

数字媒体艺术 专业人才培养方案

(专业代码: 130508)

一、培养目标

本专业坚持以立德树人为根本任务,面向时尚产业、数字媒体艺术行业,着力培养品行端正、身心健康、基础扎实、能力过硬,德智体美劳全面发展,掌握设计艺术基本理论,具备数字媒体艺术设计的基本知识,掌握影视特效设计、栏目包装设计、网络视频制作、VR虚拟现实制作的基本技能,能在网络媒体、数字娱乐与旅游、展览展示、交互设计、文化遗产保护、数字教育等领域,从事项目管理、设计、制作等相关工作,解决影视及交互设计相关的问题,具有创新精神和国际视野的高素质应用技术型人才。

1. 具有良好的人文与科学素养,具备良好的职业道德和社会责任感。

2. 具备自然科学与数字媒体艺术专业的基本理论、基本知识,能够分析并解决数字媒体或相关领域的复杂工程技术问题。

3. 具备数字媒体艺术及相关领域的专业知识与技能,有较强的数字媒体艺术项目管理、设计、制作能力。

4. 具备相关数字媒体艺术专业领域内的设计方法和有关技术;在数字媒体艺术设计领域具有从业竞争力,能够从事数字媒体艺术项目管理、设计、制作等相关工作。

5. 具有良好的团队意识和沟通能力,能够在多学科团队和跨文化环境下工作。

6. 具有一定国际视野和继续学习的意识与创新能力。

二、毕业要求

毕业生要求具有一定的人文理论知识、艺术修养,能运用数字媒体专业核心技术和影视视听语言基本原理、交互设计理论,独立或合作完成网络媒体制作、数字娱乐与旅游设计、展览展示设计、交互设计、文化遗产保护数字化制作、数字教育制作等,体现良好的人文素质、艺术修养和审美能力。通过大学四年学习,学生毕业时应达到以下要求:

1. 知识结构要求 (A)

A1. 通识知识:掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识,具备跨人文、艺术与科学技术领域的知识结构;

A2. 专业工具性知识:掌握CG技术应用的基本知识和数字媒体艺术相关软件

应用技术；掌握基础英语及英语视听说语言的表达方法；掌握文献与资料检索、信息处理方法；

A3. 专业事实及原理性基础知识：了解影视、网络媒体设计、制作的基本流程；理解影视、网络媒体交互设计相关的艺术、技术背景知识；掌握数字媒体艺术专业的基本理论、核心知识；

A4. 专业前沿知识：了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；以及在网络媒体、数字娱乐与旅游、展览展示、交互设计、文化遗产保护、数字教育相关领域开展设计、制作及技术应用所需的相关知识。

2. 能力结构要求（B）

B1. 专业基本能力：数字媒体艺术专业学生应重点掌握网络媒体、数字娱乐与旅游、展览展示、交互设计、文化遗产保护、数字教育相关领域设计、制作的能力；

B2. 专业综合能力：能独立或合作完成作品设计、项目管理，具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力；

B3. 学习及自我提升能力：具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作等方面的能力；掌握数字媒体相关领域的基本创作及研究方法，能够在科学与艺术交叉领域开展创新性的工作、具备更新专业前沿知识、技能的自主学习，可持续发展及创新能力；

B4. 人际技能：具备一定的组织管理、沟通交流以及团队合作能力。

3. 核心素养结构要求（C）

C1. 思想道德素质：具有科学的世界观、正确的人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观；具有良好的法制意识，道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；

C2. 身心素质：具有健康的身体素质和心理素质；

C3. 人文素质：具有一定的文学艺术修养、人际沟通修养；

C4. 专业素质：具有良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野。

三、学制、学分、学位

学制：四年

毕业学分：172 学分

学位：艺术学学士

四、主干学科

设计学，戏剧与影视学。

五、核心课程

创意思维与表现、设计美学、装饰与图案、数字图像处理、流媒体技术、动画原理、视频特技与非线性编辑、计算机三维设计基础、虚拟现实场景漫游设计、影视后期合成。

六、课程结构比例分配表

| 课程类别 | 课程平台 | 总学分 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学时百分比 (%) |
|--------|----------|------|------|--------|--------|-----------|
| 必修 | 通识教育必修课程 | 41 | 656 | 500 | 156 | 23.84% |
| | 学科教育必修课程 | 23 | 368 | 272 | 96 | 13.37% |
| | 专业教育必修课程 | 23 | 368 | 320 | 48 | 13.37% |
| | 实践教学环节 | 44 | 704 | 48 | 656 | 25.58% |
| 选修 | 通识教育选修课程 | 8 | 128 | 96 | 32 | 4.65% |
| | 职业教育选修课程 | 33 | 528 | 404 | 124 | 19.19% |
| 合计 | | 172 | 2752 | 1640 | 1112 | 100% |
| 占比 (%) | | 100% | 100% | 59.59% | 40.41% | 100% |

七、教学计划进程表

(一) 通识教育

| 课程平台 | 课程类别 | 课程模块 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 总学时 | 总学时分配 | | 周学时 | 开设学期 | 考核方式 | 备注 |
|------|------|------|------------------------------------|----------------------|-----|-----|-------|------|-----|------|------|----|
| | | | | | | | 理论学时 | 实践学时 | | | | |
| 通识教育 | 必修 | 思想政治 | 1109030101 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | 48 | 40 | 8 | 2 | 1 | 1 | |
| | | | 1109030302 | 中国近现代史纲要 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 2 | 1 | |
| | | | 1109030304 | 马克思主义基本原理概论 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 3 | 1 | |
| | | | 1109030202 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 5 | 80 | 72 | 8 | 4 | 4 | 1 | |
| | | | 1210912001 (01-08) | 形势与政策一至形势与政策八 | 2 | 32 | 32 | 0 | 0.5 | 1-8 | 2 | |
| | | 外语 | 详见通识教育必修课程外语模块课程开设表 I-1 (P14 页) | | 8 | 128 | 128 | 0 | 2 | 1-4 | 2 | |
| | | 人文 | 1109050104 | 经典阅读与写作 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 1 | 2 | |
| | | 体育 | 详见通识教育必修课程体育俱乐部模块课程开设表 I-2 (P16 页) | | 8 | 128 | 16 | 112 | 2 | 1-4 | 2 | |
| | | 军事 | 1210915003 | 军事理论一 | 1 | 16 | 16 | 0 | 1 | 1 | 2 | |
| | | | 1210915004 | 军事理论二 | 1 | 16 | 16 | 0 | 1 | 2 | 2 | |
| | | 信息技术 | 详见通识教育必修课程信息技术模块课程开设表 I-3 (P18 页) | | 2 | 32 | 20 | 12 | 2 | 2 | 2 | |
| | | 创新 | 1114417001 | 创新创业基础一 | 1 | 16 | 16 | 0 | 1 | 1 | 2 | |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------------|------------|---------|-----|-----|-----|-----|---|-----|---|--|
| | 创业 | 1114417003 | 创新创业基础二 | 1 | 16 | 16 | 0 | 1 | 2 | 2 | |
| | | 1214417001 | 职业生涯规划 | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 2 | 2 | 2 | |
| | | 1114417002 | 创业就业指导 | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 2 | 6 | 2 | |
| 选修 | 详见通识教育选修课程开设表 II (P20 页) | | | 8 | 128 | 96 | 32 | | 2-7 | 2 | |
| 合计 | | | | 49 | 784 | 596 | 188 | | | | |

(二) 学科教育

| 课程平台 | 课程类别 | 课程模块 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 总学时 | 总学时分配 | | 周学时 | 开设学期 | 考核方式 | 备注 | |
|------|------|------|------------|------------|-----|-----|-------|------|-----|------|------|----|--|
| | | | | | | | 理论学时 | 实践学时 | | | | | |
| 学科教育 | 必修 | 艺术基础 | 1130103001 | 设计素描 | 3 | 48 | 28 | 20 | 6*8 | 1 | 2 | | |
| | | | 1130203002 | 平面构成 | 2 | 32 | 16 | 16 | 4*8 | 1 | 1 | | |
| | | | 1305001001 | 装饰与图案 | 2 | 32 | 20 | 12 | 2 | 2 | 1 | | |
| | | | 1305001002 | 设计色彩 | 2 | 32 | 16 | 16 | 4*8 | 2 | 2 | | |
| | | | 1305001003 | 立体构成 | 2 | 32 | 16 | 16 | 4*8 | 2 | 2 | | |
| | | | 1305031003 | 创意思维与表现 | 2 | 32 | 16 | 16 | 2 | 1 | 1 | | |
| | | 人文理论 | 1305031001 | 中外经典设计案例赏析 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 1 | 2 | | |
| | | | 1130504003 | 设计概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 2 | 1 | | |
| | | | 1305001007 | 中外设计艺术史 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 2 | 2 | | |
| | | | 1305081001 | 媒介发展史 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 3 | 1 | | |
| | | | 1305001005 | 设计美学 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 4 | 1 | | |
| | | | 合计 | | | | 23 | 368 | 272 | 96 | | | |

(三) 专业教育

| 课程平台 | 课程类别 | 课程模块 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 总学时 | 总学时分配 | | 周学时 | 开设学期 | 考核方式 | 备注 |
|------|------|------|------------|-----------|-----|-----|-------|------|-----|------|------|----|
| | | | | | | | 理论学时 | 实践学时 | | | | |
| 专业教育 | 必修 | 表现艺术 | 1305130911 | 视听语言 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 1 | 2 | |
| | | | 1305081002 | 定格动画 | 2 | 32 | 28 | 4 | 2 | 3 | 2 | |
| | | | 1305081050 | 泥塑造型 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 2 | 2 | |
| | | | 1305081051 | 数字绘画 | 2 | 32 | 28 | 4 | 2 | 3 | 2 | |
| | | | 1305081052 | 动画原理 | 2 | 32 | 28 | 4 | 2 | 2 | 1 | |
| | | | 1305081053 | 版式设计 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 3 | 2 | |
| | | | 1305081008 | 计算机三维设计基础 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 4 | 1 | |
| | | | 1305081007 | 流媒体技术 | 2 | 32 | 28 | 4 | 2 | 3 | 1 | |
| | | | 1305081005 | 数字声音基础 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 4 | 2 | |
| | | | 1305081054 | 多媒体技术概述 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 4 | 2 | |

| | | | | | | | | |
|----|----|-----|-----|----|--|--|--|--|
| 合计 | 23 | 368 | 320 | 48 | | | | |
|----|----|-----|-----|----|--|--|--|--|

(四) 职业教育

| 课程平台 | 课程类别 | 课程模块 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数 | 总学时 | 总学时分配 | | 周学时 | 开设学期 | 考核方式 | | | |
|------------|-----------|------------|------------|-------------|--------------|-----|-------|------|-----|------|------|----|---|--|
| | | | | | | | 理论学时 | 实践学时 | | | | | | |
| 职业教育 | 选修 | 多媒体视频设计 | 1305081015 | *剧本创作与分镜头设计 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 5 | 1 | 备注 | | |
| | | | 1305081055 | 摄影与摄像 | 3 | 48 | 36 | 16 | 3 | 5 | 2 | | | |
| | | | 1305081012 | C4D 影视特效 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 5 | 2 | | | |
| | | | 1305081056 | 影视后期合成 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 5 | 1 | | | |
| | | | 1140503010 | MG 动画设计 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 5 | 2 | | | |
| | | | 1305081057 | 影视项目管理 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 6 | 1 | | | |
| | | | 1150503008 | 影视短片制作 | 3 | 48 | 24 | 24 | 3 | 6 | 2 | | | |
| | | | 1305081018 | 网络媒体交互设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 6 | 2 | | | |
| | | | 1305081058 | 智能媒体与未来影像 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 6 | 1 | | | |
| | | | 1305081059 | 影像实验 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 6 | 2 | | | |
| | | | 1305081060 | 三维影视制作 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | | | |
| | | | 1305081061 | 媒体与文化 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 7 | 1 | | | |
| | | | 1305081062 | *数字影像设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | | | |
| | | | 1305081063 | HTML5 技术应用 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | | | |
| | | 1305081064 | 信息可视化设计 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 7 | 2 | | | | |
| | | 小 计 | | | | | 23 | 368 | 272 | 96 | | | | |
| | | 虚拟展示设计 | 虚拟服装展示 | 1305081065 | 次时代建模 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 5 | | 2 | |
| | | | | 1305081066 | Zbrush 数字雕刻 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 5 | | 2 | |
| | | | | 1305081067 | 服装多角度捕捉 | 2 | 32 | 26 | 6 | 2 | 5 | | 2 | |
| | | | | 1305081068 | 虚拟现实概述 | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 | 5 | | 1 | |
| | | | | 1305081069 | *MD 虚拟服装展示设计 | 2 | 32 | 26 | 6 | 2 | 5 | | 1 | |
| | | | | 1305081070 | 三维角色设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 2 | 6 | | 2 | |
| | | | | 1305081071 | 虚拟现实应用策划 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 6 | | 2 | |
| | | | 1305081072 | *VR 全景设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 6 | 1 | | | |
| | | | 数字旅游 | 1305081073 | 虚拟现实模型与制作 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 6 | | 2 | |
| | | | | 1305081074 | 虚拟现实场景漫游设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 6 | | 1 | |
| | | | | 1305081075 | VR 数字漫游概述 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 6 | | 2 | |
| | | | | 1305081076 | Unity 开发实践 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 7 | | 2 | |
| 1305081077 | 虚拟现实建模与实践 | | | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------|------|--------------|------------|-------------|----|-----|-----|-----|---|---|---|--|
| | | | 1305081078 | *虚拟现实旅游项目设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 1 | |
| | | | 1305081079 | Unity 脚本编程 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | |
| | | 小 计 | | | 23 | 368 | 272 | 96 | | | | |
| | 创新创业 | | 1305081019 | 交互界面设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 6 | 2 | |
| | | | 1305081026 | *交互设计项目管理 | 3 | 48 | 40 | 8 | 3 | 6 | 1 | |
| | | | 1305081027 | 线上互动设计 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | |
| | | | 1305081030 | 新媒体运营 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 1 | |
| | | | 1305081031 | 公益宣传片制作 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | |
| | | | 1305081032 | *绘本创作 | 2 | 32 | 24 | 8 | 2 | 7 | 1 | |
| | | | 1305081033 | 微课制作 | 3 | 48 | 34 | 14 | 3 | 7 | 2 | |
| | | 小计（应修 10 学分） | | | 10 | 160 | 132 | 28 | | | | |
| 合计（应修 33 学分） | | | | | 33 | 528 | 404 | 124 | | | | |

（五）实践教学环节

| 课程平台 | 课程类别 | 课程模块 | 课程编号 | 课程名称 | 学分数/周数(W) | 总学时 | 总学时分配 | | 开设学期 | 考核方式 | 备注 | |
|------|------|-------------|------------|--------------------------|-----------|-----|-------|------|------|------|--------|--|
| | | | | | | | 理论学时 | 实践学时 | | | | |
| 实践教学 | 必修 | 军事训练与入学教育 | 1160000001 | 军事训练 | | 2W | 16 | 0 | 16 | 1 | 2 | |
| | | | | 入学教育 | 爱国爱校教育 | | 4 | 0 | 4 | 1 | 2 | |
| | | | | 法纪教育 | 4 | | 0 | 4 | 1 | 2 | | |
| | | | | 国防教育 | 2 | | 0 | 2 | 1 | 2 | | |
| | | | | 安全教育 | 2 | | 0 | 2 | 1 | 2 | | |
| | | | | 专业教育 | 2 | | 0 | 2 | 1 | 2 | | |
| | | | | 生活教育 | 2 | | 0 | 2 | 1 | 2 | | |
| | | 实验实训 | 1305081034 | 数字图像处理 | 3 | 48 | 16 | 32 | 3 | 1 | | |
| | | | 1305081035 | 视频特技与非线性编辑 | 3 | 48 | 16 | 32 | 4 | 1 | | |
| | | | 1305081080 | 服装宣传微视频设计 (多媒体视频设计方向) | 3 | 48 | 16 | 32 | 5 | 1 | | |
| | | | 1305081081 | 虚拟服装发布会设计 (虚拟展示设计方向) | 3 | 48 | 16 | 32 | 5 | 1 | | |
| | | 技术训练 | 1130103011 | 技术实践 | 1W | 16 | 0 | 16 | 2 | 2 | | |
| | | | 1305081043 | 数字展示调研 | 1W | 16 | 0 | 16 | 3 | 2 | | |
| | | 课程设计 / 课程论文 | 1305081042 | 数字校园展示课程设计 | 1W | 16 | 0 | 16 | 6 | 2 | 第 17 周 | |
| | | | 1305081082 | 创意小视频课程设计 | 1W | 16 | 0 | 16 | 4 | 2 | 第 17 周 | |
| | | | 1305081041 | 影视特效课程设计(多媒体视频设计) | 1W | 16 | 0 | 16 | 5 | 2 | 第 17 周 | |
| | | | 130508108 | 三维角色造型课程设计(虚拟展示设计方向) | 1W | 16 | 0 | 16 | 5 | 2 | 第 17 周 | |
| | | 劳动教育 | 1600000005 | 劳动 | 2W | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | | |

| | | | | | | | | | | |
|--|--------------|------------|----------|----|-----|----|-----|-----|---|--|
| | | 1160000002 | 认识实习 | 2W | 32 | 0 | 32 | 3 | 2 | |
| | | 1160000003 | 专业实习一 | 2W | 32 | 0 | 32 | 5 | 2 | |
| | | 1160000004 | 专业实习二 | 2W | 32 | 0 | 32 | 7 | 2 | |
| | | 1160000007 | 毕业实习 | 8W | 128 | 0 | 128 | 8 | 2 | |
| | 毕业设计 (论文) | 1600000001 | 毕业设计(论文) | 8W | 128 | 0 | 128 | 8 | 2 | |
| 小计 | | | | 40 | 640 | 48 | 592 | | | |
| 第二课堂 创新创业 实践 | 1160000010 | 思政引领 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1,7 | 2 | |
| | | 创新创业创优 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | |
| | | 课外科技活动 | | 3 | 48 | 0 | 48 | 1-7 | 2 | |
| | | 团学工作履历 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | |
| | | 社会实践 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | |
| | | 志愿服务活动 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | |
| | | 特色发展项目 | | 2 | 32 | 0 | 32 | 1-7 | 2 | |
| 小计(累计修满4学分) | | | | 4 | 64 | 0 | 64 | | | |
| 合计 | | | | 44 | 704 | 48 | 656 | | | |
| 备注: | | | | | | | | | | |
| 1. 思想政治引领: 通过党校、团校、青年马克思主义培养工程、国防教育、心理素质教育、思想成长类主题报告、讲座、竞赛等方式获取。累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 2. 创新创业创优: 通过创新创业竞赛、创业实践、创业培训等方式获取, 累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 3. 课外科技活动: 通过参与各级各类学术科技竞赛、发表论文、取得专利、课题研究、学术交流等获取, 累计获取不超过3学分。 | | | | | | | | | | |
| 4. 团学工作履历: 通过校内党团学组织的工作任职履历, 在校外的社会工作履历获取, 累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 5. 社会实践: 通过参与“三下乡”社会实践活动、岗位见习及其它实践活动经历获取(不含认识实习、专业实习、毕业实习)。累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 6. 志愿服务活动: 通过参与“大学生志愿服务西部计划”及支教助残、社区服务、公益环保、赛会服务等各类公益活动及相关荣誉经历获取。累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 7. 特色发展项目: 通过参与文艺、体育、人文素养等各级各类校园文化活动的经历, 以及参加各级各类技能培训的经历及相关荣誉获取。累计不超过2学分。 | | | | | | | | | | |
| 8. 学生需累计完成4学分。 | | | | | | | | | | |
| 9. 生产实训*总学时数可按实际训练时间计。 | | | | | | | | | | |

八、毕业要求与培养目标达成度关联矩阵

| | | | 培养目标1 | 培养目标2 | 培养目标3 | 培养目标4 | 培养目标5 | 培养目标6 |
|------|------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 毕业要求 | 知识目标 | A1 | √ | | | | √ | |
| | | A2 | | √ | | √ | | |
| | | A3 | | √ | √ | √ | | |
| | | A4 | √ | | √ | √ | √ | √ |
| | 能力 | B1 | | | √ | √ | | |

| | | | | | | | | |
|--|------|----|---|---|---|---|---|---|
| | 目标 | B2 | | | √ | √ | √ | |
| | | B3 | √ | √ | | | | √ |
| | | B4 | | | | | √ | |
| | 素质目标 | C1 | √ | | | | | |
| | | C2 | | | √ | | | √ |
| | | C3 | | | | √ | √ | √ |
| | | C4 | √ | | | | √ | √ |

九、毕业要求与课程关联矩阵

| 课程平台 | 课程名称 | 毕业要求 | | | | | | | | | | | |
|---------|----------------------|------|----|----|----|------|----|----|----|------|----|----|----|
| | | 知识目标 | | | | 能力目标 | | | | 素质目标 | | | |
| | | A1 | A2 | A3 | A4 | B1 | B2 | B3 | B4 | C1 | C2 | C3 | C4 |
| 通识教育 | 思想道德修养与法律基础 | M | | | | | | | | H | | | |
| | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | M | | | | | | | | M | M | | |
| | 中国近现代史纲要 | M | | | | | | | | M | | | |
| | 马克思主义基本原理概论 | M | | | | | | | | M | | | |
| | 形势与政策 | M | | | | | | | | M | | | |
| | 外语 | M | | | | | | | L | | | | |
| | 经典阅读与写作 | M | | | | | | | | L | | M | |
| | 体育 | | | | | | | | | | H | | |
| | 军事理论 | | | | | | | | | H | | | |
| | 信息技术 | | M | | | | | | | | | | |
| | 创新创业基础 | | | | | L | | | H | | | | |
| | 职业生涯规划 | | | | | | | H | | | L | | L |
| | 创业就业指导 | | | | | L | | | H | | M | | M |
| 学科教育 | 设计素描 | | | | | M | | | | | | | |
| | 平面构成 | | | | | M | | | | | | | |
| | 装饰与图案 | | M | | | | | | | | | | |
| | 设计色彩 | | | | | M | | | | | | | |
| | 立体构成 | | | | | M | | | | | | | |
| | 创意思维与表现 | | | | | M | | | | | | | |
| | 中外经典设计案例赏析 | | | L | | | | M | | | | M | |
| | 设计概论 | | | H | | | | | H | M | | | |
| 中外设计艺术史 | | | H | | | | L | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 媒介发展史 | | | L | | | | M | | | | M | |
| | 设计美学 | | | L | | | | | M | | | M | |
| 专业教育 | 视听语言 | | L | H | | | | | | | | | |
| | 定格动画 | | H | | | L | | | L | | | | |
| | 泥塑造型 | | H | | | | | | | | | | |
| | 数字绘画 | | H | L | M | | | | | | | | |
| | 动画原理 | | | H | L | M | | | | | | | |
| | 版式设计 | | H | | | | | | | | | | |
| | 计算机三维设计基础 | | H | M | M | | | | | | | | |
| | 流媒体技术 | | H | | M | | | | | | | | |
| | 数字声音基础 | | | | H | | | | | | | | |
| | 职业教育 | *剧本创作与分镜头设计 | | | | M | | H | | | | | |
| 摄影与摄像 | | | | | M | | H | | | | | | |
| C4D 影视特效 | | | | | M | | H | | | | | | |
| 影视后期合成 | | | | | M | | M | | | | | | |
| MG 动画设计 | | | | | H | | H | | | | | | |
| 影视项目管理 | | | | M | | | | | | | | | M |
| *影视短片制作 | | | | | M | | M | | | | | | |
| 网络媒体交互设计 | | | | M | | | | | | | | | M |
| 智能媒体与未来影像 | | | | | | | | H | | | | | |
| 影像实验 | | | | | M | | | | H | | | | |
| 三维影视制作 | | M | | | | | | H | | | | M | |
| 媒体与文化 | | | | | | | | H | | | M | | |
| *数字影像设计 | | | | | | H | | | | | M | | |
| HTML5 技术应用 | | | | | | H | | | | M | | | |
| 信息可视化设计 | | | M | | | | | | H | | | | M |
| 次时代建模 | | | | | | | | | | | | | |
| Zbrush 数字雕刻 | | | | M | | | | | H | | | | M |
| 服装多角度捕捉 | | | | M | | | | | H | | | | M |
| 虚拟现实概述 | | | | M | | | | | H | | | | M |
| *MD 虚拟服装展示设计 | | | M | | | | H | | | | | | M |
| 三维角色设计 | | M | | | | H | | | | | | M | |
| 虚拟现实应用策划 | | M | | | | H | | | | | | M | |
| *VR 全景设计 | | M | | M | | H | | | | | | M | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 虚拟现实模型与制作 | | | | M | | | | | H | | | H |
| | 虚拟现实场景漫游设计 | | | | | | | | | H | | | H |
| | VR 数字漫游概述 | | M | | | | | | | H | | | H |
| | Unity 开发实践 | M | | | | | H | | | | | | M |
| | 虚拟现实建模与实践 | | M | | | | H | | | | | | M |
| | *虚拟现实旅游项目设计 | | M | | | | H | | | | | | M |
| | Unity 脚本编程 | | M | | | | H | | | | | | M |
| | 交互界面设计 | | | | | | | | H | | | | |
| | *交互设计项目管理 | | M | | H | | | | | | | | |
| | 线上互动设计 | | M | | | H | | | | | | M | |
| | 新媒体运营 | | | | | H | | | | | | M | |
| | 公益宣传片制作 | | | | | M | | H | | | | | |
| | *绘本创作 | | | | | M | | | | | | | |
| | 微课制作 | | | | | M | | H | | | | | |
| 实践教学 | 军事训练与入学教育 | L | | | | | | | L | | | | |
| | 数字图像处理 | | M | | | H | | | | | | | |
| | 视频特技 与非线性编辑 | | M | L | H | | | | | | | | L |
| | 服装宣传微视频设计 (多媒体视频设计方向) | | L | | M | | H | | | | | | |
| | 虚拟服装发布会设计 (虚拟展示设计方向) | | H | | | L | | | | H | | | |
| | 技术实践 | | | | | | M | | | | | | H |
| | 数字展示调研 | | | | | | H | | | | | | M |
| | 数字校园展示课程设计 | | | | | | H | | | | | | M |
| | 创意小视频课程设计 | | | | | | H | | | | | | M |
| | 影视特效课程设计(多媒体视频设计) | | | | | L | | | H | | | M | L |
| | 三维角色造型课程设计 (虚拟展示设计方向) | | | | | | | L | M | | | M | |
| | 劳动 | | | M | | | L | | | | | | |
| | 认识实习 | | | | | | | L | M | | | M | |
| | 专业实习一 | | | | | | M | | | | | M | |
| | 专业实习二 | | H | | | | H | | | | | H | |
| | 毕业实习 | | H | | | | H | | | | | H | |
| 毕业设计(论文) | | H | | | | H | | | | | H | | |
| 第二课堂·创新创业实践 | | | | | H | | | | M | | | | M |

十、数字媒体艺术专业校地(企)合作教育课程

| 课程平台 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 学时 | | 学期安排 | 选课要求 | 承担企业名称 | 考核形式 |
|------|------------|----------------------|----|----|----|------|------|---------------|---------|
| | | | | 理论 | 实践 | | | | |
| 实践教学 | 1305081034 | 数字图像处理 | 3 | 16 | 32 | 3 | 必修 | 南昌双鱼座网络科技有限公司 | 实践操作、汇报 |
| | 1305081035 | 视频特技与非线性编辑 | 3 | 16 | 32 | 4 | 必修 | 南昌品盛文化传媒有限公司 | 实践操作、汇报 |
| | 1305081080 | 服装宣传微视频设计(多媒体视频设计方向) | 3 | 16 | 32 | 5 | 必修 | 南昌品盛文化传媒有限公司 | 实践操作、汇报 |
| | 1305081081 | 虚拟服装展示(虚拟展示设计方向) | 3 | 16 | 32 | 5 | 必修 | 厦门布塔信息技术有限公司 | 实践操作、汇报 |
| 合 计 | | | 9 | 48 | 96 | | | | |

十一、艺术设计学院教学分委员会

| 委员会职务 | 姓名 | 所在单位 | 职务/职称 |
|-------|-----|----------------|-----------|
| 主任 | 刘琳 | 江西服装学院 | 学院院长/副教授 |
| 副主任 | 卢振邦 | 江西服装学院 | 副院长/副教授 |
| 副主任 | 张伟 | 江西服装学院 | 院长助理/副教授 |
| 委员 | 李有为 | 江西服装学院 | 教研室主任/副教授 |
| 委员 | 雍自高 | 江西服装学院 | 教研室主任/讲师 |
| 委员 | 涂少荣 | 江西服装学院 | 教研室主任/讲师 |
| 委员 | 董朝阳 | 江西服装学院 | 教研室主任/副教授 |
| 委员 | 戴沂君 | 江西服装学院 | 教研室副主任/讲师 |
| 委员 | 李强 | 厦门布塔信息技术有限公司 | 副院长/高级工程师 |
| 委员 | 周毅博 | 南昌魅影文化传媒有限公司 | 经理 |
| 委员 | 黄帅 | 黄帅广告创意咨询公司 | 品牌创意总监 |
| 委员 | 万任保 | 南昌赢利文化传媒有限公司 | 总经理 |
| 委员 | 何堃 | 南昌城曦装饰工程有限公司 | 董事长 |
| 委员 | 蒋辉 | 南昌双鱼座网络科技有限公司 | 董事长 |
| 委员 | 张文浩 | 新构图文化传播有限公司 | 创意总监 |
| 委员 | 谢震杰 | 康之居装饰有限公司南昌分公司 | 创意总监 |
| 委员 | 曹谨瑜 | 南昌智乐文化传播有限公司 | 设计总监 |

方案制定负责人：涂少荣 教学副院长：卢振邦 院长：刘琳