

厦门大学嘉庚学院视觉传达设计专业人才培养方案

(2024年)

一、培养目标

视觉传达设计专业培养面向全球化背景，培养具有家国情怀、国际化视野的学生，培养担当民族复兴大任、具有社会责任感、具有创新精神、实践能力突出、德智体美劳全面发展的应用型、复合型、创新型高素质人才，要求系统掌握视觉传达设计专业的基本理论和实践技能，熟悉专业设计的工作流程与工作方法，具备较强的专业素养及创新精神，拥有多学科交叉与融合能力，能运用跨媒介的多维视觉语言与系统化的策略进行整合设计，有应对社会变革的可持续发展能力，能胜任新媒体语境下的品牌形象设计、包装设计、出版物设计、广告策划与设计、信息设计及数字媒体设计等领域研究与管理的高素质应用型视觉传达设计人才，还可以进一步攻读国内、国外本专业或相关专业的硕士学位。

二、培养规格

1 素质要求

- 1.1 人文素质：要求学生培养审美情感，提升对美的敏感性，并能理解和欣赏不同文化、历史、艺术风格。同时，强调发展人文历史意识，使学生能够将设计作品融入文化传统与时代背景。
- 1.2 社会素质：树立良好的世界观、人生观和价值观，培养创业精神，强调社会责任感、劳动实践能力、法律意识，以及团队协作和领导力。
- 1.3 科学素质：要求学生熟练运用最新科技工具和设计软件，以适应数字化设计的发展。同时，培养学生在设计领域进行科学研究的能力，激发创新思维；
- 1.4 职业素质：要求学生建立职业操守和道德规范，强调职业道德在职业实践中的重要性。同时，要求提升学生对设计行业发展趋势的洞察力，使其能够紧跟行业变化；
- 1.5 身心素质：强调身体健康的重要性，鼓励学生保持健康的生活方式，以提升工作效率和创造力。同时，培养学生面对工作压力的适应能力，提高心理韧性；
- 1.6 批判性思维精神：培养学生对设计作品进行批判性分析的能力，提高对自身作品和同行作品的审视。要求学生具备运用批判性思维解决复杂问题的能力，促进创新和改进设计方案。

2 能力要求

- 2.1 自主学习能力：具有较强的自主学习能力，能结合现有知识学习新知识，通过深度学习、专业阅读和实践项目提高自主学习水平。能在面对新的设计理论和工具时，迅速适应并应用于实际项目；
- 2.2 实践应用能力：具有较强的实践应用能力和AI人工智能工具使用能力，能将专业知识用于解决实际问题，参与实际项目并应用所学知识。具备从概念到实际应用的转化能力，能够在不同项目中灵活运用设计技能，提供创新解决方案；
- 2.3 设计团队协作能力：具有良好的设计团队协作能力，能有效参与和领导设计团队，促进团队协同创作。善于沟通，擅长倾听团队成员意见，推动团队共同实现设计目标。具备与多学科专业人才协同工作的能力；
- 2.4 创新创业能力：具有较强的创新创业能力，了解专业和学科的发展动态，具备基本的专业资料分析和综合实践能力，以及良好的创新意识。能够在设计领域发现问题并提供独特创新的解决方案，积极参与创业项目；
- 2.5 社会交往能力：具有良好的社会交往能力，熟练运用经济、法律、伦理工具，能在设计领域中进行有效的业务社交。能够与客户、合作伙伴以及行业内的专业人士进行高效沟通，建立稳固的人际关系；

3 知识要求

- 3.1 通用知识：具有良好的现代社会人文科学、通用科技知识与见识，全面掌握和熟练使用一门外语。了解设计学科的理论框架，包括设计思维、文化传播理论等，以及了解设计在社会中的作用；
- 3.2 基础知识：具备设计学科相关的基础知识，包括审美设计、文化传播、艺术风格等，能够进行设计作品的理论分析和实际应用。深入了解设计历史、设计哲学等领域，为设计工作提供理论支持；
- 3.3 专业知识：具备设计领域的专业基础知识，能够进行设计行业相关工作的设计分析。了解并熟练应用最新的设计工具和软件，持续追踪设计行业的前沿技术和趋势；
- 3.4 熟练运用生成式人工智能工具和计算机软件知识，能有效地应用数字化和AI工具进行设计创作。具备对设计软件的深入理解，能够灵活运用不同辅助设计工具进行创意设计、图形制作和设计方案呈现；
- 3.5 专业外语知识：具有丰富的专业英语词汇和写作知识，能拓展学习设计领域的专业外文文献，撰写与设计相关的文档和报告。能够阅读、理解和翻译设计领域的国际学术论文、著作和案例研究。

三、专业核心课程

1. 字体设计 2. 图形设计 3. 插图设计 4. 编排设计 5. 交互设计 6. IP形象设计 7. 包装视觉设计 8. 书籍设计 9. 文创产品设计 10. 广告设计 11. 信息图形设计 12. 品牌形象设计 13. 视效设计 14. 三维静态设计 15. 创意编程 16. 互动媒介设计 17. 动态影像设计 18. 用户体验设计 19. 互动装置设计 20. 虚拟现实与媒体艺术 21. 游戏元素设计 22. 视频栏目包装设计 23. 数字应用与软件设计 24. 虚拟媒体产品创作

四、学制及学习年限：学制四年，学习年限三至六年。

五、毕业学分要求：不低于155学分。

六、授予学位：艺术学学士。

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时数			建议修读学期(周学时)							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
技能教育模块	技能必修课	20	10	10	448+3周	162	286+3周	6	6	4	4				
	大学英语(艺术类) I	3	2	1	64	32	32	2+2							
	大学英语(艺术类) II	3	2	1	64	32	32		2+2						
	大学英语(艺术类) III	3	2	1	64	32	32			2+2					
	大学英语(艺术类) IV	3	2	1	64	32	32				2+2				
	计算机基础	1	1		32	18	14	1+1							
	军事训练	1		1	3周		3周	3周							
	体育 I	1		1	32		32	2							
	体育 II	1		1	32		32		2						
	体育 III	1		1	32		32			2					
	体育 IV	1		1	32		32				2				
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		1+1						
	技能选修课	8	4	4	192	64	128	2				2	4		
	1. 技能选修课分设语言技能类、计算机技能类和职业技能类, 其中职业技能类中的《生涯规划-探索与管理》须修读合格, 其余类别无最低修读学分要求。 2. 鼓励学生积极参加各类创新创业实践活动。学生参加学校认可的学科竞赛、学术科研、社会实践、创业实践以及其他创新创业实践活动, 可依学校规定申请认定学分。														
通识教育模块	通识必修课	21	17	4	400	296	104	5	5	3	2	4			2
	《形势与政策》每学期开设至少8学时, 在综合考核合格的基础上, 统一至毕业前最后一学期给定2学分。														
	军事理论	2	2		32	32			2						
	大学语文	2	2		32	32		2							
	思想道德与法治	3	2	1	48	32	16	2+1							
	中国近现代史纲要	3	2	1	48	32	16		2+1						
	马克思主义基本原理	3	3		48	40	8			3					
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2		32	32					2				
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2		32	32						2			
	思想政治理论课实践	2		2	64		64					4			
	形势与政策	2	2		64	64									2
	通识选修课	12	8	4	256	128	128		1	4	2	2	2		1
	通识选修课课程详见每学期开课计划。修读要求: 1. “人文艺术类”中包含“人文类”和“艺术类”两个课程组, 其中“艺术类”课程组至少修读2学分。 2. “社会科学类”中包含《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组、“社会科学类”课程组; 其中《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组中的《党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题》须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读2学分。														
	大学生心理健康教育	1	1		16	16			1						
	劳动教育	1		1	32	8	24								2
专业必修	专业必修课	17	12	5	352	180	172	7	8	2					
	学科基础课	4	3	1	96	52	44	4							
	设计学概论	2	2		32	32		2							
	二维设计	2	1	1	64	20	44	8							
	专业基础课	13	9	4	256	128	128	3	8	2					
	视觉设计基础(A)	3	1	2	64	16	48	8							

课程设置与学分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时数			建议修读学期（周学时）							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
课	世界现代设计史	2	2		32	32			2						
	图形设计(B)	3	2	1	64	24	40		8						
	字体设计	3	2	1	64	24	40		8						
	中国工艺美术史	2	2		32	32				2					
专业教育模块	专业选修课	60	40	20	1005	549	455		2	10	14	16	14	4	
	修读要求：专业选修课至少修读60学分，其中核心选修课二年级主干课程，要求完成至少12学分；专业强化类是三、四年级主干课程，要求修读至少26学分；技能延伸类主要由本专业方向开设，至少修读2学分；趣拓展类主要为非本专业领域课程，也认可本专业学生修读其他专业的必修、选修课学分，实际以每学期开课计划为准，建议修读8学分。														
	核心选修类														
	插图设计	3	2	1	64	24	40			8					
	编排设计	3	2	1	64	24	40			8					
	视效设计	4	3	1	64	40	24			8					
	三维静态设计	4	3	1	64	40	24			8					
	交互设计	4	3	1	64	40	24				8				
	IP形象设计	3	1	2	64	16	48				8				
	互动媒介设计	4	3	1	64	40	24				8				
	创意编程	4	3	1	64	40	24				8				
	专业强化类														
	世界美术史	2	2	0	32	32				2					
	世界现代艺术史	2	2	0	32	32					2				
	包装视觉设计	3	2	1	64	24	40					8			
	书籍设计	4	3	1	64	40	24					8			
	文化传承与设计	4	3	1	64	40	24					8			
	文创产品设计	4	3	1	64	40	24					8			
	动态影像设计	4	3	1	64	40	24					8			
	用户体验设计	4	3	1	64	40	24					8			
	互动装置设计	4	3	1	64	40	24					8			
	虚拟现实与媒体艺术	2	2		32	32						2			
	包装设计与工艺	4	3	1	64	40	24						8		
	广告设计	4	3	1	64	40	24						8		
	信息图形设计	4	3	1	64	40	24						8		
	品牌形象设计(艺术)	3	2	1	64	24	40						8		
	人工智能与交互设计史	2	2		32	32						2			
	游戏元素设计	4	3	1	64	40	24						8		
	视频栏目包装设计	4	3	1	64	40	24						8		
	数字媒介与展示设计	4	3	1	64	40	24						8		
	影像后期合成 I	2	1	1	32	12	20						4		
	影像后期合成 II	2	1	1	32	12	20						4		
	数字应用与软件设计	4	3	1	64	40	24						8		
	虚拟媒体产品创作	3	1	2	64	16	48						8		
	三维高级材质与渲染	4	3	1	64	40	24						8		
	综合专题设计	4	3	1	64	40	24							16	
	设计策划文案	4	3	1	64	40	24							16	
	设计方法与流程	4	3	1	64	40	24							16	
	技能延伸类														
	印刷媒介与工艺	2	1	1	32	12	20		4						

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时数			建议修读学期（周学时）							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
	数字媒体设计研究	2	2		32	32			2						
	视觉创意设计	2	1	1	32	16	16		4						
	视觉动态表达	2	1	1	32	12	20			4					
	三维技术基础	3	2	1	64	24	40				8				
	影视后期剪辑	2	1	1	32	16	16				4				
	网页设计	2	1	1	32	16	16					4			
	中国传统纹样	2	1	1	32	16	16					4			
	设计中的创造力与创新	2	2		32	32						2			
	互动艺术创意基础	2	1	1	32	12	20		4						
	Python基础与设计应用	2	1	1	32	16	16				4				
	商业摄影	2	1	1	32	12	20						4		
	兴趣拓展类														
	材料综合设计 I	2	1	1	32	16	16								
	纤维艺术入门	2	1	1	32	12	20								
	Maya入门	2	1	1	32	12	20								
	文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4								
	Rhino 3D基础	3	1	2	64	16	48								
	国画基础	2	1	1	32	12	20								
	交互原型设计	2	1	1	32	16	16								
	手绘视觉表现	2	1	1	32	12	20								
	中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8								
	品牌角色设计	2	1	1	32	16	16								
	实验影像创作	2	1	1	32	16	16								
	创客实验课 I	2	1	1	48	20	28								
	雕塑综合媒材创作	2	1	1	32	8	24								
	世界经典雕塑赏析	2	2		32	32									
	篆刻艺术设计与应用	2	1	1	32	16	16								
	游戏艺术与案例分析	2	2		32	32									
	游戏引擎设计 I	2	1	1	32	12	20								
	游戏引擎设计 II	2	1	1	32	12	20								
	创意饰品设计	2	1	1	32	10	22								
	动态海报设计	2	1	1	32	12	20								
	三维角色建模	2	1	1	32	16	16								
	扎染创意设计	2	1	1	32	16	16								
	雕塑基础	2	1	1	32	10	22								
	浮雕基础	2	1	1	32	8	24								
	标志设计	2	1	1	32	16	16								
实 习 与 实 践	实习与实践	17		17	34周		34周		1		1		1	6	8
	教学实践 I :文化与造型认知	1		1	2周		2周		2周						
	教学实践 II :行业与前沿考察	1		1	2周		2周				2周				
	教学实践 III:创新与专题实践	1		1	2周		2周						2周		
	毕业实习(视传)	6		6	12周		12周							12周	
	毕业设计(视传)	8		8	16周		16周							16周	
学分、学时总计及学分学期分布		155	91	64	2653	1379	1273	20	23	23	23	24	21	10	11

学期教学活动安排情况

项目周数 学年学期		课程 教学周	实践 教学周	军事 训练	复习 考试周	毕业 实习	毕业论文(设计)	教研活 动周	合 计
一	1	16		(3)	2			1	19
	2	16	2		2			1	21
二	3	16			2			1	19
	4	16	2		2			1	21
三	5	16			2			1	19
	6	16	2		2			1	21
四	7	16			2		(16)	1	19
	8	16			2	(12)		1	19
合计		128	6	(3)	16	(12)	(16)	8	158

视觉传达设计专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程类别	课程名称	培养规格															
		素质要求						能力要求					知识要求				
		1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5
技能必修课	大学英语(艺术类) I	√		√	√			√	√			√	√				√
技能必修课	大学英语(艺术类) II	√		√	√			√	√			√	√				√
技能必修课	大学英语(艺术类) III	√		√	√			√	√			√	√				√
技能必修课	大学英语(艺术类) IV	√		√	√			√	√			√	√				√
技能必修课	计算机基础			√	√							√			√	√	√
技能必修课	军事训练	√	√			√				√		√					
技能必修课	体育 I	√	√			√						√					
技能必修课	体育 II	√	√			√						√					
技能必修课	体育 III	√	√			√						√					
技能必修课	体育 IV	√	√			√						√					
技能必修课	创新与创业基础		√	√		√	√		√	√	√	√					√
技能选修课	生涯规划-探索与管理		√	√		√	√		√	√	√	√					√
通识必修课	军事理论	√	√			√				√		√					
通识必修课	大学语文	√	√		√		√					√	√	√			
通识必修课	思想道德与法治	√	√		√		√					√					
通识必修课	中国近现代史纲要	√	√					√				√	√	√			
通识必修课	马克思主义基本原理	√	√										√				
通识必修课	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√				√		√								
通识必修课	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√	√				√		√								
通识必修课	思想政治理论课实践	√	√										√				
通识必修课	形势与政策	√	√	√							√		√				
通识选修课	大学生心理健康教育	√	√			√	√			√		√					
通识选修课	劳动教育	√	√			√	√					√					
通识选修课	国家安全教育	√	√				√										
通识选修课	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	√	√				√										
专业必修课	设计学概论	√	√		√		√	√					√	√	√		
专业必修课	二维设计		√						√	√				√	√	√	
专业必修课	视觉设计基础(A)			√			√		√	√	√		√	√	√	√	
专业必修课	世界现代设计史	√					√	√					√	√	√		√
专业必修课	图形设计(B)	√	√	√	√		√	√	√	√			√	√	√	√	
专业必修课	字体设计	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√	√	
专业必修课	中国工艺美术史	√	√		√		√	√					√	√			
专业选修课	插图设计	√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√	
专业选修课	编排设计	√		√	√			√	√		√		√	√	√	√	
专业选修课	视效设计	√	√	√	√	√		√	√	√				√	√	√	
专业选修课	三维静态设计	√		√	√	√		√	√					√	√	√	
专业选修课	交互设计	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
专业选修课	IP形象设计	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	
专业选修课	互动媒介设计	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	
专业选修课	创意编程	√		√	√	√		√	√	√				√	√	√	
专业选修课	世界美术史	√		√				√					√	√	√		

视觉传达设计专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程类别	课程名称	培养规格															
		素质要求						能力要求					知识要求				
		1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5
专业选修课	世界现代艺术史	√		√				√					√	√	√		
专业选修课	包装视觉设计	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	
专业选修课	书籍设计	√		√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	
专业选修课	文化遗产与设计	√	√	√	√	√	√		√			√	√	√	√	√	
专业选修课	文创产品设计	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	
专业选修课	动态影像设计	√		√	√	√		√	√	√				√	√	√	
专业选修课	用户体验设计	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	
专业选修课	互动装置设计	√	√		√	√		√	√	√				√	√	√	
专业选修课	虚拟现实与媒体艺术	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√
专业选修课	包装设计与工艺	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	
专业选修课	广告设计	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	
专业选修课	信息图形设计	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	
专业选修课	品牌形象设计(艺术)	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	
专业选修课	人工智能与交互设计史	√					√	√					√	√			
专业选修课	游戏元素设计	√		√	√		√	√	√				√	√	√	√	√
专业选修课	视频栏目包装设计	√	√	√	√			√	√	√		√	√	√	√	√	
专业选修课	数字媒介与展示设计	√		√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√
专业选修课	影像后期合成Ⅰ	√		√					√	√				√	√	√	
专业选修课	影像后期合成Ⅱ	√	√	√					√	√				√	√	√	
专业选修课	数字应用与软件设计	√		√					√	√	√			√	√	√	
专业选修课	虚拟媒体产品创作	√	√	√	√	√		√	√		√			√	√	√	√
专业选修课	三维高级材质与渲染	√		√	√				√	√			√	√	√	√	
专业选修课	综合专题设计	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	
专业选修课	设计策划文案	√	√	√	√	√	√	√					√	√	√		√
专业选修课	设计方法与流程	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√
专业选修课	印刷媒介与工艺	√	√		√			√	√		√			√	√		
专业选修课	数字媒体设计研究	√	√	√	√	√		√		√		√	√	√	√	√	√
专业选修课	视觉创意设计	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	
专业选修课	视觉动态表达	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	
专业选修课	三维技术基础	√		√				√	√		√			√	√	√	
专业选修课	影视后期剪辑	√		√			√	√	√	√				√	√	√	
专业选修课	网页设计	√		√		√		√	√		√		√	√	√	√	
专业选修课	中国传统纹样	√	√		√	√		√	√				√	√	√	√	
专业选修课	设计中的创造力与创新	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√	√
专业选修课	互动艺术创意基础		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	
专业选修课	Python基础与设计应用	√	√	√	√			√	√	√	√		√	√	√	√	
专业选修课	商业摄影	√	√	√	√			√	√		√		√	√	√	√	
专业选修课	材料综合设计Ⅰ	√		√	√		√	√	√	√							
专业选修课	纤维艺术入门	√		√	√		√	√	√	√				√			
专业选修课	Maya入门	√		√		√		√	√					√		√	
专业选修课	文创产品设计案例分析	√	√	√	√		√	√		√		√	√	√	√	√	√
专业选修课	Rhino 3D基础	√		√		√		√	√				√	√		√	
专业选修课	国画基础	√	√	√	√	√	√	√	√								

视觉传达设计专业人才培养方案-培养规格矩阵图

课程类别	课程名称	培养规格															
		素质要求						能力要求					知识要求				
		1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5
专业选修课	交互原型设计	√		√		√		√	√	√		√	√	√	√		
专业选修课	手绘视觉表现	√		√	√	√	√		√								
专业选修课	中国民间传统手工艺	√	√	√	√	√	√		√			√					
专业选修课	品牌角色设计	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
专业选修课	实验影像创作	√		√	√	√		√	√					√	√	√	
专业选修课	创客实验课Ⅰ	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
专业选修课	雕塑综合媒材创作	√	√	√	√			√	√	√					√		
专业选修课	世界经典雕塑赏析	√			√	√		√									
专业选修课	篆刻艺术设计与应用	√			√			√	√		√						
专业选修课	游戏艺术与案例分析	√		√	√			√	√							√	
专业选修课	游戏引擎设计Ⅰ	√		√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	
专业选修课	游戏引擎设计Ⅱ	√		√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	
专业选修课	创意饰品设计	√	√		√	√			√	√	√			√		√	
专业选修课	动态海报设计	√	√	√	√	√	√		√				√	√	√	√	
专业选修课	三维角色建模	√		√				√	√					√		√	
专业选修课	扎染创意设计	√	√		√	√			√				√				
专业选修课	雕塑基础	√			√		√	√	√								
专业选修课	浮雕基础	√			√		√	√	√								
专业选修课	标志设计					√			√					√	√		
实习与实践	教学实践Ⅰ:文化与造型认知	√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	
实习与实践	教学实践Ⅱ:行业与前沿考察	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
实习与实践	教学实践Ⅲ:创新与专题实践	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
实习与实践	毕业实习(视传)	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	
实习与实践	毕业设计(视传)	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√

视觉传达设计专业课程图谱（2024年）

知识模块		一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下	图例说明
专业基础模块	史论类	设计学概论	世界现代艺术史	中国工艺美术史	视觉案例分析与研究		世界经典雕塑赏析	设计策划文案 设计方法与流程		学科平台课 专业必修课 专业选修课 实践类课程 毕业环节课程 第二课堂
	设计方法		图形设计 字体设计 印刷媒介与工艺	编排设计		设计中的创造力与创				同体系课程
	造型基础	二维设计 视觉设计基础		插图设计	IP形象设计	浮雕设计	雕塑基础			该模块课程丰富，可选择性强，学生根据自身兴趣和需要进行选择
	设计表现			材料综合设计	手绘视觉表现 材料综合设计	中国传统纹样 油画基础	商业摄影 国画基础	纤维艺术入门 扎染创意设计		
	设计技术应用			三维静态设计 视觉动态表达 视效设计 动态海报设计	三维技术基础 影视后期剪辑 互动媒介设计 创意编程	Maya入门 网页设计 三维角色建模 游戏引擎设计	Rhino 3D基础 三维角色动画基础 游戏元素设计 三维高级材质与渲染 影响后期剪辑			
	设计思维	数字媒体设计研究		视觉创意设计 招贴设计	交互设计	文传产品设计案例分析		综合专题设计		
	包装设计					包装视觉设计	包装设计与工艺			
平面设计	文传传承					文化传承与设计 文创产品设计				

视觉传达设计专业课程图谱（2024年）

知识模块		一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下	图例说明
计 模 块	品牌文化					书籍设计	品牌形象设计			
	设计实践类						广告设计 信息图形设计			
数 字 媒 体 模 块	数字娱乐					虚拟现实与媒体艺术	虚拟媒体产品创作			
	动态影像					动态影像设计	虚拟媒体产品创作			
	交互设计					用户体验设计	数字应用与软件设计			
	新媒体艺术					互动装置设计	数字媒介与展示设计			
实 习 实 践 模 块	系统实践	教学实践 I :文化 与造型认知 教学实践 II :行 业与前沿考察 教学实践 III :创 新与专题实践						毕业实习 (环设) 毕业设计 (环境设计)		
	双创实践	课外学术科技活动 社团文化活动 各级各类设计学科竞赛 职业发展规划实践 假期社会实践 (含三下乡) 劳动体验与教育								