

设计学院

目录

一、公共艺术专业（专升本）	1
二、数字媒体技术专业（专升本）	7
三、数字媒体艺术专业（专升本）	15
四、艺术设计学专业（专升本）	22

公共艺术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

- (一) 专业名称（中英文）：公共艺术(Public Art)
- (二) 专业代码：130506
- (三) 学制：二年

二、培养目标

本专业坚持立德树人，落实 OBE 育人理念，培养德智体美劳全面发展的、具备公共空间设计与环境营造能力的专业人才，立足学校“应用型+博雅教育+国际化”的人才培养模式，本专业面向粤港澳大湾区会展经济、城市更新和文化发展的需求，构建“展示基础、创作深化、数字引领”三阶段课程体系，致力于培养具有良好思想素养，掌握公共艺术专业知识、具备展示设计方法、传统工艺技术、数字技术应用等能力，在会展活动、城乡更新和城市形象营造等领域从事展陈空间设计、活动视觉策划、沉浸式互动体验设计和装置艺术创作等工作；并兼具家国情怀、具备终身学习、不断探索知识更新的能力，适应会展经济、城市文化发展的高素质应用人才。

三、培养规格

1. 知识要求

(1) 公共艺术理论基础：要求学生掌握公共艺术基本理论和设计方法，涵盖中西室内设计装饰史、人机工程学等关键课程，学生应能运用设计思维和心理学原理，具备公共艺术学科的扎实学科基础。

(2) 展览展示技能：掌握展览展示设计原理，具备设计生产实践能力，了解空间设计领域中展览展示的应用。包括会展设计、设计（施）制图、橱窗设计、装置艺术创作等课程。

(3) 公共艺术创作体系：掌握公共艺术创作的专业实践能力，涵盖传统工艺技术、数字建模、材料应用、互动科技及可持续设计，结合在地

文化与公众需求，打造兼具艺术性与功能性的城市景观。

(4) 数字公共艺术应用：掌握数字交互语言、虚拟现实技术、参数化建模设计及虚拟空间设计原理，了解数字公共艺术调研、概念智创设计、跨学科协作、实体转化制作，熟悉城市数字艺术装置设计、沉浸式互动展览空间规划、智能交互式城市家具设计方法。

(5) 空间体验的环境美学设计：了解以空间运营思维为理念，面向大湾区乡建文旅的环境艺术提升，文化深挖、生态共融，融合在地文化与生态智慧，熟悉环境美化、功能优化及地域特色设计。

2. 能力要求

(1) 公共艺术创作实践能力：能够运用公共艺术知识完成在公共空间中的展示设计、公共艺术创作实践及数字化公共艺术应用，具备较强的空间设计能力和艺术实践能力。

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

(3) 数字公共艺术应用技术：具备数字建模、参数化设计、互动交互设计能力，熟练掌握使用 sketchup、Rihno、Blender、Touchdesigner 等软件，提高公共艺术数字化应用。

(4) 公共艺术项目管理能力：具备项目管理的基本技能能够独立策划和参与管理公共艺术项目的能力，具有团队合作精神，能够参与和带领完成较复杂的公共艺术项目，能够从概念到执行，全方位完成设计与实现。

(5) 国际视野与批判性思维：关注全球设计及影视行业趋势，具备跨文化理解能力，并能结合社会文化研究进行创新设计。

四、专业主干课程

中西室内设计装饰史、设计（施工）制图、会展设计、空间改造与表达、装饰材料与工艺构造、展示识别系统与信息可视化设计、空间（室内）调研与策划、数字造型建模、空间叙事设计、数字虚拟空间设计、装置艺

术创作、公共符号与视觉传达设计、设计策略与市场营销、公共艺术综合实训。

五、专业相关课程

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

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

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

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

（一）毕业条件

取得公共艺术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

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

（二）获得学位

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

七、专升本公共教育课程计划进程表

附表一 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	5	6	7	8
公共必修	思政必修课	形势与政策课	Situation and Policy	2	36	36	0					2			
		“四史”课程	“Four History” Course	1	18	18	0					1			
	通识必修课	创业基础（实践）	Foundation of Establishing a Business (Practice)	2	36	18	18					2			
公共教育合计				5	90	72	18	0	0	0	0	2	1	2	0
备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满2学分的形势与政策课、1学分的“四史”课程、2学分的创业基础（实践）课。 2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是1学分，至少选修一门，修满1学分。															

八、专升本专业教育课程计划进程表

附表二 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	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	中西室内设计装饰史	History of Chinese and Western interior design and decoration	2	36	36	0					2			
				2	36	36	0					2			
		会展设计	Drawing of design (construction)	3	60	30	30					3			
				3	60	30	30					3			
	专业方向课	城市空间更新与改造	Spatial reconstruction and expression	10	192	132	60	0	0	0	0	4	6	0	0
专业核心课合计				3	60	20	40					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	5	6	7	8
专业必修	专业方向课	展示识别系统与信息可视化设计	Display identification system and information visualization design	3	60	20	40					3			
		设计调研	Space (indoor) research and planning	4	80	40	40					4			
		数字造型建模	Digital modeling	4	80	40	40					4			
		空间叙事设计	Spatial Narrative Design	3	60	20	40					3			
		数字虚拟空间设计	Digital Virtual Space Design	3	60	20	40					3			
		装置艺术创作	Installation art creation	3	60	20	40					3			
		公共符号与视觉传达设计	Public symbols and visual communication design	2	40	20	20					2			
		设计策略与市场营销	Design strategy and marketing	3	60	30	30					3			
		公共艺术综合实训	Public space comprehensive training	3	60	20	40					3			
		专业方向课合计		31	620	250	370	0	0	0	0	14	11	6	0
专业选修	专业实习		Professional practice	3	8周	0	8周							8周	
	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	12周	0	12周							12周	
	专业必修合计			50	992	382	610	0	0	0	0	18	19	6	7
	设计心理学	Graphic creativity		2	36	36	0					2			
	公共艺术概论	Introduction to Public Art		2	36	36	0					2			
	装饰雕塑设计	Cultural and creative product design		3	60	20	40					3			
	设计管理	Intangible cultural heritage innovative design		2	40	20	20					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	5	6	7	8
专业选修	计算机辅助设计-Sketchup-VRAY 渲染	Design intellectual property	3	60	30	30					3			
	建筑沙盘模型制作实训	Building Model Making	3	60	20	40					3			
	交互设计与数字虚拟技术	Interaction design and digital virtualisation	3	60	0	60					3			
	橱窗陈列设计	Late commercial advertising	3	60	30	30					3			
	复合媒材应用	Mixed Media Application	3	60	20	40					3			
	传统工艺技法研究	Study on traditional technology	2	40	20	20					2			
	商业空间设计实训	Design communication and marketing	3	60	10	50					3			
	居住空间设计实训	Communication Studies	3	60	10	50					3			
	装饰壁画设计	Mural creation	3	60	20	40					3			
	文创产品开发与设计	Cultural and creative product development and design	2	40	20	20					2			
跨媒体公共艺术			3	60	20	40					3			
新艺术应用场景设计			2	40	20	20					2			
专业选修合计			42	832	332	500	0	0	0	0	15	20	7	0
专业教育合计			92	1824	714	1110	0	0	0	0	33	39	13	7
备注： 1. 专业必修课最少修满 50 学分。（可选择专科未修读课程）。 2. 专业选修课最少修满 25 学分。（可选择专科未修读课程）。														

数字媒体技术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

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

(二) 专业代码：080906

(三) 学制：两年

二、培养目标

本专业坚持立德树人，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。遵从应用型人才培养定位，面向粤港澳大湾区互联网行业发展需求，培养具有良好思想素养，掌握数字媒体技术基础知识，具备熟练运用各类互联网产品设计开发工具能力，能在互联网、游戏、新媒体、电商、教育等领域，从事互联网产品设计与开发、制作和传播推广、数据可视化分析、游戏设计开发、电商运营与技术支持、项目运营及管理等工作，具有家国情怀和国际视野的高素质应用型专门人才。学生毕业五年后预期达到以下5个目标：

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

目标2：专业知识与实践应用能力。能够综合运用数字媒体技术专业知识和技术，具有行业实践经验，具备系统性解决互联网工程问题的能力，能够对数字媒体行业发展趋势有较为准确的理解和分析能力。

目标3：沟通能力。能在技术、设计等多学科团队中精准传递需求，主导项目沟通流程，协调资源推动方案落地。具备掌握将复杂技术逻辑转化为客户或用户可理解的视听语言、文档或原型演示，完成技术方案的价值传达。能灵活切换工作汇报、产品路演、技术评审等场景的沟通策略。

目标4：团队合作和管理能力。具备深度融入技术研发、创意设计、

产品运营等多元角色组成的团队的能力，重视团队协作，具备中级团队管理经验，能制定技术人才成长路径，激发成员创新潜能并培育协作文化生态，在团队中具备一定领导力。

目标 5：自主学习和终身学习能力。结合智能时代的发展需求，坚持持续自主学习，积极提升职业综合能力，具备不断提升专业技能以适应行业发展，保持终身学习的能力。

三、培养规格

1. 知识要求

(1) **数字媒体技术数学模块：**包括高等数学。

(2) **数字媒体技术基础模块：**包括 Web 前端开发基础、计算机图形图像基础、计算机图形图像设计、三维造型基础、高等数学、Web 前端开发进阶、设计概论、设计心理学、数据可视化技术、交互及 UI 设计、交互产品开发等。

(3) **数字媒体技术开发与应用进阶模块：**包括人工智能语言基础、计算机程序设计、数字图形创意设计、三维数字建模、三维视觉应用技术、产品演示设计、交互影像制作、创新思维等。

(4) **数字媒体技术专业选修模块：**摄影摄像技术、AIGC 应用技术、电影研究、新媒体运营、数据库原理与应用、视频编辑剪辑制作、数字音频与音效应用技术、游戏策划、互联网产品项目管理、三维投影技术、游戏引擎应用与开发、研究方法与论文写作、游戏渲染技术、微信小程序开发与应用、AR、VR 产品技术与应用等。

(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、精神和技能在内的综合能力，促进专业实训教学、创业训练和创新实践的有机融合，贯穿于人才培养全过程。包括专业前沿、专业实习、专业考察、就业指导（理论+实践）、毕业论文/设计等课程。

2. 能力要求

(1) **品德修养。**具有坚定正确的政治方向、良好的思想品德、健全的人格和健康的体魄；具有科学精神、人文素养、职业道德、社会责任感，

了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。

(2) 专业知识。掌握数学、自然科学和人文艺术等基础知识和理论，能够运用多学科知识综合分析数字媒体技术领域问题。具备互联网行业市场分析、数据分析、产品设计与开发等专业技能。掌握专业前沿及国家相关政策。

(3) 问题分析。能够识别、分解、分析互联网项目实践问题，以获得有效结论。能运用系统思维或结构化方法对问题进行分层拆解。具备初级问题分析能力。

(4) 设计开发解决方案能力。能够设计针对工程问题的解决方案，设计满足特定需求的系统、界面、开发实现，并能够在设计中综合考虑技术与非技术性因素，具备原型实现与验证能力。

(5) 初级工程项目研究能力。毕业生应具备在数字媒体技术领域，开展基础性工程研究的能力。

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

(7) 沟通交流。具备信息获取与整合素养，具有一定的有效沟通表达技巧，能够用恰当的方式与他人进行有效沟通和交流，具备初步的沟通策略与适应性。

(8) 初级项目规划能力。具备初级项目计划制定能力，能够通过把控项目进展，及时完成进度跟踪。具备初级风险应对能力及管理潜在风险管理能力。

(9) 国际化视野。关注数字媒体技术趋势，对国际行业前沿有所洞察。能了解行业相关国际通用技术标准、现代设计开发工具解决跨文化工程问题。设计技术开发尊重文化及地域差异。有版权意识。

(10) 自主学习能力。关注全球性问题，能理解并尊重世界不同文化的差异性和多样性，具备跨文化视角的分析能力。能通过案例研究总结不同国家实践应用的共性与差异。

(11) 方案汇报。学生能运用数字化工具与多媒体技术，清晰、专业地展示技术方案、项目成果或研究成果，具备面向不同受众进行结构化表达、可视化呈现及互动应答的能力。

四、专业主干课程

Web 前端开发基础、计算机图形图像基础、计算机图形图像设计、三维造型基础、高等数学、Web 前端开发进阶、设计概论、设计心理学、数据可视化技术、交互及 UI 设计、交互产品开发、人工智能语言基础、计算机程序设计、数字图形创意设计、三维数字建模、三维视觉应用技术、产品演示设计、交互影像制作、创新思维等。

五、专业相关课程

摄影摄像技术、AIGC 应用技术、电影研究、新媒体运营、数据库原理与应用、视频编辑剪辑制作、数字音频与音效应用技术、游戏策划、人工智能导论、互联网产品项目管理、三维投影技术、游戏引擎应用与开发、研究方法与论文写作、游戏渲染技术、微信小程序开发与应用、AR、VR 产品技术与应用等。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

毕 业 总 学 分	公共教育		专业教育							成长教育
	公共必修		专业必修						专业选修	成长必修
	思政必修课	通识必修课	专业基础课	专业核心课	专业方向课	专业实习	就业指导(理论与实践)	毕业论文/设计	专业选修课	成长必修课
80	3	2	11	19	25	3	2	4	11	

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

(一) 毕业条件

取得数字媒体技术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

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

(二) 获得学位

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

七、专升本公共教育课程计划进程表

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
公共必修	思政必修课	形势与政策课	Situation and Policy	2	36	36	0					2			
		“四史”课程	"Four History" Course	1	18	18	0					1			
	通识必修课	创业基础（实践）	Foundation of Establishing a Business (Practice)	2	40	20	20					2			
公共教育合计				5	94	74	20	0	0	0	0	3	3	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 学分的创业基础（实践）课。 2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。															

八、专升本专业教育课程计划进程表

附表二 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	5	6
专业基础课	Web 前端开发基础	Fundamentals of Web Development	3	60	20	40				3		
	计算机图形图像基础	Fundamentals of Computer Graphics and Images	3	60	20	40				3		
	三维造型基础	Fundamentals of 3D Modeling	3	60	20	40				3		
	高等数学	Advanced Mathematics	2	36	36	0				2		
	专业基础课应修学分(学时)合计		11	216	96	120	0	0	0	9	2	0
	计算机图形图像设计	Computer Graphic and Image Design	3	60	20	40				3		
	Web 前端开发进阶	Web Front-end Development	3	60	20	40				3		
专业必修课	设计概论	Introduction to Design	2	36	36	0				3		
	设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0				3		
	数据可视化技术	Data Visualization Technology	3	60	20	40				3		
	交互及 UI 设计	Interaction and UI Design	3	60	20	40				3		
	交互产品开发	Interactive Product Development	3	60	20	40				3		
	专业核心课学分(学时)合计		19	372	172	200	0	0	0	3	9	9
	人工智能语言基础	Fundamentals of Artificial Intelligence Language	3	60	20	40				3		
专业方向课	数字媒体产业前沿	Frontiers of Digital Media Industry	2	36	36	0				2		
	计算机程序设计	Computer Programming	3	60	20	40				3		
	数字图形创意设计	Digital Graphic Creative Design	3	60	20	40				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
专业必修课	三维数字建模	3D Digital Modeling	3	60	20	40									3			
	三维视觉应用技术	3D Visual Application Technology	3	60	20	40									3			
	产品演示设计	Product Demonstration Design	3	60	20	40									3			
	交互影像制作	Interactive Image Production	3	60	20	40									3			
	创新思维	Innovative Thinking	2	36	36	0									2			
	专业方向课学分(学时)合计		25	492	212	280	0	0	0	0	5	9	11	0				
	专业实习	Professional practice	3	8周	0	8周									8周			
	就业指导(理论+实践)	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40									2			
	毕业论文/设计	Graduation thesis/design	4	12周	0	12周									12周			
专业必修合计			64	1260	480	780	0	0	0	0	17	20	20	0				
专业选修	摄影摄像技术	Photography and Camera Technology	3	60	20	40					3							
	AIGC 应用技术	AIGC Application Technology	3	60	20	40					3							
	电影研究	Film Research	2	36	36	0					2							
	新媒体运营	New Media Operations	2	36	36	0					2							
	数据库原理与应用	Principles and Applications of Database	3	60	20	40					3							
	视频编辑剪辑制作	Video Editing and Clip Production	3	60	20	40					3							
	数字音频与音效应用技术	Digital Audio and Sound Effects Application Technology	3	60	20	40					3							
	游戏策划	Game Planning	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
专业选修	人工智能导论	Introduction to Artificial Intelligence	2	36	36	0									2			
	互联网产品项目管理	Internet Product Project Management	2	36	36	0									2			
	三维投影技术	3D Projection Technology	3	60	20	40									3			
	游戏引擎应用与开发	Game Engine Application and Development	3	60	20	40									3			
	研究方法与论文写作	Research Methods and Paper Writing	1	18	18	0									1			
	游戏渲染技术	Game Rendering Technology	3	60	20	40									3			
	微信小程序开发与应用	WeChat Mini Program Development and Application	3	60	20	40									3			
	AR、VR产品技术与应用	AR and VR Product Technology and Application	3	60	20	40									3			
专业选修合计			41	798	398	400	0	0	0	0	0	0	0	0	16	15	10	0
专业教育合计			75/ 105	1354/ 2058	587/ 878	767/ 1180	0	0	0	0	33	35	30	0				
备注：1. 专业必修课最少修满 64 学分。（可选择专科未修读课程）。 2. 专业选修课最少修满 11 学分。（可选择专科未修读课程）。																		

数字媒体艺术专业（专升本）

一、专业名称、代码和学制

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

(二) 专业代码：130508

(三) 学制：两年

二、培养目标

本专业旨在满足华南地区，特别是粤港澳大湾区社会经济、文化及行业未来发展的需求，依据学校应用型人才培养定位，致力于培养学生德、智、体、美、劳全面发展，使其掌握数字媒体艺术的理论、知识与技术，具备人文素养、艺术审美、创意设计思维、艺术表现和团队协作能力，以适应数字内容创作与传播环境的变化。毕业生能够在影视、游戏、动画、广告、电视台、网络、文化传播、教育等多个领域从事创意策划、设计制作、项目运营或管理等工作，成为适应数字媒体艺术产业发展的高素质应用型人才。

三、培养规格

1. 知识要求

(1) 具备较为扎实的人文社会科学基础理论知识，熟知自然科学的重要规律与常识，拥有较高的媒体素养和艺术创作能力。

(2) 掌握科学的学习方法与基本的科学研究方法，了解本专业的前沿问题和发展态势。

(3) 具备独立获取知识和信息、提出问题、分析问题以及解决问题的能力。

(4) 掌握虚拟现实（VR）、扩展现实（XR）、人工智能（AI）等前沿数字媒体技术的运行原理及其应用范畴。

(5) 掌握数字媒体艺术的基础知识、发展脉络以及学科架构，理解

数字媒体艺术在各领域的应用特点及其价值。

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) 具备基本的社会适应与人际交往能力。
- (3) 具备必需的文化基础知识应用能力与专业知识技能。
- (4) 具备运用数字媒体软件进行设计与制作的熟练技能，能够完成游戏动画、虚拟现实、交互产品设计或影视作品的创作。
- (5) 具备多样化的设计与管理能力，能够拟定项目计划、配置资源、监控进度和保证质量。
- (6) 具备对视觉画面、空间布局、摄影镜头语言以及相关专业技术的综合运用能力。
- (7) 具备良好的创意思维与表达能力，能够从独特的视角提出新颖的数字媒体艺术创意，并通过有效的手段将其转化为实际作品。

四、专业主干课程

视听语言、非线性剪辑技术、三维动画基础、影视导演基础、剧本创作、影视特效、交互设计原理、摄影基础、影视项目管理、数字音频制作、影视数字调色、运动规律（3D 软件）、故事板创作、虚拟现实应用、游戏综合实训、数字媒体艺术导论。

五、专业相关课程

游戏角色设计、游戏策划基础、关卡设计、游戏特效设计、游戏场景设计、定格动画制作、动态图形设计、信息可视化、微电影创作实训、数字短片创作、AIGC 数字艺术、影视美术综合设计、影视数字合成、交互产品开发、数字衍生品、数字媒体产业前沿。

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

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

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

（一）毕业条件

取得数字媒体艺术专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

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

（二）获得学位

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

七、专升本公共教育课程计划进程表

附表一 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	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					1			
	通识必修课	创业基础(实践)	Foundation of Entrepreneurship (Theory)	2	40	20	20					2			
公共教育合计				5	94	74	20	0	0	0	0	2	1	2	0
备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满 2 学分的形势与政策课、1 学分的“四史”课程、2 学分的创业基础（实践）课。 2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是 1 学分，至少选修一门，修满 1 学分。															

八、专升本专业教育课程计划进程表

附表二 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	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	视听语言	Audio-Visual Language	3	60	20	40					3			
		故事板创作	Storyboard design	2	40	20	20					2			
		剧本创作	Script Writing	3	60	30	30					3			
		摄影基础	Basic Photography Course	3	60	20	40					3			
	专业方向课	专业核心课合计		11	220	90	130	0	0	0	0	9	2	0	0
专业方向课	运动规律(3D 软件)	Principles of Motion (3D Software)		3	60	20	40					3			
	交互设计原理	Principles of Interaction Design		2	40	20	20					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	5	6	7	8	1	2	3	4
专业方向课 专业必修	影视项目管理-制片管理	Film and Television Project Management-Production Management	2	36	36	0									2			
	数字音频制作	Digital Audio Production Course	2	40	20	20									2			
	影视特效	Film and Television Special Effects	3	60	20	40									3			
	三维动画基础-数字建模	Fundamentals of 3D Animation-Digital Modeling Course	3	60	20	40									3			
	影视导演基础	Basics in Film and TV Directing	3	60	20	40									3			
	非线性剪辑	Nonlinear Editing	3	60	20	40									3			
	虚拟现实应用设计	Virtual Reality Application Design	3	60	20	40									3			
	影视数字调色	Digital Color Grading for Film and Television	3	60	20	40									3			
	交互产品综合创作	Interactive Product Development	3	60	20	40									3			
	专业方向课合计		30	596	236	360	0	0	0	0	10	14	6	0				
专业选修	专业实习	Professional practice	3	8周	0	8周										8周		
	就业指导(理论+实践)	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40									2			
	毕业论文/设计	Graduation thesis/design	4	12周	0	12周										12周		
	专业必修合计		50	996	326	670	0	0	0	0	19	18	6	0				
专业选修	游戏角色设计	Character design	3	60	20	40									3			
	数字媒体艺术概论	Introduction to Digital Media Art	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	5	6	7	8	1	2	3	4
专业选修	影视数字合成	Digital Compositing for Film and Television	3	60	20	40					3							
	游戏关卡设计	Game Level Design	3	60	20	40					3							
	游戏场景设计	Game Scene Design	3	60	20	40					3							
	人机交互界面设计	Human-Computer Interaction Interface Design	3	60	20	40					3							
	游戏策划基础	Fundamentals of Game Design	2	40	20	20					2							
	定格动画制作	Stop Motion Animation Production	3	60	20	40					3							
	信息可视化	Information Visualization	3	60	20	40					3							
	中外动画史	History of Chinese and Foreign Animation	2	36	36	0					2							
	动态图形设计	Motion Graphics Design	3	60	20	40					3							
	微电影创作实训	Micro Film Creation Training	3	60	20	40					3							
	交互影像制作	Interactive Video Production	3	60	20	40					3							
	游戏特效设计	Game Effects Design	3	60	20	40					3							
	游戏综合实训	Comprehensive Game Development Training	3	60	20	40					3							
	数字衍生产品	Digital Derivatives Products	3	60	20	40					3							
	AIGC 数字艺术创意	AIGC Digital Art Creativity	2	40	20	20					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	5	6	7	8	1	2	3	4
专业选修	影视美术综合设计	Comprehensive Film and Television Production Design	3	60	20	40										3		
	商业广告设计	Commercial Advertising Design	3	60	20	40										3		
	数字短片创作	Digital Short Film Creation	3	60	20	40										3		
	数字媒体产业前沿	The industry frontier of digital media	2	36	36	0										2		
	网络产业概论	Introduction to the Internet Industry	2	36	36	0										2		
专业选修合计			60	1184	504	680	0	0	0	0	8	31	21					
专业教育合计			110	2180	830	1350	0	0	0	0	27	49	27	0				
备注：1. 专业必修课最少修满 50 学分。（可选择专科未修读课程）。 2. 专业选修课最少修满 25 学分。（可选择专科未修读课程）。																		

艺术设计学专业（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

本专业坚持立德树人，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，依据学校应用型人才培养定位，面向粤港澳大湾区品牌服务数字化升级与创意经济发展的时代需求，培养具有良好职业道德、文化自信和服务意识，掌握品牌媒介基础理论和智能设计技术应用知识，具备品牌策略规划、视觉设计、数字传播及文化创意衍生开发的品牌全媒介服务能力，能在品牌策划、数字营销、文化创意、互联网传媒等领域，从事品牌跨媒介整合服务设计、媒介创新研发、文化传播及项目管理等工作的兼具家国情怀和国际视野的高素质应用型人才。

三、培养规格

1. 知识要求

- (1) **艺术设计理论基础：**掌握艺术设计学的基本理论、发展脉络及设计美学原理，具备扎实的学科知识体系。
- (2) **智能设计技术应用：**熟悉数字设计工具（如 AI 辅助设计、三维建模、交互设计软件等），了解智能交互技术在设计领域的应用。
- (3) **品牌与媒介传播知识：**掌握品牌策划、全媒介营销、视觉叙事等专业知识，理解数字时代的品牌传播规律。
- (4) **影视内容创作知识：**掌握影视语言、镜头叙事及视听艺术表现手法，了解影视广告策划、拍摄流程及后期制作技术，熟悉短视频、网络剧等新媒体影视内容的创作逻辑与传播策略。
- (5) **文化创意产业认知：**了解粤港澳大湾区文化创意产业生态，熟

悉数字非遗、虚拟文创等新兴领域的发展趋势。

(6) 项目管理与法规基础：掌握品牌项目策划、执行与运营的全流程管理知识，了解一定的广告法、影视版权法、知识产权保护相关法规及行业标准。

2. 能力要求

(1) 创意策划与设计实践能力：能够独立完成品牌视觉设计、交互体验优化及影视内容创作，具备较强的艺术表现力。

(2) 数字技术应用能力：熟练运用智能设计工具（如 Adobe 系列、Figma、C4D 等）及 AI 辅助技术，提升设计效率与创新性。

(3) 影视创作与制作能力：具备影视广告、短视频等内容的前期策划、脚本撰写及拍摄执行能力，掌握影视后期制作技术（如 Premiere、After Effects、等），完成剪辑、特效合成及色彩调校，能结合品牌需求，创作具有传播力的影视作品。

(4) 跨媒介整合营销能力：掌握全渠道传播策略，具备品牌营销、社交媒体运营及用户数据分析能力。

(5) 项目管理与团队协作能力：能够主导或参与文创及影视项目全流程管理，协调设计、技术、营销等多方资源。

(6) 国际视野与批判性思维：关注全球设计及影视行业趋势，具备跨文化理解能力，并能结合社会文化研究进行创新设计。

四、专业主干课程

AIGC 技术应用、文化符号与品牌构建、信息可视化与视觉叙事、数字广告策略与创意表达、数码摄影原理与实践、字体艺术、新媒体写作与传播技巧、品牌媒介叙事设计、计算机辅助设计（AI）、数字商业插画研究、视听语言、UI 界面设计研究、交互界面设计与技术表现、非线性编辑、跨媒介综合实训

五、专业相关课程

交互设计方法、新媒体写作与传播技巧、3D 视觉设计、广告分镜与视觉叙事、AI 辅助商业插画创作、书籍装帧与版式设计、包装艺术、新媒体内容创作与运营实训、跨媒介综合实训、学术写作等

六、毕业条件和学位授予

毕业学分结构表

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

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

（一）毕业条件

取得艺术设计学专业规定的最低毕业总学分 80 学分，其中：

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

（二）获得学位

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

七、专升本公共教育课程计划进程表

附表一 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	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					1			
	通识必修课	创业基础（实践）	Foundation of Establishing a Business (Practice)	2	40	20	20						2		
公共教育合计				5	94	74	20	0	0	0	0	2	1	2	0
备注：1. 所有专升本专业的学生至少修满2学分的形势与政策课、1学分的“四史”课程、2学分的创业基础（实践）课。 2. 其中，“四史”课程即：中国共产党党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，每门课程分别是1学分，至少选修一门，修满1学分。															

八、专升本专业教育课程计划进程表

附表二 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	5	6	7	8
专业必修	专业核心课	AIGC技术应用	The application of AIGC technology	2	40	10	30					2			
		文化符号与品牌构建	Cultural Icons and Brand Construction	3	60	30	30					3			
		信息可视化与视觉叙事	Information Visualization and Visual Storytelling	3	60	20	40					3			
		数字广告策略与创意表达	Strategy and Creativity in Digital Advertising	3	60	30	30					3			
	专业核心课合计			11	220	90	130	0	0	0	0	5	6	0	0
专业方向课	数码摄影原理与实践	Digital Photography Principles and Practice		3	60	30	30					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	5	6	7	8
专业必修	专业方向课	字体艺术	Font Art	3	60	30	30					2			
		新媒体写作与传播技巧	New Media Writing and Communication Skills	2	36	36	0					2			
		品牌媒介叙事设计	Brand media narrative design	3	60	20	40					3			
		计算机辅助设计(AI)	Computer-Aided Design (AI)	3	60	0	60					3			
		数字商业插画研究	Research on Digital Commercial Illustration	2	40	10	30						2		
		视听语言	Audio-Visual Language	2	40	20	20					2			
		UI界面设计研究	Research on UI interface design	3	60	20	40					3			
		交互界面设计与技术表现	Interface design and technical performance	3	60	20	40					3			
		非线性编辑	Non-linear editing	3	60	20	40						3		
		跨媒介综合实训	Cross-media comprehensive training	3	60	20	40						3		
专业方向课合计				30	596	226	370	0	0	0	0	13	10	6	0
专业实习	专业实习	Professional practice	Professional practice	3	8周	0	8周								8周
就业指导(理论+实践)	就业指导(理论+实践)	Career guidance (theory + practice)	Career guidance (theory + practice)	2	40	0	40					2			
	毕业论文/设计	Graduation thesis/design	Graduation thesis/design	4	12周	0	12周								12周
专业必修合计				50	996	316	680	0	0	0	0	20	16	6	0
专业选修	图形创意	Graphic creativity	Graphic creativity	2	40	20	20					2			
	计算机辅助设计(PS)	Computer Aided Design (PS)	Computer Aided Design (PS)	2	40	20	20					2			
	交互设计方法	Interaction Design Methods	Interaction Design Methods	2	36	36	0					2			
	消费者行为研究	Research on Consumer Behavior	Research on Consumer Behavior	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	5	6	7	8
专业选修	设计美学	Design aesthetics	2	36	36	0					2			
	市场调研	Market research	2	40	20	20					2			
	品牌传播与创意策略	Brand Communication & Creative Strategy	2	36	36	0					2			
	设计批评与理论	Design Criticism and Theory	2	36	36	0					2			
	设计心理学	Design Psychology	2	36	36	0					2			
	动效设计	Animation design	3	60	20	40					3			
	广告分镜与视觉叙事	Advertising Storyboard and Visual Storytelling	3	60	30	30					3			
	书籍装帧与版式设计	Book binding and typography	3	60	20	40					3			
	数字广告制作与特效	Digital advertising production and special effects	2	40	10	30					2			
	广告制片管理	Advertising production management	2	36	36	0					2			
	视觉叙事语言	Visual narrative language	2	36	36	0					2			
	文化IP与品牌战略	Cultural IP and brand strategy	2	40	20	20					2			
	艺术管理	Arts Management	2	36	36	0					2			
	广告管理与法规	Advertising Management & Regulation	2	36	36	0					2			
	3D视觉设计	3D visual design	3	60	20	40						3		
	学术写作	Academic writing	1	18	18	0						1		

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	5	6	7	8
专业选修	影视广告设计与制作	Film and television advertising design and production	3	60	20	40							3	
	数字非遗与虚拟文创研究	Research on digital intangible cultural heritage and virtual cultural creativity	3	60	30	30							3	
	新媒体内容创作与运营实训	New media content creation and operation training	2	40	20	20							2	
	文化创意产业管理	Management of cultural and creative industries	2	36	36	0							2	
	社会文化研究	Socio-Cultural Studies	2	36	36	0							2	
	品牌整合营销传播	Brand integrated marketing communication	2	36	36	0							2	
	文创产品开发与商业化	Development and commercialization of cultural and creative products	2	40	20	20							2	
专业选修合计			59	1126	756	370	0	0	0	0	18	21	20	0
专业教育合计			109	2122	1072	1050	0	0	0	0	38	37	26	0
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）。														