

郑州智能科技职业学院

2025 级专业人才培养方案

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 550103

学 制: 三年制

层 次: 专科

合作企业: 成都顽皮猫网络科技有限公司

撰 写 人: 梁明利

审 核 人: 张澎

制订时间: 2025 年 7 月

目录

一、专业名称与代码	1
二、入学基本要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向与岗位能力分析	1
五、培养目标与培养规格	3
六、课程设计及要求	5
七、教学进程总体安排	9
八、实施保障	14
九、毕业要求	18

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

二、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

基本修业年限为3年。

四、职业面向与岗位能力分析

（一）职业面向

表1：职业面向表

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）及技术领域	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 虚拟现实内容设计与制作

（二）职业岗位与能力需求分析

表2：职业岗位与能力需求分析表

职业岗位	关键能力	典型工作任务	职业能力与素质要求
品牌视觉与平面设计师	1. 熟练操作PS、AI等工具，掌握3D辅助设计(如C4D基础)。 2. 构建品牌视觉体系（LOGO→VI系统逻辑）。 3. 创意图形、版式、色彩设计能力。	1.设计品牌LOGO、VI手册（如办公系统、包装规范）。 2.制作产品包装、宣传海报、展会美陈。 3.协同客户优化视觉方案。	1.专业素养：高审美力（色彩/版式敏感）、文化解读能力（国潮/地域文化融合）。 2.软技能：客户沟通（需求转化）、细节强迫症（印刷精度把控）。 3.趋势适配：善用AI工具。

游戏美术与 3D 设计师	<p>1. 精通 3D 建模、材质渲染。</p> <p>2. 理解游戏世界观, 适配风格化设计(国风/赛博朋克)。</p> <p>3. 掌握引擎基础(Unity 资源导入、简单绑定)</p>	<p>1. 创建游戏角色、场景模型(高模/低模)。</p> <p>2. 设计游戏 UI 界面(适配 PC/移动端)。</p> <p>3. 制作 3D 动画(骨骼绑定、粒子特效)。</p>	<p>1. 专业素养: 空间造型能力(结构/比例精准)、色彩感知力(风格化配色)。</p> <p>2. 软技能: 跨团队协作(与策划、程序对接)、版本迭代适应(多轮优化)。</p> <p>3. 趋势适配: 探索 AI 生成游戏资产。</p>
设计创意人员	<p>1. 创意发散(头脑风暴、跨界灵感融合)。</p> <p>2. 概念可视化(故事板、提案 PPT)。</p> <p>3. 跨媒介创意整合(平面+动态+空间)。</p>	<p>1. 构思品牌/项目创意概念(如广告 campaign 主题)。</p> <p>2. 制作创意提案(故事板、分镜、视觉脚本)。</p> <p>3. 协同团队落地创意(与设计、技术配合)。</p>	<p>1. 专业素养: 创新思维(追踪设计趋势、AI 工具应用)、审美预判(未来风格感知)。</p> <p>2. 软技能: 强表达力(提案说服)、抗压能力(多项创意输出)。</p> <p>3. 趋势适配: 善用 AI 拓展创意边界。</p>
全媒体运营设计师	<p>1. 多平台视觉适配(抖音/小红书/电商/公众号差异)。</p> <p>2. 内容策划(热点+视觉叙事)。</p> <p>3. 数据洞察(点击率、转化率优化)。</p>	<p>1. 设计短视频封面、信息流广告、直播视觉。</p> <p>2. 策划公众号长图、电商详情页、私域视觉体系。</p> <p>3. 分析数据, 迭代视觉方案。</p>	<p>1. 专业素养: 网感(热点捕捉)、快速学习(平台规则/新工具如 Canva)。</p> <p>2. 软技能: 统筹能力(多平台内容规划)、效率优先(短周期出稿)。</p> <p>3. 趋势适配: AI 生成多平台素材(如剪映 AI 生成海报)、交互式设计(H5 互动营销)。</p>
数字视觉设计师	<p>1. 动态视觉设计(AE/C4D 动画)。</p> <p>2. 视觉合成(PS+AE 特效、虚拟场景搭建)。</p> <p>3. 技术融合(AR 视觉、AI 动态辅助)。</p>	<p>1. 制作影视包装(片头、转场)、动态海报、活动 KV 动画。</p> <p>2. 设计 AR 虚拟展示(如文物复原)、VR 场景视觉(元宇宙空间)。</p> <p>3. 优化数字内容的视觉流畅度(动效节奏、色彩统一)。</p>	<p>1. 专业素养: 审美迭代(追踪动态设计趋势, 如玻璃拟态动效)、技术敏感度(新软件/硬件适配)。</p> <p>2. 软技能: 细节把控(帧级精度)、跨技术协作(与开发对接 AR/VR 效果)。</p> <p>3. 趋势适配: AI 驱动动态生成(如 RunwayML 生成视频片段)、虚实融合视觉(数字孪生场景)。</p>

(三) 岗位相关职业资格(专业技术)证书

表 3: 岗位相关职业资格(专业技术)证书表

职业岗位	职业资格证书名称	等级	发证单位	证书要求
平面设计师	广告设计师	三级(高级工)、二级	人力资源和社会保障部	1. 熟练掌握设计软件(如 PS, AI) 进行图像

		(技师)		处理、矢量图形设计与版式编排；能够独立完成海报、DM单、包装、品牌标志等商业设计项目；理解品牌视觉系统（VI）的基本构成与设计规范；了解印刷工艺、材料等基本知识及广告行业相关法规。
UI 设计师	UI/UE 设计工程师	中级、高级	工业和信息化部教育与考试中心	熟练掌握 UI 设计工具（如 Figma, Sketch, Adobe XD）进行界面原型与高保真设计；深入理解用户体验（UX）设计流程，能进行用户研究、信息架构与交互流程设计；熟悉 iOS、Android 等平台的设计规范与适配原则；具备一定的动效设计（如 AE）与团队协作能力。
视觉传达	Adobe 数字媒体设计师	初级、中级	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	1. 熟练操作 PS、AI 等工具，掌握 3D 辅助设计（如 C4D 基础）。 2. 构建品牌视觉体系（LOGO → VI 系统逻辑）。
游戏美术与 3D 设计师	Unity 应用能力认证	高级	Unity Technologies (Unity 中国协同)	掌握 Unity 基础+项目经验；考核交互逻辑（C#）、VR/AR 部署。
数字视觉设计师	数字媒体设计师（高级，动态方向）	高级	工信部教育与考试中心	1. 大专+3 年动态经验/中级证+2 年。 2. 考核 AR 特效、绿色设计（轻量化内容）、虚实融合。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握数

字媒体艺术设计核心理论与技术（涵盖平面视觉、交互设计、影视动态、3D 创意等方向），具备艺术创意能力、技术实现能力、全媒体适配能力，能运用 AI 辅助设计、跨平台协同等技能和行动能力，面向数字内容服务行业的数字媒体艺术专业人员职业，能够从事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、虚拟现实内容设计与制作工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用数智传媒岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

- （1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
- （2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；
- （3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的中华优秀传统文化、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；
- （4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；
- （5）掌握设计创意、分镜头脚本设计、造型基础、视听语言等方面的专业基础理论知识，以及交互体验设计、UI 设计流程（原型搭建→交互动效→可用性测试）、多平台设计规范（移动端、智能终端）的专业技能；
- （6）掌握数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、互联网传播技术的特性、常用数字媒体艺术软件的使用等技术技能；
- （7）具有良好的分镜头设计与绘制能力、数字合成技术能力、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、交互产品设计与开发能力或实践能力；
- （9）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；
- （10）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；
- （11）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

(12) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(13) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设计及要求

课程设置包括公共必修课程、公共选修课、专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和专业实践课程。

(一) 公共必修课程

根据党和国家有关文件规定和学校特色，将思想道德与法治、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论、军事技能训练、心理健康教育、创新创业教育、信息技术基础、人工智能基础、大学英语、大学体育、职业发展与就业指导、中华优秀传统文化、国家安全教育、劳动教育等课程列为公共必修课程，将党史国史、中华民族共同体概论等课程列为必修课程或限定性选修课程。

(二) 公共选修课程

按照上级教育行政部门要求，结合学校特色、学生全面素质教育和个性发展，将口才艺术、中国书法、音乐欣赏、影视鉴赏、信息检索、诗文与修养、交响乐欣赏、瑜伽、社交礼仪、大学生疾病与健康等课程列为公共选修课程。

(三) 专业基础课程

专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程，应按照专业群进行规划组合。建设完善、规范、科学的知识体系，为学生拓宽专业口径和专业学习奠定宽厚的基础，详见表 4。

表 4 数字媒体艺术设计专业基础课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	字体设计	<p>1. 主要教学内容：学习 POP 字体的设计原理与手绘技巧，并通过马克笔手绘练习掌握笔画变形、结构重组，同时融入 AI 智能字体生成与创意辅助概念，结合商业案例进行设计实践。</p> <p>2. 要求：具备 POP 字体设计与创意应用能力，融入工匠精神与劳动教育，培养对艺术创作的精益求精与耐心，为从事助理平面设计师、VI 设计师岗位奠定基础。</p>	24
2	数字图形	<p>1. 主要教学内容：创意图形的设计思维与表现手法，AIGC 工具在图形创意拓展与风格探索中的应用，具有独特创意的图形作品设计实践。</p> <p>2. 要求：具备图形创意设计与商业转化能力，融入创新创业教育，探索图形创意的商业价值，为成为创意设计师、视觉设计师提</p>	24

		供支撑。	
3	构成基础	<p>1. 主要教学内容：平面、色彩和立体构成的基本理论，包括点线面组合、色彩搭配等核心技能，AI 辅助构图与配色概念等。掌握从中华优秀传统文化中汲取构成灵感的方法。</p> <p>2. 要求：具备良好的视觉组织能力和审美素养，增强文化自信，适配视觉设计师、UI 设计师岗位所需的基础审美与设计能力。</p>	48
4	矢量图形创作	<p>1. 主要教学内容：AdobeIllustrator 软件基本操作、矢量图形绘制与编辑技能；包括 AI 向量图生成、生成式重新上色等 AI 辅助概念；标志设计、插画绘制等实践项目。</p> <p>2. 要求：具备使用专业软件进行平面设计的基础能力，融入知识产权保护思政教育，强化版权意识与原创能力，满足插画师、标志设计师岗位基础需求。</p>	64
5	数字设计与动画制作	<p>1. 主要教学内容：以 AfterEffects 软件为核心，学习软件基础操作、关键帧与图层动画制作，并融入 AI 动效生成概念，快速实现界面元素的动效设计，如按钮点击、页面切换等。</p> <p>2. 要求：具备界面动效设计基础能力，融入劳动教育与精益求精的思政内容，培养对动效细节的把控与耐心，为成为动效设计师助理、交互设计师助理积累经验。</p>	64
6	网站开发	<p>1. 主要教学内容：HTML 与 CSS 基础知识、站点创建与文件管理规范、艺术化页面布局、交互动效实现技术、AI 辅助建站概念、智能代码生成应用等。</p> <p>2. 要求：具备小型艺术网站开发与视觉呈现能力，融入网络安全与法治教育，培养网络法治观念和信息安全意识，适配前端开发助理、网页设计师岗位。</p>	64
7	图形图像处理	<p>1. 主要教学内容：Photoshop 软件基本操作、图像编辑、色彩调整与图层处理；AIGC 图像生成与 AI 智能处理概念；海报设计、图片美化与特效制作等实践。</p> <p>2. 要求：具备处理各类平面设计作品的能力，融入社会主义核心价值观教育，创作符合主流审美且积极向上的视觉作品，成为视觉设计师、图像处理器。</p>	64

(四) 专业核心课程

专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程，各专业应根据职业岗位要求和人才成长规律及国家专业教学标准设置专业核心课程，详见表 5。

表 5 数字媒体艺术设计专业核心课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	交互数字内容设计	<p>1. 主要教学内容：深入学习交互设计的流程与方法，包括用户研究、原型设计与用户测试，并融入 AI 智能用户研究与 AI 原型生成概念，辅助进行需求分析与迭代优化。</p> <p>2. 要求：具备独立完成完整界面交互设计流程的能力，融入产品伦理与用户责任思政教育，关注用户体验与社会价值，成为交互设计师、UI 设计师。</p>	64

2	AI 创作实践	<p>1. 主要教学内容: AI 辅助设计平台系统化使用方法、AI 图像生成与创意拓展技能、图像风格迁移技术、AI 与传统设计结合方式探索等。</p> <p>2. 要求: 具备智能化设计创作能力, 融入科技伦理与社会责任思政教育, 理性看待 AI 技术, 创作具有社会价值与创新性的作品, 适配 AIGC 数字创作者、AI 艺术设计专员岗位。</p>	64
3	信息可视化设计	<p>1. 主要教学内容: 活动运营物料的设计要点; 不同运营场景下的视觉设计风格; AI 数据可视化与 AI 创意生成概念; 活动海报、banner 等物料设计实践。</p> <p>2. 要求: 具备活动运营视觉设计能力, 融入正确舆论导向思政教育, 在设计中传达正能量, 提升活动传播效果, 成为运营设计师、活动策划师。</p>	32
4	三维动画设计与制作	<p>1. 主要教学内容: 以 Cinema4D 为核心, 掌握三维建模、材质赋予、灯光设置与渲染输出等技能, 并融入 AI 辅助建模与渲染概念, 进行简单产品模型、场景模型的制作。</p> <p>2. 要求: 具备三维视觉元素制作基础能力, 融入工匠精神思政教育, 培养对三维细节的把控与耐心, 成为助理三维设计师、模型渲染师。</p>	64
5	Unity 基础	<p>1. 主要教学内容: Unity 软件基础, 包括场景搭建、游戏对象创建与操作, 并结合 AR 技术, 学习在 Unity 中导入三维模型并设置简单的交互逻辑。课程中融入 AI 辅助 AR 开发概念, 探索 AI 在 AR 项目中的应用, 如智能场景识别与虚拟物体融合。</p> <p>2. 要求: 具备 AR/VR 开发与游戏设计辅助能力, 融入创新创业教育, 探索新技术应用场景, 成为 AR/VR 开发助理、游戏设计师助理。</p>	64
6	游戏 UI 设计	<p>1. 主要教学内容: 游戏 UI 设计的特点与规范, 包括界面布局、图标设计与色彩搭配, 并融入 AI 游戏 UI 生成概念, 辅助进行不同类型游戏的 UI 设计实践。</p> <p>2. 要求: 具备游戏 UI 设计能力, 融入网络道德与文化自信思政教育, 设计健康、符合主流价值观的游戏界面, 满足游戏 UI 设计师、游戏美工岗位需求。</p>	48

(五) 专业拓展课程

专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程, 是提升综合职业能力的延展课程, 详见表 6。

表 6 数字媒体艺术设计专业拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	数字产品项目实践	<p>1. 主要教学内容: 以实际数字产品项目为导向, 整合界面设计、交互设计与视觉设计的核心知识, 涵盖 AI 辅助设计概念的具体应用场景; 实现从需求拆解、方案设计到艺术化落地的数字产品全流程实践。</p> <p>2. 要求: 融入团队协作与项目管理思政教育, 培养</p>	48

		沟通协作能力；具备设计项目执行能力，能独立完成完整 APP 产品设计项目；具备适配 APP 视觉设计师、交互设计师岗位的核心能力条件。	
2	设计作品集打造	<p>1. 主要教学内容：设计作品集的策划与排版技巧，并融入 AI 作品集优化概念，利用 AI 工具进行自动排版、风格化渲染，提升求职竞争力。</p> <p>2. 要求：具备高质量作品集制作能力，融入职业发展与就业指导思政内容，形成以企业需求为导向的设计思维，提升求职竞争力。</p>	48
3	增强现实开发实践	<p>1. 主要教学内容：Unity 软件中 AR 开发的相关技术与插件，包括 AR 项目需求分析、三维模型导入与优化，并融入 AI 辅助 AR 开发技术，实现复杂的交互逻辑。</p> <p>2. 要求：掌握增强现实开发的完整流程，融入创新创业教育，探索 AR 技术新商业应用，成为 AR 开发工程师、增强现实设计师。</p>	48
4	品牌设计	<p>1. 主要教学内容：品牌设计的核心要素，掌握品牌标志、VI 系统设计与品牌定位，并融入 AI 品牌设计概念，利用 AI 工具进行品牌标志创意生成与视觉风格探索。通过中华优秀传统文化融入，引导学生创作具有民族特色的品牌形象。</p> <p>2. 要求：具备打造独特品牌视觉形象的综合能力，创作具有民族特色的品牌形象，成为品牌设计师、VI 设计师。</p>	48
5	新媒体运营设计	<p>1. 主要教学内容：新媒体平台的视觉设计规范，并融入 AI 智能内容生成与 AI 数据分析概念，利用 AI 工具进行推文、短视频封面等运营物料的设计，提升内容的吸引力与传播效果。</p> <p>2. 要求：具备新媒体运营设计能力，融入网络道德与法治思政教育，遵守网络规范，传播正能量，成为新媒体设计师、新媒体运营专员。</p>	48
6	数字文创产品设计	<p>1. 主要教学内容：数字文创产品设计理论，包括文化元素提取方法和文创产品市场定位、不同类型数字文创设计的流程与技巧等。结合传统文化或现代潮流元素进行创意转化、分析文创产品落地可行性；理解并建立数字文创产品从创意构思到市场落地的完整设计逻辑与方法思路。</p> <p>2. 要求：具备结合传统文化或现代潮流元素进行文创创意转化的能力，掌握数字文创产品设计与落地逻辑，提升文创产品创作与市场适配能力。</p>	48

（六）专业实践课

专业实践课包括认知实习、岗位实习、专业实训等课程，详见表 7。

表 7：数字媒体艺术设计专业实践课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	岗位实习	<p>1. 主要教学内容：学生深入企业，参与实际项目全流程，涵盖界面原型设计、视觉物料制作、创意方案输出等，并融入 AI 项目辅助概念，鼓励学生在实践中探索利用 AI 工具解决实际问题。通过职业道德与劳动教育，培养学生遵守企业规范、具备团队协作精神，将课堂知识转化为实战能力。</p> <p>2. 要求：将课堂知识转化为实战能力，积累 6 个月以上相关岗位工作经验，融入职业道德与劳动教育，遵守企业规范、培养团队协作精神，成为交互设计师、视觉设计师等岗位准入行人才。</p>	720
2	综合实训	<p>1. 主要教学内容：以真实传媒场景项目为导向，覆盖选题策划、内容制作、传播运营等全流程实践。</p> <p>2. 要求：具备传媒项目全流程实践操作能力，保证作品原创性，符合传媒行业规范，能清晰阐述创作逻辑，提升团队协作效率。</p>	128
3	毕业指导	<p>1. 主要教学内容：重点讲授毕业指导相关内容，包括从真实业务场景中提炼具有实践价值课题的方法、实践选题方法、毕业作品设计全流程指导、毕业作品展览组织方式与成果完善归档流程；涵盖毕业作品初稿提交审核、指导教师技术支持等关键环节。</p> <p>2. 要求：具备独立完成毕业作品设计的能力，以实践能力培育为核心，严格遵循毕业作品要求，确保成果符合归档标准。</p>	96

七、教学进程总体安排

(一) 课程学时、学分结构表

课程性质	公共必修课	公共选修课	专业基础课	专业核心课	专业拓展课	专业实践课	合计
学时数	840	64	352	336	288	944	2824
学分数	43	4	23	21	18	38	147
占总学时比例	29.75%	2.27%	12.46%	11.90%	10.20%	33.43%	100%

表 8：学时学分结构表

注：本专业总学分 147 学分，总学时 2824 学时，其中理论课 626 学时，占比 22.17%；实践性教学 2198 学时，占比 77.83%；选修课 352 学时，占比 12.46%。

(二) 课程体系设置

表 9：数字媒体艺术设计专业教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注	
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查		
							1	2	3	4	5	6				
公共必修课	0120011001	思想道德与法治	3	48	32	16	3							√		
	0120011002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32	0		2						√		
	0120011003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16		3						√		
	0101011001	人工智能基础	2	32	32	0		2						√		
	0120011004	形势与政策（1）	0.2 5	8	8	0	1							√		
	0120011005	形势与政策（2）	0.2 5	8	8	0		1								
	0120011006	形势与政策（3）	0.2 5	8	8	0			1							
	0120011007	形势与政策（4）	0.2 5	8	8	0				1						
	0121011004	中华优秀传统文化	2	32	32	0	2							√		
	0121011005	大学英语（1）	3	48	32	16	3							√		
	0121011006	大学英语（2）	3	48	32	16		3						√		
	0101011002	信息技术基础	3	48	16	32	3							√		
	0121011008	就业指导	1	16	8	8				1				√		
	0121011009	大学生职业生涯规划	1	16	8	8	1							√		

	0121011010	创新创业教育	1	16	0	16			1					✓	
	0121011013	大学体育（1）	2	36	4	32	2							✓	
	0121011014	大学体育（2）	2	36	4	32		2						✓	
	0121011015	大学体育（3）	2	36	4	32			2					✓	
	0121011016	大学体育（4）	2	36	4	32				2				✓	
	0121011002	军事技能	3	168	0	168	3周							✓	
	0121011001	军事理论	2	32	32	0	2							✓	
	0122011001	心理健康教育	2	32	16	16		2						✓	
	0121011003	国家安全教育	1	16	16	0	1							✓	
	0121011019	劳动教育（1）	1	16	0	16	1							✓	
	0121011020	劳动教育（2）	1	16	0	16		1							
	0121011007	安全教育	贯穿全过程												
公共必修课小计			43	840	368	472	19	16	4	4	0	0			
公共选修课	公共选修课		4	64	64	0	公共选修课由教务科研处统一安排至前四个学期修读完成，其中艺术类课程至少修读2学分。								
	公共选修课小计		4	64	64	0									
专业基础	0103013401	字体设计	2	24	6	18	2							✓	
	0103013402	数字图形	2	24	6	18	2							✓	
	0103013403	构成基础	3	48	12	36	4							✓	

基础课	0103013404	矢量图形创作	4	64	16	48	4						✓	
	0103013405	数字设计与动画制作	4	64	16	48		4					✓	
	0103013406	网站开发	4	64	16	48		4					✓	
	0103013407	图形图像处理	4	64	16	48		4					✓	
	专业基础课小计		23	352	88	264	12	12						
专业核心课	0103014401	交互数字内容设计	4	64	16	48		4					✓	
	0103014402	AI 创作实践	4	64	16	48		4					✓	
	0103014403	信息可视化设计	2	32	8	24		4					✓	8 周
	0103014404	三维动画设计与制作	4	64	16	48		4					✓	
	0103014405	unity 基础	4	64	16	48		4					✓	
	0103014406	游戏 UI 设计	3	48	12	36		6					✓	8 周
	专业核心课小计		21	336	84	252	0	0	21					
专业拓展课	0103015401	数字产品项目实践	3	48	12	36		6					✓	8 周
	0103015402	设计作品集打造	3	48	12	36		6					✓	8 周
	0103015403	增强现实开发实践	3	48	12	36		6					✓	8 周
	0103015404	品牌设计	3	48	12	36		6					✓	8 周
	0103015405	新媒体运营设计	3	48	12	36		6					✓	8 周
	0103015406	数字文创产品设计	3	48	12	36		6					✓	8 周
	专业拓展课小计		18	288	72	216		18						
专	103017101	岗位实习	24	720	0	720					30		✓	第 5、6 学期完成岗位实习

业 实 践 课	103017102	综合实训	8	128	0	128				8			✓	
	103017103	毕业指导	6	96	0	96				6			✓	
	专业实践课小计		38	944	0	944	0	0	0	14	30			
	合计		147	2824	626	2198	31	28	25	22	14	30		

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、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

按照“四有好老师”、“四个相统一”、“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

本专业共有专职教师 12 名，兼职教师 2 名，学生数与本专业专任教师数比例 25:1，双师型教师规定不少于 30%，双师素质教师占专业教师比 60%，硕士以上学历占比 100%，45 岁以下青年教师占比 90%以上，职称上，形成“高（教授/副教授）引领、中（讲师）支撑、初（助教）补充”层级，高职称负责课程设计与质量把控，中职称承担核心教学，初职称协助实操与个性化辅导；专兼职教师队伍职称、学历、年龄结构合理，能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业教研机制。

2. 专业带头人

数字媒体艺术专业带头人具备副高级职称 1 人，拥有数字媒体艺术方向硕士研究生学历，获评“河南省骨干教师”“河南省优秀教师”，深耕数字媒体艺术设计领域教学与研究 10 年，在教学科研一体化推进、教育教学模式改革及应用型人才培养中成果突出；能够较好地把握国内外数字内容服务行业、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，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专职教师

本专业专职教师 12 人，硕士占比 100%。专任教师具有高校教师资格证和本专业领域相关证书，具有动画、交互设计师、视觉设计师等相关专业研究生及以上学历，其中高级职称教师比为 10%。专业教师中 60%以上人员具备独立主创能力，具有数字媒体艺术设计开发相关专业研究生学历，且已完成 2 项可展示的商业艺术项目或获奖作品。专任教师每年参加河南省双师型教师培训及河南省教师实践培训，每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。具有扎实的本专业理论功底和实践能力。具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。

4. 兼职教师

本专业兼职教师 2 人，具备本科及以上学历，均从本专业相关行业企业的高技术技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，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。对于具有突出行业影响力创

作人才，可酌情放宽学历要求，但需具备扎实的专业创作能力、基础教学组织能力与综合素质。兼职教师需深度结合数字媒体艺术创作实践，强化学生创意转化能力培养，同时应具备教书育人的责任心，关注学生艺术成长路径，具备指导职业生涯规划的能力。

(二) 教学条件

1. 专业教室基本条件

现有 36 间多媒体教室，7 间机房，2 间语音室。教室均配备黑（白）板、智慧黑板、多媒体计算机、投影设备等，并具有网络安全防护措施。装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。同时，传媒学院工作室制度以专业课程体系为基础，依据传媒行业工作流程设定类型，兼具教学、理论学习、实习实训、实践培训、职业技能培养、创作及技能培训等多重功能，是推动学生“学中做，做中学”的实践教学基地，旨在通过引入企业项目量化指标，实现产教融合、工学结合，服务地方经济并提升学生创新实践能力。

2. 校内外实习实训基地基本条件

学校具有稳定的校内外实习基地，与郑州三笙万物文化传媒有限公司、成都顽皮猫网络科技有限公司、河南翰卓文化传播有限公司、河南正华电讯有限公司（联通子公司）、光影百年（河南）数字动漫科技有限公司、泰盈科技集团股份有限公司、江苏鹰上服饰有限公司、安徽云雾电子商务有限公司等开展校外实习合作，为学生提供后期剪辑、视频运营、3D 建模、美术原画、电商运营等实习与就业岗位。校企双方建有稳定的双师型、专兼职结合的师资队伍，对学生实习进行指导和管理。详情见表 10-表 11。

表 10：校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要设备	实训内容
1	602B 实训室	电视机、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师机、显示器	主要用于 3D 建模、3D 渲染、材质烘培、后期渲染等。
2	604C 实训室	电视机、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师机、显示器	主要用于 3D 建模、3D 渲染、材质烘培、后期渲染等。
3	610 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、大六角桌、教师教学机、电脑学生机主机、显示器	主要用于后期特效、剪辑等。
4	611 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、大六角、教师教学机、电脑学生机主机、显示器	主要用于影视后期渲染、剪辑等。
5	609 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师教学机、27 寸显示器	主要用于视频调色、剪辑 3D 灯光渲染等。

6	612 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师教学机、27寸显示器	主要用于视频后期制作、剪辑、平面设计等。
7	614 实训室	电脑桌、小六角桌、移动白板、白色课桌椅、教师教学机、三星显示器、K65单人位、Y0620 转椅、铁皮文件柜	主要用于 3D 建模、3D 渲染、材质烘培、后期渲染等。

表 11：校外实习（实训）基地一览表

序号	实习（实训）基地名称	合作企业	实训内容
1	三笙万物文化传媒校企合作基地	郑州三笙万物文化传媒有限公司	后期剪辑岗位 视频调色师
2	成都顽皮猫网络科技校企合作基地	成都顽皮猫网络科技有限公司	美术原画师 3D 场景建模师 3D 角色建模师
3	河南翰卓文化传播校企合作基地	河南翰卓文化传播有限公司	视频运营岗 视频剪辑岗
4	河南正华电讯校企合作基地	河南正华电讯有限公司(联通子公司)	视频剪辑 影视包装设计
5	光影年年(河南)数字动漫科技校企合作基地	光影年年(河南)数字动漫科技有限公司	平面设计 视频剪辑岗 视频运营
6	泰盈科技集团校企合作基地	泰盈科技集团股份有限公司	视频特效 影视剪辑 后期运营
7	江苏鹰上服饰校企合作基地	江苏鹰上服饰有限公司	电商带货主播 新媒体带货主播 抖音带货主播
8	安徽云雾电子商务校企合作基地	安徽云雾电子商务有限公司	电商在线客服 电商客服主管 线上电商运营 短视频运营

（三）教学资源

教学资源建设严格遵循国家相关标准，紧密结合数字媒体艺术设计专业人才培养目标与岗位需求，构建适配专业教学、实践及教研需求的多元动态资源体系，为教学实施与学生职业能力培养提供全方位支撑，具体内容如下：

1. 教材选用基本要求

严格按照国家规定履行规范选用程序，优先选用数字媒体艺术设计领域的国家规划教材、国家优秀教材及行业认可度高的优质教材，确保教材内容的权威性与规范性。专业课程教材需紧密对接行业发展动态，充分体现数字媒体行业新技术、新规范、新标准及新形态，同时采用数字教材、活页式教材、项目化实训手册等多种形式，根据行业技术迭代与岗位能力需

求变化进行动态更新，保证教材内容与数字媒体艺术设计岗位实践紧密衔接，助力学生掌握前沿专业知识与核心技能。

2. 图书文献配备情况

学校图书馆纸质藏书约 36 万册，电子图书约 20 万册，纸质期刊近 14 种，电子期刊 0.65 万种。图书文献配备满足专业人才培养、专业建设、教科研及学生职业发展的核心需求。专业类图书文献重点涵盖数字媒体内容制作、影视节目制作、视觉设计、交互设计、3D 建模与动画制作等领域的标准、规范、技术、文化及案例类图书；同时及时配置反映新经济、新技术（如 AI 数字创意技术、虚拟仿真设计技术）、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献，确保图书文献能同步行业发展，为师生提供最新的知识参考、设计灵感与研究素材，支撑专业教学与教科研活动开展。

3. 数字教学资源建设情况

围绕数字媒体艺术设计专业核心课程与实践需求，系统建设、配备丰富的数字教学资源，具体包括：音视频素材、教学课件（涵盖专业基础课、核心课、拓展课的配套课件，且融入思政元素与行业真实案例，如结合中华优秀传统文化的数字文创设计案例）、数字化教学案例库（收录真实企业项目案例，如影视特效制作案例、网页设计案例、数字文创开发案例、游戏 UI 设计案例等，标注案例涉及的技术要点、岗位能力要求及职业素养要求）、虚拟仿真软件，形成专业教学资源库。资源库需满足种类丰富、形式多样、使用便捷、适配实践教学的要求，依托校内一体化网络教学信息平台（如学习通）实现高效共享，并根据行业技术发展、岗位需求变化与教学改革需求进行动态更新，切实支撑日常教学、学生自主学习、项目化实训及岗位技能训练，提升教学质量与学生职业能力。

（四）教学方法

本教学模式以“能力为本位”，采用“项目驱动、案例教学、理实一体”的方式。课程围绕岗位工作流程，将真实或模拟项目分解为教学模块，使知识融入任务解决。依托真实业务设计任务，通过分组协作、上机实操、岗位模拟强化技能；采用“线上自学+线下研习”混合模式衔接理论与实践，以“做中学”培养学生解决复杂问题能力。动态调整教学策略，推动课证融通，培养兼具数据思维、职业素养与创新精神的高技能人才。实践环节依托校内外资源，通过渐进式训练由简到繁提升技能。结合传媒教育特点，项目制学习注重拓展思维、夯实基础，并通过学科教育与项目实践提升审美素养与专业技术能力，全面对接职业发展需求。

（五）学习评价

全面落实立德树人根本任务，基于专业人才培养目标，对学生学业考核兼顾认知、技能、情感等方面，评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化。

- 1.必修考试课成绩评定：总成绩=平时成绩×50%+期末考试成绩×50%
- 2.选修、考查课程成绩评定：总成绩=平时成绩×60%+期末考试成绩×40%
- 3.实习考核：毕业实习的考核由实习企业和毕业实习指导教师共同完成：企业考核成绩（60%）+毕业实习指导教师考核成绩（40%）；考核合格以上等次的学生获得学分，并纳入学籍档案。实习考核不合格者，不予毕业。考核形式注重学生的学习态度、平时成绩、卷面成绩、课堂表现、技能掌握情况等。

根据课程需要采用多样考核方法，如闭卷考试、开卷考试、实操等。鼓励学生积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛。

（六）质量管理

1.健全综合质量保障机制：学校与二级院系建立专业人才培养质量保障机制，完善教学质量监控制度。评价体系上，改进结果评价、强化过程评价、探索增值评价，并积极吸纳行业与企业参与。通过及时公开信息、接受教育督导与社会监督，形成综合评价。同时，夯实人才培养方案、课程标准、课堂教学、实验实训、毕业设计等各环节的质量建设，通过“教学实施-过程监控-质量评价-持续改进”的闭环管理，确保人才培养目标的实现。

2.完善教学运行与管理机制：学校与二级院系加强日常教学组织与管理，定期开展课程建设、日常教学及人才培养质量的诊断与改进工作。建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，并建立与企业联动的实践教学督导制度。要严明教学纪律，强化教学组织功能，定期组织公开课、示范课等教研活动，促进教学交流与提升。

3.强化专业教研组织功能：专业教研组织应建立线上线下相结合的集体备课制度，定期召开教学研讨会。要善于运用各类评价分析结果，精准诊断教学问题，有效改进教学方法，从而持续提高人才培养质量。

4.建立毕业生跟踪与社会评价机制：学校应建立常态化的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。通过对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等数据的系统分析，定期评估人才培养的整体质量，并检验培养目标的达成度，为专业发展和教学改革提供数据支持。

九、毕业要求

根据数字媒体艺术设计专业培养特色及专业培养目标的要求，通过公共基础课、专业核心课课、职业拓展课等的课堂教学、讲座、社会活动、文化活动、教育部相关竞赛、实习实训、师生座谈等教学环节，在确保学生德育审核合格的基础上，引导旅游管理专业学生修满规定的147学分，使其能力达到基本要求，且各项考核全部合格，方可毕业。

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

专家评审意见表

人才培养方案评审组成员	姓名	单位	职务/职称	签名
	欧阳菲	河南经贸职业学院	教授 / 商贸物流学院院长	欧阳菲
	职新卫	河南艺术职业学院	教授 / 院长	职新卫
	崔勇	郑州智能科技职业学院	教授	崔勇
评审组意见:				
同意该方案通过审核。				
评审组组长签字: 				
日期: 2025 年 9 月 21 日				