

深圳城市职业学院数字媒体艺术设计专业 三年制高职 2026 级人才培养方案

设计学院

2026 年 5 月

数字媒体艺术设计专业三年制高职 2026 级人才培养方案

一、专业概述

(一) 专业名称: 数字媒体艺术设计

(二) 专业代码: 550103

(三) 入学要求: 中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

(四) 学历层次: 高职专科

(五) 基本修业年限: 三年

二、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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) 或技术领域	职业类证书
文化艺术 (55)	艺术设计 (550103)	88 文化艺 术事业 (文化创意 设计行业)	数字媒体艺术专 业人员 S(2-09-06-07) 动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02) 全媒体运营师 S (4-13-01-05) 电影电视制片人 (2-09-03-01) 电影电视摄影师 (2-09-03-03) 剪辑师 (2-09-03-06) 视觉传达设计人 员(2-09-06-01)	数字艺术交互 设计、数字影 像设计与创 作、美术资源 制作、虚拟现 实内容设计制 作、新媒体艺 术设计与制 作、数字游戏 艺术设计、数 字合成、互动 媒体设计与制 作、动画设计 制作等	商业摄影师 (高级工)、 动画制作员 (高级工)、 ACAA 数字图 像工程师、 Maya 产品专 员、 VR 开发工程师 (初、中、 高级)

三、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展的社会主义现代化建设事业的建设者和接班人。本专业围绕数字创意与艺术设计行业产业重大需求，面向数字媒体、游戏美术、影视媒体、数字动画、交互媒体、移动媒体等职业群，培养扎实掌握本专业知识和技术技能，能从事数字游戏艺术设计、数字影像设计与创作、动画设计制作、数字艺术交互设计、美术资源制作、虚拟现实内容设计制作、新媒体艺术设计与制作、数字合成、互动媒体设计与制作等工作，具备一定的人文素养、科学素养、创新意识、工匠精神和较强的就业创业能力、可持续发展能力与国际视野的复合式、创新型、高技能人才。

四、培养规格

本专业毕业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，强化核心素养养成。总体上须达到以下要求。

（一）思想道德：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、深邃的爱国情感和中华民族自豪感。

（二）社会责任：能够熟练掌握与本专业从事职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，具有可持续发展意识，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。（各专业结合行业具体情况修订编制，对于部分行业可以不体现“绿色生产”等要求）。

（三）科学文化：掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的外语、文献检索、计算机基础、应用文写作等工具性知识以及文学、哲学、法律、思想道德、职业道德、心理健康、艺术、科学等基础知识，具有良好的科学、人文、艺术素养，具备职业生涯规划能力、文字和口头表达能力。

（四）专业知识：具有基本的造型能力，手绘表达能力；掌握本专业的通识性知识，并根据专业方向，掌握数字媒体艺术设计核心知识；具有相应的专业设计基础、策划能力以及职业生涯自我完善能力，掌握相应岗位特有的知识，能够将所学专业知识应用到数字游戏艺术设计、数字影像设计与创作、动画设计制作等工作中。

（五）问题分析：具有设计需求的分析能力、较强的信息收集处理、获取新知识等基本能力，运用系统合理的设计方法产生创新概念，按步骤解决设计问题，达成工作目标。

（六）解决方案：具有一定的设计沟通能力、满足岗位工作需求的文字和口头表达能力、基本的设计提案能力；能熟练使用计算机辅助设计软件开展设计工作，具有较好的审美和创意能力；能独立开展数字媒体艺术设计工作，设计作品注重原创性，具备以人工智能协同设计、互联网大数据及电子信息为核心的创

新型思维能力，具备符合数智设计发展趋势的综合创新设计能力，具有本行业新知识、新技术、新工艺的学习和使用能力。

（七）调查研究：具有综合运用数字媒体、艺术设计等知识对数字艺术创意概况、交互设计、基本技术与执行工艺、设计风格与定位等问题进行调查研究的能力。

（八）团队合作：具有良好的沟通能力、团队合作意识和项目管理知识，能撰写工作总结、展示工作流程和成果。

（九）数字工具：具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术，掌握数字媒体艺术设计领域数字化基本技能。

（十）终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，具备探究学习与职业发展能力。

（十一）身心健康：具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，达到国家大学生体质测试合格标准，养成良好的运动习惯和生活卫生习惯；具备一定的心理调适能力。

（十二）审美能力：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。

（十三）职业素养：具有正确的劳动观念和爱岗敬业的职业精神，必备的职业素养，具有原创精神和创新热情，具备开拓进取的创新意识和精益求精的职业品格。

五、课程设置

本专业课程包括通识教育课程、专业教育课程两大类，并涵盖有关实践教学环节，共 140 学分。课程体系架构如图 1 所示。

通识教育课程		专业教育课程	
通识基础课程	思想道德与法治	专业基础课程	造型创意与表现
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		设计构成
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论		AIGC与创意
	大学英语1		艺术设计史
	大学英语2		设计思维与创新
	信息技术		数字绘画表现
	体育1		三维模型制作
	体育2	专业核心课程	
	体育3		视听语言
	大学生心理健康教育		数字动画设计
	军事理论		数字雕刻
	军事技能		影视摄影
	劳动教育		三维动画设计
	国家安全		影视后期
	形势与政策		数字角色制作
	职业生涯规划		岗位实习（毕业设计）
大学生就业指导			
创新思维训练			
美育			
通识拓展课程	修满8学分的公共选修课程		
产品动态视觉设计			
新媒体短片创作			
智能交互设计			
游戏美术概念设计	数字游戏课程包		
游戏三维作品创作（一）			
游戏三维作品创作（二）			
游戏材质灯光创作			
摄影用光实践	影视制作课程包		
微影像创作实践			
影视广告创作			
剧情短片创作			

图 1 数字媒体艺术设计专业教育课程体系架构

（一）通识教育课程

通识教育课程总学分为 49 学分，包括通识基础课程学分为 41 学分，通识拓展课程学分 8 学分。

1. 通识基础课程

通识基础课程主要开设党和国家有关文件规定的公共基础课程和具有学校特色的校本课程，包括思想道德与法治、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、国家安全、军事理论、军事技能、大学英语、体育、信息技术、美育、大学生心理健康教育、劳动教育、职业生涯规划、大学生就业指导、创新思维训练等，原则上须修满 41 学分。

2. 通识拓展课程

通识拓展课程主要面向全校学生，拓宽知识视野、培育人文素养、训练思维能力、培养审美鉴赏、树立劳动观念、强化创新创业、提升数字素养、了解中华文化、发展个人特长和开发学生潜能等。在学校选修课程备选库中，由学生根据兴趣、需要和爱好自主选修，原则上须修满 8 学分。

（二）专业教育课程

专业教育课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，共 91 学分。

1. 专业基础课程

本专业设置 7 门专业基础课程，共 19.5 学分，全部为必修课程，具体见表 2。

表 2 专业基础课程设置

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	是否为群平台课程
1		造型创意与表现	2.5	48	是
2		设计构成	2.5	48	是
3		AIGC 与创意	1	16	是
4		艺术设计史	1.5	28	是
5		设计思维与创新	2.5	48	否
6		数字绘画表现	4	72	否
7		三维模型制作	5.5	96	否

2. 专业核心课程

本专业设置 8 门专业核心课程，共 55.5 学分，全部为必修课程，具体见表 3。

表 3 专业核心课程设置

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	开课方式 (是否为整周实训)
1		视听语言	4.5	80	是
2		数字动画设计	4.5	80	是
3		数字雕刻	4.5	80	是
4		影视摄影	6.5	120	是
5		三维动画设计	6.5	120	是
6		影视后期	6.5	120	是
7		数字角色制作	6.5	120	是

8		岗位实习（毕业设计）	16	384	是
---	--	------------	----	-----	---

专业核心课程的主要教学内容见表 4。

表 4 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程	典型工作任务描述	主要教学内容
1	视听语言	分析影视作品中的视听语言运用，在创作中灵活运用这些表现叙事结构、人物关系、人物形象等要素。然后按照影视工业标准构建出高质量的影视作品。	1. 了解电影的发展历史，视听语言的基本概念和重要性。 2. 掌握视听语言在影视作品中的使用方法。 3. 使用视听语言的叙事技巧、表现手法和审美特点，将剧本转化为合理的电影画面。 4. 正确使用视觉语言、听觉语言、剪辑语言以及导演思维完成影片的构建。
2	数字动画设计	涉及从前期筹备、角色与场景设计、分镜头制作到原画、动画制作、后期合成与优化，再到宣传发行等多个环节，旨在通过综合运用视觉、技术和创意元素，创作出符合市场需求和观众喜好的动画作品。	1. 本课程主要是培养学生能够以独立或合作的方式制作数字动画短片； 2. 主要学习动画剧本设计、角色造型设计、分镜头设计、背景设计、角色表演动画设计、后期合成等知识内容。
3	数字雕刻	掌握数字雕刻软件的核心操作流程，能够根据设计稿进行高精度模型雕刻，完成三维道具、场景、角色高精度模型的雕刻制作，解决雕刻过程中的质感表现、细节刻画、结构合理性、风格统一性等问题，输出高质量的三维模型资产。	1. 了解高精度模型的行业标准、技术要求和制作规范；掌握主流数字雕刻软件的界面布局与核心操作流程。 2. 分析三维道具模型的材质属性特征，学习高精度细节的制作逻辑与雕刻方法，实现道具质感与细节的精准还原。 3. 了解三维场景从基础建模到高精度细节雕刻的全流程制作，理解石材、木材等建筑资产的材质结构逻辑，独立完成高精度场景模型雕刻。 4. 分析人体解剖结构、毛发造型特征、服饰褶皱规律和装备结构特点，完成高精度三维角色的雕刻制作，掌握角色模型的雕刻技巧与优化方法。
4	影视摄影	按照影视拍摄标准工业流程，依据分镜头脚本，独立完成影片的镜头设计与实拍。能使用正确相机参数，选用适宜设备，逐镜头落实摄像机运动技巧，控制焦点与曝光，保证画面语义清晰、情绪连贯。	1. 使用正确相机参数，完成所需影片的拍摄。 2. 解读剧本情感基调，确定景别、角度、运动方式与光线方案。 3. 选用适宜设备（摄影机、灯光、三脚架、稳定器），按轴线规则布光并调度演员。 4. 逐镜头落实推、拉、摇、移、跟等运动技巧，控制焦点与曝光，保证画面语义清晰、情绪连贯。 5. 整理素材，标注有效镜头，撰写拍摄日志。

5	三维动画设计	分析三维动画作品中的运动规律与镜头语言,在创作中灵活运用这些表现角色的情绪状态、动作性格及简单的叙事逻辑。按照行业标准流程完成一段角色表演或道具运动动画。	1. 了解三维动画的发展历史、应用领域及基本制作流程。 2. 掌握建模、材质、灯光、渲染、动画与特效等核心模块的基本操作。 3. 运用动画运动规律与关键帧技术,完成角色基础动作表现。 4. 使用正确的渲染设置和输出参数,完成符合行业规范的三维动画成片。
6	影视后期	掌握影视后期制作的完整流程,能根据电影、电视剧及影视短片的项目风格与要求,制作符合行业规范的影视后期成品,能够运用影视后期专业软件,独立完成素材整理、剪辑合成、调色校色、特效制作、字幕添加及成片输出的全流程制作。	1. 了解影视后期制作的行业标准、技术要求和项目规范,明确电影、电视剧及影视短片后期制作的核心流程与质量标准。 2. 掌握影视后期素材整理的方法,熟悉素材筛选、分类、归档规范,能根据项目需求完成素材的初步处理与备份。 3. 掌握影视剪辑的核心技巧,精通剪辑逻辑、镜头衔接、节奏把控,能根据剧本与导演意图完成影片粗剪与精剪。 4. 掌握影视调色校色原理与方法,熟悉色彩搭配、色调统一技巧,能运用专业软件完成影片色彩校正与风格化调色。 5. 掌握基础影视特效制作方法,熟悉特效工具使用,能完成简单特效合成、画面修复及细节优化工作。 6. 掌握字幕添加、音频适配的技巧,熟悉字幕规范与音频调节方法,能完成成片的字幕制作与音画同步处理。 7. 掌握影视成片输出的参数设置,熟悉不同播放平台的输出规范,能根据需求完成成片的格式转换与输出交付。
7	数字角色制作	掌握数字角色制作的完整流程,能根据不同角色风格的要求,制作符合项目规范的数字角色资产,能够运用专业软件独立完成角色设计分析、模型创建、UV拆分、贴图绘制、渲染输出的全流程制作。	1. 了解数字角色制作的行业标准、技术要求和项目规范。 2. 掌握Q版角色从分析原画设定、比例解构制作到布线优化的全流程制作方法。 3. 掌握风格化角色的从概念到模型的设计拆解与制作方法,精通夸张比例与轮廓剪影的塑造技巧,熟悉模型布线规范及模型的优化原理。 4. 掌握UV拆分的基本原则、工具使用方法,掌握合理拆分角色UV的技巧,确保贴图利用率和完整性。 5. 掌握PBR材质原理、贴图绘制软件的使用,完成角色的颜色贴图、法线贴图、粗糙度贴图等制作。 6. 掌握角色灯光设置方法、渲染参数调整、渲染输出设置,使用渲染软件制作角色效果展示图。
8	岗位实习(毕业设计)	在影视制作公司、动画公司、游戏美术公司、数字内容企业、文化传媒机构、虚拟现实或数	1. 了解岗位实习管理要求、企业规章制度、职业安全、劳动纪律、保密要求、版权意识、数据安全和职业伦理。 2. 熟悉游戏、动画、影视制作企业的组织结构、岗位

	字展陈项目团队中,结合数字媒体艺术设计专业方向,参与摄影摄像、影视剪辑、后期合成、三维动画、数字雕刻、角色制作、游戏美术、动态图形设计、短视频制作等真实岗位任务。学生在企业导师和校内导师共同指导下完成岗位实习任务、毕业设计作品、设计说明或实践报告,并通过作品展示、项目汇报和答辩体现综合职业能力。岗位实习应作为职业教育实践教学的重要环节,按规定落实岗位实习管理、学生权益保障和三方协议等要求	职责、项目流程、沟通方式、审片机制、修改流程和交付标准。 3. 根据实习岗位完成真实生产任务,如角色建模、数字雕刻、材质绘制、绑定测试、动画制作、摄影摄像、剪辑包装、特效合成、调色输出、短视频制作等。 4. 掌握项目管理基础,包括任务拆解、进度计划、版本管理、素材归档、工作日志、周报汇报、会议沟通和问题反馈。 5. 完成毕业设计选题、调研分析、方案策划、剧本或策划案、分镜头脚本、美术设定、技术路线、制作计划和中期检查。 6. 完成毕业设计作品制作,可选择动画短片、影视短片、游戏角色资产、三维场景、数字雕刻作品、影视后期合成作品、游戏宣传片、虚拟展示作品等方向。 7. 完成毕业设计说明书或实践报告,内容包括项目背景、创意构思、制作流程、技术方法、问题解决、成果展示和反思改进。 8. 完成作品集、Demo Reel、项目展示板、答辩 PPT 和求职材料制作,提升学生从校园项目到职业岗位的衔接能力。 9. 通过企业评价、校内导师评价、过程记录、作品质量、毕业答辩等方式综合考核学生的职业素养、技术能力、审美能力、协作能力和项目交付能力。
--	--	---

3. 专业拓展课程

本专业设置 4 门专业拓展课程,共 16 学分,全部为选修课程,具体见表 5。

表 5 专业拓展课程设置

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	方向或课程包
1		脚本分镜与导演思维	3.5	64	动画设计课程包
2		产品动态视觉设计	3.5	64	
3		新媒体短片创作	4.5	80	
4		智能交互设计	4.5	80	
5		游戏美术概念设计	2	32	数字游戏课程包
6		游戏三维作品创作(一)	3.5	64	

7		游戏三维作品创作(二)	5.5	96	影视制作课程包
8		游戏材质灯光创作	5.5	96	
9		摄影用光实践	3.5	64	
10		微影像创作实践	3.5	64	
11		影视广告创作	4.5	80	
12		剧情短片创作	4.5	80	

(三) 实践教学环节

实践教学主要包括实训(实验)、实习(认识实习、岗位实习和毕业设计)、社会实践等,创新创业实践活动应与专业实践教学有效衔接。实训(实验)在校内实训(实验)室、校外实践教学基地等实施,认识实习、岗位实习、社会实践等在校企共建的生产性实训基地或相关企业完成,按照《职业学校学生实习管理规定》《高等职业学校数字媒体艺术设计专业顶岗实习标准》实施。

各专业可根据技能证书考核等实际情况开设集中实践教学。专业集中实践教学应融入生产性劳动教育内容。

(四) 课程体系对培养规格的支撑度

专业课程体系对培养规格的支撑关系如表6所示。

表6 课程体系对培养规格的支撑关系

课程	培养规格												
	思想道德	社会责任	科学文化	专业知识	问题分析	解决方案	调查研究	团队合作	数字工具	终身学习	身心健康	审美能力	职业素养
思想道德与法治	H	H											H

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H				M		M						
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H	M			M		M						
大学英语				M			M			H			M
信息技术						H			H				
体育								M			H		
大学生心理健康教育	M										H		
军事理论								M			M		
军事技能								M			M		
劳动教育		H						M			M		M
形势与政策	M				M					M			
国家安全		H					M						M
职业生涯规划					M		M						H
大学生就业指导					M		M						
创新思维训练	M		M		H	H				H			M
美育课程包	L										M		
造型创意与表现					M							M	
设计构成				M								M	
AIGC 与创意			M						H				
艺术设计史							L					M	
设计思维与创新				H		M						M	
数字绘画表现		M										M	
三维模型制作						H			H				
视听语言				H					H				
数字动画设计					M	M			H				

数字雕刻		M		H					M				
影视摄影						M			H				
三维动画设计			M			H							
影视后期						M				M			
数字角色制作				H		M		H	H				
岗位实习（毕业设计）						H		H		M			H
脚本分镜与导演思维						M			H			M	
产品动态视效设计					M							M	
新媒体短片创作				M								M	
智能交互设计			M						H				
游戏美术概念设计							L					M	
游戏三维作品创作（一）				H		M						M	
游戏三维作品创作（二）		M										M	
游戏材质灯光创作						H			H				
摄影用光实践				H					H				
微影像创作实践					M							M	
影视广告创作				M								M	
剧情短片创作			M						H				
（上述各规格关联数）	6	4	2	1	6	2	6	5	1	4	5	1	6

注：表中“H”表示支撑度高，“M”表示适中、“L”表示弱。

（五）支撑职业技能证书的课程

专业毕业生应取得的职业技能证书的课程关联表如表 7 所示。

表 7 支撑专业毕业生应取得的职业技能证书的课程表

序号	专业课程	相关教学内容	职业技能证书(可多个课程对应一个证书)	证书知识点覆盖率
1	数字绘画表现	绘画软件的使用:教授学生如何使用不同的绘画软件,如 Photoshop、Illustrator、Procreate 等,让学生了解绘画软件的基本操作和功能。 绘画技巧的训练:包括线条、色彩、构图等技巧的训练,帮助学生更好地掌握数字绘画的技能和创作方法。 数字绘画的应用:让学生了解数字绘画的不同应用场景和技巧,如插画、漫画、动画等,从而为学生提供更多的创作空间和思路。 个性化创作:鼓励学生进行个性化创作,通过实践让学生探索自己的艺术风格和创作思路,从而培养学生的创造力和想象力。	动画制作员 (高级工)	35%
2	数字动画设计	根据动画短片、影视包装、游戏动效、新媒体短视频等项目需求,分析剧本、文案或游戏策划案,完成视觉风格设定、角色与场景元素设计、分镜头脚本绘制、动态预演、二维动画制作、MG 动态图形制作及多平台输出。能够在动画、游戏、影视宣传片等创作中合理运用运动规律、镜头节奏、画面构成、音画关系等方法,完成具有叙事性、审美性和商业传播价值的数字动画作品。	动画制作员 (高级工)	60%
3	视听语言	分析影视作品中的视听语言运用,在创作中灵活运用这些表现叙事结构、人物关系、人物形象等要素。然后按照影视工业标准构建出高质量的影视作品。	商业摄影师 (高级工)	30%
4	影视摄影	根据剧本、导演阐述、分镜头脚本、广告创意或短视频策划,完成影像风格分析、拍摄方案制定、机位设计、镜头调度、灯光布置、现场拍摄、素材记录与数据管理。能够在剧情短片、商业广告、纪录片、短视频、动画参考拍摄、绿幕拍摄和虚拟制片素材采集中,运用摄影造型手段表现叙事节奏、人物关系、空间氛围和视觉风格,为后期剪辑、合成、调色和特效制作提供高质量素材。	商业摄影师 (高级工)	60%

注：相关课程对专业职业技能证书的支撑度不能低于 90%。

六、学时学分安排

总学时为 2682 学时，总学分为 140 学分，每 16~18 学时为 1 学分（集中实践课程每周计 1 学分）。其中，通识基础课程学时占总学时的 29%；实践性教学学时 1725 学时占总学时的 64%，其中岗位实习累计时间为 6 个月；通识拓展课程和专业拓展课程学时占总学时的 16%。具体学时学分分配见表 8。

表 8 学时学分分配表

课程类别		课程性质	学分小计		学时小计		备注
			学分数	占%	学时数	占%	
通识教育课程	通识基础课	必修课	41	29%	798	30%	
	通识拓展课	选修课	8	6%	136	5%	
专业教育课程	专业基础课	必修课	19.5	14%	356	13%	
	专业核心课	必修课	55.5	40%	1104	41%	
	专业拓展课	选修课	16	12%	288	12%	
合 计			140	100%	2682	100%	
其中	课内理论教学				957	36%	
	实践教学环节				1725	64%	
	合计				2682	100%	

七、毕业要求

学生在规定的学习年限内获得人才培养方案规定的学分、职业技能证书且体质健康测试成绩达标，方可毕业，并获得毕业证书。

表 9 毕业要求

课程类型		应修学分	占总学分比例
通识教育课程	通识基础课程	41.0	29%
	通识拓展课程	8.0	6%
专业教育课程	专业基础课程	19.5	14%
	专业核心课程	55.5	40%
	专业拓展课程	16.0	11%
合计		140.0	100%

八、教学基本条件

（一）教学团队

1. 团队结构

本专业教学团队现有 24 名专任教师。学生数与专任教师数比例 18:1，专业课专任教师中“双师型”教师比例 63%。专任教师中，具有研究生学位教师占比达到 33%，其中博士学位教师占比达到 13%；具有高级职称的教师占比达到 4%，其中具有正高职称的教师占比达到 8%；具有海外留学或研修经历的教师占比达到 26%；教师年龄结构优化，青年教师（40 周岁以下）占比为 33%。行业导师达专兼职教师总数的 25%。

2. 专业带头人

专业带头人徐伟雄，现为深圳城市职业学院设计学院院长，二级正高教授，高级技师，毕业于广州美术学院，是国家教育部职业院校艺术设计专业教学指导委员会数字媒体与动漫分专业

委员会委员、全国模范教师、全国职业教育先进个人、深圳市高层次领军人才、深圳市设计与艺术联盟副主席、国务院政府特殊津贴专家、WorldSkills 世界技能大赛平面设计技术项目中国专家组组长、世界技能大赛中国（广州）研究中心学术指导委员会委员、国家人社部首批技工教育和职业培训教学指导委员会委员及创意设计分委员会主任，领衔国家级“徐伟雄技能大师工作室”。

3. 专任教师

专业现有 24 名专任教师，其中 1 人获得全国模范教师、全国职业教育先进个人称号；1 人获得“全国轻工技术能手”称号；1 人获得“鹏城工匠”称号；1 名市精品课程负责人和 2 名深圳市优秀教师；1 人获得“光华龙腾奖·深圳市设计业十大杰出青年”称号；2 人获得“深圳市五一劳动奖章”；2 人获得“深圳市技术能手”称号。专业教师获得红点奖、iF 设计奖等国内外权威奖项近百项，拥有多年行业企业工作经验、项目实操经验。

4. 兼职教师

专业现聘有兼职教师 8 名，均是产业、行业、经济、社会一线的专家或技术人员，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，经专业或学校选聘，能开展专业实习/实训课程教学以及专业人才培养合作等。

（二）实践教学条件

1. 校内实训室

根据专业教育课程体系的实践教学需要，配置以下实训（实验）室，数字艺术与科技创新中心、智能产品设计工坊、AI 辅助数字媒体艺术设计示范教室、多媒体创意实训室、影像车间、视听室、沉浸式五折屏数字艺术体验馆等，实训经费充足。

2. 校外实践教学基地

根据专业教育课程体系的实践教学需要，专业与深圳盈天下视觉科技有限公司、深圳格物互动文化传播有限公司、北京乾像时空数字科技有限公司等企业建立了数字媒体艺术设计校外实践教学基地，能满足游戏、动画、影视、艺术设计、人工智能协同设计等课程的实践教学需要。

3. 实习基地

根据专业人才培养需要，专业与知名企业建立了 3 个稳定的校外实习基地，可以满足专业学生的校外实习需要，满足数字娱乐设计师、游戏设计师、动画设计师、影视编辑、摄影师等相关实习岗位，涵盖当前数字创意行业发展的基本要求，如深圳盈天下视觉科技有限公司、深圳格物互动文化传播有限公司、北京乾像时空数字科技有限公司等。

（三）教学资源

1. 教材选用

专业在《教育部关于印发〈中小学教材管理办法〉〈职业院校教材管理办法〉和〈普通高等学校教材管理办法〉的通知》（教

材〔2019〕3号）的指导下，优先选用职业教育国家和省级近期（如十四五）规划教材。按照专业人才培养需要，结合课程教学标准、岗位实习标准等要求，补充编写具有专业特色的校本教材，并探索与行业企业合作开发各类新形态教材，如活页式、指导手册、数字式等。目前，本专业计划编写国家级职业教育规划教材、编写全国职业技术学院艺术设计专业教材。

2. 图书文献

学校图书馆、二级学院、专业配备了充足的图书文献和教辅资料，能满足专业人才培养需要。专业类图书文献主要包括：专业相关行业的政策法规、职业标准，相关手册及工具书籍等，专业相关的技术、方法、操作规范以及实务案例类图书等，百种以上与专业相关的中外文期刊。专业方面的数据库、文库等电子图书资料等。

3. 数字教学资源

目前，专业建有“能学、辅教”的专业教学资源库国家级1个、省级2个、校级5个；在线开放课程5门。能涵盖专业人才培养所需的内容、覆盖专业基本知识点和技能点，颗粒化程度较高、表现形式恰当，能够支撑专业课程的线上线下教学需要的基本资源；引入了企业标准，建设针对产业发展需要和用户个性化需求的特色性、前瞻性资源；具有专业培训资源，能服务专业相关的社会学习者的技术技能培训；开发了符合专业职业技能等级证书所需的培训资源和课程，支持学习者获取职业技能等级证

书；开发文本类、演示文稿类、图形（图像）类、音频类、视频类、动画类和虚拟仿真类等多样化优质资源，资源总量达到 10 万条。

4. 信息化教学

专业大力推进基于 AI 的教学方法与手段转型。以学习者为中心，构建自主、泛在、个性化学习的教学模式；以翻转课堂等教学方式，开展线上线下相结合的教学，积极探索虚拟仿真实实践教学。致力于构建以教学环境为保障、教学资源为基础、教学平台为支撑、教学模式为核心、标准规范为准则、信息素养为手段的教育信息化新业态。利用丰富的数字化教学资源库和集智慧教学、智能管理功能的新型多媒体教室，有效应用现代信息技术进行模拟教学，实现工作过程系统化的项目教学。

九、质量保证

（一）过程监控

学校成立校院二级互动的质量保证中心，各二级学院成立质量保证小组，确保专业人才培养质量。建立以专业人才培养为核心的入口、出口闭环的质量保证体系，以课堂教学质量信息采集、教学评价、毕业生及用人单位的信息反馈等方式，实时更新专业人才培养方案、教学资源等。以规范的日常教学运行与管理，采取巡课、听课、评教、评学等制度，动态监测各教学环节，持续提升教学质量和人才培养质量。

（二）诊断与改进机制

加强专业对产业、行业、经济、社会发展持续调研，确保人才培养与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接。专业定期开展教育教学研究和教师培训，持续提升专业教师创新教学方法与手段的能力。利用大数据和 AI 技术，加强学生学习成效的分析，为教与学提供精准的个性化服务，持续提升教与学的成效。

（三）建立集中备课制度

专业教研室建立集中备课制度，定期开展教研活动，参加影响力大的研讨会议，持续完善专业课程教学标准，提高专业教学的有效性。

（四）毕业生跟踪调研

建立毕业生跟踪反馈机制，了解用人单位对毕业生的思想品德、专业知识、业务能力和工作业绩等方面的总体评价和要求，听取毕业生对教学环境、专业课程设置和教育教学内容、教学方式、考核方法、实践技能培养等方面的意见和建议，建立反馈渠道和评价制度，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，为教学改革提供依据。

（五）第三方评价

建立第三方评价机制。通过第三方评价、用人单位评价、毕业生评价等方式，全面掌握专业人才培养过程中存在的问题，采取针对性措施，持续提高专业人才培养质量。

十、教学进度安排

见附件 1。

十一、研制团队

人才培养方案的研制团队见表 10。

表 10 研制团队

姓名	工作单位	职称/职务
杨勇	深圳城市职业学院	工程师/设计学院数字媒体艺术设计专业教研室主任
徐伟雄	深圳城市职业学院	二级正高教授/设计学院院长
冷国军	深圳城市职业学院	高级讲师/设计学院副院长
温昊	深圳城市职业学院	高级讲师/设计学院游戏设计专业主任
梁雪	深圳城市职业学院	讲师（中级）/设计学院动画设计专业主任
周全	深圳城市职业学院	讲师（中级）/设计学院影视制作专业主任
雷鸣	广州美术学院	二级正高/视觉艺术设计学院副书记
黄江枫	深圳盈天下视觉科技有限公司	设计总监

二级学院负责人签字：_____、_____

附件 1

三年制高职 2026 级数字媒体艺术设计专业课程教学安排一览表

课程类别与性质		序号	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实践学时	学周	周学时	学期课堂教学周数、周学时					
											一 (14)	二 (18)	三 (18)	四 (18)	五 (18)	六(16)
通识教育课程	通识基础课程（必修课）	1		思想道德与法治	3	48	40	8	12	4	4					
		2		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	26	6	16	2		2				
		3		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	42	6	12	4		4				
		4		大学英语 1	3.5	56	48	8	14	4	4					
		5		大学英语 2	4.5	72	66	6	18	4		4				
		6		信息技术	3	48	16	32	12	4		4				
		7		体育 1	1.5	28	4	24	14	2	2					
		8		体育 2	2	34	4	30	17	2		2				
		9		体育 3	2	34	4	30	17	2			2			
		10		体质健康 1	0	4	0	4	-	-	(4)					
		11		体质健康 2	0	4	0	4	-	-			(4)			

		12		体质健康 3	0	4	0	4	-	-					(4)	
		13		体质健康	0.5	0	0	0	-	-						
		14		大学生心理健康教育	2	32	22	10	-	-	2					
		15		军事理论	2	36	36	0	-	-	(36)					
		16		军事技能	2	112	0	112	2	56	(112)					
		17		劳动教育	1	16	8	8	-	-	(16)					
		18		美育	2	36	18	18	-	-		(36)				
		19		国家安全	1	16	8	8	-	-		(16)				
		20		形势与政策 1	0	8	8	0	-	-	(8)					
		21		形势与政策 2	0	8	8	0	-	-		(8)				
		22		形势与政策 3	0	8	8	0	-	-			(8)			
		23		形势与政策 4	0	8	8	0	-	-				(8)		
		24		形势与政策 5	0	8	8	0	-	-					(8)	
		25		形势与政策 6	0	8	8	0	-	-						(8)
		26		形势与政策	1	0	0	0	-	-						
		27		职业生涯规划	1	18	8	10	9	2	2					
		28		大学生就业指导	1	16	6	10	8	2					2	

		29		创新思维训练	3	56	20	36	14	4	4					
		小 计			41	798	424	374	—	36	18	16	2	0	2	0
	通识拓展课程 (选修课)	通识拓展课程（公共选修课）由教务处统筹，在第二至第五学期的周二下午、晚上时段开设，应修满 8 学分。实践课时占比按指导性意见最低要求计。														
		小计（应修最低学分）			8	136	68	68	17	8						
专业教育课程	专业基础课程 (必修课)	1		造型创意与表现	2.5	48	18	30	6	8	8					
		2		设计构成	2.5	48	18	30	6	8	8					
		3		AIGC 与创意	1	16	6	10	2	8	8					
		4		艺术设计史	1.5	28	28	0	14	2	2					
		5		设计思维与创新	2.5	48	14	34	4	12		12				
		6		数字绘画表现	4	72	22	50	6	12		12				
		7		三维模型制作	5.5	96	29	67	8	12		12				
		小计（应修最低学分）			19.5	356	135	221	—	62	10	12	0	0	0	0
	专业核心课程 (必修课)	1		视听语言	4.5	80	24	56	4	20			20			
		2		数字动画设计	4.5	80	24	56	4	20			20			
		3		数字雕刻	4.5	80	24	56	4	20			20			
		4		影视摄影	6.5	120	36	84	6	20			20			
		5		三维动画设计	6.5	120	36	84	6	20				20		

		6		影视后期	6.5	120	36	84	6	20				20		
		7		数字角色制作	6.5	120	36	84	6	20				20		
		8		岗位实习（毕业设计）	16	384	0	384	16	24						24
		小计（应修最低学分）			55.5	1104	216	888	-	164				20	20	
	专业拓展课程 （选修课）	1		专业拓展课建议按专业方向或课程组（课程包）方式开设，由学生自主选择课程包修读、集中在第五学期开设，共16学分。实践课时占比按指导性意见最低要求计。												
小计（应修最低学分）			16	288	114	174	18	16						16		
		合计			140.0	2682	957	1725		286	28	28	22	20	18	24
注：“-”代表不按学周授课，以学期授课计划为准；“（）”代表学期总学时，非周学时；“/”代表或，第一学期部分学院授课，第二学期部分学院授课。																