

数字媒体艺术本科人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体艺术

专业代码：130508

二、专业介绍

数字媒体艺术是面向数字经济与人工智能时代发展的交叉学科，服务数字化社会与智能媒体发展需求，强调艺术设计、数字技术与人工智能应用的深度融合。专业注重学生在人文素养、艺术审美、数字技术、创新思维与实践能力等方面的综合培养，既不同于传统计算机科学，也区别于传统艺术设计，而是在多学科交叉融合基础上，综合数字技术、艺术设计、互联网思维、人工智能应用、数字生活与智能交互等领域的新型艺术设计专业。

本专业以培养高素质创新应用型人才为目标，培养学生系统掌握数字媒体艺术设计理论、创作流程与技术方法，具备数字内容创作、交互设计、用户体验设计、数字影像创作与人工智能辅助设计等能力。教学坚持以学生创作为中心，突出艺术与科技融合、理论与实践结合，通过项目驱动、校企协同和实践创新相结合的人才培养模式，培养具有创新精神、团队协作能力和行业视野，能够在数字创意产业及相关领域从事设计、创作、策划与运营工作的高素质应用型人才。

本专业以培养高素质创新应用型人才为目标，立足地方经济文化，有以下专业特色：

1. 艺术与科技融合的人才培养模式。顺应数字媒体艺术学科交叉融合的发展趋势，充分发挥综合性大学学科资源优势，推动艺术设计、数字技术与人工智能的深度融合，培养兼具设计创新能力与技术应用能力的复合型人才。

2. 面向未来的课程体系建设。围绕数字媒体艺术行业发展需求，构建涵盖数字内容创作、交互设计、用户体验设计、数字影像创作、游戏与数字娱乐设计以及人工智能辅助设计等方向的课程体系，强化人文艺术与科技创新融合，突出跨学科培养特色。

3. 项目驱动与校企协同育人。依托校企合作平台和实践教学资源，实施项目化教学模式，将真实项目引入课堂，强化学生在数字媒体设计、数字文创开发和交互创新中的实践能力与创新能力培养。

4. AI 赋能设计创新。积极探索人工智能辅助设计（AIGC）与人机协同创作模式，将 AI 技术融入数字内容生成、交互体验设计和创意表达过程，培养适应未来数字创意产业发展的创新设计人才。

5. 服务区域文化与产业发展。立足广东惠州，面向粤港澳大湾区数字经济与文化创意产业发展需求，聚焦岭南文化数字化传播、非遗数字化创新、数字文创开发和数字文旅设计实践，培养具有社会责任感和文化创新能力的应用型人才。

三、培养目标

（1）专业发展预期

随着数字经济、人工智能、虚拟现实、数字孪生等新一代信息技术的快速发展，数字创意产业已成为推动经济社会发展的重要力量。数字媒体艺术作为融合艺术设计、数字技术与智能创新的新兴交叉学科，广泛应用于互联网、新媒体传播、数字文创、游戏与数字娱乐、数字展示、智慧文旅等领域，已成为数字经济时代最具活力和发展潜力的专业方向之一。

国家持续推进数字中国建设、人工智能创新发展和文化数字化战略实施，对兼具艺术创新能力、数字技术应用能力和跨学科协同能力的数字媒体艺术人才需求持续增长。未来数字媒体艺术专业将在数字内容创作、人机交互设计、用户体验设计、数字文化传播、数字文创开发及人工智能辅助设计等领域发挥重要作用，具有广阔的发展空间和良好的就业前景。

（2）专业发展定位

本专业立足粤港澳大湾区数字经济与文化创意产业发展需求，坚持艺术设计、数字技术与人工智能融合发展的培养理念，以数字内容创作、交互设计、用户体验设计、数字影像创作、游戏与数字娱乐设计、数字文创开发等方向为重点，构建“艺术+技术+AI+产业”协同育人体系。

依托惠州学院综合性大学多学科交叉优势，积极推进新文科建设背景下“文理工艺”融合发展，强化跨学科、跨领域协同创新能力培养，注重学生国际视野、创新意识、设计思维与实践能力塑造，培养适应数字时代发展需求、服务区域经济社会发展的高素质应用型人才。

（3）培养目标

专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的人文素养、社会责任感和职业道德，系统掌握数字媒体艺术设计的基本理论、专业知识与技术方法，具备数字内容创作、交互设计、用户体验设计、数字影像创作、数字文创开发及人工智能辅助设计等能力，能够运用数字技术与设计创新方法解决实际问题的高素质应用型人才。

毕业生应具备较强的创新思维、艺术审美能力、数字媒体创作能力和团队协作能力，具有国际视野、终身学习意识和跨学科协同能力，能够在互联网企业、新媒体机构、文化创意产业、游戏与数字娱乐企业、数字展示与数字文旅机构以及政府、教育和企事业单位相关部门从事数字内容创作、设计研发、项目策划、运营管理及相关工作。

专业坚持艺术与科技融合、创新与实践并重的人才培养理念，培养能够适应人工智能时代数字创意产业发展需求，兼具艺术创新能力、数字技术应用能力与人机协同创作能力的新时代数字媒体艺术人才。

本专业毕业生五年左右应达到以下培养目标：

培养目标 1：培养德、智、体、美、劳全面发展的社会主义建设者和接班人，热爱祖国，具有正确的世界观、人生观和价值观，能够自觉践行社会主义核心价值观，具备良好的职业道德、社会责任感和团队协作精神，具有敬业精神、法治意识和文化自信。

培养目标 2：系统掌握数字媒体艺术设计的基本理论、专业知识与设计方法，具备数字内容创作、交互设计、用户体验设计、数字影像设计及数字文创开发等专业能力，能够综合运用艺术设计思维与数字技术手段开展创意设计与实践应用。

培养目标 3：具备较强的数字媒体设计实践能力与软件应用能力，能够熟练运用数字设计工具与人工智能辅助设计技术（AIGC）开展创意表达与内容生成；具有良好的审美能力、逻辑思维能力、沟通表达能力与团队协作能力，能够在真实项目中发现、分析问题并解决问题。

培养目标 4：具有终身学习能力与持续发展能力，具备国际视野与跨文化理解能力，能够适应数字经济与人工智能时代不断变化的产业环境；能够在互联网、新媒体、数字文创、游戏与数字娱乐、数字展示与数字文旅等领域从事设计、创作、策划、运营及相关工作。

四、毕业要求

经过本专业学习，学生应达到的毕业要求：

1. 基础知识：具有本学科领域必需的艺术基础理论，具有计算机科学与技术的基本理论、知识和技能。

1.1 掌握艺术设计基础理论与数字媒体艺术相关基本知识，具备良好的艺术审美能力与视觉表达基础。

1.2 掌握数字媒体艺术及相关交叉学科的基础理论与方法，能够对专业问题进行分析与判断。

1.3 了解数字媒体艺术学科发展历史与前沿趋势，具备国际视野与前瞻意识。

2. 专业知识：系统掌握本专业领域的基本理论、专业知识，了解数字及媒体领域的最新发展，并能将所学知识用于解释本专业领域现象。

2.1 系统掌握数字媒体艺术设计的基础理论、专业知识与方法体系，了解数字内容创作与智能媒体发展的最新动态。

2.2 掌握数字媒体艺术在交互设计、用户体验设计、数字影像与数字文创等领域的核心知识。

2.3 具备跨学科学习能力，能够融合艺术设计、数字技术与人工智能相关知识开展综合设计实践。

3. 专业技能：熟练掌握数字媒体艺术设计创作的专业技能和设计实践方法。

3.1 具备完整的数字媒体艺术设计流程能力，能够独立完成从创意构思到设计实现的全过程。

3.2 具备设计思维与批判性分析能力，能够从用户体验与视觉传播角度理解与评价设计作品。

3.3 掌握数字化设计表达方法，能够完成数字内容创作、交互设计与多媒体作品设计与实现。

3.4 能够运用人工智能辅助设计技术（AIGC）参与创意生成与设计优化。

4. 软件技能：能够恰当使用本专业相关设计软件以及现代信息技术和分析工具，对本专业领域数据信息进行收集和分析处理，完成所从事的专业任务。

4.1 熟练掌握图形图像处理、视频编辑、三维建模及交互设计等数字媒体制作软件。

4.2 具备数字媒体与新媒体技术应用能力，能够使用主流数字创作工具进行设计实践。

4.3 具备数字技术基础应用能力，了解网络技术与数字传播技术在设计中的应用方式。

5. 应用能力：能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究，提出相应对策和建议，并形成解决方案。

5.1 能够综合运用艺术设计原理与数字技术方法，对数字媒体设计问题进行分析与判断。

5.2 能够提出系统性设计解决方案，并完成数字媒体艺术作品的整体设计与实现。

5.3 具备以用户体验与交互设计为导向的问题分析与解决能力。

6. 沟通交流：能够使用书面和口头表达方式与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流。

6.1 能够使用书面与口头方式与业界同行及社会公众进行有效沟通与交流。

6.2 能够规范撰写设计方案、项目报告及相关设计文档，并清晰表达设计思想。

7. 团队协作：具有团队协作意识，能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事。

7.1 具备团队协作意识，理解多学科协作在数字媒体项目中的重要性。

7.2 能够在团队项目中承担相应角色，并与成员协同完成设计任务。

8. 终身学习：具有自主学习和终身学习意识，有创新创业能力及不断学习与适应发展的能力。

8.1 具备自主学习与持续学习能力，能够适应数字技术与设计方法的持续更新。

8.2 具备创新意识与创业能力，能够持续适应数字创意产业发展需求。

9. 职业道德：具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。具有人文素养、科学精神和社会责任感，熟悉本专业领域相关法律法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道德和职业规范，对知识产权保护、可持续发展等有充分的认识和一定的实现能力。

9.1 具备良好的人文素养、社会责任感与职业道德意识。

9.2 遵守行业规范与法律法规，具备知识产权意识与设计伦理意识。

9.3 关注可持续发展理念，能够在设计实践中体现社会价值与文化责任。

10. 国际视野：能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

10.1 具备跨文化交流能力，能够在多元文化背景下进行设计沟通与表达。

10.2 了解国际数字媒体艺术发展动态，具备一定的国际设计视野与学习能力。

11. 身心健康：热爱祖国，践行社会主义核心价值观，增进对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。具有敬业爱岗、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、团结合作的思想道德品质。达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄和良好的心理素质。

11.1 践行社会主义核心价值观，具备正确的世界观、人生观与价值观。

11.2 具备积极进取、创新探索与艰苦奋斗精神，具有良好心理素质与社会适应能力。

11.3 达到国家规定的大学生体质健康标准，具备健康体魄与良好生活习惯。

五、学制与修业年限

学制：4 年

修业年限：4-6 年

六、授予学位

授予学位：艺术学学士

七、主干学科

主干学科：艺术学、设计学、传播学、美学、心理学

八、专业核心课程与特色课程

中外设计艺术史、数字媒体艺术概论、设计美学、设计心理学、用户体验设计、交互设计、数字信息可视化、非遗数字化设计、算法生成艺术、人工智能与创意设计、视觉信息编排设

计。

九、实务课程

服务设计、互动展示设计、影像叙事、游戏 CG 设计、动态图形设计、数字影像创意与制作、三维设计、移动应用开发、视觉特效基础、数字游戏创作、数字 IP 设计、技术美术、界面设计、毕业实习、毕业设计。

十、自主学习课程

3D Max、Rhino/KeyShot

十一、全英/双语课程

专业英语

十二、课程体系及最低毕业要求

课程结构		学时			学分		
		理论	实践	合计	理论	实践	合计
公共必修课程平台		4450	240	690	30	3.5	33.5
通识教育课程平台（跨专业、跨系、跨校选修课程）		168	24	192	10.5	1.5	12
学科基础课程平台		224	200	424	12	14.5	26.5
专业教育课程平台	专业必修课程	192	336	528	13	20	63
	专业限选课程	120	200	320	5	15	
	专业任选课程	40	120	160	3	7	
专项实践课程平台	公共实践课程	24	4	28	2	2	20
	专业实践课程			96	6	10	
个性培养课程平台	课外自主实践	二级学院和教务部根据学校有关管理办法认定学分。					
	朋辈教育	以项目形式组织实施					
总计（必修/选修）							
最低毕业要求		2550			155		

十三、毕业要求实现矩阵

毕业要求实现矩阵

毕业要求	指标点	相关课程
基础	1.1 掌握艺术设计基础理论与数字媒体艺术相关基本知识，具备良好的艺术审美能力与视觉	专业导学、造型基础、中外设计艺术史、数字与体验、数字媒体艺术概论、动态视觉基础、

知识	表达基础。	设计美学、人工智能与创意设计、视觉信息编排设计
	1.2 掌握数字媒体艺术及相关交叉学科的基础理论与方法,能够对专业问题进行分析与判断。	造型基础、中外设计艺术史、数字与体验、数字媒体艺术概论、电脑图形处理技术、动态视觉基础、设计美学、人工智能与创意设计、视觉信息编排设计
	1.3 了解数字媒体艺术学科发展历史与前沿趋势,具备国际视野与前瞻意识。	专业导学、中外设计艺术史、数字与体验、数字媒体艺术概论、动态视觉基础、设计美学、人工智能与创意设计、视觉信息编排设计
专业知识	2.1 系统掌握数字媒体艺术设计的基础理论、专业知识与方法体系,了解数字内容创作与智能媒体发展的最新动态。	设计心理学、算法生成艺术、数字信息可视化、用户体验设计、互动展示设计
	2.2 掌握数字媒体艺术在交互设计、用户体验设计、数字影像与数字文创等领域的核心知识。	交互设计、算法生成艺术、数字信息可视化
	2.3 具备跨学科学习能力,能够融合艺术设计、数字技术与人工智能相关知识开展综合设计实践。	设计心理学、算法生成艺术、影像叙事
专业技能	3.1 具备完整的数字媒体艺术设计流程能力,能够独立完成从创意构思到设计实现的全过程。	界面设计、用户体验设计、服务设计、游戏 CG 设计、视觉信息编排设计
	3.2 具备设计思维与批判性分析能力,能够从用户体验与视觉传播角度理解与评价设计作品。	设计心理学、用户体验设计、游戏动画基础与镜头语言、数字媒体编程基础
	3.3 掌握数字化设计表达方法,能够完成数字内容创作、交互设计与多媒体作品设计与实现。	电脑图形处理技术、互动展示设计、服务设计、游戏动画基础与镜头语言、数字影像创意与制作、移动应用开发、数字媒体编程基础
	3.4 能够运用人工智能辅助设计技术(AIGC)参与创意生成与设计优化。	交互设计、界面设计、影像叙事、人工智能与创意设计、游戏动画基础与镜头语言、视觉特效基础
软件技能	4.1 熟练掌握图形图像处理、视频编辑、三维建模及交互设计等数字媒体制作软件。	电脑图形处理技术、影像叙事、数字 IP 设计、数字媒体编程基础、视觉特效基础
	4.2 具备数字媒体与新媒体技术应用能力,能够使用主流数字创作工具进行设计实践。	数字信息可视化、互动展示设计、游戏 CG 设计、数字影像创意与制作、移动应用开发
	4.3 具备数字技术基础应用能力,了解网络技术与数字传播技术在设计中的应用方式。	游戏 CG 设计、游戏动画基础与镜头语言、数字影像创意与制作、非遗数字化设计、数字媒体编程基础
应用能力	5.1 能够综合运用艺术设计原理与数字技术方法,对数字媒体设计问题进行分析与判断。	移动应用开发、三维设计、非遗数字化设计、数字游戏创作、技术美术
	5.2 能够提出系统性设计解决方案,并完成数字媒体艺术作品的整体设计与实现。	三维设计、视觉特效基础、数字 IP 设计、数字游戏创作、技术美术、毕业实习
	5.3 具备以用户体验与交互设计为导向的问题分析与解决能力。	三维设计、视觉特效基础、数字 IP 设计、数字游戏创作、技术美术、毕业实习、毕业论文
沟通	6.1 能够使用书面与口头方式与业界同行及社会公众进行有效沟通与交流。	设计考察、毕业论文、技术美术

交流	6.2 能够规范撰写设计方案、项目报告及相关设计文档，并清晰表达设计思想。	非遗数字化设计、互动展示设计、服务设计、用户体验设计、设计考察、毕业实习
团队协作	7.1 具备团队协作意识，理解多学科协作在数字媒体项目中的重要性。	设计考察、服务设计、界面设计、交互设计、数字影像创意与制作
	7.2 能够在团队项目中承担相应角色，并与成员协同完成设计任务。	服务设计、界面设计、交互设计、技术美术
终身学习	8.1 具备自主学习与持续学习能力，能够适应数字技术与设计方法的持续更新。	设计美学、专业任选课、专业导学、大学生职业生涯规划、马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和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、中国近现代史纲要、
	8.2 具备创新意识与创业能力，能够持续适应数字创意产业发展需求。	专业见习、大学体育、劳动教育、大学生心理健康教育、毕业实习、设计考察、思想道德与法治、形势与政策
职业道德	9.1 具备良好的人文素养、社会责任感与职业道德意识。	思想道德与法治、创新创业基础、就业指导、大学生职业生涯规划
	9.2 遵守行业规范与法律法规，具备知识产权意识与设计伦理意识。	形式与政策、创新创业基础、就业指导、大学生职业生涯规划
	9.3 关注可持续发展理念，能够在设计实践中体现社会价值与文化责任。	思想道德与法治、形式与政策、就业指导、大学生职业生涯规划
国际视野	10.1 具备跨文化交流能力，能够在多元文化背景下进行设计沟通与表达。	大学英语 1/ 大学日语 1、大学英语 2/ 大学日语 2
	10.2 了解国际数字媒体艺术发展动态，具备一定的国际设计视野与学习能力。	综合素质系列、中外设计艺术史、设计美学、形势与政策、专业任选课
身心健康	11.1 践行社会主义核心价值观，具备正确的世界观、人生观与价值观。	马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和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、中国近现代史纲要、思想道德与法治、形势与政策
	11.2 具备积极进取、创新探索与艰苦奋斗精神，具有良好心理素质与社会适应能力。	马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和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、中国近现代史纲要、思想道德与法治、形势与政策
	11.3 达到国家规定的大学生体质健康标准，具备健康体魄与良好生活习惯。	大学体育、大学生心理健康教育

十四、教学进程表

表一：数字媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表

1、理论教学										
课程类别	课程中文名称	课程英文名称	学分	总学时	理论教学	实践教学	考核方式	开课学期	周学时	开课单位
公共必修	马克思主义基本原理	Basic Principles of Marxism	3	48	48	0	考试	3	3	马克思主义学

课程	习近平新时代中国特色社会主义思想	Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	48	48	0	考试	4	3	院
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Mao Zedong Thought and Introduction to Socialist Theory with Chinese Characteristics	2	32	32	0	考试	5	2	
	中国近现代史纲要	Outline of Modern and Contemporary Chinese History	2	32	32	0	考试	2	3	
	思想道德与法治	Ideology, morality and rules of law	3	48	48	0	考试	1	3	
	形势与政策	Situation and Policy	2	64	64	0	考查	1-8		
	大学英语 1/ 大学 日语 1	College English 1/ College Japanese 1	2	36	24	12	考试	1	3	外国语学院
	大学英语 2/ 大学 日语 2	College English 2/ College Japanese 2	2.5	48	24	24	考试	2	3	
	大学生职业生涯规划	Career Planning for College Students	1	19	15	4	考查	1	2	学生工作部
	就业指导	Employment Guidance	1	19	15	4	考查	6	2	
	创新创业基础	Entrepreneurship Guidance	2	32	12	20	考查	2	2	经济管理学院
	劳动教育	Labor Education Theory	1	32	8	24	考查	1-6	2	教育科学学院 二级学院
	军事理论	Military Theory	2	36	36	0	考查	1	3	武装部
	国家安全教育	Education of National Security	1	16	8	8	考查	2-7	2	二级学院
	大学体育	Physical Education	4	144	8	136	考查	1-4	2	体育学院
	大学生心理健康教育	Psychological Health Education	2	36	28	8	考查	1-2	3	教育科学学院
合计			33.5	690	450	240				
学科基础必修	专业导学	Subject Cognition	0.5	8	8	0	考查	1	8	美术与设计学院
	造型基础	Basic Modeling	2	32	8	24	考	1	12	

课程								查			
		中外设计艺术史	Chinese and Foreign History of Art Design	2	32	28	4	考试	1	2	
		数字与体验	Digital and Experience	3	48	16	32	考查	1	12	
		数字媒体艺术概论	The Photography Foundation	2	32	8	24	考试	1	2	
		电脑图形处理技术	Computer Graphics Processing Technology	3	48	16	32	考查	1	12	
		数字媒体编程基础	Fundamentals of Digital Media Programming	3	48	32	16	考试	2	12	
		动态视觉基础	Fundamentals of Motion Graphics	2	32	28	4	考查	2	12	
		设计美学	Design Aesthetics	2	32	28	4	考查	2	2	
		人工智能与创意设计	Artificial Intelligence and Creative Design	2	32	28	4	考查	2	16	
		视觉信息编排设计	Visual Information Layout and Arrangement Design	3	48	16	32	考查	2	16	
		大学人工智能A	College Artificial Intelligence A	2	32	24	8	考试	3	2	
		合计			26.5	424	224	200			
专业教育课程	必修	设计心理学	Psychology of Design	2	32	28	4	考查	3	2	美术与设计学院
		用户体验设计	User Experience Design	4	64	28	36	考查	3	16	
		算法生成艺术	Algorithmic Generative Art	3	48	16	32	考查	3	12	
		影像叙事	Visual Storytelling	4	64	28	36	考查	4	16	
		界面设计	Interface Design	4	64	16	48	考查	4	16	
		数字信息可视化	Data and Information Visualization	4	64	28	36	考查	5	16	
		交互设计	Interaction Design	4	64	16	48	考查	5	16	
		互动展示设计	New Media Exhibition Design	4	64	16	48	考查	6	16	
		服务设计	Service Design	4	64	16	48	考查	6	16	
		小计			33	528	192	336			

限 选	学生应在以下限选课程中选修 20 学分									
	游戏 CG 设计	Game CG Design	3	48	28	20	考 查	3	16	美 术 与 设 计 学 院
	非遗数字化设计	Digital Folk Culture Design	3	48	16	32	考 查	3	16	
	三维设计	3D Image Design	3	48	16	32	考 查	3	16	
	数字 IP 设计	Digital IP Design	3	48	16	32	考 查	4	16	
	数字影像创意与制作	Digital Image Creativity and Production	4	64	16	48	考 查	4	16	
	游戏动画基础与镜头语言	Fundamentals of Game Animation and Cinematic Language	4	64	16	48	考 查	4	16	
	移动应用开发	Mobile Application Development	4	64	16	48	考 查	5	16	
	视觉特效基础	Fundamentals of Visual Effects (VFX)	4	64	16	48	考 查	5	16	
	数字游戏创作	Digital Game Innovation	4	64	16	48	考 查	6	16	
	技术美术	Fundamentals of Technical Art	4	64	16	48	考 查	6	16	
小计		20	320	128	192					
任 选	学生应在以下任选课程中选修 10 学分									
	中华美学精神	The Spirit of Chinese Aesthetics	2	32	24	8	考 查	3	2	美 术 与 设 计 学 院
	◎工艺美术赏析	Appreciation of Arts and Crafts	2	32	24	8	考 查	3	2	
	书法赏析与训练	Calligraphy Appreciation and Training	1	16	2	14	考 查	3	4	
	◎农民画鉴赏	Appreciation of Farmer Paintings	2	32	28	4	考 查	3	2	
	微课制作	Micro-Lesson Production	2	32	4	28	考 查	3	8	
	Rhino/Keyshot	Rhino/Keyshot	3	48	8	40	考 查	3	16	
	综合版画制作	Printmaking and Mixed Media	2	32	4	28	考 查	3	8	
	实验水墨	Experimental Ink Painting	2	32	4	28	考 查	4	8	
	公共陈设设计	public display design	3	48	8	40	考 查	4	16	

	陶艺	Ceramics	3	48	8	40	考查	4	16	
	农民画综合材料创作	Farmer Painting with Comprehensive Materials	3	48	8	40	考查	4	16	
	篆刻	Seal Cutting	1	16	2	14	考查	4	4	
	◎3D max	3D max	2	32	8	24	考查	5	2	
	文化创意产品设计	Cultural and Creative Product Design	3	48	8	40	考查	5	16	
	◎定制家居与智能设计	Custom Home With Intelligent Design	3	48	8	40	考查	5	2	
	◎数字媒体艺术工作室 1	Visual Communication Design Studio 1	2	32	8	24	考查	5		
	艺术设施与装置	Art facilities and installations	3	48	8	40	考查	6	16	
	产品展示设计	Product Display Design	3	48	8	40	考查	6	16	
	☆专业英语	English for Art and Design Majors	2	32	8	24	考查	6	8	
	◎数字媒体艺术工作室 2	Visual Communication Design Studio 2	2	32	8	24	考查	6		
	农民画综合材料创作	Farmer Painting with Comprehensive Materials	3	48	8	40	考查	4	16	
	小计									
合计			10	160	64	96				
通识教育课程	总学分不少于 12 学分。									
	类型	模块	修读要求							
	人文艺术类	哲学与思维	必选《逻辑与批判性思维》0.5 学分							
		历史与文化								
		艺术素养	不少于 2 学分							
		四史	不少于 1 学分							
	社会科学类	经济与社会								
		沟通与领导								
		外语素养	不少于 2 学分							
	自然科学类	科学与研究								
		健康与生活								
数智素养		不少于 2 学分								
综合素质系列	讲座	1.5 学分，各专业学生至少参与 10 次讲座。								
合计			12	192	168	24				

总计	135	231 4	1226	1088				
----	-----	----------	------	------	--	--	--	--

备注：1.新生第一学期按 12 周安排课程，其他学期可以按 16 周以内安排课程。

2.“形势与政策”由马克思主义学院负责第三至六学期的教学，其余学期由二级学院负责。

3.“劳动教育”理论部分由教育科学学院在第一学期完成，实践部分由各二级学院在第二到第六学期负责组织完成。

4.课程教育方式：○表示嵌入式课程，◎表示自主学习课程，△表示实务课程，☆表示全英/双语课程。

表二、数字媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表（续）

2、专项实践教学和个性培养课程										
课程类别		课程中文名称	课程英文名称	学分	周数	总学时	实验学时	上机学时	开课学期	开课单位
专项实践教学	公共实践课程	入学教育	Freshman Orientation	-	20 学时，不计学分				1	学生工作部
		毕业教育	Graduation Education	-	8 学时，不计学分				8	
		军事训练	Military Training	2	2				1	武装部
		美育实践	Aesthetic Education Practice	-	-				1-8	美育与通识教育中心
		思想政治理论综合实践	Comprehensive Practice of Ideological and Political Theory Course	2	4				1-4	马克思主义学院团委
	专业实践课程	设计考察	Design Investigation	1	2				3	二级学院
		创意思维表达	Creative Thinking Expression	2		48	12	36	4	
		专业见习	Perceptual Practice	2	2				2-6	
		毕业实习	Graduation Internship	6	18				7	
		毕业（论文）设计	Thesis（Project）	6	-				7-8	
合计				21	28	76	12	36	21	
个性培养课程	课外自主实践	Extracurricular Practice	二级学院和教务部根据学校有关管理办法认定学分。							
	朋辈教育	Peer Education	由二级学院以项目形式组织实施							
合计				156		2390	1238	1152		
总 计				156		2390	1238	1152		

表三、教学总体进程安排表

学年	学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	教学周数	学期总周数
一	一		★	★	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	14	20
	二	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
二	三	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
	四	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
三	五	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△◎	△◎	※	※	18	20
	六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△◎	△◎	※	※	18	20
四	七	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	◇	◇	◇	◇	18	20
	八	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	☆	☆					14	16

符号说明： ●：理论教学、综合实验课程 ※：考试 ★：军训、入学教育
△：专业（教育）见习 ◆：课程设计 ■：毕业论文（设计）
◇：毕业（教育）实习 ☆：毕业教育 ◎：设计考察

专业负责人签名：

教学副院长审核签名：

院长审核签名：

制定时间： 年 月 日