

# 数字媒体艺术专业本科人才培养方案

(版本号: V2022.03)

修订时间: 2025 年 03 月 生效时间: 2025 年 03 月

学术带头人: 刘恩鹏 (博士/副教授)

专业负责人: 邱韵洁 (硕士/副教授)

## 一、专业基本信息

学院: 艺术与传媒学院	
学科: 艺术学	专业类别: 设计学
专业名称: 数字媒体艺术	专业代码: 130580
学制: 4 年	授予学位: 艺术学学士
中国规则总学分: 160	总教学学时数: 2552
欧洲学分转换系统: 205	工作量: 5701

## 二、专业简介

数字媒体艺术专业 2018 年开始招生, 为校级专创融合试点专业。本专业紧密贴合数字经济时代需求, 特色鲜明地“服务地方, 专注数字文旅产业”的人才建设发展定位, 确保应用型人才与行业需求深度融合。毕业生能够在相关国家部门、互联网企业, 数字出版以及科研机构等行业从事相关工作。同时本专业以云南民族文化为特色, 强调数字媒体与民族传统文化的融合。培养的人才具有多元化、科学艺术、民族传统、商业传媒相结合的思维。学生将通过丰富的实践训练和理论学习, 掌握数字媒体艺术的核心技能, 具备开放性、感知性和体验性的统合设计和解决问题的能力, 通过数字媒体艺术的表现手段, 为民族文化的传承和发展做出贡献。

## 三、培养目标

本专业立足云南, 培养适应云南地方经济社会发展需要, 既懂艺术又懂技术, 具有良好的创新意识和创意能力, 扎实的艺术设计与新媒体整合能力, 具备数字视觉创新设计, 数字影像创作及制作能力。能够在相关国家部门、互联网企业, 数字出版以及科研机构等行业, 在数字影像、网络互动综合媒介、数字产品设计等艺术设计领域, 从事策划、设计等工作的高层次应用型、技术技能型人才。

## 四、毕业标准及毕业要求

(一) 毕业标准

学生德、智、体、美、劳全面发展，达到学校完成本培养方案规定的各教学环节的学习，最低修满 218 学分，毕业设计（论文）答辩合格，达到《国家学生体质健康标准》合格要求，准予毕业。

1.通识教育课程体系修满 65 学分，其中通识教育选修课至少选修 14 学分；

2.专业教育课程体系修满 153 学分，其中专业教育选修课至少选修 22 学分；

3.综合素质教育学分修满 8 学分，其中创新创业实践项目修满 3 学分，素质教育拓展项目修满 3 学分，社会实践项目修满 2 学分。

4.职业资格证书要求：数字艺术设计师系列资格认证。（6 选 1）

序号	职业资格证书名称	发证部门	备注
1	摄影师摄像师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求
2	影视剪辑师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求
3	影视特效设计师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求
4	插画设计师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求
5	动画设计师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求
6	数字艺术设计师	工业和信息化部 NCAE	毕业要求

## （二）毕业要求

毕业基本要求	分指标点
<b>毕业要求 1:</b> 思想与素质要求	1.1 能够理解马克思主义基本原理和中国近现代史，践行社会主义核心价值观，展现政治认同和家国情怀； 1.2 能够遵守法律法规，展现诚信品质、职业精神和责任意识，具备良好的社会公德和职业道德； 1.3 能够发现、辨析、质疑、评价专业领域的现象和问题，表达批判性见解； 1.4 了解艺术发展的规律，具备较高的人文素养、审美能力、鉴赏能力； 1.5 尊重并理解多元文化的差异性，具有国际视野和跨文化理解能力。
<b>毕业要求 2:</b> 专业知识要求	2.1 熟悉数字艺术专业相关的国家方针政策，及有关知识产权的法律法规； 2.2 掌握本专业的发展历史、前沿知识及创新方向，并能够将所学知识用于解读本专业领域相关作品。 2.3 理解数字媒体艺术的创作流程及基本理论，掌握数字媒体艺术学科领域专业知识，具备艺术、科技、跨学科的复合能力； 2.4 探索最新行业动态，掌握数字媒体艺术的传播理论和应用方法。
<b>毕业要求 3:</b> 专业能力要求	3.1 能够运用动画、影视后期、网络交互、信息视听等技术，创作数字媒体艺术作品； 3.2 能够在技术、应用上进行探索和创新，设计相应的数字媒体艺术项目创作方案； 3.3 能够选择与使用恰当的现代设计工具，解决数字媒体艺术领域的设计问题的能力。
<b>毕业要求 4:</b> 通用能力要求	4.1 能够应用现代数字技术与软件工具，对信息数据进行收集、分析和处理，撰写报告或设计文稿，清晰表达专业见解； 4.2 具备在数字媒体艺术领域与同行及社会公众进行有效沟通交流的能力； 4.3 能够有效运用数字媒体艺术知识技能，服务于地方经济发展； 4.4 能够运用本专业从事文化传承工作； 4.5 能够理解一门外语的基本内容，完成简单的听、说、读任务，支持专业领域的跨文化交流； 4.6 具有跨专业团队协作能力。

## 五、主干学科、能力模块、核心课程与毕业要求矩阵图

### （一）主干学科

艺术设计学、多媒体技术学

(二) 专业能力模块课程能力

1.模块名称: 通识教育模块、基础模块、软件技术模块、数字内容产业模块、创新创业模块。

2.核心课程: 数字影像拍摄、数字插画设计、数字二维动效设计、数字影像编辑与合成、信息视觉设计、动态影像设计、数字三维动效设计。

3.教学目标及学习成果

模块名称	支撑课程	先修课程	学习总量	
			workload 学时	ECTS 学分
通识教育模块	思想道德与法治、 习近平新时代中国特色社会主义思想概论、 马克思主义基本原理、 中国近现代史纲要、 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、 大学语文、 大学外语、 美与人生—(淑女学堂/君子学堂)、 军事理论与训练、 大学体育(俱乐部)、 大学生健康教育、 职业生涯规划与就业指导、创业教育 大学计算机基础 通识教育选修课(含四史、中华优秀传统文化等思政类选择性必修课程)	无	1677	63
基础模块	<b>设计基础:</b> 设计构成、数字插画设计 <b>理论基础:</b> 中外设计史、数字媒体概论、世界现代设计史	造型基础(1)、造型基础(2)、造型基础(3)	458	17
软件技术模块	<b>2D:</b> 数字二维动效设计、动态影像设计 <b>3D:</b> 数字三维动效设计 <b>交互设计:</b> 用户体验及交互设计基础、信息视觉设计、用户界面设计 <b>影视后期:</b> 数字影像编辑与合成、影视特效设计	计算机辅助设计、数字影像拍摄	1049	43

数字内容产业模块	数字文旅 IP 设计、数字媒体艺术与民族文化传播、新媒体视频创作与制作	分镜头设计、角色造型设计	252	9
创新创业模块	数字媒体设计应用能力综合实践 1、数字媒体设计应用能力综合实践 2、毕业实习、毕业设计	创新思维设计、数字声音艺术、视听语言	1020	34

## 六、专业主要实践环节

序号	课程	是否必修	主要实践项目	workload 课时	ECTS 学时	学期/周次	场所 (含校外)
1	造型基础	是	设计素描	84	3	1/1-18	画室
2			设计色彩	84	3	1/1-18	画室、实训室
3	设计构成	是	构成	56	2	2/1-18	设计工作室
4	计算机辅助设计	是	PS/AI	112	4	2/1-18	设计机房
5	数字影像拍摄	是	摄影摄像及剪辑	168	6	2/1-18	摄影工作室
6	数字插画设计	是	插画设计	168	6	3/1-18	数字艺术创意实训室
7	用户体验及交互设计基础	是	用户体验分析	56	2	3/1-18	数字艺术创意实训室
8	数字二维动效设计	是	UI 动效	168	6	4/1-18	设计机房
9	数字影像编辑与合成	是	后期特效	168	6	4/1-18	设计机房
10	信息视觉设计	是	视觉语言传达	168	6	4/1-18	设计机房
11	动态影像设计	是	MG 动画	168	6	4/1-18	设计机房
12	数字三维动效设计	是	三维设计	252	9	5/1-18	设计机房
13	专业采风	是	采风实践	60	2	2/15	校外
14	数字媒体设计应用能力综合实践 1	是	项目实践	60	2	4/15	校内、校外
15	数字媒体设计应用能力综合实践 2	是	项目实践	60	2	6/15	校内、校外
16	毕业实习	是	毕业实习	480	16	9-20/1-4	实习基地
17	毕业论文 (设计)	是	毕业论文 (设计)	420	14	5-18	校内、校外

备注：实践教学环节包括实验（训）、实习、社会实践、毕业设计（论文）、课程设计等；场所要写清实验（训）室名称或实习基地。

## 七、教学计划及执行

1.各学期教学周分配表 (单位: 周)

项目	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		合计
	一	二	三	四	五	六	七	八	
军事理论与训练	2	—	—	—	—	—	—	—	2
课程教学	16	18	18	18	18	18	7	—	113
毕业实习	—	—	—	—	—	—	12	4	16
毕业论文(设计)	—	—	—	—	—	—	—	14	14
考试\学分认定\毕业资格审查	2	2	2	2	2	2	1	2	15
教育周数合计	20	20	20	20	20	20	20	20	160
寒暑假	5	7	5	7	5	7	5	--	41
学年周数	52		52		52		45		201

2.专业教育主题活动

序号	活动主题	教育目标	活动形式	组织者	学期
1	专业认知	专业认知	讲座	学院	1
2	职业规划讲座	了解本专业今后的就业方向	讲座	学院	2
3	原画师系列讲座及技能比赛	了解游戏原画师工作特点	讲座、技能比赛	教研室	3
4	三维动画系列到企业见习	了解游戏设计师的工作特点	社会实践	教研室	4
5	影视短片创作系列技能比赛	了解影视职业的工作范围工作特点并实践运用	技能竞赛	教研室	5
6	虚拟现实创作系列讲座	了解虚拟现实职业的工作范围及特点	讲座、技能竞赛	教研室	6
7	摄影、摄像讲座	了解摄影、摄像技巧及艺术审美能力	讲座、技能竞赛	教研室	2-6
8	非遗民族文化	了解云南非遗民族文化项目及工艺制作、知识的推广及保护	讲座	教研室	2-6

八、学位课程信息表

课程类别	课程性质	课程名称	课程编码	ECTS	总学时	中国学分	总教学学时	总教学学时其中		学期教学周数及时分配							
										第一学年		第二学年		第三学年		第四学年	
								第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期		
								理论	实践	18周	18周	18周	18周	18周	18周	18周	18周
通识教育平台	通识教育课程	必修	思想道德与法治	914020016	3	75	3	54	46	8	3						
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	914020031	3	75	3	54	46	8	3							
		马克思主义基本原理	914021011	3	75	3	54	48	6		3						
		中国近现代史纲要	914020007	3	75	3	54	46	8		3						
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	914020003	3	75	3	54	48	6			3					
		形势与政策	914020014	2	50	2	48	48	0	0.5	0.5	0.3	0.3	0.2	0.2	●	

			大学语文	911090017	2	50	2	36	36	0	2							
			大学外语	911090016	12	360	12	216	192	24	4	4	2	2				
			美与人生—(淑女学堂/君子学堂)	911090022; 911090021	1	25	1	18	8	10	1							
			大学生健康教育	913021011	2	50	2	36	32	4	1	1						
			军事理论与训练	913020021	5	148	4	36	36	112	5							
			大学体育(俱乐部)	911070001	5	144	4	144	16	128	1	1	1	1	1			
			职业生涯规划与就业指导	913020004	1	25	1	18	8	10	0.5		0.2	0.3				
			创业教育	911082001	2	50	2	36	16	20		0.5	1.5					
			大学计算机基础	911090018	2	50	2	36	14	22	2							
		选修	通识教育选修课(含四史、中华优秀传统文化等思政类选择性必修课程)	—	14	350	14	252	252	0				6	6	2		
		累计			63	1677	61	1146	892	366	21	15	8	3.6	7.2	6.2	2	
专	专	必	数字媒体概论	100240069	4	112	4	72	72	0	4							
业	业	修	造型基础(1)	100240070	2	56	2	36	12	24	2							

教育 平台	基础 课		造型基础 (2)	100240071	2	56	2	36	12	24	2								
			造型基础 (3)	100240072	2	56	2	36	12	24	2								
			设计构成	100240003	2	56	2	36	10	26		2							
			计算机辅助设计	100240004	4	112	4	72	12	60		4							
			中外设计史	100240005	2	56	2	36	36	0			2						
			用户体验及交互设计基础	100240007	2	56	2	36	10	26			2						
			小计			20	560	20	360	176	184	10	6	4	0	0	0	0	0
	专业 核心 课	必修		数字影像拍摄	100240008	6	168	4	72	20	52		6						
				数字插画设计	100240009	6	168	4	72	12	60			6					
				数字二维动效设计	100240010	6	168	4	72	18	54				6				
				数字影像编辑与合成	100240011	6	168	4	72	12	60			6					
				信息视觉设计	100240012	6	168	4	72	36	36				6				
				动态影像设计	100240013	6	168	4	72	18	54				6				
				数字三维动效设计	100240014	9	252	7	126	54	72					9			
		小计			45	1260	31	558	170	388	0	6	12	18	9	0	0		
	专业 集中 实	必修		专业采风	100240016	2	60	1	20	0	20		2						
				数字媒体设计应用能力综合 实践 1	100240016	2	60	1	20	0	20				2				
				数字媒体设计应用能力综合 实践 2	100240017	2	60	1	20	0	20						2		



	小计		33	924	22	396	273	285			6	6	9	12			
	累计		134	3824	33	594	291	303	10	14	22	26	18	14	9.5	22	
综合素质教育	必修	创新创业实践项目	—	3	-75	3	-60		-60	√	√	√	√		√		3
		素质教育拓展项目	—	3	(75)	3	-60		-60	√	√	√	√		√		3
		社会实践	—	2	50	2	36	0	-36	√	√	√	√	2	√		√
	小计		8	8	200	8	156		156	0	0	0	0	2	0	0	6
合计			205	5701	160	2552			31	29	30	29.6	27.2	20.2	11.5	28	

修订	教学科科长	张维	
	专业负责人	邱韵洁	学术负责人 刘恩鹏
审查	教学副院长	郭璐瑶	
	院长	段智毅	