

厦门大学嘉庚学院视觉传达设计(数字媒体设计方向)专业人才培养方案(130502)

(2023年)

一、培养目标

本专业培养践行社会主义核心价值观,德智体美劳全面发展的社会主义事业可靠接班人和合格建设者,具有良好的人文与科学素养,掌握扎实的专业知识与技能,拥有领先的审美修养和判断力,具备国际视野和良好的产业链实践对接能力的应用型、复合型、创新型人才。学生通过对艺术设计与数字技术的学习,对创新思维与团队合作的训练,从而成为一名具有产品意识、有逻辑思考能力的高级设计师与卓越工程师。重点培养的专业岗位包括:栏目包装设计师、交互产品设计师、虚拟现实工程师。

二、培养规格

1. 素质要求

- 1.1 具有健康的体魄、健全的人格和高尚的品德
- 1.2 具有良好的公民意识、服务意识、法律意识和社会责任感
- 1.3 具有良好的心理素质和团队合作精神
- 1.4 具有良好的人文与科学素养和严谨的工程思维
- 1.5 具有开阔的国际意识和敏锐的时代意识

2. 能力要求

- 2.1 具备平面设计的基础能力,如字体版式设计、图形设计
- 2.2 具备动态影像设计的基础能力,如片头设计、三维静态图像设计
- 2.3 具备一定的编程能力和较为熟练的计算机辅助设计应用能力
- 2.4 具有包含外语能力在内的良好沟通与表达能力以及团队协作能力
- 2.5 具备与数字媒体产业链各个环节顺畅对接的工作能力

3. 知识要求

- 3.1 掌握设计学基础理论知识,对艺术、设计与技术有深入理解,把握三者之间的共性与差异
- 3.2 掌握一定的专业史论知识,如世界美术史、现代艺术史、中国工艺美术史等
- 3.3 对中国的美学思想应有深入的理解
- 3.4 了解造型、色彩、空间、光影、运动的视觉原理

三、学制及学习年限: 学制四年,学习年限三至六年。

四、学分说明: 毕业最低总学分155。

五、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/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
技能教育模块	技能必修课	22	11	11	480	178	302	8	6	4	4				
	计算机基础	1	1		32	18	14	1+1							
	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				
	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				
	生涯规划-探索与管理	2	1	1	32	16	16	1+1							
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		1+1						
	技能选修课	6	3	3	96	48	48					4	2		
	技能选修课课程详见每学期开课计划。学生修满要求学分即可。 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,可依学校规定认可为技能选修课学分。 鼓励学生选修各专业开设的融合双创教育的实训实践类课程。														
通识教育模块	通识必修课	22	17	5	416	304	112	6	5	6	3				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							
	大学生心理健康教育	1	1		16	16		1							
	思想道德与法治	2	2		32	32		2							
	思想道德与法治实践	1		1	16		16	1							
	中国近现代史纲要	2	2		32	32			2						
	中国近现代史纲要实践	1		1	16		16		1						
	马克思主义基本原理	2	2		32	32				2					
	马克思主义基本原理实践	1		1	16		16				1				
	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					
	《概论》实践	2		2	64		64			4					
	形势与政策	2	2		64	64									2
	通识选修课	10	8	2	192	128	64				2	4	4		
	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《国家安全教育》课程、“四史”课程组和“社会科学类”课程组;其中《国家安全教育》课程和“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》课程须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读2学分。														
	国家安全教育	1	1		16	16						2			
	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1	1		16	16						2			
	专业必修课	33	24	9	576	340	236	7	8	10	8				
	学科平台课	4	3	1	96	52	44	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/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
专业必修课	设计学概论	2	2		32	32		2							
	二维设计	2	1	1	64	20	44	8							
	专业必修课	29	21	8	480	288	192	3	8	10	8				
	视觉设计基础(A)	3	1	2	64	16	48	8							
	字体版式设计	4	3	1	64	40	24		8						
	图形设计(A)	4	3	1	64	40	24		8						
	数字媒体设计研究	2	2		32	32				2					
	三维静态设计	4	3	1	64	40	24			8					
	视效设计	4	3	1	64	40	24			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				
专业选修课	专业选修课	44	29	15	744	416	328		4	4	6	14	14	2	
	修读要求：专业选修课要求完成至少44学分；其中专业强化类是一、二年级史论类课程与三、四年级主干课程，要求修读至少19学分；技能延伸类主要由本专业开设，建议修读13学分；兴趣拓展类主要为全系共享课程，实际以每学期开课计划为准，建议修读12学分。														
	专业强化类														
	用户体验设计	4	3	1	64	40	24					8			
	世界现代艺术史	2	2		32	32			2						
	世界现代设计史	2	2		32	32			2						
	中国工艺美术史	2	2		32	32			2						
	平面设计史	2	2		32	32					2				
	交互设计史	2	2		32	32					2				
	世界美术史	2	2		32	32					2				
	动态影像设计	4	3	1	64	40	24					8			
	互动装置设计	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			
	游戏艺术与案例分析	2	2		32	32				2					
	虚拟现实与媒体艺术	2	2		32	32						2			
	游戏引擎设计 II	2	1	1	32	12	20					4			
	视频栏目包装设计	4	3	1	64	40	24						8		
	数字应用与软件设计	4	3	1	64	40	24						8		
	数字媒介与展示设计	4	3	1	64	40	24						8		
	虚拟媒体产品创作	3	1	2	64	16	48						8		
	游戏元素设计	4	3	1	64	40	24						4		
	设计方法与流程	4	3	1	64	40	24							4	
	三维高级材质与渲染	4	3	1	64	40	24						8		
	技能延伸类														
	数字影像拍摄	2	1	1	32	12	20			4					
	影视后期剪辑	2	1	1	32	12	20			4					
	Maya入门	2	1	1	32	12	20			4					
	界面设计	2	1	1	32	12	20				4				
	交互原型设计	2	1	1	32	16	16				4				
	Maya进阶技术	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/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
专业教育模块	网站设计与架构	3	1	2	64	16	48							4	
	设计中的创造力与创新	2	2		32	32								2	
	三维角色建模	2	1	1	32	16	16					4			
	视觉创意设计	2	1	1	32	16	16					4			
	三维角色动画基础	2	1	1	32	16	16						4		
	兴趣拓展类								2			4	4	2	
	产品设计赏析	2	2		32	32									
	Flash技术与二维动画	2	1	1	32	12	20								
	大众文化论	2	2		32	32									
	电影欣赏与分析	2	2		32	32									
	设计美学	2	2		32	28	4								
	实验动画欣赏与分析	2	2		32	32									
	文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4								
	艺术精神与修养	2	2		32	32									
	中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8								
	家具设计体验与评价	2	2		32	32									
	Rhino 3D基础	3	1	2	64	16	48								
	标志设计	2	1	1	32	16	16								
	招贴设计	2	1	1	32	16	16								
	摄影基础	2	2		32	24	8								
	版画创作	2	1	1	32	12	20								
	材料综合设计 I	2	1	1	32	16	16								
	材料综合设计 II	2	1	1	32	16	16								
	抽象绘画表现	2	1	1	32	12	20								
	创新生土设计	3	1	2	64	16	48								
	国画基础	2	1	1	32	12	20								
	摄影实践与创作	2	1	1	32	16	16								
	水彩基础	2	1	1	32	8	24								
	艺用人体解剖	3	1	2	64	16	48								
	油画基础	3	1	2	64	16	48								
	实验绘画	2	1	1	32	16	16								
	纤维艺术入门	2	1	1	32	12	20								
	中国传统纹样	2	1	1	32	16	16								
	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								
	珠宝首饰类产品	3	2	1	64	24	40								
	工艺美术类产品	3	2	1	64	24	40								
	创客实验课 I	2	1	1	48	20	28								
	仿生设计思维与应用	2	1	1	32	12	20								
	专业经典著作阅读	1		1	32	4	28								
	创意饰品设计	2	1	1	32	10	22								
	动态海报设计	2	1	1	32	12	20								
	珐琅工艺画入门	2	1	1	32	16	16								

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分数			课程学时数			建议修读学期、周学时/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
	扎染创意设计	2	1	1	32	16	16								
	雕塑基础	2	1	1	32	10	22								
	风土遗产活化创新实践	2	1	1	32	16	16								
	影像与空间艺术赏析	2	2		32	32									
	传统建筑文化遗产数字活化赏析	2	2		32	32									
	浮雕基础	2	1	1	32	8	24								
	实习与实践	18		18	34周+32	8	34周+24		1		1		1		15
	劳动教育	1		1	32	8	24								2
	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	92	63	2536	1422	1114	21	24	24	24	22	21	2	17

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)及答辩	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

备注：教研活动周于期末考试后进行，学生不需参与。

培养规格实现矩阵图

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	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4
技能必修课	计算机基础						√							√	
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	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	生涯规划-探索与管理			√						√					
技能必修课	创新与创业基础								√		√				
通识必修课	军事理论		√												
通识必修课	大学语文				√			√							
通识必修课	大学生心理健康教育	√		√											
通识必修课	思想道德与法治		√						√						
通识必修课	思想道德与法治实践		√							√					
通识必修课	中国近现代史纲要				√										
通识必修课	中国近现代史纲要实践				√									√	
通识必修课	马克思主义基本原理					√									
通识必修课	马克思主义基本原理实践					√						√			
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	《概论》实践		√												
通识必修课	形势与政策					√									
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	字体版式设计				√			√						√	
专业必修课	图形设计(A)				√			√						√	
专业必修课	数字媒体设计研究					√			√					√	
专业必修课	三维静态设计				√					√		√	√		
专业必修课	视效设计				√					√					√
专业必修课	互动媒介设计				√		√				√				√
专业必修课	创意编程				√					√					√
专业选修课	用户体验设计				√					√					√

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	2. 1	2. 2	2. 3	2. 4	2. 5	3. 1	3. 2	3. 3	3. 4
专业选修课	世界现代艺术史					√		√					√		
专业选修课	世界现代设计史					√		√					√		
专业选修课	中国工艺美术史					√		√					√		
专业选修课	平面设计史					√		√					√		
专业选修课	交互设计史					√		√					√		
专业选修课	世界美术史					√		√					√		
专业选修课	动态影像设计				√		√				√				√
专业选修课	互动装置设计				√		√				√				√
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	游戏艺术与案例分析				√					√					√
专业选修课	虚拟现实与媒体艺术			√			√	√			√				√
专业选修课	游戏引擎设计 II				√		√								√
专业选修课	视频栏目包装设计				√					√	√				√
专业选修课	数字应用与软件设计			√						√	√				√
专业选修课	数字媒介与展示设计			√						√	√				√
专业选修课	虚拟媒体产品创作			√						√	√				√
专业选修课	数字影像拍摄				√					√					√
专业选修课	影视后期剪辑			√						√					√
专业选修课	Maya入门				√		√								√
专业选修课	界面设计				√		√								√
专业选修课	交互原型设计				√		√								√
专业选修课	Maya进阶技术				√		√								√
专业选修课	设计方法与流程				√					√		√			
专业选修课	网站设计与架构					√	√								√
专业选修课	设计中的创造力与创新				√					√		√			
专业选修课	产品设计赏析					√		√				√			
专业选修课	Flash技术与二维动画					√	√								√
专业选修课	大众文化论				√			√	√			√			
专业选修课	电影欣赏与分析					√		√				√			
专业选修课	设计美学					√		√				√			
专业选修课	实验动画欣赏与分析					√		√				√			
专业选修课	文创产品设计案例分析					√		√				√			
专业选修课	艺术精神与修养					√			√			√			
专业选修课	中国民间传统手工艺					√	√					√			
专业选修课	家具设计体验与评价				√			√				√			
专业选修课	Rhino 3D基础					√	√							√	
专业选修课	标志设计				√		√								
专业选修课	招贴设计				√		√								√
专业选修课	摄影基础				√		√								
专业选修课	版画创作				√		√								
专业选修课	材料综合设计 I				√		√								√

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	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4
专业选修课	材料综合设计 II				√		√							√	
专业选修课	抽象绘画表现				√		√							√	
专业选修课	创新生土设计				√		√								√
专业选修课	国画基础				√		√							√	
专业选修课	摄影实践与创作				√		√							√	
专业选修课	水彩基础				√		√								
专业选修课	艺用人体解剖				√		√								√
专业选修课	油画基础				√		√								√
专业选修课	实验绘画				√		√							√	
专业选修课	纤维艺术入门				√		√								
专业选修课	中国传统纹样				√		√						√		
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	珠宝首饰类产品设计				√		√							√	
专业选修课	工艺美术类产品设计												√	√	
专业选修课	创客实验课 I			√						√				√	
专业选修课	仿生设计思维与应用				√							√			
专业选修课	专业经典著作阅读						√					√		√	
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	珐琅工艺画入门				√		√						√	√	
专业选修课	三维高级材质与渲染				√		√				√				√
专业选修课	三维角色建模				√		√				√				√
专业选修课	三维角色动画基础				√		√				√				√
专业选修课	扎染创意设计				√					√		√	√	√	√
专业选修课	浮雕基础	√												√	
专业选修课	雕塑基础														√
专业选修课	风土遗产活化创新实践	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√
专业选修课	影像与空间艺术赏析	√	√	√	√	√				√				√	√
专业选修课	传统建筑文化遗产数字活化赏析				√			√						√	
专业选修课	视觉创意设计	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√	√
专业选修课	游戏元素设计	√		√		√	√	√		√		√	√	√	√
实习与实践	劳动教育	√								√				√	
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)				√	√		√	√			√		√	√