

广东省普通高校申请学士学位授予

专业简况表

学校名称 广东工商职业技术大学

学校代码 4144013721

学科门类 艺术学

门类代码 13

专业名称 数字媒体艺术

专业代码 350103

批准时间 2023 年 5 月

广东省学位委员会办公室

2024 年 4 月填

填 表 说 明

一、表内各项目要求提供原始材料备查。

二、“专任教师”是指具有高等教育教师资格证书、从事教学工作的人员。符合岗位资格是指：主讲教师具有讲师及以上（含讲师）职称或具有硕士及以上学位，通过岗前培训并取得合格证、高等教育教师资格证书的教师（中外合作办学高校聘任的外籍教师应符合《中华人民共和国中外合作办学条例》）。全日制在校生人数=本科生数+专科生数 $\times 0.5$ ；生师比=全日制在校生数/教师总数；专任教师中具有研究生学位的比例=（具有研究生学位专任教师数/专任教师数） $\times 100\%$ ；专任教师中具有高级职称的比例=具有副高级以上职务的专任教师数/专任教师数。

三、设计性实验是指给定实验目的、要求和实验条件，由学生自行设计实验方案并加以实现的实验；综合性实验是指实验内容涉及本课程的综合知识或与本课程相关课程知识的实验。

四、“图书”包括纸质图书与电子图书；业务类期刊杂志，按种类和年度装订成合订本，1本算1册。生均年进书量=当年新增图书量/全日制在校生数

五、表格中涉及到的教学研究项目、获奖、科研项目、专利等均指以学校的名义获得的项目，如果项目负责人以其他单位名义获得，但经费已转入该校的可计入该校科研项目。

六、“近3年”统计时间为填表当年往前推算3年为起始时间，如2023年3月填表，则填写2020年3月至2023年2月的情况。“3年内”统计时间为填表当年往后推算3年为起始时间，如2023年3月填表，则填写2023年3月至2026年2月的情况。

七、本表填写的数据不得超过限报数额，不得随意增加内容。文字原则上使用小四或五号宋体。复制（复印）时，必须保持原格式不变，纸张限用A4，双面印刷，装订要整齐。

I 定位、目标与方案（专业定位及培养目标不超过 1000 字，人才培养方案请另附）					
<p>一、专业定位</p> <p>本专业把培养贴近经济和社会发展的需要作为专业定位的基准，为适应广东省新媒体、融媒体行业发展对数字媒体艺术人才的需求，根据《中国教育现代化 2035》、教育部办公厅《本科层次职业教育专业设置管理办法（试行）》、《国家职业教育改革实施方案》和《职业教育提质培优行动计划（2020-2023 年）》等文件精神，广东工商职业技术大学艺术学院数字媒体艺术专业经上级部门批准，于 2023 年批准设置，并于 2023 年 9 月开始招收四年制本科生。</p> <p>二、培养目标</p> <p>本专业培养面向数字影视特效制作、数字艺术创作、动画制作、数字影像处理、融媒体内容制作、虚拟现实技术应用、交互设计等岗位（群），能够从事影视后期制作、三维动画设计、虚拟现实艺术应用等工作，掌握较为系统的数字媒体艺术基础理论知识、基本方法，具备较强的数字媒体内容创意、设计、制作等实践能力、具有一定的创新创业能力，具有较强的就业能力和可持续发展能力，德、智、体、美、劳全面发展，适应粤港澳大湾区经济发展和行业企业需要,具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、职业道德和精益求精的工匠精神，具有一定的国际视野，能够践行社会主义核心价值观的高层次技术技能人才。</p> <p>三、人才培养方案</p> <p>本专业人才培养方案以培养高层次技术技能人才为目标，四年修满 166.5 学分，专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和集中实践性教学环节。以动画制作、数字艺术创作、数字影像制作、交互设计、虚拟现实技术应用等岗位群作为培养主线，按设计师和助理设计师应具备的知识、能力和素质结构来构建理论和实践课程体系，掌握视听语言、摄影摄像、图形图像设计、数字媒体营销与策划、视频编辑与特效制作、音乐音效制作、UI 界面设计、三维动画设计与制作、虚拟现实应用设计、人机交互设计、网页设计与制作、新媒体应用与推广等专业知识。强化艺术与技术相结合的技能，突出实践环节，加强学生的应用能力和综合素质培养。</p> <p>人才培养方案附后。</p>					
本 专 业 学 生 情 况					
类 别	在校生人数			当年招生人数	
本 科	275 人			283 人	
专 科	81 人（折合后 41 人）			49 人	
II 师资队伍					
II-1-1 专业负责人					
姓 名	性 别	出生年月	职称 （取得时间）	所在院系	是否 兼职
刘文斌	男	1960.01	2002	艺术学院	否
最高学位或最后学历 （毕业专业、时间、学校、系科）		博士研究生、博士， 2005 年毕业于哈萨克斯坦国立师范大学哲学院艺术学			

国内外主要学术兼职 (最多填两项)		哈萨克斯坦国立师范大学教授，博士生导师				
本人近3年科研工作情况						
总体情况	在国内外重要学术刊物上发表论文共 5 篇；出版专著 0 部。					
	获奖成果共 0 项；其中：国家级 0 项；省部级 0 项；市厅级 0 项，其他 0 项。					
	目前承担项目共 2 项；其中：国家级 1 项；省部级 1 项；市厅级 0 项，其他 0 项。					
	近 3 年支配科研经费共 30 万元，年均科研经费 10 万元。					
有代表性的成果	序号	成果名称（获奖项目、论文、专著、发明专利等，限 5 项）	获奖等级及证书号、刊物名称出版单位、专利授权号		时间	署名次序
	1	苏联社会主义现实主义起源与发展	山东工艺美术学院学报		2022. 02	2/2
	2	中亚独立三十年来现代艺术史研究的视野	西北美术		2021. 09	2/3
	3	数字丝绸之路的当代形态及文化价值研究	齐齐哈尔大学学报（哲社版）		2021. 11	2/2
	4	中亚新东方主义艺术之路	2022 中国艺术学理论学会第十八届年会		2022. 09	1
	5	哈萨克斯坦人民传统文化艺术与公民文化认同	浙江理工大学学报		2021. 04	2/3
目前承担的教学科研项目	序号	名 称（限 5 项）	来 源	起止时间	经费（万元）	本人承担任务
	1	19-20 世纪中亚美术史研究（19YJA77010）	教育部人文社科规划项目	2019-2023	10	主持
	2	20 世纪以来中亚艺术发展史研究（20BSS025）	国家社科基金规划项目	2020-2024	20	主持
	3					
	4					
	5					
主讲本专业	序号	课程名称	学时	授课主要对象	性质（必修/选修）	
	1	造型与色彩基础	60	数字媒体艺术本科一年级	必修	
	2	设计基础	48	数字媒体艺术本科一年级	必修	

	3	数字媒体概论	32	数字媒体艺术本科二年级	必修
	4				
	5				
	6				

本人指导（或兼职指导、联合培养）研究生情况：

2019 年指导研究生（艺术学）毕业 4 名，2020 年指导研究生毕业 3 名。

II-1-2 专业教师队伍

II-1-2-1 整体情况

具有博士学位者比例			18%		具有硕士及以上学位者比例			82%	
职称	比例	人数合计	35 岁及以下	36 至 40 岁	41 至 45 岁	46 至 50 岁	51 至 55 岁	56 至 60 岁	61 岁及以上
正高级	12%	2	0	0	0	0	0	0	2
副高级	35.5%	5	0	2	3	0	0	0	0
中级	29.5%	6	3	2	1	0	0	0	0
其他	23.5%	4	3	0	1	0	0	0	0
总计	100%	17	0	0	0	0	0	0	0

II-1-2-2 专业核心课程、专业课程教师一览表（公共课教师不填，本表可另附页续）

姓 名	性别	出生年月	职 称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职
刘文斌	男	1960.01	教授	博士	哈萨克国立师范大学	艺术学	否
高献敏	男	1963.05	教授	学士	河北师范大学	美术学	否

邓云青	女	1984.10	副教授	博士	韩国大真大学	艺术学	否
区穗玲	女	1982.01	副教授	博士	韩国中部大学	艺术设计	否
何燕芳	女	1979.08	副教授	硕士	法国高等经济与商业研究学院	传播与广告	否
周浩华	男	1986.09	副教授	硕士	北京理工大学	动画	否
黄练基	男	1980.01	副教授	本科	肇庆学院	美术学	否
关志如	女	1987.05	讲师	硕士	华南师范大学	动画	否
杨玉玲	女	1992.01	讲师	硕士	华南理工大学	设计学	否
陈骏洪	男	1989.06	讲师	硕士	广东工业大学	绘画创作与理论	否
杨净静	女	1985.10	讲师	硕士	广东工业大学	设计学	否
蔡爱泉	女	1979.03	讲师	硕士	泰国格乐大学	艺术学	否
刘久英	女	1993.10	讲师	本科	广州白云学院	艺术设计	否
刘洋	男	1991.02	助教	硕士	浙江理工大学	动画	否
李宏宇	男	1981.04	助教	硕士	北京电影学院	电影导演	否
李镕钊	男	1994.11	助教	硕士	西安理工大学	艺术设计	否
刘宝怡	女	1991.03	助教	硕士	意大利博洛尼亚美术学院	艺术设计	否
高西省	男	1960.07	研究馆员	本科	复旦大学	历史学	是
罗宁	男	1958.10	研究员	硕士	西安美术学院	艺术学	是
冯长哲	男	1960.06	高级工艺美术师	中师	陕西省凤翔师范学校	艺术学	是
汉啸	女	1986.01	讲师	博士	日本大阪艺术大学	动画	是

II-1-2-3 实验课程教师

姓 名	性别	出生年月	职 称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职
谭湘	女	1979.05	信息系统项目	无	无	无	否

			管理师				
钟志荧	男	1980.01	信息系统项目管理师	硕士	华南理工大学	软件工程	否
陈峙	男	1996.03	无	学士	广东工商职业技术大学	商务英语	否
邓云青	女	1984.10	副教授	博士	韩国大真大学	艺术学	否
区穗玲	女	1982.01	副教授	博士	韩国中部大学	艺术设计	否
何燕芳	女	1979.08	副教授	硕士	法国高等经济与商业研究学院	传播与广告	否
周浩华	男	1986.09	副教授	硕士	北京理工大学	动画	否
黄练基	男	1980.01	副教授	本科	肇庆学院	美术学	否
关志如	女	1987.05	讲师	硕士	华南师范大学	动画	否
杨玉玲	女	1992.01	讲师	硕士	华南师范大学	设计学	否
陈骏洪	男	1989.06	讲师	硕士	广东工业大学	绘画创作与理论	否
杨净静	女	1985.10	讲师	硕士	广东工业大学	设计学	否
蔡爱泉	女	1979.03	讲师	硕士	泰国格乐大学	艺术学	否
刘久英	女	1993.10	讲师	本科	广州白云学院	艺术设计	否
李宏宇	男	1981.04	助教	硕士	北京电影学院	电影导演	否
李镕钊	男	1994.11	助教	硕士	西安理工大学	艺术设计	否
刘宝怡	女	1991.03	助教	硕士	意大利博洛尼亚美术学院	艺术设计	否

II-2-1 教学管理规章制度清单一览表（包括师德师风、教学管理、质量监督、校风学风等）

序号	名 称	实施时间
1	广东工商职业技术大学关于进一步加强和改进师德师风建设的实施方案	2018 年 6 月 26 日
2	广东工商职业技术大学 2019-2020 学年度关于开展学风建设的活动方案	2019 年 8 月 30 日

3	广东工商职业技术大学学生转专业管理暂行规定	2019 年 8 月 29 日
4	广东工商职业技术大学关于强化课程思政建设一流课程的实施意见	2019 年 9 月 24 日
5	广东工商职业技术大学切实加强新时代美育工作的实施细则（试行）	2019 年 10 月 30 日
6	关于加强新形势下学校教师党支部建设的实施意见	2019 年 11 月 7 日
7	广东工商职业技术大学学生信息员工作职责（修订）	2019 年 12 月 20 日
8	广东工商职业技术大学关于进一步加强学风建设的实施方案（试行）	2019 年 12 月 25 日
9	广东工商职业技术大学劳动教育课管理办法（试行）	2020 年 3 月 17 日
10	广东工商职业技术大学学生网上评教管理办法（修订）	2020 年 9 月 11 日
11	广东工商职业技术大学关于开展 2020 年学风建设专项行动的工作方案	2020 年 9 月 20 日
12	广东工商职业技术大学教师失范行为负面清单及处理办法	2020 年 10 月 9 日
13	广东工商职业技术大学本科生课程重修管理办法（试行）	2020 年 11 月 23 日
14	广东工商职业技术大学关于加强思政课程建设的实施意见	2020 年 12 月 7 日
15	广东工商职业技术大学关于调停补代课的管理规定（暂行）	2020 年 12 月 24 日
16	广东工商职业技术大学本科合格课程、优质课程评估办法（试行）	2020 年 12 月 18 日
17	广东工商职业技术大学教师教学工作规范	2020 年 12 月 18 日
18	广东工商职业技术大学人才培养方案工作制度	2020 年 12 月 15 日
19	广东工商职业技术大学学生缴费与注册管理规定（试行）	2020 年 12 月 15 日
20	广东工商职业技术大学教学差错与教学事故认定及处理办法(修订)	2020 年 12 月 20 日
21	广东工商职业技术大学教学差错与教学事故认定及处理办法(修订)	2020 年 12 月 20 日

22	广东工商职业技术大学兼职教师管理办法	2021 年 4 月 20 日
23	广东工商职业技术大学港澳台教师聘用与管理办法（试行）	2021 年 7 月 21 日
24	广东工商职业技术大学本科教学工作例会制度（试行）	2021 年 12 月 7 日
25	广东工商职业技术大学深化产教融合、加强校企合作实施方案	2021 年 12 月 31 日
26	广东工商职业技术大学教研室考核管理办法	2021 年 6 月 18 日
27	广东工商职业技术大学本科生学业导师管理办法（试行）	2021 年 11 月 18 日
28	广东工商职业技术大学教学（专业）指导委员会章程（试行）	2021 年 5 月 12 日
29	广东工商职业技术大学 2021 年学风建设专项行动工作方案的通知	2021 年 3 月 15 日
30	广东工商职业技术大学教师辅导答疑管理制度	2021 年 4 月 28 日
31	广东工商职业技术大学新开课和开新课的管理办法（试行）	2021 年 9 月 8 日
32	广东工商职业技术大学本科毕业设计（论文）工作管理办法（试行）	2021 年 10 月 28 日
33	广东工商职业技术大学本科毕业设计（论文）基本规范（试行）	2021 年 10 月 28 日
34	广东工商职业技术大学学士学位授予工作暂行办法	2021 年 11 月 24 日
35	广东工商职业技术大学本科课程建设管理办法（试行）	2021 年 11 月 25 日
36	广东工商职业技术大学教材建设与选用管理办法（试行）	2021 年 12 月 7 日
37	广东工商职业技术大学本科学子学籍管理细则(修订)	2021 年 12 月 20 日
38	广东工商职业技术大学本科课程考核管理办法（修订）	2021 年 12 月 15 日
39	广东工商职业技术大学学生考试违规处理办法	2021 年 12 月 13 日
40	广东工商职业技术大学本专科专业设置与动态调整管理办法（试行）	2021 年 12 月 10 日

41	广东工商职业技术大学本科教学质量保障与监控体系（试行）	2021 年 12 月 15 日
42	广东工商职业技术大学 2022 年教风建设专项行动工作方案	2022 年 3 月 15 日
43	广东工商职业技术大学深化“三全育人”综合改革扎实推进“五育并举”实施意见	2022 年 3 月 25 日
44	广东工商职业技术大学听课管理规定	2023 年 12 月 14 日

II-2-2 科学研究

II-2-2-1 本专业教师近 3 年科研工作总体情况

教师参加科研比例		70.5%			
科研经费 （万元）	出版专著（含教材）（部）	发表学术论文 （篇）	获奖成果 （项）	鉴定成果 （项）	专利 （项）
62.8	3	59	73	6	3

II-2-2-2 本专业教师近 3 年主要科研（含鉴定）成果（限 10 项）

序号	成 果 名 称	姓 名	署名 次序	转化或应用情况
1	作品《宝月荷花》	区穗玲	第一	入选第 43 届 2021 年迎春书画摄影展，肇庆市端州区文化馆，2021.2
2	作品《宝月荷香》	区穗玲	第一	入选肇庆市美术家协会迎春写生作品展，肇庆市美术家协会，2021.2
3	《一抹中国红》艺术装置	蔡爱泉	第一	入选第七届态度女性生活与艺术设计作品展，广州设计周组委会，2021.12
4	作品《绿色的风景》	黄练基	第一	入选第二届广东省青年漆画作品展，广东省美术家协会，2022.6
5	作品《模块化儿童跳跳椅》	刘久英	第一	第 10 届未来设计师大赛三等奖，全国高校数字艺术设计大赛组委会，2022.08
6				
7				
8				
9				

10					
II-2-2-3 本专业教师近3年有代表性的转化或被采用的科研成果（限10项）					
序号	成 果 名 称	姓 名	署名 次序	获奖名称、等级或鉴定单位、时间	
1	一种艺术设计灯具	区穗玲	第一	实用新型专利，国家知识产权局，2021.6	
2	基于4K+5G技术文旅产业数字化应用系统	周浩华	第一	软件著作权，国家知识产权局，2021.07	
3	一种用于产品设计的包装罐	刘久英	第一	实用新型专利，国家知识产权局，2022.6	
4	一种创意景观花架	区穗玲	第一	实用新型专利，国家知识产权局，2022.6	
5					
6					
7					
8					
9					
10					
II-2-2-4 本专业教师近3年发表的学术文章（含出版专著、教材）（限10项）					
序号	名 称	姓 名 (注次序)	时间	刊物、会议名称或 出版单位	备注
1	Research on the Value of Digital Media Art in the New Media Era	黄练基 (1/2)	2021 年第 5 期	教育发展研究	论文
2	数字丝绸之路的当代形态及文化价值研究	邓云青 (1/2)	2021 年第 11 期	齐齐哈尔大学学报(哲学社会科学版)	论文
3	基于虚拟现实技术的数字媒体艺术设计创作研究	周浩华 (1)	2021 年第 11 期	肇庆学院学报	论文
4	工业遗产的开发与创新利用研究	何燕芳 (1)	2021 年第 12 期	黑河学院学报	论文
5	中亚独立三十年来现代艺术史研究的视野	刘洋 (1/3)	2021 年第 3 期	西北美术	论文
6	苏联社会主义现实主义起源与发展	刘文斌 (2/2)	2022 年第 2 期	山东工艺美术学院学报	论文
7	二维动画设计中的空间构成表现研究	关志如 (1)	2022 年第 8 期	黑河学院学报	论文

8	态势分析法视角下广东民族村寨文化景观原真性的保护策略	陈骏洪（1）	2023 年第 3 期	新楚文化	论文	
9	项目教学法在高校环境艺术设计教学中的应用	区穗玲（1/3）	2023 年第 4 期	山西财经大学学报	论文	
10	地缘文化下职业本科课程思政与影像资源库建设研究	邓云青（1）	2024 年第 1 期	山东商业职业技术学院学报	论文	
II -2-2-5 本专业教师近 3 年承担的代表性科研项目（限填 10 项）						
序号	项 目 名 称	项目来源	起讫时间	经费（万元）	姓名	承担工作
1	19-20 世纪中亚美术史研究	教育部人文社科项目	2019-2023	10	刘文斌	主持
2	20 世纪以来中亚艺术发展史研究	国家社科基金规划项目	2020-2024	20	刘文斌	主持
3	中亚电影艺术创作及理论研究	广东省哲学社会科学项目	2022-2023	5	刘洋	主持
4	广东少数民族村寨文化景观的活态传承与创意再造研究	广东省哲学社会科学项目	2022-2024	5	陈骏洪	主持
5	全景技术在智慧旅游建设中的应用研究	广东省教育厅	2020-2021	0.8	区穗玲	主持
6	基于数字媒体艺术中汉字信息化的表现研究	广东省教育厅	2019-2021	0.8	邓云青	主持
7	全域旅游背景下肇庆文旅数字化建设路径研究	肇庆市哲学社科项目	2020-2021	0.4	区穗玲	主持
8	3d 打印技术在肇庆文化创意产业的应用研究	肇庆市哲学社科项目	2021-2023	0.4	邓云青	主持
9	原真性为本的广东少数民族村寨文化景观保护与活化	广东省教育厅	2021-2023	0.8	陈骏洪	主持
10	肇庆文化资源与旅游产业融合发展研究	肇庆市哲学社科项目	2021-2023	0.4	周浩华	主持
III 教育教学管理体系						
III-1 课堂教学与课程建设						
III-1-1 课程资源建设						
III-1-1-1 公共课						

课 程 名 称	使 用 教 材				课时
	教 材 名 称	主 编	出 版 单 位	出版年份	
思想道德与法治	思想道德与法治（2023版）	本书编写组	高等教育出版社	2023.06	48
大学英语（一）	大学进阶英语综合教程3 学生用书（思政智慧版）	李荫华	上海外语教育出版社	2023.04	48
大学体育（一）	大学体育与健康	余晓玲	哈尔滨工业大学出版社	2021.06	28
大学生职业生涯规划	大学生职业生涯规划	韩丽丽	航空工业出版社	2022.07	16
大学计算机应用基础A	大学计算机-互联网+（第5版）	蒋加伏	北京邮电大学出版社	2020.09	48
中国近现代史纲要	中国近现代史纲要（2023版）	本书编写组	高等教育出版社	2023.06	48
形势与政策	大学生时事报告	本书编写组	中共中央宣传部时事报告杂志社	2023.08	32
大学生心理健康教育	大学生心理健康教育新编	黄艳苹	武汉大学出版社	2022.08	32
应用文写作	应用文写作	本书编写组	高等教育出版社	2019.01	32

III-1-1-2 专业（专业基础）课

课 程 名 称	使 用 教 材				课时
	教 材 名 称	主 编	出 版 单 位	出版时间	
造型与色彩基础	美术基础	宗引	上海交通大学出版社	2022.07	60
设计基础	设计构成基础	刘世为	河海大学出版社	2020.08	48
图形图像设计	Photoshop 平面设计实用教程（第2版）	尤凤英	清华大学出版社	2021.06	48
三维软件应用基础	三维动画基础-maya	邵照坡	中国轻工业出版社	2019.12	49
交互设计原理	交互与服务设计——创新实践二十课（第2版）	李四达	清华大学出版社	2022.09	48

数字游戏设计基础	游戏策划与开发方法（第2版）	张辉	清华大学出版社	2022.07	59
游戏策划	数字绘画基础与项目实战	张熙闵	人民邮电出版社	2021.03	36

III-1-1-3 实验课

课 程 名 称	使 用 教 材				课时
	教 材 名 称	主 编	出 版 单 位	出版时间	
数字媒体产品策划与制作课程实践	游戏策划与开发方法（第2版）	张辉	清华大学出版社	2022.07	59
造型与色彩基础	美术基础	宗引	上海交通大学出版社	2022.07	60
设计基础	设计构成基础	刘世为	河海大学出版社	2020.08	48
图形图像设计	Photoshop 平面设计实用教程（第2版）	尤凤英	清华大学出版社	2021.06	48
三维软件应用基础	三维动画基础—maya	邵照坡	中国轻工业出版社	2019.12	49
交互设计原理	交互与服务设计——创新实践二十课（第2版）	李四达	清华大学出版社	2020.09	48
数字游戏设计基础	游戏策划与开发方法（第2版）	张辉	清华大学出版社	2022.07	59
游戏策划	数字绘画基础与项目实战	张熙闵	人民邮电出版社	2021.03	36

III-1-1-4 教材建设

使用近3年出版的新教材比例		73.3%		使用省部级及以上获奖教材比例		13.3%
序号	编写出版或自编教材名称	主 编	编写内容字数	出版时间或编写时间	出版或使用情况	
1	数字媒体艺术与传统艺术的融合研究	黄练基	9 万	2021.04	吉林人民出版社	
2	工艺品开发设计	何燕芳	12 万字	2021.06	西北工业大学出版社	
3	现代城市设计理论与实践研究	区穗玲	10 万	2023.03	东北工业大学出版社	

III-1-2 实践教学

III-1-2-1 实习实践

校外实习实践教学基地 (含3年内拟建, 在名称后标注“▲”)				
序号	单 位 名 称	是否有 协 议	承担的教学任务	每次接受 学生人数
1	广州怪力视效网络科技有限公司	是	校外实习实践	60
2	广州云启教育科技有限公司	是	校外实习实践	30
3	广东顺博互联科技有限公司	是	校外实习实践	40
4	广东顺博创意产业孵化器有限公司	是	校外实习实践	30
5	广东新恒基科技企业孵化器有限公司	是	校外实习实践	40
6	广东肇易时代网络科技信息有限公司	是	校外实习实践	30
7	肇庆市博物馆	是	校外实习实践	50
8	广东东锦梵文化科技有限公司	是	校外实习实践	50
9	肇庆市市人才驿站端州分站▲	否	校外实习实践	30
10	云浮市国土局国土空间技术服务中心▲	否	校外实习实践	40
校内、外实习实践教学具体安排及管理相关情况				

<p>1. 专业综合能力实践：共计 6 周，主要包括：影视制作综合实训、动画制作综合实训、媒体及虚拟制作综合实训。专业课程实践训练主要以综合性创新性训练项目、竞赛类项目和职业技能等级证书类为载体，突出学生自主学习。专业课程实践训练包括影视短片创作课程实践、三维动画设计制作课程实践、数字媒体产品策划与制作课程实践、新媒体运营与策划课程实践。</p> <p>2. 毕业环节：其他环节与毕业设计共 24 周。通过学习促使学生毕业前具备实践岗位的工作能力，以及独立参与实际项目的综合能力。</p> <p>3. 毕业设计：毕业设计报告完成及答辩 12 周，毕业设计项目在第七学期或学生选择专业能力模块学习后开始布置并逐步完成，共 12 学分。毕业设计是人才培养方案中最为重要的组成部分，是培养学生综合运用所学的基础理论、基本知识、基本技能及分析与解决实际能力的一个重要环节，是各教学环节的继续深化和检验。它的综合性和实践性比其他教学环节所不能替代的。通过毕业设计，能使使学生受到技术技能人才所必需的综合技能训练，在不同程度上，提高学生独立工作能力及分析解决问题的能力，是学生走向工作岗位的一次实践锻炼。</p> <p>（1）毕业设计课题大部分要求来源于真实项目或原创作品，强化选题的真实性、专业性和综合性，设计项目可以是实拍（微电影）与特效、微电影创作、动画短片创作等或实习企业的实际课题。毕业设计项目不得以实习总结、实习报告等形式替代；</p> <p>（2）要求每生至少一个项目，独立完成，需要多位学生合作研究的项目，要求每位学生均参加总体设计，并明确应独立完成的任务，项目组一般不超 5 人；</p> <p>（3）选派专业老师、企业老师共同指导跟进；</p> <p>（4）毕业设计项目与考核管理方案按学校要求执行。</p>

III-1-2-2 专业实验室情况						
序号	实 验 室 名 称 (含 3 年内拟建, 在名称后标注“▲”)	实验室面积 (M ²)	实 验 室 人员配备 (人)	仪器设备 (台、件)		仪器设备 总值 (万元)
				合计	万元以上	
1	艺术设计实训一室	104.16	1	4	0	1.183
2	艺术设计实训二室	104.16	1	4	0	1.183
3	艺术设计实训三室	104.16	1	4	0	1.183

4	艺术设计实训四室	104.16	1	4	0	1.183
5	艺术设计实训五室	104.16	1	4	0	1.183
6	艺术设计实训六室	104.16	1	2	0	0.45
7	艺术设计实训七室	104.16	1	2	0	0.45
8	艺术设计实训八室	104.16	1	4	2	1.248
9	艺术设计实训九室	104.16	1	4	0	1.248
10	艺术设计实训十室	104.16	1	4	0	1.248
11	艺术设计实训二室(大旺)	126	1	6	0	1.63
12	艺术设计实训三室(大旺)	67	1	6	0	1.63
13	艺术设计实训四室(大旺)	67	1	6	0	1.63
14	模型制作实训室	180	1	17	2	9.775
15	环境空间实训室	100	1	8	2	28.325
16	学生作品展示室	100	1	4	0	1.175
17	计算机辅助设计一室	68.97	1	8	0	67.2149
18	计算机辅助设计二室	68.97	1	7	0	57.9899
19	计算机辅助设计三室	68.97	1	6	0	39.1547
20	计算机辅助设计四室	68.97	1	6	0	39.1547
21	计算机辅助设计五室	68.97	1	6	0	39.1547
22	计算机辅助设计六室	68.97	1	6	0	29.2327
23	计算机辅助设计一室(大旺)	116	1	6	0	38.5127
24	摄影摄像实训室(1)	132	1	10	1	6.6832
25	摄影摄像实训室(2)	85.7	1	23	4	30.8735

26	摄影摄像实训室（3）	85.7	1	1	1	6
27	摄影摄像实训室（虚拟演播室）▲	95	1	6	9	29.87
28	虚拟现实（VR）交互设计实训室▲	100	1	40	6	80

III-1-2-3 专业实验室仪器设备一览表（指单价高于 800 元的教学仪器设备，本表可另附页续）

序号	仪器设备名称 (含 3 年内拟购, 在名称后标注“▲”)	品牌及型号、规格	数量	单价(元)	国别、厂家	出 厂 年 份
1	计算机	联想 I5, 8G	5	4580	端州区永利办公设备经营部	202011
2	蓝牙音箱	定制	5	1200	端州区宏图电脑经营部	202009
3	投影机	CB-X49	5	4850	EPSON	202009
4	幕布	100 寸	5	1200	红叶	202009
5	计算机	联想 I5, 8G, 22 寸	2	4500	定制	202109
6	投影仪	爱普生 CB-X49	3	5200	广州莱丰电子科技有限公司	20230920
7	幕布	红叶 100 寸	3	1350	广州莱丰电子科技有限公司	20230920
8	音箱	佳比 EA240G	3	1580	广州莱丰电子科技有限公司	20230920
9	台式计算机	定制	3	4350	端州区永利办公用品经营部	20231019
10	计算机	I5, 8G	3	4500	联想	202008
11	投影机	CB-X49	3	4850	ESPON	202009
12	幕布	120 寸	3	1650	红叶	202009
13	功放机	300-500W	3	1650	先科	202009
14	有线音箱	8 寸	3	1350	先科	202009
15	多媒体讲台	订制	3	2300	定制	202009
16	钻铣床	新科 ZX7016	1	20000	定制	200704
17	万能线锯机	定制	1	4800	广州威特	200704

18	接触自动调压器	TDGC2-1	1	1300	定制	200704
19	皮带式锯铝机	JIG-BS-305	1	30000	定制	200704
20	电圆锯	定制	1	1000	广州品卓	200704
21	冲击电钻	定制	1	1200	深圳捷甬达公司	200704
22	手电钻	定制	1	1000	深圳捷甬达公司	200704
23	型材切割机	定制	1	8000	武义飞越	200704
24	角磨光机	定制	2	800	广州机场厂	200704
25	模具电磨	42510A	2	800	定制	200704
26	模具电磨	42065B	2	900	定制	200704
27	电动雕刻机	定制	7	850	定制	200704
28	手提电焊机	定制	1	4500	肇庆三象	200911
29	万能工作机	ML T100 型	1	5500	牧田	201610
30	台型钻床	定制	1	4600	西菱	201610
31	电刨机	定制	1	900	深圳捷甬达公司	201610
32	台钳	150mm	5	800	定制	201610
33	蓝牙音箱	定制	9	1200	端州区宏图电脑经营部	202009
34	投影机	CB-X49	9	4850	EPSON	202009
35	计算机	联想 I5, 8G, 22 寸	2	4500	*	202109
36	幕布	100 寸	9	1200	红叶	202009
37	激光雕刻机/切割机	龙泰 1390 混切机	1	60000	广州睿臻科教设备有限公司	202308
38	雕刻机	松普 6060 标配	5	35800	广州睿臻科教设备有限公司	202308
39	电动缝纫机套装	兄弟 M370	5	5900	广州睿臻科教设备有限公司	202308

40	地形沙盘	定制	1	3000	广州睿臻科教设备有限公司	202308
41	计算机	E20	7	6600	联想	201011
42	计算机	T1600	45	6450	戴尔	201203
43	计算机	INTEL I7 12700F, 七彩虹 1660S, 24 寸	84	7456	*	202109
44	交换机	H3C S1850-28X-PWR	21	4499	端州区志好消防五金配件经营部	202109
45	交换机机柜	H3C S1850-28X-PWR	7	1800	端州区志好消防五金配件经营部	202109
46	台式计算机	定制	123	9000	广东霖宏科教设备有限公司	20231213
47	计算机（含显卡）	I7、独显	96	6580	联想	202012
48	无线蓝牙音箱	漫步者 S2000MKIII	1	1880	端州区志好消防五金配件经营部	202109
49	计算机	图形工作站	2	9980	苹果	201201
50	照相机	7D	1	9850	佳能	201201
51	照相机	550D	1	4350	佳能	201201
52	镜头	17-40MM	1	5450	佳能	201201
53	镜头	18-55MM	1	4750	佳能	201201
54	背景板	订制	1	4272	定制	201201
55	实训系统	摄影操作系统	1	10500	苹果	201201
56	蓝牙音箱	定制	1	1200	端州区宏图电脑经营部	202009
57	投影机	CB-X49	1	4850	EPSON	202009
58	幕布	120 寸	1	1650	红叶	202009
59	教学显示大屏	SONY/85 寸	1	9520	广东盈同丰贸易有限公司	202210
60	计算机（教师教学工作站/含显示器）	i7/戴尔显示器 P2422H	1	13000	广东盈同丰贸易有限公司	202210

61	监视器	KUM-2710W/27 寸/4K	1	50000	广东盈同丰贸易有限公司	202210
62	无线麦克风	WirelessGoII	3	5500	广东盈同丰贸易有限公司	202210
63	挑杆麦克风	BM6060	3	2100	广东盈同丰贸易有限公司	202210
64	监听耳机	ATH-M50X	1	1100	广东盈同丰贸易有限公司	202210
65	监听音箱	YAMAHA/MSP3	2	1600	广东盈同丰贸易有限公司	202210
66	FX6 电影摄影机	SONY	1	119199	广东盈同丰贸易有限公司	202210
67	灯光	南光 Forza500	2	2208	广东盈同丰贸易有限公司	202210
68	灯光	南光 Forza300	2	5600	广东盈同丰贸易有限公司	202210
69	灯光	南光 Forza300B 套装	1	7600	广东盈同丰贸易有限公司	202210
70	灯光	南光 Forza300B	1	7000	广东盈同丰贸易有限公司	202210
71	灯光	南光 Forza300	1	11500	广东盈同丰贸易有限公司	202210
72	灯光	摄影魔术腿灯架	1	7300	广东盈同丰贸易有限公司	202210
73	灯光	反光泡沫板	1	6500	广东盈同丰贸易有限公司	202210
74	灯架	硫酸布	2	1000	广东盈同丰贸易有限公司	202210
75	灯架	黑幕架面/黑旗/白旗	2	4100	广东盈同丰贸易有限公司	202210
76	灯架	6m10m	3	800	广东盈同丰贸易有限公司	202210
77	灯架	四直三弯一车一包	1	1250	广东盈同丰贸易有限公司	202210
78	灯架	SONY/85 寸	2	2100	广东盈同丰贸易有限公司	202210
79	灯架	i7/戴尔显示器 P2422H	3	1450	广东盈同丰贸易有限公司	202210
80	大型绿幕	KUM-2710W/27 寸/4K	1	6000	广东盈同丰贸易有限公司	202210
81	轨道	WirelessGoII	1	6000	广东盈同丰贸易有限公司	202210
82	触摸一体机	定制	1	60000	广州睿臻科教设备有限公司	20231008

III-1-2-4 实验及综合性、设计性实验开设一览表

序号	有实验的课程名称	课程要求		项 目 名 称 (综合性、设计性实验在项目名称后标注“▲”)	学时
		必修	选修		
1	造型与色彩基础	√		素描造像的创意转化训练	10
				彩静物的写生与创意表达	10
				黑白素描作品临摹(名家人物、场景设计临摹)	10
				色彩作品的临摹(名家人物造型、场景设计临摹)	10
				自主命题创作(造型与色彩综合创作)▲	7
2	设计基础	√		平面构成一点、线、面的构成练习	7
				平面构成表现形式创作练习	7
				色彩构成基本原理创作练习	7
				设计基础综合创作▲	7
3	图形图像设计	√		基本操作实例与综合抠图	10
				蒙版综合应用：从电脑里走出的大象▲	10
				钢笔工具综合应用：被剥离的拳头▲	10
				图层样式的应用：水晶文字	10
				利用通道抠图为婚纱照换背景▲	10
4	数字游戏设计基础	√		游戏角色造型设计	2
				游戏角色骨架搭建	8
				游戏角色造型塑造▲	16
5	游戏策划	√		游戏角色策划资料搜集	4
				游戏角色概念设计作品	8
				游戏角色综合创作▲	14
6	交互设计原理	√		产品信息图表设计▲	9
				用户画像与图标设计▲	9

				UI 界面线框图设计 ▲	9
				交互设计整体展示设计 ▲	9
7	三维软件应用基础	√		多边形三维建模制作	4
				电脑模型制作与渲染练习	8
				动画场景制作与渲染练习 ▲	12
				卡通人物建模与贴图练习 ▲	30

III-2 教育研究

III-2-1 教学改革与建设研究

III-2-1-1 本专业教师近 3 年获省部级及以上优秀教学成果、教材奖情况

序号	获奖类别	获奖等级	获奖成果名称	主要完成人	获奖年度
1	教学技能大赛	省级 三等奖	全省首届美育教师教学基本功比赛	区穗玲	2022
2	教学技能大赛	省级 三等奖	全省首届美育教师教学基本功比赛	陈骏洪	2022
3	优秀指导老师	国家级	大广赛优秀指导教师	杨净静	2022
4	优秀指导老师	省级	全国高校数字艺术设计大赛优秀指导教师	关志如	2021
5	优秀指导老师	省级	广东省“学院奖”青年师生设计艺术大赛	刘久英	2023
6	优秀指导老师	省级	全国高校数字艺术设计大赛优秀指导教师	杨玉玲	2023
7	优秀指导老师	省级	中国大学生广告艺术节学院奖优秀指导教师	陈骏洪	2021
8	优秀指导老师	省级	全国高校数字艺术设计大赛优秀指导教师	陈骏洪	2021
9	优秀指导老师	省级	中国大学生广告艺术节学院奖优秀指导教师	关志如	2023
10	优秀指导老师	省级	中国大学生广告	区穗玲	2021

			艺术节 优秀指 导教师			
III-2-1-2 本专业教师近 3 年教学改革研究项目						
序号	课题编号	课 题 名 称	来源	启讫时间	负责人	承 担 工 作
1	2018GXJ K231	现代学徒制工作坊探索 —— 以《工艺品开发设计》课程为例	广东省教育科学规划	2019.5 -2021.5	何燕芳	主持
2	202118W T495	基于数字媒体艺术中汉字信息化的表现	广东省教育厅	2019.01 -2021.08	邓云青	主持
3	21GQN05	乡村文化建设与广东 高职文创产业人才的 联动培养机制构建	广东省高等 教育学会	2021.9 -2023.11	陈骏洪	主持
4	21GYB96	艺术高等职业教育与 地域文化创新的价值 研究	广东省高 等教育学会	2021.10 -2023.10	杨净静	主持
5	2022YSS J42	产教融合背景下高职 本科产品艺术设计人 才培养方模式创新研 究与实践	广东省高 职教育艺 术设计类 专业教学 指导委员 会	2022.12 -至今	何燕芳	主持
6	2022YSS J03	四分四力：高职艺术设 计专业差异化教学路 径构建的探索与实践	广东省高 职教育艺 术设计类 专业教学 指导委员 会	2022.12 -至今	关志如	主持
7	2022YSS J46	“1+X” 背景下艺术设 计专业课证融合模式 研究	广东省高 职教育艺 术设计类 专业教学 指导委员 会	2022.12 -2023.10	区穗玲	主持
8	SZWG202 2052	以赛促学思路下职业本 科大学艺术设计专业实 践教学研究	广东省职业 院校技能赛 指委	2022.05 -至今	区穗玲	主持
9	2023WQN CX133	智慧养老背景下的广东 农村老年人新媒介素养 培育研究	广东省教育 厅	2023.9 -至今	杨玉玲	主持
10	XWCB202 228	粤港澳大湾区职业本科 院校课程思政与影像资 源库建设的探索	广东省职业 院校新闻传 播类教指委	2023.3 -至今	邓云青	主持

III-3-1 管理队伍结构

序号	机构名称	专职管理人员数	其中具有中级以上职称或硕士以上学位人数
1	艺术学院	3	3
2	专业教研室	4	4
3	综合办公室	2	2
4	督导组	3	3

IV 教学条件与利用

IV-1 图书资料和校园网建设与利用

3 年内本专业图书文献资料购置经费					17.7 万元				
馆藏总量 (万册)	229.43	中文藏书量 (万册)	142.57	外文藏书量 (万册)	0.2	中文期刊 (种)	972	外文期刊 (种)	15 (国内出版)
数据库 (种)	5	中文电子图书 (万册)	86.86	外文电子图书 (万册)	/	中文电子期刊 (种)	6530	外文电子期刊 (种)	281 (国内出版)

订购主要专业期刊、重要图书的名称、刊物主办单位、册数、时间（注明已订购或拟 3 年内订购）

部分主要专业期刊					
序号	刊物名称	主办单位	册数	起订时间	备注
1	世界美术	中央美术学院	10	2022 年	已订购
2	包装世界	浙江省技术创新服务中心	10	2021 年	已订购
3	新美术	中国美术学院	10	2020 年	已订购
4	中国油画	天津人民美术出版社有限公司	10	2022 年	已订购
5	时代风采	云南省总工会	10	2019 年	已订购
6	书法赏评	黑龙江书法活动中心	10	2022 年	已订购
7	设计艺术	武汉理工大学	10	2021 年	已订购
8	书画艺术	书画艺术杂志社	10	2019 年	已订购
9	创意与设计	江南大学	10	2020 年	已订购
10	书法丛刊	文物出版	10	2022 年	已订购
11	艺术广角	辽宁省文学艺术界联合会	10	2022 年	已订购
12	舞台艺术（音、舞）	中国人民大学	10	2021 年	已订购
13	民族艺术	广西壮族自治区民族文化 艺术研究院	10	2012 年	已订购
14	中国美术教育	南京师范大学	10	2020 年	已订购
15	现代装饰	深圳市建筑装饰(集团)有限公司	10	2023 年	已订购
16	房地产导刊	广州市城市规划勘测设计 研究院	10	2023 年	已订购
17	中国漫画	中国美术家协会漫画艺术 委员会	10	2023 年	已订购
18	幽默大师-上	浙江人民美术出版社有限公司	10	2023 年	已订购
19	漫画月刊-酷版	河南日报报业集团	10	2023 年	已订购
20	中国银幕	电影卫星频道节目制作中心	10	2022 年	已订购
21	大众摄影-上	中国摄影家协会	10	2022 年	已订购
22	美术观察	中国艺术研究院	10	2021 年	已订购
23	装饰	清华大学	10	2020 年	已订购
24	数码摄影	北京卓众出版有限公司	10	2022 年	已订购
25	中国摄影家	中国艺术研究院	10	2019 年	已订购
26	中国书法	中国书法家协会	10	2022 年	已订购
27	书与画	上海书画出版有限公司	10		拟订购
28	美术界	广西文学艺术联合会	10		拟订购
29	中华手工	中华手工杂志社	10		拟订购

部分重要图书					
序号	图书名称	出版社	册数	订购时间	备注
1	数字媒体传播基础	清华大学出版社	1	2022-04	已订购
2	数字媒体技术概论	中国铁道出版社	4	2022-04	已订购
3	数字媒体时代的广播电视技术发展与应用	吉林科学技术出版社	3	2022-04	已订购

4	数字媒体环境与视觉艺术创新	吉林美术出版社	3	2022-04	已订购
5	数字媒体交互设计原理与方法	人民邮电出版社	3	2022-04	已订购
6	数字媒体技术与互动影视应用	中国广播电视出版社	8	2022-04	已订购
7	数字媒体艺术概论	电子工业出版社	3	2022-04	已订购
8	数字媒体时代的 UI 创意设计	中国原子能出版社	3	2022-04	已订购
9	北京地区高校数字媒体艺术本科专业培养模式研究	中国人民大学出版社	3	2022-04	已订购
10	数字媒体技术与互动影视应用	中国广播电视出版社	2	2022-04	已订购
11	数字媒体技术与互动影视应用	中国广播电视出版社	2	2022-04	已订购
12	数字媒体艺术概论	高等教育出版社	2	2022-04	已订购
13	数字媒体技术导论	中国铁道出版社	1	2022-04	已订购
14	数字媒体艺术的应用研究	吉林美术出版社	6	2022-04	已订购
15	数字媒体设计	吉林美术出版社	6	2022-04	已订购
16	数字媒体影像视听语言	清华大学出版社	2	2022-04	已订购
17	重构美学：数字媒体艺术本性	中国广播电视出版社	5	2022-04	已订购
18	重构美学：数字媒体艺术本性	中国广播电视出版社	4	2022-04	已订购
19	数字媒体艺术设计概论	中国青年出版社	3	2022-04	已订购
20	数字媒体技术与应用	人民邮电出版社	3	2022-04	已订购
21	新媒体艺术	吉林美术出版社	6	2022-04	已订购
22	新媒体艺术导论	中国人民大学出版社	2	2022-04	已订购
23	新媒体艺术之互动影像装置艺术	山东美术出版社	10	2022-04	已订购
24	影视文化与新媒体艺术	中国纺织出版社	3	2022-04	已订购
25	数字媒体艺术概论	电子工业出版社	3	2022-04	已订购
26	北京地区高校数字媒体艺术本科专业培养模式研究	中国人民大学出版社	3	2022-04	已订购
27	数字媒体艺术概论	高等教育出版社	2	2022-04	已订购
28	数字媒体艺术的应用研究	吉林美术出版社	6	2022-04	已订购
29	新媒体艺术设计与中国传统文化的创新融合发展研究	中国纺织出版社	3	2022-04	已订购
30	重构美学：数字媒体艺术本性	中国广播电视出版社	5	2022-04	已订购
31	数字媒体艺术设计概论	中国青年出版社	3	2022-04	已订购
32	西方当代新媒体艺术	辽宁画报出版社	20	2022-04	已订购
33	多媒体艺术设计	辽宁画报出版社	1	2022-04	已订购
34	数字艺术设计实践探索	吉林美术出版社	8	2022-04	已订购
35	数字艺术设计理论与实践	中国书籍出版社	3	2022-04	已订购
36	数字艺术与创意产业	吉林美术出版社	6	2022-04	已订购
37	数字艺术设计理论及实践研究	中国商务出版社	3	2022-04	已订购
38	艺术学概论	艺术与设计杂志社有限公司	5	2022-04	已订购

39	马克思主义视域下艺术人民性的理论与实践研究	《艺术当代》编辑部	4	2022-04	已订购
40	陶瓷科学与艺术	上海音乐学院	1	2022-04	已订购
41	艺术与设计	《艺术当代》编辑部	4	2022-04	已订购
42	艺术当代 . 1-6 , 2021 年合订本	上海音乐学院	1	2022-04	已订购
43	音乐艺术	《书画艺术》编辑部	1	2022-04	已订购
44	艺术当代 . 1-6 , 2021 年合订本	艺术界杂志社	1	2022-04	已订购
45	音乐艺术	上海音乐学院学报刊编辑部	4	2022-04	已订购
46	书画艺术	辽宁省文联理论研究室	1	2022-04	已订购
47	艺术界	该刊编辑部	1	2022-04	已订购
48	艺术教育	中国人民大学书报资料中心	3		拟订购
49	艺术广角	成都地图出版社	1		拟订购
50	艺术教育	中国人民大学书报资料中心	1		拟订购

订购主要数字资源的时间和名称（含电子图书、期刊、全文数据库、文摘索引数据库等，注明已订购或拟 3 年内订购）

学校重视校园网及网络资源建设。

依托校园网平台,各学院、中心以及学校相关管理部门均建有二级网站 39 个,师生可以通过校园网站及时准确地了解相关信息,获取信息资源。学校综合教学管理系统依托校园网建设和管理,实现了学校教学与管理工作的信息化、网络化。搭建私有云平台,承载学校新的数字化校园业务,可用扩展资源 非常充分,核心业务则通过 VPN 专用电路连接两校区,实现校区间数 据同步与共享。学校图书馆也依托校园网建立了计算机的公共检索厅、 电子阅览室、专业报告厅、视频会议室等,依托数据中心建立 ILasIII、 超声图书管理系统。向师生提供书目查询、借还信息查询、图书预约、数据库检索、网络信息查询及光盘文献阅读、原始文献索取等多种形式的网络信息服务。并设立语言类、计算机类、经济类、工程类等十大在线考试试题 14 万多套。

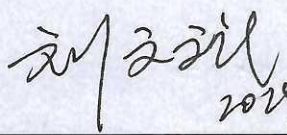
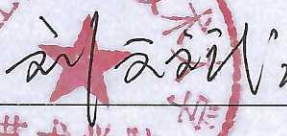


校园网以及丰富的网络资源为本专业的教学科研工作提供了便利的平台、优化教学内容,有利于提高教师的教学与科研质量,促进教育模式的革新,同时也激发了学生的学习兴趣,提高了学生的学习动力。校园网与网络资源的建设极大的推动了本专业的信息化教学以及促进了科研项目的申报与研究。校园网建设与利用能满足教学基本要求,利用率高,在教学中发挥积极作用。目前在广东工商职业技术大学数字图书馆,可链接超星、知网、银符、万方等数据库,链接汇雅电子图书,中国学术期刊全文数据库、中国博士硕士学位论文全文数据库、考试题库和世界智库。

数据库		网址
超星	汇雅电子图书	https://www.sslibrary.com/
知网	中国学术期刊 全文数据库	https://www.cnki.net/
	中国博士/硕 士学位论文全 文数据库	
银符	考试题库	https://www.yfzxmn.cn/index.jsp
万方	全球智库	https://www.wanfangdata.com.cn/index.html

IV-2 经费投入

3 年内学校年均向本专业拟投入专业建设经费		151.60 万元
序号	主 要 用 途	金 额（万元）
1	（一）2024-2026 年教学日常经费	165.90
	其中：1、本专科生业务费	140.01
	2、体育维持费	13.80
	3、教学仪器设备维修费	10.91
	4、教学差旅费	1.18
2	（二）2024-2026 年教学仪器设备购置	130.53
3	（三）2024-2026 年图书购置	17.70
4	（四）2024-2026 年师资建设	140.67
共 计		454.80

V 审核意见

专业 自 评 意 见	<p>数字媒体艺术专业符合当代数字艺术的发展趋势，符合粤港澳大湾区的人才需求。其专业设置符合职业技术大学在高端产业方面，培养高水平、高质量、高技能人才的要求。本专业人才培养方案设计合理，符合国家职业本科对该专业的要求与标准，专业定位准确，办学基础与特色明显。该专业生师比达标，师资结构合理。具备了专业教学所需的设备、设施。实习、实训基地建设和教学管理规范，取得了一定的成效。上报资料详实、真实，达到了艺术学学士学位授予的要求，同意上报。</p> <p>专业负责人（签章）：  2024年4月8日</p>
院系 审 核 意 见	<p>该专业定位准确，符合学校自身发展和办学基础与特色。人才培养方案和教育教学过程有了一定的专业优势和特色，符合当代数字艺术的发展趋势，符合粤港澳大湾区的人才需求。本专业生师比达标，师资结构合理，具备专业教学所需的设备、设施。在教学管理规范和教学过程等方面，已取得一定的建设成效。按照本科层次职业教育学士学位授予的条件与要求，数字媒体艺术专业达到了授予艺术学学士学位的条件，同意上报。</p> <p>院系负责人（签章）：  2024年4月8日</p>
单 位 学 位 评 定 意 见 *	<p>广东工商职业技术大学学位评定委员会根据广东省学士学位授权专业申请审核标准，对我校数字媒体艺术专业学士学位授权申请及相关材料进行了认真审议，一致同意该专业自评意见，认为该专业定位准确，建设成效明显，申报材料真实，达到要求，同意报请广东省学位委员会批准其为学士学位授予专业。</p> <p>单位学位评定委员会主席（签章）：  2024年4月19日</p>
申 请 单 位 承 诺	<p>上述材料真实可靠、准确无误，不涉及国家秘密并可在互联网上公示及公开评审，其一切后果和法律责任由我单位承担。</p> <p>单位公章  2024年4月19日</p>



廣東工商職業技術大學

Guangdong Business and Technology University

数字媒体艺术专业人才培养方案

(2023级)

教育层次： _____ 本科 _____

教育类型： _____ 职业 _____

专业代码： _____ 350103 _____

所在学院： _____ 艺术学院 _____

2023年8月

目 录

一、专业名称	1
二、入学基本要求	1
三、修业年限	1
四、授予学位	1
五、职业面向	1
六、培养目标	1
七、培养规格	2
八、课程设置	4
九、实施保障	11
十、教学进程总体安排	14
十一、毕业要求	20

数字媒体艺术专业人才培养方案

一、专业名称

数字媒体艺术（350103）

二、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

基本修业年限 4 年；学校实行弹性学制，在校修业年限为 4-6 年

四、授予学位

艺术学学士

五、职业面向

所属专业大类（代码）A	文化艺术大类（35）
所属专业类（代码）B	艺术设计类（3501）
对应行业（代码）C	文化艺术业（88）、互联网和相关服务（64）、 数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）D	工艺美术和创意设计专业人员（2-09-06）、 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域举例 E	剪辑师（20903-06）、动画设计人员（20906-03）、 数字媒体艺术专业人员（20906-07）、商业摄影师 （40808-20）、影视置景制作员（41302-01）、动画 制作员（41302-02） 三维动画设计与制作、影视后期制作、虚拟现实技术 应用、交互设计、互联网产品开发、网络多媒体制作
职业类证书举例 F	数字艺术创作职业技能等级证书（中、高级）、 短视频数字化运营技能等级证书（中、高级）、 数码动漫设计工程师(中级)

六、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，德、智、体、美、劳全面发展，适应粤港澳大湾区经济发展和行业企业需要具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、

科学素养、职业道德和精益求精的工匠精神，一定的国际视野，面向剪辑师、动画设计人员、数字媒体艺术专业人员、商业摄影师、动画制作员等职业，数字影视特效制作、数字艺术创作、动画制作、数字影像处理、融媒体内容制作、虚拟现实技术应用、交互设计、网络多媒体制作等岗位（群），能够从事影视后期制作、三维动画设计、虚拟现实艺术应用等工作。掌握较为系统的数字媒体艺术基础理论知识、基本方法，具备较强的数字媒体内容创意、设计、制作等实践能力、具有一定的创新创业能力，具有较强的就业能力和可持续发展能力，面向面向数字媒体艺术设计员、工艺美术和创意设计员等职业，影视后期制作、三维动画设计、虚拟现实技术应用、交互设计、网络多媒体制作等岗位（群），能够从事动画制作、数字影像处理、虚拟现实技术应用、网络多媒体制作等工作的高层次技术技能人才。

七、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升素质、知识、能力，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上须达到以下要求

（一）素质要求

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
2. 掌握支撑专业学习和可持续发展必备的政治理论、数学、外语、中华优秀传统文化等基础知识，具备良好的科学文化基础、人文素养和信息技术素养；
3. 具有良好的语言、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作能力，学习一门外语并结合本专业加以运用，具有一定国际视野和跨文化交流能力；
4. 掌握基本运动知识和至少 1 项运动技能，达到国家大学生体质测试合格标准，养成良好的健身习惯、卫生习惯和行为习惯；具有健康的心理，具备一定心理调适能力；
5. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

6. 培育劳模精神、劳动精神、工匠精神， 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民， 珍惜劳动成果，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养、劳动技能。

（二）知识要求

1. 掌握视听语言、摄影摄像、图形图像设计、数字媒体营销与策划、视频编辑与特效制作、音乐音效制作、UI 界面设计、三维动画设计与制作、虚拟现实应用设计、人机交互设计、网页设计与制作、新媒体应用与推广等等专业基础知识；

2. 能够熟练掌握数字媒体艺术专业从事职业活动相关的国家法律、行业规定，具备数字媒体内容创意、设计、制作等能力，具有工匠精神和信息素养，具有质量意识、环保意识、安全意识和创新思维；具有较强的分析问题和解决问题的能力；具有较强的集体意识和团队合作精神，具备协作能力和协调、交流能力，与社会、自然和谐共处；具有一定的科学素养与人文素养，具备职业生涯规划能力，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（三）岗位（群）能力要求

职业面向岗位（群）	能力要求
动画制作、 数字艺术创作	<p>职业岗位知识要求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具备一定的人文和社会科学基础性知识，具备社会公德和职业道德等方面的基础性知识，具有想象能力和创新能力； 2. 掌握本专业所必需的动画制作软件，如 maya、Animation、premiere 等，掌握影视后期合成知识、影视剪辑知识； 3. 了解动画的历史，熟悉动画流程，掌握影视创作的前中后期的专业知识，掌握动画创作的技术并能够灵活应用。 4. 具有动画设计的基本能力，具备熟练使用岗位需要的三维或二维软件； 5. 具有较强的动画创作能力，具有较好的审美能力，并具有良好的团队合作能力； 6. 具有社会交往、处理公共关系的基本能力，具有考取职业资格证书的能力。
数字影视特效制作、 数字影像处理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备社会公德和职业道德、法律法规等方面和计算机方面的基础性知识； 2. 具备本专业所必需的原画设计、立体造型、三维建模等方面的专业基础理论知识； 3. 掌握数字媒体艺术设计的专业技术知识，掌握游戏制作等专业技术知识。具有角色及场景绘制的基本能力，具备模型制作及贴图绘制的

	<p>能力；</p> <p>4. 具有游戏制作及界面制作的能力；</p> <p>5. 具有社会交往、处理公共关系的基本能力，具有团队合作的能力，考取职业资格证书的能力</p> <p>6. 具备爱岗敬业、吃苦耐劳、遵纪守法、团结协作、开拓创新的良好品质，能够遵守国家的法律、法规，恪守职业道德。遵守行业规则，爱岗敬业，诚实、信用、公平、公正；</p> <p>7. 具备协作能力和协调、交流能力，具有创新精神、自觉学习的态度，具有较强的事业心、责任感和团队合作精神。</p>
交互设计、 虚拟现实技术应用、 网络多媒体制作	<p>1. 具备一定的人文和社会科学基础性知识，具备社会公德和职业道德等方面的基础性知识，具有想象能力和创新能力；</p> <p>2. 具备本专业所必需的良好视觉空间概念，熟练掌握摄影、摄像技术等方面的专业基础理论知识；</p> <p>3. 掌握影视制作的专业技术核心知识，掌握音效、特效熟练掌握，具有影视后期合成知识等专业技术。</p> <p>4. 能够运用图形图像制作软件和排版制作软件，完成平面广告设计与制作；</p> <p>5. 具有想象能力和创新能力，审美能力和对设计构想的表达能力，熟练应用图、文、色表达自己的创意设计，完成设计的表现与制作；</p> <p>6. 能够运用图形制作软件、图像制作软件、排版制作软件，完成标志设计、字体设计、品牌设计手册等的设计与制作。</p> <p>7. 具备协作能力和协调、交流能力，具有创新精神、自觉学习意识，具有较强的事业心、责任感和团队合作精神。</p>

八、课程设置

主要包括公共基础课程、专业课程和集中实践性教学环节。

1. 公共基础课程

思想道德与法治、大学体育、军事理论、军事技能、大学生心理健康教育、大学生职业生涯规划、大学生就业指导、劳动教育与实践、马克思主义基本原理、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、公共外语、计算机应用基础、美育教育、创新创业教育与实践、应用文写作列为公共基础必修课程。将传统文化教育、国家安全教育、绿色环保、自然科学、信息技术、职业素养、文学修养等列为选修课程。

2. 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和集中实践性教学环节。

（1）专业基础课程

设置 9 门。包括：数字媒体概论、造型与色彩基础、设计基础、视听语言、摄影摄像、图形图像设计、三维软件应用基础、创新设计、数字媒体营销与策划。

（2）专业核心课程

设置 10 门。包括： 软件应用开发基础、交互设计原理、视频编辑与特效制作、音乐音效制作、UI 界面设计、三维动画设计与制作、虚拟现实应用设计、人机交互设计、网页设计与制作、新媒体应用与推广等。

软件应用开发基础：

课程代码	0423301	学分	3	总 学 时	48
课程名称	软件应用开发基础			讲授学时	12
开课学期	第四学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 结合创意制作简单的交互程序。 ② 完成交互设计的基础编程工作。				
主要教学内容与要求	① 内容：计算机图形设计语言基础操作，包括安装、运行、调试等；坐标系、形状、色彩、交互、二维列表、图像和像素、文本显示等基本主题训练，函数与内置变量速查的使用方式。 ② 要求：掌握声音、图像等识别交互，可以结合创意制作简单交互程序				
主要实验实训项目	①Adobe XD - 图标组件交互动效设计 ②Adobe XD - 网页端 Banner 广告切换动效设计 ③Adobe XD - 移动端界面登录页与引导页交互动效设计 ④Adobe XD - 移动端多页面组合交互动效设计				

交互设计原理：

课程代码	0423302	学分	3	总 学 时	48
课程名称	交互设计原理			讲授学时	12
开课学期	第二学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 对产品和用户交互过程进行研究并开展设计。 ② 了解信息技术可行性的边界				
主要教学内容与要求	① 内容：人机交互的基本原理和技术、常见的人机交互模式，机器表达信息输出的方式；交互设计的 原则、用户行为、概念模型和系统行为逻辑等。 ② 要求：掌握 1-2 种交互原型开源硬件、常用的自然编程语言等交互原型设计工具；了解信息技术可行性的边界。				
主要实验实训项目	①交互设计实际案例案例收集、分析及展示 PPT。 ②交互 APP 设计 ③交互网页设计				

	④交互 VR 应用设计
--	-------------

视频编辑与特效制作：

课程代码	0423303	学分	3	总 学 时	48
课程名称	视频编辑与特效制作			讲授学时	12
开课学期	第三学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 完成影视和动画视频剪辑、特效创意制作。 ② 根据要求制作出用户满意的短视频等作品。 ③ 完成影视制片、影视后期剪辑				
主要教学内容与要求	① 内容：视频编辑软件和视频特效后期制作软件的操作方法，重点讲述剪辑理论和特效制作技术，利用特定素材（新闻、剧情短片、MV 等）练习剪辑。 ② 要求：培养学生的剪辑意识、掌握视频编辑软件制作影视节目的实践能力				
主要实验实训项目	①剪辑流程实例 ②关键帧、转场、视频效果实例 ③字幕设计、剪辑、输出实例 ④剪辑实例				

音乐音效制作：

课程代码	0423304	学分	2	总 学 时	36
课程名称	音乐音效制作			讲授学时	12
开课学期	第五学期			实践学时	24
典型工作任务描述	① 能在电影、电视、游戏等文娱产品中完成声音设计。 ② 能结合游戏行业，电影、电视节目、手机应用等领域进行音效设计				
主要教学内容与要求	① 内容：数字音频软件的操作与运用、数字音频的录制与编辑、视频配乐与音效等。 ② 要求：掌握数字音频软件使用，录制和编辑包括背景音乐、音效、语音等音频信息，为不同风格、不同场景和情绪、不同类型的视频选配背景音乐、插入音效与语音，能够依据个人意愿制作不同的音响效果。				
主要实验实训项目	①单轨编辑和多轨编辑，制作音乐串烧 ②Audition CC-声音修复与完善、制作多角色配音效果、效果器 ③Audition CC-广播剧的录制与混音 ④影视配音：拟音、混音实践				

UI 界面设计：

课程代码	0423305	学分	3	总 学 时	48
课程名称	UI 界面设计			讲授学时	10
开课学期	第四学期			实践学时	38
典型工作任务描述	① 掌握界面设计的流程和规范。 ② 能独立完成完整的 软件界面设计、网页界面设计、手机界面及图标设计。 ③ 了解移动 UI 设计师、游戏 UI 设计师等职业要求				
主要教学内容与要求	① 内容：软件界面的设计风格，软件界面的形式 与标准、windows 软件界面设计、Internet 网页界面设计、手机界面及图标设计等；软件界面设计评价与可用性测试。 ② 要求：掌握界面设计的流程和规范，能够独立完成完整的软件界面设计、网页界面设计、手机界面及图标设计。				
主要实验实训项目	①聊天软件界面设计 ②在线教育平台界面设计 ③智能家居 APP 界面设计 ④车辆竞速游戏 UI 设计（综合作业）				

三维动画设计与制作：

课程代码	0423306	学分	4	总 学 时	60
课程名称	三维动画设计与制作			讲授学时	24
开课学期	第三学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 完成设计制作动画 角色造型。 ② 完成场景建模。 ③ 完成动画作品上色、合成。 ④ 了解从事三维动画师、游戏模型师、次世代动画师等职业要求				
主要教学内容与要求	① 内容：三维动画设计基础理论；三维软件建模技术、数字雕刻技术、动画合成技术。 ② 要求：掌握动画设计知识、三维模型制作软件的基本知识和基本技能，能够通过其他后期合成软件完成动画短片的设计与制作。				
主要实验实训项目	①三维动画前期 ②创建场景和人物模型 ③角色绑定与动画制作 ④动画后期与剪辑				

虚拟现实应用设计：

课程代码	0423307	学分	4	总 学 时	60
课程名称	虚拟现实应用设计			讲授学时	24
开课学期	第六学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 完成虚拟场景建模。 ② 完成虚拟全景视频制作。 ③ 了解从事三维建模师、工业产品设计师、文创产品设计师等职业要求				
主要教学内容与要求	① 内容：虚拟现实的基本理论；虚拟现实的计算机体系结构、输入输出设备；VR 建模基础；虚拟现实技术应用等。 ② 要求：掌握虚拟现实技术应用开发的基本技能。				
主要实验实训项目	①VR 概述和编辑器界面 ②虚拟场景建模 ③全景视频制作 ④虚拟现实技术应用				

人机交互设计：

课程代码	0423308	学分	4	总 学 时	60
课程名称	人机交互设计			讲授学时	20
开课学期	第五学期			实践学时	40
典型工作任务描述	① 掌握人机交互的基本知识。 ② 运用 Unity3D 基本操作技术。 ③ 完成以用户为中心的交互产品设计。 ④ 了解从事交互设计师的职业要求				
主要教学内容与要求	① 内容：交互设计师创造和控制用户体验的过程和方法；运用 Unity3D 游戏引擎进行多元素的整合以及人机交互产品设计的技术。 ② 要求：掌握人机交互的基本知识；Unity3D 的基本操作技术；能够完成以用户为中心的交互产品设计。				
主要实验实训项目	①Unity 脚本程序开发 ②Unity 搭建游戏对象模型、碰撞体交互、方块射击实现 ③Unity 图形用户界面设计、角色控制动画匹配 ④Unity 简易游戏制作				

网页设计与制作：

课程代码	0423309	学分	3	总 学 时	48
课程名称	网页设计与制作			讲授学时	12
开课学期	第四学期			实践学时	36
典型工作任务描述	① 完成网站功能策划。 ② 完成页面设计美化。 ③ 了解从事网页设计师的职业要求。				
主要教学内容与要求	① 内容：网页设计与制作的基本常识、网页制作工具的使用方法、网页设计技术的综合应用实例以及电子商务网站建设的相关知识等。 ② 要求：掌握网页设计软件的基本操作，能够进行各种网页的设计和制作				
主要实验实训项目	①静态网页设计实例 ②响应式网页设计实例 ③动态网页设计实例 ④电子商务网页设计实例				

新媒体运营与推广：

课程代码	0423310	学分	2	总 学 时	36
课程名称	新媒体运营与推广			讲授学时	12
开课学期	第六学期			实践学时	24
典型工作任务描述	① 掌握新媒体运营的基本方法。 ② 完成新媒体运营推广的策划方案。 ③ 了解从事新媒体运营师的职业要求。				
主要教学内容与要求	① 内容：新媒体的基础知识和基本理论，包括新媒体的特征、传播规律、广告投放技巧、运营策略等知识。 ② 要求：掌握新媒体运营的基本方法，激发学生对新媒体的兴趣，提高学生的新媒体运营洞察和策略能力。				
主要实验实训项目	①AI 文案策划应用 ②新媒体平台的运营分析、新媒体团队组建与内容策划 ③内容创作与编辑 ④照片/短视频拍摄、后期剪辑制作 ⑤数据分析与优化、推广策略与实施				

（3）专业拓展课程

包括：数字游戏设计基础、游戏策划、导演基础、影视基本创作原理、3D 游戏美术、游戏创作、计算机辅助设计 CAD、影视衍生品创作、定格动画、影视广告与策划、微电影创作、插画设计、版式设计、中外电影鉴赏、影视作品分析、短视频创意与实践、新媒体广告摄影、科技写作/专业论文写作等。

应结合教学改革实际，探索重构课程体系，如按项目式、模块化教学需要，将专业基础课程内容、专业核心课程内容、专业拓展课程内容和实践性教学环节有机重组为相应课程。

3. 集中实践性教学环节

主要包括专业课程专项实践、专业综合能力实训、岗位实习、毕业设计（论文）等。

1. 专业课程专项实践主要包括影视短片创作、三维动画设计制作、数字媒体产品策划与制作、新媒体运营与策划。

2. 专业综合能力实践主要包括面向对职业技能等级证书类综合实训、影视制作综合实训、动画制作综合实训、媒体及虚拟制作综合实训等影视企业岗位或项目类大综合实训的项目进行综合实践。

3. 岗位实习主要是针对数字影视特效制作、数字艺术创作、动画制作、数字影像处理、融媒体内容制作、虚拟现实技术应用、交互设计、网络多媒体制作等岗位（群），能够从事影视后期制作、三维动画设计、虚拟现实艺术设计等设计、互联网和相关服务行业的企事业单位、生产性实习实训基地等场所进行岗位实习。学生可根据自身的兴趣爱好，选择不同类型的企业和岗位进行实习，经学校同意后自由选择岗位实习单位。

4. 毕业设计（论文）课题大部分要求来源于真实现场或工程实际项目，能解决实际问题。要强化选题的真实性、专业性和综合性，设计项目可以是指导老师布置的软件模拟项目、真实项目或实习企业所带来的实际课题项目。毕业设计（论文）项目不得以实习总结、实习报告等形式替代；要求每生至少完成一个项目，毕业设计（论文）项目与考核管理方案按学校要求执行。

九、实施保障

（一）师资队伍

具有数量充足、结构合理、专兼结合、德技双修的专业教学团队。学生数与本专业专任教师数比例不高于 20:1，双师素质教师占比不低于 50%，高级职称专任教师的比例不低于 30%，具有研究生学历专任教师的比例不低于 50%，具有博士研究生学位专任教师的比例原则上不低于 15%，兼职教师所承担的本专业教学任务授课课时一般不少于专业课总课时的 20%。

（二）校内外实训、实验场所基本要求

实验、实训场所符合面积、安全、环境等方面的条件要求，实验、实训设施（含虚拟仿真实训场景等）先进，能够满足专业实验实训教学需求，齐备，实验、实训指导教师确定，能够满足开展影视制作、动画创作、摄影摄像等实验实训活动的要求，实验实训管理及实施规章制度齐全。鼓励开发虚拟仿真实训项目，建设虚拟仿真实训基地。

1. 校内实验实训教学场所设施及要求

实验实训室名称	主要实验实训项目	设备配置要求
		主要设施设备名称
计算机辅助设计 实验室一室	图形图像设计	高配置计算机 54 台、波希沃投影 1 套、管理储存服务器 1 台和三层交换机 1 套等专业设备，数位板 50 块。
	音乐音效制作	
	网页设计与制作	
	数字游戏设计基础	
	游戏策划	
计算机辅助设计 实验室二室	三维软件应用基础	高配置计算机 54 台、波希沃投影 1 套、管理储存服务器 1 台和三层交换机 1 套等专业设备。
	UI 界面设计	
	新媒体应用与推广	
计算机辅助设计 实验室三室	软件应用开发基础	高配置计算机 54 台、波希沃投影 1 套、管理储存服务器 1 台和三层交换机 1 套等专业设备。
	三维动画设计与制作	
	影视广告与策划	
计算机辅助设计 实验室四室	交互设计原理	高配置计算机 54 台、波希沃投影 1 套、管理储存服务器 1
	虚拟现实应用设计	

	计算机辅助设计CAD	台和三层交换机 1 套等专业设备。
计算机辅助设计 实验室五室	视频编辑与特效制作	高配置计算机 54 台、波希沃投影 1 套、管理储存服务器 1 台和三层交换机 1 套等专业设备。
	3D 游戏美术	
	游戏创作	
模型制作实训室（3d 打印）	创新设计、影视衍生品创作	高配置计算机 1 台，3d 打印机 10 台。
摄影摄像实训室	视听语言、摄影摄像、视频编辑与特效制作、	台式计算机设备、摄影设备、摄影器材
模型制作实训室	美术基础、设计基础、定格动画	模型桌 5 张，模型塑形工作 50 套等
三讯道单摇臂高清虚拟演播室	人机交互设计、导演基础、影视基本创作原理	摄影设备及器材、幕布、布光灯等

2. 校外实习场所基本要求

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，实习基地应能提供软件测试、软件项目管理等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前软件相关产业发展的主流技术，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工作，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。

主要合作企业名称	功能	备注
广州怪力视效网络科技有限公司	专业认知、岗位实习	
腾讯大粤网肇庆运营中心 (广东米果传媒有限公司)	专业调研、岗位实习、产学研合作	
广州极联视通科技有限责任公司	专业认知、岗位实习	
广州云启教育科技有限公司	专业调研、岗位实习、产学研合作	

（三）教学资源

资源类型	有关要求
教材选用	严格审查教材选用，严禁不符合的教材进入课堂。推荐使用“十四五”职业本科规划教材，优先选用近三年出版的职业教育国家、省级规划教材和精品教材，根据专业建设开发编写校本特色教材和实践指导书。
图书文献配备	配置与课程，配套的图书文献资源：电子与信息类书籍 8 万册。
数字资源配备	配置与课程。一套的相关数字化教学资源： 1. 专业课程资源（含电子课件、在线课程、微课等）： ①所有专业课程的电子课件及配套资源：超星学习通、中国大学生慕课、智慧树网 ②数字媒体艺术在线课程及教学资源库 2. 数字电子资源（包括期刊、电子资源、外刊等；学习网址）： ①订阅专业相关期刊 36 种、电子期刊 1483 种 超星期刊 https://qikan.chaoxing.com/ 万方全球智库 http://tt.sciinfo.cn/ 超星图书 http://www.sslibrary.com/ 中国大学生 MOOC https://www.icourse163.org/ 智慧广电学院 https://training.nrta.gov.cn/ 中国知网 https://www.cnki.net/ ②专业相关藏书量 3.2 万册、电子图书 4.9 万册 ③数据库 5 种

（四）教学方法

本专业采用“课赛+项目”融通的人才培养模式，较多地应用任务驱动、项目教学、案例教学等教学方式，运用启发式、探究式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、仿真虚拟教学模式，打造优质课堂。适应“互联网+职业教育”发展需求，进一步扩大优质资源覆盖面，建立设施设备技术含量高，具有真实或仿真职业环境的实训实习基地，加强校外实践教学，集优资源，与行业龙头企业共建校内融生产性、双师教师培育为一体的技术技能平台，助力并孵化数字媒体技术专业师生创新创业。

（五）学习评价

本专业每门课程围绕课程教学标准，对学生学习效果设计多样化评价体系，构建多元参与过程评价与终结考核相结合的课程教学评价体系，合理评价学生掌握知识、技能、素质能力。

（六）质量保障

1. 学院完善人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 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、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与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。

3. 教研室应建立集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

4. 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。

十、教学进程总体安排

（一）教学安排

1. 教育活动时间

每学期教学活动一般按 20 周安排，教学 18 周，考试 2 周。其中，第一学期教学 14 周、军训与入学教育 2 周、考试 2 周。

内容 学期	总教 学周	课内 教学周数	入学教育 与军训	集中 实践周数	岗位 实习	毕业 设计	复习 考试	机动
一	20	14	2				2	2
二	20	16		2			2	
三	20	16		2			2	
四	20	16		2			2	
五	20	16		2			2	
六	20	16		2			2	
七	20			6	9+(5)	5		
八	20				10	7		3
合计	160	94	2	16	19+(5)	12	12	5

2. 教学进程安排表

周 学 期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
一	/	/	★	★															::	::	寒假
二																	◆	◆	::	::	暑假
三																	◆	◆	::	::	寒假
四																	◆	◆	::	::	暑假
五																	◆	◆	::	::	寒假
六																	◆	◆	::	::	暑假
七	◆	◆	◆	◆	◆	◆	▲	▲	▲	▲	▲	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
八	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	/	/	/	暑假

符号说明：/—机动；★—军事技能、入学教育；空格—课堂教学；◆—实践（课程专项实践、综合实训）；◎—岗位实习；▲—毕业设计（论文）；::—复习考试周。

3. 课程体系学时与学分分配

课程类别	课程性质	课程学时			占总学时的比例（%）	学分	占总学分的比例（%）
		共计	理论	实践			
公共基础课程	必修课	984	564	420	29.85	50	29.6
	选修课	64	64	0	2.12	4	3.6
专业基础课程	必修课	436	132	304	13.24	27	16.1
专业核心课程	必修课	492	150	342	14.9	31	18.3
专业拓展课程	限选课	216	60	156	6.54	12	7.2
	任选课	128	64	64	3.85	8	4.8
集中实践教学		972		972	29.5	34.5	20.4
合计		3292	1034	2258		166.5	
实践教学学时占总学时比例（%）		68.6%					

（二）课程设置与教学进程

1. 公共基础课程

课程类型	课程性质	课程代码	课程名称	学分	课程学时			学期及学时数								考核方式
					总学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		
								一	二	三	四	五	六	七	八	
								14周	16周	16周	16周	16周	16周			
周学时																
公共基础课程	必修课	1721001	军事理论	2	36	36	第一学年完成								查	
		1725002	军事技能	2	112		112	第一学期完成，不少于 14 天 112 学时								查
		1321031	劳动教育与实践	1	32	8	24	第一、二学年完成								查
		1221001	思想道德与法治	3	48	42	6	4*12								试
		1221002	中国近现代史纲要	3	48	42	6		3							试
		1221003	马克思主义基本原理	3	48	42	6			3						试
		1221004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	42	6				3					试
		1221006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8				3					试
		1221005	形势与政策	2	32	32		第 1-6 学期，修满 2 学分							查	
		0621001	大学英语（一）	3	48	40	8	4*12								试
		0621002	大学英语（二）	3	48	40	8		3							试
		0621003	大学英语（三）	3	48	40	8			3						试
		1121001~1121004	大学体育（一）~（四）	3	124		124	2*14	2*16	2*16	2*16					查
		1121005	体质测试	0.5	12		12	第一至第三每学年测评一次，每次 4 学时							查	
		1121006	体育竞赛运动	0.5	12		12	第一至第三每学年至少参加二次，每次 2 学时							查	
		1321001	大学生心理健康教育	2	32	24	8		2							查
		1321002	大学生职业生涯规划	1	16	16		2*8								查
		1321003	大学生就业指导	1	16	8	8						2*8			查
		1321030	应用文写作	4	64	64			4							试
		0321001	大学计算机应用基础 A	3	48	16	32	4*12								试
		1421001	创新创业教育与实践	2	32	16	16	第二学年完成							查	
		1321021	美育教育	2	32	16	16	美育课程第一学年完成，在校期间通过第二课堂完成美育实践学分								查
		小计		50	984	564	420	16	12	8	8		2			
	选修课	0024101	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	1	16	16	至少修满 5 学分								查	
		0024201	国家安全教育	1	16	16									查	
		0024301	传统文化、绿色环保、节能减排、自然科学、信息技术、职业素养、文学修养等	2	32	32									查	
		小计		4	64	64										
合计		54	1048	628	420	16	12	8	8		2					

2. 专业课程

课程类型	课程性质	课程代码	课程名称	学分	课程学时			开课学期及学时数								考核方式
					总学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		
								一	二	三	四	五	六	七	八	
								14周	16周	16周	16周	16周	16周			
								周学时								
专业基础课程	必修课	0422301	数字媒体概论	2	32	26	6			2						试
		0422302	造型与色彩基础	4	60	10	50	12/5								查
		0422303	设计基础	3	48	20	28	12/4								试
		0422304	视听语言	2	32	10	22			4/8						试
		0422305	摄影摄像	3	48	6	42			12/4						查
		0422306	图形图像设计	4	60	10	50	12/5								查
		0422307	三维软件应用基础 ■	5	84	30	54		12/7							试
		0422308	创新设计	2	36	12	24						12/3			试
		0422309	数字媒体营销与策划	2	36	8	28			12/3						试
	合 计			27	436	132	304	12	5.25	7.25			2.25			
专业核心课程	必修课	0423301	软件应用开发基础	3	48	12	36				12/4					试
		0423302	交互设计原理	3	48	12	36		12/3							试
		0423303	视频编辑与特效制作 ■	3	48	12	36			12/4						试
		0423304	音乐音效制作	2	36	12	24					12/3				查
		0423305	UI 界面设计	3	48	10	38				12/4					试
		0423306	三维动画设计与制作 ■	4	60	24	36			12/5						查
		0423307	虚拟现实应用设计 ▲	4	60	24	36						12/5			查
		0423308	人机交互设计	4	60	20	40					12/5				查
		0423309	网页设计与制作	3	48	12	36				12/4					试
		0423310	新媒体应用与推广 ■	2	36	12	24						12/3			试
		合 计			31	492	150	342		3	6.75	9	6	6		
	专业拓展课程	限选课	0423311	动画制作方向	2	36	10	26		12/3						
0423312				2	36	10	26		12/3							查
小计			4	72	20	52		4								
0423313			数字影像方向	2	36	10	26					12/3				查
0423314				2	36	10	26					12/3				查
小计			4	72	20	52					4					
0423315			虚拟现实技术方向	2	36	10	26				4/9					查
0423316				2	36	10	26						12/3			查

课程类型	课程性质	课程代码	课程名称	学分	课程学时			开课学期及学时数								考核方式	
					总学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年			
								一	二	三	四	五	六	七	八		
								14周	16周	16周	16周	16周	16周				
周学时																	
任修课	小计			4	72	20	52				2			2			
	第一方向+第二或第三方向共小计			12	216	60	156		4		2	4		2			
	0423317	计算机辅助设计 CAD		2	32	16	16							16/2			查
	0423318	影视衍生品创作		2	32	16	16						16/2			查	
	0423319	定格动画		2	32	16	16					16/2				查	
	0423320	影视广告与策划		2	32	16	16						16/2			查	
	0423321	微电影创作		2	32	16	16					16/2				查	
	0423322	AI 插画设计		2	32	16	16					16/2				查	
	0423323	版式设计		2	32	16	16					16/2				查	
	0423324	中外电影鉴赏		2	32	16	16						16/2			查	
	0423326	影视作品分析		2	32	16	16						16/2				
	0423327	短视频创意与实践		2	32	16	16						16/2				
	0423328	新媒体广告摄影		2	32	16	16					16/2					
	0423325	科技写作/专业论文写作		2	32	16	16						16/2			查	
小计			8	128	64	64					4	4					
合 计			54	872	293	579					4	4					
课内教学总计				132	2320	1034	1286	28	24	22	19	14	16				
考试科目门数								4	5	6	5	2	2				

▲标注课程指企业课程；■标注课程指职业技能等级或行业企业标准考证课程。

3. 集中实践教学

模 块	课程 代码	课程名称	学 分	学 时	周 数	开课学期及周数								考 核 方 式	
						第一学年		第二学年		第三学年		第四学年			
						一	二	三	四	五	六	七	八		
公共 实践	1520001	素质拓展训练	0.5	12	/	第二学年周末完成								查	
	0025004	社会实践	(1)		/	第一~三学年寒暑假期间完成									
专业 课程 专项 实践	0425301	影视短片创作课程实践	2	48	2					2				技能、 实操、 项目等 考核	
	0425302	三维动画设计制作课程实践	2	48	2			2							
	0425303	数字媒体产品策划与制作课程实践	2	48	2		2								
	0425304	新媒体运营与策划课程实践	2	48	2				2						
专业 综合 能力 实践	0425305	职业技能等级证书类综合实训	2	48	2						2				
	0425306	数字艺术岗位或项目类综合实训 1. 影视制作综合实训 2. 动画制作综合实训 3. 媒体及虚拟制作综合实训	4	96	6							6			
实 习 与 毕 业 设 计	0425107	认知实习与社会实践	2	48	/	第一、二学年课外完成								查	
	0425108	岗位实习+毕业环节	10	240	24								8	16+2	查
	0425109	实习教学课程	2	48											
	0425110	毕业设计（论文）	6	288	12								6+ (6)		查
合计			34.5	972	52	2	2	2	2	2	2	20	18		

注：1. 专业综合能力专项实践安排与企业岗位对接项目或对接相关证书开展教学。

2. 专业综合能力实训由合作企业主导，形成校企合作产教融合机制。

3. 岗位实习为：岗位实习 8 周（第七学期）+寒假（5 周）+10 周（第学八期）=24 周。

4. 毕业设计（论文）第七学期第 12 前完成选题、开题等环节，岗位实习期间继续完成毕业设计（论文）相关工作，第八学期第 11 周返校完成毕业设计（论文）撰写、答辩等过程。

十一、毕业要求

（一）学分要求

四年修满 166.5 学分，准予毕业。符合学位授予条件的按规定授予学位。

（二）证书要求

类型	证书名称	颁证机构名称 (单位)	等级	链接课程	备注(如: 1+X 证书)
1. 职业技能等级证书(X 证书或人社部)、国家职业资格证书、行业证书、企业证书等	数字艺术创作	中国动漫集团有限公司	中、高级	美术基础、设计基础、三维软件应用基础、三维动画设计与制作	1+X 证书
	短视频数字化运营	杭州遥望网络科技有限公司	中、高级	视听语言、摄影摄像、数字媒体营销与策划、视频编辑与特效制作、新媒体应用与推广	1+X 证书
	数码动漫设计工程师	中国电子企业协会	中级/高级	图形图像设计、三维软件应用基础、三维动画设计与制作、	
2. 英语等级证书、计算机水平证书	全国高等学校非计算机专业计算机水平合格证书	广东省平台高校计算机应用技术水平考试委员会	一级	大学计算机应用基础 A	全国计算机软件水平考试

说明:证书 1. 每个专业至少列举 3 个或以上职业技能等级证书(X 证书或人社部)、国家职业资格证书、行业证书、企业证书等,获取的证书可以根据学校有关学分认定文件规定进行认定或置换学分。

证书 2. 各专业可选择列举“英语四/六级证书、计算机水平证书”等证书。

（三）素质教育要求

为促进学生德智体美劳全面发展,学生在校期间修满本专业规定学分,还需参与第二课堂各类综合素质活动获得相应学分。

课程	课程形式	学时/学分		课程性质	备 注
思政类课程	思政理论课程	292/18	260/16	必修	按照上级教育部门文件精神要求的学分和学时,开设 7 门思政类课程

	思政实践课程		32/2	必修	VR 党建馆红色故事演讲、互联网+红色之旅等实践活动
体育类课程	体育课程	148/4	124/3	必修	第一 ~ 四学期按每周 2 节课开设。其中第一学期为基本运动技能课程；第二~四学期前 4 周 8 学时为基本运动技能课程，第 5 周后为自选体育项目，在校期间每个学生必须掌握一至两项运动技能
	体质测试		4 学时×3 学年 =12 学时 /0.5 学分	必修	每年测评一次，毕业时，测评的成绩达不到 50 分者，按结业处理
	体育竞赛运动		4 学时×3 学年 =12 学时 /0.5 学分	必修	（1）第一 ~ 三学年，每个学生每学年至少参加 2 项体育竞赛运动，累计达到 0.5 学分 （2）学生参加校运会获得第三名以上成绩的可以获得 0.5 学分
美育教育类课程	美育课程	32/2	16/1	必修	美育教育及音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏等公共艺术课程
	美育实践		16/1	第二课堂	在校期间每个学生必须掌握至少 1 项艺术特长或爱好，参加以俱乐部、社团、兴趣课堂等形式开展的美育实践活动，获得 1 学分。
劳动教育类课程	劳动教育理论课程	32/1	0.25 学分		课堂学习劳动价值观、劳动法规与政策教育、劳动精神等理论内容
	日常生活劳动		0.25 学分*2 =0.5 学分		第一、二学年每个学生每学年参加一次校园绿化、校园、课室及学生宿舍清洁卫生等
	服务性劳动		0.25 学分		志愿者、社会实践等，在校期间至少完成 8 小时
	专业生产实践劳动				岗位实习、职业技能周竞赛等

（四）创新创业教育要求

序号	课程	学时/学分	备注
1	创新创业教育	16/1	必修
2	创新创业实践	16/1	（1）在校期间，每个学生至少参加一次省级、校级技能大赛、互联网+大学生创新创业大赛或创新创业训练 （2）通过互联网+大学生创新创业大赛、省级、校级技能大赛获得创新创业实践 1 学分，或根据学校有关规定可以转换、互换相关课程学分
3	创新思维训练	32/2	选修
	职业生涯提升	32/2	
	团队合作能力	32/2	
	自我管理能力	32/2	
4	企业运营实践课程		企业运作基本知识和能力、营销能力、生产/运营组织、研发/产品创新、组织管理能力、财务能力跨专业综合实训。财管类专业必选，其他专业学生可以在第七学期参加企业运营完成课程（跨专业）选修