

山西省普通高等学校高等职业教育 (专科) 专业设置申请表



学校名称 (盖章): 山西林业职业技术学院

学校主管部门: 山西省教育厅

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 550103

所属专业大类名称: 文化艺术大类

所属专业类名称: 艺术设计类

修业年限: 二年

申请时间: 2024年9月

山西省教育厅制

目 录

1. 学校基本情况表	1
2. 申请增设专业的理由和基础	2
3. 申请增设专业人才培养方案	11
4. 专业主要带头人简介	37
5. 教师基本情况表	39
6. 主要课程开设情况表	39
7. 专业办学条件情况表	40
8. 申请增设专业建设规划	42
9. 申请增设专业的论证报告	44

附件：专业人才需求调研报告

1. 学校基本情况表

学校名称	山西林业职业技术学院	学校地址	太原市滨河东路（北段）78 号
邮政编码	030009	学校网址	http://www.sxly.com.cn/
学校办学基本类型	<input checked="" type="checkbox"/> 公办 <input type="checkbox"/> 民办 <input checked="" type="checkbox"/> 独立设置高职院校 <input type="checkbox"/> 本科办高职 <input type="checkbox"/> 成人高校		
在校高职生总数	6883	学校现有高职专业总数	51
上年招生规模	2644	专业平均年招生规模	51
现 有专业类名称（如：5101 农业类）	4401 建筑设计类、5101 农业类、5102 林业类、5208 环境保护类、5802 包装类、6101 电子信息类、6102 计算机类、6302 金融类、6303 财务会计类、6307 市场营销类、6401 旅游类、6501 艺术设计类		
专任教师总数（人）	231	专任教师中副教授及以上职称教师所占比例	35.06%
学校简介和历史沿革（300 字以内）	<p>山西林业职业技术学院是山西省唯一一所林业类高等职业院校，前身为创建于 1952 年的山西林业学校，2002 年 4 月经山西省人民政府批准改制晋升为高等职业技术学院。学院为山西省文明单位，2007 年山西省高职高专人才培养工作水平评估为优秀，2014 年山西省第二次人才培养工作水平评估为 A 级，2015 年确定为省级示范性高等职业院校，2018 年确定为山西省优质高等职业院校建设单位，2019-2020 年先后确定为教育部和山西省现代学徒制、1+X 证书制度试点单位，2021 年入围山西省“双高计划”高水平专业群建设单位。</p> <p>学院设有林业类、农业类、计算机类、金融类、艺术设计类等 11 类 35 个三年制高职专业。学院师资力量雄厚，有教授 6 人，副高以上职称 78 人，硕士学位以上 193 人（其中博士 8 人），同时各专业均聘请企业技术骨干为兼职教师。学院建有分析检验中心、无人机技术应用、物联网技术应用等与各专业相配套的校内实训基地 68 个、校外实训基地 220 个。学院现有 2 个中央财政支持建设的重点专业，1 个国家林业局特色专业，1 个省级高水平专业群，4 个省级示范性重点专业，3 个省级特色专业，3 个省级骨干专业，1 个省级高水平重点专业，11 个省部级示范性、重点、高水平实训基地，3 个国家级现代学徒制专业，1 个省级现代学徒制专业。</p>		

注：专业平均年招生规模=学校年高职招生数÷学校现有高职专业总数

2. 申请增设专业的理由和基础

一、申请增设专业的理由

（一）艺术设计类行业发展现状及趋势

随着我国市场经济的不断发展和经济全球化进程的提高，市场机制进入精神生产领域，生产文化产品的企业大量涌现，文化产业迅猛崛起，在社会生活和国民经济中的地位正在迅猛上升。在许多国家，文化产业已成为重要的支柱产业和新的经济增长点；在激烈的市场竞争中，各种商品的文化含量以及由此带来的文化附加值越来越成为经济的强大竞争力；文化观念的变化带来了新产品开发、产品结构调整以及经济结构的变化。作为文化产业范畴的平面设计艺术正面临着文化与经济相互交融的社会现实，不能不思考这个行业的生存环境和如何抓住机遇在经济大潮中增强自身的发展实力，使平面设计艺术健康、有序、全面的发展。

1.全国平面设计行业发展现状及趋势

在激烈市场竞争中，无论是国际还是国内的企业，都把提高设计水平作为提升竞争力的一种手段，从报纸到杂志、从电视到网络、从品牌到包装、从广告到形象设计，平面设计的功能和作用不断放大，其影响力涉及到社会生活的各个方面和各个行业。据不完全统计，目前从事平面设计的从业人员约 30 多万人，从事平面设计艺术类人才培养的高等院校和教学机构近千家，而且还在不断的增加之中。对这样一支正在蓬勃兴起的文化产业大军，是发展市场经济不可缺失的重要力量。但是，长期以来，从业人员分散在不同的行业和领域，处在被边缘化的境地，没有明确的行业定位，没有自己的行业组织和学术机构。至于行业分工、行业标准，更无从谈起。面对经济和高科技飞速发展和平面设计相对滞后的局面，许多平面设计艺术的研究人员和从业人员心急如焚，纷纷要求改变现状，以求自身的发展空间。

2. 山西平面设计行业发展现状及趋势

根据山西省国家资源型经济转型综合配套改革试验实施方案要求，我省将在未来大力发展新兴产业，提升产业结构。设计产业经历了连续十几年的飞速发展，现已发展成为我省重要的新兴产业，在人们物质生活日益丰富的未来，社会对艺术设计的需求量必将逐年增长。设计产业在我省必将有广阔的发展空间。继续办好艺术设计专业是大势所趋，是我省经济、社会发展的必然。

随着设计产业的发展,设计由以往形态上的平面化、静态化,逐渐向动态化、综合化方向转变,从单一媒体跨越到多媒体,从二维平面延伸到三维立体空间,从传统设计向虚拟信息形象转化;新一代视觉传播方式以飞速发展趋势渗透到社会生活的各个方面。房地产公司、城市建设部门、装饰设计公司、产品包装设计公司、平面设计公司、广告设计公司等用人单位所需创意设计、销售顾问、方案策划、设计制作、监理管理等人才大量增加。这对平面设计专业的人才有了更高的要求。设计产业对设计人才的需求将逐步转化为高职院校培养出的实用型人才,学院以科学发展观为指导,贯彻《国务院关于大力发展职业教育的决定》、教育部《关于以就业为导向、深化高等职业教育改革的若干意见》和《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》的精神,坚持“以服务为宗旨,以就业为导向”,“校企合作、工学结合”的办学方针,把专业建设重点放在内涵建设上,实现专业建设规模、质量、效益的协调发展,把艺术设计专业做精、做特,实现行业依靠的发展目标。这与学校的办学定位、特色、发展高度一致。

(二) 数字媒体艺术设计行业发展现状及趋势

1. 我国数字媒体艺术设计产业发展现状

在当前全球性科学与艺术融合的潮流下,各类艺术的思想表现都可通过创新的科技表达,这在一定程度上有别于传统艺术的创作方式及大众体验艺术的方法。如今越来越多的数字化艺术产品出现在大众视野之中,其独特的表现形式及方法也给人们的生活方式、价值观、及审美观念打来了重大深远的影响。我国的数字媒体艺术发展较晚,在1980年左右开始大量引进计算机图像技术,在经历了十几年的迅速发展,于1993年成立了中国首家以电脑艺术培养专业的工作室。自此之后数字媒体艺术在国内开始迅速崛起,进入21世纪后,数字媒体艺术的发展进入稳定扩张时期,现在广泛用于设计、广告、绘图、电子游戏及移动媒体等领域内。

除此之外,国家从政府到个体观念对数字媒体技术投入的经济与人力也越来越多,不断更新媒体技术,并运用在产业发展中的比重越来越大,基本上各行各业现在已经离不开视觉媒体,同时不断扩大北上广这些核心城市的数字媒体艺术设计行业的发展空间。在十三五全会中,出台了普及、扶持数字媒体信息技术的政策,2014年,李克强出席首届世界互联网大会时指出,互联网是大众创业、万众创新的新工具。2015年十二届全国人大三次会议上,李克强总理在政府工作报告中首次提出“互联网+”行

动计划。接着中国“互联网+”大学生创新创业大赛启动，连续举办九届，第十届正在进行，我院积极组织申报工作。

2. 山西省数字媒体艺术设计发展现状

山西省数字媒体设计专业开设的本科院校有 3 所(山西传媒学院、山西农业大学、山西工商学院)，高职院校有 11 所(山西建筑职业技术学院、太原城市职业技术学院、山西信息职业技术学院、山西旅游职业学院、忻州职业技术学院、山西华澳商贸职业学院、山西运城农业职业技术学院、山西经贸职业学院、山西轻工职业技术学院、山西表年职业学院、山西传媒学院)但具有较高教学质量的高职院校为数不多，因为在这 11 所院校中，仅有山西旅游职业技术学院是去年申报外，其余都是 2010 年以年，以平面设计为主，因此，数字媒体艺术设计中实用人才的培养和储备明显不足，人才供需比例失调。这种状况下，对具备熟练操作水平的平面数字媒体艺术设计人才成为我省企业界争夺的焦点，众多的用人单位纷纷开出优厚的待遇和条件，招揽优秀数字媒体艺术设计设计操作人才。由此可见，市场对设计人才的需求是非常广的，同时对人才规格的要求也是非常高的。为了大力发展新兴产业，提升产业结构，在专科院校开设此数字传媒艺术设计专业是大势向趋，是我省经济、社会发展的必然。

3. 新思维下数字媒体艺术教育的趋势

数字媒体艺术是一门跨学科、多学科结合的复合型学科，培养和训练既懂得艺术设计规律，又懂得计算机图形艺术设计，能操作相关应用和后期制作软件的数字艺术设计人才，已成为当今数字艺术设计产业迫在眉睫需要解决的课题。社会对数字媒体设计人才的需求是多元化的，数字媒体艺术教育应该走不同学科、不同专业的交叉与整合之路。综合性的专业课程，有利于培养现代人才的各种素质和思维能力以及组织、交际和实际工作等多方面的能力。我国的高等教育，尤其是高等新媒体艺术教育，更应该突出它的整体观念和综合思维。依据学科交叉融合的理论，打破同一所学校中不同院系的界限，甚至学校间的界限，各院、各系都是可以相互协作、相互推动使学生成为综合型设计艺术人才。

随着我国数字媒体艺术的持续发展，人们关于艺术的理解和认知也在耳濡目染中发生变化。数字媒体艺术的高速发展将艺术观念表达为人皆可赏的艺术形式，这在相关程度上改变了人们对艺术价值观的取向。由于数字艺术媒体良好的互动性，它从根本上改变了艺术创作方式，也使大众的审美观念发生极大的改变。可见，以现代科技

为主流的数字媒体艺术对传统艺术的价值观及审美观念形成巨大的颠覆,对促进人们艺术思想方面也有重要积极作用,从而,增强我省经济发展动力,提升效益,使我省国民经济健康有序发展。

二、申请开设数字媒体艺术设计专业的必要性

(一) 企业对数字媒体艺术设计专业人员数量的增长

数字媒体艺术是一门以技术为主、艺术为辅,技术与艺术相结合的新兴学科,旨在培养兼具技术和艺术的新型复合型艺术设计和制作人才。这是传统教育人才培养的空白,又是新兴产业市场崛起的急需。据网络调查:目前我省对数字媒体艺术人才需求的缺口很大,大约在每年 15 万左右。数字媒体艺术人才主要在各级电视台、影视动画制作单位、传媒与广告公司、数码艺术公司、展示设计公司、形象企划公司、多媒体与网页设计、室内装修设计、产品造型设计、电子商务等热门行业就业。无论是实现梦想、施展才华,还是寻找机遇、兴趣爱好,投身到数字媒体艺术领域,极具发展潜力。

(二) 数媒产业已成为一个发展规模可观的经济产业

与北上广相比,我省的数字媒体专业正经历着从起步到发展的过程,当前仍处于较初级阶段,市场需求量很大。数字媒体行业在中国仅电视卡通业-一个分支就存在着 200 亿元/年的巨大市场,多媒体产业已成为一个发展规模可观的经济产业。目前,我省数媒行业中的电子商务一直持续稳定增长。在线购买商品和服务不仅可以节省时间,还便于消费者进行全球性交易。此外,消费者还能直接从零售商处购买商品,这是传统购物方式难以企及的。因此,越来越多的人开始逐渐依赖于电子商务带来的简单便利。2017 年,据估计约有 16 亿人进行网上购物,这一数字还将继续增长。

(三) 山西区域对人才的需求

目前山西省专业设计公司名录 1475 余家,太原市就有 470 多家,所需平面设计从业人员 4000 余人;而数字媒体设计与制作单位近 1000 余家,其中包括电视台制作部门、广告公司、网站、电子音像出版社、电脑音视频娱乐产品开发与制作公司、交互式多媒体应用开发与制作公司、数字电影后期公司等单位,从事网站整体设计、网络广告、网络动画、网络界面及用户界面设计与制作、多媒体信息创编光盘、数字影视特效制作与合成、电视片投射与制作、电视栏目及频道包装网络公司、游戏公司、动漫公司、电子出版部门、出版社等,所需多媒体领域的从业人员有 4000 余人;其中高端人才仅占 5%。该行业高层次多媒体人才,月薪约为 4000-6000 元;北上广

25000-50000；约而中等层次人才的月薪大多在 3000-5000 元左右。可见，数字媒体设计方向待遇很诱人，为了满足市场需要，从学生角度出发，开设此专业势在必行。我院设置本专业既可填补数字媒体艺术设计发展的空白，又可满足山西区域对人才的需求。

三、学校专业发展规划及专业筹建情况

（一）学校专业发展规划

学院专业建设以服务发展为宗旨，以促进就业为导向，主动适应国家和山西经济社会发展，特别是生态文明建设对技术技能人才的需要。以学院办学定位为总基调，以创新特色发展为目标，通过“深度融入林业产业，打造办学特色；重点建设特色专业（专业群），提升竞争优势”；同时面向现代农业、文化创意、信息技术等山西省新兴产业的发展，以现有资源为基础，调整专业结构与布局，谋求学院规模发展，最终形成以林为主，农、工、商、艺协调发展的特色专业布局。

采取“有重点，分层次”，滚动建设的方法，重点建设林业技术、园林技术、森林生态旅游、园林工程技术、园艺技术（花卉方向）5 个特色专业，打造省内品牌专业，发挥引领示范作用；加快建设会计、物联网应用技术、环境艺术设计 3 个重点专业，起到带动支撑作用；持续建设其它专业，实现接续储备作用。

（二）专业筹建情况

包装策划与设计、环境艺术设计、家具艺术设计 3 个专业构成艺术设计专业群，是学院骨干教学单位。多年来，艺术设计系以提高教学质量，加强学生综合素质为目标，在人才培养模式、教学条件、师资队伍、课程建设、教学方法等方面进行了深入改革，教育教学质量稳步提升，成果显著。包装策划与设计、家具艺术设计、环境艺术设计、是山西省重点专业建设项目，其中家具艺术设计专业还是山西省实训基地建设项目，2018 年该专业被确立为教育部第三批现代学徒制试点专业。2018 年包装策划与设计专业“现代学徒制”教学模式研究，院级课题立项通过，通过多年的专业群建设，为培养数字媒体艺术设计创新技能型人才奠定了良好的基础。

1. 师资队伍

艺术设计系各专业经过近十年的发展，现拥有一支高水平的专兼职教师团队。现有专任教师 38 人，其中副教授 4 人，高级工艺美术师 1 人，讲师 12 人，助教 22 人；在学历构成上，硕士研究生 22 人，本科生 16 人；另外，学院长年聘请企业专家 3

名，企业兼职教师 8 人，形成了“校内专任教师+企业技师”的双效实战型教学团队。

2. 校内实验实训条件

艺术设计系现有专业工作室 12 个，囊括了专业学习的各个重要环节，资源配置合理，能够满足“项目+工作室+工厂\公司”人才培养模式的教学基本需求。计算机绘图实训室设备精良；已建成的手绘表现技法实训室专业性强，领先于其他省内职业院校；“工作室群”和“VR 实训室”的建设运用，已经在实施建设的阶段；推进“大专业平台、小专业方向”的实训操作环境及软硬件条件已经更替。建设运行后，人才培养与行业发展的充分结合，能够更好得满足用人单位的需求，并为“订单式”、“学徒制”等教学模式，奠定出良好的教学环境。

表 1 理实一体化教室（实训基地）

序号	理实一体化教室（基地）名称	实训课程
1	包装艺术设计实训室	品牌策划与包装设计、包装结构与器皿设计
2	室内设计工作室（一）	室内设计方案策划与制图
3	室内设计工作室（二）	室内设计全景效果图制作
4	设计基础工作室（一）	专业基础理论学习
5	施工工艺工作室	施工工艺技术
6	装饰材料与施工工艺实训室	装饰材料识别与工艺技术
7	手绘表现技法实训室	手绘表现技术、商业插画
8	木材鉴定实训室	木材鉴定技术
9	雕刻艺术实训室	雕刻技能技法
10	家具涂装实训室	家具涂装技术
11	雕刻艺术与家具设计室	家具设计与制作技术
12	艺术制作室	艺术装饰构件制作技术

3. 校外实践条件

满足面向岗位的课程体系需求，围绕“项目+工作室+企业/公司”实践教学思路，建设专业群公共实训基地,实训基地规划一体、互相补充、群内共享，形成一体化多层次的专业群公共实训基地，成为现代学徒制的项目化教学实训场所，在现有 27 家校外实训基地基础上，扩建成 40 家，充分发挥校外实训基地的基本功能，更好地实施专业人才调研，课程体系共建、课程资源开发、兼职教师聘任、学生实习实训,专业技术支持等工作。

表 2 校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	实训内容	实习形式
----	--------	------	------

1	山西新华时信包装印刷有限公司	包装结构设计实训、包装工艺流程考察、项目实训、	顶岗实习
2	太原宝元企业形象策划有限公司	包装项目实训、策划项目实训、图文制作实习	顶岗实习
3	山西臣功印刷包装有限公司	包装设计实训、书籍装帧设计实训、图文制作实习、项目实训、	顶岗实习
4	山西添彩文化传媒集团	文字版式设计训练、广告设计、图文制作实习	顶岗实习
5	太原市凤凰美图文化传媒有限公司	海报、企业形象设计、	顶岗实习
6	山西贡天下电子商务有限公司	包装项目实训、策划项目实训、图文制作实习	教学实训
7	山西太原鸿鑫包装有限公司	平面设计、包装设计	教学实训
8	太原市灰点广告有限公司	平面设计	教学实训
9	宁武芦芽山写生基地	手绘插画实训、传统民俗学习	教学实训
10	安徽黟县写生基地	手绘插画实训、传统民俗学习	顶岗实习
11	苏州留园写生基地	手绘插画实训、风格样式采集、传统民俗学习	教学实训
12	上海京东到家元信信息技术有限公司	网页编辑、宣传海报设计	顶岗实习
13	山西乘云迈点网络科技有限公司	UI 设计、宣传海报设计	顶岗实习
14	山西红印集团	包装项目实训、策划项目实训、图文制作实习	顶岗实习
15	山西龙发装饰工程有限公司	企业画册制作	顶岗实习
16	山西紫苹果装饰工程有限公司	企业画册制作	教学实训
17	太原市精诚利恒装饰配套有限公司	企业画册制作	顶岗实习
18	北京巨星典雅环境艺术有限公司	平面设计、包装设计、企业宣传册	顶岗实习
19	晋中三多堂博物馆	手绘插画实训、传统民俗学习	顶岗实习
20	山西创享云网络科技有限公司	UI 设计	顶岗实习
21	山西城市人家装饰工程有限公司	室内设计方案制作、效果图制作	顶岗实习
22	山西富丽雅装饰工程有限公司	室内设计方案制作、效果图制作	顶岗实习
23	山西全球蛙电子商务有限公司	UI 设计	顶岗实习
24	太原埃利特电子商务有限公司	UI 设计	顶岗实习
25	太原红星美凯龙装饰广场	企业画册制作	顶岗实习
26	山西奇美实业有限公司	企业画册制作	顶岗实习
27	学富时代（北京）教育投资有限公司	UI 界面设计、互联网营销	顶岗实习

4. 科研现状

学院拥有一支教学经验丰富、热爱教学事业的“双师型”教师队伍和在科研、教学方面有一定成就的带头人，为本专业的教学改革提供了保障。近两年来，教师发表核心以上论文 20 余篇，主持省级以上科研项目 10 项，其中获山西省科技进步二等奖一项；参与“十四五”规划教材 12 本。其中，艺术设计系教学团队近年来获得各类专业竞赛奖项及科研成果 48 项；主持和参与院级立项课题 4 项；公开发表论文 32 篇，其中核心期刊 8 篇；参编教材 10 本，著作 2 本；外出学习、培训 9 人次。为了提升专业教学效果，多名教师积极主动得参与社会实践，在行业、专业岗位上汲取经验，总结提炼，用于课堂教学，呈现出多彩并具特点的教育效果

四、人才需求分析和预测

从李克强总理提出“互联网+”战略以来，互联网已渗透到各行各业，在这个行动中数字媒体艺术设计扮演者很重要的角色。通过实地走访和结合 QQ 群、微信、网络等多种方式，对山西省内数字媒体艺术设计企业进行调研，充分了解目前数字媒体艺术设计企业岗位设置以及企业对学生岗位技能的要求。

（一）缺少数字媒体艺术设计专门人才

我省相比较发城市而言，数字媒体发展相对落后，且地理位置也不具备吸引人才的优势。既有理论又有实战的数媒人才是企业最喜欢的，尤其是剪辑、动漫设计方向的人才缺口非常大。但企业招聘来的相关人才又留不住，有一定经验的员工流失率较高。据业内人士统计：当下我国对数字数字媒体艺术设计人才需求的缺口大约在每年 15 万左右，要快速发展的“数字化”事业，满足人才的大量需求，弥补市场的严重空缺，需加快高校对数字媒体艺术专业复合型人才的培养步伐。

（二）招聘应届毕业生成本较高，校企合作办学成趋势

每年高校毕业的本专业毕业生为数不多，被访谈的企业认为应届毕业生要适应中小型企业实际生产经营过程需要一个过程。他们认为高校的人才培养体系与企业实际严重脱节，需要较长的一个成长过程。有时，好不容易费人力，财力培养出一个，由于某种原因，又调槽到更好的企业，给企业造成一定的损失。为此，我系与学富时代（北京）科技有限公司签署了订单培养班，在校期间就按企业标准培养，避免以上问题发生。

（三）互联网的发展需要大量的剪辑、动漫设计人才

中国互联网近年来发展迅速，取得了令人瞩目的成就，互联网行业进入了一个空

前活跃时期，无论是互联网公司的数量，从业人数，还是营业额，都呈现迅速增长的态势。然而与互联网行业的繁荣发展不相称的是:其一，从数量上讲，剪辑设计人员占公司员工平均比率偏低，已有的剪辑、新媒体编辑设计人才远远不能满足 IT 公司发展的需要，人才短缺问题已经成为许多公司发展的瓶颈。其二，已经从事或正在从事剪辑设计的人员中很多都没有受过系统的专业教育。所以作为高职院校开设数字媒体艺术设计专业，在人才培养上坚持基础理论和实践相结合，有着广阔的就业前景。

（四）多媒体制作已进入现代社会的各行各业

“衣食住行”是人们生活的基本要求。随着我国经济持续稳定的发展，人民生活水平日益提高，新的产品不断涌现。近年来，新媒体设计行业持续升温，新媒体设计渐已成为新兴的热门行业，综合能力强的数字媒体艺术设计专业设计人才偏少。市场经济的发展，各行各业都需要新媒体策划、品牌包装等剪辑设计与制作，设计人才是一个行业的智囊和喉舌。数字媒体艺术设计专业毕业生可从事互联网公司、广告公司、印刷制版公司、设计师、报社、图书出版行业、影楼、喷绘制图公司、电子出版社等相关领域的工作，也可从事 IT 行业中美术设计、页面开发制作、界面设计、电子商务等当今流行行业的工作。

我院设置数字媒体艺术设计专业十分必要。加强数字媒体艺术设计人才培养，对促进区域经济发展有积极的意义。我院教学资源丰富、师资力量雄厚、实验实训条件成熟、教学理念先进，加之学校在财力、物力等多方面的大力支持，相信经过认真筹备和积极建设，数字媒体艺术艺术设计专业一定能办出质量、办出特色，申报成功后，我们会继续做好巩固和提高专业教学水平，不断凝练和保持办学特色，为山西及周边地区输送具有高素质、职业能力强、职业素养高的合格人才，为国家和社会的发展做出新的贡献。

3. 申请增设专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计 550103

二、入学要求

“3+2”中高职贯通培养学生

三、基本修业年限

两年

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

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 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例	职业资格证书或技 能等级证书举例
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	电影电视制作专业人员 (2-09-03) 美术专业人员 (2-09-05) 工艺美术与创意设计专 业人员 (2-09-06)	电影电视场记 2-09-03-02 电影电视摄影师 2-09-03-03 剪辑师 2-09-03-06 摄影家 2-09-05-05 视觉传达设计人员 2-09-06-01 动画设计人员 2-09-06-03 数字媒体艺术专业人员 S 2-09-06-07	数字媒体平面艺术设计 数字交互设计 数字合成 动画设计制作 虚拟现实内容设计制作	数字创意建模 数字媒体交互设计 新媒体运营 数字影视特效制作 动画制作

五、培养目标与培养规格

(一) 本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和设计基础、造型基础、视听语言等知识，具备数字创意产品设计、设计文稿编写、展示传播等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事从事数字交互设计、虚拟现实内容设计制作、数字合成、动画设计制作等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 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；

(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) 具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，具有良好的行为习惯和自我管理能力。

(6) 具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。

2. 知识

(1) 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及文明生产、安全消防等相关知识。

(3) 掌握计算机美术设计基础、摄影摄像技术等知识。

(4) 掌握视频剪辑的基础知识，理解剪辑师工作的意义，熟悉后期剪辑工作的规范和要求，熟悉 PR 软件和前期拍摄的基本方法。

(5) 掌握电视栏目特效包装师的基础知识，理解特效包装工作的意义，熟悉视频特效包装工作的规范和要求，熟悉 AE、C4D、PS、AI 软件知识和基本方法。

(6) 掌握影视后期特效合成师的基础知识，理解特效合成师工作的意义，熟悉特效合成工作的规范和要求，熟悉 Nuke、MAYA、达芬奇软件知识和基本方法。

(7) 掌握动漫设计知识，理解透视理论、人体结构理论、运动规律、角色设计、场景设计。

(8) 掌握漫画设计的知识，理解漫画设计流程与规范。

(9) 掌握三维动画的知识，熟悉三维建模、材质、绑定与动画。

3. 能力

(1) 具有良好的语言、文字表达能力，沟通能力和分析问题、解决问题的能力；

(2) 具有数字技能，适应数字经济发展新需求，能够使用数字工具完成数字内容创作；

(3) 具有对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

(4) 具有良好的审美与设计能力；

(5) 具有分镜头设计与创作能力；

(6) 具有交互产品设计与开发能力；

(7) 具有数字合成与数字产品的创意与设计能力；

(8) 具有虚拟现实内容设计与制作能力；

(9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

六、课程设置及要求

本专业的课程主要包括公共基础课程、专业（技能）课程、人文素质拓展课程。

1. 公共基础课程

准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求，落实国家有关规定和要求。

表 2 公共基础课一览表（灰色表示的课程，教学计划表中不可删除）

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	习近平新时代中国特色社会主义思想，是新时代中国共产党的思想旗帜，是国家政治生活和社会生活的根本指针，是当代中国马克思主义、21 世纪马克思主义，为实现中华民族伟大复兴提供了行动指南，为推动构建人类命运共同体贡献了智慧方案。“习近平新时代中国特色社会主义思想概论”课程全面介绍与阐释了习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、科学内涵、历史地位和实践要求，引导学生全面深入地理解习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义，理解其蕴含和体现的马克思主义基本立场、观点和方法，增进对其科学性系统性的把握，提高学习和运用的自觉性，增强建设社会主义现代化强国和实现中华民族伟大复兴中国梦的使命感。	48

2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程集中阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义及习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署，旨在使大学生透彻地理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略，树立中国共产党领导下的新时代中国特色社会主义的坚定信念；提升运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力。	32
3	形势与政策	本课程着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就、党和国家重大方针政策和重大改革措施、当前国际形势与国际关系的状况和我国的对外政策、世界重大事件及我国政府的原则立场教育，并针对学生关注的热点问题和思想特点，帮助学生认清国内外形势，教育和引导学生全面准确地理解党的路线、方针和政策，培养学生掌握正确分析形势和理解政策的能力。	16
4	信息技术	本课程主要教学内容为计算机的基本操作和应用、文字处理软件、电子表格软件、演示文稿软件的基本知识和应用，旨在培养学生利用计算机查找数据、处理数据的能力，培养学生使用办公软件处理日常生活工作中碰到的事务，为以后能掌握计算机基本操作技能，为学好本专业后续课程打下坚实的基础。	32
5	职业发展与就业指导	本课程主要教学内容为职业生涯规划与指导、职业素养训练与指导、求职技能训练与指导、就业权益保护与指导，旨在激发大学生职业生涯发展的自主意识和创新创业意识，树立正确的就业创业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并在学习过程中自觉地提高就业能力、创新创业能力和生涯管理能力。	20
6	心理健康教育	本课程主要讲述心理学基本知识、学院心理健康教育教学工作体系及各类形式多样的心理健康教育活动、学生心理健康教育与咨询中心及各系学管人员如何开展心理咨询与心理干预等工作的基本情况，使学生对心理健康教育工作有一定的了解与认识，帮助学生掌握心理健康知识，解决身心发展过程中的心理问题，增强心理保健意识和心理调适能力。	18
7	入学教育及军事训练	本课程主要教学内容为军事理论、战略战术和军事技术，了解政治经济状况、军事思想、军队编制、武器装备和作战特点等，演练诸军种、兵种作战的组织指挥和协同动作，培养军人坚强的体魄，严格的组织纪律性和英勇顽强的战斗作风，以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。	48
8	安全教育	本课程主要教学内容为公共安全、消防安全、人身安全、财产安全、食品安全、交通安全、教学实习实践安全、网络信息安全、国家安全与政治稳定、自然灾害及事故防范、社会兼职与就业安全、特殊安全常识等与学生切身利益相关的多个方面，旨在培养学生的社会安全责任感，使其逐步形成安全意识，掌握必要的安全知识和技能，能有效应对工作、学习、生活中的各类突发事件，预防和减少安全事故给自身和社会造成的伤害和损失。	24
9	劳动教育	本课程围绕立德树人根本任务，树立学生正确的劳动观点，使他们懂得劳动的伟大意义，进一步养成良好的劳动习惯，培养学生热爱劳动、尊重劳动的情感，强化劳动光荣的意识。	24

10	大学美育	该课程是面向全院学生开设的一门公共必修课。在一年级第一学期开设线上网络授课，一年级第二学期开设本校原创线上美育特色主题专项课程。第一学期的线上网络授课内容，主要讲授美育相关基础知识，让学生初步建立对美的认识，通过对中外艺术经典作品的赏析，通过“美的印象”“美的视窗”“美的知识”“美的欣赏”和“美的体验”五个板块，达到优化学生性情、完善学生人格和培养学生审美能力的目的，从而提高学生的审美和人文素养。第二学期的原创线上美育特色主题专项课程以专题课的形式开展，以创新能力培育为重点，以优秀传统文化传承和艺术经典教育为主要内容，通过高雅艺术普及、职业公关礼仪、山西民歌赏析、古诗词鉴赏等特色美育专项课程体验，对专项领域的美和内涵有更深刻的了解，更好的贴近学生专业实际，充分感受传统文化美的内涵，从而达到“艺术基础知识基础技能+艺术审美体验+艺术专项特长”的培养模式，使学生综合素养得到提升。	32
11	创新创业教育	本课程主要教学内容为创业的概念、要素及特征，开展创业活动的基本知识，掌握商业模式开发的过程、设计策略及技巧，创业计划书撰写和模拟实践活动开展等，旨在鼓励学生体验创业准备的各个环节，培养学生的各项创新创业素质，使学生具备必要的创业能力。	24
12	军事教育理论	本课程主要教学内容为中国国防、军事思想、战略环境、军事高技术、信息化战争等，通过课堂教学，使大学生掌握基本军事理论，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高。	36
13	高职英语	本课程以发展学生英语学科核心素养为基础，主要包括职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四个方面，突出学生英语语言能力在职场情境中的应用，为学生未来继续学习和终身发展奠定良好的英语基础。	48
14	体育与健康	本课程教学使学生掌握 1-2 项基本技能和保健方法，具备多项体育项目的赏析能力，养成终身锻炼的习惯。改善学生心理状态，建立良好的人际关系，体现出良好的体育道德、强烈的竞争和创新意识、高尚的团队精神。本课程不仅培养了技能型人才，还培养了身心健康和具有赏析多个体育项目能力的复合型人才。	54
15	应用文写作	本课程立足行业及专业特点，服务高职学生职业发展，选取工作生活必备的应用文书开展教学，旨在有效提高学生写作能力的同时，注重学生职业素质和人文精神的培养，落实“立德树人”根本任务，培养知行合一、德技双修的双素质应用型人才。	48
16	中华优秀传统文化	本课程旨在引导高职学生更深入地了解、感受、体悟、探求中华优秀传统文化的精髓所在，树立深层次文化自信，具备理解和吸收、传承和发展中华优秀传统文化的能力，自觉践行中华优秀传统文化浸润下的生活方式，增强运用中华优秀传统文化解决实际问题的能力，增强为中华民族伟大复兴而努力学习的社会责任感和历史使命感。	36

2. 专业（技能）课程

专业（技能）课包括专业基础课、专业核心课、专业选修课和实践课程，其中专业基础课程 5 门，专业核心课程 3 门。

课程设置要与培养目标保持一致，课程内容要保证培养目标的实现，突出应

用性和实践性，注重学生职业能力和职业精神的培养。按照相应职业岗位（群）的能力要求，确定专业核心课程并明确教学内容及要求。专业课程设置要体现理实一体化教学。

总体设计是：遵循“三对接”的原则，即专业设置与区域产业需求对接，课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接。同时考虑到与应用型本科、中等职业教育课程体系的衔接。

课程体系设计思路是：专业人才需求调研与就业岗位确定→岗位的工作任务及职业能力分析→归纳任务领域→转化学习领域→分析学习领域的知识要求及技能要求→编写课程标准。

实践性教学环节主要包括实习、实训、产业工坊实践、毕业设计（论文）等。应依据国家发布的有关专业岗位实习标准，严格执行《职业学校学生实习管理规定》有关要求，组织好认识实习、产业工坊实践和岗位实习，将本专业的新技术、新方法、新工艺融入到实习实训中。

（1）专业基础课程

表 3 专业基础课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	数字媒体艺术概论	本课程主要介绍数字媒体艺术的概念、特点、发展历史、数字媒体艺术创意思维方法以及数字媒体艺术产业与教育现状与发展趋势。使学生了解数字媒体艺术的发展历程，理解其变化的动因，了解未来发展趋势；理解数字媒体艺术概念、数字媒体艺术的分类、数字媒体艺术与新媒体艺术及数字媒体艺术与传统艺术、现代艺术流派、大众文化的关联；熟悉数字媒体艺术不同类别的特点，创作流程，明确其与相关艺术领域的关系；熟悉数字媒体艺术形式语言，了解掌握数字媒体艺术的创意流程，创意思维方法；熟悉数字媒体艺术产业现状与数字媒体艺术教育发展趋势等。使学生对数字媒体艺术有深入认知，掌握数字媒体艺术基本理论知识，为后续专业课的学习建立良好的理论基础。	26
2	计算机图形处理技术	本课程是以实际工作案例为教学载体，采用“项目驱动、案例教学”的教学模式展开教学，整个课程由多个实际工作项目驱动学习 PS 的使用方法和技巧，培养学生数码照片处理、VI 图形绘制、网页图像处理、广告图像处理等技能，达到“会、熟、快、美”的图像处理岗位要求。	48
3	视听语言	本课程主要培养学生理解运用视觉与听觉元素构建叙事、表达情感的能力。课程涵盖镜头语言、色彩运用、音效设计、剪辑技巧等影视创作关键领域，通过深入分析经典影视作品，让学生掌握如何通过镜头调度、画面构图、色彩搭配、音乐与音效的融合等手段，讲述故事、营造氛围、传达深层含义。学生将学习如何运用视听语言强化影片的	48

		叙事力量，提升视频的表现能力。通过实践项目与案例分析，学生将不断深化对视听语言的理解与应用，为未来的视频创作之路铺设坚实的基石。	
4	设计创意	本课程主要介绍设计的基本概念、原理和历史，以及设计的类型和应用领域。主要培养学生的创新思维、联想思维、批判性思维等，通过案例分析、头脑风暴等方式激发学生的创意灵感。	48
动画方向			
5	动画运动规律	本课程介绍动画运动的基本原理，包括时间、空间、帧率、速度等概念，以及它们之间的相互关系。详细讲解人物角色和动物角色在动画中的运动规律，如走路、跑步、跳跃等动作的特点和表现方法以及各种动物特有的运动方式和特点。最后从物理力学的角度解析动画中的运动规律，如重力、惯性、摩擦力等如何影响动画角色的运动。要求学生应深入理解动画运动的基本原理和规律，能够将角色和物体的运动状态准确的拆解成关键帧。在制作动画时，学生应注重细节和表现力，使动画角色和物体的运动更加生动、自然和具有感染力。	48
剪辑方向			
6	摄影摄像基础	本课程主要学习摄影与摄像的历史与发展，了解摄影的诞生、摄影史上各个阶段的代表作以及代表人物，当今摄影的分类、特点及发展趋势。介绍相机和摄像机、镜头、感光原件、各种器材的基本性能、特点及其使用方法。探讨影像的艺术价值、审美标准及表现形式。学习如何运用线条、色彩、形状等元素进行构图以及动态构图的特性，创造出具有视觉冲击力和艺术感染力的作品。对动态镜头的运动方式和演员在画面中的行动进行设计。完成摄影与摄像的项目的策划与实施，通过参与实际项目，锻炼学生的项目策划、团队协作及解决问题的能力。组织学生进行作品展示和交流，通过互评和师评的方式，提高学生的艺术鉴赏能力和自我反思能力。	48

(2) 专业核心课程

表 4 专业核心课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
剪辑方向			
1	影视后期剪辑	本课程是使用视频剪辑软件 Adobe premiere 进行视频片段的剪切、拼接、调整顺序等操作，以实现故事情节的连贯性和节奏感。掌握剪辑节奏、镜头过渡、场景转换等高级技巧，使影片节奏感强，故事情节连贯。同时在剪辑过程中加入适当的特效，如转场特效、字幕动画等，以增加影片的视觉效果。	64
2	After Effects 特效制作	本课程主要围绕高级合成技术、动画原理、运动图像设计原理、项目管理与组织等方面展开，旨在提升学生的专业技能和项目效率。让学生深入学习火、烟、爆炸等视觉效果的合成技术。	96
3	视觉化信息设计	本课程的实践教学也使学生理解信息可视化的基本概念，掌握信息可视化的基本设计方法与程序，能够将庞大复杂的抽象信息进行梳理，进而进行图形的可视化设计。并锻炼学生熟练使用 PS 及 AI 等图形设计工具。	80

动画方向			
4	动画剪辑	本课程旨在通过 Adobe Premiere 或 DaVinci Resolve 等专业视频编辑软件,使学生掌握动画剪辑的基本理论、技术和工作流程,培养学生在动画制作中的剪辑能力和综合应用能力。课程将涵盖视频片段的剪切、拼接、剪辑点的选择(如动作剪接点、情绪剪接点)、镜头组接技巧、节奏控制、添加特效和转场效果、提升画面的视觉冲击力、色彩搭配、色调调整等技巧。学生在掌握基础理论知识的同时,必须通过大量的实践练习来巩固所学知识。鼓励学生发挥想象力,尝试不同的剪辑手法和创意表达,提升作品的独特性和观赏性。	48
5	三维动画设计与制作	本课程使学生掌握 Maya 三维动画的设计、制作与渲染。主要的教学内容为三维动画中的镜头设计和角色表演设计,时间与空间的节奏关系,使用 Maya 软件进行关键 POSE 与关键帧动画的制作,表情动画的制作,以及使用曲线编辑器对动画进行优化和调整。要求熟练掌握动画原理与制作技术,能够制作出流畅、自然的动画效果,并能够根据后期合成和调色的要求进行正确的分层渲染。	96
6	数字设计与动画制作	本课程使学生掌握动画角色设计、制作与绑定。主要教学内容为使用 Zbrush、Maya、Marvelous Designer 等软件进行三维角色模型的设计与制作,三维模型的 UV 展开与排布,运用 Substance Painter 进行模型贴图的绘制,以及使用 ADV 进行简单的角色模型绑定。要求熟练掌握多边形建模、NURBS 建模以及 Zbrush 数字雕刻等技术,学习掌握 UV 的展开以及合理排布,了解材质编辑器的功能和使用方法,熟悉 PBR 流程中各种贴图的使用,并能够熟练运用 Substance Painter 进行贴图制作,要求学生能够根据参考视图制作出符合动画要求的三维模型,并运用 ADV 对三维模型进行简单的绑定和权重的制作。	80

(3) 专业拓展课程

表 5 专业拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	短视频创作与运营	本课程是完成短视频策划方案;根据提供的脚本模板,编写短视频标题、内容脚本及数据指标,完成短视频分镜头脚本,同时根据策划方案和提供的素材剪辑短视频,完成创作。短视频内容结构节奏合理,与策划方案准确对应,内容突显作品传播的价值及热词。在短视频后期制作完毕后,对所输出的文本、视频字幕进行合规性审核;根据营销策略完成运营方案;根据提供的短视频数据进行运营复盘。	240
2	融媒体内容策划与制作	融媒体专业知识、融媒体项目分析与策划和融媒体内容制作,全面考察选手的项目分析与策划能力、图文编辑能力、平面设计能力、交互设计能力、音视频等融媒体作品制作能力以及协同合作能力。	240
3	数字艺术设计	本课程是利用数字化技术手段进行创作或呈现的一种艺术形式,它通过数字技术的运用,将传统的视觉、听觉和其他艺术表现形式进行融合,实现艺术作品的数字化、网络化和交互化。主要检验学生的艺术创造能力和技术表达能力,契合产业行业	240

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		发展需求，提高使用计算机软件工具完成数字艺术设计制作的综合能力；重点检验学生运用市场主流设计软件进行数字绘画造型、3D 模型制作、动画制作、引擎效果渲染和影视后期制作等核心技术技能；同时考查学生的技术操作规范和团队协作等岗位素养。	
4	数字化产品设计与开发	本课程综合使用数字图像处理软件和建模软件进行数字内容设计与制作，完成建模和贴图操作以及部分贴图制作，最终完成任务书要求的 3D 模型的表现形式和效果、3D 模型动画制作效果，最后使用数字产品应用软件，开发并实现该数字产品应用中要求的功能和表现形式，并在数字化产品终端显示设备上安装、运行和调试。	240
5	山西民间	本课程是学院开发的一门以非遗为特色的国家在线精品课。课程采用线上线下混合式教学。线上课程主要用平面美术、立体美术、综合美术以及“民间美术大师谈”4 个版块构成，涵盖民间美术的各个品类，系统化立体式呈现三晋民间美术全貌；线下教学以技艺传习为主，目前已开发剪纸、木板年画等课堂实训项目，每个项目又依据技艺难度梯度设有 2—3 个进阶模块，确保学生“第一节课出作品”。	36

3. 人文素质拓展课程

表 6 人文素质拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	中共党史	“新青年·习党史”青年纽扣课堂是南京大学倾力打造的党史教育在线课程是南京大学献礼中国共产党成立 100 周年的创新之作。课程取习近平总书记“引导青年扣好人生第一粒扣子”的寓意，立足青年视角，挖掘党史中的相关素材，采用短视频呈现形式带领青年人学习中国共产党的创建历史以及中国共产党人的奋斗历史，以教育青年知史爱党、知史爱国，引导青年更加坚定共产主义的理想信念，坚定拥护中国共产党的领导。	8
2	新中国史	本课程以中国特色社会主义的真基、开创、坚持和发展为主线，全方位、多层次的展现了新中国发展的光辉历程。课程突出思想性、政治性和理论性特点，注重体现社会风貌和人民生活的变化，努力引导学生坚定不移听党话、跟党走，在全面建设社会主义现代化国家伟大实践中建功立业。	8
3	改革开放史	本课程详细描绘了党作出改革开放重大战略抉择的历史背景、决策部署和接续发展，讲述了从 1978 年中共十一届三中全会后，中国共产党领导人民推进改革开放和社会主义现代化建设的伟大历程。课程从历史方位、思想转变、经济成就、将改革推向深入、世界范围的影响等维度进行深度讲解，全方位展示改革开放伟大成就，总结中国改革开放取得成功的宝贵经验，深刻阐释改革开放是决定当代中国命运的关键一招，是走向现代化强国的必然选择，引导学生坚定“四个自信”，牢固树立使命担当意识，自觉投身于中国特色社会主义的伟大事业中。	8
4	社会主义发	本课程运用马克思主义的基本立场、观点、方法对社会主义发展史进	8

	展史	行深度分析，重点讲述当代中国把科学社会主义基本原理同本国具体实际、历史文化传统、时代要求紧密结合起来的辉煌历史进程，着力讲述社会主义、共产主义与百年求索、百年奋斗的内在关系，揭示出深刻道理：中国共产党为什么“能”，中国特色社会主义为什么“好”，归根到底是因为马克思主义“行”。	
5	中国传统书法	本课程主要讲授毛笔书写技法，涵盖基本笔画、结构章法、主要以楷书为主，介绍书法历史与文化内涵；引导学生欣赏并创作书法作品。教学要求强调技法熟练掌握，历史文化深入理解，审美能力与创新思维培养，以及良好书写习惯养成。旨在提升学生书法技艺与文化素养，传承发扬中华优秀传统文化。	36
6	普通话	本课程围绕国家普通话水平测试内容及要求，指导学生系统学习普通话语音知识、朗读及说话技巧，改善不良发音及表达习惯，通过普通话水平测试并取得较高等级的证书。	8
7	烘焙食品生产技术	主要讲授中式点心（混酥类）制作、面包（甜面包）制作、饼干（燕麦饼干）制作、蛋糕（戚风蛋糕）制作技术。通过学习本课程使学生了解中式及西式烘焙点心的理论知识，培养其实操技能训练，掌握各种焙烤食品的制作方法，逐步将抽象的理论知识与真实生产环境融合，对焙烤食品生产行业获得真实的感受。	32
8	环境监测技术	课程主要介绍环境空气和室内空气检测，这样有助于学生理解空气的监测指标的内容、方法和意义，有助于提升学生从环保角度进行室内设计的工作，且环保是室内设计的重要内容之一，通过本课程学习，可以从环境保护专业方向帮助学生理解室内设计的作用和意义，本课程内容涉及环境、化学等多个学科，通过学习可以拓宽学生的知识面，增强跨学科能力，培养具有社会责任感的高素质人才。	20

4. 实践教学体系

实践性教学环节是专业教学的主要内容，含校内外实训、认知实习、产业工坊实践、岗位实习等多种内容。

通过实习实训主要培养学生良好的沟通协调能力、理解和执行任务的能力、较好的团队合作精神和协作能力、积极应对困难和挫折的能力、环境适应力、较强的自主学习能力等职业核心能力。培养同学们运用本专业主要设备的操作能力，熟悉本专业典型工作任务的工作流程和工作规范，理解和熟悉本专业工作岗位的各种规章制度，培养良好的从事本专业工作的基本职业态度和职业素养，认同企业和行业的相关文化，在工作中具有一定的创新意识和创新能力等专业能力。

（1）专业核心技能

专业核心技能以培养满足专业岗位核心技能需求的岗位技能型人才为目标实施的典型生产实践项目，引导学生在真实职业环境中学习应用知识和职业技

能。校企合作典型生产实践项目建设要基于企业真实生产过程，融入行业最新技术和标准，充分体现新技术、新工艺、新规范以及深度运用数字技术解决生产问题的能力。

表 7 专业核心技能内容与要求一览表

项目	专业核心技能的内容	专业核心技能的要求	课时
动画方向			
数字化角色设计	<p>学生能独立完成三维模型的设计与制作，包括熟练使用 Ai 绘画、Zbrush、Maya、Marvelous Designer 等软件，进行场景及角色的设计，并根据设计出的参考视图和动画制作的要求进行场景模型、角色模型和道具模型的高模和低模的制作，能够根据动画制作的要求正确的对三维模型进行 UV 的展开与合理排布，能够根据制作需要正确的烘焙 ID 贴图、置换贴图和法线贴图，并熟练使用 Substance Painter 进行 PBR 流程的贴图绘制，熟悉简单的 ADV 角色模型绑定和权重刷取。</p> <p>完成动画实训，内容包括根据动画制作的要求进行场景模型、道具模型和角色模型的设计与制作，UV 的展开与排布，模型贴图的烘焙与绘制，以及简单的 ADV 角色模型绑定与权重制作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握 PBR 流程中场景模型的设计和制作。 2. 根据动画制作的要求，熟练掌握 Zbrush 数字雕刻与次时代角色的设计和制作，服装模型的制作与雕刻，服饰道具的设计与制作。 3. 根据动画制作的要求，熟练掌握 UV 的展开，并能够进行合理的 UV 排布，正确烘焙所需要的贴图。 4. 熟练掌握模型贴图的绘制方法。 5. 熟练掌握简单的 ADV 角色模型绑定。 <p>了解商业项目的模型制作流程和要求。</p>	160
数字项目合成	<p>学生能独立完成数字项目合成，完成三维场景和人物合成项目实训，内容包括：三维场景项目合成、动物角色项目合成、机械项目合成、角色人物调色项目合成。</p> <p>完成蓝绿背人物和场景抠像项目实训，内容包括：nuke 人物多通道结合抠像、Primatte 节点抠像、Keylight 节点抠像、IBK 节点抠像、keyer 节点抠像、HueKeyer 节点抠像。</p> <p>完成古装和现代影视剧维亚擦除项目实训，内容包括：panter 擦除、贴面擦除、解算擦除、二维跟踪合成擦除、三维跟踪投射合成擦除；</p> <p>完成影视剧蓝绿背实拍人物和三维制作场景合成项目实训，内容包括：人物和场景构图、透视、比例大小、景深、光影角度和亮度值、镜头虚焦、跟踪、颜色匹配、人物黑边处理、噪点颗粒大</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握三维场景和人物合成项目制作流程及商业标准，了解三维场景合成、动物角色合成、机械合成、角色人物调色合成； 2. 熟练掌握影视剧蓝绿背人物和场景抠像项目制作流程及商业标准； 3. 熟练掌握影视剧维亚擦除项目制作流程及商业标准； 4. 熟练掌握影视剧蓝绿背实拍人物和三维制作场景合成流程及商业标准。 	176

	小匹配。		
动画制作	<p>学生能独立完成 Maya 三维动画的镜头设计和角色表演设计,熟悉时间与空间的节奏关系,熟练掌握动画原理与制作技术,并能够使用 Maya 软件进行关键帧动画的制作,能够使用曲线编辑器、动作曲线等对动画进行优化和调整,根据动画制作要求在 Unreal Engine 中导入并构建动画场景,熟练使用 Unreal Engine 的粒子系统制作烟尘、烟火、水和海洋、破碎等特效,并根据氛围参考图熟练运用灯光和后期处理系统合理的营造出逼真的场景氛围,能够使用 Maya 动画在 Unreal Engine 中制作出流畅、自然的动画效果,并能在 Unreal Engine 中正确的进行渲染的优化和校色输出。</p> <p>完成动画实训,内容包括 Maya 三维动画制作,Unreal Engine 地形和场景制作,特效制作,场景布光和氛围营造,在 Unreal Engine 中导入并使用 Maya 动画进行动画制作和渲染输出。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握基本动画原理,并能够熟练使用 Maya 进行自然流畅的三维动画制作。 2. 理解并熟练使用动作曲线以及曲线编辑器对 Maya 动画进行调整和优化。 3. 熟练掌握 Unreal Engine 的地形编辑系统,植被系统,材质系统,能够根据场景设计搭建逼真的动画场景。 4. 熟练掌握 Unreal Engine 的粒子系统、灯光系统和后期处理系统进行场景氛围的制作。 5. 熟练掌握 Unreal Engine 的动画系统,能够将 Maya 动画导入 Unreal Engine,熟练掌握定序器动画和摄影机运动。 6. 熟悉 Unreal Engine 中渲染的优化以及后期处理和校色输出。 7. 了解商业项目的动画制作流程和要求。 	64
剪辑方向			
视频剪辑	<p>学生能独立进行剪辑项目实训,使用后期剪辑软件进行剪辑,并对影片进行调色。根据剧本意图,把握好影片的节奏,对影片暴露出的问题、反复修改,并对片子进行调色,添加片头、片尾、字幕,配音乐,加动效,转码,最终提交完成影片。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握剪辑全流程技巧,剪辑要求符合主题与商业流程。 2. 要求学生满足剪辑师的职业素质和技能要求。 	160
剪辑包装	<p>学生能独立完成视频包装项目实训,包括 C4D 建模、C4D 运动图形、C4D 材质灯光技巧、C4D 动画技巧、AE 蓝绿背合成、AE 项目包装等。</p> <p>学习视频创意设计技巧、场景表现技巧、高级渲染技巧、高级合成技巧、AE 三维综合技巧, MG 动画, (抖音、微信视频、自媒体、电商广告、游戏广告)和企业宣传片片头制作等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 C4D 产品广告表现、C4D 材质灯光技巧、C4D 动画技巧、AE 后期合成技巧等。 2. 要求学生满足视频包装师、三维动画师、后期特效师、电商广告设计师、MG 动画师的职业素质和技能要求。 	176
DaVinci 调色	<p>学生能独立进行 DaVinci 调色项目实训,通过项目实战案例学习影片一级调色技巧,学习不同场景下亮度及颜色的匹配。学习达芬奇高效的二级调色工具;分析不同调色工具优缺点及应用场</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握达芬奇一级调色、二级调色项目流程及商业标准; 2. 掌握不同场景下亮度及颜色的匹配 3. 满足短视频、VOLG、电商、广告、影视剧等多种类型片的调色技能需求。 	64

	景;学习磨皮瘦脸等高级人像调色技巧。	4. 要求学生养成专业调色师的职业素质。	
--	--------------------	----------------------	--

(2) 认知实习

认知实习是本专业人才培养方案的重要组成部分,是本专业基础知识学习和专业核心知识学习之间的连接和实践环节。

表 8 认知实习内容与要求一览表

项目	认知实习的内容	认知实习的要求	课时
认知实习	1. 熟悉影视后期和动画设计工作岗位的一般要求; 2. 熟悉工作环境的基本条件; 3. 了解目前在岗工作的人们对职业岗位的认识和理解; 4. 了解企业或公司对员工的基本要求。	认知实习是对书本知识的巩固加深。需要到工作岗位的环境去参观,去了解今后将要工作(实习)的环境,增加对将要从事的职业岗位的初级认识,只有学员积极参加认知实习,对未来工作岗位、工作内容有了初步的认识,才能有针对性的继续学习。	24

(3) 综合实训

综合实训是学生在实训基地分别进行影视后期,三维动画设计等综合实训,学生参与项目制作过程,全面了解影视后期,三维动画设计的过程及相关规程,同时熟练掌握软件安全操作规程。

表 9 综合实训内容与要求一览表

项目	综合实训的内容	综合实训的要求	课时
摄影摄像综合实训	摄影综合实训是本专业重要的综合实践环节,通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练,完成人像摄影、静物摄影、风光摄影、建筑摄影、纪实摄影的制作,培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德,培养专业素养和精益求精的工作作风。	1. 提升学生熟练操作不同摄影设备的能力、审美能力、画面构图能力以及灵活运用各种不同类型光线的能力。 使学生掌握拍摄人像、静物、分光、建筑、纪实等不同类型的摄影的技巧与手法。 2. 学生拍摄作品主题必须积极向上、构图规范、用光准确。 3. 在实训过程中要调动学生的主观能动性,强调举一反三,激发学生的创新精神。	48 课时
影视画面创作实训	影视画面创作实训是本专业重要的综合实践环节,通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练,完成 MV 的拍摄与制作、剧情片的拍摄与制作、宣传片的拍摄与制作(三选一),培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德,培养专业	1. 提升学生的剧本创作能力、影视画面拍摄能力、后期剪辑能力,运用镜头语言的能力。通过实训使学生了解、熟悉影视画面拍摄与后期制作流程,初步掌握影视画面拍摄与后期制作的基本技能,能熟练运用各种拍摄设备	48 课时

	素养和精益求精的工作作风。	与非线性剪辑软件。实训强调动手能力、强调学以致用，最终使学生掌握电视广告、电视专题、音乐电视等各类影片的拍摄与后期剪辑能力。 2. 在实训过程中要调动学生的主观能动性，强调举一反三，激发学生的创新精神。	
三维包装设计实训	三维包装设计实训是本专业重要的综合实践环节，通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练，完成C4D产品建模项目、C4D动画项目的制作，培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德，培养专业素养和精益求精的工作作风。	完成C4D建模，材质灯光表现，进行C4D动画制作，最终AE后期合成包装进行全流程制作。	48课时
三维动画综合实训	动画综合实训是本专业重要的综合实践环节，通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练，完成一部时长为1-3分钟的动画短片创作。在创作过程中需要创作短片剧本，绘制分镜，根据短片剧本需求，设计并制作三维模型，确保模型结构准确，细节丰富。设计并构建短片中的主要场景，包括室内场景和室外场景。注意场景的比例、透视和细节处理，使场景具有层次感和深度。设计并制作短片中的主要卡通角色注重角色的比例、表情和动态特征，使角色具有鲜明的个性和辨识度。对道具、场景和角色模型进行UV拆分，确保UV展平无拉伸，便于后续贴图绘制。根据模型UV布局，使用贴图绘制软件，为道具、场景和角色绘制贴图，包括颜色贴图、法线贴图、高光贴图。为卡通角色创建骨骼系统，并进行绑定与蒙皮，确保骨骼运动能自然带动角色模型变形。根据短片剧情，为角色设计并制作关键帧动画，包括行走、跑步、表情变化，情绪表演等。布置灯光，营造合适的氛围。将渲染出的各个镜头在Nuke中进行合成，导出符合要求的视频文件，调色配音混音整体出片。	学生需合理规划时间，确保在规定时间内完成短片制作。鼓励学生分组进行实训，每组人数不超过10人。明确成员分工，确保每位成员都能参与到实训的各个环节。鼓励学生发挥创意，展现个人或团队风格。严格按照制作规范进行操作，确保短片质量。注意模型精度、动画流畅度、材质真实感以及合成效果的和谐统一。实训结束后需提交完整的短片作品及相关文档，包括剧本、分镜脚本、模型源文件、贴图文件、渲染参数设置以及Nuke合成工程文件等。组织成果展示会，邀请教师和其他同学观看并评价短片作品。鼓励学生分享制作经验和心得，促进相互学习和交流。	48课时

(4) 岗位实习

岗位实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节。认真落实《中华人民共和国职业教育法》，《国家职业教育改革实施方案》和《职业学校学生实习管理规定》等文件精神，促进学生对口就业，提升就业质量。

表 10 岗位实习内容与要求一览表

项目	实习内容	实习要求	课时
岗位实习	<p>1. 进一步推进工学结合的人才培养模式改革。通过全面实施岗位实习，进一步密切学校与社会、学校与企业的联系，真正培养具备适应工作岗位的实践能力、专业技能、敬业精神的高素质技术技能人才。</p> <p>2. 进一步提升教学过程的实践性、开放性和职业岗位的针对性，增强学生实际动手能力，深化学生对专业实践课程的学习，强化专业技能的培养。</p> <p>3. 让学生认识社会，树立正确的世界观、人生观、价值观和就业观，熟悉自己将要从事的行业，了解企业概况和企业的组织结构、规章制度、工作流程；熟悉部门和岗位的业务流程、工作规范、处理方法，从而提升自己的职业能力和职业素养。</p> <p>4. 更好地坚持“以服务为宗旨，以就业为导向”的职业教育办学方针，促进就业。参与岗位实习的学生有相当</p>	<p>1. 制定系级岗位实习实施方案。</p> <p>2. 按照《职业院校学生实习管理规定》的要求联系、考察岗位实习单位，填写《实习单位考察评估报告》，落实实习岗位，保障统一安排岗位实习率达 80%以上。自主联系岗位实习学生填写《毕业生自主联系实习单位申请表》。自主联系实习岗位学生需符合以下条件之一。</p> <p>①已确定就业单位，并提供相关证明材料；</p> <p>②因身体健康问题不能参加统一安排的实习岗位；</p> <p>③其他特殊原因。</p> <p>3. 召开岗位实习动员会，宣讲实习管理制度、岗位实习内容和安排，进行思想政治教育、职业道德教育、安全教育等。</p> <p>4. 签订学校、实习单位、学生三方《职业学校学生岗位实习协议书》，并将《毕业生岗位实习安排表》、《毕业生岗位实习统计表》交回岗位实习办公室，经学院党委确定后，学生方可上岗实习。</p> <p>5. 指导教师和学生及时、准确、如实登陆岗位实习管理系统，填报实习信息。</p> <p>6. 就业见习学生填写《毕业生就业见习申请表》，在学院云就业平台提交就业相关证明材料并提交就业见习协议书；专升本备考学生填写《毕业生专升本备考申请表》</p> <p>7. 各系审核批准后报学院岗位实习办公室备案。</p> <p>8. 指导教师分类管理与指导，定期将指导情况报系实习领导小组，系实习领导小组汇总整理相关信息报岗位实习办公室。</p> <p>9. 各系组织学生对灵活岗位实习阶段的工作、学习进</p>	

	部分能够留在实习单位工作，为实现实习与就业的零距离过渡奠定基础，并使学生的专业学习更有针对性，学以致用，进一步提高学生对口就业率。	行总结汇报。实习学生提交实习报告，就业见习学生提交就业见习报告，专升本备考学生提交学习体会，所有毕业生填写《毕业生岗位实习考核登记表》灵活岗位实习阶段部分。 10. 各系对学生岗位实习阶段进行评价和组织毕业汇报；对学生相关资料进行整理归档。	
--	---	---	--

七、教学进程总体安排

（一）数字媒体艺术设计专业教学进程

表 11 数字媒体艺术设计专业教学计划(三年制)

课程类别	课程代码	课程名称	学分数	学时数	学时分配		理实教学周数	每学期课程周学时						备注
					理论	实践		一	二	三	四	五	六	
								18	20	20	20	20	20	
公共基础课程	A000101	思想道德与法治	3	48	48			2*	2*					
	A000119	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	48			4*						
	A000102	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32				2*					
	A000103	形势与政策	1	48	48			√	√	√	√			
	A000123	应用文写作	3	48	24	24			2					
	A000107	高职英语	3	48	48			4*						
	A000122	体育与健康	5	108		108		2	2	2				
	A000128	中华优秀传统文化	2	36	36			2						
	A000111	信息技术	3	60	30	30		2*						
	A000112	职业发展与就业指导	2	40	40			2	2	2	2			
	A000113	心理健康教育	2	36	36			2	2					
	A000124	大学美育	2	32	32			线上						
	A000114	入学教育及军事训练	2	48	48		2 周	2 周						
	A000115	安全教育	1.5	24	24			√	√	√				
	A000116	劳动教育	2	48		48	2 周		1 周	1 周				
	A000117	创新创业教育	1	24		24		√						
	A000118	军事教育理论	2	36	36			2 周						6 学时在军训期间
	公共基础课程合计			39.5	764	530	234		20	16	4	2		

专业 基础 课程	G06201	数字媒体艺术设计概论	1.5	26	26		13	2						
	G06203	计算机图形处理技术	3	48	12	36	4	12						
	G06205	视听语言	4	60	24	36	5	12						
	G06207	设计创意	3	48	24	24	4	12						
	G06210	摄影摄像基础	2	32	16	16	2		16					剪辑方向
	G06211	动画运动规律	2	32	16	16	2		16					动画方向
	专业基础课程合计		13.5	214	102	112								
	G06301	影视后期剪辑	4	64	32	32	4		16					剪辑方向
	G06313	After Effects 特效制作	5	80	32	48	5		16					
	G06314	视觉化信息设计	4	64	32	32	4		16					
	专业核心课程合计		13	208	96	112								
	G06315	三维动画设计与制作	5	80	32	48	5		16					动画方向
	G06316	数字设计与动画制作	4	64	32	32	4		16					
	G06310	视觉化特效设计	4	64	32	32	4		16					
	专业核心课程合计		13	208	96	112								
专业 拓展 课程	G06401	短视频创作与运营	11	180	60	120			12					
	G06402	融媒体内容策划与制作	11	180	60	120			12					
	G06403	数字艺术设计	11	180	60	120			12					
	G06404	数字化产品设计与开发	11	180	60	120			12					
	G06405	山西民间美术	2	36	36									
	专业拓展课程合计		13	216	96	120								

	G06503	影视画面创作实训	2	48					2 周					剪辑方向
	G06504	三维动画实训（一）	2						2 周					动画方向
	G06505	三维包装设计实训	2	48						2 周				剪辑方向
	G06506	三维动画实训（二）	2							2 周				动画方向
	G06507	数字影片调色实训	4	96						4 周				剪辑方向
	G06508	新媒体广告设计实训	3	72						3 周				
	G06509	数字创意产品实训	8	192						8 周				
	G06510	动画剪辑实训	3	72						3 周				动画方向
	G06511	数字项目合成实训	5	120						5 周				
	G06512	虚拟现实内容设计与制作实训	7	168						7 周				
	A000501	职业技能等级评价	1	24									共用 1 周	
	A000502	毕业设计（论文）答辩	1											
	A000504	岗位实习	19	288									19	
	综合实践课程合计		40	768		768								
人文 素质 拓展 课程 (选 修)	A000901	党史	0.5	8	8			√						1. 四史为 限选课 （网络课程） 2. 普通班按照顺序分别在第 1、2、3、4 学期开设；3+2 班第 1 学期开设党史和新中国史，第 2 学期开设改革开放史和社会发展史。
	A000902	新中国史	0.5	8	8			√						

A000903	改革开放史	0.5	8	8				√					
A000904	社会发展史	0.5	8	8				√					
A000905	普通话	1	8	8						2			限选课（面授） 全部第4学期，4周， 一周2课时。
A000870	中国传统书法	1	20	20					2				
A203107	烘焙食品生产技术	1	32	16	16				4				
A000907	环境监测技术	1	20	20					√				网络课程
人文素质拓展课程合计		6	116	98	18								
专业总课时合计		125	2286	922	1364								

注：

1. 教学总周数包含课程考核周数，综合实训周学时按24计，院考试标志用*表示；
2. A000115 安全教育：每学期至少4学时
3. A000117 创新创业教育：第三学期周五下午和周六日；
4. A000118 军事教育理论：6学时在军训期间。

（二）教学过程统计表

表 12 教学周数分配表（3+2）

（单位：周）

学 年	学 期	招生 报到	入学 教育 军事 训练	劳动 教育	教学	综合实训	岗位 实习	论文答辩 毕业教育	考试	总周 数
一	1	3	2		13				1	19
	2			1	16	2			1	20
二	3			1		17			1	19
	4						19	1		20
合计		3	2	2	45	5	19	1	3	78

表 13 学时分配比例表

项目	学时数			百分比		
	理论	实践	总计	理论	实践	总计
公共基础课	530	234	764	69%	31%	100%
专业基础课	102	112	214	48%	52%	100%
专业核心课	96	112	208	46%	54%	100%
专业拓展课	96	120	216	44%	56%	100%
人文素质拓展课	98	18	116	84%	16%	100%
综合实践课		768	768		100%	100%
合计	922	1364	2286	40%	60%	100%

八、教学基本条件

（一）师资队伍

1. 队伍结构

本专业学生人数与本专业专任教师数比例不高于 20:1。“双师”素质教师占专业教师比例不低于 90%，专任教师队伍中充分考虑职称、年龄、实践经验等因素，形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格证等相关专业职称证书。有理想信念、道德情操、扎实学识、仁爱之心；具有艺术设计、数字媒体艺术设计、传播与策划等相

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，能够灵活运用信息化手段展开教学；定期开展教学改革和科学研究，形成一定的研究成果，有每五年累计不少于六个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高级以上职称，能够较好的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需求，实际教学设计专业研究力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师应从专业相关的行业企业聘任，要求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践经验，原则上要求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. 教室设施

专业教室配备直接服务于数字媒体专业及相关产业学院的校内实训室，基本满足了目前专业教学中校内实习实训需求，实训项目开出率达100%。.....

2. 校内实训基地（室）及设备

表 14 校内实训（实验）教学条件配置与要求

序号	实训（实验）室名称	主要设备的配置要求	主干课程	实践教学项目	工位数（个）
1	数字媒体艺术设计基础工作室	工作台、作品展示架、路由器、交换机、投影设备、学生座椅等	PS 图形图像处理 数字图形 视觉化信息设计	视频剪辑 动画制作	48
2	摄影/摄像室	摄像机、数码伴侣、数码相机、六轴电动背景架（带全套单色布）、绿布、轨道、摄影灯（全套配置）、三脚架、装订机、小型覆膜机、电脑一体机、短板速印机、照相机、写真喷绘机、数控液压切纸机、自揭膜电动冷裱机	摄影摄像基础 短视频运营与创作	视频拍摄	24

3. 校外实训基地及设备

表 15 校外实习、实训基地教学条件配置与要求

序号	实习实训基地名称	配置要求	主要实践教学项目	人数	合作企业
1	完美世界		AICG 绘画、视频剪辑、动	80	完美世界教

			画制作		育科技（北京）有限公司
2	星驰国际		综艺栏目包装剪辑、短视频剪辑、图文制作	40	北京星驰国际文化传媒有限公司
3	太极国漫		动画制作	20	小明太极国漫文化有限公司
4	九智云辉		广告剪辑、动画制作	120	九智云辉教育科技有限公司

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

严格教材选用制度，规范选用程序，实施精品教材战略。根据人才培养方案要求，大力推广、使用教育部“十三五”“十四五”规划教材、国家级重点教材、校企合作编制教材等。

2. 图书文献配备基本要求

鼓励引导学生使用知网、万方、超星等数据库查阅资料，使其具备自主学习、独立思考及分析问题、解决问题的能力。

3. 数字教学资源配置基本要求

根据专业特色，结合技能比赛教学的需要，积极鼓励教师录制相应的微课及相关的教学视频资料，收集相关的案例，完善资源库建设。同时与合作企业完美世界教育科技有限公司的教学资源与本专业教学进行资源共享。

（四）学习评价

创建以培养职业能力为核心的学习考核评价体系。配合“服务一个企业，做好一个项目，争获一项荣誉”的“工学结合+创业孵化”的人才培养模式和工作过程化的课程体系，在职业岗位分析基础上，结合岗位职业能力考核标准，按照职业能力为主、理论知识为辅、过程和结果并重的原则，构建以能力为核心、以过程为重点，校内评价与企业评价相结合的考核评价体系。

（1）采用传统的卷面考试方式，采用这种方式的主要是一些理论性较强的文化课，如：高职英语、习近平新时代中国特色社会主义思想概论等课程。

（2）采用实验考核的方式，集中在一定考核时间内独立完成某项作品或完成某些操作，根据完成的速度及质量评定成绩。例如，计算机基础操作、设计类软件使用（如图形设计、图像设计等）等基础性课程。其重点是强调操作技术和

技巧的熟练运用程度。

(3) 采用学生综合作品考核方式，在课程结束后，学生提交作品给任课教师，教师根据作品的质量及完成过程进行评定成绩，如包装结构设计、商业包装整体策划与设计实训等。完成这类课程的作品需要较长的一段时间，教师先给出一定的课题，供学生进行选择，然后指导学生完成所选择的课题，再根据学生提交的作品进行评定成绩。

(4) 实行学校和实习企业共同考核制度。企业指导教师考核学生在岗位实习时的表现和岗位实习任务的完成情况，占总成绩的 70%；学校指导教师考核学生完成实习周记、实习学生撰写岗位实习总结的情况，占总成绩的 30%。

(5) 本专业融入“1+X”证书，《普通话水平测试等级证书》等内容，实现“课证融通”，对毕业生开展职业技能水平评价，达到相应标准，准予毕业。

(五) 教学方法

(1) 案例教学法

从本专业案例库中选取与教学内容相匹配的案例，通过解析，激发学生的学习兴趣，加深学生对内容的理解，锻炼学生案例分析能力，拓宽学生专业视野。

(2) 启发引导法

在讲解和训练过程中，采用启发和引导法，既给学生提供了参考思路，也给学生预留了发挥和独立思考的空间。

(3) 小组讨论法

将学生划分为几个小组，每个小组根据教师的安排，通过相互设疑、讨论等手段，合作完成一个学习任务。既增加了学习的主动性，大大提高了学生的学习兴趣，又培养了学生组织协调、合作学习的能力。

(4) 项目教学法

课程基于工作过程，对接职业岗位，以项目为主线，学生完成信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价。

以项目为载体，从纵深两个方向逐步进阶，以提高学生的综合设计能力。在教学过程中，一是通过网络教学、视频教学、企业案例教学、理实一体化实训室等教学方式为学生营造浓郁的职业环境和职场氛围，提高学生的实践动手能力，实现“项目化”实境教学。以“项目”为载体，理论教学与实践教学结合、教师提供项目和学生选择项目结合、真实项目和仿真项目结合、团队协作和个人攻关

结合，组织学生在实际工作环境和实际工作过程中进行演练，有效提高学生的职业知识、就业能力和职业素质，融理论教学、实践教学、技术服务为一体，进一步完成项目设计和课程设置的对接，完善“教、学、做”一体化的“工学结合、项目导入”教学模式，适应社会、行业、企业的需求。二是“以赛促学”，通过课余时间模拟比赛、企业项目设计技能大赛以及组织参加国内，省内高职高专各类艺术设计类比赛等形式，提高学生的设计能力和团队合作精神。

九、质量保障

1. 学校和各教学系部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。

2. 学校各教学系部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，严明教学纪律，强化教学组织功能。

3. 学校建立《山西林业职业技术学院毕业生跟踪服务管理办法》，并对生源情况、在校生学业水平、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。

4. 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、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

表 16 学生毕业要求一览表

项目	毕业条件具体说明
课程考查考试	所设课程均达 60 分以上
综合实训	60 分以上
岗位实习	60 分以上
毕业设计（论文）答辩	60 分以上
技能考核	60 分以上
学生操行鉴定	各学年考核合格以上
专业技能证书 (X 职业资格证书)	新媒体编辑证、数字艺术创作
学分	125

十二、附录

附件：山西林业职业技术学院人才培养方案变更审批表

4. 专业主要带头人简介

姓名	吕耀华	性别	男	专业技术职务	副教授	学历	硕士
		出生年月	1972.03	行政职务	系主任	双师素质情况	是
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		1996年7月获得学历：本科，学士学位，毕业于山西大学美术系美术教育专业 2017年12月获得工业设计工程硕士学位，毕业于湖北工业大学工业设计学院工业设计工程专业					
主要从事工作与研究方向		计算机艺术设计，雕刻艺术设计，基础美术					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 7 篇；出版专著（译著等） 2 部。							
获教学科研成果奖共 7 项；其中：国家级 项，省部级 3 项。							
目前承担教学科研项目共 1 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 1 项。							
近三年授课（理论教学）共 900 学时；指导毕业设计共 38 人次。							
最具代表性的教学科研项目 和成果	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	分形图形的生成法则	包装工程，全国中文核心期刊；中国兵器工业第五九研究所 2016 年			第一	
	2	论山西沁源石窑湾石窟艺术	山西档案，全国中文核心期刊；山西省档案局，山西省档案学会；2015 年 6 月			第一	
	3	阳泉木雕根雕	阳泉民间文艺丛书；方志出版社			上编的第二副主编	
	4	吕耀华画集	山西出版传媒集团，山西经济出版社；2016 年 5 月			独著	
最具代表性的社会服务和技术研发项目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	被聘任为山西应用科技学院首届教学指导委员会委员	山西应用科技学院	2017 年		艺术学院专业建设指导	
	2	太原市中等职业学校技能大赛活动中，被聘请承担美术专业竞赛的命题及评委任务	太原市教育局	2015 年		承担美术专业竞赛的命题及评委任务	
目前承担的主要教学工作	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	雕刻技术	在校专科学生	26	64	必修	2018.5
	2	室外写生训练	在校专科学生	84	78	必修	2018.6
教学管理部门 审核意见		<div style="text-align: center;">同意申报</div> <div style="text-align: right;"> 签章：  </div>					

专业主要带头人简介（2）

姓名	杨少华	性别	男	专业技术职务	副教授	学历	本科
		出生年月	1968.1	行政职务	副主任	双师素质情况	双师
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		学历：大学本科 1995.7 山西大学 美术教育 学位：硕士研究生 2017.5 湖北工业大学 工业设计工程					
主要从事工作与研究方向		从事工作：教师 研究方向：视觉传达设计、中国画					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 2 篇；出版专著（译著等）1 部。							
获教学科研成果奖共 3 项；其中：国家级 项，省部级 3 项。							
目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。							
近三年拥有教学科研经费共 1.5 万元，年均 0.5 万元。							
近三年授课（理论教学）共 780 学时；指导毕业设计共 32 人次。							
最具代表性的教学科研成果和成果	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	2013 年中国包装创意设计大赛	优秀指导教师奖 中国包装联合会 2013			第一位	
	2	1. 2014 年山西省职业院校“实训方案设计竞赛”	三等奖 山西省职业技术教育学会 2014			第一位	
	3	6. 2015 年纪念汾酒荣获巴拿马万国博览会甲等	优秀指导教师奖 中国包装联合会、汾酒集团 2015			第一位	
	4	7. 2016 年山西省首届高校毕业生季优秀美术作品展	优秀指导教师奖 山西省教育厅、山西省文化厅 2016			第一位	
最具代表性的社会服务和技术研发项目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	宁化府包装品牌策划	企业委托	2015-至今		是	
	2	山水井包装品牌策划	企业委托	2009-至今		是	
目前承担的主要教学工作	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	包装设计	二年级	28	96	专业核心课	2018.4.28-6.5
	2	室外写生	一年级	41	72	基础课	2018.6.14-6.25
	3	中国画	二年级	28	20	素质拓展课	2018.3.4-5.10
教学管理部门 审核意见		同意申报 签章：赵少华					

5. 教师基本情况表

序号	姓名	性别	年龄	专业技术职务	毕业学校、学历	双师素质情况	现从事专业	专职兼职
1	吕耀华	男	52	副教授	湖北工业大学、硕士	双师	家具艺术设计	专职
2	杨少华	男	56	副教授	湖北工业大学、硕士	双师	包装设计与策划	专职
3	刘变琴	女	44	副教授	山西大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
4	齐伟	男	40	讲师	山西大学、硕士、	双师	环境艺术设计	专职
5	邵潞超	男	33	助教	邵阳学院、本科	双师	数字媒体艺术设计	专职
6	鲁志伟	男	44	讲师	湖北工业大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
7	李哲慧	女	34	讲师	西南交通大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
8	廖晶	女	42	讲师	湖北工业大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
9	周震宇	男		助教	山西大学、本科	双师	数字媒体艺术设计	专职
10	孙妮	女	28	助教	西北大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
11	刘洋	男	42	助教	大阪大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
12	王利军	男	41	助教	吉林艺术学院、本科	双师	数字媒体艺术设计	专职
13	陈璐	女	32	助教	中北大学、硕士	双师	数字媒体艺术设计	专职
14	曹钢	男	36	助教	西安思源学院	双师	数字媒体艺术设计	兼职
15	任波	男	36	助教	山西传媒学院	双师	数字媒体艺术设计	兼职
16								

6. 主要课程开设情况表

序号	课程名称	课程总学时	课程周学时	授课教师	授课学期
1	数字媒体艺术设计概论	26	2	孙妮	一
2	计算机图形处理技术	48	12	陈璐	一
3	视听语言	60	12	周震宇	一
4	设计创意	48	12	鲁志伟	一
5	摄影摄像基础	32	16	周震宇	一
6	动画运动规律	32	16	刘洋	二
7	影视后期剪辑	64	16	刘变琴	二
8	After Effects 特效制作	80	16	曹钢	二
9	三维动画设计与制作	80	16	刘洋	二
10	数字设计与动画制作	64	16	王利军	二

7. 专业办学条件情况表

专业开办经费金额 (元)		245 万	专业开办经费来源		学院自筹		
本专业专任教师人数	13	副高及以上职称 人数	3	校内 兼职教师数	0	校外兼职教师 数	2
可用于新专业的 教学图书 (万册)	0.8	可用于该专业的 仪器设备数		98 (台/件)	教学实验设备 总价值 (万元)		100
其它教学资源 情况		1、学院建有网络机房 6 个，电脑 300 多台。 2、学院建有教学资源平台，平台根据课程特点设有基础知识、实践实训、教学课件、试题库、在线考试及在线互动，丰富了共享教学资源，便于学生掌握相关的专业知识和操作要点。					
主 要 专 业 仪 器 设 备 装 备 情 况	序 号	专业仪器设备名称	型 号 规 格			套 (件)	购入 时间 (年)
	1	路由器	H3C MSR2600-10			1	2015
	2	交换机	H3C 5120-28P-LI			3	2015
	3	投影机及幕布	日立 HCP-DRH3080			1	2015
	4	扫描打印一体机	惠普 M126a			1	2015
	5	台式电脑	清华同方超越 E500-1044			48	2016
	6	教学专业显示芯片	影驰 GT740			47	2016
	7	高性能数据中心服务器	戴尔 R730			1	2015
	8	电脑一体机	苹果 IMACHI			2	2010
	9	照相机	尼康 D90			1	2010
	10	数控液压切纸机	隆生 QZ1420			1	2012
	11	自揭膜电动冷裱机	TSD-1600			1	2012
	12	数码伴侣	忆捷 40G			1	2007
	13	数码照相机	尼康 D80			1	2007
	14	三脚架				1	2011
	15	六轴电动背景架（带全套单色布）	ItemNO30656			1	2010
	16	摄影灯（全套配置）	金贝			3	2010
专业实	序号	实训室（基地）名称	实训课程			校内外	实习方式
	1	包装设计工作室	影视后期剪辑			校内	综合实训
	2	计算机辅助设计理实一体	艺术基础训练			校内	综合实训

习实训 室情况		教室			
	3	雕刻艺术实训室	摄影摄像基础	校内	综合实训
	4	手绘表现技法实训室	动画运动规律	校内	综合实训

8. 申请增设专业建设规划

申报数字媒体艺术设计专业是满足我国经济转型发展的需要,也是我院“十四五”专业规划的需要。为了使该专业的建设、发展适应时代要求,培养符合艺术设计各岗位需求的专业人才,现对专业拟定如下的专业建设规划。

一、专业建设思路

根据教育部高职教育的办学精神,结合行业企业对数字媒体艺术设计专业人才的需求特点,数字媒体艺术设计专业建设将以服务于山西省及周边地区为重点,立足当地产业,以满足企业生产一线高技术高技能的数字媒体艺术设计行业人才需求为目标,按“服务一个企业,做好一个项目,争获一项荣誉”的理念,突出职业岗位核心能力和职业素质的“产学研+创业孵化”的人才培养模式;构建以素质养成和能力培养为主线、基于工作导向、以项目课程为核心的专业课程体系和教学内容;继续完善实验实训条件、建立校企对接的实践教学环境;建设“双师”结构合理、“双师”素质过硬的教学团队;成为我省媒体艺术设计行业一流的技术人才服务中心。通过建设,在课程体系构建、教学模式创新、教学质量保障等方面为省内高职院校同类专业建设发挥引领作用,为我省媒体艺术设计行业提供人才及技术服务。

二、专业建设内容

(一)培养学生“服务一个企业,做好一个项目,争获一项荣誉”的“产学研+创业孵化”的人才培养模式。

数字媒体艺术设计专业采用“产学研+创业孵化”的人才培养模式。以学生为本,以专业教师为主导,以企业和工作室为依托,以学习任务为驱动,以企业项目为引导,集理论与实践为一体,强化教、学、做的有机结合,突出学生职业能力的培养,是一种新型、有效的工学结合人才培养模式。同时,以培养学生综合素养与岗位能力为主线,构建与企业合作、体现校企结合特色的课程体系;建成设施先进的岗位工作环境,融教学、培训、职业技能比赛和项目开发于一体的实训基地;打造一支具有较高教学水平和较强实践能力的“双师型”教师团队;将创业创新教育和职业道德培养贯穿人才培养全过程,提高学生综合职业素养,全面推进“产学研+创业孵化”的人才培养模式实践。

(二)构建与“产学研+创业孵化”的人才培养模式相适应的“基于工作导向的数字媒体艺术设计职业能力系统化”课题体系

1. 建设开展专业教学资源

按照专业人才培养模式,制订相应的专业教学标准,编制专业核心课程标准。收集整理专业课程教学资料,包括教学案例库、教学课件、试题库、教学视频材料;制定实习实训资料,如实习实训指导书、实习实训计划、实习实训基地,使管理更加合理化、规范化、科学

化，搭建网络平台，将优秀教学资源上网，达到资源共享，提高教学质量和人才培养质量。

2. 建设核心课程与优质微课

课程建设是专业建设的中心任务。5 年建设期内，至少建设《视听语言》、《影视后期制作》、《三维动画与制作设计》、《数字艺术设计与动画制作》4 门核心课程，开发《视听语言》、《影视后期制作》优质微课，在教学理念、教学内容、教学方法和手段、实践教学条件、考核评价等方面，实现课程与岗位接轨、学生与生产接轨。

（三）打造一支专业带头人为骨干，“双师”素质教师为主体的专兼职结合、在省内外具有一定影响力的教学团队

1. 专业带头人和骨干教师培养

对专业带头人和骨干教师通过安排社会需求调研、企业进修、承担社会服务外包项目方式，增加社会实践经验，以进一步提高其市场拓展能力和专业建设指导水平。

计划 5 年内每年派出两到三名专业教师进行专业技能培训或进修，保障培训效果，教师经过高水平系统培训可以完全胜任教学任务。

2. “双师”素质教师队伍建设

力争在 3 年内使具有“双师型”素质的教师必须具备企业顶岗工作或开发实际应用项目的经历，鼓励年轻教师深入企业，与企业达成深度合作，使理论与实践相融合，每年在企业工作不少于两个月。

3. 兼职教师队伍建设

现有校外兼职教师 2 名，企业教师 2 名，根据专业教学需要，逐步增加校外兼职教师数量，以具有高级职称和丰富行业从业经历、项目开发经验和一定教学能力的企业一线专家为实训实习指导教师。

（四）完善校内实习实训条件，拓展校外实习基地规模与功能

1. 校内实践教学基地建设

主要加大室内实训基地建设，我专业现有实训基地 3 个，5 年建设期内，新增 2 个校内实训基地。利用现有的资源，安排专业建设资金，开发适合数字媒体艺术设计专业的校内实训基地，使学生在理实一体化基地内完成与市场相同的生产过程。

2. 校外实训基地建设

目前，我系已建立校外实训基地 25 个，5 年建设期内，新增 5 个校外实习基地。积极拓展校外实习基地的功能，除了每年组织学生和教师赴实习基地参加顶岗实行之外，争取与企业签订项目开发协议，开展技术研究和应用开发。由学校提供场地和学生管理，企业提供设备、技术和师资支持，以企业为主组织学生参与实际项目的开发，加强学生在校外实习基地顶岗实习的过程管理，切实在顶岗实习中体现与工作过程相结合的学习模式。

9. 申请增设专业的论证报

山西林业职业技术学院艺术设计系邀请省内行业专家组成论证小组，对拟新增设数字媒体艺术设计二年制专业进行了可行性论证，论证小组听取了专业负责人汇报，审核了申报材料，经过充分讨论形成以下意见：

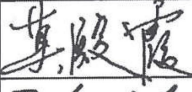
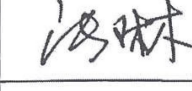
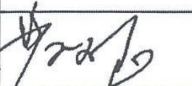
1. 符合数字媒体艺术专业高中毕业生、中等职业学校毕业生或具有同等学力者生源的培养特点，遵循教育规律和学生成长规律，培养目标与定位精准。

2. 数字媒体艺术专业课程体系紧密围绕培养目标进行构建，课程体系与课程内容与职业岗位要求相契合。理论课程与实践课程的比例较为均衡，必修课程和选修课程比例设置合理。培养模式充分体现校企合作、产教融合与职业教育特征以及学校、专业特色。

3. 教学进度安排紧密结合专业认知规律和职业成长规律，学生在学习过程中能够系统掌握专业知识、技能，形成扎实的职业素养。同时注重基础理论学习、职业技能引入、课程综合应用、实践环节强化、职业规划引导以及反馈与调整等方面的安排和有机衔接。

4. 数字媒体艺术设计专业符合人才市场的需求。毕业生就业前景良好，个人有较大的发展空间。数字媒体艺术设计专业的开设使学院的专业优势得到增强，有利于实现资源整合。

2024年9月5日

姓名	专业领域	所在单位	职务或职称	联系电话	签字
莫殿霞	艺术设计学	山西铁道职业技术学院	教授	13934041478	
张耀华	广播电视艺术、影视动画	山西艺术职业学院	副教授	13834632887	
原坤	设计学/美术学	山西青年职业学院	副教授	13111008973	
张琳	人因工程学、用户体验研究、文创设计	太原理工大学	副教授	13934508203	
李爱红	艺术设计、UI设计、视觉传达、电商设计与运营、数字媒体艺术	完美世界教育科技有限公司	山西区域负责人	15386993849	
范文涵	景观设计、雕塑	山西财贸职业技术学院	副教授	13303439070	

<p>校内专业设置评议 专家组织审议意见</p>	<p>经评议：该专业设置紧贴国家产业、行业发展规划，符合《山西省普通高等职业教育（专科）专业设置实施细则》的要求，依据学院“十四五”专业发展规划设置专业。该专业人才培养方案在科学的专业调研基础上，通过对行业、企业相关岗位任务分析，确立准确的专业定位，构建合理的课程体系，人才培养模式合理可行，学院具备开设专业所需的教学条件，学院专家组一致同意申报该专业。</p> <p style="text-align: right;">（主任签字） </p> <p style="text-align: right;">2024年9月10日</p>
<p>学校意见</p>	<p style="text-align: center;">同意</p> <div style="text-align: right;">  (公章) 2024年9月10日 </div>
<p>省级高职专业设置 指导专家组织意见</p>	<p style="text-align: center;">专家签名：</p> <p style="text-align: right;">年 月 日</p>

数字媒体艺术设计专业调研报告

一、专业调研

（一）行业企业发展背景

现代计算机技术、网络技术和数字通信技术的高速发展为数字媒体技术和艺术的发展带来广阔的空间。传统媒体的数字化、网络化是一个世界性的潮流。交互设计、多媒体和数字音乐等已经成为媒体传播的重要形式。

我们处在信息爆炸的时代，现代社会中随着新技术层出不穷，新型行业不断涌现，形成了巨大的人才需求。目前全世界范围内数字媒体产业都在高速发展，在美国其产业规模达到 5351 亿，在日本达到 2391 亿，而在中国其产业规模预计将达到 3000 亿元。数字媒体领域对综合能力强、掌握新兴技术的人才需求不断增加，造成了巨大的人才缺口。行业中需要高素质、高复合能力的人才，但是传统院校的人才具有实践性缺乏、知识陈旧的问题。这就产生了人才需求和人才培养的矛盾，对人才培养模式带来了较大的挑战，对专业建设、课程改革带来了紧迫的压力。

随着现代科学技术与艺术创作之间的联系日益紧密。数字媒体艺术专业毕业生可在各级电视台、影视制作机构、数字动画、广告公司、网络多媒体、环境设计、工业设计等热门行业工作。投身到数字媒体艺术领域就业广阔，极具发展潜力。

（二）数字媒体艺术的概念及表现形式

数字媒体艺术是数字技术与各种艺术形态结合的产物，它包括两个基本层面：

一是基于数字媒体技术平台的艺术创作，即直接运用数字媒体技术进行艺术创作、实现艺术理念的表达与描述；

二是基于各种传统艺术平台的数字媒体技术应用，即将数字媒体技术导入传统艺术创作，使传统艺术脱胎为新媒体艺术。

数字媒体艺术专业是集数字技术应用与艺术创作为一体的专业。它具有扎实的数字媒体技术应用基础和艺术理论基础，它表现形式包括：数字影视、多媒体与网页设计、网络游戏、电脑动画、虚拟仿真、卡通动画、视频短片、数字设计、数字插画、数字特效及数字音乐等。

（二）国内数字媒体艺术类专业发展情况

数字媒体专业培养具备深厚的艺术功底,具有熟练的计算机图形处理技术的高素质人才,为高品质的生活,现代化的生产消费、娱乐、通讯和教育提供技术支持。专业学习内容包括数字图像处理,多媒体网页设计、自媒体短视频制作、影视制作,动画设计制作,动画制作,3D 动画制作等。

数字媒体艺术是信息学科向文化艺术领域拓展的新方向,目前已经有很多高校建立了数字媒体专业或与之相关的专业,该专业致力于培养能适应传媒业所需和参与国际合作与竞争的高素质的国际化复合型数字媒体、网络媒体设计与制作的创意人才与技术人才。毕业生要求能熟练掌握数字媒体应用技术和数字媒体艺术设计理论,适应新媒体艺术创作、网络多媒体制作、广告、影视、动画、大众传媒等。并能对全球媒体设计、动画、游戏制作流行趋势进行洞察和分析,有能力在全球各地的传媒和影视广告、动画、网络行业施展研究、设计、策划、工程开发和管理工作的。

二、专业人才需求分析

(一) 影视后期行业需求分析

随着时代的发展,我们的生活质量在不断的提高,互联网时代席卷了我们每一个人的生活,电视,电影,小视频,快手,抖音成了现代人的主流观赏。

这些相关的影视作品就是由影视后期制作的专业人员完成的,影视后期分影视特效,影视剪辑,影视调色这三大板块。学习这些知识也将会用到 PS, PR, AE, C4D, Nuke, MAYA, 达芬奇等软件完成。我校每年都会实时关注国内行业企业增长量,人才需求量,薪资涨幅,从业人员学历等方面数据进行统计分析:

一、行业实情

1、2016 年获得《广播电视节目制作经营许可证》的机构有 10000 多家,2018 年有 18000 多家,预计 2022 年预计突破到 20000 年多家,环比增长 10%左右,由此可见国内影视行业处于高速发展时期。

2021 年全球影视行业市场规模约为 2444.3 亿美元,预计 2022 年将增长至 2733.5 亿美元。根据头豹研究院的数据,按销售额,2020 年中国电视剧行业规模为 827.3 亿元,预计在 2023 年将达到 1619.7 亿元,实现接近翻倍增长。

2、从我国影视后期制作行业发展来看,青年从业是主力军。我国影视后期制作的市场还不成熟,所以入行者门槛要求不高,由于赶时间赶进度无法按照早九晚五模式上班,所以从业者需要有对行业有足够的热爱,才能克服工作中的单调和枯燥,只有沉淀

下来有了一定的工作经验,薪资自然与时俱增。

从智联招聘网站最新的招聘信息来看,无从业经验者(实习生)3000-5000,一年以上 5500-9000,一线城市薪资能比二线城市高出一倍。由于工作时间和工作性质导致很多从业人员工作不到半年就放弃了影视后期的工作,从而导致行业人才长期供给不足。

二、企业人才需求情况

通过我们 500 多家合作单位经过半年多采访考察等方法现在对企业人才结构,岗位对人才的需求,企业岗位设置进行了统计

1、企业人才结构现状

(1) 从业人员学历结构分布

根据调研数据显示中职学历占 21%,高职占 42%,本科以上学历占 37%。从数据上显而易见高职和本科占大多数。且高职人员从事率较高从而说明本行业门槛不高。提升该专业高职人员的专业度势在必行。

(2) 从业人员工作年限

从影视后期制作专业人员年限可知,工作时长在 1 年内占 25%,工作时长 1-2 年的占 35%,2 年以上占 40%。由此可见影视后期制作专业人员多数工作年限较短,而这种现状从侧面反映出高职学生岗位适应能力欠佳,从而导致入职年限较短的整体状况。

(3) 从业人员的工资收入

根据调研数据,影视后期制作行业从业人员的工资收入在 3000—5000 元占 28%,5000—8000 元间占 38%,10000 元以上占 24%,20000 元以上占 10%。由此可以看出,影视动画行业从业人员的工资收入情况较计算机,生产制造行业从业人员的收入情况较好,结构较合理。

(4) 招聘渠道

根据调研问卷数据统计,影视动画行业通过学校招聘占员工总数的 21%,通过社会招聘员工占员工总数的 59%,通过招聘会招聘占员工总数的 20%。

2. 企业岗位设置

通过调研,企业设置的岗位主要包括:影视拍摄、影视频剪辑、图像处理、平面设计与制作、视频后期特效制作等。与之相对应的岗位群有:摄影摄像师、剪辑师、平面设计师、视频设计师、栏目包装师、特效师、合成师、调色师等等。

三、企业岗位对人才的需求

(1)企业岗位对人才数量需求

根据本次对影视后期制作行业企业的调研数据统计分析可知，影视动画等行业需要大量的一线员工，在摄像、影视编辑，影视合成等岗位，人才需求较大，却往往人才较为缺乏。

(2)企业岗位对从业人员职业素养需求

通过调研数据分析，企业对员工的职业道德重视程度中：非常重视的占 70.8%，一般重视占 26%，无所谓占 3.2%，总的来说重视度占 96.8%。由此可见，企业岗位对员工具有较高的职业道德素养上需求较为强烈。

(3)企业岗位对从业人员的知识、技能要求

影视后期制作行业职业岗位及其岗位素质和能力的要求情况，主要如下表所示。

影视动画行业岗位能力表

岗位名称	岗位描述	素质与能力要求
影视拍摄 影视后期制作 视频调色 视频剪辑 视频包装	影视前期拍摄 影片后期剪辑 影视特效制作 二维动画制作 三维动画制作 音频剪辑合成 影片整体包装 影视输出 影视调色	1. 具有计算机影视编辑软件熟练应用能力； 2. 具有三维建模、材质编辑、静态图片输出、动画输出的能力； 3. 具有熟练使用摄像器材进行影视拍摄能力； 4. 具有对编剧脚本的理解能力； 4. 具有良好的运用摄影语言的能力、审美能力、 6. 具有影片剪辑的能力； 7. 具有 3D 特效的制作合成能力； 8. 具有影片包装与特效合成制作的能力； 9. 具有对音乐的节奏、韵律、情绪的理解能力； 10. 具有音频处理编辑的能力； 11. 具有影片输出的能力。

四、企业岗位对从业人员职业资格要求

(1)企业岗位对从业人员职业资格证书的重视度

据调研数据显示，对职业资格证书持非常重视态度的企业约占 21%，对职业资格证书持比较重视的企业约 26%，对职业资格证书持一般态度的企业约占 37%，对职业资格证书持不太重要的企业约 16%。由此可知，企业岗位对招聘的员工是否获得职业资格证书较为重视。

(2)企业岗位对从业人员职业资格证书的要求情况

影视后期制作行业学生可以报考工信部考试中心影视后期制作师职业资格证书。

（二）动画设计行业需求分析

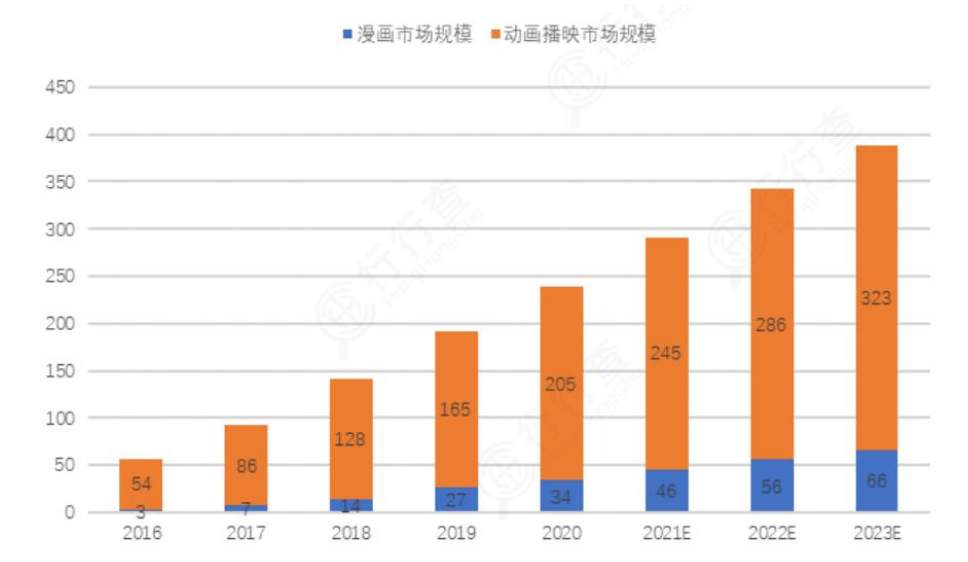
动画产业，是指以“创意”为核心，以动画、动画为表现形式，包含动画图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动画新品种等动画直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动画形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

一、行业发展现状

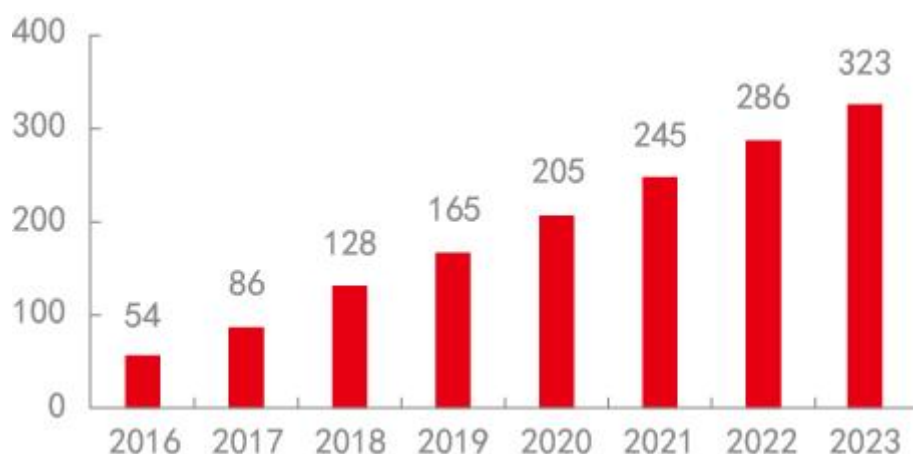
（1）动画产业市场规模：产值稳步扩大

近年来，我国动画产业快速发展，年均增长率超过 30%。近年以来，我国动画内容生产实力进一步提升，类型和题材日趋多元化，在国家政策、资金、基地建设扶持以及互联网发展的大背景下，动画生产集群初现端倪，动画展会和交易气氛活跃，动画生产与移动终端和互联网结合日益紧密，市场规模稳步扩大。中国动画市场连续两年保持 20%+ 的增速，未来有望持续稳健增长势头。庞大的 Z 世代群体对动画产业的接受程度普遍较高，是支撑行业发展的根本原因。随着未来 Z 世代人口的个人可支配收入的不断提升，中国动画市场的商业化潜力十分巨大。

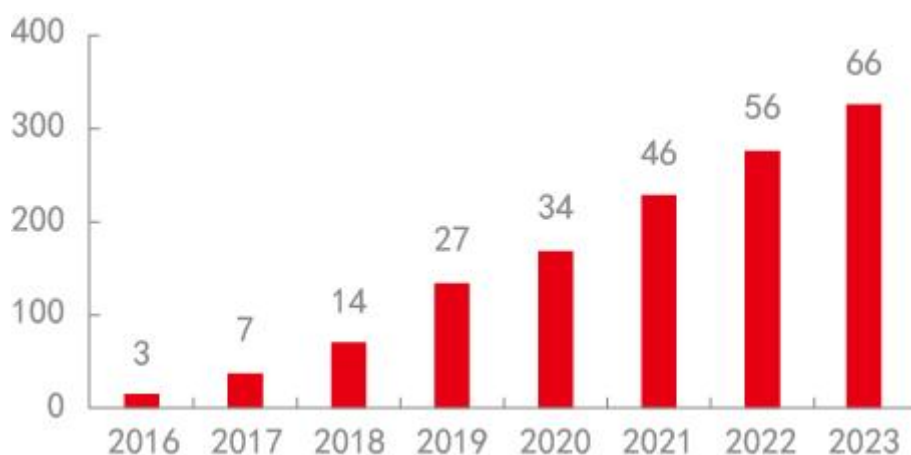
中国动画产业规模（亿元）



中国动画播映市场规模（亿元）



中国动画播映市场规模（亿元）



中国动画市场规模和中国动画播映市场规模，随着内容质量的提升，逐年增加，预计 2023 年的动画市场与动画播映市场规模将分别达到 66 亿元和 323 亿元。

（2）动画产业进口情况：国产动画逐渐替代进口

国动画市场长期以来被国外作品占据，但随着国家政策对国产动画支持力度的不断加大，2015-2022 年，我国进口动画电影数量占比整体虽仍在上升，但票房占比却呈下降趋势。可见需求层面，国产动画正在逐渐替代进口，国漫发展势头正盛。

二、行业政策背景：大力扶持国产动画发展

我国正在把包括动画产业在内的文化产业发展成国民经济支柱。国家相应推出了一系列推进动画文化产业发展的政策，从限播措施、税收优惠、版权规范等方面全力支持我国动画产业，尤其是国产动画的发展。

2021 年《“十四五”文化产业发展规划》发布，提升动画产业质量效益、打造中国动画品牌、促进动画“全产业链”和“全年龄段”发展成为政策重点。

三、行业发展前景及趋势预测

1、产业链进一步整合，国产 IP 特色化趋势加剧

目前我国动画产业正处于快速发展阶段，产业链上下游融合、全年龄向发展以及 IP 国产特色化成为这一阶段发展趋势。

中国动画产业发展的终极目标是对标美国好莱坞，出现像迪士尼、NBC 环球这样涉足产业上中下游，实现业务多元化发展的巨头型企业。因此越来越多的头部企业和明星企业不满足于只涉足单一领域，开始将业务触角向产业链上下游延伸。而成人的消费能力显然大于低龄群体，随着下游衍生品领域的不断开发，我国动画产业向全年龄向发展也成为必然趋势。

内容趋势方面，近年来富有国产特色的 IP 在中国动画中出现的频次正在提高，特别是神话传说类题材深受市场欢迎国产 IP 特色化趋势正在加剧。

2、文化消费水平的提高带动动画产业高速发展，市场规模将逾 4500 亿元

2021 年，我国国内生产总值（GDP）比上年增长 8.1%，两年平均增长 5.1%，在全球主要经济体中名列前茅；经济规模突破 110 万亿元，达到 114.4 万亿元，稳居全球第二大经济体。人均 GDP 突破 8 万元，正处于文化消费能力和水平高速增长黄金时代，美国动画产业 50-60 年代的繁荣和日本动画产业 70 年代的起步都是这一黄金时代的重演。中国动画产业短时间内虽难与海外相比，但未来很长一段时间都是高速增长期，用户规模不断扩大，市场需求不断增加，政策措施不断完善，这些都将促进动画产业的进一步发展。预计 2026 年我国动画产业市场规模将超 4500 亿元。

四、人才需求岗位调查分析

由于国内院校开设动画专业的起步都比较晚，导致了目前高技能型动画人才严重不足，高技能型人才缺口就非常巨大，虽然国家正在大力扶持本土动画行业，但国人对于动画的理解依然停留在比较粗浅的阶段，导致人才输出严重不足。

通常情况下，生产一部约 20 分钟的二维动画片约需 52 名专业技术人员。按照动画片原画设计与制作过程中的平均速度每人每天制作 6 分钟的产能计算，完成一集动画片的原画设计需要 37 天，加上前后期的工作，约需 2 个月才能最终完成一集动画片。由此可见，动画的确是一个耗费大量人力和时间的生产密集型产业。

动画人才的匮乏，尤其是兼通艺术表现与计算机多媒体技术的复合型动画人才以及原创型人才不足，已经成为制约中国动画业发展的关键要素。这一矛盾造成我国动画产业发展难以为继。综上所述，动画市场的人才缺口十分巨大，现实的就业前景非常的广阔。

动画制作主要岗位的主要能力需求如下表所示：

岗 位	工 作 内 容	能 力 要 求
编剧	撰写故事大纲，分场大纲及剧本； 为动画及电视剧集制作提供文案 及创意支援。	有一定的文字功底；富有创意和想象力，有幽默感更佳。
导演	独立完成导演阐述；审核编剧统筹提供的剧本；审核人物角色造型设计、背景设计、颜色指定； 很好的掌控原动画的动作和节奏；根据确定的脚本及设计制作分镜图。	对动画的制作流程非常清楚，能够从整体把握动画的开发及质量；对动画表演有很强的图象创意能力；有较强的分镜绘制能力能够编写动画脚本。
原画师	对动画的人物、场景、动作、道具等进行原画设定，基于剧本及导演的表现意图进行具体创意。	有创意，有较强的绘画表现能力，对人物、场景、动作、道具等把握较为准确；对平面设计软件应用熟练。
动画制作师（二维）	清理线条及画原画的一些分格动画。	掌握二维动画相关软件；熟练掌握二维动画原理；对于动作的把握能力较强。
着色上色师（二维）	对动画中需要用到的色彩进行设定，对相应部分进行上色。	对色彩感觉较好，熟悉色彩构成的相应知识，能熟练运用色彩语言。
模型制作师（三维）	制作角色、场景模型。	空间想象能力强，人体比例把握较好，能熟练操作三维软件进行建模。
纹理制作师（三维）	为模型师制作的模型制作相对应的纹理贴图。	能熟练操作三维软件和平面图像软件，对各种材质的表现方式比较熟悉。

岗 位	工 作 内 容	能 力 要 求
骨骼绑定师（三维）	根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作。	能熟练操作三维软件，对人物、动物、景物的运动方式和运动规律非常熟悉，对角色动态造型方面的知识掌握全面。
动画制作师（三维）	使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定组合成动画。	能熟练操作三维动画软件，能熟练制作模型动画，并操作镜头。
灯光渲染师（三维）	对动画师制作的模型动画进行加入灯光的操作，并对其进行渲染，获得动画视频的粗胚。	能熟练操作三维动画软件，能熟练准确的运用各种灯光。
特效合成师	为动画视频的粗胚加入各种特效。	熟悉二维（三维）动画软件，熟悉特效合成的方法，熟练运用主流合成软件及各种特效插件。
剪辑师	对动画视频进行剪辑。	熟悉主流影片剪辑软件，清楚剪辑的原则和方法。
音效师	为影片加入配音和效果音及背景音乐。	对音乐及声音有较深的认识，能运用主流合成软件合成音效。
输出人员	将影片输出成各种所需的格式及对应的存储、传播媒体。	熟悉各种主流的视频音频压缩解压技术，并掌握将影片输出到不同媒体所需的相关工具。

五、目前人才培养与市场需求之间的差距

从调研情况看，高职动画设计方面相关人才的培养工作距用人单位的要求尚有一定的差距，主要存在以下问题：

1. 缺团队协作能力和沟通能力；
2. 学习能力和独立解决问题的能力不强；
3. 对学习的专业软件、工具，不能根据实际情况灵活运用；
4. 对学过的各科知识，做不到融会贯通，无法完成实际工作任务；
5. 所学知识的系统性、连贯性还不强，学生的实际制作效率较低；
6. 价值取向和对职业生涯的规划不成熟；

7. 承受压力的能力不足。

数字媒体艺术设计专业职业岗位与工作任务分析表

工作过程(项目)	岗位(群)名称	岗位主要职责描述	主要工作任务	典型职业能力	学习领域
影视后期方向					
参与项目的全流程制作	特效师 合成师	1. 能独立完成镜头的制作、后期抠像、2D 与 3D 元素制作与后期 CG 合成 2. 有色彩基础,了解色彩原理,把控整体画面氛围 3. 要有主动的画面分析能力,团队协作精神	负责镜头的制作,按规定时间内完成任务	1. 熟悉使用 nuke 和 AE, 熟练进行二维与三维合成 2. 了解三维软件操作,有现场摄影和布光经验 3. 对细节的审视及敏锐度 4. 良好的沟通力,积极主动,具备团队精神 6. 能在时间紧迫的环境下高效工作,能抗压力强,能与同时共享钻研领域知识	设计概论 设计素描 设计色彩 Photoshop 基础 Photoshop 图形图像处理 Illustrator (Ai) After Effects (AE) Nuke Maya C4D 影视动画合成实训 剪辑包装综合实习 PR+摄影+PS+AE 实训
前期记录导演的想法和创作,之后按照导演的想法剪出电影和影视剧	剪辑师	1. 负责电影,影视剧剪辑,同时参与二次创作 独立完成后期剪辑、音乐、音效字幕等技术 2. 有创意,有想法的复杂视频内容的剪辑包装制作 3. 公司视频的素材整理,负责视频内容的存档及使用管理	负责电影,影视剧剪辑	1. 熟练使用专业的剪辑软件 2. 具备极强的责任感,积极的工作态度 3. 客户看片时需要将影片中对白,音乐、音效补齐,调整声音大小比例 4. 配合后期各个部门之间的工作	设计概论 设计素描 设计色彩 分镜头剧本设计 摄影基础 影视拍摄实训 Premiere (PR) 影视剪辑包装实训 摄影摄像项目实训

整部影片的调色	调色师	1. 电影、电视剧后期的影片调色工作； 2. 网络剧、网络大电影的影片调色工作； 3. 具有较强的美术功底，色彩感觉敏锐，对影视剧后期调色工作有浓厚的兴趣； 4. 有团队合作精神热爱后期制作工作	负责影片调色	1. 对色彩敏感、热爱设计，并对影视剧调色工 2. 作有浓厚的兴趣； 3. 熟练电脑的软、硬件相关知识，操作熟练 4. 能吃苦耐劳，能适应加班	设计概论 设计素描 设计色彩 Photoshop Premiere (PR) Nuke
动画设计方向					
前期故事创作	编剧	撰写故事大纲，分场大纲及剧本；为动画剧集制作提供文案及创意支援。	前期整个动画故事的剧本创作	1. 一定的文字功底； 2. 富有创意和想象力 3. 理解镜头语言 4. 有较强的分镜绘制能力 5. 能够编写动画脚本	分镜头剧本设计 影视拍摄实训
前期人物场景的设定与创意	原画师	对动画的人物、场景、动作、道具等进行原画设定，基于剧本及导演的表现意图进行具体创意。	根据故事设定要求，完成动画项目流程中角色、道具、场景的原画设计	1. 有创意，有较强的绘画表现能力 2. 对人物、场景、动作、道具等把握较为准确； 3. 对平面设计软件应用熟练。	设计概论 设计素描 设计色彩 摄影基础 动画基础
二维动画制作	二维动画师	清理线条及画原画的一些分格动画。 对动画中需要用到的色彩进行设定，对相应部分进行上色。	根据原画的角色进行动画的延展制作和人物与场景的上色	1. 掌握二维动画相关软件； 2. 熟练掌握二维动画原理； 3. 对于动作的把握能力较强。 4. 对色彩感觉较好，熟悉色彩构成的相应知识，能熟练运用色彩语言。	动画人物设计基础 动画场景设计基础 动画运动规律 动画人物与场景进阶 高阶动画创意设计 动画设计实训 动画综合实训

三维动画制作	三维动画师	<p>制作角色、场景模型。</p> <p>为模型师制作的模型制作相对应的纹理贴图。</p> <p>根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作。</p> <p>使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定组合成动画</p>	<p>根据原画要求，完成动画项目流程中角色、道具、场景的模型和贴图制作，并完成动画的制作</p>	<p>1. 空间想象能力强，人体比例把握较好，能熟练操作三维软件进行建模。</p> <p>2. 能熟练操作三维软件和平面图像软件，对各种材质的表现方式比较熟悉。</p> <p>3. 能熟练操作三维软件，对人物、动物、景物的运动方式和运动规律非常熟悉，对角色动态造型方面的知识掌握全面。</p> <p>4. 能熟练操作三维动画软件，能熟练制作模型动画，并操作镜头。</p>	<p>设计概论</p> <p>设计素描</p> <p>设计色彩</p> <p>动画基础</p> <p>三维动画制作</p> <p>三维动画设计实训</p>
--------	-------	---	--	---	---