

数字媒体艺术专业 2020 版本科人才培养方案

专业代码： 130508 标准学制： 四年 授予学位： 艺术学学士

一、培养目标

本专业适应数字时代与信息社会发展需求，面向影视、动画及交互方向，着眼于传统文化、地方文化及海洋文化研究，坚持走内涵发展之路，提升学生媒体艺术创新能力及实际操作能力，培养德智体美劳全面发展，具有海洋意识、创新精神与家国情怀的复合应用型人才。学生毕业后可到各级电视台、影视剧组、文化传媒、网络媒体、动漫机构、游戏设计等企事业单位，从事现代媒体艺术设计和管理工作。

本专业学生毕业 5 年左右在社会与专业领域预期达到的目标：

目标 1：牢固树立正确的世界观、人生观、价值观，具有艺术修养、人文素养、海洋意识及基本的工程素养，具有良好的职业道德和职业素养，能做到与时俱进并承担职业发展责任和社会责任。

目标 2：掌握行业通用的工具及操作技术，熟练掌握本专业常用的设计软件，能够实施媒体艺术相关领域中的项目调研、策划、设计、实现、运营、管理等环节，既能够在设计公司 and 部门团队合作中完成至少一个环节的工作并承担相应工作岗位职责，同时具备成为独立策划设计师、进行自主创业的基本能力。

目标 3：具有数字媒体知识的综合应用能力和艺术创新能力，能够解决艺术设计领域中的跨界问题，能够综合考虑社会、经济、文化、生态、技术多维度的需要，实施设计的相关环节。

目标 4：具有较强的表达能力、交流沟通能力和人际交往能力，具有一定的国际视野和跨文化交流能力，可进行逻辑清晰有效的阐述表达，能汇编相关策划方案、制作分镜脚本、撰写设计报告和工作报告，能够将创意设计思路与客户、同行及社会公众进行阐述和进行有效的沟通交流。

目标 5：具备自主学习及终身学习能力，具备自主获取专业前沿知识、技能的能力，能迅速适应互联网时代设计行业需求及媒体艺术多元化发展趋势，具有主动学习、可持续发展及终身学习的能力和意识。

二、毕业要求

本专业学生主要学习数字媒体艺术的基本理论，掌握数字媒体艺术创作手段与方法，具

有解决复杂媒体艺术设计问题的知识、能力和素质。

本专业学生毕业时达到如下要求：

1. 综合素养：具有正确的世界观、人生观、价值观，掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识，解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。

2. 问题分析：能通过文献调研，分析复杂媒体艺术项目的实现问题，能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题，以获得有效解决方案。

3. 设计/开发解决方案：能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术，针对实际设计问题，制定出解决方案，设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程，并能够在设计环节中体现创新意识。

4. 设计研究：能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。

5. 使用现代工具：能够针对媒体艺术创作加工问题，选择与使用恰当的技术资源，能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法，精通某一方向工具设备的使用技巧，并能够理解其局限性。

6. 设计与市场：能够基于数字媒体艺术专业相关背景 and 知识进行合理分析，评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并明了设计师应承担的责任。

7. 环境和可持续发展：能够理解和评价针对复杂媒体艺术创作问题的专业实践和传播对环境、社会可持续发展的影响。

8. 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀，能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范，履行责任。

9. 个人与团队：能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。

10. 沟通：在系统化媒体艺术实践项目中，能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

11. 项目管理：理解并掌握媒体艺术设计策划与管理的基本方法，并能在专业领域中应用。

12. 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。

三、主干学科

设计学

四、主干课程

摄像基础、数字音频制作、交互设计基础、交互界面设计、动态视效设计、二维动画设计、三维动画设计、虚拟现实设计、影像专题创作、交互专题设计

五、主要实践环节

专业考察与实习（一）、专业考察与实习（二）、专业实习与考察（三）、色彩风景写生
A、影视后期制作、移动应用设计、涉海文创训练、毕业实习与设计（论文）

六、毕业及学位授予

1. 毕业条件

- （1）具有良好的思想品德、身体素质和人文素养，符合学校规定的德育、体育、美育和劳动教育标准，《国家学生体质健康标准》测试成绩达到 50 分（含 50）以上；
- （2）完成人才培养方案规定的所有课程和环节，获得规定的 161 个学业学分；
- （3）获得规定的素质拓展 10 个学分，其中 A 类不少于 4 学分，B 类不少于 6 学分；
- （4）获得规定的劳动教育 2 个学分。

学生在允许的修业年限内，达到毕业要求者，颁发本科毕业证书。

2. 学位授予

符合江苏海洋大学普通高等教育本科毕业生学士学位授予实施细则相关规定的学生，可授予艺术学学士学位。

七、课程构成及学分分配

数字媒体艺术专业课程学分统计见表 1，数字媒体艺术专业实专业实践教学学分和比例统计见表 2，数字媒体艺术专业各学期教学活动安排见表 3。

表 1 数字媒体艺术专业课程学分统计（素质拓展学分和劳动教育学分不参与计算）

课 程 平 台	课 程 模 块	课 程 性 质	学 分 数	占 总 学 分 比 例 %
公共基础平台	公共基础课程模块	必修	40.5	25.16
	公共基础实践模块	必修	3+【2】	1.86
素质拓展平台	素质拓展课程模块	限选	8	4.97
	素质拓展实践模块	选修	【6】	
学科基础平台	学科基础课程模块	必修	28.5	17.70
专业能力平台	专业课程模块	必修	40	24.84
		选修	14	8.70
	专业实践模块	必修	27	16.77

	科研与创新训练模块	选修	【4】	
合 计			161+【12】	100

表 2 数字媒体艺术专业实践性教学学分和比例统计（素质拓展和劳动教育学分参与计算）

实践性教学环节	学分数	占总学分比例 %
公共基础实践环节	3+【2】	2.89
素质拓展实践环节	【6】	3.47
课内实验	31.5	18.21
单独设置的实验课程	0	0
专业实践环节	27	15.61
科研与创新训练环节	【4】	2.31
合 计	61.5+【12】	42.49

表 3 数字媒体艺术专业各学期教学活动安排

学期	课程名称	学分	学时	学期	课程名称	学分	学时
第一 学期	思想道德与法治	3	48	第二 学期	中国近现代史纲要	3	48
	大学计算机	2	40		实用软件高级应用	4	64
	体育 A(一)	1	36		体育 A(二)	1	36
	大学英语(一)	3	48		大学英语(二)	3	48
	军事理论	2(1)	36		计算机辅助设计(平面设计软件)	3	48
	设计素描	4	64		大学生心理健康	2(1)	32
	设计色彩	3	48		艺术设计史	2	32
	军训	2	2 周		色彩风景写生 A	3	3 周
	小计	19	320 学时 +2 周		专业选修课	2	32
第三 学期	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	第四 学期	马克思主义基本原理	3	48
	体育 A(三)	1	36		体育 A(四)	1	36
	大学英语(三)	2	32		大学英语(四)	2	32
	大学生创业基础	1	16		图形创意设计 B	2	32
	二维形式基础	4	64		摄像基础	3	48
	三维形式基础	3	48		动画基础	3	48

	艺术概论	2	32		视听语言	2	32
	工程训练 C	1	1 周		数字音频制作	3	48
	专业选修课	2	32		专业考察与实习（一）	2	2 周
	小计	19	308 学时 +1 周		小计	21	324 学时 +2 周
第五学期	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	第六学期	二维动画设计	4	64
	交互设计基础	3	48		三维动画设计	4	64
	交互界面设计	3	48		虚拟现实设计	4	64
	动态视效设计	4	64		移动应用设计	2	2 周
	影视后期制作	2	2 周		专业考察与实习（二）	2	2 周
	专业选修课	6	96		专业选修课	2	32
	小计	21	304 学时 +2 周		小计	18	224 学时 +4 周
第七学期	职业发展与就业指导	1(0.5)	16	第八学期	毕业实习与设计（论文）	12	16 周
	艺术设计综合阅读与写作	1.5	24				
	影像专题创作	3	48				
	交互专题设计	4	64				
	设计管理与实务	2	32				
	涉海公共艺术设计	2	32				
	涉海文创训练	2	2 周				
	专业实习与考察（三）	2	2 周				
	专业选修课	2	32				
	小计	19	248 学时 +4 周		小计	12	16 周

备注：

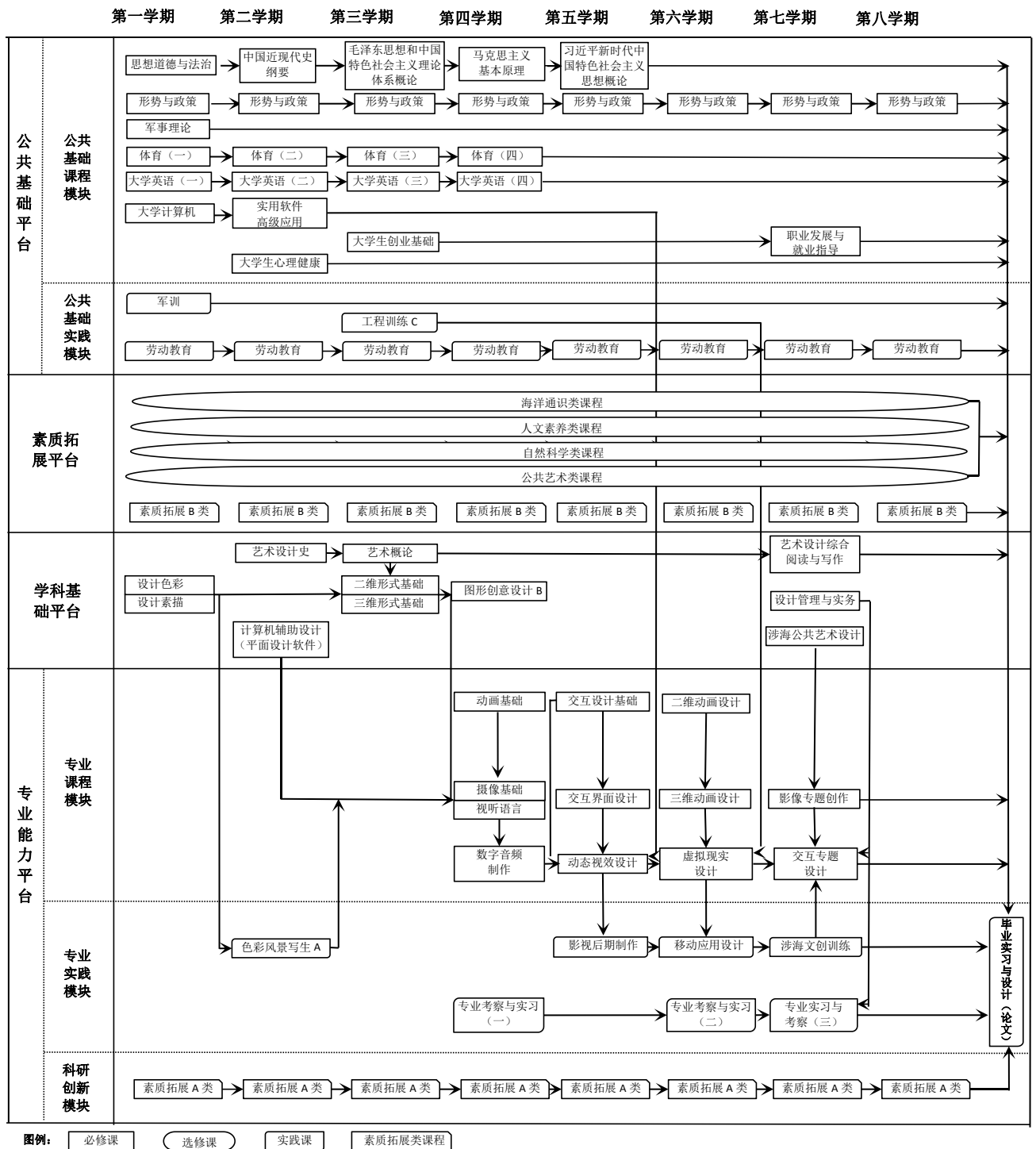
“劳动教育” 2 学分，每学期不少于 0.2 学分；

“形势与政策” 2 学分，64 学时，每学期 0.25 学分、8 学时；

“素质拓展课程模块” 8 学分，不限定学期。

八、数字媒体艺术专业课程体系配置关系

以学生学习成果为起点，反向设计能对学生能力有清晰映射关系的课程体系。为最大限度地剖析各个学期开设课程之间的内在联系，数字媒体艺术专业课程体系配置关系见图 1。



图例： 必修课 选修课 实践课 素质拓展类课程

图 1 数字媒体艺术专业课程体系设计图

九、课程指导性修读计划

数字媒体艺术专业本科课程指导性修读计划（2020版）见表4。

表4 江苏海洋大学数字媒体艺术专业本科课程指导性修读计划（2020版）

课程平台	课程模块	课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	授课学时	实验学时	开课学期	实践环节	修读说明	
公共基础平台	公共基础课程模块	必修	2110030054	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	40	8	3			
			2643070010	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	5			
			2643030010	思想道德与法治	3	48	40	8	1			
			2110030092	中国近现代史纲要	3	48	40	8	2			
			2643050010	马克思主义基本原理	3	48	48		4			
			2110030071	形势与政策	2	64	64		1-8			
			2106010521	大学计算机	2	40	16	24	1			
			2106010581	实用软件高级应用	4	64	32	32	2			
			2114010011	体育A(一)	1	36	36		1			
			2114010012	体育A(二)	1	36	36		2			
			2114010013	体育A(三)	1	36	36		3			
			2114010014	体育A(四)	1	36	36		4			
			21150100091	大学英语(一)	3	48	48		1			
			21150100092	大学英语(二)	3	48	48		2			
			21150100015	大学英语(三)	2	32	32		3			
			21150100016	大学英语(四)	2	32	32		4			
			2114020012	军事理论	2	36	32	4	1			
			2416000021	大学生心理健康	2(1)	32	16	16	2			
			2412000030	大学生创业基础	1	16	16		3			
			2110030111	职业发展与就业指导	1(0.5)	16	8		7		讲座等0.5学分	
	公共基础课程模块应修学分小计					40.5						
	公共基础实践模块	必修	2119010010	军训	2	2周		2周	1	√		
			2118010038	工程训练C	1	1周		1周	3	√		
				劳动教育	【2】				1-8	√	按照江苏海洋大学劳动教育实施方案执行	
		公共基础实践模块应修学分小计					3+【2】					
	公共基础平台应修学分合计					43.5+【2】						
	素质拓展	素质拓展	限选	海洋知识类课程		2	学生必须在每一类课程中修满2学分，该模块一共需修满8学分					
				人文素养类课程		2						

课程平台	课程模块	课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	授课学时	实验学时	开课学期	实践环节	修读说明
拓展平台	课程模块			自然科学类课程	2						
				公共艺术类课程	2						
	素质拓展实践模块	选修		素质拓展 B 类	【6】						
素质拓展平台应修学分合计					8+【6】						
学科基础平台	学科基础课程模块	必修	2113011730	设计素描	4	64	64		1		
			2113011740	设计色彩	3	48	48		1		
			2113010740	艺术设计史	2	32	32		2		
			2113011780	计算机辅助设计(平面设计软件)	3	48	8	40	2		
			2113011760	二维形式基础	4	64	64		3		
			2113011790	三维形式基础	3	48	48		3		
			2113010730	艺术概论	2	32	32		3		
			2113010712	图形创意设计 B	2	32	32		4		
			2113011751	艺术设计综合阅读与写作	1.5	24	24		7		
			2113011550	设计管理与实务	2	32	32		7		
			2113011810	涉海公共艺术设计	2	32	32		7		
学科基础平台应修学分合计					28.5						
专业能力平台	专业课程模块	必修	2113011591	摄像基础	3	48	24	24	4		
			2113011111	动画基础	3	48	48		4		
			2113010540	视听语言	2	32	32		4		
			2113011610	数字音频制作	3	48	8	40	4		
			2113030160	交互设计基础	3	48	48		5		
			2113030170	交互界面设计	3	48	48		5		
			2113030441	动态视效设计	4	64	8	56	5		
			2113011132	二维动画设计	4	64	64		6		
			2113011200	三维动画设计	4	64	8	56	6		
			2113030330	虚拟现实设计	4	64	8	56	6		
			2113011660	影像专题创作	3	48	48		7		
			2113011670	交互专题设计	4	64	32	32	7		团队教学
		专业必修应修学分小计					40				
			2113011820	中国美术简史	2	32	32		2		

课程平台	课程模块	课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	授课学时	实验学时	开课学期	实践环节	修读说明	
		选修	2113010250	国画	2	32	32		2			
			2113010863	油画	2	32	32		2			
			2113011680	插画设计	2	32	32		2			
			2113010630	数字媒体艺术概论	2	32	32		3			
			2113020250	书法艺术	2	32	32		3			
			2113030310	绘本分镜训练	2	32	32		5			
			2113011120	动漫衍生设计	2	32	32		5			
			2113030450	动态插画设计	2	32	32		5			
			2113030221	游戏设计基础	2	32	32		5			
			2113030280	传统文创训练	2	32	32		5			
			2113010691	陶艺 A	2	32	8	24	5			
			2113030230	涉海短片创意	2	32	32		6			
			2113030300	定格动画	2	32	8	24	6			
			2113011820	装饰线描	2	32	32		7			
			2113030251	数字广告创作	2	32	32		7			
			2113030181	网页艺术设计	2	32	8	24	7			
	专业选修应修学分小计					14						
	专业课程模块应修学分小计					54						
		专业实践模块	必修	2113010432	色彩风景写生 A	3	3周		3周	2	√	
				2113000021	专业考察与实习（一）	2	2周		2周	4	√	
				2113000022	专业考察与实习（二）	2	2周		2周	6	√	
				2113000024	专业实习与考察（三）	2	2周		2周	7	√	
				2113010792	影视后期制作	2	2周		2周	5	√	
				2113030271	移动应用设计	2	2周		2周	6	√	
				2113030460	涉海文创训练	2	2周		2周	7	√	
				2113000030	毕业实习与设计（论文）	12	16周		16周	8	√	
	专业实践模块应修学分小计					27						
科研与创新训练模块	选修		素质拓展 A 类	【4】	根据江苏海洋大学本科生素质拓展学分认定实施办法认定							
		科研与创新训练模块应修学分小计				【4】						
专业能力平台应修学分合计					81+【4】							
总计					161+【12】							

十、毕业要求支撑培养目标的对应关系

数字媒体艺术专业的毕业要求支撑人才培养目标的对应关系见表5。

表5 毕业要求支撑培养目标的对应关系

毕业要求	培养目标1	培养目标2	培养目标3	培养目标4	培养目标5
1. 综合素养	√		√	√	√
2. 问题分析		√	√		√
3. 设计/开发解决方案	√	√	√	√	
4. 设计研究		√	√	√	
5. 使用现代工具		√	√		√
6. 设计与市场	√		√		
7. 环境和可持续发展	√		√		√
8. 职业规范	√		√	√	
9. 个人与团队		√		√	
10. 沟通		√	√	√	
11. 项目管理		√	√	√	
12. 终身学习	√				√

十一、课程支撑毕业要求的对应关系

数字媒体艺术专业课程体系中的每门课程与12项毕业要求之间的支撑对应关系见表6。

表6 数字媒体艺术专业课程支撑毕业要求的对应关系

课程名称	毕业生应该具备的要求和能力											
	要求1	要求2	要求3	要求4	要求5	要求6	要求7	要求8	要求9	要求10	要求11	要求12
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论								M				
习近平新时代中国特色社会主义思想概论								M				
思想道德与法治						M	L	M				
中国近现代史纲要								M				
马克思主义基本原理								M				
形势与政策						M	M					
大学计算机				M	L							
实用软件高级应用				M	L							
体育A(一~四)												M
大学英语(一~四)												M
军事理论								M				

课程名称	毕业生应该具备的要求和能力											
	要求 1	要求 2	要求 3	要求 4	要求 5	要求 6	要求 7	要求 8	要求 9	要求 10	要求 11	要求 12
大学生心理健康								M	M	M		M
大学生创业基础						M		M				
职业发展与就业指导						M		M				M
军训								M				M
劳动教育												M
工程训练 C				M								
设计素描	H	M	M									
设计色彩	H	M	M									
艺术设计史	H	L	M									H
计算机辅助设计(平面设计软件)	H			H	H							M
色彩风景写生 A	H	L	L									
二维形式基础	H	H	H									
三维形式基础	H	H	H									
图形创意设计 B	H	H	H									
艺术概论	H	L	M									H
艺术设计综合阅读与写作	H	L	L									H
设计管理与实务	M										H	
涉海公共艺术设计	H	L	M			L	M					
摄像基础	L		H	L	H							L
动画基础	L		H	L	H							L
视听语言	L		H	L								H
数字音频制作	L		H	M	H			H				
交互设计基础	L	H	H	M	H			M				
交互界面设计	L	H	H	M				M				
动态视效设计	L	H	H	M	H			M				
二维动画设计			H	M	H				H	M		M
三维动画设计			H	M	H				M	H		M
虚拟现实设计	M		H	M	H	M	H					
影像专题创作	H		H	H		M	M				H	
交互专题设计	H		H	H		H	M				M	
专业考察与实习(一)							H	H	H	H	H	

课程名称	毕业生应该具备的要求和能力											
	要求1	要求2	要求3	要求4	要求5	要求6	要求7	要求8	要求9	要求10	要求11	要求12
专业考察与实习（二）							H	H	H	H	H	
专业实习与考察（三）							H	H	H	H	H	
影视后期制作		L		H	H							L
移动应用设计		M	H	H	M	H	M					
涉海文创训练	M		H	H			M	M				
毕业实习与设计（论文）		H	H	H	H	M	L		M	H	M	H

说明：用H、M、L表示，其中H表示强支撑，M表示中等支撑，L表示弱支撑。

十二、有关说明

学分计算及其与课时之间的对应关系说明如下：

- (1) 理论课程（含课内实验），1 学分对应 16 学时（含课内实验学时）；
- (2) 素质拓展课程模块课程和独立实验课程，1 学分对应 24 学时；
- (3) 形势与政策，2 学分对应 64 学时；
- (4) 体育，1 学分对应 36 学时；
- (5) 军事理论，2（1）学分对应 36 学时；
- (6) 课程设计或课程实习，1 学分对应 1 周；
- (7) 毕业实习与设计（论文），12 学分对应 16 周。

十三、本培养方案由艺术设计学院负责解释

执笔人： 阙元元

审 定： _____

院 长： _____

日 期： 2023 年 10 月 8 日