

广州南方学院 2024 年入学本科生人才培养方案

艺术设计学院

目录

公共艺术专业	1
公共艺术专业（专升本）	26
艺术设计学专业	34
艺术设计学专业（专升本）	58
数字媒体艺术专业	65
数字媒体艺术专业（专升本）	90
数字媒体技术专业	96
数字媒体技术专业（专升本）	119

公共艺术专业

一、专业名称、代码和学制

(一) 专业名称(中英文): 公共艺术 Public Art

(二) 专业代码: 130506

(三) 学制: 四年

二、培养目标

本专业以培养德智体美劳全面发展的设计人才和社会主义接班人,坚持以德育人的培养理念,以社会经济发展与文化建设发展为专业定位,适应国家区域适应性发展方针的新要求作为专业设置目标。立足广州面向粤港澳大湾区,从行业出发,推行与地区发展需要的,多维度、跨学科应用的公共艺术课程体系构建核心特色培养新方向,扎实专业基础,充分融合数字应用技术相结合,培养能够整合数字科技、当代设计、地域文化交叉的实用化、品牌化、个性化的“为公众而设计的艺术设计人才”。着力推行两段式人才培养结构,以“课程制”的方式在教学上规范化、学理化,以“课题课程群制”通过核心技能掌握和专业领域拓展相辅相成,在项目制教学过程中解决实际问题,培养学生的综合能力与纵深能力。进一步推导出沉浸式叙事设计、新艺术产品设计、Art Tech 公共创意艺术、应用艺术与空间设计四个满足产业需求,同时具有适度超越性的特色品牌化的教学体系,打造以数字公共艺术与空间展示体验设计核心专业特色,立足学生未来职业发展规划明晰本专业在未来五年的发展定位,发挥灵活应对不同公共空间和社区环境的需求,并能够实现艺术、设计与创意交叉融合的策划、创作和推广,具备运营思维与创新精神,符合多元媒介和公共空间环境下的人才培养要求。毕业生能够在各类数字时代背景下的艺术服务机构、设计咨询管理服务公司、文化传播公司、全媒体策划公司、展览展示公司、政府文化部门、会展公司、艺术品软装公司、学校和教育机构等从事空间设计师、软装设计师、装置艺术设计师、会展品牌与展示策划、跨媒体艺术设计师、文化项目策划、城市公共空间设计师、社区艺术活动组织、艺术教育、文化创意资源挖掘、地域文化保育等工作的创新型、应用型、复合型人才。

培养目标体现了对学生毕业5年后职业能力的预期,该培养目标可进一步细化为以下5个方面:

目标1: 具有较高的专业技能与艺术素养,能够适应数字科技与空间艺术融合技术的发展,综合应用公共艺术专业知识和专业技能,对各类公共空间设计与展示的相关问题提供系统性解决方案;

目标2: 具有独立设计与创新实践研究能力;能够跟踪行业先进技术,利用数字化、人工智能(AI)等现代工具从事沉浸式体验设计、跨媒介艺术与科技融合设计、空间应用艺术创作、3D数字技术艺术产品设计等;

目标3: 拥有健康身心,遵守职业道德。具有社会责任感,能够在虚拟与现实公共艺术实践中综合考虑法律、环境与可持续发展等因素影响,坚持公众利益优先的原则;

目标4: 具有团队意识和管理知识,能够在多学科团队或跨文化环境中进行有效沟通和交流;

目标5: 具有自主学习和终身学习意识,能够通过持续学习,不断提升专业能力以适应行业发展。

三、毕业要求

根据上述培养目标，本专业毕业生必须满足如下 10 条毕业要求：

毕业要求 1：道德修养：积极树立并践行社会主义核心价值观，增进对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。遵纪守法，有良好的生活作风，不断提高自身的思想道德素质。

毕业要求 2：职业认同：以立德树人为己任，认同设计工作者的职业意义和专业性，具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观，具有人文底蕴和科学精神。

毕业要求 3：基本技能：掌握公共空间艺术与公共环境设计在数字迭代技术发展下多元化设计、运营与内容生产，熟练运用新媒体语言、设计管理、交叉技术应用等跨媒体实验互动技术进行设计，运用 AI 技术、数字生成技术进行媒介创作与设计，能够掌握专业核心专业设计软件。

毕业要求 4：综合运用：有较强的宏观流程思维与微观设计循环项目原型设计观，能够具有一定的项目设计管理能力。能对空间设计与改造、展示展览策划、综合材料艺术与科技融合、艺术装置与交互产品等领域进行完整的创意设计活动。

毕业要求 5：交流传播：具备项目管理的基本技能能够独立策划和管理公共艺术项目；具有团队合作精神，有效沟通和协调能够参与和带领完成较复杂的公共艺术项目；能够从概念到执行，全方位完成设计与实现；设计和实施能够吸引公众参与和互动，建立与公众的互动与交流。

毕业要求 6：跨界能力：不断探索新的设计表达方式，突破传统艺术创作的限制，并运用现代科技手段提升作品的科技含量和互动性，与其他学科合作促进作品的跨界融合和创新发展。在创作中融合多元文化元素，提高作品的多样性和包容性，从而增强其文化内涵和社会意义。

毕业要求 7：创新能力：在概念、材料、技术、空间融合、社会互动、问题解决以及跨学科融合等方面进行创造性思考和实践，以创作出既具有艺术性又能与公共空间和观众产生共鸣的作品。

毕业要求 8：项目管理：具备项目规划、团队领导、资源管理、风险控制、沟通协调和问题解决的综合技能，以确保项目顺利进行并达成目标。

毕业要求 9：团队协作：能够促进团队成员间的沟通与信任，合理分工，有效解决冲突，灵活适应变化，并共同分享项目的成功与成果。

毕业要求 10：国际视野：具备对全球艺术趋势的理解、跨文化交流的能力以及对不同文化背景下艺术创作的敏感性和适应性。一句话概括：公共艺术专业中的国际视野要求学生能够洞察全球艺术动态，促进多元文化的交流与融合，以创作出具有国际影响力的艺术作品。

四、毕业要求对培养目标的支撑关系矩阵

“培养目标—毕业要求”关联矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1	√				
毕业要求 2		√			
毕业要求 3					√
毕业要求 4			√		

毕业要求 5				√	
毕业要求 6		√			
毕业要求 7			√		
毕业要求 8				√	
毕业要求 9					√
毕业要求 10	√				

注：矩阵图中毕业要求与培养目标支撑对应关系的框内打“√”。

五、专业核心课程

公共空间设计、公共艺术概论、公共景观设计、装置艺术创作、公共设施设计、公共壁饰设计、计算机辅助设计(CAD)、公共实验艺术、空间改造与表达、公共符号与视觉传达设计、会展设计、公共雕塑设计、公共艺术综合实训等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业 总学 分	公共教育							专业教育					
	公共必修					公共选修		专业必修					专业选修
	大 学 英 语 课	大 学 体 育 课	思 政 必 修 课	通 识 必 修 课	劳 动 教 育 课	美育限 定性选 修课	校级公选 课和学术 报告型公 选课	专 业 核 心 课	专 业 方 向 课	专 业 实 习	就业指 导(理论 与实践)	毕业论 文/设 计	专 业 选 修 课
150	12	4	18	11	2	0	6	30	25	3	2	4	33

备注：1. 该学分结构表显示了本专业学生毕业的最低修读总学分要求和各类课程下的最低修读学分组成。2. 艺术类专业美育限定性选修课学分可不填写。3. 毕业总学分最低要求为：经管类、文学类（含外语类）、艺术类专业总学分 150，理工类专业总学分 156，医学类专业总学分 160（护理类专业总学分 165）。4. 校级公选课（即通识选修课）。

（一）毕业条件

学生申请以公共艺术专业毕业，须符合以下全部条件后，才准予毕业，并发给毕业证书：

1. 在学院允许的学习年限内，即 3~7 年。

2. 取得公共艺术专业规定的最低毕业总学分 150 学分，其中：

公共必修课 47 学分；公共选修课 6 学分；专业必修课 64 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 33 学分。

（二）获得学位

普通全日制本科生在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课、公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

七、课程体系与毕业要求支撑关系矩阵

“课程体系—毕业要求”支撑关系矩阵

序号	课程性质	课程名称	毕业要求									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	交流传播	跨界能力	创新能力	项目管理	团队协作	国际视野
1	公共必修	大学英语（一）					√					√
2		大学英语（二）					√					√
3		大学英语（三）					√					√
4		大学英语（四）					√					√
5		体育（一）	√		√							
6		体育（二）	√		√							
7		体育（三）	√		√							
8		体育（四）	√		√							
9		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√	√								
10		思想道德与法治	√	√								
11		中国近现代史纲要	√	√								
12		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√								
13		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	√	√								
14		马克思主义基本原理	√	√								
15		形势与政策	√	√								
16		国家安全教育	√	√								
17		“四史”-《中国共产党党史》、《社会主义发展史》、《改革开放史》、《新中国史》	√	√								
18		人文涵养（选修一门）	√	√								
19		全球史观（选修一门）	√	√								
20		科学思维（选修一门）	√	√								

序号	课程性质	课程名称	毕业要求									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	交流传播	跨界能力	创新能力	项目管理	团队协作	国际视野
21		跨界创新 (选修一门)	√	√								
22		大学生心理健康教育	√	√								
23		军事理论	√	√								
24		创业基础（理论）				√			√	√		
25		创业基础（实践）				√			√	√		
26		劳动教育	√	√								
27	公共选修	美育限定性选修课	√	√								
28		校级公选课和学术报告型公选课		√				√				
29	专业必修课	艺术概论			√			√				
30		计算机辅助设计			√	√						
31		设计思维与方法			√	√						
32		造型基础一			√	√						
33		设计心理学		√	√							
34		设计表现			√	√						
35		造型基础二			√	√						
36		中外设计史		√	√							
37		公共空间设计			√	√						
38		公共艺术概论			√							
39		公共景观设计		√	√							
40		装置艺术创作			√	√		√				
41		公共设施设计			√	√	√					
42		公共壁饰设计			√	√						
43		计算机辅助设计（CAD）			√	√						
44		公共实验艺术			√	√	√					
45		空间改造与表达			√	√						
46		公共符号与视觉传达设计			√	√						
47		会展设计			√	√	√					

序号	课程性质	课程名称	毕业要求									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	交流传播	跨界能力	创新能力	项目管理	团队协作	国际视野
48		公共雕塑设计			√	√						
49		公共艺术综合实训			√		√	√				
50		专业实习				√		√	√			
51		就业指导（理论+实践）		√						√	√	
52		毕业论文/设计				√		√		√		
53	专业选修课	公共艺术数据可视化			√	√						
54		计算机辅助设计（Sketchup、Vray 渲染）		√	√	√						
55		装饰与材料设计			√	√						
56		设计（施工）制图			√	√	√					
57		室内外陈设艺术品创作设计		√	√							
58		科学制图技术		√	√							
59		计算机辅助设计（Rhino、Vray 渲染）			√	√			√	√		
60		复合媒材应用			√	√	√					
61		景观图面表现法			√	√	√					
62		建筑沙盘模型制作实训		√	√						√	
63		家装空间设计			√			√				
64		陶瓷手工艺设计			√	√	√					
65		影像雕塑设计				√		√				
66		壁画创作		√	√					√		
67		传统工艺技法研究			√	√						
68		商业空间设计			√	√		√				
69		设计项目管理				√	√					
70		艺术疗愈与感知心理学				√	√			√		
71		公共艺术排版设计			√	√						√
72		空间叙事设计				√	√	√				
73		跨媒体公共艺术		√		√		√	√			
74		数字虚拟空间设计				√	√	√				

序号	课程性质	课程名称	毕业要求									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	交流传播	跨界能力	创新能力	项目管理	团队协作	国际视野
75		文创产品开发与设计				√		√		√		
76		新艺术应用场景设计				√		√				√

注：矩阵图中课程体系与毕业要求支撑对应关系的框内打“√”。

八、课程计划进程表

请详见表一。

九、各学期学分分配表

请详见表二。

十、理论、实践教学学时占比一览表

请详见表三。

十一、三实课程教学环节一览表

请详见表四。

十二、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见表五。

（一）辅修专业

辅修专业是指非本专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的 50 学分，其中必修课 34 学分，选修课 16 学分，可以取得公共艺术专业的辅修毕业资格。

公共艺术专业辅修专业人才培养方案详见分表一。

（二）辅修专业学位

辅修专业学位规定，学生原主修专业与计划进行辅修专业学位的专业不能属于同一学科门类。在此前提下，非本学科门类专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的 60 学分，其中核心课为 15 分，方向课 15 学分，毕业设计 4 学分，专业选修 26 学分，且符合两个专业要求的学位授予条件，在取得主修专业学士学位的同时，可同时取得艺术学学士学位。

公共艺术专业辅修专业学位人才培养方案详见分表二。

表一

课程计划进程表

课程性质	学分修读要求	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修课	大学英语	大学英语（一）	College English I	3	54	54	0	3							
		大学英语（二）	College English II	3	54	54	0		3						
		大学英语（三）	College English III	3	54	54	0			3					
		大学英语（四）	College English IV	3	54	54	0				3				
	大学体育	体育（一）	Physical Education (1)	1	36	4	32	1							
		体育（二）	Physical Education (2)	1	36	4	32		1						
		体育（三）	Physical Education (3)	1	36	4	32			1					
		体育（四）	Physical Education (4)	1	36	4	32				1				
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Introduction to Xi Jinping's Socialist Thought with Chinese Characteristics for a New Era	3	54	54	0			3					

思政必修	中国近现代史纲要	Survey of Chinese Modern History	3	54	54	0			3						
	马克思主义基本原理	Basic Principles of Marxism	3	54	54	0					3				
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought	2	36	36	0					2				
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought(P practice)	1	20	0	20					1				
	思想道德与法治	Ideological Morality and Rule of Law	3	54	54	0	3								
	形势与政策	Situation and Policy	2	36	36	0					2				
	国家安全教育	National Security Education	1	18	18	0	1								

			人文涵养 (选修一门)	Humanistic cultivation (Elective course)	1	18	18	0	1							
			全球史观 (选修一门)	Global History (Elective course)	1	18	18	0		1						
	通 识 必 修		科学思维 (选修一门)	Scientific Thinking (Elective course)	1	18	18	0			1					
			跨界创新 (选修一门)	Cross Disciplinary Innovation (Elective course)	1	18	18	0				1				
			大学生心理健康教育	Mental health education of College Students	2	36	36	0		2						
			军事理论	Military theory	2	36	36	0	2							
			创业基础 (理论)	Foundatio n of Establishi ng a business (Theory)	1	18	18	0		1						
			创业基础 (实践)	Foundatio n of Establishi ng a Business(Practice)	2	40	0	40			2					
			劳动教育	Labour Education	2	36	36	0				2				
		劳动 教育 课														

公共必修学分（学时）合计					47	924	736	188	10	9	13	7	8	0	0	0
公共选修	美育限定性选修课	美育限定性选修课须修读满 0 学分														
	校级公选课和学术报告型公选课	校级公选课和学术报告型公选课须修读须满 6 学分														
	公共选修学分（学时）合计				6/5 31	108/ 9632	77/6 856	31/2 776								
专业必修	专业核心课	30	艺术概论	Introducti on to art	2	36	36	0	2							
			计算机辅助设计	Computer Aided Design	3	60	0	60	3							
			设计思维 与方法	Design Thinking and Methods	2	36	36	0	2							
			造型基础 一	Plastic Art Training 1	3	60	0	60	3							
			设计心理 学	Design psycholog y	2	36	36	0		2						
			设计表现	Design performan ce	3	60	0	60		3						

		造型基础二	Plastic Art Training 2	2	36	36	0		2						
		中外设计史	A history of Chinese and foreign design	2	36	36	0		2						
		公共空间设计	Public space design	3	60	0	60			3					
		公共艺术概论	Introduction to Public Art	2	36	36	0			2					
		公共景观设计	Public landscape design	3	60	0	60			3					
		装置艺术创作	Installation art creation	3	60	0	60				3				
	专业核心课学分（学时）合计			30	580	240	340	10	9	8	3	0	0	0	0
	专业方向课	25	公共设施设计	Public facility design	3	60	30	30							
			公共壁饰设计	Public mural design	3	60	20	40							
			计算机辅助设计（CAD）	Computer aided design (CAD)	3	40	20	20							
			公共实验艺术	Public Experimental Art	3	60	20	40							
			空间改造与表达	Spatial reconstruction and expression	3	60	30	30							
			公共符号与视觉传达设计	Public symbols and visual communication design	2	40	20	20							

		会展设计	exhibition design	3	60	30	30								
		公共雕塑设计	Public sculpture design	3	60	20	40								
		公共艺术综合实训	Public space comprehensive training	3	60	20	40								
专业方向课学分（学时）合计				25	500	210	290	0	0	0	8	8	6	3	0
专业实习	3	专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
就业指导（理论与实践）	2	就业指导（理论+实践）	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40					2			
毕业论文/设计	4	毕业论文/设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
专业必修学分（学时）合计				64	1260	450	810	10	9	8	11	10	7	3	7
专业选修课	专业选修课	4	管理学基础(指定选修课)	Fundamentals of Management	2	36	24	12		2					
		4	大学人文基础(指定选修课)	College Humanities Foundation (Designat	2	36	36	0	2						

			ed Electives)												
专业指选课学分（学时）合计				4	72	60	12	0	2	2	0	0	0	0	0
专 业 任 选 课	29	公共艺术 数据可视化	Public of city urban Design	2	40	20	20			2					
		计算机辅 助设计 (Sketch up、Vray 渲染)	Computer Aided Design (Sketchu p and Vray)	2	40	20	20			2					
		装饰与材 料设计	Decorativ e and Material Design	2	40	10	30			2					
		设计（施 工）制图	Advanced design (constructi on) drawing	2	40	10	30			2					
		室内外陈 设艺术品 创作设计	Creation and design of interior and exterior furnishing s	2	40	20	20				2				
		科学制图 技术	Technques for Scientific drawing	3	60	20	40				3				
		计算机辅 助设计 (Rhino、 Vray 渲 染)	Computer aided design (Rhino and Vray)	2	40	20	20				2				
		复合媒材 应用	Composit e media applicatio ns	3	60	20	40				3				

景观图面 表现法	Landscape Drawing expression Methods	1	20	10	10				1				
建筑沙盘 模型制作 实训	Building Model Making	3	60	20	40					3			
家装空间 设计	Home decoration space design	3	60	20	40					3			
陶瓷手工 工艺设计	Ceramic Handicraft Design	3	60	20	40					3			
影像雕塑 设计	Video Sculpture Design	3	60	20	40					3			
壁画创作	Mural creation	3	60	20	40					3			
传统工艺 技法研究	Study on traditional technolog y	2	40	20	20						2		
商业空间 设计	Commerci al space design	3	60	0	60						3		
设计项目 管理	Design Project Managem ent	2	40	20	20						2		
艺术疗愈 与感知心 理学	The Intersectio n of Art Therapy and Perception Psycholog y	3	60	0	60						3		
公共艺术 排版设计	Public Art and Typograp hy Visual Communi cation Design	1	20	10	10						1		

		空间叙事设计	Spatial Narrative Design	3	60	20	40						3		
		跨媒体公共艺术	Intermedi-ality of public art	3	60	20	40							3	
		数字虚拟空间设计	Digital Virtual Space Design	3	60	20	40							3	
		文创产品开发与设计	Cultural and creative product developm-ent and design	2	40	20	20							2	
		新艺术应用场景设计	New Art Applicatio-ns Scenario Design	2	40	20	20							2	
	专业任选课学分（学时）合计			58	1160	420	740	0	0	8	11	15	14	10	0
	专业选修学分（学时）合计			33/62	656/1232	256/480	400/752	0	2	10	11	15	14	10	0

表二

各学期学分分配表

课程类别	课程性质	总学分	总学时	学分与学期分配							
				一	二	三	四	五	六	七	八
公共教育	必修课	47	924	10	9	13	7	8	0	0	0
	选修课	6	108	2	2	2	0	0	0	0	0
专业教育	必修课	64	1260	10	9	8	11	10	6	3	7
	选修课	33	656	0	2	6	4	9	7	5	0
总计		150	2948	22	22	29	25	27	13	8	7
特别说明		公共艺术专业实习学期为第（8）学期，除第八学期外，每学期修读的各类课程总学分上限为（29）学分。									

表三

理论、实践教学学时占比一览表

课程	课程	总学分	总学时	占总学时	学时分配及占比
----	----	-----	-----	------	---------

类别	性质			比例	理论学时	占该课程类别学时(或总学时)比例	实践学时	占该课程类别学时(或总学时)比例
公共教育	公共必修课	47	924	31.34%	736	71.32%	188	18.22%
	公共选修课	6	108	3.66%	77	7.46%	31	3.00%
	合计	53	1032	35.01%	813	78.78%	219	21.22%
专业教育	专业必修课	64	1260	42.74%	450	23.49%	810	42.28%
	专业选修课	33	656	22.25%	256	13.36%	400	20.88%
	合计	97	1916	64.99%	706	36.85%	1210	63.15%
总计		150	2848	100.00%	1519	51.53%	1429	48.47%

表四

三实课程教学环节一览表

课程/实践项目名称	性质	学期	学分	总学时	集中性实践环节周数	内容	备注
计算机辅助设计	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
造型基础一	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
设计表现	专业核心课	2	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
造型基础二	专业核心课	2	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
公共空间设计	专业核心课	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
公共景观设计	专业核心课	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
计算机辅助设计(CAD)	专业核心课	4	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
装置艺术创作	专业核心课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	

公共设施设计	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共壁饰设计	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共符号与视觉传达设计	专业方向课	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共实验艺术	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
空间改造与表达	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
会展设计	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共雕塑设计	专业方向课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共艺术综合实训	专业方向课	7	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共艺术数据可视化	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
计算机辅助设计 (Sketchup、Vray 渲染)	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
装饰与材料设计	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
设计(施工)制图	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
室内外陈设艺术品创作设计	专业任选课	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
科学制图技术	专业任选课	4	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
计算机辅助设计(Rhino、	专业任选	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	

Vray 渲染)	课						
复合媒材应用	专业 任选 课	4	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
景观图面表现法	专业 任选 课	4	1	20	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
建筑沙盘模型制作实训	专业 任选 课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
家装空间设计	专业 任选 课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
陶瓷手工艺设计	专业 任选 课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
影像雕塑设计	专业 任选 课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
壁画创作	专业 任选 课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
传统工艺技法研究	专业 任选 课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
商业空间设计	专业 任选 课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
设计项目管理	专业 任选 课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
艺术疗愈与感知心理学	专业 任选 课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
公共艺术排版设计	专业 任选 课	6	1	20	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
空间叙事设计	专业 任选 课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
跨媒体公共艺术	专业 任选 课	7	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字虚拟空间设计	专业 任选	7	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	

	课						
文创产品开发与设计	专业任选课	7	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
新艺术应用场景设计	专业任选课	7	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
专业实习	专业必修课	8	3	60	4	与课程内容相关训练，提升实践能力	
就业指导（理论+实践）	专业必修课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
毕业论文/设计	专业必修课	8	4	80	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
.....							
合计			143	2580	1652		

表五

辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

分表一

公共艺术专业辅修专业人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业必修	核心课	公共空间设计	3	60	20	40			3					
		公共景观设计	3	60	20	40			3					
		装置艺术创作	3	60	20	40				3				
		公共设施设计	3	60	30	30				3				
		空间改造与表达	3	60	30	30					3			

			expression													
	合计			15	300	120	180	0	0	6	6	3	0	0	0	
	毕业论文/设计		Graduation thesis / design	4	80	0	80								4	
	方向课	不分方向														
		公共壁饰设计	Public mural design	3	60	20	40				3					
		公共实验艺术	Public Experimental Art	3	60	20	40					3				
		会展设计	exhibition design	3	60	30	30					3				
		公共雕塑设计	Public sculpture design	3	60	20	40						3			
		公共艺术综合实训	Public space comprehensive training	3	60	20	40							3		
		合计			15	300	110	190	0	0	0	3	6	3	3	0
	辅修专业必修学分（学时） 合计				34	680	230	450	0	0	6	9	9	3	3	4
	辅修专业选修	计算机辅助设计（CAD）	Computer aided design（CAD）	2	40	20	20			2						
		室内外陈设艺术品创作设计	Creation and design of interior and exterior furnishings	2	40	20	20				2					
		计算机辅助设计（Rhino、Vray 渲染）	Computer aided design（Rhino and Vray）	2	40	20	20				2					
		景观图面表现法	Landscape Drawing expression Methods	1	20	10	10				1					

影像雕塑设计	Video Sculpture Design	3	60	20	40					3			
建筑沙盘模型制作实训	Building Model Making	3	60	20	40					3			
传统工艺技法研究	Study on traditional technology	2	40	20	20						2		
商业空间设计	Commercial space design	3	60	20	40						3		
设计项目管理	Design Project Management	2	40	20	20						2		
艺术疗愈与感知心理学	The Intersection of Art Therapy and Perception Psychology	3	60	0	60						3		
新艺术应用场景设计	New Art Applications Scenario Design	2	40	20	20							2	
数字虚拟空间设计	Digital Virtual Space Design	3	60	20	40							3	
文创产品开发与设计	Cultural and creative product development and design	2	40	20	20							2	
辅修专业选修学分（学时）合计		30	600	230	370	0	0	2	5	6	10	7	0

说明：公共艺术专业学生修满本专业辅修专业教学计划中规定的（50）学分，其中必修课（30）学分，毕业设计（4）学分，选修课（16）学分且须完成毕业设计。

分表二

公共艺术专业辅修专业学位人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时			
			学	总学	讲授	实践	1 学年	2 学年	3 学年	4 学年

				分	时	学时	学时	1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业 学位必修	核 心 课	公共空间 设计	Public space design	3	60	20	40			3					
		公共景观 设计	Public landscape design	3	60	20	40			3					
		装置艺术 创作	Installation art creation	3	60	20	40				3				
		公共设施 设计	Public facility design	3	60	30	30				3				
		空间改造 与表达	Spatial reconstructio n and expression	3	60	30	30					3			
		合计		15	300	120	180	0	0	6	6	3	0	0	0
	毕业论文/设计		Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
	方 向 课	不分方向													
		公共壁饰 设计	Public mural design	3	60	20	40				3				
		公共实验 艺术	Public Experimenta l Art	3	60	20	40					3			
		会展设计	exhibition design	3	60	30	30					3			
		公共雕塑 设计	Public sculpture design	3	60	20	40						3		
		公共艺术 综合实训	Public space comprehensi ve training	3	60	20	40							3	
		合计		15	300	110	190	0	0	0	3	6	3	3	0
辅修专业学位必修学分（学时）合 计			34	680	230	450	0	0	6	9	9	3	3	4	
辅修专 业学位 选修	计算机辅 助设计 （CAD）	Computer aided design （CAD）	2	40	20	20			2						
	计算机辅 助设计 （Sketchup 、Vray 渲	Computer Aided Design （Sketchup	2	40	20	20			2						

染)	and Vray)												
装饰与材料设计	Decorative and Material Design	2	40	10	30			2					
景观图面表现法	Landscape Drawing expression Methods	1	20	10	10				1				
室内外陈设艺术品创作设计	Creation and design of interior and exterior furnishings	2	40	20	20				2				
科学制图技术	Techniques for Scientific drawing	3	60	20	40				3				
计算机辅助设计 (Rhino、Vray 渲染)	Computer aided design (Rhino and Vray)	2	40	20	20				2				
复合媒材应用	Composite media applications	3	60	20	40				3				
建筑沙盘模型制作实训	Building Model Making	3	60	20	40					3			
家装空间设计	Home decoration space design	3	60	20	40					3			
陶瓷手工艺设计	Ceramic Handicraft Design	3	60	20	40					3			
影像雕塑设计	Video Sculpture Design	3	60	20	40					3			
传统工艺技法研究	Study on traditional technology	2	40	20	20						2		
商业空间设计	Commercial space design	3	60	20	40						3		
设计项目管理	Design Project Management	2	40	20	20						2		
艺术疗愈与感知心	The Intersection	3	60	0	60						3		

	理学	of Art Therapy and Perception Psychology												
	公共艺术 排版设计	Public Art and Typography Visual Communicat ion Design	1	20	10	10						1		
	跨媒体公 共艺术	Intermedialit y of public art	3	60	20	40							3	
	数字虚拟 空间设计	Digital Virtual Space Design	3	60	20	40							3	
	文创产品 开发与设 计	Cultural and creative product development and design	2	40	20	20							2	
辅修专业学位选修学分（学时）合 计			48	960	350	610	0	0	6	1 1	12	1 1	8	0

说明：公共艺术专业辅修专业学位最低学分要求为规定的 60 学分，其中核心课为 15 分，方向课 15 学分，毕业设计 4 学分，专业选修 26 学分且须完成毕业设计。

公共艺术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

（一）专业名称（中英文）：公共艺术 Public Art

（二）专业代码：130506

（三）学制：二年

二、培养目标

本专业以培养德智体美劳全面发展的设计人才和社会主义接班人，坚持以德育人的培养理念，以社会经济发展与文化建设发展为专业定位，适应国家区域适应性发展方针的新要求作为专业设置目标。立足广州面向粤港澳大湾区，从行业出发，推行与地区发展需要的，多维度、跨学科应用的公共艺术课程体系构建核心特色培养新方向，扎实专业基础，充分融合数字应用技术相结合，培养能够整合数字科技和当代设计文化交叉的实用化、品牌化、个性化的“为公众而设计的艺术设计人才”。着力推行两段式人才培养结构，以“课程制”的方式在教学上规范化、学理化，以“课题课程群制”通过核心技能掌握和专业领域拓展相辅相成，在项目制教学过程中解决实际问题，培养学生的综合能力与纵深能力。进一步推导出沉浸式叙事设计、新艺术产品设计、ArtTech 公共创意艺术、应用艺术与空间设计四个满足产业需求具有适度超越性的特色品牌化的教学体系，灵活应对不同公共空间和社区环境的需求，并能够实现艺术、设计与创意交叉融合的策划、创作和推广，具备运营思维与创新精神，符合多元媒介和公共空间环境下的人才培养要求。毕业生能够在各类数字时代背景下的艺术服务机构、设计咨询管理服务公司、文化传播公司、全媒体策划公司、展览展示公司、政府文化部门、会展公司、艺术品软装公司、学校和教育机构等从事空间设计师、软装设计师、装置艺术设计师、会展品牌与展示策划、跨媒体艺术设计师、文化项目策划、城市公共空间设计师、社区艺术活动组织、艺术教育、文化创意资源挖掘与保护等工作的创新型、应用型、复合型人才。

三、培养规格

1.知识要求

（1）要求学生深入掌握艺术设计学的基本理论和历史发展，涵盖艺术概论、设计思维与方法、设计心理学以及中外设计史等关键课程。在此基础上，学生应能运用设计思维和心理学原理，结合文化背景和历史传统，创造具有社会意义和时代特色的公共艺术作品。

（2）掌握相关理论和专业知识，具备设计生产实践能力。包括公共空间设计、公共景观设计、会展设计、装置艺术创作等课程；

（3）主要研究互动在现实与虚拟、传统与现代、艺术与科技、艺术品与产品之间的交互性与连结性，通过虚拟现实、增强现实等技术，将虚拟世界与现实世界进行互动，创造出新颖的艺术体验和空间感知；数字化的传统绘画、雕塑与传统手工艺的数字化制作等，探索传统与现代之间的创新融合；数字艺术、交互装置艺术等，探索科技在艺术创作中的应用和影响，以及艺术对科技发展的启发与引领；艺术品的商业

化、艺术产品的设计与创新等，探讨艺术与产品之间的互动与连接，以及如何通过艺术赋予产品更高的文化和审美价值。

（4）以空间体验设计为中心，以空间运营思维为理念，具备建筑设计、展示展览策划、感知心理学、数字虚拟交互技术、设计管理等相关知识，以空间与人构建紧密的关系，不仅影响着情感、行为和认知，还承载着文化、价值观和社会关系。通过运营思维与项目间建立紧密关系，企业可以实现项目的经济可持续性和社会影响力的最大化。包括新艺术应用场景设计、跨媒体公共艺术、文创产品开发与设计、橱窗陈列设计、空间叙事设计、设计策略与市场营销等课程。

（5）培养包括创新创业意识、知识、心理、精神和技能内在的综合能力，促进专业实训教学、创业训练和创新实践的有机融合，贯穿于人才培养全过程。包括专业实习、就业指导（理论+实践）、毕业论文/设计等课程。

2.能力要求

（1）基本技能：掌握公共空间艺术与公共环境设计在数字迭代技术发展下多元化设计、运营与内容生产，熟练运用新媒体语言、设计管理、交叉技术应用等跨媒体实验互动技术进行设计，运用 AI 技术、数字生成技术进行媒介创作与设计，能够掌握专业核心专业设计软件。

（2）综合运用：有较强的宏观流程思维与微观设计循环项目原型设计观，能够具有一定的项目设计管理能力。能对空间设计与改造、展示展览策划、综合材料艺术与科技融合、艺术装置与交互产品等领域进行完整的创意设计活动。

（3）交流传播：具备项目管理的基本技能能够独立策划和管理公共艺术项目；具有团队合作精神，有效沟通和协调能够参与和带领完成较复杂的公共艺术项目；能够从概念到执行，全方位完成设计与实现；设计和实施能够吸引公众参与和互动，建立与公众的互动与交流。

（4）跨界能力：不断探索新的设计表达方式，突破传统艺术创作的限制，并运用现代科技手段提升作品的科技含量和互动性，与其他学科合作促进作品的跨界融合和创新发展。在创作中融合多元文化元素，提高作品的多样性和包容性，从而增强其文化内涵和社会意义。

四、专业主干课程

中西室内设计装饰史、设计（施工）制图、会展设计、空间改造与表达、装饰材料与工艺构造、展示识别系统与信息可视化设计、空间（室内）调研与策划、数字造型建模、空间叙事设计、数字虚拟空间设计、装置艺术创作、公共符号与视觉传达设计、设计策略与市场营销、公共艺术综合实训。

五、专业相关课程

设计心理学、人体工程学、装饰雕塑设计、设计管理、计算机辅助设计-Sketchup-VRAY 渲染、建筑沙盘模型制作实训、公共艺术排版设计、橱窗陈列设计、装饰与材料设计、传统工艺技法研究、商业空间设计实训、居住空间设计实训、壁画创作、文创产品开发与设计、跨媒体公共艺术、新艺术应用场景设计。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育	专业教育	成长
-------	------	------	----

								教育	
	公共必修		专业必修					专业选修	成长必修
	思政必修课	通识必修课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课	成长必修课
80	3	2	10	31	3	2	4	25	

备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程。2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。3. 通识必修课须修读 2 学分的创业基础（实践）。4. 成长教育课程参照学校《学生成长学分管理办法》等文件安排。

（一）毕业条件

取得公共艺术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

公共必修课 5 学分；专业必修课 50 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 25 学分；成长必修课参照学校《学生成长学分管理办法》等文件修读。

（二）获得学位

在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课和公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

七、专升本公共教育课程计划进程表

请详见表一。

八、专升本专业教育课程计划进程表

请详见表二。

表一

公共教育课程计划进程表

课程性质	学分修读要求	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	思政必修课	形势与政策课	Situation and Policy	2	36	36	0					2			
		“四史”课程	"Four History" Course	1	18	18	0					1			

	通识 必修 课	创业基础 (实践)	Foundatio n of Establishi ng a Business(Practice)	2	36	18	18							2	
公共教育				5	90	72	18	0	0	0	0	3	0	2	0

备注:

1. 所有专升本专业学生至少修满2学分的形势与政策课、1学分的“四史”课程、2学分的创业基础(实践)课。

2. 其中,“四史”课程即:中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史,每门课程分别是1学分,至少选修一门,修满1学分。

表二

• 专升本教育课程计划进程表

课程 性质	学分 修读 要求	课程 中文名称	课程 英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学 分	总学 时	讲授 学时	实践 学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
专业 必修	专业 核心 课	中西室内 设计装饰 史	History of Chinese and Western interior design and decoration	2	36	36	0					2			
		设计(施 工)制图	Drawing of design (constructi on)	2	36	18	0					2			
		会展设计	Decoratio n materials and communic ation design	3	60	30	30						3		
		空间改造 与表达	Spatial reconstruc tion and expression	3	60	30	30						3		
	专业核心课合计			10	192	144	60	0	0	0	0	4	6	0	0

专业 方向 课	装饰材料 与工艺构 造	Decorativ e materials and technologi cal constructi on	3	60	20	40					3			
	展示识别 系统与信 息可视化 设计	Display identificat ion system and informatio n visualizati on design	3	60	20	40					3			
	空间（室 内）调研 与策划	Space (indoor) research and planning	4	80	40	40					4			
	数字造型 建模	Digital modeling	4	80	40	40					4			
	空间叙事 设计	Spatial Narrative Design	3	60	20	40						3		
	数字虚拟 空间设计	Digital Virtual Space Design	3	60	20	40						3		
	装置艺术 创作	Installatio n art creation	3	60	20	40						3		
	公共符号 与视觉传 达设计	Public symbols and visual communic ation design	2	40	20	20						2		
	设计策略 与市场营 销	Design strategy and marketing	3	60	30	30							3	

	公共艺术综合实训	Public space comprehensive training	3	60	20	40							3	
	专业方向课合计		31	620	250	370	0	0	0	0	14	11	6	6
	专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
	就业指导(理论与实践)	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40						2		
	毕业论文/设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
	专业必修合计		50	992	382	610	0	0	0	0	18	19	6	7
专业选修	设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0					2			
	人体工程学	Ergonomics	2	36	36	0					2			
	装饰雕塑设计	Decorative Sculpture Design	3	60	20	40					3			
	设计管理	Design Management	2	40	20	20					2			
	计算机辅助设计-SketchUp-VRAY渲染	SketchUp-VRAY	3	60	30	30					3			
	建筑沙盘模型制作实训	Building Model Making	3	60	20	40					3			
	公共艺术	Public Art	1	20	10	10						1		

排版设计	and Typograp hy Visual Communi cation Design												
橱窗陈列 设计	Late commerci al advertisin g	3	60	30	30						3		
装饰与材 料设计	Decorativ e and Material Design	2	40	10	30						2		
传统工艺 技法研究	Study on traditional technolog y	2	40	20	20						2		
商业空间 设计实训	Design communic ation and marketing	3	60	10	50						3		
居住空间 设计实训	Communi cation Studies	3	60	10	50						3		
壁画创作	Mural creation	3	60	20	40						3		
文创产品 开发与设 计	Cultural and creative product developm ent and design	2	40	20	20							2	
跨媒体公 共艺术	Intermedi ality of public art	3	60	20	40							3	
新艺术应 用场景设 计	New Art Applicatio ns Scenario Design	2	40	20	20							2	

专业选修合计	39	772	332	440	0	0	0	0	15	17	7	0
专业教育合计	89	1764	714	1050	0	0	0	0	33	36	1 3	7

备注：1. 专业必修课最少修满 50 学分。（可选择专科未修读课程）。

2. 专业选修课最少修满 25 学分。（可选择专科未修读课程）。

艺术设计学专业

一、专业名称、代码和学制

(一) 专业名称(中英文): 艺术设计学 Art design

(二) 专业代码: 130501

(三) 学制: 四年

二、培养目标

艺术设计学专业坚持立德树人,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。立足广州市,面向粤港澳大湾区,从社会经济建设,行业企业发展需求出发,秉承“以学生为中心,以产出为导向,适应全媒体传播环境”的理念,打通传统媒体与数字媒体的壁垒,推行全链条、全媒体、全流程的数字广告人才培养体系。培养具有良好的人文社会科学素养、社会责任感及职业道德,扎实的数字广告的基础理论和专业知识,熟练运用各类媒体技术和工具,灵活应对不同广告媒体平台的需求,具有实现广告媒体内容的策划、制作和传播推广的能力及良好的学习能力、创新意识、国际视野和团队合作精神,符合多元艺术、新媒体环境下的人才培养要求。能够在各类互联网、电子商务、印刷出版、广告传媒、影视游戏、教育新闻及各级企事业单位的相关宣传部门从事创意设计、营销推广、视频制作、文案策划等相关工作的高素质应用型人才。

培养目标体现了对学生毕业5年后职业能力的预期,该培养目标可进一步细化为以下5个方面:

目标1:具备审美情趣和意识,形成自强不息、内心充实、诚信自律的健全人格。树立和践行社会主义核心价值观;理解个人与社会的关系,坚持持续发展理念;具有文化底蕴、职业道德和社会责任感。

目标2:能够在数字广告项目实践中综合考虑法律、环境与可持续发展等因素影响,坚持公众利益优先的原则。适应全媒体广告传播技术的发展,具备综合应用广告专业知识和专业技能的能力,对数字广告相关问题提供系统性解决方案;

目标3:具有独立设计与创新实践研究能力;能够跟踪行业先进技术,利用数字化、人工智能(AI)等现代工具从事数字广告的项目策划、设计制作和传播推广等;

目标4:具有团队意识和知识,能够在多学科团队或跨文化环境中进行有效沟通和交流;

目标5:具有自主学习和终身学习意识,能够通过持续学习,不断提升专业能力以适应行业发展。

三、毕业要求

根据上述培养目标,本专业毕业生必须满足如下9条毕业要求:

毕业要求1:道德修养:积极树立并践行社会主义核心价值观,增进对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。遵纪守法,有良好的生活作风,不断提高自身的思想道德素质。

毕业要求2:职业认同:以立德树人为己任,认同设计工作者的职业意义和专业性,具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观,具有人文底蕴和科学精神。

毕业要求3:基本技能:掌握数字广告设计的多种表现媒介与技法,熟练运用设计理论、图形、文字、影像、空间等多种互动媒介进行设计,熟练运用计算机进行辅助设计,具有一定的设计软件应用能力。

毕业要求 4：综合运用：有较强的宏观把握能力和实际操作能力，包括沟通、组织、策划、创造、表现等方面的综合设计能力。能对数字广告、品牌形象、交互应用、数字技术等领域进行完整的创意设计。

毕业要求 5：创新能力：具有较强的探索性、批判性思维能力、良好的创新精神、创业意识和创业能力，善于将艺术设计学专业知识与创新创业实践实现有机结合。

毕业要求 6：交流沟通：能够通过撰写报告、陈述发言、撰写设计文稿、答辩等方式准确而有效地表达专业见解，具有良好的文字与口头表达能力。能够正确理解艺术设计学与相关专业之间的关系，具有与业界同行、相关专业人员及社会公众良好的沟通与交流能力。具备一定的国际视野，掌握外语听、说、读、写能力，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

毕业要求 7：团队合作：具有团队合作精神，能够积极参与团队讨论、与团队成员协作共同达成工作目标，能够在多学科组成的团队中承担负责人角色，促进团队成员的沟通协调；或承担成员角色，完成个体工作。

毕业要求 8：跨界能力：具有突破既有设计范式的探索精神与综合表现能力，能较好地体现将设计学知识与其他学科相结合，基本具备跨界实验与前沿探索能力。

毕业要求 9：学习发展：能正确认识自主学习的重要性和追踪新知识的意识，具有终身学习并适应设计学科新发展的意识。具备了解和跟踪设计学科发展趋势的能力，具有终身学习和适应社会和技术发展的能力。

四、毕业要求对培养目标的支撑关系矩阵

（本专业培养目标、毕业要求之间的支撑关系可由“培养目标—毕业要求”关联矩阵关系描述。）

“培养目标—毕业要求”关联矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1	√				
毕业要求 2	√				
毕业要求 3		√			
毕业要求 4		√			
毕业要求 5			√		
毕业要求 6				√	
毕业要求 7				√	
毕业要求 8			√		
毕业要求 9					√

注：矩阵图中毕业要求与培养目标支撑对应关系的框内打“√”。

五、专业核心课程

装饰与图案艺术、计算机辅助设计二、广告媒体概论、广告摄影与摄像、剪辑与合成、视听语言、H5 互动技术应用、信息可视化设计、品牌形象与市场营销、数字广告创意表达、数字商业插画研究、界面原型与技术表述、影视广告设计与制作。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育							专业教育					
	公共必修					公共选修		专业必修					专业选修
	大学英语课	大学体育课	思政必修课	通识必修课	劳动教育课	美育限定性选修课	校级公选课和学术报告型公选课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课
150	12	4	18	11	2	0	6	30	25	3	2	4	33

备注：1. 该学分结构表显示了本专业学生毕业的最低修读总学分要求和各类课程下的最低修读学分组成。2. 艺术类专业美育限定性选修课学分可不填写。3. 毕业总学分最低要求为：经管类、文学类（含外语类）、艺术类专业总学分 150，理工类专业总学分 156，医学类专业总学分 160（护理类专业总学分 165）。4. 校级公选课（即通识选修课）。

（一）毕业条件

学生申请以艺术设计学专业毕业，须符合以下全部条件后，才准予毕业，并发给毕业证书：

1. 在学院允许的学习年限内，即 3~7 年。

2. 取得艺术设计学专业规定的最低毕业总学分 150 学分，其中：

公共必修课 47 学分；公共选修课 6 学分；专业必修课 64 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 33 学分。

（二）获得学位

普通全日制本科生在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课、公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

七、课程体系与毕业要求支撑关系矩阵

（本专业课程体系对毕业要求的支撑关系用“课程体系—毕业要求”支撑关系矩阵进行描述。）

“课程体系—毕业要求”支撑关系矩阵

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	创新能力	交流沟通	团队合作	跨界能力	学习发展
1	公共必修	大学英语（一）			√			√			
2		大学英语（二）			√			√			
3		大学英语（三）			√			√			
4		大学英语（四）			√			√			
5		体育（一）	√		√						

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	创新能力	交流沟通	团队合作	跨界能力	学习发展
6		体育（二）	√		√						
7		体育（三）	√		√						
8		体育（四）	√		√						
9		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√	√							
10		思想道德与法治	√	√							
11		中国近现代史纲要	√	√							
12		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√							
13		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	√	√							
14		马克思主义基本原理	√	√							
15		形势与政策	√	√							
16		国家安全教育	√	√							
17		“四史”-《中国共产党党史》、《社会主义发展史》、《改革开放史》、《新中国史》	√	√							
18		人文涵养（选修一门）	√	√							
19		全球史观（选修一门）	√	√							
20		科学思维（选修一门）	√	√							
21		跨界创新（选修一门）	√	√							
22		大学生心理健康教育	√	√							
23		军事理论	√	√							
24		创业基础（理论）	√	√			√				
25		创业基础（实践）	√	√			√				
26		劳动教育	√	√							
27	公共	美育限定性选修课									

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	创新能力	交流沟通	团队合作	跨界能力	学习发展
28	选修	校级公选课和学术报告型公选课	√					√		√	
29	专业必修课	艺术概论			√					√	
30		计算机辅助设计			√	√					
31		设计思维与方法			√	√					
32		造型基础一			√	√					
33		设计心理学	√	√	√						
34		设计表现			√	√					
35		造型基础二			√	√					
36		中外设计史	√	√	√						
37		装饰与图案艺术			√	√	√				
38		计算机辅助设计二			√	√					
39		广告媒体概论	√	√	√						
40		广告摄影与摄像			√	√	√				
41		剪辑与合成			√	√					
42		视听语言			√	√					
43		H5 互动技术应用			√	√					
44		信息可视化设计			√	√	√				
45		品牌形象与市场营销		√	√	√					
46		数字广告创意表达			√	√	√				
47		数字商业插画研究			√	√	√				
48		界面原型与技术表述			√	√					
49		影视广告设计与制作			√	√	√				
50		专业实习	√	√			√				
51		就业指导（理论+实践）	√	√							
52		毕业论文/设计				√	√		√	√	
53	专业选修课	管理学基础			√	√					
54		大学人文基础	√	√							
55		计算机应用基础	√	√							
56		交互设计方法			√	√					
57		图形创意			√	√	√				

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	基本技能	综合运用	创新能力	交流沟通	团队合作	跨界能力	学习发展
58		广告策划	√	√	√						
59		市场调研	√	√	√						
60		广告故事板创作			√	√	√				
61		UI 界面设计研究			√	√	√				
62		字体艺术			√	√	√				
63		广告管理与法规	√	√	√						
64		消费者行为研究	√	√	√						
65		动效设计			√	√	√				
66		AIGC 技术应用			√	√				√	
67		书籍编排与印刷									
68		广告制片管理		√	√	√					
69		全息广告				√	√			√	
70		包装艺术			√	√	√				
71		广告后期制作			√	√					
72		三维视觉设计			√	√					√
73		非遗创新设计				√	√			√	
74		时尚品设计				√	√			√	
75		新媒体内容创作与运营实训				√	√				
76		传统造物艺术与设计				√	√			√	
77		现代互动装置艺术				√	√			√	
78		论文写作基础		√	√						√

注：矩阵图中课程体系与毕业要求支撑对应关系的框内打“√”。

八、课程计划进程表

请详见表一。

九、各学期学分分配表

请详见表二。

十、理论、实践教学学时占比一览表

请详见表三。

十一、三实课程教学环节一览表

请详见表四。

十二、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见表五。

（一）辅修专业

辅修专业是指非本专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的（50）学分，其中必修课（34）学分，选修课（16）学分，可以取得艺术设计学专业的辅修毕业资格。

艺术设计学专业辅修专业人才培养方案详见分表一。

（二）辅修专业学位

辅修专业学位规定，学生原主修专业与计划进行辅修专业学位的专业不能属于同一学科门类。在此前提下，非本学科门类专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的（60）学分，其中必修课（34）学分，选修课（26）学分，且符合两个专业要求的学位授予条件，在取得主修专业学士学位的同时，可同时取得艺术设计学学士学位。

艺术设计学专业辅修专业学位人才培养方案详见分表二。

表一

课程计划进程表

课程性质	学分修读要求	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	大学英语	大学英语（一）	College English I	3	54	54	0	3							
		大学英语（二）	College English II	3	54	54	0		3						
		大学英语（三）	College English III	3	54	54	0			3					
		大学英语（四）	College English IV	3	54	54	0				3				
	大学体育	体育（一）	Physical Education(1)	1	36	4	32	1							
		体育（二）	Physical Education(2)	1	36	4	32		1						
		体育（三）	Physical Education(3)	1	36	4	32			1					
		体育（四）	Physical Education(4)	1	36	4	32				1				

思政必修				)												
			习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Introduction to Xi Jinping's Socialist Thought with Chinese Characteristics for a New Era	3	54	54	0			3					
			中国近现代史纲要	Survey of Chinese Modern History	3	54	54	0			3					
			马克思主义基本原理	Basic Principles of Marxism	3	54	54	0					3			
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought	2	36	36	0					2			
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought(Pra ctice)	1	20	0	20					1			
			思想道德与法治	Ideological Morality and Rule of Law	3	54	54	0	3							

	通 识 必 修	形势与政策	Situation and Policy	2	36	36	0					2			
		国家安全教育	National Security Education	1	18	18	0		1						
		人文涵养 (选修一门)	Humanistic cultivation (Elective course)	1	18	18	0	1							
		全球史观 (选修一门)	Global History (Elective course)	1	18	18	0		1						
		科学思维 (选修一门)	Scientific Thinking (Elective course)	1	18	18	0			1					
		跨界创新 (选修一门)	Cross Disciplinary Innovation (Elective course)	1	18	18	0				1				
		大学生心理健康教育	Mental health education of College Students	2	36	36	0		2						
		军事理论	Military theory	2	36	36	0	2							
		创业基础 (理论)	Foundation of Establishing a business (Theory)	1	18	18	0		1						
		创业基础 (实践)	Foundation of Establishing a Business(Pra ctice)	2	40	0	40			2					
	劳 动 教 育 课	劳动教育	Labour Education	2	36	36	0				2				
公共必修学分(学时) 合计				47	924	736	188	1	9	1	7	8	0	0	0

									0		3					
公共选修	美育限定性选修课	美育限定性选修课须修读满 0 学分														
	校级公选课和学术报告型公选课	校级公选课和学术报告型公选课须修读须满 6 学分														
公共选修学分（学时）合计					6/53 5	109/ 9704	78/69 28	31/2 776								
专业必修	专业核心课	30	艺术概论	Introduction to art	2	36	36	0	2							
			计算机辅助设计	Computer Aided Design	3	60	0	60	3							
			设计思维与方法	Design Thinking and Methods	2	36	36	0	2							
			造型基础一	Plastic Art Training 1	3	60	0	60	3							
			设计心理学	Design psychology	2	36	36	0		2						
			设计表现	Design performance	3	60	0	60		3						
			造型基础二	Plastic Art Training 2	2	40	0	40		2						
			中外设计史	A history of Chinese and foreign design	2	36	36	0		2						

			装饰与图案艺术	Decoration and pattern art	3	60	20	40			3					
			计算机辅助设计二	Computer Aided Design II	3	60	20	40			3					
			广告媒体概论	Introduction to Advertising Media	2	36	36	0			2					
			广告摄影与摄像	Advertising photography and videography	3	60	20	40				3				
		专业核心课学分（学时）合计			30	580	240	340	10	9	8	3	0	0	0	0
	专业方向课	25	剪辑与合成	Editing and Compositing	3	60	20	40				3				
			视听语言	Audio-visual language	2	40	15	25				2				
			H5 互动技术与应用	H5 Interactive Technology and Applications	3	60	20	40				3				
			信息可视化设计	Information visualization design	3	60	20	40					3			
			品牌形象与市场营销	Brand Image and Marketing	3	60	30	30					3			
			界面原型与技术表达	Interface prototype and technical expression	3	60	20	40					3			
			数字广告创意表达	Creative expression of digital advertising	3	60	30	30						3		
			数字商业插画研究	Digital Commercial Illustration Research	2	40	15	25						2		

			影视广告 设计与制 作	Film and Television Advertising Design and Production	3	60	20	40							3	
	专业方向课学分（学时）合计				25	500	190	310	0	0	0	8	9	5	3	0
	专 业 实 习	3	专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
	就 业 指 导 （ 理 论 与 实 践 ）	2	就业指导 （理论+实 践）	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40					2			
	毕 业 论 文 / 设 计	4	毕业论文/ 设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
专业必修学分（学时）合计					64	1260	430	830	1 0	9	8	1 1	1 1	5	3	7
专 业 选 修	专 业 指 选 课	4	管理学基 础(指定选 修课)	Fundamental s of Management	2	36	24	12		2						
			大学人文 基础(指定 选修课)	College Humanities Foundation (Designated Electives)	2	36	36	0				2				
	专业指选课学分（学时）合计				4	72	60	12	0	2	0	2	0	0	0	0
	专 业 任 选 课	29	计算机应 用基础	Fundamental s of Computer Applications	2	40	20	20			2					
			交互设计 方法	Interaction design method	2	40	25	15			2					

			图形创意	Graphic creativity	2	40	20	20			2					
			广告策划	Advertising production management	2	36	36	0			2					
			市场调研	Market research	2	36	36	0			2					
			字体艺术	Font Art	2	40	20	20			2					
			广告故事板创作	Storyboard design	2	40	20	20				2				
			UI 界面设计研究	Research on user interface design	2	40	20	20				2				
			广告管理与法规	Advertising Management and Regulations	2	36	36	0				2				
			消费者行为研究	Research on consumer behavior	2	36	36	0				2				
			动效设计	Motion design	2	40	20	20					2			
			AIGC 技术应用	AIGC Technology Applications	2	40	10	30					2			
			书籍编排与印刷	Book layout and printing	2	40	20	20					2			
			广告制片管理	Advertising production management	2	40	20	20					2			
			全息广告	Holographic advertising	2	40	20	20					2			
			包装艺术	Packaging art	2	40	20	20						2		
			广告后期制作	Advertising post-product ion	3	60	20	40							3	
			三维视觉设计	Three-dimen sional visual design	3	60	20	40							3	
			非遗创新设计	Intangible cultural heritage innovative	2	40	20	20							2	

			design													
		时尚品设计	Fashion Design	2	40	20	20								2	
		新媒体内容创作与运营	New Media Content Creation and Operation	2	40	20	20								2	
		造物艺术与设计	Object Art and Design	2	40	10	30								2	
		现代互动装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	40	10	30								2	
		论文写作基础	The Basics of Essay Writing	1	18	18	0								1	
		专业任选课学分（学时）合计		49	962	517	445	0	2	1 2	1 0	1 0	10	9	0	
		专业选修学分（学时）合计		33/5 3	644/ 1034	359/5 77	285/ 457	0	2	1 2	1 0	1 0	10	9	0	

表二

各学期学分分配表

课程类别	课程性质	总学分	总学时	学分与学期分配							
				一	二	三	四	五	六	七	八
公共教育	必修课	47	924	10	9	13	7	8	0	0	0
	选修课	6	109	2	2	2	0	0	0	0	0
专业教育	必修课	64	1260	10	9	8	11	11	5	3	7
	选修课	33	644	0	2	4	6	6	10	5	0
总计		150	2937	22	22	27	24	25	15	8	7
特别说明		艺术设计学专业实习学期为第7学期，除实习学期和第八学期外，每学期修读的各类课程总学分上限为27学分。									

表三

理论、实践教学学时占比一览表

课程	课程	总学分	总学时	占总学时	学时分配及占比
----	----	-----	-----	------	---------

类别	性质			比例	理论学时	占该课程类别学时(或总学时)比例	实践学时	占该课程类别学时(或总学时)比例
公共教育	公共必修课	47	924	31.46%	736	71.25%	188	18.20%
	公共选修课	6	109	3.71%	78	7.55%	31	3.00%
	合计	53	1033	35.17%	814	78.80%	219	21.20%
专业教育	专业必修课	64	1260	42.90%	430	22.58%	830	43.59%
	专业选修课	33	644	21.93%	359	12.22%	285	14.97%
	合计	97	1904	64.83%	789	41.44%	1115	58.56%
总计		150	2937	100.00%	1603	54.58%	1334	45.42%

表四

三实课程教学环节一览表

课程/实践项目名称	性质	学期	学分	总学时	集中性实践环节周数	内容	备注
计算机辅助设计	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
造型基础一	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
设计表现	专业核心课	2	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
造型基础二	专业核心课	2	2	40	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
装饰与图案艺术	专业核心课	3	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
计算机辅助设计二	专业核心课	3	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
广告摄影与摄像	专业核心课	4	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
剪辑与合成	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
视听语言	专业方向课	4	2	40	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
H5 互动技术应用	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
信息可视化设计	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
品牌形象与市场营销	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	

界面原型与技术表述	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字广告创意表达	专业方向课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字商业插画研究	专业方向课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
影视广告设计与制作	专业方向课	7	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
计算机应用基础	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
交互设计方法	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
图形创意	专业任选课	3	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
广告故事板创作	专业任选课	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
UI 界面设计研究	专业任选课	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
字体艺术	专业任选课	4	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
动效设计	专业任选课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
AIGC 技术应用	专业任选课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
书籍编排与印刷	专业任选课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
广告制片管理	专业任选课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
全息广告	专业任选课	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
包装艺术	专业任选课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
广告后期制作	专业任选课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
三维视觉设计	专业任选课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
非遗创新设计	专业任选课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
时尚品设计	专业任选课	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
新媒体内容创作与运营实训	专业任选课	7	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
造物艺术与设计	专业任选课	7	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	

现代互动装置艺术	专业任选课	7	2	40	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
专业实习	专业必修课	8	3	60	4	为创业提供基本理论和操作实务指导	
就业指导(理论+实践)	专业必修课	5	2	40	0	进行校外企业实习	
毕业论文/设计	专业必修课	8	4	80	0	专业知识综合应用训练	
合计			143	2580	1652		

表五

辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

分表一

艺术设计学专业辅修专业人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业必修	核心课	装饰与图案艺术	3	60	20	40			3					
		计算机辅助设计二	3	60	20	40			3					
		剪辑与合成	3	60	20	40				3				
		广告摄影与摄像	3	60	20	40				3				
		品牌形象与市场营销	3	60	30	30					3			
	合计		15	300	110	190	0	0	6	6	3	0	0	0
	毕业论文/设计		4	80	0	80								4
方	方向一:													

	向课	H5 互动技术应用	H5 Interactive Technology and Applications	3	60	20	40				3				
		信息可视化设计	Information visualization design	3	60	20	40					3			
		数字广告创意表达	Creative expression of digital advertising	3	60	30	30					3			
		界面原型与技术表达	Interface prototype and technical expression	3	60	20	40						3		
		影视广告设计与制作	Film and Television Advertising Design and Production	3	60	20	40							3	
		合计		15	300	110	190	0	0	0	3	6	3	3	0
		辅修专业必修学分（学时）合计			34	680	220	460	0	0	6	9	9	3	3
辅修专业选修	图形创意	Graphic creativity	3	60	30	30			3						
	字体艺术	Font Art	2	40	20	20				2					
	广告故事板创作	Storyboard design	2	40	20	20				2					
	UI 界面设计研究	Research on user interface design	2	40	20	20				2					
	动效设计	Motion design	2	40	20	20					2				
	书籍编排与印刷	Book layout and	2	40	20	20					2				

		printing												
	包装艺术	Packaging art	2	40	20	20						2		
	广告后期制作	Advertising post-production	3	60	20	40						3		
	三维视觉设计	Three-dimensional visual design	3	60	20	40						3		
	非遗创新设计	Intangible cultural heritage innovative design	2	40	20	20						2		
	新媒体内容创作与运营	New Media Content Creation and Operation	2	40	20	20							2	
	造物艺术与设计	Traditional Object Art and Design	2	40	10	30							2	
	现代互动装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	40	10	30							2	
	论文写作基础	The Basics of Essay Writing	1	18	18	0							1	
辅修专业选修学分（学时）合计			30	598	268	330	0	0	3	6	4	10	7	0

说明：艺术设计学专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的（50）学分，其中必修课（34）学分，选修课（16）学分 且须完成毕业设计。

分表二

艺术设计学专业辅修专业学位人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8

辅修专业学位必修	核心课	装饰与图案艺术	Decoratio n and pattern art	3	60	20	40			3					
		计算机辅助设计二	Computer Aided Design II	3	60	20	40			3					
		剪辑与合成	Editing and Composit ing	3	60	20	40				3				
		广告摄影与摄像	Advertisi ng photogra phy and videograp hy	3	60	20	40				3				
		品牌形象与市场营销	Brand Image and Marketin g	3	60	30	30					3			
		合计		15	300	110	190	0	0	6	6	3	0	0	0
	毕业论文/设计		Graduatio n thesis / design	4	80	0	80								4
	方向课	方向一:													
		H5 互动技术应用	H5 Interactiv e Technolo gy and Applicati ons	3	60	20	40				3				
		信息可视化设计	Informati on visualizat ion design	3	60	20	40					3			

		数字广告 创意表达	Creative expressio n of digital advertisin g	3	60	30	30					3			
		界面原型 与技术表 达	Interface prototype and technical expressio n	3	60	20	40						3		
		影视广告 设计与制 作	Film and Televisio n Advertisi ng Design and Productio n	3	60	20	40							3	
		合计			15	300	110	190	0	0	0	3	6	3	3
辅修专业学位必修学分（学时） 合计				34	680	220	460	0	0	6	9	9	3	3	4
辅修专 业学位 选修	交互设计 方法	Interactio n design method	2	40	25	15			2						
	图形创意	Graphic creativity	3	60	20	40			3						
	广告策划	Advertisi ng productio n managem ent	2	36	36	0			2						
	市场调研	Market research	2	36	36	0			2						

	字体艺术	Font Art	2	40	20	20				2				
	广告故事 板创作	Storyboard design	2	40	20	20				2				
	UI 界面设计 研究	Research on user interface design	2	40	20	20				2				
	广告管理 与法规	Advertisi ng Managem ent and Regulatio ns	2	36	36	0				2				
	消费者行 为研究	Research on consumer behavior	2	36	36	0				2				
	动效设计	Motion design	2	40	20	20				2				
	AIGC 技术 应用	AIGC Technolo gy Applicati ons	2	40	10	30				2				
	书籍编排 与印刷	Book layout and printing	2	40	20	20				2				
	广告制片 管理	Advertisi ng productio n managem ent	2	40	20	20				2				

全息广告	Holographic advertising	2	40	20	20					2			
包装艺术	Packaging art	2	40	20	20						2		
广告后期制作	Advertising post-production	3	60	20	40						3		
三维视觉设计	Three-dimensional visual design	3	60	20	40						3		
非遗创新设计	Intangible cultural heritage innovative design	2	40	20	20						2		
时尚品设计	Fashion Design	2	40	20	20							2	
新媒体内容创作与运营	New Media Content Creation and Operation	2	40	20	20							2	
造物艺术与设	Traditional Object Art and Design	2	40	10	30							2	
现代互动装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	40	10	30							2	
论文写作基础	The Basics of Essay Writing	1	18	18	0							1	

辅修专业学位选修学分（学时） 合计	48	942	497	445	0	0	11	10	8	10	9	0
----------------------	----	-----	-----	-----	---	---	----	----	---	----	---	---

说明：艺术设计学专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的（60）学分，其中必修课（34）学分，选修课（26）学分 且须完成毕业设计。

艺术设计学专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

（一）专业名称（中英文）： 艺术设计学 Art design

（二）专业代码： 130501

（三）学制：二年

二、培养目标

艺术设计学专业坚持立德树人，培养德智体美劳全面发展人才。立足广州市，面向粤港澳大湾区，从社会经济建设，行业企业发展需求出发，秉承“以学生为中心,以产出为导向,适应全媒体传播环境”的理念，打通传统媒体与数字媒体的壁垒，推行全链条、全媒体、全流程的数字广告人才培养体系。培养具有良好的人文社会科学素养、社会责任感及职业道德，扎实的数字广告的基础理论和专业知识，熟练运用各类媒体技术和工具，灵活应对不同广告媒体平台的需求，具有实现广告媒体内容的策划、制作和传播推广的能力及良好的学习能力、创新意识、国际视野和团队合作精神，符合多元艺术、新媒体环境下的人才培养要求。能够在各类互联网、电子商务、印刷出版、广告传媒、影视游戏、教育新闻及各级企事业单位的相关宣传部门从事创意设计、营销推广、视频制作、文案策划等相关工作的高素质应用型人才。

三、培养规格

1.知识要求

（1）具有本专业高层次所必须掌握的文化基础知识，掌握艺术设计学的基本理论和基本状况及历史与发展规律。包括艺术概论、设计思维与方法、设计心理学、中外设计史等课程；

（2）掌握相关理论知识，具备设计生产实践能力。包括装饰与图案艺术、数字商业插画研究、包装艺术、字体艺术等课程；

（3）主要研究信息在不同媒体之间的交叉传播与整合及媒体之间的合作、共生、互动与协调，通过对移动端产品 App 设计、用户体验（UE）与交互设计实战、训练设计项目流程思维、创意思维、培养学生在互联网时代对信息的敏锐捕捉力。包括 UI 界面设计研究、信息可视化设计、动效技术、H5 互动技术与应用、数字广告创意研究等课程；

（4）以消费者需要为中心，具备艺术设计学、经济学、管理学基础知识，用新的更合理、更科学的方式影响和改变人们的生活，并为企业获得最大限度的利润而进行的一系列设计策略与设计活动的管理。包括广告制片管理、广告策划、品牌形象与市场营销等课程；

（5）培养包括创新创业意识、知识、心理、精神和技能内在的综合能力，促进专业实训教学、创业训练和创新实践的有机融合，贯穿于人才培养全过程。包括专业实习、专业考察、就业指导（理论+实践）、毕业论文/设计等课程。

2.能力要求

- (1) 道德修养：积极树立并践行社会主义核心价值观，增进对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。遵纪守法，有良好的生活作风，不断提高自身的思想道德素质。
- (2) 职业认同：以立德树人为己任，认同设计工作者的职业意义和专业性，具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观，具有人文底蕴和科学精神。
- (3) 基本技能：掌握数字广告设计的多种表现媒介与技法，熟练运用设计理论、图形、文字、影像、空间等多种互动媒介进行设计，熟练运用计算机进行辅助设计，具有一定的设计软件应用能力。
- (4) 综合运用：有较强的宏观把握能力和实际操作能力，包括沟通、组织、策划、创造、表现等方面的综合设计能力。能对数字广告、品牌形象、交互应用、数字技术等领域进行完整的创意设计。
- (5) 创新能力：具有较强的探索性、批判性思维能力、良好的创新精神、创业意识和创业能力，善于将艺术设计专业知识与创新创业实践实现有机结合。
- (6) 交流沟通：能够通过撰写报告、陈述发言、撰写设计文稿、答辩等方式准确而有效地表达专业见解，具有良好的文字与口头表达能力。能够正确理解艺术设计学与相关专业之间的关系，具有与业界同行、相关专业人员及社会公众良好的沟通与交流能力。具备一定的国际视野，掌握外语听、说、读、写能力，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。
- (7) 团队合作：具有团队合作精神，能够积极参与团队讨论、与团队成员协作共同达成工作目标，能够在多学科组成的团队中承担负责人角色，促进团队成员的沟通协调；或承担成员角色，完成个体工作。
- (8) 跨界能力：具有突破既有设计范式的探索精神与综合表现能力，能较好地体现将设计学知识与其他学科相结合，基本具备跨界实验与前沿探索能力。
- (9) 学习发展：能正确认识自主学习的重要性和追踪新知识意识，具有终身学习并适应设计学科新发展的意识。具备了解和跟踪设计学科发展趋势的能力，具有终身学习和适应社会和技术发展的能力。

四、专业主干课程

装饰与图案艺术、计算机辅助设计二、广告媒体概论、广告摄影与摄像、剪辑与合成、视听语言、广告故事板创作、H5 互动技术应用、信息可视化设计、数字广告创意表达、界面原型与技术表述、广告后期制作、影视广告设计与制作。

五、专业相关课程

计算机应用基础、交互设计方法、广告策划、市场调研、UI 界面设计研究、字体艺术、广告管理与法规、消费者行为研究、动效设计、AIGC 技术应用、书籍编排与印刷、广告制片管理、全息广告、品牌形象与市场营销、数字商业插画研究、包装艺术、三维视觉设计、非遗创新设计、时尚品设计、新媒体内容创作与运营实训、传统造物艺术与设计、现代互动装置艺术、论文写作基础等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育	专业教育		成长教育
	公共必修	专业必修	专业选修	成长必修

	思政 必修 课	通识 必修 课	专业 核心 课	专业 方向 课	专业 实习	就业指导 (理论与 实践)	毕业论 文/设计	专业 选修 课	成长 必修 课
80	3	2	11	30	3	2	4	25	

备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程。2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。3. 通识必修课须修读 2 学分的创业基础（实践）。4. 成长教育课程参照学校《学生成长学分管理办法》等文件安排。

（一）毕业条件

取得艺术设计学专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

公共必修课 5 学分；专业必修课 50 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 25 学分；成长必修课参照学校《学生成长学分管理办法》等文件修读。

（二）获得学位

在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课和公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

七、专升本公共教育课程计划进程表

请详见表一。

八、专升本专业教育课程计划进程表

请详见表二。

表一

专升本公共教育课程计划进程表

课程 性质	课程 中文名称	课程 英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学 时	讲授 学时	实践 学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
公共 必修	思政 必修 课	形势与政 策课	2	36	36	0					2			
		“四史” 课程	1	18	18	0						1		
	通识 必修 课	创业基础 (实践)	2	40	0	40							2	

			ractice)												
公共教育合计				5	94	54	40	0	0	0	0	2	1	2	0

备注:

1. 所有专升本专业的学生至少修满2学分的形势与政策课、1学分的“四史”课程、2学分的创业基础(实践)课。

2. 其中,“四史”课程即:中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史,每门课程分别是1学分,至少选修一门,修满1学分。

表二

专升本专业教育课程计划进程表

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	计算机辅助设计二	3	60	20	40					3			
		广告摄影与摄像	3	60	20	40					3			
		剪辑与合成	3	60	20	40					3			
		字体艺术	2	40	20	20					2			
	专业核心课合计		11	220	80	140	0	0	0	0	11	0	0	0
	专业方向课	H5 互动技术应用	2	40	20	20					2			
		品牌形象	2	40	20	20					2			
		非遗创新设计	2	40	20	20					2			
		信息可视化设计	3	60	20	40						3		
		数字广告创意表达	3	60	20	40						3		

		动效设计	Motion design	3	60	20	40						3		
		书籍编排与印刷	Book layout and printing	3	60	20	40						3		
		界面原型与技术表达	Interface prototype and technical expression	3	60	20	40						3		
		包装艺术	Packaging art	3	60	20	40							3	
		时尚品设计	Fashion Design	3	60	20	40						3		
		影视广告设计与制作	Film and Television Advertising Design and Production	3	60	20	40							3	
	专业方向课合计			30	600	220	380	0	0	0	0	6	15	9	0
	专业实习	Professional practice		3	60	0	60								3
	就业指导（理论与实践）	Career guidance (theory + practice)		2	40	0	40						2		
	毕业论文/设计	Graduation thesis / design		4	80	0	80								4
专业必修合计				50	1000	300	700	0	0	0	0	17	17	9	7
专业选修	UI 界面设计研究	Research on user interface design		3	60	20	40					3			
	交互设计方法	Interaction design method		2	36	36	0					2			
	市场调研	Market research		2	36	36	0					2			
	图形创意	Graphic creativity		2	40	20	20					2			
	视听语言	Audio-visual language		2	40	20	20						2		
	广告后期	Advertising		3	60	20	40						3		

	制作	post-product ion												
	广告故事 板创作	Advertising storyboard creation	2	40	20	20					2			
	广告管理 与法规	Advertising Management and Regulations	2	36	36	0					2			
	消费者行 为研究	Research on consumer behavior	2	36	36	0					2			
	AIGC 技术 应用	AIGC Technology Applications	2	40	20	20					2			
	广告策划	Advertising production management	2	36	36	0					2			
	数字商业 插画研究	Digital Commercial Illustration Research	3	60	20	40						3		
	三维视觉 设计	Three-dimen sional visual design	3	60	20	40						3		
	新媒体内 容创作与 运营实训	New Media Content Creation and Operation	3	60	20	40						3		
	传统造物 艺术与设计	Traditional Object Art and Design	3	60	20	40						3		
	现代互动 装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	60	20	40						2		
	广告制片 管理	Advertising production management	2	40	20	20						2		
	全息广告	Holographic advertising	2	40	20	20						2		
论文写作 基础	The Basics of Essay Writing	2	36	36	0						2			
专业选修合计			44	876	476	400	0	0	0	0	9	1	17	0

									8		
专业教育合计	94	1876	776	1100	0	0	0	0	2 6	3 5	26 7

备注：1. 专业必修课最少修满 50 学分。（可选择专科未修读课程）。

2. 专业选修课最少修满 25 学分。（可选择专科未修读课程）。

数字媒体艺术专业

一、专业名称、代码和学制

(一) 专业名称 (中英文): 数字媒体艺术 Digital Media Art

(二) 专业代码: 130508

(三) 学制: 四年

二、培养目标

本专业坚持立德树人,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。面向华南地区特别是粤港澳大湾区的社会经济、文化发展、行业企业未来发展需求,坚持“以学生为中心、以产出为导向,适应动态变化的数字内容创作与传播环境”的理念,培养具有良好思想素养、良好人文素养、艺术审美能力、创新设计思维,扎实专业理论、知识、技术和艺术造型设计与表现能力、互联网产品的整体策划、交互设计、数字媒体内容设计与制作的技术应用能力以及良好的团队协作和沟通能力等专业综合能力,能够在各类影视公司、游戏公司、动画公司、广告公司、电视台、网络公司、文化传播公司、教育机构等从事影视制作、游戏设计、动画制作、新媒体运营、广告策划、文案创作、音视频制作、品牌建设等相关企业和单位,从事创意策划、设计制作、技术开发、项目管理等工作,成为适应数字媒体艺术产业发展需要的高素质应用型人才。

本专业学生毕业 5 年左右期望达到以下目标:

目标 1: 树立正确的价值观与世界观,法治意识、伦理意识与公共意识强。严格遵守职业道德规范,主动履行社会责任,具备强烈的社会责任感,为社会主义现代化经济建设贡献力量;

目标 2: 具备良好的综合素养,有深厚的文化积淀、健康的心理与生理素质、扎实的综合技能、出色的创业创新能力;在数字媒体艺术项目实践中,将能够综合考虑法律、环境、社会可持续发展等因素,坚持公众利益优先的原则,确保作品内容的合规性和道德性,为社会的和谐与进步贡献力量;

目标 3: 具有扎实的数字媒体艺术专业知识、技能、研究与创新能力,能够应对数字媒体艺术领域复杂多变的创作挑战,具备在复杂创作情境中提炼数字媒体艺术专业问题并提供创新解决方案的能力,能够胜任数字媒体艺术领域重要岗位的工作;

目标 4: 具有国际视野和团队意识,能够在数字媒体艺术领域内与来自不同文化背景的团队有效沟通与协作,共同创作出具有国际影响力的作品;理解全球市场的需求和趋势,运用跨文化沟通技巧,推动创意项目的国际化发展,并在团队中展现出领导力和协作精神;

目标 5: 具备自主学习与终身学习的意识,不断提升职业技能和素养以持续适应数字媒体艺术行业与社会经济环境的发展和变化,能在数字艺术相关岗位上做出贡献,提升自身社会服务职责。

三、毕业要求

根据上述培养目标,数字媒体艺术专业毕业生必须满足如下 9 条毕业要求:

毕业要求 1: 道德修养:积极树立并践行社会主义核心价值观,增强对中国特色社会主义的认同,遵

纪守法，具有良好的生活作风和不断提高的思想道德素质。

毕业要求 2：职业认同：认同艺术设计工作者的职业意义，具有积极情感、端正态度、正确价值观，以及人文和科学精神。

毕业要求 3：专业知识与理论基础。毕业生应系统掌握数字媒体艺术的基础理论和专业知识，包括数字媒体技术、艺术设计原理、数字媒体创意与策划、数字影视制作、游戏动画、虚拟现实产品等，具备扎实专业知识与理论基础，能够综合应用所学知识、理论解决数字媒体艺术相关问题。

毕业要求 4：基本技能：毕业生应熟练掌握数字媒体制作的相关技术和工具，如数字媒体创意与策划、视频编辑、三维建模、影视特效、虚拟现实设计、动画、影视拍摄、交互设计等；熟悉数字媒体产品的设计流程；能够综合应用所学知识、技能解决数字媒体艺术相关问题。

毕业要求 5：综合应用能力。毕业生具备项目实践经验和综合能力，能基于数字媒体艺术专业相关科学原理和设计方法独立完成数字媒体艺术项目的策划、设计、制作和推广等工作，能运用所学知识 with 技能发现数字媒体艺术设计项目存在的问题并解决问题。

毕业要求 6：创新设计能力。毕业生具备良好的科学知识 with 科学素养，文学、艺术素养，数字媒体艺术专业知识与素养，能够通过以上科学原理并采用科学方法独立进行创意思考和原创性设计，不断探索新的设计概念、风格和技术，以适应市场和技术的快速发展。毕业生应熟练掌握数字媒体制作技术，并能高效地应用这些技术完成项目。毕业生应具有批判性思维，能够分析和反思自己的设计，接受并利用反馈进行作品的持续改进。毕业生应具备对复杂项目问题进行创新研究，包括项目管理创新、项目制作创新与人类认知创新、并通过信息综合得到有用的创新成果。

毕业要求 7：沟通表达。作为人文、艺术与科学的交叉融合领域，数字媒体艺术专业要求毕业生能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。毕业生应具备良好的口头和书面表达能力，能够清晰、准确地传达信息，理解他人的观点和需求，以及在不同学科及文化背景下进行有效沟通。

毕业要求 8：团队合作能力：毕业生应具备在项目团队中的团队精神和责任意识，能够与团队成员互补互助，实现出有效的团队交流与合作能力，以提升团队整体的工作效率和协同效果。

毕业要求 9：终身学习与发展能力。毕业生应培养终身学习的意识和能力，持续更新自己的知识结构和技能集，以适应数字媒体艺术领域的快速发展，应主动掌握并应用该领域中的新技术、新理论以及新应用，确保自身的专业能力与时俱进，满足行业需求。

四、毕业要求对培养目标的支撑关系矩阵

“培养目标—毕业要求”关联矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1	√				
毕业要求 2	√				
毕业要求 3		√			
毕业要求 4		√			
毕业要求 5			√		

毕业要求 6			√		
毕业要求 7				√	
毕业要求 8				√	
毕业要求 9					√

五、专业核心课程

视听语言、非线性剪辑、剧作与创意方案、影视特效制作、数字音频处理、交互设计原理、游戏关卡设计、虚拟现实应用设计、三维动画进阶、数字调色、影视项目管理、数字短片创作、游戏设计综合实训、交互产品综合创作等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育							专业教育					
	公共必修					公共选修		专业必修					专业选修
	大学英语课	大学体育课	思政必修课	通识必修课	劳动教育课	美育限定性选修课	校级公选课和学术报告型公选课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课
150	12	4	18	11	2	0	6	30	25	3	2	4	33

备注: 1. 该学分结构表显示了本专业学生毕业的最低修读总学分要求和各类课程下的最低修读学分组成。2. 艺术类专业美育限定性选修课学分可不填写。3. 毕业总学分最低要求为: 经管类、文学类(含外语类)、艺术类专业总学分 150, 理工类专业总 4. 学分 156, 医学类专业总学分 160(护理类专业总学分 165)。5. 校级公选课(即通识选修课)。

(一) 毕业条件

学生申请以数字媒体艺术专业毕业, 须符合以下全部条件后, 才准予毕业, 并发给毕业证书:

1. 在学院允许的学习年限内, 即 3~7 年。
2. 取得数字媒体艺术专业规定的最低毕业总学分 150 学分, 其中: 公共必修课 47 学分, 公共选修课 6 学分, 专业必修课 64 学分, 其中专业实习 3 学分, 毕业论文/设计 4 学分, 专业选修课 33 学分。

(二) 获得学位

普通全日制本科生在取得毕业资格的前提下, 按现行的绩点制, 其专业课、公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者, 可授予艺术学学士学位。

七、课程体系与毕业要求支撑关系矩阵

“课程体系—毕业要求”支撑关系矩阵

序号	课程	课程名称	毕业要求
----	----	------	------

			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	专业知识与理论基础	基本技能	综合应用能力	创新能力	沟通表达	团队合作能力	终身学习与发展能力
1	公共必修	大学英语（一）	√						√		
2		大学英语（二）	√						√		
3		大学英语（三）	√						√		
4		大学英语（四）	√						√		
5		体育（一）	√							√	
6		体育（二）	√							√	
7		体育（三）	√							√	
8		体育（四）	√							√	
9		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√	√							
10		思想道德与法治	√	√							
11		中国近现代史纲要	√	√							
12		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√							
13		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	√	√							
14		马克思主义基本原理	√	√							
15		形势与政策	√	√							
16		国家安全教育	√	√							
17		人文涵养（选修一门）	√	√							
18		全球史观（选修一门）	√	√							
19		科学思维（选修一门）	√	√							
20		跨界创新（选修一门）	√	√							

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	专业知识与理论基础	基本技能	综合应用能力	创新能力	沟通表达	团队合作能力	终身学习与发展能力
21		大学生心理健康教育	√	√							
22		军事理论	√	√							
23		创业基础（理论）	√	√							√
24		创业基础（实践）	√	√							√
25		劳动教育	√		√						
26	公共选修	美育限定性选修课									
27		校级公选课和学术报告型公选课	√	√			√				
28	专业必修	艺术概论		√	√						
29		计算机辅助设计一		√	√						
30		设计思维与方法		√	√						
31		造型基础一		√	√						
32		设计心理学		√	√						
33		设计表现		√	√						
34		造型基础二		√	√						
35		中外设计史		√	√						
36		视听语言			√	√					
37		非线性剪辑			√	√	√				
38		剧作与创意方案			√	√	√				
39		三维动画基础			√	√	√				
40		数字绘画基础			√	√	√				
41		影视特效制作			√	√	√				
42		故事板设计			√	√	√				
43		影视摄影基础			√	√	√				

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	专业知识与理论基础	基本技能	综合应用能力	创新能力	沟通表达	团队合作能力	终身学习与发展能力
44		导演基础					√	√	√		
45		动态图形设计					√	√	√		
46		影视广告创作					√	√	√		
47		数字媒体产业前沿			√			√			√
48		数字短片创作					√	√		√	
49		动画运动规律			√	√					
50		角色设计			√	√					
51		人机交互界面设计			√	√					
52		数字游戏设计基础			√	√					
53		虚拟现实应用设计			√	√			√		
54		交互产品综合创作				√		√		√	
55		专业实习				√	√				√
56		就业指导(理论+实践)							√	√	√
57		毕业论文/设计					√	√	√	√	√
58	专业选修课	计算机应用基础			√	√					
59		大学人文基础	√	√							
60		商业摄影			√	√					
61		电影大师研究				√			√		
62		动画游戏特效设计				√		√			
63		游戏设计概论			√	√					
64		交互设计原理				√	√	√			
65		定格实验短片制作				√	√	√			
66		数字音频处理			√	√					

序号	课程性质	课程名称	毕业要求								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			道德修养	职业认同	专业知识与理论基础	基本技能	综合应用能力	创新能力	沟通表达	团队合作能力	终身学习与发展能力
67		场景设计			√	√					
68		游戏策划			√				√		
69		信息可视化			√	√					
70		虚拟现实设计				√	√			√	
71		纪录片实务				√	√			√	
72		影视人物造型设计		√	√	√					
73		三维动画进阶		√	√	√					
74		游戏道具设计		√							
75		游戏广告设计					√	√		√	√
76		AIGC 数字艺术创意				√		√			√
77		数字衍生产品				√		√			
78		跨媒体叙事				√	√	√			
79		影视美术综合设计				√	√	√			
80		游戏关卡设计				√	√		√	√	√
81		数字调色				√	√				
82		影视项目管理					√	√		√	√
83		网络产品运营与推广					√	√			
84		游戏设计综合实训					√	√	√	√	√
85		动画综合实训					√	√	√	√	√
86		交互影像创作					√	√	√	√	√
87		现代互动装置艺术				√	√	√			
88		CIS 设计				√		√	√		
89		论文写作基础		√	√	√					

注：矩阵图中课程体系与毕业要求支撑对应关系的框内打“√”。

八、课程计划进程表

请详见表一。

九、各学期学分分配表

请详见表二。

十、理论、实践教学学时占比一览表

请详见表三。

十一、三实课程教学环节一览表

请详见表四。

十二、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见表五。

（一）辅修专业

辅修专业是指非本专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的 50 学分，其中必修课 34 学分，选修课 16 学分，可以取得数字媒体艺术专业的辅修毕业资格。

数字媒体艺术专业辅修专业人才培养方案详见分表一。

（二）辅修专业学位

辅修专业学位规定，学生原主修专业与计划进行辅修专业学位的专业不能属于同一学科门类。在此前提下，非本学科门类专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的 60 学分，其中必修课（34）学分，选修课（26）学分，且符合两个专业要求的学位授予条件，在取得主修专业学士学位的同时，可同时取得艺术学学士学位。

数字媒体艺术专业辅修专业学位人才培养方案详见分表二。

表一

课程计划进程表																
课程性质		学分修读要求	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
					学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
									1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	大学英语	47	大学英语（一）	College English I	3	54	54	0	3							
			大学英语（二）	College English II	3	54	54	0		3						
			大学英语（三）	College English III	3	54	54	0			3					
			大学英语（四）	College English IV	3	54	54	0				3				
		大		体育（一）	Physical	1	36	4	32	1						

学 体 育			Education(1)													
		体育（二）	Physical Education(2)	1	36	4	32		1							
		体育（三）	Physical Education(3)	1	36	4	32			1						
		体育（四）	Physical Education(4)	1	36	4	32				1					
	思 政 必 修	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Introduction to Xi Jinping's Socialist Thought with Chinese Characteristics for a New Era	3	54	54	0			3						
		中国近现代史纲要	Survey of Chinese Modern History	3	54	54	0			3						
		马克思主义基本原理	Basic Principles of Marxism	3	54	54	0				3					
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought	2	36	36	0				2					
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction to the Theoretical System of Socialism	1	20	0	20				1					

通 识 必 修		(实践)	with Chinese Characteris tics and Mao Zedong Thought(Pr actice)												
		思想道德 与法治	Ideological Morality and Rule of Law	3	54	54	0	3							
		形势与政 策	Situation and Policy	2	36	36	0				2				
		国家安全 教育	National Security Education	1	18	18	0		1						
		人文涵养 (选修一 门)	Humanistic cultivation (Elective course)	1	18	18	0	1							
		全球史观 (选修一 门)	Global History (Elective course)	1	18	18	0		1						
		科学思维 (选修一 门)	Scientific Thinking (Elective course)	1	18	18	0			1					
		跨界创新 (选修一 门)	Cross Disciplinar y Innovation (Elective course)	1	18	18	0				1				
		大学生心 理健康教育	Mental health education of College Students	2	36	36	0		2						
		军事理论	Military theory	2	36	36	0	2							
		创业基础 (理论)	Foundation of Establishin g a	1	18	18	0		1						

				business (Theory)												
			创业基础 (实践)	Foundation of Establishin g a Business(P ractice)	2	40	0	40			2					
	劳动教育课		劳动教育	Labour Education	2	36	36	0				2				
公共必修学分（学时）合计					47	924	736	188	1 0	9	13	7	8	0	0	0
公共选修	美 育 限 定 性 选 修 课	美育限定性选修课频修读满 0 学分														
	校 级 公 选 课 和 学 术 报 告 型 公 选 课	校级公选课和学术报告型公选课须修读须满 6 学分														
	公共选修学分（学时）合计							6/5 35								
专业必修	专业 核心 课	30	艺术概论	Introductio n to art	2	36	36	0	2							
			计算机辅助设计	Computer Aided Design	3	60	0	60	3							
			设计思维 与方法	Design Thinking	2	36	36	0	2							

			and Methods												
		造型基础 一	Plastic Art Training 1	3	60	0	60	3							
		设计心理 学	design psychology	2	36	36	0		2						
		设计表现	Design performanc e	3	60	0	60		3						
		造型基础 二	Plastic Art Training 2	2	40	0	40		2						
		中外设计 史	A history of Chinese and foreign design	2	36	36	0		2						
		视听语言	Audio-visu al language	3	60	30	30			3					
		非线性剪 辑	Nonlinear editing	3	60	30	30			3					
		剧作与创 意方案	Screenwriti ng and Creative Concepts	2	40	20	20				2				
		三维动画 基础	Fundament als of 3D animation	3	60	30	30				3				
	专业核心课学分（学时）合计			30	584	254	330	1 0	9	6	5	0	0	0	0
			方向一：影视制作												
		数字绘画 基础	Fundament als of Digital Painting	2	40	20	20			2					
		影视特效 制作	Film and television visual effects production	3	60	30	30			3					
		故事板设 计	Storyboard design	3	60	30	30				3				
		影视摄影 基础	Fundament als of film and television photograph	3	60	30	30				3				

			y											
		导演基础	Directing Basics	3	60	30	30				3			
		动态图形设计	Motion Graphic Design	3	60	30	30					3		
		影视广告创作	Film and Television Advertisement Production	3	60	20	40					3		
		数字媒体产业前沿	The industry frontier of digital media	2	36	36	0						2	
		数字短片创作	Digital Short Film Production	3	60	20	40						3	
		方向二：游戏动画												
		动画运动规律	Principles of Animation Movement	2	40	20	20			2				
		角色设计	Character design	3	60	30	30			3				
		故事板设计	Storyboard design	3	60	30	30				3			
		影视摄影基础	Fundamentals of film and television photography	3	60	30	30				3			
		人机交互界面设计	Human-computer interaction interface design	3	60	30	30				3			
		数字游戏设计基础	Fundamentals of digital game design	3	60	30	30					3		
		虚拟现实	Virtual	3	60	20	40					3		

			应用设计	reality application design												
			数字媒体产业前沿	The industry frontier of digital media	2	36	36	0							2	
			交互产品综合创作	Comprehensive Interactive Product Creation	3	60	20	40							3	
专业方向课学分（学时）合计					25	496	246	250	0	0	5	9	6	5	0	0
专业实习	3		专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
就业指导（理论与实践）	2		就业指导（理论+实践）	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40							2	
毕业论文/设计	4		毕业论文/设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
专业必修学分（学时）合计					64	1260	500	760	10	9	11	14	6	7	0	7
专业选修课	4		管理学基础(指定选修课)	Fundamentals of Management (Designated Electives)	2	36	24	12				2				

		大学人文 基础(指定 选修课)	College Humanities Foundation (Designate d Electives)	2	36	36	0		2						
专业指选课学分(学时)合计				4	72	60	12	0	2	0	2	0	0	0	0
专 业 任 选 课	29	商业摄影	Commerci al Photograph y	3	60	30	30			3					
		电影大师 研究	Masters of Cinema Studies	2	36	36	0			2					
		动画游戏 特效设计	Special effects design of animation games	3	60	30	30			3					
		游戏设计 概论	Introductio n to game design	2	36	36	0			2					
		交互设计 原理	Principles of interaction design	2	40	20	20				2				
		定格实验 短片制作	Stop motion experiment al animation (short film) production	3	60	30	30				3				
		数字音频 处理	Digital Audio Processing	2	40	20	20				2				
		场景设计	Film and television visual effects production	3	60	30	30				3				
		游戏策划	Game planning	2	40	20	20				2				
		信息可视 化	Informatio n visualizatio	2	40	20	20				2				

			n											
		虚拟现实设计	Virtual Reality Design	3	60	30	30					3		
		纪录片实务	Documentary practice	3	60	30	30					3		
		影视人物造型设计	Character Styling for Film and Television	2	40	20	20					2		
		三维动画进阶	Advanced 3D animation	3	60	30	30					3		
		游戏道具设计	Game scene and prop design	2	40	20	20					2		
		游戏广告设计	Game Advertising Design	3	60	30	30					3		
		AIGC 数字艺术创意	AIGC Digital Art Creativity	2	40	20	20					2		
		数字衍生产品	Digital derivatives products	2	40	20	20					2		
		跨媒体叙事	Transmedia Storytelling	3	60	30	30						3	
		影视美术综合设计	Comprehensive design of film and Television Art	3	60	20	40						3	
		游戏关卡设计	Game episode design	3	60	30	30						3	
		数字调色	Digital color and principle	2	40	20	20						2	
		影视项目管理	Film and television project	2	40	20	20						2	

			managem ent												
		网络产品 运营与推广	Operation and promotion of network products	2	36	18	18							2	
		游戏设计 综合实训	Comprehe nsive training of game design	3	60	30	30							3	
		游戏动画 综合实训	Comprehe nsive Game Animation Training	3	60	20	40							3	
		交互影像 创作	Interactive Video Production	3	60	20	40							3	
		现代互动 装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	40	20	20							2	
		cis 设计	Commonw ealth of Independe nt States design	2	40	20	20							2	
		论文写作 基础	Basics of Academic Writing	1	18	18	0							1	
	专业任选课学分（学时）合计			73	1446	738	708	0	0	10	1 4	20	2 4	5	
	专业选修学分（学时）合计			77	1518	798	720	0	2	10	1 6	20	2 4	5	0
				33/ 77	651/ 1518	342/ 798	309/ 720	0	2	10	1 6	20	2 4	5	0

表二

各学期学分分配表

课程 类别	课程 性质	总学 分	总学时	学分与学期分配							
				一	二	三	四	五	六	七	八
公共 教育	必修 课	47	924	10	9	13	7	8	0	0	0

	选修课	6	109	2	2	2	0	0	0	0	0
专业教育	必修课	64	1260	10	9	11	14	6	7	0	7
	选修课	33	651	2	2	3	6	10	8	2	0
总计		150	2944	24	22	29	27	24	15	2	7
特别说明		数字媒体艺术专业实习学期为第7学期，除实习学期和第八学期外，每学期修读的各类课程总学分上限为29学分。									

表三

理论、实践教学学时占比一览表

课程类别	课程性质	总学分	总学时	占总学时比例	学时分配及占比			
					理论学时	占该课程类别学时(或总学时)比例	实践学时	占该课程类别学时(或总学时)比例
公共教育	公共必修课	47	924	31.39%	736	71.25%	188	18.20%
	公共选修课	6	109	3.70%	78	7.55%	31	3.00%
	合计	53	1033	35.09%	814	78.80%	219	21.20%
专业教育	专业必修课	64	1260	42.80%	490	25.64%	770	40.29%
	专业选修课	33	651	22.11%	342	17.90%	309	16.17%
	合计	97	1911	64.91%	832	43.54%	1079	56.46%
总计		150	2944	100.00%	1646	55.91%	1298	44.09%

表四

三实课程教学环节一览表

课程/实践项目名称	性质	学期	学分	总学时	集中性实践环节周数	内容	备注
计算机辅助设计一	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
设计思维与方法	专业核心课	1	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
造型基础一	专业核心课	1	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
设计心理学	专业核心课	2	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
设计表现	专业核心课	2	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	

造型基础二	专业核心课	2	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
非线性剪辑	专业核心课	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
影视特效制作	专业方向课	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
角色设计	专业方向课	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
商业摄影	专业选修	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
动画游戏特效设计	专业选修	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
故事创作基础	专业核心课	4	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
三维动画基础	专业核心课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
故事板设计	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
影视摄影基础	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
导演基础	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
故事板设计	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
影视摄影基础	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
人机交互界面设计	专业方向课	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
定格实验短片制作	专业选修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
数字声音处理	专业选修	4	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
场景设计	专业选修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
动态图形设计	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
影视广告创作	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
数字游戏设计基础	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
虚拟现实应用设计	专业方向课	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
虚拟现实设计	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
纪录片实务	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实	

						践能力	
影视人物造型设计	专业选修	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
三维动画进阶	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
游戏道具设计	专业选修	5	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
游戏广告设计	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字短片创作	专业方向课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
交互产品综合创作	专业方向课	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
AIGC 数字艺术创意	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字衍生产品	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
跨媒体叙事	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
影视美术综合设计	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
游戏关卡设计	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
数字调色	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
影视项目管理	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
游戏设计综合实训	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
动画综合实训	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
交互影像创作	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
现代互动装置艺术	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
cis 设计	专业选修	6	2	40	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
创业基础（实践）	成长必修课	7	2	40	0	为创业提供基本理论和操作实务指导	
毕业实习	专业必修	8	3	60	4	进行校外企业实习	
毕业论文（设计）	专业必修	8	4	80	0	专业知识综合应用训练	
合计			134	2680	4		

表五

辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

分表一

数字媒体艺术专业辅修专业人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业必修	核心课	视听语言	3	60	30	30			3					
		非线性剪辑	3	60	30	30			3					
		三维动画基础	3	60	30	30				3				
		合计	9	180	90	90	0	0	6	3	0	0	0	0
	毕业论文/设计		4	80	0	80								4
	方向课	影视制作												
		影视特效制作	3	60	30	30			3					
		故事板设计	3	60	30	30				3				
		影视摄影基础	3	60	30	30				3				
		导演基础	3	60	30	30				3				
		影视广告创作	3	60	30	30					3			
		虚拟现实应用设计	3	60	30	30					3			
		数字短片创作	3	60	30	30						3		

		合计	21	420	210	210	0	0	3	9	6	3	0	0
辅修专业必修学分（学时）合计			34	680	300	380	0	0	9	12	6	3	0	4
辅修专业选修	交互设计原理	Principles of interaction design	2	40	20	20				2				
	定格实验短片制作	Stop motion experimental animation (short film) production	3	60	30	30				3				
	场景设计	Film and television visual effects production	3	60	30	30				3				
	游戏策划	Game planning	2	40	20	20				2				
	信息可视化	Information visualization	2	40	20	20				2				
	AIGC 数字艺术创意	AIGC Digital Art Creativity	2	40	20	20					2			
	数字衍生产品	Digital derivatives products	2	40	20	20					2			
	游戏广告设计	Game Advertising Design	3	60	30	30					3			
	游戏关卡设计	Game episode design	3	60	30	30						3		
	网络产品运营与推广	Operation and promotion of network products	2	36	18	18						2		
辅修专业选修学分（学时）合计			24	476	238	238	0	0	0	12	7	5	0	0

说明：数字媒体艺术专业学生修满本专业辅修专业教学计划中规定的（50）学分，其中必修课（34）学分，选修课（16）学分 且须完成毕业设计。

分表二

数字媒体艺术专业辅修专业学位人才培养方案

课程	课程	课程	课程学分、学时分配	各学年、学期每周课内学时
----	----	----	-----------	--------------

性质		中文名称	英文名称	学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业 学位必修	核心课	视听语言	Audio-visual language	3	60	30	30			3					
		非线性剪辑	Nonlinear editing	3	60	30	30			3					
		三维动画基础	Fundamentals of 3D animation	3	60	30	30				3				
		合计		9	180	90	90	0	0	6	3	0	0	0	0
	毕业论文/设计		Graduation Thesis	4	80	0	80								4
	方向课	影视制作													
		影视特效制作	Film and television visual effects production	3	60	30	30			3					
		故事板设计	Storyboard design	3	60	30	30				3				
		影视摄影基础	Fundamentals of film and television photography	3	60	30	30				3				
		导演基础	Directing Basics	3	60	30	30				3				
		影视广告创作	Film and Television Advertisement Production	3	60	30	30					3			
		虚拟现实应用设计	Virtual reality application design	3	60	30	30					3			
		数字短片创作	Digital Short Film Production	3	60	30	30						3		
		合计		21	420	210	210	0	0	3	9	6	3	0	0
	辅修专业学位必修学分（学时）合计			34	680	300	380	0	0	9	12	6	3	0	4
	辅修专业 学位选修	商业摄影	Commercial Photography	3	60	30	30			3					
电影大师研究		Masters of Cinema Studies	2	36	36	0			2						
动画游戏特效设计		Special effects design of animation	3	60	30	30			3						

		games												
交互设计原理	Principles of interaction design	2	40	20	20				2					
定格实验短片制作	Stop motion experimental animation (short film) production	3	60	30	30				3					
数字音频处理	Digital Audio Processing	2	40	20	20				2					
场景设计	Film and television visual effects production	3	60	30	30				3					
游戏策划	Game planning	2	40	20	20				2					
信息可视化	Information visualization	2	40	20	20				2					
AIGC 数字艺术创意	AIGC Digital Art Creativity	2	40	20	20					2				
数字衍生产品	Digital derivatives products	2	40	20	20					2				
游戏广告设计	Game Advertising Design	3	60	30	30					3				
游戏关卡设计	Game episode design	3	60	30	30						3			
网络产品运营与推广	Operation and promotion of network products	2	36	18	18						2			
游戏设计综合实训	Comprehensive training of game design	3	60	30	30						3			
现代互动装置艺术	Modern Interactive Installation Art	2	40	20	20							2		
cis 设计	Commonwealth of Independent States design	2	40	20	20								2	
辅修专业学位选修学分（学时）合计			41	812	424	388	0	0	8	14	7	8	4	0

说明：数字媒体艺术专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划规定的（60）学分，其中必修课（34）学分，选修课（26）学分 且须完成毕业设计。

数字媒体艺术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

（一）专业名称（中英文）： 数字媒体艺术 Digital Media Art

（二）专业代码： 130508

（三）学制：两年

二、培养目标

本专业立足于华南地区特别是粤港澳大湾区的社会经济、文化发展、行业企业发展需求，坚持“以学生为中心、以产出为导向，适应动态变化的数字内容创作与传播环境”的教育理念，面向数字媒体艺术产业的创新发展，旨在培养德、智、体、美、劳全面发展，掌握数字媒体艺术的基本理论、基础知识与核心技术，具备良好人文素养、艺术审美能力、创新设计思维、艺术造型设计与表现能力、互联网产品的整体策划、交互设计、数字媒体内容设计与制作的技术应用能力以及良好的团队协作和沟通能力，能在各类影视公司、游戏公司、动画公司、广告公司、电视台、网络公司、文化传播公司、教育机构等从事影视制作、游戏设计、动画制作、新媒体运营、广告策划、文案创作、音视频制作、品牌建设等相关企业和单位，从事创意策划、设计制作、技术开发、项目管理等工作，成为适应数字媒体艺术产业发展需要的高素质、应用型、复合型和创新型管理人才。

三、培养规格

1.知识要求

- （1）具有较为扎实的人文社会科学基本理论知识，懂得自然科学的重要规律和常识，具备较高的媒体修养和艺术创造能力。
- （2）掌握科学的学习方法和基本的科学研究方法，了解本专业的前沿问题和发展动态。
- （3）具有独立获取知识和信息、提出问题、分析问题、解决问题的能力。

2.能力要求

- （1）具有科学的世界观、人生观和爱国主义、社会主义思想以及良好的道德行为规范。
- （2）具有基本的社会适应及交往能力。
- （3）具有必要的文化基础知识应用能力及专业知识能力。
- （4）具有熟练的专业辅助设计软件的操作能力和较强的专业基础造型能力。
- （5）熟练掌握专业设计的操作流程，具有对客户的市场分析能力。
- （6）具有不同设计形式规划及一定的管理能力。
- （7）具有对画面、空间、镜头语言、设备工艺等的综合运用能力。

四、专业主干课程

视听语言、非线性剪辑、三维动画基础、故事创作基础、视觉概念设计、影视特效制作、交互设计原

理、影视摄影基础、数字声音处理、三维动画进阶、故事板设计、动态图形设计、虚拟现实应用设计、交互产品综合创作、数字媒体产业前沿。

五、专业相关课程

角色设计、游戏策划、游戏界面设计、游戏广告设计、游戏道具设计、动画游戏特效设计、场景设计、定格实验短片制作、影视人物造型设计、信息可视化、纪录片实务、影视广告创作、AIGC 数字艺术创意、影视美术综合设计、游戏关卡设计、数字调色、影视项目管理、网络产品运营与推广。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育		专业教育						成长教育
	公共必修		专业必修						成长必修
	思政必修课	通识必修课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课	成长必修课
80	3	2	11	30	3	2	4	25	

备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程。2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。3. 通识必修课须修读 2 学分的创业基础（实践）。4. 成长教育课程参照学校《学生成长学分管理办法》等文件安排。

（一）毕业条件

取得数字媒体艺术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

公共必修课 5 学分，专业必修课 50 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分，专业选修课 25 学分，成长必修课参照学校《学生成长学分管理办法》等文件修读。

（二）获得学位

在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课和公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

七、专升本公共教育课程计划进程表

请详见表一。

八、专升本专业教育课程计划进程表

请详见表二。

表一

专升本公共教育课程计划进程表

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	思政必修	形势与政策	2	36	36	0					2			
	通识必修	“四史”课程	1	18	18	0					1			
	专业必修	创业基础(实践)	2	36	18	18							2	
公共教育合计			5	90	72	18	0	0	0	0	3	0	2	0

备注:

1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程、2 学分的创业基础(实践)课。

2. 其中,“四史”课程即:中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史,每门课程分别是 1 学分,至少选修一门,修满 1 学分。

表二

专升本专业教育课程计划进程表

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	视听语言	3	60	30	30					3			
		非线性剪辑	3	60	30	30					3			
		三维动画基础	3	60	30	30					3			
		剧作与创意方案	2	40	20	20					2			
	专业核心课合计		11	220	110	110	0	0	0	0	11	0	0	0
	专业方向	视觉概念设计	3	60	30	30					3			
		交互设计原理	2	40	20	20					2			

课		design												
	影视摄影基础	Fundamentals of film and television photography	3	60	30	30					3			
	数字音频处理	Digital Audio Processing	2	40	20	20					2			
	影视特效制作	Film and television visual effects production	3	60	30	30						3		
	三维动画进阶	Advanced 3D animation	3	60	30	30						3		
	故事板设计	Storyboard design	3	60	30	30						3		
	交互影像创作	Interactive Video Production	3	60	20	40						3		
	虚拟现实应用设计	Virtual reality application design	3	60	20	40						3		
	交互产品综合创作	Comprehensive Interactive Product Creation	3	60	20	40							3	
	数字媒体产业前沿	The industry frontier of digital media	2	36	36	0							2	
	专业方向课合计		30	596	286	310	0	0	0	0	10	15	5	0
	专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
	就业指导（理论+实践）	Career guidance (theory + practice)	2	40	20	20						2		
	毕业论文/设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
专业必修合计			50	996	416	580	0	0	0	0	21	17	5	7
专业选修	运动规律（3D软件）	Principles of Motion (3D 软件)	3	60	30	30					3			
	媒介发展史	History of media development	2	36	36	0					2			
	角色设计	Character	3	60	30	30						3		

		design											
游戏策划	Game planning	2	40	20	20						2		
游戏界面设计	Game interface design	3	60	30	30						3		
游戏广告设计	Game Advertising Design	3	60	20	40						3		
游戏道具设计	Game scene and prop design	3	60	30	30						3		
动画游戏特效设计	Special effects design of animation games	3	60	30	30						3		
场景设计	Film and television visual effects production	2	40	20	20						2		
定格实验短片制作	Stop motion experimental animation (short film) production	3	60	30	30						3		
影视人物造型设计	Character Design for Film and Television	3	60	30	30						3		
信息可视化	Information visualization	2	40	20	20						2		
纪录片实务	Documentary practice	3	60	30	30						3		
影视广告创作	Film and Television Advertisement Production	3	60	20	40						3		
跨媒体叙事	Transmedia Storytelling	3	60	30	30							3	
动态图形设计	Motion Graphic Design	3	60	30	30							3	
数字衍生产品	Digital derivatives products	2	40	20	20							2	

	AIGC 数字艺术创意	AIGC Digital Art Creativity	2	40	20	20							2	
	影视美术综合设计	Comprehensive design of film and Television Art	3	60	20	40							3	
	游戏关卡设计	Game episode design	3	60	30	30							3	
	动画游戏特效设计	Special effects design of animation games	3	60	30	30							3	
	数字调色	Digital color and principle	2	40	20	20							2	
	影视项目管理	Film and television project management	2	40	20	20							2	
	网络产品运营与推广	Operation and promotion of network products	2	36	18	18							2	
专业选修合计			63	1252	614	638	0	0	0	0	5	33	25	
专业教育合计			113	2248	1030	1218	0	0	0	0	26	50	30	7

备注：1. 专业必修课最少修满 50 学分。（可选择专科未修读课程）。

2. 专业选修课最少修满 25 学分。（可选择专科未修读课程）。

数字媒体技术专业

一、专业名称、代码和学制

(一) 专业名称(中英文): 数字媒体技术(digital media technology)

(二) 专业代码: 080906

(三) 学制: 四年

二、培养目标

专业坚持立德树人,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人,依据“应用型人才培养”的学校办学定位和特色,以学生为中心,推行“博雅教育+应用型人才培养”的结合。本专业立足广州面向粤港澳大湾区,从行业企业需求出发,推行与行业接轨的全链条、多方位、重应用的互联网产品设计开发人才培养体系,坚持培养专业基础广、实践能力强、具有创新精神和国际视野的高素质复合型人才。人才培养充分融合设计与技术、信息与交互等多种形式,培养具备数字媒体技术的基础理论和专业技能,熟练运用各类新媒体设计开发技术和工具,具备实现互联网产品设计开发、制作和传播推广、游戏开发技术能力的工程师;具有独立的实践精神与创新思维,在各类互联网、游戏、多媒体、直播等行业企业,从事互联网产品、游戏设计开发、项目运营及管理等工作的高素质应用型人才。

培养目标体现了对学生毕业5年后职业能力的预期,该培养目标可进一步细化为以下5个方面:

目标1: 具有高度的社会责任感。树立正确的价值观与世界观,法制意识、伦理意识与公共意识强,做出符合社会经济发展要求的数字产品设计与开发。恪守职业道德,主动履行社会责任,为社会主义现代化建设贡献力量。

目标2: 拥有扎实的专业知识与技能。能够适应数字媒体传播技术的快速发展,综合运用数字媒体技术专业知识和专业技能,对互联网产品设计开发相关问题提供系统性解决方案。

目标3: 拥有健康身心和良好的人文素养。具备良好的综合素养,有深厚的文化积淀、健康的心理与生理素质、扎实的综合技能以及出色的创新创业能力,能够在互联网产品项目实践中综合考虑法律、环境与可持续发展等因素影响,坚持公众利益优先的原则。

目标4: 具有团队意识和管理知识,能够在跨学科或多种岗位团队中进行有效沟通和交流。

目标5: 具有自主学习和终身学习意识,能够通过持续学习,不断提升专业技能以适应行业发展。

三、毕业要求

根据上述培养目标,本专业毕业生必须满足如下12条毕业要求:

毕业要求1: 品德修养。具有坚定正确的政治方向、良好的思想品德、健全的人格和健康的体魄;具有科学精神、人文素养、职业道德、社会责任感,了解国情社情民情,践行社会主义核心价值观。

毕业要求2: 职业认同。以立德树人为己任,认同设计工作者的职业意义和专业性,具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观,具有人文底蕴和科学精神。

毕业要求3: 学科知识。掌握数字媒体技术设计与开发的多种专业技能,熟练运用数字媒体技术相关理论、交互设计、用户体验、实际调研、互联网产品设计与开发等多元知识结构,熟练运用计算机进行辅

助设计与开发，具有一定软件设计应用能力与代码开发能力。

毕业要求 4：信息能力。掌握基本信息技术和人工智能基础知识，增强信息意识、提升计算思维、促进数字化创新与发展能力。

毕业要求 5：调研能力。掌握基本调查研究方法，能够综合运用所学知识和方法，调查、分析、研究在学习与工作中遇到的问题。

毕业要求 6：沟通表达。具有良好的阅读理解能力与语言文字表达能力，能够用恰当的方式与同行和社会公众进行有效沟通和交流。

毕业要求 7：创新能力。具有逻辑思维能力、批判意识和思辨能力，能够对本专业领域的问题进行分析和判断，提出个人观点或者见解，具有一定的创新创业意识和能力，能创造性运用管理学知识和研究方法开展科学研究和就业创业实践。

毕业要求 8：国际视野。了解国际动态，关注全球性问题，能理解并尊重世界不同文化的差异性和多样性，能进行跨国友好商务往来。

毕业要求 9：综合运用。有较强的宏观把握能力和实际操作能力，包括沟通、组织、策划、创造、表现等方面的综合设计开发能力。能对互联网产品、交互应用、游戏等领域进行完整的创意设计。

毕业要求 10：团队合作。具有团队协作精神，掌握团队合作技能，能够与团队成员和谐相处，协作共事，在团队活动中发挥积极作用。

毕业要求 11：项目管理。掌握数字媒体技术开发的项目管理方法，理解应用活动中涉及的重要经济与管理因素，并能在多学科环境中加以应用。

毕业要求 12：学习发展。具有终身学习和专业发展意识，能够适应社会发展需要，进行自我规划，自我管理和自主学习。

四、毕业要求对培养目标的支撑关系矩阵

“培养目标—毕业要求”关联矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1	√				
毕业要求 2			√		
毕业要求 3		√			
毕业要求 4		√			√
毕业要求 5		√			
毕业要求 6				√	
毕业要求 7			√		
毕业要求 8	√				
毕业要求 9					√
毕业要求 10				√	
毕业要求 11				√	
毕业要求 12					√

注：矩阵图中毕业要求与培养目标支撑对应关系的框内打“√”。

五、专业核心课程

交互设计导论、计算机图形图像基础、Web 开发基础、高等数学、三维造型基础、计算机图形图像设计、设计心理学、人工智能语言基础、数字图形创意设计、Web 前端开发、计算机程序设计、数字媒体产业前沿、创新思维、信息可视化技术、三维视觉应用技术、用户界面设计、产品演示设计、三维数字建模、交互产品开发、交互影像制作等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育							专业教育					
	公共必修					公共选修		专业必修					专业选修
	大学英语课	大学体育课	思政必修课	通识必修课	劳动教育课	美育限定性选修课	校级公选课和学术报告型公选课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课
156	12	4	18	11	2	2	6	30	25	3	2	4	37

备注：1. 该学分结构表显示了本专业学生毕业的最低修读总学分要求和各类课程下的最低修读学分组成。2. 艺术类专业美育限定性选修课学分可不填写。3. 毕业总学分最低要求为：经管类、文学类（含外语类）、艺术类专业总学分 150，理工类专业总学分 156，医学类专业总学分 160（护理类专业总学分 165）。4. 校级公选课（即通识选修课）。

（一）毕业条件

学生申请以数字媒体技术专业毕业，须符合以下全部条件后，才准予毕业，并发给毕业证书：

1. 在学院允许的学习年限内，即 3~7 年。
2. 取得数字媒体技术专业规定的最低毕业总学分 156 学分，其中：

公共必修课 47 学分；公共选修课 8 学分；专业必修课 64 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 37 学分。

（二）获得学位

普通全日制本科生在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课、公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予工学学士学位。

七、课程体系与毕业要求支撑关系矩阵

“课程体系—毕业要求”支撑关系矩阵

序号	课程性质	课程名称	毕业要求											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

			品德修养	职业认同	学科知识	信息能力	调研能力	沟通表达	创新能力	国际视野	综合运用	团队合作	项目管理	学习发展
1	公共必修	大学英语（一）						√		√				
2		大学英语（二）						√		√				
3		大学英语（三）						√		√				
4		大学英语（四）						√		√				
5		体育（一）	√											√
6		体育（二）	√											√
7		体育（三）	√											√
8		体育（四）	√											√
9		思想道德与法治	√	√										
10		中国近现代史纲要	√	√										
11		马克思主义基本原理	√	√										
12		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√										
13		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	√	√										
14		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	√	√										
15		形势与政策	√	√										
16		国家安全教育	√	√										
17		人文涵养	√	√										
18		全球史观	√	√						√				
19		科学思维				√				√				
20		跨界创新							√		√			
21		大学生心理健康教育	√	√				√						
22		军事理论	√	√										
23		创业基础（理论）							√	√			√	
24		创业基础（实践）						√	√			√	√	

25		劳动教育	√	√										
26	公共选修	美育限定性选修课	√	√										
27		校级公选课和学术报告型公选课				√			√					
28	专业必修	交互设计导论			√	√								
29		计算机图形图像基础			√	√								
30		Web 开发基础			√	√								
31		高等数学			√	√								
32		三维造型基础			√	√								
33		计算机图形图像设计			√			√						
34		设计心理学			√		√							
35		人工智能语言基础			√	√								
36		数字图形创意设计			√	√		√						
37		Web 前端开发			√	√								
38		计算机程序设计			√	√								
39		数字媒体产业前沿			√	√			√					
40		创新思维			√		√		√					
41		信息可视化技术			√	√		√						
42		三维视觉应用技术			√	√								
43		用户界面设计			√					√	√			
44		产品演示设计			√			√	√					
45		三维数字建模			√	√								
46		交互产品开发			√	√								
47		交互影像制作			√	√								
48		专业实习			√	√		√						
49		就业指导（理论+实践）						√			√		√	
50		毕业论文（设计）			√					√				
51	专业选修	大学人文基础（指选）	√	√										
52		计算机应用基础（指选）			√	√								
53		摄影摄像技术			√					√				
54		电影研究			√				√					
55		数字音频与音效应应用技术			√	√								

56	新媒体营销与运营			√	√	√							
57	数据库原理与应用			√	√								
58	视频编辑剪辑制作			√	√								
59	互联网产品项目管理			√								√	
60	游戏策划			√				√					
61	人工智能导论			√	√								
62	影视项目管理			√								√	
63	三维投影技术			√				√		√			
64	游戏引擎开发与应用			√	√								
65	游戏渲染技术			√	√								
66	微信小程序开发与应用			√	√			√					
67	AR、VR 产品技术与应用			√	√			√					
68	APP 项目实训			√	√			√					
69	游戏创作			√	√			√					
70	论文写作			√		√							

注：矩阵图中课程体系与毕业要求支撑对应关系的框内打“√”。

八、课程计划进程表

请详见表一。

九、各学期学分分配表

请详见表二。

十、理论、实践教学学时占比一览表

请详见表三。

十一、三实课程教学环节一览表

请详见表四。

十二、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见表五。

（一）辅修专业

辅修专业是指非本专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的 50 学分，其中必修课 47 学分，选修课 3 学分，可以取得数字媒体技术专业的辅修毕业资格。

数字媒体技术专业辅修专业人才培养方案详见分表一。

(二) 辅修专业学位

辅修专业学位规定，学生原主修专业与计划进行辅修专业学位的专业不能属于同一学科门类。在此前提下，非本学科门类专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的 60 学分，其中必修课 47 学分，选修课 13 学分，且符合两个专业要求的学位授予条件，在取得主修专业学士学位的同时，可同时取得工学学士学位。

数字媒体技术专业辅修专业学位人才培养方案详见分表二。

表一

课程计划进程表

课程性质	学分修读要求	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	大学英语	大学英语（一）	College English I	3	54	54	0	3							
		大学英语（二）	College English II	3	54	54	0		3						
		大学英语（三）	College English III	3	54	54	0			3					
		大学英语（四）	College English IV	3	54	54	0				2				
	大学体育	体育（一）	Physical Education(1)	1	36	4	32	2							
		体育（二）	Physical Education(2)	1	36	4	32		2						
		体育（三）	Physical Education(3)	1	36	4	32			2					
		体育（四）	Physical Education(4)	1	36	4	32				2				
	思政必修	思想道德与法治	Ideological Morality and Rule of Law	3	54	54	0	3							
		中国近现代史纲要	Survey of Chinese Modern History	3	54	54	0			3					
		马克思主义基本原	Basic Principles	3	54	54	0					3			

			理	of Marxism													
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought	2	36	36	0					2				
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics and Mao Zedong Thought(Practice)	1	20	0	20					1				
			习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Introduction to Xi Jinping's Socialist Thought with Chinese Characteristics for a New Era	3	54	54	0			3						
			形势与政策	Situation and Policy	2	36	36	0					2				
			国家安全教育	National Security Education	1	18	18	0		1							
	通识必修		人文涵养（选修一门）	Humanistic cultivation (Elective course)	1	18	18	0	1								

			全球史观 (选修一门)	Global History (Elective course)	1	18	18	0		1						
			科学思维 (选修一门)	Scientific Thinking (Elective course)	1	18	18	0			1					
			跨界创新 (选修一门)	Cross Disciplinary Innovation (Elective course)	1	18	18	0				1				
			大学生心理健康教育	Mental health education of College Students	2	36	36	0		2						
			军事理论	Military theory	2	36	36	0	2							
			创业基础 (理论)	Foundation of Establishin g a business (Theory)	1	18	18	0		2						
			创业基础 (实践)	Foundation of Establishin g a Business(Pr actice)	2	40	0	40			3					
		劳动教育课	劳动教育	Labour Education	2	36	36	0				2				
公共必修学分（学时） 合计					47	924	736	188	10	10	13	6	8	0	0	0
公共选修	美 育 限 定 性 选 修	美育限定性选修课须修读满 2 学分														

课																
校级公选课和学术报告型公选课		校级公选课和学术报告型公选课须修读须满 6 学分														
公共选修学分（学时）合计		8/5 31	145/ 9632	103/ 6856	42/2 776											
专业必修	专业核心课	30	交互设计 导论	Introductio n of Interaction Design	2	36	36	0	2							
			计算机图 形图像基 础	Fundament als of Computer Graphics and Images	3	60	30	30	3							
			Web 开发基 础	Fundament als of Web Developme nt	3	60	30	30	3							
			高等数学	Advanced Mathematic s	2	36	36	0		2						
			三维造型 基础	Fundament als of 3D Modeling	3	60	30	30		3						
			计算机图 形图像设 计	Computer Graphic and Image Design	3	60	30	30		3						
			设计心理 学	Design Psychology	2	36	36	0			2					
			人工智能 语言基础	Fundament als of Artificial	3	60	30	30				3				

专业方向课			Intelligence Language													
		数字图形创意设计	Digital Graphic Creative Design	3	60	30	30				3					
		Web 前端开发	Web Front-end Development	3	60	30	30					3				
		计算机程序设计	Computer Programming	3	60	30	30						3			
	专业核心课学分（学时）合计			30	588	348	240	8	8	2	6	3	3	0	0	
	25	不分方向														
		数字媒体产业前沿	Frontiers of Digital Media Industry	2	36	36	0			2						
		创新思维	Innovative Thinking	2	36	36	0			2						
		信息可视化技术	Information Visualization Technology	3	60	30	30			3						
		三维视觉应用技术	3D Visual Application Technology	3	60	30	30				3					
		用户界面设计	User interface design	3	60	30	30				3					
		产品演示设计	Product Demonstration Design	3	60	30	30					3				
		三维数字建模	3D Digital Modeling	3	60	30	30					3				
		交互产品开发	Interactive Product Development	3	60	30	30						3			
		交互影像制作	Interactive Image Production	3	60	30	30						3			
	专业方向课学分（学时）合计			25	492	282	210	0	0	7	6	6	6	0	0	

	专业 实 习	3	专业实习	Professional practice	3	60	0	60								3
	就 业 指 导 (理 论 与 实 践)	2	就业指导 (理论+实 践)	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40							2	
	毕 业 论 文 / 设 计	4	毕业论文/ 设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80								4
专业必修学分（学时） 合计					64	1260	630	630	8	8	9	1 2	9	9	2	7
专 业 选 修	专 业 指 选 课	4	管理学基 础 (指定选 修课)	Fundament als of Manageme nt (Designated Electives)	2	36	36	0	2							
			大学人文 基础(指定 选修课)	College Humanities Foundation (Designated Electives)	2	36	36	0		2						
	专业指选课学分（学时） 合计				4	72	72	0	2	2	0	0	0	0	0	0
	专 业 任 选 课	33	摄影摄像 技术	Photograph y and Camera Technology	3	60	30	30				3				
电影研究			Film Research	2	36	36	0				2					

			数字音频 与音效应 应用技术	Digital Audio and Sound Effects Application Technology	3	60	30	30				3				
			新媒体营 销与运营	New Media Marketing and Operations	2	36	36	0				2				
			数据库原 理与应用	Principles and Application s of Database	3	60	30	30					3			
			视频编辑 剪辑制作	Video Editing and Clip Production	3	60	30	30					3			
			互联网产 品项目管 理	Internet Product Project Manageme nt	2	36	36	0					2			
			游戏策划	Game Planning	2	36	36	0					2			
			人工智能 导论	Introductio n to Artificial Intelligence	2	36	36	0					2			
			影视项目 管理	Film and Television Project Manageme nt	2	36	36	0						2		
			三维投影 技术	3D Projection Technology	3	60	30	30						3		
			游戏引擎 应用与开 发	Game Engine Application and Developme nt	3	60	30	30						3		

			游戏渲染技术	Game Rendering Technology	3	60	30	30						3		
			AIGC 应用	AIGC application	3	60	30	30						3		
			微信小程序开发与应用	WeChat Mini Program Development and Application	3	60	30	30							3	
			AR、VR 产品技术与应用	AR and VR Product Technology and Application	3	60	30	30							3	
			APP 项目实训	APP Project Training	3	60	30	30							3	
			游戏创作	Game Creation	3	60	30	30							3	
			研究方法与论文写作	Research Methods and Paper Writing	2	36	36	0							2	
		专业任选课学分（学时）合计			50	972	612	360	0	0	0	10	13	13	14	0
		专业选修学分（学时）合计			37/54	715/1044	468/684	247/360	2	2	0	10	13	13	14	0

表二

各学期学分分配表

课程类别	课程性质	总学分	总学时	学分与学期分配							
				一	二	三	四	五	六	七	八
公共教育	必修课	47	924	10	10	13	6	8	0	0	0
	选修课	8	145	2	4	2	0	0	0	0	0
专业教育	必修课	64	1260	8	8	9	12	9	9	2	7
	选修课	37	715	2	2	0	8	10	8	7	0
总计		156	3044	22	24	24	26	27	17	9	7
特别说明		数字媒体技术专业实习学期为第八学期，除第八学期外，每学期修读的各类课程总学分上限为 27 学分。									

表三

理论、实践教学学时占比一览表

课程类别	课程性质	总学分	总学时	占总学时比例	学时分配及占比			
					理论学时	占该课程类别学时（或总学时）比例	实践学时	占该课程类别学时（或总学时）比例
公共教育	公共必修课	47	924	30.35%	736	68.85%	188	17.59%
	公共选修课	8	145	4.76%	103	9.64%	42	3.93%
	合计	55	1069	35.12%	839	78.48%	230	21.52%
专业教育	专业必修课	64	1260	41.39%	630	31.90%	630	31.90%
	专业选修课	37	715	23.49%	468	23.70%	247	12.51%
	合计	101	1975	64.88%	1098	55.59%	877	44.41%
总计		156	3044	100.00%	1937	63.63%	1107	36.37%

表四

三实课程教学环节一览表

课程/实践项目名称	性质	学期	学分	总学时	集中性实践环节周数	内容	备注
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）	思政必修	5	2	40	0	认识国情，了解社会，提升综合素质	
创业基础（实践）	通识必修	3	2	40	0	认识行业，将所学运用于创业，提升综合素质	
计算机图形图像基础	专业必修	1	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
Web 开发基础	专业必修	1	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
三维造型基础	专业必修	2	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	
计算机图形图像设计	专业必修	2	3	60	0	与课程内容相关训练，提升实践能力	

人工智能语言基础	专业必修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
数字图形创意设计	专业必修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
Web 前端开发	专业必修	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
计算机程序设计	专业必修	6	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
信息可视化技术	专业必修	3	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
三维视觉应用技术	专业必修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
用户界面设计	专业必修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
产品演示设计	专业必修	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
三维数字建模	专业必修	5	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
交互产品开发	专业必修	6	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
交互影像制作	专业必修	6	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
专业实习	专业必修	8	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
就业指导(理论与实践)	专业必修	8	2	40	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
毕业论文/设计	专业必修	8	4	80	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	
摄影摄像技术	专业选修	4	3	60	0	与课程内容相关训练, 提升实践能力	

数字音频与音效应用技术	专业选修	4	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
数据库原理与应用	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
AIGC 应用	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
视频编辑剪辑制作	专业选修	5	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
三维投影技术	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
游戏引擎应用与开发	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
游戏渲染技术	专业选修	6	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
微信小程序开发与应用	专业选修	7	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
AR、VR 产品技术与应用	专业选修	7	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
APP 项目实训	专业选修	7	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
游戏创作	专业选修	7	3	60	0	与课程内容相关训练,提升实践能力	
合计			94	1880	0		

表五

辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

分表一

数字媒体技术专业辅修专业人才培养方案

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8

辅修专业必修	核心课	计算机图形图像基础	Fundamentals of Computer Graphics and Images	3	60	30	30	3							
		Web 开发基础	Fundamentals of Web Development	3	60	30	30	3							
		三维造型基础	Fundamentals of 3D Modeling	3	60	30	30		3						
		计算机图形图像设计	Computer Graphic and Image Design	3	60	30	30		3						
		设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0			2					
		数字图形创意设计	Digital Graphic Creative Design	3	60	30	30				3				
		Web 前端开发	Web Front-end Development	3	60	30	30					3			
		合计		20	396	216	180	6	6	2	3	3	0	0	0
	毕业论文/设计		Graduation Thesis (Project)	4	80	0	80							4	
	方向课	数字媒体产业前沿	Frontiers of Digital Media Industry	2	36	36	0			2					
		信息可视化技术	Information Visualization Technology	3	60	30	30			3					
		三维视觉应用技术	3D Visual Application Technology	3	60	30	30				3				
		用户界面设计	User interface design	3	60	30	30				3				
		产品演示设计	Product Demonstration Design	3	60	30	30					3			
		三维数字建	3D Digital	3	60	30	30					3			

		模	Modeling												
		交互产品开发	Interactive Product Development	3	60	30	30					3			
		交互影像制作	Interactive Image Production	3	60	30	30					3			
		合计		23	456	246	210	0	0	5	6	6	6	0	0
辅修专业必修学分（学时）合计				47	932	462	470	6	6	7	9	9	6	4	0
辅修专业选修	摄影摄像技术	Photography and Camera Technology	3	60	30	30				3					
	电影研究	Film Research	2	36	36	0				2					
	数字音频与音效应用技术	Digital Audio and Sound Effects Application Technology	3	60	30	30				3					
	新媒体营销与运营	New Media Marketing and Operations	2	36	36	0				2					
	数据库原理与应用	Principles and Applications of Database	3	60	30	30					3				
	视频编辑剪辑制作	Video Editing and Clip Production	3	60	30	30					3				
	互联网产品项目管理	Internet Product Project Management	2	36	36	0					2				
	游戏策划	Game Planning	2	36	36	0					2				
	人工智能导论	Introduction to Artificial Intelligence	2	36	36	0					2				
	影视项目管理	Film and Television Project Management	2	36	36	0						2			

	三维投影技术	3D Projection Technology	3	60	30	30						3		
	游戏引擎应用与开发	Game Engine Application and Development	3	60	30	30						3		
	游戏渲染技术	Game Rendering Technology	3	60	30	30						3		
	AIGC 应用	AIGC application	3	60	30	30						3		
	微信小程序开发与应用	WeChat Mini Program Development and Application	3	60	30	30							3	
	AR、VR 产品技术与应用	AR and VR Product Technology and Application	3	60	30	30							3	
	APP 项目实训	APP Project Training	3	60	30	30							3	
	游戏创作	Game Creation	3	60	30	30							3	
	研究方法与论文写作	Research Methods and Paper Writing	2	36	36	0							2	
辅修专业选修学分（学时）合计			50	972	612	360	0	0	0	10	12	11	14	0

说明：数字媒体技术专业辅修专业是指非本专业学生修满本专业辅修专业教学计划规定的 50 学分，其中必修课 47 学分，选修课 3 学分，可以取得数字媒体技术专业的辅修毕业资格。

分表二

数字媒体技术专业辅修专业学位人才培养方案

课程性质		课程中文名称	课程英文名称	课程学分、学时分配				各学年、学期每周课内学时							
				学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
								1	2	3	4	5	6	7	8
辅修专业	核心课	计算机图形图像基础	Fundamentals of Computer Graphics	3	60	30	30	3							

学位必修			and Images														
		Web 开发基础	Fundamentals of Web Development	3	60	30	30	3									
		三维造型基础	Fundamentals of 3D Modeling	3	60	30	30		3								
		计算机图形图像设计	Computer Graphic and Image Design	3	60	30	30		3								
		设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0		2								
		数字图形创意设计	Digital Graphic Creative Design	3	60	30	30			3							
		Web 前端开发	Web Front-end Development	3	60	30	30				3						
		合计		20	396	216	180	6	6	2	3	3	0	0	0		
	毕业论文/设计		Graduation Thesis (Project)	4	80	0	80							4			
	方向课	数字媒体产业前沿	Frontiers of Digital Media Industry	2	36	36	0		2								
		信息可视化技术	Information Visualization Technology	3	60	30	30		3								
		三维视觉应用技术	3D Visual Application Technology	3	60	30	30			3							
		用户界面设计	User interface design	3	60	30	30			3							
		产品演示设计	Product Demonstration Design	3	60	30	30				3						
		三维数字建模	3D Digital Modeling	3	60	30	30				3						

		交互产品开发	Interactive Product Development	3	60	30	30						3		
		交互影像制作	Interactive Image Production	3	60	30	30						3		
		合计			23	456	246	210	0	0	5	6	6	6	0
辅修专业学位必修学分（学时）合计				47	932	462	470	6	6	7	9	9	6	4	0
辅修专业 学位选修	摄影摄像技术	Photography and Camera Technology	3	60	30	30					3				
	电影研究	Film Research	2	36	36	0					2				
	数字音频与音效应用技术	Digital Audio and Sound Effects Application Technology	3	60	30	30					3				
	新媒体营销与运营	New Media Marketing and Operations	2	36	36	0					2				
	数据库原理与应用	Principles and Applications of Database	3	60	30	30						3			
	视频编辑剪辑制作	Video Editing and Clip Production	3	60	30	30						3			
	互联网产品项目管理	Internet Product Project Management	2	36	36	0						2			
	游戏策划	Game Planning	2	36	36	0						2			
	人工智能导论	Introduction to Artificial Intelligence	2	36	36	0						2			

	影视项目管理	Film and Television Project Management	2	36	36	0						2		
	三维投影技术	3D Projection Technology	3	60	30	30						3		
	游戏引擎应用与开发	Game Engine Application and Development	3	60	30	30						3		
	游戏渲染技术	Game Rendering Technology	3	60	30	30						3		
	AIGC 应用	AIGC application	3	60	30	30						3		
	微信小程序开发与应用	WeChat Mini Program Development and Application	3	60	30	30							3	
	AR、VR 产品技术与应用	AR and VR Product Technology and Application	3	60	30	30							3	
	APP 项目实训	APP Project Training	3	60	30	30							3	
	游戏创作	Game Creation	3	60	30	30							3	
	研究方法与论文写作	Research Methods and Paper Writing	2	36	36	0							2	
辅修专业学位选修学分（学时）合计			50	972	612	360	0	0	0	10	12	11	14	0

说明：辅修专业学位规定，学生原主修专业与计划进行辅修专业学位的专业不能属于同一学科门类。在此前提下，非本学科门类专业学生修满本专业辅修专业学位教学计划中规定的 60 学分，其中必修课 47 学分，选修课 13 学分，且符合两个专业要求的学位授予条件，在取得主修专业学士学位的同时，可同时取得工学学士学位。

数字媒体技术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

（一）专业名称（中英文）： 数字媒体技术（digital media technology）

（二）专业代码： 080906

（三）学制：两年

二、培养目标

专业坚持立德树人，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，依据“应用型人才培养”的学校办学定位和特色，以学生为中心，推行“博雅教育+应用型人才培养”的结合。本专业立足广州面向粤港澳大湾区，从行业企业需求出发，推行与行业接轨的全链条、多方位、重应用的互联网产品设计开发人才培养体系，坚持培养专业基础广、实践能力强、具有创新精神和国际视野的高素质复合型人才。人才培养充分融合设计与技术、信息与交互等多种形式，培养具备数字媒体技术的基础理论和专业技能，熟练运用各类新媒体设计开发技术和工具，具备实现互联网产品设计开发、制作和传播推广、游戏开发技术能力的工程师；具有独立的实践精神与创新思维，在各类互联网、游戏、多媒体、直播等行业企业，从事互联网产品、游戏设计开发、项目运营及管理等工作的高素质应用型人才。

培养目标体现了对学生毕业5年后职业能力的预期，该培养目标可进一步细化为以下5个方面：

目标1：具有高度的社会责任感。树立正确的价值观与世界观，法制意识、伦理意识与公共意识强，做出符合社会经济发展要求的数字产品设计与开发。恪守职业道德，主动履行社会责任，为社会主义现代化数字建设贡献力量。

目标2：拥有扎实的专业知识与技能。能够适应数字媒体传播技术的快速发展，综合运用数字媒体技术专业知识和专业技能，对互联网产品设计开发相关问题提供系统性解决方案。

目标3：拥有健康身心和良好的人文素养。具备良好的综合素养，有深厚的文化积淀、健康的心理与生理素质、扎实的综合技能以及出色的创新创业能力，能够在互联网产品项目实践中综合考虑法律、环境与可持续发展等因素影响，坚持公众利益优先的原则。

目标4：具有团队意识和管理知识，能够在跨学科或多种岗位团队中进行有效沟通和交流。

目标5：具有自主学习和终身学习意识，能够通过持续学习，不断提升专业技能以适应行业发展。

三、培养规格

1.知识要求

（1）数字媒体技术数学模块：包括高等数学。

（2）数字媒体技术基础模块：包括计算机图形图像基础、Web开发基础、三维造型基础、计算机图形图像设计、人工智能语言基础、数字图形创意设计、Web前端开发、计算机程序设计等。

（3）数字媒体技术开发与应用模块：包括信息可视化技术、三维视觉应用技术、用户界面设计、产品演示设计、交互产品开发、交互影像制作、摄影摄像技术、视频编辑剪辑制作、数据库原理与应用、三

维投影技术、微信小程序开发与应用、APP 项目实训等。

(4) 游戏开发技术模块：三维数字建模、数字音频与音效应用技术、游戏策划、游戏引擎应用与开发、游戏渲染技术、AR、VR 产品技术与应用、游戏创作等。

(5) 数字媒体产业知识模块：包括数字媒体产业前沿、设计心理学、互联网产品项目管理、影视项目管理、人工智能导论、新媒体营销与运营等。

(6) 创新创业技能模块：重在培养包括创新创业意识、知识、心理、精神和技能内在的综合能力，促进专业实训教学、创业训练和创新实践的有机融合，贯穿于人才培养全过程。包括专业前沿、专业实习、专业考察、就业指导（理论+实践）、毕业论文/设计等课程。

2.能力要求

(1) 品德修养。具有坚定正确的政治方向、良好的思想品德、健全的人格和健康的体魄；具有科学精神、人文素养、职业道德、社会责任感，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。

(2) 职业认同。以立德树人为己任，认同设计工作者的职业意义和专业性，具有积极的情感、端正的态度、正确的价值观，具有人文底蕴和科学精神。

(3) 学科知识。掌握数字数字媒体技术设计与开发的多种专业技能，熟练运用数字媒体技术相关理论、交互设计、用户体验、实际调研、互联网产品设计与开发等多元知识结构，熟练运用计算机进行辅助设计与开发，具有一定的设计软件应用能力与代码开发能力。

(4) 信息能力。掌握基本信息技术和人工智能基础知识，增强信息意识、提升计算思维、促进数字化创新与发展能力。

(5) 调研能力。掌握基本调查研究方法，能够综合运用所学知识和方法，调查、分析、研究在学习与工作中遇到的问题。

(6) 沟通表达。具有良好的阅读理解能力与语言文字表达能力，能够用恰当的方式与同行和社会公众进行有效沟通和交流。

(7) 创新能力。具有逻辑思维能力、批判意识和思辨能力，能够对本专业领域的问题进行分析和判断，提出个人观点或者见解，具有一定的创新创业意识和能力，能创造性运用管理学知识和研究方法开展科学研究和就业创业实践。

(8) 国际视野。了解国际动态，关注全球性问题，能理解并尊重世界不同文化的差异性和多样性，能进行跨国友好商务往来。

(9) 综合运用。有较强的宏观把握能力和实际操作能力，包括沟通、组织、策划、创造、表现等方面的综合设计开发能力。能对互联网产品、交互应用、游戏等领域进行完整的创意设计。

(10) 团队合作。具有团队协作精神，掌握团队合作技能，能够与团队成员和谐相处，协作共事，在团队活动中发挥积极作用。

(11) 项目管理。掌握数字媒体技术开发的项目管理方法，理解应用活动中涉及的重要经济与管理因素，并能在多学科环境中加以应用。

(12) 学习发展。具有终身学习和专业发展意识，能够适应社会发展需要，进行自我规划，自我管理和自主学习。

四、专业主干课程

交互设计导论、计算机图形图像基础、Web 开发基础、高等数学、三维造型基础、计算机图形图像设计、设计心理学、人工智能语言基础、数字图形创意设计、Web 前端开发、计算机程序设计等。

五、专业相关课程

数字媒体产业前沿、创新思维、信息可视化技术、三维视觉应用技术、用户界面设计、产品演示设计、三维数字建模、交互产品开发、交互影像制作、摄影摄像技术、视频编辑剪辑制作、数字音频与音效应用技术、数据库原理与应用、互联网产品项目管理、新媒体营销与运营、游戏策划、人工智能导论、三维投影技术、游戏引擎应用与开发、游戏渲染技术、微信小程序开发与应用、AR、VR 产品技术与应用、APP 项目实训、游戏创作等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕业总学分	公共教育		专业教育					成长教育	
	公共必修		专业必修					专业选修	成长必修
	思政必修课	通识必修课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课	成长必修课
80	3	2	30	25	3	2	4	11	

备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程。2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。3. 通识必修课须修读 2 学分的创业基础（实践）。4. 成长教育课程参照学校《学生成长学分管理办法》等文件安排。

（一）毕业条件

取得数字媒体技术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

公共必修课 5 学分；专业必修课 64 学分，其中专业实习 3 学分，毕业论文/设计 4 学分；专业选修课 11 学分；成长必修课参照学校《学生成长学分管理办法》等文件修读。

（二）获得学位

在取得毕业资格的前提下，按现行的绩点制，其专业课和公共必修课的平均学分绩点达到 2.0 及以上者，可授予工学学士学位。

七、专升本公共教育课程计划进程表

请详见表一。

八、专升本专业教育课程计划进程表

请详见表二。

表一

专升本公共教育课程计划进程表

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
公共必修	思政必修课	形势与政策课	2	36	36	0					2			
		“四史”课程	1	18	18	0					1			
	通识必修课	创业基础(实践)	2	40	20	20							2	
公共教育合计			5	94	74	20	0	0	0	0	3	0	2	0

备注:

1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程、2 学分的创业基础(实践)课。

2. 其中,“四史”课程即:中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史,每门课程分别是 1 学分,至少选修一门,修满 1 学分。

表二

专升本专业教育课程计划进程表

课程性质	课程中文名称	课程英文名称	课程学时、学分及分配				各学年、学期每周课内学时							
			学分	总学时	讲授学时	实践学时	1 学年		2 学年		3 学年		4 学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	交互设计导论	2	36	36	0					2			
		计算机图形图像基础	3	60	30	30					3			
		Web 开发基础	3	60	30	30					3			
		高等数学	2	36	36	0						2		

		三维造型基础	Fundamentals of 3D Modeling	3	60	30	30							3		
		计算机图形图像设计	Computer Graphic and Image Design	3	60	30	30							3		
		设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0							2		
		人工智能语言基础	Fundamentals of Artificial Intelligence Language	3	60	30	30							3		
		数字图形创意设计	Digital Graphic Creative Design	3	60	30	30								3	
		Web 前端开发	Web Front-end Development	3	60	30	30								3	
		计算机程序设计	Computer Programming	3	60	30	30								3	
	专业核心课合计			30	588	348	240	0	0	0	0	8	13	9	0	
	专业方向课	数字媒体产业前沿	Frontiers of Digital Media Industry	2	36	36	0					2				
		创新思维	Innovative Thinking	2	36	36	0					2				
		信息可视化技术	Information Visualization Technology	3	60	30	30					3				
		三维视觉应用技术	3D Visual Application Technology	3	60	30	30							3		
		用户界面设计	User interface design	3	60	30	30							3		
		产品演示设计	Product Demonstration Design	3	60	30	30							3		
		三维数字建模	3D Digital Modeling	3	60	30	30								3	
		交互产品开发	Interactive Product Development	3	60	30	30								3	
		交互影像制作	Interactive Image	3	60	30	30								3	

			Production												
	专业方向课合计			25	492	282	210	0	0	0	0	7	9	9	0
	专业实习	Professional practice	3	60	0	60									3
	就业指导（理论+实践）	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40							2		
	毕业论文/设计	Graduation thesis / design	4	80	0	80									4
	专业必修合计			64	1260	630	630	0	0	0	0	15	24	18	7
专业选修	摄影摄像技术	Photography and Camera Technology	3	60	30	30						3			
	电影研究	Film Research	2	36	36	0						2			
	数字音频与音效应用技术	Digital Audio and Sound Effects Application Technology	3	60	30	30						3			
	新媒体营销与运营	New Media Marketing and Operations	2	36	36	0						2			
	数据库原理与应用	Principles and Applications of Database	3	60	30	30						3			
	视频编辑剪辑制作	Video Editing and Clip Production	3	60	30	30						3			
	互联网产品项目管理	Internet Product Project Management	2	36	36	0						2			
	游戏策划	Game Planning	2	36	36	0						2			
	人工智能导论	Introduction to Artificial Intelligence	2	36	36	0							2		
	影视项目管理	Film and Television Project Management	2	36	36	0							2		

	三维投影技术	3D Projection Technology	3	60	30	30						3		
	游戏引擎应用与开发	Game Engine Application and Development	3	60	30	30						3		
	游戏渲染技术	Game Rendering Technology	3	60	30	30						3		
	AIGC 应用	AIGC application	3	60	30	30							3	
	微信小程序开发与应用	WeChat Mini Program Development and Application	3	60	30	30							3	
	AR、VR 产品技术与应用	AR and VR Product Technology and Application	3	60	30	30							3	
	APP 项目实训	APP Project Training	3	60	30	30							3	
	游戏创作	Game Creation	3	60	30	30							3	
	研究方法与论文写作	Research Methods and Paper Writing	2	36	36	0							2	
专业选修合计			50	972	612	360	0	0	0	0	20	13	17	0
专业教育合计			114	2232	1242	990	0	0	0	0	35	37	35	7

备注：1. 专业必修课最少修满 64 学分。（可选择专科未修读课程）。

2. 专业选修课最少修满 11 学分。（可选择专科未修读课程）。