



信阳航空职业学院
XINYANG AVIATION VOCATIONAL COLLEGE

数字媒体艺术设计专业 人才培养方案

文化教育学院

二〇二五年八月

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
(一) 职业岗位	1
(二) 职业资格证书	1
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	2
(三) 培养模式	3
六、专业岗位的职业能力分析	9
七、课程设置	10
八、教学进程总体安排	16
九、实施保障	20
(一) 师资队伍	20
(二) 教学设施	21
(三) 教学资源	23
(四) 教学方法	24
(五) 课程思政	24
(六) 学习评价	25
(七) 质量管理	25
十、毕业要求	26
十一、执行年级	26
十二、编制团队	26
十三、附件	26

信阳航空职业学院

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计（550103）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年

四、职业面向

（一）职业岗位

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位(群)类别(或 技术领域)举例
文化艺术大类 (5504)	数字媒体艺术 设计 (550103)	文化艺术业 (1890) 专业化设计服务 (7491)	数字艺术设计 (20906)	1、数字媒体平面艺术设 计师 2、数字交互设计、虚拟 现实设计与制作师 3、动画设计师、游戏设 计师

（二）职业证书

1. 通用证书

证书名称	颁证单位	建议等级	融通课程
全国大学生英语等级证 书	教育部高等教育司	四级	大学英语
全国计算机等级证书	教育部考试中心	一级以上	计算机应用基础
普通话水平测试等级证 书	河南省语言文字工作委 员会	二级乙等以上	大学语文与应用写作

2. 职业资格证书/职业技能等级证书/行业企业标准

证书或标准名称	颁证单位	建议等级	融通课程
广告设计师证	郑州理工职业学院技能等级 认定中心	初级	Photoshop 图像设计处理、文 创短视频拍摄剪辑
平面设计师证	信阳市艺术职业技术学院	初级（三级）	设计素描、设计色彩、图案 创意设计、创意设计基础
互联网营销师证	郑州信息科技职业学院	初级	文创短视频拍摄剪辑、文化 产品传播与营销、创意文案 写作
工艺美术品设计师证	郑州理工职业学院技能等级 认定中心	初级	文化创意产品研发与设计、 文创刺绣产品制作

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业致力于培养德智体美劳全面发展，掌握本专业所必须的理论知识、操作技能和技术应用能力，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，面对市场需求，能够在新闻媒体机构、文化传播机构、影视制作公司、游戏软件公司、动漫设计与制作公司、广告公司、政府机构、等相关行业的高技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

（1）培养学生的思想政治素质，遵守国家法律和社会公德，文明礼貌，为人正直，诚实守信。

（2）学生能够运用正确的世界观、人生观、价值观和正确的方法论去认识世界、探索未来。

（3）学生应具备良好的职业道德与职业操守，爱岗敬业，诚实守信，团队协作，奉献社会。

（4）学生在实验、实训、实践和顶岗实习中勤于动脑，乐于探索，培养一定的创新精神。

2. 知识

（1）掌握数字媒体艺术设计专业的美术、色彩、艺术设计等基本知识；

（2）掌握数字媒体艺术设计的创意设计、图形图像编辑与处理的基本知识及技术；

（3）掌握平面设计的创意设计、界面设计、图形图像设计的基本知识及实现技术，掌握 UI 图标、界面特效和交互设计技术及技巧、熟悉音视频的剪辑编辑等知识、熟悉音视频的剪辑编辑等知识；

（4）掌握产品设计的策划、创意设计、文案策划与写作、运营与管理的基本知识、实现技术、运营策略、熟悉音视频的剪辑编辑等知识、运营规则与运营方法。

3. 能力

（1）新媒体艺术设计专业应用能力：掌握新媒体艺术设计专业的基本知识、基础理论、新媒体艺术设计实现的技术技能。熟悉新媒体艺术设计专业的技术特征、实现技术、应用领域；

（2）平面设计制作的基本能力：掌握设计与制作基本知识、设计原理、技术工具、设计技巧及典型案例，利用其知识与技术工具实现平面设计的创意设计、平面功能制作，分析解决设计与制作中的一般技术问题；

（3）具备平面界面设计、图标设计、APP 应用设计与制作能力；具有从事网页设计与制作、平面设计与制作技术工作的能力；

(4) 产品设计的新媒体运营与管理的基本能力：掌握主流新媒体运营平台的运营规则、运营方法、运营策略，掌握新媒体运营策划、制作、管理、运营技术，利用新媒体运营与管理技术、工具、平台实现运营策划与设计、产品推广与营销、社团营销与管理，并分析解决运营过程中的一些技术问题。

(三) 培养模式

为深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，全面贯彻党的教育方针，坚持为党育人，为国育才，把立德树人作为根本任务，坚持德智体美劳全面发展，构建“模块化”培养与考核体系。

1. 德育

贯彻落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进大学生思想政治教育的意见》文件精神，实施以思想政治理论课程为载体的模块化德育培养与考核。

(1) 深化思想政治理论课改革。将道德精神、法治精神、团队精神、创新精神、吃苦精神、奉献精神、工匠精神、劳动精神融入《思想道德与法治》《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概论》及《形势与政策》等课程课堂教学中；

(2) 开展配套教学资源建设。编制特色鲜明的德育八个模块的配套教育资料，通过信息化数字化丰富教学资源形态；

(3) 开展丰富多彩的德育实践活动。如爱国主义教育、职业道德教育、文明礼仪教育等，通过班会、讲座、实践活动等形式，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观；

(4) 加强校园文化建设，营造积极向上的文化氛围，发挥文化育人功能。注重校园环境的美化和文化内涵的提升，展示优秀校友事迹、企业文化等，激励学生成长成才。

(5) 遵循“理论教育与实践养成并重（理论 40%，实践 60%）”的原则，将德育教育贯穿于学生学业全过程，并完成相应考核。

通过理论讲授、案例分析、课堂讨论和多元化实践性教育活动等举措，不断提高学生的思想道德素质、法治素养、团队协作能力、创新能力、意志品质和社会责任感，深化道德认知、锤炼意志品质、践行规范要求，扎实推动大学生思想道德建设取得实效。

德育教育与考核模块

教育模块	教育培养目标	融通课程	考核形式与占比
D1：道德精神	树立正确的世界观、人生观、价值观，恪守社会公德、职业道德、家庭美德、个人品德。	《思想道德与法治》	理论考试（40%） 实践考核（60%）
D2：法治精神	增强尊法学法守法用法意识，了解基本法律知识，培养法治思维，维护公平正义。		说明：实践考核形式采用月记录、自评、班级评定、学院审定

D3: 劳动精神	崇尚劳动、尊重劳动，掌握基本劳动技能，体会劳动创造价值，养成良好劳动习惯。	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》	四级流程。
D4: 奉献精神	培养服务人民、奉献社会的情怀，增强社会责任感，乐于助人，积极参与公益事业。		
D5: 吃苦精神	锤炼坚韧不拔、勇于克服困难的意志品质，能够适应艰苦环境，在挑战中磨练成长。	《形势与政策》	
D6: 工匠精神	培育精益求精、专注执着、追求卓越的职业素养，重视专业品质，具备严谨细致的作风。		
D7: 团队精神	增强合作意识、沟通协调能力，懂得尊重他人，能够在集体中发挥积极作用，实现共同目标。	《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》	
D8: 创新精神	激发求知欲和探索精神，培养批判性思维、勇于尝试、敢于创造的能力，适应时代发展要求。		

2.智育

落实专业教学标准要求，全面培养学生科学文化和专业知识，强化学生专业技能培养，对接行业企业工作标准和岗位工作内容，按基础技能、专项技能和综合技能三个层级，构建模块化技能培养体系，实施全过程培养，分模块考核评估。

根据专业岗位任职需求，梳理岗位核心工作内容，按基础技能、专项技能和综合技能三个层级，编设技能培养模块体系；

设计每个技能培养模块的培养时段、培养目标、培养内容、培养标准及考核标准；

邀请行业企业专家参与考核实施工作，使考核内容和标准更贴近行业企业岗位实际；

实行分模块培养与模块达标考核，各模块之间实现逐级进阶培养。技能培养模块考核实行教考分离，由学校考务中心统一组织实施。

数字媒体艺术设计专业技能培养与考核模块

培养模块	培养目标	培养内容	融通课程	考核形式与考核标准
550103Z1: 平面广告设计	培养学生平面广告设计基本知识、基本理论以及平面广告的市场运作规律和流程，掌握平面广告设计的基本方法和技巧，提高自身的创新意识、视觉表现能力和图形制作能力以	宣传页设计、招贴广告、杂志广告和报纸广告的概念、形式、特点；了解宣传页的应用效果，理解宣传页和其它平面广告的区别和联系，进行创意设计与表达。	AfterEffects 动态设计 /Flash 动画制作/创意文案写作	理论考试（40%） 实践考核（60%） 说明：考

	及沟通表达能力。			核 参 照 对 应 专 业 技 能 考 核 标 准 实 施
550103Z2: UI 界面设计	培养学生了解 UI 概念和 UI 简史、掌握手绘、熟练掌握常用工具软件的操作和简单图形图标等的制作,了解 UI 设计的规范、行业分工、产品认知以及图标创作。	ICON 图标设计的的设计规范、行业分工、产品认知,以及 ICON 图标创作。	ICON 图标设计	
550103Z3: 网 页设计	培养学生掌握基础设计技能、用户体验和界面设计、前端开发、跨浏览器兼容性、内容管理、设计实践、和网页安全性	网页设计和开发的理论知识和实际技能的掌握,掌握排版设计,色彩设计,页面设计。	Photoshop 图像处理/ICON 图标设计	
550103Z4: 产 品交互设计	培养学生掌握用户研究和需求分析,产品信息架构的流程设计,界面设计和原型设计	界面设计:设计用户界面,包括布局、色彩、排版等。交互设计:设计和优化用户交互流程和信息架构。	Maya 三维动画制作/数字创意产品设计	
550103Z5: 音 视频拍摄剪 辑	培养学生具有光圈、快门、曝光、ISO、景深、构图等摄影的相关理论知识和操作技能,在音频和视频处理方面,能够有效编辑和优化饮品与视频素材,运用技术手段提升音频、视频质量并解决常见问题。	通过熟练使用音频、视频录制设备,如麦克风、混音器和录音软件以及摄像机、三脚架,掌握音频编辑软件(如 Adobe Audition)的功能,能够进行音频剪辑、混音和特效处理;掌握视频编辑软件(如 Adobe premiere Pro)的功能,能够进行剪辑、特效添加和色彩校正。	音视频剪辑技术	
550103Z6: APP 原型开发	培养学生了解 APP 原型开发、掌握 APP 原型开发流程,以及开发的方法和技巧。	通过掌握 APP 原型开发流程,以及开发的方法和技巧,掌握 APP 页面布局以及页面动画切换。	H6: APP 原型开发	
550103Z7: 游戏美术设计	培养学生审美能力与游戏人物制作能力,以及游戏前端设计和游戏人物美化。	掌握相关建模软件,掌握游戏人物动态美感与场景契合度。	Maya 三维动画制作	
550103Z8: 数字设计与 动画制作	培养学生理解制作动画关键帧,掌握多镜头脚本场景搭建设计。	关键帧制作,三维场景搭建,动画人物的三维建模制作以及三视图制作,	动画运动规律/分镜头脚本设计	

3.体育

为提高我校学生的身体素质和综合能力,实施体育模块化教学改革,让学生能更多地参与到运动中来,为学生的职业发展和终身体育打下坚实的基础。

(1) 强化体育理论知识与运动技能协同发展,注重学科交叉设计引入相关学科课程,拓宽学生知识面;

(2) 注重学生体育精神的培养如“团结协作、顽强拼搏、坚韧不拔、自强不息、为国争光、无私奉献”等中华体育精神的传承,在训练、比赛各环节加强价值观引导;

(3) 加强校园体育文化建设,充分发挥体育社团功能,营造积极向上的体育氛围;

(4) 大学体育以实践课为主,将体育教育贯穿于学生学业全过程,并完成相应考核;

(5) 体育专项技能考核模块包括：短跑、足球、篮球、排球、八段锦、仰卧起坐、引体向上、坐位体前屈、耐力跑、立定跳远、乒乓球、羽毛球、武术、太极、健美操、跆拳道、轮滑、定向越野、自由搏击等其他选项，学生可按考核规定在限选模块外任选 2 个模块进行训练考核。

体育技能培养与考核模块

培养模块	培养目标	融通课程	考核形式与考核标准
T1: 短跑	发展学生体能，提高学生身体素质之速度	《大学体育》	实践考核（100%） 说明：考核参照体育技能考核标准实施
T2: 八段锦	传承并弘扬中华优秀传统文化，提高学生对中华文化的认同感，提升文化自信		
T3: 力量	发展学生体能，提高学生身体素质之力量		
T4: 柔韧	发展学生体能，提高学生身体素质之柔韧		
T5: 耐力跑	提高学生身体素质之耐力		
T6: 立定跳远	发展学生体能，提高学生的弹跳力，增加身体的灵活性		
T7: 自选模块	提高学生参与体育运动的兴趣与自觉性，提升身体素质之外，学会团结协作、顽强拼搏、自强不息等体育精神和优秀品质。		
T8: 自选模块	进一步拓展学生的体育学习，增加学生对更多体育项目的了解与参与，进一步提高运动技能水平，为其职业发展和终身体育打下坚实的基础		

4.美育

遵循美育的审美感知、艺术表现、文化理解等普遍规律，强调美育与专业技能、职业素养、工匠精神的深度融合。

(1) 考核目标体系包括核心素养目标和特色发展目标两大维度，核心素养目标这一维度与普通教育美育的核心目标一致，旨在培养学生作为“完整的人”所必需的审美能力与人文素养，特色发展强调美育与“技术技能”“职业岗位”“工匠精神”的结合，服务于高素质技术技能人才的培养定位；

(2) 美育教育贯穿于学生学业全过程，并完成相应考核；

(3) 美育专项技能考核模块包括：音乐、舞蹈、绘画、雕塑、手工、书法、戏曲、服装服饰、无人机视频制作、茶艺、摄影、个人或团队活动（音乐会，非遗作品制作与展示）、刺绣、编织等，学生可按考核规定在限选模块外任选其他模块进行技能考核。

美育教育培养与考核模块

培养模块	培养目标	培养维度	考核内容	考核方式与考核标准
M1: 音乐	聚焦听觉审美与职业场景的声音适配，强调音乐	基本素养	音乐理论（乐理知识、音乐史、流派认知、民族民间音乐等）	理论考核（30%） 实践考核（70%）

	感知与职业氛围营造、服务沟通的结合。	专业技能	1. 口头叙说自己喜欢的音乐，特别是家乡面临失传的非遗类音乐 2. 演唱 / 演奏（曲目完成度、技巧熟练度、情感表达）	说明：考核参照美育技能考核标准实施
M2:舞蹈	聚焦肢体表达与职业场景的动态适配，强调身体协调性与礼仪、表演、服务的结合。	基本素养	舞蹈理论（舞蹈史、舞种特点、基本术语）	
		专业技能	1. 口头叙说自己喜欢的舞蹈，特别是家乡面临失传非遗类民族民间舞蹈 2. 成品舞表演（动作标准度、技巧难度、风格把握）、即兴舞蹈	
M3:绘画	聚焦视觉造型与职业场景的图像表达，强调手绘能力与设计、记录、展示的结合。	基本素养	绘画理论（美术史、绘画流派、色彩 / 构图知识）、造型基础（素描、速写能力）	
		专业技能	1. 口头介绍该绘画作品 2. 专项绘画（水彩、油画、国画等任选一类）、写生能力	
M4:雕塑	聚焦空间造型与职业场景的立体表达，强调立体思维与工艺、设计、展示的结合。	基本素养	雕塑理论（雕塑史、流派、材料特性）、空间造型认知（立体构成基础）	
		专业技能	1. 口头叙说自己喜欢的雕塑，特别是家乡面临失传的非遗类雕塑 2. 泥塑/石雕/木雕等专项创作（小型作品）、比例与结构把控能力	
M5:手工	聚焦动手实践与职业场景的实用美学，强调手工技艺与非遗传承、文创、生活服务的结合。	基本素养	手工理论（传统手工艺历史、材料知识）、基础技法（剪、粘、缝、编等）	
		专业技能	1. 口头叙说该手工作品的制作过程； 2. 专项手工（剪纸、陶艺、编织、布艺等任选）、手工精细度与完成度	
M6:书法	聚焦笔墨审美与职业场景的文字表达，强调书写规范与文化传播、职业礼仪的结合。	基本素养	书法理论（书法史、书体知识、碑帖常识）、笔法基础（执笔、运笔）	
		专业技能	1. 口头叙说自己喜欢的书法； 2. 临摹（楷书、行书、隶书等任选一）、创作（指定内容书写）	
M7:戏曲	聚焦传统艺术与职业场景的文化表达，强调戏曲元素与文化传播、表演、服务的结合。	基本素养	戏曲理论（戏曲史、剧种知识、行当划分）、戏曲基本功（唱、念、做、打基础）	
		专业技能	1. 口头叙说戏曲相关知识，特别是家乡面临失传的非遗类戏曲； 2. 经典选段表演（唱念做打综合展示）、行当专项（如生、旦、净、丑任选）	
M8:服装服饰	聚焦服饰美学与职业场景的形象适配，强调服饰设计、搭配与职业形象、行业需求的结合。	基本素养	服饰理论（服装史、服饰文化、面料知识）、设计基础（款式图、色彩搭配）	
		专业技能	1. 口头叙说服装服饰的演变历史并介绍所提交方案；	

			2. 服装设计（完整设计方案：草图、面料选择、工艺说明）、服装制作基础（裁剪、缝纫）	
其它选项	无人机视频制作、茶艺、摄影、个人或团队活动（音乐会，非遗作品制作与展示）、刺绣等。			

5. 劳育

根据教育部《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》文件精神，构建系统化、全过程、多维度的劳动教育体系，不断提高学生的劳动观念、劳动精神、劳动习惯和劳动能力。

（1）深化劳动教育课程改革，将正确的劳动观念、积极的劳动精神、良好的劳动习惯和必备的劳动能力融入《创新创业教育》《大学生职业发展与就业指导》等课程课堂教学中；

（2）同步教材建设，编制劳动教育配套校本教材，丰富教材形态，实现教材信息化数字化；

（3）开展丰富的劳动实践活动，如劳动周、志愿服务、技能实训等，通过实践淬炼，引导学生树立正确的劳动价值观；

（4）加强校园劳动文化建设，营造热爱劳动、尊重劳动的校园氛围，展示劳动模范和优秀工匠事迹，发挥文化育人功能；

（5）遵循“理论引领与实践淬炼相结合”的原则，将劳动教育贯穿于学生学业全过程，并完成相应考核。

劳动教育与考核模块

培养模块	培养目标	融通课程	考核形式与考核标准
L1:文明寝室创建	培养学生良好的日常生活劳动习惯，提升自理能力、协作精神和集体荣誉感，营造整洁、安全、和谐的生活环境。	《劳动教育》 《创新创业教育》 《大学生职业发展与就业指导》	理论考试（30%） 实践考核（70%） 说明：考核参照劳动教育技能考核标准实施
L2:校园义务劳动	增强学生校园主人翁意识和奉献精神，体验劳动艰辛与光荣，珍惜劳动成果。		
L3:公共服务活动	培养学生参与学校公共事务管理的能力和服务师生的责任意识。		
L4:公益志愿活动	引导学生服务社会、奉献爱心，在社会公益中锤炼品格，传递正能量。		
L5:社会实践活动	促使学生深入社会、了解国情，运用所学知识服务社会，在实践中增长才干。		
L6:专业实践活动	促进劳动教育与专业教育融合，在实践中巩固专业知识，培养精益求精的工匠精神。		
L7:创新创业活动	培养学生创造性劳动能力和创业精神，体验从知识到价值的创造过程。		
L8:企业实习实践	促进学生熟悉真实职业环境，体验职业劳动，培养职业素养和就业竞争力。		

六、专业岗位的职业能力分析

（一）工作岗位

本专业毕业生主要从事文化艺术和教育行业，文创产品设计、群众文化活动服务与指导和艺术教育培训等工作。

（二）职业能力分析

基于行业标准及通过对艺术媒体艺术设计专业职业岗位工作任务的调研和分析，获得本专业工作岗位的职业能力。

序号	工作岗位	主要工作	职业素质与能力要求
1	动画设计制作师	动画特效制作、动漫人物制作	具有良好的设计理念、良好的视频剪辑思维、敏锐的观察力与市场洞察力
2	数字交互设计师	设计使用流程 绘制线框图 制作交互原型 用户测试与研究	具有良好的设计理念、具有良好交互理解能力、具有敏锐的观察力
3	影视特效制作师	视频剪辑、特效制作、短视频拍摄	具有良好的视频拍摄能力、具有良好的短视频软件操作能力

（三）专业能力结构分析

专业基础技能：文化调研与分析能力，握田野调查、文献研究等方法，精准提炼文化符号的独特价值与市场潜力，例如通过分析地方戏曲的受众特征，为其设计符合现代审美的动画作品；其次，创意设计与表达能力。

专业技能：熟练运用手绘、数字建模（如 SketchUp、Blender）及设计软件（PS、AI），将文化元素转化为视觉化方案，同时具备故事化叙事能力，通过短视频、剧本等形式赋予文化内容情感共鸣。

综合应用能力：项目策划与执行能力涵盖全流程管理，从撰写可行性报告、制定预算，到协调团队分工、监控进度，需具备风险预判与应急处理能力，例如策划一场非遗展览时，需统筹展品运输、观众动线设计与互动环节设置；此外，数字技术应用能力成为行业标配，需掌握 AI 生成内容（AIGC）、VR/AR 交互设计等工具，提升创意表现力与传播效率；最后，跨文化沟通与团队协作能力不可或缺，需理解不同文化背景下的审美差异，并在跨学科团队中高效协作，推动项目落地。这些技能共同构建起文化创意与策划的专业壁垒，助力从业者在文旅融合、品牌传播等领域实现文化价值与商业价值的双赢。

七、课程设置

(一) 课程体系

课程类别		课程名称
公共基础课程	思想政治教育	思想道德与法治 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概论 形势与政策
	身心健康教育	大学生心理健康教育 大学体育 军事理论 军事技能训练与入学教育
	职业发展与就业指导教育	劳动教育 创新创业教育
	文化基础教育	大学英语 大学语文与应用写作
职业技能课	专业基础课程	构成基础 设计素描 Photoshop 图像处理 ICON 图标设计 设计色彩 摄影摄像 动画运动规律 分镜头脚本设计
	专业核心课程	AfterEffects 动态设计 音视频剪辑技术 (PR) Flash 动画制作 3DMAX 三维动画制作 Maya 三维动画制作 H6: APP 原型开发 数字创意产品设计 创意文案写作
	实践实训课程	专业实习 (劳动周) 毕业论文 (设计) 岗位实习 毕业教育
选修课	公共选修课	音乐鉴赏 戏剧鉴赏 舞蹈鉴赏 书法鉴赏 艺术导论 美术鉴赏 影视鉴赏 戏曲鉴赏 计算机应用基础 人工智能导论 中华优秀传统文化 文学经典导读 中西文化比较 大学生职业发展与就业指导 拓展训练 生态保护导论 低空经济概论 国家安全教育 党史国史 航空精神教育实践 大别山精神教育实践

		信阳茶文化与健康养生
	专业选修课	动画电影鉴赏 传统图案鉴赏 中国工艺美术史 传统手工艺 时尚艺术 中国民俗文化 文化产业政策与法规 中国美术史

（二）课程内容

1. 公共基础课程

（1）军事理论：通过学习国防法规、国防建设、国际战略形势、军事思想等，使学生增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神，传承红色基因，加强纪律性，培养爱国主义、民族主义和集体主义观念，提高综合国防素质。

（2）思想道德与法治：通过本课程的学习，使学生掌握马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观的基本内容，提升思想道德素质与法治素养，努力成长为德智体美劳全面发展的时代新人。

（3）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论：通过本课程的学习，使学生掌握马克思主义中国化的历史进程、理论成果及其指导意义，理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容与精神实质，提高运用理论分析实际问题的能力。

（4）习近平新时代中国特色社会主义思想概论：通过本课程的学习，使学生系统掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本脉络、核心要义和实践要求，理解其科学体系、世界观和方法论，坚定理想信念，勇担民族复兴大任。

（5）形势与政策：通过本课程的学习，使学生掌握国内外经济、政治、文化、社会、生态等领域的基本形势与国家政策导向，理解时代任务，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，立志为强国建设、民族复兴贡献力量。

（6）大学生心理健康教育：通过讲授心理健康知识，剖析常见典型案例，体验专业调适方法，增强学生自我心理保健和心理危机预防意识，促成学生良好行为养成，培养学生成长型、创新性思维，塑造积极心理品质，促进大学生全面发展。

（7）大学体育：通过学习篮球、排球、足球等多项运动项目，使学生掌握常见体育竞技项目的基本理论知识与健康保健知识，培养体育鉴赏能力。通过实践，熟练掌握两门以上体育运动项目的技术技能，增强体质，促进身心健康。

（8）大学英语：通过学习英语语言知识、语用知识、文化知识及职业英语技能，使学生掌握语音、词汇、语法等基础知识，培养学生职场涉外沟通、多元文化交流等能力。

（9）大学语文与应用写作：通过学习文学鉴赏与实用写作两个主要内容，提升学生文学鉴赏水平、综合分析能力和写作能力，使学生能够准确阅读和理解文学作品及文字材料，为后续课程学习筑牢基础。

（10）创新创业教育：通过学习创新思维训练、创业管理、商业模式设计及创业政策法规

规等内容，使学生掌握创业计划书撰写、市场调研方法等基础技能，培养创新意识、风险评估能力与团队协作能力。通过创业模拟、项目孵化实践，提升学生创新实践素养，为未来创业实践或职场创新突破奠定基础。

（11）劳动教育：通过学习日常生活劳动、生产劳动、服务性劳动知识及劳动安全规范、劳动精神内涵，使学生掌握劳动基本技能、安全常识，培养劳动实践能力。通过实践操作、劳动项目参与，树立正确劳动价值观，提升劳动素养，为日常生活自理及未来职业岗位劳动奠定基础。

2. 专业基础课程

（1）构成基础：通过理解点、线、面、体、色彩、肌理等基本元素的属性与情感语义，能够根据设计主题选择合适的视觉语言，掌握对称、平衡、节奏、对比等形式美法则，并灵活运用于二维与三维空间设计，通过抽象构成训练提升从自然到人工形态的提炼与转化能力，培养空间想象力与形态创新能力。

（2）设计素描：掌握素描核心技法：理解透视原理、光影表现、结构分析等基础造型能力，熟练运用线条、明暗、质感等元素进行精准表达。结合传统工具（铅笔、炭笔）与现代媒介（数位板、设计软件辅助），适应多元化设计需求。

（3）Photoshop 图像处理：熟练运用图层、蒙版、通道、路径、滤镜等工具进行图像合成、调色与特效制作。能根据需求完成海报、广告、UI 界面、产品精修等常见设计任务。理解设计文件在不同平台（如印刷、网页、移动端）的适配要求。

（4）ICON 图标设计：理解图标设计的核心原则（简洁性、识别性、一致性），掌握从复杂概念中提炼关键视觉元素的方法；强化造型概括与风格化表达能力，通过几何化、扁平化、拟物化等手法创造具有记忆点的图标。

（5）设计色彩：理解色彩三属性（色相、明度、纯度）、色彩体系（如孟塞尔色立体、PCCS 色调图）、色彩心理学与文化象征意义。通过水彩、马克笔、数位绘画等媒介，实现色彩渐变、叠加、对比等效果的精准表达。

（6）摄影摄像：理解摄影摄像的基础原理（如曝光三要素、镜头语言、帧率设置），能够根据场景需求选择合适的设备与参数；强化视觉审美能力，通过构图法则（如黄金分割、引导线）与光影控制（如自然光运用、人工布光）提升画面表现力；掌握叙事性拍摄技巧，包括分镜头脚本设计、运镜方式（推拉摇移跟）与节奏把控，构建连贯的影像逻辑。

（7）动画运动规律：解析运动曲线（缓入缓出、加速减速）、预备动作与缓冲动作的设计逻辑，并通过小球弹跳实验理解力学表现；角色动态训练：涵盖人类动作（跑步、投掷）、动物运动（鸟类飞翔、四足奔跑）及表情动画（眉毛、嘴角微变化传递情绪）的分解与重构。

（8）分镜头脚本设计：理解分镜头脚本的功能定位（如沟通导演意图、指导拍摄与后期），掌握其与文学剧本的转化关系；强化画面构图能力，通过景别选择（特写、全景）、镜头角度（俯拍、仰拍）与运动设计（推拉、跟焦）传递情绪与信息；培养节奏把控思维，

合理分配镜头时长、剪辑点与转场方式，构建连贯且富有张力的叙事流。

3.专业核心课程

(1) **AfterEffects 动态设计**：学生能够独立完成简单的动态设计项目，如片头片尾、信息图表动画、社交媒体短视频动效等。培养学生了解动态设计与其他领域（如影视后期、UI/UX 设计、广告营销）的结合方式，具备跨场景应用能力。培养设计思维，能够根据需求进行创意构思、方案设计及效果优化。

(2) **音视频剪辑技术 (PR)**：掌握镜头语言与剪辑逻辑，能合理运用转场（如淡入淡出、叠化、划像等）、调色（基础色彩校正、风格化调色）、字幕（静态/动态字幕设计、字幕与画面适配）等功能。学会音频处理技巧，包括音量调节、降噪、音频转场、背景音乐与人声混合等，实现音画同步与协调。

(3) **Flash 动画制作**：掌握基础动画原理与制作方法，包括逐帧动画（手绘帧-by-帧变化）、补间动画（形状补间、动画补间），能实现物体的移动、缩放、旋转、颜色变化等动态效果。学会使用引导层制作路径动画（如物体沿自定义路径运动）、遮罩层制作特效动画（如动态显示/隐藏、光影效果），提升动画的层次感。掌握按钮交互设计，通过添加动作脚本（**ActionScript**）实现简单的交互功能（如点击跳转、播放/暂停控制），理解动画与交互的结合逻辑。

(4) **3D MAX 三维动画制作**：掌握关键帧动画制作，通过时间滑块设置物体的位置、旋转、缩放等属性关键帧，实现基础运动动画（如物体移动、旋转、弹跳等）。学会使用动画控制器（如路径约束、链接约束、注视约束等）制作复杂动画，如物体沿路径运动、角色跟随目标等。了解角色动画基础，包括骨骼创建与绑定（蒙皮），掌握简单的角色动作设计（如行走、抬手等），理解动画曲线调整对运动流畅度的影响。

(5) **Maya 三维动画制作**：基础动画：通过关键帧制作物体运动，掌握 **Graph Editor** 调整动画曲线，实现缓动、加速、弹跳等自然运动效果。角色动画：掌握骨骼绑定、蒙皮，能制作角色行走、奔跑、跳跃等循环动画，以及面部表情动画。高级动画技巧：学会使用动画约束（路径约束、父子约束、目标约束等）、驱动关键帧，实现复杂联动动画；了解布料模拟、毛发动力学等物理动画基础。

(6) **H6: APP 原型开发**：掌握静态原型设计：能根据需求绘制 APP 的信息架构图、页面流程图，完成高保真静态界面设计（包括布局、色彩、字体、组件样式统一），还原产品视觉与交互逻辑。掌握交互原型制作：通过事件（如点击、悬停、载入）、动作（如跳转、显示/隐藏、移动、改变样式）、条件判断等功能，实现 APP 的核心交互效果（如页面切换、弹窗弹出、下拉刷新、表单验证、Tab 栏切换等）。

(7) **数字创意产品设计**：掌握创意构思方法，包括头脑风暴、思维导图、竞品分析等，能从市场趋势、用户痛点中挖掘创意点，形成差异化的产品概念。学会将创意转化为具体设计方案，包括信息架构设计（梳理产品功能与逻辑）、用户流程设计（优化操作路径）、界

面布局设计（视觉层级、交互逻辑），确保产品功能与体验的合理性。

（8）创意文案写作：通过系统学习新媒体平台特性、用户心理洞察及创意内容生成方法，掌握适配不同场景的文案撰写与传播技巧，最终达成能独立产出高传播度、强转化力的新媒体文案，并具备从策划到落地的全流程内容运营能力的目标。

4.选修课

本专业选修课程体系旨在拓展学生综合素质，强化专业技能，培养全面发展的高素质技术技能人才。选修课程分为公共选修课和专业选修课两大类，采用“线上+线下”混合式教学模式，实行学分制管理，学生需修满规定学分方可毕业。其中公共选修课，包括中华优秀传统文化、计算机应用基础、大学生职业发展与就业指导、大学物理、国家安全教育、党史国史、中西文化比较、大别山红色文化与大学生思想政治教育。专业选修课包括：选修（钢琴、声乐）、舞台表演、教育学、数字音乐制作基础、音乐美学，公共选修课以拓展学生综合素质为核心，通过艺术鉴赏、人文社科和跨学科课程培养学生的审美能力、文化素养和创新思维，促进全面发展；专业选修课则聚焦行业前沿技术和岗位需求，深化专业方向认知，强化专项技能训练，提升职业竞争力。二者相辅相成，共同构建“宽基础、强专业”的人才培养体系，既满足学生个性化发展需求，又实现专业技能与综合素质的协同提升，为培养高技能人才提供多元化成长路径。

5.实践性教学环节

数字媒体艺术设计专业是一门应用性很强的专业，实践性教学是人才培养的重要环节，为确保实践教学系统化、规范化、可操作，本专业构建了“四阶递进、双场景融通”的实践教学体系，具体安排如下：

（1）校内实验实训体系

①基础技能实训

开展时间：第2学期

开展方式：

“项目驱动”：在校内搭建数媒工作室或模拟企业场景，开展主题策划、IP设计、短视频制作等实训。

“非遗活化”设计数媒作品：在校园内策划视频动画设计制作沉浸式文化体验活动。通过分组竞赛、教师点评、企业导师连线指导，强化创意构思、团队协作与基础技能应用，实现“学中做、做中悟”。

②专项技能实训

开展时间：第3-4学期

开展方式：

文创产品设计大赛：以小组形式开展，引入文创企业、文旅景区真实需求，完成产品设计+成本核算+新媒体平台运营方案；

品牌 IP 形象设计：在数字艺术设计实训室进行实际操作训练；

展览展示设计：与合作企业或景区（如鸡公山景区）共创展出活动，学生完成文创产品或旅游产品的布展设计与讲解；

茶包装设计：在数字艺术设计实训室进行设计模型、三视图、晕染等系统操作实训。

③综合技能实训

开展时间：第 3-4 学期

开展方式：

新媒体平台运营实训：小红书/视频号平台直播、运营实训；

文旅 IP 视觉设计：邀请企业导师带队完成一个文旅 IP 的策划与视觉设计；

（2）校外实践教学体系

①认知实习

开展时间：第 1 学期第 3 周

开展方式：与文创园区、博物馆、传媒公司等合作，建立校外实践基地。学生参与真实项目。例如：

为地方非遗传承人策划短视频传播方案、协助文旅景区设计节庆活动。参与数字产品市场调研与营销推广。通过接触行业一线需求，学习文化资源转化、用户需求分析及跨部门协作，提升解决实际问题的能力与职业适应性。

②专业实习

开展时间：第 3 学期第 17-18 周 + 寒假（共 4 周）

开展方式：

参与数字产品市场调研与营销推广。通过接触行业一线需求，学习文化资源转化、用户需求分析及跨部门协作，提升解决实际问题的能力与职业适应性。

③岗位实习

开展时间：第 6 学期

开展方式：在省内旅游景区、文创公司、信阳文化旅游投资有限公司、盖宇文化有限公司、方特、长隆等企业进行轮岗实习，实行“双导师制”，每 4 周进行一次岗位轮换，确保学生接触多个岗位，学习文化资源转化、用户需求分析及跨部门协作，提升解决实际问题的能力与职业适应性。

（3）毕业综合实践

①毕业设计

开展时间：第 6 学期

开展方式（三选一）：

选项①：参加校外相关专业实践活动，由校企导师联合考核；

选项②：完成企业委托课题（如宣传片的拍摄、文案脚本写作等）；

选项③：撰写一篇与研究或实践相关的论文，需答辩通过。

②技能考证：

必考证书：1+X 证书、职业资格认证

（4）特色实践环节

①创新创业实践

开展时间：每学期第 9-12 周周末

开展方式：

鼓励学生参与“互联网+”“大学生广告艺术大赛”等视频动画类赛事；

邀请行业专家开设短期工作坊（如“文化 IP 衍生品开发”“短视频爆款逻辑”）；

②社会实践

开展时间：周末+寒暑假

开展方式：

参与中小企业广告策划项目；

参与抖音、快手等短视频平台“原创计划”等；

八、教学进程总体安排

（一）教学进程及学时构成

数字媒体艺术设计专业
课程设置与教学计划进程表

课程性质	课程名称	课程代码	课程类别	考核方式		技能模块	课程学时			学分	各学期课堂教学周学时					
				考试	考查		理论学时	实践学时	学时总计		一	二	三	四	五	六
											16	18	18	18	18	18
公共基础课	军事理论	325102011	必修		√	T1-T8	36	0	36	2	2					
	军事技能训练与入学教育	325102021	必修		√	T1-T8	0	128	128	3	3 周					
	思想道德与法治	325101031	必修	√		D1、D2	40	8	48	3	3					
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	325101042	必修	√		D3、D4	30	8	36	2	2					
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	325101053	必修	√		D7、D8	46	6	54	3		3				
	形势与政策	325102061 (2、3、4)	必修		√	D5、D6	24	8	32	2	每学期 8 学时					
	大学生心理健康教育	325102071	必修		√	D	24	8	32	2	2					
	大学体育	325102081 (2、3)	必修		√	T1-T8	12	92	104	6	2	2	2			
	大学英语	325101091 (2)	必修	√		Z	100	36	136	8	4	4				

	大学语文与应用写作	325102101	必修		√	Z	32	0	32	2	2					
	创新创业教育	325102112	必修		√	L1-L8	8	8	16	1		1				
	劳动教育	325101131 (2)	必修		√	L1-L8	16	16	32	2	每学期 8 学时（融入专业实习等实践教学环节）					
	小计						368	318	686	36	16	10	6	1		
专业基础课	构成基础	46060901	必修		√	Z	36	18	54	4	4					
	设计素描	46060902	必修		√	Z	18	18	36	2	2					
	Photoshop 图像处理	46060903	必修		√	55010 3Z3	36	18	54	4		4				
	ICON 图标设计	46060904	必修		√	55010 3Z3	54	18	72	4		4				
	设计色彩	46060905	必修		√	Z	18	18	36	2	2					
	摄影摄像	46060906	必修		√	55010 3Z5	18	18	36	2		2				
	动画运动规律	46060907	必修		√	55010 3Z8	36	18	54	4		4				
	分镜头脚本设计	46060908	必修		√	55010 3Z8	54	18	72	4		4				
	小计						270	192	472	26	8	18				
专业核心课	AfterEffects 动态设计	46060909	必修		√	55010 3Z1	36	18	54	4				4		
	音视频剪辑技术 (PR)	46060910	必修		√	55010 3Z5	36	18	54	4			4			
	Flash 动画制作	46060911	必修		√	55010 3Z2	36	18	54	4			4			
	3DMAX 三维动画制作	46060912	必修		√	55010 3Z7	18	18	36	4				4		
	Maya 三维动画制作	46060913	必修		√	55010 3Z6	18	36	54	4			4			
	H6: APP 原型开发	46060914	必修		√	55010 3Z6	18	36	54	4			4			
	数字创意产品设计	46060915	必修		√	55010 3Z6	18	36	54	4		4				
	创意文案写作	46060916	必修		√	55010 3Z1	18	18	36	2		2				
	小计						198	198	396	30	0	6	16	8		
公共选修课	音乐鉴赏	325302012	任选		√	M1	8	8	16	1		1 (四选一)				
	戏剧鉴赏	325302022	任选		√	M7	8	8	16	1						
	舞蹈鉴赏	325302032	任选		√	M2	8	8	16	1						
	书法鉴赏	325302042	任选		√	M6	8	8	16	1						
	艺术导论	325302053	任选		√	MX	8	8	16	1			1 ()			
	美术鉴赏	325302063	任选		√	M4	8	8	16	1						

	影视鉴赏	325302073	任选		√	M7	8	8	16	1			四选 一)			
	戏曲鉴赏	325302083	任选		√	M7	8	8	16	1						
	计算机应用基础	325202091	限选		√	Z	16	32	48	3	3 (二 选 一)					
	人工智能导论	325202101	限选		√	Z	16	32	48	3						
	中华优秀传统文化	325202112	限选		√	D	16	0	16	1		1 (三 选 一)				
	文学经典导读	325202122	限选		√	M	16	0	16	1						
	中西文化比较	325202132	限选		√	M	16	0	16	1						
	大学生职业发展 与就业指导	325202143	限选		√	L1-L8	8	8	16	1			1			
	拓展训练	325202151 (2、3、4)	限选		√	DT	0	32	32	2	每学期8学时，每周计0.5学时					
	生态保护导论	325201171 (2)	限选	√		Z	32	16	48	3	2 (二 选 一)	1 (二 选 一)				
	低空经济概论	325201181 (2)	限选	√		Z	32	16	48	3						
	国家安全教育	325202194	限选		√	D	16	0	16	1				1 (二 选 一)		
	党史国史	325202204	限选		√	Z	16	0	16	1						
	航空精神教育实 践	325302211	任选		√	L1-L8	0	16	16	1	1 (三选 一)					
	大别山精神教育 实践	325302221	任选		√	D1-D8	0	16	16	1						
	信阳茶文化与健 康养生	325302231	任选		√	Z	0	16	16	1						
小计							104	120	224	14	6.5	3.5	2.5	1.5		
专业 选修 课	动画电影鉴赏	46060917	限选		√	55010 3Z5	18	18	36	2			2			
	传统图案鉴赏	46060918	限选		√	Z	18	18	36	2	2					
	传统手工艺	46060920	限选		√	Z	18	18	36	2				2 (二 选 一)		
	中国民俗文化	46060921	限选		√	Z	18	18	36	2						
	文化产业政策与 法规	46060922	任选		√	Z	18	18	36	2						
	中国美术史	46060923	任选		√	Z	18	18	36	2				2 (三 选 一)		
	中国工艺美术史	46060919	任选		√	Z	18	18	36	2						
	小计						72	72	144	8	2		2	4		
实践 性教	专业实习（劳动 周）	SS5504010 1	必修			L	0	60	60	3	以实习实训课为载体开展劳动教育；每学 年设立劳动周					

学环节	毕业论文（设计）	SS5504010 2	必修			Z	0	120	120	6						6周
	岗位实习	SS5504010 3	必修			ZL	0	580	580	29					18周	11周
	毕业教育	SS5504010 4	必修			DZTML	0	20	20	1						1周
	小计						0	780	780	39						
合计							1012	1680	2692	152	32.5	31.5	26.5	14.5		

教学计划安排及进程说明：

1. 课程包括公共基础课、专业基础课、专业核心课、实践性教学环节、公共选修课和专业选修课。
2. 公共基础课程占总课时约 25%，选修课占总课时约 10%，实践课时占总课时 50%以上。
3. 第 1 学期教学周为 16 周，新生军事技能训练 3 周；第 2-6 学期实际教学周为 18 周，第 1-4 学年的第 20 周为社会实践周。
4. 理论课每 16-18 学时计 1 分，特殊课程除外。除军事技能训练与入学教育外，劳动教育、毕业论文（设计）和岗位实习等实践实训课程按照 20 学时计 1 学分。
5. 《形势与政策》按照文件要求，只有 2 学分，每个学期计 8 学时。
6. 《军事理论》课采取线下集中授课和线上教学的方式，按照 18 周计算，每周 2 学时，共 36 学时。
7. 《军事技能训练与入学教育》不占周学时。
8. 鼓励文史财经类学生至少选修 1 门理工类课程，同样理工类学生至少选择 1 门文史财经类课程。
9. 第 3 学期《大学体育》课程可进行体育专项训练，以体育社团形式组织管理实施。
10. 部分专业第 2 学期《大学英语》课程可结合专业需求，讲授相关联的专业英语。
11. 第五、六学期按照 18 周计算，每周 20 学时，共 720 学时。其中，第六学期毕业论文（设计）6 周，共 120 学时；毕业教育 1 周，共 20 学时；岗位实习，共 580 学时。
12. 专业选修课选 2-3 门，累计学时 ≥ 64 学时。
13. 总课时为 16 的公共选修课程，建议安排在 9-10 节（晚上）跨学院跨专业大班授课，第 1-8 周授课，每周 2 学时，第 9 周考核完毕。第 10-18 周接续其他公选课程授课。
14. 所有公选课程，开课单位可视教师、教室情况，经教务处同意，可选择网络课程。网络课程管理办法，参见教务处有关规定执行。
15. 各专业技能证书考核内容及对应等级证书与课程成绩折算认定办法，由学校技能考核考试中心具体指导各二级学院（教学部），依据各专业特色和技能要求，协商制定具体方案，报学校主管领导审定后落实执行。

（二）理论与实践教学学时分配表

课程结构与学时学分分配

课程类别			学时、学分比例			
			学时	学时比例（%）	学分	学分比例（%）
必修课	公共基础课	理论	368	13.67%	36	23.68%
		实践	318	11.81%		
	专业基础课	理论	270	10.04%	26	17.11%
		实践	192	7.14%		
	专业核心课	理论	198	7.36%	30	19.74%
		实践	198	7.36%		
	实践性教学环节	实践	780	29.02%	37	24.34%
选修课	公共选修课	理论	104	3.87%	14	9.90%
		实践	120	4.46%		
	专业选修课	理论	72	2.68%	8	5.26%
		实践	72	2.68%		
总 计			2692	100%	152	100%
备 注			实践课时总数占总课时比例为：62.4%			

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业教学团队

本专业现有专任教师 6 人，专业在校生 50 人，生师比稳定在 9:1（不超过 25:1）的优良水平。本专业，专任教师双师素质比例达到 30%以上；专任教师硕士研究生以上占 100%；高级职称占 15%、中级职称占 50%、中级职称以下占 25%；专业教师专兼比达到 4:1；45 岁以上占 20%、30 岁以上占 50%、30 岁以下占 30%。年龄结构呈现梯队化，形成了中青结合、富有活力的教学团队。

2. 专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字媒体行业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有艺术设计、数字媒体艺术设计、编导等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

5. 行业导师、企业技能大师

为贯彻落实产教融合、校企协同育人的职业教育理念，提升本专业人才培养质量，强化实践教学环节，我校高度重视行业企业人才资源的整合与利用，积极选聘具备丰富实践经验和技术能力的企业高级技术人员担任行业导师，并聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才参与专业课程教学和实践指导工作。

行业导师原则上应具有中级及以上专业技术职称或高级工及以上职业技能等级；在文创产品设计，品牌形象设计、文创项目创意策划运营等相关行业领域有 5 年以上从业经验；熟悉行业发展动态，掌握最新技术趋势；具备一定的教学能力和沟通表达能力，能够承担专业课程授课、实习实训指导、职业发展规划指导等任务。企业技能大师在本专业相关行业中具有较高知名度和技术权威性；拥有丰富的现场操作经验和解决实际问题的能力；能够承担实践性强的专业核心课程或专题讲座。

（二）教学设施

1. 专业教室基本条件

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室（中心）基本情况

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展手绘设计与软件设计、短视频运营制作、动画短片制作等实训活动。

（1）数字艺术设计实训室

配有电脑、桌椅、多媒体一体机，教师电脑高配一体机1台，学生海兰一体机，圆形可创意造型组装桌椅，最新版本的ps、pr、3DMAX、Flash、Maya等平面和三维设计软件，用于计算机基础、专业设计软件学习（ps、pr、草图大师、手绘板等课程）、数字文创品设计制作、品牌形象设计、创意图形设计、网页设计等的实训教学。

（2）文创实训室

配有电脑、桌椅、多媒体一体机，高清视频投影展台，刺绣工具，扎染工具，文创产品展示柜，手绘画板画架，实木工作台、椅子等，用于文创产品手绘设计、非遗文创产品制作、文旅产品制作、设计素描、色彩训练等的实训教学。

3. 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》、《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供文创产品设计、品牌形象设计、文创项目创意策划运营等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关行业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价；做好学生实习服务和管理，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

数字媒体艺术设计专业校内技能实训室（中心）

序号	名称	主要仪器、设备	主要实训项目
1	数媒设计实训室	1. 4K 桌面画板画架 2. 长条实木工作台 3. 长条实木椅子 4. 货架展示柜 5. 高清视频投影展台	1. 角色手绘设计 2. 动画设计 3. 动画产品设计
2	动画制作实训室	1. 高清视频投影展台 2. 刺绣工具 3. 货架展示柜	1. 动画角色 2. 动画视频制作 3. 动画产品制作
3	短视频剪辑制作实训室	1. 教师电脑高配一体机1台 2. 学生海兰一体机55台	1. 计算机基础 2. 专业设计软件学习（ps、pr、草图大师、手绘板等课程） 3. 数字文创设计制作
4	摄影实训室（影棚）	1. 佳能相机1台 2. 影棚（中等配置）	1. 摄影摄像学习

4. 校外实训基地基本要求

实训（实习）基地

序号	名 称	主要实训项目
1	信阳市博物馆	了解当地历史文化，研习传统图案、色彩设计，文创文旅产品设计
2	城阳城博物馆	了解当地历史文化，研习传统图案、色彩设计，文创文旅产品设计
3	信阳广播电视台	文化项目创意、策划、运营、管理，网页设计、创意图文编辑、新媒体运营
4	信阳市非遗工坊	文创产品、传统手工艺品的设计与制作
5	鸡公山风景区	了解景区历史文化，文旅产品设计、文旅活动策划、文化项目推广运营、文化品牌包装
6	南湾湖风景区	了解景区历史文化，文旅产品设计、文旅活动策划、文化项目推广运营、文化品牌包装
7	鄂豫皖革命纪念馆	了解当地红色文化，红色旅游产品设计、文旅活动策划、文化项目推广运营、文化品牌包装
8	新县鄂豫皖苏区首府革命博物馆	了解当地红色文化，红色旅游产品设计、文旅活动策划、文化项目推广运营、文化品牌包装
9	灵山风景区	了解景区历史文化，文旅产品设计、文旅活动策划、文化项目推广运营、文化品牌包装
10	信阳市三楚影视文化传播有限公司	文化创意、项目影视策划、网络传播、广告设计、创意图文编辑、新媒体运营
11	信阳市顶点影视文化传播有限公司	文化创意、项目影视策划、网络传播、广告设计、创意图文编辑、新媒体运营
12	河南红游文化传播有限公司	文化创意、项目影视策划、网络传播、广告设计、创意图文编辑、新媒体运营

按学生人数，具有不低于 10:1（生企比）的签约实习企业；实习企业具有能够满足学生实习（实训）要求的条件，如相应的工作岗位及相应的工作内容等，主要集中在博物馆、广播电视台、文化传媒公司及创意文化企业。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

本专业严格执行国家和学校教材选用与管理制度，优先选用近三年出版的“十三五”、“十四五”国家级规划教材、教育部高职高专规划教材及行业公认的优质教材，确保教材内容先进、科学、适用。目前，专业核心课程选用国家级/省部级规划教材比例达 86%，近三年出版教材使用比例超过 90%。同时，积极推动校企合作开发特色教材、新型活页式/工作手册式教材及配套数字化教学资源（如微课、案例库、实训指导书、在线题库等），所有选用教材均经过专业教学团队和行业专家严格审核，符合专业人才培养目标和课程标准要求，能有效支撑理论教学、实践训练及学生职业能力培养需求。按照国家规定及学校教材选用制度，择优选教材，禁止不合格的教材进入课堂。

2. 图书文献配置

本专业拥有充足且高质量的图书文献资源保障教学与科研需求。校图书馆及专业资料室收藏与本专业直接相关的纸质图书总量超过 3 万册，涵盖专业核心理论、技术标准、操作规范、经典著作及前沿研究等领域，年生均新增图书量达 3 册以上。电子图书总量达 23 万种，专业相关电子期刊种类超过 8 万种。生均专业相关纸质图书达到 82 册，电子资源可通过校园网实现 7×24 小时校内外无障碍访问，满足师生便捷查阅、深度学习和科研创新的文献需求。图书文献资源结构合理，更新及时，能有效支撑专业课程教学、毕业设计（论文）指导、技能提升及教师科研工作。学院设置资料室，配备文化创意与策划专业相关书籍，便于教师随时查阅资料。

3. 数字教学资源配置基本要求

数字媒体、图标设计、UI 设计等图片总数 800 幅以上；专业视频容量 140 小时以上，视频内容涵盖 800—1000 学时的教学内容；短视频拍摄剪辑、分镜头脚本设计、构成基础等内容的动画教学资源，涵盖专业课程 1000 个以上的知识点；专业课程各教学单元辅助课件 130 件以上；1400 题以上规模的试题库。

（四）教学方法

第一，探索实践“教—学—做”一体化专业人才培养模式，围绕专业、行业、职业的各自特点，探索内在联系，梳理相互关系，切实提升专业人才的教学水平与培养质量。

第二，积极探索实践教学的方式、方法改革，寻求保障实践教学顺利、高效开展的方法，将提升数字媒体艺术专业技能与培养学生专业兴趣有机结合，寻求进一步提升学生兴趣的有效措施。

第三，岗课赛证融合，对接影楼、设计公司、动画公司真实岗位，把设计与市场实际需求相结合；形成以赛促学、市场导向等赛项为项目驱动，以各种赛事促进学生实际训练，将“1+X”证书考核形式标准嵌入教学，形成“岗定课、课融赛、赛证通”的闭环，实现学生毕业即上岗。

第四，围绕教材建设，探索结合旅游管理教学内容，实现现有教材资源整合的方法，将不同层次，不同教学环节的教材与专业教学的具体内容进行有机结合。

第五，应用型教育适当变换教学手段，采取“讲授与讨论”相结合、“讲授与实践”相结合、“讲授与小组评比”相结合，并且运用情境模拟、案例分析等教学手法，从而提高学习效果，增强学生学习主动性。

（五）课程思政

以“行走河南·读懂中国”为主线，以习近平总书记在十九大报告中提出的“推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展”为指导方向，把河南的根亲文化、孝道文化、农耕文化、民间艺术，信阳的红色文化、茶文化等，以及非遗传承人的工匠精神，现代文明的法治意识贯穿专业课程；通过“二十四节气动画设计”“乡土设计”“传统节日设计”“茶包

装设计”等情境任务，让学生在中学、学中思，树立文化自信与传承中华优秀传统文化的使命与担当，培养有温度、有格局的新时代数媒人。

（六）学习评价

本专业考核体系由课程考核与“五八”技能考核两大核心类别构成，共同保障人才培养质量。

1. 课程考核：课程考核严格遵循过程性考核与终结性考核相结合的原则。终结性考核指课内安排的期末考核，侧重检验学生对课程核心知识与能力的综合掌握程度。过程性考核贯穿教学全程，涵盖作业、课堂表现、实验操作、单元测验、线上自主学习等多种形式，重点评价知识理解、技能应用、职业素养及学习态度的形成过程。考核采用学生自评、小组互评与教师评价相结合的多元评价方法，确保评价全面客观。各项课程考核占比可按下表格式提供的指导意见执行。

序号	课程类型	过程性考核占比	终结性考核占比	考核方式
1	理论课	40%	60%	考试/考查
2	理实一体课	60%	40%	考试/考查
3	实训课	80%	20%	考试/考查

2. “五八”技能考核：坚持德智体美劳全面发展理念，构建并实施“五八”技能考核体系，引导学生获取多项技能证书，紧密对接行业企业岗位工作需求，提升综合竞争力。

（七）质量管理

1.根据学校专业建设标准，建立校、院两级专业诊断与改进工作机制，成立由企业专家、教育专家和骨干教师组成的专业建设委员会，指导专业建设，完善专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.根据学校教学工作规范和主要教学环节标准完善学院教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊改，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，严明教学纪律和课堂纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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。

4.充分利用评价分析结果有效促进专业建设、课程改革、团队建设和人才培养，针对人才培养过程中存在的问题，制定诊断与改进措施，形成诊改工作机制，持续提高人才培养质量。

十、毕业要求

学生在规定修业年限内，修读完成人才培养方案设置的全部课程和教学环节，取得规定学时学分，鼓励获得本专业领域相关证书，德智体美劳达到培养规格，符合学籍管理规定的毕业条件，准予毕业，并颁发毕业证书。

十一、执行年级

从 2025 级学生开始执行。

十二、编制团队

1.主要执笔人：

学校：邓晶晶（信阳航空职业学院）

企业：刘厚阳（商丘市花木兰旅行社有限公司）

工作组成员：

学校：袁露、郭超、王美云（信阳航空职业学院）

企业：刘运成（郝堂禾田文化园）

十三、附件

主要包括：人才需求调研分析报告、专业人才培养方案论证意见表、专业人才培养方案审定意见表、变更审批表等附件。

附录 1 数字媒体艺术设计专业人才需求调研与分析报告

附件 2 信阳航空职业学院专业人才培养方案专家评审组论证意见表

附件 3 信阳航空职业学院专业人才培养方案审定意见表

附件 4 信阳航空职业学院人才培养方案变更审批表

附件 2

信阳航空职业学院专业人才培养方案

专家评审组论证意见表

专业名称: 数字媒体艺术设计





论证时间: 2025 年 8 月 25 日

专家评审组名称:

	姓名	职称/职务	工作单位	专业	签名
专 家 评 审 组 成 员	韩文根	教授	信阳师范学院	教育学	韩文根
	李若音	副教授	信阳市文化馆	音乐表演	李若音
	徐明芳	经理	信阳理工职业学院	行政管理	徐明芳
	苗钰昊	教师	信阳航空职业学院	艺术设计	苗钰昊
	郭超	教师	信阳航空职业学院	艺术设计	郭超
	王美云	教师	信阳航空职业学院	广播电视	王美云
专 家 评 审 组 意 见	<p>该方案专业定位契合数字媒体艺术设计行业需求,聚焦数字媒体艺术设计岗位,培养目标明确,贴合高素质技术技能人才要求,方案可行,建议通过并实施。</p>				
	<p>专家评审组组长(签字): 韩文根 2025 年 8 月 25 日</p>				

信阳航空职业学院

专业人才培养方案审定意见表

二级学院名称	文化教育学院	专业名称	数字媒体艺术设计
二级学院审核意见	该培养方案紧扣国家数字媒体艺术设计专业发展政策与行业需求。同意实施。  2025 8 26		
教务部门审核意见	同意  2025 8 28		
分管校长审核意见	同意实施。  2025 8 28		
学校党委审定意见	同意  2025 8 29		