

数字媒体艺术专业本科人才培养方案

一、培养目标

本专业立足服务地方经济建设和社会发展需要，培养德、智、体、美全面发展，具备良好的人文社科素养、专业视野和现代设计思想，熟练掌握数字媒体艺术专业基础理论、基本技能和设计方法，具有扎实的专业实践能力和创意创新能力，能在企事业单位、传媒类企业、互联网公司从事数字媒体艺术作品的创意、设计与制作的高素质应用型人才。

毕业生适应岗位：

1. 在大中小型互联网企业担任 UI 设计师职位，从事软件界面的美术设计、创意工作和制作工作；根据各种相关软件的用户群，提出构思新颖、有高度吸引力的创意设计；收集和分析用户对于 GUI 的需求。
2. 在大中小型传媒集团或企业担任视觉设计师职位。
3. 在大中小型互联网企业担任影视后期职位，对拍摄影像利用软件进行后期处理，给影片加入文字、特效，并且制作声音，使影片变得完整。
4. 在各类电视台，文化传播公司担任影视广告设计师职位。

二、人才培养规格要求和知识、能力、素质结构

数字媒体专业学生，应具有良好人文素质、艺术修养、审美能力和专业实践能力，适应数字时代与信息社会发展的需求，掌握数字媒体专业基础理论、基本知识、艺术原理和创作方法，具有界面设计、交互设计、数字短片创作、影视视频剪辑的创作设计能力。毕业生应具备以下知识，能力和素质。

1. 知识结构

- (1) 掌握数字媒体艺术专业的基础理论知识，熟练掌握 UI 设计、交互设计、视频广告设计知识模块。
- (2) 掌握艺术设计的基本理论与知识；
- (3) 掌握数字媒体艺术相关软件的应用知识；
- (4) 具有敏锐的时代意识，了解本专业的前沿发展现状和趋势，具有从事数字媒体行业或专业工作所需的专业知识、应用技术和实践能力。

2. 素质结构

- (1) 热爱祖国，拥护党的领导，树立科学的世界观和社会主义核心价值观，有报效祖国服务人民的思想素质；
- (2) 达到大学生体育合格标准，受到必要的军事训练，有较强的社会及工作的适应能力，身心健康；
- (3) 了解国家经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规。了解数字媒体艺术发展领域的动向和新技术；
- (4) 具备从事本专业的业务素质，有良好的职业道德，较强的工作适应能力和团队协作能力。

3. 能力结构

- (1) 具有较好的人文社会科学素养、有正确的职业道德和自我认识能力；
- (2) 具备利用数字创作、数字交互等手段进行设计沟通、视觉传播、学术交流、媒体研究及视觉表现的能力。
- (3) 具有系统的专业实践学习经历和较高的审美判断能力。

(4) 具备从事数字媒体设计工作所需要的竞争意识和协同工作能力，具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

(5) 具有熟练查阅外文资料和利用外文资料进行专业提升的能力，具备撰写调研报告、设计说明、专题论文的基本能力。

4. 专业能力实现矩阵

根据数字媒体群对专业能力的要求，确定本专业的六大专业能力：从事数字媒体专业工作所需的专业知识、应用技术以及实践能力；数字媒体专业设计方法，有进行创新设计的能力；进行设计沟通、视觉传播、媒体研究及视觉表现的能力；掌握数字媒体设计及传播知识，有较强的实践学习能力和较高的审美能力；有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。专业能力实现矩阵如表 1 所示。

表 1：专业能力实现矩阵

专业能力	能力要素	课程模块	主要实现途径
从事数字媒体专业工作所需的专业知识、应用技术以及实践能力。	掌握数字媒体的基础理论知识； 了解中外美术史、设计史的发展历程、特点及当代设计的发展趋势； 熟悉相关造型的基础理论，具有基本的造型能力和原创能力。	理论知识模块	中外美术史、现代设计史、视觉传播学概论、数字媒体艺术概论
		造型基础应用模块	素描、色彩、构成基础、图形创意、数字图形处理、图标设计、字体与版式设计
数字媒体专业设计方法，有进行创新设计的能力。	图标设计基础知识，能独立完成图标设计； 掌握 UI 设计的基本原理和基本工具，熟练应用 PS、AI、AX。	界面设计交互设计模块	原型设计、数字动画基础(AE)、网页设计与 UI 界面、用户体验设计、交互设计
进行设计沟通、视觉传播、媒体研究及视觉表现的能力。	二维动画 AE 基础，熟练运用动态图形； 掌握视听语言、影视后期的设计制作技巧，并有一定的创新能力； 有进行动态视觉语言的表达实践能力。	视频剪辑和创作模块	视听语言、广告分镜头脚本、非线性编辑、动态图形设计、数字三维动画、数字摄像
掌握媒体设计及传播知识，有较强的实践学习能力。	掌握数字媒体设计的实践知识； 具有项目实训的设计和操作能力； 能独立完成实践设计环节； 具有独立创作和思考的能力。	实践课程体系模块	矢量图形设计(AI)、网页设计与 UI 界面、数字动画基础(AE)、交互设计、数码插画、非线性编辑
有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	掌握数字媒体设计工作所需要的专业技巧，在实践中具备竞争意识和协同工作能力； 培养学生自主学习和终身学习意识，适应发展的能力； 熟练掌握利用网络资源，能对已学课程进行巩固提高。	实习实训模块和项目实训模块	风景写生、艺术考察、毕业设计初步、毕业实习、毕业论文(设计)、视频特效、交互设计

三、所属学科、专业类

学科门类：艺术学，专业类：设计学类，专业代码：130508

四、学制和学习年限

基本学制 4 年，学习年限 3~7 年。

五、毕业与学位授予

学生必须取得培养方案规定的全部必修课程的学分，修满各平台选修课规定的最低学分，合计最低取得 180 学分方能毕业，学业成绩达到我校授予学士学位条件的授予艺术学学士学位。

六、主干学科和核心课程

主干学科：艺术设计学、多媒体技术学

核心课程：数字图形处理、数字媒体艺术概论、图标设计、数字动画设计、网页设计与 UI 界面、非线性编辑、交互设计、视频特效等。

专业核心课程 1：数字图形处理

内容简介：数字图像艺术，是数字媒体艺术专业的一门专业课程。该课程全面系统的介绍数字图像处理软件——Photoshop 软件，具体内容包括 Photoshop 软件的特点、作图工具、编辑菜单、处理方法和使用技巧。要求学生通过本课程的学习，学会利用 Photoshop 设计和制作数字图像作品，掌握图像处理的基本方法，提高图形处理的技能。

专业核心课程 2：数字媒体艺术概论

内容简介：数字媒体艺术概论旨在提高学生对数字媒体艺术的认识及鉴赏能力，对数字媒体艺术理论、范畴、实践方法和应用领域等问题进行深入和系统的阐述。通过案例分析阐述了数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，使学生能够加深对数字艺术、数字媒体和信息技术本质的理解。

专业核心课程 3：图标设计

内容简介：培养学生的创意造型能力，使学生具有丰富想象力和创意能力，掌握正确的设计方法，使学生在基础学习和软件应用的基础上掌握图标元素设计处理方法、矢量图形制作相关方法。本课程让学生了解基础的图标设计及其设计规则和原理，学会设计实用的商业图标，增强对软件的熟练度。

专业核心课程 4：数字动画设计

内容简介：重点讲授三维动画软件的操作方法，了解三维动画生产的整个流程，能够进行三维动画短片的创作。对数字动画设计的各个教学目标应进行不同的实例教授，课堂教学与行业实际结合起来，使学生明白动手的重要性。本课程强调实践环节，在实践过程中应培养学生的实践操作能力，激发学生创作的力量。

专业核心课程 5：网页设计与 UI 界面

内容简介：本课程目标是使学生了解网页设计的基本规律、了解不同类型的用户界面特点，同时掌握用户界面设计的基本原则和方法；根据软件技术发展的趋势，以基于 Web 的软件应用系统为例，结合当前主流界面实现技术，如 QT4、Adobe Flex 等，熟练掌握软件系统网页设计和户界面设计的主要过程和可用性评价方法；展望用户界面技术，让学生简单了解用户界面的新技术理论。

专业核心课程 6：交互设计

内容简介：本课程是理论实践课程，所教课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势。

专业核心课程 7：非线性编辑

理解数字化影视制作中的相关理论知识，讲授非线性编辑技术原理、应用及实战技巧，并能在视频剪辑中熟练地运用这种新的制作手段，灵活实现各种剪接效果以及创造性地发挥非线性编辑的优势，更好地将理论与实践相结合，使学生掌握 Premiere Pro CS 软件的使用方法，掌握 Premiere Pro CS 进行视频剪辑制作的基本工作流程。

专业核心课程 8：视频特效

内容简介：视频特效是数字媒体艺术专业主干课程，使学生了解数字影视特效的两大重要构成形式，掌握数字视频特效的艺术表现形式。通过视频特效的创意与制作训练，培养学生具有应用不同特技方法完成视频特效的处理能力；通过具体实践制作完成影视广告短片，并最终合成数字影视特效影片。

七、集中实践教学环节

表 2：集中实践教学环节统计表

实践环节名称	学分数	学期	周数	备注
入学教育	0.5	1	0.5	
军事训练	2	1	2	
风景写生	3	2	3	
艺术考察	4	5	4	
项目实训	10	4-7	10	
毕业实习	6	7-8	8	
毕业论文（设计）	10	8	12	
合计	35.5		39.5	

八、企业实习实践计划

1. 实习实践目标：综合应用所学的数字媒体艺术与设计的专业知识和相关技能，熟悉实习相关任务的技术方法，能与其他人合作完成 APP 设计、网页界面设计、视频剪辑和视频制作的能力；培养良好的个人职业素养、分析问题能力、创新能力等；结合专业综合实习任务，在学校和企业双方指导老师的指导下完成毕业论文（设计）；了解数字媒体艺术专业中行业发展现状及当下数字媒体科技类公司的行业现状，形成对数字媒体艺术行业的行业认识以及较好的适应创新能力。

2. 合作企业：武汉天空之城数字科技有限公司；武汉力夺科技有限公司；武汉漫动者数字科技有限公司；插画人数码艺术中心等多家数码影视设计公司。

3. 实习实践能力培养目标

通过在企业的实习实践，使学生具备以下的知识、能力和素质：

(1) 熟悉当下环境中的本专业发展状态，掌握基础知识和项目实训的应用属性，了解项目开发流程，熟悉本专业新技术。

(2) 具备一定的专业应用能力，能熟练的应用相应课程完成项目开发和视觉识别系统的设计，完成影视广告的设计和制作等，并能较熟练的使用相对应的软件如 PS、AI、AX、AE、Premiere，进项项目制作和实习。

(3) 具备从事本专业的职业素质, 具有团队合作精神, 在项目中清晰表达自己的想法, 学会有效沟通, 同时能主动了解行业的发展趋势, 所做项目及时总结, 具备较强的语言与文字表达能力和人际沟通能力。

4. 累计时间: 35 周

5. 企业实习实践具体安排

表 3: 企业学习安排表

项目	时间	计划安排	学习内容	培养目标
风景写生	3 周(第 2 学期)	教师带队, 进行现场写生训练。	参观传统建筑形式与装饰特色, 了解地域古建筑发展的历程和现状等, 进行现场写生。	基本掌握风景写生的归纳方法, 具有发现设计素材和归纳设计素材的基本能力。
艺术考察	4 周(第 5 学期)	学生在艺术考察地集中开展考察, 由专职教师带队。	对数字媒体类商业项目进行了解, 考察媒体类公司动态, 并完成课程实习报告。	熟悉项目的基本流程, 对数字媒体艺术市场有足够的了解。
毕业实习	8 周(第 7、8 学期)	有集中实习和分散自主实习两种方式组成, 由学校、企业指导老师共同指导。	根据所在实习岗位, 学生参与到数字媒体类公司进行深入实习, 到真实项目中去, 以公司实际工作任务为导向, 及时完成, 并做好总结, 开展实践为主的岗位训练。	系统培养软件应用能力和项目参与能力, 培养良好的个人职业素养、专业技能和团队协作能力。
毕业论文(设计)	12 周(第 8 学期)	结合实习岗位工作内容, 在企业和学校指导老师的指导下完成毕业论文(设计)。	综合专业相关知识, 结合自己的专业方向和实践项目, 完成毕业论文(设计), 如 APP 设计、影视广告设计, 并完成论文撰写。	根据所完成毕业论文(设计)对学生专业能力进行全面的训练和展现, 并根据完成成果对学生专业能力进行评定。

九、课程结构及实践学分

表 4: 课内课程学时学分统计表

总学时/总学分	课程类别	学时	占总学时百分比	学分	占总学分百分比	备注
2072/129.5	通识教育必修课	744	35.9%	46.5	35.9%	
	学科专业基础必修课	368	17.8%	23	17.8%	
	专业必修课	432	20.8%	27	20.8%	
	通识选修课	160	7.7%	10	7.7%	
	学科专业基础选修课	112	5.4%	7	5.4%	
	专业选修课	256	12.4%	16	12.4%	
	必修课合计	1544	74.5%	96.5	74.5%	
	选修课合计	528	25.5%	33	25.5%	

表 5: 理论教学和实践教学结构统计表

课程类别		学分	小计	占总学分百分比
理论教学	通识教育必修课	32	93	56.4%
	学科专业基础必修课	18		
	学科专业基础选修课	4		
	专业必修课	19		
	通识教育选修课	10		
	专业选修课	10		
实践教学	入学教育	0.5	72	43.6%
	军事训练	2		
	实验	7.5		
	课内实践	29		
	项目实训	10		
	风景写生	3		
	艺术考察	4		
	毕业实习	6		
	毕业论文(设计)	10		
理论教学和实践教学合计		165		100%
创新创业与素质拓展		15		
合计		180		

十、本专业教学执行计划表

1. 通识教育平台（必修 46.5 学分，选修 10 学分）

课程类别	课程编号	课程名称	学分 数	教学时数				考核 方式	开课 学期	备注	
				总计	讲授	实验	实践				
通识教育课程平台	00011	思想道德修养与法律基础	3	48	32		16	考试	1		
	00021	中国近现代史纲要	2	32	24		8	考试	2		
	00031	马克思主义基本原理	3	48	32		16	考试	3		
	00041	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	6	96	64		32	考试	4		
	00051	形势与政策	2	32	32			考查	1-4	在线自主学习为主	
	00061	体育	7.5	120			120	考查	1-4	体育俱乐部制	
	00071	军事理论	2	32	32			考查	1	在线自主学习为主	
	00081	大学英语	13	208	208			考试	1-4	分级教学	
	00091	计算机应用基础	3	48	24	24		考试	1		
	00101	大学生心理健康教育	2	32	16		16	考查	2	在线自主学习为主	
	00111	大学生职业规划与就业指导	2	32	32			考查	2,6	在线自主学习为主	
	00121	创新创业基础	1	16	16			考查	3	在线自主学习为主	
	小计			46.5	744	512	24	208			
	通识教育选修课		公共选修课	10	160	160				2-8	在线自主学习为主，详见当学期公布的通识教育选修课清单
小计			10	160	160						
合计			56.5	904	697	24	208				

2. 学科专业基础课程平台（必修 23 学分，选修 1 学分）

课程类别	课程编号	课程名称	学分 数	教学时数				考核 方式	开课 学期	备注	
				总计	讲授	实验	实践				
学科专业基础课程平台	04532	素描	3	48	48			考查	1		
	03791	色彩	3	48	48			考查	1		
	04002	摄影基础	2	32	16		16	考查	1		
	01711	构成基础	4	64	32	32		考查	2		
	04461	数字图形处理	3	48	48			考查	2		
	04671	图形创意	4	64	32	32		考查	3		
	06381	字体与版式设计	4	64	64			考查	3		
	小计			23	368	288	64	16			
	学科专业基础选修课	06254	中外美术史	1	16	16			考试	1	共 15 学分，选修 7 学分
		05331	现代设计史	1	16	16			考试	1	
		04211	视觉传播学概论	1	16	16			考试	1	
		04162	矢量图形设计 (Adobe Illustrator)	2	32	16		16	考查	2	
		04163	矢量图形设计 (CorelDraw)	2	32	16		16	考查	2	
		04352	数码插画	4	64	32		32	考查	3	
		04161	矢量插图	4	64	32		32	考查	3	
小计			7	112	64		48				
合计			30	480	352	64	64				

3. 专业课程平台（必修 27 学分，选修 22 学分）

课程类别	课程编号	课程名称	学分数	教学时数				考核方式	开课学期	备注	
				总计	讲授	实验	实践				
专业课程平台	专业必修课	04672	图标设计	3	48	48			考查	3	
		04881	原型设计	2	32	32			考查	4	
		04402	数字动画基础 AE	3	48	16	32		考查	4	
		04821	网页设计与 UI 界面	4	64	32		32	考查	4	
		05941	用户体验设计	1	16	16			考查	4	
		01261	动态图形设计	4	64	32		32	考查	5	
		01851	广告分镜头脚本	2	32	32			考查	5	
		01411	非线性编辑	3	48	48			考查	5	
		04451	数字媒体艺术概论	1	16	16			考试	5	
		04401	数字动画设计原理	4	64	32		32	考查	7	
	小计			27	432	304	32	96			
	专业选修课	04231	视听语言	4	64	32		32	考查	5	共计 29 个学分，选修 16 个学分。
		05926	影视制作	4	64	32		32	考查	5	
		05922	影视广告策划与创作	3	48	32		16	考查	6	
		04405	数字三维动画	3	48	32		16	考查	6	
		00143	3D 影像基础	3	48	32		16	考查	6	
		04404	数字化信息设计	3	48	32		16	考查	7	
		04412	数字影视广告	3	48	32		16	考查	7	
		04452	数字媒体艺术与应用	3	48	32		16	考查	7	
		05923	影视广告拍摄实务	3	48	32		16	考查	7	
小计			16	256	160		96				
合计			43	688	464	32	192				

4. 实践教学课程平台（必修 35.5 学分）

课程类别	课程编号	课程名称	学分数	周数	开课学期	备注	
实践教学课程平台	其他环节	90011	入学教育	0.5	0.5	1	
		90021	军事训练	2	2	1	
	实习实训	91711	风景写生	3	3	2	
		91721	艺术考察	4	4	5	
		91731	毕业实习	6	8	8	
		91741	毕业论文(设计)	10	12	8	
	项目实训	91761	交互设计	3	3	4	
		91771	视频特效	4	4	6	
		91751	数字摄像	2	2	6	
		91671	毕业设计初步	1	4	7	
	小计			35.5	42.5		

5. 创新创业与素质拓展平台（必修 2 学分，选修 13 学分）

创新创业与素质拓展必修：创业基础实践（UI 界面设计、数字动画设计）

创新创业与素质拓展选修主要包括以下内容：

（1）实践素质拓展学分：包括创新创业实践、创新创业项目、科研训练、专业比赛、发明专利、论文成果、课外阅读、学术讲座、社会实践与志愿服务、文体艺术与身心发展、社团活动与社会工作、技能培训等。通过认定的方式计算学分，具体认定范围与程序见《武汉工商学院创新创业与素质拓展学分认定办法》。

（2）课程素质拓展学分：包括选修英语拓展课程、专业软件拓展课程、政治拓展课程及跨专业选修课等课程。

十一、培养方案执行说明

1. 非集中周教学课程学时学分规定：理论课程、实验实践课程按 16 学时计 1 学分。

2. 集中周次教学课程学时学分规定：校内课程实践（含课程设计、综合实践项目等）1 周计 1 学分；校外实践（含军训、认知实习等）1 周计 1 学分、不计学时；毕业实习 8 周，计 4 学分。毕业设计，共计 12 周，计 10 学分。

系主任： 徐郑冰

教学副院长： 王海文

院长： 许开强