

山西省普通高等学校高等职业教育 (专科) 专业设置申请表

学校名称 (盖章) : 朔州师范高等专科学校

学校主管部门: 朔州市人民政府

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 550103

所属专业大类名称: 文化艺术大类

所属专业类名称: 艺术设计类

修业年限: 三年

申请时间: 2025 年 10 月 15 日

山西省教育厅制

目 录

1. 学校基本情况表	1
2. 申请增设专业的理由和基础	2
3. 申请增设专业人才培养方案	7
4. 专业主要带头人简介	29
5. 教师基本情况表	35
6. 主要课程开设情况表	37
7. 专业办学条件情况表	38
8. 申请增设专业建设规划	39
9. 申请增设专业的论证报告	41
附件：数字媒体艺术设计专业人才需求调研报告	

1. 学校基本情况表

学校名称	朔州师范高等专科学校	学校地址	朔州市开发区长宁街 85 号	
邮政编码	036000	学校网址	http://www.sxszsfdx.com/	
学校办学 基本类型	☒ 公办 ☐ 民办			
	☒ 独立设置高职院校 ☐ 本科办高职 ☐ 成人高校			
在校高职生总数	7552 人	学校现有高职专业总数	21 个	
上年招生规模	2878 人	专业平均年招生规模	137 人	
现有 专业类 名称 (如: 5101 农业类)	5101 电子信息类 5208 健康管理与促进类 5401 旅游类 5501 艺术设计类 5502 表演艺术类 5701 教育类 5702 语言类 5904 文秘类			
专任教师 总数 (人)	312	专任教师中副教授及以上职 称教师所占比例	20.83%	
学校简介和 历史沿革 (300 字以内)	朔州师范高等专科学校属于专科层次的普通高等学校, 学校办学始于 1949 年 3 月创办的晋西北雁北中学, 1949 年 11 月起, 历称朔县师范、朔州师范、雁北师范学院朔州分院、山西大同大学朔州师范分校。2013 年 5 月经教育部备案, 正式建立朔州师范高等专科学校。学校位于朔州市长宁东街 85 号, 占地 367987 平方米, 建筑面积 182085 平方米, 包括综合教学楼、艺术中心、图书馆、培训中心、多功能餐厅、生活服务中心和学生公寓; 学校的实习实训条件完善、设施设备先进, 建有演艺厅、音乐教育专业实训基地、美术教育专业实训基地、学前教育专业实训基地、教育技术实训基地、外语实训语音室等; 图书馆纸质藏书 427363 册, 电子图书 10 万册, 期刊报纸 520 余种。学校现有 60 名省市级学科带头人, 硕士研究生 139 人; 目前开设 21 个专业, 其中小学语文教育、小学教育是省级高水平专业, 学前教育、现代教育技术是省级高水平实训基地; 现有在校生 7552 人, 生源覆盖全国十省市。			

注: 专业平均年招生规模=学校年高职招生数÷学校现有高职专业总数

2.申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由,专业筹建情况,学校专业建设规划,拟安排对口升学、衔接贯通、高职单招、普通高考等各类招生计划的比例,行业、企业、就业市场调研,人才需求分析和预测等方面的主要内容,可续页)

一、申请增设数字媒体艺术设计专业的主要理由和基础

1、国家战略支持。国务院《“十四五”数字经济发展规划》明确提出加快数字文创产业发展,要求培养百万级数字内容创作人才。教育部《职业教育专业目录(2023年)》新增“数字媒体艺术设计”专业(专业代码:550103),明确将其列为重点支持的新兴交叉专业。数字媒体艺术已被正式纳入国家“十四五”文化产业发展规划,成为战略新兴产业六大核心领域之一,国家对数字文创产业每年有超千亿元的专项扶持。增设该专业是响应国家战略,有助于为国家培养相关领域人才,助力数字文化产业发展。

2、行业发展趋势。数字媒体产业发展迅猛,从手机APP界面到VR虚拟展厅,从影视特效到元宇宙场景,数字媒体艺术设计正成为互联网影视、广告等行业的刚需技能。市场对既具数字媒体软件应用能力,又有艺术创作能力的人才需求旺盛,开设该专业可满足行业人才缺口,提高学生就业竞争力。据人社部数据,2025年数字媒体艺术设计相关岗位缺口将达200万,其中基础应用型岗位(如电商设计、短视频制作)占比超60%,与专科培养定位高度匹配。AI工具(如Midjourney、剪映)普及,使专科生通过短期训练即可胜任基础设计工作,企业用人成本导向更倾向于专科层次人才。

3、服务地方经济。数字媒体艺术设计专业可助力地方传统产业数字化转型,如在文化旅游、农产品电商等领域发挥作用,还能依托地方文化资源,打造地域特色品牌,促进文化创新与传播。学校可利用当地的产业资源和文化资源,与地方企业、文化机构等建立合作关系,共建实训基地和产学研一体化平台。在朔州以及山西转型发展,大力推广旅游业的关键时期可以为当地培养大量急需的旅游短视频制作、非遗数字化展示人才。中小企业普遍缺乏专业设计团队,专科层次人才可服务本地餐饮、零售业的品牌包装、社交媒体运营等低成本设计需求。

4、学校发展,人才培育。从学校发展看,增设数字媒体艺术设计专业可优化专业结构,拓展学科领域,提升学校综合实力和社会影响力。从人才培养角度,该专业是融合多学科的新兴专业,能培养学生的创新思维和跨界融合能力,为学生提供更广阔的发展空间。学校已有艺术设计、美术教育、陶瓷设计与工艺等相关专业,可依托其师资和教学资源,如美术基础课程师资等,为数字媒体艺术设计专业提供支撑。还可整合校内计算机相关专业的资源,实现学科交叉融合。此外,可通过引进有行业经验的技术骨干,选派教师外出学习等方式,打造专业师资队伍。

我们坚信此项工作能够强化数字媒体艺术设计专业的优势和特色,极大地促进学校教学改革的发展。我们将积极构建新型人才培养模式和教学体系,努力培养适应国家经济社会发展需要的复合型技术技能人才,充分发挥其本身的价值,为

朔州市、山西省乃至全国数字经济发展提供优质毕业生，努力推动科技事业的发展。

二、专业筹建情况

本专业是在艺术设计、美术教育、陶瓷设计与工艺专业的基础上筹建的，有专任教师 24 人，教授 2 人，讲师 6 人，助教 6 人，临聘教师 11 人，其中硕士研究生 9 人，本科生 15 人。为建立一支高素质的教师队伍，学校积极安排教师外出学习，鼓励他们攻读更高层次的学位，鼓励教师参与企业实践和项目研发，引进具有丰富经验和项目经验的企业专家和行业专家充实教师队伍，不断优化知识结构，提高业务水平，以满足行业发展和人才培养的需求。

数字媒体艺术设计专业是实践性较强的专业，近年来，实训条件大幅改善，实验实训教学设备 300 多台，计算机综合实训室 5 个，省级新媒体技术实训基地 1 个，校内实训条件在规模、技术、功能完备性等方面在山西省高职院校实训环境建设上具有一定的先进性。能够为该专业的所有理论和技能课程的开设提供充足的教学场所；该专业图书馆藏有图书资料、期刊齐全，有专业资金投入，可满足教学科研可持续发展需求；同时我校也跟校外实训基地建立了比较稳定的实习、实训基地基本上可满足学生观摩、顶岗实习等实践要求，为我系可持续发展储备了力量，能基本保证教育培养目标的实现。

三、学校专业建设规划和招生计划比例安排

学校立足朔州和山西的区域文化创意产业发展，面向数字时代前沿，培养掌握扎实艺术设计理论、熟练数字工具技能、具备创新思维和项目实践能力的复合型、应用型高素质设计人才。力争五年内将本专业建设成为特色鲜明、区域内有显著影响力的优势专业。

为了优化生源结构，选拔具备良好艺术素养、技术潜力和创新思维的专业人才，促进数字媒体艺术设计专业的可持续发展，结合普通高考、对口升学等不同渠道，构建多元化的人才选拔体系，在保障招生规模的同时，更加注重生源的专业匹配度和培养潜力，按普通高考招生 70%，对口升学招生 30% 设定招生比例。

四、行业、企业、就业市场调研

2025 年中国数字媒体艺术设计所属的艺术设计服务行业市场规模已突破 1 万亿元，2019 年-2025 年年复合增长率达 20%，预计 2025 年-2030 年将以 15% 的年均增速持续扩张，2030 年规模有望达到 1.8 万亿元。这一增长主要由三大动力驱动：数字化转型加速（如 3D 建模、VR/AR 技术普及）、消费升级带来的个性化需求（如电商平台定制化设计），以及政策对文化创意产业的持续扶持（如“十四五”文化发展规划）。

全球市场层面，2025 年数字内容市场规模已突破 3 万亿美元，从手机 APP 界面到元宇宙虚拟场景，数字媒体艺术设计成为互联网、影视、广告等行业的核心需求。技术融合趋势显著，AIGC（人工智能生成内容）与元宇宙技术正在重构行业生态，例如虚拟偶像制作、数字孪生城市设计等新兴领域，推动行业从传统视觉设计向沉浸式交互体验转型。

在这种大背景和趋势下，为了满足未来社会数字媒体艺术设计人才的需求，我校应该尽快抓住这一机遇，在现有的基础上进一步提升，加大投入，提高教育教学质量，开设数字媒体艺术设计专业，为社会培养更高水平、高质量的技术技能人才，以适应社会发展的需求。

五、人才需求分析和预测

1、行业岗位分析

2025 年数字媒体艺术设计相关岗位全国需求量约 8.9 万个，在艺术学类 35 个专业中就业排名第 7 位，毕业生主要流向六大领域：互联网行业（占比 28%）：岗位包括 UI/UE 设计师、H5 交互设计师，典型企业如阿里巴巴（负责淘宝大促页面视觉设计）、美团（地图界面交互优化）。影视传媒（占比 22%）：从事影视特效制作、栏目包装，光线传媒、华谊兄弟等企业 2025 年新增虚拟制作岗位需求同比增长 150%。

广告营销（占比 19%）：服务于品牌数字化传播，阳狮集团、省广集团等企业的 AIGC 广告创意岗位，要求候选人同时掌握 AI 绘图工具与消费者心理分析。游戏电竞（占比 15%）：聚焦游戏场景设计、角色原画，米哈游、莉莉丝等公司的 3D 建模师岗位，需熟练使用 Blender 与 Substance Painter 软件。元宇宙相关（占比 8%）：新兴领域包括数字人设计、虚拟展厅搭建，北京欧雷、当红齐天等企业提供的岗位，要求具备 Unity 引擎开发与动捕数据处理能力。传统行业数字化转型（占比 8%）：如车企新能源车型的车载交互界面设计、地产公司的 VR 样板间制作，此类岗位起薪较互联网行业低 12%，但稳定性更高。

2、行业发展的人才需求

2025 年中国数字媒体艺术设计行业人才需求总量约 89 万个岗位，较 2024 年增长 12%，其中新兴技术岗位需求增速达 39%，形成“传统岗位稳中有降、新兴岗位爆发增长”的结构性特征。从地域分布看，北京、深圳、广州三大城市需求占比达 53%，长三角地区需求集中在杭州、上海，成渝地区则以游戏美术和短视频制作为核心需求领域。

行业人才需求呈现明显的“金字塔”结构：基础执行层（约 62%）：包括平面设计师、影视剪辑师等传统岗位，需求集中在电商详情页设计、自媒体图文制作等标准化业务，平均月薪 4.5-8K，大专学历占比超 60%。技术融合层（约 30%）：涵盖 UI/UX 设计师、AIGC 创意工程师等岗位，要求同时掌握设计软件与新兴技术工具，如 Midjourney（AI 绘画）、UE5（实时渲染引擎），一线城市起薪普遍超过 12K。创新战略层（约 8%）：包括元宇宙场景设计师、数字人驱动工程师等前沿岗位，需具备跨学科整合能力，如娄底职业技术学院通过校企合作培养的学生，在虚拟项目实践中竞争力显著，起薪较普通毕业生高 23%。

3、服务本区域经济发展的需要

数字媒体艺术设计作为技术与艺术融合的复合型专业，在山西产业转型与文化振兴进程中扮演关键角色。当前山西省正推进“先进制造业与现代服务业深度融合”战略（2025-2027），朔州等地文旅数字化项目已形成示范效应，为专业服务区

域经济提供了明确方向。本报告基于山西产业政策与地方需求，从文旅融合、制造业升级、民生服务三大维度，构建“技术赋能+文化表达”的双轮驱动模型，为专业建设与区域发展协同提供可行性方案。

朔州市已建成山西省首个地市级数字文化工程“朔州文旅云 2.0”，形成“一平台+五馆+八库”的数字化格局，包括数字博物馆、红色文化馆等五大虚拟场馆及杨家将专题库等八大资源库。这一平台为数字媒体专业提供了两个层次的服务空间：首先是三维场景重建与交互设计。现有数字化场馆采用基础三维建模技术，可进一步引入 UE5 引擎进行光影渲染优化，例如对朔州崇福寺弥陀殿的明代壁画进行 4K 纹理映射与空间叙事设计。参考山西高速数字孪生项目的开发经验（采用雷达与视频融合技术），可在应县木塔等景点实现“虚拟游览+实时数据叠加”功能，如显示游客流量热力图与建筑结构健康数据。其次是文化 IP 数字化开发。针对“右玉精神资源库”“中华门神文化资源库”等特色内容，可构建“数字文物+AR 互动”系统：设计尉迟恭、张辽等历史人物的 3D 虚拟形象，通过手机扫码实现“文物会说话”的增强现实体验。此类开发需整合 AIGC 技术（如 Midjourney 生成文创图案）与 Unity 开发能力，参考晋中职业技术学院与完美世界教育共建的 AIGC 数字技术中心模式，形成“高校研发+企业转化”的合作链条。

我校开设数字媒体艺术设计专业能够推动本地经济产业发展，进而促进区域经济的发展。因此我们必须立足于本地区，充分利用现有的移动互联资源，加强产学研结合，推动本地区行业发展，为本区域经济的发展服务。

4、学校发展需求

朔州师范高等专科学校是一所以培养师资为主的师范类高等职业院校，随着市场需求及社会经济发展，逐步拓宽专业范围，招收非师范类专业。学校定位于服务地方发展，为朔州市及周边地区培养师资及技术技能型人才，是学校的主体任务。

学校形成了以培养师资为主体，中文、数计、政史、学前教育、体育、美术等多学科协调发展的学科专业体系，努力培养德智体美劳全面发展，宽基础、强能力、高素质的具有社会责任感和能具有社会责任感的高素质人才。

六、我校开设数字媒体艺术设计专业可行性分析

1、具有满足数字媒体艺术设计专业设置的基础条件

我校美术系现有三年制美术教育、艺术设计、陶瓷设计与工艺三个专业。我系近年来紧紧围绕学科和课程建设，促进专业建设，不断提高教学质量。数字媒体艺术设计专业是实践性较强的专业，近年来，实训条件有很大改善，我系高水平的实训基地有完备的校内实训条件，实验实训教学设备 300 多台，中心机房 4 个、软件技术实训室、计算机综合实训室 5 个，省级新媒体技术实训基地 1 个，校内实训条件在规模、技术，功能完备性等方面在山西省高职院校实训环境建设上具有一定的先进性，能为我校大数据技术专业学生实践课程教学提供良好的环境，学生实践性学习提供必要的保障。

2、拥有满足专业建设要求的师资队伍

美术系拥有一支适应社会要求，专兼结合，能肩负起培养高素质创新人才使命

的合格师资队伍。本专业有专任教师 24 人，副教授 2 人，讲师 6 人，助教 6 人，临聘教师 11 人，其中硕士研究生 9 人，本科生 15 人，是一支在专业背景、实践经验、教学能力、科研能力等方面都具有较高水平，且职称、年龄结构合理，可持续发展后劲充足的师资队伍。为不断发展壮大教师队伍，学校积极安排教师外出学习，鼓励教师参与企业实践和项目研发，引进具有丰富经验和项目经验的企业专家和行业专家充实教师队伍，不断优化知识结构，提高业务水平，以满足行业发展和人才培养的需求。

3、已积累丰富的专业教学和管理经验

美术教育专业建立于 2002 年是我校较早建立的几个专业之一，艺术设计专业和陶瓷设计与工艺专业建立稍晚但经过多年的发展成为我校的主要专业，具有多年的专业办学经验，也是我校特色专业。为适应新形势，我校切实推进美术专业的课程改革，提升学生职业素养和水平，加强实训基地建设。我校立足服务基础教育，转变观念，突出职业意识，培养适应经济社会发展需要的合格师资。师资队伍建设以现有教师为基础，鼓励未取得研究生学历的青年教师报考脱产或在职研究生，争取学历达标。倡导教师积极进行教育学术研究，争取评聘高一级别职称。专业教育设施建设以现有设施为基础，努力建成适合专业教学一流标准的硬件设施。通过在本专业的学习，学生具有较宽广扎实的文化科学知识和专业基础知识及基本技能。初步懂得行业基本规律，初步掌握美术教育和陶瓷设计与艺术设计技能，能在先进的教育思想指导下从事教学工作，具有初步的教育教学研究能力。有较强的语言表达能力，掌握美术教育教学规律、艺术设计能力和陶瓷设计和制作的基本方法，具有一定的科学研究能力。

3. 申请增设专业人才培养方案

(应包括培养目标、基本要求、修业年限、就业面向、主要职业能力、核心课程与实习实训、教学计划等内容, 可续页)

一、专业名称及代码

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 550103

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

基本修业年限 3 年, 特殊情况可适当缩短或延长, 最短为 2 年, 最长不超过 5 年。

四、职业面向

通过对行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校同学学情调研分析行业发展趋势和人才需求, 确定本专业毕业生就业岗位如下:

所属专业 大类	所属专 业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书 或技能等 级证书举例
文化艺术	艺术设 计	广播、电 视、电影 和录音制 作业; 文 化艺术 业; 文学 艺术	影 视 节 目 制 作; 动 漫、游 戏 数 字 内 容 服 务; 互 联 网 广 告 业 务	剪辑师; 视觉传 达设计人员; 动 画设计人员; 数 字媒体艺术专业 人员	1+X 数字媒 体交互设计 职业技能等 级证书; 1+x 数字创意建 模职业技能 等级证书; Adobe 国际 认证视觉设 计、网页设 计、视频设 计系列证书

五、培养目标与毕业要求

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定科学文化水平，良好人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强就业能力和可持续发展能力，掌握本专业知识和技术技能，具有数字创意意识，面向互动数字娱乐内容制作与互联网内容设计制作岗位群，能够从事交互设计、UI/UE设计、平面设计、电子商务包装设计、数字图像处理以及三维动画制作等岗位的高素质技术技能人才。

（二）毕业要求

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质要求

Q1: 具有正确的世界观、人生观、价值观。

Q2: 坚决拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

Q3: 具有良好的职业道德、职业素养、法律意识。

Q4: 崇尚宪法、遵守法律，遵规守纪，崇德向善、诚实守信，爱岗敬业，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

Q5: 尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。

Q6: 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新精神。

Q7: 勇于奋斗、乐观向上，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处，具有职业生涯规划的意识，具有较强的集体意识和团队合作精神。

Q8: 具有良好的身心素质、健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的卫生习惯、生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

Q9: 具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2. 知识要求

K1: 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

K2: 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识。

K3: 了解艺术设计基础理论体系与专业技术知识及管理知识，熟悉美学基础知识。

K4: 了解本专业的国内外最新发展方向,熟悉不同特征媒体下的制作规范标准。

K5: 掌握数字媒体设计、数字化互动界面、互联网广告、影视拍摄的基本理论和设计技巧概念。

K6: 掌握团队合作与工作流程方法。

3. 能力要求

A1: 口语和书面表达能力。

A2: 解决实际问题的能力。

A3: 终身学习能力。

A4: 具有创意构思能力,对于具体项目有针对性的创意设计能力。

A5: 运用美学基础,具备造型、色彩处理、卡通形象等方面设计与制作的应用能力。

A6: 能熟练操作设计软件,具有图形图像的处理能力。

A7: 能进行网页设计,具有用互联网思维对交互、web 界面进行设计和创作的能力。

A8: 具有数字动画设计与表现能力,具有三维动画设计与制作的能力。

A9: 具有影视拍摄合成、制作能力,具有数字影像后期处理合成、制作的能力。

A10: 具有生产计划运作和调控能力剧本编排设计创意的应用能力。

A11: 具备理解和描述客户需求的能力。

(三) 毕业要求指标点

表 1 数字媒体艺术设计专业知识、能力体系表

知识能力要求		对应课程
1.思想政治与能力要求	1.1 具有良好的政治素质、思想素质和爱国主义情怀	军事理论、军训、体育、思想政治理论综合实践课、
	1.2 具有坚定的理想信念和崇高的人生追求	军事理论、军训、体育、思想政治理论综合实践课、
	1.3 具有良好的道德品质和公德意识	公益劳动
	1.4 具有法治意识、诚信意识、团体合作意识	思想道德与法治

	1.5 具备分析问题、解决问题的正确方法	习近平新时代中国特色社会主义思想概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、军事理论
	1.6 具有良好的中国传统文化素养、文学艺术修养	大学生人文与科学素质教育
	1.7 具有现代意识、人际交往意识、批判意识、创新实践意识	马克思主义原理、英语、大学计算机基础
2.身心素质与职业素质	2.1 掌握一至两项体育技能，学会运动健身方法	体育
	2.2 具备健康心理素质与乐观的人生态度	入学教育、毕业教育、心理健康教育、
	2.3 了解自我调节、疏导方法，具备抗挫折能力	心理健康与安全教育
	2.4 具有良好的职业道德和社会适应能力	毕业教育
	2.5 具有正确的劳动观念和一定的创新创业能力	公益劳动
	2.6 了解职业市场和就业形势，掌握求职技巧和职业发展方法	职业发展与就业指导
3.基础知识	3.1 掌握1门外语知识	英语、英语听力、
	3.2 掌握文字表达与文学知识	大学语文
	3.3 掌握劳动知识	公益劳动
	3.4 掌握基本计算机、网络理论知识	大学计算机基础、计算机网络技术
	3.5 掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基本原理和方法	构成基础
	3.6 掌握影视视听语言的基本概念、元素和语法，掌握视听语言在影视创作中的运用	视听语言

	3.7 掌握影视剧本的创作方法和技巧，能够创作具有一定情节和人物形象的影视剧本	影视剧本创作
4.基础能力	4.1 具备计算机基本操作能力	大学计算机基础、毕业论文
	4.2 具备网页设计与制作能力	网页设计、平面图像处理
	4.3 掌握素描的基本表现手法和技巧	设计素描
	4.4 能够运用色彩进行创意表达和设计	设计色彩
	4.5 能够运用 PHOTOSHOP 进行数字图像设计与制作	数字图像处理（photoshop）
5.核心知识与专业能力	5.1 掌握运用相机和摄影机进行影像创作的能力	摄影摄像技术 影视艺术欣赏 影视艺术概论
	5.2 掌握影视素材的采集、剪辑、合成、字幕制作等技能，能够独立完成影视短片、纪录片、广告片等的后期剪辑工作。	影视后期制作
	5.3 掌握网页设计、具有互联网思维对交互、web 界面设计和创作的能力。	网页设计与制作 交互设计基础
	5.4 掌握数字媒体创意和策划能力	数字媒体创意与策划
	5.5 掌握数字动画设计与表现能力，具有三维动画设计与制作的能力	数字艺术设计与动画制作
6.拓展知识与能力	6.1 了解游戏美术设计的基本方法和设计思路	游戏美术设计
	6.2 了解虚拟现实和增强现实技术的原理和发展现状	VR 虚拟现实/AR 增强现实技术应用
	6.3 了解人工智能与艺术创作的基本方法。	人工智能与艺术创作
	6.4 了解短视频平台的运营规则和推广技巧，培养学生的短视频内容策划、制作和运营能力	短视频运营与推广

	6.5 具有生活劳动、生产劳动的基本技能	公益劳动
--	----------------------	------

(四) 毕业要求对培养目标的支撑矩阵

表 2 数字媒体艺术设计专业课程体系对毕业要求实现矩阵

专业核 心课程	专业特 色课程	课程名称 \ 毕业要求	1	2	3	4	5	6	7
		形势与政策	√	√					√
		军事及安全教育	√	√					
		思想道德修养与法律基础	√	√					
		大学英语	√		√				
		大学体育	√	√					√
		大学语文	√		√				
		大学计算机基础	√	√	√	√			√
		职业规划与创新创业教育	√	√					√
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√					
		书法	√	√					
		普通话		√					
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论		√					
		大学生人文与科学素质教育	√	√					√
		劳动教育							√
		大学生心理健康教育	√	√					
		设计素描			√	√			√
		设计色彩			√	√			√
		设计基础		√	√	√			√
		影视艺术概论			√	√			√
		影视艺术鉴赏		√	√	√			√
		视听语言					√	√	√
		影视剧本创作		√	√	√			√
		数字图像基础	√		√	√			√
		摄影摄像基础			√	√			√
√		影视后期制作					√	√	√
√		数字设计与动画制作					√	√	√
√		网络设计与制作					√	√	√
√		数字媒体创意与策划					√	√	√
√		交互设计基础					√	√	√
	√	短视频运营与推广			√	√			√

✓	游戏美术设计			✓	✓			✓
✓	人工智能与艺术创作		✓	✓	✓			✓
✓	虚拟现实 VR/增强现实 AR		✓					✓
✓	实训课			✓	✓	✓	✓	✓
	军训	✓						✓
	实践观摩周			✓	✓	✓	✓	✓
	见习	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	毕业设计	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

六、课程设置及要求

（一）课程体系

本专业课程体系包括通识课程体系、专业课程体系和实践课程体系三大类。

1. 通识课

通识课开设思想品德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、大学英语、大学体育、大学语文、计算机应用基础、大学生职业规划、大学生就业创业指导、大学生心理健康教育等，着力培养学生的思想道德素质、师德修养和基本文化素质。

2. 专业课

专业课包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课和专业选修课，注重专业理论知识与专业实践能力培养相融合。

专业基础课包括：设计素描、设计色彩、视听语言、影视艺术概论、摄影摄像技术、影视剧本创作、数字图像基础、影视艺术鉴赏、设计基础

专业核心课包括：影视后期制作、数字设计与动画制作、网页设计与制作、交互设计基础、数字媒体创意与策划

专业拓展课包括：短视频运营与推广、游戏美术设计、人工智能与艺术创作、虚拟现实 VR/增强现实 AR

专业选修课包括：IT 法律法规、电影特效、广告制作、新媒体运营、纪实影像

实践课包括了入学教育与军训、劳动教育、社会实践、见习、毕业教育等，旨在注重学生综合实践能力的提升。实训课程是指独立开设的专业技能训练课程，包括单项技能训练、综合技能训练。

实训课包括：演示文稿制作实训、校内实训、设计素描、设计色彩、摄影摄像技

术实训、数字设计与动画制作实训、影视后期制作实训、交互设计实训、数字媒体创意与策划实训、短视频运营与推广实训、人工智能与艺术创作实训。校内外实训主要任务是通过了解企业需求，增强学生的专业认同感和职业意识；学习并运用数字媒体艺术设计学科知识，实际体验工作岗位任务，熟悉工作流程及规范；学习、观摩实践活动，进一步了解学习领域目标、内容及要求，进行实操训练，提高学生的职业素养与综合能力。岗位实习是本专业最后的实践性教学环节。通过实习，使学生更好地将理论与实践相结合，全面巩固、锻炼实践技能，为就业打下坚实基础。通过岗位实习，更广泛地直接接触社会，了解社会需要，加深对社会的认识，增强自身对社会的适应性，培养学生的实践能力。

本专业课程按课程性质分为必修课和选修课，必修课程包括通识必修课、专业基础、专业技能与专业拓展课程，选修课包括通识选修课和专业选修课。必修课注重学生综合素质和岗位核心能力培养，选修课满足学生个性化发展需求。

表 3 课程设置一览表

课程类型 与课程性质		课程名称	学分	总学分
通 识 课 程	必 修	思想道德修养与法律基础	2	50
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系 概论	4	
		形势与政策	5	
		军事及安全教育	1	
		大学英语	4	
		大学体育	10	
		大学语文	8	
		职业规划与创新创业教育	1	
		书法	2	
		普通话	2	
		大学生人文与科学素质教育	1	

			习近平新时代中国特色社会主义思想概论	4	
			大学生心理健康教育	1	
			大学生计算机基础	4	
			劳动教育	1	
	选 修		人文社科基础知识	1	至少 2 学分
			自然科学基础知识	1	
			应用文写作	1	
			现代礼仪	1	
			地方史	1	
专 业 课 程	专 业 基 础 课	必 修	设计素描	4	26
			设计色彩	4	
			视听语言	4	
			设计基础	4	
			摄影摄像技术	2	
			影视剧本创作	2	
			数字图像基础	2	
			影视艺术鉴赏	2	
			影视艺术概论	2	
	专 业 核 心 课	必 修	影视后期制作	4	20
			网页设计与制作	4	
			数字设计与动画制作	4	
			数字媒体创意与策划	4	
			交互设计基础	4	
	专 业 拓	必 修	短视频运营与推广	4	16
			游戏美术设计	4	
			人工智能与艺术创作	4	

	展 课		虚拟现实 VR/增强现实 AR	4	
	专 业 选 修 课	选 修	IT 法律法规	1	至少 3 学分
			电影特效	1	
			广告制作	1	
			新媒体运营	1	
			纪实影像	1	
实 践 课	必 修		军事技能	2	24
			劳动实践	1	
			校内实训	16	
			见习	2	
			社会实践（含思政课实践）	2	
			岗位实习	1	

七、教学进程总体安排

（一）教学时间安排

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周，累计假期 12 周，周学时为 30，见习分散安排在一二年级，共 2 周，顶岗实习安排第 6 学期，18 周。教学周数安排，可根据实际情况稍作调整。

表 4 教学周数分配表

学年	学期	总周数	课内教学	复习与考试	军事技能训练	节假日与机动	见习	校内实训	顶岗实习	毕业论文或设计
一	1	20	14	1	2	1	0	2	0	0
	2	20	16	1	0	1	1	1	0	0
二	3	20	16	1	0	1	1	1	0	0
	4	20	17	1	0	1	0	1	0	0
三	5	20	14	1	0	1	0	4	0	0

		6	20	0	0	0	1	0	0	18	1	
合计			120	85	5	2	6	2	9	18	1	

(二) 教学计划进程表

表 6: 数字媒体艺术设计专业教学计划进程表

(三) 各课型学分与学时比例

表 5 各课型学分与学时比例分配

课程类别		课程性质	学分		占比		学时				总学时	占比	
							理论	占比	实践	占比			
通识课	通识必修课	必修	44	46	33.1%	36.3%	471	51.3%	447	48.7%	918	32.1%	35.3%
	通识选修课	选修	5		3.2%		62	68.9%	28	31.1%	90	3.2%	
专业课	专业基础课	必修	26	67	18.2%	48.1%	270	53.6%	234	46.4%	504	17.6%	46.6%
	专业核心课	必修	20		15.6%		216	50%	216	50%	432	15.1%	
	专业拓展课	必修	16		10.4%		144	50%	144	50%	288	10.1%	
	专业选修课	选修	5		3.9%		66	61.1%	42	38.9%	108	3.8%	
实训课		必修	16	16	10.4%		0	0%	288	100%	288	10.1%	10.1%
实践课		必修	8	8	5.2%		0	0.00%	288	100%	288	10.1%	10.1%
合计			154	154	100%		1229	43.0%	1627	57.0%	2856	100%	100%

(四) 教学计划进程表

表 6 数字媒体艺术设计专业教学计划进程表

课程类型与性质		课程名称	课程编码	学分	学时分配			各学期周学时数						考核方式		备注	
					总学时	理论课时	实践课时	1	2	3	4	5	6	考试	考查		
								18周	18周	18周	18周	18周	18周				
通识课程	必修	思想道德修养与法律基础	GB00001	2	36	32	4	2							√		
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	GB00002	4	72	46	26		2						√		
		形势与政策	GB00003	5	90	75	15	1	1	1	1	1			√		
		军事及安全教育	GB00004	1	18	0	18	1							√		
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	GB00005	4	72	60	12			2	2			√			
		大学英语	GB00006	4	72	56	16	2	2					√			
		大学语文	GB00016	8	144	104	40	2	2	2	2			√			
		大学体育	GB00007	10	180	0	180	2	2	2	2	2			√		
		计算机基础	GB00008	4	72	30	42	2	2						√		
		职业规划与创新创业教育	GB00009	1	18	10	8					1			√		
		书法（三笔字）	GB00010	2	36	10	26			1	1				√		
		普通话	GB00011	2	36	10	26	1	1						√		
		大学生人文与科学素质教育	GB00012	1	18	12	6		1						√		

		大学生心理健康教育	GB00013	1	18	10	8					1			√	
		劳动教育	GB00014	1	18	8	10	1							√	
		通识必修课共15 门	小计	50	918	471	447	14	14	8	8	5				
	选修	人文社科基础知识	GX00001	1	18	18	0		1					√	本模块至少修2 学分	
		自然科学基础知识	GX00002	1	18	18	0			1						
		应用文写作	GX00004	1	18	6	12					1				
		现代礼仪	GX00005	1	18	8	10			1						
		地方史	GB00006	1	18	12	6				1					
		通识选修课共5 门	小计	5	90	62	28	0	1	2	1	1				
	通识课		合计	55	1008	533	475	14	15	10	9	6				
专业课程	专业基础课	必修	设计素描	ZB00001	4	72	0	72	2	2				√		
			设计色彩	ZB00002	4	72	0	72	2	2				√		
			视听语言	ZB00003	4	72	36	36			2	2		√		
			设计基础	ZB00004	4	72	36	36			2	2		√		
			摄影摄像技术	ZB00005	2	36	18	18			2			√		
			影视剧本创作	ZB00006	2	36	18	18		2				√		
			数字图像基础	ZB00007	2	36	18	18	2					√		
			影视艺术鉴赏	ZB00008	2	36	18	18		2				√		
			影视艺术概论	ZB00009	2	36	18	18		2				√		
	专业基础课共 9 门		小计	26	504	270	234	6	8	8	6	0				
	专业核心课	必修	影视后期制作	ZB00011	4	72	36	36	2	2				√		
			网页设计与制作	ZB00012	4	72	36	36			2	2		√		
			数字设计与动画制作	ZB00013	4	72	36	36			2	2		√		
			数字媒体创意与策划	ZB00014	4	72	36	36					4	√		
			交互设计基础	ZB00015	4	72	36	36					4	√		
	专业核心课共 5 门		小计	20	432	216	216	2	2	4	4	12				

专业拓展课	必修	大短视频运营与推广	ZB00017	4	72	36	36	2	2					√		
		游戏美术设计	ZB00018	4	72	36	36				4			√		
		人工智能与艺术创作	ZB00019	4	72	36	36			2	2				√	
		虚拟现实 VR/增强现实 AR	ZB00020	4	72	36	36					4			√	
专业拓展课 4 门			小计	16	288	144	144	2	2	2	6	4				
专业选修课	IT 法律法规	ZX00001	1	18	18	0	1							√	本模块要求 6 选 3	
	电影特效	ZX00002	1	18	18	0			1					√		
	广告制作	ZX00003	1	18	10	8			1					√		
	新媒体运营	ZX00004	1	18	10	8				1				√		
	纪实影像	ZX00005	1	18	10	8	1							√		
专业选修课共 5 门			小计	5	108	66	42	2	0	2	1	1				
专业课			合计	67	1332	696	636	10	12	16	17	17				
实训课	演示文稿制作实训	SX00001	2	36	0	36	2									
	Photoshop 实训	SX00002	2	36	0	36	2									
	JavaScript 实训	SX00003	2	36	0	36			2							
	3Ds Max、Maya 实训	SX00004	2	36	0	36					2					
	Premiere Pro 实训	SX00005	2	36	0	36		2								
	After Effects 实训	SX00006	2	36	0	36				2						
实训课共 6 门			小计	12	288	0	288	4	2	2	2	6				
合计				146	2628	1229	1399	28	29	28	28	29				
实践课	军事技能	SJ00001	2	60	0	60	2周									
	劳动实践	SJ00002	1	18	0	18								√	劳动教育分	

																		散 各 学 期
	专业见习	SJ00003	2	60	0	60												
	社会实践 (含思政课实践)	SJ00004	2	60	0	60												分 散 安 排 累 计 2 周
	岗位实习	SJ00005	1	30	0	30												
	毕业论文或毕 业设计	SJ00006																
	合计		8	228	0	228												

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 学历与素质要求

专任教师应具有相关专业研究生及以上学历，应具备高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的数字媒体艺术设计教学能力；能够适应地区教育发展需求，熟悉数字媒体艺术设计发展情况，积极开展课程教学改革和科学研究，能够开展课程教学改革，具备终身学习能力；专业教师应定期到企业实践锻炼，有一定的企业行业实践经历。

专任教师 24 人，副教授 2 人，讲师 6 人，助教 6 人，临聘教师 11 人，其中硕士研究生 9 人，本科生 15 人，从职称、学历、年龄结构上来看，一支年轻的教学科研队伍正逐步壮大、教师队伍的结构日趋合理。已初步塑造了一支教学经验丰富、教学质量高、具有中高级职称、实践能力强师资队伍，教学效果优良，在社会上赢得良好的声誉。

2. 专业结构要求

本专业专任教师具有教学经验丰富、科研成绩突出的系副主任为专业带头人的整体梯队结构，各门专业及专业基础课均有多年从事本门课程教学工作的讲师以上的专任教师把关。

3.教师数量要求

师资队伍情况：本专业现有专任教师 24 名，各门专业基础及专业核心课均有多年从事本门课程教学工作的讲师以上的专任教师把关。

（二）教学设施

1.教室要求

专业教室一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合应急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训基地要求

校内实训基地（室）场所及设备、器材种类和数量应能够满足专业理论课程实训、普修项目、专项与辅项、素质拓展实训及专业技能综合实训的需要。校内实训实习必须具备的实训室见下表：

表 7 校内实训场地配备一览表（1）

序号	名称	承担主要实验实训项目	备注
1	素描实训室	设计素描实训	
2	色彩实训室	设计色彩实训、	
3	计算机综合实训室	数字媒体相关软件的实训	

表 8 校内实训场地配备一览表（2）

序号	实训室名称	用途	配备要求	数量
1	基础语音实训室	开展英语听力、口语、普通口语等练习实践	全数字语音室设备	5

2	心理咨询室	心理咨询与心理辅导	桌椅、沙发等	1
---	-------	-----------	--------	---

3.校外实习、实训基地要求

为了确保校外实习基地在学生培养目标中的地位，发挥其在培养学生实践能力方面的功能，保证实习基地能正常运行，密切与周边企业联系。实习基地指导教师教学经验丰富，结构合理，层次较高，大多数指导教师认真负责、无私奉献、为人师表，把多年积累的经验传授给我们的学生。

表 9 校外实训场地配备一览表

序号	实训基地名称	对应课程	主要实训项目	备注
1	朔州移动公司	毕业实习、见习	岗位实习	
2	朔州联通公司	毕业实习、见习	岗位实习	
3	朔州市景源新能源科技有限公司	毕业实习、见习	岗位实习	
4	山西程新科技有限公司	毕业实习、见习	岗位实习	
5	山西斗金科技有限公司	毕业实习、见习	岗位实习	

(三) 实践教学环节

表 10 实践教学环节安排表

教学内容	周数	学分	学期	考核形式	备注
军事训练	2	2	第 1 学期	考查	
校内实训		12	第 1-5 学期	考查	
劳动实践		1	第 1-5 学期	考查	
社会实践		2	假期	考查	
专业见习	2	2	第 2、3 学期	考查	
岗位实习	10	1	第 6 学期	考查	
毕业设计	18		第 6 学期	考查	

总计	24			
(四) 教学资源 1.教材选用要求 教材均选用教育部优质高职高专院校规划教材。 2.图书文献、数字资源配备要求 学校图书馆建筑总面积 11530 平方米，藏书 42 万余册，电子图书 10 万册，阅览室订购期刊 460 多种，报纸 62 种。图书馆坚持全天对师生开放，书库每周开放 56 小时，阅览室每周开放 70 小时。基本能满足本专业师生进一步学习和研究的需要。 为适应当代科学技术和教育事业发展的需要，提高教学科研水平，我校于 2008 年成立网络中心，开始了校园网的建设，几年来学校投入了大量的资金对校园网改造升级，使之能够满足发展的需求。目前我校校园网已基本覆盖了学校所有建筑，成为学校教学、科研、管理和日常生活必不可少的重要组成部分。学生通过校园网络可以查阅图书资料、自修学习。 (五) 教学方法 1. 积极探索基于行动导向的教学方法 在改变教学观念、改革教学模式基础上，采取第一课堂与第二课堂相结合、显性课程与隐性课程相结合的方法，一方面围绕课程设置教学方法，实验实训室实行开放式管理，为学生提供课内课外两位一体的学习资源；另一方面，让学生参与各种产学研活动，兴趣小组活动、专项活动，以提高学生的实践应用能力、创新意识和团队协作精神，使学生从“要我学”转变为“我要学”形成行动导向、工学结合特色鲜明的教学方法。 2. 充分利用现代教学手段，增强教学效果 在保留传统教学方法的基础上，为了取得更好的教学效果，倡导和鼓励教师使用现代教学手段向学生传递综合信息，演示教学内容，增强了教学过程的直观性和可视性，丰富教学内容，提高学生学习的积极性。除使用多媒体教学以外（目前，本专业教师使用多媒体授课的比例达 100%），在实践教学中综合性地使用探索性教				

学、多媒体教学等多种现代化教学手段。激发学生学习兴趣和学生的主动性，培养学生的敬业精神、创业意识和职业方向感。并在专业教学过程中以专业核心课程为试点，将试行效果好的教学手段和方法，通过公开示范课等方式进行推广。

3. 根据课程类型，因地制宜地创新教学方法

专业课程的教学内容、课程类型决定教学方法，只有从教学内容和课程类型的特点出发进行教学方法改革，才能收到实效。我们要求教师根据课程特点采用不同的教学方法，鼓励教师对只要能达到教学效果优化、实现学生学习能力提高的教学方法就可以进行大胆尝试、创新。根据各学习情境的要求，把项目教学、案例教学、情境教学、技能竞赛等方法应用到实践教学中，教学的组织与实施过程注重以学生为中心进行课堂交流活动，使学生真正成为教学过程的主体，从而大大激发了学生主动学习的热情。

4. 依托“社团协会”，积极开展学生第二课堂活动，培养学生创新能力和专业技术应用能力。为了充分调动学生的学习积极性，要求成立学生各类社团组织，由学生社团组织学生开展第二课堂活动。在专项活动开展期间，由专任老师进行相关指导。

（六）学习评价

根据本专业培养目标和育人理念，建立科学、可行的评价标准。参照国家对移动互联网技术专业的要求，制定课程教学及实训实习评价标准。

1. 要关注对学生职业素养、学习能力及专业实践能力的评价，突出对实践能力与指导能力及团队合作能力的评价。

2. 要坚持评价主体、评价方式、评价过程的多元化。以任课教师评价、实训指导教师评价、学生自评互评为主，吸收行业企业参与。依据形成性评价和终结性评价相结合的原则，既要评价学习过程，又要评价学习结果，关注学生在原有基础上的发展。考核采用理论测试和实际操作考核相结合的方式，重在考核理论知识的应用和实际操作水平。其中过程考核（平时任务完成情况考核）与课程考核（期末考核）相结合的方法，具体做法是：每一教学任务结束之后，老师要对学习任务的完成情况进行检查，每组选择一名同学进行成果展示和汇报，由教师、学生代表组成的评审组给出考核成绩，再由小组根据个人贡献的不同给出小组成员个人成绩，该成绩将作为本人平时成绩，纳入期末考核。强调过程考核的重要性。依据课程的具体实际，过程考核占总评的 40%，期末考核占 60%。

3.加强顶岗实习课程的考核评价。成立由指导教师、专业教师和班主任组成的考核组，对学生在顶岗实习期间的劳动纪律、工作态度、团队合作精神、人际沟通能力、学习能力、专业技能和任务完成等方面的情况进行考核评价。

（七）质量管理

1. 教学管理

教学管理采取处系两级管理体制，即以“处长—副处长—系主任—督导处”分别承担管理教学的具体工作，从而明确了处系各自的工作范围、职责、权利和义务。根据学校发展的实际情况，为加强教学运行管理，各系负责日常教学的实施和管理，组织专业教师 and 教学系完成教学任务和专业建设。校级管理工作的重心是突出目标管理、重在决策监督、教学监督。教学管理重心放到系，管理工作重点突出过程管理和组织落实。

成立以系主任为负责人，由教学主任、专业带头人、骨干教师和企业领导及专家组成的校企合作专业建设指导委员会，负责制定专业建设、教学制度的制定和审核，并监控教学过程，评价人才培养质量；系负责日常教学的管理和监控。

注重教学过程管理主要有：

一是专业教学计划必须严格执行。在执行过程中，如因特殊情况，必须变动计划规定的课程设置、开课顺序、时数分配和考核方式等，均须征得教学系负责人同意，由该专业所在系填报《修改专业教学计划申请书》，报送教务处审定，重大变动要报请分管校领导批准。

二是课程教学大纲的制订和执行。课程教学大纲应力求相对稳定，任课教师不得擅自变动大纲内容，若需修改教学大纲，应在开课前提出变动范围和理由，经教学系主任审查，由系负责人报主管教学副校长同意后批准，并报教务处备案。

三是教学计划进程表的编制。教学计划进程表是专业教学计划具体实施的现实体现，它根据各专业教学计划由系编制而成并报送教务处审核。各系应在每学期开学前安排好下学期本系各专业班级的教学计划进程表，并及时报送教务处。

2. 教学质量监控体系

由处、系两级教学督导制度、听课制度、教师互听互评制度、学生评教制度、教学检查与评价制度组成。

①处、系两级教学督导制度

学校建有教学督导委员会。教学督导委员会是学校研究、审议、指导教学工作的常设组织，对学校教学决策中的重大问题进行听证、咨询、指导、评审，为学校提高教学质量深化教学改革提供咨询建议；系教学质量监控小组具体负责本部门的教学质量监控工作，对系教学过程实施中影响教学质量的各个环节进行监督、评价，直接对分管教学校长负责，并接受院级教学指导委员会的业务指导。

②领导干部听课制度

建立领导干部听课制度，深入教学第一线，及时了解教学情况，倾听师生意见，发现并解决教学中存在的问题，避免教学一线与管理层的脱节，保证教学管理工作的针对性和有效性。

③教师互听互评制度

建立教师互听互评制度，同专业教师之间相互听课、评课，并认真填写听课内容及对所听课教师讲课的具体意见，每月由各系将听课情况报学校督导室。

④学生评教制度

由校、系两级评教活动组成。每学期期末，以专业为单位，学校组织学生通过教务评教系统对本学期代课教师进行评教。各系在期中、期末以班为单位组织学生对代课教师作出评价，给学生以畅通的渠道反映各代课教师的教学情况，让学生给本专业的教学管理、办学条件和教学质量中存在的问题并对教学提出意见和建议，使系的管理和教学更加贴近学生、贴近实际。

⑤教学检查制度

从学期初到学期末，教务处安排不少于 3 次的集中教学检查，教学情况的检查工作贯穿始终，发现问题并及时解决问题，注意归纳分析和总结经验，以指导工作，不断提高管理者在日常教学检查中的预见问题、解决困难的能力。

⑥坚持教学信息员制度

充分发挥“以生评教”的作用，建立教学信息员制度。在电子商务专业各班挑选出具有良好思想道德品质、热爱学校、热爱学习、责任心强、品学兼优的学生，聘任为教学信息员。要求教学信息员要通过各班学生平时对理论及实践教学各课程

的学习，了解教师的教学态度、教学方法、教学效果、学生的学习情绪及学习要求，每次课结束后及时填写教学信息反馈表并报送教务处及系教学工作督导委员会，同时将老师的期望要求及时传递给学生，促进教学相长。形成了教学管理、教学过程和学习过程的互递信息、共同提高的新局面，教学质量不断提高。

专业教学过程的顺利实施必须有强大的保障措施，教学团队、教学条件、机制制度等各方面工作必须围绕教学过程这个中心并且服务于这个中心，只有保障到位才能保证工学交替、顶岗实习人才培养方案的顺利实施，保证教学质量，才能培养出合格的高技能型专业人才。

八、毕业条件

1.思想品德考核在“合格”或“合格”以上，在校期间无处分记录或所受处分已取消。

2.按要求修满本专业人才培养方案所规定课程的学分，完成本专业规定的各门课程的教学活动，文化考试和各项专业技能测试成绩在“合格”及“合格”以上，未及格科目经补考达到“合格”及“合格”以上。

3.按要求完成相应的见习、实习任务，且成绩合格。

4. 专业主要带头人简介

姓名	陈荣	性别	女	专业技术职务	助教	学历	硕士
		出生年月	1988.08	行政职务		双师素质情况	全国信息化工程师
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		硕士研究生，2017年12月，辽宁师范大学，戏剧与影视学					
主要从事工作与研究方向		主要从事艺术设计专业的教学工作，研究方向动画理论与实践					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等） 部。							
获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 项。							
目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。							
近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。							
近三年授课（理论教学）共 600 学时；指导毕业设计共 120 人次。							
最具代表性的教学科研项目和成果	序号	成果名称	等级及签发单位、时间				本人署名位次
	1	《电影叙事结构中的代码——浅谈电影<肖申克的救赎>的叙事代码》	省级，戏剧之家，2015 年				一作
	2	《影视传播学视野下的传播符号——解析<花木兰>中的符号传播》	省级，戏剧之家，2016 年				一作
最具代表性的社会服务和技术研发项目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1						
	2						
目前承担的主要教学工作	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	设计概论	2024 级艺术设计	49	72	专业课	2024.09—2025.07
	2	标志设计、VI 设计	2023 级艺术设计、2022 级艺术设计	85	144	专业课	2023.09—2024.07
	3	Photoshop	2024 级艺术设计、24 级陶瓷工艺	102	144	专业课	2024.09—2025.07
教学管理部门审核意见		情况属实 签章： 					

专业主要带头人简介

姓名	尹逸群	性别	女	专业技术职务		学历	学士
		出生年月	1990.05	行政职务		双师素质情况	
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		本科，学士学位，2013年6月，西安外国语大学，动画专业					
主要从事工作与研究方向		主要从事艺术类美术相关教学工作，研究方向动画二维三维制作，数字媒体等方向					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等） 部。							
获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 项。							
目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。							
近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。							
近三年授课（理论教学）共 学时；指导毕业设计共 人次。							
最具代表性的教学科研项目 和成果	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	《惩戒之刃》	西安磐石信息科技有限公司 2013年			一作	
	2						
	3						
最具代表性的社会 服务和技 术研发项 目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1					参与者	
	2					参与者	
目前承担 的主要教 学工作	序号	课程名称	授课对象	人 数	学 时	课程性 质	授课时间
	1	绘画	2022级小学语文教育、小学英语教育	550	260	选修课	2023.09- 2024.07
	2	procreate, Photoshop 在绘画中的应用	2023级设计	180	90	选修课	2024.10- 2024.12
	3	平面设计	2018级、2019级设计	20	70	专业课	2020.09- 2022.07
教学管理部门 审核意见		情况属实					



专业主要带头人简介

姓名	孔庆龄	性别	女	专业技术职务	副教授	学历	硕士
		出生年月	1984.11	行政职务	数计系学生党支部书记	双师素质情况	
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		硕士研究生，2009 年 7 月，山西师范大学，美术学					
主要从事工作与研究方向		主要从事中国美术史、国画、素描的教学工作，研究方向中国画理论研究					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等） 1 部。							
获教学科研成果奖共 1 项；其中：国家级 项，省部级 1 项。							
目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。							
近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。							
近三年授课（理论教学）共 204 学时；指导毕业设计共 25 人次。							
最具代表性的教学科研项目 和成果	序号	成果名称		等级及签发单位、时间		本人署名位次	
	1	《高校公共美术鉴赏课中国画教学方式探索与改革》		国家级，中国教育督导“十三五“规划重点课题《教师教学能力发展研究》总课题组		一作	
	2	《唐代仕女画艺术特色赏析》		国家级，《美术大观》2018 年 8 月		一作	
	3	《论宋人花鸟小品画对当代工笔花鸟画教学的意义》		省级，《艺术教育》2018 年 7 月		一作	
	4	《中国传统人物画研究》		国家级，中国书籍出版社，2019 年 3 月		一作	
	5	《中国人物画创作理论及其实践研究》		国家级，中国书籍出版社，2024 年 12 月		一作	
	6	指导学生绘画作品于省技能大赛获一等奖一名		省级，山西省职业院校技能大赛组委会，2018 年 10 月		指导教师	
	7	指导学生绘画作品于省技能大赛获二等奖一名		省级，山西省职业院校技能大赛组委会，2021 年 10 月		指导教师	

	8	指导学生绘画作品于省技能大赛获三等奖三名	省级，山西省职业院校技能大赛组委会，2019年10月			指导教师	
	9	指导学生作品《竹栏双鸡图》在山西省第五届高校毕业季优秀美术作品展中获一等奖，获优秀指导教师奖	省级，山西省教育厅、山西省文化和旅游厅，2020年6月			指导教师	
	10	指导学生作品《花看半开》在山西省第五届高校毕业季优秀美术作品展中获一等奖，获优秀指导教师奖	省级，山西省教育厅、山西省文化和旅游厅，2021年6月			指导教师	
	11	指导学生作品《花旦》在山西省第五届高校毕业季优秀美术作品展中获一等奖，获优秀指导教师奖	省级，山西省教育厅、山西省文化和旅游厅，2022年9月			指导教师	
最具代表性的社会服务和技术研发项目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间		经费	本人承担工作
	1						
	2						
目前承担的主要教学工作	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	中国美术史	2024级美术教育专业	46	204	专业课	2024.09-2025.07
	2	中国画	2023美术教育专业、2024陶瓷专业	132	272	专业课	2024.09-2025.07
	3	素描	2024级美术教育专业	24	136	专业课	2024.09-2025.07
教学管理部门 审核意见		情况属实 					

专业主要带头人简介

姓名	李智	性别	男	专业技术 职务	讲师	学历	硕士
		出生年月	1985. 01	行政职务	美术系 办公室 主任	双师素质情况	
学历、学位获得时间、毕业学校、专业		硕士研究生 首都师范大学 2018.06 美术					
主要从事工作与 研究方向		美术教育工作 油画					
本人近三年的主要工作成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 4 篇；出版专著（译著等） 1 部。							
获教学科研成果奖共 5 项；其中：国家级 项，省部级 5 项。							
目前承担教学科研项目共 1 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 1 项。							
近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。							
近三年授课（理论教学）共 576 学时；指导毕业设计共 100 人次。							
最具代表性的教学 科研项目和成果	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	《绘画艺术创作技法与呈现》	吉林摄影出版社 2023.11			一作	
	2	《AI 绘画的发展前景以及对传统绘画艺术的影响》	艺术大观，2024 第 3 期			一作	
	3	指导学生在山西省第九届高校毕业季优秀美术作品展中荣获一等奖	省级 山西省教育厅 2024.7			一等奖	

最具代表性的社会服务和技术研发项目	序号	项目名称	项目来源	起讫时间		经费	本人承担工作
	1	山西省古建筑文化融入美术专业大学生思想政治教育的价值与路径研究现状与对策研究	山西省高等学校哲学社会科学(思想政治专项)一般项目, 山西省教育厅	2024.11-2027.7			参与人
目前承担的主要教学工作	序号	名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	色彩	2024 级美术教育教育、2021 级美术教育	45	360	专业课	2024.09-2025.07
	2	油画	2023 级美术教育	30	160	专业课	2024.09-2025.07
	3	设计色彩	2022 级艺术设计教育	30	160	专业课	2023.09-2024.07
教学管理部门 审核意见	情况属实 						

注: 需填写二至四人, 每人一表。

5. 教师基本情况表

序号	姓名	性别	年龄	所学专业	学历、学位情况	职称	双师素质情况 (职业资格证书及等级)	拟任课程	专职 / 兼职	现工作单位 (兼职教师填写)
1	李智	男	44	美术	硕士研究生	讲师	高等教师资格证	设计色彩	专职	
2	孔庆龄	女	41	美术	硕士研究生	副教授	高等教师资格证	设计素描	专职	
3	秦俊梅	女	54	美术	本科	副教授	高等教师资格证	影视艺术鉴赏	专职	
4	唐亮	男	43	设计艺术学	硕士研究生	讲师	高等教师资格证	虚拟现实 VR/ 增强现实 AR	专职	
5	卢建华	女	43	美术 (艺术设计方向)	本科	助教	高等教师资格证	设计基础	专职	
6	魏晓丽	女	42	美术	硕士研究生	讲师	高等教师资格证	设计色彩	专职	
7	陈丽丽	女	39	美术	硕士研究生	讲师	高等教师资格证	设计素描	专职	
8	索斐	女	44	美术	硕士研究生	讲师	高等教师资格证	影视剧本创作	专职	
9	李柏林	男	45	美术学	本科	讲师	高等教师资格证	影视艺术概论	专职	
10	陈荣	女	37	戏剧与影视学	硕士研究生	助教	高等教师资格证	影视美术基础、影视后期制作、电影特效、游戏美术设计	专职	
11	王璞	女	32	美术	硕士研究生	助教	高等教师资格证	数字媒体创意与策划	专职	
12	李建香	女	43	美术	本科	助教	高等教师资格证	摄影摄像技术	专职	

13	闫琴琴	女	44	美术	本科	助教	高等教师资格证	短视频运营与推广	专职	
14	李莉	女	33	视觉传达设计	本科			网页设计与制作、交互设计基础	专职	
15	张婧怡	女	25	视觉传达设计	本科			广告制作、数字图像技	专职	
16	尹逸群	女	35	动画	本科			数字设计与动画制作、人工智能与艺术创作	专职	
17	李丽媛	女	37	美术	硕士研究生			纪实影像	专职	
18	林瑶	女	30	美术	本科			新媒体运营	专职	

6. 主要课程开设情况表

序号	课程名称	课程总学时	课程周学时	授课教师	授课学期
1	设计素描	72	2	陈丽丽 孔庆龄	第 1、2 学期
2	设计色彩	72	2	魏晓丽 李智	第 1、2 学期
3	视听语言	72	2	陈荣	第 3、4 学期
4	设计基础	72	2	卢建华	第 3、4 学期
5	摄影摄像技术	36	2	李建香	第 3 学期
6	影视剧本创作	36	2	索斐	第 2 学期
7	数字图像基础	36	2	张婧怡	第 1 学期
8	影视艺术鉴赏	36	2	秦俊梅	第 2 学期
9	影视艺术概论	36	2	李柏林	第 2 学期
10	影视后期制作	72	2	陈荣	第 1、2 学期
11	网页设计与制作	72	2	李莉	第 3、4 学期
12	数字设计与动画制作	72	2	尹逸群	第 3、4 学期
13	数字媒体创意与策划	72	4	王璞	第 5 学期
14	交互设计基础	72	4	李莉	第 5 学期
15	短视频运营与推广	72	2	闫琴琴	第 1、2 学期
16	游戏美术设计	72	4	陈荣	第 4 学期
17	人工智能与艺术创作	72	2	尹逸群	第 3、4 学期
18	虚拟现实 VR/增强现实 AR	72	4	唐亮	第 5 学期
19	电影特效	18	1	陈荣	第 3 学期
20	广告制作	18	1	张婧怡	第 3 学期
21	新媒体运营	18	1	林瑶	第 4 学期

7.专业办学条件情况表

专业开办经费金额（元）		140 万	专业开办经费来源		市财政拨款、校筹		
本专业专任教师人数	24	副高及以上职称人数	2	校内兼职教师数	2	校外兼职教师数	0
可用于新专业的教学图书（万册）	2	可用于该专业的仪器设备数	300（台/件）		教学实验设备总价值（万元）		200
其它教学资源情况	1. 电脑设计室 2. 外聘大师级客座教授						
主要专业仪器设备装备情况	序号	专业仪器设备名称	型 号 规 格		台(件)	购入时间	
	1	计算机			300	2022	
	2	服务器			5	2022	
	3	交换机			5	2022	
	4	无限 AP			5	2022	
	5	网络机柜			5	2022	
	6	多媒体中控台			5	2022	
	7	投影仪			5	2022	
	8	投影幕			5	2022	
	9	电脑桌椅			300	2022	
专业实习实训基地情况	序号	实训基地名称	合作单位		校内/外	实训项目	
	1	朔州移动公司			校外	岗位实习	
	2	朔州联通公司			校外	岗位实习	
	3	山西斗金科技有限公司			校外	岗位实习	
	4	朔州市景源新能源科技有限公司			校外	岗位实习	
	5	山西程新科技有限公司			校外	岗位实习	
	6	计算机综合实训室			校内	PS、3D 等实训	

8. 申请增设专业建设规划

一、专业建设目标

专业建设要以学生成才为本，全面优化专业结构，不断充实内涵，提高师资水平，改善办学条件，深化教学改革。在数字媒体艺术设计人才培养方面，突出厚基础、高素质、强能力，立足朔州，面向山西，主动适应社会需要，为地方社会经济建设与发展，培养掌握艺术设计学科的基本理论、基本知识和技能，同时具备从事移动互联应用系统的设计、安装、运营和维护，移动应用软件编程和测试等工作的人才。

二、师资队伍建设规划

在专业建设过程中，以师资队伍建设为根本，建设一支高素质教师队伍是办好一个专业的关键。数字媒体艺术设计专业充分利用现有教师资源，加大对现有教师的专业培训和培养力度，鼓励中、青年教师攻读硕士、博士研究生学历、学位，派送骨干教师去相关院校访问、进修、参加相应的实践，提高理论教学和实践教学水平，使他们尽快成长为校级、市级和省级学科带头人、骨干教师和教学名师；聘请省内外著名专家教授进校讲学，提升教师的理论水平与专业技能，开拓艺术视野；招聘硕士研究生以上学历毕业生，从高校引进副高级以上职称教师，聘请国家级演员担任外聘教师。用三年时间，培养一批稳定的专业素质过硬、技能水平高的教师队伍。

三、课程与教材建设规划

制定专业课程建设计划，对专业基础和专业必修课程进行规划建设。争取省级优质课程，省级精品课程，校级优质课程，校级重点课程。

教材的质量直接体现着高等教育和学科研究的发展水平，也直接影响教学质量，因此要科学选用教材，一方面精心选用国内的统编优秀教材、获奖教材；另一方面，组织我系教师，争取用三到五年时间，编写适合自身、符合社会需求的特色本土教材。

四、实训基地建设规划

力争在现有实训设备和实训资源的基础上，申请省级高水平实训基地，确保教学和科研的需要，为学生实践能力的培养提供保障，为构建融“教、学、做”为一体的教学环境，奠定一定的硬件基础。

五、教学与教学管理规划

科学制定人才培养方案、课程标准、学期课程教学进度计划教案，保管好教学档案，有序陈列教学文件、教案、教学日历、实验实习报告、试卷、教研活动笔记等；规范教学环节，严格执行教学计划严肃考风考纪；

六、科研规划

提升本专业办学水平，确保专业健康发展，必须以教学为中心，以科研为支撑，

发挥学科建设的龙头作用。执行学校的科研政策，激励专业教师从事科研工作，创造科研条件，充分调动教师教学研究与科学研究的积极性和创造性；开展教研活动，学术讲座，集体听课，集体备课，命题讨论试卷分析等，不断提高教师的教学水平，促进教学。争取每年 1-3 项校级以上的课题立项，在核心期刊上发表 3-5 篇专业科研论文。

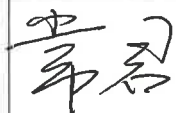
9.申请增设专业的论证报告

数字媒体艺术设计专业的增设是学校美术学科升级和发展的需要，是朔州经济社会快速发展的需要，是适应就业形势新变化的需要，是实现人才培养目标的需要。

学校拥有比较成熟的办学条件和丰富的办学经验，为数字媒体艺术设计专业提供可靠的资格保证，学校拥有一支学历层次高、知识结构科学合理、教学科研水平突出的优秀教师队伍，为增设专业提供高质量的专业教学与科研保证。

学校拥有先进的专业教学硬件设施设备，并制订了较为科学合理的图书资料购置经费的投入计划，能够提供教师教学、研究和学生实习、实践所必需的设施保证。

2025 年 10 月 15 日

姓名	专业领域	所在单位	行政和专业 职务	联系电话	签名
朱少英	数学	朔州师范高等专 科学学校	校长 教授	13753284828	
杜 巍	管理学	朔州师范高等专 科学学校	副校长	13834441277	
王彩平	艺术学	朔州师范高等专 科学学校	教务处处长	17634900560	
常君	思想政治 教育	朔州师范高等专 科学学校	美术系 主任	17634900199	

校内专业设置评 议专家组织审议 意见	经专家组评议，数字媒体艺术设计专业的申报是学校专业结构调整的需要，适应朔州经济和社会发展的需求，是实现人才转型发展培养目标的需要。通过建设，专业开设条件已成熟。 主任签字： 年 月 日
学校意见	同意申请增设数字媒体艺术设计专业。 
省级高职专业设 置指导专家组织 意见	专家签名： 年 月 日

朔州师范高等专科学校 数字媒体艺术设计专业人才需求 调研报告

为深入贯彻党的二十大精神，落实中共中央办公厅 国务院办公厅印发《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》，职业教育作为国民教育体系和人力资源开发的重要组成部分，区域经济发展的重要根基，为不断增强职业教育适应性，培养出更多高素质技术技能人才，提升应对数字媒体艺术设计的快速发展和数字媒体艺术设计相关人才需求的爆发式增长的能力，我们分别从当前数字媒体艺术设计专业现状、社会对数字媒体艺术设计人才的需求、我校数字媒体艺术设计专业教育现状，以及我省相关单位和企业对数字媒体艺术设计专业人才的需求等方面进行调查和分析，现将此次调研情况汇报如下：

一、数字媒体艺术设计专业建设指导思想

在数字化时代浪潮下，数字媒体艺术设计作为一门融合艺术与技术的新兴专业，正深刻影响着众多领域的发展。从文化创意产业到信息技术产业，从影视娱乐到互联网应用，数字媒体艺术设计无处不在。随着5G、人工智能、虚拟现实等前沿技术的飞速发展，数字媒体艺术设计的应用场景不断拓展，市场对该专业人才的需求持续增长。国务院《“十四

五”数字经济发展规划》明确提出加快数字文创产业发展，要求培养百万级数字内容创作人才。教育部《职业教育专业目录（2023 年）》新增“数字媒体艺术设计”专业（专业代码：550103），明确将其列为重点支持的新兴交叉专业。全方位推进数字媒体健康有序发展，更好服务党和国家事业发展大局，让数字媒体发展成果更好造福人民，是党中央、国务院作出的重大战略部署。

学校坚持“深化改革、创新发展，面向未来、开放发展，服务地方、特色发展”的发展理念，按照省市“服务地方经济、突出办学特色、提高教育质量”的要求，坚持以服务经济社会发展和人的全面发展为宗旨，以市场与就业为导向，以专业建设为主线，以改革创新为动力，以内涵建设为核心的发展道路，立足朔州，服务山西，将学校打造成为山西省优质高等职业院校。

数字媒体艺术设计专业必须主动适应社会经济建设与发展的需要，自觉遵循高职教育自身发展规律，要本着确保质量、突出特色的原则。数字媒体艺术设计专业建设与发展要以学生为中心，以课程体系和教学内容改革为核心，以专业教学团队建设为重点，以校内外实训基地建设为支撑，以教学方式改革为抓手，以市场需求为导向，培养学生职业发展能力，提升学生满意度、社会认可度和企业满意度，着重突出办学特色和学科专业特色。

二、数字媒体艺术设计专业人才调研

（一）调研目的

本次调研旨在全面了解数字媒体艺术设计专业的现状，深入分析社会对该专业人才的需求特点和趋势，掌握我校数字媒体艺术设计专业教育的实际情况，以及山西省相关单位和企业对数字媒体艺术设计专业人才的具体需求，为我校该专业的人才培养方案制定、课程体系优化、教学方法改革以及实践教学基地建设等提供科学依据和参考，以提高人才培养质量，增强学生的就业竞争力，实现专业教育与市场需求的紧密结合。

（二）行业发展的社会背景

数字媒体产业发展迅猛，从手机APP界面到VR虚拟展厅，从影视特效到元宇宙场景，数字媒体艺术设计正成为互联网影视、广告等行业的刚需技能。市场对既具数字媒体软件应用能力，又有艺术创作能力的人才需求旺盛，开设该专业可满足行业人才缺口，提高学生就业竞争力。据人社部数据，2025年数字媒体艺术设计相关岗位缺口将达200万，其中基础应用型岗位（如电商设计、短视频制作）占比超60%，与专科培养定位高度匹配。AI工具（如Midjourney、剪映）普及，使专科生通过短期训练即可胜任基础设计工作，企业用人成本导向更倾向专科层次人才。

（三）行业发展的人才需求

2025年中国数字媒体艺术设计行业人才需求总量约 89

万个岗位，较2024年增长12%，其中新兴技术岗位需求增速达39%，形成“传统岗位稳中有降、新兴岗位爆发增长”的结构性特征。从地域分布看，北京、深圳、广州三大城市需求占比达53%，长三角地区需求集中在杭州、上海，成渝地区则以游戏美术和短视频制作为核心需求领域。

行业人才需求呈现明显的“金字塔”结构：基础执行层（约62%）：包括平面设计师、影视剪辑师等传统岗位，需求集中在电商详情页设计、自媒体图文制作等标准化业务，平均月薪4.5-8K，大专学历占比超60%。技术融合层（约30%）：涵盖UI/UX设计师、AIGC创意工程师等岗位，要求同时掌握设计与新兴技术工具，如Midjourney（AI绘画）、UE5（实时渲染引擎），一线城市起薪普遍超过12K。创新战略层（约8%）：包括元宇宙场景设计师、数字人驱动工程师等前沿岗位，需具备跨学科整合能力，如娄底职业技术学院通过校企合作培养的学生，在虚拟项目实践中竞争力显著，起薪较普通毕业生高23%。

（四）专业对应的行业岗位分析

2025年数字媒体艺术设计相关岗位全国需求量约8.9万个，在艺术学类35个专业中就业排名第7位，毕业生主要流向六大领域：互联网行业（占比28%）：岗位包括UI/UE设计师、H5交互设计师，典型企业如阿里巴巴（负责淘宝大促页面视觉设计）、美团（地图界面交互优化）。影视传媒（占比22%）：从事影视特效制作、栏目包装，光线

传媒、华谊兄弟等企业 2025 年新增虚拟制作岗位需求同比增长 150%。

广告营销（占比 19%）：服务于品牌数字化传播，阳狮集团、省广集团等企业的 AIGC 广告创意岗位，要求候选人同时掌握 AI 绘图工具与消费者心理分析。游戏电竞（占比 15%）：聚焦游戏场景设计、角色原画，米哈游、莉莉丝等公司的 3D 建模师岗位，需熟练使用 Blender 与 Substance Painter 软件。元宇宙相关（占比 8%）：新兴领域包括数字人设计、虚拟展厅搭建，北京欧雷、当红齐天等企业提供的岗位，要求具备 Unity 引擎开发与动捕数据处理能力。传统行业数字化转型（占比 8%）：如车企新能源车型的车载交互界面设计、地产公司的 VR 样板间制作，此类岗位起薪较互联网行业低 12%，但稳定性更高。

三、数字媒体艺术设计专业现状调研

（一）专业点分布情况

根据山西省教育厅于 2024 年关于高职教育专科专业开设情况统计数据，我省有 12 所高职院校开设数字媒体艺术设计专业。为满足市场需求，培养更多优秀的数字媒体艺术设计专业人才，开设数字媒体艺术设计专业已成为有能力开设该专业高校的明智选择。

（二）专业招生情况与行业岗位质量剖析

近年来我校生源一直坚持较快的发展势头，从生源主要来源于我省各地区逐步发展到全国多个省市，生源质量

也在逐年提高。

随着互联网的普及和发展，各类互联网平台对数字媒体艺术设计人才的需求持续增长。主要岗位包括 UI/UX 设计师、网页设计师、交互设计师、电商设计师、新媒体运营设计师等，负责设计用户界面、交互流程、网页布局、电商页面以及新媒体平台的视觉内容等，以提升用户体验和平台的品牌形象。另外影视、动画、游戏等领域也是数字媒体艺术设计人才的重要需求领域。岗位有影视特效师、动画设计师、游戏美术设计师、3D 建模师、角色设计师、场景设计师、分镜头脚本设计师等，承担影视特效制作、动画角色与场景设计、游戏美术资源开发等工作，为观众和玩家带来精彩的视觉体验。此外，广告公司、传媒公司也需要数字媒体艺术设计人才进行广告创意设计、品牌视觉形象设计、数字广告制作、视频广告剪辑等工作，以满足客户在品牌推广、产品宣传等方面的需求，提升广告的传播效果和品牌影响力。博物馆、文化馆、艺术展览机构等文化创意场所对数字媒体艺术设计人才的需求也在逐渐增加。岗位有数字展示设计师、文化创意产品设计师等，负责运用数字技术进行文化展览的展示设计、文化创意产品的开发设计，以创新的方式传承和传播文化。

（三）数字媒体艺术设计专业教育情况

1. 课程设置情况

近几年，随着高等职业教育的发展，各高等职业院校

都围绕数字媒体艺术设计专业职业岗位和行业人才需求对专业建设进行了改革和探索，在课程结构设置上做了相应的调整。我系结合省内调研情况对本专业设置和专业课程结构体系进行了相应的调整和改革，按职业岗位的要求，在课程设置上结合就业发展需求加大了实践技能训练的力度，加强了实践课时的比重，我系在沿袭传统的教学模式基础上，努力加强完善课程结构的合理性，以进一步适应本专业培养目标。

2. 专业实训条件情况

本专业具有完备的校内实训条件，实验实训教学设备300多台，软件技术实训室、计算机综合实训室5个，省级新媒体技术实训基地1个，校内实训条件在规模、技术，功能完备性等方面在山西省高职院校实训环境建设上具有一定的先进性。

近年来，为了加强“校企合作”，学校与周边企业积极合作，为学生提供良好的校外实训机会。另外，学校已建成数字化校园，实现校园网、WiFi全覆盖，在教育、教学、管理与服务等方面实现了智慧化办公和服务，为学校教育教学、教科研、技术创新、管理与师生工作、生活提供智慧化信息化平台，达到提高工作效率、提升教育教学质量、提高人才培养水平的目标。

3. 师资情况

目前，我校美术系拥有一支适应社会要求，专兼结合，

能肩负起培养高素质创新人才使命的合格师资队伍。本专业有专任教师 24 人，副教授 2 人，讲师 6 人，助教 6 人，临聘教师 11 人，其中硕士研究生 9 人，本科生 15 人，是一支在专业背景、实践经验、教学能力、科研能力等方面都具有较高水平，且职称、年龄结构合理，可持续发展后劲充足的师资队伍。为不断发展壮大教师队伍，学校积极安排教师外出学习，鼓励教师参与企业实践和项目研发，引进具有丰富经验和项目经验的企业专家和行业专家充实教师队伍，不断优化知识结构，提高业务水平，以满足行业发展和人才培养的需求。

四、数字媒体艺术设计专业建设思路

专业建设要遵循学校发展规划，全面贯彻党和国家的教育方针，坚持地方性、应用性、综合性、高教性的办学定位，以就业市场为导向，培养具有扎实的专业基础理论知识，熟练、规范的实践技能，良好的职业道德，健康的心理素质和一定学科研究能力的应用型人才。

（一）专业建设目标

数字媒体艺术设计专业建设从自身的办学特色、优势和条件出发，紧密关注数字媒体行业的最新发展动态和技术趋势，注重培养学生的实践能力和职业素养，加强教师队伍建设，积极探索和实践新型教学方法和手段，培养适应市场需求、具备创新精神和实践能力的高素质技术技能人才，推动数字媒体艺术设计的综合应用和发展，打造具

有地域特色的数字媒体艺术设计专业，提升专业知名度和品牌影响力。

（二）专业人才培养模式

专业建设始终遵循以市场需求为导向，以理论与实践结合的基本理念为支撑，以能力培养为核心的原则，不断完善课程体系、创新教学模式、强化师资队伍，旨在培养具备扎实理论基础、较强实践能力和良好职业素养的高素质技术技能人才。

数字媒体艺术设计专业积极探索充满活力的多元办学模式，形成政府、行业、企业、学校等各方合作办学、共同育人的长效机制。以区域产业发展对人才的需求为依据，明晰人才培养目标，深化理论与实践结合、校企合作、顶岗实习的人才培养模式，使校企合作体现在专业培养目标、方案、构建课程、教学实施与评价的全过程中，全面实现校企合作办学、合作育人、合作就业、合作发展的目标。通过调研以培养学生职业能力为主线，构建合理的课程体系，不断优化教学内容，提升课堂教学效率。

（三）课程设置

本专业课程体系包括通识课程体系、专业课程体系和实践课程体系三大类。通识课开设：思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、大学英语、大学体育、计算机应用基础、大学生职业规划、大学生就业

创业指导、大学生心理健康教育等，着力培养学生的思想道德素质、师德修养和基本文化素质。专业课包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课等。专业基础课程：设计素描、设计色彩、视听语言、影视艺术概论、摄影摄像技术、影视剧本创作、数字图像基础、影视艺术鉴赏、设计基础，为学生后续的专业学习打下坚实的基础。专业核心课程：如影视后期制作、数字设计与动画制作、网页设计与制作、交互设计基础、数字媒体创意与策划等，旨在培养学生的专业技能和实践能力。专业拓展课程：如短视频运营与推广、游戏美术设计、人工智能与艺术创作、虚拟现实 VR/增强现实 AR 等职业拓展课程，旨在拓宽学生的知识面和视野，提升学生的综合素质和就业竞争力。实践课程：包括校内实训、校外实习实训、顶岗实习、技能竞赛、毕业设计等，注重学生实践能力和创新能力的提升。

