

# 创意设计专业群

## 学历留学生 2021 级人才培养方案

### 一、专业名称

视觉传达设计

数字媒体艺术设计

动漫制作技术

虚拟现实技术应用

影视动画

环境艺术设计

### 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

### 三、修业年限

三年（学生可根据情况延长修业年限，最长可修学六年）。

### 四、培养目标与培养规格

#### （一）培养目标

本专业群积极对标数字创意产业所需的能力素质，创新数字创意人才培养模式，确定培养目标，系统规划设计专业群，分析教学内容，搭建“基础共享、中层分离、高层互选、顶层融合”的课程体系，建设教学资源库、完善管理制度、改革教学方法手段，创造“两融合五促进”循环式分层次人才培养模式，以多元、立体的方式推动人才培养实践。培养一批能够面对复杂职业情境，兼具信息技术能力以及创意设计能力的高素质技术技能人才。

## **(二) 培养规格**

本专业毕业生应在以下方面达到要求。

### **1.素质目标**

1.1 熟悉中国历史、地理、社会、经济等中国国情和文化基本知识，了解中国政治制度和外交政策，理解中国社会主流价值观和公共道德观念，形成良好的法治观念和道德意识；

1.2 具有一定的跨文化能力。在本专业领域中具有一定的国际视野，能够在多个国家的实际环境中运用专业知识和技能，并具备参与国际交流与合作的初步能力；

1.3 具有敬业精神及合作的态度，适应企业文化、遵守企业规范，保守商业机密；

1.4 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维，具有分析、转化和解决实际问题的能力，学会学习和知识的贯通与应用，具有一定的知识迁移能力；

1.5 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神，具有一定的毅力、抗挫折承受力，具有较好的自我学习、自我管理、自主解决问题的能力；

1.6 具有健康的体魄、心理和健全的人格、良好的行为习惯，有积极阳光心态，善于解决问题、执行力强；

### **2.知识目标**

#### **2.1 视觉传达设计专业**

2.1.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.1.2 具有必备的专业知识：掌握创意设计构思与造型知识，掌握本专业形象的表现、应用和制作知识，掌握艺术学以及其它艺术门类基础知识、数字设计制作知识，具有较宽的专业知识面；

2.1.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备文化创意设计和制作的综合实践知识；

2.1.4 掌握与客户沟通的基本知识；

2.1.5 掌握常用图形图像制作软件的使用，掌握互联网等数字媒体传播技术的基本知识。

## **2.2 数字媒体艺术设计专业**

2.2.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.2.2 具有必备的专业知识：掌握创意设计构思与造型知识，掌握本专业形象的表现、应用和制作知识，掌握艺术学以及其它艺术门类基础知识、数字设计制作知识，具有较宽的专业知识面；

2.2.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备文化创意设计和制作的综合实践知识；

2.2.4 掌握与客户沟通的基本知识；

2.2.5 掌握常用图形图像制作软件的使用，掌握互联网等数字媒体传播技术的基本知识。

## **2.3 动漫制作技术专业**

2.3.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.3.2 具有必备的专业知识：掌握动漫造型设计、场景设计、运动规律等基础专业必备知识，掌握本专业动画镜头设计、剧本设定、原画设计等动画中期设计与制作相关知识，掌握后期合成，创意设计等动漫综合运用专业知识，掌握动漫艺术与技术以及其相关的数字媒体动画、游戏动漫设计等其他艺术、技术门类基础知识、具有较广的专业知识面以及专业知识的拓展性；

2.3.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备动漫设计与制作、媒体动画设计与制作、游戏动画设计与制作的综合实践知识；

2.3.4 掌握与客户沟通、项目对接的基本知识；

2.3.5 掌握专业所需的绘制设计能力及常用动漫动画及相关图形图像制作软件的使用，掌握互联网等媒体、数字艺术与技术的基本知识。

## **2.4 虚拟现实技术应用专业**

2.4.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；

掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.4.2 具有必备的专业知识：掌握与本专业相关文化基础和人文社会科学、计算机、高等数学、体育与健康等知识；掌握文献查阅的基本知识；掌握虚拟现实的基本理论和知识；掌握数字媒体的相关知识；掌握 3D 技术的专业知识；具有网络互联和管理的基础知识；掌握网站开发和管理的专业知识，具有较广的专业知识面以及专业知识的拓展性；

2.4.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备 VR 图形图像制作、VR 内容开发、VR 三维建模与 VR 交互设计、VR 后期的综合实践知识；

2.4.4 掌握与客户沟通、项目对接的基本知识；

## **2.5 影视动画专业**

2.5.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.5.2 具有必备的专业知识：掌握创意设计构思与造型知识，掌握本专业形象的表现、应用和制作知识，掌握艺术学以及其它艺术门类基础知识、数字设计制作知识，具有较宽的专业知识面；

2.5.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备文化创意设计和制作的综合实践知识；

2.5.4 掌握与客户沟通的基本知识；

2.5.5 能了解影视动画的生产流程，会应用三维制作软件；

## **2.6 环境艺术设计专业**

2.6.1 具备必备的文化基础知识：掌握思想道德、政治理论、法律法规等基础知识；掌握相关人文学科知识；掌握必要的信息技术和外语知识；

2.6.2 具有必备的专业知识：掌握空间创意设计构思与造型知识，掌握本专业形象的表现、应用和制作知识，掌握艺术学以及其它艺术门类基础知识、数字设计制作知识，具有较宽的专业知识面；

2.6.3 根据职业面向的主要职业类别，学生具备空间方案设计与效果制作的综合实践知识；

2.6.4 掌握与客户沟通的基本知识;

2.6.5 掌握常用图形图像制作软件的使用,掌握互联网等环境艺术设计专业的基本知识。

### **3.能力目标**

#### **3.1 视觉传达设计专业**

3.1.1 具有一定的美术基础和鉴别欣赏能力;

3.1.2 具有较强的创意视觉表达能力和语言、书面表达和沟通能力;

3.1.3 具有对图形、色彩、文字等视觉要素的设计与编排应用能力;

3.1.4 具有使用应用软件进行数字设计制作能力及手绘设计与表达能力;

3.1.5 具有运用视觉元素进行包装视觉设计、广告视觉设计、品牌视觉设计的表达能力;

3.1.6 具备较强的项目创意策略的思考与分析能力、设计创意能力;

3.1.7 具有较好的沟通表达能力、团队合作能力;

3.1.8 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

#### **3.2 数字媒体艺术设计专业**

3.2.1 具有一定的美术基础和鉴别欣赏能力;

3.2.2 具有较强的文本策划能力和语言、书面表达和沟通能力;

3.2.3 具有对图形、色彩、文字等视觉要素的数字化创意设计能力;

3.2.4 具有使用专业数字软件进行影像设计制作能力;

3.2.5 具有运用视听元素进行移动端界面设计、网页设计、视频广告设计的表达能力;

3.2.6 具备较强的项目策划的思考与分析能力、创意表现能力;

3.2.7 具有较好的沟通表达能力、团队合作能力;

3.2.8 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

### **3.3 动漫制作技术专业**

3.3.1 具有较好的美术基础和鉴别欣赏能力；

3.3.2 具有较强的创意表达能力和语言、书面表达和沟通能力；

3.3.3 具有对动画造型设计、动画场景设计、剧本设定、镜头设定、构图设计、插画设计、原动画设计、后期合成、概念设定等动漫设计要素的设计与制作应用能力；

3.3.4 具有使用应用软件进行动漫设计制作能力及手绘设计与表达能力；

3.3.5 具有运用动漫设计元素进行动漫（剧集、电影、动画广告）设计与制作、媒体动画设计、游戏动画设计与制作的能力；

3.3.6 具备较强的项目创意策略的思考与分析能力、设计创意能力；

3.3.7 具有较好的沟通表达能力、团队合作能力；

3.3.8 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

### **3.4 虚拟现实技术应用专业**

3.4.1 具有基本的计算机应用方面的能力；

3.4.2 具有从事 VR 内容生产所需的基本软件开发能力；

3.4.3 具有基本的虚拟现实 3D 建模能力；

3.4.4 具有使用应用软件进行 VR 开发设计制作能力；

3.4.5 具有 VR+行业应用的基本能力。

3.4.6 具有计算机网络系统构建、安装、调试、维护的能力；

3.4.7 具有一般网站的开发和管理的的能力；

3.4.8 具有网络应用安全和网络构建安全的维护能力。

### **3.5 影视动画专业**

3.5.1 具有一定的美术基础和鉴别欣赏能力；

3.5.2 具有较强的创意视觉表达能力和书面表达能力；

3.5.3 具有较强的项目策划及项目管理能力；

3.5.4 具有使用应用软件进行数字设计制作能力；

3.5.5 具备较强的项目创意策略的思考与分析能力、设计创意能力；

3.5.6 具备手绘设计与表达能力；

3.5.7 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

### **3.6 环境艺术设计专业**

3.6.1 具有一定的美术基础和鉴别欣赏能力；

3.6.2 具有较强的空间创意视觉表达能力和语言、书面表达和沟通能力；

3.6.3 具有对空间、造型、图形、色彩、文字等要素的设计创意与数字效果表现能力；

3.6.4 具有使用应用软件进行数字设计制作能力及手绘设计与表达能力；

3.6.5 具有运用综合元素以及软件技术进行家居空间设计、公共空间设计、空间效果表现的能力；

3.6.6 具备较强的项目创意策略的思考与分析能力、设计创意能力；

3.6.7 具有较好的沟通表达能力、团队合作能力；

3.6.8 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

## 五、毕业条件

1	汉语要求	中文授课学历留学生毕业前取得汉语水平考试 HSK5 级, 英文授课学历留学生毕业前取得汉语水平考试 HSK4 级
2	课程考核要求	毕业前通过所有课程考核

## 六、专业核心课程

课程类型	课程名称	主要教学内容	学时	学分	学期	
视觉传达设计专业核心课	二维设计基础	①二维设计的形式法则; ②二维设计的表现技法	54	3	3	
	图形创意	①聚合思维和发散思维; ②解构、同构、重构的概念和方法; ③意与形的沟通	72	4	3	
	数码摄影与图像制作	①数码相机的使用技术; ②构图色彩和光影; ③不同场景数码摄影的拍摄技巧; ④数码摄影创意; ⑤数码图像处理	72	4	4	
	字体设计	①字体的基本结构和形式特点; ②字体设计的方法与实践; ③字体的创意设计; ④文字与版面设计	54	3	4	
	视觉传播设计与制作方向					
	版式设计	①版式设计的视觉原理; ②版面构成的基本形式; ③图片的版式设计; ④文字的版式设计; ⑤图文结合版式设计	72	4	3	

标志设计	①标志的设计原则； ②标志的设计形式； ③标志的设计技法； ④标志的设计流程	36	2	3
招贴设计	①联想； ②图形设计的方法； ③图形的设计创意 ④形的设计文化； ⑤图形的系列表现	54	3	3
包装设计	①包装设计基础知识； ②包装的结构与材料； ③包装印刷工艺与经济成本核算； ④系列化包装的表现	72	4	4
企业形象设计	①CIS的基本知识； ②VI构成要素知识； ③装饰材料加工方法； ④图形图像软件操作知识	72	4	4
网页视觉设计	①网页广告设计的起源与发展趋势； ②网页广告设计的特点、分类； ③网页广告图形设计； ④网页设计的色彩、文字设计； ⑤网页设计的原则与意义； ⑥网页设计的创意与表现方法； ⑦网页广告设计的程序及表现形式	54	3	4
展示艺术设计方向				
制图基础	①设计方案图阅图； ②会展设计施工图绘制方法； ③AutoCAD 软件绘图技能	54	3	3
空间效果图表现	①手绘室内效果图技能； ②空间透视法则；	108	6	3

		③计算机软硬件基础； ④手绘快速表现技法； ⑤效果图绘制技法			
	商业空间设计	①空间设计的概念； ②品牌形象的概念； ③促销活动空间的特点； ④品牌促销的要点	108	6	3
	展示设计	①构架素材的选配； ②灯具道具展板选配； ③多功能器材选配； ④展品的运输、器材的运输保管知识， 会展环境中的人机工程学知识； ⑤搭建与陈列的方法及安全和维护服 务。 ⑥展示项目策划、设计和应用	108	6	4
数字 媒体 艺术 专业 核心 课	三维设计与表现	①三维设计的形式法则； ②三维设计的表现技法	54	3	4
	字体设计	①字体的基本结构和形式特点； ②字体设计的方法与实践； ③字体的创意设计； ④文字与版面设计	54	3	4
	数码摄影与图像 制作	①数码相机的使用技术； ②构图色彩和光影； ③不同场景数码摄影的拍摄技巧； ④数码摄影创意； ⑤数码图像处理	54	3	4
	图形创意	①聚合思维和发散思维； ②解构、同构、重构的概念和方法； ③意与形的表现	54	3	4
	影视拍摄及后期	①具备使用数码摄像机的能力；	126/108	7/6	4

制作 (摄影与摄像方向/交互设计方向)	②掌握影片拍摄基本常识; ③能对不同类别的影片进行拍摄表现; ④具备采集素材的能力			
片头包装设计 (摄影与摄像方向/交互设计方向)	①具备片头创意设计的能力; ②掌握 3Dmax 和 Aftereffects 进行片头包装制作方法; ③能独立完成片头包装制作	108/72	6/4	5
移动端界面设计 (摄影与摄像方向/交互设计方向)	①熟悉界面设计流程; ②掌握界面设计方法; ③掌握常用的移动界面设计技巧	54/90	3/5	5
摄影与摄像方向				
影视广告制作	①视频广告文案策划能力; ②视频广告特效设计; ③视频广告效果表现	54	3	3
网店综合设计	①HTML 语言基础; ②网页样式设计	54	3	4
交互设计方向				
H5 广告设计制作	①H5 广告策划; ②H5 广告设计与制作实践	54	3	3
Icon 图标设计	①用户需求分析; ②UI 策划及设计思路草图; ③ICON 矢量图绘制	72	4	3
基础动画运动规律	①动画基础知识; ②物体的运动规律 (压缩变形, 预备缓冲)	54	3	3
动画动态造型设计	①动画造型动态速写; ②手绘动画造型的型连续动态;	72	4	3

动漫制作技术专业核心课		③实物动画造型动作处理等； ④实物动画造型的动作设计能力（泥偶、布偶等连续动作）			
	高级动画运动规律	①人的运动规律(走、跑)； ②动物的运动规律(鸟飞，四组类走，四足类跑)； ③自然现象的运动规律（水、火、烟、风、雨、雪）	72	4	4
	动画漫写	①人物造型综合表现； ②透视基础技法； ③情节性、故事性漫写表现	36	2	4
	动画场景设计	①场景构图造型的规律； ②动画场景的透视技法； ③动画场景中各种材质的综合运用； ④场景气氛渲染的方法	108	6	4
	动画分镜头制作	①动画分镜头的视觉语言； ②手绘动画分镜头景别运用和镜头运用； ③手绘动画分镜头的制作规范，基本原则	90	5	4
	数字动画制作	①数字动画与手绘动画的区别和联系； ②数字动画的绘画操作； ③数字动画的元件制作； ④数字动画的动画制作； ⑤数字动画的高级制作	108	6	4
	动画后期制作	①无纸动画软件的操作； ②动画后期剪辑规律及音画合成技巧； ③影视后期镜头合成编辑制作软件的操作； ④影视后期特效制作软件的操作	72	4	4

虚拟现实技术应用专业核心课	数字摄影	<ul style="list-style-type: none"> <li>①数码相机的使用技术;</li> <li>②构图色彩和光影;</li> <li>③不同场景数码摄影的拍摄技巧;</li> <li>④数码摄影创意;</li> <li>⑤数码图像处理</li> </ul>	54	3	3
	程序设计基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>①面向对象程序设计基本概念;</li> <li>②Java 开发工具与环境、JAVA 基本语法;</li> <li>③核心 API 的使用、IO 流;</li> <li>④进程与线程、网络编程;</li> <li>⑤xml 的定义和使用、数据库的安装和使用;</li> <li>⑥搭建 C#应用开发环境;</li> <li>⑦C#程序的基本结构;</li> <li>⑧与用户进行交互、控制台交互;</li> <li>⑨常用内置模块与模块化开发;</li> <li>⑩遍历器程序设计</li> </ul>	72	4	3
	Unity 基础	<ul style="list-style-type: none"> <li>①创建 VR 工程与界面;</li> <li>②添加灯光与材质;</li> <li>③物体的基本操作与添加刚体;</li> <li>④添加 JavaScript 代码;</li> <li>⑤C#与 JavaScript 的不同;</li> <li>⑥物体的生成、销毁、加力;</li> <li>⑦镜头的移动;</li> <li>⑧添加按钮、添加声音;</li> <li>⑨添加新场景;</li> <li>⑩项目发布</li> </ul>	72	4	4
	3Ds Max 建模与动画设计	<ul style="list-style-type: none"> <li>①学会 3DSMAX 软件建模、灯光、材质几个操作模块;</li> <li>②熟练掌握动画编辑的工作流程;</li> <li>③能利用软件独立制作三维效果图</li> </ul>	108	6	4

	网页设计与制作	①网页设计与制作； ②文本和图像处理； ③表格与页面布局； ④创建超级链接； ⑤层与层动画； ⑥框架与框架网页	54	3	4
	虚拟现实场景设计	①场景构图造型的规律； ②动画场景的透视技法； ③动画场景中各种材质的综合运用； ④场景气氛渲染的方法	72	4	4
	虚拟现实 UI 设计	①UI 设计的基础知识； ②场景设定功能实现； ③人物设定功能实现； ④设计、创作、创新的设计流程	72	4	4
	虚拟现实交互设计	①unity 3d 交互动画； ②unity 3d 三维交互产品文件； ③unity 3d 交互程序设计	72	4	5
	虚拟现实工业仿真设计与制作 I	①智力类项目设计开发； ②学习类项目设计开发； ③射击类项目设计开发； ④格斗类项目设计开发； ⑤赛车类项目设计开发	72	4	5
影视动画专业核心课	道具、场景基础建模	①掌握动画模型制作技术； ②掌握动画 CG 合成技术	54	3	3
	基础灯光材质与渲染	①掌握动画灯光渲染制作技术； ②掌握动画 CG 合成技术	54	3	3
	动画场景创作	①三维Maya软件的使用； ②具备制作动画场景和角色效果图； ③三维场景设计、角色动画； ④三维动画短片故事板制作等	54	3	3

	物体运动动画制作	①物体动画设计； ②关键帧动画设计和制作； ③三维动画制作	72	4	3	
	动画运动规律	①掌握动画运动规律； ②掌握运动创作技巧	72	4	4	
	三维基础动画设计	①动画短片从前期剧本设定到中期动画； ②基础动画设计	72	4	4	
	场景漫游动画	①场景漫游动画节奏设计； ② 场景漫游动画综合表现	108	6	5	
	游戏角色动画制作	①角色动画CG合成表现	126	7	5	
环境艺术设计专业核心课	版式设计	①版式设计的视觉原理； ②版面构成的基本形式； ③图片的版式设计； ④文字的版式设计； ⑤图文结合版式设计	54	3	3	
	空间效果图表现 I	①3DAMX软件室内效果图基础技能； ②空间透视法则； ③电脑软硬件基础； ④草图大师室内效果图基础技能 ⑤效果图绘制基础技法	108	6	3	
	装饰材料与工艺	①类装饰材料价市场价格； ②各类装饰材料特性及适用范围； ③水电改造知识； ④装饰材料施工工艺 ⑤项目设计流程； ⑥项目管理	72	4	3	
	空间设计方向					
	设计制图与应用	①设计方案图阅图（细化）；	72	4	4	

		②空间设计施工图绘制方法； ③AutoCAD软件绘图技能			
	室内陈设设计	①软装搭配 ②空间色彩和光影； ③单体陈设品制作； ④区域软装搭配	54	3	4
	工程量与项目管理	①工程量概念； ②工程量规则； ③项目管理基本理论； ④项目管理实践应用	54	3	4
	家居空间设计 I	①家居空间规划知识； ②家居装饰色彩设计搭配知识； ③家居灯光组合设计规律； ④各类装饰材料特性及应用； ⑤家居装饰设计流程	72	4	4
	公共空间设计1	①合理规划办公空间； ②能对办公空间装饰色彩设计搭配； ③能对办公空间灯光组合设计； ④应用各类装饰材料； ⑤能有效规划商业空间装饰设计流程	72	4	4
	手绘快题表现	①快题表现内容； ②快题表现基本原则； ③快题表现绘画技巧； ④快题表现绘制技巧	72	4	4
	空间表现方向				
	数字摄影	①作品欣赏； ②数字设备照片拍摄； ③数字设备视频摄像	36	2	3
	空间效果图表现 II	①3DAMX软件室内效果图深化技能； ②空间透视法则；	90	5	3

		③计算机软硬件基础； ④草图大师室内效果图深化技能 ⑤效果图与视频制作深化技法			
	视频分镜设计	①视频分镜理论； ②脚本撰写； ③分镜手绘表现； ④策划文本撰写	54	3	3
	空间表现制作 I	①室内空间创意漫游； ②3DMAX软件动画； ③脚本撰写	72	4	4
	室内设计	①室内设计案例调研； ②室内设计项目实践	72	4	4
	空间表现制作 II	①建筑场景空间创意漫游； ②3DMAX软件动画； ③脚本撰写	72	4	4
专业 群 综合 课	综合调研与设计 (视觉传播设计与制作专业/数字媒体艺术专业/影视动画专业)	①市场调研和分析； ②综合广告设计项目的设计与制作流程； ③综合设计的沟通和协调。	54	3	3
	动漫综合设计I (动漫设计与制作专业)	(1)动漫设计制作环节的合理衔接； (1) 创作动画短片的完整流程。	54	3	3
	虚拟现实工业仿真设计与制作 (虚拟现实制作技术专业)	虚拟现实工业仿真设计与制作综合实践	54	3	3
	公共空间设计与表现 (环境艺术设计)	①合理规划商业空间； ② 有效规划商业空间设计流程。	54	3	4

专业)				
综合项目实践 (视觉传播设计与制作、数字媒体艺术、动漫设计与制作、虚拟现实制作技术专业、环境艺术设计专业)	①设计制作环节的合理衔接; ②创作的完整流程。	54	3	4
专业实习和毕业设计 (视觉传播设计与制作、数字媒体艺术、动漫设计与制作、虚拟现实制作技术专业、环境艺术设计专业)	①项目的综合创意策划; ②项目的综合设计表现和制作; ③项目方案的提案及评价 ③ 目作品的综合展示	54	3	5