

附件 1

宜宾职业技术学院
数字媒体艺术设计专业
人才培养方案
(适用于 2019 级)

宜宾职业技术学院教务处
宜宾职业技术学院教学指导委员会

2019 年 7 月

目 录

第一部分 专业人才培养标准和要求	1
一、专业名称及代码	1
二、招生对象及学制	1
三、专业职业领域	1
(一) 专业岗位(群)	1
(二) 典型工作任务	1
四、人才培养目标与规格	1
(一) 人才培养目标	1
(二) 人才培养规格	1
五、专业课程体系	2
(一) 课程体系构建的思路、途径和方法	2
(二) 课程设置	5
(三) 核心课程简介	6
(四) 课程教学计划	8
六、职业资格证书要求及毕业条件	9
(一) 职业资格证书要求	9
(二) 毕业条件	9
第二部分 人才培养方案实施与保障	17
一、人才培养模式	17
(一) 实践“121”的专业人才培养模式	17
(二) 实施“实践教学循环系统”的专业教学模式	18
二、人才培养方案实施条件	18
(一) 校企合作平台	18
(二) 教学团队条件	19
(三) 实践基地条件	20
(四) 教学基本条件	21
三、教学运行与保障	22
(一) 教学运行管理	22
(二) 教学质量保障与监控评价体系	23
附件 1: 数字媒体艺术设计专业 2019 年市场调查与分析报告	25
附件 3: 2019 级数字媒体艺术设计专业教学计划进程表 (Excel)	36

第一部分 专业人才培养标准和要求

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：650104

二、招生对象及学制

普通高中毕业生及同等学历者，学制3年。

三、专业职业领域

（一）专业岗位（群）

本专业主要面向如下岗位（群）培养人才：

1. 平面视觉设计；
2. 三维展示设计。

（二）典型工作任务

通过对本专业群主要工作岗位（群）工作任务的调查分析，整理、归纳出专业主要岗位（群）的典型工作任务。

表1 典型工作任务分析表

主要岗位（群）		典型工作任务	是否核心技术	岗位对应的职业标准
平面视觉设计	界面平面设计	UI 界面设计与美工制作、网页图形设计与美工制作	否	国家高新技术认证（CITT）CorelDraw、Photoshop 中级
	平面广告设计	产品摄影摄像、平面广告图形设计与美工制作	是	
	视觉形象设计	VI 设计、包装设计、商业形象设计	是	
三维展示设计	产品展示设计	工艺品设计与展陈设计	是	国家高新技术认证（CITT）3D Studio MAX 中级
	商业展示设计	店面设计、会展展陈设计	是	
	环境艺术设计	人居环境展示设计、人文景观展示设计	是	
	漫游设计与制作	工艺品展示与漫游制作、空间展示与漫游制作	否	

四、人才培养目标与规格

（一）人才培养目标

本专业人才培养坚持立德树人，培养掌握数字应用艺术设计基本理论和技术技能，具备平面视觉设计、环境展示设计及工艺美术设计应用能力，能够满足本地涉及数字视觉设计的广告、装饰、工艺美术行业职业岗位群要求的高素质技术技能人才。

（二）人才培养规格

本专业人才培养的规格为高职专科层次，具备以下基本知识、技术技能和职业素质。

1、基本知识

- （1）掌握本专业必需的常用文案编写、技术说明、设计项目策划等文化基础知识；
- （2）掌握网络平台用户界面（UI）设计规范及基础知识；
- （3）掌握媒体平面广告设计规范及基础知识；
- （4）掌握 VI、产品包装等视觉形象设计规范及基础知识；
- （5）掌握商业店面、人居环境等环艺设计规范及基础知识；
- （6）掌握工艺品美术设计规范及基础知识；
- （7）掌握基于网络平台、终端展示平台的动画漫游制作规范及基础知识；
- （8）掌握素材平面拍摄、后期制作规范及基础知识。

2、技术技能

- （1）具备计算机操作与应用技术技能；
- （2）具备 UI 界面图形设计与制作应用技术技能；
- （3）具备媒体平面广告设计与美工制作应用技术技能；
- （4）掌握 VI、产品包装等视觉形象设计应用技术技能；
- （5）掌握商业店面、人居环境等环艺设计应用技术技能；
- （6）掌握工艺品美术设计应用技术技能；
- （7）具备展示动画漫游制作应用技术技能；
- （8）掌握素材平面拍摄、后期制作应用技术技能。

3、职业素质

以高素质技术技能人才培养为目标，本专业学生职业素质定位为高素质、有特长：

- （1）具有良好的政治素质：爱党爱国、品行端正、遵纪守法；
- （2）具有良好的道德素质：诚实守信、情趣健康、生活朴实；
- （3）具有良好的人文素质：言行文明、沟通交流、组织才能；
- （4）具有良好的职业素质：**热爱劳动、环保安全、团结协作**；
- （5）具有良好的身心素质：乐观豁达、积极向上、身体健康。

五、专业课程体系

本方案进一步遵循高职教育服务地方经济原则，基于 2019 年宜宾市场调查，以 2018

人才培养方案为基础，重构建立专业课程体系，专业人才培养定位改变，重点培养当地急需的数字视觉设计人才。2018 年依据数字媒体行业岗位调查对课程体系进行调整并与职业标准对接，对课程内容进行了技术技能更新， 2019 年根据市场调查主要针对人才培养定位、课程标准进行修订。（内容见：附表 1 数字媒体艺术设计专业岗位职业能力分析表、附表 2 数字媒体艺术设计专业骨干课程及核心课程重构表、附表 3 数字媒体艺术设计专业专业课程与职业资格标准对接一览表、附表 4 数字媒体艺术设计专业专业课程吸纳全国技能大赛技术技能示例表、附表 5 数字媒体艺术设计专业专业技术技能更新情况表）

（一）课程体系构建的思路、途径和方法

1. 专业课程体系构建思路

遵循教育部示范高职、优质高职建设文件精神，培养“德才兼备”高素质技术技能人才。在课程体系构建中，充分考虑培养学生的政治素养、文化修养、职业素质、岗位能力、社会拓展能力等综合素质和能力。

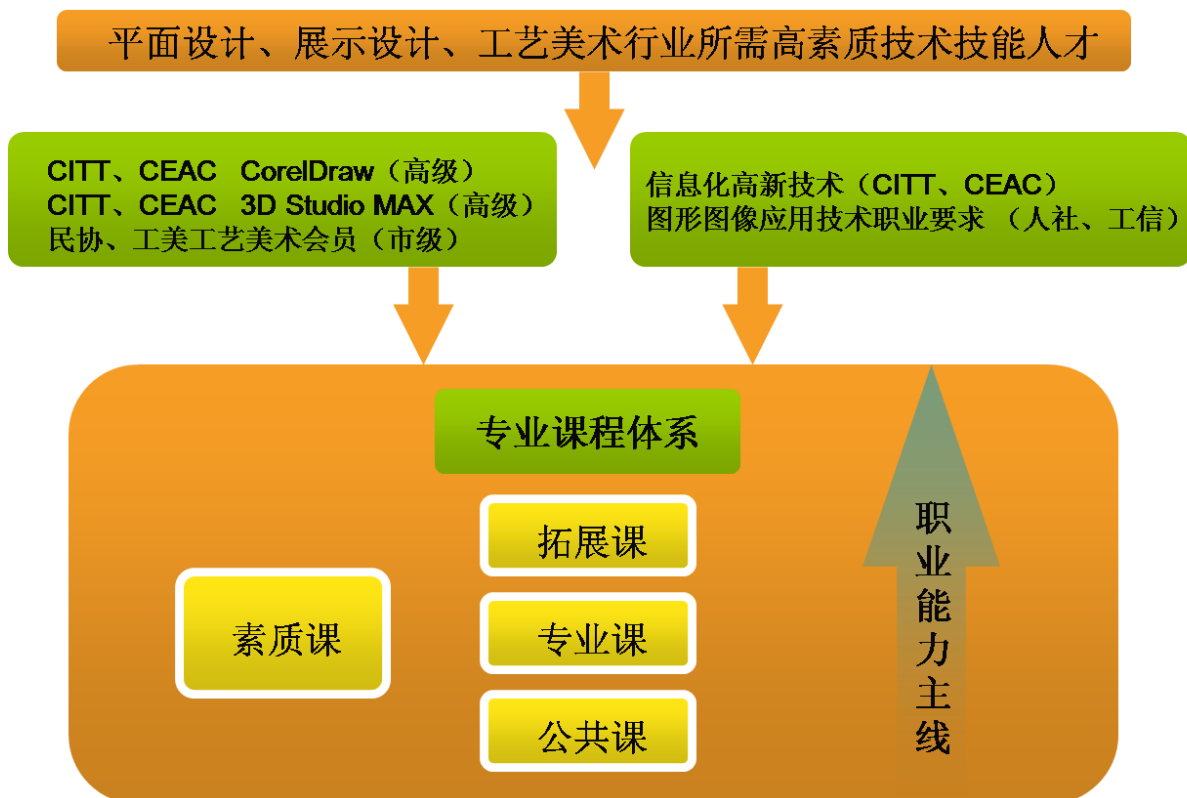


图 1 课程体系构建思路图

2. 专业课程体系构建途径

基于职业岗位必需的知识、能力、素质开发课程，按照“重视基础、强化“最实用”

技能、激发兴趣、引导创新”的高职教育指导思想，以行业紧缺岗位技术→企业项目→课程开发→学分设定→校企合作教学实施→校企联合考核→信息类职业技能认证线索作指导，专业的课程体系构建强调通过实践对职业能力的培养。

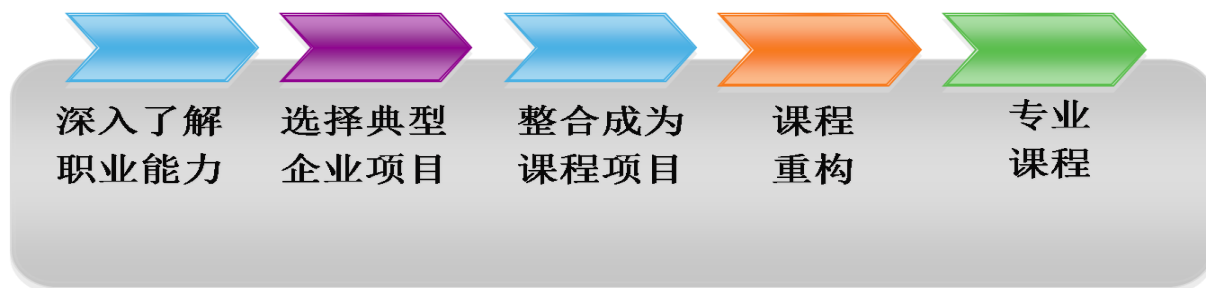


图2 专业课程构建路径图

3. 专业课程体系构建方法

夯实“双基”。设定艺术设计必备的美术表现知识、能力；设定艺术设计必备的设计基础知识。遵循高职教育理论够用、品德优良、技术过硬的特点，本专业文化、政治、思想品德等理论课程比例不低于 35%，技能课程比例 65%。

强调岗位核心技能训练。基于高技能岗位设定技术技能训练课程，并设计适量的工学交替，岗位核心技能课程对应 CEAC 室内设计师、CEAC 平面设计师，或者民间文艺家协会、工艺美术家协会、装饰协会、广告协会、包装协会市级会员。

注重核心技能应用，课程构建考虑各级别技术技能竞赛，参加省级、国家级平面创意类、工艺美术类、漫游类、环艺设计类竞赛。

重视综合能力的培养：设定综合能力形成课程，通过实施，培养学生的项目组织管理能力。基于高职“技术技能”人才培养目标和“实践出真知”真理，并鉴于本专业实践性强的特点，专业课程以实训、工学交替、实习为主，培养学生的岗位实践能力。以行业技术升级、转型趋势为主要依据，设置专业选修课程，在拓展学生知识、技能的基础上，为学生适应市场发展提供新知识、新技术储备。

专注岗位“熟手”培养，设定高素质技术技能人才培养，设定岗位熟手形成实习课程，将学生培养成为企业急需的岗位“熟手”。

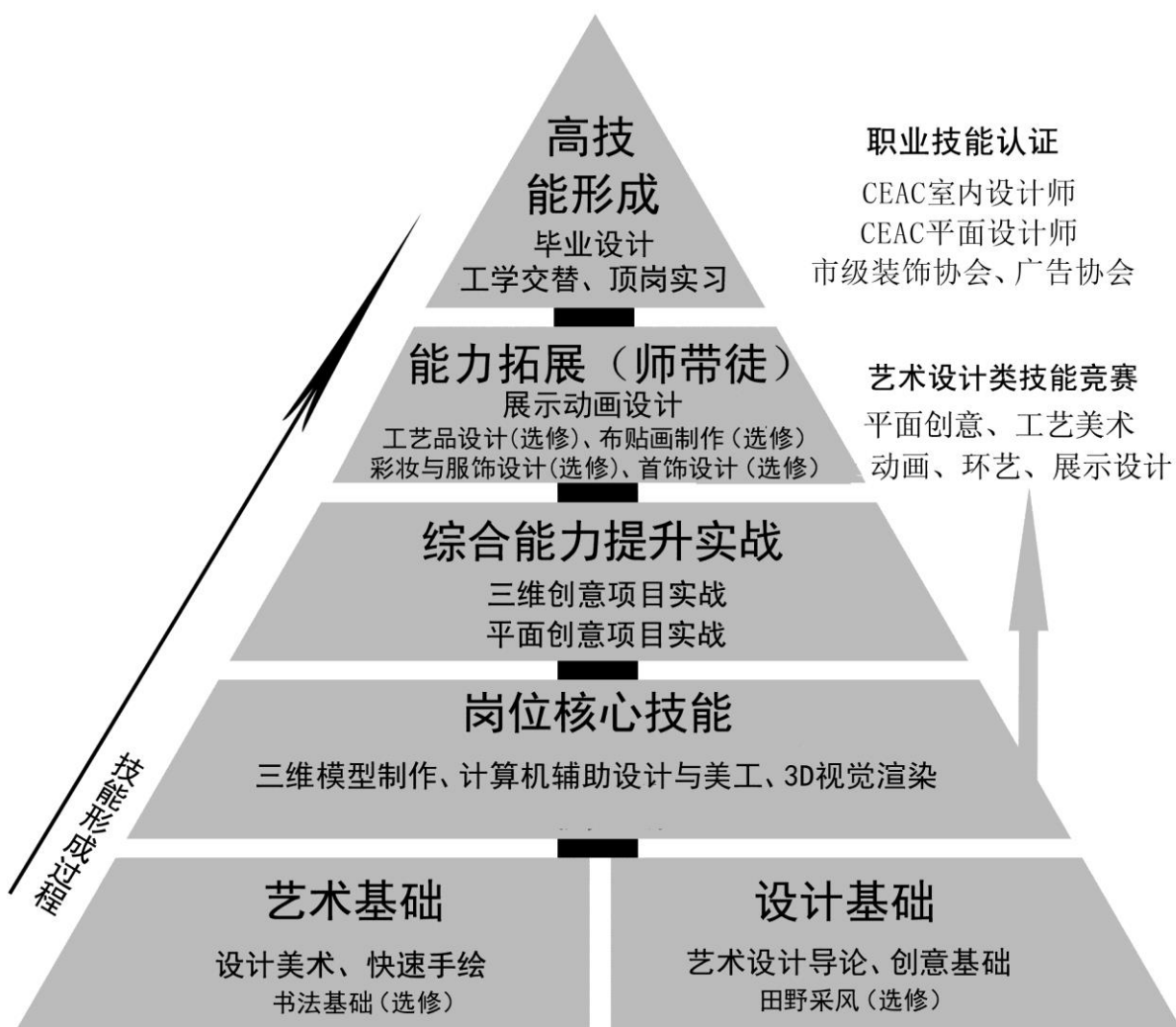


图3 数字媒体艺术设计专业课程体系构建方法图

(二) 课程设置

1. 公共课程设置

本专业公共课程包括2门基础知识课程和2门基础知识选修课程、9门思政等素质教育课程。

(1) 基础知识课程

根据数字科技、数字艺术企业对数字媒体艺术设计专业人才职业素质的要求，为进一步提升学生的文学水平和文化修养，厚实学生的艺术创意文化底蕴，**培养学生通用英语语言运用能力及用英语进行专业交流的能力**，开设大学语文、**职业英语基础课程**，其中**第1学期开设通用基础英语，第2学期开设专门用途的行业英语（IT英语）**。为拓展学生社会能力，开设普通话与演讲、文明礼仪修养选修课程（任选1门修读）。

(2) 思想政治课程及素质教育课程

按照教育部要求，明确将《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《思想道德修养与法律》《形势与政策》《职业规划与创新就业指导》《心理素质教育》《国防教育与军事训练》《劳动》《体育》《美育概论》9门课程作为必修课进入教学计划。

2. 专业课程设置

根据学生职业能力培养为主线，按照从基础到专业、从单一综合的认知规律，整合数字科技行业新技术，专业共设置专业必修课程13门，专业选修课程7门（任选5门修读），如表2所示。

表2 专业课程设置一览表

序号	专业课程名称	开设学期	备注
1	艺术设计导论	1	
2	设计美术	1、2	
3	创意基础	2、3	
4	快速手绘	3	
5	三维模型制作	2	核心
6	计算机辅助设计与美工	3、4	核心
7	3D视觉渲染	4	核心
8	三维创意项目实战	4、5	创新
9	平面创意项目实战	5	创新
10	展示动画设计	3	网络
11	工学交替	5	
12	顶岗实习	6	
13	毕业设计	6	
14	田野采风	1	选修
15	书法基础	1	选修
16	工艺品设计	3	选修
17	布贴画制作	3	选修
18	彩妆与服饰设计	3	选修
19	产品陈列设计	4	选修
20	首饰设计	4	选修

（三）核心课程简介

根据数字媒体艺术设计专业主要岗位群任职要求，通过对数字媒体艺术设计专业主要职业岗位典型工作任务分析，明确出岗位核心能力培养所需的知识、技能和素质，并

结合对应岗位的职业标准，序化得到培养专业核心能力的专业核心课程。

1、《三维模型制作》

课程名称		三维模型制作		课程代码	1604940
学分	6	学时	116	理论学时	16
				实践学时	100
课程目标		1、培养爱岗敬业职业精神和团结协作的社会品质； 2、掌握 3dmax 软件的操作与建模应用技术； 3、掌握人居环境、家居模型制作技术技能； 4、掌握会展、陈列环境以及物品模型制作技术技能； 5、掌握动画漫游环境、角色、道具模型制作技术技能； 6、掌握精模雕刻与 3D 打印技术技能。			
课程内容		项目一：道具模型制作； 项目二：场景模型制作； 项目三：角色模型制作。			

2、计算机辅助设计与美工

课程名称		计算机辅助设计与美工		课程代码	1604960
学分	7	学时	132	理论学时	32
				实践学时	100
课程目标		1、培养专注的市场精神、团结协作的社会品质； 2、掌握 CorelDRAW 应用美工技术技能； 3、掌握 Photoshop 应用美工技术技能； 4、掌握 CAD 辅助设计应用技术技能；			
课程内容		项目一：CorelDRAW 商品广告设计与美工表现； 项目二：Photoshop 特效设计与美工表现； 项目三：CAD 环境设计与布置图绘制； 项目三：展示陈列环境综合项目实战。			

3、3D 视觉渲染

课程名称		3D 视觉渲染		课程代码	1604970
学分	6	学时	112	理论学时	32
				实践学时	80
课程目标		1、培养专注的市场精神、多软件配合应用职业素质、团结协作的社会品质； 2、掌握人居环境展示效果设计制作技术技能； 3、掌握商用环境展示效果设计制作技术技能； 4、掌握工艺品陈列展示效果设计制作技术技能。			

课程内容	项目一：家居环境效果图设计与制作； 项目二：产品陈列展示环境效果图设计与制作； 项目三：店面形象展示效果图设计与制作； 项目四：景观展示效果图设计与制作； 项目五：楼盘漫游设计与制作。
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

(四) 课程教学计划

表 3 课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	716 (不含劳动)	25.8%	理论课	224	32.7%
专业课	1640	59%	理论实践课	686	
选修课	424	15.3%	(理论学时)		
专业课中在线开放课	56	2%	理论实践课	1522	67.3%
合计	2780	100%	(实践学时)	348	
			实践课		

表 4 教学时间分配表

项目	学 期 周 数	第一学年		第二学年		第三学年		合计 周数
		一	二	一	二	一	二	
		课程教学	15	17	15	14	1	
入学教育、军训		2						2
劳动		课外	课外	课外	课外	课外		
工学交替						6		6
顶岗实习							8	8
毕业教育及毕业答辩					1	1		2
考试		1	1	1	1	1		5
长假周		1	1	1	1			4
小计		19	19	19	19	5	8	89
寒暑假		4	8	4	8	4	8	36
合计		23	27	23	27	9	16	125

注：表中数字单位为“周”，劳动每学期每周安排在课外时间

六、职业资格证书要求及毕业条件

（一）职业资格证书要求

建议学生考取 CEAC 室内设计师证书，选考 CEAC 平面设计师证书，加入市级装饰协会、广告协会。证书均不作为毕业条件。（职业英语课程补考不合格，四川省英语三级、全国计算机一级考试不合格，可一证一换。）

（二）毕业条件

本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分达标，获得思想品德表现合格证。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（125 学分）。

附表 5 数字媒体艺术设计专业岗位（群）职业能力分析表

技术领域	技术岗位	工作项目	工作任务	职业能力
平面视觉设计	策划与创意	媒体界面、平面广告策划项目	广告整体包装策划、创意点挖掘	A1-1-1专业能力： A1-1-1-1 新产品媒体平面广告策划、策划文案编写； A1-1-1-2 品牌提升策划、媒体广告升级文案编写； A1-1-1-3 媒体广告创意挖掘、原创。 A1-1-2方法能力： A1-1-2-1 案例借鉴重组原创； A1-1-2-2 同类品牌排除式原创； A1-1-2-3 提取式优化整合原创。 A1-1-3社会能力： A1-1-3-1 沟通交流、资源整合等人文素质； A1-1-3-2 敬业团结职业素质。
	设计与美工	媒体界面、平面广告项目	创意表现、图形美工制作	A1-2-1专业能力： A1-2-1-1 创意领会、原创准确性把握、雷同排除； A1-2-1-2 原创平面视觉布局表现； A1-2-1-3 页面、图形美化制作； A1-2-1-4 广告素材平面拍摄与美化制作； A1-2-1-5 广告素材视频拍摄与后期制作； A1-2-1-6 审美造型与表现； A1-2-1-7 审美色彩与表现； A1-2-1-8 审美空间与结构表现； A1-2-1-9 创作交流与快速视觉表现； A1-2-1-10 创作灵感快速捕获与表现； A1-2-1-11 快速表现工具应用； A1-2-1-12 平面工艺美术设计与表现。 A1-2-2方法能力： A1-2-2-1 “头脑风暴”，关键图形获取； A1-2-2-2 抽取图形植入主题、拓展主题； A1-2-2-3 图形、色彩审美创造与主题切合；

				<p>A1-2-2-4 平面工艺品种类和市场调研。</p> <p>A1-2-3社会能力：</p> <p>A1-2-3-1 敬业团结职业素质、乐观健康身心素质；</p> <p>A1-2-3-2 大众、专属审美素质。</p>
三维 展示 设计	模型	虚拟现实项目	测量与模型制作	<p>A2-1-1专业能力：</p> <p>A2-1-1-1 3D 软件操作；</p> <p>A2-1-1-2 3D 角色、道具比例设定与模型制作；</p> <p>A2-1-1-3 3D 场景空间比例设定、实景测量与模型制作；</p> <p>A2-1-1-4 精模制作与 ZB 雕刻。</p> <p>A2-1-1-5 特殊模型雕刻软件应用；</p> <p>A2-1-1-6 环境展示空间规划测量与辅助绘图；</p> <p>A2-1-1-7 陈列空间规划测量与辅助绘图；</p> <p>A2-1-1-8 漫游环境地形测量与辅助绘图。</p> <p>A2-1-2方法能力：</p> <p>A2-1-2-1 前人经验获取与再造；</p> <p>A2-1-2-2 多工具配合创造；</p> <p>A2-1-2-3 人机工具配合与效率提高。</p> <p>A2-1-3社会能力：</p> <p>A2-1-3-1 吃苦耐劳职业素质、诚信守纪道德素质；</p> <p>A2-1-3-2 模型制作行业标准、跨行业通用标准职业素质。</p>
	美工		模型美化	<p>A2-2-1专业能力：</p> <p>A2-2-1-1 模型贴图制作；</p> <p>A2-2-1-2 模型材质渲染；</p> <p>A2-2-1-3 空间审美调试；</p> <p>A2-2-1-3 后期氛围表现。</p> <p>A2-1-2方法能力：</p> <p>A2-2-2-1 美术再造与布局；</p> <p>A2-2-2-2 美术色彩再造与应用；</p> <p>A2-2-2-3 个性氛围移植与再造。</p> <p>A2-1-3社会能力：</p> <p>A2-2-3-1健康豁达身心素质；</p> <p>A2-2-3-2 大众、个性审美人文素质。</p>
	动画漫游		动画制作	<p>A2-3-1专业能力：</p> <p>A2-3-1-1 人物动态规律与骨骼绑定；</p> <p>A2-3-1-2 四脚动物动态规律骨骼绑定；</p> <p>A2-3-1-3 自然现象动态规律与动画制作；</p> <p>A2-3-1-4 道具动态设定与制作；</p> <p>A2-3-1-5 拟人动态制作。</p> <p>A2-3-2方法能力：</p> <p>A2-3-2-1 前人经验获取、程序再造；</p> <p>A2-3-2-2 多工具配合创造与程序代码重组；</p> <p>A2-3-2-3 团队分工合作与效率提高。</p> <p>A2-3-3社会能力：</p>

				A2-3-3-1 遵纪守法政治素质； A2-3-3-2 行业标准、跨行业通用标准职业素质。
	交互与后期制作		交互制作与后期合成	A2-4-1专业能力： A2-4-1-1 3D 交互工具操作与应用； A2-4-1-2 人机交互设计与制作； A2-4-1-3 后期剪接、配音、合成制作。 A2-1-2方法能力： A2-4-2-1 前人经验植入； A2-4-2-2 运动轨迹与视景重组； A2-4-2-3 特效个性化。 A2-1-3社会能力： A2-4-3-1 品行端正政治素质； A2-4-3-2 推广策划、包装推广职业素质。

附表 6 数字媒体艺术设计专业骨干课程及核心课程重构表

职业能力编号	主要教学内容	课程	类型
A1-1-1-1、A1-1-1-2 A1-1-1-3、A1-1-2-1 A1-1-2-2、A1-1-2-3 A1-1-3-1、A1-1-3-2	1、媒体界面、平面广告设计作品欣赏（载体：网页界面；户外、影视、报刊杂志广告等）； 2、环艺设计作品欣赏（载体：家居、店面、会展、景观环境等）； 3、包装设计作品欣赏（酒、茶、工艺品、特色文化、农特产品包装等）； 4、工艺美术作品欣赏（载体：竹簧竹雕竹编、苗族蜡染刺绣、彝族漆器、长江奇石玉石等）； 5、漫游设计作品欣赏（载体：楼盘展示、古迹复原等）。	艺术设计导论	理论
A1-2-1-6、A1-2-1-7 A1-2-1-8、A1-2-1-2 A1-2-1-3、A1-2-1-4 A1-2-2-3、A1-2-3-1 A1-2-3-2、A2-1-1-2 A2-1-1-3、A2-1-1-4 A2-2-1-3、A2-2-1-3 A2-2-2-1、A2-2-2-2 A2-2-3-1、A2-2-3-2 A2-4-1-3、A2-4-2-3	1、结构素描（载体：生活用品、工艺品）； 2、速写（载体：人物动态、室内环境、景观）； 3、写实素描（载体：人物头手、游戏道具、工艺品）； 4、水粉（载体：人物头手、工艺品、景观）； 5、油画（载体：人物、静物、风景）。	设计美术	理实一体
A1-2-1-2、A1-2-1-3 A1-2-1-4、A1-2-1-5 A1-2-3-1、A1-2-3-2 A2-2-1-1、A2-2-1-2 A2-2-1-3、A2-2-1-3 A2-2-2-1、A2-2-2-2 A2-2-3-1、A2-2-3-2	1、平面构成原理与创意（载体：家居、商用环境墙面、顶面、地面、空间布局；苗族、彝族、彝人等服饰纹样）； 2、色彩构成原理与创意（载体：家居、商用环境墙面、顶面、地面、空间色彩；苗族、彝族、彝人等服饰色彩）； 3、立体构成原理与创意（载体：空间搭建；竹、木、石立体工艺品）。	创意基础	

A2-4-2-2、A2-4-2-3			
A1-2-1-6、A1-2-1-7 A1-2-1-8、A1-2-1-9 A1-2-1-10、A1-2-1-11 A2-1-1-2、A2-1-1-3 A2-1-1-4、A2-1-2-2	1、钢笔临摹表现（载体：家居）； 2、钢笔、马克笔混合临摹表现（载体：家居、景观）； 3、钢笔写生表现（载体：店面、景观）； 4、钢笔、马克笔混合写生表现（载体：店面、景观、古镇）； 5、钢笔、马克笔混合创作表现（载体：店面、家居、景观）。	快速手绘	
A1-2-1-1、A1-2-1-2 A1-2-1-4、A1-2-1-5 A1-2-2-1、A1-2-2-2 A1-2-3-1、A1-2-3-2 A2-4-2-3、A2-4-3-2	1、现代城市采风与拍摄（载体：宜宾市市区）； 2、古镇采风与拍摄（载体：宜宾市李庄、南溪）； 3、民族地区采风与拍摄（载体：宜宾市珙县苗族乡、屏山彝族乡）； 4、竹林采风与拍摄（载体：蜀南竹海）。	田野采风	
A1-2-1-2、A1-2-1-8 A2-1-1-2、A2-1-1-3 A2-1-1-6、A2-1-1-7 A2-1-1-8、A2-1-1-1、 A2-1-1-2、A2-1-1-3、 A2-1-1-4、A2-1-2-1、 A2-1-2-2、A2-1-2-3、 A2-1-3-1、A2-1-3-2	1、道具模型制作（载体：竹、木、石工艺品）； 2、角色模型制作（载体：漫游人物、动物）； 3、家具模型制作（载体：竹、木家具）； 4、室内环境模型制作（载体：家居环境、竹制品陈列展示环境）； 5、室外环境模型制作（载体：古典景观、现代景观）。	三维模型制作	
A1-2-1-1、A1-2-1-2 A1-2-1-3、A1-2-1-4 A1-2-1-5、A1-2-1-6 A1-2-1-7、A1-2-1-8 A1-2-2-1、A1-2-2-2 A1-2-2-3、A1-2-3-1 A1-2-3-2、A2-2-1-1 A2-2-1-2、A2-2-1-3 A2-2-1-3、A2-2-2-1 A2-2-2-2、A2-2-2-3 A2-2-3-1、A2-2-3-2	1、CorelDRAW 美工表现（载体：商品广告）； 2、Photoshop 特效与美工表现（载体：商业广告字体、图形）； 3、CAD 环境设计与布置图绘制（载体：家居、店面、漫游）； 4、展示陈列环境综合项目实战（载体：竹制品展览馆）。	计算机辅助设计与美工	
A2-2-1-1、A2-2-1-2 A2-2-1-3、A2-2-1-3 A2-2-2-、A2-2-2-2 A2-2-2-3、A2-2-3-1 A2-2-3-2、A2-4-1-3	1、家居环境效果图设计与制作（载体：客厅）； 2、产品陈列展示环境效果图设计与制作（载体：竹制品展览馆）； 3、店面形象展示效果图设计与制作（载体：竹工艺品商店）； 4、景观展示效果图设计与制作（载体：楼盘景观）； 5、漫游设计与制作（载体：楼盘漫游）。	3D 视觉渲染	
A2-1-1-2、A2-1-1-3 A2-1-1-4、A2-1-1-5 A2-1-1-6、A2-1-1-7 A2-1-1-8、A2-1-2-1	1、工艺品创意设计与三维展示（载体：竹、木、石），含竞赛、应征类； 2、家居空间创意设计与三维展示（载体：客厅），含竞赛、应征类；	三维创意项目实战	

A2-1-2-2、A2-1-2-3 A2-1-3-1、A2-1-3-2 A2-2-1-1、A2-2-1-2 A2-2-1-3、A2-2-1-3、 A2-2-2-1、A2-2-2-2 A2-2-2-3、A2-2-3-1 A2-2-3-2、A2-3-1-1 A2-3-1-2、A2-3-1-3 A2-3-1-4、A2-3-1-5 A2-3-2-1、A2-3-2-2 A2-3-2-3、A2-3-3-1 A2-3-3-2、A2-4-1-2 A2-4-1-3、A2-4-2-1、 A2-4-2-2、A2-4-2-3 A2-4-3-1、A2-4-3-2	3、商业休闲空间创意设计与三维展示（载体：竹主题茶艺体验馆），含竞赛、应征类； 4、商业旅居空间创意设计与三维展示（载体：竹、茶主题客栈），含竞赛、应征类。		
A1-1-1-1、A1-1-1-2 A1-1-1-3、A1-1-2-1 A1-1-2-2、A1-1-2-3 A1-1-3-1、A1-1-3-2 A1-2-1-1、A1-2-1-2 A1-2-1-3、A1-2-1-4 A1-2-1-5、A1-2-1-6 A1-2-1-7、A1-2-1-8、 A1-2-1-9、A1-2-1-10 A1-2-1-11、A1-2-2-1 A1-2-2-2、A1-2-2-3 A1-2-3-1、A1-2-3-2 A2-4-1-3	1、竞赛类平面创意设计（载体：行业、行政部门、国际性竞赛项目）； 2、应征类类平面创意设计（载体：logo、插画、广告、、包装设计项目）。	平面创意项目实战	
A1-2-1-4、A1-2-1-5 A2-4-1-2、A2-4-1-3 A2-4-2-1、A2-4-2-2 A2-4-2-3、A2-4-3-1 A2-4-3-2	1、展览馆漫游制作（载体：工艺品陈列馆）； 2、建筑漫游（载体：楼盘）。	展示动画设计	

附表7 数字媒体艺术设计专业课程与职业资格标准对接一览表

序号	专业对应职业资格认证	对接课程名称	职业资格鉴定项目引入作为课程教学项目	
			数量	教学项目名称
1	CEAC 平面设计师（或市级以上广告、包装协会	计算机辅助设计与美工（核心课）	1	项目一：CorelDRAW 商品广告设计与美工表现； 项目二：Photoshop 特效设计与美工表现； 项目三：CAD 环境设计与布置图绘制；

	会员)			项目三：展示陈列环境综合项目实战。
		平面创意项目实战(骨干课)	1	项目一：竞赛类平面创意设计(行业、行政部门、国际性竞赛项目)； 项目二：应征类平面创意设计(logo、插画、广告、包装设计项目)。
2	CEAC 室内设计师	三维模型制作(核心课)	1	项目一：道具模型制作； 项目二：角色模型制作； 项目三：家具模型制作； 项目四：室内环境模型制作； 项目五：室外环境模型制作。
		3D 视觉渲染(核心课)	1	项目一：家居环境效果图设计与制作； 项目二：产品陈列展示环境效果图设计与制作； 项目三：店面形象展示效果图设计与制作； 项目四：景观展示效果图设计与制作； 项目五：楼盘漫游设计与制作。
		三维创意项目实战(骨干课)	1	项目一：工艺品创意设计与三维展示，含竞赛、应征类项目； 项目二：家居空间创意设计与三维展示，含竞赛、应征类； 项目三：商业休闲空间创意设计与三维展示，含竞赛、应征类； 项目四：商业旅居空间创意设计与三维展示，含竞赛、应征类。
		展示动画设计	1	项目一：展览馆漫游动画制作； 项目二：楼盘建筑动画漫游。
3	市级以上民间艺术家协会、工艺美术家协会会员	工艺品设计	1	项目一：竹簧、竹雕、竹编工艺品再造与创新设计； 项目二：木雕、奇石、玉石工艺品再造与创新设计； 项目三：苗族蜡染工艺品再造与创新设计； 项目四：竹、木、石雕刻实践。

附表8 数字媒体艺术设计专业课程吸纳全国技能大赛技术技能示例表

技能大赛名称	级别	大赛主要技术技能	行业规范与标准	新技术新工艺
全国大学生信息化就业技术技能大赛、数	省级、国家级、国际性	1、平面创意设计类：创意、平面软件操作、美工表现。 2、3D与动画制作类：3D软件操作、模型制作、角色动画制作。	1、CEAC平面设计师标准。 2、CEAC室内设计师标准。	ZB模型雕刻技术

字艺术 行业大 赛、应 征项目							
融入课 程名称	教学项目 名称	教学目标	教学内容	教学 时间	考核 标准	教学 方案	教学情景
计算机 辅助设 计与美 工	媒体交互 界面视窗 美化	掌握基于网络平台的 界面设计方法和美工 表现技巧。	1、美工工具操作； 2、媒体交互界面视窗 美化； 3、平面设计项目综合应 用实战。	30 学时	操作	理实 一体	企业实时项目驱动
	媒体广告 美化	掌握网络、影视、户外 等媒体平面广告设计 方法和美工表现技巧。	1、美工工具操作； 2、媒体广告页面美化； 3、平面设计项目综合 应用实战。	30 学时			
三维模 型制作	道具模型 制作	掌握基于虚拟现实、游 戏动画的角色建模方 法和处理技巧。	1、3D 工具操作与应用； 2、角色模型制作。	28 学时	操作	理实 一体	1、企业实时项目驱动 2、上年竞赛项目模拟
	场景模型 制作	掌握基于虚拟现实、游 戏动画的场景建模方 法和处理技巧。	1、3D 工具操作与应用； 2、场景模型制作。	52 学时			
	角色模型 制作	掌握基于虚拟现实、游 戏动画的角色建模方 法和处理技巧。	1、3D 工具操作与应用； 2、角色模型制作。	38 学时			
三维创 意项目 实战	角色、场 景设定	掌握基于游戏动画的 角色、场景方法和处理 技巧。	1、角色、场景设定； 2、地形测量、地形图 绘制。	20 学时	操作	理实 一体	
	模型制作 与雕刻	掌握基于游戏动画的 建模方法和雕刻处理 技巧。	1、模型制作与雕刻； 2、材质与贴图美化； 3、效果渲染。	30 学时			
	角色绑定 与动画制 作	掌握基于游戏动画的 骨骼绑定方法和动态 制作技巧。	1、绑定动画、交互制 作； 2、动画应用测试。	20 学时			

附表 9 数字媒体艺术设计专业技术技能更新情况表

序号	岗位 (群)	典型工 作任务	技术技能更新	职业能力	课程/课程项目更新 情况
1	媒体界 面设计	图形创 意美工 制作	UI 界面设计	掌握基于网络平台的 UI 界面设计与美工制作职业技能。	课程项目增加：媒体界 面设计

2			H5 界面设计	掌握基于网络平台的 H5 界面设计与美工制作职业技能。	
3	虚拟现实	交互设计与制作	人机交互制作	掌握虚拟现实 Unity3D 交互设计制作职业技能。	课程项目增加：交互制作

第二部分 人才培养方案实施与保障

一、人才培养模式

(一) 实践“121 大师引领德才兼备”的专业人才培养模式

“121”大师引领德才兼备人才培养模式，基于学院“厚德育人，四合练人”人才培养模式，大师引领双导师重视学生政治、道德、职业、身心、人文素质培养，通过产教融合、校企合作、工学交替、知行合一教育，让学生成才。

“1”一系列企业项目融入教学：根据专业人才培养目标，从企业引进与专业课程相对应的一系列适合项目，专业课程以项目为载体，以实训、实战、实习等过程，按就业岗位工作流程与技术规范反复实施教学，以此为基础，通过课业实习、工学交替、定岗实习等企业产教活动，知行合一，让学生熟悉职业领域技术岗位的工作流程、技术规范，掌握职业领域技术岗位所需知识、技能、素质（重点突破职业领域中的大国工匠精神树立和高技能岗位技术掌握），实现人才培养定位的准确性和实用性。

“2”大师引领双导师制：学校导师和企业导师在大师的引领下，新生进校后，给学生安排两个导师，企业一个导师（职业岗位关键技术指导，注重职业规范、职业道德素质指导），学校一个导师（专业专职教师，专业综合能力培养，注重政治、道德、人文、身心素质指导），体现“校企互动”对学生进行职业岗位综合能力培养基本导向。双导师还要负责学生工学交替、定岗实习、毕业设计的组织和指导

“1”一个“专长”培养：学生在专业学习过程中，根据学生个人发展愿景、基本素质、发展潜力、个性特征等因素，校、企导师分析、引导，给学生确定一个重点突破的高技能岗位技术或一项大师工匠技艺（竹黄工艺、苗族蜡染、陶艺、布贴画、玉雕等），实现高职教育提倡的“个性化”、“专门性”人才培养目标，为职业岗位日趋细分培养岗位能手。



图4 “121大师引领德才兼备人才培养模式”的人才培养模式示意图

（二）实施“实践教学循环圈升”的专业教学模式

在专业教学模式改革中，以德国“双元制”为基础，基于超循环方法论提出，超循环方法论认为，筹谋战略，营运方略，技术方法，三者环回圈升，形成方法生态系统。本实践教学循环系统，以校内实训室、校内高技能中心；校内孵化器、校外实践基地圈合形成实践教学系统。筹谋战略为系统化教学，培养学生分析问题、解决问题的能力。技术方法为基础训练，德育教育。营运方略为三点围合圈升，培养学生的社会适应能力和市场竞争力。随着教学进度的推移，学生的政治、道德、人文、职业、身心素质，学生的技术技能环回圈升，铸造“职业岗位能手”。



图5 “实践教学循环圈升”专业教学模式示意图

二、人才培养方案实施条件

（一）校企合作平台

1、校内校企合作平台

目前建设还不能满足人才培养要求。专业在合作企业（宜宾华馨装饰设计有限公司、宜宾交换空间装饰工程有限公司、成都八鱼科技有限公司）的支持下建有校内“数字科技孵化器”，但由于环境（面积、工位）有限，不能规模化满足校内实施工学交替、产教融合工作要求。

未来3年进一步建设计划。以专业现有“数字科技孵化器”为基础，并随着学院“宜宾市竹簧工艺大师钟国富工作室”建设，争取企业投入、学校配套资金和环境支持，以及社会、政府支持，通过3年的逐步建设，预计总投入300万元，总面积1000平方米，建成首先满足专业学生产教融合、工学交替、顶岗实习、扶持创新创业，并吸纳学院其他专业学生乃至其他院校毕业生的“创新、创业、就业孵化器”。

2、校外校企合作平台

目前建设能满足人才培养要求。专业与宜宾华馨装饰设计有限公司、宜宾天猫 e 家装饰电子商务有限公司、宜宾松强竹木有限公司、宜宾竹海竹木有限公司、宜宾交换空间装饰工程有限公司、成都风境创意科技有限公司、成都灵风科技有限公司、成都入迷科技有限公司、成都维塔仕科技有限公司签订合作关系，每年可接纳学生工学交替 500 人次，顶岗实习 300 人次，就业 150 人次。

未来 3 年建设计划。加强校外实习、就业基地建设，与校外其他企业紧密联系，寻找“产教融合”合作方式。

(二) 教学团队条件

目前专业学生规模为 230 人，专任教师 8 人，双肩挑教师 1 人，兼职教师 2 人，共 11 人，按师生比 1:18 计算，基本能满足教学的要求。

从以下表中可以看出，目前本专业教师年龄结构、职称结构、学历结构、学缘结构、性别结构基本合理。

年龄		职称		学历		学缘		性别	
30 岁以下	1 人	初级	1 人	专科	1 人	美术	3 人	男	7 人
30-40 岁	6 人	中级	8 人	本科	4 人	环境艺术设计	2 人	女	3 人
40-50 岁	4 人	高级	企业 1 人	硕士研究生	5 人	工业设计	2 人		
						动画	2 人		
						教育技术	1 人		
基本合理		基本合理		基本合理		基本合理		基本合理	

1、专业带头人

严增镔，男，1967 年生，副教授、高级技师。现为光明网名人堂特约画家，成都文轩美术馆、成都福宝美术馆馆藏画家，《中国邮册》特约高级画师，文化部艺术发展中心中国书画院高级画师，中国当代美术编辑委员会特聘高级画师，宜宾市中山诗书画院副院长、宜宾市美术家协会理事、四川省高等教育学会会员、四川美术家协会会员、中国高等职业教育学会会员。以巴蜀山水为题材的“青绿油画山水”创作，多次参加省美展，2015 年 7 月在成都文轩美术馆由四川省美术家协会主办“境象”主题个展，2016 年 8 月在成都福宝美术馆由四川省美术家协会主办“漫步山野”主题个展，作品多次被《中国书画大典》、《中国当代艺术》、《中国商人》、《中国邮册》、《中国世纪经典记录》、《美术》、《中国当代油画》、《现代艺术》等公开刊物收录，多幅作品被国内外友人和机

构收藏。在国家级、北大核心刊物《艺术评鉴》、《丽人》、《作家》、《大舞台》、《科技纵横》、《价值工程》等发表《油画专业技术解析》、《中国山水画的意境美浅析》、《色彩艺术在装饰设计中的应用》、《试论马蒂斯的线描艺术》、《浅析青绿油画山水的意境美与禅趣表达》等学术论文 30 余篇。编撰《青绿油画山水作品集》、《展示设计》、《速写》、《动态媒体》等多部专著。

2、专业骨干教师队伍

目前本专业教师团队的学缘结构比较合理。美术教师解决设计的艺术原创性、工业设计教师解决工程化设计与制图、教育技术教师解决创新教学方法手段、动画教师解决行业升级技术、企业专家解决核心技术指导。

3、兼职教师队伍

本专业主要兼职教师有 2 名，均来自数字科技企业一线设计师。

(三) 实践基地条件

目前情况基本能满足人才培养要求。

1、校内实践教学基地

(1) 校内实验实训室条件

校内非生产性实训基地有全院共享的动漫设计室、电脑艺术室、CAD 室、动漫拷贝室等校内实训基地，能顺利满足教学的需要。

表 10 主要校内实验实训条件建设一览表

序号	名称	主要设备	主要实验实训项目
1	电脑艺术室	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、平面广告设计与图形制作； 2、包装设计与图形制作； 3、VI 设计与图形制作； 4、平面插画设计与图形制作； 5、环艺展示设计与图形制作。
2	数字艺术高技能中心（计算机 2 室）	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、三维设计与漫游制作； 2、3D 模型雕刻； 3、动画设计与制作； 4、虚拟现实与交互制作； 5、影视后期制作。
3	动漫拷贝室	拷贝桌椅 50 套。	1、创意基础； 2、快速手绘； 3、动画转移稿绘制。

(2) 校内（生产性）实践基地

校内生产性实训基地：校企共建有“数字科技孵化器”一间，（主要由市级科研项目支持建设）能同时满足 20-30 人产教融合教学，能满足专业三分之一学生生产性教学。

通过3年内建设，可全面满足专业学生生产性实践。

表 11 校内生产性实训基地主要设备一览表

序号	校内生产性实训基地名称	主要设备	主要实践项目
1	创新创业数字科技孵化器	30个卡座工位	1、游戏制作项目 2、动画与漫游制作项目 3、虚拟现实制作项目 4、平面设计项目 5、环艺设计项目
2	竹簧工艺大师钟国富工作室 (在建)	30个卡座工位	1、竹雕工艺项目 2、竹文创项目(平面、三维设计与生产制作)
3	苗族蜡染大师王力洪工作室 (在建)	30个卡座工位	1、蜡染制作项目 2、蜡染文创项目(平面、三维设计与生产制作)

2、校外实习基地

关系稳定的校外生产性实训企业，每家企业每次可接纳的生产性实训学生人数5-10人，能满足工学交替和顶岗实习。

宜宾松强竹木有限公司、宜宾竹海竹木有限公司、宜宾交换空间装饰工程有限公司、天猫e家宜宾站、宜宾华馨装饰设计有限公司、宜宾艺新广告装饰有限公司、宜宾新综艺传媒广告有限公司、成都麦里文化传媒有限公司、成都造梦机文化传播有限公司、成都瑞昇日先广告设计有限公司、成都八鱼数字科技有限公司、四川大汉纵横科技有限公司、成都风境创意科技有限公司、成都灵风科技有限公司、四川长征数字科技有限公司、成都入迷科技有限公司、成都维塔仕科技有限公司。

表 12 数字媒体艺术设计专业主要校外实习基地一览表

序号	实训基地名称	主要实训项目
1	成都八鱼数字科技有限公司	游戏模型制作、虚拟现实交互制作、展示设计
2	宜宾交换空间装饰工程有限公司	环境艺术设计
3	成都麦里文化传媒有限公司	UI界面设计、H5界面设计、平面媒体广告设计、展示设计
4	宜宾竹海竹木有限公司	竹簧工艺制作、竹工艺品设计、竹文创设计
5	成都风境创意科技有限公司	游戏动态制作、动画片动态制作
6	成都造梦机文化传播有限公司	UI界面设计、H5界面设计、平面媒体广告设计、动画制作、展示设计

(四) 教学基本条件

1、教材建设

(1) 已编写、使用校本教材：基础课《美术基础》；核心课《平面美工项目实战》、

《基于虚拟交互的三维模型制作》。

(2) 拟定 2018 年公开出版教材：基础课《设计美术》；核心课《平面设计项目实战》、《模型制作与雕刻》。

(3) 征订教材：其它课程教材按高职高专优秀教材、近三年出版教材、教育部规划教材原则征订。

2、课程资源平台建设

(1) 已经上网课程资源平台：《设计美术》、《平面设计项目实战》、《模型制作与雕刻》、《辅助设计》、《数字美工》、《数字渲染》。2017 年完成修订。

(2) 拟定 2019-2020 年先后调整、更新课程，上网课程资源平台：《设计美术》、《创意基础》、《快速手绘》、《三维模型制作》、《工艺品创意设计》、《计算机辅助设计与美工》、《3D 视觉渲染》、《三维创意项目实战》、《平面创意项目实战》、《展示动画设计》。

课程资源主要包括：课程标准、课程实习指导书、课程教案、课程动画、课程视频、生产案例、课程教学录像、教材等。

三、教学运行与保障

(一) 教学运行管理

1、专业教学计划的管理

专业教学计划是专业设定课程有序运行的保障，计划上传教务处管理网时，专业教研室必须严格审核无误。在按计划运行中，以教务处专业教学计划管理网为准进行。

2、课程安排

课程安排的原则：主要以专业教师规划为准；优秀、骨干教师优先；行业专家优先（企业兼职人员占 15%以上）；每学期一人最多承担 3 门课程；每学期一人任课学时不能超过 300 学时。

3、学生选课管理

目前学院实行学年学分制制度，相对完全学分制可控性更强，专业教研室指导学生在学院教务处的选课制度下按时、有序、无误的选课。选修课程原则上可由学生自主，但为了选课开课的有效性和避免学生的盲目性，专业可提出导向。

4、课程运行管理

课程运行是否有效，直接关系到课程教学质量。在课程的运行中，教师、教室安排到位，教研室有计划的检查课程运行中教师是否按课程计划和课程标准执行，定期做出评价，督促、指导课程的正常运行。

5、工学交替运行与管理

本专业的工学交替安排到具体课程（三维模型制作、计算机辅助设计与美工、3D视觉渲染、三维创意项目实战、平面创意项目实战）的后半部分和第五学期。

（1）专业教研室制订工学交替计划，指导任课教师细化课程计划，按计划监控有序、有效、安全实施。

（2）安全管理：学生、学校、企业三方签订工学交替协议；学生与学校签订校外实习安全协议；学校为学生购买保险。

（3）出勤管理：签到、日志考核。

（4）任课教师对学生实施管理：企业人员、专任教师“双轨”管理学生。

（5）效果管理：学生生产的产品要接受市场的评判，评判结果作为实践基地学习成绩评判的主要依据。

（二）教学质量保障与监控评价体系

1、教师开课考核管理原则

（1）新进教师：课程与所学专业相关，专业教研室组织开课考核，如果考核不合格，培训再考。

（2）担任新课程教师：提前通知准备，指定或竞选，专业教研室组织开课考核，如果考核不合格，培训再考或更换教师。

2、教师的课程规划管理原则

（1）原则上3年一次规划：按企业外聘教师占15%规划。

（2）修订规划：如果教师有岗位变动，及时修订（满足企业外聘教师占15%基础，可增加比例；可找在岗专业相关专任教师替补）。

（3）如果专业人才培养方案随市场升级、转型变化大，应随专业人才培养方案制订时间及时进行规划（满足企业外聘教师占15%基础；及时培训、引进教师补充）。

3、实践、理实一体化课程项目化管理与课程督导管理原则

本专业的实践、理实一体化课程均实行项目化，在课程设计中项目条理化，体现思政内容，在教学执行的过程中，教师根据课程标准要求编制项目化课程教学计划和执行教学，项目 30%内容源自企业真实项目。

(1) 充分体现“立德树人”原则，课程项目中设置思政类项目（社会主义核心价值观、中华优秀传统文化等公益性设计），培养德才兼备的实用人才。

(2) 在课程项目的确定由企业、专业教师、任课教师三方共同确定，保证课程项目的市场适用性。

(3) 专业教研室定期开展教学情况检查，检查教师课程项目的教学实施情况，并与企业专家共同核定项目教学的有效性。

(4) 专业教研室有计划开展专业人员集体听课，讨论研究教学，督促课程项目的有效实施。

(5) 根据市场的变化，组织校企人员共同适时修订课程项目。

4、课程考试、考核管理原则

专业性课程的考试主要由任课教师组织，在组织过程中，教研室把控考试方案的合理性和市场适用性、考试组织的有效性和可操作性、上级管理部门的认可性、考试成绩的真实性。

课程考试申请按程序，考试过程重监控，形成性成绩按平时成绩（出勤、作业、阶段考核）、终结性成绩综合评定，并接受企业、专业组成的专家组的核定。

5、课程评价、教师考核

课程的质量评价由教师提供完整的教学资料（课程授课计划、教案、指导书、课件、学生作业、生产性作品、课程实施照片与视频、课程总结等）、平时教学质量检查结果、集体听课定性结果等进行分项权重综合评价，结果应用于任课教师学期教学质量考核。

附件 1：数字媒体艺术设计专业 2019 年市场调查与分析报告

一、前言

（一）调研目的

1、以 2018 级专业人才培养定位为基础，重点针对宜宾乃至四川数字艺术（环艺设计、广告设计等）、数字科技（游戏、动画、虚拟现实等）以及竹工艺美术（竹簧工艺、竹雕工艺、竹藤编工艺、竹家具、竹旅游工艺品等）等行业企业进行进一步调研，找准专业人才培养方向。

2、为积极响应学院《关于制订 2018 级大专人才培养方案的指导意见》的精神和要求，做好 2019 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案的制定工作，在专业指导委员会指导下，组织市场调研工作。本次调研工作全面贯彻《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6 号）、《高等职业教育创新发展行动计划(2015-2018 年)》（教职成〔2015〕9 号）、《现代职业教育体系建设规划（2014-2020 年）》（教发〔2014〕6 号）、《四川省高等职业院校专业评估通用指标体系（试行）》、《关于宜宾市加快发展竹产业意见》宜委发〔2018〕10 号等文件意见，落实唐山“国家优质高职院校建设推进会”会议精神、落实《习近平总书记在北京大学师生座谈会上重要讲话》精神，以顺应市场技术发展为核心，根据国家、四川省及宜宾战略产业发展规划，产业结构转型及升级发展需要，在 2018 年专业调研的基础上，收集和分析学生的就业岗位群变化，岗位群出现的新技术、新工艺相对应的岗位核心职业能力及岗位关键职业素质与思想政治素质，明确专业教学改革的思路 and 方向，为专业人才培养方案的制订、课程建设、教学改革等提供依据。

（二）调研内容

1、全国、四川省和宜宾市行业改革与发展十三五规划，分析确定行业的现状及发展趋势。

2、宜宾数字科技、数字艺术行业目前状况及未来 3-5 年的发展状况。

3、结合产业在转型升级发展中正在或即将应用的新技术新工艺。

4、面向产业转型升级，调查分析技术技能岗位人才新需求。

5、省内兄弟院校的数字媒体艺术设计专业办学情况。

6、专业的毕业生反馈信息。

7、用人单位对毕业生的质量反馈。

8、第三方对专业毕业生的评价。

（三）调研方法

1、走访调研。

严增镔、杨爽、李启淑、曹芳、赵春娟负责集体走访调查成都、宜宾的广告传媒、装饰装修、数字科技、游戏动画、竹木加工、工艺美术类企业 30 家。

2、电话、信函调查。

（1）何华负责省外至少 10 家公司电话咨询与调查。

（2）张永桥负责省外至少 10 家公司信函调查。

3、网上调研。通过网上信息资料查询等方法，对国家政策、产业规划进行调研。

4、专家咨询及研讨。通过专家研讨会、专家访谈等方式，与合作企业充分沟通交流，校企合作共同制定人才培养方案。

二、产业背景分析

（一）国家与地方政府政策

1、《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》

坚持创新驱动，促进重点行业全面发展。落实创新驱动发展战略，促进演艺、娱乐、动漫、游戏、创意设计、网络文化、文化旅游、艺术品、工艺美术、文化会展、文化装备制造等行业全面协调发展，以重点行业的跨越式发展助推文化产业成为国民经济支柱性产业。

2、《四川省“十三五”时期文化产业发展规划》

增强文化产业实力和竞争力，推动文化创意产业转型升级。加快发展动漫、游戏、创意设计、数字内容等新型文化业态；加大政策资金支持，推进文化创意产业与相关产业融合发展，推动商业模式创新，培育和扶持一批知名文化品牌和文化企业；加强文化产业聚集区的规划建设和管理，提升聚集区发展的质量效益；实施数字内容动漫游戏产业重点项目；推动文化创意产业向集约化发展，推进重点文化产业展会向市场化、国际化、专业化方向转型升级。

发展新兴文化业态。大力加强文化内容生产，不断创新服务业态，持续丰富文化产品内涵和视听应用；运用高新技术加速产业升级改造，出台文化和旅游融合发展等政策意见，推动文化产业与旅游、体育、教育、信息、物流、广告等产业融合，形成涵盖创

创意设计、动漫游戏、出版发行、印刷复制、版权、影视、音乐等现代门类的产业体系；构建以文化旅游、演艺娱乐、动漫游戏、创意设计为核心的高端产业集群。

3、《成都市“十三五”时期文化产业发展规划》

重点发展九大产业：包括信息产业、传媒产业、会展产业、创意设计产业、音乐产业、艺术品原创及演艺产业、非物质文化遗产生产性保护、广告产业、文化设备用品及服务产业。

4、《宜宾市“十三五”时期文化产业发展规划》

到2020年，全市文学、戏剧、音乐、美术、书法、舞蹈、电影电视、摄影、曲艺、杂技、文艺评论、民间文艺等各艺术门类全面繁荣，文化艺术精品、广播电视品牌节目（栏目）不断增多，网络文艺进一步发展，川剧艺术得到传承，历史文化题材、重大革命题材、现代生活题材等重大题材创作和群众文艺创作实现突破，打造5个以上艺术精品，省级以上艺术奖项获奖数量、等次比“十二五”有所突破，作品著作权登记年均2000件以上。

5、《中共宜宾市委关于深入贯彻习近平总书记来川视察重要讲话精神加快发展竹产业的意见》（宜委发【2018】10号）

2018年2月，习总书记四川视察系列讲话特别指出：“要因地制宜发展竹产业，让竹林成为四川美丽乡村的一道风景线”。习总书记的这段讲话，意味深长，预示着竹产业经济发展的前提是“制造美丽风景线”，通过大力发展深度旅游、竹林特色体验式经济提高产品附加值，发展低碳工业与精深加工，发展创新设计与工艺制作，在文化挖掘和普及精美工艺上下功夫，不断提高竹制品附加值，让宜宾竹产业的更多产品进入国际市场。到2020年，全市竹林面积达到350万亩，竹产业产值实现300亿元（第一产业50亿元，第二产业160亿元，第三产业90亿元），建成生态美丽，产业发达，旅游旺盛，文化浓郁，竹农富裕的中国竹都。

文件明确指出：“宜宾职业技术学院要针对竹产业人才需求，调整优化相关专业科学，构建校企合作订单式人才培养模式，大力培育一批竹业职业经理人、技术能人、工匠和生产工人，切实提升竹产业吸纳就业的能力”。

从以上国家和地方政府政策看，国家将在未来对大力发展文化创意产业，对当代平面设计、展示展览设计、工艺美术设计等文创类数字艺术有极大的发展。

三、行业背景调查

专业本着人才培养服务地方的原则，重点对宜宾和四川涉及数字艺术的广告、会展展示装饰、工艺美术等行业进行调查。

（一）宜宾竹产业涉及的文创与数字艺术

目前涉竹企业 112 家，从业人口 11000 人，产品数量单一，实际年产值 21.9 亿元。按宜委发（2018）10 号等文件意见，到 2020 年，宜宾竹产业年产值要实现 300 亿元，根据市场调研看，涉竹行业需尽量细分，涉竹企业要达到 300-1000 家，产品数量要达到 300-500 个，从业人员要达到 50000 人左右，人员主要集中在竹文化、竹加工、竹旅游、竹推广方面。

2020-2025 年，宜宾竹产业职业领域中、高级技术技能人才需求旺盛。2020 年，竹文化需要 6300 人、竹加工 2100 人、竹旅游 9200 人、竹推广 7000 人（其中职业经理人 2900 人、技术能人 6000 人、工艺工匠 15700 人），共计 24600 人。在 2020 年后续发展中，根据浙江安吉经验，由于员工新老更替、市场细分、经济生态程度等原因，人才需求将按平均 25% 的速度增长。

从以上数据看，竹文创设计、竹工艺美术设计、竹制品艺术设计等人才需求旺盛，到 2020 年，相关竹艺术设计人才需要 6300 人。

（二）四川展示会展装饰行业（成都为例）

成都，中国“商业会展之城”，在鼎盛时期曾拥有二级以上资质会展展示装饰企业超过 1500 家，会展展示装饰行业一时成为成都创业的标签。但是由于产业链不牢固，人才相对缺乏，成都会展公司逐步走入困境，如今整个行业遭遇人才寒冬，成都的会展产业面临巨大的困境。如何发展求存，如何实现产业链升级，如何加固成都在国内会展行业的标识地位，成为最为关心的话题。2018 年行业的人才竞争激烈程度显然比 2017 年要激烈的多，主要是因为商业环境极速回暖。

仅 2017 年前 10 个月成都举办了国际性重大会展活动超过 500 个，涉及汽车、家居、电子、服装、美食、科技、小商品等，展览总面积超过 310 万平方米，会展业总收入超过 800 亿元，同比增长超过 11.8%。汇集全世界环艺设计师、展示设计师、平面视觉设计师、装饰设计师 50000 人次，让会展中心靓丽世界。四川装饰协会发言人表示，随着会展市场的不断攀升，仅仅成都市场，目前这方面的创意设计人才缺口至少在 20000 人以上。

（三）四川广告行业（成都为例）

参考《2016-2021年中国广告行业市场前瞻与投资战略规划分析报告》显示，近两年内，中国广告产业规模在GDP中的占比维持在0.8%~0.9%的区间水平，对比欧美发达国家的广告支出情况，我国的广告产业规模与国际先进水平相比显著偏低，未来提升的空间较大。中国广告业与国内生产总值的增长呈现出明显的正相关性，尽管近几年来整个产业进入转型发展阶段，增速逐渐放缓，但持续增长的势头依然明显，年均增速仍然保持在11%左右，中国广告产业未来增长空间巨大。

四川保持广告产业持续稳定发展，到2020年，广告产业规模进一步壮大，全省广告经营额达到250亿元，建立一个省级广告产业项目库，完成“531”重点扶持目标，即：全省重点联系快速成长广告企业50家，重点扶持广告企业30家，重点扶持龙头广告企业10家，龙头广告企业广告经营额突破50亿元，实现广告产业规模升级。

随着市场的进一步活跃，广告业进一步发展。成都创建“国家广告产业园区”。园区以“红星路35号”为核心，以“一廊两园”、“一园多点”的空间规划为基础，形成了“红星路35号创意基地”、“汇融国际数字基地”、“川报传媒基地”和“爱·盒子设计基地”的产业功能布局。目前，园区承载产业面积31万 m^2 ，拥有包括红星路35号核心区A、B、C区，博瑞·创意成都，汇融国际，四川传媒大厦，金山大厦和成都爱·盒子在内的8栋广告专业楼宇，截止2015年12月，园区企业总数已达358家，园区联系企业总数1650家。2012年至2015年，园区内广告企业经营额从初期4.8亿元增至14.2亿元，全口径税收从0.39亿元增至1.15亿元。

园区2013年荣获人民网评选的“中国最具活力创意产业园区奖”；2014年3月在全国广告园区建设考核中名列全国第二；2015年荣获“省级工业设计示范园”、省、市两级“科技孵化器”、“人才小高地”等称号。在2015年中科院主管刊物《互联网周刊》全国最具影响力产业园区排名中名列第26位，位列中西部地区文创产业园区第一名，也是全国32家广告产业园里唯一入围50强的园区。

目前园区数字艺术设计人才2000多人，随着园区广告业务的全国与国际性发展，估计人才需求以每年20%的速度增长。

（四）趋势与建议

1、随着旅游市场的发展，工艺美术行业正在降温，现有企业对未来充满信心。绝大多数受访企业都有业务扩张计划，且大部分企业想要获得更多更优秀的人才，以支撑

未来的业务发展，仅有 9.8%的企业表示要对团队进行精简。因此此时或许是进行投资的好机会，经过淘洗的市场，更容易发现优秀价值，且团队的自我估值也更为理性。

2、会展展示装饰企业需要加大对人才、特别是川籍人才的吸引力度。无论是目前困境还是未来计划，人才都被摆在了极为重要的位置。对于本土企业而言，能否有效地吸引外来人才进川，将成为取得竞争胜利的关键。

3、广告企业自运营趋势明显。随着公司的发展和产业的成熟，企业正在认识到运营的重要性和必要性。尽管目前有这方面经验或者尝试的企业还只是少数，但相信随着自运营的好处凸显，投身其中的公司数量会有快速增长。

4、移动互联网的发展，开辟了新的推广和获客渠道；大数据促进了个性化和定制化发展，通过前期数据收集为生产制造提供决策；VR、AR 技术增强了消费者对家居的空间体验以及对实际效果的展现；人工智能的迅速发展为智能家居的进一步发展提供了技术支撑；智能制造优化了家装行业生产过程，降低了生产成本，提高了生产效率。

以上文字分析汇总为以下概况表。

表 1 数字媒体设计行业基本情况表

主要内容	产值	从业人员	人员缺口	增长速度	艺术设计占份额	艺术设计人才需求增长速度	目前教育
展示动画、数字设计、会展展示装饰	过 10000 亿	300 万以上（不专业，素质不足）	15 万以上	20%	60%	30%	本科教育培养研发人才不足
							专科教育培养专门制作人才严重不足

市场急需数字科技与艺术复合的中间层次的数字艺术设计与制作人才。

四、行业技术应用调查

（一）行业通用技术使用调查

表 2 针对广告传媒企业设计岗位进行的调查表

序号	技术（工艺）名称	是否为关键技术（工艺）
1	界面设计与图形美工	是
2	平面广告设计与图形美工	是
3	影视广告与后期制作	是
4	产品推广动画展示制作	是

表 3 针对数字科技、竹工艺企业设计岗位进行的调查表

序号	技术（工艺）名称	是否为关键技术（工艺）
1	3D 模型制作	是
2	动画漫游制作	是
3	视觉创意	是
4	会展展示装饰	是

5	工艺品设计	是
---	-------	---

(二) 行业目前、未来技术使用调查

表 4 行业未来技术使用调查表

序号	新技术(新工艺)名称	应用前景
1	ZBrush 雕刻技术	目前主要用于 3D 模型精细化制作,未来将广泛应用于三维图形设计。
2	3DVR、Unity3D 图形烘焙渲染技术	目前主要用于虚拟现实效果渲染,未来将广泛应用于三维图形设计渲染。
3	工艺品 3D 打印、智能机器人雕刻技术	目前主要应用于航天、军事领域,未来将广泛应用于民用。

五、人才需求调查与分析

(一) 人才需求现状

数字艺术设计产业发展的核心是人才需求,具有关专家指出,目前我国数字媒体艺术设计人才缺口达 15 万人以上,远远超出了对传统艺术设计人才的需求。因此这两年全国有许多家艺术院校都纷纷办起了数字媒体艺术设计专业,但大多苦于还在探索阶段,没有符合数字媒体设计的统一的教学模式和教学手段,并且对这门新型的交叉学科的内涵也缺乏统一的规范,造成这门专业目前在名称和课程设置上各大院校都各自为阵的状态。相关人才的培养便呈现出不足的现状。

注:工艺美术 3D 设计(陈设、实用工艺品)也是数字艺术设计产业包含的内容。

表 5 人才需求现状表

需求	数字媒体企业设计岗位人员需求								
	全国			四川			宜宾		
	总量	创意	设计制作	总量	创意	设计制作	总量	创意	设计制作
目前从业人数	80 万	10 万	70 万	1.5 万	0.3 万	1.2 万	0.2 万	0.05 万	0.15 万
目前需求缺口	15 万	3 万	12 万	3 万	0.5 万	2.5 万	0.05 万	0.01 万	0.04 万
未来 5 年需求增长率	30%	20%	30%	30%	20%	30%	20%	15%	20%

(二) 企业的岗位配置

表 6 企业的岗位配置表(媒体广告企业)

序号	岗位名称	是否核心岗位	岗位类型(技术岗位还是核心岗位)	人员配置数量			人员配置结构(学历和职称要求)
				一级企业	二级企业	三级企业	
1	创意设计	是	核心岗位	4-8 人	2-5 人	2-3 人	专科及以上(行业认证高级设计师)
2	图形设计	是	技术岗位	8-15 人	5-10 人	3-5 人	专科及以上(行业认证中级设计师)

3	制图员	是	技术岗位	5-8人	10-15人	3-5人	中专及以上(熟练制图能力)
---	-----	---	------	------	--------	------	---------------

表7 企业的岗位配置表(游戏动画数字科技企业)

序号	岗位名称	是否核心岗位	岗位类型(技术岗位还是核心岗位)	人员配置数量			人员配置结构(学历和职称要求)
				大型企业	中型企业	小型企业	
1	美术设计	是	核心岗位	20人	15人	5人	本科及以上(行业认证高级设计师)
2	数字渲染	是	技术岗位	20人	15人	5人	本科及以上(行业认证高级设计师)
3	模型制作与雕刻	是	技术岗位	1000人	500人	50人	专科及以上(行业认证中级设计师)
4	动态制作	是	核心岗位	200人	100人	10人	专科及以上(行业认证高级设计师)
5	交互制作	是	核心岗位	200人	100人	10人	专科及以上(行业认证高级设计师)
6	装饰装修设计	是	核心岗位	200人	100人	10人	专科及以上(行业认证高级设计师)

(三) 主要岗位的人才结构调查

数字媒体艺术设计专业职级分布图

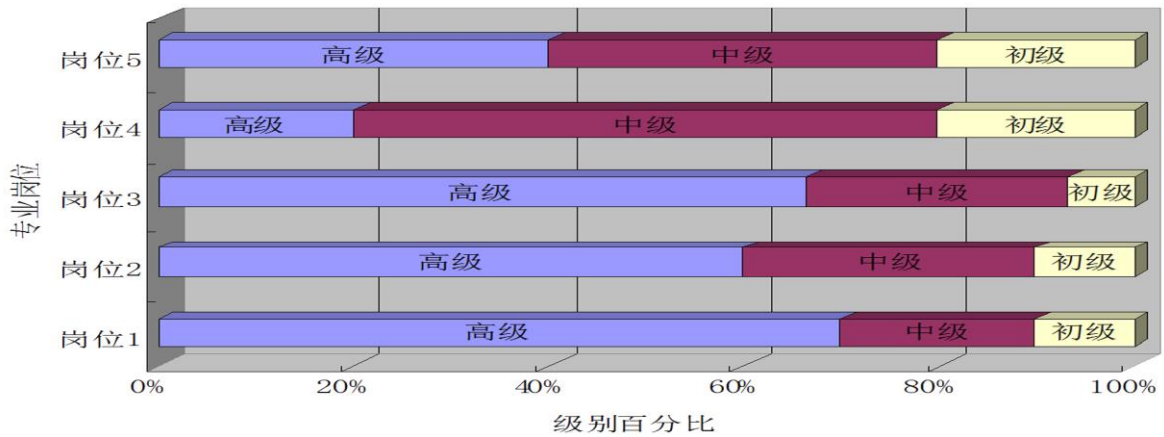


图1 职级分布图

数字媒体艺术设计专业各岗位学历分布图

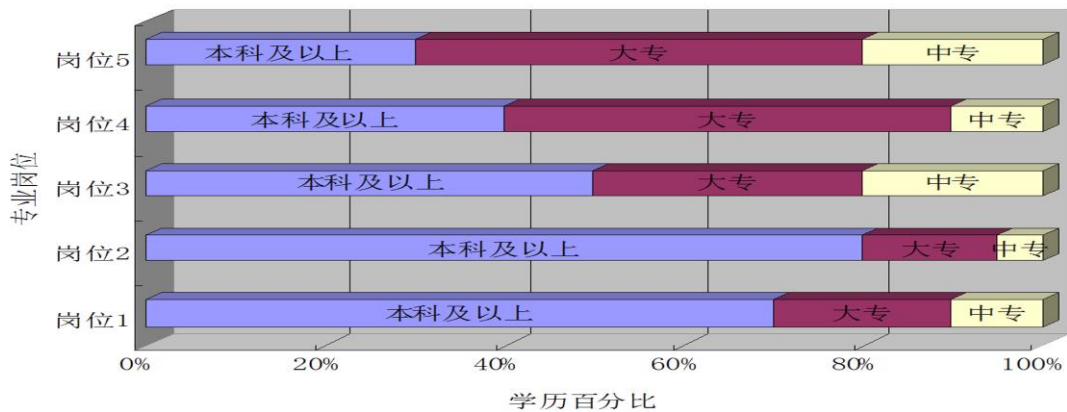


图2 学历分布图

（四）岗位职业能力要求调查

表 8 岗位职业能力要求调查表

工作岗位	岗位职业能力要求（涉及平面数字设计类企业）
创意设计师	1、文化创意；2 设计表现；3、图形美工；4、摄影摄像；5、影视后期制作。
图形设计师	1、设计表现；2、图形美工；3、摄影摄像；4、影视后期制作。
制图员	1、图形美工；2、摄影摄像；3、影视剪辑。
工作岗位	岗位职业能力要求（涉及 3D 数字设计类企业）
美术设计	1、原画设计；2、美术制作；3、摄影摄像与影视制作。
数字渲染	1、美术制作；2、平面、3D 图形贴图；3、渲染美工制作；4、摄影摄像与影视制作。
模型制作与雕刻	1、3D 模型制作；2、3D 模型雕刻；3、摄影摄像与影视制作。
动态制作	1、游戏、动画片模型绑定；2、运动规律；3、动态制作；4、摄影摄像与影视制作。
交互制作	1、交互设计与制作；2、摄影摄像与影视制作。
装饰装修制作	1、三维建模制作；2、三维渲染制作；3、后期处理。

附表 1：专业岗位群工作分析表

根据对企业岗位的职业能力需求调查分析，将企业各岗位对专业毕业生的知识、技能及职业素养要求总结为下表：

工作岗位	主要职责	具体任务	工作流程	工作对象	工作方法	使用工具	所需的能力和职业素养	
							能力	职业素养
创意设计师	主要项目设计	设计创意，图形绘制，效果图制作	客户交流 → 创意与设计 → 图纸绘制	设计总监，客户，图形设计师。	以诚取信，以情感化，访谈。	Photoshop CorelDRAW AutoCAD 3Dmax	能力	结构设计，艺术设计，文化设计，影视制作。
							职业素养	普通话专业性交流，组织设计，上下协调、沟通。
图形设计师	一般项目设计	施工图绘制，效果图绘制	客户交流 → 创意与设计 → 图纸绘制	设计总监，客户，助理设计师，工程施工人员。	以诚取信，以情感化，访谈。	Photoshop CorelDRAW AutoCAD 3Dmax	能力	结构设计，艺术设计，影视制作。。
							职业素养	普通话交流，组织设计，客户协调、沟通。
制图员	设计辅助	部分图纸绘制	参与客户交流 → 接受绘图任务 → 提交审查。	客户，设计师。	工作实践法，工作日志法。	Photoshop CorelDRAW AutoCAD 3Dmax	能力	绘图软件使用。
							职业素养	普通话交流，客户沟通。
美术设计	原画设计项目	原画设计与表现	台本解读 → 手绘草图 → 美术表现	客户、导演、模型师	服从指令、质量保障、效率取胜	水彩 photoshop	能力	手绘表现、软件贴图美工制作
							职业素养	美术基础、文化设计、艺术传达、上下协调、沟通。
数字渲染	效果渲染项目	效果、氛围制作	原画解读 → 模	客户、导演、模型	服从指令、质量	VRay Photoshop	能力	角色、道具、场景效果、氛围渲染

			型导入 →材质 →贴图 →效果 →参数 →设定	师	保障、效率 取胜	3Dmax	职业 素质	美术基础、文化设计、 艺术传达、上下协调、 沟通。
模型 制作与雕刻	模型制 作项目	角色、道 具、场景 模型制 作、特殊 模型雕刻	原画作 解读数 →面定 →表模 型现	美术设计 师、动态 设计师	服从指 令、质量 保障、效 率取胜	3Dmax ZBrush	能力	角色、道具、场景模型 制作、特殊模型雕刻
							职业 素质	美术基础、文化设计、 艺术传达、上下协调、 沟通。
动态 制作	动态制 作项目	运 动 表 现、骨骼 绑定动画 制作	游 戏 或 动画解 读台本 →绑定 →动态 →调试 →测试	模型师、 交互师	服从指 令、质量 保障、效 率取胜	3Dmax	能力	运动规律、骨骼绑定、 动画制作
							职业 素质	美术基础、文化设计、 艺术传达、上下协调、 沟通。
交互 制作	交互制 作项目	交 互 设 计、交互 制作	运 动 轨 迹设定 →编程 →调试 →测试	客 户、导 演、动画 师	服从指 令、质量 保障、效 率取胜	Unity3D	能力	代码应用、路径设计、 交互制作
							职业 素质	美术基础、文化设计、 艺术传达、上下协调、 沟通。
会展 展示 装饰	装 饰 装 修项目	装 饰 装 建模与渲 染制作	客 户 交 流意与 设计模 型制作 →材质 →贴图 →渲染 效果制作	设计总 监，客户， 助理设计 师，工程 施工人员。	服从指 令、质量 保障、效 率取胜	3Dmax AutoCAD Photoshop	能力	装饰装修建模、渲染制 作
							职业 素质	美术基础、文化设计、 艺术传达、上下协调、 沟通。

附表 2 调研企业汇总表

地区	序号	企业名称	企业类型	企业性质	企业主要产品/业务
宜宾	1	天猫 e 家宜宾电子商务有限公司	装饰	民营	OTO 美陈设计与施工、家装设计与施工
	2	宜宾美斯特动画有限公司	数字科技	民营	游戏、动画、建筑表现/外包、研发、直营
	3	宜宾华馨装饰设计艺术有限公司	装饰	民营	展示设计与施工、家装设计与施工
	4	宜宾交换空间装饰有限公司	装饰	民营	展示设计与施工、家装设计与施工
	5	宜宾长宁松强竹木加工有限公司	竹木制品生产	民营	竹工艺、竹家具
	6	宜宾兴文竹海竹木加工有限公司	竹木制品生产	民营	竹工艺、竹家具

	7	宜宾江安中科板业有限公司	竹装饰材料生产	民营	竹装饰材料
	8	宜宾艺新广告有限公司	广告	民营	户外、车体平面广告
	9	宜宾雪松广告有限公司	广告	民营	户外、车体平面广告；影视广告
	10	宜宾大众传媒有限公司	广告	国营	影视广告
	11	宜宾学院	教育	公办	本科教育（含艺术设计教育）
成都 成都	1	成都八鱼数字科技有限公司	数字科技	民营	游戏、动画/外包、研发
	2	成都灵风科技有限公司	数字科技	民营	3D模型/外包、研发
	3	成都入迷科技有限公司	数字科技	美资	家具模型/外包、研发
	4	成都网玩网络科技有限公司	数字科技	民营	网站设计/外包、研发
	5	成都麟动科技有限公司	数字科技	民营	游戏、动画/外包、研发
	6	成都维塔士科技有限公司	数字科技	法资	游戏、动画/外包、研发
	7	成都天纵世纪科技有限公司	数字科技	民营	游戏、动画/外包、研发
	8	成都九创装饰有限公司	装饰	民营	环艺设计与施工、会展展示设计与施工
	9	成都嘉年华装饰有限公司	装饰	民营	环艺设计与施工、会展展示设计与施工
	10	成都国际广告科创园	广告	国营	户外广告、新媒体广告、影视广告 文创、包装设计、发布
	11	四川艺术职业技术学院	教育	公办	高职教育（含艺术设计教育）
泸州	1	泸州龙脑桥文化传播有限公司	文创	民营	文化包装、广告设计制作与发布
	2	泸州红黄蓝装饰有限公司	装饰	民营	环艺设计与施工、会展展示设计与施工
	3	泸州职业技术学院	教育	公办	高职教育（含艺术设计教育）

六、专业办学服务区域建议

通过市场调查可以看出，由于国家政策、城市规模、文化平台、交通辐射、人才交流等诸多原因，数字艺术与数字科技类（游戏、动画、创意设计、媒体艺术、会展展示、工艺美术等）企业开始大规模从省会中心城市向三、四线城市发展和转移，加上地方政府的大力倡导和政策引领，地方逐渐具备数字艺术设计集聚发展的土壤。由此，专业应当为地方经济发展中急需的文创、数字艺术设计、会展展示设计、工艺美术设计等人才提供积极培养服务。

附件 3：2019 级数字媒体艺术设计专业教学计划进程表（Excel）

课程类型	门数	课程代码	课程名称	课程类别	学分	计划学时数			学期学分/学期学时						备注		
						总学时	其中		第1期	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期			
							理论	实践									
公共课	11	0200150	思想道德修养与法律基础	B	3	48	34	14	3/48							(开课部门: 思政部)	
		0200180	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	64	48	16		4/64							(开课部门: 思政部)
		0200040	形势与政策	B	1	48	40	8	1-6期每期讲座形式, 每期8学时						由宣传部、思政部组织专题课(开课部门: 思政部)		
		0200064	职业发展与创业就业指导	B	3	60	40	20	0.5/10		2/40			0.5/10		院级创新创业课程, 该课程包括职业生涯规划、创新创业、就业指导3个模块, 第二个模块各专业根据情况在第3期或4期开出(开课部门: 经管系负责1、2模块, 招就处负责3模块)	
		0200140	劳动	C	2				1-6学期						由各分院、系组织实施, 学分在第6期记		
		0210000T	国防教育与军事训练	B	4	148	36	112	4/148								理论36学时统筹安排 在军训2周期间执行 (开课部门: 学工部)
		9050300	心理素质教育	B	2	32	16	16		2/32							(开课部门: 思政部)
		9060100	美育概论	B	2	32	16	16		1/16							课堂执行16学时, 在2、3期开出(五技院、制造系、电控系安排第2期, 其余在第3期)。线上执行16学时, 主要通过在线课程及社团活动、校园艺术节等形式实施(开课部门: 基础部)
		0100090	体育	C	4	108	0	108	1/20	1/30	1/30	1/28					(开课部门: 基础部)
		0300180	大学语文	A	3	48	48	0		3/48							文管专业开设(开课部门: 基础部)
		0300008	职业英语	A	8	128	128	0	4/64	4/64							开课部门: 基础部
专业课	13	9060020	普通话与演讲	A	1	16	16	0				1/16				公共选修课二选一	
		9060050	文明礼仪修养	A	1	16	16	0				1/16					
		1604910	艺术设计导论	B	1	16	16	0	1/16							理论	
		1604730	设计美术	B	9	172	32	140	5/96	4/76						理实专周外出	
		1604930	创意基础	B	6	112	32	80		3/56	3/56					理实	
		1604750	快速手绘	B	4	76	16	60			4/76					理实	
		1604940	三维模型制作	B	6	116	16	100		6/116						核心理实	
		1604960	计算机辅助设计与美工	B	7	132	32	100			4/76	3/56					
		1604970	3D视觉渲染	B	6	112	32	80				6/112					
		1604980	三维创意项目实战	B	6	112	32	80				3/56	3/56			创新创业类课程	
		1604990	平面创意项目实战	B	5	96	16	80				5/96					
		1604920	展示动画设计	B	3	56	16	40			3/56					在线开放课程	
		2200010	工学交替	B	6	240	60	180						6/24		理实外出	
2200000	顶岗实习	C	6	240	0	240							6/24	实践外出			
2100010	毕业设计	B	8	160	60	100							8/16	理实			
5	1604760	田野采风	B	3	56	16	40	3/56							专业选修课(七选五)		
	1605030	书法基础	B	3	56	16	40	3/56									
	1605040	工艺品设计	B	3	56	16	40			3/56							
	1605060	布贴画制作	B	3	56	16	40			3/56							
	1604850	彩妆与服饰设计	B	3	56	16	40			3/56							
	1604950	产品陈列设计	B	3	56	16	40				3/56						
	1605050	首饰设计	B	3	56	16	40				3/56						
毕业最低总学分/总学时					125	2652	862	1790									