

附件 1:

山东电子职业技术学院 数字媒体艺术设计专业 人才培养方案

(适用于 2022 级数字媒体艺术设计专业学生)

专业代码: 550103

专业大类: 文化艺术大类

二级类: 艺术设计类

专业系部: 数字媒体系

合作单位: 吾将文化科技集团

专业负责人: 何晓明

执笔人: 关文

编写日期: 2022 年 5 月

审核人: 王一如

批准人: 梁会亭

目录

一、【专业名称及代码】	- 3 -
二、【教育类型及学历层次】	- 3 -
三、【招生对象】	- 3 -
四、【修业年限】	- 3 -
五、【职业面向】	- 3 -
六、【培养目标与培养规格】	- 4 -
(一) 培养目标	- 4 -
(二) 培养规格	- 4 -
七、【证书要求】	- 6 -
八、【职业能力和职业资格标准（职业技能标准）分析】	- 6 -
九、【培养模式】	- 8 -
(一) 数字媒体艺术设计专业人才培养模式的内涵	- 8 -
(二) 数字媒体艺术设计专业人才培养模式的实施	- 8 -
十、【课程结构框架】	- 10 -
(一) 课程体系构建	- 10 -
(二) 课程设置	- 10 -
(三) 实践教学的组织与实施	- 11 -
十一、【课程设置】	- 12 -
1. 公共基础课程	- 12 -
2. 公共限选课程	- 13 -
3. 公共任选课程	- 13 -
4. 专业课	- 13 -
十二、【各学期教学环节时间分配表】	- 15 -
十三、【专业核心课程介绍及修读指导建议】	- 16 -
(一) 课程名称：《图形设计》课程代码：08062020	- 16 -
(二) 课程名称：《图形图像处理(PhotoShop)》课程代码：08002040	- 16 -
(三) 课程名称：《广告创意与表现》课程代码：08062050	错误！未定义书签。
(四) 课程名称：《UI 设计》课程代码：08002190	- 17 -
(五) 课程名称：《VI 设计》课程代码：08062080	- 19 -
十四、【教学实施建议】	- 19 -
(一) 教学要求	- 19 -
(二) 教学资源	- 20 -
(三) 学习评价	- 20 -
(四) 质量管理	- 20 -
十五、【毕业要求】	- 21 -
(一) 学业考核要求	- 21 -
(二) 证书考取要求	- 22 -
十六、【继续专业学习深造建议】	- 22 -
十七、【编制说明】	- 22 -
(一) 编制依据	- 22 -
(二) 适用范围	- 22 -

一、【专业名称及代码】

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

二、【教育类型及学历层次】

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

三、【招生对象】

高职：普通高中毕业生/“三校生”（职高、中专、技校毕业生）

四、【修业年限】

基本修业年限为 3 年，实行弹性修业年限，为 3-6 年。

五、【职业面向】

表 1. 职业面向

序号	对应职业 (编码)	对应岗位群 或技术领域 举例(代码)	职业资格证书或技能 等级证书举例	专业方向
1	2-02-10-03	计算机软件 工程技术人员	Web 前端开发☆	UI 设计方向
2	2-10-05-07	美工师	界面设计☆	UI 设计方向
3	2-10-07-08	广告设计人员	界面设计☆	UI 设计方向
4	2-12-02-02	美术编辑	界面设计☆ 游戏美术设计 ☆	UI 设计方向
5	2-12-02-04	电子出版物 编辑	界面设计☆	UI 设计方向
6	2-12-99-00	其他新闻出版、文化 工作人员	界面设计☆	UI 设计方向

六、【培养目标与培养规格】

（一）培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修，面向 IT 互联网、新闻出版、影视广告、及新媒体设计等行业企业，培养从事 UI 设计、图形图像处理、平面设计、网页设计与制作、数字广告、包装设计、版式设计等工作，掌握扎实的数字媒体艺术设计基本理论知识，具备良好的造型能力、色彩能力、UI 设计能力、平面视觉设计等能力，德、智、体、美、劳全面发展的高素质技术技能人才，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

（二）培养规格

在充分调研基础上，从以下几个方面分别描述人才培养规格、毕业生应具备的基本素质和核心技术技能。

1. 素质要求

- 具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；
- 具有正确的世界观、人生观、价值观；
- 具有良好的职业道德和职业素养，具有职业生涯规划意识；
- 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；
- 具有较强的团队合作意识，能够进行有效的人际沟通和团队协作；
- 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养；
- 掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识要求

（1）公共基础知识要求

- 掌握马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本知识，领会习近平新时代中国特色社会主义思想；
- 了解法律法规基础知识；
- 熟悉职场沟通交流与应用文写作知识；
- 掌握一定的英语交流、阅读和写作知识。

（2）专业基础知识要求

- 掌握数字媒体艺术设计基本理论知识；
- 掌握构成原理，熟练掌握平面构成、色彩构成等知识；

■ 掌握 Photoshop、Illustrator、Dreamweaver 等软件，会运用色彩、构图知识设计制作移动端界面及网站界面。

(3) 专业核心知识要求

- 熟练掌握平面构成基础应用、色彩设计基础应用以及版式设计基础应用；
- 熟练掌握图形设计基础应用、字体设计基础应用；
- 掌握 UI 界面设计、交互设计的专业基础知识；
- 熟练掌握产品界面设计的开发流程以及 iOS/安卓设计规范；
- 熟练掌握交互设计理论应用，掌握基础用户研究、体验设计、界面构建的技能和方法；
- 熟练掌握动效设计理论应用；
- 熟悉网站建设基础应用；
- 熟悉品牌设计基础知识。

3. 能力要求

(1) 专业基础能力要求

- 具备良好的造型能力；
- 具有计算机操作和使用能力；
- 具有艺术设计与绘图能力；
- 具有相关设计软件的使用能力；
- 具有一定的设计思维与创意设计能力；
- 具有一定的美学知识与美术鉴赏能力；
- 具有一定的自学及跟踪新技术精神的能力；
- 具有团队协作和人际关系发展的能力。

(2) 专业核心能力要求

- 具备图形创意设计与应用能力；
- 理解视觉流程的概念，能依据信息的传递需求建立不同类型的视觉流程版式；
- 能合理设计字体颜色，可通过色彩区分和传递文字信息；
- 能使用动效设计软件实现图标及视觉界面元素的动效交互；
- 能够掌握基础用户研究、体验设计、界面构建的技能和方法，设计制作移动端界面及网页；
- 熟悉软件的人机交互界面结构、用户操作流程等，设计制作移动端界面；

- 能结合界面需求，完成符合视觉规范的功能图标设计；
- 熟悉用户体验设计，了解客户端界面设计，设计移动端 UI 界面；
- 能基于产品目标及属性，打造最适合用户的 UI 设计语言以及设计规范，包含对设计准则、设计风格、框架布局、控件组件的定义。

七、【证书要求】

表 2. 主要证书

级别	证书名称	发证机构
一级	全国计算机等级考试 (NCRE)-计算机基础及 Photoshop 应用	教育部考试中心
无	平面设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟
无	UI 设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟
无	创意设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟
中级	“工业和信息化领域急需紧缺人才”数字艺术类设计师认证	工信部人才交流中心
中级	Adobe 认证 (平面设计师)	Adobe 中国授权认证培训中心
三级	广告设计师	中华人民共和国人力资源和社会保障部
初级	视觉界面设计师	工业和信息化部

八、【职业能力和职业资格标准 (职业技能标准) 分析】

表 3. 岗位与职业能力分析

岗位	职业能力	主干课程
平面设计师	1. 方案草案绘图能力； 2. 计算机设计软件应用能力； 3. 图形创意能力；	图形图像处理 (Photoshop) 矢量绘图设计 (Illustrator) 图形设计 字体设计

	<p>4. 版式编排能力；</p> <p>5. 色彩应用能力；</p> <p>6. 掌握平面设计的行业规范和制作流程；</p> <p>7. 能设计与制作出美观的平面作品。</p>	<p>版式设计</p> <p>标志设计</p> <p>平面广告设计</p> <p>VI 设计</p> <p>包装设计</p>
UI 设计（初级）	<p>1. 了解设计基础，掌握平面设计软件；</p> <p>2. 掌握交互基础、制作界面视觉；</p> <p>3. 设计完整的移动端 UI 作品。</p>	<p>图形设计</p> <p>字体设计</p> <p>版式设计</p> <p>VI 设计</p> <p>界面设计</p>
UI 设计（中级） 游戏界面设计	<p>1. 能够对需求进行挖掘分析，独立完成各种类型的界面设计；</p> <p>2. 能够优化视觉，对接技术产品推动产品上线；</p> <p>3. 掌握动效设计，并了解网页设计基础，掌握 WEB 界面设计能力。</p>	<p>图形设计</p> <p>字体设计</p> <p>版式设计</p> <p>网页设计与制作</p> <p>界面设计</p> <p>APP 商业项目制作</p> <p>UI 设计综合实战</p> <p>VI 设计</p> <p>动效设计</p>
广告设计	<p>1. 方案草案绘图能力；</p> <p>2. 计算机设计软件应用能力；</p> <p>3. 图形创意能力；</p> <p>4. 版式编排能力；</p> <p>5. 色彩应用能力；</p> <p>6. 较强的广告设计思维能力、计算机操作能力和视觉表现能力；</p>	<p>图形图像处理（Photoshop）</p> <p>矢量绘图设计(Illustrator)</p> <p>图形设计</p> <p>字体设计</p> <p>版式设计</p> <p>标志设计</p> <p>平面广告设计</p> <p>VI 设计</p>

	<p>7. 能掌握广告设计的行业规范和制作流程；</p> <p>8. 能设计与制作出美观的平面和数字广告作品。</p>	
--	---	--

九、【培养模式】

（一）数字媒体艺术设计专业人才培养模式的内涵

立足于市场人才需求，以“技艺融合”的UI界面设计师人才培养为目标，围绕界面设计岗位核心能力，在数字媒体艺术设计专业建设委员会的指导下，实施以“岗位需求”为指引、“项目导向”为手段、“能力递进”为目标的适合高职人才成长规律、具有高职特色的工学结合人才培养模式。

（二）数字媒体艺术设计专业人才培养模式的实施

1. 确定岗位需求，制定培养目标

立足于互联网产业对UI界面设计师人才的要求，制定数媒艺术设计专业UI方向人才培养目标，即根据市场对界面设计人才的能力结构需求确立培养计划及目标，制定“平台+模块化”的课程体系，培养能够胜任职业岗位需求的“技艺融合”的UI界面设计师。

2. 采用“项目导向，任务驱动”的教学模式

对专业核心课程采用“项目导向、任务驱动”的教学模式。由行业专家、实践经验丰富的一线开发人员和学院教师共同进行课程开发，根据教学内容将软件开发过程中的典型工作任务提炼、分解为具体的教学任务。

创设真实工作情境，每个教学项目中包括“业务调查→需求分析→概要设计→详细设计→设计制作→设计完成”等环节，安排多个小组完成同一个项目，小组成员体验不同的工作角色，最后小组间进行评比。

在创设的工作情境中引入企业管理制度，营造企业文化氛围，实现课程管理企业化。在教学过程中，教师角色转换为项目经理兼技术导师，以企业员工的标准来管理学生，引导学生角色向企业员工逐步转换。

通过实践这种具有真实工作情景的创新教学形态，可以提高学生解决问题的和自主学习的能力，实现学生职业能力的全面提升。

在课程实施上，改变传统的理论教学和实践环节分开的教学模式，课程教学安排在设施先进的教学做一体化教室中进行，理论教学和实践环节安排在同一个

教学单元、同一个教学场所内进行。满足理论和实践交叉进行，实现边教边学，边学边练，学做合一的教学模式。

3. 职业能力梯进提高

按照职业能力逐步梯度递增的培养原则，将人才培养划分为职业能力认知、职业能力形成、职业能力提高、职业岗位训练四个过程。

职业能力认知：以培养学生的单项专业能力为目标。主要安排理论与实践一体化的专业基础课学习，通过参与小型设计项目方式使学生体验企业工作环境、熟悉项目制作流程，培养学生规范化的设计理念。

职业能力形成：以培养学生的综合能力为目标。主要安排专业课学习，教学实施过程中，把课堂模拟成为真实的职业环境，以由易到难的独立工作任务为平台，以艺术设计创意、搜集素材、设计草图、完成设计为周期，使学生清晰认识设计过程，熟练掌握艺术设计知识和技能，工作任务制定和实习实训课指导由校内教师和企业人员共同完成。

职业能力提高：以培养学生专项专业能力、专业技术综合应用能力、团队协作能力等职业能力为目标，安排学生学习专业课和专业拓展课，利用实训基地，在模拟的职业环境中，通过岗位轮换体验不同角色，完成综合性强的数字媒体艺术设计项目的开发，安排专业知识扎实设计能力强的学生加入“艺术设计工作室”牵头的基于校企合作的设计项目。

职业岗位训练：在前三个阶段的基础上，学生通过岗位实习，在真实的工作环境中开发具有一定规模的项目，使所学专业知识和专业技能得到综合应用，实现专业能力、方法能力和社会能力的整合和迁移。在此阶段中，学生到企业参加不同岗位的岗位实习工作，身份由学生转变为企业员工，由企业专家负责详细指导从业务调查、需求分析、概要设计、详细设计、设计制作到设计完成的项目设计总过程，学校岗位实习指导教师负责现场观察了解学生表现，并及时反馈给学校。

4. 校企合作，共同完成人才培养全部过程

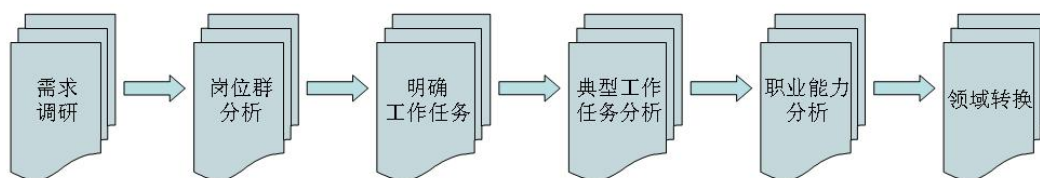
引企入校，共同参与人才培养方案制定。在借鉴好的人才培养模式基础上，加强人才培养模式的改革、教学模式改革。创新人才培养路径，以合作企业为产业基地，以职业院校为教学基地，通过专业指导委员会指导、基础资源互通，实现需求对接、资源共享、二位一体培养人才。着力引进企业课程，增强专业教学

有效性；课程与岗位对接，根据岗位需求来确定培养目标，进而调整课程设置，实现课程教学与岗位需求融合。

十、【课程结构框架】

（一）课程体系构建

本专业以职业岗位对实用型人才的职业能力和素质要求为出发点，通过岗位调研、企业调研、从业者调研、毕业生反馈和院校调研等途径，全面了解本专业的人才市场需求情况，确定本专业就业岗位对人才在知识、技能、能力及素质等方面的具体要求，经过专业建设指导委员会的反复论证、构造和完善，形成了以岗位需求为导向、以工学结合为主旨、以能力培养为核心，符合高校教学规律和本专业人才培养目标的课程教学体系，课程体系设计思路如图所示。



数字媒体艺术设计专业课程体系设计思路

（二）课程设置

在课程设置有中，根据数字媒体专业群“平台+模块”的课程体系建设指导，以公共课平台、专业基础课平台、专业核心课模块、素质拓展技能、综合实践模块的思路，进行开发建设课程。

数字媒体艺术设计专业课程体系分为公共基础课、专业基础课程、专业核心课程、专业拓展能力课程、综合实践能力课程、创新创业能力培养课程、职业能力培养课程等。



数字媒体艺术设计专业课程体系图

专业基础课包括：构成艺术、设计素描、设计色彩、图形设计、APP 商业项目制作。这些是学生学习专业课的先修课程，是与专业知识、技能直接联系的基础课程，有利于学生专业学习和毕业后适应社会发展与可持续发展的要求。

专业核心课程包括：图形图像处理、三维视觉设计、UI 设计、版式设计、VI 设计。这些核心课程内容是从互联网平面设计和界面设计行业必备的职业知识与技能。

专业拓展能力课程包括：摄像技术、影视特效制作、摄影技术等课程。这些课程为学生职业生涯拓展、岗位升迁提供辅助支撑。

综合实践能力课程包括：APP 商业项目制作和 UI 设计综合实战，三维视觉设计实习、标志设计实习等集中实践环节，这些课程以综合实战项目为载体，使学生参与到工作室项目制作全流程，为提升学生的综合实践能力提供支持。

UI 设计综合实战课程是推进 UI 界面设计制作教育“职业化”、实现实习实训场所与职业工作环境的零距离对接的教学基本规范，是学生将界面设计制作理论知识和操作技能转化为职业能力的重要环节，是培养学生严谨的工作作风、良好的职业道德和素质的重要步骤。通过将所学专业知识和技能直接运用到实际工作中，实现毕业环节、岗位实习、就业三者的有机结合。

（三）实践教学的组织与实施

实践教学包括实验课、实习、实训、课程设计、岗位实习等教学环节。岗位实习和毕业教育安排第 6 学期，根据高职专业的特点，实行“2.5+0.5”模式。

整周的实训课程计入实践学时，一体化课程按 1:1 比例分别计入理论和实践学时。各种分散和集中的实践教学学时一般能占到教学活动总学时的 50%~60%。校内外的集中综合实践课程，每周按 24 学时计算总课时。校内整周实践课程必须经过认真论证，并提交实训（实验）指导书、课程设计方案、课内外学时分配和具体的实践地点。

集中安排的实践教学学分计算。集中安排的实践教学（社会调查、校内进行的教学实习和生产实习等）以每周计 1 学分；岗位实习一般安排在第六学期进行，每周计 1 学分，为必须参加项目；其他集中安排的实践活动折合成周数，按每周 1 学分计算。

表 4. 数字媒体艺术设计专业典型工作任务和职业能力实践教学描述表

序号	课程设计名称	学时	主要实训内容
----	--------	----	--------

1	风景写生	24	自然界中的取景训练, 风景写生的构图训练, 风景速写初步训练, 风景速写中的用线技巧训练, 水粉风景色彩写生训练, 风景色彩创作与综合技法训练。
2	Illustrator 实习	24	通过完整的项目制作, 使学生利用矢量绘图软件进一步的理解和掌握商业项目的设计与制作的方法, 提高软件的综合应用能力。
3	三维视觉设计实习	24	通过完整的项目制作, 使学生进一步的理解和掌握的三维视觉设计的方法, 提高综合应用能力。
4	平面广告设计实习	24	根据主题能够设计出完整的平面广告项目, 提高艺术创意和策划综合能力。
5	UI 设计实习	24	根据客户需要制作出符合视觉规范并有审美特征的 UI 界面, 使学生进一步的理解和掌握的 UI 界面设计法, 增强实战能力。
6	标志设计实习	24	根据客户需要, 通过前期调研、市场分析, 确定设计思路和方法, 制作出能够实际应用的符合要求的标志, 能够完成标志设计的商业项目制作。
7	APP 商业项目制作实习	24	通过 APP 商业项目制作, 提高 APP 界面设计的综合应用能力, 增强学生的实战经验, 能够独立完成完整的 APP 视觉界面设计项目的制作。

十一、【课程设置】

1. 公共基础课程

表 5. 公共必修课设置

序号	课程名称	开设学期	总学时 (学分)	备注
1	思想道德与法治	1-2	48 (3)	
2	毛泽东思想和中国特色	3-4	64 (4)	

	社会主义理论体系概论			
3	形势与政策	1-4	32 (1)	
4	心理健康教育	2	16 (1)	
5	信息技术	1	64 (4)	
6	高等数学 A	1-2	128 (8)	
7	大学英语 B	1	64 (4)	
8	军事理论	2	16 (1)	
9	大学体育	1-3	108 (3)	在保证体育基础知识教育基础上，学生可选择不同运动项目。
10	公益劳动	2	16 (1)	
11	入学教育与军训	1	48(2)	
12	毕业教育	6	24(1)	

2. 公共限选课程

表 6. 公共限选模块

序号	课程名称	开设学期	总学时 (学分)	备注
1	语文	2	32 (2)	
2	大学英语进阶	2	64 (4)	
3	创新创业教育	2	16 (1)	
4	党史国史	3	32 (2)	
5	中华优秀传统文化	3	32 (2)	
6	职业素养提升	4	16 (1)	
7	职业发展与就业指导	4	16 (1)	
8	健康教育	4	32 (2)	

3. 公共任选课程

各专业在第一至三学期开设公共选修课，根据学生需求在学校公选课线上课程库中选择，公选课选修课程以拓宽学生知识面，优化学生知识结构，增强学生社会适应能力，提高学生文化品位、人文素养和科学素养为目的。学生需修满 6 学分，其中须修满 2 学分的美育课程。

4. 专业课

表 7. 专业课课程设置

课程类别	课程代码	课程名称	总学分	学时分配			开课学期及周学时						考核方式			
				总学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六				
专业群基础课程	08062010	设计素描	4	64	32	32	4/16								C	
	08002020	构成艺术	2	32	16	16		4/8							C	
	08062030	设计色彩	2	32	16	16		4/8							S	
	08062010	图形设计	2	32	16	16		4/8							S	
	08062270	APP 商业项目制作	4	64	32	32				4/16					C	
	08062280	UI 设计综合实战	8	192	96	96					12/16				C	
	专业核心课程	08062020	图形图像处理 (Photoshop)	4	64	32	32	4/16								S
		08062230	三维视觉设计	4	64	32	32			4/16						S
		08002250	矢量绘图设计 (Illustrator)	4	64	32	32		4/16							C
		08062140	标志设计	4	64	32	32			4/16						C
		08002190	UI 设计	4	64	32	32			4/16						S
		08062070	版式设计	4	64	32	32			4/16						S
		08062080	VI 设计	4	64	32	32				4/16					S
		08062050	广告创意与表现	4	64	32	32				4/16					S
专业	08064050	设计概论	4	64	32	32		4/16							C	

	08004030	摄像技术											C
	08064060	艺术鉴赏											C
	08002410	影视编辑与后期制作	4	64	32	32			4/16				C
	08064090	包装设计											C
	08004070	影视制作技术(特效制作)	4	64	32	32			4/16				C
	08004040	摄影技术	4	64	32	32				4/16			C
	08064100	动效设计											C
集中实践教学环节	08005030	风景写生	1	24	0	24			24/1				C
	08065070	三维视觉设计实训	1	24	0	24			24/1				C
	09002000	公共技能训练项目1	1	24	0	24				24/1			C
	09001000	公共技能训练项目2	1	24	0	24				24/1			C
	08065013	标志设计实习	1	24	0	24			24/1				C
	08065014	APP商业项目制作实习	1	24	0	24			24/1				C
	08002320	岗位实习	18	540	0	540						30/18	C

十二、【各学期教学环节时间分配表】

表 8. 各学期教学环节时间分配表

教学环节	课堂 教学	专业 实践	企业 实习	考试	机动	学期总周数
------	----------	----------	----------	----	----	-------

学期						
一	16	1	0	1	2	20
二	16	2	0	1	1	20
三	16	3	0	1	0	20
四	16	3	0	1	0	20
五	16	0	0	1	3	20
六	0	2	18		0	20

十三、【专业核心课程介绍及修读指导建议】

(一) 课程名称：《图形设计》课程代码：08062020

课程任务与目的：本课程是数字媒体艺术设计的专业核心课程。它是艺术设计专业的重要课程之一。要求学生掌握图形创意设计的基本概念、原理、用途以及设计的基本内容和要求。图形作为各项设计活动中的基本元素之一，体现着设计的本质属性和表现技能，并在各项设计中发挥着重要作用。系统地讲授图形设计的有关概念、设计方法、表现形式、课程操作等方面的知识，使学生在学习的过程中能够充分了解图形设计的方法和技巧，从而为以后的设计打下坚实的基础。

课程主要内容：本课程包括课堂教学和课程实践两大部分。课堂教学以真实案例和理论教学为主，目的是借助丰富的案例评析，通过课堂上师生研讨互动和学生为主的作业练习，揭示图形设计基本理论、图形设计创意的一般原则与规律、创意策略、创意过程、创意方法和技巧等，帮助学生充分理解图形设计在整个艺术设计活动中的地位和作用，培养学生形成正确的创意理念，让学生系统掌握图形设计的基础理论和知识，对图形设计的基本规律、创意思维方法，以及基本创意技巧和表现原则等有较全面的把握。实践环节则本着遵循行业规律和学习规律，强调学以致用，让学生将课堂学得、研讨获得或课后习得的理论知识投入真实、具体案例的创意分析、建筑装饰工程技术参赛或行业实干中。通过学习要求学生能够进行实际的图形设计的工作的能力。为学生的后续课程学习奠定基础。

先修课程：《设计素描》、《图形图像处理(PhotoShop)》

修读指导建议：在学习该课程之前打好设计基础，将设计色彩构成的基础理论知识掌握牢固，积累图形设计的资料，能够提高图形审美能力。重视设计思维的开发，保持好奇心，培养自己的想象力来激发自己的创作灵感。

(二) 课程名称：《图形图像处理(PhotoShop)》课程代码：08002040

课程任务与目的：图形图像处理 Photoshop 课程是数字媒体艺术设计、数字媒体应用技术以及动漫制作技术专业的基础课，也是必修的专业核心课程。通过本课程的学习和实践，使学习者了解计算机平面图像处理的基本理论知识和基本技能，能灵活运用 Photoshop 软件进行动漫游戏原画创作、场景插画、静态网页制作、标志设计、产品包装展示、图像修复、影楼后期等工作任务，并能与矢量绘图软件、影视后期软件、3D 建模技术相融合贯通，让学生从业后能迅速胜任动漫原创、游戏场景人设、影视传媒、数字展示技术、广告策划、影楼后期等相关岗位的工作。在熟练掌握软件的同时，具有与人沟通的能力及团队合作精神、具备一定设计理念、创新意识和较高审美水平，可以独立进行创意创作，能适应社会对设计师综合素质能力及专业特长的需求。

课程主要内容：全面了解 Photoshop 软件各种常用工具，常用命令，图像处理的基本概念，能用各种工具解决图形图像处理的实际问题。掌握选区、图层、图像的编辑操作、通道、蒙版、路径、滤镜等操作方法。Photoshop 软件各类工具、菜单命令，独立完成广告招贴、版面编排设计、图像修复、合成影像等创意操作任务。会将手机、相机里的照片及老照片放到 Photoshop 软件中进行各类处理；会创建自己独特的画笔、图案、自定义形状进行创作；会将 Photoshop 中加工的作品存储成恰当格式用与 Flash、Illustrator 等软件；能够使用 Photoshop 进行动漫、建筑漫游的中后期合成制作。

先修课程：《设计素描》

修读指导建议：建议学习该课程要养成良好的生活学习习惯；既独立乐观，又善于与人沟通合作；有自主学习能力；遵纪守法，热爱生活；形成较高的审美、创新素质和可持续发展的能力。

（三）课程名称：《广告创意与表现》课程代码：08062050

课程任务与目的：通过本课程的学习，要使学生具体掌握广告创意的概念、应用、构成元素、设计的原则、广告创意的程序、广告创意的制作方法、广告创意的类型、广告创意中的文字处理、图片处理、排版等方面的基本概念、原理和设计方法。本课程注重设计前沿理论的研究和开发，是对学生艺术潜质、思维方式、创造能力等综合素质的全面开发和培养，帮助学生掌握科学的思维方法、搭建完备的设计理念构架、构建合理的设计知识体系，培养学生对版面设计的掌握，自觉地运用广告创意原理进行艺术设计。同时，本课程能有效地激发学生们的设计潜能，在艺术设计学习的过程中，不断地调整自己，从认识自我到超越自我，

成为时代需求的艺术设计人才。本课程将积极组织并参与设计实践以及各种设计、创意大赛，使理论与实践结合，通过严格的基础训练和设计实践，使学生建立和掌握广告创意的概念和方法，并自如运用于艺术设计活动的各个领域。

课程主要内容：本课程的教学内容是以广告创意训练为向导，以典型版面构成方法为基点，综合理论知识，操作技能和职业素养为一体的思路设计。通过完成各种学习情境的学习，学生不但能够掌握版面构成的方法以及与色彩、文字、图形重组的专业知识和审美能力，还能够全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质，使学生通过学习的过程掌握工作岗位所需要的各项技能和相关专业知识。以案例分析为主，通过对优秀广告创意作品剖析和模仿，引导学生建立广告创意的整体概念。强调研究性学习的方法，确定专题性课题设计及组织讨论，从而引导学生在实战训练中熟练掌握设计原则。

先修课程：《设计素描》、《构成艺术》、《设计色彩》、《图形图像处理(Photoshop)》、《矢量绘图设计(Illustrator)》

修读指导建议：版式可以简单理解为，在一个限定好大小尺寸的画面里，把信息进行有视觉层次的展现。版式中包含非常多的设计理念，从字体图片的选择、网格系统的规范、点线面的认知、视觉平衡感、信息分层等多项知识点。因此，想要设计出一个好的版式，需要将广告创意的理念掌握牢固并且熟练运用设计软件。

（四）课程名称：《UI 设计》课程代码：08002190

课程任务与目的：本课程是数字媒体艺术设计专业核心课程，它是“以职业能力培养为核心，项目引导，阶段递进”的创新人才培养模式理念下设计的理实一体化课程。在课程教学中以 Photoshop 软件为主，Illustrator 软件为辅，强调以应用为目的，从实用的角度出发，充分考虑图形图像处理相关工作岗位的实际应用需求，对这两个软件的教学不求全面，而是紧密结合多个应用案例，使用项目指导学生掌握较实用的设计知识和技巧，并培养学生的实际动手能力和创新思维，为其后续静态网页设计与制作、网店美工等课程的学习打下一个扎实的基础。

课程主要内容：课程内容主要包括 UI 设计的分类与设计原则，UI 视觉设计的基础知识及规范，Photoshop 软件的常用操作功能，UI 界面图形和图标的设计，UI 界面外观的色彩设计，UI 界面外观的元素设计，App 应用程序界面视觉设计，以及特效设计。

先修课程：《设计素描》、《构成艺术》、《设计色彩》、《图形图像处理(Photoshop)》、《矢量绘图设计(Illustrator)》

修读指导建议：UI 设计课程强调学生的实践能力，能使用 Photoshop 和 Illustrator 两大图像处理软件进行数码照片图像处理、矢量图形创作、软件界面设计、网页界面设计、移动端 APP 界面设计。在能够熟练运用软件做好视觉执行（色彩、版式、字体、图形）后，跳出 UI 设计师的视角，站在产品设计的角度来看待问题，用户心理、交互设计，这样才能够将产品做好。

（五）课程名称：《VI 设计》课程代码：08062080

课程任务与目的：本课程是艺术设计专业的一门重要专业课程。本课程使学生获得从事企业形象设计策划的基本知识和能力，是视觉传达设计专业主要培养目标之一课程主要内容。课程体现高职高专特色，强调理论与实践相结合，以理论指导实践、以实践推动理论。

课程内容主要：包括 CIS 对企业形象设计、规范、管理和企业可持续发展的作用意义；CIS 策划和导入 CIS 最佳时机；CIS 系统的构成及各部分的关系、作用和作用。理念识别系统（MI）、行为识别系统（BI）、视觉识别系统（VI）；VI 基础部分的内容和设计方法顺序；VI 应用部分的内容和设计方法顺序；VI 的实施和管理

先修课程：《标志设计》、《VI 设计》、《板式设计》

修读指导建议：教学组织项目化，把课程内容设计为多个项目，学习任务具体并可操作；教学方法的运用上强调项目教学法、任务驱动法、实训作业法等多种方法的灵活运用；考核体系是由教师、学生、企业共同参与的多元考核、鼓励学生不断追求完善的动态考核、重视平时学习过程的随机考核构成。

十四、【教学实施建议】

（一）教学要求

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、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，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。数字媒体艺术设计专业专业课坚持校企合作、工学结合的人才培养模式，利用校内外实训基地，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教

学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，优化教学过程，提升学习效率。

（二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

（1）教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和企业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，按照规范程序，严格选用国家和地方规划教材。同时，学校可适当开发针对性强的校本教学资源。

（2）图书资料配备要求

本专业相关图书文献配备，应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。主要包括：行业政策法规、行业标准、职业标准、工程师手册等技术类和案例类图书，以及《美术文献》、《传播力研究》、《现代装饰理论》、《课程教育研究》等专业学术期刊。

（3）数字资源配备要求

结合专业需要，开发和配备一批优质音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、网络课程等专业教学资源库，有效开展多种形式的信息化教学活动，激发学生学习兴趣，提高学习效果。

（三）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。学习评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价结合。学习评价采用学习过程评价、作业完成情况评价、实际操作评价、期末综合考核评价等多种方式。根据不同课程性质和教学要求，可以通过笔试、口试、实操、项目作业等方法，考核学生的专业知识、专业技能和工作规范等方面的学习水平。学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决实际问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产等职业素质的形成。

（四）质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能。定期开展公开课、示范课等教研活动。完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十五、【毕业要求】

（一）学业考核要求

根据数字媒体艺术设计专业的特点，实行以项目考核为主的考核方法。在基础知识学习阶段，完成单项项目，取得相应的项目成绩，按照 40% 纳入学生期末总成绩；在提高阶段完成综合项目设计，根据项目设计完成的质量和水平，按照 40% 纳入学生期末总成绩；在实习阶段，由企业兼职教师评价，占总成绩的 20%。如果学生作品创意新颖、艺术性强，可适当加分，以资鼓励。考核评价方法得到企业和学生的高度认可。

1. 更新考试观念，学习教育心理学、高等学校管理学、教育测量学、教育评价学、教育统计学、信息技术等学科基本原理和技术方法，构建高职高专考核评价方法，加强理论对实践的指导作用。

2. 提倡多元化的考核评价方法，重视实践考核。不论运用哪些考核方式，高职高专教育都应以就业为导向，重视实践考试，重视能力考核。单凭一张考卷考核学生的实践动手能力显然不符合实际，只有通过现场操作才能客观地做出评价。

3. 高职高专人才培养模式、教学内容、教学方法改革那样重视考试改革，教改与考试在目标上相一致。把考试改革真正融入学校整体教育教学改革中，使其成为教育教学改革的有机组成部分。调动教师探索考试改革的积极性，鼓励灵活多样的考核评价方法。

4. 选择某个专业作为考核评价方法改革试点。以就业为导向，制定试点专业考核评价方案，加强考核过程的规范化，突出高职高专培养具有社会责任感的高技能人才这一主题，注重过程考核与能力测评，发挥考试的指挥棒作用。

5. 可信度和效度，同时得到相应岗位的资格证书。

6. 重视学生素质的考核与评价工作，将学生素质的培养纳入到人才培养方案中，按照课程对待，并制定学生素质培养教学大纲，设计学生素质考核与评价方案，有助于培养学生的科学精神、人文精神、协作意识，培养学生的创新精神和实践能力。加强素质教育过程评价，发挥考核评价的导向和激励作用。

7. 充分发挥考试的反馈调节功能。重视考核后信息的分析与处理、意见的反馈，提出今后教学或学习中的改进措施，指导教学工作，促进教学质量的提高。

(二) 证书考取要求

贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》，积极推动 1+X（学历证书+若干职业技能等级证书）制度，结合行业发展现状，参考《界面设计职业技能等级标准》，面向 IT 互联网企业或互联网转型的传统企事业单位，从事平面设计、制作界面视觉、设计完整的移动端 UI 作品等工作任务，能够对需求进行挖掘分析，能够优化视觉，并了解网页设计基础，掌握 WEB 界面设计能力。

十六、【继续专业学习深造建议】

为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。

本科：艺术设计、视觉传达设计、环境设计、产品设计、美术学、服装设计

十七、【编制说明】

(一) 编制依据

本专业人才培养方案是依据《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录（2021 年）》，《高等职业学校专业教学标准》（教职成司函[2012]217 号），《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020 年）》，《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》（国发〔2014〕19 号），《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），《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》（国办发〔2017〕95 号），教育部关于印发《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》的通知（教社科〔2018〕2 号），教育部《关于实施中国特色高水平高职学校和专业建设计划的意见》（教职成〔2019〕5 号），《山东省教育厅等 11 部门关于办好新时代职业教育的十条意见》（鲁教职发〔2018〕1 号），《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4 号），结合行业企业人才需求和专业培养目标要求制订本方案。

(二) 适用范围

本方案适用于 2022 级三年制高职数字媒体艺术设计专业。

附件：教学进程表（采用 excel 表制作）

2022 级数字媒体艺术设计专业（UI 设计方向）教学进程表(适用于高职)

课程类别	课程代码及课程名称		考核方式	学分	总学时数	课内学时		各学期计划周学时安排						备注或要求			
								一	二	三	四	五	六				
	序号	课程代码				课程名称	理论教学	实践或技能	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数	周学时/周数		周学时/周数		
公共课程	公共基础课程	1	02001051/0201052	思想道德与法治(上、下)	1C/2C	3	48	40	8	2/16	1/16						
		2	02001021/0201022	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3S/4C	4	64	56	8			2/16	2/16				

	3	02001061/020 01062/020010 63/02001064	形势与政策	C	1	32	32	0	0.5/1 6	0.5/16	0.5/1 6	0.5/1 6			
	4	01001501	心理健康教育	C	1	16	16	0		1/16					
	5	04001010	信息技术	S	4	64	32	32	4/16						
	6	01001071/010 01072	高等数学 A	1S/2 S	8	128	128	0	4/16	4/16					
	7	01001011	大学英语 B	S	4	64	64	0	4/16						
	8	02001040	军事理论	C	1	16	16	0		1/16					
	9	01001081/010 01082/010010 83	体育	1C/2 C/3C	3	108	27	81	2/18	2/18	2/18				
	10	02001080	入学教育与 军训	C	2	48	4	44	2/24						
	11	02001090	毕业教育	C	1	24	24	0							24/1

	1	09001010	公益劳动	C	1	16	8	8		1/16					
	2	公共基础课程学时学分小计				33	628	447	181	18.5	10.5	4.5	2.5	0	0
公共限选课程	1	01001601	语文	C	2	32		公共限选课在 2-4 学期开设，学生在学院统一设定的公共限选科目中选择。本专业公共限选课最低学分要求为 4 个学分。							8 门课程中自主选修 4 学分相关课程。
	2	01003340	大学英语进阶	C	4	64									
	3	02003040	创新创业教育	C	1	16	16								
	4	02003030	党史国史	C	2	32									
	5	01003310	中华优秀传统文化	C	2	32	32								
	6	02001060	职业素养提升	C	1	16	16								
	7	02001070	职业发展与就业指导	C	1	16	16								
	8	01003200	健康教育	C	2	32									
			公共限选课程学时学分小计				4								
任选	1		公共选修课	C	2	32	32	0	2/16						其中要求学生

		2		在1-3学期开设,学生在学院统一设定的公共选修科目中选择。公共选修课最低学分要求为6个学分。	C	2	32	32	0		2/16				必须修够2学分的美育课程。
		3			C	2	32	32	0			2/16			
		最低学分(学时)要求				6	96	96	0	2	2	2	0	0	
		公共课合计					43	756	575	181	20.5	12.5	6.5	2.5	0
专业课程	专业群基础课程	1	08062010	设计素描	C	4	64	32	32	4/16					专业群基础课是学生学习专业核心课程的先修课程
		2	08002020	构成艺术	C	2	32	16	16		4/8				
		3	08062030	设计色彩	S	2	32	16	16		4/8				
		4	08062021	图形设计	S	2	32	16	16		4/8				
		5	08062270	APP 商业项目制作	C	4	64	32	32				4/16		

	6	08062280	UI 设计综合 实战	C	12	192	96	96					12/1 6		
		学时学分小计				26	416	208	208	4	6	0	4	12	0
专业核心 (方向) 课程	1	08002040	图形图像处 理 (PhotoShop)	S	4	64	32	32	4/16						
	2	08062230	三维视觉设 计	S	4	64	32	32		4/16					
	3	08002250	矢量绘图设 计 (Illustrato r)	C	4	64	32	32		4/16					
	4	08062140	标志设计	C	4	64	32	32			4/16				
	5	08002190	UI 设计	S	4	64	32	32			4/16				
	6	08062070	版式设计	S	4	64	32	32			4/16				

专业核心课程数量一般应为6~8门。对于已经设置专业方向的专业，专业核心课应设置与专业方向匹配的方向模块。

	7	08062080	VI 设计	S	4	64	32	32				4/16			
	8	08062050	广告创意与表现	S	4	64	32	32				4/16			
	学时学分小计				32	512	224	224	4	8	12	8	0		
专业拓展课程	1	08064050	设计概论	C	4	64	32	32		4/16					专业选修课一般安排在第二至五学期开设, 各专业设置的专业选修课采用“二选一”的方式, 在部分有条件的大专业中可采用“多选一”的方式, 如“三选一”等
	2	08004030	摄像技术√												
	3	08064060	艺术鉴赏	C	4	64	32	32			4/16				
	4	08002410	影视编辑与后期制作√												
	5	08064090	包装设计	C	4	64	32	32				4/16			

	6	08004070	影视特效制作√												
	7	08004040	摄影技术√	C	4	64	32	32					4/16		
	8	08064020	动效设计												
	最低学分(学时)要求					16	256	128	128	0	4	4	4	4	0
专业课合计					74	1184	560	560	8	18	16	16	16	0	
集中实践教学环节	1	08005030	风景写生	C	1	24	0	24			24/1				
	2	08065070	三维视觉设计实训	C	1	24	0	24			24/1				
	3	09001000	公共技能训练项目1	C	1	24	0	24					24/1		
	4	09002000	公共技能训练项目2	C	1	24	0	24					24/1		
	5	08065013	标志设计实习	C	1	24	0	24				24/1			
	6	08065014	APP商业项目制作实习	C	1	24	0	24				24/1			

	7	08002320	岗位实习	C	18	540	0	540						30/18	
实践教学环节合计					25	708	0	708	1	0	2	2	2	18	
学时总计						2648	1135	1449	29.5	30.5	24.5	20.5	18	30	
学分总计					141				28	29	23	20	18	19	合计 142 学分，学生需要选公共限选课 4 学分
课程门数					48-50										
考试门数					12										

-
- 说明：1. 考核方式有考试和考查两种形式，S 为考试，C 为考查。
2. 公选课最低学分为 6 分。
3. 专业选修课最低学分 16 分。