

## 浙江理工大学 2025 级数字媒体艺术(留学生)专业培养方案

一、专业名称：数字媒体艺术

专业代码：130508

二、校内专业名称：数字媒体艺术(留学生)

校内专业代码：5378

### 三、培养目标

本专业以“艺工商融合”的学科发展路径为引领，在专业人才培养中突出“厚基础、强融合、重实践、显个性”的人才培养目标。培养了解当代中国经济、政治、文化和社会发展，通过系统的专业学习，掌握数字媒体艺术领域的知识和技能，能适应当前数字媒体产业发展需要，具备较好的设计能力，了解新媒体设计、交互设计、游戏动漫制作等多种媒体的设计和传播特点，成为熟悉中国国情和文化背景、适应现代国际社会需求、满足创意、设计、制作全流程的应用型人才。

本专业毕业生在毕业五年内应达到以下目标：

- 1、了解中国的基本国情，遵守中国的法律法规，尊重中国的社会公德和风俗习惯；具有高尚的职业道德和积极进取精神，具有良好的学术道德、创新能力和敬业精神。
- 2、在国内外相关设计公司及网络媒体机构担任创意总监、设计总监、艺术总监等；
- 3、在国内外互联网公司及相关企业担任界面设计师、用户体验设计师等；
- 4、在国内外影视公司、广告公司担任制片、摄影、摄像及管理职务。
- 5、具备在国内外数字媒体艺术及数字游戏娱乐等相关领域里就业或深造的能力。

### 四、毕业要求

能够顺利使用中文完成本学科、专业的学习和研究任务，并具备使用中文从事本专业相关工作的能力；毕业时中文能力应当达到《国际汉语能力标准》五级水平。

#### 1. 知识结构：

##### 1.1 工具性知识：

学生应掌握文献检索、计算机及信息技术应用、方法论、科技写作等方面的工具性知识，具备资料查找、辅助设计的能力。

##### 1.2 人文社科知识：

学生应了解关于人类价值、精神表现和社会发展、运行规律等方面的人文社科知识，尤其是与数字媒体艺术相关的艺术、设计学、美学、社会学、传播学、人类学、哲学、历史学等方面的基本理论和基本知识。

##### 1.3 跨学科知识：

具备一定的自然科学、工程技术及经济管理的基础知识。

##### 1.4 学科专业知识：

学生应较系统地掌握艺术学、设计学、数字媒体艺术设计、数字媒体技术、数字运营等学科领域的专业知识和理论前沿，能深度把握网络时代人们的生活行为及生活方式，了解当代用户审美习惯，学会使用人工智能辅助技术的最新动态，深入掌握用户心理体验需求。

## 2. 能力结构:

### 2.1 获取知识的能力:

学生应掌握计算机、网络应用技能,掌握文献检索、资料查询的基本方法,具备一定的科学研究能力,具有较强的获取信息和知识的能力,具备自学能力、计算机及信息技术应用能力、表达能力和社交能力等。

### 2.2 应用知识能力:

学生应具备运用所学理论知识分析研究,解决设计、应用、管理等实际问题的能力;具备独立分析问题能力、社会活动能力和团队协作能力,以适应未来竞争机制、面向更宽广的专业领域和继续学习的素质。

### 2.3 创新能力:

学生应具有创造性思维能力、创新实验能力、创作能力和科学研究能力,能遵循数字产业的发展目标,运用创新的理念和表现手法实现设计。

### 2.4 策划、设计、开发与应用能力:

学生应深入了解国内外行业发展趋势,具备策划方案的实施能力和管理能力;具备设计效益的评估能力,拥有对国内外市场和用户反馈信息的收集和科学分析能力;具备在新媒体、影视、广告、互动及跨媒体领域和相关的文化传播行业的实际操作技能以及创新意识与能力。

## 3. 素质结构:

### 3.1 思想道德素质:

具备良好的思想素质、道德品质、法治意识,树立正确的世界观和价值观。

### 3.2 文化素质:

具有良好的文学修养、历史哲学素养,具备社会责任感、人文关怀精神及当代社会文化意识。

### 3.3 专业素质:

拥有较高的艺术素养、艺术敏感性和时尚感悟能力,具备数字媒体设计师所需的国际视野,具备敏锐把握社会时尚文化潮流发展趋势的素质;具备数字媒体艺术设计、数字媒体项目管理实施所需的策划、创意表现、设计实现及推动数字产品传播的综合素质。

### 3.4 身心素质:

具有健康体魄和心理素质,能正确面对困难、压力与挫折,具有积极进取、乐观向上和健康平和的心态,具有良好的团队合作意识与沟通能力。

毕业要求与培养目标支撑关系表

毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1	1.2	1.1、1.2、 1.3、1.4	1.1、1.2、1.3、 1.4	1.1、1.2、1.3、 1.4	1.1、1.2、1.3、 1.4
毕业要求 2	2.1、2.2	2.1、2.2、2.3、 2.4	2.1、2.2、2.3、 2.4	2.1、2.2、2.3、 2.4	2.1、2.2、2.3、 2.4
毕业要求 3	3.1、3.2	3.2、3.3	3.1、3.2、3.3、	3.1、3.2、3.3、	3.1、3.2、3.3、

毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
			3.4	3.4	3.4

## 五、主干学科

### 艺术学、设计学六、核心课程

数字动漫：分镜头设计、AIGC 设计\*、动画剧本写作基础、二维数字动画制作、三维数字动画制作

数字交互：数字产品交互设计、数字产品综合设计、移动应用基础、用户体验设计、数据艺术可视化、数字互动体验设计、互动设计基础、新媒体热点、数字艺术综合创作、信息设计与表达

数字影像：项目管理与实践、影视视听语言、中外影像史、影像技术、短视频创意与传播、影视分镜头设计、影像综合体验营造、剧本写作基础

数字娱乐：交互引擎（1、2）、游戏策划与架构、独立游戏设计实践

七、学习年限：3-6 年      最低毕业学分：134      授予学位：艺术学学士

## 八、培养方案学分分配

类别	必修	选修	合计	比例
通识教育	25	18	43	32.09%
学科（专业）基础教育	24		24	17.91%
专业教育	21	12	33	24.63%
实践教学环节	22	12	34	25.37%
合 计	92	42	134	100.00%

## 九、专业特色

本专业充分结合学校设计学科优势资源，培养兼顾数字影像、数字娱乐、数字交互、数字动漫四个方向的数字媒体产业领域的“艺术与技术兼备的复合型人才”。学生在掌握数字媒体艺术专业核心知识的同时，着重艺术素养的培养和设计技能的提升，并开展实践实训，强化与国内外数字产业的对接。本专业共设置四个模块方向，分别为：

（1）数字影像：针对影像制作领域，国内外影视公司、广告公司、新媒体网络公司、各大电视台；

（2）数字娱乐：针对游戏娱乐产业，国内外新媒体网络公司，动画公司；

（3）数字交互：针对数字交互领域，国内外网络科技公司、网络媒体公司、电子商务企业；

（4）数字动漫：针对动画娱乐产业，国内外游戏公司，互联网综合型应用公司；

本专业学生除具备上述四个领域的设计及开发应用能力外，同时也应具备从事与此相关领域的设计、制作、管理以及创意传播的能力及素质。

## 数字媒体艺术(留学生)专业课程与毕业要求对应关系表

毕业要求 课程名称	要求 1 知识	要求 2 能力	要求 3 素质
中国概况	H		M
汉语 1	H		M
汉语 2	H		M
汉语 3	H		M
HSK 辅导	M		H
来华留学生始业教育	M		H
来华留学生社会实践		H	M
计算思维与 AIGC	H	M	
数字媒体艺术概论	H	M	
设计史	H	M	
设计思维与方法	H		M
设计形式语言	M		H
色彩		M	H
设计美学	M	H	
设计经营管理	M	H	
素描		M	H
设计学科导论	H		M
动画概论	H	M	
动画造型设计	H	M	
动画三维基础	H	M	
分镜头设计	H	M	
动画运动规律 1	H	M	
动画运动规律 2	H	M	
游戏策划与架构	H	M	
交互引擎 1	H	M	
游戏数字绘画基础	H	M	
游戏三维角色	H	M	
游戏视听语言	H	M	
游戏脚本设计	H	M	

毕业要求 课程名称	要求 1 知识	要求 2 能力	要求 3 素质
中外影像史	H	M	
影像原理	H	M	
影视视听语言	H	M	
影视分镜头设计	H	M	
实验影像设计	H	M	
项目管理与实践		H	M
数字图形语言	H	M	
移动应用基础		H	M
数字产品交互设计		H	M
数字产品综合设计		H	M
用户体验设计		H	M
数字媒体传播表达		H	M
动画速写	M	H	
动画场景设计	M	H	
视听语言	H	M	
动画表演	M	H	
AIGC 设计*		H	M
游戏造型设计	H	M	
游戏场景设计	H	M	
游戏道具设计	H	M	
游戏三维场景	H	M	
三维游戏动作	H	M	
影视文本解读	H	M	
影像技术		H	M
短视频创意与传播		H	M
影像音乐创意设计*		H	M
电影哲学研究	H	M	
影像行业调研		H	M
社会观察与设计	H	M	
新媒体创意与制作	H	M	

毕业要求 课程名称	要求 1 知识	要求 2 能力	要求 3 素质
数据艺术可视化	H	M	
数字互动体验设计	H	M	
数字品牌策略	H	M	
动画剧本写作基础	H	M	
三维角色动作		H	M
动漫 IP 设计	H	M	
二维数字动画制作		H	M
游戏概念设计	H	M	M
游戏 UX/UI 设计*	H	M	M
游戏项目管理与实践	H	M	M
剧本写作基础	H	M	
影视后期	H	M	M
广告短片创意		H	M
新媒体热点		H	M
视觉基础与表达		H	M
用户调研	H	M	M
互动设计基础		H	M
考察与采风		H	M
毕业设计	H	H	H
动画与游戏模型制作		H	M
数字动画合成与特效		H	M
实验动画		H	M
三维数字动画制作		H	M
数字动漫综合创作	H	M	M
交互引擎 2	H	M	
游戏原型	H	M	
独立游戏设计实践	H	M	M
行业调研		H	M
数字娱乐综合创作	H	M	M
影像市场认知		H	M

毕业要求 课程名称	要求 1 知识	要求 2 能力	要求 3 素质
摄影后期		H	M
纪录片创作		H	M
广告摄影		H	M
专题摄影		H	M
影像综合体验营造	H	M	M
可视化基础*		H	M
移动互联网综合实践	H	M	M
信息设计与表达		H	M
数字艺术综合创作		H	M
交互设计工作室	H	M	M

# 课程修读关系图

数字媒体专业课程拓展图-留学生							
第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期
汉语1 中国概况 来华留学生始业教育 计算思维与AIGC	汉语2	汉语3	HSK辅导 来华留学生社会实践				
<b>专业 课程</b>							
<b>通识课程</b>							
<b>学科基础课程</b>							
设计学科导论	色彩 设计美学 素描 数字媒体艺术概论 设计经营管理 设计思维与方法 设计史 设计形式语言	数字图形语言 社会观察与设计 用户调研 新媒体热点 视觉基础与表达 可视化基础*	移动应用基础 新媒体创意与制作 数据艺术可视化 互动设计基础	数字产品交互设计 数字互动体验设计 移动互联网综合实践 信息设计与表达	数字产品综合设计 用户体验设计 数字媒体传播表达 数字品牌策略	数字艺术综合创作 交互设计工作室	
游戏数字绘画基础 交互引擎1 游戏策划与架构 游戏造型设计 游戏场景设计	游戏三维角色 三维游戏动作 游戏道具设计 游戏三维场景	游戏视听语言 游戏脚本设计 行业调研 游戏原型 独立游戏设计实践	游戏项目管理与实践 数字娱乐综合创作				
中外影像史 影像原理 影视文本解读 剧本写作基础 影像市场认知	影视视听语言 影像技术 影视后期 摄影后期	影视分镜头设计 短视频创意与传播 影像音乐创意设计+	实验影像设计 电影哲学研究 广告短片创意 考察与采风 专题摄影	项目管理与实践 影像行业调研			
动画概论 动画造型设计 动画速写 动画场景设计 动画剧本写作基础	动画三维基础 分镜头-设计 动画运动规律1 视听语言 动画与游戏模型制作	动画运动规律2 动画表演 三维角色动作 动漫IP设计 数字动画合成与特效	AIGC设计+ 二维数字动画制作 考察与采风 实验动画 三维数字动画制作	数字动画综合创作			
<b>毕 业 设 计</b>							
<b>实践教学环节</b>							

浙江理工大学 2025 级数字媒体艺术(留学生)专业教学计划表

课程类别	课程性质	方向、模块、组名		课程号	课程名称	建议学年学期	学分	总学时	分项学时			考试形式	考试方式	
									讲课	实验	实践			
通识课	必修课			02564	计算思维与 AIGC	一 1	3.0	48	32	16				
				26654	中国概况	一 1	4.0	64	64			集中	笔试	
				26657	汉语 1	一 1	5.0	80	80			集中	笔试	
				90004	来华留学生始业教育	一 1	1.0	16	16					
				26658	汉语 2	一 2	4.0	64	64			集中	笔试	
				25592	汉语 3	二 1	5.0	80	80			集中	笔试	
				25530	HSK 辅导	二 2	3.0	48	48			集中	笔试	
	选修课	普通通识选修课	推荐课程		25533	科技汉语阅读	一 2	2.0	32	32				
					73907	英语阅读*	一 2	2.0	32	32				
					73908	英语写作*	二 1	2.0	32	32				
要求修读通识选修课 18 学分，其中必须修读 1 门中国道路与中国模式课程，核心通识选修课在要求模块中至少选择 2 个模块的课程修读，其他学分学生可在普通通识选修课中选择。														
学科(专业)基础课	必修课			37185	设计学科导论	一 1	1.0	16	16					
				43024	色彩	一 1	3.0	48	24	24				
				43025	设计美学	一 1	3.0	48	32	16				
				43026	设计经营管理	一 1	3.0	48	32	16				
				43569	素描	一 1	3.0	48	24	24				
				32503	设计思维与方法	一 2	4.0	64	24	40				
				37002	数字媒体艺术概论	一 2	2.0	32	24	8				
				37239	设计史	一 2	2.0	32	24	8				
				45004	设计形式语言	一 2	3.0	48	24	24				
专业课	必修课	数字动漫		37094	动画造型设计	二 1	4.0	64	24	40				
				47552	动画概论	二 1	3.0	48	24	24				
				47565	分镜头设计	二 1	4.0	64	24	40				
				37083	动画三维基础	二 2	4.0	64	32	32				
				37189	动画运动规律 1	二 2	3.0	48	24	24				
				37190	动画运动规律 2	三 1	3.0	48	24	24				

选修课	模块课	数字影像	37227	影像原理	二 1	4.0	64	32	32			
			37237	中外影像史	二 1	3.0	48	40	8			
			37222	影视视听语言	二 2	3.0	48	24	24			
			37220	影视分镜头设计	三 1	4.0	64	32	32			
			37207	实验影像设计	三 2	4.0	64	32	32			
			37217	项目管理与实践	四 1	3.0	48	24	24			
		数字娱乐	37096	游戏策划与架构	二 1	4.0	64	32	32			
			37200	交互引擎 1	二 1	3.0	48	24	24			
			37234	游戏数字绘画基础	二 1	3.0	48	24	24			
			37232	游戏三维角色	二 2	4.0	64	32	32			
			37233	游戏视听语言	三 1	3.0	48	24	24			
			37230	游戏脚本设计	三 2	4.0	64	32	32			
		数字交互	37215	数字图形语言	二 1	3.0	48	24	24			
			37142	移动应用基础	二 2	4.0	64	32	32			
			37210	数字产品交互设计	三 1	4.0	64	32	32			
			37076	数字产品综合设计	三 2	4.0	64	32	32			
			37080	用户体验设计	三 2	4.0	64	32	32			
			37213	数字媒体传播表达	三 2	2.0	32	16	16			
	模块课	数字动漫	47560	动画速写	二 1	4.0	64	32	32			
			37093	动画场景设计	二 2	4.0	64	32	32			
			47517	视听语言	二 2	4.0	64	32	32			
			47584	动画表演	三 1	4.0	64	32	32			
			37926	AIGC 设计*	三 2	4.0	64	32	32			
		数字影像	37223	影视文本解读	二 1	4.0	64	32	32			
			37224	影像技术	二 2	4.0	64	32	32			
			37193	短视频创意与传播	三 1	4.0	64	32	32			
			37928	影像音乐创意设计*	三 1	2.0	32	16	16			
37099			电影哲学研究	三 2	4.0	64	32	32				
37226			影像行业调研	四 1	2.0	32	16	16				

		数字娱乐	37139	游戏造型设计	二 1	4.0	64	32	32				
			37141	游戏场景设计	二 1	4.0	64	32	32				
			37103	游戏道具设计	二 2	4.0	64	32	32				
			37205	三维游戏动作	二 2	4.0	64	32	32				
			37231	游戏三维场景	二 2	4.0	64	32	32				
			数字交互	37206	社会观察与设计	二 1	4.0	64	32	32			
				37097	新媒体创意与制作	二 2	4.0	64	32	32			
				37209	数据艺术可视化	二 2	4.0	64	32	32			
				37212	数字互动体验设计	三 1	3.0	48	24	24			
				37214	数字品牌策略	三 2	4.0	64	32	32			
		院定选修课	32630	陶艺	一 2	2.0	32	8	24				
			32631	漆艺	一 2	2.0	32	8	24				
			32731	纺织品设计	一 2	2.0	32	24	8				
			32761	现代木工技术	一 2	2.0	32	8	24				
			37184	AIGC 新范式	一 2	2.0	32	16	16				
			43508	设计名作赏析	一 2	2.0	32	24	8				
			43607	速写	一 2	2.0	32	8	24				
			43608	雕塑	一 2	2.0	32	8	24				
			43659	经典广告欣赏(双语)	一 2	2.0	32	24	8				
			43705	艺术作品赏析与文献阅读	一 2	2.0	32	24	8				
43706	设计文案写作		一 2	2.0	32	24	8						
43710	丝网版画		一 2	2.0	32	8	24						
47901	艺术中的音乐*		一 2	2.0	32	24	8						
48621	摄影	一 2	2.0	32	8	24							
要求学生在列出的专业选修课中，选定一个模块修读，并在模块中至少修读 12 学分。													
实践教学环节	实践必修	非模块课		90005	来华留学生社会实践	二 2	2.0	40			40		
				45528	毕业设计（论文）	四 2	8.0	320			320		
		模块课	数字动漫	37187	动画剧本写作基础	二 1	3.0	60			60		
				37191	动漫 IP 设计	三 1	2.0	40			40		

浙江理工大学本科人才培养方案·2025 年版★

实践 选修	数字影像	37203	三维角色动作	三 1	3.0	60			60			
		37194	二维数字动画制作	三 2	4.0	80			80			
		37202	剧本写作基础	二 1	3.0	60			60			
		37221	影视后期	二 2	5.0	100			100			
		37195	广告短片创意	三 2	4.0	80			80			
		数字娱乐	37115	游戏概念设计	三 1	4.0	80			80		
			37929	游戏 UX/UI 设计*	三 1	4.0	80			80		
			37235	游戏项目管理与实践	四 1	4.0	80			80		
		数字交互	37208	视觉基础与表达	二 1	2.0	40			40		
			37218	新媒体热点	二 1	3.0	60			60		
			37229	用户调研	二 1	3.0	60			60		
			37197	互动设计基础	二 2	4.0	80			80		
	数字动漫	37188	动画与游戏模型制作	二 2	4.0	80			80			
		37124	数字动画合成与特效	三 1	4.0	80			80			
		37119	实验动画	三 2	4.0	80			80			
		37204	三维数字动画制作	三 2	4.0	80			80			
		37211	数字动漫综合创作	四 1	4.0	80			80			
		数字影像	37225	影像市场认知	二 1	3.0	60			60		
			37120	摄影后期	二 2	3.0	60			60		
			37196	广告摄影	三 1	3.0	60			60		
			37198	纪录片创作	三 1	3.0	60			60		
			37238	专题摄影	三 2	4.0	80			80		
			37228	影像综合体验营造	四 1	3.0	60			60		
		数字娱乐	37201	交互引擎 2	三 1	4.0	80			80		
			37192	独立游戏设计实践	三 2	4.0	80			80		
			37219	行业调研	三 2	2.0	40			40		
			37236	游戏原型	三 2	4.0	80			80		
37216	数字娱乐综合创作		四 1	4.0	80			80				
数字交互	37927	可视化基础*	二 1	3.0	60			60				

		37039	移动互联网综合实践	三 1	2.0	40			40		
		37149	信息设计与表达	三 1	5.0	100			100		
		37108	数字艺术综合创作	四 1	4.0	80			80		
		37199	交互设计工作室	四 1	4.0	80			80		
<p>要求学生在列出的实践选修课中，选定一个模块修读，并在模块中至少修读 12 学分。</p>											

带“\*”课程为全英文授课课程。

执笔人：来思渊

审校人：朱旭光、刘杨