

2019 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

(三年制)

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：650104

二、入学要求

普通高中毕业生、“三校生”（职高、中专、技校毕业生）或同等学力者。

三、学业年限

全日制学制三年。

四、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)	主要岗位类 别 (或技术领 域)	职业资格证书 或技能 等级证书举例
文化艺术 大类 (65)	艺术设计专 业类 (6501)	影视节目 制 作 (8730)	数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07)	文案策划、摄 影摄像师、影 视广告制作、 虚拟现实影 像制作、影视 后期制作师、 电视栏目包 装、影视包装 等岗位工作	视频特效工程 师 (ACCD) 视频合成工程 师 (ACCD) 中国数字艺术 教育联盟 (acaa) 多媒体制作员

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业面向广东省内影视文化行业相关的文化传媒单位、影视公司企业；培养学生具有正确的世界观、人生观和价值观，具备创新意识、良好职业道德素质，掌握美术设计理念软

件的运用、音频处理、视频制作等知识和技能；毕业生可从事前期拍摄、后期制作、新舞台视觉设计与制作等岗位；具有创新创业精神的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

- (1)具有良好的政治素质、思想素质和道德品质，树立正确的世界观、人生观和价值观；
- (2)具有艰苦奋斗、务实创新的精神和热爱集体、遵纪守法、自律谦让的良好品质，遵守社会公德和职业道德；
- (3)具有一定的文学艺术修养，能够敏锐的观察生活、捕捉行业发展走向，融合数字媒体艺术设计传达设计理念；
- (4)具有良好的身体素质，具有良好的心理素质和较强的社会适应能力，面对挫折，不屈不挠。

2. 知识

- (1)了解美术基本知识，包括素描和设计色彩；
- (2)了解动画基础知识，包括影视动画视听语言；
- (3)了解广告、影视等行业的相关基础知识；
- (4)掌握数字媒体艺术设计的工作流程与制作工艺；
- (5)掌握摄影、摄像的相关理论知识；
- (6)掌握一些影视空间特效的制作方法；
- (7)掌握音频、视频的合成处理知识；
- (8)掌握设计创意的方法、思维方式及制作的技能与技巧。

3. 能力

- (1)能运用 Adobe Photoshop 和 AE、C4D 等软件进行图像处理和视频制作；
- (2)能利用计算机软件设计和绘制动画角色和场景；
- (3)能够完成绿棚拍摄、后期抠像，独立设计和合成舞台影像；
- (4)能够完成视频的采集、剪辑、制作字幕、配音以及后期特效制作；
- (5)能够操作数字媒体设备、摄影机、摄像机、投影机的使用；
- (6)具有较强的沟通能力与执行力，独立解决问题能力和团队合作等社会活动能力；
- (7)具备不断学习的能力，以及敏锐的观察力、善于发现美、表现美的能力。

六、课程设置与专业核心课程

(一) 课程体系的架构与说明

能力			
一学期 通用设计基础技能	二、三学期 专业设计基础技能	三、四学期 (核心课) 专业综合技能训练	五、六学期 专业综合实训
《手绘表现》	《影像基础》	影视特效 (AE)	《顶岗实习》
《生活小品》	《文案与分镜头》	三维动画 (C4D)	《毕业设计》
《ps 后期制作》	《影视剪辑 pr》	《影视包装》	
《数码摄影》	《视听语言》	《影视短片》	
	《3DMAX》	《投影装置》	
	《数码音频》	《舞台影像》	

设计思路：课程体系设置以反映职业教育能力导向为准则，由浅入深循序渐进的培养学

生专业能力，学生通过基础的知识技能和专业软件与基础技能的实训训练，进入教学的核心课程区域，通过核心课程的教学与实训提升学生的综合技能，完成一个整体的基础与提升的教学过程，最后通过毕业设计检验职业能力的培养，取长补短。

（二）专业核心课程设置

序号	课程名称	教学单元内容	教学活动	能力要求	参考学时
1	影视特效(AE)	任务一：片头制作	活动一：蒙版动画乒乓球动画 活动二：路径动画文字书写动效 活动三：简单片头制作 活动四：作品评价	1. 掌握蒙版和路径的应用和原理； 2. 利用蒙版和路径制作动态特效； 3. 加强对动态演绎的时间概念。	8
		任务二：效果滤镜动画	活动一：过渡特效滤镜应用 活动二：模糊特效滤镜应用 活动三：透视特效滤镜应用 活动四：练习	1. 动画转场及变化中滤镜的应用； 2. 掌握效果丰富的特技，为下一步学习更复杂的滤镜做好铺垫，提升特效制作的技能。	8
		任务三：三维特效制作	活动一：三维插件应用 活动二：摄像机及灯光的应用 活动三：制作自己名字立体字的动态演绎 活动四：作品评价	1. 对 AE 中的三维系统有一个全面的掌握； 2. 能够制作三维特效合成。	8
		任务四：手机广告	活动一：导入 C4D 制作手机模型 活动二：分组交流分享 活动三：初步制作完成一个手机广告片 活动四：作品分析	1. 掌握 AE 和 C4D 软件的结合； 2. 对三维模型的动态效果中摄像机和时间轴的应用。	8
		任务五：手机广告	活动一：制作完成一个手机广告片 活动二：加入声音及后期处理 活动三：分组交流分享 活动四：作品评价	1. 独立完成商业广告片的后期特效制作； 2. 后期特效处理的细节和设计美感及创意。	8

		任务六：影视作品后期制作	<p>活动一：完成一段绿幕视频拍摄</p> <p>活动二：keylight 抠像</p> <p>活动三：跟踪运动制作影视特效</p> <p>活动四：作品评价</p>	<p>1. 利用 AE 进行绿幕抠像及其它抠像技巧；</p> <p>2. 掌握镜头跟踪和镜头反求能力；</p> <p>3. 给处理好的影片加入科幻光电特效。</p>	8
		任务七：粒子特效	<p>活动一：粒子插件应用</p> <p>活动二：模拟下雨及爆炸特效</p> <p>活动三：利用粒子插件制作特效片头</p> <p>活动四：作品评价</p>	<p>1. 掌握模拟符合自然规律的粒子运动效果；</p> <p>2. 熟练掌握对粒子插件能够产生效果。</p>	8
		任务八：MG 动画制作	<p>活动一：牛顿插件应用</p> <p>活动二：表达式的应用</p> <p>活动三：利用牛顿插件和表达式结合前期知识点制作完成简单 MG 动画</p> <p>活动四：作品分析</p>	<p>1. 掌握牛顿插件中符合物理学的物体动态运动；</p> <p>2. 掌握在 MG 动画中应用物理学动态变化；</p> <p>3. 掌握 MG 动画制作基础。</p>	8
		任务九：MG 动画；实景光体特效短片制作	<p>活动一：利用已学知识点和素材制作出 MG 动画</p> <p>活动二：利用已学知识点和素材制作出实景光体特效短片</p> <p>活动三：作品评价</p>	<p>1. 学生策划组织及团队合作能力；</p> <p>2. 作品整体风格把握和受众分析定位能力；</p> <p>3. 对软件的实际应用能力。</p>	8
	三维动画 (C4D)	任务一：低面场景	<p>活动一：整理设计素材</p> <p>活动二：利用基本型创建低面模型</p> <p>活动三：分组交流分享场景</p> <p>活动四：对学生的作品和表现进行考核</p>	<p>1. 审阅素材</p> <p>2. 基本型的创建</p> <p>3. 造型的组合比例</p>	8
		任务二：CCTV 标志	<p>活动一：电视栏目设计素材</p> <p>活动二：制作一个 LOGO 标志作品</p> <p>活动三：分组交流分享</p> <p>活动四：对学生的作品和表现进行考核</p>	<p>1. 提取素材</p> <p>2. 样条线的创建</p> <p>3. 二维图形转三维模型</p>	8
		任务三：圆号	<p>活动一：整理设计素材</p> <p>活动二：制作完成 C4D 模型作品</p> <p>活动三：分组交流分享</p> <p>活动四：对学生的作品和表现进行考核</p>	<p>1. 整理素材</p> <p>2. 扫描命令的使用</p> <p>3. 样条线与修改器的结合</p>	8

2		任务四： 手机建模	活动一：手机模型设计素材 活动二：制作一个手机广告模型作品 活动三：分组交流分享 活动四：对学生的作品和表现进行考核	1. 素材的收集与分析 2. 高级建模的创建 3. 手机模型的制作	8	
		任务五： 手机动画	活动一：手机动画设计素材 活动二：制作手机动画作品 活动三：分组交流分享 活动四：对学生的作品和表现进行考核	1. 动画素材的收集 2. 基本动画的创建 3. 手机广告动画的制作	8	
		任务六： 机器人模型	活动一：机器人模型制作设计素材 活动二：制作一个机器人模型作品 活动三：分组交流分享 活动四：对学生的作品和表现进行考核	1. 分析素材 2. 综合模型的创建	8	
		任务七： 机器人动画	活动一：机器人动画设计素材 活动二：制作一个机器人动画作品 活动三：分组交流分享 活动四：对学生的作品和表现进行考核	1. 骨骼动画素材的收集 2. 骨骼动画的创建 3. 机器人动画的制作	8	
		任务八： CCTV 新闻联播 栏目包装	活动一：栏目设计素材 活动二：制作一个栏目片头作品 活动三：分组交流分享 活动四：对学生的作品和表现进行考核	1. 收集整理各类栏目包装素材 2. 粒子的创建 3. 栏目包装的制作	8	
		任务九： 结课作业	活动一：整合素材内容 活动二：综合知识内容设计制作三维动画 活动三：分组交流分享，学生自评，同学互评，教师点评 活动四：对学生的作品和表现进行考核 活动五：课程总结与分析	1. 素材资料的整合 2. 团队合作意识 3. 影视包装设计制作	8	
		影视包装	任务一：各大电视栏目影视包装制作（项目分析）	活动一：分析电视栏目的包装案例 活动二：收集素材	1. 掌握项目分析能力 2. 能够独立收集查询资料方法 3. 影视包装设计制作能	8

3	任务二:各大电视栏目影视包装制作 (项目制作)	活动一:制作一个电视台整体包装作品 活动二:画出脚本镜头	力 4. 动画包装合成能力	8
	任务三:大电视栏目影视包装制作 (项目合成)	活动一:制作电视台整体包装作品 活动二:画出脚本镜头 活动三:动画合成分组交流分享 活动四:对学生的作品和表现进行考核		8
	任务四:《奔跑吧兄弟栏目整体包装》 (项目分析)	活动一:分析电视栏目的包装案例 活动二:竞技类型的栏目包装设计素材收集和整理	1. 掌握项目分析能力 2. 能够独立收集查询资料方法 3. 影视包装设计制作能力 4. 动画包装合成能力 5. 3D 模型制作能力	8
	任务五:《奔跑吧兄弟栏目整体包装》 (项目制作)	活动一:制作一个竞技类栏目包装作品 活动二:画出脚本镜头		8
	任务六:《奔跑吧兄弟栏目整体包装》 (项目合成)	活动一:制作一个电视台整体包装作品 活动二:画出脚本镜头 活动三:动画合成分组交流分享 活动四:对学生的作品和表现进行考核		8
	任务七: 电视栏目片头制作案例——《企业中影传媒公司片头》 (项目分析)	活动一:企业类型的栏目包装设计素材 活动二:项目前期与中期制作 栏目包装剧本绘制分镜头	1. 市场调研能力 2. 团队合作能力 3. 影视包装设计制作能力	8
	任务八: 电视栏目片头制作案例——《企业中影传媒公司片头》 (项目制作)	活动一:制作一个中影企业栏目包装作品 活动二:画出脚本镜头		8
	任务九: 电视栏目片头制作案例——《企业中影传媒公司片头》 (项目合成)	活动一:制作一个电视台整体包装作品 活动二:画出脚本镜头 活动三:动画合成分组交流分享 活动四:对学生的作品和表现进行考核		8

4	影视短片	任务一：微电影（剧本）	活动一：片子整体架构 活动二：编写剧本活动 三：形成影视分镜头	1. 客户沟通交流和团队合作 2. 文案策划能力 3. 手绘表达能力	8
		任务二：微电影（拍摄）	活动一：场地安排 活动二：道具安排 活动三：灯光摄制组 活动四：场记安排等执行	1. 整体执行能力 2. 拍摄能力 3. 现场调度	8
		任务三：微电影（后期制作）	活动一：片子粗剪 活动二：精剪（音乐节奏卡位） 活动三：包装设计 活动四：调色合成 活动五：评价	1. 剪辑能力 2. 节奏把握能力 3. 调色能力	8
		任务四：mg动画（脚本）	活动一：完成片子的架构 活动二：做出故事脚本及影视分镜头	1. 创意策划 2. 团队沟通合作 3. 绘制分镜头技能	8
		任务五：mg动画（场景动画制作）	活动一：人物设计 活动二：场景绘制 活动三：mg动画（片段）	1. 电脑软件操作能力 2. 动画制作能力。	10
		任务六：mg动画（合成剪辑）	活动一：剪辑 活动二：包装 活动三：影片合成 活动四：评价	1. 剪辑能力 2. 节奏把握能力 3. 动画合成技能	12
		任务七：企业宣传片（剧本）	活动一：访问客户 活动二：编写剧本形成影视分镜头	1. 对产品和企业的沟通了解交流 2. 团队合作 3. 文案	12
		任务八：企业宣传片（拍摄）	活动一：场地 活动二：道具 活动三：灯光摄制组 活动四：场记	1. 整体执行能力 2. 拍摄能力 3. 现场调度	12
		任务九：企业宣传片（后期制作）	活动一：粗剪影片 活动二：精剪（音乐节奏卡位） 活动三：包装设计 活动四：调色合成 活动五：评价	后期剪辑制作调色节奏的把握	12

5	投影装置	任务一：BOX环境 (装置艺术)	活动一：空间概念导入 活动二：经典案例分析 活动三：装置艺术家	了解装置艺术，理解当代艺术思维，熟悉空间语言表达方式。	12
		任务二：BOX环境 (方案设计)	活动一：主题讨论 活动二：草图设计 活动三：模型制作	懂得将主题的空间转化，掌握多种媒体装置表达主题方式，运用模型表达设计构思。	12
		任务三：BOX环境 (影像设计)	活动一：动画设计 活动二：3D建模 活动三：投影模型结合	掌握声、光、电、图像、三维动画以及计算机程控技术与实体模型相融合的基本知识。	12
		任务四：实景空间 (选择现实环境 场景改造)	活动一：根据情境选择环境 活动二：利用环境进行构思 活动三：将设计用模型表现 活动四：施工图纸制作 活动五：对实体空间进行设计改造	1. 掌握现场勘测能力， 2. 懂得选用环境进行设计构思 3. 掌握工程制图的方法 4. 掌握现实空间改造的技术，熟悉空间改造的方法。	12
		任务五：实物投影 (新媒体动画设计制作)	活动一：新媒体动画设计制作	运用数字图像技术进行视觉动画设计制作	12
		任务六：实物投影 (投影加合成)	活动一：投影机的设计搭建 活动二：设备的连接操作 活动三：投影与物理空间的画面融合 活动四：视频动画的融合	1. 掌握投影机角度设计与投影 2. 掌握投影机的实操技术，熟悉投射到物理空间从而产生动态变化的新的视觉体验的表现形式。	12
		舞台影像	任务一：舞剧 (项目导入)	活动一：多媒体现代舞《无梦可梦》分析 活动二：阅读剧本 活动三：分析剧本 活动四：分组讨论 活动五：素材收集	1. 掌握舞剧影像设计思路 2. 掌握剧本分析的方法，运用集体的力量进行影像创意。 3. 掌握素材收集整理的方法，熟练运用信息技术进行素材的搜集

6	任务二：舞剧 (载体设计及制作)	活动一：空间载体设计 活动二：制作 活动三：计算机预演	掌握布景制作的基本方法熟悉计算机预演软件。	18
	任务三：舞剧 (影像制作)	活动一：分镜头脚本设计 活动二：”舞蹈人物拍摄 活动三：影像合成	1.掌握绿棚镜头设计、布光及抠像合成； 2.熟练运用剪辑软件进行影像制作	18
	任务四：实景空间 (选择现实环境场景改造)	活动一：根据情境选择环境 活动二：利用环境进行构思 活动三：将设计用模型表现 活动四：对实体空间进行设计改造	1.掌握现场勘测能力， 2.懂得选用环境进行设计构思 3.掌握工程制图的方法 4.掌握现实空间改造的技术，熟悉空间改造的方法。	18
	任务五：实物投影 (投影加合成)	活动一：投影机的设计搭建 活动二：设备的连接操作 活动三：投影与物理空间的画面融合 活动四：视频动画的融合	1.掌握投影机角度设计与投影 2.掌握投影机的实操技术，熟悉投射到物理空间从而产生动态变化的新的视觉体验的表现形式。	18

七、学时学分安排

数字媒体艺术设计专业课程学时与学分分配表

课程模块	学时数	学时占%	学分数	学分占%
基本素质课	632	25%	35	25%
专业基础(含专业群平台)课	594	23%	33	23%
专业核心课	468	18%	26	18%
专业拓展课(含选修)	270	11%	15	11%
综合实践课	594	23%	33	23%
合计	2558	100%	142	100%
理论课总学时	837	33%		
实践课总学时	1721	67%		
合计	2558	100%	142	100%

八、教学进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	考核方式	学时总数	理论教学	实践教学	按学年及学期教学周数					
										第一学年		第二学年		第三学年	
										18	18	18	18	18	18
										各课程每周学时数					
基本素质课	1	110010001	大学语文 I	必修	2	考试	36	24	12	2					
	2	110010002	大学语文 II	必修	2	考试	36	24	12		2				
	3	110010003	实用英语 I	必修	2	考试	36	24	12	2					
	4	110010004	实用英语 II	必修	2	考试	36	24	12		2				
	5	110010005	思想道德修养与法律基础 I	必修	1.5	考试	24	20	4	2 (12周)					
	6	110010006	思想道德修养与法律基础 II	必修	1.5	考试	24	20	4		2 (12周)				
	7	110010007	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 I	必修	2	考试	36	28	8			2			
	8	110010008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 II	必修	2	考试	36	28	8				2		
	9	110010009	党史国史	必修	2	考试	36	32	4			2			
	10	110010020	应用写作	必修	1	考查	18	12	6			2/9周			
	11	110010021	中国传统文化	必修	1	考查	18	12	6			2/9周			

	12	110010010	形势与政策	必修	1	考查	32	24	8	8/学期	8/学期	8/学期	8/学期		
	13	110010011	体育与健康 I	必修	2	考试	36	4	32	2					
	14	110010012	体育与健康 II	必修	2	考试	36	4	32		2				
	15	110010013	计算机应用基础 I	必修	1.5	考试	26	13	13	2 (13周)					
	16	110010014	计算机应用基础 II	必修	1.5	考试	28	14	14		2 (14周)				
	17	110010015	大学生心理健康教育	必修	2	考试	32	28	4		2 (16周)				
	18	110010016	创新创业通识课	必修	1	考查	18	14	4					2 /9周	
	19	110010017	大学生就业指导	必修	1	考查	18	14	4					2 /9周	
	20	110010018	军事理论	必修	2	考查	36	36	0	4/9周					
	21	110010019	安全教育 (含入学教育)	必修	1	考查	18	8	10	8/学期	2/学期	2/学期	2/学期	2/学期	2/学期
	22	110010025	大学生健康教育	必修	1	考查	16	16			2/8周				
	小计				35		632	423	209	12	12	6	2	2	
专业群平台课	22	114020027	手绘表现	必修	3	考查	54	8	46	8/7周					

	23	114020028	生活小品	必修	4	考查	72	16	56	8/9 周					
	24	114020029	数码摄影	必修	4	考查	72	24	48	12/6 周					
	25	114020030	ps 后期制作	必修	4	考查	72	16	48	8/9 周					
	小计				15		270	72	198						
专业基础课	26	114020031	影像基础	必修	3	考查	54	12	42		8/7 周				
	27	114020032	视听语言	必修	3	考试	54	36	18		8/7 周				
	28	114020033	影视剪辑 (PR)	必修	3	考查	54	12	42		8/7 周				
	29	114020034	文案与分镜	必修	3	考查	54	12	42		8/7 周				
	30	114020035	数码音频	必修	3	考查	54	12	42			8/7 周			
	31	114020036	3dmax 基础	必修	3	考查	54	12	42			8/7 周			
	小计					18		324	96	228					
专业核心课	32	114020037	影视特效 (AE)	必修	4	考查	72	12	60			4/18 周			

	33	114020038	三维动画 (C4D)	必修	4	考查	72	12	60			4/18周		
	34	114020039	影视包装 (AE+C4D)	必修	4	考查	72	16	56				8/9周	
	35	114020040	影视短片	必修	5	考查	90	16	74				8/12周	
	36	114020041	投影装置	必修	4	考查	72	16	56				8/9周	
	37	114020042	舞台影像	必修	5	考查	90	16	74				8/12周	
	小计				26		468	88	380					
公共选修课	38		公共选修课	公选	6	考查	108	72	36					
	小计				6		108	72	36					
专业拓展课	39	114020077	素描	必选	2	考试	36	4	32	4/9周				
	40	114020078	色彩	必选	2	考试	36	4	32	4/9周				
	41	114020043	影视作品赏析	专选	2	考查	36	32	4		4/9周			
	42	114020044	灯光设计	专选	3	考查	54	16	38		8/7周			
	小计				9		162	56	106					
综合实践课	43	114020045	专业考察(数字媒体艺术设计)	必修	2	考查	36	0	36				2周	

44	114020046	顶岗实习(数字媒体艺术设计)	必修	24	考查	432	0	432			2周	4周	6周	12周
45	114020047	毕业设计(数字媒体艺术设计)	必修	7	考查	126	30	96					10/12周	
小计				33		594	30	564						
总计				142		2558	837	1721						

备注：1.劳动教育作为常规主题班会课活动，原则上安排在周二下午 17:00-17:30 进行，计 1 学分，18 学时。

2.军训作为活动开展，安排在新生开学的第一学期，具体时间按照教育厅文件规定，两周，计 2 学分，36 学时。

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 专任教师

序号	核心课程	主讲教师（条件）
1	影视特效 (AE)	专任教师具有“双师型”素质的中级以上职称教师；企业兼职教师具有五年以上影视后期工作经历。
2	三维动画 (C4D)	专任教师具有“双师型”素质的中级以上职称教师；企业兼职教师具有五年以上影视后期工作经历。
3	影视包装	专任教师具有“双师型”素质的中级以上职称教师；企业兼职教师具有五年以上影视后期工作经历。
4	影视短片	企业兼职教师具有五年以上本专业设计工作经历。
5	投影装置	企业兼职教师具有五年以上本专业设计工作经历。
6	舞台影像	专任教师具有“双师型”素质的中级以上职称教师；企业兼任教师具有五年以上空间影像设计工作经历。

2. 兼职教师

序号	课程	兼职教师（条件）
1	手绘表现	兼任教师具有本科或以上学历，具有扎实的美术功底与专业知识和技能。
2	生活小品	兼任教师具有本科或以上学历，具有扎实的美术功底与三维空间转换能力，具有模型创作实践经验。
3	数码摄影	兼任教师具有本科或以上学历，具有摄影创作实践的经历。
4	视听语言	兼任教师具有本科或以上学历，具有本专业相关企业岗位工作经验。
5	影像基础	兼任教师具有本科或以上学历，具有摄像机操作的实战经验。
6	影视剪辑	兼任教师具有本科或以上学历，具有影视传媒相关企业工作经验，具有影视剪辑实战经历，熟练应用 Adobe Premiere 软件。
7	文案与分镜	兼任教师具有本科或以上学历，具有影视传媒相关企业工作经验。
8	影视特效	兼任教师具有本科或以上学历，具有影视后期相关岗位工作经验，

	(AE)	熟练应用 After Effects 软件。
9	三维动画 (C4D)	兼任教师具有本科或以上学历,具有扎实的数字媒体艺术设计专业知识和技能,具有影视包装相关岗位工作经验,熟练应用 CINEMA 4D 软件。
10	影视包装 (AE+C4D)	兼任教师具有本科或以上学历,具有影视包装相关岗位工作经验,熟练应用 After Effects 和 CINEMA 4D 软件。
11	影视短片	兼任教师具有本科或以上学历,具有影视传媒相关企业工作经验,熟练应用于数字媒体相关设计软件。
12	数码音频	兼任教师具有本科或以上学历,具有影视传媒相关企业工作经验,熟练应用于数字媒体相关设计软件。
13	毕业设计	兼任教师具有本科或以上学历,具有影视传媒相关企业工作经验,熟练应用于数字媒体相关设计软件,参加过数字媒体各类项目的创作实践经历。

(二) 教学设施

1. 校内实训基地

数字媒体艺术设计专业校内实训环境

序号	实训室名称	主要实训项目	对应课程名称	学生数
1	摄影实训室	《舞剧妆容模特》	数码摄影	30
		《玻璃产品》 《舞台妆面模特》 《光绘摄影》	影像基础	30
2	小剧场	《岭南光阴》 《RIO 鸡尾酒商业推广项目》 《昆明水上投影秀》 《粤剧传统影像创作》	影视短片 毕业设计	250
3	影视工作室	影视项目制作实训	影视包装 舞台影像 影视短片	20

2. 校外实训基地

序号	基地所在单位名称	主要合作内容	接纳学生数
1	广州光熠文化发展有限公司	1.《财富》全球论坛 2.《昆明水上投影秀》	3-4 人

2	广州东土传媒有限公司	1. 实训认岗实训 2. 专业课程授课 3. 微电影制作	1-2 人
3	广州中影传媒有限公司	1. 专业课程授课 2. 影视项目制作	3-5 人

（三）教学资源

1. 专业教材的选用：

- （1）正确的政治方向及明确的专科类院校培养目标；
- （2）教材的系统性要根据课程要求教学内容和长期积累的教学经验而定；
- （3）教材的时代性同时要突出其应用性和针对性。

2. 数字资源配备

- （1）从实际出发，高校图书及数字资源服务的对象是学生；
一是教学 二是教师科研 三是学习拓展；
- （2）突出学院办学特色，学科优势，区分出和其他院校数字信息资源，在特色的选择上做到人无我有，人有我特，人特我优的特点。

（四）教学方法

1.公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，注重培养学生在数字媒体技术应用领域的综合素养及技能，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和形成和可持续发展奠定基础。

2.专业技能课：根据专业培养目标，结合企业生产与生活实际，选择合适的教学内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，及综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性。

3.教学管理：教学管理要更新观念，改变传统的教学管理方式，以数字媒体技术应用市场的行业规范为实际的教学管理要求。教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；要加强对教学过程的质量监控，改

革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

（五）学习评价

1. 课程考核

（1）课堂教学效果评价方式

采取灵活多样的评价方式，主要包括作业、课堂提问、课堂出勤、过程性项目成果考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

（2）实训实习效果评价方式

a 实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合等形式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

b 顶岗实习评价

顶岗实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次，多方面的评价方式。

2. 评价方式

考核项目		考核方法	比例
程考核	态度纪律	根据作业完成情况、课堂回答问题、课堂实践示范、上课考勤情况由教师和学生干部综合评定学习态度纪律得分；	20%
	项目制作	根据学生完成情况及质量相结合的方式评定成绩；	40%
终结考核	期末项目任务成果	由教师和企业评定成绩（项目或任务成果）	40%
合计			100%

（六）质量管理

1. 教学管理与质量监控机制

完善教学管理与质量监控体系，建立质量监控与教学评估常态机制。实行教、管结合与管、评分离措施，定期进行全面的教学质量检查与评估。高校应建立起对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等全方位、分层次的质量管理体系。高校应定期组织教学质量评审、教学工作水平评估、专业评估（认证）、

专项评估等工作。高校应建立教学质量负责制，以领导听课、专家督导、同行评议、学生评教等方式，对教学运转进行过程化管理。

2. 教学管理队伍

形成从学校分管校领导、教务处、教学质量监控与评估中心等专职教学管理人员，到相关专业各院（系、部）分管教学工作的院长（主任）教研室主任共同组成的体系化教学管理队伍；注重教学管理队伍培训，强调服务意识，积极开展针对本专业教学管理的研究工作。

3. 质置保障体系

（1）教学管理制度规范、完备，严格执行各教学环节质域标准，教学运行平稳有序建立专业教学档案制度及常态化的自我评估制度，各专业教学档案应规范、完整。

（2）合理控制班级授课规模，专业主干课程教学应以小班为主，加强教学的师生互动。通过评课、评教的方式，及时了解开设课程与学生知识结构要求及社会需要的契合度，掌握教师的课程讲授水平课堂组织能力和教学效果。

4. 毕业生及其就业质量

本科生毕业及其就业质该，是本科教学质设的重要评价标准之一，是教学质适的效果反映。学校应通过对毕业生的就业信息收集、跟踪和统计，建立完善的毕业生就业质量报告，通过对毕业生的调查和对社会相关专业的人才的需求，并依此来调整专业设置、培养目标及课程体系；对师资队伍、教学条件、教学质量管理制度进行适时调整，确保学校办学定位和人才培养目标与国家和区域经济社会发展需求的适应度，切实保障并不断提高数字媒体专业人才培养质量。

十、毕业要求

（一）毕业要求

本专业本方向学生取得 142 学分，并取得课外实践活动 8 学分，以及基本技能证书，准予毕业。学生提前修满学分者，可提前毕业。对于在规定年限内难以完成所要求学分者，可申请延长学习时间，最长可延期 2 年。

（二）职业资格证书要求

证书名称	认证机构
视频特效工程师（ACCD）	中国数字艺术教育联盟（acaa）

视频合成工程师（ACCD）	中国数字艺术教育联盟（acaa）
多媒体制作员	广东省人力资源和社会保障厅

十一、其他

聘任企业专家为本专业的专业带头人，指导数字媒体艺术设计人才培养计划的规划与设计；对整个专业的学术讲座与社会实际案例的分享；带领专业核心老师参与社会实际案例的实战；推进学生优秀案例与社会企业互动，让学生能在企业中实战；指导学生的课程实践；聘请企业专家参与人才培养方案的制订，担任核心课程《影视包装》《舞台影像》和《影视短片》的主讲教师，参与毕业班的《毕业设计》指导。