课程各提供5-8门供学生任意选修, 其中四史教育类、创新创业类分别必修1门。 3. 每类课程限选4学分, 技能竞赛类、考级考证类不限学分。		
	2	创新创业类	2	32	32											
	3	职业素养类	2	32	32											
	4	艺术审美类	2	32	32											
	5	自然科技类	2	32	32											
	6	技能竞赛类	2	32	32											
	7	信息技术类(考级考证)	2	32	32											
	8	外语类(考级考证)	2	32	32											
合计			8	128	128			0	0	4	4					
岗位实习课	1	岗位认知考察	1	25		25	考查	1周								
	2	顶岗实习	24	600		600	考查					24周				
	3	综合实习、毕业设计(论文)	7	175		175	考查						9周			
	合计			32	800		800		2				25	25		
总计(数字影像与网络视频方向)			132.5	2524	648	1876		28	27	26	24	25	25			
总计(游戏动画设计方向)			133	2528	652	1876		28	27	26	24	25	25			
职业基本素养课	1	校史教育课程	0.5	8			考查	3		4		1				
	2	红色教育课程	1	20			考查	14		4		2				
	3	生命教育课程	1	14			考查	5		7		2				
	4	主题班会活动	2	40			考查	16		16		8				
	5	校园文化活动	8	128			考查	64		60		4				
	6	社会实践活动	6	108			考查	54		54		/				
合计			18.5	318												

备注: 1. 所有课程实施课程思政, 落实立德树人。2. 原则上课程实施理论与实践紧密结合的教学模式。3. 原则上执行18周教学+2周复习考试。

附表二 公民素养课实践安排表

课 程 名 称	学 分	总 学 时	理 论 学 时	实 践 学 时	实 践 形 式	安 排 学 期	备 注
毛泽东思想和中国特色社 会主义理论体系概论	4	64	48	16	参观、考察、调查 等	2	
体育(一)(二)(三)(四)	6.5	108	4	104	体育运动、体质健 康测试	1, 2, 3, 4	
国防教育与军事训练	4	148	36	112	国防教育、军事训 练	1	
数字技能基础(一)(二)	4	64	16	48	机房实训	1, 2	
心理与生命健康教育 (一)(二)	2	32	26	6	自救技能比赛	1, 2	
沟通与应用文写作	2	32	16	16	情景模拟、应用文 写作练习	2/3	
人文艺术赏析	2	32	10	22	电影、音乐欣赏； 微电影、音乐视频 录制	2/3	
职业形象与礼仪	2	32	16	16	化妆、形体仪态、 礼仪练习	2/3	
合计	26.5	512	172	340			

附表三 专业课实践环节安排表

类别	课程	实践教学项目	学期	周次	学时数	主要内容及要求	地点	方式	
专业 课	共享 专业 基础 课	造型基础	1	1-4	34	掌握人物、场景的快速表现	课内	完成作业	
		形式语言	1	5-10	48	能熟练运用点线面等构成要素	课内	完成作业	
		设计表达 1	1	11-14	32	掌握 Photoshop 软件工具的运用	课内	完成作业	
		设计美学	2	1-8	17	了解电影、动画的美学	课内	完成作业	
		设计色彩	2	1-4	26	了解电影、动画中的色彩运用	课内	完成作业	
		手绘表现技法	2	5-9	34	熟悉如何手绘去表现场景及角色内容	课内	完成作业	
	数字 影像 与 网络 视频 方向	视听语言	影视媒介视听语言的运用	1	1-8	20	了解镜头语言、声音的运用、剪辑、场面调度等视听语言的基础知识	课内	完成作业
		设计表达 2 (Premiere 软件)	Premiere 软件视频剪辑技术的运用	2	10-18	60	掌握视频剪辑的各种常规技术	课内	完成作业
		摄影基础	使用照相机等摄影器材,能够完成不同题材的摄影创作	3	1-3	40	掌握摄影的基础知识和技术	课内外	完成作业
		摄像基础	使用手机、摄像机等摄像器材,能够完成不同题材的视频创作	3	4-6	40	掌握摄像的基础知识和技术	课内外	完成作业
		分镜脚本设计	分镜脚本的撰写设计	3	7-8	24	能对影片进行分析、撰写动画短片的分镜剧本,并通过手绘等形式绘制三维动画短片、MG 动画、动态广告、动态招贴等分镜头脚本	课内	完成作业
		设计表达 3 (After Effects 软件)	掌握影视后期项目的制作流程和技术的运用	3	9-13	68	掌握 AE 后期软件进行视频合成、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3d 图层、灯光技术、输出等数码影像的编辑处理以及特效的操作	课内	完成作业
		商业摄影实务	拍摄主题性商业产品广告摄影	3	14-18	55	能熟练运用设备以及专业知识进行商业性的产品广告摄影。	课内外	完成作业
		网络短视频创作 实务	网络短视频创作的建设与运营	4	1-5	65	掌握网络短视频的内容和专题策划、选题、视觉执行,并熟悉相关的新媒体运营知识和各种推广技能	课内外	完成作业
		微电影创作实务	运用摄像器材完成电视栏目、纪实类、剧情类影像的摄像创作	4	6-10	65	掌握摄像机及其附属设备的操作、摄像构图、画面编辑思维、光线的运用、拍摄计划制订、不同类型节目的设备技术参数调整、不同类型影像素材的拍摄	课内外	完成作业
		直播运营与管理	直播运营与管理	4	11-13	33	熟悉整理收集业务信息资料,建立最新的信息资料库。熟悉整理直播生态相关知识等,掌握直播运营与管理的一系列流程	课内外	完成作业

	项目策划与设计应用	完整项目的创意策划与应用	4	14-18	75	掌握新媒体环境的项目策划与项目创意技术, 实现解决完整项目的策划与创意能力	课内外	完成作业
游戏动画设计方向	视听语言	影视媒介视听语言的运用	1	1-8	20	了解镜头语言、声音的运用、剪辑、场面调度等视听语言的基础知识	课内	完成作业
	设计表达 2 (Premiere 软件)	Premiere 软件视频剪辑技术的运用	2	10-18	60	掌握视频剪辑的各种常规技术	课内	完成作业
	动画制作基础	动画制作	3	1-3	36	掌握 Flash 动画制作的技术	课内	完成作业
	交互设计基础	交互设计	3	4-6	36	了解交互设计的基本概念, 熟悉交互设计在项目流程中的位置和任务, 明确交互设计的具体职能	课内	完成作业
	设计表达 3 (Cinema 4D 软件)	Cinema 4D 游戏动画制作	3	7-10	52	掌握 Cinema 4D 软件制作游戏角色骨骼绑定、游戏角色蒙皮、游戏角色动画等的制作	课内	完成作业
	设计表达 4 (Maya 软件)	MAYA 动画的制作	3	11-15	68	掌握 MAYA 软件从多边形创建各种造型以及如何设定多边形贴图的方法到完成角色动画的整个流程	课内	完成作业
	游戏界面设计应用	游戏界面设计	3	16-18	32	了解游戏行业美术设计师岗位要求并掌握卡通游戏界面的设计制作规范, 能熟练掌握游戏界面制作流程和方法技巧, 以及游戏界面的设计制作能力达到行业岗位的基本要求	课内	完成作业
	游戏角色与场景设计应用	游戏角色与场景设计	4	1-3	36	熟悉游戏角色与场景设计的基本步骤与方法	课内	完成作业
	网络短视频创作实务	网络短视频创作的建设与运营	4	4-8	65	掌握网络短视频的内容和专题策划、选题、视觉执行, 并熟悉相关的新媒体运营知识和各种推广技能	课内外	完成作业
	MG 动画制作应用	MG 动画制作	4	9-13	65	熟练掌握二维三维动画制作软件的动画制作原理, 具有制作物体运动动画角色动画制作的能力	课内外	完成作业
	动画短片创作实务	动画短片制作	4	14-18	75	掌握动画短片的整个制作流程, 以及影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识	课内外	完成作业
	小 计					736		
岗位实习	岗位认知考察	专业认知、企业考察	1	学期中	25	专业感知, 市场调查、公司观摩	校外	停课进行
	顶岗实习	专业对口岗位实习	5	1-20	600	对所学知识的综合应用和就业	校外	停课进行
	综合实习、毕业设计 (论文)	按要求撰写论文	7	1-15	175	对所学知识的综合应用和就业	校外	停课进行
	小 计					800		
总 课 时			1536					

注：一周实践教学环节学时数平均为 25 学时。“方式”中的分散是指将实践教学的课时分散到平时的教学中，“集中”是指安排相对集中的课时进行实践教学。

附表四 专业参考书籍和推荐证书一览表

序号	项目	名称	安排学期	备注
1	参考书籍	理查德·威廉姆斯. 动画师生存手册	1	
2		李四达. 数字媒体艺术概论	1	
3		贾秀清. 重构美学: 数字媒体艺术美学本性	2	
4		武晨晓. 日本动漫绘画中的线条设计	2	
5		王颜芳. 色彩的心理效应	2	
6		李泽厚. 美的历程	3	
7		郭晓寒. 互动媒体艺术	3	
8		李停战. 数字影视剪辑艺术教程	3	
9		杨华. 新媒体艺术之互动影像装置艺术	4	
10		[美] 悉德·菲尔德. 电影剧本写作基础	4	
11	推荐证书	Adobe 设计师证书		
12		三维动画师		
13		影视后期剪辑师		
14		影视后期合成师		
15		动画特效合成师		
16		ICAD 国际商业美术设计师		

附表五 学期周数分配表

项 目	周 数 分 配						合计
	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	
课内教学	14	18	18	18	/	/	68
复习考试	2	2	2	2	/	/	8
实习实训	1	/	/	/	18	13	32
毕业设计(论文)答辩	/	/	/	/	/	1	1
国防教育与军事训练	2	/	/	/	/	/	2
毕业教育	/	/	/	/	/	1	1
机动	1	/	/	/	/	/	1
寒(暑)假	5	8	5	8	5	/	31
合 计	25	28	25	28	23	15	144

附表六 各课程板块理论教学与实践教学安排及比例表

1. 数字影像与网络视频方向

课程性质	学 时			百 分 比 %		
	理 论	实 践	小 计	理 论	实 践	小 计
公民素养课	332	340	672	13.15%	13.47%	26.62%
专业课	188	736	924	7.45%	29.16%	36.61%
职业拓展课	128	/	128	5.07%	/	5.07%
岗位实习课	/	800	800	/	31.70%	31.70%
总 计 学 时	648	1876	2524	25.67%	74.33%	100.00%

2. 游戏动画设计方向

课程性质	学 时			百 分 比 %		
	理 论	实 践	小 计	理 论	实 践	小 计
公民素养课	332	340	672	13.13%	13.45%	26.58%
专业课	192	736	928	7.59%	29.11%	36.71%
职业拓展课	128	/	128	5.06%	/	5.06%
岗位实习课	/	800	800	/	31.65%	31.65%
总 计 学 时	652	1876	2528	25.79%	74.21%	100.00%