



厦门南洋职业学院
数字媒体艺术设计专业
人才培养方案

专业名称及代码:	数字媒体艺术设计 (550103)
学制:	三年
适用年级:	2024 级
专业负责人:	吕优悠
制定日期:	2024 年 5 月 10 日

目录

第一章	编制说明	4
第二章	数字媒体艺术设计专业人才培养方案	5
一、	专业名称及代码	5
二、	入学要求	5
三、	基本修业年限	5
四、	职业面向	5
(一)	主要职业面向	5
(二)	工作岗位举例	5
(三)	工作任务与职业能力分析	6
五、	培养目标与培养规格	7
(一)	培养目标	7
(二)	培养规格	7
六、	课程设置及要求	8
(一)	公共基础课	8
(二)	专业基础课	11
(三)	专业核心课	13
(四)	专业拓展课	14
(五)	实践教学安排	16
七、	教学进程总体安排	17
(一)	教学进程总体安排(单位:周)(每学期按 20 周计算)	17
(二)	专业教学计划进程表(详见附录 2)	18
(三)	实践教学体系各环节具体安排	22
(四)	课程结构比例	22
八、	实施保障	22
(一)	师资队伍	22
(二)	教学设施(对校内外实习实训基地、教室等提出有关要求。)	24

(三) 教学资源	25
(四) 教学方法	25
(五) 学习评价	26
(六) 质量保障	26
九、毕业要求	27
十、附录	28
附录 1: 数字媒体艺术设计专业人才培养方案评审表	28
附录 2: 专业计划进程表	29

第一章 编制说明

本专业人才培养方案适于三年全日制高职专业，由厦门南洋职业学院数字媒体艺术设计专业教研室与厦门市影视产业服务中心有限公司、厦门安戈力文化传媒有限公司等企业共同制订，并经教学指导委员会审定、学校批准在数字媒体艺术设计专业实施。

主要编制人： 吕优悠

数字媒体艺术设计教研室：

刘晓春 教授

曾艳 电影学院院长

吕优悠 讲师

李凌欣 助教

张楠 助教

幕光（厦门）影业有限公司：

沈少河 导演

秋天的童话（厦门）文化传媒有限公司：

周小立 总经理

审定：

厦门南洋职业学院：

钟石根校长

刘晓春教授

邹少琴副教授

曾艳 执行院长

吕优悠讲师

幕光（厦门）影业有限公司：

沈少河 导演

秋天的童话（厦门）文化传媒有限公司：

周小立 总经理

第二章 数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计（代码）550103

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力毕业生

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

（一）主要职业面向

专业名称	所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应的行业	主要职业类别	主要岗位类别（技术领域）	职业技能等级证书	社会认可度高的行业企业标准和证书举例
数字媒体艺术设计	55	550103	数字媒体艺术行业	5501 艺术设计类	UI 设计助理、摄影师助理、影视后期制作助理、UI 设计、后期剪辑师、新媒体推广	UI 设计师证、后期剪辑师证	Adobe Flash 交互设计师、Adobe 网络设计师、3ds Max 制作员、Unity 应用能力认证

（二）工作岗位举例

序号	职业领域	工作岗位		
		初始岗位	目标岗位	发展岗位
1	影视制作	摄影师助理、影视后期制作助理	后期剪辑师、新媒体推广	影视特效师
2	数字媒体内容设计与制作	UI 设计助理、数字交互设计助理	数字交互设计师、数字产品设计师	虚拟现实 AR/VR 设计师

(三) 工作任务与职业能力分析

专业名称	典型工作任务	职业能力	对应课程或项目
数字媒体艺术设计专业	UI 设计与交互设计	通过本课程的学习使学生在移动应用的设计过程中,从项目讨论和确立、用户研究及产品创意,直至交互、界面和可用性测试完成的全过程的了解和实践	<ol style="list-style-type: none"> 1. 数字产品的设计过程 2. 实现模型和心理模型 3. 目标导向设计概论 理解用户:定性研究与定量研究 4. 为用户建模:人物角色 5. 设计的基础:场景剧本和需求 6. 从需求到设计:框架和细化 7. 综合优秀的设计:原则 8. 平台和姿态 9. 清除附加工作 10. 视觉界面设计
	影视广告制作	影视广告的定位、广告文案与脚本,能运用创意思维来对影视广告进行表现,最终运用摄影摄像来完成影视广告创作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 影视广告概述 2. 影视广告定位 3. 影视广告创意 4. 影视广告表现 5. 影视广告文案与脚本 6. 影视广告视觉造型设计 7. 影视广告拍摄 8. 影视广告声音与后期制作
	摄影与视频拍摄	掌握不同商业类型的拍摄能力,短视频的拍摄以及主题广告拍摄职业能力	摄影摄像技术、短视频拍摄与后期、影视

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

数字媒体艺术设计专业：本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业道德和人文素养，掌握常见应用型数字媒体内容艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法，具备基本的数字媒体产品或应用内容创意策划能力，数字平面、三维媒体静态、动态与交互创意设计与表达制作能力，原型制作与二、三维数字媒体内容较熟练的生产制作能力，为社会培养更多的从事数字媒体内容艺术设计与管理工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质规格

（1）坚定拥护中国共产党的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）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

2. 知识

掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识。

（1）掌握必备的思想政治理论、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环境保护、安全消防等知识。

（3）熟悉专业特点与就业技巧。

3. 能力（从基本职业能力、核心职业能力、职业拓展能力等方面描述）

（1）基本职业能力

- ①具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
- ②具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- ③熟练计算机基本操作技能。
- ④具备一定的英语听说读写能力。
- ⑤职业生涯发展与就业、创业能力。

（2）核心职业能力

- 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具有数字合成与数字产品的创意与设计能力。
- ⑤具有虚拟现实内容设计与制作能力。

（3）专业拓展能力

- ①具有交互产品设计与开发能力。
- ②了解身心健康的基本知识，掌握身心理调适的方法，具有自我调节能力。
- ③具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
- ④具有良好的审美与设计能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课

1. 课程规定

公共基础课分为必修和选修，课程时数不少于教学活动总学时数的 25%（高职）。公共基础课在教务处的统一指导下，由课程归属学院或公共教研室负责管理。公共基础课开设的学期原则上不得随意调动，若确有特殊情况，需先向教务处提出调整申请，批准后方可执行。

2. 公共必修课说明

公共必修课应严格依照下表设置：

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
1	思想道德与法治	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第1学期开设，每周理论2课时+实践1课时，3节连排；理论教学36课时，实践教学18课时。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2	36	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设；理论教学30课时，实践教学6课时。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设，每周理论教学2课时+实践教学1课时，3节连排，共计理论教学36课时，实践教学18课时。
4	形势与政策	3	/	48	马克思主义学院	考试	高职第1至第6学期开设，第6学期评定最终成绩。
5	军事课	4	/	148	马克思主义学院	考试+考查	军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2—3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
6	劳动教育	1	/	16	马克思主义学院	考查	课程成绩由理论成绩和实践成绩综合构成，马克思主义学院负责理论与实践成绩比例安排、理论教学、出具理论学时成绩并负责汇总评定课程总评成绩。
7	体育与健康	6	2	108	教育学院	考查	理论教学12学时，实践教学96学时，在第1学期至第4学期开设健康跑总评成绩作为体育课的平时成绩，占该学期体育课成绩的20-30%

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
8	大学语文	2	2	36	人文社科学院	考试	以学院为单位二选一在高职第1或第2学期开设，理论教学36课时。
9	应用文写作	2	2	36	人文社科学院	考试	
10	高等数学	4	4	64	人文社科学院	考试	如确有必要，学时学分可根据实际情况调整。各专业可根据专业特点与教研室确认教学内容和考核标准，开展分类分层教学。
11	生涯体验-生涯规划	1	/	16	三创学院	考查	高职第2学期开设，线下教学10课时，线上教学6学时（智慧树平台）。
12	生涯体验-创业教育	2	/	32	三创学院	考查	高职第3学期开设，线下教学10学时，线上教学22学时（校级精品录播课程）。
13	生涯体验-就业指导	1	/	16	三创学院	考查	高职第4学期开设，线下教学10学时，线上教学6学时（智慧树平台）。
14	大学生心理健康教育	2	2	32	心理健康中心	考查	原则上安排在高职第一学年单周开设，理论教学16学时，实践教学16学时。
15	大学英语	8	4	128	外语与旅游学院	考试	该课程一般在第一学年开设，由《基础英语》与《职场通用英语》组成，由公共英语教研室根据《高等职业教育专科英语课程标准（2021年版）》组织实施。
16	信息技术	3	3	48	信息工程学院	考证	第1或第2学期开设，由信息工程学院根据《高等职业教育专科信息技术课程标准（2021年版）》组织实施，理论教学12学时，实践教学36学时，学生须通过全国计算机等级考试（NCRE）。
17	入学教育	1	/	16	学工处	考查	在新生军训期间完成，内容包括校史介绍、专业介绍、学生学籍管理规定、校纪校规等共16学时。
18	国家安全教育	1	/	16	马克思主义学院	考查	依照《大中小学国家安全教育指导纲要》要求组织开展教学。

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
19	大学生成长学	2	/	32	学工处	考查	采取模块化教学，高职一年级双周执行，由学工处统一组织教学。

3. 公共选修课

限制性选修课程说明表							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
1	美育概论	2	2	32	艺术设计学院	考查	由美育教研室统一组织教学。
2	“四史”概论	2	2	32	马克思主义学院	考查	以党史、国史教育为主要内容，通过智慧树平台开展在线学习。
3	职业素养	2	2	32	招生就业办公室	考查	通过智慧树平台开展在线学习。
4	中华优秀传统文化	2	2	32	人文社科学院	考查	通过智慧树平台开展在线学习。

公共选修课包含“限制性选修课”与“任意性选修课”两种类型的课程。任意性选修课通过在线教育平台开展教学，每门课程2学分，需修满4学分方可毕业；限制性选修课由《美育概论》等4门课程构成，共计8学分，2024级在校学生必须修满方可毕业。

（二）专业基础课

专业基础课要求学生掌握必须具备的本专业基础知识、基本理论和基本技能。专业基础课程设置需以教育部《专业简介》为基本依据，结合培养目标、遵循教学规律，充分利用专业群内教学资源开设，专业群共享的专业基础课程需在备注中体现。专业基础课程数量应控制在6-8门，模块学时应控制在192-576之间。

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	造型基础	这门课程旨在培养学生的基本的造型能力和审美眼光。通过素描的实践，学习并掌握线条、形状、比例、透视、光影等基本造型要素。课程内容将包括石膏几何体、静物、人物等的素描技巧，以及如何通过素描表现物体的质感、空间和立体感。	
2	设计创意	在这门课程中，学生将通过色彩的学习和实践，培养对色彩的感知和运用能力。课程内容涵盖色彩的基本原理、色彩搭配与调和、色彩的情感表达等。学生将通过色彩设计项目，探索色彩在数字媒体艺术设计中的创新应用。	
3	视听语言	本课程旨在让学生掌握视听语言的基本概念和技巧，理解如何通过视觉和听觉元素来传达信息和情感。课程内容将包括镜头语言、剪辑技巧、音效设计等，通过分析经典影视作品，提升学生的视听感知和分析能力。	
4	摄影摄像技术	教授学生基本的摄影摄像技术和艺术。学生将学习相机和摄像机的基本操作，包括曝光控制、对焦技巧、构图原则等。通过实践操作，学生将掌握如何捕捉和表现美的瞬间，为数字媒体艺术创作积累素材和经验。	
5	数字图形 (PS+AI 绘画)	在这门课程中，学生将学习如何使用 Photoshop 和 Illustrator 等数字图形软件进行图形设计和绘画。课程内容包括数字图形的基本原理、设计技巧和创新应用。通过实践操作，学生将掌握数字图形的制作流程和技巧，提升数字媒体艺术设计的能力。	

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
6	分镜头脚本设计	本课程旨在让学生掌握分镜头脚本设计的原理和实践技巧。学生将学习如何根据故事情节和角色设定，设计合理的镜头顺序和画面构图，以及如何通过镜头语言来传达情感和节奏。课程内容将包括分镜头的基本原理、设计技巧和创新思维等。	
7	面向对象语言应用基础 (Unity)	这是一门介绍面向对象编程和 Unity 引擎应用的课程。学生将通过学习 Unity 引擎的基本操作和编程基础，理解游戏和交互式媒体的制作流程。课程内容包括 Unity 界面介绍、游戏对象与组件、C#脚本编程基础等。通过实践操作，学生将能够制作简单的游戏和交互式应用。	
8	动画运动规律	本课程将介绍动画运动的基本原理和规律，包括动画中的时间掌握、速度感、节奏感等要素。学生将通过学习和实践，掌握如何制作具有流畅感和表现力的动画作品。课程内容包括动画的基本原理、运动规律的应用技巧和创新思维等，旨在提升学生的动画设计和制作能力。	

(三) 专业核心课

专业核心课是一个专业中开设的富有专业特色，以该专业中以及相对应的岗位群中最核心的理论和技能为内容的课程。专业核心课的设置需严格依照教育部《专业简介》执行，结合学校实际开设 6-8 门（至少开设 6 门及以上《专业简介》中所列课程），专业核心课程确有困难无法开设的，需由教研室提交报告，院领导同意后上报学校教学指导委员会，经学校教学指导委员会批准方可减设相应课程。

专业核心课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	数字创意产品设计 (AI)	了解数字创意产品的设计流程与市场需求。深入学习 AI 矢量图设计技术, 包括图形绘制、颜色搭配与风格设计。掌握版式设计的基本原则与技巧, 如布局、排版、色彩运用等。结合 AI 技术, 进行创意产品设计实践, 强调创新性与实用性。	
2	交互数字内容设计 (XD/即时设计)	探究交互设计的基本原理和方法, 包括用户体验、人机交互界面设计等。学习交互设计工具和技术, 如原型设计、用户测试等。通过案例分析, 深入理解优秀的交互设计实践。完成一个实际的交互设计项目, 提升实践能力。	
3	三维动画设计与制作 (C4D)	熟悉 Cinema 4D 的基本操作与界面。学习三维建模、材质贴图、灯光与渲染等技术。掌握动画原理, 包括关键帧设置、运动规律等。通过项目实践, 制作一部完整的三维动画作品。	
4	影视后期剪辑 (PR)	了解影视后期剪辑的基本流程与技巧。学习 Premiere Pro 软件的操作, 包括剪辑、特效添加、音频调整等。通过剪辑实践, 提升对影片节奏、转场和音效的把控能力。完成一部影视作品的后期剪辑工作。	
5	数字设计与动画制作 (MG)	探究 MG 动画的特点与制作流程。学习使用专业软件进行动画制作, 包括图形设计、动画效果等。通过案例分析, 学习如何创造动态且吸引人的视觉效果。完成一个具有创意的 MG 动画作品。	
6	数字项目合成 (AE)	了解数字项目合成的基本原理与技巧。学习 After Effects 软件的操作, 包括图层管理、特效应用等。通过实践, 掌握如何合成多种素材, 创造出震撼的视觉效果。完成一个	

专业核心课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
		包含多种特效的数字项目	
7	虚拟现实内容设计与制作	了解虚拟现实技术的基本原理与应用场景。学习使用虚拟现实设计软件进行场景建模、贴图与交互设计。通过实践，掌握如何营造沉浸式的虚拟现实体验。完成一个具有交互性的虚拟现实项目。	
8	视觉化信息设计	学习视觉化信息设计的基本原理与技巧，包括数据可视化、图表设计等。掌握使用相关软件进行视觉化信息设计的方法。通过实践，提升将复杂信息转化为直观、易懂视觉形式的的能力。完成一个基于实际数据的视觉化信息设计作品。	

(四) 专业拓展课

根据专业方向，围绕培养学生多方位、多层次的职业相关能力提高课程，这些课程应以满足学生在学习本专业时针对就业定位和不同发展方向的需要设置。各专业可根据本专业多个岗位的的不同能力要求为依据开设专业课程，并对学生的选修提出要求，原则上不能开设与职业面向无关课程。专业群争取建成 2 门以上相关专业共享优质拓展课程，群内共享课程应在备注中体现。专业拓展选修课分为一般专业递进课程、竞赛递进课程、创新创业类课程和自主创课。

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	数字媒体艺术概论（AI 文字工具）	本课程将全面介绍数字媒体艺术的基础知识，包括其定义、发展历程以及特点。我们将深入探讨数字媒体技术的各个方面，并重点关注 AI 在数字媒体艺术中的应用。学生将了解机器学习、深度学习等 AI 技术	

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
		如何改变和推进数字媒体艺术的创作流程和观众体验。此外，课程还将触及数字媒体艺术与社会文化的紧密联系，以及相关的伦理与法律问题，旨在培养学生对这一领域的全面认识。	
2	数媒项目设计	本课程将指导学生如何从零开始规划和实施一个数字媒体项目。从项目的初步构思到最终展示，学生将学习如何确定主题、设定目标、分析受众，以及如何有效管理项目资源和时间。课程中，学生将亲身实践数字媒体素材的采集与创作，利用专业软件进行编辑和合成，并最终进行项目的测试和展示。通过这一过程，学生将掌握数字媒体项目设计的核心技能。	

（五）实践教学

1. 综合实践

综合实践分为勤工助学与社会实践两个部分，均由学工处（学生工作部）管理、认定。其中勤工助学作为毕业基本要求之一，但不列入教学计划进程表。

（1）勤工助学

勤工助学为在校学生利用在校课余时间从事生产、服务相关的活动总称，学生所在班级辅导员提供相应指导。原则上高职学生第 1-4 学期应开展不少于 320 小时的勤工助学。

（2）社会实践

社会实践为学校利用寒暑假统一组织开展的非教学实践活动，旨在提高学生综合素质，培养社会责任感，加强劳动意识，高职在校生应开展不少于 48 小时的社会实践。

（3）岗位实习

岗位实习，亦称“毕业岗位实习”，本质是教学活动，是实践教学的重要环节。组织开展学生实习应当坚持立德树人、德技并修，遵循学生成长规律和职业能力形成规律，保障学生的合法权益。学生在实习单位的岗位实习时间一般为6个月，不低于384学时，应基本覆盖专业所对应岗位（群）的典型工作任务，不得仅安排学生从事简单重复劳动。岗位实习必须严格依照《职业学校学生实习管理规定》（教职成〔2021〕4号）及其他国家相关文件执行，由教务处统一管理、认定。

（4）毕业设计/论文

毕业设计/论文是评估学生学业水平的重要依据，是学生在校学习期间完成专业人才培养基本训练最后的综合性实践教学环节，毕业设计/论文评定为“不合格”的不予毕业。毕业设计参照国家相关标准及《厦门南洋职业学院关于毕业设计（论文）工作管理办法（试行）》执行。毕业设计开展学时通常为8周，毕业论文开展学时通常为4周，通常于第5或第6学期集中开展。

七、教学进程总体安排

（一）教学进程总体安排（单位：周）（每学期按20周计算）

学年	学期	课内教学								课外教学		
		课堂教学与课内实践	考试	入学教育与军训	专业实践	毕业岗位实习	毕业设计（论文）	预备周	小计	勤工助学	社会实践	小计
一	1	16	1	2	0	0	0	1	20	0	2	8
	2	18	1	0	0	0	0	1	20	2		
二	3	18	1	0	0	0	0	1	20	2	2	8
	4	18	1	0	0	0	0	1	20	2		
三	5	10	1	0	0	4	4	1	20	2	0	0
	6	0	0	0	0	16	4	0	20	0	0	0
合计		80	5	2	0	20	8	5	120	8	2	8

(二) 专业教学计划进程表 (详见附录 2)

附录 2: 2024 级数字媒体艺术设计专业教学计划进程表(三年制)

模块名称	课程代码	课程名称	学分	课程类型	总学时	学时分配		各学期周学时分配						备注	
						理论	实践	一		二		三			
								1	2	3	4	5	6		
公共必修课 %	G03174	思想道德与法治	3	B	54	36	18	3							在相关章节中加强铸牢中华民族共同体意识教育
	G00002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	B	36	30	6		2						
	G03445	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	B	54	36	18		3						
	G00684	体育与健康 1	2	B	36	4	32	2							
	G00578	体育与健康 2	2	B	36	4	32		2						
	G00579	体育与健康 3	2	B	36	4	32				2				第 3 或第 4 学期, 需与体育教研室协商决定
	G04418	大学英语 1	4	B	64	32	32	4							
	G04419	大学英语 2	4	B	64	32	32		4						
	G02727	信息技术	3	B	48	12	36	3							电影、艺术、建工、机电、信息第一学期; 其余学院第 2 学期。(每周 2 课时线下+1 课时线上)
	G00826	大学生心理	2	B	32	16	16	1	1						单周开设

		健康教育												
	G00010	军事课	4	B	148	36	112	√						军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2—3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
	G00009	形势与政策	1	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√	第6学期线上课
	G01632	生涯体验—生涯规划	1	B	16	10	6		√					
	G01633	生涯体验—创业教育	2	B	32	16	16			√				
	G01634	生涯体验—就业指导	1	B	16	8	8				√			
	G00003	大学语文	2	B	36	36	0		2					
	G02215	劳动教育	1	B	16	4	12	√						第1或2学期进行。
	G04397	大学生成长学	2	A	32	32	0	1	1					双周开设
	G04422	安全教育	1	A	16	16	0	√	√	√	√	√	√	每学年不少于2课时
	G00030	入学教育	1	A	16	16	0	√						
	“公共必修课”模块小计		43	/	836	404	432	14	15	0	2	0	0	
公共选修课	G02892	美育概论	2	A	32	32	0		√					经管、外旅医、机电第一学期，其余

														专业第二 学期
	G04415	“四史”概 论	2	A	32	32	0							线上执行
	G04416	职业素养	2	A	32	32	0							线上执行
	G04417	中华优秀传 统文化	2	A	32	32	0							线上执行
	/	任意性选修 课	4	A	64	64	0							线上执行
	公共选修课模块小计		12	/	192	192	0	0	0	0	0	0	0	
“公共基础课”模块小计			55	/	1028	596	432	14	15	0	4	0	0	
专业 基础 课 %	G01683	造型基础	4	B	72	22	50	4						
	G03684	设计创意	4	B	72	22	50	4						
	G03553	分镜头脚本 设计	4	B	72	22	50				4			
	G00485	视听语言	4	B	72	22	50			4				
	G00088	摄影摄像技 术	4	B	72	22	50			4				共享 课
	G04025	数字图形 (PS+AI 绘 画)	4	B	72	22	50	4						
	G01911	数字媒体艺 术概论 (AI 文字工具)	2	A	36	24	12	2						
	G00087	动画运动规 律	4	B	72	22	50			4				
专业基础课模块小计			30	/	540	178	362	14	0	12	4	0	0	
专业 核 心 课 程 %	G04026	数字创意产 品设计 (AI)	4	B	72	22	50		4					
		交互数字内 容设计 (XD/ 即时设计)	4	B	72	22	50			4				
	G03937	三维动画设 计与制作 (C4D)	6	B	108	28	80				4	2		
	G04028	影视后期剪 辑 (PR)	4	B	72	22	50			4				共享 课
	G03804	数字设计与 动画制作 (MG)	4	B	72	22	50			4				
	G04029	数字项目合 成 (AE)	4	B	72	22	50				4			
	G04032	虚拟现实内 容	4	B	72	22	50				4			

厦门南洋职业学院人才培养方案

		容设计与制作													
	G04030	视觉化信息设计	4	B	72	22	50					4			
专业核心课模块小计			34	/	612	182	430	0	4	12	12	6	0		
拓展课程 %	G03106	数媒项目设计	4	B	72	22	50					4			
	G04031	剧本创作	3	B	54	24	30		3						
	G01868	UI 设计(XD/即时设计)	4	B	72	22	50				4				(暂不开课)
	G02905	摄影基础	3	B	54	24	30		3						(暂不开课)
	G00428	面向对象语言应用基础(Unity)	4	B	72	22	50		4						
拓展课程模块小计			11	/	198	68	130	0	7	0	0	4	0		
“课内教学活动”总计			130	/	2378	1024	1354	28	26	24	20	10	0		
综合实践 %	G00031	社会实践	2	C	48	0	48								社会实践周安排在暑假
	G03962	岗位实习	20	C	480	0	480					4周	16周		
	G00032	毕业设计(论文)	8	C	128	0	128					8周			1学分16学时
	综合实践模块小计			30	/	656	0	656							
总计			160	/	3034	1024	2010	28	26	24	20	10	0		
占总学时比例	A类课程比例		B类课程理论部分				B类课程实践部分				C类课程比例				
	9.62%		24.52%				44.23%				21.62%				
	理论部分						实践部分(应在50%以上)								
	34.15%						65.85%								
数字媒体艺术设计专业	执笔人(签名)						审核人(签名)						年 月 日		

(三) 实践教学体系各环节具体安排

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	备注
1	勤工助学	/	/	1-4	/	/	校内外	学工认定
2	社会实践	/	2	1-4	2	/	校外	暑期执行
3	岗位实习	/	20	5-6	20	/	校外	6个月
4	毕业设计 (论文)	数字交互产品、应用APP、微电影、纪录片、短视频、短视频、影视广告片	8		8		校内	
5	证书培训	ACAA UI 设计师证	/				校内	
		ACAA 视频合成工程师 (PR)	/				校内	

(三) 课程结构比例

模块名称	课程类别	学时数			学分数	学时百分比%	
		总学时	理论学时	实践学时			
公共课	公共必修课	836	404	432	45	27.55%	33.88%
	公共选修课	192	192	0	12	6.33%	
专业基础课		540	178	362	30	17.80%	
专业核心课		612	182	430	34	20.17%	
拓展课		198	68	130	11	6.53%	
综合实践		656	0	656	30	21.62%	
总计		3034	1024	2010	162	1	

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学生评价、质量管理等方面。

(一) 师资队伍

1. 队伍结构（师生比例、双师型教师比例、职称结构、年龄结构等）

在师资建设过程中，围绕提高整体师资的专业水平和施教能力，完善了以培养骨干教师为工作核心，以培养“双师型”教师为主旨，以锻炼青年教师为重点的教师培养机制。目前师生比例为 1:50，引进 2 名高水平专业教师，培养 2 名骨干教师，1 名副教授，双师型教师数量从 50%达到 75%。共有 4 名行业专家、能工巧匠充实到专业教师队伍中。建设了一个结构合理、师德水平高、施教能力强、技能过硬、服务企业能力强的专兼职教师队伍。

2. 专任教师

本专业专职教师 7 人，其中双师型教师 5 人，占 75%，研究生以上学历 7 人，占 100%，在读博士 2 人，师资结构合理。

姓名	年龄	职称	学历学位	是否“双师型”
刘晓春	63	教授	本科	是
吕悠悠	30	讲师	在读博士	是
李凌欣	33	助教	在读博士	是
张楠	27	助教	硕士研究生	是
张振中	28	助教	硕士研究生	是
任泽远	25	助教	硕士研究生	否
王志豪	25	助教	硕士研究生	是
余晓	31	助教	硕士研究生	否

3. 专业带头人

刘晓春老师具有高级职称，把握国内外影视工程行业、专业发展，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、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

聘请朱超超、傅巧燕 10 余名企业骨干到校兼职兼课，并通过加强专业培训，提高兼职教师的教学能力，逐步实现专业实践性课程主要由兼职教师或者双师素

质型教师讲授。鼓励专业教师下企业顶岗实习，提高教师的实践操作能力。促进教师“双师”素质的提高。

(二) 教学设施 (对校内外实习实训基地、教室等提出有关要求。)

1. 校内实训基地

序号	校内实训基地名称	主要设备	实训内容 (项目)	备注
1	摄影棚	闪光灯、支架、背景板等	摄影与摄像技术	
2	专业实训机房	电脑	专业软件学习与项目制作	
3	手绘实训室	拷贝台	视听语言、动画运动规律	
4	录音棚	录音设备	录音及音频剪辑	

2. 校外实训基地建设

(1) 现有校外实训基地情况

序号	校外实训基地名称	地点	功能	使用学期
1	厦门领鹭影业有限公司	厦门市翔安区金海街道鸿翔西路1888-1号1906室	在影视投资、影视制作、影视服务和影视文旅四个方向进行产业布局，经营范围包括许可项目：电视剧制作；广播电视节目制作经营；信息网络传播视听节目；电影发行；电视剧发行；电子出版物制作；音像制品制作；演出经纪等业务版块。	
2	厦门广播电视集团	福建省厦门市湖滨北路121号	管理各个频道、频率，转播中央台、省台广播电视节目和频道制定并组织实施广播电视宣传规划、产业发展	

			和投资开发规划。	
3	厦门忻时代影视产业运营平台有限公司	自由贸易试验区厦门片区华昌路125号D区116	影制片；电影摄制服务；电视剧制作；文艺创作；数字内容制作服务（不含出版发行）；摄像及视频制作服务；影视美术道具置景服务；文化娱乐经纪人服务；组织文化艺术交流活动；其他文化艺术经纪代理；	

（2）校外实训基地建设需求

完善校外实训基地管理制度，实现了校企人才、设备、技术共享，形成了互惠互利的长效合作机制。扩大了校外实训基地的规模，在原有基础上，与厦门安戈力文化传媒有限公司、厦门广播电视集团、厦门市影视产业服务中心有限公司、厦门领鹭影业有限公司等企业签订了校企合作协议，在课程建设、项目导入与实训室共建等方面进行合作，并为学生就业打下良好的合作基础。

（三）教学资源

1.教材选用基本要求

教材选用十三五规划教材，结合专业特色与核心课程建设，教师自编教材，并结合企业项目资源，让课程教材内容结合知识点与实际项目任务，更符合课程的教学目标。

2.图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括，有关数字媒体内容制作和软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。

3.数字教学资源配置其本要求

序号	校内实训基地（室）名称	主要设备	实训内容（项目）	备注
1	摄影棚	闪光灯、支架、背景板等	摄影与摄像技术	

2	专业实训机房	电脑	专业软件学习与项目制作	
3	手绘实训室	拷贝台	视听语言、动画运动规律	
4	录音棚	录音设备	录音及音频剪辑	

（四）教学方法

强调学生对知识的实际应用能力，与就业岗位群相结合，精心设计专业课程体系，形成各个知识与考证模块的课程包，使职业资格考证的内容融进日常教学；合理安排专业课程的实训环节，实现仿真模拟操作、“课程进企业”与“企业进课堂”等多样化实训教学方式；强调以教师为主导，以学生为主体，采用理论与实践紧密结合的教学方法或组织形式，如实训项目教学、角色设置、案例教学和模拟教学等；在教学中，采用案例教学、情景教学、任务型教学等方法，模拟工作现场，导入企业工作流程，达到“教、学、做”一体的目的，并注重培养学生的竞争意识、团队精神、自主学习能力与创新意识。

（五）学习评价

对学生的评价主要来自平时的表现与作业成绩，以及期末的考核成绩，按照一定的比例来体现课程成绩，当然对于学生的学习评价可以是多维度的，除了课程成绩以外，还参考学生在校的实践能力、勤工助学以及社会服务能力，也是作为学习评价重要的因素。

（六）质量保障

1. 建立专业建设、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、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设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. 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，建立健全查课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，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。

九、毕业要求

本专业学生必须修完本人才培养方案规定的内容(含必修部分和选修部分)，并同时达到以下条件方可毕业：

项目	具体要求	备注
总学分	至少达到 162 学分	
学分结构	公共基础课程 57 学分；专业基础课 26 学分；专业核心课程 30 学分；专业拓展课 19 学分；综合实践课 30 学分。	
职业技能证书	获得 ACAA UI 设计师证或 ACAA 视频剪辑师证书	
其它	需完成不少于 320 小时的勤工助学	

十、附录

附录 1:

数字媒体艺术设计专业人才培养方案评审表

评审专家（教学指导委员会成员）				
序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	刘晓春	厦门南洋职业学院	特聘教授	
2	曾艳	厦门南洋职业学院	副教授/院长	
3	张艾弓	厦门大学	副教授	
4	何俊	福州大学	副教授	
5	张建瑜	厦门先锋影业有限公司	经理	
6				
7				
8				
教学工作指导委员会评审意见				
<p>评审组长签字：_____ 年 月 日</p>				
<p>学校意见</p> <p>分管校长签字：_____ 年 月 日</p>				

注：二级学院组织评审，由评审专家签署意见后扫描电子档插入培养方案电子档中。

附录2：2024级数字媒体艺术设计专业教学计划进程表(三年制)

模块名称	课程代码	课程名称	学分	课程类型	总学时	学时分配		各学期周学时分配						备注			
						理论	实践	一		二		三					
								1	2	3	4	5	6				
公共必修课 26.8%	G03174	思想道德与法治	3	B	54	36	18	3									
	G00002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	B	36	30	6		2								在相关章节中加强铸牢中华民族共同体意识教育
	G03445	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	B	54	36	18		3								
	G00684	体育与健康1	2	B	36	4	32	2									
	G00578	体育与健康2	2	B	36	4	32		2								
	G00579	体育与健康3	2	B	36	4	32				2					第3或第4学期，需与体育教研室协商决定	
	G04418	大学英语1	4	B	64	32	32	4									
	G04419	大学英语2	4	B	64	32	32		4								
	G02727	信息技术	3	B	48	12	36	2+1									电影、艺术、建工、机电、信息第一学期；其余学院第2学期。（每周2课时线下+1课时线上）
	G00826	大学生心理健康教育	2	B	32	16	16	1	1								单周开设
	G00010	军事课	4	B	148	36	112	√									军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2-3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
	G00009	形势与政策	3	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√				第6学期线上课
	G01632	生涯体验——生涯规划	1	B	16	10	6		√								
	G01633	生涯体验——创业教育	2	B	32	16	16				√						
	G01634	生涯体验——就业指导	1	B	16	8	8					√					
	G00003	大学语文	2	B	36	36	0		2								
G02215	劳动教育	1	B	16	4	12	√									第1或2学期进行。	
G04397	大学生成长学	2	A	32	32	0	1	1								双周开设	
G04422	国家安全教育	1	A	16	16	0	1									每学年不少于2课时	
G00030	入学教育	1	A	16	16	0	√										
“公共必修课”模块小计			45	/	836	404	432	14	15	0	2	0	0				
7.5% 公共选修课	G02892	美育概论	2	A	32	32	0		2							经管、外旅医、机电第一学期，其余专业第二学期	
	G04415	“四史”概论	2	A	32	32	0									线上执行	
	G04416	职业素养	2	A	32	32	0									线上执行	
	G04417	中华优秀传统文化	2	A	32	32	0									线上执行	
	/	任意性选修课	4	A	64	64	0										线上执行
公共选修课模块小计			12	/	192	192	0	0	2	0	0	0	0				
“公共基础课”模块小计			57	/	1028	596	432	14	17	0	4	0	0				
16.3% 专业基础课	G01683	造型基础	4	B	72	22	50	4									
	G03684	设计创意	4	B	72	22	50	4									
	G03553	分镜头脚本设计	4	B	72	22	50				4						
	G00485	视听语言	4	B	72	22	50				4						
	G04025	数字图形（PS+AI绘画）	4	B	72	22	50	4									
	G01911	数字媒体艺术概论（AI文字工具）	2	A	36	24	12	2									
	G00087	动画运动规律	4	B	72	22	50				4						
专业基础课模块小计			26	/	468	156	312	14	0	8	4	0	0				
18.8% 专业核心课程	G04026	数字创意产品设计（AI）	4	B	72	22	50		4								
	G04522	交互数字内容设计（XD/即时设计）	4	B	72	22	50				4						
	G03937	三维动画设计与制作（C4D）	6	B	108	28	80					4	2				
	G04028	影视后期剪辑（PR）	4	B	72	22	50				4						共享课
	G03804	数字设计与动画制作（MG）	4	B	72	22	50				4						
	G04029	数字项目合成（AE）	4	B	72	22	50					4					
	G04032	虚拟现实内容设计与制作	4	B	72	22	50					4					

模块名称	课程代码	课程名称	学分	课程类型	总学时	学时分配		各学期周学时分配						备注
						理论	实践	一		二		三		
								1	2	3	4	5	6	
专业核心课模块小计			30	/	540	160	380	0	4	12	12	2	0	
拓展课程 11.9%	G03106	数媒项目设计	4	B	72	22	50					4		
	G00088	摄影摄像技术	4	B	72	22	50			4				
	G04031	剧本创作	3	B	54	24	30		3					
	G01868	UI设计(XD/即时设计)	4	B	72	22	50				4			
	G02905	摄影基础	3	B	54	24	30		3					
	G04771	面向对象语言应用基础 (Unity)	4	B	72	22	50		4					
	G04030	视觉化信息设计	4	B	72	22	50					4		
	G03101	游戏交互动画与特效	4	B	72	22	50				4			
	G00516	版式设计	4	B	72	22	50			4				
G04023	影像制作实训	4	B	72	22	50				4				
拓展课程模块小计			19	/	342	112	230	0	7	4	0	8	0	
“课内教学活动”总计			132	/	2378	1024	1354	28	28	24	20	10	0	
18.7% 综合实践	G00031	社会实践	2	C	48	0	48							社会实践周安排在暑假
	G03962	岗位实习	20	C	480	0	480					4周	16周	
	G00032	毕业设计(论文)	8	C	128	0	128					8周		1学分16学时
	综合实践模块小计			30	/	656	0	656						
总计			162	/	3034	1024	2010	28	28	24	20	10	0	
占总学时比例		A类课程比例		B类课程理论部分			B类课程实践部分			C类课程比例				
		9.62%		24.52%			44.23%			21.62%				
		理论部分					实践部分(应在50%以上)							
		34.15%					65.85%							
数字媒体艺术设计专业		执笔人(签名)					审核人(签名)					年 月 日		