**数字媒体艺术（本科）专业人才培养方案**

**一、培养目标**

本专业围绕艺术与信息技术相融合的培养理念，适应区域经济建设发展，掌

握数字媒体艺术专业知识和信息与通信基础理念，同时结合商科课程，立足培养

服务信息产业链中既懂技术知识，又有艺术能力及管理技能的设计管理人才。培

养具有应用数字媒体艺术专业知识进行交互设计、界面设计、新媒体策划创意等

专业能力，适合在新媒体、网站等领域从事相应工作的高级应用型、复合型传媒

艺术人才。

**二、基本要求**

1.思想素质要求

具有良好的文化、宽厚的知识面、较高的艺术修养、竞争意识和团队合作精

神，具备相应的专业技能和艺术鉴赏力。要求具有良好的政治素质、思想素质、

道德品质，以及法制意识、诚信意识、团体合作意识；在文化素质上具有较好的

中国传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识、人际交往意识；身心健康。

2.专业知识要求

在专业结构方面，要求具备数字媒体制作，传输与处理的专业知识技能，并

且有一定的艺术修养。能综合运用所学知识与技能分析和解决实际问题，注重艺

术设计、美学、视频采集编辑以及计算机应用技术等方面能力的培养。

在知识结构方面，要求除本专业确定的学科基础知识和专业能力外，同时具

有一定的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知

识；文学艺术、历史、哲学、政治思想道德、心理学等方面的人文社会科学知识。

毕业生应获得以下几方面的知识和能力：

（1）掌握相关计算机专业方向领域内的基本理论、基本知识；

（2）掌握相关数字媒体艺术专业方向领域内的设计方法和有关技术；

（3）具备摄影摄像相关专业方向领域的知识和基本操作能力；

（4）熟悉数字媒体艺术专业方向领域内的相关方针、政策和法规；

（5）了解相关数字媒体艺术专业方向领域的前景、需求和发展动态；

（6）具有初步的科学研究和实际工作能力，具有一定的批判性思维能力。

3.专业素质及能力要求

本专业要求学生具备：

掌握界面设计、交互设计、视频剪辑、视频特效设计制作、网页设计与制作、

多媒体信息处理与传输、立体信息处理等方面的理论和方法。

掌握 Photoshop、Illustrator 等图形图像处理软件，Audition、Premiere、

After Effects、Nuke 等音视频编辑软件，3dsMax、Maya、Unity3D 等三维设计

以及交互开发软件；初步掌握 Html、JavaScript 等计算机代码，对 3R（虚拟现

实（VR）、增强现实（AR）、混合现实（MR））、全息影像技术有充分的市场前

沿认知和了解。

**三、修业年限**

四年

**四、授予学位**

艺术学学士学位。

**五、主要课程**

数字媒体艺术概论、虚拟现实设计原理、故事创作、视听语言、计算机动画、

互动媒体技术、网页设计与制作、人机交互界面设计、动态图形设计、信息可视

化设计、非线性编辑、数字特效合成、计算机图形图像、数字非遗全息影像技术

等。

**六、主要实践性教学环节和主要专业实验**

军训、课程实验、课程设计、毕业实习、毕业设计（论文）等。

**七、课程设置及学分/学时学期分配表**

1.第一学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 1 | 军事课  Military Training | 2 | 1/36 | 1/2周 | 考查 |  |
| 2 | 大学生心理健康教育1  Mental health education for college students 1 | 1/16 | 1/16 |  | 考查 |  |
| 3 | 拓展训练  Outward Training | 0.5 |  | 0.5 | 考查 |  |
| 4 | 思想道德修养与法律基础  Ideological and moral cultivation and legal basis | 3/48 | 2/32 |  | 考试 |  |
| 5 | 设计素描  Design Sketch | 2/32 | 0.5/8 | 1.5/24 | 考查 |  |
| 6 | 设计色彩  Design Color | 2/32 | 0.5/8 | 1.5/24 | 考查 |  |
| 7 | 摄影与摄像  Photograph | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 8 | 设计方法学  Design Methodology | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 9 | 大学计算机  College Computer | 3/56 | 2/32 | 1/24 | 考试 |  |
| 10 | 体育1  Physical Education 1 | 1/36 |  | 1/36 | 考试 |  |
| 11 | 形势与政策1  Situation and Policy 1 | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 12 | 大学英语1  College English 1 | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 小计 | | 22.5 | 12 | 9.5 |  |  |

2.第二学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 13 | 中国近现代史纲要  Outline of Modern and Contemporary Chinese History | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 14 | 数字媒体艺术学概论  Introduction to digital media art | 2/32 | 2/32 |  | 考试 |  |
| 15 | 计算机图形图像  Computer graphics image | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 16 | 大学英语2  College English 2 | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 17 | 字体与版面设计  Typography and layout | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 18 | 体育2  Physical Education 2 | 1/36 |  | 1/36 | 考试 |  |
| 19 | 创意写作  Creative writing | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 20 | 形势与政策2  Situation and Policy 2 | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 21 | 视听语言  Audio-visual language | 3/48 | 2/32 | 1/16 | 考查 |  |
| 22 | 图形创意  Graphic originality | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 小计 | | 22 | 15 | 7 |  |  |

3.第三学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 23 | 大学生心理健康教育2  Mental health education for college student 2 | 2 | 1/36 | 1/2周 | 考查 |  |
| 24 | 马克思主义基本原理概论  An Introduction to the Basic Principles of Marxism | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 25 | 计算机图形图像2  Computer graphics image 2 | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 26 | 虚拟现实设计原理  Virtual reality design principles | 3/48 | 2/32 | 1/16 | 考查 |  |
| 27 | 程序设计  The program design | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 28 | 动画原理  The animation principles | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 29 | 大学英语3  College English 3 | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 30 | 体育3  Physical Education 3 | 1/36 | 1 | 1/36 | 考试 |  |
| 31 | 设计心理学 | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 32 | 形势与政策3  Situation and Policy 3 | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 33 | 故事创作  Story writing | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 34 | 风景写生  Landscape painting | 1/1周 |  | 1/1周 |  |  |
| 小计 | | 23 | 15 | 8 |  |  |

4.第四学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 35 | 思想政治理论课综合实践  Comprehensive practice of ideological and political theory courses | 2/32 |  | 2/32 | 考查 |  |
| 36 | 大学英语4  College English 4 | 3/48 | 3/48 |  | 考试 |  |
| 37 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论  ntroduction to Mao Zedong Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics | 5/80 | 4/64 |  | 考试 |  |
| 38 | 体育4  Physical Education 4 | 1/36 |  | 1/36 | 考试 |  |
| 39 | 美学  Esthetic | 2/32 | 2/32 |  | 考试 |  |
| 40 | 形势与政策4  Situation and Policy 4 | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 41 | 互动媒体技术  Interactive Media Technology | 3/48 | 2/32 | 1/16 | 考查 |  |
| 42 | 计算机动画  Computer animation | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 43 | 数字插画艺术  Digital Illustration Art | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 44 | 动态图形设计  Dynamic graphic design | 3/48 | 1/16 |  | 考查 |  |
| 45 | 数字媒体设计与制作 | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 小计 | | 26 | 15 | 10 |  |  |

5.第五学期

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 46 | 大学生职业发展与就业指导  College students career development and employment guidance | | 116 | 1/16 |  | 考查 |  |
| 47 | 职场关键能力  Key Competence in Workplace | | 1/16 | 1/16 |  | 考查 |  |
| 48 | 大学生创新与创业基础  Undergraduate Innovation and Entrepreneurship Foundation | | 1/16 | 1/16 |  | 考查 |  |
| 49 | 形势与政策5  Situation and Policy 5 | | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 50 | 管理学  Management Science | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 | 任选一门 |
| 51 | 组织行为学  Organizational behavior | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |
| 52 | 名人大讲堂  Celebrity Lecture Hall | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 53 | 名师课堂  Teacher in class | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 54 | 英语口语与听力  English speaking and listening | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 55 | 专业英语  Professional English | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 56 | 英语阅读与写作  English reading and writing | | 2/32 | 2/32 |  | 考查 |  |
| 57 | 人机交互界面设计Human-computer interaction interface design | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 58 | 民间工艺（传统非遗）  Folk crafts (traditional intangible cultural heritage) | | 3/48 | 2/32 | 1/16 | 考查 |  |
| 59 | 交互产品设计  Interactive Product Design | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 60 | 网页设计与制作  Web design and production | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 61 | 交互装置设计  Interactive device design | | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 62 | 艺术设计采风  Art design adopts style | | 1/1周 |  | 1/1周 | 考查 |  |
| 小计 | | 24 | | 15 | 9 |  |  |

6.第六学期

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 63 | 形势与政策6  Situation and Policy 6 | | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 64 | 数字音频制作  Digital audio production | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 65 | 全息影像技术（数字非遗）  Holographic Technology (Digital Intangible Cultural Heritage) | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 66 | 3D雕塑设计  3D Sculpture Design | | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |  |
| 67 | 信息可视化设计  Information Visualization Design | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 68 | Java程序设计  Java programming | | 3/48 | 2/32 | 1/24 | 考查 |  |
| 69 | 新媒体传播  New Media Communication | | 3/48 | 2/32 | 1/24 | 考查 |  |
| 70 | 数字文创设计  Digital cultural and creative design | | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 71 | 网络游戏设计  Online Game Design | | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 | 任选一门 |
| 72 | 影视广告制作  Film and TV Advertisement Production | | 2/32 | 1/16 | 1/16 | 考查 |
| 小计 | | 22 | | 10 | 12 |  |  |

7.第七学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 73 | 社团活动  Club activities | 2 |  | 2 | 考查 |  |
| 74 | 志愿服务  Volunteer service | 2 |  | 2 | 考查 |  |
| 75 | 艺术实践  Art practice | 2 |  | 2 | 考查 |  |
| 76 | 竞技体育  Competitive sports | 2 |  | 2 | 考试 |  |
| 77 | 形式与政策7  Form and policy 7 | 0/8 | 0/8 |  | 考查 |  |
| 78 | 大学生创新创业实践  College students' innovation and entrepreneurship practice | 1/16 |  | 1/16 | 考查 |  |
| 79 | 非线性编辑与特效合成  Nonlinear editing and effects composition | 3/48 | 1/16 | 2/32 | 考查 |  |
| 80 | 毕业创作调研考察  Investigation of graduation creation | 1/1周 |  | 1/1周 | 考查 |  |
| 81 | 毕业实习 | 3/6周 |  | 3/6周 | 考查 |  |
| 小计 | | 16 | 1 | 15 |  |  |

8.第八学期

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程名称 | 学分/学时 | 理论 | 实验（践） | 考核方式 | 备注 |
| 82 | 形势与政策8  Form and policy 8 | 2/8 |  | 2/8 | 考查 |  |
| 83 | 毕业设计（论文）  Graduation Design (Thesis) | 8/16周 |  | 8/16周 | 考查 |  |
| 小计 | | 10 |  | 10 |  |  |

**八、推荐专业阅读书目**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 数字合成的科学与艺术 | （美）林克曼（RonBrinkmann） | 清华大学出版社 | 2011 |
| 2 | 软件设计的艺术 | （美）Terry Winograd | 机械工业出版社 | 2005 |
| 3 | 软件观念革命 | （美） Alan Cooper / （美） Robert M. Reimann | 电子工业出版社 | 2005 |
| 4 | 麦克卢汉与虚拟实在 | （英）克里斯托夫·霍洛克斯 |  | 2005 |
| 5 | 数字媒体导论 | (美)Richardlewis,JamesLuciana | 清华大学出版社 | 2006 |
| 6 | 数字媒体艺术概论 | 李四达 | 清华大学出版社 | 2006 |
| 7 | 数字媒体艺术史 | 李四达 | 清华大学出版社 | 2008 |
| 8 | 技术的艺术 | （美）道格拉斯 | 中国传媒大学出版社 | 2004 |
| 9 | 第二媒介时代 | （美）马克.波斯特 | 南京大学出版社 | 2005 |
| 10 | 新媒体技术：文化和商业背景 | （美）帕夫利克 | 清华大学出版社 | 2005 |
| 11 | 数字影视剪辑艺术与实践 | 李停战，周炜 | 中国广播影视出版社 | 2006 |

注：推荐该专业的经典书籍供学生选读。