

写在前面的话

更新观念，迎接转变。

刚刚离开高中校园的你们，是否了解学分制教育模式下与学业修读有关的弹性学制？自由转专业？辅修及辅修学位？毕业资格以及其他与学年制模式下大相径庭的要求……

刚刚跨进大学校园的你们，是否好奇学分制教育模式下与课业修读有关的导师指导？自由选课？上课方式以及其他与学年制模式下相差甚远的概念……

为了让学生更顺利地开始大学生活，更多的了解学分制的规章制度，充分利用学校提供的各种教学资源，得到更全面规范的学业指导，明确自身的发展方向，科学合理地制定学业规划，顺利完成学业，我们在近年新生入学教育的基础上，按照学分制的要求，编制了这本指南。

指南的第一部分为制度与服务篇，本篇通过介绍学分制的规章制度要点，解读学生完成学业的各个环节，同时采用流程图的形式为学生常用的事务办理程序进行介绍，辅以近年来学生在办理日常事务时常见的问题和我们预计在学分制运行中学生可能碰到的问题解答，并附上我校教学管理工作岗位及联系方式和学分制配套制度，旨在为学生总体了解和把握学业规划并顺利实施规划提供帮助，同时也帮助学生对本科学业建立起系统的概念。

指南的第二部分为专业与课程篇，本篇内容包括全校各专业的培养方案及相关的每一门课程简介，力求为学生展现最全面的课程修读方案和选择，为学生的课业修读提供最准确的课程信息参考。

指南的第三部分为学生成长学分管理办法篇，本篇主要内容包括学生成长学分管理的基本原则、组织机构与职责、学生成长学分的构成及要求、学生成长学分的认定指引。并通过学生成长学分构成表帮助学生更加详细的了解学生成长学分构成模块及具体内容，通过在使命感、目标感、自信力、自制力、专注力、沟通协作力、思辨创新力、阅读写作力、劳动素养、文化素养等方面的训练，推动学生知识、能力和素质平衡发展，增强学生成长内驱力。

学分制教育模式下的学习是一个在学校管理机制的约束和指导下，以学生自我管理和个性选择为主导的学习过程。为此，学生需要在熟悉学分制运行规则的基础上尽快转变观念和角色，形成自主意识和规则意识，充分认识到自己才是学业修读顺利与否的过程选择者和结果如何的最终承担者。在此基础上，建议学生尽早确立个人学业目标，尽最大努力高质量地完成自己的学业，使自身的知识、能力、素质在大学学习期间能够得到全面提高。

“海阔凭鱼跃，天高任鸟飞”，我们衷心地希望我们编写的这本指南能给学生较好的指引，我们更衷心的祝愿 2023 年入学全体学生能够在此指引下在广州南方学院这个更广阔的天地里自由翱翔，茁壮成长，满载而归。

目 录

第一篇 制度与服务篇

| | |
|------------------------------|-----------|
| 第一章 学籍管理 | 5 |
| 一、学籍注册 | 5 |
| 二、学习年限 | 6 |
| 三、纪律处分 | 6 |
| 四、主辅修 | 7 |
| 五、转专业 | 10 |
| 六、学籍异动 | 12 |
| 七、学籍信息修改 | 17 |
| 八、结业、毕业和学位授予 | 17 |
| 附录 1: 广州南方学院本科生学籍管理规定 | 20 |
| 附录 2: 广州南方学院授予学士学位工作细则 | 39 |
| 第二章 课程管理 | 44 |
| 一、课程结构 | 45 |
| 二、课程选修 | 45 |
| 三、免修 | 46 |
| 四、学分互认 | 47 |
| 第三章 考核与成绩 | 50 |
| 一、学生考勤 | 50 |
| 二、考核方式 | 50 |
| 三、缓考和旷考 | 51 |
| 四、重考和重修 | 52 |
| 五、成绩生成 | 53 |
| 六、成绩衡量 | 53 |
| 七、成绩公布和复查 | 54 |
| 八、学业预警 | 55 |
| 附录 3: 广州南方学院课程及成绩管理规定 | 56 |
| 第四章 选课制度 | 72 |
| 一、选课范围说明 | 72 |
| 二、选课规则说明 | 72 |
| 三、选课顺序说明 | 73 |
| 四、选课要求说明 | 73 |
| 五、具体选课注意事项说明 | 75 |

| | |
|-------------------------|-----------|
| 第五章 学生服务事项 | 79 |
| 一、其他办事流程 | 79 |
| 二、常见问题解答 | 86 |
| 三、常用联系方式 | 90 |

第二篇 专业与课程篇

| | |
|--------------------------|------------|
| 第一章 专业介绍 | 92 |
| 公共艺术专业 | 92 |
| 数字媒体技术专业 | 94 |
| 数字媒体艺术专业 | 95 |
| 艺术设计学专业 | 96 |
| 第二章 人才培养方案 | 97 |
| 公共艺术专业 | 97 |
| 公共艺术专业（专升本） | 116 |
| 数字媒体技术专业 | 123 |
| 数字媒体艺术专业 | 146 |
| 数字媒体艺术专业（专升本） | 166 |
| 艺术设计学专业 | 173 |
| 艺术设计学专业（专升本） | 194 |
| 第三章 课程简介 | 204 |
| 一、公共类课程简介 | 204 |
| 公共必修课程简介 | 204 |
| 公共选修课中的美育限定性选修课程简介 | 227 |
| 二、专业类课程简介 | 231 |
| 公共艺术专业 | 231 |
| 公共艺术专业(专升本) | 245 |
| 数字媒体技术专业 | 252 |
| 数字媒体艺术专业 | 268 |
| 数字媒体艺术专业(专升本) | 292 |
| 艺术设计学专业 | 307 |
| 艺术设计学专业(专升本) | 323 |

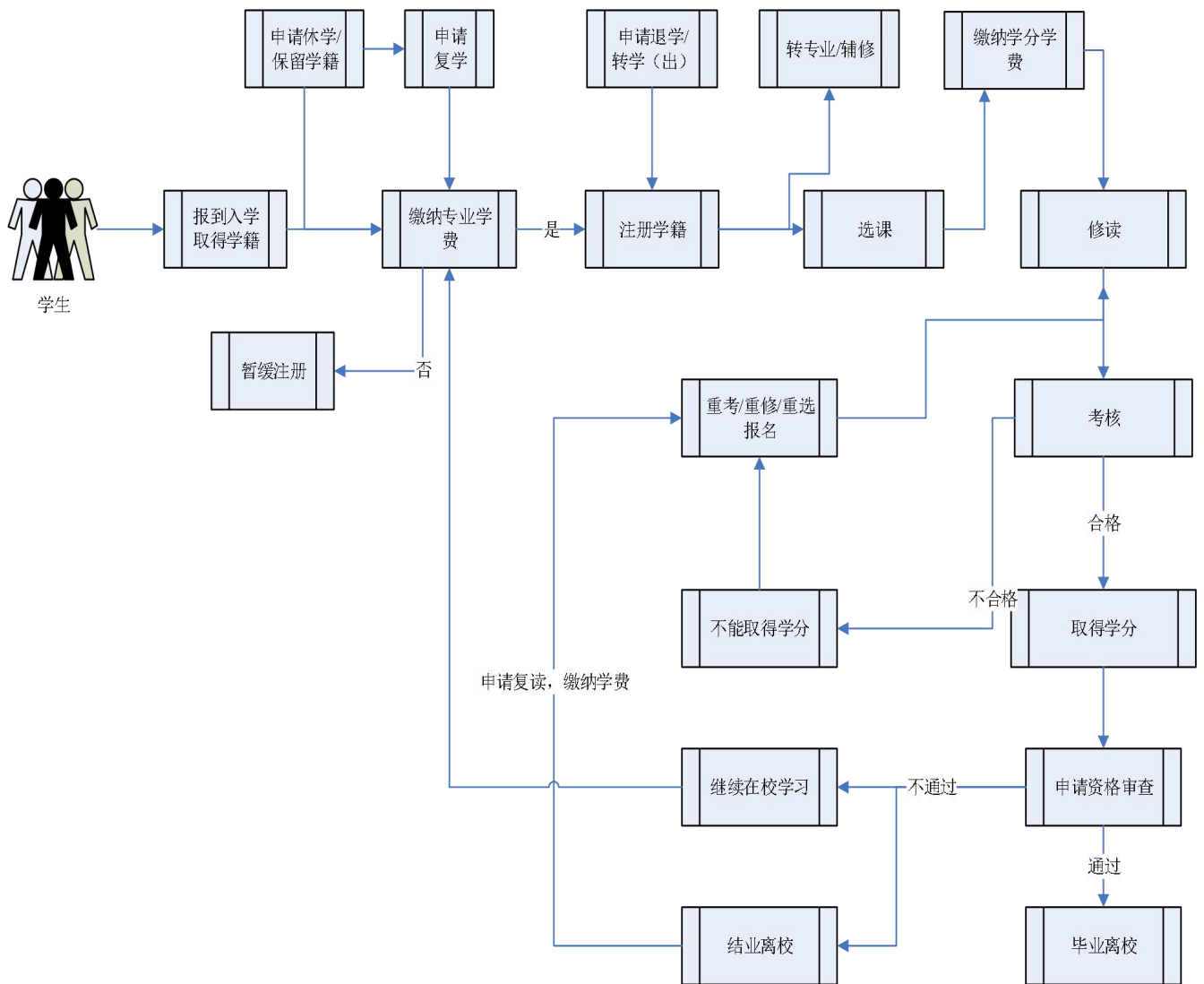
第三篇 学生成长学分管理办法篇

| | |
|----------------------------|-----|
| 广州南方学院学生成长学分管理办法（试行） | 341 |
|----------------------------|-----|

第一篇 制度与服务篇

第一章 学籍管理

学籍管理基本流程图



一、学籍注册

学籍注册分为入学注册和学年注册。

(一) 入学注册是指按国家招生计划录取的新生，持学校签发的《录取通知书》，按有关要求和规定的期限到学校办理报到、缴费、体检、资格复查等入学手续，符合要求者，予以注册，取得学籍。

(二) 学年注册是指学生必须在每学年按学校规定准时缴纳专业学费后，按校历规定的报到注册日期持学生证到所在院系办公室注册当年学籍。

温馨提示：

1. 学籍是每一位学生获得正式学习资格的标志，学生只有在注册学籍的状态下，才能够申请办理各类证明、转专业、选课、查询成绩、打印成绩单等一应相关事宜，为避免影响自己的正常学习生活，请一定要按时注册。

2. 每个学期的注册时间均有规定，超过期限未注册的，有可能会被按旷课处分，严重的甚至会按退学处理，敬请特别留意。如果不能按时注册的学生，千万不要忘记在注册时间结束之前向所在院系报备情况。

3. 所有处于欠费状态的学生请务必注意，欠费学生（包括已经办理缓交手续者）属于暂缓注册的学生类别，需要缴清欠费才能办理注册手续，也才能够正常享受在校学生的待遇，所以请关注财务处缴费通知，并记得在规定的时间内按要求办理缴费手续。

二、学习年限

我校以本科生专业教学计划规定的4年学习年限为参考，实行3至7年弹性学习年限。

温馨提示：

1. 目前教育部规定的本科生标准学制是4年，但是对于学分制教育模式下的学生，具体的毕业时间均由修读学分的进度决定，可学习3年修满规定学分即可毕业；也可超过4年修满规定学分后毕业，详细的学分修读指引请在熟悉本指南“课程结构”的基础上，参见本指南第二部分课程篇的人才培养方案。

2. 入学超过4年的学生请注意，学校允许的最长学习年限是7年，不论是一直在校学习还是因故休学，从入学当年计起，学习时间超过7年的学生将会被按照结业或退学处理。

但如果属于国家政策允许的特殊情况的学生不用担心，因创业休学和参军保留学籍的时间不计入学习时间，只要在学校规定时间内返校办理入学手续，就可以继续完成学业。

三、纪律处分

对有违法、违规、违纪行为的学生，情节轻微不足以给予纪律处分的，由学生所在院系给予通报批评，督促其改正错误；情节严重者，由学校根据学生违法、违规、违纪行为的性质和过错的严重程度给予相应的纪律处分。

纪律处分有下列5种：（1）警告；（2）严重警告；（3）记过；（4）留校察看；（5）开除学籍。

温馨提示：

1. 在学生的学业修读过程中，旷课和考试违纪是常见的处分原因，关于旷课的具体规定请详见本指

南“学生考勤”，关于考试违纪的具体规定请详见《广州南方学院学生违纪处分管理办法》，所以按时上课和遵守考试纪律这两个基本要求请牢记于心。

2. 需要提醒学生注意的是在校学习期间，违纪处分是累计计算的，如曾经受两次违纪处分，第三次违纪需要给予加重处分的，最严重的后果就是被给予开除学籍处分。

四、主辅修

（一）主修专业是指学生通过高考录取并已在该校取得学籍的专业，通过毕业资格和学位资格审查可获得毕业证书和学士学位证书。

（二）辅修专业是主修专业之外附加选修的专业，取得主修专业毕业资格和辅修规定学分可取得辅修证明书或毕业证书（一证双专业）。

（三）辅修专业学位是指在修读主修专业的前提下，兼修与原主修专业不同学科门类的专业，取得主修专业学位授予资格和辅修规定学分可取得辅修学位证书（一证双专业）。

温馨提示：

1. 辅修由学生自愿申请，申请条件取决于已修读课程的平均学分绩点，只要达到 1.5 及以上，就可以在学校规定的时间内申请修读辅修专业或辅修专业学位。

请学生选择辅修前一定要考虑清楚对这个专业的兴趣和需要承担的学业量，一旦成功申请辅修专业或辅修专业学位，是不可以自行变更专业或者退出的。如确实需要变更修读专业或者退出的，要向开设专业的院系提出中途退出学习申请，经批准后，方可退出。如果再次考虑清楚，正确评估自己的学习能力，还是可以在学校规定的受理时间重新申请修读其他辅修专业或辅修专业学位。

2. 学生按照辅修专业的辅修教学计划，取得 30 个学分即可申请辅修课程证明书，取得 50 学分可以申请辅修专业的毕业资格，取得 60 学分（医学 75 个学分）可以申请辅修学位证书。

辅修衔接有以下三种情况：

（1）辅修课程与主修专业

申请修读辅修课程的学生，在学习过程中无法完成辅修课程的学分要求，其辅修所取得的学分，可作为主修专业的公共选修课学分。

（2）辅修课程与辅修专业

学生修满辅修课程学分后，可申请继续修读辅修专业，经辅修所在院系同意，教务处备案，辅修课程已获得学分可作为辅修专业学分。

申请修读辅修专业的学生，在学习过程中无法完成辅修专业的学分要求，但已达到辅修课程学分要求的，经学生个人提出申请，辅修所在院系同意，教务处备案，可更改为修读辅修课程，发放相应的辅修证明书。

（3）辅修专业与辅修专业学位

学生修满辅修专业学分后，符合申请辅修专业学位条件的，可申请继续辅修专业学位，经辅修所在院系同意，教务处备案，辅修专业已获得学分可作为辅修专业学位学分。

申请修读辅修专业学位的学生，在学习过程中无法完成辅修专业学位的学分要求，但已达到辅修专业或辅修课程学分要求的，经学生个人提出申请，辅修专业学位所在院系同意，教务处备案，可更改为修读辅修专业或辅修课程，发放相应的证书或证明书。

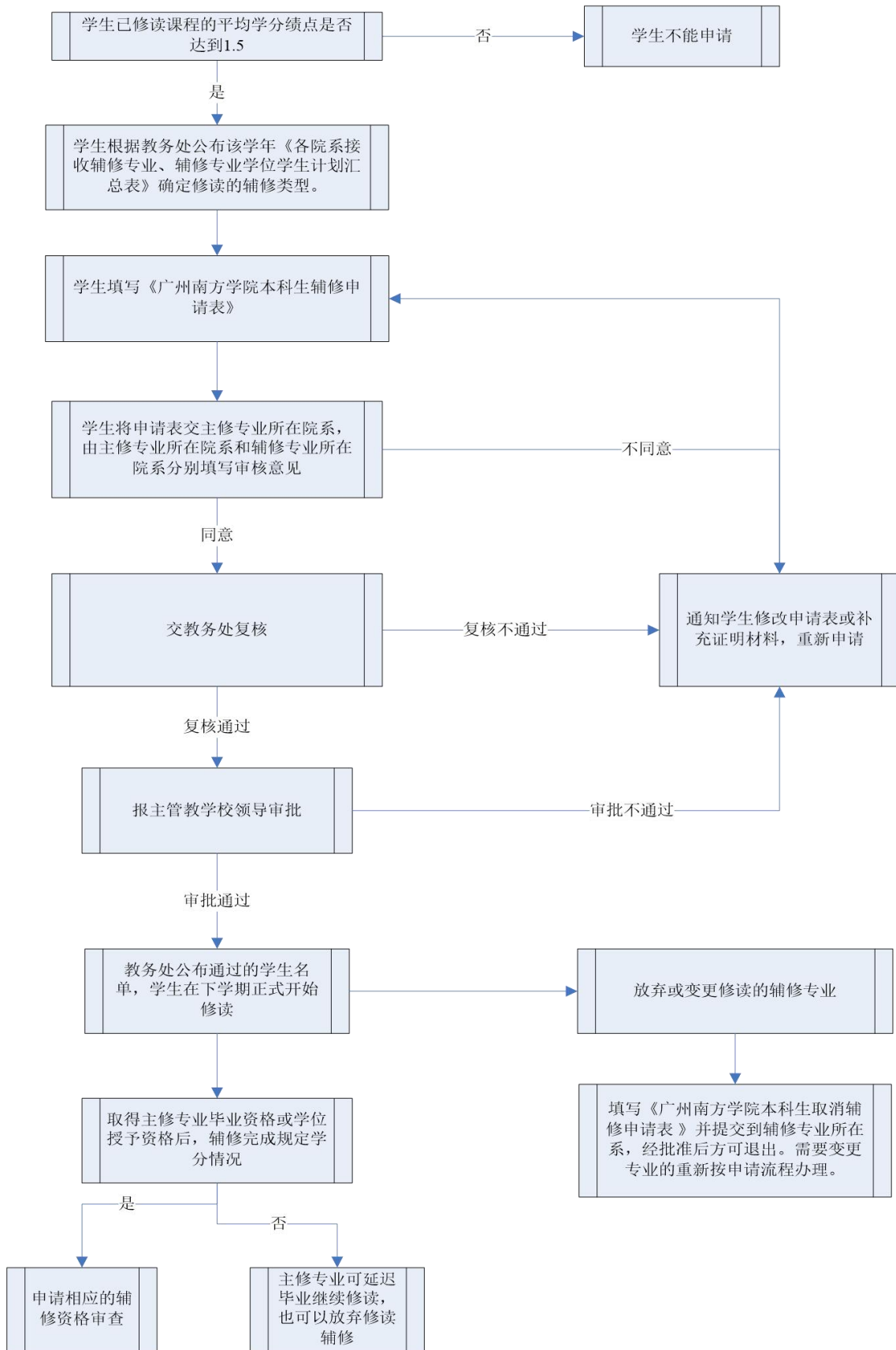
具体课程修读要求请详见本指南第二部分课程篇中每个专业的辅修教学计划。

3. 在选择辅修专业或辅修专业学位修读的课程时，学生要注意需要修读与主修专业不同的课程，否则修读的学分是不能够被承认的。

4. 另外还需要学生特别注意的是，辅修专业或辅修专业学位的考试不及格或学分未修满，对主修专业毕业和学位授予没有任何影响，但是获得主修专业的毕业资格是获得辅修专业证书的必要条件，而获得主修专业的学位授予资格是辅修专业学位证书的必要条件。

5. **辅修专业与主修专业要申请同期毕业、学位资格审查。**即如主修专业已达毕业条件，辅修专业/学位未达毕业条件，学生可以有两个选择：（1）主修专业按时申请资格审查，放弃辅修专业/学位资格审查；（2）申请将主修专业毕业延期至辅修专业/学位毕业的同期，继续修读辅修剩余课程。

申请辅修流程



五、转专业

学生可以根据自己的特长和兴趣，在学校规定的时间内申请转换专业。

温馨提示：

1. 学校实行自由转专业，符合基本条件的学生可以根据自己的特长和兴趣，在学校规定时间内申请转专业。

申请转专业基本条件有：

(1) 学籍状态为注册学籍的学生；

(2) 通过高考统招被普通类专业录取的学生，可转入录取当年我校设置的其他普通类本科专业；通过专升本招生考试被录取的学生，可转入录取当年我校设置的其他普通专升本专业；

(3) 拟转入专业和拟转出专业属于同一高考录取类别，即艺术类学生和体育类学生不得转入普通类专业，普通类专业学生不得转入艺术类或体育类专业；

(4) 政治表现好，思想品德操行合格，遵纪守法，勤学敬业，富有上进心，身体素质要求符合拟转入专业招生条件。

2. 特别提醒，学生通过转专业审批后还是要在原专业完成当前学期的学习任务和参加期终课程考核，下一学期才能正式到新专业学习。

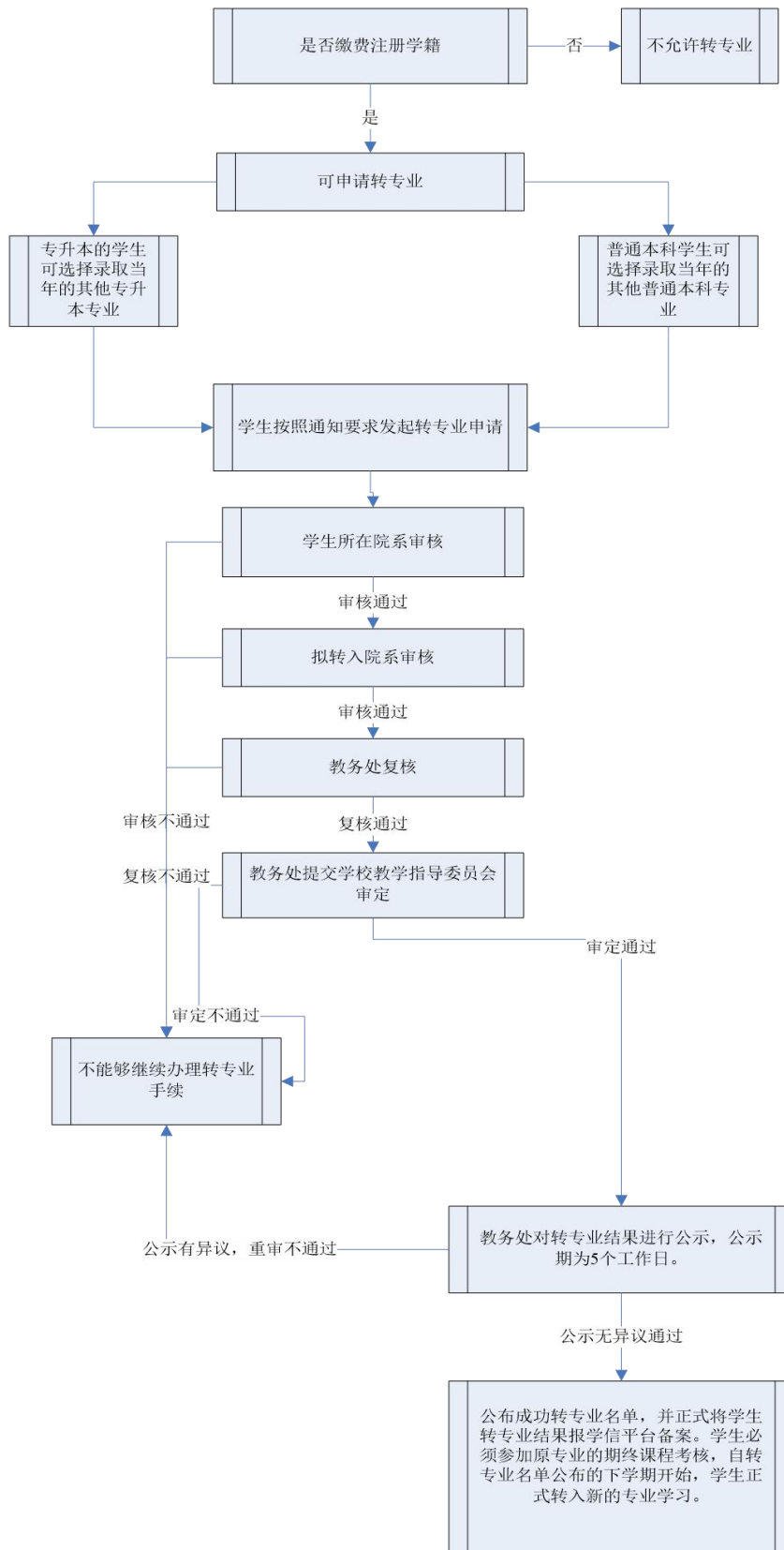
3. 转专业的办理时间一般在每年的3月和9月，具体时间以转专业通知为准。学生如果错过了时间，就要等到下一次转专业受理时间才能申请。

4. 转专业的学生的学籍将在学校正式文件发布后生效，如果还想退出转专业或申请转至其他专业，就要等到下一次转专业受理时间才能申请。自行在其他专业修读，不仅违规修读的课程无效，还会面临警告甚至严重警告的处分。

5. 学生成功转专业后，不要忘记到转入专业对原先修得的学分先进行学分互认，符合学分互认规定的可以按相应的课程性质予以承认；不符合规定的，可以作为转入专业的公共选修课学分。学分互认完成后，再按照转入专业人才培养方案的要求，把没有修读的课程学分完成。如果有存在先修后续的多门课程，必须修完先修课程，才能进行后续课程的修读。

6. 特别提请学生注意的是，每年都有转专业的机会，学生有充足的时间认真思考自己是否确实需要转专业，同时也可以到拟转入专业了解学业修读的情况，因为转专业后需要对课程修读进度重新规划，导致转专业的学生尤其是高年级的学生在校学习时间很有可能超过4年，所以学生在作决定之前请合理评估自己的学习情况并慎重考虑时间及金钱成本。

申请转专业流程



六、学籍异动

学籍异动包括转学、休学、保留学籍、复学、退学、年级变动等类型。

（一）转学是指因患病或者有确有特殊困难、特别需要，无法继续在录取学校学习或者不适应录取学校学习要求的，可申请转学。其中因患病转学学生提供经两校指定医院检查证明（需盖疾病诊断证明专业章）；因特殊困难、特殊需要转学学生提供特殊困难或特殊需要情况说明，并提供相应证明材料。

（二）休学是指因病或出国留学或创业等原因，需要暂时中断学业的，经学生本人申请，可根据实际情况休学一至三年。

（三）保留学籍是指学生应征参加中国人民解放军（含中国人民武装警察部队）或参加学校组织的跨校联合培养项目，应申请保留学籍。参军入伍的学生学籍保留至其退役后两年，参加联合培养项目的学生学籍保留至项目结束后三个月。

（四）复学是指休学或保留学籍期满的学生，在规定时间内申请并获同意返校继续学习。

（五）退学是指：1. 超出学校规定的学习年限未完成学业或无法继续在校学习或自行离校超过两周未参加规定的教学活动，学校可按退学处理；2. 个人提出退学申请且经家长同意的学生，学校同意其退学申请。

（六）年级的变动包括留级和跳级，学生根据自己学业情况考虑是否延迟或提前毕业。

温馨提示：

1. 转学申请每学期只受理一次，分别是3月和9月，确实需要转学的学生请务必准时申请和提供相关材料，具体要求请参见本章附录1《广州南方学院本科生学籍管理规定》。

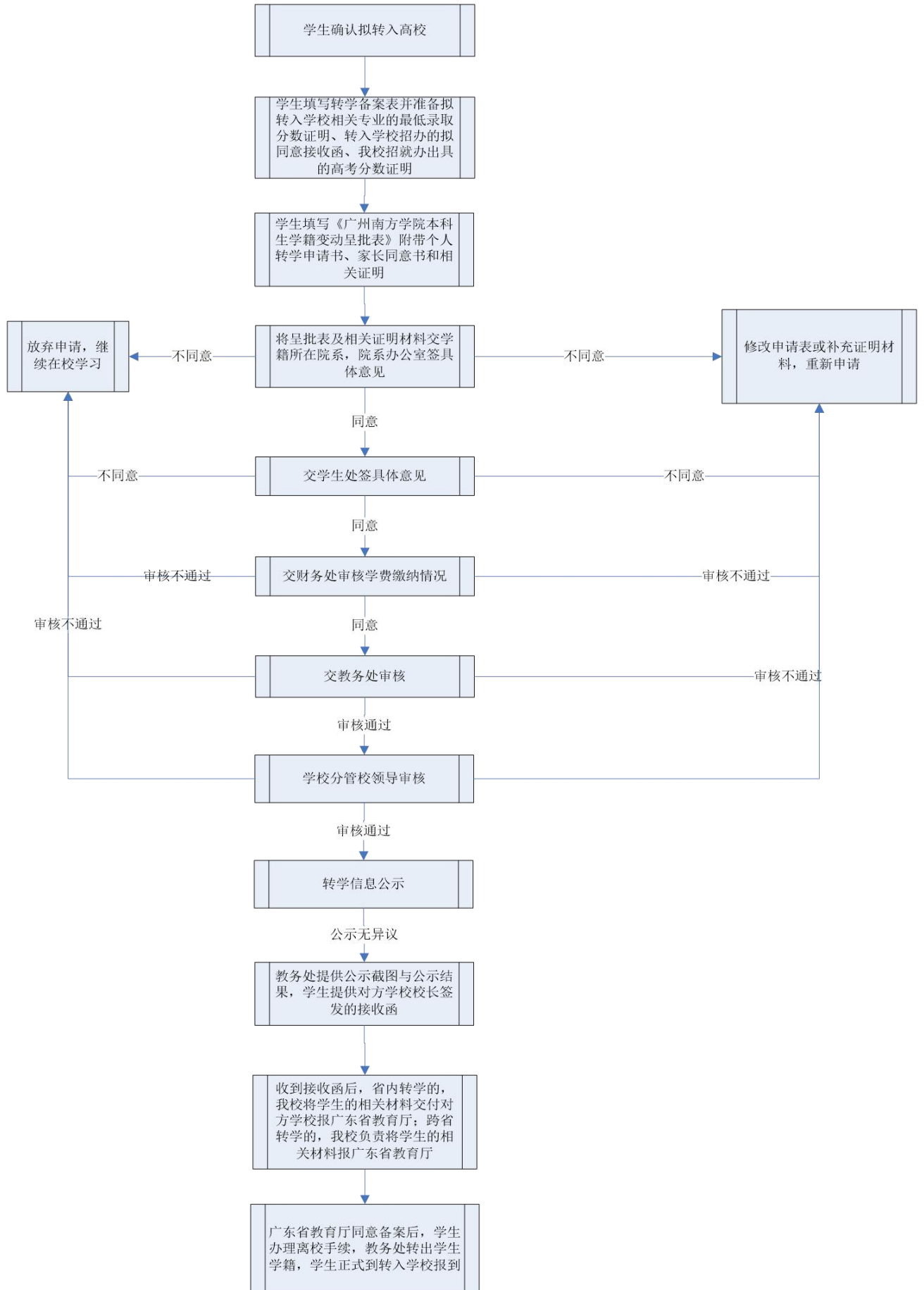
2. 学生在申请休学或保留学籍前请计算好自己的学习时间，因为休学和保留学籍的时间是计入学习年限的，而且累计休学时间不得超过3年，休学次数累计不得超过2次。但是因创业休学和参军保留学籍的时间不计入学习时间。

学生一旦成功申请休学或保留学籍，就不能够继续住在学校和随班听课或参加考核，休学期满或退役的学生可以申请复学后返校学习，没有特殊情况也不可以申请提前复学。

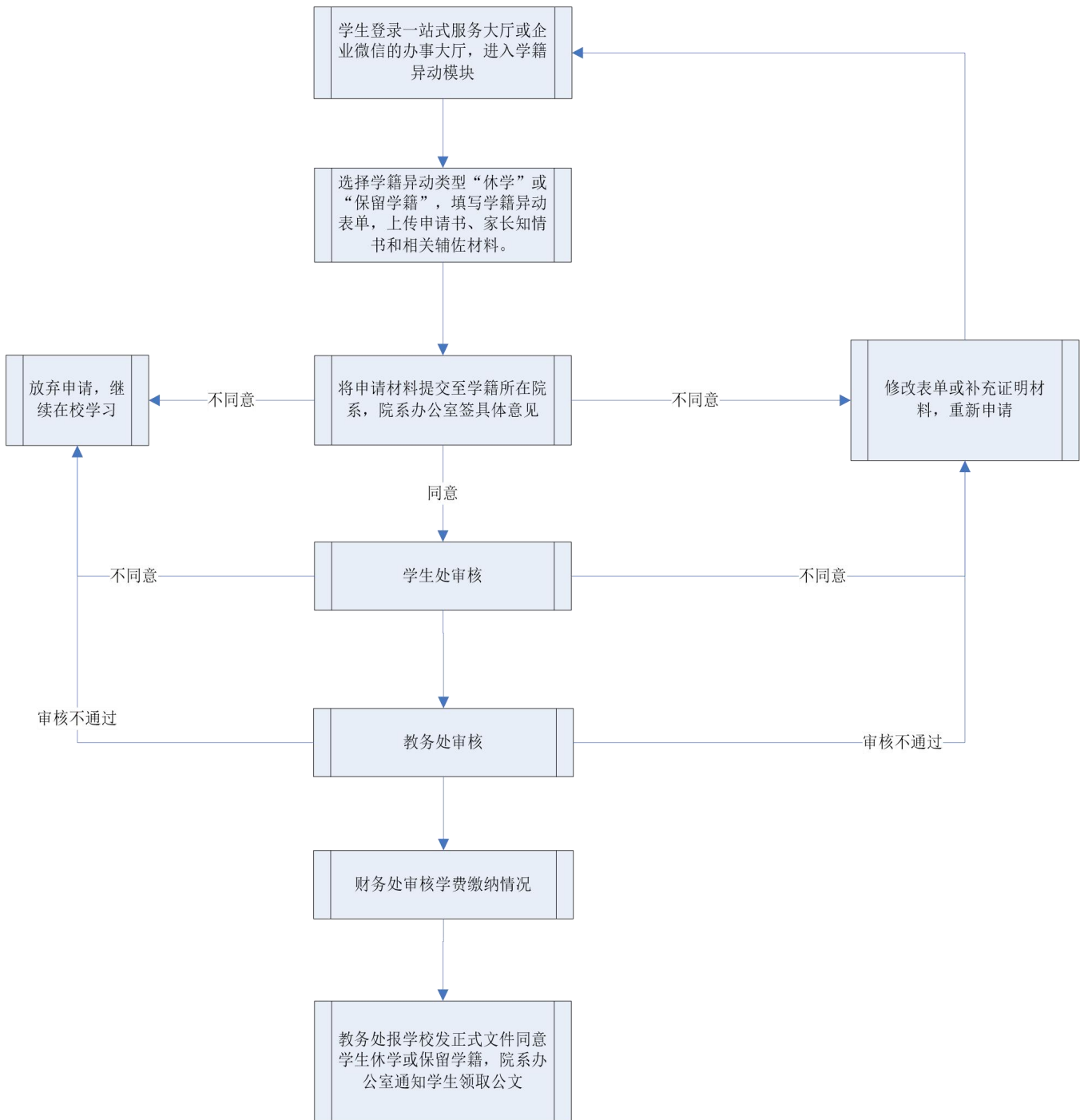
3. 准备复学的学生在休学或保留学籍期满应在学期初的开学6周前提出申请并办理复学手续，否则复学后有可能选不了课或失去考试资格。申请复学还需附上有关证明（因病休学的要附康复诊断证明、退役复学需附退役证等）。复学手续办完以后，就可以跟原专业相衔接的年级学习。

4. 申请退学一旦被批准，学籍都将会在教育部的管理平台上注销，因此不管以何种理由都不能够申请复学。退学程序完成后，学生还需要办理离校手续单，不然可能会影响后续的相关费用结算和个人档案退回等事宜。退学后，学生如有需要也可以向学校申请写实性学习证明或者肄业证书。

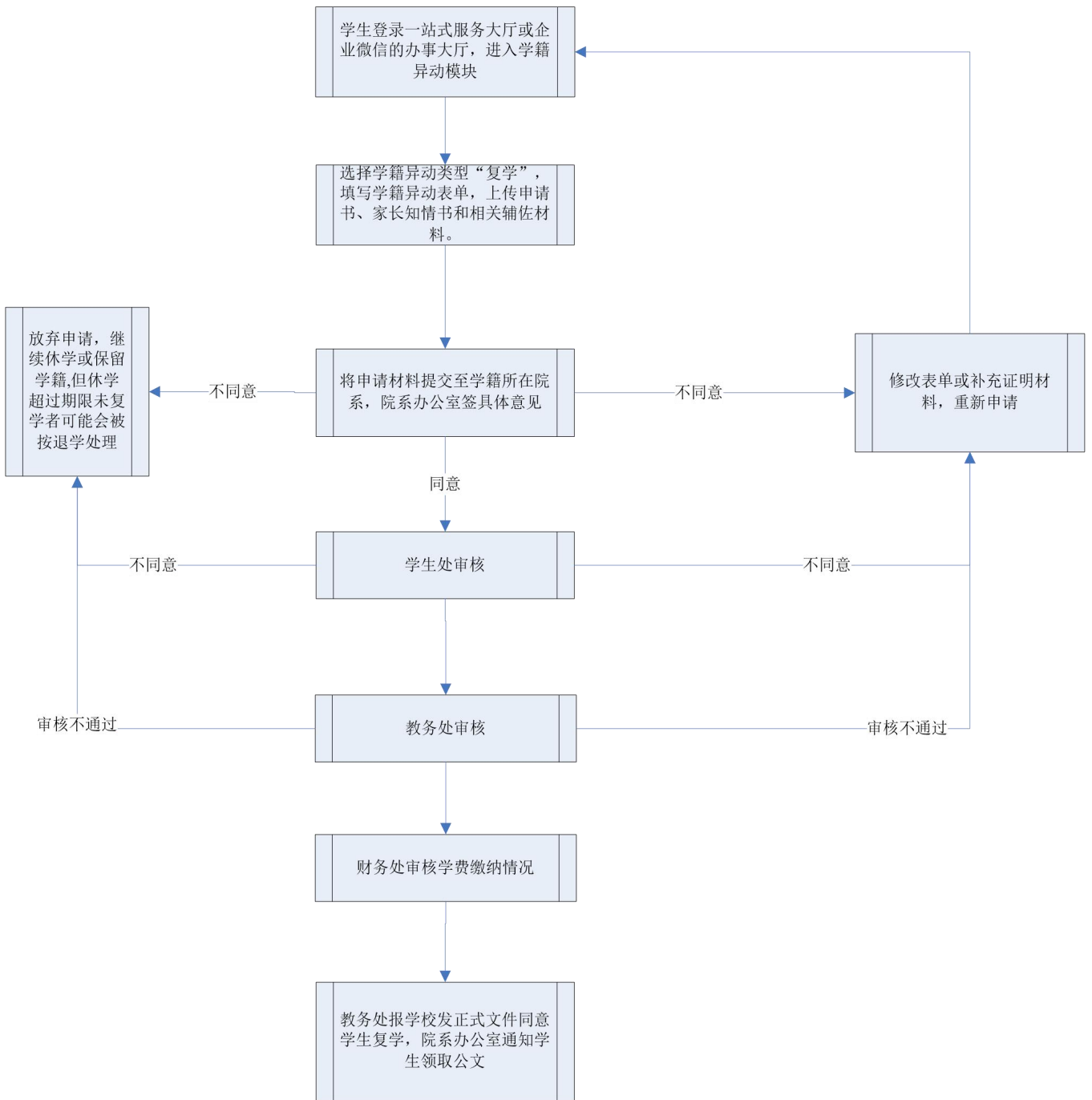
办理转学（转出）流程



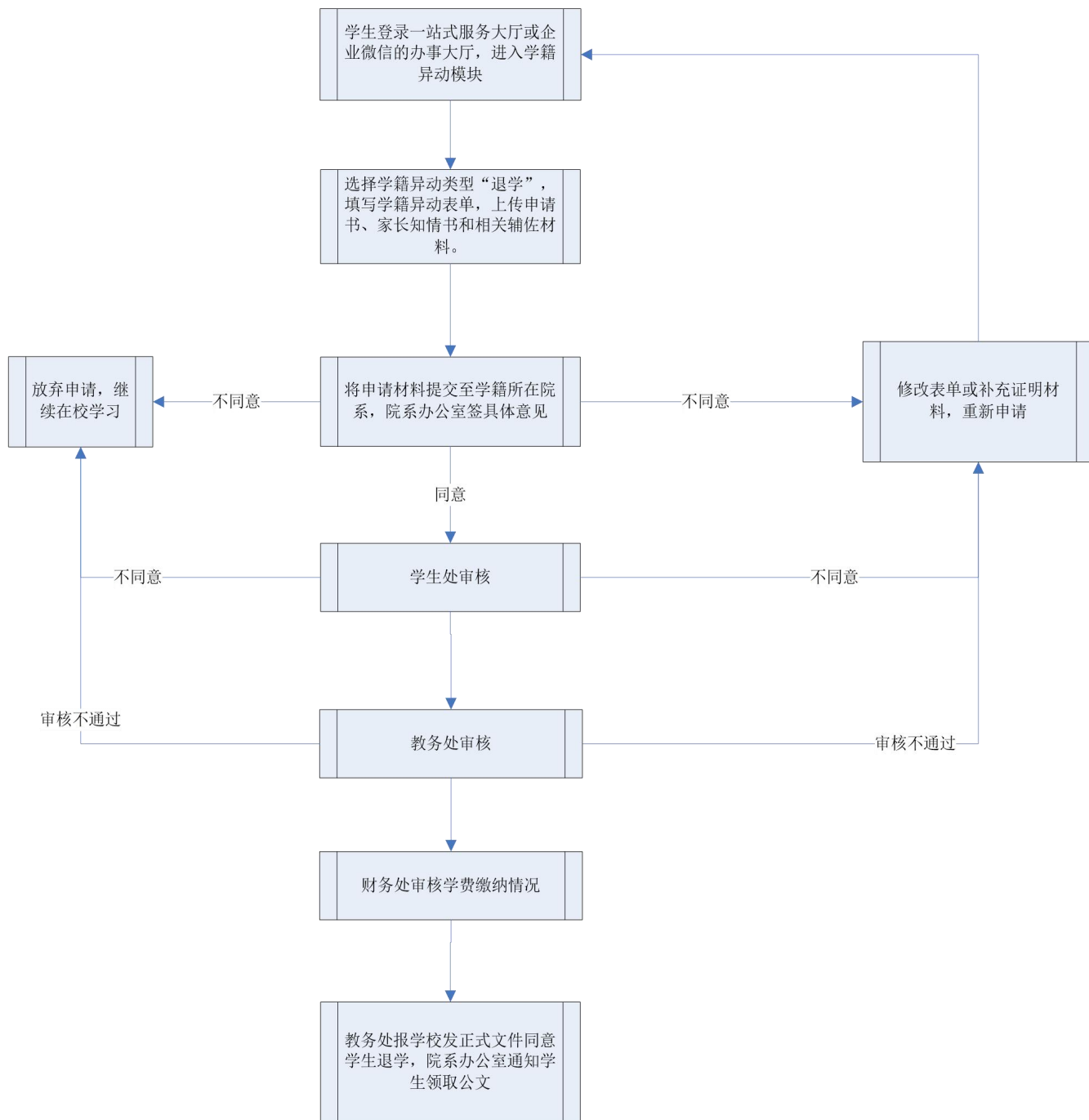
办理休学或保留学籍流程



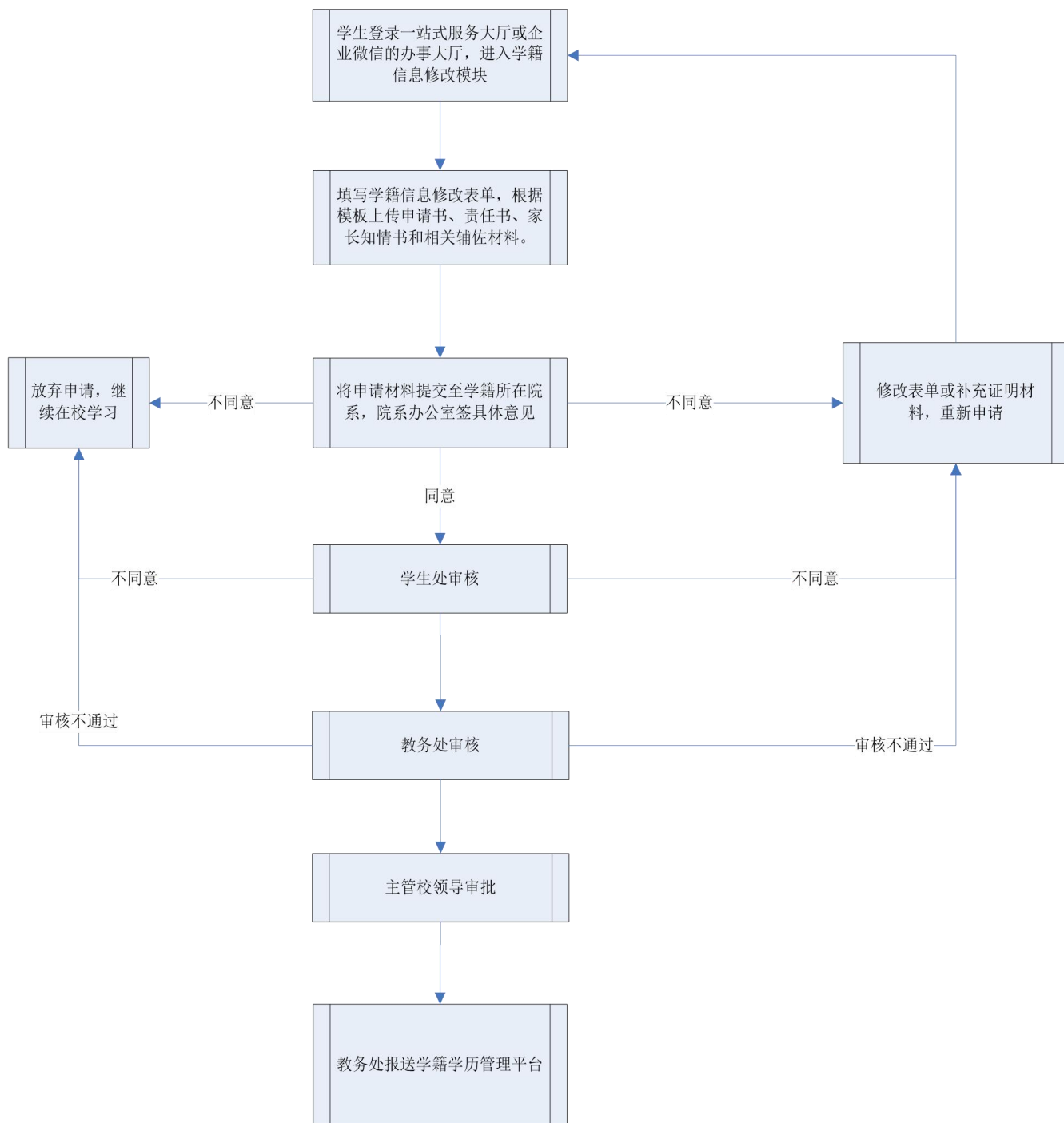
办理复学流程



办理退学流程



七、学籍信息修改



八、结业、毕业和学位授予

(一) 结业是指在学校规定的学习年限内，已注册学籍的学生修完教育教学计划规定内容，但未达到学校毕业要求的，学校可准其结业，发给结业证书。

(二) 毕业是指在学校允许的学习年限内，学生必须取得申请毕业专业人才培养方案规定的最低毕业总学分和各类课程最低学分要求，通过毕业资格审查后发给毕业证书。

(三) 学位授予是指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，专业课和公共必修课的平均学分绩点须达 2.0 及以上者授予学士学位。

温馨提示:

1. 在学校规定的学习年限内，一般情况下，学生在校学习的第 8 学期毕业，如学生需要提前或延期毕业，可在毕业前一学期提出申请。

2. 认为符合拟申请专业毕业条件的学生，要在学校通知的时间内提交毕业申请，同时将被默认为申请授予学位，通过毕业资格审查以后会直接进行学位资格审查。

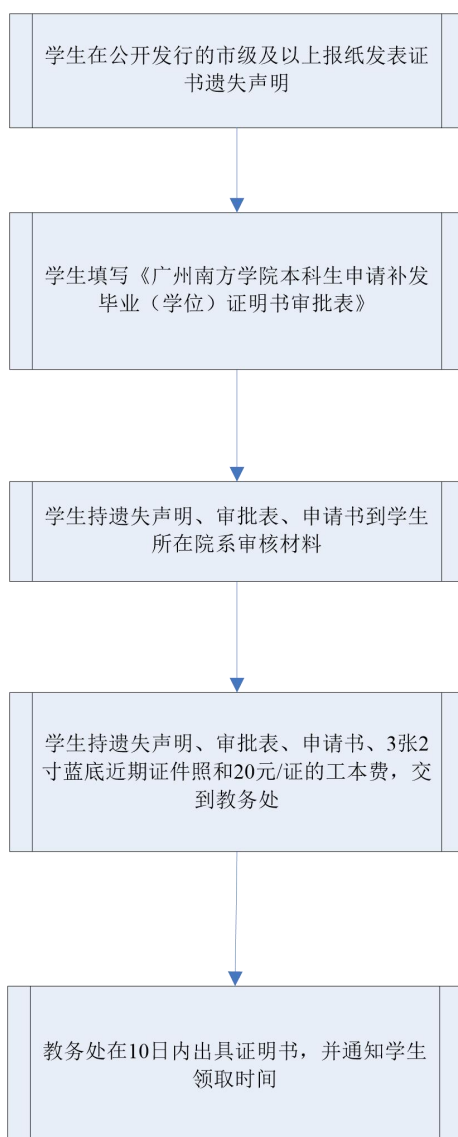
特别提醒学生，在资格审查期间你们的申请均会被按照初审、复审、终审三个程序进行审查，每一次审查结束后学生可以获得审查结果。初审或复审未通过的学生如果对审查结果有任何异议，请一定要在资格审查结束前到申请拟毕业专业所在院系书面提请复议，否则将会被视为同意审查结果，终审结果将为最终结果，公布后学生将不能再以任何理由申请复议。

3. 在学习年限内，没有通过毕业资格审查的学生可以继续在校学习，按时注册、选课和上课；也可以申请结业离校，结业离校后有 3 年的时间可以通过申请结业重补修获得毕业资格

4. 结业或毕业的学生获得结业或毕业证书时间按实际结业或毕业签发日期计，学位证书时间按学校授予学士学位决定签发日期计。

特别提醒学生，所有证书颁发后需要自行妥善保管和使用。证书遗失或者严重损坏无法继续使用的，需要由学生自行申请，对情况属实的学校会出具相应的证明书，证明书与原证书具有同等效力。

申请办理毕业/学位证明书流程



附录 1:

广州南方学院本科生学籍管理规定

第一章 总则

第一条 为维护学校正常的教育教学秩序，培养德、智、体、美、劳全面发展的社会主义事业建设者和接班人，根据教育部《普通高等学校学生管理规定》（中华人民共和国教育部令第 41 号）、《高等学校学生行为准则》（教育部教学[2005]5 号）和《广州南方学院学生管理规定》、《广州南方学院学生违纪处分管理办法》，结合我校实际，特制定本规定。

第二条 本规定适用于在校接受普通高等教育的本科生。

第二章 入学与注册

第三条 报到入学

按国家招生计划录取的新生，持学校发放的录取通知书和其它有关证件，按有关要求和规定的期限到学校办理入学手续。

不能按时报到的学生，应在规定的报到期限内向招生与就业办公室请假，并提供相关证明材料，请假时间一般不得超过两周。除因不可抗力等正当事由以外，未请假或者请假逾期者，视为自愿放弃入学资格。

第四条 保留入学资格

（一）申请条件

新生因参军入伍或健康原因不能按期入学的，可以申请保留入学资格。保留入学资格者不具有学籍。

（二）保留期限

因参军入伍保留入学资格的新生，保留入学资格的期限为被退回及中途退役后 1 年或服役期满正式退役后 2 年。

因健康原因保留入学资格的新生，保留入学资格的期限为2年（自录取当年计起）。

（三）申请程序

1. 申请保留入学资格的新生应在录取当年学校规定的新生入学时间截止前，持有效证明到招生与就业办公室提交申请，参军入伍的新生须提供征兵办公室印发的入伍通知书，患有疾病的新生须提供三级甲等医院出具的不宜在校学习的诊断证明书。

2. 招生与就业办公室负责核实学生申请及相应的证明材料，报学校招生委员会审议，审议通过者由招生与就业办公室出具并寄发保留入学资格通知书。

3. 保留入学资格期满，学生本人必须持保留入学资格通知书和录取通知书，在学校规定的新生入学时间到招生与就业办公室办理入学手续。

4. 入伍新生被退回或退役后符合以下两种情况的，视为自动放弃原入学机会，入学资格不再保留：

（1）逾期未返校报到。

（2）重新报名参加高考招生考试的。

5. 凡符合以下情况的，学校将取消其入学资格：

（1）学生保留入学资格期间依法被追究刑事责任的。

（2）学生保留入学资格期满，经学校催告后逾期不办理入学手续的。

（3）入伍新生因政治原因或拒绝服兵役被部队退回、服役期间受到除名或开除军籍处分的。

第五条 入学资格审查

（一）初审

新生报到入学当天，学校对其入学资格进行初步审查，审查合格的可办理

入学手续；审查发现新生的录取通知书、考生信息等证明材料与本人实际情况不符的，或者有其他违反国家招生考试规定情形的，取消其入学资格。

被取消入学资格者如对学校决定有异议，参照本规定第五十一条办理。

（二）复审

新生入学后，学校在3个月内按照国家招生规定进行入学资格复查，复查工作由校长、书记办公会主持。

招生与就业办公室负责提供新生录取信息；各院系负责将新生本人与招生与就业办公室提供的录取信息逐一对照核查，确保学生基本信息准确无误；录取艺术类学生的专业需组织术科测试，复核学生的专业水平是否符合录取要求；总务部和学生处负责安排学生参加体检和心理测试，确保学生身心健康状况符合报考专业的体检要求，能够在校正常学习和生活。

复查过程中发现学生通过非法方式取得学籍的，确定为复查不合格，取消其入学资格或学籍。复查过程中发现艺术类学生专业水平复测不合格、入学前后两次测试成绩差异显著的，学校有权组织专人进行调查，对经查实在艺术类考试招生过程中有违规违纪行为的考生及有关工作人员，一律按照《国家教育考试违规处理办法》、《普通高等学校招生违规行为处理暂行办法》等规定严肃处理，有违法犯罪行为的，移交司法机关依法严肃处理。复查过程中发现学生身心状况不适宜在校学习的，经二级甲等以上医院诊断，需要在家休养的，可以办理保留入学资格或休学。

第六条 注册学籍

成功办理入学手续的新生，学校在入学之日计起30个工作日内为其注册当年学籍。

在校生学籍注册时间为每学期的第1、2周，学生应当按学校规定时间缴

纳专业学费和办理注册手续。不能如期注册者，必须在注册时间结束之前办理请假手续，否则以旷课论处（旷课 1 天按 5 学时计，下同）。

家庭经济困难的学生可申请助学贷款或其他形式的资助，并按期办理缓交手续，经学校批准其缓交后可注册当年学籍。

未注册的学生不享有在校学生的待遇。

第七条 暂缓注册

学生未按学校规定缴纳专业学费和办理注册手续的，学校可按暂缓注册处理。

第八条 学生证管理

取得正式学籍的新生，由学校发予学生证。学生证只作在校学生本人身份证明之用，持证人不得私自涂改，不得转借他人，不得弄虚作假和一人持多证；违者视其情节轻重给予严重警告或以上处分。

学生遗失学生证应向所在院系教务办公室报告遗失原因并提出补办申请，经核准后，各院系教务办公室于每月 15 日、30 日（如遇节假日顺延至下一个工作日，寒暑假除外）统一向教务处移交学生补办学生证的申请材料，由教务处按规定补发学生证。若补发后找到原学生证，学生应主动交回教务处处理。

第三章 主修与辅修

第九条 主修

主修是指学生修读通过招生录取并在学校取得学籍的专业。

第十条 辅修

辅修是指经学校批准，学生在主修专业之外修读其他专业的课程。

第十一条 辅修类别

辅修分辅修课程、辅修专业、辅修专业学位三类。

（一）辅修课程为按辅修人才培养方案要求修满 30 学分，可取得辅修证明书。

（二）辅修专业为按辅修人才培养方案要求修满 50 学分，可在主修专业毕业证书中增加辅修专业信息。

（三）辅修专业学位为修读与主修专业分属不同的学科门类的专业，并按辅修人才培养方案要求修满 60 学分（医学 75 学分），可在主修专业学位证书中增加辅修专业及授予学士学位信息。

各院系可根据本院系各专业的培养条件、招生情况等因素综合考虑，自行决定是否设置辅修计划。开设辅修的专业应依据本专业人才培养方案的人才培养目标和要求，制订好辅修人才培养方案，经教务处审核批准后实施。

第十二条 辅修申请条件

辅修由学生自愿申请，申请辅修的学生应符合以下基本条件：

- （一）学籍状态为注册学籍的学生。
- （二）已修读课程的平均学分绩点数达到 1.5 及以上。
- （三）身体素质要求符合拟辅修专业招生条件。

开设辅修的专业因专业培养需要，可在上述基本条件的基础上对学生的学业修读情况提出具体要求，报教务处核准后实施。

第十三条 辅修申请程序

（一）各院系于每学年规定时间内将本学年辅修课程、辅修专业、辅修专业学位的接收学生数计划报送教务处，由教务处汇总后向全校学生公布。

（二）学生本人在规定时间内提交申请，经所在院系负责人同意、辅修专业所在院系负责人批准，报教务处审核。

（三）审核通过后，学生应按辅修人才培养方案要求修读相关课程，并按

《广州南方学院学分制收费管理办法》缴纳费用。

第十四条 辅修修读要求

（一）学生辅修不允许修读与主修专业相同的课程，如选修的课程相同，其学分不重复计算。

（二）学生申请辅修一经批准，应完成辅修专业的学业。如学生在辅修过程中需要放弃或变更修读专业的，须向辅修专业所在院系提出中途退出学习的申请，经辅修专业所在院系负责人批准后，方可退出，学生退出后已经缴纳的学分学费不予退还。需要变更修读专业的，可于正式退出后在学校规定的受理时间内重新申请辅修。

第十五条 辅修衔接

（一）辅修课程与主修专业

放弃辅修的学生在辅修期间所取得的学分，可通过学分互认作为主修专业的相应课程学分。

（二）辅修课程与辅修专业

1. 学生修满辅修课程学分后，可申请继续修读辅修专业，经辅修专业所在院系同意、教务处备案后，辅修课程已获得学分可作为辅修专业学分。

2. 申请修读辅修专业的学生，在学习过程中无法完成辅修专业的学分要求，但已达到辅修课程学分要求的，经学生本人提出申请，经辅修专业所在院系同意、教务处备案后，可更改为修读辅修课程，向其发放相应的辅修证明书。

（三）辅修专业与辅修专业学位

1. 学生修满辅修专业学分后，符合申请辅修专业学位条件的，可申请继续修读辅修专业学位，经辅修专业所在院系同意、教务处备案后，辅修专业已获得学分可作为辅修专业学位学分。

2. 申请修读辅修专业学位的学生，在学习过程中无法完成辅修专业学位的学分要求，但已达到辅修专业或辅修课程学分要求的，经学生本人提出申请，辅修专业学位所在院系同意、教务处备案后，可更改为修读辅修专业或辅修课程。

第十六条 辅修证书资格审查

（一）学生须取得主修专业的毕业与学位资格，方能申请对辅修学业完成情况进行资格审查。辅修专业与主修专业要申请同期资格审查，如不同期，则视为放弃辅修资格审查。在主修专业毕业或授予学士学位时，未修满辅修专业或辅修专业学位教学计划规定学分的，可放弃修读剩余的课程，已修读并获得学分的课程由学校出具相关成绩证明。如学生需继续修读剩余课程，可申请将主修专业毕业延期至辅修专业毕业的同期。

（二）学生获得辅修课程、辅修专业、辅修专业学位相应证书的资格审查和管理工作，按照主修专业毕业、学位资格审查程序进行。

第四章 学籍异动

第一节 转专业

第十七条 基本条件

学生根据自己的特长和兴趣可申请转换专业，拟申请转专业的学生必须符合下列基本条件：

（一）学籍状态为注册学籍的学生。

（二）通过高考统招被普通类专业录取的学生，可转入我校设置的其他普通类本科专业；通过专升本招生考试被录取的学生，可转入我校设置的其他普通专升本专业。

（三）拟转入专业和拟转出专业属于同一录取类别，即艺术类学生和体育

类学生不得转入普通类专业，普通类专业学生不得转入艺术类或体育类专业。

（四）身体素质要求符合拟转入专业招生条件。

各专业因专业培养需要，可在上述基本条件的基础上对转入学生人数、学生的学业修读情况等提出具体要求，经教务处审核后报主管教学副校长审批后实施。

第十八条 办理程序

（一）转专业工作一般在每学期初（3月、9月）进行，具体时间以每学期的转专业工作通知为准。未按规定时间申请的，当期不再受理，需待下一次转专业办理时间才可申请。

（二）学生本人在规定时间内提交转专业申请至所在院系办公室审核，待审核无误后，由学生所在院系办公室将学生申请材料移交至学生拟转入专业所属院系办公室。

（三）经各院系讨论，认可学生转入申请的，由拟转入院系办公室将转专业相关材料报送教务处；认为学生不适宜转入的，由学生所在院系办公室负责通知学生，相关材料退回学生所在院系办公室。

（四）教务处负责汇总和复核各院系的转专业申请名单，复核无误的学生名单提交学校学术委员会或其下设的专门委员会审议。

（五）审议通过的转专业学生名单将在全校范围内公示5个工作日，公示期满无异议的学生名单，由教务处正式发文，各院系安排学生转出或转入后的相关工作。

（六）转专业学生名单自公布之日起，学生的转专业正式生效，教务处将在学籍学历信息管理平台中进行变更，如需申请转回原专业或其他专业须参加下一次转专业。

第十九条 学业管理

学生转专业后，必须按照转入专业人才培养方案完成学业，原则上学生应将原专业获得的全部学分申请进行学分互认；如申请将原专业作为辅修专业，申请条件、时间、受理程序及学籍管理按本规定第三章相关条例执行。

第二节 休学与保留学籍

第二十条 学生可以分阶段完成学业，除另有规定外，应当在入学之日起7年（含休学）内完成学业。

第二十一条 符合下列情况的学生应申请办理休学：

（一）因身体或心理健康原因，经二甲以上医院诊断，确需停课治疗、休养的。

（二）因家庭经济困难、出国留学、创业等合理原因无法继续在学校学习的。

（三）一学期内因请长假，缺课的时间累计超过该学期总学时三分之一及以上的。

第二十二条 应征参加中国人民解放军（含中国人民武装警察部队）的学生应办理保留学籍。

第二十三条 学习年限计算

除休学创业和保留学籍的时间不计入学习年限外，其他情况下的学生休学时间计入学校规定的最长学习年限。休学年限累计不得超过3年，休学次数累计不得超过2次。

第二十四条 学生办理休学或保留学籍，按下列程序办理：

（一）学生按要求提交学籍变动呈批申请，附相关证明材料。

（二）学生所在院系办公室收到学生休学或保留学籍申请时，应向学生家

长核实情况，确认无误后做好学生休学或保留学籍的备案手续，并指引学生在教务处审核同意其学籍变动申请后完成离校手续。

（三）学生办理完相关流程后，教务处报学校发正式文件同意学生休学或保留学籍。学生休学或保留学籍之日按其申请获准之日计。

（四）凡经批准休学或保留学籍的学生，院系办公室应及时通知学生本人领取学校印发的关于同意其学籍变动的正式文件。

（五）学生未办理学籍异动呈批申请擅自离校的，学校可不予承认学生的休学或保留学籍申请，离校连续超过两周的可按自动退学处理。

第二十五条 休学或保留学籍学生的有关事务按下列规定处理：

（一）学生休学或保留学籍期间，学校不予注册其学籍，不赋予其在校学习的权利。

（二）因病休学的学生，医疗费用按国家及当地的有关医保规定执行。

（三）学生离校或返校的往返路费自理，其户口不变更。

（四）学校不对学生休学或保留学籍期间发生的事故负责。

（五）对休学或保留学籍期间被依法追究刑事责任的学生，学校可不允许其复学并给予开除学籍处分。

第三节 复学

第二十六条 符合以下情况的学生应办理复学：

（一）休学期满的。

（二）学生应征参加中国人民解放军（含中国人民武装警察部队）被退回及中途退役1年内或正式退役后2年内的。

第二十七条 学生办理复学，按下列程序办理：

（一）学生按要求提交学籍变动呈批申请，附相关证明材料。

(二) 学生所在院系办公室收到学生复学申请时，应核实学生情况，确认无误后，安排学生复学后跟读的年级、专业、班级等事宜，并指引学生在教务处审核同意其复学申请后完成到校复学手续。

(三) 学生办理完相关流程后，教务处报学校办公室发正式文件同意学生复学。学生复学之日按其申请获准之日计。

(四) 凡经批准复学的学生，院系办公室应及时通知学生本人领取学校印发的关于同意其复学的文件。

(五) 学生复学申请未获教务处审批的，不得跟班就读，擅自到校跟班就读的，其选课记录和成绩管理按无效处理。

第二十八条 学生复学的有关事务按下列规定处理：

(一) 复学学生原则上应在休学或保留学籍期满时复学，复学申请可在休学或保留学籍期满之日起 30 个工作日内提交并附有关证明（因病休学的必须附上二级甲等以上医院的康复诊断证明，退役的必须附上退役证）。

(二) 学生如需提前复学，必须向院系办公室提交申请，经院系办公室审核无误后报教务处审批，审批通过者可按申请时间办理复学手续，审批未通过者必须按本条第一款的规定时间办理相关手续。

(三) 学生复学后，按随读年级和专业标准缴纳相应的学费，学业安排应与休学或保留学籍前的学业进度相衔接。

第四节 注销学籍

第二十九条 注销学籍的类型包括退学和死亡。

第三十条 退学

(一) 学生本人可自行申请退学，经学校同意后，办理退学手续。

(二) 有下列情况的学生，学校可予退学处理：

1. 休学或保留学籍期满，超过应复学时间两周仍未办理复学手续且未申请延后复学的。

2. 经三级甲等医院确诊，患有疾病或意外伤残无法继续在校学习的。

3. 每学期开学后逾期两周不注册且未办理暂缓注册手续的。

4. 未经批准连续两周不参加学校规定的教学活动的。

5. 学生在校学习的第5—7年期间，累计获得3次红色学业预警或5次橙色学业预警的。

第三十一条 学生自行申请退学，按下列程序办理：

（一）学生按要求提交学籍变动呈批申请，附相关证明材料。

（二）学生所在院系办公室收到学生退学申请时，应向学生家长核实情况，确认无误后做好学生退学的备案手续。

（三）学生办理完相关流程后，教务处报学校发正式文件同意该学生退学。学生退学之日按其申请获准之日计。

（四）凡经批准退学的学生，院系办公室在收到学校的退学决定书后应及时通知学生本人领取。

（五）学生未办理或未办结流程擅自离校的，学校按学生未经批准不参加规定的教学活动处理，相关费用和个人档案的退回时间按学生完成审批手续之日计。

第三十二条 对已经达到退学条件学生的退学处理，按下列程序办理：

（一）学生所在院系核实情况，安排专人与学生及家长确认及充分告知后，填报《广州南方学院本科生退学处理表》，附相关证明材料，交教务处复核。

（二）教务处复核无误后，报校长、书记办公会研究，经研究决定同意其退学的，学校发正式文件注销该学生学籍，注销学籍之日按发文之日计。

第三十三条 死亡

具有正式学籍的学生死亡，由院系办公室填报《广州南方学院学生死亡登记表》，附相关证明材料，交教务处审核后将其学籍注销。

第三十四条 学生注销学籍后的有关事务，按下列规定办理：

（一）学生或其亲属应在该生学籍注销之日起10个工作日内办理完离校手续并正式离校。

（二）因确诊患有疾病或意外伤残无法继续在校学习的学生，由家长或抚养人负责领回。

（三）学生档案退回其家庭所在地，户口迁回其原户籍地或家庭户籍所在地。

（四）学生在校学习时间满一学期后注销学籍的，学生或其亲属在办完离校或注销手续后，可到教务处申请肄业证书。

（五）学生对退学处理有异议的，可按相关规定和程序，向学校学生申诉处理委员会提出书面申诉。

第五节 转学

第三十五条 转学条件

学生报到入学后，一般应当在录取学校完成学业，因患病或者有确有特殊困难、特别需要，无法继续在录取学校学习或者不适应录取学校学习要求的，可申请转学。

学校培养条件改变，无法继续培养学生时，学校可为其申请转学。

第三十六条 符合下列情形的学生，学校不受理其转学申请：

（一）入学未满一学期或毕业前一年的。

（二）以定向就业招生录取的。

(三) 申请转入我校，但我校在其生源地相应年份无招生计划或其高考分数低于我校相关专业在其生源地相应年份录取分数的。

(四) 申请转入我校但原就读院校的学历层次低于我校学历层次的。

(五) 无正当理由的。

第三十七条 申请转学时间和材料：

(一) 申请时间：每年3月、9月。

(二) 申请材料：

1. 广东省普通高校转学备案表原件和转学理由证明材料：因患病转学学生提供经两校指定医院检查证明（需盖疾病诊断证明专业章）；因特殊困难、特殊需要转学学生提供特殊困难或特殊需要情况说明，并提供相应证明材料。

2. 经省招生委员会审核盖章的新生录取名册复印件（含学生高考成绩）。

3. 入学以来的学习成绩单。

4. 拟转入学校招生部门出具的拟转入专业在学生生源地当年录取分数线的证明。

5. 拟转入学校招生委员会或招生监督部门出具的同意该生转入的证明。

6. 拟转入院系集体研究会议纪要（含转入学生名单和表决情况）。

7. 拟转入学校的校长、书记办公会或专题会议会议纪要（含转入学生名单和表决情况）。

8. 拟转入学校校长签署的接收函。

9. 拟转入学校公示情况及结果（提供学校网站公示截图，公示结果由公示部门出具）。

学生必须保证所提供的转学申请及证明材料真实有效，凡提供虚假材料的，一经查实，属我校学生申请转出的，我校退回转出申请并根据情节严重程度对

学生本人做记过或记过以上的处分；属我校经办人员在办理过程中弄虚作假的，由监察与审计部按相关规定处理，涉嫌违法犯罪的，移交司法机关处理；属外校学生申请转入的，我校拒绝转入申请并向对方学校如实通报学生造假的情况。

第三十八条 外校学生要求转入我校，按以下程序办理：

1. 学生按要求填报《广东省普通高校转学备案表》（本专科生）并提供相关证明材料，在我校规定受理学生转学申请的时间内交教务处审核。

2. 对学生提交的转学申请，教务处审核其材料规范无误后，转招生委员会审核其高考成绩及生源地是否符合要求；审核通过的，由拟转入院系会议审议是否符合我校培养要求且我校具有教学能力；审议通过的，报校长、书记办公会讨论决定是否接收，并将转入学生名单、表决情况如实记入会议纪要。

3. 会议纪要印发后 7 个工作日内，教务处负责通知学生我校对其转学申请的审批结果。对同意转入的学生，在全校范围内予以公示，公示信息包括但不限于学生姓名，转出、拟转入学校和专业名称，入学年份、学生当年高考分数、拟转入专业当年录取分数，转学理由，公示期不少于 5 个工作日。

4. 公示期满无异议后由校长签署接收函，由学校办公室将接收函发至对方学校。

5. 接收函发出后，由我校教务处负责完成学信网学籍变动流程。

第三十九条 我校学生要求转到外校学习的，按以下程序办理：

（一）学生填写转学备案表并提供相关证明材料，在我校规定受理学生转学申请的时间内送教务处审核。

拟转至本省高校的，按要求填报《广东省普通高校转学备案表》（本专科生）并提供相关证明材料；拟转到外省高校的，按转入省（市）教育行政部门转学规定要求办理。

(二) 教务处核实学生的材料后，报校长、书记办公会审议。对于同意转出的，教务处在会议纪要印发后的5个工作日内在全校范围内对转出学生信息予以公示，公示信息包括但不限于学生姓名、拟转入学校和专业名称、入学年份、学生当年高考分数、拟转入专业当年录取分数、转学理由，公示期不少于5个工作日。

(三) 公示期满无异议后，通知学生本人我校对其转学申请的审批结果，学生需在接到通知后的7个工作日内，提供对方学校校长签署的接收函。

(四) 我校接到对方学校的接收函后，教务处将学生相关材料交对方学校，由对方学校负责完成学信网学籍变动流程。

第四十条 学信网学籍变动流程后，教务处在7个工作日内通知学生办理入学或离校手续。学生办理入学或离校手续后，正式完成转学流程，我校负责学生个人档案移交的后续事宜。

第五章 纪律与处分

第四十一条 非法取得学籍

学生凡通过弄虚作假、徇私舞弊等非法方式取得学籍的，无论何时发现，一经查实，取消其学籍；情节严重的，学校移交有关部门调查处理。

第四十二条 开除或取消学籍的学生善后问题，按下列规定办理：

(一) 开除或取消学籍的学生，按学校规定期限办理离校手续，档案、户口退回其家庭户籍所在地；学校可在处理决定生效之日起，在教育部学生信息网注销其学籍。

(二) 开除或取消学籍者，不发给学习证明和肄业证书。

第六章 肄业、结业、毕业和学位

第四十三条 学习年限

学校实行3至7年弹性学习年限，一般以本科生专业教学计划规定的4年学习年限为参考。学生可按有关规定缩短学习时间，学习3年修满规定学分即可毕业；也可延长学习时间，学习4年或超过4年修满规定学分后毕业，但总的学习年限最长不得超过7年（包括在校学习、休学累计时间），休学创业、服兵役等国家政策允许的特殊情况除外。

第四十四条 肄业

学生在校学习时间满一学期后注销学籍的，可到教务处申请办理肄业证书，自申请之日起15个工作日内可到教务处领取。

第四十五条 结业

（一）结业条件

1. 在学校规定的学习年限内，已注册学籍的学生修完教育教学计划规定内容，但未达到学校毕业要求的，学校可准其结业，发给结业证书。

2. 超出学校允许的学习年限，已注册学籍的学生未符合毕业条件的，学校按结业处理，发予结业证书。

3. 结业确认由学生在教务管理系统进行操作后生效。

（二）结业复读

自结业证书生效之日起3年内，学生可通过返校复读的方式，完成专业人才培养方案规定的课程和学分要求，达到毕业条件的，可申请毕业和学位授予，通过审核的，学校发予相应的证书。

第四十六条 毕业

在学校允许的学习年限内，学生申请以某个专业毕业，须符合以下全部条件后方可毕业，并发予毕业证书：

（一）《国家学生体质健康标准》毕业成绩等级为及格及以上。

(二) 取得就读专业规定的最低毕业总学分。

(三) 达到就读专业人才培养方案规定的各类课程最低学分要求。

第四十七条 学位

符合《中华人民共和国学位条例》、《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》、《广州南方学院授予学士学位工作细则》相关规定和要求的學生，取得畢業資格後可以向學校學位評定委員會申請授予學士學位。

第七章 学业证书管理

第四十八条 证书信息

(一) 學校嚴格按照招生時確定的辦學類型和學習形式，以及學生招生錄取時填報的個人信息，填寫、頒發學歷證書、學位證書及其他學業證書。

(二) 學生在校期間申請變更姓名、出生日期等證書需填寫的個人信息的，必須有合理、充分的理由，並提供有法定效力的相應證明文件。學校審查無誤並經有關部門核實後，可為學生變更信息並報廣東省教育廳備案。

第四十九条 证书发放

(一) 學校為學生發放相應的學業證書，並按規定時間完成學生的學歷證書和學位證書電子註冊工作，學生學籍自動注銷，學校不再為其出具任何形式的在校學籍證明。證書打印日期為證書正式生效日期，已完成電子註冊的證書在生效之日即可登陸教育部相應的網站查詢和驗證。

(二) 結業證書換發的畢業證書和學位證書，學習時間按實際時間計，畢業時間、獲得學位時間按發證日期計。

第五十条 证书补办

學業證書發放後，由學生個人自行保管和使用，學校不再重新發放。學歷證書、學位證書遺失或者嚴重損壞無法繼續使用的，經學生本人申請，學校核

实后可出具相应的证明书。证明书与原证书具有同等效力。

第五十一条 证书撤销

学生已获得学业证书，但符合以下情况的，学校依法对其已获得的学业证书予以撤销：

（一）属于违反国家招生规定取得入学资格或者学籍的。

（二）以作弊、剽窃、抄袭等学术不端行为或者其他不正当手段获得学历证书、学位证书的。

（三）被撤销的学业证书已进行电子注册的，学校注销其电子注册信息并报教育行政部门宣布无效。

第八章 附则

第五十二条 本规定自 2021 年 9 月 10 日起实施，由学校教务处负责解释。学校其他有关文件规定与本规定不一致的，以本规定为准。

第五十三条 本规定如因学生手册印制时间与国家教育部、广东省教育厅最新政策公布时间有滞后，导致与国家教育部、广东省教育厅最新政策有不同处，以国家教育部、广东省教育厅最新政策为准。

附录 2:

广州南方学院授予学士学位工作细则

第一章 总则

第一条 为进一步规范学校学士学位授予工作管理制度，根据《中华人民共和国学位条例》、《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》、《学士学位授权与授予管理办法》以及《广东省学位委员会 广东省教育厅关于加强学士学位授予管理工作的通知》（粤学位[2016]3号），结合我校实际，特制定本细则。

第二条 学校按经济学、文学、理学、工学、管理学、艺术学等学科门类授予学士学位。

新增本科专业如有归属其他学科门类的，按照国家批准新设该专业时确认的学科门类授予相应学士学位。

第三条 学校学士学位证书按授予对象分为“普通高等教育本科毕业生”、“来华留学本科毕业生”两种类型。

（一）“普通高等教育本科毕业生”包括普通全日制本科毕业生、港澳台侨本科毕业生。其所获学士学位证书上注明为“普通高等教育本科毕业生”。

（二）“来华留学本科毕业生”是指在学校完成全日制学历教育的外国来华留学本科毕业生。其所获学士学位证书上注明为“来华留学本科毕业生”。

第四条 学校成立学位评定委员会，负责审核与通过学士学位获得者的名单。

第二章 授予学士学位的条件和要求

第五条 凡是拥护中国共产党的领导、拥护社会主义制度，具有一定学术水平，在我校学习并达到授予学士学位所要求的学术水平者，均可按本细则规定向学校学位评定委员会申请学位。

第六条 普通高等教育本科毕业生获得学士学位者，应当达到以下条件：

（一）遵守中华人民共和国宪法和法律，遵守学校根据国家有关政策和学校实际情况制定的规章制度；

（二）较好地掌握本学科、专业的基础理论、基本知识和基本技能；

（三）本科毕业，且成绩按现行的绩点制，其专业课和公共必修课的平均学分绩点须达到 2.0 及以上。

第七条 来华留学本科毕业生获得学士学位者，应当达到以下条件：

（一）遵守中华人民共和国宪法和法律，遵守学校根据国家有关政策和学校实际情况制定的规章制度；

（二）较好地掌握本学科、专业的基础理论、基本知识和基本技能；

（三）本科毕业，且成绩按现行的绩点制，其所修课程的平均学分绩点须达到 2.0 及以上。

第八条 经学校同意修读辅修专业学位者，在取得主修专业学位资格的前提下，完成辅修专业学位要求的有关课程修读并通过考核，符合授予学士学位成绩要求，可在主修专业学位证书中增加辅修专业及辅修授予学士学位类型。

第九条 因考试作弊受到处分且毕业前仍未解除处分者，作弊行为发生后的后续学习期间，未再受到学校、院系的任何纪律或行政处分，且满足以下条件之一的，可授予学士学位：

（一）以第一作者在学校认定的专业核心期刊上发表学术论文，以第一完成人获授权发明专利，作为主要完成人获国家、省部级科学技术奖项。

（二）获得在国内外高校（国外大学须是国家教育部承认学历的）攻读研究生的资格。

（三）在思想政治表现、学科竞赛或者课外科技文化活动中获得过省级以上（含省级）奖励（仅指个人或5人以内[含5人]的团体获得省级以上人民政府、党团组织或学术机构的表彰、奖励）。

第十条 学士学位申请人有下列情形之一的，不授予学士学位：

（一）因考试作弊受到处分且毕业前仍未解除处分者；

（二）毕业论文（毕业设计或其他毕业实践环节）被认定为具有作弊、剽窃或抄袭等学术不端行为的。

第三章 授予学士学位申请及审核程序

第十一条 符合本细则第二章授予学士学位的条件和要求的學生，可在学校学士学位资格审查工作开展前，向学校提出学位资格审查申请。

第十二条 学位授予资格审查由学生所在院系于规定时间对学生按本细则第二章授予学士学位的条件和要求进行资格审查，审查结果由学生本人确认后，报送教务处复核。

第十三条 教务处负责复核拟授予学士学位名单，并向学校学位评定委员会提交复核报告。

第十四条 学校学位评定委员会审定拟授予学士学位名单。

第十五条 经学校学位评定委员会审定后，教务处负责向全校师生公示拟授予学士学位名单，公示期不少于5个工作日。公示无异议者将授予其学士学位、颁发学士学位证书，并按有关要求报送其学位信息。各院系应当在5个工作日内，将学士学位授予审定结果告知学士学位申请者本人。个人或组织机构

在公示期内提出异议的，由学校学位评定委员会在收到异议之日起 15 个工作日内做出回复并送达申请人。

第十六条 学位信息报送工作以当年毕业、当年授予学位、当年注册上网为原则。特殊情况下，申请和授予学位的时间可晚于毕业证书签发时间，但不得超过 6 个月。

第十七条 学生有下列情形之一的，学校可对已授予的学士学位予以撤销：

（一）属于违反国家招生规定取得入学资格或者学籍的；

（二）以作弊、剽窃、抄袭等学术不端行为或者其他不正当手段获得学位证书的。

第十八条 对于第十七条第一款第（一）项的认定，由学校招生委员会进行调查后作出。

对于第十七条第一款第（二）项的认定，由学校学术委员会进行调查后作出。

学校招生委员会或学术委员会的调查和认定应当遵循正当程序原则，包括应当给予行政行为相对人充分陈述、辩解的机会。

对拟撤销学士学位的学生，由教务处汇总相关资料，提请学位评定委员会复议，经学位评定委员会复议同意撤销的，学校通过公告的方式注销其证书及电子注册信息，并报教育行政部门宣布无效，同时撤销决定由学生所在院系通知到学生本人。

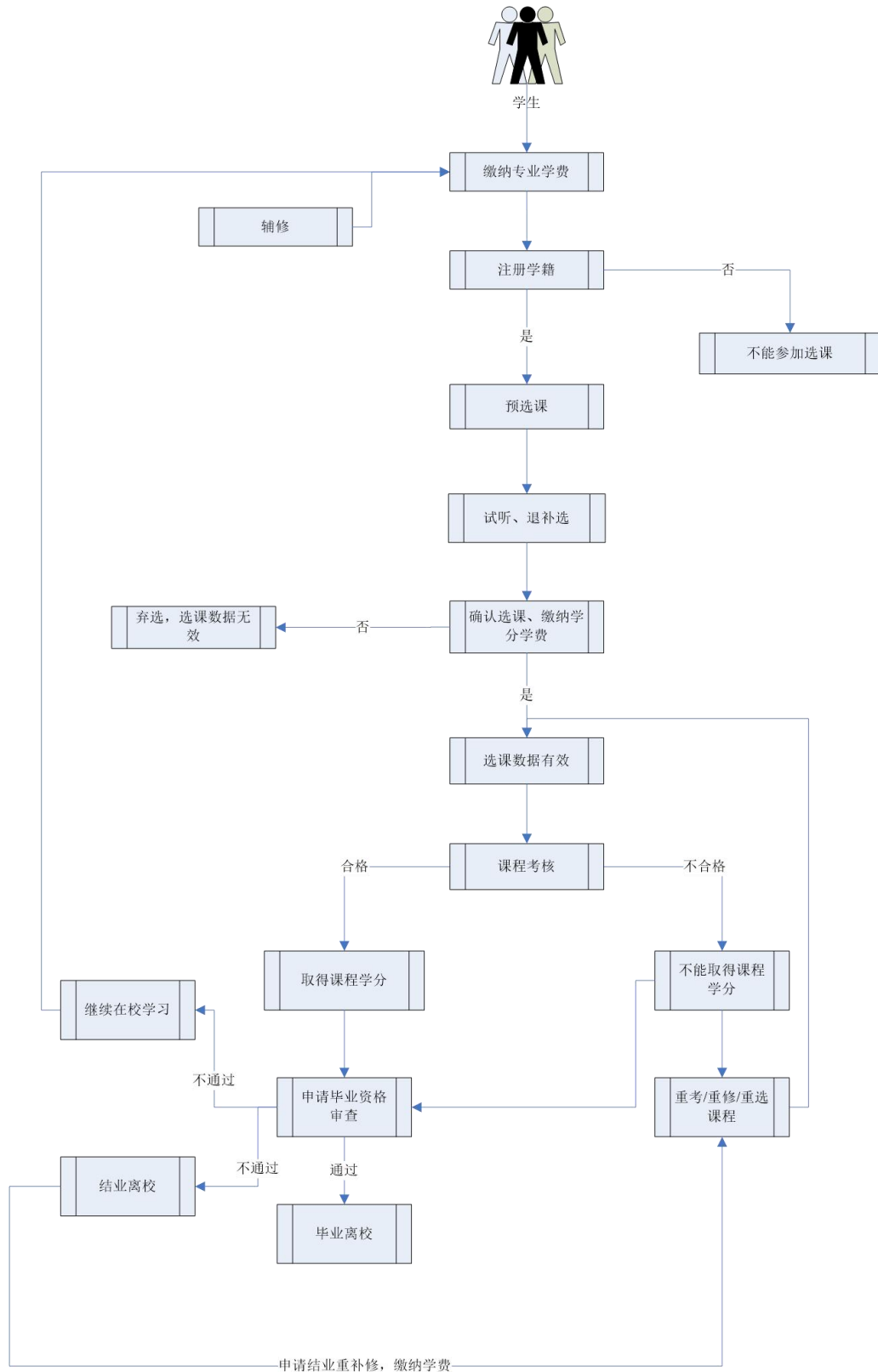
第十九条 学生对学士学位被撤销的决定有异议的，可按照《广州南方学院学生申诉管理办法》相关规定和程序，向学校学生申诉处理委员会提出书面申诉。

第四章 附则

第二十条 本办法自 2021 年 9 月 10 日起实施，由学校学位评定委员会负责解释。学校其他有关文件规定与本细则不一致的，以本细则为准。

第二章 课程管理

课程修读基本流程



一、课程结构

课程结构是指各专业设置的课程种类和学分分布。课程种类分为必修课程和选修课程，学分分布则是各类课程在专业人才培养方案中的学分要求。各专业具体的课程种类与对应的学分分布请参见本指南第二部分课程篇。

温馨提示：

1. 课程结构是学生完成学业的最基础的概念，学生选课、完成学分要求、申请毕业等事宜均建立在课程结构的基础上，所以了解课程结构、熟悉课程结构，是规划自身学习的一个必不可少的重要步骤。

2. 在每个专业的人才培养方案中，每一类课程的学分要求都不尽相同，了解课程学分分布，除了能够给学生提供选课方向，更重要的是能够在学生选择专业模块、申请转专业、申请主辅修、申请毕业等重要环节上给予明确的指引。因此，学生在做出上述环节的相关决定之前，请一定要了解情况相应专业模块或专业的课程学分分布情况。

虽然每个专业的人才培养方案中学分分布不同，但毕业总学分最低要求总体来说可以按类别划分为：经济类、管理类、文学类和艺术类各专业总学分 150，理工类和医学类专业总学分 156。

3. 学分的计算是基于学时的多少，为了便于统一掌握计算学分，我校采用以学期为计算单位（每学期授课按 18 周计），原则上普通课堂教学课程 18 学时计 1 个学分，实验、实训、实践课程（三实课程）20 学时计 1 个学分（医学类为 24 学时计 1 个学分），体育课 36 学时计 1 个学分。一般课程学分的计算方法：用课程的授课总时数除以 18/20/24/36，即：

$$\text{普通课堂教学课程学分} = \frac{\text{授课总时数}}{18}$$

$$\text{三实课程学分} = \frac{\text{授课总时数}}{20 \text{ (医学类 24)}}$$

$$\text{体育课学分} = \frac{\text{授课总时数}}{36}$$

因此，学生根据课程的学分数可以尝试着反推出授课学时，这样可以更加有效的安排自己的学习时间。

二、课程选修

课程选修是指学生可以按照一定规则自由地选择学习的课程。

温馨提示：

1. 关于课程选择，我们专门在本篇安排了第四章《选课制度》供学生对选课有一个清晰而详细的了解，请学生翻到《选课制度》时务必详细认真的阅读，在这里仅作一些基础知识的介绍。

2. 学生在每个学期末根据教务管理系统里提供的具体课程，依据专业人才培养方案的要求和导师的

具体指导，按照学校通知的选课时间和程序选定自己下学期的课程修读计划。选课成功后，课程会计入选课学分数，课程考核结果会记入学生成绩档案。没有按规定办理选课手续而自行听课的学生不能参加该门课程的考核。

三、免修

免修是指学生退役复学后，根据国家政策允许免修体育课和军事理论的，可向开课单位申请免修。

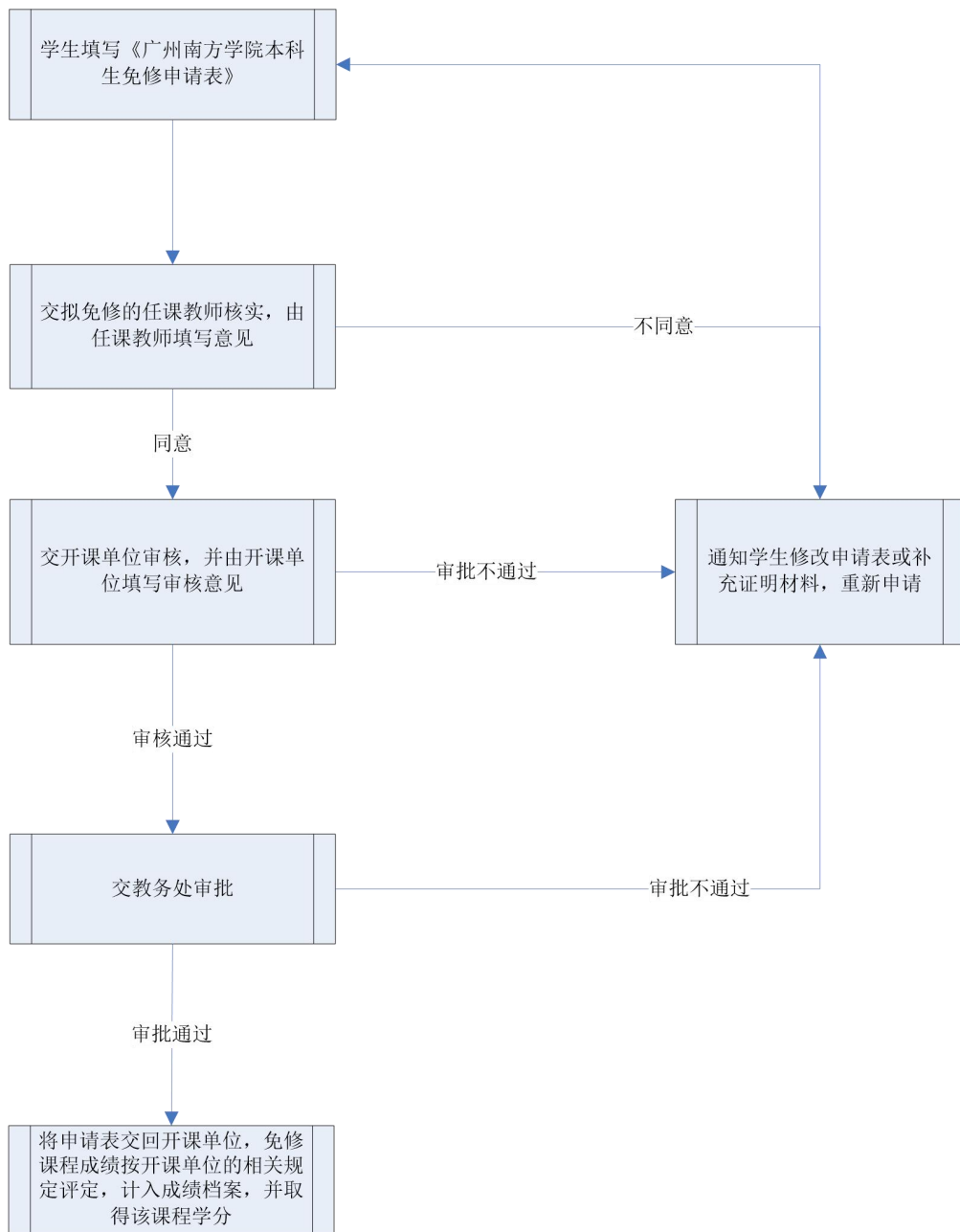
温馨提示：

1. 学生请注意，并不是所有学生都能够申请免修，能够申请的学生也不是所有课程都可以免修。首先必须是具有我校正式学籍的学生经学校同意参军入伍，且在退役后正式复学的；其次申请免修的课程仅限于在国家政策允许的范围内，**即军事理论课、体育课、专业实习课（医学类专业或其他对毕业实习有特殊要求的专业除外）。**

2. 申请免修的时间是每学期开学后预选下学期课程期间，学生发现自己后续学期的课程符合上述条件，就可以参照下述申请免修的流程办理免修手续。

3. 学生的免修申请获得批准后，课程成绩按开课单位的相关规定评定，计入成绩档案，并取得该课程学分。

申请免修流程



*免修申请办理时间为每学期预选下学期课程时间。

四、学分互认

学生已获得学分符合下列情况的，可申请学分互认：

（一）学生因退学等原因中止学业，但重新参加入学考试，符合录取条件再次入学的，其在退学前已获得的学分；

（二）学校内转专业前修读课程获得的学分；

（三）转（入）学学生在原学校修读课程获得的学分；

（四）学生自愿申请，经学校审核同意到国内其他院校借读，借读期间获得的学分；

(五) 学生参加学校对外合作的项目，在国内外其他院校修读获得的学分；

温馨提示：

1. 学分互认对于有转专业、转学、借读或参加合作项目等记录的学生而言，是学业修读上的一个非常重要环节。因为在每一位学生的人才培养方案中，公共课和专业课都有需要学生完成的学分要求。所以，学生需要对公共课和专业课的学分按照程序进行互认。

2. 首先来了解公共课的学分互认要求，学生在国内院校获得的公共必修课学分直接由教务处按原课程名称、性质、成绩认定；国外院校的公共必修课学分需要经学生所在院系核实课程内容后报相应的开课单位认定学分。

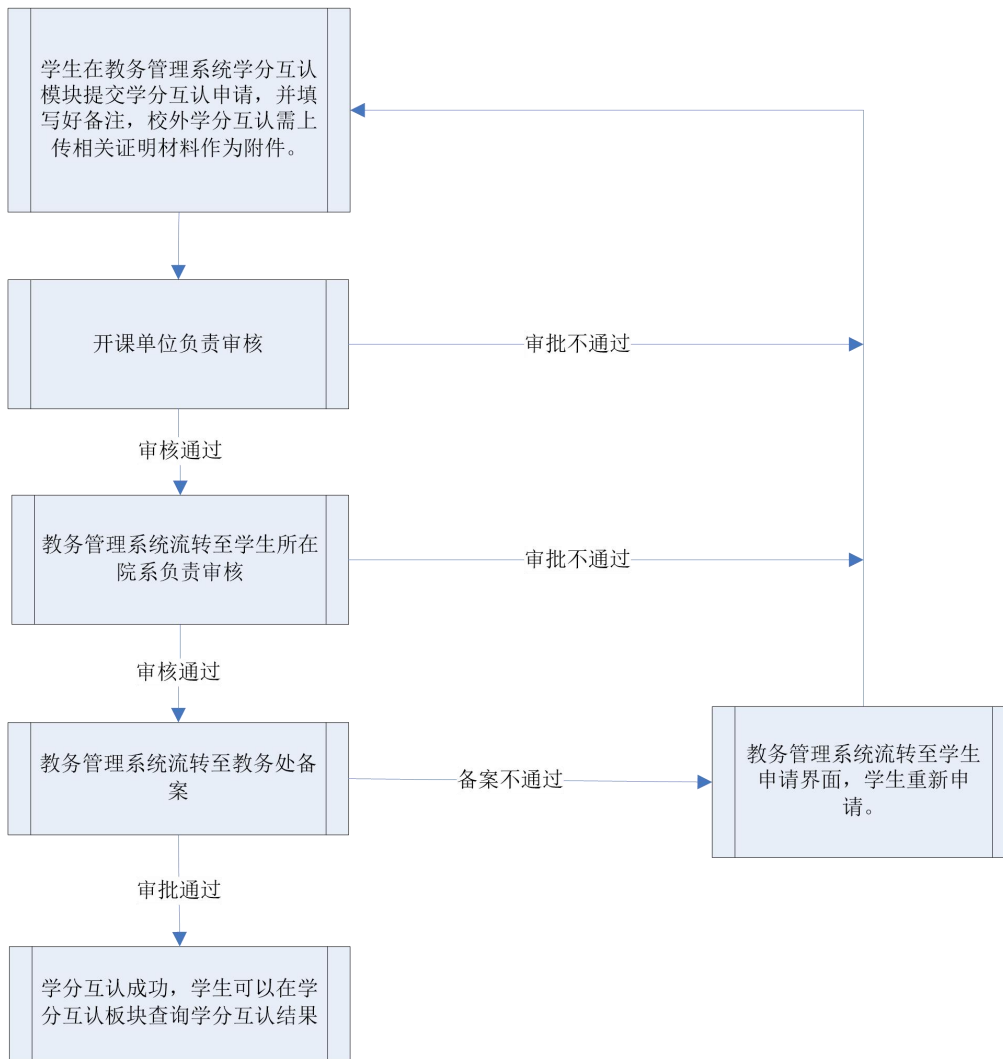
3. 然后就是专业课程学分的学分互认要求，不论是在学校内还是学校外获得的，学生的申请互认的专业课程的教学内容必须与认定课程内容相同或相近度达 80%及以上，不然就会被认定为公共选修课学分。而所有需要进行的学分互认的课程内容都是由学生的学籍所在院系决定。

4. 另外，学生在跨校借读或参加学校对外合作项目时，请不要忘记，需要征得学籍所在院系的同意后才可办理相关离校手续，没有经过学籍所在院系备案而离校超过两周以上，可能会被按照无故自行离校超过规定期限作取消学籍处理。

5. 同时学生还要注意，跨校借读或参加学校对外合作项目，修读的学校必须与离校时备案的学校一致，自行更换学校所获得的学分是不能够获得承认的。

6. 最后提醒参加国际合作项目的学生，申请我校毕业及学位授予资格，还是需要按照我校的相关规定执行，国外高校修读的课程学分互认完成后，超过学校允许的学习年限又未达到毕业要求的，将会按结业处理。

申请学分互认流程



*参加对外合作项目的学生需要提供课程描述（中文版）、合作交流协议、有效成绩单。

第三章 考核与成绩

一、学生考勤

学生选课，一经选定后，应按时上课，参加实验，完成作业，并参加考核，否则作旷课或旷考论处。

温馨提示：

1. 按时出勤是对每一位学生的基本要求，旷课可能会带来很严重的后果。每学期开学第1天开始考勤，学生的考勤，由各院系办公室安排专人负责。在学习（包括上课、实验、实习、社会调查、生产劳动及专业人才培养方案规定学生参加的其他学习活动）时间内，主要由任课老师负责考勤并记录。

2. 因故不能参加教学活动的学生需要请假，学生请假期满或假期未归回校复课，需要及时到相关部门办理销假。而没有经过批准就自行不参加听课或超过假期未归又未获批准续假的学生，将会被计为旷课。

3. 对旷课的学生，学校根据旷课时间多少，情节轻重，给予批评教育，直至纪律处分。

二、考核方式

课程考核按课程的内容和要求分为考试和考查两种。必修课原则上必须采用考试方式（实验、实习、毕业论文（设计）等实践课除外），选修课由任课教师决定采用考试或考查的方式。

温馨提示：

1. 学生需要了解的是，考试原则上都采取闭卷考试的方式，非闭卷考试的课程会在考试安排表的备注栏内注明。具体要求会由任课教师在教学大纲里公布，请学生要及时关注这个重要信息。

2. 考查可采用开卷、口试、独立或分组完成规定的实验和项目、论文、课题等方式进行考核，考查科目的考核方式、时间、地点等由任课教师自行安排，同样会在教学大纲里公布，所以也需要学生及时关注。

3. 学生需要符合考核资格才能够正常参加考核，所以任课教师还会对学生能否参加考核的资格进行审核，而会被取消考核资格的情况包括以下3种：

（1）未获学校批准免修，且一门课程旷课、请假的课时数累计达到或超过该门课程教学总学时三分之一的；

（2）欠交课程论文、课程作业、调查报告和实验报告等的次数累计达到或超过总次数的三分之一，或课程论文、课程作业、调查报告和实验报告等不及格的次数累计达到或超过总次数的二分之一的；

（3）抄袭或协助他人抄袭的内容累计达到或超过50%，或者抄袭或协助他人抄袭的次数累计达到或超过总次数的三分之一的。

学生一旦被取消考核资格，该门课程必须重修，因不再开课无法重修的可以重选，相信这对学生来说并不是希望得到的结果，因此遵守上课纪律、按要求完成学习任务就是学生参加考核必须具备的

前提条件。

4. 所有具备考核资格的学生在参加考核时，需要携带学生证或其他有效学生身份证件进入指定试室应考，否则监考教师会拒绝忘记带证件的学生进入考场。

三、缓考和旷考

（一）缓考是指已具备考试资格的学生因病或其他原因确实无法正常参加期末考试的，附相关证明可申请在下学期安排考试。

（二）旷考是指已具备考试资格的学生在考试前未申请缓考或缓考申请未获批准，而自行不按时参加考试。

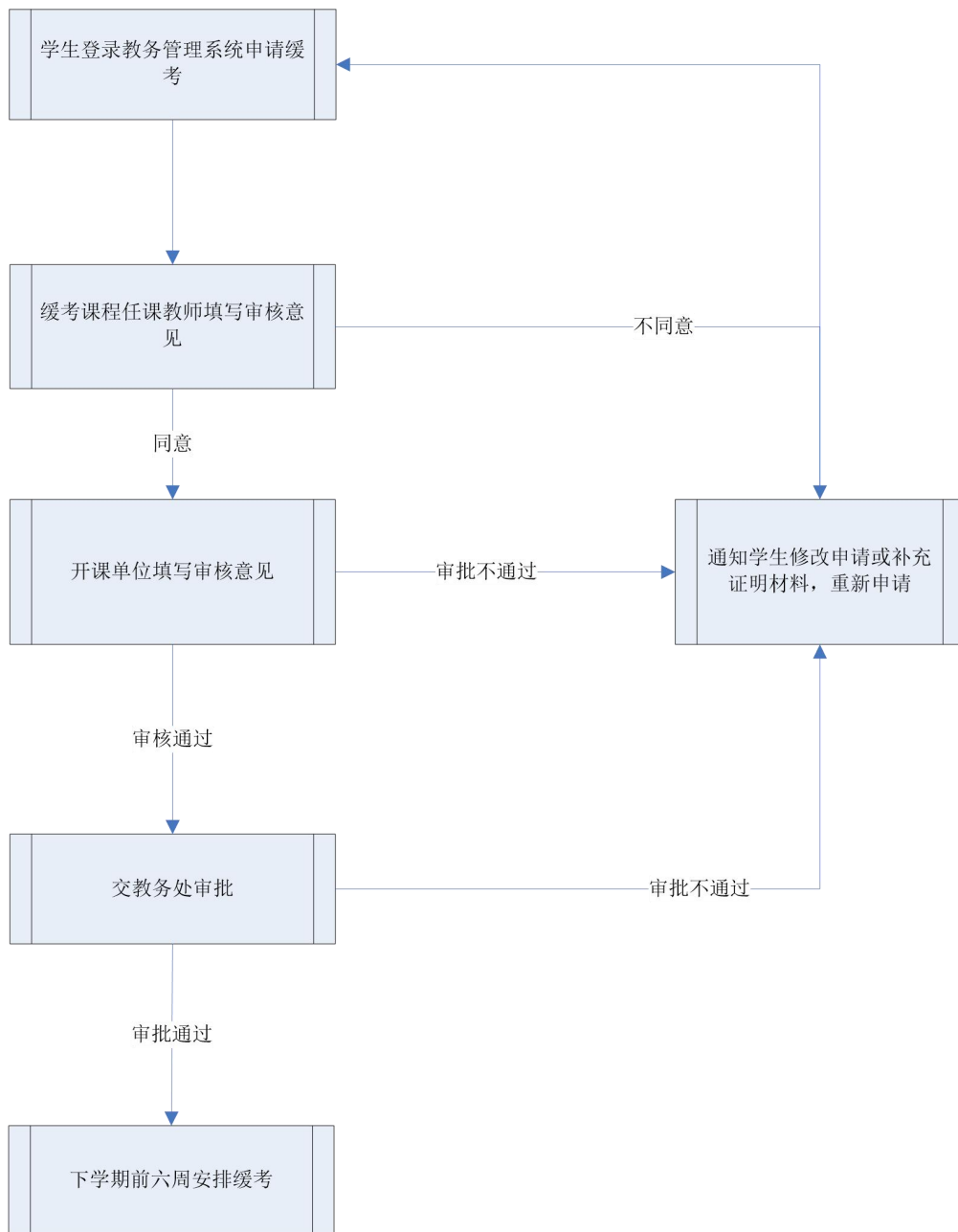
温馨提示：

1. 正常情况下，确实不能够参加考试的学生需要在考试前按照下述缓考流程，考试前通过教务管理系统办理好缓考手续；因为突发情况不能够参加考试的学生可以选择委托其他学生代为办理，也可以向所在院系里的老师求助。缓考的考试时间一般在下学期前六周内开始，具体安排由该学期的各教学单位在学校通知的时间内开展，课程成绩会按实际考试成绩记载。

2. 学生对考试切勿心存侥幸或者掉以轻心，因为没有及时办理缓考而被计为旷考，不仅成绩会以零分记载，并且不可以参加重考，只能够参加重修，因不再开课无法重修的只能重选同类课程代替。

总之，考试无小事，每一场考试对自己的学业能否顺利完成的影响都是一样重要。

申请缓考流程



*申请缓考必须在考试前提出申请，缓考课程的考试原则上安排在下一学期开学后六周内开始。

四、重考和重修

(一) 重考是指学生正常参加课程（学术报告型公选课除外）期末考核，但课程总评成绩不合格，下学期初给予一次免费重考机会。

(二) 重修是指学生平时成绩不合格、被取消重考资格、放弃免费重考机会或课程重考不合格的，可以选择申请重新修读该门课程；或者为了取得更高的绩点，学生也可以对考核已合格的课程申请重修。

温馨提示：

1. 考核合格是每一门课程修读的基本要求，在必修课的学习结束后，正常参加考核又达不到考核合格要求的学生就需要用重考来弥补了，重考的考核时间一般在下学期前六周内开始，原始成绩仍如实记

录在档案中。

平时成绩不合格、取消考核资格、旷考或考试违纪的学生，因为学习态度不够端正，该门课程会按照总成绩不合格处理，并且不允许参加重考，只能申请重修。

2. 绝大多数课程都会提供重修的机会（学术报告型公选课除外，这一类课程只能重选，无法重修），重修考核时间一般和学期末的正常考试时间一致，具体的考试安排由开课单位通知。因被取消重考资格、放弃免费重考机会或课程重考不合格而重修的，按实得的成绩登记为重修成绩。重修成绩与绩点的对应关系请见本指南的“成绩衡量”。

另外一种需要重修的情况是学生为了取得更高的绩点而重修已经考核合格的课程的，这种类型的重修将以最高的一次成绩登记为正考成绩。正考成绩与绩点的对应关系请见本指南的“成绩衡量”。

3. 无论是需要重考还是因为何种原因需要重修，对学生正常修读的课程和学习时间都会有一定的影响，所以，请学生认真对待每一门课程的考核，争取每门课程都能够取得理想的成绩。

五、成绩生成

学生所修读的课程均应参加考核，并结合平时学习情况评定学习成绩，成绩达到合格标准的，即获得该门课程的学分，考核成绩及学分记入成绩表。其中除体育课以外的课程成绩可根据平时成绩和期末考核成绩综合评定，平时成绩所占比例一般不超过该门课程总成绩的70%，期末考核成绩一般不低于该门课程总成绩的30%；但毕业论文、实习等可根据最终考核成绩直接评定。体育课成绩则要以考勤、课内教学和课外体育实践进行综合评定。

温馨提示：

1. 大学的课程学习重点不是应试教育，而是学习过程中的知识和学习能力积累，所以对课程的考核，要将平时学习情况与期末考核情况相结合，而课程的最终考核成绩是平时成绩和期末考核的合成结果。

2. 特别提醒学生注意的是，平时成绩不合格的课程将按照该门课程总成绩不合格处理，并且不允许参加重考，只能申请重修。所以，请学生接下来详细的了解平时成绩包括哪些内容。

平时成绩包括考勤成绩和其他教学环节成绩，其中考勤成绩约占三分之一；其他教学环节成绩约占三分之二，包括课程作业、课程论文、课程阅读、小组演讲、课内实践、案例分析、期中考试等，具体比例会由任课教师在第一次上课时将平时成绩所占比例、构成要素和评定依据详细告知学生，学生要根据任课教师的要求完成平时的学习任务。

3. 另外需要说明的一点是，普通课堂教学课程成绩通常采用百分制记分。而三实课程、学年论文、毕业设计（论文）等实践性课程成绩通常采用五级制记分。有些不宜采用上述记分办法的课程，如公共选修课，可采用通过、不通过两级制记分。具体的成绩与绩点的对应关系请学生看接下来的“成绩衡量”。

六、成绩衡量

学校实行学分制基础上的绩点制。绩点制是根据绩点计算学生学习质量的一种制度。课程学分绩点和平均学分绩点，是衡量学生学习质量的重要依据，是决定学生能否取得学士学位、能否辅修以及评奖评优等的条件之一。

温馨提示：

1. 绩点共有 3 种类型，分别是课程绩点、课程学分绩点和平均学分绩点，计算公式分别如下：

$$\text{百分制计分的课程绩点} = (\text{课程成绩} - 50) / 10$$

$$\text{课程学分绩点} = \text{课程学分} \times \text{课程绩点}$$

$$\text{平均学分绩点} = \Sigma (\text{课程绩点} \times \text{课程学分}) / \Sigma \text{选课学分}$$

课程考核不合格的，绩点按 0 计算。

2. 具体的成绩和绩点对应关系如下表：

| 绩点 | 正考/重考 | | | 重修 | | |
|-----|--------|-----|-----|---------|-------|-----|
| | 百分制 | 五级制 | 两级制 | 百分制 | 五级制 | 两级制 |
| 5.0 | 100 | / | / | / | / | / |
| 4.5 | 95 | 优秀 | / | / | / | / |
| 4.0 | 90 | / | / | / | / | / |
| 3.5 | 85 | 良好 | / | / | / | / |
| 3.0 | 80 | / | 通过 | 90 及以上 | 优秀 | / |
| 2.5 | 75 | 中等 | / | / | / | / |
| 2.0 | 70 | / | / | 75-89 分 | 良好 | 通过 |
| 1.5 | 65 | 及格 | / | / | / | / |
| 1.0 | 60 | / | / | 60-74 分 | 中等或及格 | / |
| 0 | 59 及以下 | 不及格 | 不通过 | 59 及以下 | 不及格 | 不通过 |

绩点用以衡量学生的学习情况，在申请奖学金、申请授予学位、考研甚至于出国留学等方面都有着至关重要的影响，因此特别提醒学生，除了努力学习，减少不合格成绩和提高正考成绩以外，没有任何捷径可以达到提高绩点的目的。

七、成绩公布和复查

每个学期开设的所有课程的平时成绩评定后，平时成绩评定后，任课教师要即时向学生公布；每个学期所有开设的课程期末考核成绩评定原则上要在考核周结束后一周内完成，由任课教师录入并提交公

布。

学生如对成绩有异议，可以在规定时间内要求复查。

温馨提示：

1. 学校每个学期 20 周，其中 18 周是教学周，2 周是考核周，考试周的具体时间以当年教务处核准制定的《广州南方院校历》为依据。

2. 在课程修读过程中，学生应时时关注自己的成绩，尤其是即时公布的平时成绩，如对平时成绩有异议的学生需要在平时成绩公布后 5 个工作日内向任课教师提出申诉。

在此重点提醒学生的是，如任课教师在教学过程中有即时公布平时成绩，且学生未在规定时间内提出异议的，平时成绩和期末考核成绩合成后学生不能再对平时成绩提出异议；如任课教师在教学过程中未能即时公布平时成绩，则平时成绩和期末考核成绩合成后，学生如有异议，可以在下一学期注册后 10 个工作日内提出，任课教师需要提供详细的原始记录以供复核。

八、学业预警

学业预警是指院系根据各专业培养方案要求，对学生每学年的学习情况进行了解分析，对学生在学习过程中可能出现或已经发生的不良后果，进行及时提示、告知，并有针对性地采取相应的防范或补救措施，帮助学生顺利完成学业的一种信息沟通和危机干预制度。

学生必须重视所在院系下发的学业预警的相关通知，亦可主动通过教务管理系统查看已选课程的学分获得情况，合理地安排每一学期/学年的学业修读计划。

温馨提示：

学业预警的等级及对应条件。学业预警分为黄色预警、橙色预警和红色预警三个等级。黄色预警为最低，红色预警为最高。

- （一）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/5 者或已选学分数低于 15 学分者，给予黄色预警；
- （二）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/4 者或已选学分数低于 10 学分者，给予橙色预警；
- （三）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/3 者或已选学分数低于 5 学分者，给予红色预警；

附录 3:

广州南方学院课程及成绩管理规定

第一章 总则

第一条 为规范学生在校期间修读学业的进程，调动其学习积极性，营造良好的学习氛围，提高育人实效，根据教育部《普通高等学校学生管理规定》（中华人民共和国教育部令第41号）、《广州南方学院学生违纪处分管理办法》和《广州南方学院本科生学籍管理规定》，结合我校实际，特制定本规定。

第二条 本规定适用于在校接受普通高等教育的本科生。

第三条 本规定明确指出本科生在学习过程应当遵守的原则，以及不可违反的底线，藉此判断其自身学习应有的“量”与“质”，锻炼主动思考和自我规划的能力。

第二章 课程设置与学分要求

第四条 课程设置

学生在校修读学业的依据是所在专业的人才培养方案，学生个人人才培养方案完成情况与其毕业资格直接关联。学校根据国家及广东省教育厅有关人才培养的最新精神和规定，出台制定人才培养方案的指导意见，各专业根据当年的指导意见在本专业的人才培养方案中设置各类课程，具体课程类型和学分设置以学生入学当年的人才培养方案为准。

第五条 课程门数按下列规定计算：

- （一）跨学期教学的课程，每学期按一门课程计；
- （二）凡专业人才培养方案规定的各种实验、实习、实训等实践教学环节，如独立设定学分，并单独进行考核的，按一门课程计；

(三) 毕业论文(设计)、毕业实习、学年论文和学年实习,均分别按一门课程计;

(四) 军事教育课按一门课程计;

(五) 大学英语实行分级教学,每一级按一门课程计。

第六条 学分和学时对应关系

课程的学分数是根据每门课程在专业人才培养方案中的性质和授课时数的多少确定的,是衡量学生学习量的重要依据。课程的学分设置与学时数对应关系如下:

(一) 体育课:1 学分=36 学时;

(二) 实验、实践、实训课(即三实课程):1 学分=20 学时(医学类 1 学分=24 学时);

(三) 普通课堂教学课:1 学分=18 学时。

各门课程的学时和学分详见各专业培养方案中的相应的课程设置。

第七条 学分要求

学生毕业总学分和各类课程学分的最低要求,以学生入学当年的专业人才培养方案为准。学生因复学或转学(入)到我校就读,修读课程按随读年级的教学计划为准,毕业学分要求按学生原年级的专业人才培养方案要求为准。

第八条 学期安排

每个学年设置两个教学学期,每个教学学期共二十周,其中教学周十八周,考试周两周,具体时间安排以当年校历为准。

第三章 课程选修、免修与重修

第九条 课程安排

各开课单位每个学期根据人才培养方案的开课计划安排课程,在学校允许

的学习年限内，每个学生最少需在校学习 6 个学期，最多可在校学习 14 个学期。

（一）第 1 学期课程的安排

第 1 学期的课程在新生入学报到后安排，原则上不安排课程供学生选课。

（二）第 2 学期及以后各学期课程的安排

第 2 学期及以后各学期课程在前一学期安排，并在规定时间内公布，由学生自行选择。

第十条 课程选修

（一）选课依据

学生修读课程应以专业人才培养方案和选课指南为依据进行选择。

（二）选课方式

1. 学校按渐进方式向学生提供不同类型的课程，公开候选课程的课程介绍、授课教师、授课计划以及课时学分。

2. 学生应在导师指导下，在可供选择的课程范围内按选课要求自主选择；

（三）选课要求

1. 学生在校期间，除专业人才培养方案安排的实习学期和毕业前最后一学期外，每学期修读的各类课程学分下限不得低于 15 学分；

2. 学生在校期间，每学期修读的各类课程学分上限由院系自主决定，原则上不得超过 30，选课前由院系报教务处备案；

3. 学生在校期间，上一学期无不及格课程且无欠缴学费，在导师指导下经院系负责人批准后，可申请加修学分，但加修后当学期修读的课程学分不得超过 30 学分。加修学分必须在每学期开学第一周的工作日内按规定程序办理。

4. 学生选课应当遵从课程“先修后续”的关系，未修完先修课程不得选修

后续课程；

5. 对于同修关系的课程，学生必须选择在同一学期修读；

6. 学生应按就读专业人才培养方案的安排选修课程，重复选修的课程（体育课程项目除外），学分不重复计算；

（四）选课流程

1. 预选课程

学生参加院系在正式选课开始前安排的选课宣讲会，并根据教务处公布的课程总表在导师的指导下，合理制定选课方案，做好下学期的课程修读计划。

2. 正式选课

学生通过教务管理系统按选课要求选择下学期修读的课程。

3. 加修

符合加修条件的学生，可提交加修学分上限申请表、上一学期缴费记录佐证材料至教务处办理。办理完毕后方可加修课程。

4. 课程试修与退改选

每门课程（学术报告型公选课除外）开课后的前两周是学校给予学生的试修期，试修期间学生可退、改选课程。

（五）选课结果确认

试修期结束且完成缴费确认后，教务管理系统里学生个人课表中的课程即为学生当学期确认修读的课程。

凡未按规定办理选课手续而自行听课的学生，不具备该门课程的考核资格，如自行参加考核的，其考核成绩无效；不参加已选课程正常的教学环节和考核的学生，该课程学分计入当学期学生选课学分数，成绩以 0 分计，并记入学生成绩档案。

第十一条 免修

（一）申请资格

具有我校学籍的学生经学校同意参军入伍，且在退役后复学的，可申请免修军事理论课和体育课。

（二）申请程序

学生应在每学期开学后预选下学期课程期间，确定拟免修课程，并向开课单位提交免修申请和相关证明材料，经开课单位负责人审核同意后，报教务处备案。

（三）成绩认定

1. 开课单位应根据《广州南方学院在校学生应征入伍服义务兵役优待办法》相关规定评定学生免修课程成绩；

2. 开课单位应在学生申请免修时告知学生免修课程成绩认定标准，每学期的第 16 周汇总本单位免修学生名单，报教务处录入教务管理系统，并通知任课教师须在成绩录入期间将免修学生的成绩录入教务管理系统。

第十二条 重修

（一）条件

符合以下条件的学生可申请重修：

1. 学生课程考核不合格；

2. 学生自愿放弃重考机会、课程重考不合格、取消考试资格、旷考或考试违纪的；

3. 学生课程考核合格但对已获得成绩不满意的。

（二）方式

重修必须跟班学习，但课程学分不重复计算。

（三）程序

重修由学生本人在教务管理系统发起申请，经所在院系批准，由教务处组织各教学单位组织实施。重修课程考核原则上与下一年级一同安排，重修考核标准按正常考核标准执行。

第四章 课程修读

第十三条 出勤

学生确认选定课程后，应按时参加任课教师规定的所有教学环节，完成作业并参加考核。每学期开学第1天开始课程考勤，不能参加者，必须请假，凡未经批准而擅自不参加听课或请假超过假期者，一律以旷课论。

请假时间的累计和因旷课应给予的处分，按《广州南方学院学生违纪处分管理办法》的相关规定执行。

第十四条 课程作业

学生在教学周内应按任课教师的要求，按时、按质完成其布置的课程论文、课程作业、调查报告和实验报告等。

第五章 课程考核

第十五条 考核方式

课程考核可分为考试和考查两种。考试指闭卷笔试或开卷笔试，考查指口试、实际操作、大作业、答辩、论文等方式。

考核采用何种形式，都必须与课程教学大纲保持一致。

第十六条 考核资格的审查程序

（一）任课教师应于考核前两周做好学生考核资格的审查，把拟取消考核资格的学生名单报开课单位考核领导小组；

（二）经开课单位考核领导小组审定后，由开课单位于考核前一周通知学

生。

第十七条 取消考核资格的条件

（一）学生一学期请假的时间累计达到当学期总天数三分之一的，应取消其当学期已选课程的考核资格，已参加考核的，成绩可按无效记；

（二）学生一门课程请假或旷课的课时数累计达到该门课程总学时三分之一的，应取消该门课程的考核资格，已参加考核的，成绩可按无效记；

（三）学生欠交课程论文、课程作业、调查报告和实验报告等的次数累计达到该门课程要求提交的总次数的三分之一，或不及格的次数累计达到该门课程要求提交的总次数的二分之一的，应取消该门课程的考核资格，已参加考核的，成绩可按无效记。

第十八条 被取消考试资格的成绩处理

被取消考核资格的学生不能参加该门课程的期末考核，任课教师应将其该门课程总评成绩记为 0 分并注明“取消考核资格”。

第十九条 缓考

因病或其他原因不能参加考试的学生，应提前一个工作日在教务管理系统发起缓考申请，经任课教师、开课单位批准，及教务处审核通过后，方可缓考。凡未经批准不参加考试者，做旷考论处，考试成绩记为 0 分。

缓考考试由各开课单位具体安排。

第二十条 考试时间

考试时间依据当年校历安排。需提前考试的，应由任课教师提出书面申请，经院系负责人批准后，报教务处备案。

第二十一条 考场纪律

（一）进场

学生须携带学生证，在规定的考试时间开始前 10 分钟进入考场，并服从监考人员的安排隔位就座，就座后将学生证放在桌面。

无学生证者，监考人员有权不允许其参加考试。开考后迟到 30 分钟以上者不得进入考场。

（二）考试用品

学生参加考试时只允许携带签字笔等考试必需的文具，试题、答卷、草稿纸等考试用纸由监考人员统一发放，并在考试结束时一并收回。除开卷考试科目所允许的工具书和参考书以外，开考后所有书籍、讲义、笔记等资料必须放在监考人员指定的地方。

（三）特殊情况处理

学生应认真、诚实地在规定的考试时间内独立完成答卷。如有试题字迹不清、试卷分发错误或缺页等特殊情况，应举手示意请监考人员处理。

（四）离场

1. 考试开始 30 分钟内，学生不得提前交卷离场；
2. 未交卷且未经监考人员允许擅自离开考场的学生，不得重新进入考场继续答卷；
3. 学生交卷后应尽快离开考场，不得在考场内逗留或在考场附近高声交谈；
4. 考试结束监考人员宣布收卷时，学生应立即停止答卷并整理试卷，在座位上等待监考人员收卷清点后，方可离场。试题及答卷一律不准带出考场。

（五）违纪处理

考试过程中，学生有任何违反考场纪律或作弊的行为，按《广州南方学院学生违纪处分管理办法》有关规定和程序处理。

第二十二条 重考

学生正常参加课程（学术报告型公选课除外）期末考核，但课程总评成绩不合格，下学期初给予一次免费重考机会。取消考核资格、旷考或考试违纪的，该门课程按照总成绩不合格处理，不允许参加重考。

第六章 成绩管理

第一节 成绩生成

第二十三条 学生正常参加课程考核后，教师结合学生平时学习成绩评定课程总成绩，总评成绩达到合格标准的，即获得该门课程的学分，总评成绩及学分记入成绩表。

第二十四条 成绩组成

（一）除体育课外的课程

此类课程成绩应根据平时成绩和期末考核成绩综合评定。

平时成绩所占比例一般不高于该门课程的课程总成绩的70%，不低于该门课程的课程总成绩的50%，包括考勤成绩和其他教学环节成绩，其中考勤成绩约占三分之一；其他教学环节成绩约占三分之二，具体比例由任课教师根据课程的性质、特点及教学实施情况在该门课程教学大纲中酌情确定，并在第一次上课时将平时成绩所占比例、构成要素和评定依据详细告知学生。

期末考核成绩所占比例不得高于该门课程课程总成绩的50%，不得低于该门课程的课程总成绩的30%。

（二）体育课

体育课成绩以考勤、课内教学和课外体育实践进行综合评定，按学期登记入册。对身患疾病或由于生理原因不能正常上体育课者，经学校医务室证明、体育教学中心负责人批准，可以参加保健体育课学习。体育课不能免修。

第二十五条 记分方式

(一) 课程考核成绩任课教师可根据实际情况采用百分制、五级制或两级制记分；

(二) 课程重考成绩按卷面实得分数登记入册，按正考成绩计算绩点；

(三) 因考核不合格而重修课程的成绩，按实得的分数登记入册，按重修成绩计算绩点，原始成绩仍如实记录在档案中；考核合格但对已获得成绩不满意而重修课程的成绩，按实得的分数登记入册，按正考成绩计算绩点。

第二节 成绩衡量

第二十六条 绩点的计算

学校实行绩点制。绩点制是根据绩点计算学生学习质量的一种制度。课程学分绩点和平均学分绩点，是衡量学生学习质量的重要依据，是决定学生能否取得学士学位、能否辅修以及评奖评优等的条件之一。

绩点共有 3 种类型，分别是课程绩点、课程学分绩点和平均学分绩点，计算公式分别如下：

(一) 百分制计分的课程绩点 = (课程成绩 - 50) / 10；

(二) 课程学分绩点 = 课程学分 × 课程绩点；

(三) 平均学分绩点 = Σ (课程绩点 × 课程学分) / Σ 选课学分。

课程考核不合格的，绩点按 0 计算。

第二十七条 考核成绩与绩点的对应关系

| 绩点 | 正考/重考 | | | 重修 | | |
|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 百分制 | 五级制 | 两级制 | 百分制 | 五级制 | 两级制 |
| 5.0 | 100 | / | / | / | / | / |
| 4.5 | 95 | 优秀 | / | / | / | / |
| 4.0 | 90 | / | / | / | / | / |

| | | | | | | |
|-----|--------|-----|-----|---------|-------|-----|
| 3.5 | 85 | 良好 | / | / | / | / |
| 3.0 | 80 | / | 通过 | 90 及以上 | 优秀 | / |
| 2.5 | 75 | 中等 | / | / | / | / |
| 2.0 | 70 | / | / | 75-89 分 | 良好 | 通过 |
| 1.5 | 65 | 及格 | / | / | / | / |
| 1.0 | 60 | / | / | 60-74 分 | 中等或及格 | / |
| 0 | 59 及以下 | 不及格 | 不通过 | 59 及以下 | 不及格 | 不通过 |

第三节 成绩公布

第二十八条 平时成绩

平时成绩评定后，任课教师应即时向学生公布。

第二十九条 总评成绩录入

每个学期所有开设的课程成绩应在考试周结束后一周内由任课教师录入并提交完成。任课教师有特殊原因要推迟提交成绩的，须向开课单位提交申请，经开课单位负责人审核通过，报教务处审批同意后方可推迟提交成绩。

第三十条 成绩录入异常处理

任课教师完成系统成绩提交后，确有漏登或误登成绩等差错需要更改的，须在下学期开学后办理成绩修改(补登)审批手续，经教务处审批同意后，由教务处按教师申请进行更改。擅自更改原评定成绩者，学生按考试作弊处理，教师按照《广州南方学院教师教学行为规范》处理。

第七章 成绩复查

第三十一条 平时成绩复查

任课教师评定平时成绩须严格依照评定依据作出，并保留详细的原始记录以供查询及复核，学生如有异议，须在平时成绩公布后 5 个工作日内向任课教

师提出申诉。如任课教师在教学过程中有即时公布平时成绩，且学生未在规定时间内提出异议的，平时成绩和期末考核成绩合成后，学生不得再对平时成绩提出异议；如任课教师在教学过程中未能即时公布平时成绩，则平时成绩和期末考核成绩合成后，学生如有异议，可以在下一学期注册后10个工作日内提出，任课教师须提供详细的原始记录以供复核。

第三十二条 总评成绩复查

学生如对总评成绩有异议，可以要求复查。复查工作须在下一学期注册后10个工作日内进行，过时不再受理。

第三十三条 复查程序

（一）学生可在规定时间内在教务管理系统提交成绩询疑申请，由开课单位进行成绩复核；

（二）开课单位接到学生提交的成绩询疑申请后，应在5个工作日内组织教师或相关负责人对学生提出异议的课程考核资料进行复核，并在复核工作完成后5个工作日内将复查结果反馈给学生；

（三）复查后，确系教师错漏，需更正成绩者，必须经开课单位负责人签字同意，在试卷和原始成绩单上更正，并报教务处修改。

第八章 学分互认

第三十四条 互认范围

学生已获得学分符合下列情况的，可申请学分互认：

（一）学生因退学等原因中止学业，但重新参加入学考试，符合录取条件再次入学的，在其退学前已获得的学分；

（二）学校内转专业前修读课程获得的学分；

（三）转学（入）学生在原学校修读课程获得的学分；

(四) 学生自愿申请，经学校审核同意到国内院校借读，借读期间获得的学分；

(五) 学生参加学校对外合作的项目，在国内外院校修读获得的学分；

学生申请校外学分互认的，还应符合以下要求：

1. 学生须征得其所在院系的同意后方可到外校借读，所获得校外学分经其所在院系同意后予以备案；

2. 学生须获得其所在院系的同意后方能参加其他院系的对外合作项目。合作项目的主办院系须就学生在参加项目期间有关学分互认、修读课程、成绩记载等相关事宜，与学生所在院系协商并达成一致意见；

3. 学生在外修读期间，更换学校或专业须经所在院系或合作项目的主办院系同意，所获得校外学分经其所在院系同意后予以备案。

第三十五条 互认标准

(一) 课程认定

1. 拟认定课程名称与我校课程名称相同的，可直接予以认定；

2. 拟认定课程名称与我校课程名称不同，但内容相同或相近的，经所在院系审核同意，也可按我校课程名称予以认定。

(二) 学分认定

1. 校内课程按实际学分予以认定；

2. 校外课程学分根据授课时数、课纲安排、课程要求、考核方式等折算成我校学分予以认定。

(三) 成绩认定

1. 校内课程按实际成绩予以认定；

2. 校外课程由学生提出认定申请，依据合作协议中涉及成绩换算或对应级别的条款，由学生所修读专业所属院系审核同意后予以认定。

第三十六条 认定程序

学分互认由学生在规定时间内自愿在教务管理系统发起申请，成绩单是学生进行学分互认的唯一证明材料，学生必须在申请学分互认同时提供加盖对方学校公章的完整成绩单（校内转专业的学生除外），无法提供有效成绩单的学生不予安排学分互认。学生须对所提供材料的真实性负责，如发现虚假材料，则学分互认结果视为无效。

各院系组织本专业学生按学校学分互认工作安排开展工作，指导学生在教务管理系统上提交学分互认申请，经拟互认课程学分的开课单位、学生所在院系完成审核后，报教务处同意备案后生效。

第九章 学业预警制度

第三十七条 学业预警的定义

学业预警是指院系根据各专业培养方案要求，对学生每学年的学习情况进行了解分析，对学生在学习过程中可能出现或已经发生的不良后果，进行及时提示、告知，并有针对性地采取相应的防范或补救措施，帮助学生顺利完成学业的一种信息沟通和危机干预制度。

第三十八条 学业预警的等级及对应条件。

学业预警依严重程度由轻至重分为黄色预警、橙色预警和红色预警三个等级。

（一）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/5 者或已选学分数低于 15 学分者，给予黄色预警；

（二）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/4 者或已选学分数低于 10

学分者，给予橙色预警；

（三）一学期不及格学分数占已选学分数达 1/3 者或已选学分数低于 5 学分者，给予红色预警。

第三十九条 预警工作的组织机构

各院系具体负责本院系学生学业预警工作，教务处和学生处负责监督检查。

第四十条 学业预警工作流程

（一）每学年初由各院系根据教务管理系统中的统计结果，确定进入学业预警范围的学生；

（二）各院系安排专人（导师或辅导员）与被预警学生进行谈话，并如实填写《学业预警工作谈话记录表》；向被预警学生当面下达《广州南方学院本科生学业预警通知书》，并要求被预警学生将《广州南方学院本科生学业预警通知书》交家长或监护人签收，签收记录由院系留存归档；

（三）对于被预警学生，院系应提醒家长或监护人及时对学生进行教育，配合学校督促学生努力完成学业；对家长或监护人提供的反馈材料，各院系要及时整理，并建立相关记录备查；

（四）对于被红色预警学生，除向被预警学生及家长或监护人做好通知工作外，原则上院系还应邀请家长或监护人来校就被预警学生的学业情况进行面谈，并如实填写《学业预警工作谈话记录表》。若家长或监护人不便来校，可通过书面委托该生的其他关系人来校；

（五）各院系应对学生修业中存在问题的原因进行详细分析，因材施教，因材施教，制定督促学生提高修业能力和成绩的详细方案，并做好有关辅导安排工作，制定专门的帮扶计划；

（六）各院系统计的学生预警数据，印发的各类《学业预警通知书》及谈

话记录的电子版和纸质版均应立卷存档。

第十章 附则

第四十一条 本规定自 2021 年 9 月 11 日起实施，由学校教务处负责解释。学校其他有关规定与本规定不一致的，以本规定为准。

第四章 选课制度

关于《广州南方学院课程及成绩管理规定》中选课制度的说明

选课是学分制的一个重要环节，自主选课使学生可以设计自己的学业进程，但无规矩不成方圆，有了规矩没有按照规矩执行同样不成方圆。因此，为了让学生对选课制度有一个规范完整的认识，我们在《广州南方学院课程及成绩管理规定》中特别选取了关于选课的制度要求，结合学生选课时的常见问题，制定了本说明。希望学生能够好好利用这些“规矩”，画好自己学业的“方圆”。

一、选课范围说明

学校向学生提供不同类型的课程，公开候选课程的课程名称、授课教师以及课程学时和学分，学生应在导师的指导下，在提供可选课程的范围内自主选择。

在导师的指导下，学生可按实际情况提前或延迟修读有关课程。

必修课和指定的选修课为必须修读的课程，但学生可选择具体修读学期和教学班；其他选修课可由学生根据实际需要自行决定是否修读。

二、选课规则说明

（一）选课以体现学生学习的自主性为基础，以专业课程计划为依据，以完成专业课程计划对各类课程学分为基本要求。学生在导师的具体指导下，每学期末按照专业课程修读的计划要求和自身的学习进度确定下一学期的学习计划，选定下学期修读的课程。

（二）学生可以按照专业课程修读计划的进程合理安排自己的学习计划，也可以提前或延迟修读有关课程，但不管选择何种方式，都需要满足以下要求：

1. 首先，学生选课需要遵从课程之间的关系，课程的关系包括：先修后续、同修和排斥。

（1）先修后续关系是指在两门或多门课程中，修完先修课程取得课程学分后，才能够选修后续课程。

（2）同修关系是指多门课程应当在同一个学期修读，以保证课程知识的完整性，对于同修关系的课程，学生应同时选择修读。

（3）排斥关系是指课程内容相同或相似，因知识内容过多重复，为避免学生学习知识的重复性，对于有排斥关系的课程，学生只能选修其中的一门。

具体课程之间的关系学生可以在本指南第二部分课程篇中的课程简介里找到，每一门课程的简介都会注明与其他课程的关系，如果该门课程没有先修、同修或排斥的课程，也会在每类课程关系处注明无。

2. 其次，学生选课时需要遵守每学期选修学分的上下限要求。

（1）学生在校期间，每学期修读的各类课程学分上限由院系自主决定，选课前由院系报给教务处备案。

（2）学生在校期间，除专业人才培养方案安排的实习学期和最后一学期外，每学期修读的各类课程

一般不得低于 15 学分。

(3) 学生在校期间，前一学期所有课程不挂科且无欠缴学费，在导师指导下并经院系负责人批准后，可加修到 30 学分。加修学分必须在每学期开学后两周内按规定程序办理。

3. 最后，学生选课时需要遵守选课的操作程序要求。

学生的所有课程都需要在教务管理系统进行选课或退课操作，并且在规定时间内完成课程确认手续后，课程才能够视为选课成功。一经选课成功的课程，计入选课学分数，学生需要按照课程要求参加正常的教学环节和考核，考核成绩计入学生的成绩档案；未按规定办理选课手续而自行听课的学生，不允许参加该门课程考核。

三、选课顺序说明

学生制订好个人学业计划，就可以在学校通知的选课时间内登陆教务管理系统进行选课。因多数课程是同时在教务管理系统上公布供学生选择的，为了保证学生能够顺利完成学业，在此建议学生先选择必须修读的课程，并在此基础上，先选择开课班级少的课程。

具体建议选课顺序进行如下：

(一) 建议政商研究院、达人书院等特色班的学生按以下顺序选课：

1. 政商研究院、达人书院开设的课程；2. 专业课程；3. 公共课程。

(二) 建议除政商研究院、达人书院等特色班以外的各专业学生按以下顺序选课：

1. 专业方向课、专业核心课；2. 大学英语；3. 思想政治类必修课和通识必修课、成长教育课、劳动教育课；4. 其他公共必修课；5. 体育课；6. 专业选修课；7. 公共选修课；8. 美育限定性选修课

在此特别说明的是，以上选课顺序是我们根据在人才培养方案中学生需要完成的学分要求，以保证大多数学生每学期都能够选到最优数量的学分为目的，结合各类课程的教学班开设情况设置的。在实际选课操作中，如不需要选取某顺序里的课程的计划，可跳过该顺序里的课程，选取下一顺序的课程。学生也可以根据自身的学习情况，不按此顺序选课，拟定其他适合自己的选课方案，但可能会出现某些课程因时间冲突无法选上的情况。

四、选课要求说明

以下是各类课程的选课要求说明，个别需要详细说明的会采取举例的方式解释，但详细的选课要求请参见本指南第二部分课程篇人才培养方案：

1. 政商研究院、达人书院开设的课程。政商研究院的课程包括公共课、政商特色课和政商劳动教育课，达人书院开设的博雅必修课、学术必修课和研讨必修课等特色课程，仅提供特色班的学生选择。

2. 专业方向课。学生在院系安排的时间里选择了专业方向后，方能选择相应的专业方向课程修读。

3. 专业核心课。学生申请以某个专业毕业，则需完成拟申请毕业专业的专业必修课学分要求。学生可自主选择修读专业核心课的学期，条件允许的课程还可以选择上课时间和任课教师。

4. 大学英语。需要特别注意的是外国语学院日语、法语、英语和汉语国际教育四个专业的学生无

需修读“大学英语”，对于其他需要修读大学英语的专业的学生来说，每个学期只能选修一门课程，同一门课程在学习期间只能选修一次，而且每个学期的课程均是后一个学期课程的先修课。学生如错过某次选择修读大学英语的课程，则可能需要至少延后一年修读；如错过两次选择修读大学英语的课程，则可能需要至少延后两年修读。

例如：王同学在学习期间的第1学期选到了大学英语（一）课程并且考核合格，那么他在第2学期就可以并且只能选择大学英语（二）课程继续修读；如果他在第2学期没有选择大学英语（二）就需要等到第4学期才能够选修，同时到第3学期也不能够选择大学英语（三）；如果大学英语（二）考核不合格，那么他必须在重考或者重修大学英语（二）合格以后才能够选修大学英语（三），后续课程以此类推。

思想政治类必修课、通识必修课。思想政治类必修课主要包括思想道德与法治（原思想道德修养与法律基础）、马克思主义基本原理、毛泽东思想和中国特色社会主义理论概论（含理论和实践）、中国近现代史纲要以及习近平新时代中国特色社会主义思想概论，学生在学习期间均必须修读；通识必修课按模块开设课程，分别为人文社科模块和自然科学模块，每个模块下设不同具体课程，学生在校学习期间必须按培养方案中的学分要求修读模块中的课程。例如：陈同学所在专业培养方案中要求通识必修课人文模块和社科模块每个模块修读不能少于1学分，两个模块总学分不能少于4学分。那么，他在学习期间的人文模块和社科模块的修读学分组合可以有：1+3、2+2、3+1。

6. 成长教育课和劳动教育课。成长教育课是指《军事理论》、《大学生心理健康》、《创业基础（理论）》、《创业基础（实践）》、学习衔接与赋能（上）和学习衔接与赋能（下）；劳动教育课主要包括就业指导（理论+实践）、专业实习，学生在学习期间均必须修读。

7. 其他公共必修课。目前这类课程包括《计算机应用基础》、《大学人文基础》、《管理学基础》三门课程，且对于不同专业来说修读要求也有不同。

（1）电气与计算机工程学院所有专业、艺术设计与创意产业系所有专业的学生免修计算机基础，只需要修读大学人文基础和管理学基础；

（2）会计学院、公共管理学院所有专业及商学院的学生免修管理学基础，必须修读计算机基础和大学人文基础；

（3）除以上专业外的其他专业学生则必须修读计算机基础、大学人文基础和管理学基础。

8. 体育课。体育课每个学期只能选修一门课程，同一门课程在不同学期可以重复选修。

例如：陈同学在第1个学期选择了体育课中的篮球课修读，在后续学期可以选择其他项目修读，也可以继续选择篮球课修读。

9. 专业选修课。专业选修课没有具体的课程要求，学生可以任意选择本专业内这一类型下的具体课程修读，还可以选择修读学期、上课时间和任课教师，学生具体最低修读学分数以各专业在人才培养方案中的要求为准。

10. 公共选修课。公共选修课由专业选修课、多元化专业选修课、公共选修课、美育限定性选修课四部分组成，没有具体的课程要求但是有最低学分要求，学生具体最低修读学分数以各专业在人才培养方

案中的要求为准。

五、具体选课注意事项说明

（一）选课流程与时间安排

1. 第1学期的课程在新生入学报到后安排，原则上不安排课程供学生选课。如有需要选修的课程，教务处会另行通知学生进行选课。新生上课前教务处会公布第一学期的课程表，学生本学期按此课程表上课。

2. 第2学期及以后各学期课程会在前一学期安排，并在规定时间内公布给学生，由学生按选课要求规则自行选择，其内容包括课程名称、任课老师姓名和职称、课程面向对象、课程接纳人数上限和下限、上课的时间地点及选课要求等。

选课前，学生应认真学习并充分了解本专业培养方案的规定和要求，了解课程体系结构；通过教务管理系统认真查看已修、在修课程及学分情况，明确应修课程及学分数，充分了解课程开设情况和拟选课程内容、教学要求及任课教师的情况，在教师指导下，制订本次选课方案。

每一类课程选课截止后，由教务处组织各开课单位处理选课后出现的特殊情况：当学生因开课单位规定的课程最大容量限制未选上该门课程的，由开课单位根据实际情况扩大课程容量或安排学生改选其他有余额的课程；当学生因选择的课程达不到开课单位规定开课人数下限的，由开课单位根据实际情况进行教学班合并或取消该课程并安排学生改选其他课程。

选课全部结束后，由教务处公布预开课结果，各教学单位通知教师和学生在下学期开学时的第一周按此课程表开课和上课。

下学期开课后第1、2周的周一到周五允许学生试听后在教务管理系统退、改选课程，并对预选课程进行确认，未经确认的课程学分不予承认，逾期不再受理。任课教师不得自行接受学生选课或退课。

下学期开课后第2周周六，学生退、改选后达不到开课单位规定开课人数下限的课程，由课程开设单位根据实际情况进行教学班合并或取消该课程并安排学生重选其他课程。

下学期开课后第2周周日，由教务处公布正式开课结果。学生可通过教务管理系统查询自己的选课结果，任课教师可直接登录教务管理系统，获取选课学生名单，下学期开课后第3周开始按此选课名单上课、安排课程考核和记载成绩。

（二）教学班人数上限和下限

课程教学班人数的上限按各课程类别标准班人数要求进行限制，教学班人数下限由开课单位根据学校要求制定。在选课阶段，开课单位可根据实际选课学生人数，对教学班人数未达下限的课程进行教学班合并或者取消，条件允许的情况下安排学生改选其他课程。

（三）选课的优先级

学生选课按照以下两个优先顺序：

（1）按照选课成功时间先到先得；（2）高年级学生选课时间优先于低年级学生。

（四）选课的权限

因我校实行学分制收费，因此选课的权限也将以每学年学生专业学费的缴费情况作为权限开放的依

据。

选课权限如下：

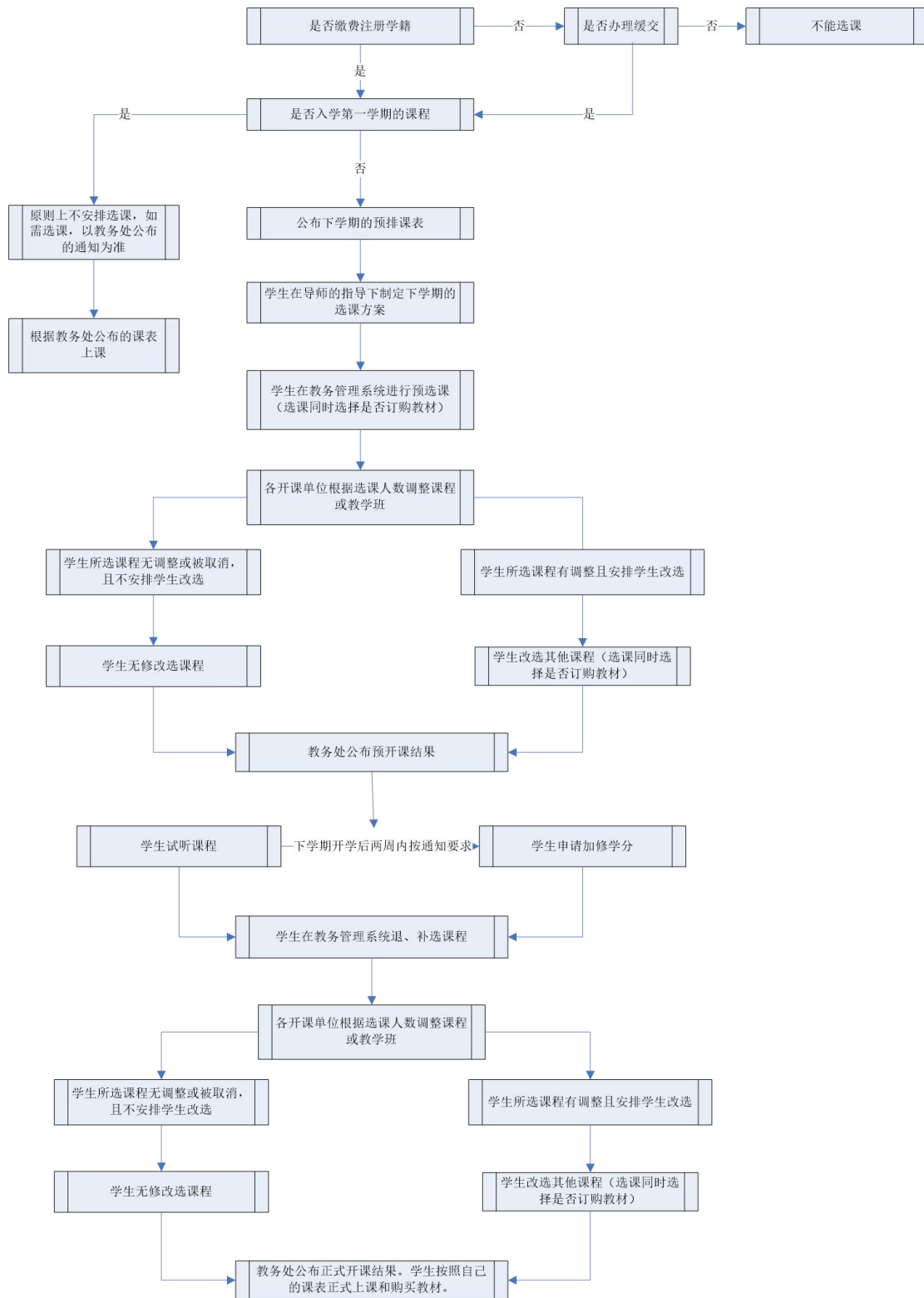
1. 每学年已经完成专业学费缴纳手续的学生，可按照规定的时间正常参加选课各个环节，并按所选学分缴纳相应的学分学费，未交学分学费的课程视为自愿弃选。

2. 每学年未能够完成专业学费缴纳，但成功办理了缓交手续的学生，也可以在规定时间内正常参加选课各个环节，并按所选学分缴纳相应的学分学费，未交学分学费的课程视为自愿弃选。同时需要注意：学生需在缓交截止日期前缴清专业学费，否则视所选的课程学分失效，不允许参加考核或考核成绩后不予承认。

3. 每学年未能够完成学费缴纳且未成功办理缓交手续的学生，不能参加选课。如能缴清欠费，可允许参加后续的选课。

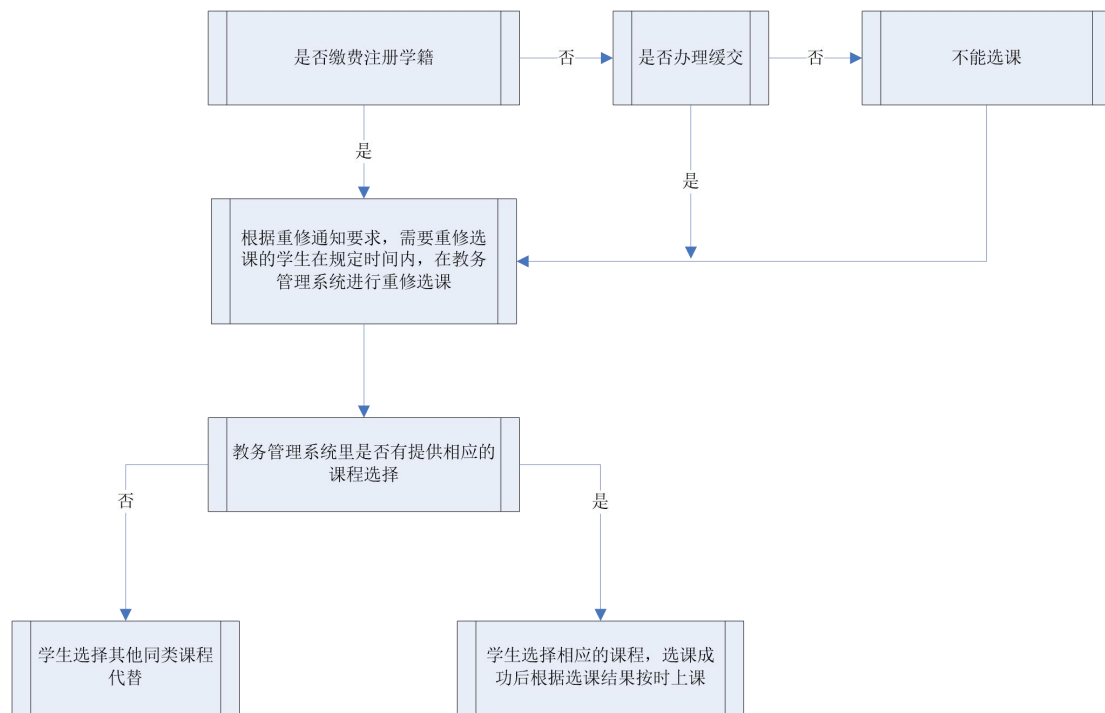
在学分制教育模式中，选课是至关重要的一个环节，而在这一环节中，又因为在这种教育模式下选择的自由度，衍生出许多的不确定因素，直接影响着学生的选课结果甚至学业修读结果。因此，我们在此再次建议学生，详细认真的阅读本指南，熟悉本指南，并且在实际的选课过程中，充分利用本指南里提供的各方面信息，在遇到问题的时候，主动寻求导师提供专业的指导，选好每一门课，学好每一门课，为自己学业每一步的前进打好基础。

普通选课流程



*前一学期所有课程无不合格且无欠缴学费的学生，可申请加修至 30 学分

重修选课流程



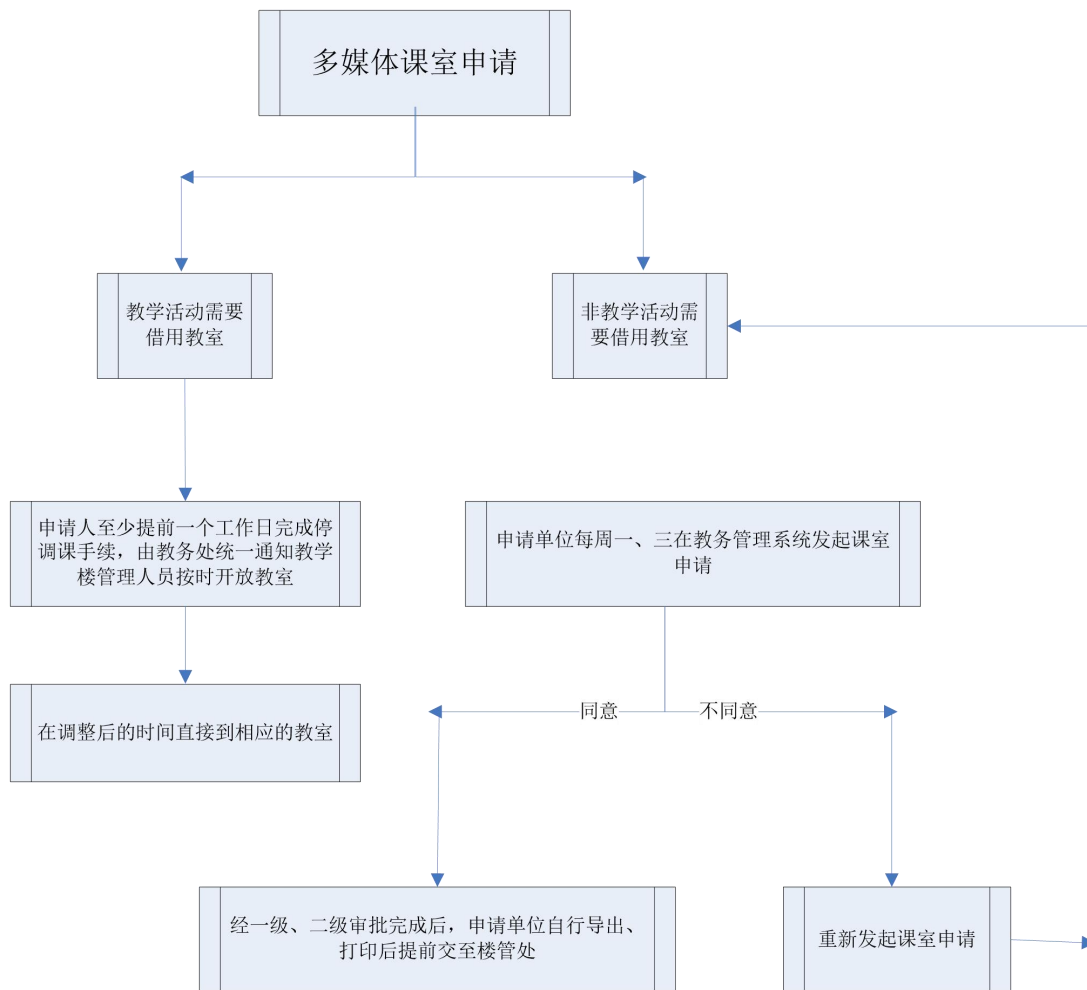
*必修课不及格必须重考或重修；其他课程不及格可以申请重修，也可以申请重选其他同类别课程替代，如所修学分已达最低毕业学分要求，可以放弃。学生为取得更高的绩点，可以重修已合格的课程。

第五章 学生服务事项

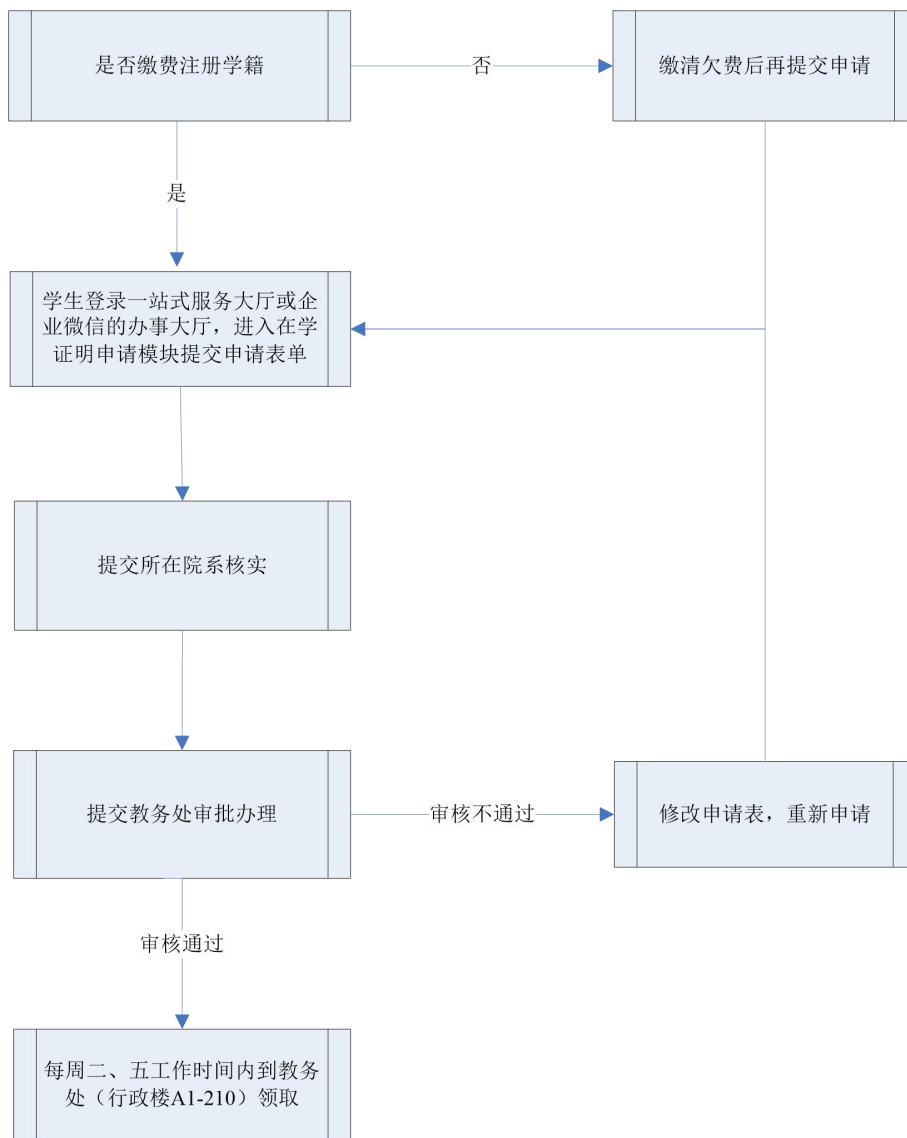
广州南方学院学生服务事项说明

一、其他办事流程

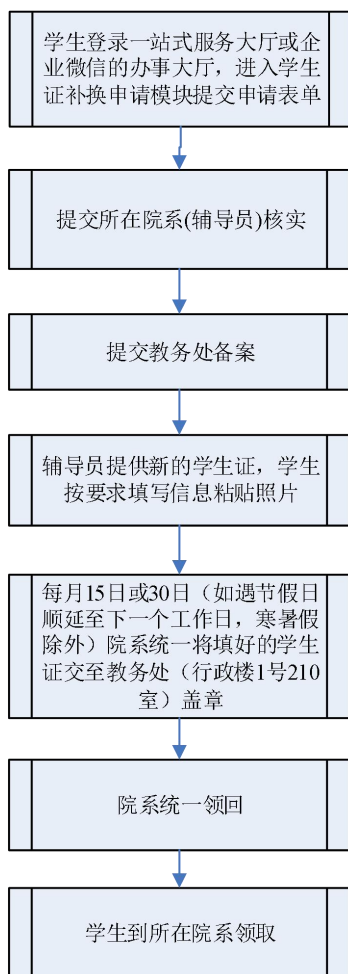
(一) 申请教室流程



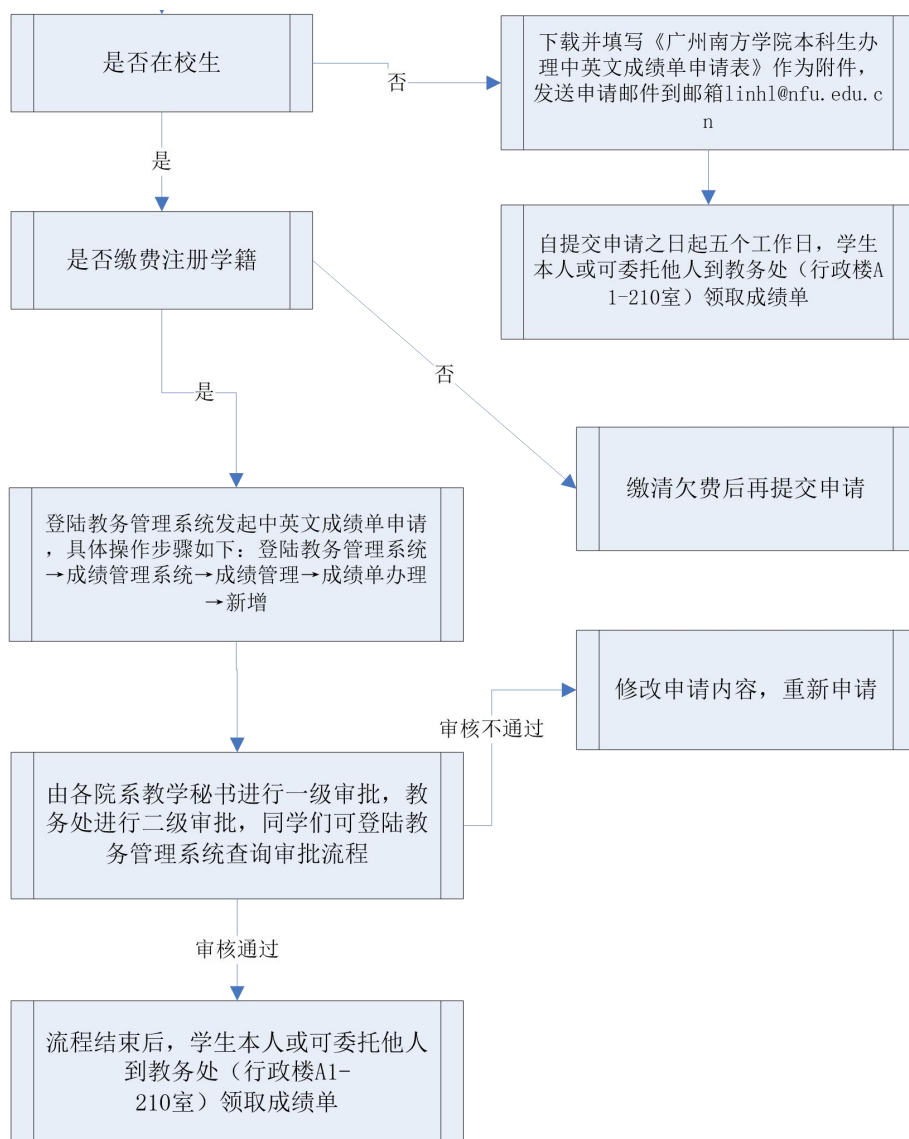
(二) 申请在学证明流程



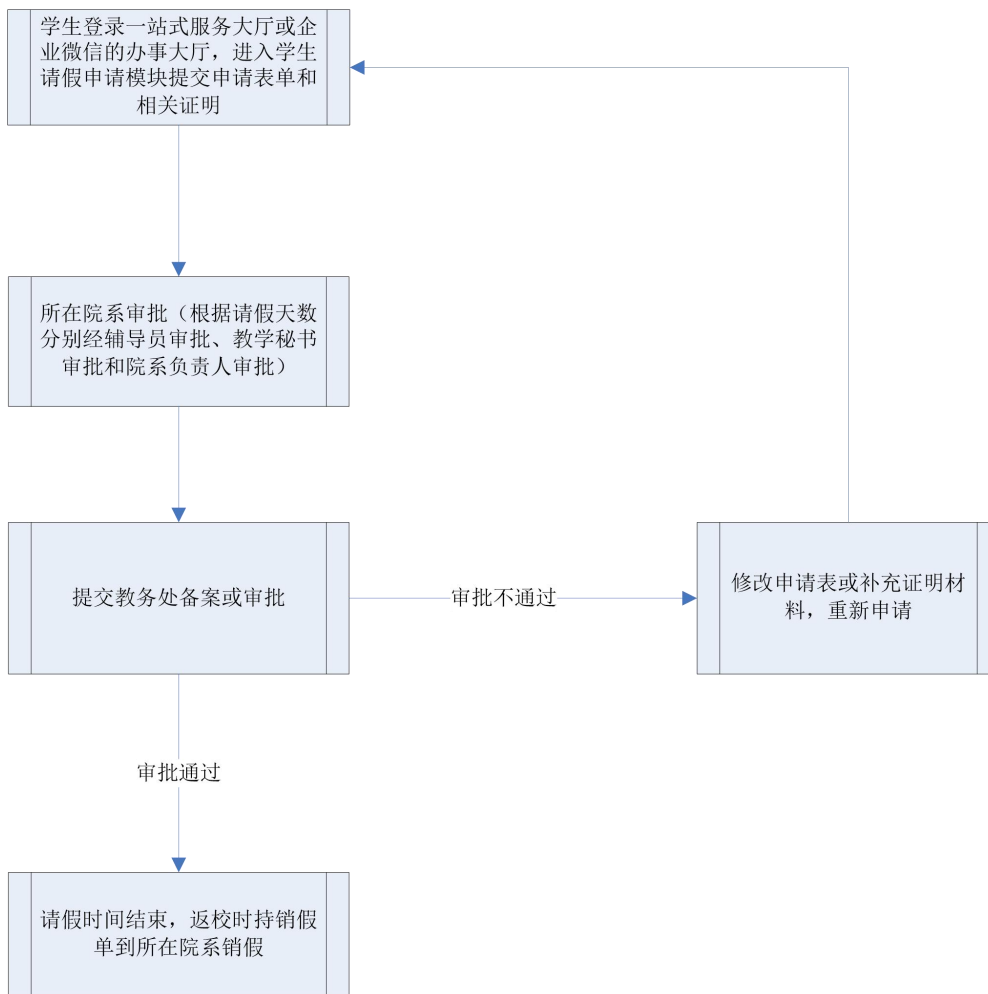
(三) 申请办理学生证流程



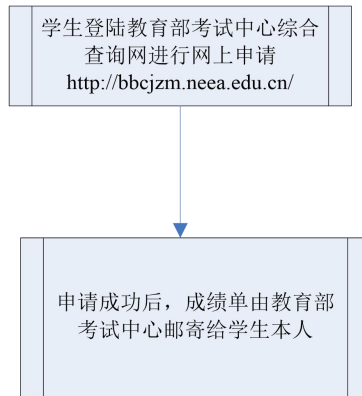
(四) 申请办理中英文成绩单流程



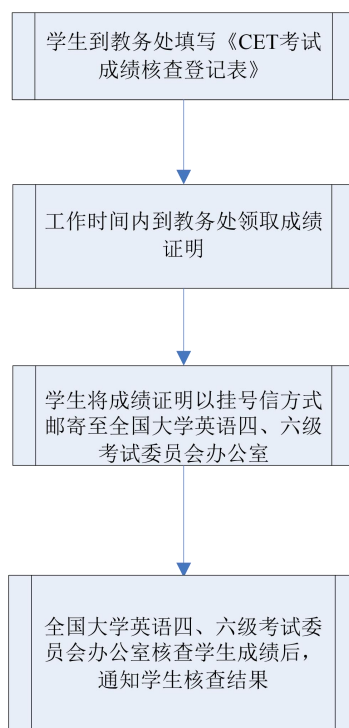
(五) 办理请假手续流程



(六) 补办 CET 成绩单流程



(七) 申请 CET 考试成绩核查流程



*向全国大学英语四、六级考试委员会办公室申请成绩核查时限为每次考试成绩发布后一个月内（以学生寄出的挂号信邮戳时间为准！），逾期不予受理。

二、常见问题解答

※体测成绩不合格会影响毕业？

答：是的，教育部发布《关于深化本科教育教学改革全面提高人才培养质量的意见》指出“不能达到《国家学生体质健康标准》合格要求者不能毕业”，也就是说本科生体测成绩将与毕业挂钩，同学们应加大对体测的重视。

※各流程申请表和呈批表在哪里打印？

答：在教务处网页“资料下载”均可找到各流程所需的表格。

※是否只能是周一、周三提交课室申请？

答：是的，根据工作流程，课室申请发起后，一级审批在申请次日完成，二级审批在每周三、五完成，其余时间发起的申请不予受理。

※能够申请到我想要的具体的某个课室吗？

答：可以的，课室借用原因处备注上即可，教务处会根据课程的实际安排与先到先得的原则优先满足有特定需求的申请。

※申请补、换学生证什么时间能拿到新证？

答：线上申请后，到所在院系领取新的学生证，学生按要求填写好信息并粘贴好本人证件照。院系在每月15日或30日前由所在院系统一提交到教务处A1-210盖章。盖好章的学生证可在次日由院系统一领回。

※申请中英文在学证明需要多久才能拿到？

答：学生通过一站式服务大厅申请中英文在学证明后，每周二前推送到教务处的申请表周二可领取、每周五前推送到教务处的申请表周五可领取，如周二、周五当天推送到教务处的申请表，则取件顺延至下一个领取日。如本周二推送申请表，本周五可取件；本周五推送申请表，下周二可取件。

※怎样申请打印中英文成绩单？

答：1. 在校生：登陆教务管理系统发起中英文成绩单申请，具体操作步骤如下：登陆教务管理系统→成绩管理系统→成绩管理→成绩单办理→新增，发起中英文成绩单申请后，由各院系教学秘书进行一级审批，教务处进行二级审批，同学们可登陆教务管理系统查询审批流程，流程结束后，学生本人或可委托他人到教务处（行政楼A1-210室）领取成绩单。

2. 往届生：请下载并填写《广州南方学院本科生办理中英文成绩单申请表》作为附件，发送申请邮件（邮件标题命名格式为：姓名+学号+专业名称（XX专业）+成绩单申请）到邮箱linhl@nfu.edu.cn。自提交申请之日起五个工作日，学生本人或可委托他人到教务处（行政楼A1-210室）领取成绩单。

※如何查询每学期的选课时间安排？

答：可通过以下途径查询：1、教务处网页公布的相应学期的选课通知；2、各院系办公室的教秘老师。

※教务管理系统密码遗忘如何查询？

答：请联系图书馆网络中心，电话：020-61787068。

※对于已选但不想修读的课程最晚可以在什么时间退课？

答：开学第一周的周一至第二周的周五为退、补选阶段，最晚要在退补选阶段结束前进行退课，逾期不再受理。

※在教务管理系统确认选课结果的时间是什么时候？学生如不在教务管理系统确认选课结果会产生什么后果？

答：每学期开学后第二周的周五前必须完成确认选课操作，并在财务处规定的时间内对预选课程进行缴费确认，未按规定缴费确认的课程学分视为学生自愿放弃，不予承认。所有确认操作必须在线上完成，任课教师或其他个人自行接受学生选课或退课的操作均属无效。

※课程不及格怎么办？

答：必修课不及格可以参加重考或申请重修，其他课程不及格可以申请重修或另选其他替代课程。

1. 学生正常参加课程（学术报告型公选课除外）期末考核（不含平时成绩不合格、被取消考试资格、旷考或考试违纪的学生），但课程总评成绩不合格的，在下学期初给予一次免费重新考核机会。学生可自愿放弃重考机会参加重修。

2. 所有不及格课程都可以参加重修，重修按课程学分缴费。学生课程考核不合格、自愿放弃重考机会或课程重考不合格的均可申请重修。

※重考对绩点有什么影响？

答：对于正常参加课程（学术报告型公选课除外）期末考核，课程期末考核总评成绩不合格的学生（不含平时成绩不合格、取消考核资格、旷考或考试违纪的），下学期给予一次免费重新考核机会，成绩按重考卷面分数录入，对应绩点与正考一致。

※合格的课程可不可以重修？

答：学生为取得更高的绩点，可以对考核已合格的课程进行重修，具体操作：在正常选课或退改选期间在教务管理系统选择及格及重修某一课程（考核已及格）即可，按该门课程的规定学分及学分学费标准收取学分学费，以最高的一次成绩登记为正考成绩。

※申请学分互认需要准备什么辅助材料？

答：校内转专业学生需在教务管理系统上提交学分互认申请；转学学生需要在教务管理系统上提交学分互认申请和上传由对方学校提供的课程描述（加盖学生所在院系公章）原件、有效成绩单（加盖对方学校教务管理部门公章）的扫描件作为申请的附件；参加对外合作项目的学生需要提供课程描述（中文版）、合作交流协议、有效成绩单的扫描件作为申请的附件。

※如何在期末考试前查询自己各门课程的考试时间和考试地点？

答：可以登陆教务管理系统，在【信息查询】栏目下直接查询自己的考试信息。

※全国大学英语四六级考试每年安排几次考试？

答：每年2次考试，分别在6月份和12月份。

※不能按规定时间参加期末考试怎么办？

答：因故不能参加考试的，考试前通过教务管理系统办理好缓考手续（因病不能考试的要附上医院

证明)，经任课教师和院系负责人批准后可以办理缓考。

※如何查询自己的成绩？

答：可以登陆教务管理系统，在【成绩查询】栏目下直接查询自己的各类成绩信息。

※如果转专业以后，发现专业并不合适自己，想要转回原专业，是否可以？

答：只要符合转专业的基本条件，在每年转专业的受理时间内均可办理转专业手续。

※如果主修专业（学位）已经修满毕业，辅修专业学位还没有修满学分，继续修读的话，要办理什么手续？

答：主辅修专业需要同期毕业。如在校学生主修专业已达到毕业条件，辅修未能达到修读条件，可按以下方式处理：1. 学生放弃修读剩余的课课程，学校发给主修专业的学历、学位证书，已修读并获得学分的课程由学校出具相关成绩证明；2. 学生继续修读剩余的课课程，并申请延期毕业。待主辅修同时达到修读条件时，学校发给相应的学历、学位证书。但是一般情况下学校不负责解决住宿问题。

※休学、保留学籍应在什么时候需办理复学？

答：休学或保留学籍期满应在学期初开学 6 周前办理复学手续。如因不可抗力的原因无法按时办理复学，应及时联系学籍所在院系办公室报备，并在返校办理复学手续时提供相应的情况说明。

※休学期间累计到学习年限吗？

答：学习年限最长不得超过 7 年，

包括在校学习、休学和保留学籍的累计时间，服兵役等国家政策允许的特殊情况除外。

※休学累计时间最长是多少？

答：在学校允许的学习年限内，学生休学累计的时间为 1 至 3 年，休学次数原则上累计不得超过 2 次。

※退学后能拿到何种证书？

答：退学的学生办完离校手续后，学生可申请写实性学习证明或肄业证书。

※复学需要提供什么材料？

答：线上填写申请表单（登录一站式服务大厅 <http://service.nfu.edu.cn> 或企业微信-工作台-服务大厅），附相关证明材料：1. 复学申请书；2. 家长知情书；3. 因病休学的必须附上康复诊断证明；4. 因参军入伍保留学籍的需要附上退役证。

※休学、退学或复学因家长不在校无法亲笔签名如何解决？

答：可附家长亲笔同意信或其传真件。

※休学、退学或复学开始时间怎么算？

答：休学、退学或复学之日按学生申请之日计。

※休学、退学和复学决定书怎么领取？

答：凡经批准学籍变动的学生，院系办公室会通知学生本人领取学校印发的关于同意其学籍变动的文件。

※肄业、结业、毕业证书或学位证书可否补办？

答：肄业、结业、毕业证书和学位证书颁发后，由学生个人自行保管和使用，学校不再出具任何相

关的证明文件。证书遗失或者严重损坏无法继续使用的，经学生本人申请，学校核实后，出具相应的证明书。证明书与原证书具有同等效力。

※学籍信息更改需要提供什么材料？

答：线上填写申请表单（登录一站式服务大厅 <http://service.nfu.edu.cn> 或企业微信-工作台-服务大厅）。并提供以下证明材料：新旧身份证原件（新身份证须为正式居民身份证，临时居民身份证不予受理申请）、复印件；新旧户口本原件、复印件（首页、户主页、个人信息页、修改页）。内地身份证变更港澳身份证提供以下证明材料：原身份证复印件、户口注销证明、单程证复印件、港澳身份证复印件。

※学籍信息更改需要注意什么问题？

答：1. 姓名与身份证号变更申请只接受一项申请，不能两项均申请变更，也不可以成功变更其中一项后，再申请变更另一项。

2. 不受理身份证号中出生年月日信息变更申请。

3. 学籍信息变更涉及虚假户籍或双重户籍的，不予受理。

三、常用联系方式

| 单位 | 联系方式 | 办公地点 | |
|-------------|---|-------------------|--------|
| 商学院 | 61787833/61787329/61787342/ 61787494/61787334/61787832 | 8 教 106 | |
| 会计学院 | 61787330/61787323/61787470/ 61787000 | 5 教 101 | |
| 电气与计算机工程学院 | 61787104/61787316/61784915 | 2 教 104B | |
| 外国语学院 | 61787318/61787188/61787321 | 3 教 103 | |
| 文学与传媒学院 | 61787352/61787353 | 1 教 101 | |
| 云康医学与健康管理学院 | 61787206 | 7 教 101 | |
| 护理与健康学院 | 61790398 | 11 教 104 | |
| 公共管理学院 | 61787344/61784480 | 6 教 103 | |
| 艺术设计与创意产业系 | 61787183/61787811 | 4 教 103 | |
| 音乐系 | 61787161 | 音乐楼架空层 | |
| 政商研究院 | 61787452/61787455 | 9 教 103 | |
| 达人书院 | 61790405 | 新综合楼 810A | |
| 中医药健康学院 | 61798807 | 新综 822 | |
| 马克思主义学院 | 61787006/61787355 | A2-214 | |
| 通识教育系 | 61784990 | A2-229 | |
| 体育教学中心 | 61787346 | A2-222 | |
| 大学英语教学中心 | 61787452/61787325 | A2-215 | |
| 教 务 处 | 学籍异动、请假及证书管理、转专 业、主辅修管理 | 61787309 | A1-210 |
| | 考务管理 | 61787503 | A1-210 |
| | 成绩管理 | 61787703 | A1-210 |
| | 教务管理系统管理、课程管理、课 室借用 | 61787731 | A1-210 |
| | 实习、毕业论文（设计）、大学生 创新创业项目管理 | 61787471/61784121 | A1-212 |
| | 人才培养方案制定管理、教学大纲 管理及新专业设置管理 | 61787588 | A1-222 |

第二篇 专业与课程篇

第一章 专业介绍

公共艺术专业

公共艺术专业融艺术、环境、技术、设计为一体，是广东省内足具代表性、创造性与影响力的公共艺术专业之一，具体分为公共环境艺术与公共空间艺术两个专业方向。

公共环境艺术是现今多元化市场主流专业，也是刚需行业领域，满足市场不同场景的需要。其集文化、空间、工程、技术等于一体，通过城市设计、居住建筑、园林艺术、景观艺术、商业展示空间等知识与技能的学习培养，强调设计意识的提升及设计应用能力的拓展，拥有较全面的设计课程教学来奠定扎实的专业基本功，结合应用型本科大学的实践模式，构建学生敏锐的市场设计思维，培养学生的大工程观和项目管理能力。

公共空间艺术是现代信息化发展背景下新兴的艺术学科，也是朝阳行业领域，以空间可视化体验设计作为连结公共与空间，挖掘创意，实践空间艺术。其聚焦于城市文化、生活艺术、新媒介艺术、跨界艺术等具有时代性和前沿性的设计问题和领域。通过装置艺术、公共雕塑、建筑壁画、艺术公共设施、会展设计、展览展示与策划、跨媒体实验艺术等知识与技能的学习，培养具备系统整合能力、技术拓展能力与社会介入能力的公共文化和跨平台艺术设计人才。

培养目标：公共艺术专业是集设计与艺术学、社会学与自然科学为一体，融各学科特色为一身，围绕空间关系展开创意设计与艺术研究，形成一系列学科内容互相渗透的交叉课题。它包含两个研究方向：公共环境艺术与公共空间艺术研究。鉴于公共艺术的综合性，这两个研究方向相互交融和渗透，具体内容涉及公共艺术文化环境研究、公共艺术造型学研究、公共艺术规划学研究及现代艺术理论和现代科技结合的研究等，更多关注公共空间艺术与设计的创意理念与创新形式，关注环境艺术与空间艺术的公共性。公共艺术融艺术、环境、技术、设计为一体，面向当代艺术事业和当代社会文化产业，参与社会文化建设、城市建设、参与大众化文化艺术活动和公共文化艺术发展。公共艺术专业方向以造型艺术为学科教学基础，以当代先进科学技术手段为媒介，从设计工程及艺术品对公共环境与空间的有效规划介入课程核心，以适应时代对艺术品与文化、商业、社区等公共场所充分互动的需求为方向，能胜任当代社会公共空间的设计与艺术创作、以及参与组织和策划社会活动为培养目标。

专业人才培养特色：公共艺术专业作为交叉综合性强的专业，涉及的艺术与设计的种类丰富、涵盖面广泛，培养学生的艺术创作与设计应用相结合的能力，要求学生具备模型制作、装置、雕塑、综合绘画、建模、计算机辅助设计，以及环境设计、景观设计、空间展示等多方面的知识，公共艺术教育的主旨是培养“为公众而设计”的设计师，需研究公共空间艺术与公共环境艺术特点，掌握公众生活的发展规律，分析公众的审美和需求。公共艺术提供创造性、实验性、实践性和合作性的学习过程，并搭建艺术实验室平台、艺术品生产平台和体验科学平台多层次多维度的立体化的人才培养方式。

专业师资队伍简介：公共艺术专业是由国内外知名院校毕业的教师们构成的一支具有“高素质、专业经验强、国际化视野”的教师团队。国内中山大学、中南大学、台北城市科技大学、中国美术学院、广州美术学院、广州大学等；国外日本千叶大学、意大利罗马国立美术学院、意大利佛罗伦萨国立美术学院、意大利佩鲁贾美术学院、美国辛辛那提大学、美国康奈尔大学等。其中博士生导师1人、博士3人、

在读博士 4 人、海外留学背景 5 人。教师团队拥有专业学术研究和从事相关行业的从业背景。

核心课程包括：公共空间设计、装饰材料与施工工艺、公共符号与视觉传达设计、公共景观设计、公共空间调研设计（施工）制图、室内外陈设艺术品创作设计、空间改造与表达、公共设施设计、地域文化特色与创新设计、公共空间综合实训、公共艺术与城市设计、公共壁饰设计、装置艺术创作、公共雕塑设计、跨媒体公共艺术、公共艺术项目实训。

就业方向及岗位：各级市政规划局、交通部门、建筑和规划部门、各类设计院所、专业设计机构、艺术机构等政府部门和企事业单位从事创作、设计、研究、教学及艺术项目管理等工作；在行业中还可以从事如建筑设计公司、室内设计公司、家居设计公司、空间景观设计公司等；在新兴行业中还可以从商业会展展示、博物馆展示、商业展示、展览与策划等体验型经济行业；在职业设计师培养中还可以从事艺术品及产品的创作与设计、色彩搭配师、艺术治疗师、艺术品管理、艺术品经济、艺术项目管理等相关实践应用行业。部分学子在就业选择上还可以考编从事艺术与设计教育工作，或进入国内外名校攻读硕、博士学位。

数字媒体技术专业

数字媒体技术专业是集计算机、软件工程、设计等诸多领域于一体，融艺术学、社会科学、自然科学等学科特色于一身，围绕人机交互关系展开设计实践与研究的专业学科。课程内容包含两个主要方向：一是交互技术方向，此方向主要进行数字产品的人机交互实践与研究；二是游戏技术方向，此方向主要进行电子游戏的实践与研究。本专业紧密联系当下互联网技术应用与设计，紧贴数字技术在社会发展中的应用、参与大众文化创意活动和数字技术的具体应用。以实践能力为学科教学基础，以科技手段为媒介，努力培养具有同理心、审美品味、创新能力、以及具备数字产品设计手段的数字媒体实践者。

培养目标：本专业旨在培养具有国际视野，熟悉国内外相关行业的发展趋势，具有先进的交互设计理念、设计思想，熟悉各种交互类型，熟悉交互设计流程，具有扎实的数字媒体技术基础理论、宽厚的专业技术基础、较强的逻辑思维能力和的程序开发能力，具有较强的交互设计创作实践能力，能够从事交互程序设计、交互数值及逻辑策划、交互项目管理等工作的高级复合型人才。同时本专业还加入游戏技术方向课程，主要培养计算机游戏软件设计与开发的专业知识和实用技能，培养能够从事电脑端游戏、移动端游戏、主机机游戏及多人在线网络游戏等的设计、开发、测试、维护及其产品推广及其它领域的软件开发等相关工作的高等职业专门人才。通过本专业的学习，能掌握基本的游戏制作技术，了解游戏制作的基本流程，能适应行业的快速变化。

专业人才培养特色：搭建跨学科、跨专业的基础知识、开发应用、素质拓展和实践技能一体化的教学体系，形成了“以真实项目驱动，实现学习与工作、课堂与市场双向融通”的工学结合人才培养模式。

专业师资队伍简介：数字媒体技术专业老师毕业于中山大学、华南理工大学、湖南大学、广州美术学院、西南交通大学、澳门城市大学、马里兰大学、怀卡托大学等名校，其中高级职称 1 人，博士 1 人，在读博士 5 人，其中部分教师有相关行业从业背景，形成了一支素质优良、阵容强大的高水平师资队伍。

核心课程包括：人机交互技术-1：交互设计导论、人机交互技术-2：用户体验、人机交互技术-3：设计心理学、人机交互技术-4：信息架构、人机交互技术-5：用户界面设计、互联网应用开发-1：移动端开发基础、交互机制及互动设计、创新思维、高等数学等。

就业方向及岗位：数字媒体技术专业学生毕业后主要在互联网公司或数字媒体类、游戏类公司任职，也可在媒体、设计、广告等工作，还可以到政府部门及事业单位从事与新媒体有关工作的具体工作，还可以继续在国内高等院校进修深造。

数字媒体艺术专业

数字媒体艺术专业是艺术设计与计算机多媒体技术相结合，具有高科技、全媒介、多形态、强传播的特征和巨大发展潜力与强大人才需求市场的新兴交叉学科专业，以动画、游戏、影视以及数字内容创作、生产、传播、运营规律及相关支撑技术研发与应用为主要研究对象。该专业包含两个方向：一、影视制作方向；二、游戏动画方向。本专业面向互联网媒体、影视等领域，培养具有互联网数字产品设计与制作能力，从事影视、游戏、动画、互联网产品的策划、设计与制作相关工作的本科层次应用型人才。

培养目标：本专业培养德智体美劳全面发展，具有良好人文素质、艺术修养和审美能力，掌握互联网产品开发、影视、游戏、动画的基本理论、知识和方法，具备创新思维和设计的能力，熟悉数字媒体产品的设计流程，能熟练运用主流设计工具与技术，从事影视、游戏、动画、互联网产品的策划、设计与制作的本科应用型人才，综合素质高、专业知识架构合理、具备互联网产品的整体策划、交互设计、视觉设计，动画创作、游戏策划、游戏场景与角色创作、游戏特效、影视拍摄、剪辑、特效合成等专业核心能力，能够完成较复杂的项目设计和实施；能够及时跟踪数字媒体领域设计和技术发展前沿，具有学习、创新、沟通、表达、合作的意识与能力。

主干课程：数字媒体艺术概论、视听语言、剧本创作、影视制作基础、数字短片创作、数字影视剪辑艺术与实践、数字电影特技原理、电视节目整体包装、制片管理、影视特效制作、数字媒体综合实训、影视广告案例分析媒体编辑与应用、影视特效制作、Maya 建模、Maya 动画技法、定格短片制作、UI 界面设计、动画场景设计、影视声音、二维动画制作动画短片创作、游戏设计综合实训、网页设计等动画原理与技法、游戏引擎与美术创作、游戏交互设计、网络媒体概论互动艺术创新思维、网络广告创意与设计、网页设计与制作游戏创作、游戏概念设计、三维动画基础、三维游戏美术等专业课程。

师资队伍：目前，本专业专职教师主要来自华南农业大学、中国美术学院、广州大学、广州美术学院、纽约视觉艺术学院、祥明大学，中国台湾地区等名校。其中，大部分教师有相关行业从业背景，学科涵盖影视制作、新闻传媒、影视动画、数字媒体艺术、影像设计等。

教学条件：本专业统筹各类实践教学资源，现建有一数字媒体艺术实验室、定格动画实验室、数字媒体艺术工作坊、影视动画工作室等实验室，实验设备总值 511 万元，使用面积达 2082 平方米。此外还有教师工作室、产业学院、校外实践基地等来满足多元化的教学实训需求。

就业方向：数字媒体艺术专业学生毕业后可就业于各类企事业单位中与设计、媒体及数字展示相关的部门，互联网公司的游戏与设计部门，如：电视台、影视动画制作单位、电视频道及栏目包装部门，互动娱乐公司、传媒与广告公司、展示设计公司、形象企划公司、软件开发公司，动画公司、游戏公司等，也可以继续在国内外高等院校进修深造。

艺术设计学专业

艺术设计学专业为广州南方学院电子通信与计算机工程学院 2007 年首批招生专业。从 2007 年至今

已有 16 年历史，经过多年的积累已经发展为广州南方学院重点专业、广东省实验教学示范中心、广东省卓越艺术人才培养基地、广州南方学院综合改革示范专业、广州南方学院拔尖人才培养示范专业、广州南方学院应用型人才培养示范专业，以及 2020-2022 连续三年艾瑞深中国校友会网排行榜中，被评为中国独立学院“6 星级专业”。

本专业培养能够理论联系实际将知识应用于实际的人才，在课程中注入创新创业元素，强调学生的主体性实践地位，进行跨学科、跨专业学生团队联合培养，参与实际项目锻炼学生动手能力，设定交叉型的教学计划，以适应数字时代背景下中国社会主义现代化建设需要的高层次、应用型艺术设计专门人才，以及适应国家社会经济文化发展多种需要的复合型应用人才需求。

培养目标：本专业立足于在数字时代背景下服务粤港澳大湾区文化创意产业发展，满足多元化时代要求，培养具有国际视野的艺术设计理论基础与研究方法，掌握传统媒介与新兴媒介跨界发展特征，同时具备设计研究与管理能力，创新与实践能力，能够从事设计管理、新媒介整合、广告项目设计、传媒出版、产品项目开发与策划、编辑及美育教育等工作的高级专业复合型应用人才。

专业人才培养特色：搭建跨学科、跨专业的基础知识、开发应用、素质拓展和实践技能一体化的教学体系，形成了“以真实项目驱动，实现学习与工作、课堂与市场双向融通”的工学结合人才培养模式。

专业师资队伍简介：艺术设计学专业老师毕业于中国美术学院、广州美术学院、中山大学、德国柏林艺术大学、英国萨塞克斯大学、美国萨凡纳艺术学院等名校，其中高级职称 3 人，博士 5 人，海外留学经历 6 人，“双师型教师”9 人，形成了一支素质优良、阵容强大的高水平师资队伍。

核心课程包括：艺术概论、计算机辅助设计、设计思维与方法、造型基础一、设计心理学、设计表现、造型基础二、中外设计史、装饰与图案艺术、计算机辅助设计 II

就业方向及岗位：艺术设计学专业学生毕业后可在艺术设计教育、研究、出版、互联网、广告设计公司、设计院、软件公司和文博等单位从事艺术设计学教学、研究、编辑、设计等方面工作。就业岗位包括平面设计师、ui 设计师、网页设计师、广告设计相关人员、游戏美工等，本专业毕业生就业去向形式多样，就业前景广泛。

第二章 人才培养方案

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、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

公共艺术专业是集设计与艺术学、社会学与自然科学为一体,融各学科特色为一身,围绕空间关系展开创意设计与艺术研究,形成一系列学科内容互相渗透的交叉课题。它包含两个研究方向:公共环境艺术与公共空间艺术研究。鉴于公共艺术的综合性,这两个研究方向相互交融和渗透,具体内容涉及公共艺术文化环境研究、公共艺术造型学研究、公共艺术规划学研究及现代艺术理论和现代科技结合的研究等,更多关注公共空间艺术与设计的创意理念与创新形式,关注环境艺术与空间艺术的公共性。公共艺术融艺术、环境、技术、设计为一体,面向当代艺术事业和当代社会文化产业,参与社会文化建设、城市建设、参与大众化文化艺术活动和公共文化艺术发展。公共艺术专业方向以造型艺术为学科教学基础,以当代先进科学技术手段为媒介,从设计工程及艺术品对公共环境与空间的有效规划介入课程核心,以适应时代对艺术品与文化、商业、社区等公共场所充分互动的需求为方向,能胜任当代社会公共空间的设计与艺术创作、以及参与组织和策划社会活动为培养目标。

(二) 培养规格

公共艺术专业作为交叉综合性强的专业,涉及的艺术与设计种类丰富、涵盖面广泛,要求学生具备雕塑、手绘、建模、计算机辅助设计,以及环境设计、景观设计、空间展示等多方面的知识,公共艺术也相应的需要掌握公共艺术文化和人文精神相关的理论知识,公共艺术教育的主旨是培养“为公众而设计”的设计师,需研究公共空间艺术与公共环境艺术特点,掌握公众生活的发展规律,分析公众的审美和需求。

1.知识要求

(1) 以“宽口径”、“厚基础”为教学方针,设置艺术与设计种类丰富、涵盖面广的基础课程,公共环境艺术方向如城市设计、居住建筑、园林艺术、景观艺术、商业展示空间等;公共空间艺术方向如雕塑、手工艺、装置、多媒体影像等,使学生掌握艺术和技术方面的专业基础知识。

(2) 丰富的史论课程，如设计导引、公共艺术导论、设计策略、设计心理学等课程，使学生掌握深厚的理论知识，了解设计的脉络和发展趋势，为公众设计服务，为考研考公保驾护航。

2.能力要求

本专业培养掌握公共艺术设计的基本理论、基本知识和基本技能，能从事各种商业空间设计，展览展示设计、公共环境景观设施、室内外空间设计以及雕塑等工作的应用型专业人才，具有完整公共艺术品设施设计职业能力，包括具有系统设计专业能力、科技综合运用能力和自我发展能力的优秀公共艺术设计师。

(1) 系统的公共艺术品设计职业能力，包括：各类型商业以及公共空间项目中的调查研究、策划、设计、创新、制作、安装等能力。

(2) 掌握各种材料属性与加工制作工艺。

(3) 工程技术、高新加工技术、计算机技术等在设计中的综合应用能力。

(4) 培养独立思考能力与创新思维，包括团队合作、个性表达与现代观念艺术展现能力。

三、专业主干课程

公共空间设计、装饰材料与施工工艺、公共符号与视觉传达设计、公共景观设计、公共空间调研设计（施工）制图、室内外陈设艺术品创作设计、空间改造与表达、公共设施设计、地域文化特色与创新设计、公共空间综合实训、公共艺术与城市设计、公共壁饰设计、装置艺术创作、公共雕塑设计、跨媒体公共艺术、公共艺术项目实训。

四、主修专业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 | | | | | 公共选修 | 专业必修 | | | | 专业选修 | 成长必修 | 成长选修 | | |
| | 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 | 成长必修课 | 成长选修课 |
| 150 | 12 | 4 | 18 | 11 | 2 | 0 | 13 | 25 | 25 | 3 | 2 | 4 | 31 | 2 | 4 |

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 13 学分；专业必修课 59 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 31 学分；成长教育 6 学分。（成长教育课其具体安排以学校发布的成长教育方案为准）。

（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。

五、课程计划进程表

请详见附表一。

六、辅修课程、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见附表二。

（一）辅修课程

辅修课程是指非本专业学生修满本专业辅修课程教学计划规定的 30 学分，其中核心课为 27 分，选修课 3 分，可以取得公共艺术专业《辅修证明书》。

公共艺术专业辅修课程人才培养方案详见分表一。

（二）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二。

（三）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，可同时取得公共艺术学士学位。

公共艺术专业辅修专业学位人才培养方案详见分表三。

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 | 4 | 72 | 72 | 0 | | 4 | | | | | | | | |
| | | 大学英语 (三) | College English III | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | | | | |
| | | 大学英语 (四) | College English IV | 2 | 36 | 36 | 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 | 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(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 | | 2 | 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） | | 1 | 18 | 18 | 0 | 4【修读要求：学生在每个模块下都修有1学分，大一大二修完4学分】 | | | | | | | | | |
| | | 全球史观（选修一门） | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 科学思维（选修一门） | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 跨界创新（选修一门） | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 大学生心理健康教育 | Mental health education of | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|--|-------------------|------------------|---|--------|-----|---------|-----|--------|--------|--------|---|---|---|---|---|---|--|--|
| | | | College Students | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 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(Practice) | 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 | | | | | 4 7 | 924 | 73 6 | 188 | 1 0 | 1 5 | 1 7 | 6 | 4 | 2 | 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不少于0学分 | | | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| | 校 级 公 选 课 和 学 术 报 告 型 公 选 课 | 公选课须修读不少于13学分 | | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | | |
| 公共选修学分(学时)合计 | | | | | 1 3 | 237 | 63 | 174 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | | |
| 专 业 必 修 | 专 业 核 心 课 | 2 5 | 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 | | | | | | | | | |
| | | 公共空间设计 | Public space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 公共景观设计 | Public landscape design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | |
| 专业核心课学分(学时)合计 | | | | 25 | 484 | 144 | 340 | 10 | 9 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 专业方向课 | 25 | 方向一：公共环境艺术 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 装饰材料与施工工艺 | Decoration materials and communication design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 公共符号与视觉传达设计 | Public symbols and visual communication design | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | | |
| | | 环艺空间调研 | Environmental Art Space Research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 室内外陈设艺术品创作设计 | Creation and design of interior and exterior furnishings | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 2 | | | | | | | |
| | | 空间改造与表达 | Spatial reconstruction | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|--|--------------|--|---|----|---|----|--|--|--|---|---|---|---|
| | | | and expression | | | | | | | | | | | |
| | | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | |
| | | 地域文化特色与创新设计 | Regional Revitalization Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 公共艺术与城市设计 | Public of city urban Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 公共环境艺术综合实训 | Public space comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 |
| 方向二：公共空间艺术 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 公共符号与视觉传达设计 | Public symbols and visual communication design | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 2 | | | |
| | | 公共壁饰设计 | Public mural design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | |
| | | 艺术空间调研 | Public Space Research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | |
| | | 室内外陈设艺术品创作设计 | Creation and design of interior and exterior furnishings | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 2 | | | |
| | | 装置艺术创作 | Installation art creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | |
| | | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------|---|--------------|---|----|------|-----|------|----|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 公共雕塑设计 | Public sculpture design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | | | 跨媒体公共艺术 | Transmedia of public art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | | | 公共艺术项目实训 | Public art project training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 |
| 专业方向课学分（学时）合计 | | | | | 25 | 500 | 0 | 500 | 0 | 0 | 5 | 5 | 6 | 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 | | | | | 59 | 1164 | 144 | 1020 | 10 | 9 | 8 | 8 | 6 | 8 | 3 | 7 |
| 专业选修 | 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 (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 | 0 | |
| 专业 任选 课 | 2 7 | 计算机辅助设计(CAD) | Computer aided design (CAD) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| | | 计算机辅助设计(Sketchup、Vray渲染) | Computer Aided Design (Sketchup and Vray) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| | | 计算机辅助设计(Rhino、Vray渲染) | Computer aided design (Rhino and Vray) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| | | 景观图面表现法 | Landscape Drawing expression Methods | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |
| | | 材料工艺研习 | Material expression study | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |
| | | 建筑景观手绘 | Hand-painted architectural landscape | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |
| | | 设计(施工)制图 | Advanced design (construction) drawing | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | | | |
| | | 复合媒材应用 | Composite media applications | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|---------------|---|---|----|---|----|--|--|--|--|---|---|---|--|---|
| | | | 科学制图技术 | Technques for Scientific drawing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | | | 建筑沙盘模型制作实训 | Building Model Making | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | | | 家装空间设计 | Home decoration space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | | | 陶瓷手工艺设计 | Ceramic Handicraft Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | | | 壁画创作 | Mural creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | | | 传统工艺技法研究 | Study on traditional technology | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | 2 | | | |
| | | | 城市品牌策划 | City Brand Planning | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | | |
| | | | 商业空间设计 | Commercial space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | | | 设计项目管理 | Design Project Management | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | | |
| | | | 地景艺术创作 | Landscape art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | | | 会展设计 | exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | | | 社区景观及休闲方案设计研究 | Community landscape and leisure program design research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| | | | 文创产品开发与设计 | Cultural and creative product | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------------------|---|--|---------------------------|--------|----------|----|----------|---|---|---|--------|--------|--------|---|---|
| | | | | development and design | | | | | | | | | | | | |
| 专业任选课学分（学时）合计 | | | | | 5 8 | 116 0 | 0 | 112 0 | 0 | 0 | 9 | 1 6 | 1 4 | 1 3 | 6 | 0 |
| 专业选修学分（学时）合计 | | | | | 6 2 | 123 2 | 60 | 113 2 | 0 | 2 | 9 | 1 8 | 1 4 | 1 3 | 6 | 0 |
| 成 长 必 修 | 成 长 必 修 课 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 成 长 选 修 课 | 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 成长必修学分（学时）合计 | | | | | 6 | | | | | | | | | | | |

备注：1. 艺术类专业美育限定性选修课不做修读要求，可根据实际情况填或不填写。

2. 校级公选课（即通识选修课）。

表二

辅修课程、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

分表一

公共艺术专业辅修课程人才培养方案

| 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 课 程 必 修 | 艺术概论 | Introduction to art | 2 | 36 | 3 6 | 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 | 3 6 | 0 | 2 | | | | | | | | | |
| | 造型基础一 | Plastic Art Training 1 | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | |

| 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 | | | | | |
| | 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 | | | | | | | | | | | |
| | 合计 | | 1 5 | 29 2 | 7 2 | 22 0 | 1 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 方向课 | 方向一：公共环境艺术 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 空间改造与表达 | Spatial reconstruction and expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | | |
| | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | | |
| | 地域文化特色与创新设计 | Regional Revitalization Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 公共环境艺术综合实训 | Public space comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | | |
| | 合计 | | 1 2 | 24 0 | 0 | 24 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 3 | 3 | 3 | 0 | | |
| | 方向二：公共空间艺术 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 装置艺术创作 | Installation art creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 公共雕塑设计 | Public sculpture design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | | |
| | 公共艺术项目实训 | Public art project training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 | | |
| | 合计 | | 1 | 24 | 0 | 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 3 | 3 | 3 | 0 | | |

| 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 | | | | |
| | | | 2 | 0 | | 0 | | | | | | | | | | | | |
| 辅修专业 选修 | 科学制图技术 | Technques for Scientific drawing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | 建筑沙盘模型制作实训 | Building Model Making | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 商业空间设计 | Commercial space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 地景艺术创作 | Landscape art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 社区景观及休闲方案设计研究 | Community landscape and leisure program design research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | |
| | 文创产品开发与设计 | Cultural and creative product development and design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 | |
| | 会展设计 | exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 合计 | | 21 | 420 | 0 | 420 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 9 | 6 | | | | | |

分表二

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 | 核心课 | 艺术概 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-------------------------|---|---|----|-----|----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| 专业 必修 | 论 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | | | | |
| | 设计表 现 | Design performance | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | | |
| | 造型基 础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | |
| | 合计 | | | 15 | 292 | 72 | 220 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 毕业论文/设计 | | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 | |
| 方向课 | 方向一：公共环境艺术 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 空间改 造与表 达 | Spatial reconstruction and expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 公共设 施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 地域文 化特色 与创新 设计 | Regional Revitalization Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 公共艺 术与城 市设计 | Public of city urban Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 公共环 境艺术 综合实 训 | Public space comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 合计 | | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 |

| | | 方向二：公共空间艺术 | | | | | | | | | | | | |
|----------------|------------|--------------------------------------|----|-----|----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| | 装置艺术创作 | Installation art creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 公共雕塑设计 | Public sculpture design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 跨媒体公共艺术 | Transmedia of public art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 公共艺术项目实训 | Public art project training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 | 0 |
| 辅修专业必修学分（学时）合计 | | | 34 | 672 | 72 | 600 | 10 | 5 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 | 4 |
| 辅修专业选修 | 科学制图技术 | Technques for Scientific drawing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 建筑景观手绘 | Hand-painted architectural landscape | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 建筑沙盘模型制作实训 | Building Model Making | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 陶瓷手工艺设计 | Ceramic Handicraft Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 商业空间设计 | Commercial space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 地景艺术创作 | Landscape art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 会展设计 | exhibition | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---------------|---|----|-----|---|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 计 | design | | | | | | | | | | | | |
| | 社区景观及休闲方案设计研究 | Community landscape and leisure program design research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 文创产品开发与设计 | Cultural and creative product development and design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 辅修专业选修学分(学时) 合计 | | | 27 | 540 | 0 | 540 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 9 | 6 | 0 |

分表三

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 | 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 | | | | | | | | |
| | 设计表现 | Design performance | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | | |
| | 造型基础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | |
| | 合计 | | | 15 | 292 | 72 | 220 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 毕业论文/设计 | | Graduation | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------------|---------------------------------------|---|----|-----|----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Thesis | | | | | | | | | | | | | |
| 方向课 | 方向一：公共环境艺术 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 空间改造与表达 | Spatial reconstruction and expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 地域文化特色与创新设计 | Regional Revitalization Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 公共艺术与城市设计 | Public of city urban Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 公共环境艺术综合实训 | Public space comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 合计 | | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 | 0 |
| | 方向二：公共空间艺术 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 装置艺术创作 | Installation art creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 公共设施设计 | Public facility design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 公共雕塑设计 | Public sculpture design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 跨媒体公共艺术 | Transmedia of public art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 公共艺术项目实训 | Public art project training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 合计 | | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 | 0 |
| | 辅修专业学位必修学分（学时）合计 | | | 34 | 672 | 72 | 380 | 10 | 5 | 0 | 0 | 6 | 6 | 3 | 4 |
| 辅修专业学位选修 | 计算机辅助设计（CAD） | Computer aided design（CAD） | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--|----|-----|---|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|
| 计算机辅助设计 (Sketchup、Vray 渲染) | Computer Aided Design (Sketchup and Vray) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 景观图面表现法 | Landscape Drawing expression Methods | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 计算机辅助设计 (Rhino、Vray 渲染) | Computer aided design (Rhino and Vray) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 建筑景观手绘 | Hand-painted architectural landscape | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| 科学制图技术 | Technques for Scientific drawing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| 建筑沙盘模型制作实训 | Building Model Making | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 家装空间设计 | Home decoration space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 陶瓷手工艺设计 | Ceramic Handicraft Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 壁画创作 | Mural creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 商业空间设计 | Commercial space design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| 会展设计 | exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 辅修专业学位选修学分(学时)合计 | | 36 | 720 | 0 | 720 | 0 | 0 | 0 | 6 | 12 | 6 | 0 | 0 |

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

公共艺术专业是集设计与艺术学、社会学与自然科学为一体，融各学科特色为一身，围绕空间关系展开创意设计与艺术研究，形成一系列学科内容互相渗透的交叉课题。它包含两个研究方向：公共环境艺术与公共空间艺术研究，不另设方向课程。

鉴于公共艺术的综合性，这两个研究方向相互交融和渗透，具体内容涉及公共艺术文化环境研究、公共艺术造型学研究、公共艺术规划学研究及现代艺术理论和现代科技结合的研究等，更多关注公共空间艺术与设计的创意理念与创新形式，关注环境艺术与空间艺术的公共性。公共艺术融艺术、环境、技术、设计为一体，面向当代艺术事业和当代社会文化产业，参与社会文化建设、城市建设、参与大众化文化艺术活动和公共文化艺术发展。公共艺术专业方向以造型艺术为学科教学基础，以当代先进科学技术手段为媒介，从设计工程及艺术品对公共环境与空间的有效规划介入课程核心，以适应时代对艺术品与文化、商业、社区等公共场所充分互动的需求为方向，能胜任当代社会公共空间的设计与艺术创作、以及参与组织和策划社会活动为培养目标。教学注重学生空间创意能力的培养，注重当代艺术观念和新兴艺术手段的学习和训练。教学中设立空间造型设计、空间观察与表达、空间与社会形态研究、空间分析与策划四大板块的课程。培养学生成为具有扎实的造型能力和工程设计功底、广阔的当代艺术视野与观念，以及较强的艺术与设计活动组织策划能力。

三、培养规格

（一）专业素养

公共艺术专业作为交叉综合性强的专业，涉及的艺术与设计种类丰富、涵盖面广泛，要求学生具备雕塑、手绘、建模、计算机辅助设计，以及环境设计、景观设计、空间展示等多方面的知识，公共艺术也相应的需要掌握公共艺术文化和人文精神相关的理论知识，公共艺术教育的主旨是培养“为公众而设计”的设计师，需研究公共空间艺术与公共环境艺术特点，掌握公众生活的发展规律，分析公众的审美和需求。

（二）知识要求

（1）以“宽口径”、“厚基础”为教学方针，设置艺术与设计种类丰富、涵盖面广的基础课程，公共环境艺术方向如城市设计、居住建筑、园林艺术、景观艺术、商业展示空间等；公共空间艺术方向如雕塑、手工艺、装置、多媒体影像等，使学生掌握艺术和技术方面的专业基础知识。

(2) 丰富的史论课程，如设计导引、公共艺术导论、设计策略、设计心理学等课程，使学生掌握深厚的理论知识，了解设计的脉络和发展趋势，为公众设计服务，为考研考公保驾护航。

(三) 能力要求

本专业培养掌握公共艺术设计的基本理论、基本知识和基本技能，能从事各种商业空间设计，展览展示设计、公共环境景观设施、室内外空间设计以及雕塑等工作的应用型专业人才，具有完整公共艺术品设施设计职业能力，包括具有系统设计专业能力、科技综合运用能力和自我发展能力的优秀公共艺术设计师。

(1) 系统的公共艺术品设计职业能力，包括：各类型商业以及公共空间项目中的调查研究、策划、设计、创新、制作、安装等能力。

(2) 掌握各种材料属性与加工制作工艺。

(3) 工程技术、高新加工技术、计算机技术等在设计中的综合应用能力。

(4) 培养独立思考能力与创新思维，包括团队合作、个性表达与现代观念艺术展现能力。

四、专业主干课程

公共空间设计、装饰材料与施工工艺、公共符号与视觉传达设计、公共景观设计、公共空间调研设计（施工）制图、室内外陈设艺术品创作设计、空间改造与表达、公共设施设计、地域文化特色与创新设计、公共空间综合实训、公共艺术与城市设计、公共壁饰设计、装置艺术创作、公共雕塑设计、跨媒体公共艺术、公共艺术项目实训。

五、专业相关课程

设计心理学、会展设计、公共符号与视觉传达设计、艺术治疗、当代艺术形式研习、公共设施设计、室内外陈设艺术品创作设计、视觉人类学、跨媒体与影像、公共艺术规划与实训、社区景观及休闲方案设计、工程预算、视觉文化批评、商业展示设计、文化创意产业、城市雕塑设计、跨平台综合实训、城市文化理论。

六、毕业条件和授予学位

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 | 专业核心课 | 专业方向课 | 专业实习 | 毕业论文/设计 | 专业选修课 | 成长必修课 |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----|---|----|----|---|---|----|---|
| 80 | 3 | 12 | 34 | 5 | 4 | 20 | 2 |
|----|---|----|----|---|---|----|---|

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. 劳动教育课包括：专业实习和就业指导（理论+实践），具体可参考2021年本科专业人才培养方案。

（一）毕业学分

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3学分；专业必修课55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20学分；成长必修课2学分。

（二）学位授予

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。

九、专升本成长教育课程计划进程表

请详见表三。

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 | | | | | | | | | | |
| 公共教育合计 | | | 3 | 54 | 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 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. 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

公共艺术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 (construction) | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | | |
| | 空间(室内)改造与表达 | Space (interior) transformation and expression | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | 4 | | | | |
| | 公共艺术与商业空间设计 | Public art and commercial space design | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 | | |
| 专业核心课合计 | | | 12 | 232 | 72 | 160 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 | 0 | | |
| 专业方向课 | 装饰材料与工艺构造 | Decorative materials and technological construction | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |
| | 展示识别系统与信息可视化设计 | Display identification system and information visualization | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|-------------|---|----|-----|---|-----|---|---|---|---|----|----|---|---|
| | | design | | | | | | | | | | | | |
| | 空间（室内）调研与策划 | Space (indoor) research and planning | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | 4 | | | |
| | 数字造型建模 | Digital modeling | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | 4 | | | |
| | 装饰艺术研究 | Decorative Arts studies | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 综合材料陈设设计 | Comprehensive material layout design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 装饰施工与管理实训 | Decoration construction and management training | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | 4 | | |
| | 交互设计与数字虚拟技术 | Interaction design and digital virtualisation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 设计策略与市场营销 | Design strategy and marketing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 跨平台综合实训 | Cross-platform comprehensive training | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | 4 | |
| 专业方向课合计 | | | 34 | 680 | 0 | 680 | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 16 | 4 | 0 |
| 劳动教育课 | 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 | | | 55 | 1092 | 72 | 1020 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | 22 | 8 | 7 | |
| 专业选修 | 设计心理学 | Design psychology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| | 人体工程学 | Ergonomicse | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| | 装饰雕塑设计 | Decorative Sculpture Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 设计管理 | design management | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | | |
| | 计算机辅助设计-Sketchup-VRAY 渲染 | Computer Aided Design (Sketchup and Vray) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 商业空间设计实训 | Commercial Space Training | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | 4 | | | |
| | 居住空间设计实训 | Residential Space Training | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | 4 | | | |
| | 装饰壁画设计 | Decorative mural design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 会展设计 | Exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 橱窗陈列设计 | Window display design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| 专业选修合计 | | | 29 | 572 | 72 | 500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 17 | 0 | 0 | |
| 专业教育合计 | | | 130 | 1664 | 144 | 1520 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 39 | 8 | 7 | |

表三

公共艺术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 | 总 | 讲 | 实 | 1 学年 | 2 学年 | 3 学年 | 4 学年 |

| | | | | 分 | 学 时 | 授 学 时 | 践 学 时 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------------------|-----------------------|----------------------------------|--|---|--------|-------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 成 长 教 育 | 成 长 必 修 课 | 创 业 基 础 (实 践) | Foundation of Entrepreneursh ip (Theory) | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | |
| | | 专业核心课合计 | | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |

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、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

数字媒体技术专业方向旨在培养具有国际视野,熟悉国内外相关行业的发展趋势,具有先进的交互设计理念、设计思想,熟悉各种交互类型,熟悉交互设计流程,具有扎实的数字媒体技术基础理论、宽厚的专业技术基础、较强的逻辑思维能力和的程序开发能力,具有较强的交互设计创作实践能力,能够从事交互程序设计、交互数值及逻辑策划、交互项目管理等工作的高级复合型人才。

(二) 培养规格

1.知识要求

本专业旨在培养数字媒体技术理论指导下的跨学科、跨专业的涵盖多种设计、开发技能的复合型人才。具体培养要求如下:

(1) 拥有较为扎实的自然科学基本理论知识,同时又懂得人文社会科学的重要规律和常识,具备很高的审美品味和较强艺术创造能力。

(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。

(5) 创新创业技能: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) 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) 具有熟练的交互设计工具操作的能力和较强的交互流程把控能力。

(5) 熟练掌握交互设计的操作流程,具有对客户的市场分析能力。

(6) 具有对不同类型项目开展规划及一定的项目管理能力。

(7) 具有对图像、软件、人机交互设备熟练操作的综合能力。

三、专业主干课程

数字媒体技术专业主干课程包括：数字媒体技术数学基础模块，（包括高等数学、线性代数、概率论与数理统计等），数字媒体技术基础模块（包括互动媒体、人工智能、音频处理技术、数据库原理与应用等），数字媒体技术开发与应用模块（包括人机交互技术、移动应用开发、虚拟现实技术、信息可视化技术等），游戏开发技术模块（包括游戏技术基础、游戏架构、游戏程序设计、游戏引擎应用与开发、游戏策划、游戏原型开发等），数字媒体产业知识模块（包括影视产业相关系列课程、交互产品开发、影视项目管理、网络产品运营与推广、游戏产品运营与推广、品牌开发与授权管理等），以及数字媒体产业前沿、创业基础、创新思维、相关法律常识等专业课程。

四、主修专业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 | | | | | 公共选修 | | 专业必修 | | | | | 专业选修 | 成长必修 | 成长选修 |
| | 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 | 成长必修课 | 成长选修课 |
| 156 | 12 | 4 | 18 | 11 | 2 | 2 | 11 | 25 | 31 | 3 | 2 | 4 | 31 | 2 | 4 |

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 13 学分；专业必修课 65 学分；专业选修课 31 学分；成长教育 6 学分。（成长教育课其具体安排以学校发布的成长教育方案为准）。

（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。

五、课程计划进程表

请详见附表一。

六、辅修课程、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见附表二。

（一）辅修课程

辅修课程是指非本专业学生修满本专业辅修课程教学计划规定的 30 学分，其中必修课 26 学分，选修课 4 学分，可以取得数字媒体技术专业《辅修证明书》。

数字媒体技术专业辅修课程人才培养方案详见附表一。

（二）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 46 学分，选修课 4 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附表二。

（三）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 56 学分，选修课 4 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，可同时取得数字媒体技术学士学位。

数字媒体技术专业辅修专业学位人才培养方案详见附表三。

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 | 4 | 72 | 72 | 0 | 4 | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|--|--|---|----|----|----|---|---|---|---|--|--|--|--|
| | | 大学英语 (三) | College English III | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | | |
| | | 大学英语 (四) | College English IV | 2 | 36 | 36 | 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 | 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 | Introduction to the Theoretical System of Socialism with Chinese | 1 | 20 | 0 | 20 | | | | 1 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|------------------------|---|---|----|----|----|--|---|---|--|--|---|---|--|--|--|--|
| | | 论体系 概论 (实 践) | Characteristics and Mao Zedong Thought(Practice) | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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 | | | 2 | 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) | | 1 | 18 | 18 | 0 | 4【修读要求：学 生在每个模块下 都修有1学分， 大一大二修完4 学分】 | | | | | | | | | | |
| | | 全球史 观 (选修 一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | |
| | | 科学思 维 (选修 一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | |
| | | 跨界创 新 (选修 一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | |
| | | 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(Practice) | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--|-------------------|-----------------|---|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|---|---|---|---|
| | 劳动教育 | | 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 | 11 | 12 | 12 | 6 | 4 | 2 | 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不少于2学分 | | | | | | | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 校级 公选课 和 学术 报告 型公 选课 | 公选课须修读不少于11学分 | | | | | | | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 |
| 公共选修学分(学时)合计 | | | | | 13 | 237 | 174 | 63 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 |
| 专业必修 | 专业 核心 课 | 25 | 人机交互技术-1:交互设计导论 | Human-computer Interaction Technology-1: Introduction of Interaction Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | | | 高等数学(1) | Advanced Mathematics (1) | 3 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | | | 创新思维 | Creative Thinking | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | | | 人机交互技术-2:用户体验 | Human-computer Interaction Technology-2: User Experience | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | |
| | | | 高等数学(2) | Advanced Mathematics (2) | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | | | 人机交互技术-3:设计心理学 | Human-computer Interaction Technology-3: Design Psychology | 3 | 36 | 36 | 60 | 2 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----|--------------------|---|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | 人机交互技术-4: 信息架构 | Human-computer Interaction Technology-4: Information Architecture | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | |
| | | 互联网应用开发-1: 移动端开发基础 | Internet Application Development-1: Basic of iOS Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | 2 | 3 | | | | | | | |
| | | 人机交互技术-5: 用户界面设计 | Human-computer Interaction Technology-5: User Interface Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| | | 交互机制及互动设计 | Interaction and interaction mechanism design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| 专业核心课学分(学时)合计 | | | | 25 | 480 | 180 | 300 | 6 | 7 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 专业方向课 | 31 | 不分方向 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 数字媒体产业前沿 | The Frontier of The Digital Media Industry | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | | |
| | | 人机交互技术补充: 数码语义 | Human-computer Interaction Technology Supplement: Digital Semantics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | |
| | | 影视-1: 摄录技术 | Film-1: Videography Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |
| | | 游戏设计基础: 三维设计 | Game Design Basics: 3D Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---|--------------------|---|----|-----|----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 影视-2:影像制作 | Film-2: Video Production Workflow | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 游戏引擎应用与开发 | Game Engine Application and Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 数据库原理与应用 | Database Principle and Application | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 网络产品运营与推广-1:产品演示设计 | Network Product Operation and Promotion-1: Product Demonstration Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 互联网开发进阶:移动端应用开发进阶 | Advanced Internet Development: Advanced Mobile Application Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 信息可视化技术 | Data Visualization | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 项目管理 | Project Management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | |
| 专业方向课学分(学时)合计 | | | | 25 | 496 | 36 | 460 | 0 | 0 | 5 | 6 | 6 | 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 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|---------------|----|-------------------|---|------|-----|------|----|---|----|----|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| | 计 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 专业必修学分(学时)合计 | | | | 65 | 1272 | 252 | 1020 | 6 | 7 | 11 | 12 | 6 | 5 | 3 | 9 | | | | | |
| 专业选修课 | 专业指选课 | 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 (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 | 0 | 0 | | |
| | 专业任选课 | 27 | 计算机程序设计 | Computer Programming | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | |
| | | | 现代设计史 | History of Modern Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | | 影视产业概论:世界摄影史 | Introduction to The Film and Television Industry-Photographic History | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | | 互动媒体制作 | Studio Workshop – Processing | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | |
| | | | 图形创意 | Creative Graphics | 2 | 40 | 0 | 40 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | | 设计基础 | Basic of Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | | 游戏技术基础:视听语言 | Audiovisual language | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | |
| | | | 计算机图形学与数字 | Computer Graphics and Digital Image | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-------------------|---|---|----|----|----|--|---|---|---|--|--|--|
| | | 图像处理 | Processing | | | | | | | | | | | |
| | | 互联网应用开发-1:Web开发基础 | Internet Application Development-1: Design of Web Foundation | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | |
| | | 游戏架构设计 | Game Architecture Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 线性代数 | Linear Algebra | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 游戏策划 | Game Planing | 3 | 0 | 60 | 0 | | | 3 | | | | |
| | | 数据结构 | Data Structure | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 设计美学 | Design Aesthetics | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 影视产业概论——电影研究 | Introduction to The Film and Television Industry-Film Studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 影视项目管理 | Film and Television Project Management | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 交互机制及互动设计 | Interaction and interaction mechanism design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 互联网开发进阶-1:Web开发进阶 | Advanced Internet Development-1: Advanced Web Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | |
| | | 概率论与数理 | Probability Theory and Mathematical | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|-----------|--|---|----|----|----|--|--|--|---|---|---|
| | | | 统计 | Statistics | | | | | | | | | | |
| | | | 游戏关卡设计 | Game Stage Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | |
| | | | 音频处理技术 | Studio Workshop – Voice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | | | 移动平台游戏开发 | Mobile Platform Game Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | | | 新媒体广告 | New Media Advertising Production | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | |
| | | | 人工智能导论 | Introduction to Artificial Intelligence | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | |
| | | | 信息储存与检索技术 | Information Storage and Retrieval Technology | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | | | 品牌开发与授权管理 | Brand development and authorization management | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | |
| | | | 游戏界面设计 | Game interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | | | 游戏项目实训 | Game project training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | | | 法律常识 | Legal knowledge | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 |
| | | | 交互产品开发 | Interaction System Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | | | 物理空间交互 | Interaction of physical basic | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | | | 游戏原型开发 | Game Prototype Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | | | 游戏产品运营与推广 | Game product operation and promotion | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------|--------|--|----|------|-----|------|----|----|----|----|----|----|----|---|--|--|---|
| | | 职业生涯规划 | Occupation career planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | 2 |
| | | 专业考察 | The specialized investigation practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 |
| | | 跨平台设计 | Design of Cross-Platform | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 |
| 专业任选课学分（学时）合计 | | | | 95 | 1796 | 456 | 1400 | 10 | 13 | 15 | 14 | 15 | 17 | 11 | 0 | | | |
| 专业选修学分（学时）合计 | | | | 99 | 1868 | 516 | 1412 | 10 | 15 | 15 | 16 | 15 | 17 | 11 | 0 | | | |
| 成长必修课 | 成长必修课 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 成长选修课 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 成长必修学分（学时）合计 | | | | 6 | | | | | | | | | | | | | | |

备注：1. 艺术类专业美育限定性选修课不做修读要求，可根据实际情况填或不填写。

2. 校级公选课（即通识选修课）。

表二

辅修课程、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课程人才培养方案

| 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 | | | | |
| 辅修课程必修 | 人机交互技术-1: 交互设计导论 | Human-computer Interaction Technology-1: Introduction of Interaction Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | 高等数学 | Advanced Mathematics | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------|---|---|----|----|----|---|---|---|---|---|---|--|--|
| | (1) | (1) | | | | | | | | | | | | |
| | 创新思维 | Creative Thinking | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | 人机交互技术-2: 用户体验 | Human-computer Interaction Technology-2: User Experience | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| | 高等数学 (2) | Advanced Mathematics (2) | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | |
| | 人机交互技术 -4: 设计心理学 | Human-computer Interaction Technology-4: Design Psychology | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | |
| | 人机交互技术 -5: 信息架构 | Human-computer Interaction Technology-5: Information Architecture | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 互联网应用开发-2: 移动端开发基础 | Internet Application Development-2: Basic of iOS Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 人机交互技术 -6: 用户界面设计 | Human-computer Interaction Technology-6: User Interface Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 交互机制及互动设计 | Interaction and interaction | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------|---|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | mechanism design | | | | | | | | | | | | |
| | 合计 | | 25 | 480 | 180 | 300 | 6 | 7 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 不分方向 | | | | | | | | | | | | | |
| | 数字媒体产业前沿 | The Frontier of The Digital Media Industry | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 人机交互技术补充：数码语义 | Human-computer Interaction Technology Supplement: Digital Semantics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 影视-1:摄录技术 | Film-1: Videography Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 游戏设计基础：三维设计 | Game Design Basics: 3D Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 影视-2:影像制作 | Film-2: Video Production Workflow | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 游戏引擎应用与开发 | Game Engine Application and Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 数据库原理与应用 | Database Principle and Application | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 网络产品运营与推广-2:产品演示设计 | Network Product Operation and Promotion-2: Product Demonstration Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----------------------|--|----|------|-----|-----|---|---|----|----|---|----|---|---|
| | 互联网开发进阶-2: 移动端应用开发进阶 | Advanced Internet Development-2: Advanced Mobile Application Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 信息可视化技术 | Data Visualization | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 项目管理 | Project Management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | |
| | 合计 | | 31 | 612 | 72 | 540 | 0 | 0 | 5 | 6 | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 辅修课程必修学分(学时)合计 | | | 56 | 1092 | 252 | 840 | 6 | 7 | 11 | 12 | 9 | 11 | 0 | 0 |
| 辅修课程 选修 | 现代设计史 | History of Modern Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | 互动媒体制作 | Studio Workshop – Processing | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | |
| | 游戏技术基础: 视听语言 | Audiovisual language | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| | 互联网应用开发 - 1: Web 开发基础 | Internet Application Development-1: Design of Web Foundation | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| | 线性代数 | Linear Algebra | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 游戏策划 | Game Planing | 3 | 0 | 60 | 0 | | | 3 | | | | | |
| | 互联网开发进阶 - 1: Web 开发进 | Advanced Internet Development-1: Advanced Web | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|------------------|---|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 阶 | Development | | | | | | | | | | | | |
| | 概率论 与数理 统计 | Probability Theory and Mathematical Statistics | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | |
| | 音频处 理技术 | Studio Workshop – Voice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 游戏原 型开发 | Game Prototype Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| 辅修课程选修学分（学时）合计 | | | 27 | 468 | 168 | 360 | 5 | 6 | 5 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 |

分表二

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 | 专业必 修课 | Human- computer Interaction Technology-1: Introduction of Interaction Design | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 高等数 学 (1) | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 创新思 维 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | Human- computer Interaction | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-------------------|---|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 用户体验 | Technology-2: User Experience | | | | | | | | | | | | |
| | 高等数学(2) | Advanced Mathematics (2) | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | |
| | 人机交互技术-4:设计心理学 | Human-computer Interaction Technology-4:Design Psychology | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | |
| | 人机交互技术-5:信息架构 | Human-computer Interaction Technology-5: Information Architecture | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 互联网应用开发-2:移动端开发基础 | Internet Application Development-2: Basic of iOS Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 人机交互技术-6:用户界面设计 | Human-computer Interaction Technology-6: User Interface Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 交互机制及互动设计 | Interaction and interaction mechanism design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 合计 | | 25 | 480 | 180 | 300 | 6 | 7 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 方向课 | 不分方向 | | | | | | | | | | | | | |
| | 数字媒体产业前沿 | The Frontier of The Digital Media Industry | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------------------|--|---|----|---|----|--|--|--|---|---|---|--|--|
| | 人机交互技术补充: 数码语义 | Human-computer Interaction Technology Supplement: Digital Semantics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 影视-1: 摄录技术 | Film-1: Videography Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 游戏设计基础: 三维设计 | Game Design Basics: 3D Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 影视-2: 影像制作 | Film-2: Video Production Workflow | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 游戏引擎应用与开发 | Game Engine Application and Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 数据库原理与应用 | Database Principle and Application | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 网络产品运营与推广-2: 产品演示设计 | Network Product Operation and Promotion-2: Product Demonstration Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 互联网开发进阶-2: 移动端应用开发进阶 | Advanced Internet Development-2: Advanced Mobile Application Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 信息可视化技 | Data Visualization | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---------------------|--|--------------------|----|------|-----|-----|---|---|----|----|---|----|---|---|
| | | 术 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 项目管理 | Project Management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | |
| | | 合计 | | 31 | 612 | 72 | 540 | 0 | 0 | 5 | 6 | 9 | 11 | 0 | 0 |
| | 毕业论文 | 毕业论文 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 |
| 辅修专业必修学分(学时)合计 | | | | 60 | 1172 | 252 | 920 | 6 | 7 | 11 | 12 | 9 | 11 | 0 | 4 |
| 辅修专业选修 | 现代设计史 | History of Modern Design | | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | 互动媒体制作 | Studio Workshop – Processing | | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | |
| | 游戏技术基础: 视听语言 | Audiovisual language | | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| | 互联网应用开发-1: Web 开发基础 | Internet Application Development-1: Design of Web Foundation | | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| | 线性代数 | Linear Algebra | | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 游戏策划 | Game Planing | | 3 | 0 | 60 | 0 | | | 3 | | | | | |
| | 互联网开发进阶-1: Web 开发进阶 | Advanced Internet Development-1: Advanced Web Development | | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 概率论与数理统计 | Probability Theory and Mathematical Statistics | | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | |
| | 音频处理技术 | Studio Workshop – | | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--------|----------------------------|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Voice | | | | | | | | | | | | |
| | 游戏原型开发 | Game Prototype Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 辅修专业选修学分(学时)合计 | | | 27 | 468 | 168 | 360 | 5 | 6 | 5 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 |

分表三

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 | |
| 辅修专业学位必修 | 专业必修课 | 人机交互技术-1: 交互设计导论 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 高等数学(1) | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 创新思维 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 人机交互技术-2: 用户体验 | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | |
| | | 高等数学(2) | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | | 人机交互技术-4: 设计心理学 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|---|------------|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Psychology | | | | | | | | | | | | |
| 人机交互技术-5: 信息架构 | Human-computer Interaction Technology-5: Information Architecture | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| 互联网应用开发-2: 移动端开发基础 | Internet Application Development-2: Basic of iOS Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| 人机交互技术-6: 用户界面设计 | Human-computer Interaction Technology-6: User Interface Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| 交互机制及互动设计 | Interaction and interaction mechanism design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| 合计 | | 25 | 480 | 180 | 300 | 6 | 7 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 不分方向 | | | | | | | | | | | | | | |
| 数字媒体产业前沿 | The Frontier of The Digital Media Industry | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | |
| 人机交互技术补充: 数码语义 | Human-computer Interaction Technology Supplement: Digital Semantics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| 影视-1: 摄录技术 | Film-1: Videography Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| 游戏设 | Game Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|--------|--------------------------|--|----|------|-----|-----|---|---|----|----|---|----|---|---|
| | | 计基础: 三维设计 | Basics: 3D Design | | | | | | | | | | | | |
| | | 影视-2: 影像制作 | Film-2: Video Production Workflow | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 游戏引擎应用与开发 | Game Engine Application and Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 数据库原理与应用 | Database Principle and Application | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 网络产品运营与推广-2: 产品演示设计 | Network Product Operation and Promotion-2: Product Demonstration Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 互联网开发进阶-2: 移动端应用开发进阶 | Advanced Internet Development-2: Advanced Mobile Application Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 信息可视化技术 | Data Visualization | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 项目管理 | Project Management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | |
| | | 合计 | | 31 | 612 | 72 | 540 | 0 | 0 | 5 | 6 | 9 | 11 | 0 | 0 |
| | | 毕业论文/设计 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 |
| 辅修专业学位必修学分(学时)合计 | | | | 60 | 1172 | 252 | 920 | 6 | 7 | 11 | 12 | 9 | 11 | 0 | 4 |
| 辅修专业学位选修 | 现代设计史 | History of Modern Design | | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | |
| | 互动媒体制作 | Studio Workshop - | | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--|--|----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Processing | | | | | | | | | | | | |
| 游戏技术基础: 视听语言 | | Audiovisual language | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| 互联网应用开发-1: Web 开发基础 | | Internet Application Development-1: Design of Web Foundation | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | |
| 线性代数 | | Linear Algebra | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 游戏策划 | | Game Planing | 3 | 0 | 60 | 0 | | | 3 | | | | | |
| 互联网开发进阶-1: Web 开发进阶 | | Advanced Internet Development-1: Advanced Web Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| 概率论与数理统计 | | Probability Theory and Mathematical Statistics | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | |
| 音频处理技术 | | Studio Workshop – Voice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 游戏原型开发 | | Game Prototype Development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| 辅修专业学位选修学分 (学时) 合计 | | | 27 | 468 | 168 | 360 | 5 | 6 | 5 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 |

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、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展,具有良好人文素质、艺术修养和审美能力,掌握互联网产品开发、影视、游戏、动画的基本理论、知识和方法,具备创新思维和设计的能力,熟悉数字媒体产品的设计流程,能熟练运用主流设计工具与技术,从事影视、游戏、动画、互联网产品的策划、设计与制作的本科应用型人才,综合素质高、专业知识架构合理、具备互联网产品的整体策划、交互设计、视觉设计,动画创作、游戏策划、游戏场景与角色创作、游戏特效、影视拍摄、剪辑、特效合成等专业核心能力,能够完成较复杂的项目设计和实施;能够及时跟踪数字媒体领域设计和技术发展前沿,具有学习、创新、沟通、表达、合作的意识与能力。

(二) 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,具备较高的新闻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。

三、专业主干课程

故事创作、非线性编辑、导演基础、影视特效制作、三维动画基础、影视项目管理、数字调色、交互设计原理、数字游戏设计基础、虚拟现实应用设计、用户体验分析与交互设计、

数字色彩及原理、创业基础。

四、主修专业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 | | | 公共选修 | | | | 专业必修 | | | | 专业选修 | 成长必修 | 成长选修 | |
| | 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 | 成长必修课 | 成长选修课 |
| 150 | 12 | 4 | 18 | 11 | 2 | 0 | 13 | 25 | 25 | 3 | 2 | 4 | 31 | 2 | 4 |

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 13 学分；专业必修课 59 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 31 学分；成长教育 6 学分。（成长教育课其具体安排以学校发布的成长教育方案为准）。

（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。

五、课程计划进程表

请详见附表一。

六、辅修课程、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见附表二。

（一）辅修课程

辅修课程是指非本专业学生修满本专业辅修课程教学计划规定的 30 学分，其中必修课 30 学分，选修课 0 学分，可以取得数字媒体艺术专业《辅修证明书》。

数字媒体艺术专业辅修课程人才培养方案详见分表一。

（二）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二。

（三）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，可同时取得数字媒体艺术学士学位。

数字媒体艺术专业辅修专业学位人才培养方案详见分表三。

附表一

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 | 4 7 | 大学英语（一） | College English I | 3 | 54 | 54 | 0 | 3 | | | | | | | | | |
| | | 大学英语（二） | College English II | 4 | 72 | 72 | 0 | | 4 | | | | | | | | |
| | | 大学英语（三） | College English III | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | | | | |
| | | 大学英语（四） | College English IV | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | | | |
| | 大学体育 | 体育（一） | Physical Education(1) | 1 | 36 | 4 | 32 | 2 | | | | | | | | | |
| | | 体育（二） | Physical | 1 | 36 | 4 | 32 | | 2 | | | | | | | | |

| 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 | | | | |
| 思政必修 | | | Education(2) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 体育(三) | Physical Education(3) | 1 | 36 | 4 | 32 | | | 2 | | | | | | | | | |
| | | 体育(四) | Physical Education(4) | 1 | 36 | 4 | 32 | | | | 2 | | | | | | | | |
| | | 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 | 1 | 20 | 0 | 20 | | | | 1 | | | | | | | | |

| 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 | | | | | | |
| 通识必 修 | | (实践) | System of Socialism with Chinese Charac- teris- 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 | | 2 | 2 | | | | | | | | |
| | | 国家安全教育 | National Security Education | 1 | 18 | 18 | 0 | | 1 | | | | | | | | | | | | |
| | | 人文涵养 (选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | 4【修读要求： 学生在每个模 块下都修有1 学分，大一大 二修完4学 分】 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 全球史观 (选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 科学思维 (选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 跨界创新 (选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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 | | 1 | | | | | | | | | | | | |

| 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 | | | | | |
| | | |) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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 | 73 6 | 188 | 1 1 | 1 2 | 1 2 | 6 | 4 | 2 | 0 | 0 | | | | | |
| 公共 选修 | 美有限 定性选 修课 | 美有限定性选修课须修读不少于0学分 | | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| | 校级公 选课和 学术报 告型公 选课 | 公选课须修读不少于13学分 | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | | | | |
| 公共选修学分(学时)合计 | | | | 13 | 237 | 17 4 | 63 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | | | | |
| 专业 必修 | 专业核 心课 | 2 5 | 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 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 performanc e | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | |
| | | | 造型基础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | 2 | | | | | | | | | | | |

| 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 | | | | |
| | | 中外设计史 | A history of Chinese and foreign design | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | | | | | |
| | | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | | | |
| | | 非线性剪辑 | Nonlinear editing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | | | |
| 专业核心课学分（学时）合计 | | | | 25 | 484 | 144 | 340 | 10 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 专业方向课 | 25 | 方向一：影视制作 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 导演基础 | Directing Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | | | |
| | | 故事创作 | Story telling skill | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | | | |
| | | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 纪录片实务 | Documentary practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 视听语言 | Audio-visual language | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 影视项目管理 | Film and television project management | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 数字媒体产业前 | The | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | | | | |

| 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 | | | |
| | | 沿 | industry frontier of digital media | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 数字调色 | Digital color and principle | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 |
| 方向二：游戏动画 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 故事创作 | Story telling skill | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 2 | | | | | | | |
| | | 交互设计原理 | Principle s of interacti on design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 定格实验短片制作 | Stop motion experimen tal animation (short film) productio n | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | |
| | | 三维动画基础 | Fundament als of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | |
| | | 数字游戏设计基础 | Fundament als of digital game design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | |
| | | 虚拟现实应用设计 | Virtual reality applicati on design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | |
| | | 影视项目管理 | Film and televisio n project managemen | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | |

| 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 | | | | |
| | | | t | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 用户体验分析与交互设计 | User experience analysis and interaction design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | | | | |
| | | 数字色彩及原理 | Digital color and principle | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 | |
| 专业方向课学分(学时)合计 | | | | 25 | 496 | 36 | 460 | 0 | 0 | 5 | 6 | 6 | 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 | | | | 59 | 1160 | 180 | 980 | 10 | 9 | 11 | 6 | 6 | 7 | 3 | 7 | | | | |
| 专业选修 | 专业指选课 | 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 (Designated Electives) | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | | | | |

| 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 | | | | |
| | | |) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 专业指选课学分(学时) 合计 | | 4 | 72 | 60 | 12 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 专业任 选课 | 2 7 | 日本动漫史 | The history of Japanese Anime | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | 图形创意 | Graphic Creativity | 2 | 40 | 0 | 40 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | 影视艺术概论 | Introductio n to Visual Art | 2 | 36 | 36 | 0 | | 2 | | | | | | | | | | |
| | | 文化产业调研 | Cultural industry research | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | | | | |
| | | 摄影与摄像 | Photograph y and videograph y | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 原动画基础 | Original Animation Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 版式设计 | Layout design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 漫画制作技巧 | Comic Making Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 视觉心理学 | Visual psychology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | | | | | |
| | | 动作表演 | Action Performanc e | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 传播学概论 | Introductio n to Communic ation studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | | | |
| | | 数字衍生产品 | Digital derivatives products | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| 故事板设计 | Storyboard | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | | | |

| 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 | | | | |
| | | | design | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 艺术造型 | Artistic modeling | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 游戏策划 | Game planning | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 网络产品运营与推广 | Operation and promotion of network products | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | | | | | |
| | | 信息可视化 | Information visualization | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | 2 | | | | | | | | |
| | | 三维动画进阶 | Advanced 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | | 动画特效设计 | Animation visual effects design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 场景设计 | Scene design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 数字动画-材质制作 | Digital animation material production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 商业广告设计 | Commercial advertisement design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 骨骼动画 | Skeleton animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 人机交互界面设计 | Human-computer interaction interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | cis 设计 | Commonw | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |

| 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 | | | | |
| | | | ealth of Independent States design | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 海报设计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 纪录片实务 | Documentary practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 数字声音处理 | Digital sound processing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 数字合成 | Digital synthesis | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | | | | | |
| | | 字体设计 | Font design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 品牌开发与授权管理 | Brand development and authorization management | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | | | | | |
| | | 游戏设计概论 | Introduction to game design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 3dmax 动画基础 | 3D MAX animation Foundations | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 影视美术综合设计 | Comprehensive design of film and Television Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 3dmax 进阶 | 3D MAX advanced | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 媒介发展史 | History of media development | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | | | | |

| 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 | | | | | | |
| | | | advertising | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 视效预览 | Visual preview | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | | | |
| | | 跨媒体艺术欣赏 | Transmedia art appreciation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | | | | | | |
| | | 视觉人类学 | visual anthropology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | | | | | | |
| | | 实验动画制作 | Animated short film | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | | | |
| | | 职业生涯规划 | Career planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | 2 | | |
| | | 专业考察 | The specialized investigation practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | | 音频内容生产 | Audio content production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | | 灯光设计 | Lighting design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | | 建筑设计史 | History of architectural design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| | | 游戏道具设计 | Game scene and prop design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | | 电影史 | The history of film | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| 专业任选课学分（学时）合计 | | | | 15 7 | 308 4 | 50 4 | 258 0 | 4 | 4 | 1 4 | 2 1 | 4 0 | 5 7 | 1 9 | 0 | | | | | | |
| 专业选修学分（学时）合计 | | | | 16 1 | 315 6 | 56 4 | 259 2 | 4 | 6 | 1 4 | 2 3 | 4 0 | 5 7 | 1 9 | 0 | | | | | | |
| 成长 | 成长必修课 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 成长选修课 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 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 | | | |
| 必修 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 成长必修学分(学时)合计 | | | | 6 | | | | | | | | | | | | | | |

备注：1. 艺术类专业美育限定性选修课不做修读要求，可根据实际情况填或不填写。

2. 校级公选课（即通识选修课）。

附表二

辅修课程、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课程人才培养方案

| 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 | | | | |
| 辅修课程必修 | 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 | | | | | | | | | | | |
| | 设计表现 | Design performance | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | | | | | |
| | 造型基础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | | | | |
| | 合计 | | | 15 | 292 | 72 | 220 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 方向一：影视制作 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 导演基础 | Directing Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | |
| | | 纪录片实务 | Documentary practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | |
| | | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | |
| | 合计 | | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 方向二：游戏动画 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 影视特效制 | Film and television visual | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |

| 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 | | | | |
| | 作 | effects production | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 交互设计原理 | Principles of interaction design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 影视项目管理 | Film and television project management | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 9 | 0 | 0 | | | | |
| 辅修课程必修学分（学时）合计 | | | 30 | 592 | 72 | 520 | 0 | 0 | 0 | 8 | 6 | 6 | 0 | 0 | | | | |
| 辅修课程选修 | 版式设计 | Format design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 漫画制作技巧 | Comic Making Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 故事板设计 | Storyboard design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | | | |
| | 游戏策划 | Game planning | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 动画特效设计 | Animation visual effects design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | | | |
| | 场景设计 | Scene design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | | | | |
| | 数字动画-材质制作 | Digital animation material production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | |
| 辅修课程选修学分（学时）合计 | | | 21 | 420 | 0 | 420 | 0 | 0 | 0 | 11 | 15 | 24 | 6 | 0 | | | | |

说明：数字媒体艺术专业辅修课程最低学分要求为 30 学分，其中必修课（30）学分，选修课（0）学分。

分表二

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 | | | | | |
| 辅修专业必修课 | 核心课 | 艺术概论 | 2 | 36 | 3 | 6 | 0 | 2 | | | | | | | | | | | |
| | | 计算机辅助设计 | 3 | 60 | 0 | 60 | 3 | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------|--|----|-----|----|-----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 计 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | | | | | | | | |
| | 设计表现 | Design performance | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | | | | | | |
| | 造型基础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | | | | | |
| | 合计 | | 15 | 292 | 72 | 220 | 10 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| | 毕业论文/设计 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | | | | | 4 | |
| 方向课 | 方向一：影视制作 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 导演基础 | Directing Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | | |
| | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | | |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | 纪录片实务 | Documentary practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | | |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | 3 | |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 6 | 0 | 0 | |
| | 方向二：游戏动画 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | 交互设计原理 | Principles of interaction design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | 影视项目管理 | Film and television project management | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 9 | 0 | 0 | |

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---------------------------------------|---------------------------------|--------|---------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 辅修专业必修学分（学时）合计 | | | 3 4 | 67 2 | 7 2 | 60 0 | 1 0 | 5 0 | 0 0 | 0 6 | 9 0 | 0 4 |
| 辅修专业选修 | 摄影与摄像 | Photography and videography | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | |
| | 原动画基础 | Original Animation Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | |
| | 版式设计 | Format design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | 漫画制作技巧 | Comic Making Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | 故事板设计 | Storyboard design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 |
| | 游戏策划 | Game planning | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | |
| | 动画特效设计 | Animation visual effects design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | |
| | 场景设计 | Scene design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | |
| 数字动画-材质制作 | Digital animation material production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| 辅修专业选修学分（学时）合计 | | | 2 7 | 54 0 | 0 | 54 0 | 0 0 | 0 0 | 0 6 | 6 6 | 9 9 | 6 0 |

说明：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

分表三

数字媒体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 | 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 | | | | | | | | | | |
| | 设计表现 | Design performance | 3 | 60 | 0 | 60 | | 3 | | | | | | | | | |
| | 造型基础二 | Plastic Art Training 2 | 2 | 40 | 0 | 40 | | 2 | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------|--|----|-----|----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 合计 | 15 | 292 | 72 | 220 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 毕业论文/设计 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | | 4 |
| 方 向 课 | 方向一：影视制作 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 导演基础 | Directing Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 纪录片实务 | Documentary practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 6 | 0 | 0 |
| | 方向二：游戏动画 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 影视特效制作 | Film and television visual effects production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 交互设计原理 | Principles of interaction design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 影视项目管理 | Film and television project management | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 合计 | | 15 | 300 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 9 | 0 | 0 |
| 辅修专业学位必修学分（学时）合计 | | | 34 | 672 | 72 | 600 | 10 | 5 | 0 | 0 | 6 | 9 | 0 | 4 | |
| 辅修专业 学位选修 | 摄影与摄像 | Photography and videography | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 原动画基础 | Original Animation Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 版式设计 | Format design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 漫画制作技巧 | Comic Making Techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 故事板设计 | Storyboard design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| | 游戏策划 | Game planning | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| | 动画特效设计 | Animation visual effects design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 场景设计 | Scene design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| | 数字动画-材质制作 | Digital animation material production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 游戏策划（进阶） | Game planning (Advanced) | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 商业广告设计 | Commercial advertisement design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|--------|---|----|-----|---|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|
| | cis 设计 | Commonwealth of Independent States design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 辅修专业学位选修学分（学时）合计 | | | 36 | 720 | 0 | 720 | 0 | 0 | 0 | 6 | 18 | 0 | 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：**四年**

二、培养目标

数字媒体艺术是艺术设计与计算机多媒体技术相结合的新兴专业。本专业旨在培养数字媒体设计和计算机应用技术相结合、综合素质高、专业知识架构合理、具备实际的艺术造型设计能力、审美能力和一定的创新能力和复合型高级应用设计人才。本专业学生能够掌握数字技术在影视艺术领域和电脑动画领域中的基本知识和技能，并获得系统的数字艺术创作训练，能在数字影视艺术以、电脑动画及游戏领域中进行创作实践、科学研究等工作，具有团队协作精神、技术创新能力、市场开拓能力。

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，具备较高的新闻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

故事创作、非线性编辑、导演基础、影视特效制作、三维动画基础、影视项目管理、数字调色、交互设计原理、数字游戏设计基础、虚拟现实应用设计、用户体验分析与交互设计、数字色彩及原理、创业基础。

五、专业相关课程

三维动画进阶、摄影与摄像、原动画基础、视觉心理学、动画特效设计、场景设计、数字动画-材质制作、游戏策划、人机交互界面设计、游戏设计概论、影视美术综合设计、3dmax进阶、媒介发展史、游戏关卡设计、游戏界面设计、交互产品开发等。

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 | 专 业 核 心 课 | 专 业 方 向 课 | 劳 动 教 育 课 | 毕 业 论 文/ 设 计 | 专 业 选 修 课 | 成 长 必 修 课 |
| 80 | 3 | 11 | 30 | 5 | 4 | 25 | 2 |

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. 劳动教育课包括：专业实习和就业指导（理论+实践），具体可参考2021年本科专业人才培养方案。

（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3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2学分。

（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

请详见附表一。

八、专升本专业教育课程计划进程表

请详见附表二。

九、专升本成长教育课程计划进程表

请详见附表三。

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 | Situation and Policy | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | |
| | | “四史” 课程 | "Four History" Course | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| 公共教育合计 | | | | 3 | 54 | 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 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. 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 | 造型基础 | Creative sketch | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | | 故事创作 | Story telling skill | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | 2 | | | | |
| | | 设计思维与方 法 | Design Thinking and Methods | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | |
| | | 设计表现— (动态表现) | Design performance1 | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | | | |
| | | 设计表现— (数字作品) | Design performance2 | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | | |
| 专业核心课合计 | | | | 11 | 212 | 72 | 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 4 | 0 | 0 | 0 | |
| 专业 | | 影视特效制作 | Film and television | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |

| 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 | | | | |
| 方向课 | | visual effects production | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 交互设计原理 | Principles of interaction design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 音效设计 | sound design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 动画游戏特效设计 | Special effects design of animation games | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 定格实验短片制作 | Stop motion experimental animation (short film) production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 游戏界面设计 | Game interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 三维动画基础 | Fundamentals of 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 虚拟现实应用设计 | Virtual reality application design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | | | | |
| | 数字色彩及原理 | Digital color and principle | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | 3 | | |
| 游戏动画综合实训 | Comprehensive training of game animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | | | 3 | | |
| 专业方向课合计 | | | 30 | 600 | 0 | 600 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 2 | 12 | 6 | 0 | | | | |
| 劳动教育课 | 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 | | | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | | | | 4 | |
| 专业必修合计 | | | 50 | 992 | 72 | 920 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 9 | 18 | 6 | 7 | | | | |

| 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 | | |
| 专业选修 | 三维动画进阶 | Advanced 3D animation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 摄影与摄像 | Photography and videography | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 原动画基础 | Original Animation Basics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 版式设计 | Layout design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 艺术概论 | An introduction to the art | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | |
| | 视觉心理学 | Visual psychology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | |
| | 动画特效设计 | Animation visual effects design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 场景设计 | Scene design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 数字动画-材质制作 | Digital animation material production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 游戏策划 | Game planning | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 商业广告设计 | Commercial advertisement design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 人机交互界面设计 | Human-computer interaction interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 游戏设计概论 | Introduction to game design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | |
| | 影视美术综合设计 | Comprehensive design of film and Television Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | |
| | 3dmax 进阶 | 3D MAX advanced | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | |
| | 媒介发展史 | History of media development | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | | |

| 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 | |
| | 视觉概念设计 | Visual concept design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 游戏关卡设计 | Game episode design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 交互产品开发 | Interactive product development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 版权法 | Copyright law | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | |
| | 特效模拟 | Visual effects simulation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 游戏设计综合实训 | Comprehensive training of game design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 游戏引擎 | Game engine | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 社交网络基础 | Fundamentals of social networking | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | |
| | 交互装置设计 | Design of interactive device | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 影视广告案例分析 | Case studies of film and television advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 视效预览 | Visual preview | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 视觉人类学 | visual anthropology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | | |
| | 电影史 | The history of film | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | |
| | 实验动画制作 | Animated short film | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 职业生涯规划 | Career planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 | |
| | 专业考察 | The specialized investigation practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 音频内容生产 | Audio content production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 灯光设计 | Lighting design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 游戏道具设计 | Game scene and prop design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |

| 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 |
| 专业选修合计 | | | 97 | 1908 | 288 | 1620 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 4 | 44 | 19 | 0 |
| 专业教育合计 | | | 147 | 2900 | 360 | 2540 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 3 | 62 | 25 | 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）。

表三

专升本成长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 | | | | |
| 成长必修 | 成长必修课 | 创业基础（实践） | Foundation of Entrepreneurship (Theory) | 2 | 48 | 0 | 48 | | | | | | | 2 | | | | |
| 成长教育合计 | | | | 2 | 48 | 0 | 48 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

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、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

本专业立足于在数字时代背景下服务粤港澳大湾区文化创意产业发展,满足多元化时代要求,培养具有国际视野的艺术设计理论基础与研究方法,掌握传统媒介与新兴媒介跨界发展特征,同时具备设计研究与管理能力,创新与实践能力,能够从事设计管理、新媒介整合、广告项目设计、传媒出版、产品项目开发与策划、编辑及美育教育等工作,适应我国社会主义现代化建设需要的高层次、应用型艺术设计专门人才,以及适应国家社会经济文化发展多种需要的复合型应用人才。

(二) 培养规格

1. 知识要求

本专业旨在培养艺术设计学理论指导下的跨学科、跨专业的涵盖多种设计门类的复合型人才。课程主要涉及设计思维与方法基本原理、设计审美与文化产品创作、跨媒介设计技术与工程、设计管理与营销产业知识、创新创业技能五大模块,具体培养要求如下:

(1) 设计思维与方法基本原理模块: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、网络文案与创意写作等课程。

(2) 设计审美与文化产品创作模块:以文化创意产品设计中的审美文化为研究对象,掌握相关理论知识,具备设计生产实践能力。包括文创产品模型制作、装饰与图案艺术、数字商业插画研究、包装艺术、字体艺术、审美与人等课程。

(3) 跨媒介设计技术与工程模块: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) 设计管理与营销产业知识模块: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。包括艺术策展、文化产业调研、设计传播与营销、设计知识产权、广告制片管理、产品项目策划、文化品牌营销、品牌数字整合营销等课程

(5) 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) 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) 具有对平面、空间、颜色、材料工艺等的综合运用能力。

三、专业主干课程

艺术概论、计算机辅助设计、设计思维与方法、造型基础一、设计心理学、设计表现、造型基础二、中外设计史、装饰与图案艺术、计算机辅助设计 II

四、主修专业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 | | | 公共选修 | | | 专业必修 | | | | 专业选修 | 成长必修 | 成长选修 | | |
| | 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 | 成长必修课 | 成长选修课 |
| 150 | 12 | 4 | 18 | 11 | 2 | 0 | 13 | 25 | 25 | 3 | 2 | 4 | 31 | 2 | 4 |

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 13 学分；专业必修课 59 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 31 学分；成长教育 6 学分。（成长教育课其具体安排以学校发布的成长教育方案为准）。

（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绩点达到 2.0 及以上者，可授予艺术学学士学位。

五、课程计划进程表

请详见附表一。

六、辅修课程、辅修专业、辅修专业学位课程计划进程表

请详见附表二。

（一）辅修课程

辅修课程是指非本专业学生修满本专业辅修课程教学计划规定的 30 学分，其中核心课为 5 分，方向课 25 学分，可以取得艺术设计学专业《辅修证明书》。

艺术设计学专业辅修课程人才培养方案详见附表一。

（二）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，其中核心课为 5 分，方向课 25 学分，毕业设计 4 学分，专业选修 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附表二。

（三）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 5 分，方向课 25 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。

艺术设计学专业辅修专业学位人才培养方案详见附表三。

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 | 4 | 72 | 72 | 0 | | 4 | | | | | | | | | |
| | | 大学英语 (三) | College English III | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | | | | | |
| | | 大学英语 (四) | College English IV | 2 | 36 | 36 | 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 | 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 | Basic Principles of Marxism | | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------|--------------------------|---|---|----|----|----|------------------------------------|---|---|--|---|---|--|--|--|--|
| | | 本原理 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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 | | | | | | | |
| | | 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 | | 2 | 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) | | 1 | 18 | 18 | 0 | 4【修读要求: 学生在每个模块下都修有1学分, 大一大二修完4学分】 | | | | | | | | | |
| | | 全球史观(选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 科学思维(选修一门) | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 跨界创新 | | 1 | 18 | 18 | 0 | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|----------------|-------------------|---|-----------------------------|-----|-----|-----|----|----|----|---|---|---|---|---|--|--|--|--|
| | | (选修一门) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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(Practice) | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | | | |
| | 劳动教育 | 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 | 11 | 12 | 12 | 6 | 4 | 2 | 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不少于0学分 | | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | |
| | 校级公选课和学术报告型公选课 | 公选课须修读不少于13学分 | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | | | | |
| 公共选修学分(学时)合计 | | | | 13 | 237 | 174 | 63 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | | | | |
| 专业必修 | 专业核心课 | 25 | 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 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 计算机辅助设计II | Computer Aided Design II | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 专业核心课学分(学时)合计 | | 25 | 484 | 144 | 340 | 10 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 方向: | | | | | | | | | | | | | |
| | | 商业广告摄影 | Commercial advertising photography | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | |
| | | 网络文案与创意写作 | Network secretary and creative writing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | |
| | | 书籍编排 | Book arrangement | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | 专业方向课 | 品牌形象 | Brand Identity | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 25 | 非线性编辑 | Nonlinear editing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | H5互动技术与应用 | H5 Interactive Technology and Applications | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 数字广告创意表达 | Creative expression of digital advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|----|--------------------|--|-----------------------------|------|-----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 界面原型与技术表达 | Interface prototype and technical expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | | 影视广告制作 | Film and television advertising production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 专业方向课学分（学时）合计 | | | | | 25 | 496 | 36 | 460 | 0 | 0 | 2 | 5 | 9 | 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 | | | | | 59 | 1160 | 180 | 980 | 10 | 9 | 8 | 5 | 9 | 8 | 3 | 7 |
| 专业选修 | 专业指选课 | 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 (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 |
| | 专业任选课 | 27 | | 商业广告后期 | Late commercial advertising | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | |
| | 图形创意 | | Graphic creativity | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|------------------|--|---|----|----|----|--|--|---|--|---|--|--|
| | | 广告制 片管理 | Advertising production management | 3 | 54 | 54 | 0 | | | 3 | | | | |
| | | 平面广 告设计 | Advertising design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 设计传 播与营 销 | Design communication and marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 传播学 | Communication Studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 文化产 业调研 | Cultural industry research | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | |
| | | 信息可 视化设 计 | Information visualization design | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | |
| | | UI界面 设计研 究 | Research on user interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 字体艺 术 | Font Art | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | |
| | | 非遗创 新设计 | Intangible cultural heritage innovative design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 设计材 料与印 刷 | Design materials and printing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 绘本设 计 | Illustration design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | |
| | | 文化品 牌营销 | Cultural brand marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 审美与 人 | Aesthetics and Human | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | |
| | | 动效设 计 | Motion design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | |
| | | 数字商 业插画 研究 | Research on digital commercial | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-------------------------|--|---|----|----|----|--|--|--|--|---|---|---|
| | | | illustration | | | | | | | | | | | |
| | | 纪录片 实务 | Documentary Practice | 3 | 54 | 54 | 0 | | | | | 3 | | |
| | | 消费行 为研究 | Research on consumer behavior | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | |
| | | 产品项 目策划 | Product project planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | |
| | | 海报设 计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | |
| | | 艺术策 展 | art curatorship | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | |
| | | 包装艺 术 | Packaging art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 三维视 觉设计 | Three- dimensional visual design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 影视特 效 | Film and television special effects | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 艺术考 古与文 化遗产 研究 | Art archaeology and cultural heritage research | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | |
| | | 新媒体 综合实 训 | New media comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 产品设 计 | product design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 壁画创 作 | Mural creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 跨媒体 与影像 | Cross media and video | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | |
| | | 品牌数 字整合 | Brand digital integrated | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------|---|----------|---|----|------|-----|------|---|---|----|----|----|----|----|---|---|
| | | | 营销 | marketing | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 跨平台综合实训 | The comprehensive training of cross-platform | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| | | | 视觉传达综合实训 | Art design innovation and entrepreneurship training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| | | | 导向系统设计 | Guidance system design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| | | | 艺术欣赏 | Art appreciation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | 2 |
| 专业任选课学分(学时)合计 | | | | | 86 | 1732 | 432 | 1300 | 0 | 0 | 16 | 17 | 17 | 23 | 13 | 0 | |
| 专业选修学分(学时)合计 | | | | | 90 | 1804 | 492 | 1312 | 0 | 2 | 16 | 19 | 17 | 23 | 13 | 0 | |
| 成长必修课 | 成长必修课 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 成长选修课 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 成长必修学分(学时)合计 | | | | | 6 | | | | | | | | | | | | |

备注：1. 艺术类专业美育限定性选修课不做修读要求，可根据实际情况填或不填写。

2. 校级公选课（即通识选修课）。

表二

辅修课程、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课程人才培养方案

| 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 | | | |
| 辅核 | 计算机 | Computer | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|-------------|---------------|--|----|-----|----|-----|---|---|----|---|---|---|---|---|
| 修 课 程 必 修 | 心 课 | 辅助设计二 | Aided Design II | | | | | | | | | | | | |
| | | 设计调研 | Design Research | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 合计 | | 5 | 100 | 0 | 100 | | | 5 | | | | | |
| | 方 向 课 | 方向一: | | | | | | | | | | | | | |
| | | 字体艺术 | Font Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 装饰与图案艺术 | Decoration and pattern art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 交互设计方法 | Interaction design method | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | | 信息可视化设计 | Information visualization design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 品牌形象 | Brand Identity | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | | 文创产品设计 | Cultural and creative product design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | | 动效技术 | Motion Design Technology | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 数字广告创意表达 | Creative expression of digital advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 品牌营销与管理 | Brand marketing and management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | |
| 合计 | | 25 | 492 | 72 | 420 | 0 | 0 | 6 | 5 | 6 | 6 | 2 | 0 | | |
| 辅修课程必修学分(学时)合计 | | | | 30 | 592 | 72 | 520 | 0 | 0 | 11 | 5 | 6 | 6 | 2 | 0 |
| 辅 修 课 程 选 修 | 海报设计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 编排与 | Layout and | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---------------------|--|---|-----|---|-----|--|--|---|--|---|--|--|--|
| | 版式 | Format | | | | | | | | | | | | |
| | HTML5 应用开 发基础 | Foundation of HTML5 application development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| 辅修课程选修学分(学时)合计 | | | 9 | 180 | 0 | 180 | | | 3 | | | | | |

分表二

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 | 计算机 辅助设 计二 | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | |
| | | 设计调 研 | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | |
| | | 合计 | 5 | 100 | 0 | 100 | | | 5 | | | | | | | |
| | 毕业论 文/设 计 | 毕业论 文/设 计 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | 4 | |
| | 方向课 | 方向一: | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 字体艺 术 | Font Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | | 装饰与 图案艺 术 | Decoration and pattern art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | | 交互设 计方法 | Interaction design method | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | | |
| | | 信息可 视化设 计 | Information visualization design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | | |
| | | 品牌形 象 | Brand Identity | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| | 文创产 | Cultural and | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|----------|---|----|-----|----|-----|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | 品设计 | creative product design | | | | | | | | | | | | |
| | 动效技术 | Motion Design Technology | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 数字广告创意表达 | Creative expression of digital advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 品牌营销与管理 | Brand marketing and management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | |
| | 合计 | | 25 | 492 | 72 | 420 | 0 | 0 | 6 | 5 | 6 | 6 | 2 | 0 |
| 辅修专业必修学分(学时) 合计 | | | 30 | 672 | 72 | 600 | 0 | 0 | 11 | 5 | 6 | 6 | 2 | 0 |
| 辅修专业选修 | 图形创意 | Graphic Creativity | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | |
| | 广告学概论 | Introduction Advertising | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 世界摄影史 | A World History of Photography | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 动画创作技法 | Animation creation techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 中国工艺设计史 | History of Chinese art and craft design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 设计美学 | Aesthetics in Design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 设计创新思维方法 | Design Thinking and creativity for innovation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 中国家具发展历程 | The development of Chinese furniture | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| | 海报设计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | 设计心理 | Psychology of | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|---|---|----|----|----|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| 理学 | Design | | | | | | | | | | | | | |
| 编排与版式 | Layout and Format | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 界面产品设计表现 | User Interface Design Product Display | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 审美与人 | Aesthetics and Human | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 消费行为研究 | Research on consumer behavior | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 动漫衍生产品 | Animation derivatives product | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 交互技术与程序语言 | Interactive technology and programming language | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 设计知识产权 | Design intellectual property | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 艺术欣赏 | Art appreciation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 中国传统文化 | Chinese traditional culture | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 艺术考古与文化遗产研究 | Art archaeology and cultural heritage research | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 图形与影像 | Graphics and images | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | | |
| 界面原型与技术开发 | Interface prototype and technology development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| HTML5应用开 | Foundation of HTML5 | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|---|----|----|----|--|--|--|--|---|---|--|--|--|
| 发基础 | application development | | | | | | | | | | | | | |
| 产品项目策划 | Product project planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 展示设计 | Exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 广告制片管理 | Advertising production management | 3 | 54 | 54 | 0 | | | | | 3 | | | | |
| 影视制作基础 | Fundamentals of film and television production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 城市品牌项目策划 | City brand project planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 设计传播与营销 | Design communication and marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 传播学 | Communication Studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 平面广告设计 | Advertising design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 商业插画与审美 | Commercial illustration and aesthetics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 包装艺术 | Packaging art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 绘本设计 | Illustration design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 产品设计 | product design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 壁画创作 | Mural Painting Creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 纪录片实务 | Documentary Practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 设计材料与印刷 | Design materials and printing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|----------|---|-----|------|-----|-----|---|---|----|----|----|----|---|---|--|
| | 装置艺术 | Installation art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 珠宝工艺设计 | Jewelry process design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 影视广告综合设计 | Comprehensive design of film and television advertisement | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 文化品牌营销 | Cultural brand marketing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| | 专业考察 | Professional investigation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 新媒体综合实训 | New media comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| | 导向系统设计 | Guidance system design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| 辅修专业选修学分(学时)合计 | | | 116 | 2246 | 666 | 420 | 0 | 0 | 20 | 26 | 28 | 33 | 9 | 0 | |

分表三

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 | 核心课 | 计算机辅助设计二 | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | | |
| | | 设计调研 | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | |
| | 合计 | | 5 | 100 | 0 | 100 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 辅修专业学位必修 | 毕业论文/设计 | Graduation Thesis | 4 | 80 | 0 | 80 | | | | | | | | | 4 | |
| | 方向课 | 方向一: | | | | | | | | | | | | | | |
| | 字体艺术 | Font Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|---------|---|--|----|-----|----|-----|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | | 装饰与图案艺术 | Decoration and pattern art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| | | 交互设计方法 | Interaction design method | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | 2 | | | | |
| | | 信息可视化设计 | Information visualization design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | 3 | | | | |
| | | 品牌形象 | Brand Identity | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 文创产品设计 | Cultural and creative product design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | | 动效技术 | Motion Design Technology | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | | 数字广告创意表达 | Creative expression of digital advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | | 品牌营销与管理 | Brand marketing and management | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | 2 |
| | | 合计 | | 25 | 432 | 72 | 360 | 0 | 0 | 6 | 5 | 6 | 6 | 2 | 0 |
| 辅修专业学位必修学分(学时)合计 | | | | 34 | 612 | 72 | 540 | 0 | 0 | 11 | 5 | 6 | 6 | 2 | 4 |
| 辅修专业学位选修 | 图形创意 | Graphic Creativity | 2 | 40 | 0 | 40 | | | 2 | | | | | | |
| | 广告学概论 | Introduction Advertising | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | |
| | 世界摄影史 | A World History of Photography | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | |
| | 动画创作技法 | Animation creation techniques | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | | |
| | 中国工艺设计史 | History of Chinese art and craft design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | |
| | 设计美学 | Aesthetics in Design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--|---|----|----|----|--|--|---|--|--|--|--|--|
| 设计创 新思维 方法 | Design Thinking and creativity for innovation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 中国家 具发展 历程 | The development of Chinese furniture | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 海报设 计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 设计心 理学 | Psychology of Design | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 编排与 版式 | Layout and Format | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 界面产 品设计 表现 | User Interface Design Product Display | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 审美与 人 | Aesthetics and Human | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 消费行 为研究 | Research on consumer behavior | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 动漫衍 生产品 | Animation derivatives product | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 交互技 术与程 序语言 | Interactive technology and programming language | 3 | 60 | 0 | 60 | | | 3 | | | | | |
| 设计知 识产权 | Design intellectual property | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 艺术欣 赏 | Art appreciation | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 中国传 统文化 | Chinese traditional culture | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |
| 艺术考 古与文 | Art archaeology | 2 | 36 | 36 | 0 | | | 2 | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|--|---|----|----|----|--|--|--|--|---|---|--|--|--|
| 文化遗产研究 | and cultural heritage research | | | | | | | | | | | | | |
| 图形与影像 | Graphics and images | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | | |
| 界面原型与技术开发 | Interface prototype and technology development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| HTML5应用开发基础 | Foundation of HTML5 application development | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 产品项目策划 | Product project planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 展示设计 | Exhibition design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 广告制片管理 | Advertising production management | 3 | 54 | 54 | 0 | | | | | 3 | | | | |
| 影视制作基础 | Fundamentals of film and television production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 城市品牌项目策划 | City brand project planning | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 设计传播与营销 | Design communication and marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 传播学 | Communication Studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 平面广告设计 | Advertising design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 商业插画与审美 | Commercial illustration and aesthetics | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 包装艺术 | Packaging art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|---|-----|------|-----|------|---|---|----|----|----|----|---|---|--|
| 绘本设计 | Illustration design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 产品设计 | product design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 壁画创作 | Mural Painting Creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 纪录片实务 | Documentary Practice | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 设计材料与印刷 | Design materials and printing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 装置艺术 | Installation art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 珠宝工艺设计 | Jewelry process design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 影视广告综合设计 | Comprehensive design of film and television advertisement | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 文化品牌营销 | Cultural brand marketing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | |
| 专业考察 | Professional investigation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| 新媒体综合实训 | New media comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| 导向系统设计 | Guidance system design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | 3 | |
| 辅修专业学位选修学分（学时）合计 | | 116 | 2246 | 666 | 1580 | 0 | 0 | 20 | 26 | 28 | 33 | 9 | 0 | |

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

本专业立足于在数字时代背景下服务粤港澳大湾区文化创意产业发展，满足多元化时代要求，培养具有国际视野的艺术设计理论基础与研究方法，掌握传统媒介与新兴媒介跨界发展特征，同时具备设计研究与管理能力，创新与实践能力，能够从事设计管理、新媒介整合、广告项目设计、传媒出版、产品项目开发与策划、编辑及美育教育等工作，适应我国社会主义现代化建设需要的高层次、应用型艺术设计专门人才，以及适应国家社会经济文化发展多种需要的复合型应用人才。

三、培养规格

（一）专业素养

学生应具有良好的道德品质和正确的世界观、人生观和价值观；具有社会责任感、中国情怀和国际视野；具有艺术与科学素养、创新精神和合作精神。

（二）知识要求

本专业旨在培养艺术设计学理论指导下的跨学科、跨专业的涵盖多种设计门类的复合型人才。课程主要涉及设计思维与方法基本原理、设计审美与文化产品创作、跨媒介设计技术与工程、设计管理与营销产业知识、创新创业技能五大模块，具体培养要求如下：

1. 设计思维与方法基本原理模块：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、网络文案与创意写作等课程。

2. 设计审美与文化产品创作模块：以文化创意产品设计中的审美文化为研究对象，掌握相关理论知识，具备设计生产实践能力。包括文创产品模型制作、装饰与图案艺术、数字商业插画研究、包装艺术、字体艺术、审美与人等课程。

3. 跨媒介设计技术与工程模块：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. 设计管理与营销产业知识模块：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。包括艺术策展、文化产业调研、设计传播与营销、设计知识产权、广告制片管理、产品项目策划、文化品牌营销、品牌数字整合营销等课程

5. 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。

（三）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.具有对平面、空间、颜色、材料工艺等的综合运用能力。

四、专业主干课程

计算机辅助设计 II、网络文案与创意写作、H5 互动技术与应用、界面原型与技术表达

五、专业相关课程

字体艺术、UI 界面设计研究、书籍编排、数字商业插画研究、信息可视化设计、品牌形象、动效设计、数字广告创意表达、三维视觉设计、影视特效

六、毕业条件和授予学位

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 | 专业核心课 | 专业方向课 | 专业实习 | 毕业论文/设计 | 专业选修课 | 成长必修课 |
| 80 | 3 | 11 | 30 | 5 | 4 | 25 | 2 |

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，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。3. 劳动教育课包括：专业实习和就业指导（理论+实践），具体可参考 2021

年本科专业人才培养方案。

(一) 毕业学分

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 3 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 2 学分。

(二) 学位授予

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。

九、专升本成长教育课程计划进程表

请详见表三。

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 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 | | | | | | | | | | |
| 公共教育合计 | | | 3 | 54 | 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 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. 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 | 计算机辅助设计二 | Computer Aided Design II | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |
| | 网络文案与创意写作 | Network secretary and creative writing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | | |
| | H5 互动技术与应用 | H5 Interactive Technology and Applications | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | | | |
| | 界面原型与技术表达 | Interface prototype and technical expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 | |
| | 专业核心课合计 | | | 11 | 216 | 36 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 3 | 3 | 0 | |
| 专业方 | 字体艺术 | Font Art | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----------|---|---|----|---|----|--|--|--|--|--|---|---|--|
| 向课 | UI界面设计研究 | Research on user interface design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 书籍编排 | Book arrangement | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 数字商业插画研究 | Research on digital commercial illustration | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | |
| | 信息可视化设计 | Information visualization design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 品牌形象 | Brand Identity | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 动效设计 | Motion design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 数字广告创意表达 | Creative expression of digital advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 三维视觉设计 | Three-dimensional visual design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-----------------|--|-------------------------------------|----|-----|----|-----|---|---|---|---|----|----|---|---|
| | | 影视特效 | Film and television special effects | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| | 专业方向课合计 | | | 30 | 600 | 0 | 600 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 18 | 6 | 0 |
| 劳动教育课 | 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 | 996 | 36 | 960 | 0 | 0 | 0 | 0 | 17 | 20 | 8 | 7 |
| 专业选修 | 图形创意 | Graphic creativity | | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | 2 | | | |
| | 包装艺术 | Packaging art | | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 文创产品设计 | Cultural and creative product design | | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | |
| | 广告制片管理 | Advertising production management | | 3 | 54 | 54 | 0 | | | | | 3 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|---|----|----|----|--|--|--|--|---|---|--|--|--|
| 设计 知识 产权 | Design intellectual property | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | |
| 设计 传播 与营 销 | Design communication and marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 传播 学 | Communication Studies | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | 2 | | | | |
| 非遗 创新 设计 | Intangible cultural heritage innovative design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | 3 | | | | |
| 商业 广告 摄影 | Commercial advertising photography | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | 2 | | | |
| 商业 广告 后期 | Late commercial advertising | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 非线性 编 辑 | Nonlinear editing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | 3 | | | |
| 纪录 片实 务 | Documentary Practice | 3 | 54 | 54 | 0 | | | | | | 3 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|---|----|----|----|--|--|--|--|--|--|---|--|
| 文化 产业 调研 | Cultural industry research | 2 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | 2 | |
| 消费 行为 研究 | Research on consumer behavior | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | 2 | |
| 设计 材料 与印 刷 | Design materials and printing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 海报 设计 | Poster Design | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 艺术 策展 | art curatorship | 2 | 40 | 40 | 0 | | | | | | | 2 | |
| 界面 原型 与技 术表 达 | Interface prototype and technical expression | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |
| 影视 广告 制作 | Film and television advertising production | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | 3 | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|---|---|----|----|----|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| 品牌 数字 整合 营销 | Brand digital integrated marketing | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| 文化 品牌 营销 | Cultural brand marketing | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | 2 |
| 艺术 考古 与文 化遗 产研 究 | Art archaeology and cultural heritage research | 2 | 36 | 36 | 0 | | | | | | | | | 2 |
| 新媒 体综 合实 训 | New media comprehensive training | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| 壁画 创作 | Mural creation | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |
| 跨媒 体与 影像 | Cross media and video | 3 | 60 | 0 | 60 | | | | | | | | | 3 |

第三章 课程简介

一、公共类课程简介

★公共必修课程简介

（一）公共英语课

➤ 修读说明

1. 学分分布

大学英语课程4个学期学分分布分别为3、4、3、2分，学生必须获得规定的12个大学英语学分方可毕业。

2. 课程特色

我校大学英语教学采用小班授课制，具有“双阶段、多层次、立体化、个性化、应用型”的特点。

（1）“双阶段”：基础能力培养和应用能力培养两个阶段。

基础能力培养阶段：即第1-3学期大学英语（一）、（二）、（三）阶段。目标是帮助学生掌握比较扎实的英语知识和技能，为应用能力培养阶段以及专业英语课程的学习或专业课双语教学打下良好的语言基础。该阶段的学习内容以大学英语1-4册相应的系列教材为主。基础能力培养阶段的教学目标之一为通过全国大学英语四级（B1班和B2班）及六级（A班）考试。

应用能力培养阶段：即第4学期大学英语（后续拓展课）阶段。为完成基础能力培养阶段学习的学生开设后续拓展课程，具体包括**提高类**（如：大学英语（四）B2班、大学英语（四）C班）、**专业英语类**（如：综合英语（四级）、高级综合英语（六级）、商务英语、管理学英语、金融英语、药学英语、医学英语、西方文学经典导读、新闻英语、财会英语、艺术设计英语、计算机科学与技术英语）及**文化素质类**（如：跨文化沟通与交流、政商沟通英语）等各种类型的课程。学生根据选课要求、自己的兴趣以及专业性等自主选修有关课程，并取得相应学分。

（2）“多层次”：入学时按照高考英语成绩将新生分为C班“基础起点班”、B2班“基础班”、B1班“一般要求班”和A班“较高要求班”四个教学层次。各教学层次制定独立的教学大纲、课程设置和考核评估标准。

C班学生四个学期完成相应课程。

B2班学生四个学期完成相应课程，第四学期末参加四级考试。

B1班学生前三个学期完成大学英语一、二、三册系列教材的学习，第三学期末参加四级考试；未能通过四级考试的学生，第四学期继续《综合英语（四级）》课程的学习；通过四级考试的学生第四学期学习选修其他后续拓展课程。

A班学生前两个学期完成大学英语一、二、三册系列教材的学习，第二学期末参加四级考试；第四学期选修其他后续拓展课程。

英才班学生前两个学期为基础阶段，完成中级英语听说、中级英语阅读、中级英语写作（公共选修性质）、高级英语听说、高级英语阅读（公共选修性质）、高级英语写作 6 门课程的学习，后两学期为提高阶段，完成英语思辨性阅读、学术英语写作（公共选修性质）、学术交流英语--听说、实用英汉口译（公共选修性质）、实用英汉笔译 5 门课程的学习。

日语班学生四个学期完成相应课程。

➤ 课程简介

1. 《大学英语（一）A班》

学分：3 学时：54 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程锁定南方学院“复合型、应用型高级人才”的培养目标，结合A班学生具备良好基础的特点，通过传统课堂、虚拟课堂和隐形课堂相结合的“三维一体”的教学模式，全面训练学生的听、说、读、写、译等基本技能，引导学生在以下三个层面实现突破：英语学习策略的建立，自主学习能力的形成，跨文化交际能力的初步养成。

2. 《大学英语（一）B1班》

学分：3 学时：54 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程以南方学院“复合型、应用型高级人才”的培养目标作为指导，结合B1班学生的学习需求和实际情况，采用具有针对性的教学计划和教学材料，因材施教，着力塑造学生良好的英语学习习惯，全面巩固语言基础，在提高英语应用能力的同时，有效提升跨文化沟通和交际能力。

3. 《大学英语（一）B2班》

学分：3 学时：54 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程以外语基础教学理论为指导，遵循“循序渐进，逐步提升”的英语教学原则，结合B2班学生的实际情况，采用国内核心英语基础教材，着力夯实学生的英语基础，挖掘学生的英语学习潜力，树立起强烈的英语学习信心，为下一阶段的英语学习打下扎实的基础。

4. 《大学英语（一）C班》

学分：3 学时：54 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课，以满足基础起点学生英语学习的实际需求作为出发点，选取符合该层次学生英语学习特点的核心基础教材，在培养学生英语学习兴趣的同时，夯实英语基础，树立起英语学习的自信心，为下一阶段的英语学习奠定基础。

5. 《大学英语（二）A班》

学分：4 学时：72 开课学期：2
先修课程：大学英语（一） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程以南方学院培养新时代应用复合型高级人才的培养目标作为出发点，结合A班学生具备良好基础的特点，通过传统课堂、虚拟课堂和隐形课堂相结合的教学模式，在《大学英语（一）》的基础上，学生在完成本课程的学习后，英语能力应能达到《大学英语课程教学要求》的“一般要求”。

6.《大学英语（二）B1班》

学分：4 学时：72 开课学期：2

先修课程：大学英语（一） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程在《大学英语（一）》的基础上，进一步全面强化学生的听、说、读、写、译等基本技能，引导学生在完成课堂学习任务的同时，在以下三个层面实现突破：英语学习策略的建立，自主学习能力的形成，跨文化交际能力的初步养成，并为下一阶段即将来临的全国四级统考打下坚实的基础。

7.《大学英语（二）B2班》

学分：4 学时：72 开课学期：2

先修课程：大学英语（一） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程在此阶段以南方学院“复合型、应用型高级人才”的培养目标作为指导，结合B2班学生的英语实际基础，通过采用具有针对性的教学计划和教学材料，因材施教，着力塑造学生良好的英语学习习惯，全面巩固语言基础，在提高英语的语言应用能力的同时，提升跨文化沟通交际能力。

8.《大学英语（二）C班》

学分：4 学时：72 开课学期：2

先修课程：大学英语（一） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课，以基础起点学生的实际情况作为出发点，选取符合该层次学生英语学习需求的教材，在《大学英语（一）》的基础上，进一步夯实学生的英语基础，提升学生英语学习的兴趣，强化学生的英语综合应用能力。

9.《大学英语（三）A班》

学分：3 学时：54 开课学期：3

先修课程：大学英语（二） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程锁定南方学院“复合型、应用型高级人才”的培养目标，在《大学英语（二）》的基础上，进一步提升学生的英语应用和跨文化交际能力，通过本课程的学习，学生的英语能力在本学期末应能达到《大学英语课程教学要求》的“较高要求”，并为下一阶段的ESP课程学习打下坚实的基础。

10.《大学英语（三）B1班》

学分：3 学时：54 开课学期：3

先修课程：大学英语（二） 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课。本课程锁定南方学院“复合型、应用型高级人才”的培养目标，结合B1班学生通过两个学期的学习已具备较好基础的特点，通过传统课堂、虚拟课堂

的语言应用能力，为本学期参加六级考试的学生，进行针对性六级强化训练，为学生在全国大学英语六级统考中取得较好成绩打下基础。

15. 《跨文化沟通与交流》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与信息技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到425分及以上的各专业学生，且对培养沟通意识、提高跨文化沟通能力方面的知识感兴趣的学生。（大学英语四级考试未达到425分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程旨在提高学生在从事涉外业务所需要的英语交际能力。通过对英语国家的较典型文化现象进行描述、阐释和讨论，培养学生对英语文化的兴趣和理解力，从而使学生能够有意识地主动观察、分析、对比文化现象，并能学会较为客观、系统、全面地认识英语国家的文化，以进一步拓宽学生的国际视野，提高学生的跨文化沟通意识，培养学生的跨文化沟通能力。

16. 《商务英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与信息技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到425分及以上的商学院学生。（大学英语四级考试未达到425分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程将英语融入真实商务情景中，旨在培养学生的英语应用能力，使其在未来职场中脱颖而出。该课程包括口语、听力、阅读、写作四个方面，注重训练听力和口语，突出日常生活和商务工作的实用性，课程内容包括求职、面试、营销、金融、管理和财务基础、企业文化等话题。作为一门大学英语的后续课程，该课程在讲授过程中也会穿插介绍剑桥综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语BEC考试的特点、题型和应试技巧等，为有兴趣参加BEC考试的学生打下良好的基础。

17. 《西方文学经典导读》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与信息技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试425分及以上，汉语言文学专业的学生。（大学英语四级考试未达到425分的学生不能选修该课程）。

课程简介：从几千年的外国文学中采撷精华，筛选各个时期各个文学流派的最具代表性的作品，帮

助学生品读鉴赏，旨在培养学生的文学兴趣和拓展其文学知识领域，使学生对西方文学史的发展脉络有一个明晰的认识。学生通过品读西方文学作品，一方面能增强英语的阅读理解能力，另一方面也进一步了解了东西方文化的差别，增强对西方文化的了解，丰富审美趣味。

18. 《新闻英语》

学分：2

学时：36

开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试 425 分及以上，新闻学、网络与新媒体专业的学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介： 本课程旨在增强学生利用英语获取所需信息的能力，强化英语作为语言工具的作用。包括英语新闻听力和英语报刊阅读两个版块，精选时事要闻，内容涉及各领域的热点事件，难度适宜。听力版块采用不同语速的新闻音频和视频，循序渐进提高学生的听力理解能力；并辅以现场访谈和新闻播报等课堂展示活动，提升学生口头表达能力。阅读版块介绍各种英语新闻的语体特点，增强学生通过英语报刊杂志获取最新资讯的能力。

19. 《管理学英语》

学分：2

学时：36

开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的公共管理学系以及商学院工商管理、物流管理、市场营销、旅游管理专业的学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介：《管理学英语》以专业内容为主线，其内容覆盖现代公共管理的主要领域，将英语语言教学和公共管理专业教学及公共管理实践结合起来，培养学生在公共管理实际工作中应用英语的能力：一方面提高学生阅读英文专业书籍的能力，培养英语思考思维方式；另一方面，加深其对公共管理与公共行政领域的基本概念、术语、原理等的理解。

20. 《金融英语》

学分：2

学时：36

开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的商学院国际经济与贸易、互联网金融、金融工程、金融学、经济学、国际商务专业的学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课

程)。

课程简介：《金融英语》注重构建连接专业金融知识和职场英语技能之间的桥梁，旨在满足高年级金融背景学生对实用英语知识的需求，为学生考取国际专业证书（例如CFA,FRM,CPA等）扫除英文障碍。本课程要求学生在理解金融知识的基础上，掌握用英语处理与金融有关业务的基本方法，发挥英语工具课的优势，在培养学生的金融专业英语语言能力的前提下，最大限度地发挥学生的金融专业背景竞争力，为其今后能胜任金融领域的实践工作奠定坚实的基础。

21. 《大学英语（四）C班》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语（三）C班学生

课程简介：本课程是我校非英语专业学生的公共必修课，以全国大学英语教学改革精神为指导，结合南方学院“高起点、有特色、更开放”的办学思想、“复合型、应用型高级人才”的培养目标以及基础起点学生的实际特点，着力提升学生的英语基础应用能力，形成英语自主学习能力并具备跨文化交际的基础能力。

22. 《药学英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到425分及以上的中医药健康学院学生。（大学英语四级考试未达到425分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程针对中医药健康护理学院学生，紧跟药学时事热点，重构临床药学英语知识体系；改变传统的教学模式，以互动式教学为主。根据其专业本科生培养目标和学习特点，讲授药学英语专业词汇及各类型专业文章，其要旨在于通过学习使学生掌握药学专业基本词汇和基本的表达方法，培养学生阅读英语专业材料的能力，为专业内容语言交流打下坚实基础。

23. 《医学英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到425分及以上的云康医学与健康管理学院及护理与健康学院学

生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程的设置针对医护类专业学生的就业需求，将英语融入真实的医护环境，精选西方国家医学课程视频以及模拟现实中的护患场景。大量取材于国外的医学视频使枯燥的医学词汇变得生动易学，模拟真实的护患场景帮助护理专业的学生对医学英语的实际运用掌握更加牢固，提高学生在该领域的英语交际能力。

24. 《财会英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的会计学院学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程主要针对会计学院学生的专业需求，帮助学生熟悉并掌握英语的会计通用词汇，提高语言技能；通过本课程的学习，学生可以了解西方财务会计基本知识和流程，熟悉国际会计和商务惯例，拥有更广博的国际社会文化背景知识，从而能借助英语解决和完成会计实务中涉外的专业性和任务。

25. 《艺术设计英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，计算机科学与技术英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的数字媒体技术专业学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程以能力培养为本位，以训练为手段，其题材涉及设计历史、设计名家、设计技巧等，旨在帮助学生掌握与艺术设计相关的专业英语术语及用法，培养和提高学生阅读和翻译专业英语文献资料的能力；并结合专业实训，提高学生未来工作岗位所需要的专业英语知识和技能，培养学生在本专业工作环境中的涉外业务英语的交际能力。

26. 《计算机科学与技术英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，政商沟通英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的电气与计算机工程学院学生。（大学英语四级考

试未达到 425 分的学生不能选修该课程)。

课程简介：本课程选材广泛，以计算机和IT领域的最新英语时文和经典原版教材为基础，通过大量精心挑选的阅读材料，配以相应的注释和练习，帮助学生快速掌握计算机信息科学技术领域的主要术语词汇及基本概念，学生通过学习可以提高阅读和检索计算机原版文献资料的能力。

27.《政商沟通英语》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：大学英语（三） 同修课程：无

排斥课程：综合英语（四级），高级综合英语（六级），商务英语，跨文化沟通与交流，管理学英语，金融英语，大学英语（四）C班，药学英语，医学英语，西方文学经典导读，新闻英语，财会英语，艺术设计英语，计算机科学与技术英语

适合对象：大学英语四级考试达到 425 分及以上的政商研究院学生。（大学英语四级考试未达到 425 分的学生不能选修该课程）。

课程简介：本课程针对政商研究院的学生，旨在通过国际商务领域的具体案例，帮助学生了解在西方成熟的市场经济制度和社会文化理念的影响下政商关系的历史演变及现状，以及与此相关的主要理论观点；同时以英语为媒介，拓宽视野，从历史变迁过程和全球经济视角了解西方各国在政商合作领域的相关制度与实践。

28.《中级英语听说》

学分：1.5 学时：27 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程由外籍教师讲授。该课程旨在为英才班学生进行必要的语言技能训练，以提升其英语听说水平。听力方面主要训练学生有针对性地准确获取信息的能力，口语方面主要通过模拟实际交际场景，鼓励学生运用所学的英语语言知识和技能，积极参与交流、讨论、并解决问题。此外，本课程还帮助学生进一步了解英语国家与非英语国家之间，以及英语国家之间的语言文化差异，进一步提升学生的语言文化交际能力，使得学生不仅能得到语言能力的提升，而且能成为具有文化包容精神的应用型人才。

29.《中级英语阅读》

学分：1.5 学时：27 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程旨在全方位提升英才班学生的英语阅读能力。阅读（一）侧重培养学生的阅读习惯，包括探索文本社会及时代背景、对文章传递的观点进行引申讨论，借以逐步培养学生批判性思维能力。本课程另一侧重点为语言能力的培养，从词汇数量、书面语特质、长难句分析、文本逻辑衔接、修辞手法等维度提升学生语言欣赏甚至运用水平。为实现上述两项教学初衷，阅读（一）的文章选择综合考虑了语言难度及主题的普世意义，希望学生能在提升语言能力的同时，获得认知深度的提升，在不远的未来成长为具有人文关怀的青年。

30.《中级英语写作》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
适合对象：英才班学生

课程简介：本课程为大学第一学年第一学期英才班学生设计，为公共选修（指选课）性质。作为非英语专业学生的必修课，本课程通过将传统的英语课堂和“三位一体的教学模式”结合起来，对学生进行系统的英文写作训练，即通过范文学习与模拟、句子扩充与压缩等多种形式的练习帮助学生认识英语写作规律，使其具备应用型人才所必备的英文写作技能和文章分析与处理能力，以适应当前和今后在学习、工作以及科学研究中的英文写作需要。

31.《高级英语听说》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
适合对象：英才班学生

课程简介：本课程旨在通过系统的知识输入、以听说为主的语言技能训练和实践，提高学生英语口语交际能力并为其顺利通过雅思考试口语做好准备。通过本课程的学习，学生能更加娴熟地使用英语进行口头交际。在教学活动中，通过设计日常交际语境来设计对话场景，培养学生的交际技能，并注重语音语调的纠正与训练。除了日常课堂教学活动的开展，本课程还提供雅思口语考试相关指导，以期学生能在雅思口语考试中发挥出其最好的水平。

32.《高级英语阅读》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
适合对象：英才班学生

课程简介：本课程为公共选修（指选课）性质，旨在通过建构传统课堂+虚拟课堂+隐形课堂的“三维一体”的教学模式，着力培养学生的英语阅读能力和批判性思维能力，提高其文化素养，并为其顺利通过雅思阅读考试做好准备。通过本课程的学习，学生能进一步提高英语阅读能力，积累词汇，掌握英语学习的方法以及雅思阅读考试答题技巧。在教学活动中，通过大量英语文本阅读及内容讨论，培养学生的思辨能力，提高综合文化素养。

33.《高级英语写作》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
适合对象：英才班学生

课程简介：本课程旨在通过系统的知识输入、以写作为主的语言技能训练和实践，提高学生英语书面写作能力并为其顺利通过雅思考试做好准备。通过本课程的学习，学生能更加娴熟地使用英语进行书面写作。在教学活动中，通过大量写作用本及写作技巧的输入以及上课下写作输出练习，培养学生的书面写作能力及思辨能力。除了日常课堂教学活动的开展，本课程还提供雅思写作考试相关指导，以期学生能在雅思写作考试中发挥出其最好的水平。

34. 《学术英语写作》

学分：2

学时：36

开课学期：3

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程为公共选修（指选课）性质，依据process writing的写作理念，以学术英文写作各环节和分享技能的训练为主要内容，针对大学学习、职业发展以及国际权威测试（如雅思等）中涉及的学术写作任务提供有针对性的讲解和训练。本课程既关注单项技能的掌握，也注重技能的巩固与整合，寓学于练，通过环环相扣的练习活动充分调动学习兴趣，引导学生掌握学术写作技巧、培养良好的学术英语写作习惯。

35. 《英语思辨性阅读》

学分：1.5

学时：27

开课学期：3

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程旨在训练学生基本的阅读技巧的同时深入挖掘阅读材料的文化内涵，帮助学生从中西方不同文化视角切入和理解多元文化，将批判性思维和多元文化视角的训练渗透到阅读之中，培养学生跨文化意识和多元文化思辨能力和方法，从而进一步引导学生进行批判性思考。本课程所选文章取自近年国外权威期刊及权威测试（如雅思等），包括自然科学和人文社科不同主题，具有较强的思辨性、科学性和人文性。

36. 《学术交流英语-- 听说》

学分：1.5

学时：27

开课学期：3

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程以提升学生在国际场景与多元文化中的英语听说交流能力为目的，所使用的视听素材及活动设计注重培养学生学术环境下的听说能力与思辨创新能力，比如note-taking、列提纲等，帮助学生增加文化知识和体验，培养其参与国际学术交流能力，也为其进一步出国学习深造做好听说能力上的准备。

37. 《实用英汉口译》

学分：2

学时：36

开课学期：4

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

适合对象：英才班学生

课程简介：本课程为公共选修（指选课）性质，以英汉、汉英口译基本技能为线索，循序渐进地介绍英汉交替传译的各项技能，包括译前准备、口译记忆、交替传译应对策略等；突出口译训练的技能化特点，通过对常见主题的大量练习强化学生的口译技能习得。

38. 《实用英汉笔译》

学分：2

学时：36

开课学期：4

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

1. 课时及学分布

体育课程包括：《体育（一）》、《体育（二）》、《体育（三）》、《体育（四）》，分4个学期完成，上课时间为每学期1-18周，36学时/学期，2节/周。体育课程每学期1个学分，学生必须获得规定的4个体育课程学分方可毕业。

《体育（一）》、《体育（二）》、《体育（三）》和《体育（四）》内含子项目：足球、篮球、排球、乒乓球、羽毛球、棒垒球、啦啦操、瑜伽、武术、定向越野、户外体育游戏、击剑、无线电测向、太极拳、排舞、体育舞蹈、高尔夫、网球。

每门体育课程的评分体系均为：60%实践部分、20%课外体育积分、20%体质健康测试。

课外体育积分可以通过参加校园健康跑（由学校制定APP进行统计）、完成教育部规定的国家学生体质健康测试、参加各级各类校内外体育竞赛、组织校内外各级各类体育竞赛、参加校内各类学生体育俱乐部会员、担任校内各级各类体育干部、获得各类体育运动培训证书及国家运动员等级证书或裁判等级证书、参加其他体育赛事或体育文化活动认证管理、参加学校运动队训练与竞赛等。具体课程项目介绍，详见课程简介。

2. 体育项目设置

现阶段根据我校大学体育教学环境和条件，《体育（一）》、《体育（二）》、《体育（三）》、《体育（四）》中开设的体育项目有：《足球》、《篮球》、《排球》、《乒乓球》、《羽毛球》、《棒垒球》、《啦啦操》、《瑜伽》、《武术》、《定向越野》、《户外体育游戏》、《击剑》、《无线电测向》、《太极拳》、《排舞》、《体育舞蹈》、《高尔夫》、《网球》等项目的体育课程。具体项目介绍，详见课程简介。

➤ 课程简介

1. 《足球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：足球运动是以脚支配球为主，两个队互相进攻的集体对抗性项目，深受各国人民的喜爱。足球运动在世界上开展最广泛，影响最大，因其魅力无与伦比而被誉为“世界第一运动”。足球运动有很强的锻炼和欣赏价值，经常参加能增强体质，发展运动能力，培养勇敢、顽强、机智、果断、团结协作的思想品质。

2. 《篮球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：篮球运动是一项集体性、综合性，围绕高空展开的立体型攻守对抗的运动。现代篮球运动已经逐步发展完善成为一项融科技、教育和技艺为一体的受大众欢迎的国际性竞技体育运动项目，它可以通过电视观赏达到愉悦身心的目的，也可以通过实践锻炼身体、增强体能，还可以培养一些终身受益的品质。

3. 《排球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：排球运动起源于美国，具有运动负荷始终，对抗性小，娱乐性强，深受群众喜爱的特点。排球运动是用双手做发球、垫球、传球、扣球和拦网等动作来组织进攻和防守的球类运动项目之一。

4. 《乒乓球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：乒乓球是一种世界流行的球类体育项目，也是中华人民共和国国球。乒乓球运动是一项以技巧性为主，身体体能素质为辅的技能型项目，起源于英国。“乒乓球”因其打击时发出“ping pang”的声音而得名，在中国大陆、香港及澳门等地区以“乒乓球”作为它的官方名称。

5. 《羽毛球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：羽毛球是一项室内、室外兼顾的运动。依据参与的人数，可以分为单打与双打。羽毛球运动对选手的体格要求并不很高，男女老少皆宜，易于开展，羽毛球对于设备要求也比较简单，只需要两个球拍、一个球和一条绳索即可。

6. 《棒垒球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：棒球是一种以棒打球为主要特点，集体性、对抗性很强的球类运动。它在国际上开展较为广泛，影响较大，被誉为“竞技与智慧的结晶”。同棒球相比，垒球所需场地小、球体大、球速慢。垒球分为快速垒球和慢速垒球，两种形式都深受美国人民的喜爱。

7. 《啦啦操》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：啦啦操来源于早期部落社会的仪式。为激励外出打仗或打猎的战士们，他们通常会举行一种仪式，仪式中有族人欢呼、手舞足蹈的表演来鼓励战士，希望能凯旋。啦啦操是体育运动中的一个新兴项目，起源于美国，遍布美国的NBA、棒球、游泳、田径、摔跤等比赛现场，至今已经有100多年的历史。最初为美式足球呐喊助威的活动发展，到现在成为世界范围内的一项体育运动，受到全世界人民的喜爱。

8. 《瑜伽》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：瑜伽源于古印度，是古印度六大哲学派别中的一系，探寻“梵我合一”的道理与方法。而现代人所称的瑜伽则是主要是一系列的修身养心方法。瑜伽姿势运用古老而易于掌握的技巧，改善人

们生理、心理、情感和精神方面的能力，是一种达到身体、心灵与精神和谐统一的运动方式，包括调身的体位法、调息的呼吸法、调心的冥想法等，以达至身心的合一。

9. 《武术》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：武术，中国武术、中国传统武术，通过武化流传，习武可以强身健体，二来可以防御敌人进攻。习武之人以“制止侵袭”为技术导向、引领修习者进入认识人与自然、社会客观规律的传统教化（武化）方式，是人类物质文明的导向和保障。

10. 《定向越野》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：定向运动是指运动员借助定向地图和指北针，按组织者规定的顺序方式，自我选择行进路线并到访地图上所标示的地面检查点，以通过全程检查点用时较短者或在规定时间内找到检查点得分较多者为胜的一种体育运动。

11. 《户外体育游戏》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：户外体育游戏又称户外体育拓展，通过体验式教育模式，在发展学生户外体育技能和身体素质的同时，结合大学生的身心特点，对大学生的综合素质进行全面培养与提高。它通过体验、反思、总结和应用四个环节，培养同学们积极的自我挑战精神和良好的团队协作能力，在课堂实践中提高学生以下几方面的能力和素质：动手能力，身心的控制能力，受挫力，沟通能力，自我的再认识、自我激励和自我超越的能力，领导力，承担责任、诚信、团队合作等。

12. 《击剑》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：击剑是从古代剑术决斗中发展起来的一项体育项目，它结合优雅的动作和灵活的战术，要求运动员精神的高度集中和身体的良好协调性，体现出运动员良好的动作和敏捷的反应。现代的击剑项目中引入了完善的保护衣具，并采用钝的剑尖，已经大大消除了这项运动的危险性，也极大的促进了这项运动在全世界范围内的传播。

13. 《无线电测向》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：无线电测向是代表着两个学科两种实践方法。船舶工程船的船通信导航学科中代表通过测量无线电信号到来方向或其他特性来确定方位的方法。在航空科技的航空电子与机载计算机系统学科中表示利用无线电测向仪测量无线电发射台所在方位的方法。

14. 《太极拳》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：太极拳课程全面介绍学习十二式太极拳的基本技术、技能，通过对该项目的实践使学生熟练太极运动的原理、知识、进一步提高技术技能，学会传统体育养生，巩固提高太极拳的基本技术及套路，增强学生对传统文化的了解，培养爱国主义精神，锻炼学生沉着稳定，中正诚实的性格；使学生学会养生，使身体素质提高尤其是腿部力量，身体柔韧协调性有所提高，培养学生的终身体育观念。

15. 《排舞》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：排舞（Line dance）是在音乐伴奏下通过重复的固定舞步动作来愉悦身心的国际性体育运动。排舞是以一段完整的歌曲或音乐为伴奏，以国际流行的多元化操舞动作作为舞码元素，编者按照一定的重复规律编好的一套完整的动作，是一项兼容各种风格、新型时尚的全球化大众健身运动。

16. 《体育舞蹈》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：体育舞蹈也称国际标准交谊舞。体育运动项目之一。是以男女为伴的一种步行式双人舞的竞赛项目。分两个项群，十个舞种。其中摩登舞项群含有华尔兹、维也纳华尔兹、探戈、狐步和快步舞，拉丁舞项群包括伦巴、恰恰、桑巴、牛仔和斗牛舞。每个舞种均有各自舞曲、舞步及风格。根据各舞种的乐曲和动作要求，组编成各自的成套动作。

17. 《传统体育养生》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：传统体育养生是中华民族传统体育文化的重要组成部分。本课程在了解传统体育养生基本理论知识的基础上，重点学习健身气功·八段锦与健身气功·六字诀技术。通过本课程的学习，掌握一定的传统体育养生理论知识和技术技能，发展主动探索、自学互学、自评互评、竞争与合作等能力，培养正确的价值观念，促进良好意志品质的形成。为强健身体、保养生命，了解传统体育文化知识，领会体育养生的魅力奠定良好的基础。

18. 《高尔夫》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：高尔夫运动是一项富含礼仪文化的休闲体育运动，参与者可以通过该运动提高体质、扩大视野、完善人格。高尔夫球运动倡导诚信、自律、礼让、宽容的优良风尚，在从事运动的同时，修身养性，传承高尔夫运动的礼仪，达到文明其精神、野蛮其体魄的目的。本课程指导学生学习高尔夫基本技术，向学生介绍高尔夫的规则、礼仪、发展史、经典赛事等，通过课程学习使学生对于这项运动有全面的了解。

19. 《网球》

学分：1 学时：36 开课学期：每学期
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：网球运动(tennis)是一种隔网对抗性球类项目。本课程主要内容是了解网球运动的起源，场地器材，重要赛事，竞赛规则，学习正手击球，双手反手击球和发球三项基本网球技术，教师通过集体讲解示范使学生对网球基本技术有完整全面的理解，在此基础上通过分组，以组内互帮互助，组间相互竞争的方式进行教学。通过练习，使学生掌握基本的网球技术，提高身体素质和运动能力。

（三）思政必修课

➤ 修读说明

课时及学分分布

思政必修课程第1-6学期18个学分，学生必须获得规定的18个思政必修课程学分方可毕业。思政必修课程安排具体如下：

第2-4学期、《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》（1-18周）3节/周；

第1-3学期、《思想道德与法治》（1-18周）3节/周；

第1-4学期、《中国近现代史纲要》（1-18周）3节/周；

第3-5学期、《马克思主义基本原理》（1-18周）3节/周；

第3-5学期、《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》（1-18周）2节/周；

第3-5学期、《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》(实践)（1-9周、10-18周）2节/周；

第3、5、6学期、《形势与政策》（1-18周）2节/周；

第2-8学期《国家安全教育》（1-9周、10-18周）2节/周。

➤ 课程简介

1. 《思想道德与法治》

学分：3 学时：54 开课学期：1/2/3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是普通高等学校思想政治理论课。通过本课程学习，使学生掌握思想道德修养的基本理论，树立正确的世界观、人生观和价值观，引导大学生不断加强自身的道德修养和法律修养，树立体现中华民族优秀传统文化和时代精神的价值标准与行为规范，形成正确的观念，使大学生自觉成长为“有理想、有道德、有文化、有纪律”的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。

2. 《中国近现代史纲要》

学分：3 学时：54 开课学期：1/2/3/4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是普通高等学校思想政治理论课。本课程主要讲授中国近代以来抵御外来侵略、争取民族独立、推翻反动统治、实现人民解放的历史，了解中国人民践行马克思主义劳动观与实践观的历史。其主要目的在于帮助学生认识近现代中国社会发展和革命发展的历史进程及其内在的规律，了解

国史、国情，深刻领会历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路。懂得认清只有在中国共产党领导下，坚持社会主义道路，才能救中国和发展中国。

3. 《马克思主义基本原理》

学分：3 学时：54 开课学期：3/4/5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是普通高等学校思想政治理论课。在内容上全面阐述马克思主义基本原理，具体内容包括辩证唯物主义、历史唯物主义、科学社会主义理论等。帮助学生从整体上认识和把握马克思主义哲学、政治经济学以及科学社会主义的基本原理；了解或掌握人类社会的本质、社会发展动力和基本规律、社会主义代替资本主义的历史必然性等知识；引导学生从马克思主义的基本立场和根本观点出发认识和理解现实问题；培养学生熟练运用科学的世界观与方法论分析和解决实际问题的能力。

4. 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》

学分：2 学时：36 开课学期：3/4/5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程立足于对大学生进行系统的马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的教育，帮助大学生掌握中国特色社会主义理论体系的科学体系和基本观点，指导学生运用马克思主义世界观和方法论去认识和分析问题，引导大学生正确认识国情和社会主义建设的客观规律，树立建设中国特色社会主义的理想信念，增强在中国共产党领导下全面建成小康社会、加快推进社会主义现代化的自觉性和坚定性，引导大学生正确认识肩负的历史使命，使他们努力成为德智体美全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。

5. 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践）》

学分：1 学时：20 开课学期：3/4/5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门以“实事求是”思想为导向的社会调查实践课程。本课程强调团队工作性和实操性，强调课内讨论和课外行动相结合。内容主要包括：对社会调查理论及方法的课堂讲授；对团队任务的课内外的讨论；对团队任务的课内外执行。目的在于将学生引向课堂之外，指导他们如何将理论联系实际，培养和锻炼他们发现、分析和解决社会问题的能力。

6. 《形势与政策》

学分：2 学时：36 开课学期：3/5/6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《形势与政策》是高校本科生公共必修课程。课程依照教育部高校思想政治理论课教学指导委员会每半年下发一次的《高校“形势与政策”教育教学要点》安排教学内容，紧跟最新国内外时政热点。通过讲解和讨论当前重大时事情况，引导学生关怀社会、开阔视野，形成理性的是非判断，正确认识国内外形势，全面理解我国的内政外交政策，树立大局观念和长远眼光，客观看待国家发展过程中的机遇与挑战。

7. 《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》

学分：3 学时：54 开课学期：2/3/4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：党的十八大以来，以习近平同志为核心的党中央顺应时代发展，从理论和实践结合上系统回答了新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义？怎样坚持和发展中国特色社会主义，建设什么样的社会主义现代化强国、怎样建设社会主义现代化强国，建设什么样的长期执政的马克思主义政党、怎样建设长期执政的马克思主义政党等重大时代课题，创立了习近平新时代中国特色社会主义思想。这一思想是马克思主义中国化新飞跃的理论成果，是当代中国马克思主义、二十一世纪马克思主义。该课程将系统进行教学，使学生全面系统地掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的诸多内容。

8. 《国家安全教育》

学分：1 学时：18 开课学期：2/3/4/5/6/7/8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《国家安全教育》坚持以总体国家安全观为科学指导，坚持党对国家安全的绝对领导，坚持以构建国家安全教育体系为途径，通过介绍恐怖主义与国家安全、民族问题与国家安全、海洋与国家安全、国家安全委员会及国家安全战略等方面内容，提升大学生国家安全意识、提高大学生维护国家安全能力、强化大学生的责任担当、筑牢国家安全防线。

（四）通识必修课

➤ 修读说明

1. 课时及学分分布

通识必修课的课程包括通识核心模块课程4学分、大学生心理健康教育课程2学分、军事理论课程2学分、创业基础（理论）课程1个学分、创业基础（实践）课程2个学分、劳动教育（理论+实践）2个学分，学生在学习期间均必须修读。

其中，通识必修课程采用模块下开设子课程的模式，可以配合学分制下的学生自主选课，围绕“人文涵养”、“全球史观”“科学思维”、“跨界创新”四个模块展开，每位学生需在大学四年内，从四个模块中各挑选一门，一门课程1学分，共4学分。

2. 课程特色

结合我校“学分制”改革，采用多样化教学方式，加强“理论+实践”教学的力度，旨在培养出怀抱人文情怀与美学底蕴、具备科学和战略性思维、拥有创新与国际视野的学生。

➤ 课程简介

1. 《人文涵养模块》

学分：1 学时：18 开课学期：1、2、3、4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

（1）中外政经与文化交流

《中外政经与文化交流》课程旨在帮助学生了解不同文明间产生冲突的原因，透过授课老师对最新国际情势发展的讲解，让学生对国际事务中的冲突、战争、妥协、合作等议题有基本的认识。随着中国国力不断提升，今日的中国已经成为全球主要“负责任的国际行为者”之一，对世界局势的影响举足轻

重，本课程可使学生透过对国际局势的了解，培养更全面的国际观。

（2）中外美学与文艺赏析

本课程扼要介绍东西方文明起源；从四大文明古国兴衰看传统文化对社会历史进程的影响；东西方文明思维差异对东西方国家发展的影响；中国的优秀传统文化对现今中国发展的意义；和平崛起的中国对世界的影响与贡献等。授课教师结合其在国家层面（包括驻外）工作的体会，以实例教学为主，以时新案例与学生开展互动性交流以巩固教学效果，从而加深学生对继承优秀中国传统文化的认知以及对当今中国全方位和平崛起的理解。

（3）中西方哲学社会科学研究

《中西方哲学社会科学研究》本课程从信息时代的来临入手，分析了信息时代对哲学社会科学研究的挑战，思考哲学社会科学研究如何应对信息的挑战。共有四章，第一章信息时代与虚拟实践，阐述了信息革命与信息社会的到来，阐述了虚拟实践的本质、定义、分类等问题，并从哲学上作了总的说明。第二章讨论马克思主义哲学在信息时代的问题与发展，阐述了与哲学直接有关的一些问题。第三章信息时代的经济、政治、文化，运用马克思主义立场、观点、方法来一般地论述了信息时代的社会发展（经济、政治、文化、社会事务等）问题。第四章信息时代的人的发展，在坚持运用马克思主义基本理论的同时，借鉴多学科理论，对信息时代人的发展进行多视角的研究。

2. 《全球史观模块》

学分：1 学时：18 开课学期：1、2、3、4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

（1）世界文明发展史

人类文明源远流长，经狩猎文明、农业文明而工业文明，历数千年之演进，各种文明形态交相辉映，绚丽而多彩，博大而精深。《世界文明发展史》是一门介绍中西方人类文明发展进程的一门课程。本课程主要以人类历史发展为主线，重点叙述影响人类文明进步的两个文明类型的历史演变。在具体叙述时，力求在器物技术层面，显示农业革命、工业革命和信息技术革命等发展线索；在生产方式和制度层面上，叙述奴隶制、封建制、资本主义制度文明的不同情况；在观念的层面上，从不同时期的宇宙观和价值观入手，分析各个时期人类思想文化的特点内涵与发展趋势。

（2）中国古代文化与社会

本课程旨在通过古今中外优秀的人文历史篇章，传授最基本的语文常识和人文历史知识，从哲学文化、学术文化、政治文化、民俗文化等角度探讨什么是人文，古代人文历史的特点等，进而让学生了解中国古代文化的精髓，熟知古代社会的面貌。何谓人文价值和人文内涵的等重要问题，勾勒出大学人文教育的基本面貌。本课程的知识面涵盖文史哲多个领域，并在教授人文历史知识的基础上，兼顾文学审美、伦理价值和反思批判能力等方面的培养，达到知识、能力和精神相结合的人文教育目的。

（3）科学发展史

本课程主要涉及科学史的主要脉络、经典的科学观念与模型、科学哲学、科学与技术的关系等内容。上课内容将分为基础与专题两个板块。在基础板块中，学生将主要学习科学的古希腊起源，以及经典的科学精神等。在专题板块中，学生将依次学习有关天文、物理、生物、大脑、人工智能的相关知识

与文化。教学方式以教师讲授为主，课堂讨论为辅。

3. 《科学思维模块》

学分：1 学时：18 开课学期：1、2、3、4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

（1）人与自然

本课程以基础多元化知识为起点，以社会、生活的热点问题贯穿人与自然基本概念、基本原理，加强学生的社会意识、知识结构，让其了解人与自然知识在实际生产、生活中的具体运用，提高科学素养，培养正确的科学思想方法和综合分析社会问题的能力，能运用人与自然知识分析和解决生活中遇到的实际问题。为适合于通识教育，本课程在讲授过程中力求科学性和严谨性的同时，尽可能采用非专业语言和典型事例，示意图，讲故事等通俗易懂的形式，来全面展示文化和科学对人类文明的巨大贡献。

（2）科学研究方法论基础

课程主要学习科学技术研究中常用的基本方法的理论。通过本课程的学习，使学生在认识科学研究的基本方法的性质，特点，内在联系及变化发展的理论体系的过程中，培养学生科学的世界观和认识论。首先，本课程将介绍科学的划界问题，如何将科学理论与非科学理论划出界限。其次，介绍并观察与理论之间的关系。使学生们认识到什么才是有效的认知机制和检验机制。再次，通过对于问题机制本身的探究使学生认识到什么是真问题和好问题，什么是伪问题和坏问题。最后，介绍科学理论演变模式，以及科学理论的评价问题。

（3）科技社会与生活

随着科技的发展，健康疗愈、生命医学、虚拟世界等领域发生了影响深远的变革，同时也引发了更深层次的社会伦理问题，科技进步与人文精神之间的辩证关系日益受到关注。本课程力求探索在科技迅猛发展的今天，在科学思维与人文素养之间搭建起交叉学科的通识桥梁，助力大学新生转换人生阶段，广泛学习前沿知识，同时发展对于自我身心、健康、生命的深度理解与深层关注。更进一步的意义还在于通过学习本课程，为同学们今后可能的跨界思维与创新性思维发展打下基础。

4. 《跨界创新模块》

学分：1 学时：18 开课学期：1、2、3、4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

（1）批判性思维

课程旨在帮助学生提升逻辑思维能力，使头脑更敏锐、思路更清晰、决策更明智，并培养独立思考、自主学习的能力。生活在“信息时代”的大学生，身处知识经济之中，每天会遭到来自电脑、手机、书籍、广播等各种信息轰炸，运用批判性思维评判日常生活中的信息，才能避免习惯性被动接受、受骗上当等等，本课程以大众传播媒体和伪科学为例，着力强调批判性思维的实际应用。作为中国人学习批判性思维，不能不领略“中国人的思维方式”，既立足于传统又面向世界，实现真正的自我和精神成长。

（2）未来学思维

《未来学》并不是在预测未来，而是关于如何理解不同的因素和力量会如何塑造未来的发展和变化，以及如何应对不确定的未来。本课程基于未来化的教育理念，以学生掌握和分析未来导向的案例为目标，以“跨人文社会学科、面对不确定的全球社会变迁未来”为愿景，和学生一起通过专题研究（casestudy）的方式，着重于“未来变迁”“科际整合”“未来导向思考”“社会科学研究”“未来分析与规划”等能力的培养与促进，较深入的分析各个未来学重点关注问题背后的深层原因与未来的可能发展走向，培养学生政策分析的能力以及建立更全面的未来观。

（3）跨学科研究方法

跨学科的目的主要在于通过超越以往分门别类的研究方式，实现对问题的整合性研究。目前国际上比较有前景的新兴学科大多具有跨学科性质。近年来一大批使用跨学科方法或从事跨学科研究与合作的科学家陆续获得诺贝尔奖，再次证明了这一点。就其深刻性而言，跨学科研究本身也体现了当代科学探索的一种新范型。通过该课程，有利于促进大学生的知识迁移和跨学科研究。

5. 《大学生心理健康教育》

学分：2 学时：36 开课学期：1、2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

《大学生心理健康教育》课程是研究大学生心理特点和发展规律，维护大学生心理健康，增强大学生心理素质的一门综合素质教育课程。具体内容包括大学生心理适应、自我意识、学习心理、生涯规划、情绪管理、人际交往、恋爱及性心理、预防心理危机等主题。通过本课程的学习，要求学生理解大学生心理健康的基本理论，提高其维护心理健康意识；能识别常见的心理问题，运用科学的方法分析大学生现实中心理健康问题；掌握心理调适的技巧与方法，健全大学生人格。

6. 《军事理论课程》

学分：2 学时：36 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

军事课程以国防教育为主线，以军事理论教育为重点，通过军事教学，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进综合素质的提高，为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。

7. 《创业基础（理论）》

学分：1 学时：18 开课学期：根据各专业院系需求，进行分别

开设

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：

本课程以创业活动的运作流程为中心线索，对创业的启动过程、前期工作、创业过程管理理论等诸多方面进行了全面和系统的阐述。通过本课程的学习，可以使学生掌握较新的创业理论，了解创业发展趋势，同时为创业创新打下基础。

8. 《创业基础（实践）》

学分：2

学时：40

开课学期：根据各专业院系需求，进行分别

开设

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：

本课程结合专业特色，通过模拟或体验等方式开展创业实践教学，让学生熟悉创业的基本流程和相关政策等知识，激发学生的创业兴趣，培养学生的创业能力和管理能力，提升学生发现问题和解决问题的能力。

（五）劳动教育课

➤ 修读说明

1. 课时及学分分布

《劳动教育》为通识必修课，2 学分，36 课时，学生在学习期间均必须修读。课程开课学期将根据各专业院系需求，进行分别开设。

2. 课程特色

本课程将采用情景化、小组讨论等多样化形式开展，以理论学习和校内外实践相结合，向学生普及通用劳动科学知识和劳动技能，传播劳动精神，让学生感知劳动价值，奠定学生的技术素养基础，增益实践能力，有利于加强劳动教育与思想政治教育、专业教育、成长教育、实习实训等人才培养环节的有机结合，实现知行合一，促进学生形成正确的世界观、人生观、价值观。

★公共选修课中的美育限定性选修课程简介

➤ 修读说明

1. 课时及学分分布

美育限定性选修课程共 9 门，修读学期为第 1/2/3/4/5 学期，每位学生至少要通过美育限定性选修课程的学习取得 2 个学分；修满规定学分的学生方可毕业。

2. 课程特色

美育限定性选修课程属于国家规定选修的公共艺术课程，包括《艺术导论》、《音乐鉴赏》、《美术鉴赏》、《影视鉴赏》、《戏剧鉴赏》、《舞蹈鉴赏》、《戏曲鉴赏》。目标是通过鉴赏艺术作品、学习艺术理论、参加艺术活动等，树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，提高人文素养；了解、吸纳中外优秀艺术成果，理解并尊重多元文化；发展形象思维，培养创新精神和实践能力，提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，促进德智体美全面和谐发展。

公共选修课中的美育限定性选修课程简介如下。

➤ 课程简介

1. 《美术鉴赏》

学分： 2 学时： 36 开课学期： 2/4/6

先修课程： 同修课程： 排斥课程：

开课单位：文学与传媒学院

课程简介：美术，是艺术的重要门类。在当今社会发展形势下，美术不再只是美术专业学生的“特权”和“专利”，已成为当今社会生活的重要组成部分。同时，美术也是一种生活态度，通过美术作品的鉴赏和对美术本质的把握可以使我们的人生变得更美好、更有意义。美术鉴赏是为提升大学生的素质教育而设定的美育课程，旨在结合历史背景对具体作品进行分析，培养大学生的审美趣味和修养，提高艺术素质，促进自身审美素养和综合素质的全面和谐发展。

该课程会立足于历史上各种造型美学理论，分别对古今中外的“美术鉴赏常识”、“绘画”、“雕塑”、“建筑艺术”、“民间美术与工艺美术”、“现代艺术设计”这几个部分进行详细分析和讲解。系统性兼顾代表性，普及性兼顾拓展性。以贴近生活、凸显美术的视觉本体、提高完善审美修养为宗旨，为学生们打开一道通向美术与艺术（美术）人生的大门。

当今被称为读图时代、视觉文化时代，而造型艺术包含了古今中外无数文化背景差异极大的视觉艺术，要带领学生一起思考不同观点之间的矛盾和差异，而不能仅仅是对这些理论知识进行简单的铺排。课程目标是学生能够使用课堂上学到的美术鉴赏的理论寻找知识、启发自己的思维和创新意识，这个目标的达成远比灌输一种成熟的理论重要的多。

2. 《戏剧鉴赏》

学分： 2 学时： 36 开课学期： 2/5

先修课程： 同修课程： 排斥课程：

开课单位：文学与传媒学院

课程简介：针对于广州南方学院全校学生为培养对象，践行艺术的创造，品性的陶融。适当考虑到戏剧这一艺术门类知识的完整性，在课程整体框架设置上，将古今中外的戏剧艺术门类的基础知识、经典作品按照其内在的逻辑架构反映出来，做到整体结构科学合理。也会充分考虑到非艺术类专业学生的接受能力，课件和授课尽量通俗化，深入浅出，使学生喜闻乐见。艺术在本质上是实践的，以实践的功用加之艺术的姿态，可以帮助学生进一步深造，在学术或其他需要拔尖人才的领域发展；也可以通过行业选拔，进入各级政府部门和各类知名企事业单位；以厚基础、高素质、强能力的“全人”，成为前景良好、潜力巨大的行业英才，为国家和社会贡献智慧和力量。

《戏剧鉴赏》以期广大学生通过学校艺术公选课的学习和经典戏剧片段赏析，树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，提高人文素养。了解和吸纳中外优秀戏剧艺术成果，理解并尊重多元文化；发展形象思维，提高感受美、表现美、创造美的能力，促进德智体美劳全面和谐发展。

3. 《音乐鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：2-3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
开课单位：音乐系

课程简介：该课程通过对音乐艺术作品的广泛涉猎和各种艺术鉴赏活动的参与，以期达到学生提升艺术修养和审美情趣，塑造、完善人格的作用。本门课程内容包括：音乐的表现手段；常见的音乐演奏类型和器乐体裁；音乐欣赏的基本常识；中西方声乐、器乐代表作品赏析；歌剧、舞剧、音乐剧欣赏；世界音乐和流行音乐鉴赏入门等。最终学生将认识到音乐欣赏的重要性以及学会欣赏音乐的必要性，增加对相关音乐文化的了解，增强多元文化的认识。

4. 《舞蹈鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：2-3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
开课单位：音乐系

课程简介：本课程是舞蹈理论与鉴赏的入门课程，目的是为了提高学生舞蹈素养，教给学生“如何进行舞蹈鉴赏”的方法和工具。课程设计中国古典舞、中国民族民间舞、当代舞、芭蕾舞、现代舞、国际标准舞、流行舞、东方舞等舞蹈种类，通过教师对舞蹈肢体语言、结构分析、创作思路、舞美设计等方面的一般性介绍，观看国内外优秀的舞蹈作品，了解舞蹈的作品风格；辨别舞蹈作品的种类，提高鉴赏能力以加深学生对舞蹈艺术的记忆和理解。在具体的讲授过程中，本课程将采用音画进行舞蹈课堂教学。

5. 《戏曲鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：2-3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无
开课单位：音乐系

课程简介：戏曲是中国特有的一种综合性舞台艺术。它集文学、音乐、舞蹈、美术、武术、杂技以及表演等多种艺术手段于一体，是我国传统文化的重要组成部分。

本课程主要概述我国戏曲艺术发展脉络，介绍中国戏曲艺术基本理论与专业基础知识，以及中国戏曲经典作品、主要流派、鉴赏方法等相关知识技能，旨在提高学生戏曲艺术鉴赏能力及综合艺术修养。通过课堂讲解、音乐欣赏、作品分析、唱段学唱等环节，使学生对我国传统戏曲艺术的基础知识有一定的了解，培养学生艺术感知和专业素养，提高学生基本审美品格和艺术理论水平；配合学校提高学生综合素质，发展学生艺术鉴赏能力和社会认知能力，为在今后继承与发展我国传统戏曲艺术奠定理论基础和实践基础。

6. 《美术鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：第2学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

开课单位：艺术设计与创意产业系

课程简介：美术鉴赏以引导学生运用自己的视觉感知、过去已经有的生活经验和文化知识对美术作品进行感受、体验、联想、分析和判断，获得审美享受，并理解美术作品与美术现象。培养学生认识美、体验美、感受美、欣赏美和创造美的能力。除了提高学生在观赏实践中的审美水平，还要求利用审美规律指导创作实践。让学生选取生活中的物品，提出批评和修改，重新创作。使学生在教师的指导下通过鉴赏实践，将所学美学理论融会贯通，理论联系实际，形成个人美学修养。

7. 《影视鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：第1学期

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

开课单位：艺术设计与创意产业系

课程简介：影视鉴赏从影视的功能价值、影视美学思潮与流派、影像中的各元素、影视创作技术等各方面入手，引导学生调动自己的感官，并结合自己的文化素养，对不同类别的影视作品进行感知、理解和分析判断，培养学生认识美、体验美、感受美、欣赏美和创造美的能力。当下观众的影视审美能力在逐渐提高，故本课程在培养学生审美与鉴赏水平的基础上，还鼓励学生利用审美规律进行创作实践，并思考作品与观众的关系。本课程同时也注重对影视作品的批判能力，鼓励学生形成个人的美学修养，并对影视作品提出不同的审美观点，且能够辩证地看待与思考不同群体对同一影视作品的观点。

8. 《美术鉴赏》

学分：2 学时：36 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

开课单位：公共管理学院

课程简介：美术是艺术的种类之一，它和人类社会有着亲密的关系，美术创造是人类文明发展的重要而鲜明的标志之一。它的种类主要有绘画、建筑、雕塑、工艺美术。通过选修本课程，使同学体会到绘画的无穷乐趣，是培养创造能力、想象能力和观察能力的最好方法。不仅要让同学了解和欣赏一些古今中外的艺术作品，尤其要让同学们掌握如何去欣赏、认识和理解这些艺术作品的方法，逐步提高审美能力和鉴赏水平。

9. 《艺术导论》

学分：2 学时：36 开课学期：1

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

开课单位：公共管理学院

课程简介：本课程是一门公共选修课程，其主要任务是帮助学生理解什么是艺术，艺术在社会中的地位、作用，艺术创作的特点、方法的演变，艺术作品的风格、流派、思潮，培养学生对不同时期、不同国家、不同形式艺术作品的鉴赏力，提高学生的文化修养水平、艺术品位、审美意识。

二、专业类课程简介

公共艺术专业

★专业必修课程简介

本部分包含五类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为专业实习；一类为就业指导（理论与实践）；一类为毕业论文。以下对该五类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（10）门课程，共（25）学分，（484）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《艺术概论》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“艺术概论”是设计学类专业的一门主干必修课程，是一门研究艺术活动基本规律的课程，是阐述艺术的基本性质及艺术种类特点为宗旨的科学体系，是设计学科学学生学习艺术鉴赏课程的基础理论课程之一。可以通过本课程的学习，可以对艺术作品进行品类归纳和区别，对艺术活动进行分析、研究，以揭示艺术的本质和规律，尤其是强调根据马克思主义的方法论，分别从艺术的社会本质、认识本质、审美本质三个相互联系又相互渗透的层面，考察它在不同的社会关系中的地位、特征和意义，从而全面把握艺术的本质。指导学生按照艺术的特殊规律进行艺术鉴赏和艺术创作，提升学生的艺术修养。

2. 《计算机辅助设计》

学分：3 学时：60 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“计算机辅助设计”是设计类专业的一门主干必修课程，是艺术设计、数字媒体、公共艺术等相关专业必不可少的一门技能性课程。通过本课程的学习，使学生了解 Photoshop 的功能、特点、概念、术语和工作界面，熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法和技术，从而形成一定的图像处理力与设计能力，为学生进一步学习相关知识打下坚实的基础，同时为与平面效果相关的应用课程提供应用基础与支持。

3. 《设计思维与方法》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“设计思维与方法”是设计类专业的一门主干必修课程，旨在强化学生专业思维能力，构建设计方法框架，了解创意全流程。本课程涵盖三大板块，第一，设计思维与创意方法。通过了解现代设计的特点、设计产业发展变化及客户需求特征，正确掌握设计重点内容、设计活动展开方法及设计创意产生与实践；第二，创意流程与原型设计。以创意可视化为目标，围绕“人”的需要，掌握设计物

迭代化设计的标准化流程，强调在整体设计的各个环节中，实现创意的可实施、设计的可应用、实践的可落地；第三，思维训练与创建设计思维项目。提供并创建完整项目，通过整合课程知识点，强化创意的意识，运用掌握的技能，进行标准化设计。本课程注重以设计思维拓展专业领域，强化跨学科与专业培养，夯实专业素养。

4. 《造型基础一》

学分：3

学时：60

开课学期：1

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：“造型基础一”教学由内容出发，强调对“物”的探究。要求每个学生以物为主体，通过感知的介入开启综合认知，了解整体与局部造型、实体与空间形态，对主体及相关对象的逻辑关系进行表达与演绎。培养学生素描的基础知识、学生的造型能力，使学生具备敏锐的眼力，发散设计思维和熟练的动手绘制能力。通过在二维空间内基本造型元素的结构、构成、空间、质感、表现、创意等形式创造出全新的形态及理想的组合方式和秩序；积极培养学生创造精神的造型能力素质和能力。促进学生创造性表现意识和思维理念的形成，利用素描去实践设计的造型。

5. 《设计心理学》

学分：2

学时：36

开课学期：2

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：“设计心理学”是设计类专业的基础课程，是设计师必须掌握的基础理论。本课程建立在心理学基础上，主要任务在于通过学习了解人的心理学与艺术设计之间的交叉内容，例如需求、感知能力、消费心理、行为习惯、行为规律等一系列设计问题，来构建设计中必须考虑的设计元素，掌握对不同设计对象进行不同需求的调查流程及用户模型建立的基本技巧及规律，并通过各种方式将用户模型与设计元素加以结合。通过设计心理学的研究可有效探索沟通生产者、设计师与消费者关系的方法，了解消费者的消费心理，研究消费者的行为规律。

6. 《设计表现》

学分：3

学时：60

开课学期：2

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：“设计表现”是设计类专业必修的专业核心基础课，对于专业能力和专业素养的养成起着重要支撑作用。本课程主要内容为三大构成的基本概念、价值和发展史，提高学生对设计构成的认识。第一部分平面构成的制作技巧，让学生了解平面构成的艺术语言和基本元素点、线、面的应用技巧，掌握重复、近似、渐变、发射、变异、密集、对比和肌理等平面构成形式的制作技巧。第二部分介绍色彩构成的基本概念和制作技巧。第三部分介绍立体构成的形式美法则和制作技巧，并通过应用案例展示，提高学生的立体构成艺术鉴赏能力和审美能力。

7. 《造型基础二》

学分：2

学时：40

开课学期：2

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：“造型基础二”是设计类专业学生的必修课程，也是积累设计素材的重要基础。设计的范围包含很广，有与生活用品和交通工具密切相关的产品设计，有为广告装潢和企业形象服务的平面设

计，有与人们的工作、生活环境相关的环境艺术设计，无论哪一个方面的设计，最终都要以视觉造型的形象表现出来。设计思维能力与设计技能是本课程的需掌握的两大能力。设计思维能力是指：创造能力、感性判断能力、形态把握能力和设计方法把握能力；设计技能是指：设计意图的表现能力、实现能力、对形态基本要素组合方法的应用能力。以分解各个教学要点作为授课模式，使学生在宽泛的造型知识领域中，体会造型基础能力对设计中不同艺术形式表现的支撑作用。为以后专业学习打下良好的基础。

8. 《中外设计史》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“中外设计史”是艺术设计专业的专业基础理论课。包括中国设计史和外国设计史两个部分。通过对中外设计历史的系统学习,使学生能够充分了解人类文明发展历程中，设计所产生的重要影响和历史意义，并对各个典型时期和重点国家、地区的设计文化风格具有较为全面的认识和理解，从中归纳掌握设计文化发展的基本规律。以及提高学生在中外艺术设计的历史及理论方面的素养，提高审美能力，把握设计的演变和发展规律，为设计实践打下坚实的理论基础。

9. 《公共空间设计》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以整体性公共空间规划设计为主要内容，并研究基础造形、造形原理等学理，以及空间透视法则的议题探讨与应用，本课程内容从空间基本概念入手介绍空间的基本理论及其类别分析；注重在造形原理探讨与理论分析；以透视学的理论来建构学生 3D 透视概念与原理应用；综合性理论与实务讨论核心，试图建构学生全方位空间设计思维。

10. 《公共景观设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要让学生了解景观设计的基础与方法，从景观造型艺术视角出发，透过相关景观案例及实际操作方式，与城市公共空间紧密结合，以设计方法为主旨。以作为日后景观设计思考模式的基础，在设计原理之外，通过具体的方案实例对景观公共艺术和公共空间环境之间的关系和作用展开分析，并培养学生组织与逻辑思考、问题发掘与解决的能力，以培养日后景观设计的专业人才。

（二）专业方向课

本专业设置为两个方向：公共环境艺术方向共有（9）门课程，共（25）学分，（500）学时；公共空间艺术共有（9）门课程，共（25）学分，（500）学时，以下按照两个方向开课顺序进行介绍。

方向课一 公共环境艺术方向：

1. 《装饰材料与施工工艺》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程可分为建筑装饰材料和装饰施工工艺两部分。第一部分全面介绍各地建筑装饰材料的组成和规格、基本性能、传统品种和新型品种、使用场合等，主要包括装饰石材、建筑陶瓷、木材、玻璃、建筑装饰塑料、金属装饰材料、建筑涂料、纤维织物及制品，建筑装饰石膏等。第二部分分别介绍地面装饰工程、室内轻质间墙工程墙柱面装饰工程、门窗工程、玻璃工程、天棚吊顶工程、涂料工程的施工工艺，在介绍传统工艺的同时也介绍各种新型工艺。

2. 《公共符号与视觉传达设计》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程对所谓的“三大构成”进行了改革，将视觉心理、符号学、设计思维等内容引入视觉设计教学，提高了基础课程的创新思维能力。主要以形态创造为出发点，探求形态语意的多样性和认知性，以及在信息传播中的视觉心理及其运用。引入符号学和视知觉理论，以形态构成为核心，通过一系列课题将视觉元素、语意、认知、视觉心理和可视化，做了系统化教学设计，有原理，有习题，便于灵活的课堂实践，注重发展学生自主建构能力。

3. 《环艺空间调研》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要通过实地调研与实例分析讲解，培养学生的空间观察、分析并解决实际问题的能力。本课程选择的空间调研基地包括学校周边的古村落，城镇街巷，商业街群，港口码头等，让学生通过实地的观察调研分析总结空间形成的原因和隐藏在其背后的文化符码，更好的为接下来的空间表达与具体类型空间的设计实践打下良好的基础。因此本课程就在于让学生对实践技能和人文知识有一个衔接与结合，能够综合两方面因素来对一个具体的空间问题进行合理的设计。

4. 《室内外陈设艺术品创作设计》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：以艺术品与公共空间及居室空间为创作主体的设计活动。课程更注重创意作为原始的推动力，将培养学生对事物创造浓厚兴趣，艺术品作为重要的介入空间的媒材与空间相互呼应的关系，为空间提供更多的多元化的元素，使得空间、美学、思想、价值和人文精神得到充分的体现。陈设艺术品设计应用广泛，能够针对绝大部分当代社会生活活动空间，以其实践性强、装饰手段多元化和满足不同设计要求与当代生活空间融为一体。

5. 《空间改造与表达》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要通过实地调研与实例分析讲解，培养学生的空间观察、分析并解决实际问题的能力。本课程选择的空间改造基地包括学校周边的古村落，城镇街巷（城中村），商业街群，港口码头等，让学生通过实地的观察调研分析总结空间形成的原因和隐藏在其背后的文化符码，进而开展空间改造与具体类型空间的设计实践。该课程已经取得的成果包括“开平碉楼的旅游空间设计”以及“珠海

前山河公共艺术空间设计”。

6. 《公共设施设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是介于环境设计和工业设计之间的一个跨专业设计门类，其主要目的和任务是掌握跨越、融合传统专业的边界，从与城市环境设施紧密相联的诸多要素入手，系统地阐述了城市设施设计的设计理念、设计原则以及各分类设施的设计要求。从城市环境设施评判标准、构成与性质、设计理念及城市设施的人文性、地域性、人性化等多角度论述和归纳，并将这些要素如何运用到具体城市设施的设计进行清晰的阐述。

7. 《地域文化特色与创新设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍：以实践项目切入，深入挖掘某一特定地域的自然资源和人文资源，在空间调研和空间改造与表达的基础上确定设计主题、提炼设计要素，因地制宜进行实践活动，其设计成果围绕如特色旅游景观、创新设计产品、新型建筑等。

8. 《公共艺术与城市设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍：内容包括公共建筑的环境设计、总体布局、空间组合、造型艺术等内容，使学生了解公共建筑设计的一般特点，掌握关于公共建筑的基本原理和设计方法。

课程目标是通过小型建筑单体方案设计的训练，培养学生正确的设计思维和规范的制图表达，加强学生电脑绘图能力，提高学生建筑设计表现技法的能力。然后，通过中型建筑单体方案设计的三阶段训练：任务分析阶段的资料收集和调研分析、方案构思阶段的立意确定和草图设计、方案完善阶段的深入细化和成果制作，加强学生对建筑设计功能的合理性，空间的丰富性，造型的艺术性和表达的严谨性的理解，掌握中型建筑的空间设计，处理好建筑功能与形式的关系，处理好建筑与环境的关系。

9. 《公共环境艺术综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：一门实践性较强的专业课程，集技术与艺术于一体，运用现代化的工程技术手段创建人类生存环境的空间以及空间氛围的营造。学生通过对公共空间环境设计的概念、功能、作用、意义等内容的实践学习，增加对公共空间设计的类型、属性及其环境设计意识等方面，并结合实例进行设计。本课程运用各种艺术处理手法和装饰设计技巧进行空间构成与装饰设计训练，从空间的设计实践中去获得空间设计表现的创造灵感。使学生能够独立完成不同功能的公共空间环境的综合设计与表达。引导学生自主学习、开阔设计思维、理论联系实际，接触实际设计命题，欣赏优秀的展示设计方案。

方向课二 公共空间艺术方向：

1. 《公共符号与视觉传达设计》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程对所谓的“三大构成”进行了改革，将视觉心理、符号学、设计思维等内容引入视觉设计教学，提高了基础课程的创新思维能力。主要以形态创造为出发点，探求形态语意的多样性和认知性，以及在信息传播中的视觉心理及其运用。引入符号学和视知觉理论，以形态构成为核心，通过一系列课题将视觉元素、语意、认知、视觉心理和可视化，做了系统化教学设计，有原理，有习题，便于灵活的课堂实践，注重发展学生自主建构能力。

2. 《公共壁饰设计》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程旨在围绕以公共空间中建筑的室内外空间进行创作与设计，课程以技法设计与研究为目标，以公共艺术的设计与艺术的实践与应用。涉及内容包括：建筑外立面设计、室内空间立面设计、室内空间结构面设计、建筑空间应用、艺术创作实践、工艺制程设计、翻模技法研究。

3. 《艺术空间调研》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：主要通过实地调研与实例分析讲解，培养学生对公共环境艺术空间的观察及分析现场的能力。本课程包括的设计调研概述、设计调研的定性研究方法、访谈法、设计调研的定量研究方法、设计评估的研究方法、调研信息的提取与利用，全面介绍了设计调研的相关知识和所需掌握的专业技能。让学生对实践技能和地域人文现况有一个衔接与结合，能够综合两方面因素来对具体空间问题进行合理的设计。

4. 《室内外陈设艺术品创作设计》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：以艺术品与公共空间及居室空间为创作主体的设计活动。课程更注重创意作为原始的推动力，将培养学生对事物创造浓厚兴趣，艺术品作为重要的介入空间的媒材与空间相互呼应的关系，为空间提供更多的多元化的元素，使得空间、美学、思想、价值和人文精神得到充分的体现。陈设艺术品设计应用广泛，能够针对绝大部分当代社会生活活动空间，以其实践性强、装饰手段多元化和满足不同设计要求与当代生活空间融为一体。

5. 《装置艺术创作》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：在教学中以装置艺术的理念与形式为研究对象，进行了四个内容的研究：根据对装置艺术的历史渊源回顾，综述了装置艺术的本质与特征、理论渊源、观念源头等；基于对装置空间艺术所根植的艺术语言组合的讨论，论述了其观念语义与形式语言；通过对置艺术的设计与训练，提出了新的设计思路与技巧；通过对装置空间设计作品的个案研究，总结了装置艺术中的观念与形式建构的一个有别

于传统审美的审美体系。

6. 《公共设施设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：伴随着城市的发展而兴起的，融工业设计与环境设计于一体的环境产品设计。它具有完善城市功能、对城市的建设具有重要意义。本课程的主要内容是研究公共设施设计的设计原理、环境搭配、设计工艺、材料构造等内容。教师在教学中要充分利用当下最新实际案例进行讲解，增强学生对公共设施设计情况的了解和认知。本课程的教学还需要通过一定数量的实际方案设计制作练习，帮助学生逐渐掌握公共设施的设计规律。

7. 《公共雕塑设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍：课程训练学生对城市空间以及雕塑创作的认知和艺术审美，引导学生逐步形成自己的物象感受方式和自身的造型审美特点，使学生在学的过程中能够充分了解公共雕塑艺术创作的方法和技巧。本课程的教学还需要通过一定数量的实际方案设计练习，练习包括场地调研分析、方案构思和草图设计、方案完善和成果展示，加强学生处理好雕塑与环境空间的关系。

8. 《跨媒介公共艺术》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍：跨媒介公共艺术是一种融合多种媒介和艺术形式，以在公共空间中创作艺术作品，并与观众互动的形式。这种类型的公共艺术旨在创造引人入胜的视觉和感官体验，与社会环境互动，并激发观众的参与和思考。课程训练学生通过运用多媒体元素、社会意义、技术和创新、文化丰富性和展示传播以创新和表达艺术形式，能够在城市规划、文化节庆、社区活动等各种公共场合中创造引人入胜的作品。它有助于美化城市空间，激发社会对话，以及促进文化和社会交流。

9. 《公共艺术项目实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要是寻求商业项目实训的方式，从而达到培养学生商业设计创意的目的。本课程要求学生掌握商业创意思维方法的基本概念和基本原理，了解正确商业设计思维方法，掌握市场的优先和选择，运用各种创意方法进行创意思考与创造发明。同时本课程以工作坊的形式进行，通过创意思维方法多次设计实践训练，培养学生对商业项目有更深度的思考，更新颖的构思，使其更富有艺术创造力和想象力。

（三）专业实习

本部分共有（1）门课程，共（3）学分，（60）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《专业实习》

学分：3 学时：60 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：专业实习是我系教学工作中的一个重要环节，要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础。学生需要按照学校规定，通过自荐或推荐的方式，前往企事业单位或与本校签订实习合作协议的单位进行实习。实习采用专业实习和劳动教育有机结合的方式进行，实习期间，学生需在不少于四周的劳动周内，完成劳动教育考核。劳动周可采用专题讲座、主题演讲、劳动技能竞赛、劳动成果展示、劳动项目实践等形式进行。该课程采用过程性考核方式，劳动教育内容列入课程考核。

通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作，初步获得公共艺术专业操作技能和实际工作经验，巩固在校所学知识，获得实际设计业务知识和管理知识，将劳动教育与专业实习紧密结合培养学生热爱劳动，尊重劳动的情怀，掌握基本的劳动技能，将所学的专业知识应用于实践当中，进一步提高学生的综合素质。

（四）就业指导（理论与实践）

本部分共有（1）门课程，共（2）学分，（40）学时，以下对该门课程进行介绍。

1.就业指导（理论与实践）

学分：2 学时：40 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程内容分为“就业指导（理论+实践）”学时和“劳动教育”学时两个部分，其中劳动教育学时不少于课程总学时的一半。劳动教育的内容主要包括普及与学生职业发展密切相关的通用劳动科学知识和劳动实践等等。就业指导理论与实践，主要引导学生掌握职业生涯规划的基本理论和方法，帮助大学生积极理性规划自身发展，通过课程的教学，掌握职业发展的阶段特点，认识自己的特性、职业的特性以及社会环境、培养大学生职业生涯发展的自主意识和职业探索、生涯决策能力，认清就业形式，了解相关政策法规保障自身合法权益。指导学生如何选择一些例如包装设计、广告设计、品牌设计等专业性强的公司去实习，进行专业实践。同时教育引导学生树立积极正确的人生观、价值观和就业观，自觉提高就业能力和生涯管理能力，有效促进大学生求职择业与自主创业。

（五）毕业论文

本部分共有（1）门课程，共（4）学分，（80）学时，以下对该门课程进行介绍。

1.《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文（设计）是学生完成学业前的最后一门课程，它不仅通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点，同时也通过设计作品来检验学生的设计实践操作能力。通过对毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平，毕业论文内容既可以是对本专业领域的现实问题或理论问题进行科学研究探索的具有一定意义的论文，也可以是以按论文格式要求针对毕业设计作品的设计说明。设

计作品要求学生能够应用艺术设计理论、视觉传达设计基础原理，较为熟练的掌握设计专业技能，具备设计实践的拓展能力，设计作品能够满足客户的需求，并能够体现创新意识，同时按照公共艺术专业毕业展要求进行布展。

★专业选修课程简介

本部分包含两类课程。一类为专业指选课；一类为专业任选课，以下对该两类课程进行分别介绍。

（一）专业指选课

本部分共有（2）门课程，共（4）学分，（72）学时，学生必须修读专业指选课内所有课程。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《管理学基础》

学分：2 学时：36 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《管理学基础》是非管理类专业的专业选修课，是运用马克思主义的辩证唯物论和历史唯物论观点阐释管理活动这一社会现象的本质特性，探讨和研究管理活动的基本规律及特点，以便更好地协调人们的活动，收到良好管理效果的一门课程。学习《管理学基础》，了解管理目标、管理过程、管理职能、管理原则和方法等一系列重要范畴和概念，有助于掌握管理学的基本知识，能为更进一步地学习其它课程打下良好的基础。

2. 《大学人文基础》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程是一门为全院各专业开设的、具有通才素质教育性质的课程，以适应当前社会发展对学生人文素养的新需求，以及满足学生的自我内在发展的建设需要。本课程是非专业性和非职业性的教学，旨在通过将古今中外优秀的人文成果展示介绍给学生，并力图理论联系实际，激发学生对人自身及人与社会等问题的关注与探讨的热情，增强学生关爱他人、关心社会、利益众生的情怀，培养学生见识通达、知识博雅、身心全面发展的理想的人格。

（二）专业任选课

本部分的可选课程共（21）门，共（58）学分，（1160）学时。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《计算机辅助设计（CAD）》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的主要目的和任务是了解 Auto CAD 的性能、安装、配置方法，并能熟练运用此软件进行绘图，使学生在学会此软件后具有绘制工程建筑等图的能力。本课程主要有三个部分第一部分了

解计算机辅助绘图与设计的发展趋势 Auto CAD 绘图、编辑、尺寸标注等基本命令；第二部分掌握绘制零件图和装配图初步掌握图形输出、文件管理、数据查询、资源共享和网络传输的基本方法；第三部分熟练掌握使用图方法和技能以及掌握该软件的使用图、机械图、电子元件。

2. 《计算机辅助设计（Sketchup、Vray 渲染）》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介： Sketchup 是一套直接面向设计方案创作过程的设计工具，其创作过程不仅能够充分表达设计师的思想而且完全满足与客户即时交流的需要，它使得设计师可以直接在电脑上进行十分直观的构思，是三维建筑设计方案创作的优秀工具。该课程为专业任意选修课，Sketchup 是一款非常受欢迎三维设计软件，直观、灵活、易于使用。本教程从实用角度出发，由浅入深，循序渐进的介绍了 Sketchup 的基本知识，以及在室内、建筑、园林景观等行业领域的应用。通过大量的有针对性的实例让大家轻松的掌握软件的具体应用和使用技巧，做到学以致用。

3. 《计算机辅助设计（Rhino、Vray 渲染）》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍： Rhino 是一套直接面向设计方案创作过程的设计工具，其创作过程不仅能够充分表达设计师的思想而且完全满足与客户即时交流的需要，它使得设计师可以直接在电脑上进行十分直观的构思，是三维建模设计方案创作的优秀工具。该课程为专业限选课，Rhino 是一款非常受欢迎三维设计软件，直观、灵活、易于使用。本教程从实用角度出发，由浅入深，循序渐进的介绍了 Rhino 的基本知识，以及在造型、数控加工等行业领域的应用。通过大量的有针对性的实例让大家轻松的掌握软件的具体应用和使用技巧，做到学以致用。

4. 《景观图面表现法》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要讲解设计图面表现景观、讲授与示范设计手绘技法、结合设计手绘训练设计思维能力和表现能力。课程内容以室外空间景观设计，以设计结合建筑景观设计的实际案例进行设计表现的练习和设计思维的表达。学生通过本课程的学习掌握景观平面、立面、透视效果图的表现技法，根据设计方案绘画出景观平面、立面、效果图，以适应社会景观行业对从业者专业技能的需要。通过本课程的学习,使学生毕业后能独立的接单、设计制作及施工管理的全部过程，并具备能适应景观设计行业的发展需要的潜能。

5. 《材料工艺研习》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：所谓材质工艺，是指非绘画性物质材料形式，直接拼贴应用到创作中，使它成为阐述作品的一种形式语言。因此，不同的材质属性在空间创意的应用中便呈现出不同的“表情”特征。本课程通过研究和比对,梳理材质的发展,归纳材质的属性和分类,进而分析材质要素的“表情”，并解读不同的

空间中材质与空间结合的经典作品。因而，课程从微观的材质角度入手进而得出一些处理艺术作品与空间应用的方法。使同学们更能全面深刻的认识材质在运用上的价值和意义,使成为应用材质的语汇,更体现其独特的时代特征与生态特征,焕发新的艺术魅力。同时在教程中更运用先进科技方法挖掘创作素材的突破点,使公共艺术在材质自身和创造力的释放和表现中不断得到新生。

6. 《建筑景观手绘》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要讲解设计手绘表现的理论知识、讲授与示范设计手绘技法、结合设计手绘训练设计思维能力和表现能力。课程内容从线、透视、比例、尺度、材质、色彩、空间、氛围等方面的训练着手，结合室内空间、建筑景观设计的实际案例进行设计表现的练习和设计思维的表达。学生通过本课程的学习掌握景观平面、立面、透视效果图的表现技法，根据设计方案绘画出景观平面、立面、效果图，以适应社会景观行业对从业者专业技能的需要。通过本课程的学习,使学生毕业后能独立的接单、设计制作及施工管理的全部过程，并具备能适应景观设计行业的发展需要的潜能。

7. 《设计（施工）制图》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：学生通过《设计（施工）制图》课程的学习，使其能够读懂并且快速规范地辅助计算机完成一套完整的空间施工图的绘制。主要内容有：制图规格及基本技能，视图、剖面图和断面图的画法及尺寸标注，房屋建筑施工图及结构施工图的有关内容、绘制方法与识读，建筑给水排水工程图的内容、绘制方法与识读等。为以后的课程学习以及从事相关职业比如：预算员、施工监理、项目施工经理等奠定绘制施工图的基础。根据课程特点，课程最后学生完成一整套的设计图纸。整个过程注重考核学生的操作能力，也就是制图的规范、美观和速度。另外学生在整个项目完成过程中的表现作为考评的参考因素。

8. 《复合媒材应用》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：此课程主要在训练艺用者对于素材的感知与应用；如对色彩与素材的认知、素材与造形的应用，素材语汇与实务创作的应用等。复合媒材是一门面向未来多元化多平台艺术创作环境应运而生的新兴课程，运用最新的技术、材料达到设计效果，学生亦可以以运用最新媒材创造出属于自我认知美感的设计。这门课程关系着艺用学习者的材料应用与感知，是学生的基本训练，尤其在现今多元媒材的大力推广和应用下，更显示出这是一门必要性的学习课程。

9. 《科学制图技术》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程是公共艺术设计方向与艺术方向的研究型基础技能课程，利用解剖学、动态学、生理学、人机工程学、形态学和绘图学的概念，旨在帮助澄清、简化和客观化规律和概念的活动，科学

插画将其想要传达的信息理想化、可视化和多元化进行阐明，以提供给学生作为设计活动、创作实践和学术研究工作中的科学依据和方法。培养学生对客观事物的表征及其内部结构和原理研究的能力，鼓励学生通过使用不同的创作方法、传统绘图或新技术，以二维或三维格式来表达自己的研究。

10. 《建筑沙盘模型制作实训》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程指导学生进行建筑模型制作，主要是围绕房地产业的发展、建筑设计的展示和建筑漫游专业的教学来进行的。一方面，建筑模型及沙盘可以指导学生进行进一步的空间设计，另一方面，它能够很好的展示并真实反映具体的空间设计形态，本课程为同学未来进入专业地产公司，建筑设计公司等机构提供了一个有效的补充。

11. 《家装空间设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：家装设计是指家庭装修设计，在家庭正式装潢开工前进行功能格局上的规划设计，各空间界面的装饰设计。本课程要求根据建筑物的使用性质、所处环境和相应标准，运用物质技术手段和建筑设计原理，创造功能合理、舒适优美、满足人们物质和精神生活需要的室内环境。这一空间环境既具有使用价值，满足相应的功能要求，同时也反映了历史文脉、建筑风格、环境气氛等精神因素。明确地把“创造满足人们物质和精神生活需要的室内环境”作为室内设计的目的，现代室内设计是综合的室内环境设计，它包括视觉环境和工程技术方面的问题，也包括声、光、热等物理环境以及氛围、意境等心理环境和文化内涵等内容。

12. 《陶瓷手工艺设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程介绍：陶瓷材料作为手工艺设计的传统材料在中国已经有了数千年的历史，在以日用为精神的东方传统中，手工艺代表了中国传统的精神。通过技艺的学习，练就眼手合一；通过对材料的把握与传统的学习，打开心眼；通过亲身的实践，淬炼精神。该课程作为面向新生的初级课程主要包括：1、陶瓷基础成型技法讲解。2、日用器皿种类与功能讲解。

13. 《壁画创作》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程为艺术学门进阶的基础训练课程，课程主要在训练艺用者的色彩与造形结构，让学生更能了解前辈艺术家的壁画色彩运用与画面构成方法，如何造就出艺术性与艺术价值。此课程为公共艺术方面的专业性课程，主要着重学生壁画方面的创作思维同时与毕业创作的建构训练，并经由此课程学生得学习如何撰写专业性论文、论述，更了解壁画素材的发展性与就业特质，该课程主要在训练艺用者对于壁画创作的想法与设计，及如何在不同的空间里去营造出具实用性、艺术性壁画创作。

14. 《传统工艺技法研究》

学分：2 学时：40 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程将传统工艺溯源和各种传统工艺技法融为一体。通过理论结合实践的方式，向热爱传统工艺艺术的同学深入浅出地介绍了中国民间传统工艺的历史、传统工艺的不同发展过程、功用及其传承现状。用较大的篇幅着重向同学介绍了传统工艺技法的特殊性、取料的严肃性，以及传统工艺的必备工具、操作要领、制作方法和制作过程。

15.《城市品牌策划》

学分：2 学时：40 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：城市品牌是一个城市在推广自身城市形象的过程中，根据城市的发展战略定位所传递给社会大众的核心概念，该课程将从战略规划、调查研究、城市定位、核心价值等方面进行授课。授课内容主要有：1、分析城市品牌成功原因。2、新型城镇化如何做好城市品牌设计。3、城市定位、特色研究并进行城市品牌策划（包括基本的品牌设计，VI等）4、中小城市品牌建设（产业升级下特色小镇的品牌设计。5、城市品牌打造面临的机遇和挑战等。

16.《商业空间设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的教学，使学生了解公共艺术与商业空间设计的类型及范围、设计基础知识、导向设计、功能分区、色彩设计、灯光设计等商业空间的综合知识，掌握博物馆、公共公园、商业卖场设计、酒店空间设计、餐饮和娱乐等专题公共艺术与商业空间设计的方法和原则，课程的教学目的是使学生能建立科学的商业空间设计新观念，掌握现代公共艺术与商业空间设计的知识前沿。

17.《设计项目管理》

学分：2 学时：40 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：由于设计是一种针对问题作反复辩证的活动，多专业互相交叉的创造性活动，组织成员的构成也是由多背景的专业人员组成，因此本课程主要内容包括如何保证正确的信息在组织成员之间正确地传递，协调好各组织成员之间的关系，使各项设计活动顺利完成，设计沟通起着重要的作用。也唯有通过完整清晰的沟通，方能将一个设计团队中，众人的经验作一个整合进行交流与传递，减少信息传递的误差，进而保证设计项目顺利地进行。设计师本身要不断地积累各方的经验，主动地进行多方的交流，并且将经验、心得拿出来共享。

18.《地景艺术创作》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：地景艺术(Land Art)，又名大地作品(Earth works)或大地艺术(Earth Art)。它是从环境艺术(Environments Art)演进而来，广义地说，即环境艺术的一种。本课程主要内容包括探求制作材料的平等化和无限化，并打破艺术与生活的界限，目的在于让大多数的人们参与。而这一种参与的行为

完全脱离了实用性，只在游戏与幻想的行为中，得到未知的一种新体验。地景艺术的艺术品所用的材料均取之天然而多样化，如大地(包括森林、山岳、河流、沙漠、峡谷、平原)，甚至石柱、墙、建筑物、遗迹等都是艺术家常用的材料，而他们大多会保持材料的自然本质，不过在技法上却巧妙地运用捆或绑的方法，再加以造型，然后安排架构及意象,置於艺术品中。

19. 《会展设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：会展设计是指在会议、展览会、博览会活动中，利用空间环境，采用建造、工程、视觉传达等手段，借助展具设施高科技产品，将所要传播的信息和内容呈现在公众面前。其中包括展台设计、空间布局设计、平面设计、照明道具设计以及相应的展馆设计等。本课程将全面介绍会展行业的基础知识，基本流程，行业趋势，以及和会展相关的企业类别。并结合实际案例分析，全方位的从设计，结构，制作等角度，解析会展行业的相关内容。

20. 《社区景观及休闲方案设计研究》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程之目的在探讨社区总体营造运动的理论基础与政策目标，并借由实践案例检讨该运动的执行成效、及其对澎湖观光之影响力，其目标为：1. 掌握社区总体营造运动的发展轨迹与实践策略。2. 研究社区总体营造的社会学意涵。3. 探讨社区总体营造运动与观光休闲之关联性。先就社区休闲方案之基础理论，以及相关社区营造政策意涵以授课方式讲解，再请修课同学，就[指定文献]先行阅读，并指于课堂上做阅读心得分享，另期中报告则针对所选定之文献，进行专题报告；其后由老师加以评论；最后则由全体师生综合各篇指定文献之主题进行讨论。

21. 《文创产品开发与设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：文化是公共艺术专业开设的一门专业课程。内容涵盖动漫、影视、游戏、广告、文化品牌、创意城市、旅游会展、创意产业园十大模块。内容涵盖项目有：理论梳理、案例分析、延伸阅读、拓展讨论与作业练习等五个部分，课程遵循“理论解读+案例剖析”的内容模式，深入浅出说理论，重视用经典、热点、多类型案例剖析产业发展，课程精心挑选相关案例文章，供学生作为辅助延伸阅读应用课程所掌握的设计方法，应用并展开实践训练。

公共艺术专业(专升本)

★专业必修课程简介

本部分包含四类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为劳动教育；一类为毕业论文或设计。以下对该四类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（4）门课程，共（12）学分，（232）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《中西室内设计装饰史》

学分：2

学时：36

开课学期：5

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍了人类自原始社会时期至 21 世纪初室内环境设计的发展历史，分为中国部分和外国部分，中国部分包括中国原始社会时期的建筑及室内设计，先秦时期的室内设计，秦汉、魏晋南北朝时期的室内设计，隋唐、五代时期的室内设计，宋、辽、金时期的室内设计，元、明、清时期的室内设计，中国近现代室内设计；外国部分包括西方原始社会及早期文明时代的建筑及装饰，古希腊与古罗马时期的室内设计，中世纪建筑与室内设计，文艺复兴时期的室内设计，欧洲 17 世纪和 18 世纪的室内设计，19 世纪西方室内设计，以及 20 世纪与 21 世纪早期的室内设计。

2. 《设计（施工）制图》

学分：2

学时：36

开课学期：5

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：学生通过《设计（施工）制图》课程的学习，使其能够读懂并且快速规范地辅助计算机完成一套完整的空间施工图的绘制。主要内容有：制图规格及基本技能，视图、剖面图和断面图的画法及尺寸标注，房屋建筑施工图及结构施工图的有关内容、绘制方法与识读，建筑给水排水工程图的内容、绘制方法与识读等。为以后的课程学习以及从事相关职业比如：预算员、施工监理、项目施工经理等奠定绘制施工图的基础。根据课程特点，课程最后学生完成一整套的设计图纸。整个过程注重考核学生的操作能力，也就是制图的规范、美观和速度。另外学生在整个项目完成过程中的表现作为考评的参考因素。

3. 《空间（室内）改造与表达》

学分：3

学时：60

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程主要通过实地调研与实例分析讲解，培养学生的空间观察、分析并解决实际问题的能力。本课程选择的改造基地包括学校周边的古村落，城镇街巷（城中村），商业街群，港口码头等，让学生通过实地的观察调研分析总结空间形成的原因和隐藏在其背后的文化符码，进而开展空间改造与具体类型空间的设计实践。该课程已经取得的成果包括“开平碉楼的旅游空间设计”以及“珠海前山河公共艺术空间设计”。

4. 《公共艺术与商业空间设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的教学，使学生了解公共艺术与商业空间设计的类型及范围、设计基础知识、导向设计、功能分区、色彩设计、灯光设计等商业空间的综合知识，掌握博物馆、公共公园、商业卖场设计、酒店空间设计、餐饮和娱乐等专题公共艺术与商业空间设计的方法和原则，课程的教学目的是使学生能建立科学的商业空间设计新观念，掌握现代公共艺术与商业空间设计的知识前沿。

（二）专业方向课

本方向共有（10）门课程，共（34）学分，（680）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《装饰材料与工艺构造》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程可分为建筑装饰材料和装饰施工工艺两部分。第一部分全面介绍各地建筑装饰材料的组成和规格、基本性能、传统品种和新型品种、使用场合等，主要包括装饰石材、建筑陶瓷、木材、玻璃、建筑装饰塑料、金属装饰材料、建筑涂料、纤维织物及制品，建筑装饰石膏等。第二部分分别介绍地面装饰工程、室内轻质间墙工程墙柱面装饰工程、门窗工程、玻璃工程、天棚吊顶工程、涂料工程的施工工艺，在介绍传统工艺的同时也介绍各种新型工艺。

2. 《展示识别系统与信息可视化设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：信息可视化设计课程通过介绍数据可视化基本理论与方法，培养学生洞察数据、理解数据背后的规律，并掌握信息数据可视化处理的能力。通过学习了解信息处理与数据可视化的基本类型和思维方式,对图表传达艺术的轮廓有一个比较清晰的认识。明确信息与图表传达艺术之间的关系;掌握图表设计的基本类型,具备独立思考能力，根据不同的设计需要进行信息处理。

3. 《空间（室内）调研与策划》

学分：4 学时：80 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要通过实地调研与实例分析讲解，培养学生的空间观察、分析并解决实际问题的能力。本课程选择的空间调研基地包括学校周边的古村落，城镇街巷，商业街群，港口码头等，让学生通过实地的观察调研分析总结空间形成的原因和隐藏在其背后的文化符码，更好的为接下来的空间表达与具体类型空间的设计实践打下良好的基础。因此本课程就在于让学生对实践技能和人文知识有一个衔接与结合，能够综合两方面因素来对一个具体的空间问题进行合理的设计。

4. 《数字造型建模》

学分：4 学时：80 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：3D 打印（3DP）即快速成型技术的一种，它是一种以数字模型文件为基础，运用粉末状金属或塑料等可粘合材料，通过逐层打印的方式来构造物体的技术。3D 打印通常是采用数字技术材料打印机来实现的。常在模具制造、工业设计等领域被用于制造模型，后逐渐用于一些产品的直接制造，已经有使用这种技术打印而成的零部件。该技术在珠宝、鞋类、工业设计、建筑、工程和施工（AEC）、汽车，航空航天、牙科和医疗产业、教育、地理信息系统、土木工程、枪支以及其他领域都有所应用。

5. 《装饰艺术研究》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程立足于当代建筑设计的客观需求，以探索应用为目标，通过对传统民居装饰元素类型特征、形态构成、美学价值的整理分析，初步归纳提出几种应用设计方法，关注对传统民居装饰元素的细部设计，并结合一些典型地区的传统聚落，如安徽徽州明、清时期的三雕艺术以及华东地区与少数民族地区的民居建筑里的装饰艺术的元素，进行客观地评价与分析。总结其在当代建筑设计中应用的范围及路径，探求其在当代运用新材料、新技术在建筑空间环境设计里的新表现，通过实际案例的介绍，实证分析上述相关理论实现理论研究和实践的紧密结合。

6. 《综合材料陈设设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是针对造型艺术活动中对综合材料的使用，使学生在艺术创作和设计中能自如地使用综合材料进行创作设计，解决造型艺术中材料形态、色彩、质感等要素组合搭配之后所产生的各种问题的一门课程。尝试通过材质的练习及对课题的发展设计来培养学生的创造性思维，同时重视实验及制作的过程，体现自己的艺术观念和对艺术的理解。该课程引用美院系统的工作室教学，由老师提出创作要求，同学们根据自己的想法和创意进行具体的设计实施。

7. 《装饰施工与管理实训》

学分：4 学时：80 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：由于设计是一种针对问题作反复辩证的活动，多专业互相交叉的创造性活动，组织成员的构成也是由多背景的专业人员组成，因此本课程主要内容包括如何保证正确的信息在组织成员之间正确地传递，协调好各组织成员之间的关系，使各项设计活动顺利完成，设计沟通起着重要的作用。也唯有通过完整清晰的沟通，方能将一个设计团队中，众人的经验作一个整合进行交流与传递，减少信息传递的误差，进而保证设计项目顺利地进行。设计师本身要不断地积累各方的经验，主动地进行多方的交流，并且将经验、心得拿出来共享。

8. 《交互设计与数字虚拟技术》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：随着互联网技术的不断发展，公共空间的定义的外延也在延展，公共艺术或是公共空间中的艺术将被重新定义发展阶段。本课程对基于数字化手段表现的公共艺术进行探讨，寻求城市公共艺术的

交互特征。首先了解数字化公共艺术交互特点的研究目的及意义及城市交互设计相关概念,重点讨论了城市公共艺术的交互方法,为进一步讨论如何设计形式更为丰富的新艺术作品做铺垫。

9.《设计策略与市场营销》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 6
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介:《设计传播与营销》的教学要求学生了解和把握市场营销策划的相关的理论、方法和程序,对市场营销策划活动的主体——企业在市场营销活动中,为达到预定的市场营销目标,从新的传播视角、新的营销观念、新的营销思维产生和运用系统的方法、科学的方法、理论联系实际的方法,对企业生存和进展的宏观经济环境和微观市场环境进行分析,查找企业与目标市场顾客群的利益共性,以消费者满意为目标,重新组合和优化配置企业所拥有的和可开发利用的各种人、财、物资源和市场资源,对整体市场营销活动或某一方面的市场营销活动进行分析、判定、推理、推测、构思、设计和制定传播营销方案的行为。

10.《公共空间综合实训》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 7
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介:本课程主要通过实例实训,培养学生解决实际问题的能力。本课程选择的公共空间包括学校周边的商业空间、公共广场、公园绿地、古迹村落等,让学生通过实地的空间设计表达与具体类型空间的设计实践打下良好的基础。该课程已经取得的成果包括“中山市孙文西路步行街景观提升改造设计”以及“中山市三乡镇用墨村及郑观应故居景区提升改造设计”。

(三) 劳动教育

本部分共有(1)门课程,共(3)学分,(60)学时,以下按照开课顺序进行介绍。

《专业实习》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 8
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介:专业实习是我系教学工作中的一个重要环节,要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础。学生需要按照学校规定,通过自荐或推荐的方式,前往企事业单位或与本校签订实习合作协议的单位进行实习。实习采用专业实习和劳动教育有机结合的方式进行,实习期间,学生需在不少于四周的劳动周内,完成劳动教育考核。劳动周可采用专题讲座、主题演讲、劳动技能竞赛、劳动成果展示、劳动项目实践等形式进行。该课程采用过程性考核方式,劳动教育内容列入课程考核。

通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作,初步获得公共艺术专业操作技能和实际工作经验,巩固在校所学知识,获得实际设计业务知识和管理知识,将劳动教育与专业实习紧密结合培养学生热爱劳动,尊重劳动的情怀,掌握基本的劳动技能,将所学的专业知识应用于实践当中,进一步提高学生的综合素质。

(四) 毕业论文或设计

本部分共有(1)门课程,共(4)学分,(80)学时,以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文（设计）是学生完成学业前的最后一门课程，它不仅通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点，同时也通过设计作品来检验学生的设计实践操作能力。通过对学生毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平，毕业论文内容既可以是对本专业领域的现实问题或理论问题进行科学研究探索的具有一定意义的论文，也可以是以按论文格式要求针对毕业设计作品的设计说明。设计作品要求学生能够应用艺术设计理论、视觉传达设计基础原理，较为熟练的掌握设计专业技能，具备设计实践的拓展能力，设计作品能够满足客户的需求，并能够体现创新意识，同时按照公共艺术专业毕业展要求进行布展。

★专业选修课程简介

本部分共有（10）门课程，共（29）学分，（572）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《设计心理学》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是设计专业一门理论课，是设计师必须掌握的理论知识，是建立在心理学基础上，是把人们心理状态，尤其是人们对于需求的心理，通过意识作用于设计的一门学问。它同时研究人们在设计创造过程中的心态。以及设计对社会及对社会个体所产生的心理反应，反过来在作用于设计，起到使设计更能够反映和满足人们的心理作用。作为一门通识性质的课程，课程采用“实践性”和“对话式”教学，即：一方面将课程教学与认知实践结合在一起，注重现实案例的剖析，另一方面也要求引导学生提问题，教师有的放矢地答疑解惑，以此来发挥“教”与“学”过程中的主观能动性。

2. 《人体工程学》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要包括人体工程学概述、人体测量与数据应用、人体动作空间、人的感知觉、人体运动系统、人体心理和行为习性、作业岗位与空间设计、人体工程学与家具设计、信息界面设计共九部分的内容。本课程对人体工程学在安全工程技术和室内设计专业中所涉及的基本理论做了系统而简明的介绍，对人体工程学中较为实用的知识进行了详细的阐述。

3. 《装饰雕塑设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以公共艺术的造型形态研究与当代文化精神表达为艺术追求方向，注重培养学生扎实的造型能力、活跃的创造思维、较强的空间设计能力及社会实践能力。强调以公共空间中的人文环境、自然环境为背景，以造型与空间训练为核心，为城市公共空间创造优秀的艺术作品。本课程着重探

讨的是环境雕塑与传统概念中的雕塑语言之不同；它脱离了孤立的形态，与周围环境所形成的空间，一方面是属于雕塑自身，另一方面是属于公共环境的景观雕塑如何加入环境，以其特有的语言向人们展示其艺术魅力。

4. 《设计管理》

学分：2 学时：40 开课学期：40

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要探讨的是一个系统思考设计执行、组织、战略的设计管理方法，通过对其的学习可以建立有效的设计思维模式、准确的执行设计流程、控制设计品质、增强设计沟通、提高设计效率。本课程以理论介绍和研究案例为主要途径，同时内容将不局限在理论上，而是在理论的框架之上带来本土案例分析。

5. 《计算机辅助设计-Sketchup-VRAY 渲染》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：Sketchup 是一套直接面向设计方案创作过程的设计工具，其创作过程不仅能够充分表达设计师的思想而且完全满足与客户即时交流的需要，它使得设计师可以直接在电脑上进行十分直观的构思，是三维建筑设计方案创作的优秀工具。该课程为专业任意选修课，Sketchup 是一款非常受欢迎三维设计软件，直观、灵活、易于使用。本教程从实用角度出发，由浅入深，循序渐进的介绍了 Sketchup 的基本知识，以及在室内、建筑、园林景观等行业领域的应用。通过大量的有针对性的实例让大家轻松的掌握软件的具体应用和使用技巧，做到学以致用。

6. 《商业空间设计实训》

学分：4 学时：80 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的教学，使学生了解公共艺术与商业空间设计的类型及范围、设计基础知识、导向设计、功能分区、色彩设计、灯光设计等商业空间的综合知识，掌握博物馆、公共公园、商业卖场设计、酒店空间设计、餐饮和娱乐等专题公共艺术与商业空间设计的方法和原则，课程的教学目的是使学生能建立科学的商业空间设计新观念，掌握现代公共艺术与商业空间设计的知识前沿。

7. 《居住空间设计实训》

学分：4 学时：80 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：家装设计是指家庭装修设计，在家庭正式装潢开工前进行功能格局上的规划设计，各空间界面的装饰设计。本课程要求根据建筑物的使用性质、所处环境和相应标准，运用物质技术手段和建筑设计原理，创造功能合理、舒适优美、满足人们物质和精神生活需要的室内环境。这一空间环境既具有使用价值，满足相应的功能要求，同时也反映了历史文脉、建筑风格、环境气氛等精神因素。明确地把“创造满足人们物质和精神生活需要的室内环境”作为室内设计的目的，现代室内设计是综合的室内环境设计，它包括视觉环境和工程技术方面的问题，也包括声、光、热等物理环境以及氛围、意境等心理环境和文化内涵等内容。。

8. 《装饰壁画设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程为艺术学科进阶的基础训练课程，课程主要在训练艺用者的色彩与造形结构，让学生更能了解前辈艺术家的壁画色彩运用与画面构成方法，如何造就出艺术性与艺术价值。此课程为公共艺术方面的专业性课程，主要着重学生壁画方面的创作思维同时与毕业创作的建构训练，并经由此课程学生得学习如何撰写专业性论文、论述，更了解壁画素材的发展性与就业特质，该课程主要在训练艺用者对于壁画创作的想法与设计，及如何在不同的空间里去营造出具实用性、艺术性壁画创作。

9. 《会展设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：会展设计是指在会议、展览会、博览会活动中，利用空间环境，采用建造、工程、视觉传达等手段，借助展具设施高科技产品，将所要传播的信息和内容呈现在公众面前。其中包括展台设计、空间布局设计、平面设计、照明道具设计以及相应的展馆设计等。本课程将全面介绍会展行业的基础知识，基本流程，行业趋势，以及和会展相关的企业类别。并结合实际案例分析，全方位的从设计，结构，制作等角度，解析会展行业的相关内容。

10. 《橱窗陈列设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要探讨卖场终端的橱窗陈列设计系统，作为一种视觉表现手法，它将商品、卖场设计与布局、陈列技法有机地结合起来从而营造一种店铺的氛围，并将商品完美地展示给目标群体。本课程从视觉营销的发展史、视觉陈列师的角色、店铺设计、橱窗展示、店内陈列、人形模特以及视觉陈列师的工作室等方面进行了全面细致的讲解。将理论与案例相结合，引用并分析了大量世界各地优秀的视觉营销图片。

★成长必修课中的专业类课程简介

本部分包含（公共艺术）专业类创业课程，共（2）学分，（40）学时，以下对该门课程进行介绍。

1. 《创业基础（实践）》

学分：2 学时：40 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《创业基础（实践）》创业是一项充满挑战的事业，一个具有创业愿望的大学生能否最终走上成功创业之路，与他是否相信自己可以在激烈的挑战和竞争中胜出有着直接的关系。实践创业是大学生通过发现和识别商业机会，组织各种资源提供产品和服务，以创造价值的过程。本课程根据我国社会经济发展的实际状况开设，针对在校学生的需要，系统阐述了大学生群体创业特质，大学生创业的

优势与劣势，国内外大学生创业类型与特点，大学生创业计划，大学生创业的团队管理等内容。旨在帮助学生认识机遇与挑战，学会策略和方法，通过创业走向成功。

数字媒体技术专业

★专业必修课程简介

本部分包含五类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为专业实习；一类为就业指导（理论与实践）；一类为毕业论文。以下对该五类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（10）门课程，共（25）学分，（480）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《人机交互技术-1:交互设计导论》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程将由浅入深地、全面、规范地讲解交互设计专业的基础知识，包括数字设备的基础知识，也包括交互理论的基础知识、交互设计的一般流程、什么是用户体验、信息可视化、系统架构、界面设计以及 APP 开发，日常生活中的交互现象、如何进行交互设计、交互设计的基本程序和实用的方式方法、交互设计师的重要性、交互设计成功与否的可用性测试、交互技术的发展历程以及交互设计案例等内容。并且，带领同学们在有限的课程当中进行自主地思考并以纸本作业的方式用来固化学到的知识。

2. 《高等数学（1）》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是非数学理工科本科各专业学生的一门必修的重要基础理论课，它是为培养我国社会主义现代化建设所需要的高质量专门人才服务的。它内容丰富，学时较多，既为理工科类专业后续课程提供基本的数学工具，为学生进一步学号其他数学奠定基础。通过本课程的学习，要使获得：函数、极限、连续、一元函数微积分学及其应用，常微分方程，向量代数与空间解极几何，多元函数微积分学及其应用，无穷级数等方面的基本概念、基本理论和基本运算技能。

3. 《创新思维》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《创意思维》旨在开拓学生艺术设计活动中创意思维的想象力，培养学生现代艺术设计思维的逻辑感，增强学生创新设计（发明）的理念和信心。课程主要是寻求创新的思维设计观念和角度的探讨新设计的表达方式，从而达到设计创意的目的。本课程要求学生掌握创意思维方法的基本概念和基本原理，了解正确思维方法，掌握创意的优先和选择，运用各种创意方法进行创意思考与创造发明。

同时本课程以工作坊的形式进行，通过创意思维方法多次设计实践训练，培养学生对设计有更深度的思考，更新颖的构思，使其更富有艺术创造力和想象力。

4. 《人机交互技术-2:用户体验》

学分：3 学时：60 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程用清晰的说明和生动的图形分析了以用户为中心的设计方法（ucd）来进行交互设计的复杂内涵，并关注于思路而不是工具或技术，从而使你的交互流程具备高质量体验的流程。本课程是主要是培养学生建立以用户为中心的设计理念，以用户需求为目标进行设计。培养学生在设计过程注重以用户为中心，在开发的最早期让用户体验进入整个流程，并贯穿始终。本课程要求学生掌握：对用户体验有正确的预估；认识用户的真实期望和目的；对设计原型加以进行检验与修正，掌握设计—用户测试--修改这个反复循环的开发流程。

5. 《高等数学（2）》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程内容深广度符合“工科类本科数学基础课程教学基本要求”，包括向量代数与空间解析几何、多元函数微分法及其应用、重积分、曲线积分与曲面积分、无穷级数等内容。本课程是非数学理工科本科各专业学生的一门必修的重要基础理论课，它是为培养我国社会主义现代化建设所需要的高质量专门人才服务的。它内容丰富，学时较多，既为理工科类专业后续课程提供基本的数学工具，为学生进一步学号其他数学奠定基础。通过本课程的学习，要使使学生获得：函数、极限、连续、一元函数微积分学及其应用，常微分方程，向量代数与空间解极几何，多元函数微积分学及其应用，无穷级数等方面的基本概念、基本理论和基本运算技能。

6. 《人机交互技术-3 设计心理学》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计心理学》是设计专业一门理论课,是将学生培养成设计师过程中必须掌握的学科。本课程是建立在心理学基础上,是把人们心理状态,尤其是人们对于需求的心理.通过意识作用于设计的一门学问,它研究人们在设计创造过程中的心态,以及设计对社会及对社会个体所产生的心理反应,反过来在作用于设计,起到使设计更能够反映和满足人们的心理作用。本课程目的是培养学生有意识地在设计中考考虑消费者心理和研究消费者的行为规律,同时掌握基本的心理学研究方法。

7. 《人机交互技术-4:信息架构》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：信息架构课程主要是介绍如何对某一特定内容里的信息进行统筹、规划、设计、安排等一系列有机处理，为组织信息找到合理的展示形式，让使用者与用户容易寻找与管理信息。课程内容包括如何定义信息环境、信息空间和信息架构；如何用合适的形式来呈现现有的信息架构。本课程以培养和加强学生的系统设计能力、逻辑思维能力、整理信息能力为目的，通过对色彩、形态及语言法则的运

用，提高学生的信息架构设计能力和实践能力，培养学生对信息处理和视觉导览系统的创造性思维。

8.《互联网应用开发-1: 移动端开发基础》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程基于当前新的 Android Studio 版本、Android SDK 和主流的应用，以 Android 项目开发的视角，循序渐进地讲解并展示了 Android 项目开发过程的主要流程，依次介绍了开发环境的搭建、项目设计、界面设计、应用程序构成设计、高级界面设计、数据持久化方案、多媒体应用开发、网络开发、无线通信、开源库和开源项目，以及应用程序的托管和发布等内容。在讲解每项知识点时，都遵循了理论联系实际的讲解方式，配以实战演练，从而详尽剖析了 Android 项目开发的完整实现流程。

9.《人机交互技术-5:用户界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍了用户界面的基本概念和历史发展，包括人机交互的概念、不同时期的用户界面特点、理解用户界面设计的基本原则和方法；了解用户界面的新技术理论，根据软件技术发展的趋势，以基于 Web 的软件应用系统为例，结合当前主流界面实现技术，让学生熟练掌握软件系统用户界面设计的主要过程和设计原则。主要要求学生掌握用户界面设计学方法的广泛内涵，用户界面设计的基本方法和基本原则；掌握交互设计与用户界面设计的关系，掌握图像用户界面的特点和主要实现方法等。

10.《交互机制及互动设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体技术专业学生的专业必修课，对后期交互设计的影响较大。较为全面地阐述了交互机制和互动装置设计的基本概念和方法，整个学习过程分为3个阶段：玩，学，做。通过“玩”培养兴趣，通过“学”掌握技能，通过“做”实现创意。每个阶段都由一个具体的讲与练构成。希望学生通过学习交互机制与互动设计课程，掌握运用互动科技的技能，将互动技术与原有数字媒体技术课程相结合，激发出创意潜能，开发出更多令人耳目一新的互动装置作品。

（二）专业方向课

本方向共有（11）门课程，共（31）学分，（496）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1.《数字媒体产业前沿》

学分：2 学时：36 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要详细介绍当下世界前沿技术领域的重大进展和发展动向，阐述若干国家科技发展的重要战略和部署，并对前沿技术发展的重大问题进行分析，及对各国前沿技术领域的差距进行比较研究。本课程的内容主要包含交互信息学科研究进展与展望、交互信息管理研究的现状、重点及展望以及交互信息技术的发展现状与未来趋势等方面，要求学生掌握当下的前沿科技进展的最新信息，了解

时代科技发展的步伐，为今后的交互设计课程作铺垫。

2. 《人机交互技术补充：数码语意》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门理论与实践结合的课程，近几年，图标设计成为市场的一个新趋势。图标是将合成的符号、真实的对象以及想法表现出来的视觉语言。因此，图标设计必须简单易懂。它的主要功能是清晰直观的传达某个概念。本课程全面系统地阐述了 UI 设计理念、创作过程、设计方法以及各类界面的设计技术等内容，结合 Photoshop 软件中常用的各种工具和方法，有针对性地剖析 UI 设计的设计思路 and 制作过程。全课程共分为 7 部分，分别介绍 UI 设计概述、Photoshop 功能、Illustrator 功能、按钮、导航、控件的设计、各类图形、图标设计等，并详细介绍了一系列综合项目的设计过程。

3. 《影视-1:摄录技术》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程结合了经典影视案例和摄影史进行讲解，课程内容主要包括创作实践经验编写的电影叙事技巧，其专业性、实用性、经典性出发，集中从实践经验入手，对制作过程中出现的种种问题加以细致精准的研究探讨，并提出行之有效的解决方案。课程涉及到电影制作中如摄影机位、场面调度、剪辑等关键问题，对两个以上演员对话场面的处理、摄影机位三角形原理的运用、内外反拍等也均有详细论述。全课程层次分明，清晰准确，并有近较多案例贯穿其中，便于学生充分理解和掌握。

4. 《游戏设计基础：三维设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要以原“三大构成”中“立体构成”的相关知识为主，但从时代意义上进行了知识更新，以全新的思路针对三维范围内与体积、空间、材质相关的多样化表现手段与创造能力进行训练，研究三维形态的基本构成法则及其构成要素如体积、空间等不同形态在构成中的规律和可能性，培养学生对三维构成基本形态要素中的点、线、面、体等的综合分析运用能力，并理解与把握这些要素在组织结构上的表现能力，最终在形式法则上表现的得心应手。在课程的设置方面由浅入深、循序渐进，并辅以针对性案例练习，具有实用性、国际性。

5. 《影视-2:影像制作》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程按照由浅入深的写作方法，从基础内容开始，以大量的实例为主，全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法，具体内容包括在影视制作中应用最为普遍的基础动画设计、蒙版遮罩动画、文字动画设计、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子动画、摇摆器与运动跟踪、光线特效制作、电影特效制作、个人写真、公司形象演绎、主题宣传片制作、电视栏目包装及视频渲染与输出设置。帮助学生迅速掌握使用 After Effects CS6 进行影视后期合成与特效制作的精髓，并跨入商业设计的行列。

6. 《游戏引擎应用与开发》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏引擎应用与开发》从游戏编程实践的角度，首先介绍了游戏编程要掌握的 Windows 编程和图形编程基础，然后以——Tiny Engine / Unreal Engine / Unity 游戏引擎构建为贯穿全书主线，详细介绍了该引擎的完整创建过程，后以实际游戏案例应用所构建的游戏引擎结束。全课程分为三个部分，第一部分介绍游戏编程需要掌握的 Windows 编程基础和图形编程基础；第二部分为全课的核心，该部分详细阐述了各类游戏引擎各组成模块的构建过程，第三部分介绍了两个完整的引擎应用案例游戏，详细阐述了整个代码的实现过程。课程中深入浅出地讲解了当前游戏引擎中使用的主流技术的原理，并结合数字游戏开发实例，讲解如何在游戏创作中使用游戏引擎。

7. 《数据库原理与应用》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程讲解数据库的基本概念和应用技术，包括目前流行的 SQL SerVet 后台数据库管理系统以及 Visual Basic 6. 0 可视化编程环境。还包含 SQL Server 系统提供的常用函数、Visual Basic 应用程序的发布方法，并给出一个完整的课程设计题目。该课程强调了实用性和可操作性，使学生能够更好地演示设计项目。

8. 《网络产品运营与推广-1：产品演示设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是所有电脑艺术设计类和产品设计类学生必修的课程。产品演示课程,主要包括如何将产品的特性与优势提炼，通过制作数码产品过程演示，将产品以一种清晰演示的动态形式展示出来，用来目标客户或用户展示自己的设计项目。主要着重于在掌握一定软件基础上，明确产品演示的目的，对产品的展示概念进行梳理，对演示形式和流程进行规划，最后以明确清晰的形式将产品呈现出来，该课程强调了实用性和可操作性，使学生能够更好地演示设计项目。

9. 《互联网开发进阶：移动端应用开发进阶》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是对 iOS 移动端的应用开发进行学习，课程内容以 iOS 10+Xode 8 和 Objective-C+Swift 3 双语言代码示例，完整地介绍了 iOS 应用程序从开发到上架的全过程，包含 iOS 应用开发的各种热点技术和编者多年的开发经验分享。全课程共 11 章，包括：开发环境搭建、界面开发、传感器技术、布局与动画技术、网络和数据技术、打包与上传发布流程等，基本上每一章都配备了实战范例，使读者可以在编写代码中学习编程，在应用开发中提高开发技能。课程结束后要求学生有开发 iOS 端 app 的基本能力。

10. 《信息可视化技术》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：信息可视化是计算机科学的新兴分支之一，主要利用图形图像技术对大规模数据进行可视化表示，以增强用户对数据更深层次的认知。本课程从信息素质的内涵、现代信息资源存储与检索的基本知识入手，全面系统地阐述了各种信息资源的特征和检索方法，国内外著名检索工具的适用领域和使用技巧，科学研究与学位论文和过程中检索工具的利用等内容。系统学习计算机技术和网络技术在信息存储与检索中的应用、最新成果和发展趋势，为从事科学研究工作奠定基础。

11. 《项目管理》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要要求学生掌握如何在有限的资源约束下，运用系统的观点、方法和理论，对项目涉及的全部工作进行有效地管理，以实现设定的需求和期望。课程要求学生掌握以设计学科为行业背景，从设计项目的投资决策开始到项目结束的全过程进行计划、组织、指挥、协调、控制和评价，以实现或超过设定的需求和期望。本课程会以交互项目为例给学生们进行讲解，更加全面的把控整个交互流程。该课程培养目标是将现代项目的管理思想、理论和方法应用于设计领域、设计行业的复合型应用人才。

（三）专业实习

本部分包含（1）门课程，共（3）学分，（60）学时，以下对该门课程进行介绍。

1. 《专业实习》

学分：3 学时：60 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：学生需按照学校规定，通过这件货推荐的方式前往企业，事业单位或与本校签订实习合同约定的实习单位进行实习实习，采用专业实习和劳动教育有机结合的方式进行实习期间，学生须在不少于四周的劳动周内，完成劳动教育考核，劳动周可采用专题讲座，主题演讲，劳动技能竞赛，劳动成果，展示，劳动项目实践等形式进行。课程采用过程性考核方式，劳动教育内容列入课程考核通过实习将劳动教育与专业实习紧密结合，将劳动教育内容有机地融入实习环节，培养学生，热爱劳动，尊重劳动的勤快，掌握基本的劳动技能，将所学的知识应用于实践当中，提高专业综合应用能力。

（四）就业指导（理论+实践）

本部分包含（1）门课程，共（2）学分，（40）学时，以下对该门课程进行介绍。

1. 《就业指导（理论+实践）》

学分：2 学时：40 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程内容分为：“就业指导（理论与实践）”学时和“劳动教育”学时两个部分。其中，劳动教育学时，不少于课程总学时的一半。劳动教育的内容主要包括普及与学生职业发展密切相关的，通过劳动科学知识和劳动实践，等等。就业指导理论与实践目的是为了启发帮助引导大学生正确的进行自我分析与评价，帮助大学生了解职业概况，社会需求树立正确的择业观念根据自身特点和社会

需求,形成不同的就业取向进行合适的职业选择培养求职择业,应该具备的素质和能力,增强就业竞争能力,通过本课程的教学基本了解,职业发展的阶段,特点较为清晰的认识了自己的特性职业的特性以及社会环境,掌握基本的劳动力市场信息相关的职业分类和基本知识。

(五) 毕业论文/设计

本部分包含(1)门课程,共(4)学分,(80)学时,以下对该门课程进行介绍。

1. 《毕业论文/设计》

学分: 4 学时: 80 开课学期: 8
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 毕业论文是学生完成学业前的最后一门课程,它通过文字表述的方式来检验学生所学专业的基础理论和学术观点。通过对学生的毕业论文的指导与学习,让他们具备一定写好毕业论文的基本条件,懂得写作一篇论文的基本程序和方法,提高学生写作毕业论文的水平。首先要让学生对有关论文的论点、论据、论证三大要素的概念有所认识。学会选题,明白选题立意、确定论文中心的重要性;注重拟订提纲,并掌握拟订提纲的方法步骤;重视搜集理论论据和事实论据的过程,力求论文写作前资料搜集的充足与完善。懂得论文的写作步骤。明白答辩程序,会写答辩提纲。

★专业选修课程简介

本部分包含两类课程。一类为专业指选课;一类为专业任选课,以下对该两类课程进行分别介绍。

(一) 专业指选课

本部分共有(2)门课程,共(4)学分,(72)学时,学生必须修读专业指选课内所有课程。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《管理学基础》

学分: 2 学时: 36 开课学期: 4
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 为适应高等职业教育教学改革的需要,充分体现高等职业教育教材特色,《管理学基础》以能力培养为主线,坚持"必需、够用、实用"的原则,系统而简要地阐述了管理学基本原理、方法与技能。《管理学基础》内容和体例的设计较好地反映了高等职业教育的应用性、技术性与实用性特点,并力求有所突破与创新。

2. 《大学人文基础》

学分: 2 学时: 36 开课学期: 2
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 《人文基础》内容简介:所谓人文,简而言之,就是由人的生存意愿、价值追求所决定,在人的长期生存实践中形成的符合人的自在需求的人类文化现象,它是人所创造的、与自然现象相对应的人类社会现象。古人"天文,天之理也;人文,人之道也"诚此之谓也。

（二）专业任选课

本部分的可选课程共（36）门，共（125）学分，（2420）学时。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《计算机程序设计》

学分：3 学时：60 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程为工科专业的学科基础课。课程采用的编程语言为 Windows 操作系统下面面向对象的可视化程序设计语言 VisualBasic(6.0 版)，课程重点讲述计算机程序设计的基本概念和一般原则、以及基本方法，并结合上机操作实践，使学生熟悉 VB 面向对象的可视化编程环境和对象、属性、事件及事件驱动的概念，能较熟练地掌握基本的程序语句和常用算法，以及利用控件、窗体、菜单、图形等进行计算机程序的编制、调试和运行，并为学习其它计算机课程以及利用计算机编程解决今后实际问题打下基础。

2. 《现代设计史》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：在培养艺术设计人才的过程中，现代设计史是一门重要的基础必修课程。本课程将现有可行的世界现代设计仔细梳理、归纳分类，对其源流、发展及现状进行了通论式阐述，强调古代设计、近代设计等对现代设计的历史性影响。针对设计与建筑、设计与日常用品、设计与新技术等的关系做了全面且详细的研究。该课程包括范围很广阔，主要包括了现代建筑史论、工业产品设计史论、平面设计史论、时装设计史论、广告设计史论等等。本课程还将对世界现代设计史的源流、发展及现状进行通论式的阐述，描述世界现代设计史上的各个时期重要流派、重要人物、重要作品，展现世界现代设计史的基本轮廓、构建基本框架。

3. 《影视产业概论：世界摄影史》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《影视产业概论——世界摄影史》课程系统介绍了摄影术发明以来一百多年的发展历程，用丰富的资料和经典作品形象描述了史上各摄影流派的发端及特点，并对两百多位著名摄影家及其作品作了精辟分析。课程内容包罗了摄影所涉及的全部领域，时间上穿越了从镜箱到最新电脑技术的整个轴线，地域上横跨了欧洲、美洲、非洲以及远东地区。课程将摄影媒介置于其自身发展的历史语境中，深入研究了它的方方面面，包括摄影美学、纪实摄影、商业摄影和摄影技术等。

4. 《互动媒体制作》

学分：3 学时：60 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：Processing 是一种具有革命前瞻性的新兴计算机语言，它的概念是在电子艺术的环境下介绍程序语言，并将电子艺术的概念介绍给程序设计师。它是 Java 语言的延伸，并支持许多现有的 Java

语言架构，不过在语法 (syntax) 上简易许多，并具有许多贴心及人性化的设计。Processing 可以在 Windows、MACOSX、MACOS 9、Linux 等操作系统上使用。本课程将从交互式设计和实战应用的角度出发，通过具体的案例由浅入深地讲解了 processing 软件操作及主要功能应用，将互动媒体的各种设计技巧进行有效结合。通过学习互动媒体有关的软件，使同学们对互动媒体设计有一个比较基本的认识。

5. 《图形创意》

学分：2 学时：40 开课学期：2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《图形创意》课程是数字媒体技术专业的重要课程之一，是一门实践课程。目的在于通过写生、变形、再创作、培养学生认识和创造美的能力，提高学生的创造性思维能力，摆脱习惯性思维方式，从新的角度去观察、认识、理解、表达事物。了解和运用设计的形式美法则，为广告设计打下良好的创意基础。课程教学内容主要有：基本元素训练、特定元素训练、异影图形、反转图形、延异图形等。图形创意课程的核心是对学生的创造意识的培养和创意思维的训练。

6. 《设计基础》

学分：2 学时：36 开课学期：2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计基础》由浅入深、循序渐进地介绍了设计基础、构成与造型、设计与表现方法、造型的基本要素、深入造型的方法、构成的形式法则、设计案例研究与分析等相关的设计基础内容，归纳了设计的基本原理以及设计的应用程序，回顾了现代设计的发展历程，深入浅出地对设计进行了理论分析。本课程理论与实践相结合，重点突出，结构清晰，运用了大量设计实例，方便学生学习和接受，并有助于学生对设计构成产生兴趣，为今后的专业学习奠定良好的基础。同时还运用了大量设计实例，方便学生学习和接受，为今后的专业学习奠定良好的基础。

7. 《游戏技术基础：视听语言》

学分：3 学时：60 开课学期：2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：这门课通过教学可使学生了解镜头组接及声画结构的技巧和理论，掌握视听语言基础知识，建立正确的思维方式，并培养其鉴赏、分析影片的能力。属于经验艺术学范畴，经验源于实践创作过程中的不断积累，实践又是检验理论、完善提高理论的最重要的标准。首先要学生学会最基础的影视的语言符号和元素，然后运用于创作。视听包括画面、声音和剪辑三大方面内容，画面又包含构图、角度、光线、景别、色彩、运动等诸多元素，声音包括音乐、音响和人声，

8. 《计算机图形学与数字图像处理》

学分：3 学时：60 开课学期：2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程设计，综合运用计算机图形学和数字图像处理两门课程的专业知识，完成小型的软件系统，以此加深对图形学和图像处理基本概念和常用算法的理解。计算机图形学课是研究计算机图形表达、处理、输入、输出和图形识别的学科，主要内容包括图形系统标准、图形输入输出方法、图形处理方法和图形模式识别的基本方法。课程结束后希望学生初步掌握图形学和图像处理的常用技术，

提高编程能力，为今后进一步学习打下良好基础。

9. 《互联网应用开发-1:Web 开发基础》

学分：3 学时：60 开课学期：2

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍微信小程序的开发思路、技术、工具与案例，涉及小程序开发的方方面面。可分为 3 部分，第一部分介绍了第一个小程序的搭建流程，让大家能快速上手；同时对小程序框架原理进行了详细介绍，为后面学习组件、API 打下基础。第二部分对小程序组件、API 进行介绍，对组件、API 的使用、注意事项进行详细讲解，并给出示例代码。最后一部分精选由浅入深的案例，对小程序研发进行实战讲解。本课程涵盖了实际项目中可能涉及的技术方案和使用方法，是理论与实践综合的一门课程。

10. 《游戏架构设计》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以当前游戏公司实际游戏策划设计方案为教学实例，介绍游戏策划设计的基本理论。把重点放在提高学员各种游戏的设计能力上。通过对游戏开发中的概念设计、原型设计、规则设计、情节设计、关卡设计原则的介绍，兼顾具体的关卡设计实践与游戏编辑厂具使用实践，使读者全面了解游戏设计的原理，掌握基本的设计技能。课程结束后要求学生对游戏设计的基本概念了解，可以进一步对游戏团队的组建与管理以及游戏开发的各个步骤和游戏的体系结构等方面的全面认识。

11. 《线性代数》

学分：2 学时：36 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程结合大量应用和实例详细介绍线性代数的基本概念、基本定理与知识点，主要内容包括：矩阵与方程组、行列式、向量空间、线性变换、正交性、特征值和数值线性代数等。为巩固所学的基本概念和基本定理，书中每一节后都配有练习题，并在每一章后提供了 matlab 练习题和测试题。通过本课程的学习，使得学生掌握行列式、矩阵、线性方程组、向量组等基本理论，进一步增强学生的数学素养、数学计算、抽象思维与逻辑思维能力，提高学生综合分析、处理问题的能力，为利用矩阵这个数学工具处理专业领域内的复杂工程问题提供理论基础。

12. 《游戏策划》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏策划》课程要求考生掌握游戏策划能力。游戏策划在游戏的前期工作中尤为重要。一个游戏是其实由很多元素组成，专业的游戏策划是要根据市场、公司、游戏用户的需求设计合理创新、有趣的游戏规则，并且可以撰写各项可执行文档，来指导程序、美术、音效、市场等相关人员工作。而且要长期和目标玩家沟通，来完善游戏的品质。掌握一定洞察能力、对市场的调研能力、对系统的操作能力、对程序、美术、音乐的鉴赏、文字、语言的表达能力、天马行空的思维能力。

13. 《数据结构》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程强调实践知识和技能胜过理论，在课程中为学生展示了怎样使用数据结构实现有效的算法，并分析和测试了算法的性能。另外，同学们还将探索 Java 集合框架（JCF）中重要的类，它们是如何实现的，以及如何执行。课程主要内容包括但不限于：学习使用列表和映射等数据结构并理解它们是如何工作的。构建一个应用程序，用于读取各类百科页、解析页面内容并导航结果树。通过分析代码预测其运行时间和所需的内存空间。分别使用哈希表和二叉搜索树编写实现 Map 接口的类。创建一个简单的 Web 搜索引擎，包括一个网络爬虫、一个存储 Web 页面内容的索引器和一个返回用户查询结果的检索器。

14. 《设计美学》

学分：2 学时：36 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程回顾了人类设计活动的历史与现状，将使用、模仿和创造视为设计发展的基本历程。将生活理想的外化和有意味的形式作为设计之美的核心。将传统的形式美学规律在设计中的表现，尤其是现代科技对设计形式的影响作为当下学习设计的关键环节。将美学理论中的分类知识运用于设计，对设计可能产生的美学效果进行了分门别类。为了使理性的阐述更具有针对性，设计美学还与设计实践相结合，安排了建筑及其环境、视觉传达等领域的设计实例，将理论回归实践。当然，设计离不开文化表现，设计美学还将文化底蕴作为各种产品设计的根基。

15. 《影视产业概论——电影研究》

学分：2 学时：36 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程中对电影研究的理论重镇进行了全面的综述与检视，从经典的蒙太奇和长镜头理论，到曾掀起思想怒潮的女性主义电影和酷儿理论；从好莱坞大片垄断全球的成功之道，到各民族电影为争取立足之地的奋力挣扎。通过对本课程的学习，使学生初步了解电影艺术的基础知识，提高学生的艺术鉴赏水平和影视作品分析能力。理论修养与鉴赏会能力双重并进、相辅相成。将课堂学习与实践操练交相进行，让理性认识与感性体验并驾齐驱，引导学生掌握基础知识的同时能够将其运用于实践综合地鉴赏评价作品。

16. 《影视项目管理》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的目的是从影视制片管理学科的基础理论体系入手，着重阐述影视制片管理中各个环节的相关概念和规范的流程；并有针对性地借鉴国外相关的管理理念和经验，同时兼顾国内影视制作的特殊背景和程序。通过本课程的学习，使学生能够熟悉影视创作的基本流程；具备声音、画面造型和叙事相结合的综合制片管理能力；了解国内外影视制作的基本趋势与最新动态，对影视行业和影视项目以及影视制片人在每一阶段的作用有一个较为清晰的了解，树立起市场的意识。

17. 《交互机制及互动设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体技术专业学生的专业必修课，对后期交互设计的影响较大。较为全面地阐述了交互机制和互动装置设计的基本概念和方法，整个学习过程分为3个阶段：玩，学，做。通过“玩”培养兴趣，通过“学”掌握技能，通过“做”实现创意。每个阶段都由一个具体的讲与练构成。希望学生通过学习交互机制与互动设计课程，掌握运用互动科技的技能，将互动技术与原有数字媒体技术课程相结合，激发出创意潜能，开发出更多令人耳目一新的互动装置作品。

18.《互联网开发进阶-1:Web 开发进阶》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程将帮助学生快速学习如何利用 HTML 5 和 Dcloud（数字天堂）的 HTML5 移动开发技术来开发移动 App。本课程介绍 HTML5 在移动 APP 开发的相关技术，CSS3 的应用，JavaScript 的编程知识，并使用了大量实例，介绍了利用 Hbuilder、MUI、HTML5 规范开发 APP 的流程和实现。本课程的任务是使本专业学生掌握必要的移动互联网时代程序开发的基础知识和基本技能，从而更好的为推进教育信息化工作服务。通过本课程的学习，要求学生能较为熟练地使用所学知识技术创建个人或商业网站或 APP，同时为后续的动态网站课程、毕业设计以及就业打下良好的基础。

19.《概率论与数理统计》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：概率论与数据统计是研究随机现象统计规律性的一门课程，通过对本课程的学习，使学生掌握处理随机现象的基本思想和方法，培养他们运用概率与数理统计的方法去分析和解决有关实际问题的能力。课程的主要内容是简明清晰地介绍现代统计调查的基本概念、原理和方法，介绍描述统计与主要推断统计的分析方法，通过对本课程的学习，使学生掌握处理随机现象的基本思想和方法，培养他们运用概率与数据统计的方法去分析和解决有关实际问题的能力。

20.《游戏关卡设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程将通过制作简单游戏的方式，使学生理解关卡策划在整个游戏中的作用。课程主要内容包括但不限于——怎样制作一个游戏、定义游戏、关卡的挑战性、关卡创意、设计关卡、模板和改进关卡等等。除此之外，课程以实践经验为基础，还对游戏关卡设计的概念进行划分，对涉及游戏关卡设计的知识点进行了系统梳理，逐步深入到关卡设计、制作的步骤以及影响关卡设计的知识点和心理学观点，翔实阐述游戏关卡设计所涉及的知识结构与意义，其目的是为游戏设计这个新兴领域提供框架式的知识结构体系，也为学生后续实践提供有益支撑。

21.《音频处理技术》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的学习，使学生了解数字音频在数字媒体技术中的重要作用，熟悉掌握数字音频的采集方法和不同文件格式的具体应用。会对采集的数字音频进行除噪、调整和特效处理，会利用音频编辑软件进行单轨、多轨的编辑输出。熟悉掌握影视动画、广告片头等方面的配音制作方法，掌握 Audition 和 Nuendo 软件的使用和操作，会刻录 CD 音乐光盘。

22. 《移动平台游戏开发》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《移动平台游戏开发》课程内容是以一个战争游戏项目为例，从需求开始进行分析和设计，介绍各个功能模块，包括：用户登录实现、游戏模型的初始化实现、战争雷达实现、宗派实现、作战地图实现、建筑升级实现、箭塔升级和士兵招募实现、空地建房实现以及构建军机处实现。本课程介绍的功能模块实现章节中，首先介绍本模块中使用到的技术，接着剖析该应用，然后是实战与讲解，最后是总结，按照这样的步骤展开介绍，使学生更容易理解课程内容，掌握游戏开发技能。

23. 《新媒体广告》

学分：2 学时：36 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以丰富的新媒体广告案例为教学材料，引导广告学专业学生了解新媒体发展现状和前景。新媒体广告颠覆了某些传统的广告概念，开辟了全新的广告疆域，改变了广告主的投放选择，催生了新的媒体形态和服务形式。本课程要求学生能够使用传播学理论去深透地分析新媒体的广告形态和特质，把握新媒体广告发展的动态及趋势。通过本课程的学习使学生掌握广告制作的概念、懂得广告策划，突出创意能力的培养，能够进行广告图形的创意与表现，善于广告设计，从而加强对学生设计思维训练的培养。本课程所涉及的内容非常广泛，在教学和学习的过程中需要应用到包括文字、色彩、版式、图形等在的其他相关设计课程的知识。

24. 《人工智能导论》

学分：2 学时：36 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要是帮助学生了解人工智能的发展过程与基本知识，熟悉人工智能产业的发展现状与市场需求，培养人工智能应用能力。人工智能是计算机科学中涉及研究、设计和应用智能机器的一个分支。本课程内容主要是介绍人工智能的原理和后续的技术基础，深入浅出地介绍了有关智能搜索技术、机器学习、神经网络、计算机视觉、语言智能、机器人等在内的不同领域的应用实践成果。课程结束后使学生对人工智能的发展概况、基本原理和应用领域有初步了解，对主要技术及应用有一定掌握，启发学生对人工智能的兴趣，培养知识创新和技术创新能力。

25. 《信息储存与检索技术》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是信息检索的时间类课程，旨在从计算机科学的视角提供一种现代的信息检索方法。课程将会从基本概念讲解网络搜索以及文本分类和文本聚类等，对收集、索引和搜索文档系统的设

计和实现的方方面面、评估系统的方法、机器学习方法在文本收集中的应用等给出相应的讲解。在任课老师的组织下，进行相应的实践操作。

26. 《品牌开发与授权管理》

学分：2 学时：40 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的教学，应使学生比较全面系统地掌握品牌的基本理论、基本知识和、品牌授权管理方法，充分认识在经济全球化背景下品牌的重要性，了解品牌的发展、品牌形象、品牌资产、品牌战略和品牌管理等方面的内容，并能合理地运用于营销实践活动。在教学实践中，要求课堂讲授与案例分析相结合，借助课堂讨论、社会实践、市场调查、品牌策划等多种形式，培养学生的知识应用能力和决策能力。

27. 《游戏界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程将带领同学们制作丰富多彩的游戏界面，同时讲解有关设计知识和设计制作。使其逐步掌握使用专业图形软件制作游戏界面的整体设计思路和制作过程。本课程将通过讲解不同风格和质感的游戏界面设计效果制作，展现不缺乏创意、富有灵魂的精彩游戏界面设计。通过该课程的训练，意图使学生掌握不同应用系统游戏界面的制作规则，真正实现使用专业图形制作软件在游戏设计中制作美观且实用的界面设计。

28. 《游戏项目实训》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以游戏项目实训为路线，带领学生学习游戏开发的基础知识，并进行开发实训，转变教学方式，培养学生的动手操作能力，提升学生创新能力，辐射学生职业技能培养和职业规划的第一课。课程以学生为主体，充分发挥学生的自主学习空间，强调积极动手和努力创新的意思，打造别样的课程教学环境。课程主要通过知识讲授、问题探究、实践活动、主题论述、论点辩证等多种形式展开授课，帮助学生体会游戏项目开发过程，感受游戏项目开发的魅力。在快乐中学习，在求职中享受。

29. 《法律常识》

学分：2 学时：36 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程讲述未来就业、婚恋、理财、创业及人生其他方面所需要的法律知识，用通俗易懂的语言，让学生在逐渐具备法律思维的同时，拿起法律武器，守住自身的合法权益。

30. 《交互产品开发》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是之前交互基础课程学习之后的综合课程。该课程的特点是概念较多、实践性强、涉及面广，并有极广泛的实用性。交互产品开发把计算机技术的交互性和可视化的真实感结合起来，使

其应用渗透到各个领域。因此本课程的目的与任务是使学生通过本课程的学习，理解交互产品开发的基本概念和主要功能，掌握常用的交互产品制作工具软件的使用方法，了解如何进行交互产品软件开发和交互产品设计与制作，从而为学生以后的学习和工作打下基础。

31. 《物理空间交互》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是囊括空间设计和物理设计，交互设计的综合课程。课程主要内容是将建构视为可以训练的设计工作方法，运用模型来构思设计。通过对模型材料的操作直接赋予设计以形式，从块体、板片和杆件这三个基本要素来展开，各要素形成各具特色的空间。各种空间与建构材料相结合，衍生出各种设计课题。课程从空间、建构和方法三个方面阐述练习中所涉及到的上述的基本概念和方法，并收录了四个练习以相关操作步骤。课程结束后希望学生能基本了解物理空间设计的基础知识并运用在后期的设计之中。

32. 《游戏原型开发》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是将游戏设计理论、原型开发方法以及编程技术巧妙结合在一起的书籍，目的是填补游戏设计与编程开发之间的缺口，将两者联系起来。随着 Unity 游戏开发技术趋于成熟，游戏设计师把自己的想法转换为数字原型已变得极为重要。课程汇集了国际知名游戏设计专家——Jeremy Gibson 在北美地区首屈一指的游戏设计课程的教学经验，整合了成为本课程是之前交互基础课程学习之后的综合课程。该课程的特点是概念较多、实践性强、涉及面广，并有极广泛的实用性。交互产品开发把计算机技术的交互性和可视化的真实感结合起来，使其应用渗透到各个领域。因此本课程的目的与任务是使学生通过本课程的学习，理解交互产品开发的基本概念和主要功能，掌握常用的交互产品制作工具软件的使用方法，了解如何进行交互产品软件开发和交互产品设计与制作，从而为学生以后的学习和工作打下基础。游戏设计师和原型设计师所需要的相关技能与知识，能够有效帮助读者熟练运用 Unity 进行原型开发与游戏设计，以及借助 C#进行游戏编程。

33. 《游戏产品运营与推广》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程紧密结合目前游戏公司的实际情况，主要包括游戏运营概述、运营环境分析、市场调研、运营产品选择、前期宣传与造势、游戏发行的危机管理、测试管理、版本控制、产品宣传、渠道分销、网吧推广、活动策划、技术维护、客户服务、手机游戏运营、电子竞技和案例分析共 17 章内容。课程将注重理论与实例相结合，系统性特点鲜明，重点讲解游戏运营方面的专业知识，使学生能够系统地掌握目前国内各运营公司中与游戏运营相关的工作方式和方法，从而能够更加了解相关的工作流程，提高工作效率。

34. 《职业生涯规划》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本职业生涯规划课程介绍了大学生如何进行职业规划。其中，分别讲到大学生的职业技能的提升、大学生就业思维于面试技巧、求职准备和如何做好你的简历、个人职业生涯的规划、如何成为一名合格的员工等几个方面的内容。从专业职业角度谈及经理机会，做到授课内容丰富生动，结合各行业的经历体会与一些相关案例，为大家仔细地讲解了大学生如何规划职业。本课程旨在提高大学生的职业观念，为大学生职业生涯规划做了铺垫，让各个即将进入社会的大学生受益良多。

35. 《专业考察》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门实践性、应用型很强的课程，教学方法和传授途径不同于课堂教学。其教学目的旨在以前所学专业为基础，以考察基地为中心，培养学生深入生活发掘画面的观念，探索从生活到艺术创造的规律。“外师造化，中得心源”，艺术来源于自然，而又高于自然，通过风景写生拓宽学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、感悟能力：脑、眼、心、手的协调能力，感性与理性相结合，培养学生的创造性思维，从而创造出符合社会的美感设计作品，为其后的艺术创作和设计思维奠定坚实的基础。

36. 《跨平台设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：跨平台设计课程是之前所学知识的综合运用课程。课程的讲解内容是从一个宏观的视角，考察了 Web 设计流程的各个环节，将内容组织、UX 设计、UI 开发、响应式设计、前端开发、服务端开发、性能优化，以及种种对用户产生影响的因素联系在一起进行分析，以得出优化方案。渐进增强的设计思想，将这种设计运用在项目中，就能使网站的兼容性、适应性和可访问性得到极大改善。通过视觉设计、交互设计来提升用户体验，对任何情况都要做好准备。

数字媒体艺术专业

★专业必修课程简介

本部分包含五类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为专业实习；一类为就业指导（理论与实践）；一类为毕业论文。以下对该五类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（10）门课程，共（25）学分，（484）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《艺术概论》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“艺术概论”是设计类专业的一门主干必修课程，是一门研究艺术活动基本规律的课程，是阐述艺术的基本性质及艺术种类特点为旨的科学体系，是设计学学生学习艺术鉴赏课程的基础理论课程之一。可以通过本课程的学习，可以对艺术作品进行品类归纳和区别，对艺术活动进行分析、研究，以揭示艺术的本质和规律，尤其是强调根据马克思主义的方法论，分别从艺术的社会本质、认识本质、审美本质三个相互联系又相互渗透的层面，考察它在不同的社会关系中的地位、特征和意义，从而全面把握艺术的本质。指导学生按照艺术的特殊规律进行艺术鉴赏和艺术创作，提升学生的艺术修养。

2. 《计算机辅助设计》

学分：3 学时：60 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“计算机辅助设计”是设计类专业的一门主干必修课程，是艺术设计、数字媒体、公共艺术等相关专业必不可少的一门技能性课程。通过本课程的学习，使学生了解Photoshop的功能、特点、概念、术语和工作界面，熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法和技巧，从而形成一定的图像处理力与设计能力，为学生进一步学习相关知识打下坚实的基础，同时为与平面效果相关的应用课程提供应用基础与支持。

3. 《设计思维与方法》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“设计思维与方法”是设计类专业的一门主干必修课程，旨在强化学生专业思维能力，构建设计方法框架，了解创意全流程。本课程涵盖三大板块，第一，设计思维与创意方法。通过了解现代设计的特点、设计产业发展变化及客户需求特征，正确掌握设计重点内容、设计活动展开方法及设计创意产生与实践；第二，创意流程与原型设计。以创意可视化为目标，围绕“人”的需要，掌握设计物迭代化设计的标准化流程，强调在整体设计的各个环节中，实现创意的可实施、设计的可应用、实践的可落地；第三，思维训练与创建设计思维项目。提供并创建完整项目，通过整合课程知识点，强化创意设计意识，运用掌握的技能，进行标准化设计。本课程注重以设计思维拓展专业领域，强化跨学科与

对形态基本要素组合方法的应用能力。以分解各个教学要点作为授课模式，使学生在宽泛的造型知识领域中，体会造型基础能力对设计中不同艺术形式表现的支撑作用。为以后专业学习打下良好的基础。

8.《中外设计史》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“中外设计史”是艺术设计专业的专业基础理论课。包括中国设计史和外国设计史两个部分。通过对中外设计历史的系统学习,使学生能够充分了解人类文明发展历程中,设计所产生的重要影响和历史意义,并对各个典型时期和重点国家、地区的设计文化风格具有较为全面的认识和理解,从中归纳掌握设计文化发展的基本规律。以及提高学生在中外艺术设计的历史及理论方面的素养,提高审美能力,把握设计的演变和发展规律,为设计实践打下坚实的理论基础。

9.《影视特效制作》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是本专业的核心课程，培养影视后期编辑、影视特效制作师，培养学生掌握影视特效制作的流程，使学生掌握After Effects的基本理论知识；了解影视特效的基础知识；掌握学习合成软件影视特效实战技巧；会进行基础的影视后期特效设计和制作，加强学生对技术美学的理解，提高学生综合素质，提升学生影视行业的就业竞争能力及职业素养，本课程通过模拟实际设计项目的设计过程，培养学生从事影视特效制作项目的设计意识与设计技巧；突出训练学生创造性的应用专业知识进行影视特效制作设计的综合把握能力，通过该课程的培养可以养成学生敬业、合作和创新的职业素养，能快速胜任影视后期特效制作的工作。

10.《非线性剪辑》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体艺术专业的专业核心课,该课程主要包括编辑基础（编辑的基本概念，包括镜头、场景、节奏、剪辑点等，以及如何通过编辑来实现有效的叙事和情感传达）；Adobe Premiere Pro非线性编辑软件的学习；涵盖各种剪辑技巧，包括剪切、过渡、音频处理、特效等剪辑技巧；有效地管理编辑项目等内容。通过该课程的学习学生能掌握非线性编辑软件的基本操作和工具使用、理解编辑技巧和原则，能够进行基本的视频剪辑、学会通过编辑来改善剧情叙事和情感传达、能够有效管理编辑项目，提升学生的影视艺术审美价值和文化感知力，具备良好的沟通交流、团队协作、解决问题的能力；具备影视从业者的社会责任感，弘扬社会主义核心价值观。

（二）专业方向课

专业方向一：数字影视方向

本方向共有（9）门课程，共（25）学分，（496）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1.《导演基础》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程分为电影与导演、导演的电影语言基础、导演的故事化思维、影视导演艺术、影视短剧实践等五大模块，以“影视导演”为线索，由浅入深，带领同学赏析电影艺术、锻炼叙事思维、尝试创作实践。通过学习大家将会具有两个层面的能力提升，在思维层面，可以了解、掌握影视创作的规律及特点，能对影视作品进行拆解与品评，在实践层面，能够独立或联合进行影视导演的工作，通过自我探究、团队合作等方式，制作出原创的影视作品，并通过自我策划发布成果，得到一定范围内观众的认可。

2. 《故事创作》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《故事创作》是数字媒体艺术专业的必修课程，以指导学生进行剧本写作实践为目标，模块化的教学构架。本课程从最基本的剧本规范格式入手，结合具体剧本，介绍剧本的结构、主题、人物塑造、情节设置等，便于学生整体掌握剧本的写作技巧；分别介绍电影、动画等不同类别的剧本写作，内容由易至难、由基础规范至整体把握。每节课会有课中讨论及课后实训内容，使学生能够目标明确、循序渐进地掌握剧本的写作技巧，最终达到能够写作各类剧本的目的。

3. 《定格实验短片制作》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程学习是使学生掌握定格动画短片设计的基础技法，为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过定格动画短片设计的学习和创作实践，培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始，在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后，更新学生的动画创作理念；通过运用定格动画短片技术制作短片，来强调其与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。掌握定格动画短片制作理论知识与基本技法；能独立完成定格动画短片创作；利用传统的手绘方法或新数字制作技术，创作出有自己风格的定格动画作品。

4. 《三维动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维动画基础》课程旨在介绍和探索三维动画的基本概念和技术，以及使用 3ds Max 软件进行三维动画制作的方法和技巧。该课程的主要内容包括三维动画的原理和流程，学生将学习关键帧动画、运动路径、骨骼绑定、物理模拟等技术，并引导学生通过实践项目应用所学知识。通过《三维动画基础》课程，学生将能够掌握 3ds Max 软件的基本操作和 workflows，了解三维动画的核心概念和技术要点。课程的目的是培养学生在三维动画领域的基本技能，为他们进一步深入学习和创作提供坚实的基础。

5. 《纪录片实务》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程作为数字媒体艺术专业方向课程，其内容和任务主要是了解纪录片的历史发展和

主要流派，从创作者的角度学习纪录片创作思想和实现手法，在作品赏析与讨论中了解纪录片的创意、拍摄的基本策略。通过教学，让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴，把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则，最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。通过本课程的学习，让学生了解、掌握纪录片创意与选题，纪录片的采访、拍摄与编导，纪录片的预算与筹资途径等方面的内容，能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径与运用所学的知识制作出具专业水准的纪录片。

6. 《视听语言》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程就是利用视听刺激的合理安排向受众传播某种信息的一种感性语言，课程的主要内容包括景别、角度、运动镜头等影像基础、声音、声画关系、蒙太奇、影像剪辑等内容，通过对影像创作中的画面和声音元素的使用技巧以及创作理念的研究，培养学生的视听思维能力、掌握现代影像拍摄理念、方法与技巧、基本规律和原则，具备专业角度读解分析视频及影视作品视听要素的能力，具备熟练地运用视听语言完成思想和内容表达的专业素质，摆脱固有的文字传播的影响，形成全新的影像传播思维的、代表先进文化的人才，为影视链条课程的学习打下坚实的专业基础。

7. 《影视项目管理》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的目的是从影视制片管理学科的基础理论体系入手，着重阐述影视制片管理中各个环节的相关概念和规范的流程；并有针对性地借鉴国外相关的管理理念和经验，同时兼顾国内影视制作的特殊背景和程序。通过本课程的学习，使学生能够熟悉影视创作的基本流程；具备声音、画面造型和叙事相结合的综合制片管理能力；了解国内外影视制作的基本趋势与最新动态，对影视行业和影视项目以及影视制片人在每一阶段的作用有一个较为清晰的了解，树立起市场的意识。

8. 《数字媒体产业前沿》

学分：2 学时：36 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：数字媒体产业前沿课程主要介绍数字媒体产业的发展趋势、现状以及未来可能的发展方向等内容。该课程主要涉及数字媒体技术、数字媒体内容、数字媒体平台、数字媒体终端等核心领域，同时也会涉及数字媒体产业政策、数字媒体知识产权保护、数字媒体产业投融资等重要方面。通过该课程的学习，学生可以了解数字媒体产业的基本概念、基本特征、基本分类和发展趋势，掌握数字媒体技术的基本原理和应用，掌握数字媒体内容制作的基本流程和技巧，了解数字媒体平台运营的基本模式和策略，了解数字媒体终端的基本技术和应用，同时也可以了解数字媒体产业政策、数字媒体知识产权保护、数字媒体产业投融资等方面的基本知识和实践。

9. 《数字调色》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍电影、电视剧以及其他影像艺术作品中的数字调色原理与技术。该课程将涵盖从基础的颜色校正到复杂的色彩分级等数字调色技术，包括色彩理论、颜色搭配、光线处理、肤色调整、环境渲染等多个方面，课程使用实行理论+实践的教学方式。理论方面：要求学生了解动画的数字调色规律，包括对数字调色的理解。实践方面：在掌握了数字调色理论的基础上通过使用“达芬奇”等软件进行实例讲解，探讨如何根据作品风格、故事情节等因素来选择合适的色彩方案，以及如何与其他制作人员有效沟通色彩方案的具体实施。实现培养学生的视觉审美能力和创造性的思维，能够独立完成数字影像的后期处理工作，并为今后的影视制作和其他相关专业课程的学习打下坚实的基础的目标。

专业方向二：游戏动画方向

本方向共有（9）门课程，共（25）学分，（496）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1.《故事创作》

学分：2 学时：40 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《故事创作》是数字媒体艺术专业的必修课程，以指导学生进行剧本写作实践为目标，模块化的教学构架。本课程从最基本的剧本规范格式入手，结合具体剧本，介绍剧本的结构、主题、人物塑造、情节设置等，便于学生整体掌握剧本的写作技巧；分别介绍电影、动画等不同类别的剧本写作，内容由易至难、由基础规范至整体把握。每节课会有课中讨论及课后实训内容，使学生能够目标明确、循序渐进地掌握剧本的写作技巧，最终达到能够写作各类剧本的目的。

2.《交互设计原理》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体艺术专业的必修课与专业核心课，是一门面向数字媒体和用户体验设计领域的学科，课堂内容主要包括交互设计的概念与流程、交互设计的流程与模型、竞品分析、用户研究与用户画像、用户需求及相关模型、用户体验、交互设计方法、信息架构及原型设计等内容，通过课程学习能使系统掌握交互设计相关的基本概念、基础理论，以及交互设计所涉及的应用领域及其关键技术，深入理解用户研究的定性和定量研究方法，掌握交互原型设计和可用性测试的一般方法与流程，通过自我探究、团队合作等方式，制作出原创的交互设计作品，培养学生应用交互原型设计相关软件熟练进行交互原型设计的能力。

3.《定格实验短片制作》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程学习使学生掌握定格动画短片设计的基础技法，为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过定格动画短片设计的学习和创作实践，培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始，再进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后，更新学生的动画创作理念；通过运用定格动画短片技术制作短片，来强调其与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。掌握定格动画短片制作理论知识与基本技法；能独立完成定格动画短片创作；利用传统的手绘方法或新数字制作技术，创作出有自己风格的定格动画作品。

4. 《三维动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维动画基础》课程旨在介绍和探索三维动画的基本概念和技术，以及使用 3ds Max 软件进行三维动画制作的方法和技巧。该课程的主要内容包括三维动画的原理和流程，学生将学习关键帧动画、运动路径、骨骼绑定、物理模拟等技术，并引导学生通过实践项目应用所学知识。通过《三维动画基础》课程，学生将能够掌握 3ds Max 软件的基本操作和 workflows，了解三维动画的核心概念和技术要点。课程的目的是培养学生在三维动画领域的基本技能，为他们进一步深入学习和创作提供坚实的基础。

5. 《数字游戏设计基础》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《数字游戏设计基础》课程旨在介绍和探索使用 Unity 软件进行数字游戏设计的基本原理和技能。该课程的主要内容包括游戏设计理论、游戏流程规划、角色设计、关卡设计和用户体验等方面的知识。学生将学习使用 Unity 引擎创建游戏场景、设计角色的行为与交互，并探索游戏物理模拟、碰撞检测、特效制作等技术。通过实践项目，学生将运用所学的知识 and 技能，设计和制作自己的数字游戏。课程的目的是让学生掌握 Unity 软件的使用，理解数字游戏设计的基本原理，培养他们在游戏设计领域的基础技能，提高创造力和解决问题的能力。

6. 《虚拟现实应用设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：虚拟现实技术是一种通过计算机生成的三维环境，使用户能够与虚拟环境进行交互并感受其中的视觉、听觉和触觉等感官体验的技术。虚拟现实技术已经在游戏、医疗、教育、建筑设计等领域得到广泛应用，并且在未来还有更大的发展空间。本课程主要学习与研究通过虚拟现实刺激的合理安排向受众传播某种信息的一种感性语言，包括影像、声音、文本交互等方面，学习虚拟现实的思维方法、创作方法，实现技巧和方法。虚拟现实应用与设计专业课程旨在培养学使用 UE5 工具创建虚拟环境，结合 Aximmetry 软件实现虚拟环境与真人实拍的交互融合。学生将通过实践过程，提升关于虚拟现实技术的理论和实践能力，使他们能够在相关领域中具备竞争力。

7. 《影视项目管理》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的目的是从影视制片管理学科的基础理论体系入手，着重阐述影视制片管理中各个环节的相关概念和规范的流程。通过本课程的学习，使学生能够熟悉影视创作的基本流程；具备声音、画面造型和叙事相结合的综合制片管理能力；了解国内外影视制作的基本趋势与最新动态，对影视行业和影视项目以及影视制片人在每一阶段的作用有一个较为清晰的了解，树立起市场的意识。

8. 《用户体验分析与交互设计》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程讲授用户体验分析与交互设计的一般理论和研究技巧，培养学生对用户体验分析与交互设计作品的鉴赏和理解能力，提高应用和创作能力。主要实践教学环节包括用户体验分析与交互设计概论、数字媒体艺术作品策划与创意、用户体验分析与交互设计作品制作、用户体验分析与交互设计作品欣赏与分析、交互设计，计算机图形图像制作，市场调查与策划、公共关系，综合实习等，以及各校的主要特色课程和实践环节。通过讲授本课程，使学生理解用户体验分析与交互设计作品创作的概念、结构、特性和用户体验分析与交互设计作品创作的一般规律，了解用户体验分析与交互设计作品创作在整个制作中的地位和作用，提高分析和辨别各种用户体验分析与交互设计的能力，掌握各种类型的用户体验分析与交互设计作品的写作方法和写作技巧。理论结合实际，让学生能够真正的创作出好的用户体验分析与交互设计作品。

9.《数字色彩及原理》

学分：3

学时：60

开课学期：7

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程的教学目的是为了使使学生掌握数字调色的基本原理及制作技术。实行理论+实践的教学方式。理论方面：要求学生了解动画的数字调色规律，包括对数字调色的理解。实践方面：在掌握了数字调色理论的基础上通过后期、三维软件进行实例讲解，使学生既加深对原理的理解且学会有用的实际应用技巧。本课程将讲解如何使用达芬奇调色。讲解从基础入手，有数字调色原理、数字调色设计、项目实战案例等。

（三）专业实习

本部分共有（1）门课程，共（3）学分，（60学时），以下按照开课顺序进行介绍。

1.《专业实习》

学分：3

学时：60

开课学期：8

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：专业实习是我系教学工作中的一个重要环节要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础；通过实习了解社会，认知社会，培养主动适应专业行业各种工作岗位需要的素质和能力。通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作，初步获得艺术设计学专业操作技能和实际工作经验，巩固在校所学知识，培养独立工作的能力；通过参加与未来就业有关的社会实践活动，锻炼社会交际能力，应变能力，获得实际设计业务知识和管理知识，培养学生综合运用知识的能力，进一步提高学生的综合素质；同时并根据实习学生本人的爱好，选择适当的实习场所，找到并发挥自己的特长。

（四）就业指导（理论与实践）

本部分共有（1）门课程，以下对该门课程进行介绍。

1.就业指导（理论与实践）

学分：2

学时：40

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：创业与就业指导课程是一门综合性课程。课程主要引导学生掌握职业生涯规划的基本理

论和方法，帮助大学生积极理性规划自身发展，通过课程的教学，掌握职业发展的阶段特点，认识自己的特性、职业的特性以及社会环境、培养大学生职业生涯发展的自主意识和职业探索、生涯决策能力，认清就业形式，了解相关政策法规保障自身合法权益。教育引导大学生树立积极正确的人生观、价值观和就业观，自觉提高就业能力和生涯管理能力，有效促进大学生求职择业与自主创业。

（五）毕业论文

本部分共有（1）门课程，以下对该门课程进行介绍。

1. 《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文是学生完成学业前的最后一门课程，它通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点。通过对学生毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平。首先要让学生对有关论文的论点、论据、论证三大要素的概念有所认识。学会选题，明白选题立意、确定论文中心的重要性；注重拟订提纲，并掌握拟订提纲的方法步骤；重视搜集理论论据和事实论据的过程，力求论文写作前资料搜集的充足与完善。懂得论文的写作步骤。明白答辩程序，会写答辩提纲。

★专业选修课程简介

本部分包含两类课程。一类为专业指选课；一类为专业任选课，以下对该两类课程进行分别介绍。

（一）专业指选课

本部分共有（2）门课程，共（4）学分，（72）学时，学生必须修读专业指选课内所有课程。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《管理学基础》

学分：2 学时：36 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：管理学

课程简介：《管理学基础》是非管理类专业的专业选修课，是运用马克思主义的辩证唯物论和历史唯物论观点阐释管理活动这一社会现象的本质特性，探讨和研究管理活动的基本规律及特点，以便更好地协调人们的活动，收到良好管理效果的一门课程。学习《管理学基础》，了解管理目标、管理过程、管理职能、管理原则和方法等一系列重要范畴和概念，有助于掌握管理学的基本知识，能为更进一步地学习其它课程打下良好的基础。

2. 《大学人文基础》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程是一门为全院各专业开设的、具有通才素质教育性质的课程，以适应当前社会发展对学生人文素养的新需求，以及满足学生的自我内在发展的建设需要。本课程是非专业性和非职业性

的教学，旨在通过将古今中外优秀的人文成果展示介绍给学生，并力图理论联系实际，激发学生对人自身及人与社会等问题的关注与探讨的热情，增强学生关爱他人、关心社会、利益众生的人间情怀，培养学生见识通达、知识博雅、身心全面发展的理想的人格。

（二）专业任选课

本部分的可选课程共（59）门，共（157）学分，（3084）学时。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《日本动漫史》

学分：2 学时：36 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本动漫史课程是一门深入探讨日本动画的发展与历史的课程。课程主要内容包括日本动画的起源、早期发展、繁荣时期、现代动漫产业以及代表性动漫作品和创作者的分析。学生将了解日本动画的流派、风格和技术演变，以及动漫产业对社会和文化的影响。此外，学生还将探讨动漫作品中的主题、情节、人物塑造等，并分析其背后的历史文化和社会因素。课程目标旨在让学生了解日本动画的历史演变和产业现状，掌握动漫作品的分析和解读方法。学生将能够理解和欣赏日本动漫作品的艺术价值和深度，并能够分析和解释动漫作品中的文化和社会意义。此外，学生还将通过团队合作和项目实践，培养自己的创造性思维和实践能力，为今后的动漫爱好者和专业人士打下坚实的基础。

2. 《图形创意》

学分：2 学时：40 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《图形创意》课程是数字媒体艺术专业的一门选修课程。目的在于通过写生、变形、再创作、培养学生认识和创造美的能力，提高学生的创造性思维能力，摆脱习惯性思维方式，从新的角度去观察、认识、理解、表达事物。了解和运用设计的形式美法则，为设计打下良好的创意基础。课程教学内容主要有：基本元素训练、特定元素训练、异影图形、反转图形、延异图形等。图形创意课程的核心是对学生的创造意识的培养和创意思维的训练。

3. 《影视艺术概论》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：影视艺术是时间艺术与空间艺术的复合体，它既像时间艺术那样，在延续时间中展示画面，构成完整的银幕形象，又像空间艺术那样，在画面空间上展开形象，使作品获得多手段、多方式的表现力。影视艺术包括电影、电视、及两者所表达的艺术效果。电影是影视艺术的起源，电视是影视艺术的衍生物之一。通过造型表现手段—光影、色彩和线条所组成的构图、色调和影调来叙述故事，抒发情感，阐述哲理。因此，更确切地说，影视艺术应是一种时空综合艺术。影视艺术是传统艺术资源与现代艺术技术充分交融的结果，是多种时间和艺术的有机综合。在人类艺术史上，影视艺术已是成熟稳定型的最年轻的艺术样式。

4. 《文化产业调研》

学分：2 学时：40 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过这门课程的学习，让学生建立文化产业的观念，了解文化产业化的发展现状，从数字媒体艺术相关产业，与内容生产相关的文化入手，调用人类学的调研方式，以点带面，小切口，深度分析文化与产业的相关设计；并较熟练地掌握艺术文化鉴赏能力、文化行业的观察和把握能力，在调研分析的过程中，把握历史遗存与未来发展；初步掌握文化项目的创意、策划和经营能力，文化项目和企业的管理能力和团队协作能力。本门课程是实践性较强的理论课程，可以让学生切身感受和领会文化产业领域的氛围和专业技能。

5. 《摄影与摄像》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《摄影与摄像》课程是数字媒体艺术专业的一门选修课程，它是严谨的科学和艺术紧密结合的一门学科。本课程任务是让学生比较系统地学习摄影与摄像理论和摄影与摄像技能，并且要求学生熟练掌握数字摄影摄像的摄取与编辑技术，有效的将摄影技术转化为表达思想的语言形式，为后阶段运用摄影（像）手段进行图像创作奠定基础，进入更高层次的摄影（像）创作。本课程将全面、系统地讲解摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践等内容。它既可以使学生掌握摄影摄像的基本知识，又可以使学生掌握摄影摄像的实践操作技能。

6. 《原动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：动画原画基础课程旨在深入探讨动画制作中的关键概念，包括运动规律和关键帧动画。这门课程旨在为学生提供动画创作的基础知识和技能，使他们能够制作流畅、生动的动画序列。课程内容包括：动画原理：学生将学习动画的基本原理，如定时、速度、加速度和运动学。关键帧动画：学生将学习如何使用关键帧来定义动画序列中的重要动作和变化。运动路径：学生将研究物体在动画中的运动路径和轨迹。时间线和间隔：学生将熟悉时间线工具，以便控制动画中的时间和速度。练习项目：通过实际项目和练习，学生将应用所学的技能，创作独立的动画序列，包括角色动画和物体动画。通过参加动画原画基础课程，学生将获得深入的动画制作知识，掌握关键帧动画技术，以及了解运动规律的原则。这将为他们在动画领域的职业或创作道路上打下坚实的基础。

7. 《版式设计》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程任务是将各种平面形态中的文字、图形、色彩、符号等视觉元素根据特定内容的需要，有机地排列组合在一定的版面上，将理性的思维以视觉传递方式个性化地加以表现。使学生了解版式设计的基础知识，基本类型、创作观念，表现手法和发展趋势，掌握版式设计的创意与表现的一般规律，具备版式设计的能力，并能够创造出有新意、符合市场需求设计作品，掌握一款排版软件进行辅助设计。本课程要通过各个教学环节培养学生对版式编排应用及书装的制作能力、和创意的能力。提高

对画面中的各视觉元素组织安排的技巧，增强学生的理解力、创造力，要让学生更好地掌握编排设计规律与制作方法。

8. 《漫画制作技巧》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要是对涉及的漫画赏析(漫画插图类型与流派的分类比较、传统漫画插图与新念漫画插图的创作比较，漫画插图作品欣赏等)有进一步的了解，对卡通造型设计基础(卡通造型特点及基本要适用范围，传统及数码漫画插图制作技法等)，漫画插图创作(独幅、四格、插图及连环画创作)电脑技术及相关软件在内的各种绘画技法，职业漫画插图及自由撰稿人技能与素质培养等都是课程所必须解决的。本课程通过实际案例创作，使学生了解漫画插图与其他艺术表现形式的密切关系，了解不同艺术流派的风格和表现形式。本课程培养学生感性、知性视觉创意能力，提升创作与思考水准。学生能熟悉数码特性，提高相关绘图软件操作与表现能力。

9. 《视觉心理学》

学分：2 学时：36 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《视觉心理学》是数字媒体艺术专业的一门理论课，是设计师必须掌握的理论知识，主要内容为视觉心理学的科学依据和一般原理、法则，分析视觉与思维之间特殊的关系，着重介绍与真实世界相类似的抽象世界，同时对鲁道夫·阿恩海姆的理论也进行了部分的诠释及补充。例举了大量世界上优秀的电影、广告、绘画、雕塑等作品，对于了解视觉心理学和推动文化产业的发展都具有一定的学术价值和理论依据。

10. 《动作表演》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程该主要让学生学会在自己创作的规定情境中真实有机地行动，建立正确的舞台创作自我感觉。对学生组织舞台行动的能力进行训练，了解组织舞台行动的规律，把握舞台行动创作的主要环节，学生能够通过行动揭示出时间、地点、做什么、怎么做和为什么做，并以小品为主要教材形式，在创作实践中寻找正确的创作方法，建立正确的舞台创作自我感觉。本课程主要通过“师徒式”的案例教学，循序渐进地教授如何去为角色创建表情，设定姿势，以及如何在故事中进行表演，从而使得角色丰满而生动。

11. 《传播学概论》

学分：2 学时：36 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：传播学概论课程是一门介绍传播学基本概念、理论和实践的课程。课程主要内容包括传播学的基本概念、传播过程与模式、传播媒介与技术、传播受众、传播效果、大众传播的社会影响、数字传播等。学生将学习传播学的基本理论和研究方法，了解传播媒介与技术的演变和未来发展趋势，探讨传播学在社会发展中的作用和价值。课程目标旨在让学生了解传播学的基本理论和实践，掌握传播学

课程简介：游戏策划是整个游戏开发过程中的灵魂，是最初对游戏的玩法、逻辑、难点、流程以及故事情节进行构思的人。在宏观上，游戏策划需要对于游戏的总体设计方案和风格进行把握；微观上，游戏策划需要具备一定的基礎美术、甚至程序知识，并且通过高效的管理来协调和督促美术及程序部门实现游戏的设计方案。本课程内容主要包括编写游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及整个游戏世界的一切细节等。通过本课程学习，学生可以掌握一定洞察能力、对市场的调研能力、对系统的操作能力、对程序、美术、音乐的鉴赏、文字、语言的表达能力、天马行空的思维能力。

16. 《网络产品运营与推广》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：互联网产品的运营，是具备营销数字化转型思维的运营。营销数字化转型的重点是构建以用户运营为中心的新营销体系。产品和研发设计产品、开发产品是希望为客户带去产品价值。产品价值可能包括使用者操作更便捷省时，也可能是输出客观有价值的数据统计分析网络产品运营与推广，能引导市场快速响应变化。通过本课程的学习，使学习者了解并掌握网络自媒体运营与推广的系统知识和主要应用流程，熟练掌握网络市场调研、自媒体运营规划、推广与活动、客服物流工作等模块的应用操作，熟练掌握各种自媒体工具和手段方法的应用，具备一定的运营策划能力，达成网络产品运营所需的基本素养。

17. 《信息可视化》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《信息可视化》是数字媒体艺术专业的一门选修课，也是设计行业中的一门新兴学科。通过本课程的实践教学，应使学生理解信息可视化的基本概念，掌握信息可视化的基本设计方法与程序，能够将庞大复杂的抽象信息进行梳理，进而进行图形的可视化设计。本课程以信息可视化的概念、信息来源、设计原则等为主要内容。在教学实施中应从基本概念，信息梳理及图标设计等程序，循序渐进地展开教学实践。教学中教师作必要的示范，并在分析案例的同时，注意当下主流的图表信息可视化风格。

18. 《三维动画进阶》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维动画进阶》课程将全面讲解游戏中的动画技术与技巧，掌握动画原理，学习骨骼蒙皮绑定、学习常规角色动画，如：走跑跳、施法、死亡、攻击、待机等，学习多类型角色动画的制作技巧与流程，比如角色类、飞行类、怪物类、四足类等。本课程是学生学习三维游戏动作表现技巧的重要课程。动画设计决定了游戏的动画质量，是游戏美术设计思想的直观表现，对整个游戏美术设计与制作起到了很重要的作用。掌握了游戏动画设计与制作，能够帮助学生更好的理解游戏美术设计专业，并为后续的三维游戏制作课程提供理论和思想上的支持。

19. 《动画特效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《动画特效设计》课程将全面讲述动画特效的定义、特点、分类和制作方法，并介绍游戏和动画特效的作用和意义，特别是重点讲授各种类型动画特效的制作方法和流程。列举大量实例，分析 2D 动画、3D 动画、游戏特效等制作过程中的区别和特点，详细讲述 3ds Max、ae、Photoshop 各类特效制作软件结合使用的制作技巧。通过一系列的实验，使学生掌握三维动画关键帧动画制作技术，深化对三维动画建模、材质、动画、渲染一系列制作过程间的关系，熟悉各个动画控制器的使用方法，培养学生分析解构动作的能力。

20. 《场景设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：场景设计是动画前期设计中极为重要的环节之一，它往往决定着整部动画的美术和视觉风格，是一门为展现故事情节，完成戏剧冲突，刻画人物性格的时空造型艺术。课程的理论部分让学生了解动画场景设计的概念特点和作用；实践部分培养学生设计和绘制动画场景的能力，是理论与实践相结合的课程。课程共分为两大核心阶段，上半段以讲授原理和观摩图片及动画为主，下半段带领同学进行创作。通过实际操作使学生熟练了解影视动画场景设计概念、风格及任务，场景在动画影片中的功能、场景的特性、动画场景设计的要求、动画场景设计的构思方法以及二维技术Photoshop/Painter的应用。通过本课程实训掌握熟练动画场景设计二维软件应用技术，能够运用理论知识结合软件完成场景的设计绘制工作，同时熟练掌握动画场景的设计规范，使学生能够适应行业要求的技术规范。

21. 《数字动画-材质制作》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《数字动画-材质制作》是针对中国游戏人才极度匮乏的现状，旨在培养游戏设计与开发专业中的三维人才课程。通过课程学习，从不同效果的影视案例出发，让学生在软件模拟灯光效果前先掌握灯光底层的原理，和灯光渲染在现实世界中的运作规律。课程除了详细解析 Maya Arnold 高级节点工具外，还有大量设计理论，构图美术知识等等，同时让学生形成举一反三的意识，能够轻松创造出自己想要的渲染效果。

22. 《商业广告设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的学习使学生掌握广告制作的概念、懂得广告策划，突出创意能力培养，能够进行广告图形的创意与表现。本课程所涉及的内容非常广泛，在教学和学习的过程中需要应用到包括文字、色彩、版式、图形等在的内其他相关设计课程的知识。是设计基础的综合检验课程。理论和实践相结合，结合专业学习特色，有目的、有计划组织学生做好专题拍摄。并倡导学生利用课余实践参加校内外的各种广告比赛。

23. 《骨骼动画》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：课程主要分为“身体绑定”、“面部绑定”，从躯干、四肢到胸部、手臂、脖子、锁骨、手指等部位。通过本课程的学习，学生将掌握如何对角色全身进行细节修型雕刻和连接，使角色形态更加完整。从脸颊上下颞关节、上下唇碰撞功能、耳朵、牙齿、鼻子、眉弓以及眼球的 IK/FK 转动、虹膜、瞳孔的缩放、眼皮的关节，教学生如何使用雕刻和姿态变形实现嘴巴大表情控制；搭建嘴巴的关节、控制器并绘制权重，实现嘴巴的整体控制和次级控制。

24. 《人机交互界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《人机交互界面设计》侧重于人与产品及环境的交互，目的是使学生理解交互设计理论，掌握从控制和交流角度展开设计方法，理解人的认知行为和交互界面之间的有机联系，掌握交互界面设计中的模式理念，结合课题设计进行运用。通过本课程的学习，使学生综合运用本专业方向所学的知识，达到融会贯通，提高其创意实践水平。

25. 《CIS 设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：CIS 企业形象设计是艺术设计学专业的一门专业平台课，它是一门静态的交叉性学科，贯穿艺术设计学专业全过程。它是为培养适应市场要求、应用型的艺术设计学专业人才服务的。当学生学习本课程时，已经对 CIS 企业形象设计有了整体的了解，对标志、标准字、标准色、企业造型、企业形象象征图案有了正确的理解和认识，并且已经学习了学科基础课程、专业平台课程，因此拥有了较好的基础知识和基本技能。通过本课程的教学，使学生了解 CIS 企业形象设计在市场周期中的地位、作用，以及企业形象设计中的具体技巧和规律方法。主要致力于培养学生综合运用艺术设计学的相关理论、技巧、方法进行独立设计与制作的统筹能力。

26. 《海报设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《海报设计》是一门重要的专业课，主要研究海报的设计与制作和后期海报的传播。本课程的目的是运用点、线、面、体、空间等造型原理，美学原理，设计的形式法则与规律，使学生在具备广告设计相关知识的基础上，理解海报的概念、功能、分类等知识，使学生了解海报设计的基本原理与方法。任务是培养学生系统地掌握海报设计的基本理论及海报制作的操作方法，为将来从事平面设计及广告传播工作打下良好的基础且熟悉海报后期的传播。

27. 《纪录片实务》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程作为数字媒体艺术专业方向课程，其内容和任务主要是了解纪录片的历史发展和主要流派，从创作者的角度学习纪录片创作思想和实现手法，在作品赏析与讨论中了解纪录片的创意、

拍摄的基本策略。通过教学,让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴,把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则,最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。通过本课程的学习,让学生了解、掌握纪录片创意与选题,纪录片的采访、拍摄与编导,纪录片的预算与筹资途径等方面的内容,能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径与运用所学的知识制作出具专业水准的纪录片。

28. 《数字声音处理》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 5
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 本课程立足于广告学与传媒学的视角,在广告学与传媒学相融合的基础上,主要围绕着声音与媒介、声音艺术、有声语言设计与录制、音响告音乐的功能与运用、广播声音设计与剪辑、电告声音艺术、新媒告声音艺术分析等音效与制作的相关问题而展开研究。通过本课程的学习,学生能够了解声音的基本概念,掌握获取音频素材的基本方法。掌握音频素材的基本处理方法。掌握录制声音、合成音频、制作音频特效的方法。

29. 《数字合成》

学分: 2 学时: 40 开课学期: 5
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 《数字合成》课程主要依托Adobe的After Effects等软件,讲授数字媒体合成的发展历史和趋势、基本概念和流程、主要方法及其原理和制作工具等,包括图像、视频、图形、文字等多种媒体的动画,动画运动规律,数字视频的分割和跟踪,基于图层、蒙版、键控、转描、跟踪等合成,三维合成等等。本课程要求学生掌握有关数字媒体合成的基本概念和流程、主要方法和工具。本课程能提高学生操作和开发数字媒体合成软件能力,增强学生应用和创新数字媒体合成技术的意识。

30. 《字体设计》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 5
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 《字体设计》是一门综合性较强的专业选修课程。字体设计课程的主要内容是学习文字的基本属性、文字的书写与组合规律、文字的设计原则和文字的应用。本课程由浅入深地从字体的基本概念和基本规律入手,以讲授、课堂讨论与实际制作相结合的互动方式进行的,从不同角度和不同层面,全面、系统地讲述字体艺术的创作规律,使学生树立正确的字体设计艺术基本观念。通过课程学习,学生可以了解字体设计的基本概念和原则,掌握字体设计的基本技巧和方法,学习如何运用字体设计来传达信息、增强视觉效果、提高设计水平等。同时,还可以培养学生的审美能力和创造力,提高设计素养。

31. 《品牌开发与授权管理》

学分: 2 学时: 40 开课学期: 5
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 通过本课程的教学,使学生全面系统地掌握品牌开发和管理的理论知识、基本知识和基本方法,培养学生分析问题,解决问题的能力并能够完成最基本的品牌建设和品牌维护筹划。在讲授过程中以应用为目的,结合大量的案例和社会实际问题来分析讲解,突出实用性和针对性,使学生能学以致用

用。《品牌开发与授权管理》主要包括品牌概述、品牌建设的背景与历程、品牌系统构成、品牌资产经营、品牌传播管理、品牌竞争力培育、品牌扩张管理、品牌保护管理、品牌危机管理、品牌国际化管理、国内外著名品牌案例等内容。

32. 《游戏设计概论》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏设计概论》课程以游戏设计为主线，介绍全新的创作理念。主要内容为游戏的定义和分类，游戏主机、3D显卡、DirectX和网络游戏简史、游戏行业概述、游戏行业的团队结构及分工，网络游戏的商业模式等，以及互动游戏故事，玩家的需求和分类，游戏开发流程等。以游戏案例分析美术资源、添加游戏音效等内容。最后对网络游戏产品运营进行分析，如网络游戏运营中的封测、内测和公测，以及网络游戏的版本控制问题等。在每一章的最后设置练习题，使学生在学完本章的内容后，对所用到的知识点进行思考和复习，从而受到更深层次的启发。

33. 《3Dmax 动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是理论与实践结合的课程。本课程的主要内容有 3ds max 创建模型、3ds max 创建动画、实例创作三个部分，具体为 3ds max 入门、3ds max 的常用操作、几何体与建模、曲线与建模、修改器与建模、复合对象与建模、灯光与摄影机、材质与贴图、后期制作、关键帧动画、reactor 对象与动画、粒子系统与动画、空间扭曲与动画、二足角色与动画、约束动画与控制器动画等，通过该课程的学习，学生可以掌握 3Dmax 软件的基本操作和三维建模、动画制作技能，为进一步深入学习 3Dmax 的高级功能和技能打下基础。

34. 《影视美术综合设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：影视美术是电影这门综合艺术中的重要组成部分。它是构成一部影视作品造型的重要因素。影视美术的造型作用，则在于把银幕（荧屏）画面中的色彩、线条、形体有机地结合起来，增强影视剧作中的形象逼真性、典型性、运动性地电影特性要求，用可视形象去触动、感染受众。本课程要求考生掌握影视美术设计基本理论知识。影视美术分工很细，有电影美术指导、副美术、影视概念设计师、道具设计师、陈设师、制景师、服装设计、化妆等。影视美术综合设计是电影前期设计的重要环节。我们以培养有较高的审美能力、艺术修养和熟练的专业技能，具有创造性思维，能够在电影厂、电视台、影视制作机构和文化演出团体等从事美术设计工作。

35. 《3Dmax 进阶》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《3Dmax 进阶》是《3Dmax 基础》的进阶课程。本课程培养学生立体思维建模能力、空间想象能力，为将来从事的空间三维设计、影视动画制作等工作打下良好的基础。本课程用更通俗易懂

来控制。通过章节项目实训培养学生对关卡的理解及设计能力。

40. 《游戏界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏界面设计》是数字媒体艺术专业的一门选修课程。本课程的主要内容有游戏界面设计的基础知识、设计规范、设计流程、游戏图标设计的基础知识与方法、游戏界面的设计制作和游戏附加功能等内容。其中对游戏界面设计的流程，游戏界面设计的视觉规范，游戏界面设计师在项目中的工作方法等进行深入讲解。与此同时，通过系统地介绍游戏UI设计的思维方式、知识体系、实践案例来帮助学生提高设计技能与工作效率。

41. 《交互产品开发》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是理论与实践相结合的课程，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势，并培养学生制作做实际作品的的能力。1.掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法，最终掌握其工作原理，具有初步的设计能力。2.使用设计类工具全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力，提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。

42. 《版权法》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：版权法是对作者及其创作的作品的一种保护。本课程全面系统地介绍了中西方版权法的基本原理、基本功能和版权保护制度，学生将系统地学习到著作权法的基本理论、学说及具体制度，准确掌握著作权概念、著作权所保护的作品类型、著作权归属和具体著作权种类、著作权利限制、行使方式，以及著作权侵权救济等内容，更能够经由大量中外相关典型案例，在著作权法和现实生活之间，构建起一座理论联系实际的桥梁。学习著作权法，可以让您明白著作权保护的边界之所在，懂得在积极保护自身权利的同时，也应尊重并避免侵犯他人著作权。

43. 《特效模拟》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体艺术专业的专业选修课，通过本课程的学习，学生初步掌握电脑三维动画创作中的特效制作的相关知识如粒子、刚体、流体、布料等，学生在已经掌握 After Effects 基本操作的基础上，利用其进行影视特效制作，结合三维软件创作等课程形成独立完成影视特效短片的能力。能对数字媒体艺术专业有更加全面的了解，在提升学生专业兴趣的同时也能帮助其确立正确的设计价值观，并为后续的深入学习以及工作打下良好的素质基础和能力基础。

44 《游戏设计综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏设计综合实训》是一门综合性的选修课。本课程将通过实操的方式来授课，使用 unity 3D 与 3ds max/maya 作为程序与美术的开发软件，课程内容将以游戏开发的过程作为主讲内容，包含游戏美术的制作以及游戏程序，通过步骤式的呈现开发过程，让同学能体验游戏制作的各项细节，课程也将解读不同的游戏范例，丰富整体课程内容。同时本课程将采用团队合作的方式来完成期末作业，能使学生具备制作中大型规模作业的能力，同时还能提高学生的团队合作能力。

45. 《游戏引擎》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：游戏引擎是目前游戏开发的最重要手段，每一位有志于从事游戏开发的人员，都需要了解游戏引擎的原理，并熟练掌握至少一款主流游戏引擎的使用方法。本课程主要讲授游戏引擎在可视化应用中设计制作、二次开发的基本概念和术语。培养学生能够使用游戏引擎平台进行可视化场景的搭建和设计的能力：应用 UI 套件进行基础的应用界面设计以及使用二次开发语言进行简单的可视化应用开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计工作打下良好的基础。

46. 《社交网络基础》

学分 23 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程以社交网络为重点，结合大数据相关技术，介绍大规模网络和相关数据不断涌现的背景下与网络科学相关的基本理论和计算技术，主要内容包括网络的基本概念、基本模型、重要特征参数及其计算方法、图计算的重要算法、图计算的框架与软件等。通过该课程的学习可以帮助学生理解社交网络的基本概念、社交网络的基本原理，社交网络方面的理论知识和应用技能，培养他们在社交网络管理、分析方法和应用场景技能，提高他们在社交网络研究领域的综合素质和科研能力。

47. 《交互装置设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程目的是从设计专业学习的开始阶段就培养学生对新技术的兴趣，切身理解软硬件结合的交互性设计技术原理。通过学习开发环境并完成作业，掌握典型软硬件交互原型开发技术，培养对于人机交互的逻辑性编程思维能力。通过贯穿在具体技能学习背后的传感技术、信号处理、电工学、面向对象的编程等若干知识点的科普式讲述，让学生初步了解交互性产品的“功能黑箱”，避免传统艺术设计背景学生“拍脑袋想概念”的思维模式，锻炼学生多动手实践的好习惯，并对开源硬件、创客及众筹等当今社会创新趋势加深了解，端正学习态度，明确学习方向，鼓励在未来设计学习过程拓展多样性发展。

48. 《影视广告案例分析》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《影视广告案例分析》主要目的是通过分析经典的影视广告案例，深入了解影视广告的创意、制作和表现手法，提高学生的影视广告制作水平。主要内容包括：影视广告概述：介绍影视广告的基本概念、发展历程和主要类型，让学生对影视广告有一个全面的了解；经典案例分析：通过分析具有代表性的影视广告案例，深入了解各种类型的影视广告的创意、制作和表现手法，学习成功案例的优点和经验；影视广告创意：着重培养学生的创意和想象力，通过多种思维训练和实际案例的创意分析，提高学生的创意思维和表现能力；影视广告制作：介绍影视广告制作的基本流程、拍摄技巧、后期制作技巧等，让学生了解影视广告制作的全过程和技术要求；影视广告表现手法：通过分析具有代表性的影视广告的表现手法，学习如何运用各种拍摄技巧和表现手法来传达广告信息，提高广告的视觉效果和表现力。通过该课程的学习，学生可以深入了解影视广告的创意、制作和表现手法，提高自己的创意思维和制作技能，为将来的影视广告制作工作打下坚实的基础。

49. 《视效预览》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本门课程是一门艺术与技术相结合的课程。视效预览，现代影视制作工业体系中必不可少的一个环节，也被称作Previz。主要内容为影视作品在正式拍摄之前将拍摄内容通过数字化预先制作一遍，用数字动画方式展示演员走位、取景、摄影机角度、摄影机运动等大方向，供导演、摄像指导等拍摄时参考。电影制作中的可视化不再局限于前期使用，可以包揽推销预览、视效预览、虚拟采景、技术预览、特技预览和后期预览多种形式。可视化技术在电影制作中全方位渗透，能够帮助创作者最大程度释放创作过程中的创意与灵感。

50. 《跨媒体艺术欣赏》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《跨媒体艺术赏析》课程旨在介绍跨媒体艺术的历史、理论和实践。学生将了解跨媒体艺术的发展和融合不同媒体的方式，探讨其意义和审美价值。课程包括视觉文化、媒体理论和美学等基本概念，并通过实践项目培养学生的创作技能。课程结束后要求学生了解熟悉跨媒体艺术的基础体系，学会如何欣赏跨媒体艺术。课程包括视觉文化、媒体理论和美学等基本概念，并通过实践项目培养学生的创作技能。通过该课程，学生将深入了解跨媒体艺术的本质，学会赏析作品，并培养创造力。

51. 《视觉人类学》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：视觉人类学是一门全新的学科。课程主要侧重在“影视”的视觉人类学，任务是梳理摄影、电影等影视媒介在人类学领域使用百年来的历史，论述通过影视手段记录、表达民族志或人类文化内容及观念的拍摄和研究，并力求分析更多的本土案例。课程将设计用文化发生和文化起源学、符号学的内容来研究人类的文化，用阐释人类学的理论来论证人类文化的生成和进化，用比较行为学的类比分析方法和心理学还原理念来重新审视和追溯人类文明的发达史。课程结束后要求学生能通过学习能把视觉人类学的领域从一般公认的摄影、电影、电视等扩展到了史前学和原始物化的视觉资料上。

52. 《实验动画制作》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要着眼于培养学生动画创作的创新能力、实践能力和审美能力。主要内容为实验动画的发展概况、基本特征、创作、欣赏、研究等方面展开学习，目的在于加强实验动画的理论性，引导学生体会实验动画的创新内核，培养和加强动画创作人才的制作能力是本课程的基本方向。要求学生熟练掌握制作实验动画的基本技法，培养创作者较高的审美鉴赏能力，创作出完整的实验作品，而不仅仅是熟悉动画理论知识。

53. 《职业生涯规划》

学分：2 学时：36 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：职业生涯规划课程介绍了大学生如何进行职业规划。其中，分别讲到大学生的职业技能的提升、大学生就业思维与面试技巧、求职准备和如何做好你的简历、个人职业生涯的规划、如何成为一名合格的员工等几个方面的内容。从专业职业角度谈及经历体会，做到授课内容丰富生动，结合各行业的经历体会与一些相关案例，为大家仔细地讲解了大学生如何规划职业。本课程旨在提高大学生的职业观念，为大学生的职业生涯规划做了铺垫，让各个即将进入社会的大学生受益良多。

54. 《专业考察》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门实践性、应用性很强的课程，教学方法和传授途径不同于课堂教学。其教学目的旨在以之前所学专业为基础，以考察基地为中心，培养学生深入生活发掘画面的观念，探索从生活到艺术创造的规律。“外师造化，中得心源”，艺术来源于自然，而又高于自然，通过风景写生拓宽学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、感悟能力；脑、眼、心、手的协调能力，感性与理性相结合，培养学生的创造性思维，从而创造出符合社会的美感设计作品，为其后的艺术创作和设计思维奠定坚实的基础。

55. 《音频内容生产》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：伴随着元宇宙的兴起，虚拟数字人正越来越频繁地出现在公共视野。数字员工、虚拟偶像、虚拟代言人、虚拟主播在社交、媒体传播、营销、传统产业等领域的价值正在逐渐显现。《音频内容生产》这门课程面向一个新兴的艺术融合的交叉研究领域。主要内容为通过发音定制，为数字化人物带来全新的升级，经过训练的声音让创建的虚拟人物及动画形象，通过 AI 语音技术自主发声。

56. 《灯光设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《灯光设计》全面讲述游戏场景中灯光设计的基本概念和意义，以及作为一个游戏场景

灯光设计师所要具备的基本素质，主要内容包括Maya灯光的建立、分类和基本属性；灯光的颜色、亮度、衰减、阴影、关联、基本的照明入门和三点式照明，摄像机的建立、基本属性以及架设摄像机的基本规律。学习完本课程，学生将具备良好的游戏场景灯光设计技术的理论和实践能力，培养和提高分析问题与解决问题的能力。能够胜任游戏场景灯光设计技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

57. 《建筑设计史》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《建筑设计史》是数字媒体艺术专业的一门选修课程。本课程分为中国建筑史和外国建筑史两部分，中国建筑史部分的主要内容为中国传统建筑历史，涉及中国传统建筑概述、中国传统行政建筑、中国传统防御建筑、中国传统祭祀建筑、中国传统陵墓建筑、中国传统宗教建筑、中国传统园林建筑、中国传统民居建筑、其他传统建筑等内容。将典籍考据与建筑实例相结合，全面梳理中国传统建筑的发展历程和艺术成就。外国建筑历史部分的主要内容为原始时期建筑、古代埃及建筑、古代西亚建筑、古代美洲建筑、古代希腊建筑、古代罗马建筑、中世纪欧洲建筑、15-18世纪欧洲建筑、伊斯兰建筑、古代东方建筑、近代欧洲建筑、现代与后现代建筑等。培育学生对建筑文化的探究、追求、赏识，用现代设计思想方式旨在开辟学生的视线，启示学生的设计思路，提升学生的设计创新能力。

58. 《游戏道具设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程通过游戏场景设计概述、工具与表现阶段、观察分析与自我训练、构思与创作、优秀作品赏析。一款好的游戏或者动漫作品想要吸引大众的眼球，是自身华丽的画面和刺激惊险的情节。而场景设计的好坏决定了画面的质量。游戏互动的主要环境就是游戏场景，场景的合理设置与细节实现决定了呈现给大众的镜头画面效果，从而影响到最后整个游戏的评价。本课程将分别对游戏场景美术、游戏场景设计的功能与定位、游戏场景设计的拓展进行了概述;详细讲解了手绘造型工具、计算机辅助造型工具、色彩基础、透视基础;分别对空间形态、场景中的空间表现、场景设计的气氛的营造进行了较为详尽的讲解;对资料库的建设、构思与探索、综合设计进行了详细讲解。

59. 《电影史》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《电影史》课程是一门面向本科生开设的专业选修课。本课主要描述电影的历史脉络和每个时期重要事件，主要介绍了电影的诞生和发展情况，电影先驱与其代表作品，电影发展时间脉络等等。讲授电影历史1900至今的电影发展概况。从认知电影、著名作品到赏析批评以及展望新电影艺术，培养学生对电影艺术文化以及创作的历史鉴赏与批判能力。教学以课堂讲授为主，影视播放鉴赏为辅，在教学过程中采取多媒体教学方式。以老师为主讲、积极引导学生在课堂上参与教学实践的各种活动，采取启发式教学方式，引导学生参与讨论、交流。

4. 《设计表现一（动态表现）》

学分：2 学时：40 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计表现一（动态表现）》是数字媒体艺术专业的专业核心课程。本课程旨在以数字产品的动态演示设计表现为主要导向，对已经具备动态影像设计基础的学生进行进阶培训。学生也将通过本课程进一步加深对数字产品与影像表现中各技术模块与概念的理解，发展他们在媒体艺术作品中的想法。课程将从动态演示设计过程中的场景与角色基本动效、动效表达式与代码、音画同步三方面入手，以理论与实践结合的方式进行教学，并适当地引入问题导向式学习的模式，使学生具备较为成熟的动态演示设计能力，进行艺术与科技的实践。

5. 《设计表现-（数字作品）》

学分：2 学时：36 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计表现一（数字作品）》课程的主要内容是数字媒体艺术作品的赏析和分析。该课程旨在培养学生对数字媒体艺术作品的审美能力和批判思维。在课程中，学生将学习不同类型和风格的数字媒体艺术作品，包括电影、动画、虚拟现实、互动媒体等。通过观看、分析和讨论这些作品，学生将了解艺术作品的构成要素、表现手法以及背后的意义和目的。通过本课程的学习，学生将发展对数字媒体艺术的敏感度和理解，为他们在设计领域的创作和表达提供坚实的基础。

（二）专业方向课

专业方向一：游戏动画方向

本方向共有（10）门课程，共（30）学分，（600）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《影视特效制作》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是本专业的核心课程，培养影视后期编辑、影视特效制作师，培养学生掌握影视特效制作的流程，使学生掌握After Effects的基本理论知识；了解影视特效的基础知识；掌握学习合成软件影视特效实战技巧；会进行基础的影视后期特效设计和制作，加强学生对技术美学的理解，提高学生综合素质，提升学生影视行业的就业竞争能力及职业素养，本课程通过模拟实际设计项目的设计过程，培养学生从事影视特效制作项目的设计意识与设计技巧；突出训练学生创造性的应用专业知识进行影视特效制作设计的综合把握能力，通过该课程的培养可以养成学生敬业、合作和创新的职业素养，能快速胜任影视后期特效制作的工作。

2. 《交互设计原理》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是数字媒体艺术专业的必修课与专业核心课，是一门面向数字媒体和用户体验设计领域的学科，课堂内容主要包括交互设计的概念与流程、交互设计的流程与模型、竞品分析、用户研究

与用户画像、用户需求及相关模型、用户体验、交互设计方法、信息架构及原型设计等内容，通过课程学习能使学生系统掌握交互设计相关的基本概念、基础理论，以及交互设计所涉及的应用领域及其关键技术，深入理解用户研究的定性和定量研究方法，掌握交互原型设计和可用性测试的一般方法与流程，通过自我探究、团队合作等方式，制作出原创的交互设计作品，培养学生应用交互原型设计相关软件熟练进行交互原型设计的能力。

3. 《音效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：音效设计是数字媒体艺术专业的专业方向课程。它是一门媒体艺术与科学技术相融合的学科，融合了视听觉文化与数字技术的解读。本课程旨在以音频音效作品为主要导向，对已经具备视听语言等基础的学生进行进阶培训。课程将从音频与声学基础、音频工作站和音频音效创作三方面入手，以理论与实践结合的方式进行教学，并适当地引入问题导向式学习的模式，使学生具备较为成熟的音频音效创作能力，进行艺术与科技的实践。

4. 《动画游戏特效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程全面讲述了游戏特效的定义、特点、分类和制作方法，并介绍了游戏特效的作用和意义，特别是重点介绍了各种类型游戏特效的制作方法和流程。通过课堂理论学习、实验操作和课后练习，使学生技术应用基本技能得到加强，培养学生实际操作的能力，使学生了解动画游戏特效设计的制作基本概念，以ue4ue5为平台掌握：ue4ue5基础操作；ue4ue5粒子系统；ue4ue5动力学三大部分。学生通过本课程的学习可以强化学生的职业素养和应用技能。

5. 《定格实验短片制作》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程学习是使学生掌握定格动画短片设计的基础技法，为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过定格动画短片设计的学习和创作实践，培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始，在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后，更新学生的动画创作理念；通过运用定格动画短片技术制作短片，来强调其与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。掌握定格动画短片制作理论知识与基本技法；能独立完成定格动画短片创作；利用传统的手绘方法或新数字制作技术，创作出有自己风格的定格动画作品。

6. 《游戏界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《游戏界面设计》是数字媒体艺术专业的一门选修课程。本课程的主要内容有游戏界面设计的基础知识、设计规范、设计流程、游戏图标设计的基础知识与方法、游戏界面的设计制作和游戏附加功能等内容。其中对游戏界面设计的流程，游戏界面设计的视觉规范，游戏界面设计师在项目中的

工作方法等进行深入讲解。与此同时，通过系统地介绍游戏UI设计的思维方式、知识体系、实践案例来帮助提高学生设计技能与工作效率。

7. 《三维动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维动画基础》课程旨在介绍和探索三维动画的基本概念和技术，以及使用 3ds Max 软件进行三维动画制作的方法和技巧。该课程的主要内容包括三维动画的原理和流程，学生将学习关键帧动画、运动路径、骨骼绑定、物理模拟等技术，并引导学生通过实践项目应用所学知识。通过《三维动画基础》课程，学生将能够掌握 3ds Max 软件的基本操作和 workflows，了解三维动画的核心概念和技术要点。课程的目的是培养学生在三维动画领域的基本技能，为他们进一步深入学习和创作提供坚实的基础。

8. 《虚拟现实应用设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：虚拟现实技术是一种通过计算机生成的三维环境，使用户能够与虚拟环境进行交互并感受其中的视觉、听觉和触觉等感官体验的技术。虚拟现实技术已经在游戏、医疗、教育、建筑设计等领域得到广泛应用，并且在未来还有更大的发展空间。本课程主要学习与研究通过虚拟现实刺激的合理安排向受众传播某种信息的一种感性语言，包括影像、声音、文本交互等方面，学习虚拟现实的思维方法、创作方法，实现技巧和方法。虚拟现实应用与设计专业课程旨在培养学使用 UE5 工具创建虚拟环境，结合 Aximmetry 软件实现虚拟环境与真人实拍的交互融合。学生将通过实践过程，提升关于虚拟现实技术的理论和实践能力，使他们能够在相关领域中具备竞争力。

9. 《数字色彩及原理》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的教学目的是为了使掌握数字调色的基本原理及制作技术。实行理论+实践的教学方式。理论方面：要求学生了解动画的数字调色规律，包括对数字调色的理解。实践方面：在掌握了数字调色理论的基础上通过后后期、三维软件进行实例讲解，使学生既加深对原理的理解且学会有用的实际应用技巧。本课程将讲解如何使用达芬奇调色。讲解从基础入手，有数字调色原理、数字调色设计、项目实战案例等。

10. 《游戏动画综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：游戏动画综合实训以培养学生掌握 MAYA 软件动画设计为目标，同时注重理论与实践相结合，通过案例制作进行指导，在实践中掌握工具与命令。同时注重学生在制作游戏中分析问题能力、解决问题能力的培养。本次课程主要包括动画的运动规律，加减速、节奏、滞空、受击、Pose 等基础向知识，了解动作产生的规律规则，运用方式方法制作出需要的游戏动作。还讲解男性、女性走路、跑步、急奔、后空翻、龙拳、鞭腿、连击、倒地、待机、量感走路等进阶性知识，了解动画卡顿加减速如何快速解决

等；最后还讲解猫科四足角色的走路、跑步、攻击动画，以及飞龙的飞行动画，作为案例的提升和补充，让教程更加系统并强化所学知识。案例深层次剖析，原理结合实操来讲解知识点，以此帮助学生在游戏动画领域，提高自己的核心竞争力。

（三）劳动教育

本部分共有（2）门课程，共（5）学分，（100）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《专业实习》

学分：3 学时：60 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：专业实习是我系教学工作中的一个重要环节。要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础；通过实习了解社会，认知社会，培养主动适应专业行业各种工作岗位需要的素质和能力。通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作，初步获得艺术设计学专业操作技能和实际工作经验，巩固在校所学知识，培养独立工作的能力；通过参与未来就业有关的社会实践活动，锻炼社会交际能力，应变能力，获得实际设计业务知识和管理知识，培养学生综合运用知识的能力，进一步提高学生的综合素质；同时并根据实习学生本人的爱好，选择适当的实习场所，找到并发挥自己的特长。

2. 《就业指导（理论+实践）》

学分：2 学时：40 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：就业指导实践能够帮助本专业毕业生懂得求职择业的基本过程；了解大学生的就业政策、就业程序和就业维权知识，掌握求职择业的基本方法和技巧；调整好就业心态，培养基本的职业素养，为毕业生顺利求职择业、适应社会、走向成功提供必要的指导。通过对职业的选择和定位、职业意识与能力知识的学习，使学生进一步树立服务社会的观念，加强职业道德修养；通过对制作自荐材料、求职信息、着装礼仪、面试技巧的学习运用，进一步增强学生的就业竞争力，对帮助学生获取就业信息、制作求职材料、进行职业生涯规划、认识自我、自主创业、劳动权益保障等都会有相当的帮助。

（四）毕业论文或设计

本部分共有（1）门课程，共（4）学分，（80）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文是学生完成学业前的最后一门课程，它通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点。通过对学生毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平。首先要让学生对有关论文的论点、论据、论证三大要素的概念有所认识。学会选题，明白选题立意、确定论文中心的重要性；注重拟订提纲，并掌握拟订提纲的方法步骤；重视搜集理论论据和事实论据的过程，力求论文写作前资料搜集的充足与完善。懂得论文的写作步骤。明白答辩程序，会写答辩提纲。

★专业选修课程简介

本部分共有（35）门课程，共（97）学分，（1908）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《三维动画进阶》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维动画进阶》课程将全面讲解游戏中的动画技术与技巧，掌握动画原理，学习骨骼蒙皮绑定、学习常规角色动画，如：走跑跳、施法、死亡、攻击、待机等，学习多类型角色动画的制作技巧与流程，比如角色类、飞行类、怪物类、四足类等。本课程是学生学习三维游戏动作表现技巧的重要课程。动画设计决定了游戏的动画质量，是游戏美术设计思想的直观表现，对整个游戏美术设计与制作起到了很重要的作用。掌握了游戏动画设计与制作，能够帮助学生更好的理解游戏美术设计专业，并为后续的三维游戏制作课程提供理论和思想上的支持。

2. 《摄影与摄像》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《摄影与摄像》课程是数字媒体艺术专业的一门选修课程，它是严谨的科学和艺术紧密结合的一门学科。本课程任务是让学生比较系统地学习摄影与摄像理论和摄影与摄像技能，并且要求学生熟练掌握数字摄影摄像的摄取与编辑技术，有效的将摄影技术转化为表达思想的语言形式，为后阶段运用摄影（像）手段进行图像创作奠定基础，进入更高层次的摄影（像）创作。本课程将全面、系统地讲解摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践等内容。它既可以使学生掌握摄影摄像的基本知识，又可以使学生掌握摄影摄像的实践操作技能。

3. 《原动画基础》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：动画原画基础课程旨在深入探讨动画制作中的关键概念，包括运动规律和关键帧动画。这门课程旨在为学生提供动画创作的基础知识和技能，使他们能够制作流畅、生动的动画序列。课程内容包括：动画原理：学生将学习动画的基本原理，如定时、速度、加速度和运动学。关键帧动画：学生将学习如何使用关键帧来定义动画序列中的重要动作和变化。运动路径：学生将研究物体在动画中的运动路径和轨迹。时间线和间隔：学生将熟悉时间线工具，以便控制动画中的时间和速度。练习项目：通过实际项目和练习，学生将应用所学的技能，创作独立的动画序列，包括角色动画和物体动画。通过参加动画原画基础课程，学生将获得深入的动画制作知识，掌握关键帧动画技术，以及了解运动规律的原则。这将为他们在动画领域的职业或创作道路上打下坚实的基础。

4. 《版式设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程任务是将各种平面形态中的文字、图形、色彩、符号等视觉元素根据特定内容的

需要，有机地排列组合在一定的版面上，将理性的思维以视觉传递方式个性化地加以表现。使学生了解版式设计的基础知识，基本类型、创作观念，表现手法和发展趋势，掌握版式设计的创意与表现的一般规律，具备版式设计的能力，并能够创造出有新意、符合市场需求设计作品，掌握一款排版软件进行辅助设计。本课程要通过各个教学环节培养学生对版式编排应用及书装的制作能力、和创意的能力。提高对画面中的各视觉元素组织安排的技巧，增强学生的理解力、创造力，要让学生更好地掌握编排设计规律与制作方法。

5. 《艺术概论》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“艺术概论”是设计学类专业的一门选修课程，是一门研究艺术活动基本规律的课程，是阐述艺术的基本性质及艺术种类特点为宗旨的科学体系，是设计学科学学生学习艺术鉴赏课程的基础理论课程之一。可以通过本课程的学习，可以对艺术作品进行品类归纳和区别，对艺术活动进行分析、研究，以揭示艺术的本质和规律，尤其是强调根据马克思主义的方法论，分别从艺术的社会本质、认识本质、审美本质三个相互联系又相互渗透的层面，考察它在不同的社会关系中的地位、特征和意义，从而全面把握艺术的本质。指导学生按照艺术的特殊规律进行艺术鉴赏和艺术创作，提升学生的艺术修养。

6. 《视觉心理学》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《视觉心理学》是数字媒体艺术专业的一门理论课，是设计师必须掌握的理论知识，主要内容为视觉心理学的科学依据和一般原理、法则，分析视觉与思维之间特殊的关系，着重介绍与真实世界相类似的抽象世界，同时对鲁道夫·阿恩海姆的理论也进行了部分的诠释及补充。例举了大量世界上优秀的电影、广告、绘画、雕塑等作品，对于了解视觉心理学和推动文化产业的发展都具有一定的学术价值和理论依据。

7. 《动画特效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：全面讲述了动画特效的定义、特点、分类和制作方法，并介绍了游戏和动画特效的作用和意义，特别是重点介绍了各种类型动画特效的制作方法和流程。《动画特效设计》列举了大量实例，分析了 2D 动画、3D 动画、游戏特效制作过程中的区别和特点，详细讲述了 3ds Max、ae、Photoshop 各类特效制作软件结合使用的制作技巧。本课程主要介绍游戏和动画中特效设计的重要作用 and 主要内容，详细讲解游戏特效设计的概念和流程和通过游戏特效的例子来讲解。

8. 《场景设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：动画场景设计是动画前期设计中极为重要的环节之一，它往往决定着整部动画的美术和视觉风格，是一门为展现故事情节，完成戏剧冲突，刻画人物性格的时空造型艺术。本课程为动画专业

选修课程，通过教学要求学生详细讲述动画场景的构成、动画场景类型、动画场景设计流程，以及如何进行造型基本功的训练。深入介绍同一动画片不同场景的制作方法，从自然景观、建筑空间、交通工具、魔幻场景等几个方面，介绍动画场景的灯光效果和布光原理。从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面介绍动画场景设计的构思方法及构图原理，同时熟练掌握动画场景的设计规范，使学生能够适应行业要求的技术规范。

9. 《数字动画-材质制作》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《数字动画-材质制作》是针对中国游戏人才极度匮乏的现状，旨在培养游戏设计与开发专业中的三维人才课程。通过课程学习，从不同效果的影视级案例出发，让学生在软件模拟灯光效果前先掌握灯光底层的原理，和灯光渲染在现实世界中的运作规律。课程除了详细解析 Maya Arnold 高级节点工具外，还有大量设计理论，构图美术知识等等，同时让学生形成举一反三的意识，能够轻松创造出自己想要的渲染效果。

10. 《游戏策划》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：游戏策划是整个游戏开发过程中的灵魂，是最初对游戏的玩法、逻辑、难点、流程以及故事情节进行构思的人。在宏观上，游戏策划需要对于游戏的总体设计方案和风格进行把握；微观上，游戏策划需要具备一定的基礎美术、甚至程序知识，并且通过高效的管理来协调和督促美术及程序部门实现游戏的设计方案。本课程内容主要包括编写游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及整个游戏世界的一切细节等。通过本课程学习，学生可以掌握一定洞察能力、对市场的调研能力、对系统工程的操作能力、对程序、美术、音乐的鉴赏、文字、语言的表达能力、天马行空的思维能力。

11. 《商业广告设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：通过本课程的学习使学生掌握广告制作的概念、懂得广告策划，突出创意能力培养，能够进行广告图形的创意与表现。本课程所涉及的内容非常广泛，在教学和学习的过程中需要应用到包括文字、色彩、版式、图形等在内的其他相关设计课程的知识。是设计基础的综合检验课程。理论和实践相结合，结合专业学习特色，有目的、有计划组织学生做好专题拍摄。并倡导学生利用课余实践参加校内外各种广告比赛。

12. 《人机交互界面设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《人机交互界面设计》侧重于人与产品及环境的交互，目的是使学生理解交互设计理论，掌握从控制和交流角度展开设计方法，理解人的认知行为和交互界面之间的有机联系，掌握交互界面设计

中的模式理念,结合课题设计进行运用。通过本课程的学习,使学生综合运用本专业方向所学的知识,达到融会贯通,提高其创意实践水平。

13. 《游戏设计概论》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 6
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 《游戏设计概论》课程以游戏设计为主线,介绍全新的创作理念。主要内容为游戏的定义和分类,游戏主机、3D显卡、DirectX和网络游戏简史、游戏行业概述、游戏行业的团队结构及分工,网络游戏的商业模式等,以及互动游戏故事,玩家的需求和分类,游戏开发流程等。以游戏案例分析美术资源、添加游戏音效等内容。最后对网络游戏产品运营进行分析,如网络游戏运营中的封测、内测和公测,以及网络游戏的版本控制问题等。在每一章的最后设置练习题,使学生在学完本章的内容后,对所用到的知识点进行思考和复习,从而受到更深层次的启发。

14. 《影视美术综合设计》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 6
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 影视美术是电影这门综合艺术中的重要组成部分。它是构成一部影视作品造型的重要因素。影视美术的造型作用,则在于把银幕(荧屏)画面中的色彩、线条、形体有机地结合起来,增强影视剧作中的形象逼真性、典型性、运动性地电影特性要求,用可视形象去触动、感染受众。本课程要求考生掌握影视美术设计基本理论知识。影视美术分工很细,有电影美术指导、副美术、影视概念设计师、道具设计师、陈设师、制景师、服装设计、化妆等。影视美术综合设计是电影前期设计的重要环节。我们以培养有较高的审美能力、艺术修养和熟练的专业技能,具有创造性思维,能够在电影厂、电视台、影视制作机构和文化演出团体等从事美术设计工作。

15. 《3Dmax 进阶》

学分: 3 学时: 60 开课学期: 6
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 《3Dmax 进阶》是《3Dmax 基础》的进阶课程。本课程培养学生立体思维建模能力、空间想象能力,为将来从事的空间三维设计、影视动画制作等工作打下良好的基础。本课程用更通俗易懂的方式归纳不同的建模方法,利用这些方法制作生活中的模型,后期整合为心仪的动画一角场景,设置材质和灯光,最终以静态效果图或者全景漫游形式呈现。

16. 《媒介发展史》

学分: 2 学时: 36 开课学期: 6
先修课程: 无 同修课程: 无 排斥课程: 无

课程简介: 通过本课程学习,要求学生懂得传播媒介的基本概念、主要特点和发生及发展过程,理解各类媒介在传播发展史中的地位和作用,并掌握基本的研究方法和资料来源,为今后自己独立从事与传播媒介相关的教学和科研工作奠定基础。本课程的培养定位旨在顺应“全球、全民、全媒”的媒体变局,以“一专多能”为导向,帮助学生深入掌握媒介与社会基本理论、基本方法,提升国际传播的能力。

17. 《视觉概念设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《视觉概念设计》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。课程内容包括概念设计概述、概念设计的创意方法，形态与造型原理，角色概念设定、道具概念设定和场景概念设定等，主要从造型、色彩、细节、光等几个方面来阐释视觉概念设计方案。课程对动画设计从概念到视觉实体进行了全面剖析。是以手绘方式进行科学的创意设计方法、造型表现方法和艺术创作思维进行的训练课程。通过《视觉概念设计》课程的学习，可以使学生获得动画、漫画、游戏设计的概念设计的知识。通过具有代表性的案例一步一步熟练掌握手绘概念设计图的能力，培养学生具备掌握快速速写、色彩速写、立体速写的能力；掌握非写实人物、生物、道具、风景等绘制能力；熟练掌握从粗略草图演变成完整的素描场景创作，再到色彩概念设计图的能力。能够培养学生的动画、漫画、游戏设计的概念设计能力。

18. 《游戏关卡设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程详细介绍关卡策划在整个游戏中的作用，主要内容包括：怎样制作一个游戏、定义游戏、关卡的挑战性、关卡创意、设计关卡、模板和改进关卡等。如关卡的概念、功能性关卡与场景美术、房间与世界设计以及制作关卡的流程，过程定制、前期制作、平面布局、体块测试、脚本及发布等。关卡设计的重要性在于它是游戏性的重要组成部分。游戏的节奏，难度阶梯等方面很大程度上要依靠关卡来控制。通过章节项目实训培养学生对关卡的理解及设计能力。

19. 《交互产品开发》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是理论与实践相结合的课程，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势，并培养学生制作做实际作品的的能力。1.掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法，最终掌握其工作原理，具有初步的设计能力。2.使用设计类工具全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力，提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。

20. 《版权法》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：版权法是对作者及其创作的作品的一种保护。本课程全面系统地介绍了中西方版权法的基本原理、基本功能和版权保护制度，学生将系统地学习到著作权法的基本理论、学说及具体制度，准确掌握著作权概念、著作权所保护的作品类型、著作权归属和具体著作权种类、著作权利限制、行使方式，以及著作权侵权救济等内容，更能够经由大量中外相关典型案例，在著作权法和现实生活之间，构建起一座理论联系实际的桥梁。学习著作权法，可以让您明白著作权保护的边界之所在，懂得在积极保护自身权利的同时，也应尊重并避免侵犯他人著作权。

21. 《特效模拟》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程： 无 同修课程： 无 排斥课程： 无

课程简介：本课程是数字媒体艺术专业的专业选修课，通过本课程的学习，学生初步掌握电脑三维动画创作中的特效制作的相关知识如粒子、刚体、流体、布料等，学生在已经掌握 After Effects 基本操作的基础上，利用其进行影视特效制作，结合三维软件创作等课程形成独立完成影视特效短片的能力。能对数字媒体艺术专业有更加全面的了解，在提升学生专业兴趣的同时也能帮助其确立正确的设计价值观，并为后续的深入学习以及工作打下良好的素质基础和能力基础。

22. 《游戏设计综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程： 无 同修课程： 无 排斥课程： 无

课程简介：《游戏设计综合实训》是一门综合性的选修课。本课程将通过实操的方式来授课，使用 unity 3D 与 3ds max/maya 作为程序与美术的开发软件，课程内容将以游戏开发的过程作为主讲内容，包含游戏美术的制作以及游戏程序，通过步骤式的呈现开发过程，让同学能体验游戏制作的各项细节，课程也将解读不同的游戏范例，丰富整体课程内容。同时本课程将采用团队合作的方式来完成期末作业，能使学生具备制作中大型规模作业的能力，同时还能提高学生的团队合作能力。

23. 《游戏引擎》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程： 无 同修课程： 无 排斥课程： 无

课程简介：游戏引擎是目前游戏开发的最重要手段，每一位有志于从事游戏开发的人员，都需要了解游戏引擎的原理，并熟练掌握至少一款主流游戏引擎的使用方法。本课程主要讲授游戏引擎在可视化应用中设计制作、二次开发的基本概念和术语。培养学生能够使用游戏引擎平台进行可视化场景的搭建和设计的能力：应用 UI 套件进行基础的应用界面设计以及使用二次开发语言进行简单的可视化应用开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计工作打下良好的基础。

24. 《社交网络基础》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程： 无 同修课程： 无 排斥课程： 无

课程简介：本课程以社交网络为重点，结合大数据相关技术，介绍大规模网络和相关数据不断涌现的背景下与网络科学相关的基本理论和计算技术，主要内容包括网络的基本概念、基本模型、重要特征参数及其计算方法、图计算的重要算法、图计算的框架与软件等。通过该课程的学习可以帮助学生理解社交网络的基本概念、社交网络的基本原理，社交网络方面的理论知识和应用技能，培养他们在社交网络管理、分析方法和应用场景技能，提高他们在社交网络研究领域的综合素质和科研能力。

25. 《交互装置设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程： 无 同修课程： 无 排斥课程： 无

课程简介：本课程目的是从设计专业学习的开始阶段就培养学生对新技术的兴趣，切身理解软硬件

结合的交互性设计技术原理。通过学习开发环境并完成作业，掌握典型软硬件交互原型开发技术，培养对于人机交互的逻辑性编程思维能力。通过贯穿在具体技能学习背后的传感技术、信号处理、电工学、面向对象的编程等若干知识点的科普式讲述，让学生初步了解交互性产品的“功能黑箱”，避免传统艺术设计背景学生“拍脑袋想概念”的思维模式，锻炼学生多动手实践的好习惯，并对开源硬件、创客及众筹等当今社会创新趋势加深了解，端正学习态度，明确学习方向，鼓励在未来设计学习过程拓展多样性发展。

26. 《影视广告案例分析》

学分：3

学时：60

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：《影视广告案例分析》主要目的是通过分析经典的影视广告案例，深入了解影视广告的创意、制作和表现手法，提高学生的影视广告制作水平。主要内容包括：影视广告概述：介绍影视广告的基本概念、发展历程和主要类型，让学生对影视广告有一个全面的了解；经典案例分析：通过分析具有代表性的影视广告案例，深入了解各种类型的影视广告的创意、制作和表现手法，学习成功案例的优点和经验；影视广告创意：着重培养学生的创意和想象力，通过多种思维训练和实际案例的创意分析，提高学生的创意思维和表现能力；影视广告制作：介绍影视广告制作的基本流程、拍摄技巧、后期制作技巧等，让学生了解影视广告制作的全过程和技术要求；影视广告表现手法：通过分析具有代表性的影视广告的表现手法，学习如何运用各种拍摄技巧和表现手法来传达广告信息，提高广告的视觉效果和表现力。通过该课程的学习，学生可以深入了解影视广告的创意、制作和表现手法，提高自己的创意思维和制作技能，为将来的影视广告制作工作打下坚实的基础。

27. 《视效预览》

学分：3

学时：60

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本门课程是一门艺术与技术相结合的课程。视效预览，现代影视制作工业体系中必不可少的一个环节，也被称作Previz。主要内容为影视作品在正式拍摄之前将拍摄内容通过数字化预先制作一遍，用数字动画方式展示演员走位、取景、摄影机角度、摄影机运动等大方向，供导演，摄像指导等拍摄时参考。电影制作中的可视化不再局限于前期使用，可以包揽推销预览、视效预览、虚拟采景、技术预览、特技预览和后期预览多种形式。可视化技术在电影制作中全方位渗透，能够帮助创作者最大程度释放创作过程中的创意与灵感。

28. 《视觉人类学》

学分：2

学时：36

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：视觉人类学是一门全新的学科。课程主要侧重在“影视”的视觉人类学，任务是梳理摄影、电影等影视媒介在人类学领域使用百年来的历史，论述通过影视手段记录、表达民族志或人类文化内容及观念的拍摄和研究，并力求分析更多的本土案例。课程将设计用文化发生和文化起源学、符号学的内容来研究人类的文化，用阐释人类学的理论来论证人类文化的生成和进化，用比较行为学的类比分析方法和心理学还原理念来重新审视和追溯人类文明的发达史。课程结束后要求学生能通过学习能把视

觉人类学的领域从一般公认的摄影、电影、电视等扩展到了史前学和原始物化的视觉资料上。

29. 《电影史》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《电影史》课程是一门面向本科生开设的专业选修课。本课主要描述电影的历史脉络和每个时期重要事件，主要介绍了电影的诞生和发展情况，电影先驱与其代表作品，电影发展时间脉络等等。讲授电影历史 1900 至今的电影发展概况。从认知电影、著名作品到赏析批评以及展望新电影艺术，培养学生对电影艺术文化以及创作的历史鉴赏与批判能力。教学以课堂讲授为主，影视播放鉴赏为辅，在教学过程中采取多媒体教学方式。以老师为主讲、积极引导学生在课堂上参与教学实践的各种活动，采取启发式教学方式，引导学生参与讨论、交流。

30. 《实验动画制作》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要着眼于培养学生动画创作的创新能力、实践能力和审美能力。主要内容为实验动画的发展概况、基本特征、创作、欣赏、研究等方面展开学习，目的在于加强实验动画的理论性，引导学生体会实验动画的创新内核，培养和加强动画创作人才的制作能力是本课程的基本方向。要求学生熟练掌握制作实验动画的基本技法，培养创作者较高的审美鉴赏能力，创作出完整的实验作品，而不仅仅是熟悉动画理论知识。

31. 《职业生涯规划》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：职业生涯规划课程介绍了大学生如何进行职业规划。其中，分别讲到大学生职业技能的提升、大学生就业思维与面试技巧、求职准备和如何做好你的简历、个人职业生涯的规划、如何成为一名合格的员工等几个方面的内容。从专业职业角度谈及经历体会，做到授课内容丰富生动，结合各行业的经历体会与一些相关案例，为大家仔细地讲解了大学生如何规划职业。本课程旨在提高大学生的职业观念，为大学生的职业生涯规划做了铺垫，让各个即将进入社会的大学生受益良多。

32. 《专业考察》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门实践性、应用性很强的课程，教学方法和传授途径不同于课堂教学。其教学目的旨在以之前所学专业知识为基础，以考察基地为中心，培养学生深入生活发掘画面的观念，探索从生活到艺术创造的规律。“外师造化，中得心源”，艺术来源于自然，而又高于自然，通过风景写生拓宽学生的艺术视野与自身修养，锻炼学生的观察能力、分析能力、感悟能力；脑、眼、心、手的协调能力，感性与理性相结合，培养学生的创造性思维，从而创造出符合社会的美感设计作品，为其后的艺术创作和设计思维奠定坚实的基础。

33. 《音频内容生产》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：伴随着元宇宙的兴起，虚拟数字人正越来越频繁地出现在公共视野。数字员工、虚拟偶像、虚拟代言人、虚拟主播在社交、媒体传播、营销、传统产业等领域的价值正在逐渐显现。《音频内容生产》这门课程面向一个新兴的艺术融合的交叉研究领域。主要内容为通过发音定制，为数字化人物带来全新的升级，经过训练的声音让创建的虚拟人物及动画形象，通过 AI 语音技术自主发声。

34. 《灯光设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《灯光设计》全面讲述游戏场景中灯光设计的基本概念和意义，以及作为一个游戏场景灯光设计师所要具备的基本素质，主要内容包括Maya灯光的建立、分类和基本属性；灯光的颜色、亮度、衰减、阴影、关联、基本的照明入门和三点式照明，摄像机的建立、基本属性以及架设摄像机的基本规律。学习完本课程，学生将具备良好的游戏场景灯光设计技术的理论和实践能力，培养和提高分析问题与解决问题的能力。能够胜任游戏场景灯光设计技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

35. 《游戏道具设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：程简介：本课程通过游戏场

景设计概述、工具与表现阶段、观察分析与自我训练、构思与创作、优秀作品赏析。一款好的游戏或者动漫作品想要吸引大众的眼球，是自身华丽的画面和刺激惊险的情节。而场景设计的好坏决定了画面的质量。游戏互动的主要环境就是游戏场景，场景的合理设置与细节实现决定了呈现给大众的镜头画面效果，从而影响到最后整个游戏的评价。本课程将分别对游戏场景美术、游戏场景设计的功能与定位、游戏场景设计的拓展进行了概述;详细讲解了手绘造型工具、计算机辅助造型工具、色彩基础、透视基础;分别对空间形态、场景中的空间表现、场景设计的气氛的营造进行了较为详尽的讲解;对资料库的建设、构思与探索、综合设计进行了详细讲解。

★成长必修课中的专业类课程简介

本部分包含（1）专业类创业课程，共（2）学分，（48）学时，以下对该门课程进行介绍。

1. 《创业基础（实践）》

学分：2 学时：48 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程通过游戏场景设计概述、工具与表现阶段、观察分析与自我训练、构思与创作、优秀作品赏析。一款好的游戏或者动漫作品想要吸引大众的眼球，是自身华丽的画面和刺激惊险的情节。而场景设计的好坏决定了画面的质量。游戏互动的主要环境就是游戏场景，场景的合理设置与细节实现决定了呈现给大众的镜头画面效果，从而影响到最后整个游戏的评价。本课程将分别对游戏场景美术、

游戏场景设计的功能与定位、游戏场景设计的拓展进行了概述;详细讲解了手绘造型工具、计算机辅助造型工具、色彩基础、透视基础;第分别对空间形态、场景中的空间表现、场景设计的气氛的营造进行了较为详尽的讲解;对资料库的建设、构思与探索、综合设计进行了详细讲解。

艺术设计学专业

★专业必修课程简介

本部分包含五类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为**专业实习**；一类为就业指导（理论与实践）；一类为毕业论文。以下对该五类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（10）门课程，共（25）学分，（484）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《艺术概论》

学分：2 学时：36 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“艺术概论”是设计类专业的一门主干必修课程，是一门研究艺术活动基本规律的课程，是阐述艺术的基本性质及艺术种类特点为旨的科学体系，是设计学科学学生学习艺术鉴赏课程的基础理论课程之一。可以通过本课程的学习，可以对艺术作品进行品类归纳和区别，对艺术活动进行分析、研究，以揭示艺术的本质和规律，尤其是强调根据马克思主义的方法论，分别从艺术的社会本质、认识本质、审美本质三个相互联系又相互渗透的层面，考察它在不同的社会关系中的地位、特征和意义，从而全面把握艺术的本质。指导学生按照艺术的特殊规律进行艺术鉴赏和艺术创作，提升学生的艺术修养。

2. 《计算机辅助设计》

学分：3 学时：60 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“计算机辅助设计”是设计类专业的一门主干必修课程，是艺术设计、数字媒体、公共艺术等相关专业必不可少的一门技能性课程。通过本课程的学习，使学生了解 Photoshop 的功能、特点、概念、术语和工作界面，熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法和技术，从而形成一定的图像处理力与设计能力，为学生进一步学习相关知识打下坚实的基础，同时为与平面效果相关的应用课程提供应用基础与支持。

3. 《设计思维与方法》

学分：2 学时：36 开课学期：1

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“设计思维与方法”是设计类专业的一门主干必修课程，旨在强化学生专业思维能力，构建设计方法框架，了解创意全流程。本课程涵盖三大板块，第一，设计思维与创意方法。通过了解现代设计的特点、设计产业发展变化及客户需求特征，正确掌握设计重点内容、设计活动展开方法及设计创意产生与实践；第二，创意流程与原型设计。以创意可视化为目标，围绕“人”的需要，掌握设计物迭代化设计的标准化流程，强调在整体设计的各个环节中，实现创意的可实施、设计的可应用、实践的可落地；第三，思维训练与创建设计思维项目。提供并创建完整项目，通过整合课程知识点，强化创意

设计的意识，运用掌握的技能，进行标准化设计。本课程注重以设计思维拓展专业领域，强化跨学科与专业培养，夯实专业素养。

4. 《造型基础一》

学分：3 学时：60 开课学期：1
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“造型基础一”教学由内容出发，强调对“物”的探究。要求每个学生以物为主体，通过感知的介入开启综合认知，了解整体与局部造型、实体与空间形态，对主体及相关对象的逻辑关系进行表达与演绎。培养学生素描的基础知识、学生的造型能力，使学生具备敏锐的眼力，发散设计思维和熟练的动手绘制能力。通过在二维空间内基本造型元素的结构、构成、空间、质感、表现、创意等形式创造出全新的形态及理想的组合方式和秩序；积极培养学生创造精神的造型能力素质和能力。促进学生创造性表现意识和思维理念的形成，利用素描去实践设计的造型。

5. 《设计心理学》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“设计心理学”是设计类专业的基础课程，是设计师必须掌握的基础理论。本课程建立在心理学基础上，主要任务在于通过学习了解人的心理学与艺术设计之间的交叉内容，例如需求、感知能力、消费心理、行为习惯、行为规律等一系列设计问题，来构建设计中必须考虑的设计元素，掌握对不同设计对象进行不同需求的调查流程及用户模型建立的基本技巧及规律，并通过各种方式将用户模型与设计元素加以结合。通过设计心理学的研究可有效探索沟通生产者、设计师与消费者关系的方法，了解消费者的消费心理，研究消费者的行为规律。

6. 《设计表现》

学分：3 学时：60 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“设计表现”是设计类专业必修的专业核心基础课，对于专业能力和专业素养的养成起着重要支撑作用。本课程主要内容为三大构成的基本概念、价值和发史，提高学生对设计构成的认识。第一部分平面构成的制作技巧，让学生了解平面构成的艺术语言和基本元素点、线、面的应用技巧，掌握重复、近似、渐变、发射、变异、密集、对比和肌理等平面构成形式的制作技巧。第二部分介绍色彩构成的基本概念和制作技巧。第三部分介绍立体构成的形式美法则和制作技巧，并通过应用案例展示，提高学生的立体构成艺术鉴赏能力和审美能力。

7. 《造型基础二》

学分：2 学时：40 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“造型基础二”是设计类专业学生的必修课程，也是积累设计素材的重要基础。设计的范围包含很广，有与生活用品和交通工具密切相关的产品设计，有为广告装潢和企业形象服务的平面设计，有与人们的工作、生活环境相关的环境艺术设计，无论哪一个方面的设计，最终都要以视觉造型的形象表现出来。设计思维能力与设计技能是本课程的需掌握的两大能力。设计思维能力是指：创造能力、

感性判断能力、形态把握能力和设计方法把握能力；设计技能是指：设计意图的表现能力、实现能力、对形态基本要素组合方法的应用能力。以分解各个教学要点作为授课模式，使学生在宽泛的造型知识领域中，体会造型基础能力对设计中不同艺术形式表现的支撑作用。为以后专业学习打下良好的基础。

8. 《中外设计史》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“中外设计史”是艺术设计专业的专业基础理论课。包括中国设计史和外国设计史两个部分。通过对中外设计历史的系统学习,使学生能够充分了解人类文明发展历程中,设计所产生的重要影响和历史意义,并对各个典型时期和重点国家、地区的设计文化风格具有较为全面的认识和理解,从中归纳掌握设计文化发展的基本规律。以及提高学生在中外艺术设计的历史及理论方面的素养,提高审美能力,把握设计的演变和发展规律,为设计实践打下坚实的理论基础。

9. 《装饰与图案艺术》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“装饰与图案艺术”是设计专业的基础课程之一，是表现设计思想的理论基础，其主要作用是辅助设计、表现设计、表达设计构思，使学生掌握图案设计原理、具体构图及画法，客观、准确地表达设计方案，协助设计工作顺利开展。主要内容为装饰图案概述、装饰图案表现的形式美法则、装饰图案的写生与素材、装饰图案的组织形式和构图形式、装饰图案的色彩表现和装饰艺术的应用实践。

10. 《计算机辅助设计II》

学分：3 学时：60 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是高校设计艺术类专业专业的电脑辅助绘图课程，实践性较强。AI 软件是矢量图形的处理软件，被广泛运用于插图设计、图标与标志设计、产品包装设计、交互设计等多个领域。本课程是艺术设计学专业学生的专业必修类基础课。课程以实践为主，理论与实践相结合。通过系统学习，使学生掌握该软件在多媒体设计应用方面的专业知识，为今后的专业课程学习做好充分的准备。

（二）专业方向课

本方向共有（9）门课程，共（25）学分，（496）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《商业广告摄影》

学分：2 学时：40 开课学期：3
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“商业广告摄影”作为一门专业技术课，培养的是同学们商业视觉的表现。课程通过引入实例项目和场景化实例讲解，学习和掌握广告创意构思，培养你良好的审美能力，敏锐的观察力，并能够对于各类产品拍摄进行精确表现，出色的完成广告摄影拍摄工作。详细提供了有关光线特性和用光原则的理论，实际应用案例和摄影训练，提供详细的商业广告摄影步骤指导。对于如何对那些较为困难的被摄对象，如各种性质的表面、形状和轮廓，人物、情形等进行用光，通过学习拍摄出优秀的商业广

告摄影作品。

2. 《网络文案与创意写作》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程适用于大学本科层次艺术学专业学生。设计文案写作在设计活动中起着举足轻重的作用。一方面，设计文案是市场营销策划与策划活动成果的体现与凝结。设计文案作为设计的表现环节，是设计作品中最具说服力的主题信息，是设计创意的文字符号化，是对创意的深化，能有效地提高受众对设计作品的记忆力，关系着设计效果。设计文案写作需要较深厚的文化素养和文字功底，肩负着将市场营销与设计策划的思路，将产品卖点、广告诉求点，策划与设计人员的画面的表现匹配相关新颖创意和传神的文字予以表达。

3. 《书籍编排》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍了网格的功能和使用方法，旨在为平面和空间的设计专业的学生提供一个实际的工具，让他们可以从概念、组织结构和设计上更有效、自信地处理和解决视觉问题。一方面，教师通过教学能为学生提供一个很好的机会去了解和熟悉网格设计的要点和方法；另一方面，学生也可以通过自我训练的方式去学习如何使用它。

本课程也包括：书籍设计的概念、发展以及当代设计的风格和趋势；书籍出版及设计流程；书籍纸张、开本和装订方式的选择；书籍的构成元素和设计要素；书籍的版式设计；书籍设计的创意原则和“五感”的应用以及书籍的印刷工艺。通过学习，使学生掌握书籍设计的方法与原则，熟悉书籍的印刷工艺等。

4. 《品牌形象》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课是艺术设计学专业的主干专业课程，主要研究品牌形象标识开发、品牌视觉形象设计、品牌传播推广和设计方法等方面内容。全面系统地理解商业艺术相结合的品牌设计应用、基本原理、基本步骤等，使学生了解和掌握品牌 VI 设计中基础系统各元素——标志、标准字、标准色、辅助延展图形与商业课程简介：形象的设计流程、方法与技术规范，让学生准确把握企业形象设计的本质，通过理论讲授和多样化、结合实践的课题训练，着重培养学生的创造性思维能力，以及与市场紧密结合的实践操作能力，结合实例教学，提高学生的实践创造能力和自主设计能力。

5. 《非线性编辑》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的选修课，该课程主要包括编辑基础（编辑的基本概念，包括镜头、场景、节奏、剪辑点等，以及如何通过编辑来实现有效的叙事和情感传达）；Adobe Premiere Pro 非线性编辑软件的学习；涵盖各种剪辑技巧，包括剪切、过渡、音频处理、特效等剪辑技巧；有效地管理

编辑项目等内容。通过该课程的学习学生能掌握非线性编辑软件的基本操作和工具使用、理解编辑技巧和原则，能够进行基本的视频剪辑、学会通过编辑来改善剧情叙事和情感传达、能够有效管理编辑项目，提升学生的影视艺术审美价值和文化感知力，具备良好的沟通交流、团队协作、解决问题的能力；具备影视从业者的社会责任感，弘扬社会主义核心价值观。

6. 《H5 互动技术与应用》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《HTML5 互动技术与应用》课程指的是移动设备上基于 HTML5 技术制作的交互动态网页。HTML5 是互联网传播领域的重要传播形式之一，其展示形式丰富，交互方式生动有趣，是人们在日常生活中获取信息的重要形式。本课程全面系统地介绍 H5 技术的相关知识点和基本制作方法。课堂上以案例分析为主线，兼备详细的操作步骤及实际应用环境展示，学生可以快速熟悉 H5 技术并领会设计思路。通过 H5 交互技术与应用课程的学习，不仅增强学生对于信息传播设计的创造力，还进一步拓展了学生在信息时代语境下的设计能力。

7. 《数字广告创意表达》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计专业的重点课程，培养学生基于互联网背景下的广告创意设计实训实践课程。概述数字媒体广告，探讨了媒体数字化背景下的广告创意及创新的思维、形态、流程及问题并提出建议，内容涵盖数字媒体环境下网络广告中的视觉传达、公益广告创意、平面商业广告创新性、APP 广告创意要素、互动广告创意策略、户外广告互动创意等多方面内容，本课程将搭建连接学校课堂教学与社会实践的桥梁，结合国内顶尖大学生广告大赛，以赛促学，为蓬勃发展的广告域培养实务型人才。

8. 《界面原型与技术表达》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《界面原型与技术表达》旨在培养学生在用户界面设计过程中创建高效且具有可交互性的原型所需的技能和知识。本课程涵盖了原型设计的关键概念、工具和方法，将交互设计原则和模式融入其中，引导学生关注专业交互设计用语，理解用户需求，将需求翻译为设计框架，在后续的具体环境中应用到相应的设计原则和模式，课程还将教授交互设计工具，以 figma 为例来辅助设计任务，创建和演示数字产品的界面原型，包括 Figma 基础功能实操、Figma 进阶功能演练、Figma 团队协作功能应用、设计思维提升等内容，交互设计工具的掌握以及灵活应用便于在设计过程中进行验证。

9. 《影视广告制作》

学分：3 学时：60 开课学期：7
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计专业的必修课，将系统地阐述影视广告设计与制作的基础理论，再从接单、创意、摄制到后期加工制作的完整过程的学习，强调学生动手能力培养。包括影视广告的策划、

创作、拍摄、后期剪辑的方法、基本流程、表现技巧与制作技术。主要借助摄影、摄像技术等多媒体技术手段把想要展现的广告内容表达出来,使技术语言和设计语言在同一画面中得到充分展现,在课程结束时能制作完整的广告。

(三) 专业实习

本部分共有(1)门课程,共(3)学分,(60)学时,以下按照开课顺序进行介绍。

1.《专业实习》

学分:3 学时:60 开课学期:8
先修课程:无 同修课程:无 排斥课程:无

课程简介:专业实习是我系教学工作中的一个重要环节,要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础。学生需要按照学校规定,通过自荐或推荐的方式,前往企事业单位或与本校签订实习合作协议的单位进行实习。实习采用专业实习和劳动教育有机结合的方式进行,实习期间,学生需在不少于四周的劳动周内,完成劳动教育考核。劳动周可采用专题讲座、主题演讲、劳动技能竞赛、劳动成果展示、劳动项目实践等形式进行。该课程采用过程性考核方式,劳动教育内容列入课程考核。

通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作,初步获得艺术设计学专业操作技能和实际工作经验,巩固在校所学知识,获得实际设计业务知识和管理知识,将劳动教育与专业实习紧密结合培养学生热爱劳动,尊重劳动的情怀,掌握基本的劳动技能,将所学的专业知识应用于实践当中,进一步提高学生的综合素质。

(四) 就业指导(理论与实践)

本部分共有(1)门课程,共(2)学分,(40)学时,以下对该门课程进行介绍。

1.就业指导(理论与实践)

学分:2 学时:40 开课学期:6
先修课程:无 同修课程:无 排斥课程:无

课程简介:本课程内容分为“就业指导(理论+实践)”学时和“劳动教育”学时两个部分,其中劳动教育学时不少于课程总学时的一半。劳动教育的内容主要包括普及与学生职业发展密切相关的通用劳动科学知识和劳动实践等等。就业指导理论与实践,主要引导学生掌握职业生涯规划的基本理论和方法,帮助大学生积极理性规划自身发展,通过课程的教学,掌握职业发展的阶段特点,认识自己的特性、职业的特性以及社会环境、培养大学生职业生涯发展的自主意识和职业探索、生涯决策能力,认清就业形式,了解相关政策法规保障自身合法权益。指导学生如何选择一些例如包装设计、广告设计、品牌设计等专业性强的公司去实习,进行专业实践。同时教育引导学生树立积极正确的人生观、价值观和就业观,自觉提高就业能力和生涯管理能力,有效促进大学生求职择业与自主创业。

(五) 毕业论文

本部分共有(1)门课程,共(4)学分,(80)学时,以下对该门课程进行介绍。

1.《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文（设计）是学生完成学业前的最后一门课程，它不仅通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点，同时也通过设计作品来检验学生的设计实践操作能力。通过对毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平，毕业论文内容既可以是对本专业领域的现实问题或理论问题进行科学研究探索的具有一定意义的论文，也可以是以按论文格式要求针对毕业设计作品的设计说明。设计作品要求学生能够应用艺术设计理论、视觉传达设计基础原理，较为熟练的掌握设计专业技能，具备设计实践的拓展能力，设计作品能够满足客户的需求，并能够体现创新意识，同时按照艺术设计学专业毕业展要求进行布展。

★专业选修课程简介

本部分包含两类课程。一类为专业指选课；一类为专业任选课，以下对该两类课程进行分别介绍。

（一）专业指选课

本部分共有（2）门课程，共（4）学分，（72）学时，学生必须修读专业指选课内所有课程。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《管理学基础》

学分：2 学时：36 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《管理学基础》是非管理类专业的专业选修课，是运用马克思主义的辩证唯物论和历史唯物论观点阐释管理活动这一社会现象的本质特性，探讨和研究管理活动的基本规律及特点，以便更好地协调人们的活动，收到良好管理效果的一门课程。学习《管理学基础》，了解管理目标、管理过程、管理职能、管理原则和方法等一系列重要范畴和概念，有助于掌握管理学的基本知识，能为更进一步地学习其它课程打下良好的基础。

2. 《大学人文基础》

学分：2 学时：36 开课学期：2
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程是一门为全院各专业开设的、具有通才素质教育性质的课程，以适应当前社会发展对学生人文素养的新需求，以及满足学生的自我内在发展的建设需要。本课程是非专业性和非职业性的教学，旨在通过将古今中外优秀的人文成果展示介绍给学生，并力图理论联系实际，激发学生对自身及人与社会等问题的关注与探讨的热情，增强学生关爱他人、关心社会、利益众生的人间情怀，培养学生见识通达、知识博雅、身心全面发展的理想的人格。

（二）专业任选课

本部分的可选课程共（35）门，共（86）学分，（1732）学时。以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《商业广告后期》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“商业广告后期”以 Photoshop 软件为基础，以平面广告设计为目的，以技法讲解为方式，以实例应用为模板，采用详细实例对 Photoshop 软件应用进行纵深剖析。内容主要为特效应用领域及图像处理领域，包括图像艺术加工、特效艺术文字设计、户外广告设计、材质纹理设计、人像照片处理等。深入解读各种广告设计类型在主题安排、色调运用、图文搭配上的不同特点，并从软件操作方面掌握设计平面广告作品的技术要点。

2. 《图形创意》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门设计类学科的基础课程，它承担着将学生已具备的造型能力、创造性思维方式引向专业所需的方向与方法的重任，减少进入专业设计课程以后的学习障碍。本课程的任务是训练培养学生对图形想象力的控制能力和形式美原则的应用能力。同时引导学生进入与市场接轨的设计区域，学习图形设计的基本作法，为其他专业课程的学习打下基础。培养学生从新的角度观察、认识、理解熟悉的事物，并准确运用图形创造的基本语言来表达这些事物的能力。

3. 《广告制片管理》

学分：3 学时：54 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的目的是从广告制片管理学科的基础理论体系入手，着重阐述广告制片管理中各个环节的相关概念和规范的流程；并有针对性地借鉴国外相关的管理理念和经验，同时兼顾国内广告制作的特殊背景和程序。通过本课程的学习，使学生能够熟悉广告创作的基本流程；具备声音、画面造型和叙事相结合的综合制片管理能力；了解国内外广告制作的基本趋势与最新动态，对广告行业和广告项目以及影视制片人在每一阶段的作用有一个较为清晰的了解，树立起市场的意识。

4. 《平面广告设计》

学分：3 学时：60 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《平面广告设计》是视觉传达专业开设的一门专业选修课课程，该课程以三大构成为依托，融合了《图形创意》、《字体设计》、《版式设计》等课程的基本内容，对学生以后的社会实际应用产生直接的影响。本课程主要讲解平面广告设计的理论知识，并分阶段、针对性的进行教学，教学过程中结合平面广告设计的基本构成元素及设计原则，融入商标法、广告法及中国传统文化的讲解，充分将设计命题与中国传统文化相结合，展现文化自信。使学生能从理论到实践，逐渐认识、掌握平面广告设计理论和技法，培养学生的综合设计能力、对中华文化创造性转化的能力，使学生能够综合运用所学知识，独立完成平面广告作品的创意与设计。

5. 《设计传播与营销》

学分：2 学时：36 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计传播与营销》的教学要求学生了解和把握市场营销策划的相关的理论、方法和程序，对市场营销策划活动的主体——企业在市场营销活动中，为达到预定的市场营销目标，从新的传播视角、新的营销观念、新的营销思维产生和运用系统的方法、科学的方法、理论联系实际的方法，对企业生存和进展的宏观经济环境和微观市场环境进行分析，查找企业与目标市场顾客群的利益共性，以消费者满意为目标，重新组合和优化配置企业所拥有的和可开发利用的各种人、财、物资源和市场资源，对整体市场营销活动或某一方面的市场营销活动进行分析、判定、推理、推测、构思、设计和制定传播营销方案的行为。

6. 《传播学》

学分：2 学时：36 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：传播学诞生于20世纪四五十年代的美国，是多学科分化整合的结果。80年代引入我国，已成为我国高等院校必修课程。传播学主要研究人类传播活动的演进、信息传播的形态、特点、过程、模式及规律，属于社会科学中理论性较强的学科，具有一定的学术性、科学性及前瞻性。随着信息传播活动的日益发展，传播学的重要性日益凸现。

7. 《文化产业调研》

学分：2 学时：40 开课学期：3

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：文化产业调研是艺术设计学专业开设的一门专业课程。内容涵盖动漫、影视、游戏、广告、文化品牌、创意城市、旅游会展、创意产业园十大模块。本课程安排十讲，每讲一个专题：文化产业概述；文化创意产业集群与创意产业园；动漫产业；影视产业；游戏产业；文化品牌与文化创意产业；广告行业与创意传播管理；旅游会展产业；创意城市与城市文化产业；台港澳地区文化创意产业。每一讲的内容涵盖项目有：理论梳理、案例分析、延伸阅读、拓展讨论与作业练习等五个部分，课程遵循“理论解读+案例剖析”的内容模式，深入浅出说理论，重视用经典、热点、多类型案例剖析产业发展，课程精心挑选相关案例文章，供学生作为辅助延伸阅读。

8. 《信息可视化设计》

学分：2 学时：40 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《信息可视化设计》是艺术设计学的专业课程，课程目标是让学生学会用有趣的视觉语言进行信息的高效传达。本课程侧重信息的视觉传达，让同学学会如何通过视觉艺术的语言进行信息的创造性传达。本课程通过经典案例，让学生了解信息可视化设计的原则和设计方法，并学会信息收集、信息处理、视觉转化、互动输出的整个信息可视化设计流程。经过系统的课程训练，学生能够独立完成富有创造性的信息可视化设计作品，同时提高其设计的创造性表达能力。

9. 《UI 界面设计研究》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《UI 界面设计研究》旨在培养学生在用户界面设计中创建功能丰富且符合用户体验的界面所需的技能和知识。本课程涵盖了界面设计的关键原则、工具和流程，通过案例讲解界面与用户体验相关知识与研究方法。教学方式采用任务驱动式，针对 iOS 系统、Android 系统、HarmonyOS 系统和微信小程序 UI 设计规范进行案例分析以及任务挑战，带领学生从零开始了解以及学习移动端 App UI 设计的流程及设计技巧。学生将学习如何运用设计理论和实践技巧来构建满足用户需求的 UI 界面，为开发交互产品打下基础。

10. 《字体艺术》

学分：2 学时：40 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：字体设计课程是探讨字体的造型理论与视觉规律的设计基础课程，在艺术设计领域中的重要性更突出。本课程首先，使学生了解字体设计的基础知识，基本类型、创作观念、表现手法等；其次，掌握字体设计的创意与表现的一般规律；最后，具备字体设计的能力，并能够创造出有新意、符合市场需求设计作品。着重于对中英文字体的设计进行深入剖析，以中文为主，通过平面设计中的字体运用，以及其他各种视觉设计进行分析、说明，并通过大量的练习，使学生在掌握理论基础的同时能够灵活的将其运用于实践。

11. 《非遗创新设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《非遗创新设计》属于专业选修课，课中系统介绍了基于广东地区非遗中特色鲜明的民间艺术项目。作为专业选修课，这里没有冗长的背诵和烧脑的推理，只有些生活中或熟悉、或陌生的民间美术作品，所以同学们可以轻松愉悦地去了解这些知识。走进广东非遗，探寻广府历史；感受民间美术，弘扬传统文化。同学们通过课程能够对广东非遗中有代表性的 14 个民间美术项目的历史、题材、工艺和艺术特点有深入的理解；具备发现、欣赏民间美术的审美能力，树立传播、弘扬民间美术等优秀传统文化的意识；增进对本土文化和传统文化的价值认同，进一步坚定文化自信，增强文化自觉。

12. 《设计材料与印刷》

学分：3 学时：60 开课学期：4
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：包装设计材料与印刷这门课程是艺术设计学专业的选修课程之一。通过教学，使学生对包装流程中的市场调研，包装材料，包装技术，印刷流程有系统的了解。学生能从设计的角度出发，根据商品的特点，销售方式，结合市场学、消费心理学，以及包装材料和生产方式，独立进行包装结构和容器造型的设计，并全面了解包装历史、包装技术、包装材料、包装设备及运输的相关知识，了解国家制定的相关法律法规，为其将来参加设计工作打下良好的基础。

13. 《绘本设计》

学分：3 学时：60 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门实践性、应用性很强的课程，主要解决绘本的故事构架与文字，需要学生短时间内确立表现内容，将故事简化为提纲式要点，明确出现的文字内容。根据需要设计出场的造型，明确基本的分镜头设计。综合造型与分镜头设计进行主体设计，注重构图与色彩的综合表现。调整绘本的色彩表现与文字设计,注重绘本的整体设计。通过对优秀绘本的案例分析及相应的绘本创作实践，让学生掌握绘本创作的常用方法和基本原理，同时为接下来的课程打好基础。

14. 《文化品牌营销》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《文化品牌营销》是一门建立在市场营销学、经济学基础之上的应用学科，教学重点是品牌营销前景、品牌营销对象、品牌策略组合、创建品牌营销的市场供应，教学难点是品牌营销策略的确立、品牌营销的市场供应。本课程以营销实践中的现实问题为依据，它是站在品牌经理的角度来研究品牌营销问题的。本门课程的教学目的是通过品牌营销课程的学习，树立现代市场营销的理念和品牌意识，把市场营销理论与企业实践相结合，学习建立品牌的方式方法，特别是通过学习著名品牌企业的案例，结合国有企业的品牌管理，从企业发展的战略高度来从事品牌管理工作。

15. 《审美与人》

学分：2 学时：36 开课学期：4

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业选修的专业课，本课程的教学内容旨在在于高校建立艺术学教学体系，培养复合型人才和营造校园的艺术氛围，提高文化素质教育的水平和品位。遵循艺术教育规律教学，建立完善的具有综合类大学特色的艺术教育课程体系，实质性地提高高校学生艺术修养和内涵。拟构建多元文化遗产的艺术通识课程体系中，是以不同文化的艺术作品，阐释不同文化的价值观，体验不同文化的审美观，是一种全新开放式教育理念的课程。

16. 《动效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：随着科技的不断发展和无纸化时代的到来，动效设计成为一门重要的课程。本课程旨在教授学生动效设计的创作和技巧，并将其应用于各个领域，如品牌视觉设计和广告宣传、新媒体视频传播、APP 产品可用性测试、静态页面跳转切换效果、产品方案汇报与演示等。通过动效设计，可以增强用户参与度和用户界面的可用性，增强品牌的亮点，同时提升产品的情感表达和用户体验。学生通过本课程的学习，将能够掌握动效设计的核心知识和技能，能够创造出引人注目、富有创意和实用性的动态效果。学生毕业后在数字时代的设计领域中具备竞争力。

17. 《数字商业插画研究》

学分：2 学时：40 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：数字商业插画是艺术设计学专业的重要课程。课程旨在通过讲解和示范当前商业市场流

行的插画种类和商业功能等内容，让学生了解数字插画在商业领域的应用，同时课程还将介绍数字插画绘制工具、艺术风格等，以帮助学生掌握插画创作的过程和方法。目标是培养学生的数字绘画技巧，结合新兴技术如 AI，提升创作构思能力。学生通过课程学习，能创作具有商业应用的插画作品，展现个性和创新思维。插画作为一种富有表现力的艺术形式，能够为其他相关专业课程的学习提供有力的支持，学生能将插画应用于广告、品牌推广、产品设计、动态视频传播、交互设计、信息可视化等各个领域。以提供综合的设计能力培养。数字商业插画课程培养学生数字绘画技巧和创作能力，引导将插画应用于商业领域，使其在数字时代的商业环境中脱颖而出，展现独特的创意和视觉表达能力。

18. 《纪录片实务》

学分：3 学时：54 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程作为专业选修课程，其内容和任务主要是了解纪录片的历史发展和主要流派，从创作者的角度学习纪录片创作思想和实现手法，在作品赏析与讨论中了解纪录片的创意、拍摄的基本策略。通过教学，让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴，把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则，最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。课程结束后让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴，把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则，最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。

19. 《消费行为研究》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《消费行为研究》是艺术设计学专业的选修课程。该学科主要研究消费者心理、行为特征及其影响因素，从而为广告策划、广告创意、广告设计、广告营销提供依据。理解消费者行为是实施广告行为的关键要素，是提高广告传播效果的一把钥匙。《消费行为研究》要求学生加深对理论的理解与领会，掌握消费者的注意、认知、记忆、态度、情感规律，了解个人因素、文化因素对消费者行为的影响，运用恰当的研究工具对消费者的心理和行为进行研究。

20. 《产品项目策划》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是 UI 界面设计基础的辅助课程，在交互设计方法理论指导下的实践课程，主要学习如何运用 Axure Pro 制作界面原型的工具，熟悉掌握思维导图实现交互设计思想，掌握界面设计中低保真原型图与高保真原型图的绘制方法，搭建信息构架图及运用界面原型表达产品（如软件系统或 APP 系统的）功能性需求，掌握手机端控件与网页端控件的使用、使用母版实现交互的批量操作、页面动态交互、简单的手机动态效果样例、实现手机端演示，生成 Demo 演示文件。

21. 《海报设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《海报设计》是一门重要的专业课，主要研究海报的设计与制作和后期海报的传播。本

课程的目的是运用点、线、面、体、空间等造型原理，美学原理，设计的形式法则与规律，使学生在具备广告设计相关知识的基础上，理解海报的概念、功能、分类等知识，使学生了解海报设计的基本原理与方法。本课程的任务是培养学生系统地掌握海报设计的基本理论及海报制作的操作方法，为将来从事平面设计及广告传播工作打下良好的基础且熟悉海报后期的传播。

22. 《艺术策展》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：家装空间设计是指家庭装修设计，在家庭正式装潢开工前进行功能格局上的规划设计，各空间界面的装饰设计。本课程要求根据建筑物的使用性质、所处环境和相应标准，运用物质技术手段和建筑设计原理，创造功能合理、舒适优美、满足人们物质和精神生活需要的室内环境。这一空间环境既具有使用价值，满足相应的功能要求，同时也反映了历史文脉、建筑风格、环境气氛等精神因素。明确地把“创造满足人们物质和精神生活需要的室内环境”作为室内设计的目的，现代室内设计是综合的室内环境设计，它包括视觉环境和工程技术方面的问题，也包括声、光、热等物理环境以及氛围、意境等心理环境和文化内涵等内容。

23. 《包装艺术》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：随着市场经济的发展，包装在人们的生活中已成为十分注目，不可缺少的需求，包装行业在诸行业中，在国民经济的总产值中具有了举足轻重的地位。通过教学，使学生对包装流程中的市场调研，包装材料，包装技术，印刷流程，以及运输、销售和计算机制作过程有系统了解。学生能从艺术设计的角度出发，根据商品的特点，销售方式，结合市场学、消费心理学，以及包装材料和生产方式，独立进行包装结构和容器造型、包装装潢的统一设计，并掌握系列化、礼品化商品的包装设计创意方法和表现技法。为其将来参加设计工作打下良好的基础。教学中应注意对学生高级技能培养，注重应用型人才的塑造。

24. 《三维视觉设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《三维视觉设计》是以讲解 Cinema 4D 软件功能为主的应用型实践课程，教学目标是增强学生的三维绘制与设计能力，重点强调相关技术的运用原理和表现方法，熟练掌握各种工具、面板的操作技巧。最终具备绘制立体模型、材质灯光 UV 以及图形仿真渲染等技能，能够熟练运用所学知识点进行符合社会实际需求并高度仿真的数字模型辅助绘制。

25. 《影视特效》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的一门选修课程，主要培养影视后期编辑、影视特效制作师，培养学生掌握影视特效制作的流程，使学生掌握 After Effects 的基本理论知识；了解影视特效的基础知识；

掌握学习合成软件影视特效实战技巧；会进行基础的影视后期特效设计和制作，加强学生对技术美学的理解，提高学生综合素质，提升学生影视行业的就业竞争能力及职业素养，通过该课程的培养可以养成学生敬业、合作和创新的职业素养，能快速胜任影视后期特效制作的工作。

26.《艺术考古与文化遗产研究》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业开设的一门专业选修课。本课程以现代考古理论和考古遗迹、遗物为依据，辅以最新的考古研究成果，通过对艺术考古理论、方法的系统讲授，使学生系统地掌握考古学的性质、特点及基本知识，通过古代实物史料和现有研究成果的考察与学习，认识先民的创物史和中国艺术文明史，并掌握艺术考古学的广义历史科学服务的门径。考古学和艺术学中的一些问题必须通过两者的共同协作来共同提高。本课程的开设无论对艺术学还是对考古学的研究来说，都将起到积极的作用。

27.《新媒体综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是新媒体设计的综合实践课程，培养目标与研究宗旨在于推动科技与艺术的结合，分析新媒体产业的动态及趋势、掌握新媒体设计的方法，如企业微博、微信运营的方法和传播技能。课程主要分析移动端手机产品的设计案例、H5 经典传播案例分析、电商网站交互设计流程和案例分析，网站端和手机端的设计结合方法、对产品设计规范总结、最终以项目驱动制建立团队，尝试产品经理、交互设计师、视觉设计师、用户调研、产品营销角色的研究工作，实现产品管理与设计，营销与推广。

28.《产品设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：产品设计课程是艺术设计学专业的一门选修课程，内容包括设计理论和设计实践。研究形态的构成，但重点在意象、风格等形态内涵的探索，培养学生产品造型的创新设计能力。主要学习产品形态的构建方法，功能与形态、操作使用方式与形态、仿生的形态、意象的形态、形态语义、形态构成，形态与造型风格，形态与产品结构，形态与造型材料，完形理论等。教学中选择日常生活中功能单纯的简单产品作设计练习，培养学生产品造型形态的设计能力。

29.《壁画创作》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：该课程为艺术学门类进阶的基础训练课程，课程主要在训练艺用者的色彩与造型结构，让学生更能了解前辈艺术家的壁画色彩运用与画面构成方法，如何造就出艺术性与艺术价值。此课程主要着重学生壁画方面的创作思维同时与毕业创作的建构训练，并经由此课程学生得学习如何撰写专业性论文、论述，更了解壁画素材的发展性与就业特质，该课程主要在训练艺用者对于壁画创作的想法与设计，及如何在不同的空间里去营造出具实用性、艺术性壁画创作。

30.《跨媒体与影像》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《跨媒体与影像》属于专业选修课，对跨媒体营销的起源、生成的媒介环境、概念及特征、发展历程、策略手段等进行了全方位的、深入的论述，并结合具体的营销案例，探讨媒介融合语境下跨媒体营销是如何改变传统营销理念、模式的，同时，针对跨媒体营销的策略及方法进行深度分析，解读跨媒体营销的“顾客中心制”营销策略及适应媒介传播渠道的多元化营销方法。

31.《品牌数字整合营销》

学分：2 学时：40 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《品牌数字整合营销》本课程主要让学生了解品牌管理的理论基础，掌握品牌管理的经典与现代知识，学会品牌环境的分析和品牌系统的开发与设计、运作与管理、衡量、维护与改进，并通过案例教学和实训实习，将品牌管理知识和技能在模拟或实践中综合运用，提高学生的学习、实践和创新能力。课程借鉴品牌创新工具和方法论，解析了解品牌专业术语，从创意导向转为战略导向，结合数字媒介从品牌构建到品牌升级的过程应用。课程注重思维启发，团队协作，以项目驱动式完成教学任务。

32.《跨平台综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《跨平台综合实训》课程融合公共艺术、数字媒体技术、交互技术、艺术设计学等学科进行综合实训的课程。本课程要求学生掌握综合运用知识和具体情景下的问题分析、问题解决能力。如何通过市场上多种跨媒介平台，对品牌核心价值进行推广设计，包括营销广告活动如产品研发、包装设计、广告、通路策略、终端展示到街头促销等跨媒介形式来品牌的核心价值。课程要求学生了解目前流行的不同媒体展示平台，同时寻求品牌与各个媒体合作、互助与融合的方式，实现品牌跨媒体交叉传播与整合互动。

33.《视觉传达综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《视觉传达综合实训》属于专业选修课，实践内容包括：包装设计（材料结构设计研究）、出版刊物设计（创意书籍设计研发）、商业插画（数字插画绘制及出图）、展示与陈设（展示模型设计与制作）、导视设计（导视系统材料及结构研究）、企业形象设计（办公、宣传、礼品等系统设计研发）、品牌策划（品牌标志及基础系统设计打样）、少数民族符号研究（少数民族文创产品设计研发）等。此外，视觉传达综合实训课程能够开展综合型实践训练，全面提升学生设计实践能力。

34.《导向系统设计》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程将标识导向系统进行分类，突出其在视觉设计中的新思路和新方式。不仅增进了

学生对于标识导向设计过程和实践的理解，更重要的是其诠释了我们所提倡的理念，那就是：导向设计不仅仅是一个标志或者箭头，而是要与三维空间和二维图形融为一体，真正形成系统化设计。本课程是以培养和加强学生的系统设计能力为目的，运用色彩，形态等造型及语言法则，提高学生的视觉导向设计理论知识与实践能力，培养学生对视觉艺术的创造性思维，训练学生从实践中发现美、创造美的能力。基本要求：1、掌握视觉导向设计的基本原理、规律、法则。2、能够灵活运用所学知识，进行其它视觉传达设计的创作实践。

35. 《艺术欣赏》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《艺术欣赏》是艺术设计学专业的选修课程。本课程的教学目的坚持以马克思主义为指导，贯彻理论联系实际的原则，通过艺术知识的传授，特别是通过作品的赏析，培养学生艺术欣赏能力，提高文化品位及学生的审美素质。与本课程相关的专科类课程有文学概论、美学原理及部分文学类课程。前者为学习本课提供了分析艺术现象的观点与方法，后者又提供了与多种艺术门类比较的对象，这为我们学习艺术欣赏课程奠定了良好的理论基础和知识储备。

艺术设计学专业(专升本)

★专业必修课程简介

本部分包含四类课程。一类为专业核心课；一类为专业方向课，分为（一）个方向；一类为劳动教育；一类为毕业论文或设计。以下对该四类课程进行分别介绍。

（一）专业核心课

本部分共有（4）门课程，共（11）学分，（216）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《计算机辅助设计二》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是高校设计艺术类专业学生的电脑辅助绘图课程，实践性较强。AI 软件是矢量图形的处理软件，被广泛运用于插图设计、图标与标志设计、产品包装设计、交互设计等多个领域。本课程是艺术设计专业学生的专业必修类基础课。课程以实践为主，理论与实践相结合。通过系统学习，使学生掌握该软件在多媒体设计应用方面的专业知识，为今后的专业课程学习做好充分的准备。

2. 《网络文案与创意写作》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程适用于大学本科层次艺术学专业学生。设计文案写作在设计活动中起着举足轻重的作用。一方面，设计文案是市场营销策划与策划活动成果的体现与凝结。设计文案作为设计的表现环节，是设计作品中最具说服力的主题信息，是设计创意的文字符号化，是对创意的深化，能有效地提高受众对设计作品的记忆力，关系着设计效果。设计文案写作需要较深厚的文化素养和文字功底，肩负着将市场营销与设计策划的思路，将产品卖点、广告诉求点，策划与设计人员的画面的表现匹配相关新颖创意和传神的文字予以表达。

3. 《H5 互动技术与应用》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《HTML5 互动技术与应用》课程指的是移动端上基于 HTML5 技术制作的交互动态网页。HTML5 是互联网传播领域的重要传播形式之一，其展示形式丰富，交互方式生动有趣，是人们在日常生活中获取信息的重要形式。本课程全面系统地介绍 H5 技术的相关知识点和基本制作方法。课堂上以案例分析为主线，兼备详细的操作步骤及实际应用环境展示，学生可以快速熟悉 H5 技术并领会设计思路。通过 H5 交互技术与应用课程的学习，不仅增强学生对于信息传播设计的创造力，还进一步拓展了学生在信息时代语境下的设计能力。

4. 《界面原型与技术表达》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《界面原型与技术表达》旨在培养学生在用户界面设计过程中创建高效且具有可交互性的原型所需的技能和知识。本课程涵盖了原型设计的关键概念、工具和方法，将交互设计原则和模式融入其中，引导学生关注专业交互设计用语，理解用户需求，将需求翻译为设计框架，在后续的具体环境中应用到相应的设计原则和模式，课程还将教授交互设计工具，以 figma 为例来辅助设计任务，创建和演示数字产品的界面原型，包括 Figma 基础功能实操、Figma 进阶功能演练、Figma 团队协作功能应用、设计思维提升等内容，交互设计工具的掌握以及灵活应用便于在设计过程中进行验证。

（二）专业方向课

本方向共有（10）门课程，共（30）学分，（600）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《字体艺术》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：字体设计课程是探讨字体的造型理论与视觉规律的设计基础课程，在艺术设计领域中的重要性更显突出。本课程首先，使学生了解字体设计的基础知识，基本类型、创作观念、表现手法等；其次，掌握字体设计的创意与表现的一般规律；最后，具备字体设计的能力，并能够创造出有新意、符合市场需求设计作品。着重于对中英文字体的设计进行深入剖析，以中文为主，通过平面设计中的字体运用，以及其他各种视觉设计进行分析、说明，并通过大量的练习，使学生在掌握理论基础的同时能够灵活的将其运用于实践。

2. 《UI界面设计研究》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《UI 界面设计研究》旨在培养学生在用户界面设计中创建功能丰富且符合用户体验的界面所需的技能和知识。本课程涵盖了界面设计的关键原则、工具和流程，通过案例讲解界面与用户体验相关知识与研究方法。教学方式采用任务驱动式，针对 iOS 系统、Android 系统、HarmonyOS 系统和微信小程序 UI 设计规范进行案例分析以及任务挑战，带领学生从零开始了解以及学习移动端 App UI 设计的流程及设计技巧。学生将学习如何运用设计理论和实践技巧来构建满足用户需求的 UI 界面，为开发交互产品打下基础。

3. 《书籍编排》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程主要介绍了网格的功能和使用方法，旨在为平面和空间的设计专业的学生提供一个实际的工具，让他们可以从概念、组织结构和设计上更有效、自信地处理和解决视觉问题。一方面，教师通过教学能为学生提供一个很好的机会去了解 and 熟悉网格设计的要点和方法；另一方面，学生也可以通过自我训练的方式去学习如何使用它。

本课程也包括：书籍设计的概念、发展以及当代设计的风格和趋势；书籍出版及设计流程；书籍纸

张、开本和装订方式的选择；书籍的构成元素和设计要求；书籍的版式设计；书籍设计的创意原则和“五感”的应用以及书籍的印刷工艺。通过学习，使学生掌握书籍设计的方法与原则，熟悉书籍的印刷工艺等。

4. 《数字商业插画研究》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：数字商业插画是艺术设计学专业的重要课程。课程旨在通过讲解和示范当前商业市场流行的插画种类和商业功能等内容，让学生了解数字插画在商业领域的应用，同时课程还将介绍数字插画绘制工具、艺术风格等，以帮助学生掌握插画创作的过程和方法。目标是培养学生的数字绘画技巧，结合新兴技术如 AI，提升创作构思能力。学生通过课程学习，能创作具有商业应用的插画作品，展现个性和创新思维。插画作为一种富有表现力的艺术形式，能够为其他相关专业课程的学习提供有力的支持，学生能将插画应用于广告、品牌推广、产品设计、动态视频传播、交互设计、信息可视化等各个领域。以提供综合的设计能力培养。数字商业插画课程培养学生数字绘画技巧和创作能力，引导将插画应用于商业领域，使其在数字时代的商业环境中脱颖而出，展现独特的创意和视觉表达能力。

5. 《信息可视化设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《信息可视化设计》是艺术设计学的专业课程，课程目标是让学生学会用有趣的视觉语言进行信息的高效传达。本课程侧重信息的视觉传达，让同学学会如何通过视觉艺术的语言进行信息的创造性传达。本课程通过经典案例，让学生了解信息可视化设计的原则和设计方法，并学会信息收集、信息处理、视觉转化、互动输出的整个信息可视化设计流程。经过系统的课程训练，学生能够独立完成富有创造性的信息可视化设计作品，同时提高其设计的创造性表达能力。

6. 《品牌形象》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课是艺术设计学专业的主干专业课程，主要研究品牌形象标识开发、品牌视觉形象设计、品牌传播推广和设计方法等方面内容。全面系统地理解商业艺术相结合的品牌设计应用、基本原理、基本步骤等，使学生了解和掌握品牌 VI 设计中基础系统各元素——标志、标准字、标准色、辅助延展图形与商业课程简介：形象的设计流程、方法与技术规范，让学生准确把握企业形象设计的本质，通过理论讲授和多样化、结合实践的课题训练，着重培养学生的创造性思维能力，以及与市场紧密结合的实践操作能力，结合实例教学，提高学生的实践创造能力和自主设计能力。

7. 《动效设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：随着科技的不断发展和无纸化时代的到来，动效设计成为一门重要的课程。本课程旨在教授学生动效设计的创作和技巧，并将其应用于各个领域，如品牌视觉设计和广告宣传、新媒体视频

传播、APP 产品可用性测试、静态页面跳转切换效果、产品方案汇报与演示等。通过动效设计，可以增强用户参与度和用户界面的可用性，增强品牌的亮点，同时提升产品的情感表达和用户体验。学生通过本课程的学习，将能够掌握动效设计的核心知识和技能，能够创造出引人注目、富有创意和实用性的动态效果。学生毕业后在数字时代的设计领域中具备竞争力。

8. 《数字广告创意表达》

学分：3

学时：60

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的重点课程，培养学生基于互联网背景下的广告创意设计实训实践课程。概述数字媒体广告，探讨了媒体数字化背景下的广告创意及创新的思维、形态、流程及问题并提出建议，内容涵盖数字媒体环境下网络广告中的视觉传达、公益广告创意、平面商业广告创新性、APP 广告创意要素、互动广告创意策略、户外广告互动创意等多方面内容，本课程将搭建连接学校课堂教学与社会实践的桥梁，结合国内顶尖大学生广告大赛，以赛促学，为蓬勃发展的广告域培养实务型人才。

9. 《三维视觉设计》

学分：3

学时：60

开课学期：6

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：《三维视觉设计》是以讲解 Cinema 4D 软件功能为主的应用型实践课程，教学目标是增强学生的三维绘制与设计能力，重点强调相关技术的运用原理和表现方法，熟练掌握各种工具、面板的操作技巧。最终具备绘制立体模型、材质灯光 UV 以及图形仿真渲染等技能，能够熟练运用所学知识点进行符合社会实际需求并高度仿真的数字模型辅助绘制。

10. 《影视特效》

学分：3

学时：60

开课学期：7

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的一门必修课程，主要培养影视后期编辑、影视特效制作师，培养学生掌握影视特效制作的流程，使学生掌握 After Effects 的基本理论知识；了解影视特效的基础知识；掌握学习合成软件影视特效实战技巧；会进行基础的影视后期特效设计和制作，加强学生对技术美学的理解，提高学生综合素质，提升学生影视行业的就业竞争能力及职业素养，通过该课程的培养可以养成学生敬业、合作和创新的职业素养，能快速胜任影视后期特效制作的工作。

（三）劳动教育

本部分共有（1）门课程，共（3）学分，（60）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《专业实习》

学分：3

学时：60

开课学期：8

先修课程：无

同修课程：无

排斥课程：无

课程简介：专业实习是我系教学工作中的一个重要环节，要求学生通过毕业前有针对性的实习为胜任今后工作打下良好基础。学生需要按照学校规定，通过自荐或推荐的方式，前往企事业单位或与本校

签订实习合作协议的单位进行实习。实习采用专业实习和劳动教育有机结合的方式进行，实习期间，学生需在不少于四周的劳动周内，完成劳动教育考核。劳动周可采用专题讲座、主题演讲、劳动技能竞赛、劳动成果展示、劳动项目实践等形式进行。该课程采用过程性考核方式，劳动教育内容列入课程考核。

通过参加专业相关企事业单位实际业务的工作，初步获得艺术设计学专业操作技能和实际工作经验，巩固在校所学知识，获得实际设计业务知识和管理知识，将劳动教育与专业实习紧密结合培养学生热爱劳动，尊重劳动的情怀，掌握基本的劳动技能，将所学的专业知识应用于实践当中，进一步提高学生的综合素质。

2. 《就业指导（理论+实践）》

学分：2 学时：40 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：就业指导实践能够帮助本专业毕业生懂得求职择业的基本过程；了解大学生的就业政策、就业程序和就业维权知识，掌握求职择业的基本方法和技巧；调整好就业心态，培养基本的职业素养，为毕业生顺利求职择业、适应社会、走向成功提供必要的指导。通过对职业的选择和定位、职业意识与能力知识的学习，使学生进一步树立服务社会的观念，加强职业道德修养；通过对制作自荐材料、求职信息、着装礼仪、面试技巧的学习运用，进一步增强学生的就业竞争力，对帮助学生获取就业信息、制作求职材料、进行职业生涯规划、认识自我、自主创业、劳动权益保障等都会有相当的帮助。

（四）毕业论文或设计

本部分共有（1）门课程，共（4）学分，（80）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《毕业论文》

学分：4 学时：80 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：毕业论文（设计）是学生完成学业前的最后一门课程，它不仅通过文字表述的方式来检验学生所学专业的理论水平和学术观点，同时也通过设计作品来检验学生的设计实践操作能力。通过对学生毕业论文的指导与学习，让他们具备一定写好毕业论文的基本条件，懂得写作一篇论文的基本程序和方法，提高学生写作毕业论文的水平，毕业论文内容既可以是对本专业领域的现实问题或理论问题进行科学研究探索的具有一定意义的论文，也可以是以按论文格式要求针对毕业设计作品的设计说明。设计作品要求学生能够应用艺术设计理论、视觉传达设计基础原理，较为熟练的掌握设计专业技能，具备设计实践的拓展能力，设计作品能够满足客户的需求，并能够体现创新意识，同时按照艺术设计学专业毕业展要求进行布展。

★专业选修课程简介

本部分共有（28）门课程，共（73）学分，（1416）学时，以下按照开课顺序进行介绍。

1. 《图形创意》

学分：2 学时：40 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是一门设计类学科的基础课程，它承担着将学生已具备的造型能力、创造性思维

方式引向专业所需的方向与方法的重任，减少进入专业设计课程以后的学习障碍。本课程的任务是训练培养学生对图形想象力的控制能力和形式美原则的应用能力。同时引导学生进入与市场接轨的设计区域，学习图形设计的基本作法，为其他专业课程的学习打下基础。培养学生从新的角度观察、认识、理解熟悉的事物，并准确运用图形创造的基本语言来表达这些事物的能力。

2. 《包装艺术》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：随着市场经济的发展，包装在人们的生活中已成为十分注目，不可缺少的需求，包装行业在诸行业中，在国民经济的总产值中具有了举足轻重的地位。通过教学，使学生对包装流程中的市场调研，包装材料，包装技术，印刷流程，以及运输、销售和计算机制作过程有系统了解。学生能从艺术设计的角度出发，根据商品的特点，销售方式，结合市场学、消费心理学，以及包装材料和生产方式，独立进行包装结构和容器造型、包装装潢的统一设计，并掌握系列化、礼品化商品的包装设计创意方法和表现技法。为其将来参加设计工作打下良好的基础。教学中应注意对学生高级技能培养，注重应用型人才的塑造。

3. 《文创产品设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：文创产品设计课程作为设计专业的一门专业课程。通过对文创产品设计概念以及设计方法的讲解,使学生了解文创产品设计的内涵和外延。课程通过对文创产品案例的分析，使学生对文创产品设计产生更深层次的认识，课程设置了实践环节，学生在实践环节需要完成一套完整的文创产品设计，以此提高学生对文创产品设计开发能力。

4. 《广告制片管理》

学分：3 学时：54 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的目的是从广告制片管理学科的基础理论体系入手，着重阐述广告制片管理中各个环节的相关概念和规范的流程；并有针对性地借鉴国外相关的管理理念和经验，同时兼顾国内广告制作的特殊背景和程序。通过本课程的学习，使学生能够熟悉广告创作的基本流程；具备声音、画面造型和叙事相结合的综合制片管理能力；了解国内外广告制作的基本趋势与最新动态，对广告行业和广告项目以及影视制片人在每一阶段的作用有一个较为清晰的了解，树立起市场的意识。

5. 《设计知识产权》

学分：2 学时：36 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程的教学目的和主要任务是：使学生了解知识产权的基本概念、基本原理、基本知识，了解国际知识产权保护的基本概况，了解我国知识产权法律保护的现状，了解专利的概念、专利权的性质，专利保护的历史及现代专利法的产生，中国专利制度的沿革，专利制度的特点和作用。掌握我国现行的知识产权法律制度的基本内容，学会运用知识产权法理论正确分析认识和解决现实生活中的知

识产权纠纷。了解 知识产权法在民法中的地位，注意知识产权法律制度与其他民事法律制度的联系与区别。

6. 《设计传播与营销》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《设计传播与营销》的教学要求学生了解和把握市场营销策划的相关的理论、方法和程序，对市场营销策划活动的主体——企业在市场营销活动中，为达到预定的市场营销目标，从新的传播视角、新的营销观念、新的营销思维产生和运用系统的方法、科学的方法、理论联系实际的方法，对企业生存和进展的宏观经济环境和微观市场环境进行分析，查找企业与目标市场顾客群的利益共性，以消费者满意为目标，重新组合和优化配置企业所拥有的和可开发利用的各种人、财、物资源和市场资源，对整体市场营销活动或某一方面的市场营销活动进行分析、判定、推理、推测、构思、设计和制定传播营销方案的行为。

7. 《传播学》

学分：2 学时：36 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：传播学诞生于 20 世纪四五十年代的美国，是多学科分化整合的结果。80 年代引入我国，已成为我国高等院校必修课程。传播学主要研究人类传播活动的演进、信息传播的形态、特点、过程、模式及规律，属于社会科学中理论性较强的学科，具有一定的学术性、科学性及前瞻性。随着信息传播活动的日益发展，传播学的重要性日益凸现。

8. 《非遗创新设计》

学分：3 学时：60 开课学期：5
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《非遗创新设计》属于专业选修课，课中系统介绍了基于广东地区非遗中特色鲜明的民间艺术项目。作为专业选修课，这里没有冗长的背诵和烧脑的推理，只有些生活中或熟悉、或陌生的民间美术作品，所以同学们可以轻松愉快地去了解这些知识。走进广东非遗，探寻广府历史；感受民间美术，弘扬传统文化。同学们通过课程能够对广东非遗中有代表性的 14 个民间美术项目的历史、题材、工艺和艺术特点有深入的理解；具备发现、欣赏民间美术的审美能力，树立传播、弘扬民间美术等优秀传统文化的意识；增进对本土文化和传统文化的价值认同，进一步坚定文化自信，增强文化自觉。

9. 《商业广告摄影》

学分：2 学时：36 开课学期：6
先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“商业广告摄影”作为一门专业技术课，培养的是同学们商业视觉的表现。课程通过引入实例项目和场景化实例讲解，学习和掌握广告创意构思，培养你良好的审美能力，敏锐的观察力，并能够对于各类产品拍摄进行精确表现，出色的完成广告摄影拍摄工作。详细提供了有关光线特性和用光原则的理论，实际应用案例和摄影训练，提供详细的商业广告摄影步骤指导。对于如何对那些较为困难的被摄对象，如各种性质的表面、形状和轮廓，人物、情形等进行用光，通过学习拍摄出优秀的商业广

告摄影作品。

10.《商业广告后期》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：“商业广告后期”以 Photoshop 软件为基础，以平面广告设计为目的，以技法讲解为方式，以实例应用为模板，采用详细实例对 Photoshop 软件应用进行纵深剖析。内容主要为特效应用领域及图像处理领域，包括图像艺术加工、特效艺术文字设计、户外广告设计、材质纹理设计、人像照片处理等。深入解读各种广告设计类型在主题安排、色调运用、图文搭配上的不同特点，并从软件操作方面掌握设计平面广告作品的技术要点。

11.《非线性编辑》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的选修课,该课程主要包括编辑基础（编辑的基本概念，包括镜头、场景、节奏、剪辑点等，以及如何通过编辑来实现有效的叙事和情感传达）；Adobe Premiere Pro 非线性编辑软件的学习；涵盖各种剪辑技巧，包括剪切、过渡、音频处理、特效等剪辑技巧；有效地管理编辑项目等内容。通过该课程的学习学生能掌握非线性编辑软件的基本操作和工具使用、理解编辑技巧和原则，能够进行基本的视频剪辑、学会通过编辑来改善剧情叙事和情感传达、能够有效管理编辑项目，提升学生的影视艺术审美价值和文化感知力，具备良好的沟通交流、团队协作、解决问题的能力；具备影视从业者的社会责任感，弘扬社会主义核心价值观。

12.《纪录片实务》

学分：3 学时：54 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《纪录片实务》作为专业选修课程，其内容和任务主要是了解纪录片的历史发展和主要流派，从创作者的角度学习纪录片创作思想和实现手法，在作品赏析与讨论中了解纪录片的创意、拍摄的基本策略。通过教学，让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴，把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则，最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。课程结束后让学生牢固地掌握纪录片的基本概念、基本范畴，把握拍摄纪录片的基本特征、基本规律和原则，最终能较好地较熟练地认识和掌握纪录片拍摄的基本方法和路径。

13.《文化产业调研》

学分：2 学时：40 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：文化产业调研是艺术设计学专业开设的一门专业课程。内容涵盖动漫、影视、游戏、广告、文化品牌、创意城市、旅游会展、创意产业园十大模块。本课程安排十讲，每讲一个专题：文化产业概述；文化创意产业集群与创意产业园；动漫产业；影视产业；游戏产业；文化品牌与文化创意产业；

广告行业与创意传播管理；旅游会展产业；创意城市与城市文化产业；台港澳地区文化创意产业。每一讲的内容涵盖项目有：理论梳理、案例分析、延伸阅读、拓展讨论与作业练习等五个部分，课程遵循“理论解读+案例剖析”的内容模式，深入浅出说理论，重视用经典、热点、多类型案例剖析产业发展，课程精心挑选相关案例文章，供学生作为辅助延伸阅读。

14. 《消费行为研究》

学分：2 学时：36 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《消费行为研究》是艺术设计学专业的选修课程。该学科主要研究消费者心理、行为特征及其影响因素，从而为广告策划、广告创意、广告设计、广告营销提供依据。理解消费者行为是实施广告行为的关键要素，是提高广告传播效果的一把钥匙。《消费行为研究》要求学生加深对理论的理解与领会，掌握消费者的注意、认知、记忆、态度、情感规律，了解个人因素、文化因素对消费者行为的影响，运用恰当的研究工具对消费者的心理和行为进行研究。

15. 《设计材料与印刷》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：包装设计材料与印刷这门课程是艺术设计学专业的选修课程之一。通过教学，使学生对包装流程中的市场调研，包装材料，包装技术，印刷流程有系统的了解。学生能从设计的角度出发，根据商品的特点，销售方式，结合市场学、消费心理学，以及包装材料和生产方式，独立进行包装结构和容器造型的设计，并全面了解包装历史、包装技术、包装材料、包装设备及运输的相关知识，了解国家制定的相关法律法规，为其将来参加设计工作打下良好的基础。

16. 《海报设计》

学分：3 学时：60 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《海报设计》属于艺术设计学专业一门专业选修课程，主要研究海报的设计与制作和后期海报的传播。本课程的目的是运用点、线、面、体、空间等造型原理，美学原理，设计的形式法则与规律，使学生在具备广告设计相关知识的基础上，理解海报的概念、功能、分类等知识，使学生了解海报设计的基本原理与方法。本课程的任务是培养学生系统地掌握海报设计的基本理论及海报制作的操作方法，为将来从事平面设计及广告传播工作打下良好的基础且熟悉海报后期的传播。

17. 《艺术策展》

学分：2 学时：40 开课学期：6

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《艺术策展》属于专业技能课，策展专业是以人文学科为基础的艺术课程，同时也是一门跨学科多元化的专业。策展人首先要需要掌握艺术史和艺术理论、设计、建筑学、时尚领域、影视、流行文化、表演、媒体以及文学等方面的基础知识，还需要掌握项目策划、艺术管理方面的知识。除此以外还要具有观察事物发展的敏锐性，具有良好的艺术判断能力。这样才能在“导演”整场展览时具备把控能力，为艺术展览赋予灵魂，将思想传达给观看者。

18. 《界面原型与技术表达》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《界面原型与技术表达》旨在培养学生在用户界面设计过程中创建高效且具有可交互性的原型所需的技能和知识。本课程涵盖了原型设计的关键概念、工具和方法，将交互设计原则和模式融入其中，引导学生关注专业交互设计用语，理解用户需求，将需求翻译为设计框架，在后续的具体环境中应用到相应的设计原则和模式，课程还将教授交互设计工具，以 figma 为例来辅助设计任务，创建和演示数字产品的界面原型，包括 Figma 基础功能实操、Figma 进阶功能演练、Figma 团队协作功能应用、设计思维提升等内容，交互设计工具的掌握以及灵活应用便于在设计过程中进行验证。

19. 《影视广告制作》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业的必修课，将系统地阐述影视广告设计与制作的基础理论，再从接单、创意、摄制到后期加工制作的完整过程的学习，强调学生动手能力培养。包括影视广告的策划、创作、拍摄、后期剪辑的方法、基本流程、表现技巧与制作技术。主要借助摄影、摄像技术等多媒体技术手段把想要展现的广告内容表达出来,使技术语言和设计语言在同一画面中得到充分展现，在课程结束时能制作完整的广告。

20. 《品牌数字整合营销》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《品牌数字整合营销》本课程主要让学生了解品牌管理的理论基础，掌握品牌管理的经典与现代知识，学会品牌环境的分析和品牌系统的开发与设计、运作与管理、衡量、维护与改进，并通过案例教学和实训实习，将品牌管理知识和技能在模拟或实践中综合运用，提高学生的学习、实践和创新能力。课程借鉴品牌创新工具和方法论，解析了解品牌专业术语，从创意导向转为战略导向，结合数字媒介从品牌构建到品牌升级的过程应用。课程注重思维启发，团队协作，以项目驱动式完成教学任务。

21. 《文化品牌营销》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《文化品牌营销》是一门建立在市场营销学、经济学基础之上的应用学科，教学重点是品牌营销前景、品牌营销对象、品牌策略组合、创建品牌营销的市场供应，教学难点是品牌营销策略的确立、品牌营销的市场供应。本课程以营销实践中的现实问题为依据，它是站在品牌经理的角度来研究品牌营销问题的。本门课程的教学目的是通过品牌营销课程的学习，树立现代市场营销的理念和品牌意识，把市场营销理论与企业实践相结合，学习建立品牌的方式方法，特别是通过学习著名品牌企业的案例，结合国有企业的品牌管理，从企业发展的战略高度来从事品牌管理工作。

22. 《艺术考古与文化遗产研究》

学分：2 学时：36 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是艺术设计学专业开设的一门专业选修课。本课程以现代考古理论和考古遗迹、遗物为依据，辅以最新的考古研究成果，通过对艺术考古理论、方法的系统讲授，使学生系统地掌握考古学的性质、特点及基本知识，通过古代实物史料和现有研究成果的考察与学习，认识先民的创物史和中国艺术文明史，并掌握艺术考古学的广义历史科学服务的门径。考古学和艺术学中的一些问题必须通过两者的共同协作来共同提高。本课程的开设无论对艺术学还是对考古学的研究来说，都将起到积极的作用。

23.《新媒体综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：本课程是新媒体设计的综合实践课程，培养目标与研究宗旨在于推动科技与艺术的结合，分析新媒体产业的动态及趋势、掌握新媒体设计的方法，如企业微博、微信运营的方法和传播技能。课程主要分析移动端手机产品的设计案例、H5 经典传播案例分析、电商网站交互设计流程和案例分析，网站端和手机端的设计结合方法、对产品设计规范总结、最终以项目驱动制建立团队，尝试产品经理、交互设计师、视觉设计师、用户调研、产品营销角色的研究工作，实现产品管理与设计，营销与推广。

24.《壁画创作》

学分：3 学时：60 开课学期：7

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《壁画创作》属于专业技能课，为艺术学门进阶的基础训练课程，课程主要在训练艺用者的色彩与造形结构，让学生更能了解前辈艺术家的壁画色彩运用与画面构成方法，如何造就出艺术性与艺术价值。此课程为公共艺术方面的专业性课程，主要着重学生壁画方面的创作思维同时与毕业创作的建构训练，并经由此课程学生得学习如何撰写专业性论文、论述，更了解壁画素材的发展性与就业特质，该课程主要在训练艺用者对于壁画创作的想法与设计，及如何在不同的空间里去营造出具实用性、艺术性壁画创作。

25.《跨媒体与影像》

学分：3 学时：60 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《跨媒体与影像》属于专业选修课，对跨媒体营销的起源、生成的媒介环境、概念及特征、发展历程、策略手段等进行了全方位的、深入的论述，并结合具体的营销案例，探讨媒介融合语境下跨媒体营销是如何改变传统营销理念、模式的，同时，针对跨媒体营销的策略及方法进行深度分析，解读跨媒体营销的“顾客中心制”营销策略及适应媒介传播渠道的多元化营销方法。

26.《跨平台综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《跨平台综合实训》课程融合公共艺术、数字媒体技术、交互技术、艺术设计学等学科进行综合实训的课程。本课程要求学生掌握综合运用知识和具体情景下的问题分析、问题解决能力。如

何通过市场上多种跨媒介平台，对品牌核心价值进行推广设计，包括营销广告活动如产品研发、包装设计、广告、通路策略、终端展示到街头促销等跨媒介形式来品牌的核心价值。课程要求学生了解目前流行的不同媒体展示平台，同时寻求品牌与各个媒体合作、互助与融合的方式，实现品牌跨媒体交叉传播与整合互动。

27. 《艺术欣赏》

学分：2 学时：36 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《艺术欣赏》是艺术设计学专业的选修课程。本课程的教学目的坚持以马克思主义为指导，贯彻理论联系实际的原则，通过艺术知识的传授，特别是通过作品的赏析，培养学生艺术欣赏能力，提高文化品位及学生的审美素质。与本课程相关的专科类课程有文学概论、美学原理及部分文学类课程。前者为学习本课提供了分析艺术现象的观点与方法，后者又提供了与多种艺术门类比较的对象，这为我们学习艺术欣赏课程奠定了良好的理论基础和知识储备。

28. 《视觉传达综合实训》

学分：3 学时：60 开课学期：8

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《视觉传达综合实训》属于专业选修课，实践内容包括：包装设计（材料结构设计研究）、出版刊物设计（创意书籍设计研发）、商业插画（数字插画绘制及出图）、展示与陈设（展示模型设计与制作）、导视设计（导视系统材料及结构研究）、企业形象设计（办公、宣传、礼品等系统设计研发）、品牌策划（品牌标志及基础系统设计打样）、少数民族符号研究（少数民族文创产品设计研发）等。此外，视觉传达综合实训课程能够开展综合型实践训练，全面提升学生设计实践能力。

★成长必修课中的专业类课程简介

本部分包含（艺术设计学）专业类创业课程，共（2）学分，（40）学时，以下对该门课程进行介绍。

1. 《创业基础（实践）》

学分：2 学时：40 开课学期：5

先修课程：无 同修课程：无 排斥课程：无

课程简介：《创业基础（实践）》创业是一项充满挑战的事业，一个具有创业愿望的大学生能否最终走上成功创业之路，与他是否相信自己可以在激烈的挑战和竞争中胜出有着直接的关系。实践创业是大学生通过发现和识别商业机会，组织各种资源提供产品和服务，以创造价值的过程。本课程根据我国社会经济发展的实际状况开设，针对在校学生的需要，系统阐述了大学生群体创业特质，大学生创业的优势与劣势，国内外大学生创业类型与特点，大学生创业计划，大学生创业的团队管理等内容。旨在帮助学生认识机遇与挑战，学会策略和方法，通过创业走向成功。

第三篇 学生成长学分管理办法篇

广州南方学院学生成长学分管理办法（试行）

第一章 总则

第一条 为深入贯彻落实立德树人根本任务，推进全员、全过程、全方位育人，根据中共中央国务院印发的《关于加强和改进新形势下高校思想政治工作的意见》《深化新时代教育评价改革总体方案》，教育部等十部门印发的《全面推进“大思政课”建设的工作方案》，以及《教育部关于深化本科教育教学改革全面提高人才培养质量的意见》（教高〔2019〕6号）等文件精神，立足学校“核心价值观传承、学科专业知识传授、能力素质养成”相融合的立体化人才培养方案和应用型大学建设需要，设置学生成长学分，结合学校实际，特制定本办法。

第二条 学生成长学分旨在推动学生知识、能力和素质平衡发展，通过在使命感、目标感及自信力、自制力、专注力、沟通协作力、思辨创新力、阅读写作力、劳动素养、文化素养等方面的训练，夯实学生心志养成、能力提升和情怀培育环节，使学生成为具有较强自我推动力，能够涵养大学精神，厚植家国情怀，主动践行社会主义核心价值观的社会中坚骨干力量。

第三条 学生成长学分管理的基本原则：

（一）坚持实事求是原则。植根学生实际情况，坚持问题导向，根据学生的成长目标有针对性地设置学生成长学分，做好精准施策和及时评估反馈。

（二）坚持协同育人原则。推动协同育人机制建设，构建一体化育人体系，将首席学生成长导师和专职教师、行政教辅人员等纳入到学生成长导师队伍，形成各教学单位、各职能部门在学生成长过程中协调配合、一体推进的工作格局。

（三）坚持管理与教育相结合原则。基于学情特点有针对性地开展学生成长教育工作，采取契合学生特点、学生喜闻乐见的多种形式开展学生成长教育工作，引导学生实现自我管理 with 自我教育，助力学生能力与素质的养成。

第四条 本办法适用于2021年及以后入学的普通本科生、中外合作办学的学生，2023年及以后入学的专升本学生（包括统招专升本、三二分段专升本协同育人项目以及退役大学生专升本）。

第五条 学生成长学分纳入学校立体化人才培养方案中，学生所修学生成长学分不纳入学生学费收费范围。

第二章 组织机构与职责

第六条 学校成立学生成长学分工作领导小组（以下简称“领导小组”），由分管教学工作和学生工作的校领导任组长，成员包括各院系、学生成长教育中心、教务处等单位负责人，领导小组负责统筹开展学校学生成长学分工作。领导小组下设办公室，挂靠一年级学生工作部。

第七条 各院系成立学生成长学分工作小组（以下简称“工作小组”），成员包括院系党政主要负责人，分管院系教学、人才培养、学生工作的负责人，院系行政教学办公室主任、学生工作办公室主任、系主任（专业主任、学科带头人）、学生成长导师等。工作小组负责本单位学生成长学分工作的实施，包括制定学生成长学分实施细则，发挥学生成长导师、辅导员等人员的引领作用，激发学生修习学生成长学分的积极性，开展毕业资格审查。

第八条 教务处负责结合学校立体化人才培养方案制定要求，指导各院系结合学生成长教育相关要求，将学生成长学分有机融入专业人才培养方案。

第九条 学生成长教育中心负责提出学生成长学分认定原则，对各教学单位、各职能单位学生成长学分认定细则备案，针对学生成长学分认定指引和“成长教育管理系统”操作指引定期开展涵盖学生、学生成长导师和辅导员等人员的相关专题培训。

第十条 各二级单位负责根据学校学生成长教育的相关要求，结合本单位工作特色开展学生成长教育工作，进行学生成长学分认定，并推动学生成长学分工作落地。

第十一条 图书馆协助推动学生成长学分管理相关平台的搭建和完善。

第三章 学生成长学分的构成及要求

第十二条 学校聚焦立德树人根本任务，将核心价值观传承贯穿学生成长教育始终，以增强学生成长的自我推动力为主线，依托学生全程成长导师制的实施，共设10个学生成长学分（包括必修2学分、选修8学分），分“心志养成”、“能力提升”和“情怀培育”三个成长模块，助力学生全方位、全过程成长（详见附件）。

（一）“心志养成”模块（共3学分，其中必修2学分）：助力学生在目标感、自信力、自制力、专注力等方面得到提升，培养学生的独立人格。

（二）“能力提升”模块（共4学分）：引导学生在沟通协作力、劳动素养、思辨创新力和阅读写作力等方面得到锻造，帮助学生夯实成长的根基。

（三）“情怀培育”模块（共3学分）：以培育学生使命感和文化素养等为重点，锤炼学生成长的动力。

第十三条 普通本科生毕业时应获得不少于6个学生成长学分，并应包含2个必修学分、4个及以上选修学分（其中“能力提升”、“情怀培育”成长模块各不少于1个学分）。

第十四条 专升本学生（包括统招专升本、三二分段专升本协同育人项目以及退役大学生专升本）、中外合作办学的学生毕业时须获得至少2个学生成长学分，具体学生成长学分要求经所在院系工作小组根据学生实际在校时间及学生成长学分主修学年等情况确定，并报学生成长教育中心备案。

第四章 学生成长学分的认定

第十五条 学生成长学分通过“成长教育管理系统”记录学时和认定学分，学分和学时对应关系为：1学分=20学时。

第十六条 所有纳入成长模块的项目及活动，由负责开展项目及活动的二级单位根据学生成长教育中心提出的学生成长学分认定指引，制定学生成长学分认定细则，并报学生成长教育中心备案。学生成长教育中心向全校公布学生成长学分认定细则。

对于未提前备案的项目及活动，负责开展项目及活动的二级单位须于项目及活动开始前至少2日通过“成长教育管理系统”公告栏或官方媒体向学生公布学生成长学分认定细则，同时报学生成长教育中心备案。

第十七条 各二级单位设立“成长教育管理系统”管理员（以下简称“系统管理员”），负责项目

及活动的发布与审核、学时记录、学分认定等工作。学生参加各二级单位开展的学生成长教育项目及活动，通过“成长教育管理系统”提交成果后，经系统管理员按照学生成长学分认定细则审批通过后可认定学时和学分。

第十八条 同一活动或成果获得的学时只能选择一个成长模块认定学分。例如：学生作为项目及活动主要负责人组织了一次校外实践活动，在“使命感”认定了学生成长学分，则不能再以此次活动在“沟通协作力”认定学生成长学分。

第十九条 同一活动或成果如果参与其他学分认定，则不能再认定学生成长学分。例如：学生撰写社会调研报告已作为完成实践课程学分，则此报告不能再申请进行学生成长学分的认定。

第二十条 学生参加成长教育项目及活动，毕业前都可进行记录，并应在申请毕业前完成学分认定。结业学生可以向院系申请在校外完成学生成长学分的修习，院系根据实际情况对学生参加校外成长活动给予学生成长学分认定。

第二十一条 学生必修成长学分在主修学期未获得的，可以在后续学期补修。

第二十二条 对于前文未包含的项目及活动，各院系在经本单位工作小组认定并报学生成长教育中心备案后，可根据实际情况将其纳入学生成长模块，赋予学生成长学分。

第二十三条 各二级单位开展成长教育项目及活动应按照前期公布的学生成长学分认定细则来记录学时和认定学分，系统管理员应严格把关。对于学生成长学分认定工作中存在的审核不严、弄虚作假等情况，一经核实，学校将予以通报。学生应该按照成长教育项目及活动的要求真实参与，学校对于弄虚作假所获得的学时和学分将予以撤销。

第五章 附则

第二十四条 本办法自2023年4月24日起实施，试行期限为3年，由学校学生成长教育中心、教务处在各自职权范围内负责解释。学校其他有关文件规定与本办法不一致的，以本办法为准。

附件：广州南方学院学生成长学分构成表

附件:

广州南方学院学生成长学分构成表

| 成长模块 | 成长目标 | 举措 | 学分数 | 学分性质 | 主修学年 | 概要 |
|-----------|---|-------------|-----|------|------|---|
| 心志养成(3学分) | 目标感 | 学习衔接与赋能课 | 1 | 必修 | 1 | 由学生成长导师组开设,以师生探究式学习为指向,以转型和适应教育为主题,帮助新生认识自己、发现自己并规划自己。 |
| | 自信力 | 学生成长导师组专项 | 0.5 | 选修 | 2-4 | 学生成长导师组根据院系人才培养方案和成长教育目标,给予学生专业和成长规划上的指导,学生根据个人兴趣和成长规划进行学习,记录学生成长情况。 |
| | | 成长成果呈现 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 在学生成长过程中,学生成长导师引导学生参加各类比赛、科研项目、技能提升活动等,包括但不限于各类比赛获奖、论文、项目、专利著作、技能证书等。 |
| | 自制力 | “朝阳之约”计划类项目 | 0.5 | 必修 | 1 | 引导学生养成良好的生活作息和锻炼身体习惯,锤炼学生意志,培养坚毅品格。 |
| | 专注力 | “专注力”培养项目 | 0.5 | 必修 | 1-4 | 引导学生养成良好的课堂学习习惯,培养学生专注力,推动优良学风建设。 |
| 能力提升(4学分) | 沟通协作力 | 学生组织专项 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过参与学生组织工作,培养学生的人际沟通与交流能力、基础工作与团队协作能力。 |
| | | 组织活动专项 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过组织开展各项活动,锻炼学生的组织能力、领导能力、协调能力、团队合作能力等。 |
| | 劳动素养 | 宿舍自主管理项目 | 0.5 | 选修 | 1-2 | 遵守宿舍管理规定、制定并执行宿舍文明公约、开展宿舍文化活动,提升学生自我管理能力和自我管理能力。 |
| | | 劳动实践活动 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过组织学生参加劳动实践活动,引导学生树立正确的劳动观,培养劳动能力。 |
| | 思辨创新力 | 竞赛类项目 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过参与各类专业竞赛,以赛促学的方式,提升专业、职业技能,发挥竞赛对人才培养的推动作用。 |
| | | 交流类项目 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过交流活动锻炼学生思考、辩证分析、解决问题的能力,培养学生逻辑思维和创造性思维的能力。 |
| | 阅读写作力 | 必读书目阅读 | 0.5 | 选修 | 1-2 | 通过有计划地完成通识类和专业类必读书目阅读,培养学生阅读习惯,提升阅读素养。 |
| | | 读书交流活动 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过读书交流活动,引导学生博览群书、开拓视野、丰富知识储备。 |
| 情怀培育(3学分) | 使命感 | 理论研讨专项 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 围绕社会主义核心价值观相关理论开展研习、探讨活动,夯实理论基础,提升育人实效。 |
| | | 社会实践与服务专项 | 1 | 选修 | 1-4 | 围绕将社会主义核心价值观体系融入大学生社会实践活动,培养学生成为社会主义核心价值观体系的忠实实践者。 |
| | 文化素养 | 美育类专项 | 0.5 | 选修 | 1-4 | 通过各类美育活动,陶冶情操,提升审美能力,挖掘认识美、创造美的潜能。 |
| | | 校园文化活动专项 | 1 | 选修 | 1-4 | 通过开展各类校园文化活动,实现文化育人目标。 |
| 其他 | 对于前文未包含的项目及活动,各院系在经本单位学生成长学分工作小组认定并报学生成长教育中心备案后,可纳入学生成长模块,赋予学生成长学分。 | | | | | |