

数字媒体艺术专业本科人才培养方案

(学科门类：艺术学，专业代码：130508)

一、培养目标

本专业适应区域经济社会发展需求，面向数字艺术产业，培养德智体美劳全面发展，掌握数字媒体艺术专业必需的基础理论、基本知识，掌握数字媒体艺术必要的基本技能，具备较高数字艺术和审美素养和较强的视听表达能力、专业实践能力和创新创业能力，毕业后能够在数字传媒、文化传播、乡村振兴等领域从事游戏动画制作、影视特效制作、网络广告制作、后期合成与制作、数字交互设计等工作的高素质应用型人才。

毕业生经过 5 年左右工作锻炼，能够成长为工作单位技术岗位或管理岗位的业务骨干，预期达到以下四个培养目标：

目标 1：能适应现代农业产业发展、满足乡村振兴的需求，能够将设计学、传播学、多媒体技术学等学科知识，艺术概论、数字媒体概论、动画概论等专业理论知识，数字影视设计、数字动画设计等专业实践知识结合应用到项目实践中，具有对复杂专业项目提出解决方案的能力。

目标 2：了解数字媒体艺术专业发展现状与行业需求，具有较强的构思与策划能力、拍摄与剪辑能力、动画创作能力、影视包装能力、传播推广能力，结合使用专业设备与行业软件，运用科学的设计方法，从事影视动画、数字传播、数字交互等领域的设计制作和推广宣传工作。

目标 3：具有较强的沟通交流和组织管理能力，能正确认识在项目团队中的角色定位，胜任相关行业领域的工作，具有较强的自主和终身学习能力。

目标 4：在从事相关专业活动过程中，能够践行社会主义核心价值观，全面考虑社会、健康、安全、法律、文化及环境等因素；具备较高的人文科学素养与社会责任意识；具有健康体魄；遵守职业道德和行业规范。

二、毕业要求

(一) 毕业要求具体指标

经过本专业相关知识体系的学习，学生应达到以下层面的毕业要求：

1. 政治素质与职业规范：能够自觉践行社会主义核心价值观；具有人文社会科学素养和社会责任感；知农情、知农事、知农理，爱农业、爱农村、爱农民；助力产业推广，服务乡村振兴；能够在专业设计项目实践中，遵守职业道德和行业规范，勇于履行责任。

2. 设计知识：掌握艺术设计学、传播学、计算机学、多媒体技术学等学科基础知识与数字媒体艺术专业基础知识，并能够将相关专业知识加以综合运用。

3. 问题分析：能够运用数字媒体艺术的理论知识和专业技能，在项目研究与制作中发现并分析问题，结合专业知识对问题层层剖析，以获得有效结论。

4. 解决设计问题：能够运用 Audition、Premiere、Animate、After Effects 等专业软件和技能，针对音频编辑、视频编辑、动画制作、栏目包装等领域的相关问题，提出解决方案，并在解决过程中体现创新意识。

5. 工作研究：能够运用本学科的理论知识与专业方法，通过项目调研、案例分析、信息综合等手段，明确专业研究方向，对数字媒体艺术领域的专业项目展

开深入研究。

6. 使用现代工具：能够运用专业设备与行业软件，对数字媒体艺术领域的专业项目确定方案细则并予以实施，推进项目实践，获得优良设计效果。

7. 设计与社会：能够基于相关专业领域知识进行合理分析，评价设计项目对社会经济和社会文化发展的积极影响，并理解应承担的责任。

8. 环境和可持续发展：了解环境和可持续发展社会现状，通过数字媒体专业技术手段对可持续发展理念进行宣传推广，运用专业技术推动环境、社会可持续发展。

9. 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中理解并承担个体、团队成员以及负责人的角色责任，具有团队协作精神以及组织协调或服从组织管理的能力。

10. 沟通：能够就专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写分析报告和专业提案，进行专业解说、提案汇报、效果分析、成果反馈。

11. 项目管理：有效推进项目策划与项目制作进程，加强项目推广与管理，并能够应用于多领域项目管理实践，具备创新创业的意识和能力。

12. 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，积极关注数字媒体艺术领域的前沿知识和行业动态，具备持续学习的能力和适应社会发展的能力。

(二) 毕业要求与培养目标的对应关系矩阵

表 1 毕业要求与培养目标的对应关系矩阵

| 培养目标 毕业要求 | 培养目标 | | | |
|--------------|------|------|------|------|
| | 目标 1 | 目标 2 | 目标 3 | 目标 4 |
| 1. 政治素质与职业规范 | | √ | √ | √ |
| 2. 设计知识 | √ | | | |
| 3. 问题分析 | √ | | | |
| 4. 解决设计问题 | √ | √ | | |
| 5. 工作研究 | √ | | | |
| 6. 使用现代工具 | √ | √ | | |
| 7. 设计与社会 | | √ | | √ |
| 8. 环境和可持续发展 | | √ | | √ |
| 9. 个人和团队 | | √ | √ | √ |
| 10. 沟通 | | √ | √ | √ |
| 11. 项目管理 | | √ | √ | |
| 12. 终身学习 | | | √ | |

注：在框内“√”标示毕业要求与培养目标之间的对应关系。

(三) 开设课程有毕业要求的对应关系矩阵

毕业要求指标点分解见附件 3。

毕业要求指标点与课程关系矩阵见附件 4。

三、课程设置

(一) 主干学科

设计学、传播学、计算机学、多媒体技术学

(二) 主要课程与特色课程设置

1. 主要课程:

Audition 音频编辑、Premiere 视频编辑 B、数字摄影摄像 B、动画角色与场景、动画运动规律、Animate 动画制作、After Effects 特效制作 C、3D 基础设计、数字影视广告设计 B、数字影视栏目包装、Maya 材质与渲染、Maya 三维动画制作等。

2. 特色课程:

微视频创作、角色雕塑

(三) 创新创业教育与素质拓展

创新创业教育与素质拓展包括创新创业必修课、选修课、第二课堂-创新创业实践和素质拓展。

(四) 实践教学体系

1. 实践教学体系设计

实践教学体系分为课内实践性教学、独立设置的实验实训课程、创新创业教育与素质拓展实践、集中进行的实践性教学环节四部分，其结构比例见表 2。

表 2 实践教学体系结构比例表

| 类别 | 课内实践教学 | 独立设置的实验实训课程 | 集中进行的实践性教学环节 | 合计 | 创新创业与素质拓展实践 |
|--------|--------|-------------|--------------|--------|-------------|
| 学分 | 43 | 4 | 33 | 80 | 4 |
| 占总学分比例 | 24.86% | 2.31% | 19.08% | 46.24% | 2.31% |

注：课内实践教学按照 16 学时 1 学分计算，独立设置的实验实训课程按照 24 学时 1 学分计算。

2. 实践性教学要求

(1) 课内实践教学

按教学计划设计的课内实践教学，可根据各课程内容不同，通过安排练习课、讨论课或案例分析课等形式，培养学生掌握课程所要求的各种专业实践技能。

(2) 独立设置的实验实训课程

独立设置且分散进行的实验实训课程，根据课程教学大纲，培养学生分析问题和解决问题的实际工作能力。

(3) 集中进行的实践教学环节

集中进行的实践教学环节包括集中进行的基础实践、专业实践、毕业实践、创新创业实践等环节。

基础实践包括国防教育与军事训练、思想政治理论课程实践以及与通识教育课程相关的实践环节。集中进行的基础实践主要注重培养学生的爱国意识和团队合作意识，造就健康体魄和过硬心理素质，提高学生吃苦耐劳能力和理论联系实际能力，养成科学思维习惯和严谨务实作风，树立远大职业理想和时刻准备承担责任的勤奋实践精神。

专业实践在相应专业课程结束后进行；专业实践主要是培养和锻炼学生的专

业应用能力和综合分析问题的能力。根据实践大纲和实践方案要求，通过具体的数字表现项目实践，使学生掌握数字项目的分析策划、创意表现、制作合成、传播推广等技能，提升学生的数字媒体艺术实践能力和创新能力。

学年综合实践以培养学生综合能力为目标，结合数字媒体艺术专业知识融合课程思政，目的在于推动思想政治教育、专业教育与社会服务紧密结合，培养学生认识社会、研究社会、理解社会、服务社会的意识和能力。学生 70%以上学时深入基层实践，学年综合实践一般安排在小学期进行。

毕业实习安排在第八学期。实习地点是学校的实习基地或相关企业，学生也可以通过参与指导老师的科研项目进行实习。通过毕业实习，学生要综合应用所学理论知识和实践方法，完成综合性较强的数字项目的分析策划、创意表现、制作合成、传播推广等任务。具体的实习内容和计划应结合相关企业生产情况、岗位需求、学生特点，由学校与企业共同确定。

学生按照学校要求撰写论文，完成毕业设计，毕业设计（论文）答辩一般在毕业实习结束后进行。学生按照学校要求撰写论文、提交毕业设计（论文），通过毕业设计（论文）答辩后，将拿到毕业设计（论文）课程学分。

（4）创新创业教育与素质拓展实践

创新创业实践包括参加各类学科竞赛、考取技能证书或职业资格证书、参与创新创业训练计划项目、自主创业、参与学术研究、公开发表的作品与成果等；素质拓展实践包括思想政治素养、公益志愿、社会实践、文体素质拓展等。

（五）课程体系结构和各环节的比例

1. 课程体系主要包括通识教育课程、学科基础教育课程、专业教育课程、创新创业教育与素质拓展、集中进行的实践性教学环节五部分，总学时 2332 学时，总学分 174 学分。课程体系各环节比例见表 3。

表 3 课程体系各环节比例

| 课程类型 | 必修 | | 选修 | | 学分合计 | 学分比例 (%) |
|--------------|-----------|-----|-----------|------|------|----------|
| | 学时 / 实践周数 | 学分 | 学时 / 实践周数 | 学分 | | |
| 通识教育课程 | 628 | 35 | 312 | 17 | 52 | 29.9 |
| 学科基础教育课程 | 240 | 15 | 0 | 0 | 15 | 8.6 |
| 专业教育课程 | 592 | 35 | 496 | 31 | 66 | 37.9 |
| 创新创业教育与素质拓展 | 32 | 2 | 32 | 2+4* | 8 | 4.6 |
| 集中进行的实践性教学环节 | 35 周 | 32 | 1 周 | 1 | 33 | 19.0 |
| 总学时/学分 | 1492 | 119 | 840 | 55 | 174 | 100 |

注：表 3 中标*的为“第二课堂-创新创业实践”和“第二课堂-素质拓展”学分，不计学时。

2. 课程体系结构图（拓扑图）见附件 2。

四、修读要求

（一）修业年限

基本修业年限为 4 年。实行弹性学制，最长修业年限 8 年。

（二）毕业要求

本专业学生必须修满 174 学分，且符合选修课规定的最低选修学分要求。

（三）授予学位

达到《山东农业工程学院学位授予实施细则》的要求标准，授予艺术学学士学位。

五、指导性教学计划及进程安排

1. 教学总体安排

教学总体安排共 157 个教学周，第 1 学期 18 个教学周，2-8 学期每学期安排 19 个教学周，其中课堂教学与实践教学 16 周左右，考试考核 2 周；小学期每学期安排 2 个教学周的学年综合实践，共 3 个小学期。各学年学期教学活动周安排见表 4。

表 4 各学年学期教学活动周安排表

| 学年 | 学期 | 课堂教学 课程实践 | 国防教育与 军事训练入 学教育 | 农业工程 训练 | 专业 实践 | 学年综 合实践 | 毕业实践 | 机 动 | 考试 考核 | 合计 |
|----|-------|--------------|-----------------------|------------|----------|------------|------|--------|----------|-----|
| 一 | 一 | 14 | 2 | | | | | | 2 | 18 |
| | 二 | 15 | | | 2 | | | | 2 | 19 |
| | 小学期 1 | | | | | 2 | | | | 2 |
| 二 | 三 | 16 | | | | | | 1 | 2 | 19 |
| | 四 | 13 | | | 4 | | | | 2 | 19 |
| | 小学期 2 | | | | | 2 | | | | 2 |
| 三 | 五 | 14 | | 1 | 2 | | | | 2 | 19 |
| | 六 | 16 | | | 1 | | | | 2 | 19 |
| | 小学期 3 | | | | | 2 | | | | 2 |
| 四 | 七 | 13 | | | 4 | | | | 2 | 19 |
| | 八 | - | | | | | 16 | 3 | | 19 |
| 合计 | | 101 | 2 | 1 | 13 | 6 | 16 | 4 | 14 | 157 |

2. 指导性教学计划进程安排详见附件 1。

六、课程介绍及修读指导建议

1. 通识教育选修课程说明

学校设置“四史”思政课、工程技术、自然科学、社会科学、人文科学、公共艺术共 6 个课程模块的通识教育选修课程。学生在校期间必须从 6 个课程模块中修满 6 学分的课程，每个课程模块所选课程计入毕业有效学分不超过 2 学分，须从“四史”模块中至少选修 1 学分课程。鼓励引导学生积极选修跨学科专业的课程，努力提升自身人文、科学、艺术等综合素养，理工农类专业必须在“人文科学”或“社会科学”模块中至少选修 2 学分课程，其余学分可自由选择。学生选修与本专业重复或相近的课程，不计入通识教育选修毕业有效学分。

2. 学科专业主要课程简介见附件 5。

七、培养方案制定说明

1. 制定依据

遵照国家、教育部、山东省有关文件精神，以教育部高等学校教学指导委员会编制的《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》为依据，以山东农业工程学院《关于修订本科专业人才培养方案的指导意见》为指导而制定。

2. 学时与学分折算

(1) 理论课每 16 学时计 1 学分。理论课内设置的实践教学环节，按理论课的标准计算学分。

(2) 独立设置的实验实训课程 24 学时计 1 学分。

(3) 集中进行的基础实践、专业实践和毕业实践环节，每周计 1 学分。

(4) 集中进行的学年综合实践，2 周计 1 学分。

(5) 体育课每 36 学时计 1 学分，军事理论课每 18 学时计 1 学分。

3. 劳动周

每学年开设劳动周，不计入学时学分。劳动周原则上在假期进行，生产时令性劳动根据实际需要安排时间段，不宜连续整周安排的，以记工方式确保总劳动量不低于一周。

4. 方案实施时间

本培养方案自 2022 级开始实施。

- 附件：
1. 指导性教学计划进程安排表
 2. 课程体系结构图（拓扑图）
 3. 毕业要求指标点分解
 4. 毕业要求指标点与课程矩阵关系
 5. 学科专业主要课程简介及修读建议

专业负责人：渠述勋

审核人：韩璐

附件 1:

指导性教学计划进程安排表

一、通识教育课程 (52 学分)

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|----------|----------|---|------|----|----------------------|------|----|------|-------|----|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 通识教育必修课程 | BFL11015 | 国家安全教育 National Security Education | | 1 | 16 | 16 | 0 | 1 | 考查 | |
| | BFL13002 | 大学生公共安全教育 Public Safety Education for college students | | 1 | 16 | 16 | 0 | 2 | 考查 | |
| | BFL11014 | 思想道德与法治 Ideological Morality and Rule of Law | | 3 | 48 | 40 | 8 | 1 | 考试 | |
| | BFL11009 | 中国近现代史纲要 Conspectus of Modern Chinese History | | 2 | 32 | 26 | 6 | 2 | 考查 | |
| | BFL11010 | 马克思主义基本原理 Basic Principles of Marxism | | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 考试 | |
| | BFL11011 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 Introduction to Mao Zedong Thought and the Socialism Theory of Chinese Characteristics System | | 2 | 32 | 24 | 8 | 4 | 考试 | |
| | BFL11016 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 Introduction to Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era | | 3 | 48 | 48 | | 4 | 考试 | |
| | BFL11004 | 形势与政策 Situation and Policy | | 2 | 学生在校期间, 每学期不低于 8 学时。 | | | | 考查 | |
| | BFL09117 | 大学英语 1 College English 1 | | 4 | 64 | 64 | 0 | 1 | 考试 | |
| | BFL09118 | 大学英语 2 College English 2 | | 4 | 64 | 64 | 0 | 2 | 考试 | |
| | BFL12026 | 大学体育 1 Undergraduate PE 1 | | 1 | 36 | 4 | 32 | 1 | 考查 | |
| | BFL12027 | 大学体育 2 Undergraduate PE 2 | | 1 | 36 | 4 | 32 | 2 | 考查 | |

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|-------------------|--|--|--|-----|-----|----------------|-----|------|-------|----|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| | —— | 体测 Physical Health Test | | 0.5 | - | - | - | 1 | 考试 | |
| | BFL14008 | 大学生心理健康教育 Educational Psychology | | 2 | 32 | 32 | 0 | 1 | 考查 | |
| | BFL11012 | 中华优秀传统文化 Chinese traditional culture | | 1 | 16 | 16 | 0 | 2 | 考查 | |
| | BFL14009 | 军事理论 Military Theory | | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | 考查 | |
| | BFL13001 | 劳动教育 Labor Education | | 2 | 32 | 32 | 0 | 5 | 考查 | |
| | —— | 实验室安全教育 Laboratory safety education | | 0.5 | - | - | - | 2 | 考查 | |
| | 小计 | | - | 35 | 628 | 534 | 94 | - | | |
| 通识教育选修课程 | BFL09059 | 英语拓展课程 English Extension Course | | 2 | 32 | 32 | 0 | 3 | 考试 | |
| | | | 从农业英语、跨文化交际、英语漫谈中国梦、科技英语等课程中选修不少于 2 个学分的课程。 | | | | | | | |
| | —— | 现代信息技术 Modern information technology | | 4 | 64 | 48 | 16 | 2 | 考试 | |
| | | | 从 C 语言程序设计基础、Python 程序设计基础和计算机文化基础等课程中选修不少于 4 个学分的课程。 | | | | | | | |
| | BFL12028 | 大学体育 3 Undergraduate PE 3 | | 1 | 36 | 4 | 32 | 3 | 考查 | |
| | | | 从篮球、排球、足球、羽毛球、乒乓球、场地高尔夫球、毽球、散打、跆拳道、健身气功、八段锦与五禽戏、太极拳、武术、健美操、瑜伽项目中选择不少于 1 个学分的课程。 | | | | | | | |
| | BFL12029 | 大学体育 4 Undergraduate PE 4 | | 1 | 36 | 4 | 32 | 4 | 考查 | |
| | | | 从篮球、排球、足球、羽毛球、乒乓球、场地高尔夫球、毽球、散打、跆拳道、健身气功、八段锦与五禽戏、太极拳、武术、健美操、瑜伽等项目中选择不少于 1 个学分的课程。 | | | | | | | |
| —— | 美育教育 Aesthetic Education | | 2 | 32 | 32 | 0 | 4 | 考查 | | |
| | | 从艺术导论、音乐欣赏、美术鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、舞蹈鉴赏、书法鉴赏、戏曲鉴赏课程选修不低于 2 个学分的课程。 | | | | | | | | |
| —— | 农业与生态文明 Agriculture and Ecological Civilization | | 1 | 16 | 16 | 0 | 3-7 | 考查 | | |
| | | 从现代农业与生态文明、环境保护与生态文明、现代农业经营与管理、农学概论、智慧农业概论、林学概论、农业 4.0 引领我国乡村振兴等课程中选修不低于 2 个学分的课程。 | | | | | | | | |
| 包括“四史”思政课、工程技术、自然 | | | - | ≥6 | 96 | 学生在校期间必须从 6 个课 | | 考查 | | |

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|------|------|------------------------|------|----|----|------|----|------|-------|--|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| | | 科学、社会科学、人文科学、公共艺术6个模块。 | | | | | | | | 程模块中修满6学分的课程，每个课程模块所选课程计入毕业有效学分不超过2学分，须从“四史”思政课程模块中至少选修1学分课程。该专业必须在“工程技术”或“自然科学”模块中至少选修2学分课程，其余学分可自由选择。学生选修与本专业重复或相近的课程，不计入通识教育选修毕业有效学分。 |

二、学科基础教育课程（15 学分）

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|----------|----------|---|------------------|----|----|------|-----|------|-------|----|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 学科基础教育课程 | BFL10045 | 造型设计基础 Foundation of Modeling Design | | 3 | 48 | 18 | 30 | 1 | 考试 | |
| | BFL10030 | 色彩设计基础 Fundamentals of Color Design | 造型设计基础 | 3 | 48 | 18 | 30 | 1 | 考试 | |
| | BFL10049 | 数字媒体概论 Introduction to Digital Media | 造型设计基础 色彩设计基础 | 2 | 32 | 32 | 0 | 1 | 考查 | |
| | BFL10018 | 构成设计 Composition Design | 造型设计基础 色彩设计基础 | 4 | 64 | 24 | 40 | 2 | 考试 | |
| | BFL10118 | 设计概论 Design Introduction | 色彩设计基础 数字媒体概论 | 3 | 48 | 48 | 0 | 3 | 考查 | |
| | | | 小计 | - | 15 | 240 | 140 | 100 | - | |

三、专业教育课程（66 学分）

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|------|----------|-------------------------------|--------|----|----|------|----|------|-------|----|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 专业核心 | BFL10128 | 视听语言 Audio Visual Language | 数字媒体概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 考查 | |

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|------------|----------|--|---------------------------------------|----|-----|------|-----|------|-------|----------|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 课程 (必修) | BFL10002 | Audition 音频编辑 Audition Audio Editing | 数字媒体概论 视听语言 | 2 | 32 | 16 | 16 | 3 | 考试 | |
| | BFL10062 | Premiere 视频编辑 B Premiere Video Editing | 视听语言、 Audition 音频编辑 | 3 | 48 | 24 | 24 | 3 | 考试 | |
| | BFL10155 | 数字摄影摄像 B Digital Photographic Camera B | Audition 音频编辑、 Premiere 视频编辑 B | 3 | 48 | 24 | 24 | 3 | 考试 | |
| | BFL10156 | 数字影像表达实践 Digital Image Representation Practice | Audition 音频编辑、 Premiere 视频编辑 B | 1 | 24 | 0 | 24 | 3 | 考查 | |
| | BFL10149 | 动画角色与场景 Animate Characters and Scenes | 造型设计基础、 Photoshop 图像处理 | 4 | 64 | 24 | 40 | 4 | 考试 | |
| | BFL10065 | 动画运动规律 Motion Law of Animation | 动画角色与场景 | 3 | 48 | 24 | 24 | 4 | 考试 | |
| | BFL10161 | 动画运动规律实践 Practice the Law of Animation Motion | 动画角色与场景 | 1 | 24 | 0 | 24 | 4 | 考查 | |
| | BFL10148 | Animate 动画制作 Animate Animation | 动画角色与场景、 动画运动规律 | 4 | 64 | 32 | 32 | 4 | 考试 | |
| | BFL10125 | After Effects 特效制 作 C After Effects Production C | Audition 音频编辑、 Premiere 视频编辑 B | 3 | 48 | 24 | 24 | 4 | 考试 | |
| | BFL10157 | After Effects 特效制 作实践 After Effects Production Practice | Audition 音频编辑、 Premiere 视频编辑 B | 1 | 24 | 0 | 24 | 4 | 考查 | |
| | BFL10067 | 3D 基础设计 3D Basic Design | 造型设计基础 动画角色与场景 | 3 | 48 | 24 | 24 | 5 | 考试 | |
| | BFL10152 | 3D 基础设计实践 3D Basic Design Practice | 动画角色与场景、 角色雕塑 | 1 | 24 | 0 | 24 | 5 | 考查 | |
| | BFL10159 | 微视频创作 Micro Video Creation | 数字摄影摄像 B、 After Effects 特效 制作 C | 4 | 64 | 24 | 40 | 5 | 考试 | 校企 共建 |
| | 小计 | | - | 35 | 592 | 248 | 344 | - | - | |

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|----------------------|------------|--|------------------------------------|----|-----|------|-----|------|-------|------|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 专业方向课程 (两个方向任选一个) | BFL10079 | Cinema4D 特效制作 Cinema4D Special Effects Production | 造型设计基础、3D 基础设计 | 4 | 64 | 32 | 32 | 5 | 考查 | 校企共建 |
| | BFL10187 | 数字影视广告设计 B Digital Film and Television Advertising Design B | After Effects 特效制作 C、Cinema4D 特效制作 | 4 | 64 | 24 | 40 | 6 | 考查 | |
| | BFL10158 | 数字短片创作 Digital Video Production | Cinema4D 特效制作、数字影视广告设计 B | 4 | 64 | 24 | 40 | 6 | 考查 | |
| | BFL10162 | 数字影视栏目包装 Digital Film and Television Program Packaging | After Effects 特效制作 C、Cinema4D 特效制作 | 4 | 64 | 24 | 40 | 7 | 考查 | |
| | 数字影视设计方向小计 | | - | 16 | 256 | 104 | 152 | - | - | |
| | BFL10160 | Maya 三维造型设计 B Maya 3d Modeling Design B | 动画角色与场景、角色雕塑 | 4 | 64 | 24 | 40 | 5 | 考查 | 校企共建 |
| | BFL10153 | Maya 三维角色建模 Maya 3D Character Modeling | Maya 三维造型设计 B、3D 基础设计 | 4 | 64 | 32 | 32 | 6 | 考查 | |
| | | 定格动画 Freeze Frame Animation | 动画角色与场景、动画运动规律 | 4 | 64 | 32 | 32 | 6 | 考查 | |
| | BFL10146 | Maya 三维动画制作 Maya 3D Animation Production | Maya 三维造型设计 B、Maya 材质与渲染 | 4 | 64 | 24 | 40 | 7 | 考查 | 校企共建 |
| | 数字动画设计方向小计 | | - | 16 | 256 | 104 | 152 | - | - | |
| 专业拓展课程 (选) | BFL10042 | 艺术概论 An Introduction to the Art | 数字媒体概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 考查 | |
| | BFL10007 | Photoshop 图像处理 Photoshop Image Processing | 色彩设计基础 | 3 | 48 | 24 | 24 | 2 | 考查 | |
| | BFL10151 | 动画概论 An Introduction to the Animation | 艺术概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 3 | 考查 | |

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 先修课程 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|---------|----------|---|-------------------|----|----|------|-----|------|-------|----|
| | | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 修≥15学分) | BFL10154 | 剧本与分镜头 Script and Shooting | 视听语言 数字媒体概论 | 3 | 48 | 24 | 24 | 3 | 考查 | |
| | BFL10126 | 中外工艺美术史 History of Chinese and Foreign Arts and Crafts | 设计概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 4 | 考查 | |
| | BFL10150 | 导演与导演艺术 Directing and the Art of Directing | 视听语言、 剧本与分镜头 | 2 | 32 | 32 | 0 | 5 | 考查 | |
| | BFL10147 | 角色雕塑 Character Sculpture | 造型设计基础 动画角色与场景 | 3 | 48 | 24 | 24 | 5 | 考查 | |
| | BFL10070 | 界面设计 Interface Design | Photoshop 图像处理 | 4 | 64 | 32 | 32 | 6 | 考查 | |
| | BFL10133 | 设计管理 C Design Management C | 界面设计 | 2 | 32 | 24 | 8 | 7 | 考查 | |
| | BFL10129 | 网页设计 B Web Design B | Photoshop 图像处理 | 3 | 48 | 24 | 24 | 7 | 考查 | |
| | 小计 | | - | | 26 | 416 | 280 | 136 | - | - |

四、创新创业教育与素质拓展（8 学分）

| 类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|------------------------|------------|---|-----|----|------|----|------|-------|--|
| | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| 创新创业 必修课程 (2 学分) | BFL14007 | 职业生涯规划与发展 Career Planning and Development | 1 | 16 | 16 | 0 | 2 | 考查 | |
| | BFL14001 | 大学生创新创业指导 Undergraduate Training Program for Innovation and Entrepreneurship | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 3 | 考查 | |
| | BFL14002 | 大学生就业指导 Employment guidance for College Students | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 7 | 考查 | |
| | 小计 | | 2 | 32 | 32 | 0 | - | - | |
| 创新创业 选修课程 (2 学分) | 公共创新创业教育课程 | | 1 | 16 | 16 | | 4-7 | 考查 | 从科技探索与创新、产品创新思维与实践、手把手教创业等课程中选修不低于 1 个学分的课程。 |

| 类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 学时分配 | | 开课学期 | 考试/考查 | 备注 |
|----------------------|------------|---------------|--|----|------|----|------|-------|----|
| | | | | | 理论 | 实践 | | | |
| | 专业创新创业教育课程 | | 1 | 16 | 0 | 0 | 7 | | |
| | | | 从大学生创业基础与实践、创意产业知识产权保护、文化产品创意与营销课程中选修不低于1个学分的课程。 | | | | | | |
| 第二课堂-创新创业实践 (2学分) | 实践代码 | 实践内容 | | | | | 实践学期 | 考查 | |
| | --- | 参加大学生学科竞赛 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 听取学术报告或讲座 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 参与学术研究(含SRTP) | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 考取技能证书或职业资格证书 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 获得学术或创新成果 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 创业实践 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| 第二课堂-素质拓展 (2学分) | --- | 思想政治素养 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 公益志愿 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 社会实践 | | | | | 1-8 | 考查 | |
| | --- | 文体素质拓展 | | | | | 1-8 | 考查 | |

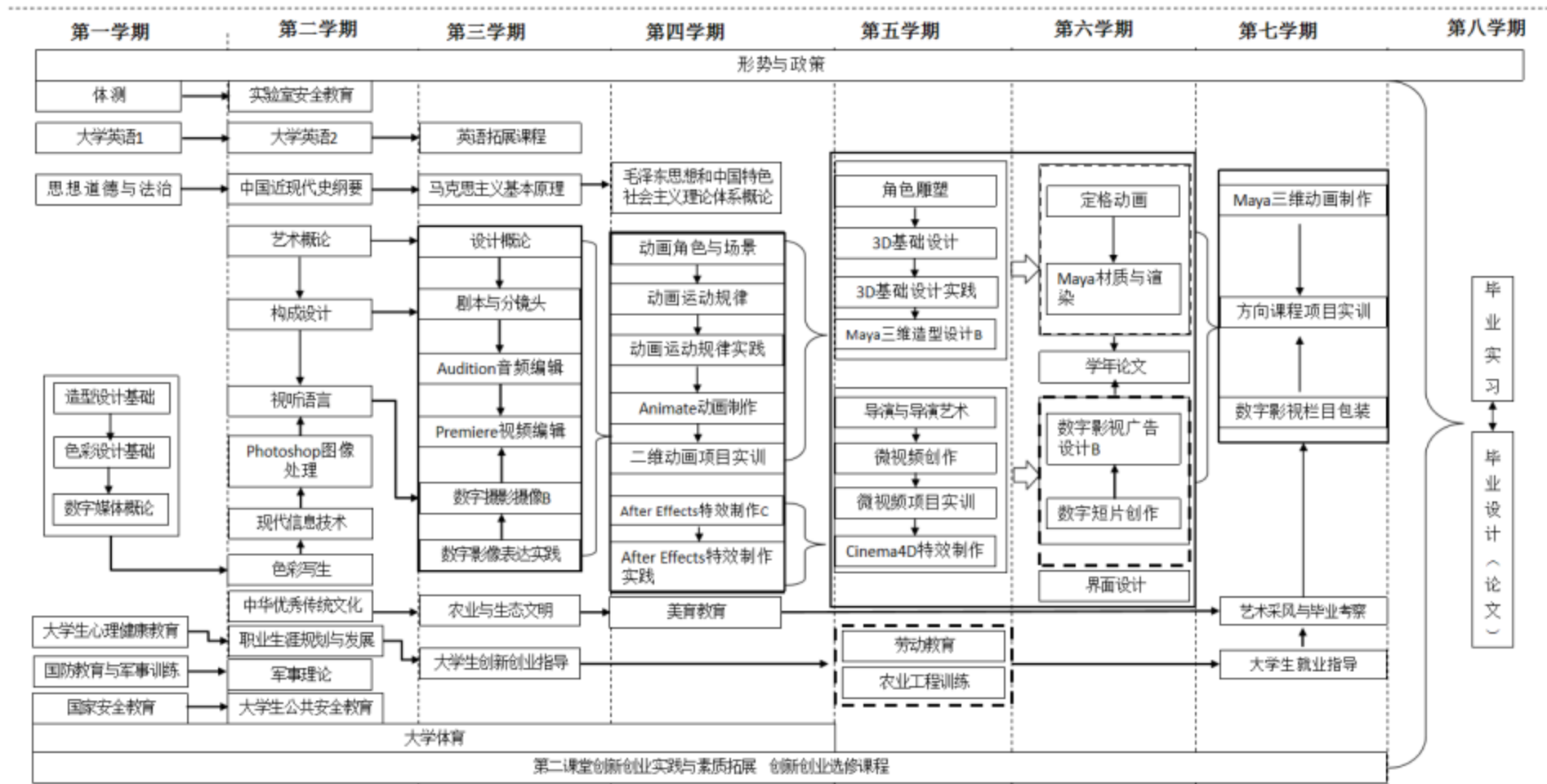
五、集中进行的实践性教学环节(33学分)

| 实践教学类别 | 环节代码 | 层次类别 | 环节性质 | 学分 | 实践周数 | 进行学期 | 备注 |
|--------|----------|---|------|----|------|------|----|
| 基础实践 | BFH14002 | 国防教育与军事训练 National Defense Education and Military Training | 必修 | 2 | 2 | 1 | |
| | BFH11001 | 思想政治理论课程实践 Practice of Ideological and Political Theory Course | 必修 | 2 | 2 | 暑假 | |
| | BFH13007 | 农业工程训练 Agricultural Engineering Training | 选修 | 1 | 1 | 5 | |
| 专业实践 | BFH10001 | 色彩写生 Color Sketch | 必修 | 2 | 2 | 2 | |
| | BFH10033 | 二维动画项目实训 2D Animation Project Training | 必修 | 1 | 1 | 4 | |
| | BFH10034 | 微视频项目实训 Micro Video Project Training | 必修 | 1 | 1 | 5 | |

| 实践教学类别 | 环节代码 | 层次类别 | 环节性质 | 学分 | 实践周数 | 进行学期 | 备注 |
|--------|----------|--|------|----|------|-------|----------|
| | BFH10035 | 方向课程项目实训 Orientation Course Project Training | 必修 | 1 | 1 | 7 | 校企 共建 |
| | BFH13004 | 学年论文 The Academic Year Thesis | 必修 | 1 | 1 | 6 | |
| | BFH10030 | 艺术采风与毕业考察 Artistic Gathering and Graduation Inspection | 必修 | 3 | 3 | 7 | |
| 学年综合实践 | BFH13325 | 学年综合实践 1 Academic Year Comprehensive Practice 1 | 必修 | 1 | 2 | 小学期 1 | |
| | | 学年综合实践 2 Academic Year Comprehensive Practice 2 | 必修 | 1 | 2 | 小学期 2 | |
| | | 学年综合实践 3 Academic Year Comprehensive Practice 3 | 必修 | 1 | 2 | 小学期 3 | |
| 毕业实践 | BFH13131 | 毕业实习 Graduation Practice | 必修 | 4 | 4 | 8 | |
| | BFH13001 | 毕业设计（论文） Graduation Design (Thesis) | 必修 | 12 | 12 | 8 | |
| 小计 | | | - | 33 | 36 | - | |

附件 2:

课程体系结构图（拓扑图）



附件 3:

毕业要求指标点分解

| 毕业要求 | 毕业要求内容 | 指标点 | 指标点内容 |
|--------------|---|-----|---|
| 1. 政治素质与职业规范 | 能够自觉践行社会主义核心价值观; 具有人文社会科学素养和社会责任感; 知农情、知农事、知农理, 爱农业、爱农村、爱农民; 助力产业推广, 服务乡村振兴; 能够在专业设计项目实践中, 遵守职业道德和行业规范, 勇于履行责任。 | 1.1 | 具有较高的人文社会科学素养, 具有健康的体魄和心理, 面向三农服务三农。 |
| | | 1.2 | 能在行业实践中遵守职业道德和规范, 履行社会责任和义务。 |
| 2. 设计知识 | 掌握艺术设计学、传播学、计算机学、多媒体技术学等学科基础知识与数字媒体艺术专业基础知识, 并能够将相关专业知 | 2.1 | 运用相关学科基础知识, 对数字媒体艺术领域的问题进行分析和解决。 |
| | | 2.2 | 运用数字媒体艺术专业基础知识, 对数字媒体艺术领域的问题进行分析和解决。 |
| 3. 问题分析 | 能够运用数字媒体艺术的理论知识和专业技能, 在项目研究与制作中发现并分析问题, 结合专业知识对问题层层剖析, 以获得有效结论。 | 3.1 | 能够对数字媒体艺术领域设计项目中存在的问题进行识别与判断, 并结合专业知识进行有效分析和表达。 |
| | | 3.2 | 能够对数字媒体艺术领域相关设计项目问题提出有效的设计策划方案。 |
| 4. 解决设计问题 | 能够运用 Audition、Premiere、Animate、After Effects 等专业软件和技能, 针对音频编辑、视频编辑、动画制作、栏目包装等领域的相关问题, 提出解决方案, 并在解决过程中体现创新意识。 | 4.1 | 能够掌握 Audition 音频编辑、Premiere 视频编辑、Animate 动画制作、After Effects 特效制作等专业软件和技能。 |
| | | 4.2 | 能够运用专业软件和技能, 对音频编辑、视频编辑、动画制作、栏目包装等领域的相关问题, 提出解决方案, 并在解决过程中体现创新意识。 |

| 毕业要求 | 毕业要求内容 | 指标点 | 指标点内容 |
|-------------|--|-----|--|
| 5. 工作研究 | 能够运用本学科的理论知识与专业方法，通过项目调研、案例分析、信息综合等手段，明确专业研究方向，对数字媒体艺术领域的专业项目展开深入研究。 | 5.1 | 能够正确地调研、整理、分析数据，对项目进行合理有效的设计与策划。 |
| | | 5.2 | 能够为数字媒体艺术的专业项目进行设计原理的探讨、设计方法的论证、设计效果的改善展开深入研究。 |
| 6. 使用现代工具 | 能够运用专业设备与行业软件，对数字媒体艺术领域的专业项目确定方案细则并予以实施，推进项目实践，获得优良设计效果。 | 6.1 | 能够熟练运用数字媒体艺术领域的专业设备与行业软件，进行设计表达。 |
| | | 6.2 | 能够对数字媒体艺术领域设计方案予以实施，推进项目实践，获得优良设计效果。 |
| 7. 设计与社会 | 能够基于相关专业领域知识进行合理分析，评价设计项目对社会经济和社会文化发展的积极影响，并理解应承担的责任。 | 7.1 | 能够熟悉相关领域的知识产权、行业政策和法律法规，认识设计对社会经济的影响，理解应承担的责任。 |
| | | 7.2 | 能够基于数字媒体艺术专业相关知识，服务城乡规划建设，提升社会文化品位。 |
| 8. 环境和可持续发展 | 了解环境和可持续发展社会现状，通过数字媒体专业技术手段对可持续发展理念进行宣传推广，运用专业技术推动环境、社会可持续发展。 | 8.1 | 能够准确理解设计对社会可持续发展的意义，了解并掌握环境保护的相关法律法规。 |
| | | 8.2 | 能够在数字媒体艺术领域设计项目实践中，评价项目实施对环境、社会可持续发展的影响。 |
| 9. 个人和团队 | 能够在多学科背景下的团队中理解并承担个体、团队成员以及负责人的角色责任，具有团队协作精神以及组织协调或服 | 9.1 | 能够具有一定的团队意识，能在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员的角色和责任。 |

| 毕业要求 | 毕业要求内容 | 指标点 | 指标点内容 |
|----------|---|------|---|
| | 从组织管理的能力。 | 9.2 | 能够具有团队协作精神，具有组织协调或服从组织管理的能力，能够承担团队负责人角色。 |
| 10. 沟通 | 能够就专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写分析报告和专业提案，进行专业解说、提案汇报、效果分析、成果反馈。 | 10.1 | 能够撰写调研报告、设计方案、专业提案和设计论文等专业材料。 |
| | | 10.2 | 能够以各种方式将数字媒体艺术领域的设计方案或项目问题进行有效的沟通与交流。 |
| 11. 项目管理 | 有效推进项目策划与项目制作进程，加强项目推广与管理，并能够应用于多领域项目管理实践，具备创新创业的意识和能力。 | 11.1 | 能够明确项目方案，有效推动项目落实，加强项目推广，完善项目管理。 |
| | | 11.2 | 能够在多领域项目管理实践的基础上，累计行业项目经验，具有创新创业的意识和能力。 |
| 12. 终身学习 | 具有自主学习和终身学习的意识，积极关注数字媒体艺术领域的前沿知识和行业动态，具备持续学习的能力和适应社会发展的能力。 | 12.1 | 能够具有自主学习的意识，并具备自主学习的方法与能力。 |
| | | 12.2 | 具有终身学习意识和能力，能够针对个人或职业发展的需求，通过自主学习，适应社会和技术的发展。 |

附件 4:

毕业要求指标点与课程关系矩阵

| 毕业要求指标点 课程名称 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | | |
|----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|--|
| | 1.1 | 1.2 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 11.1 | 11.2 | 12.1 | 12.2 | |
| 国家安全教育 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | |
| 大学生公共安全教育 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | |
| 思想道德与法治 | | √ | | | | | | | | | | | √ | | √ | | | | | | | | | | |
| 中国近现代史纲要 | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 马克思主义基本原理 | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | √ | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | |
| 大学英语 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | |
| 英语拓展课程 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | √ | |
| 现代信息技术 | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | √ | | | | | |
| 大学体育 | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | |
| 大学生心理健康教育 | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 中华优秀传统文化 | | √ | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | √ | | | |

| 毕业要求指标点 课程名称 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|
| | 1.1 | 1.2 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 11.1 | 11.2 | 12.1 | 12.2 |
| 军事理论 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 美育教育 | √ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 劳动教育 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | |
| 农业与生态文明 | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | √ | | | |
| 实验室安全教育 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | |
| 造型设计基础 | | | √ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 色彩设计基础 | | | √ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 数字媒体概论 | | | | √ | | √ | | | | | | | | √ | | √ | | | | | | | | |
| 构成设计 | | | √ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 设计概论 | | | | | | | | | √ | | | | | √ | | | | | | | | | | √ |
| 视听语言 | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | √ | |
| Audition 音频编辑 | | | | | | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | | | | | | |
| Premiere 视频编辑 B | | | | | | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | | | | | | |
| 数字摄影摄像 B | | | | | √ | | | | √ | | √ | | | | | | √ | | | | | | | |
| 数字影像表达实践 | | | | | | √ | | | | √ | | | | | | | √ | | | | | | | |
| 动画角色与场景 | | | | | √ | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | | | | |

| 毕业要求指标点 课程名称 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|
| | 1.1 | 1.2 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 11.1 | 11.2 | 12.1 | 12.2 |
| Maya 三维动画制作 | | | | | | | | | | | √ | | | | | | √ | | | | | | | |
| 艺术概论 | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ |
| Photoshop 图像处理 | | | | | | | √ | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 动画概论 | | | | √ | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | |
| 剧本与分镜头 | | | | √ | √ | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | |
| 中外工艺美术史 | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 导演与导演艺术 | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ |
| 角色雕塑 | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | |
| 界面设计 | | | | | | | √ | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 设计管理 C | | | | | | | | | | | | | √ | | √ | | | | | | √ | | | |
| 网页设计 B | | | | | | | √ | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 色彩写生 | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 二维动画项目实训 | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | √ | | | √ | | | |
| 微视频项目实训 | | | | | | | | | √ | √ | | | | | | | | √ | | √ | | | | |
| 方向课程项目实训 | | | | | | | √ | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 职业生涯规划与发展 | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | √ |

| 毕业要求指标点 课程名称 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|
| | 1.1 | 1.2 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 11.1 | 11.2 | 12.1 | 12.2 |
| 大学生创新创业指导 | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | √ |
| 大学生就业指导 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | √ |
| 公共创新创业教育课程 | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | |
| 专业创新创业教育课程 | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | |
| 国防教育与军事训练 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 思想政治理论课程实践 | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 农业工程训练 | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | √ | | | √ | | |
| 学年论文 | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | √ | | | | √ | |
| 艺术采风与毕业考察 | | | | | | | | | | √ | | | | | | √ | | | √ | | | | | |
| 学年综合实践 | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | √ | | | | | |
| 毕业实习 | | | | | | | | | | | | | √ | | | | | √ | √ | | | | | |
| 毕业设计（论文） | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | √ | | √ | | √ | √ | |

注：矩阵关系用√标识。

学科专业主要课程简介及修读建议

1. 造型设计基础：（学科基础必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程主要学习设计素描概述、线性分析与情感表现、具象写真表现研究、黑白表现研究、简化抽离研究、解构与重构研究、想象训练和装饰表现等内容。使学生了解造型设计基础的概念、从具象到抽象、创意表现等，培养学生掌握具有一定造型设计基础及其表现形式等专业知识，在此基础上结合现代设计理念，培养学生具有独立进行造型设计创意的实践能力，并培养学生对造型设计形式的创意能力。

修读建议：本课程是工艺美术专业起始课程，属于专业基础课程，在后期学习过程中要求学生在原有美术修养基础上认真学习，根据教师讲授，促进思维方式的多元化和知识的综合化，培养创新意识、创造精神和实践能力，加深对造型设计的理解和掌握。

2. 色彩设计基础：（学科基础必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程主要学习内容包括：色彩学基本原理、色彩设计的形式审美法则、色彩的心理特征、色彩的文化特征、色彩设计的形式语言和表现形式等理论内容，还包括色彩搭配、归纳、装饰、借鉴等色彩设计实践内容。通过学习，使学生具有观察色彩、分析色彩以及在专业设计实践中创造性运用色彩的能力。

修读建议：本课程先修课程为造型设计基础，在学习过程中要求学生注重思维方法的发散性、色彩审美的广泛性、色彩感受的敏感性、色彩表现手段的丰富性，通过学习提高学生色彩的综合分析能力和主观表达能力，增强色彩应用的审美意识和创新意识，为后续专业课程的学习和设计实践打下坚实的色彩基础。

3. 数字媒体概论：（学科基础必修课程，32 学时，2 学分）

课程简介：本课程学习数字媒体艺术的基本概念、数字媒体艺术的基本特征、数字媒体艺术教育现状、美学渊源、数字媒体艺术简史、未来发展、信息化设计等内容。使学生较全面地掌握数字媒体艺术设计的基本理论，树立正确的设计思想，完善知识结构；提高学生的设计文化修养，拓宽艺术思路，更好地将理论与设计实践相结合。培养学生的创新思维，以前瞻性思维投入到艺术设计中。

修读建议：本课程的先修课程为造型设计基础、色彩设计基础，学生在修读本课程时应大量查阅相关书籍，拓展知识面，完善知识结构，为今后进一步学习相关专业课程打下坚实的基础。

4. 构成设计：（学科基础必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程学习平面构成、色彩构成、立体构成三大构成的相关内容。使学生了解构成设计的基础理论知识及其构成方法和表现，在掌握构成设计基本理念的基础上，独立完成设计作品的创作，达到学生在专业学习中的创新能力和创作能力培养的目的，为今后的专业课程的学习奠定良好的基础。

修读建议：本课程的先修课程为造型设计基础、色彩设计基础。该课程在整个课程体系中起到承上启下作用，为后期的学习为后期的专业设计课程打下基础。同学们在学习过程中要认真听讲，注意基础设计方法的举一反三、融会贯通。通过老师的讲解能够了解三大构成的概念及作用，掌握构成的方法、表现形式和形式美法则；能够提高创新思维意识和设计思维能力，能够灵活运用三大构成理论知识组织平面、色彩和空间关系的实践能力。

5. 设计概论：（学科基础必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程学习艺术设计的基本概念、设计的多重性、中外艺术设计的源流、设计的类型、设计师、设计批评等内容。使学生较全面地掌握设计的基本理论，树立正确的设计思想，完善知识结构；提高学生的设计文化修养和吸收前人、他人设计成果的能力，拓展专业知识、扩展艺术思路，使理论与实践相结合。培养其想象力、创造力，使学生认识到设计工作者必须具备一定的科技知识，以其前瞻性、超前性与创新思维投入到设计中。更重要的是培养学生道德责任感和社会责任感，从而达到设计教育的最高目标。

修读建议：本课程先修课程为色彩设计基础和数字媒体概论，学生在修读本课程时应该不断查阅典籍、拓展知识面。建立市场意识，形成以“消费者为中心”的专业核心观念，熟悉环境专业设计的基础理论知识，掌握环艺设计的基本方法，具备发现设计点，构思设计方案的基本技能。为今后进一步学习相关课程提供必要的知识准。

6. Audition 音频编辑：（专业必修课程，32 学时，2 学分）

课程简介：本课程学习音频编辑的基础理论知识和操作技能。使学生熟识 AU 软件的单轨编辑窗口的构成与常用面板的作用以及单轨编辑窗口中的音频编辑技术，掌握音频分析与处理的方法，效果器使用的参数设置，多轨中处理音频的方法，轨道控制器与调音台的基本操作，独立完成 Audition 音频处理的编辑技巧，为本专业后续课程的学习奠定基础。该课程在数媒专业课程体系中起着不可或缺的基础指导作用，在本专业人才培养教学体系中占有重要一环，具有承上启下的意义。

修读建议：本课程先修课程为数字媒体概论、视听语言，学生在修读本课程之前，应该深入了解视听语言理论知识以及音视频编辑的相关理论知识，为本课程音频文件的编辑与制作打下坚实的基础。

7. Premiere 视频编辑 B：（专业必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：课程主要内容包括影视剪辑相关基础理论、关键帧动画与时间线嵌套、视频特效、视频过渡、字幕等。学生通过该课程的学习，能够掌握利用 Premiere 软件制作特效的相关命令和操作技能。具有独立完成利用 Premiere 视频编辑与合成的能力。培养学生认真细致的学习态度、创新、实践能力，在分析问题的过程中培养学生的合作意识、沟通协调、团队协作能力。

修读建议：本课程先修课程为视听语言、Audition 音频编辑，在学习过程中，要求学生根据课堂讲授案例举一反三，日常生活中多观赏电影电视，提升审美能力，能够融入到自己作品中。

8. 数字摄影摄像 B：（专业必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程学习摄影摄像的一些基础知识和基本理论。使学生熟识各种常用镜头、照相机与摄像机的基本结构，初步掌握摄影用光、曝光、取景、构图的基本知识和基本方法，掌握固定拍摄与运动拍摄的技巧，基本掌握静态素材和动态素材的后期编辑技巧，为相关专业课的学习奠定基础。本课程在学科体系中起着不可或缺的基础指导作用，在数字媒体艺术的人才培养教学体系中是专业课程的重要一环，具有承上启下的意义。

修读建议：本课程先修课程为 Audition 音频编辑、Premiere 视频编辑 B，学生在修读本课程之前，应该深入了解视听语言以及音视频编辑的相关理论知识与编辑技巧，为本课程照片与视频短片的拍摄和制作技术打下坚实的基础。

9. 动画角色与场景：（专业必修课程，64 学时，4 学分）

课程简介：动画角色与场景这门课，主要讲述动画片中角色形体结构、角色

动作设计、角色表情设计、场景的设计理念、色彩光影造型等。通过本课程的学习，使学生掌握动画角色、动画场景设计的技巧和方法。可以使用相关软件进行计算机辅助设计，能有效的融合艺术素质完成动画角色、动画场景的设计与制作，为后期的 Animate 动画制作、Maya 三维造型设计 B 等课程打下坚实的基础。

修读建议：本课程的先修课程为造型设计基础、Photoshop 图像处理，对该门课程起着铺垫作用。在学习过程中应注重理论联系实际，多采用案例式教学和项目式教学，以任务驱动制指导学生预习新课并在课后加强练习，巩固所学知识。

10. 动画运动规律（专业必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：动画运动规律主要学习动画运动的基本常识、物体运动的基本形态、角色的动作设计、人物运动规律、动物运动规律、自然现象的运动规律、运动的节奏等知识。通过学习，使学生了解动画运动规律的基本理论。理解自然界中各种运动绘制方法，在了解动作运动的共性规律的基础上，达到个性运动规律的形态表现，通过课堂训练，使学生掌握绘制动态事物的相关技巧；逐步培养创造运动、表现运动的思维能力，具有独立完成各种运动制作及表现的能力。

修读建议：本课程的先修课程为动画角色与场景，要求学习者注意观察生活，从生活中汲取养分，丰富思维，开阔眼界。

11. Animate 动画制作：（专业必修课程，64 学时，4 学分）

课程简介：Animate 动画制作这门课程，主要讲述 Animate 二维动画设计与制作的基本原理、基本方法和基本技能，培养和提高学生利用计算机进行二维动画设计制作和数字媒体设计制作的能力。本课程的主要任务是让学生了解二维动画制作原理，理解二维动画制作技术相关术语和概念；掌握 Animate 的基本操作方法和技巧；初步掌握动画广告、动画短片等常见的二维动画的制作原理、设计思路、制作方法和技巧，设计出具有高水平的二维动画作品。

修读建议：本课程的先修课程为动画角色与场景、动画运动规律，在学习过程中应注重理论联系实际，多采用案例式教学和项目式教学，以任务驱动制指导学生预习新课并在课后加强练习，巩固所学知识。

12. After Effects 特效制作 C：（专业必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：本课程主要介绍了影视制作基础知识、After Effects 软件入门基础知识等，包括新建合成与设置、添加素材管理、图层混合模式、图层属性动画、时间线应用、文字效果设置、调色技巧、视频效果处理、三维图层以及摄像机知识、外部插件的安装与基本应用和渲染输出等知识。通过本课程的学习使学生具备独立设计制作 After Effects 特效，并最终输出影视特效作品的的能力。本课程在数字媒体艺术的人才培养教学体系中是专业课程的重要环节。

修读建议：本课程先修课程为 Premiere 视频编辑 B、Audition 音频编辑，学生在修读本课程之前应掌握镜头语言与视频编辑方面的相关知识，并在学习过程中积极参与老师提供的实践项目，以强化自身的视频特效制作实践能力。

13. 3D 基础设计：（专业必修课程，48 学时，3 学分）

课程简介：3D 基础设计学习三维软件、创建三维基本几何体、复制和布尔运算、创建与编辑基本二维图形、使用修改器修改对象、渲染、灯光与摄像机、可编辑多边形、材质与贴图等内容。使学生掌握二维图形建模、三维场景建模、卡通角色建模、渲染等制作方法，并使具备独立完成三维设计的能力，培养学生认真细致的学习态度、创新、实践能力，在分析问题的过程中培养学生的合作意识、沟通协调、团队协作能力。

修读建议：本课程先修课程为造型设计基础和动画角色与场景，在学习过程中，要求学生根据课堂讲授案例举一反三，多做练习提高建模能力，多看优秀作品，提高自己的审美能力。

14. 数字影视广告设计 B：（专业方向课程，64 学时，4 学分）

课程简介：本课程学习音频编辑的基础知识和操作。使学生熟识广告的定义、广告的分类、影视广告的含义、影视广告的发展历程、影视广告的传播功能，广告创意的原则、思维方法、创意主张以及不同类型的影视广告的表现手法，掌握数字影视广告制作的管理、数字影视广告的摄制媒材，以及影视广告制作流程，影视广告剪辑点的选择、影视广告剪辑的匹配原则、影视广告的剪辑技法以及各国不同风格、不同内容的广告创意、广告制作的手法。该课程在数媒专业课程体系中起着重要的作用，在本专业人才培养教学体系中占有重要一环，具有承上启下的意义。

修读建议：本课程先修课程为 After Effects 特效制作 C、Cinema4D 特效制作，学生在修读本课程之前，应该掌握 After Effects、Cinema4D、Audition、Premiere 等多个软件的操作应用，为本课程影视广告的处理与制作打下坚实的基础。

15. 数字影视栏目包装：（专业方向课程，64 课时，4 学分）

课程简介：本课程作为数字媒体艺术专业的专业方向课程，通过学习使学生了解数字影视的概念，熟悉数字影视包装设计与制作的不同类型和特征，掌握数字影视栏目的创作过程。通过本课程的学习，培养学生数字影视栏目策划、数字影视栏目包装系统设计、数字影视栏目拍摄制作、剪辑与包装、合成输出等综合能力和实践能力。

修读建议：本课程的先修课程为 After Effects 特效制作 C、Cinema4D 特效制作等课程，在已学课程的基础上进一步培养学生对于数字影视节目包装设计的创造能力、表现能力，并形成自己独特的、专业的包装设计语言与制作技能，为后续的专业拓展课程和专业实践打下坚实的基础。

16. Maya 材质与渲染：（专业方向课程，64 学时，4 学分）

课程简介：Maya 材质与渲染主要学习材质基础、常用纹理及渲染基础、常用材质的制作方法、展 UV 画贴图、灯光理论与实践、Arnold 渲染器、分层渲染及合成等知识。通过学习，使学生掌握基本材质的制作方法、展 UV 的方法、文件贴图的绘制方法、各种灯光的特点和用法以及给场景布光的技巧、各 1 种渲染器的使用方法及渲染设置。达到具有分析场景材质和灯光特点、给三维对象制作材质和给场景布光的能力，为后续课程的学习准备必要的知识，并为今后从事实际工作打下必要的基础。

修读建议：本课程的先修课程为 Maya 三维造型设计 B、三维角色建模，作为一门技术性很强的课程，本课的学习需要大量的实践练习，这样才能更为熟练地掌握这门技术。同时也需要学习者注意观察生活，从生活中汲取养分，丰富思维，开阔眼界。

17. Maya 三维动画制作：（专业方向课程，64 学时，4 学分）

课程简介：本课程学习 Maya 三维软件的基础动画知识和软件操作。使学生熟识动画曲线编辑器的 Graph Editor 功能键名称和作用，理解骨骼创建过程中的注意事项、轴向问题，掌握创建关键帧、修改关键帧、制作简单的路径动画的步骤和方法，掌握变形器的属性与应用的范围与应用方法以及变形器应用时的注意事项，IK、FK 的区别与适用范围与方法，蒙皮、刷权重以及动画基本表现手法及表情动画制作。该课程在数媒专业动画方向课程体系中起着至关重要的作用，

在本专业人才培养教学体系中占有非常重要地位,为最终动画制作的完成具有重要的意义。

修读建议:本课程先修课程为 Maya 三维造型设计 B、Maya 材质与渲染,学生在修读本课程之前,应该掌握动画运动规律与 Maya 软件相关多个过程性课程综合知识运用并熟练操作软件,为本课程三维动画的制作打下坚实的基础。