

宜宾职业技术学院

数字媒体艺术设计专业群人才培养方案

(适用于 2023 级)

一、专业群内各专业名称及代码

数字媒体艺术设计专业群内各专业名称及代码如表 1 所示。

表 1 数字媒体艺术设计专业群内各专业名称及代码

专业群	数字媒体艺术设计专业群			
专业名称	数字媒体艺术设计（核心专业）	数字媒体艺术设计（数字展陈方向）	虚拟现实技术应用	园林技术
专业代码	550103	550103	510208	410202
专业大类名称	文化艺术大类	文化艺术大类	电子与信息大类	农林牧渔大类
专业大类代码	55	55	51	41

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者。

三、修业年限

高职学历教育修业年限以 3 年为主，最高不超过 5 年，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

数字媒体艺术设计专业群内各专业职业面向如表 2 所示。

表 2 数字媒体艺术设计专业群内各专业职业面向

专业	岗位群	典型工作任务	职业能力
数字媒体艺术设计	面向数字内容服务等职业，数字广告设计、新媒体设计制作、影视设	数字广告设计	具有视觉传达设计的基本理论和设计制作的能力，适应数字经济发新需求，能够使用数字工具

	计制作、AIGC设计、动画设计制作等岗位（群）。		完成数字内容创作。
		新媒体互动设计	具有新媒体交互产品设计与开发、展示传播等能力。
		影视设计	具有数字影视的创意、分镜头设计与创作、数字内容合成的能力。
数字媒体艺术设计（数字展陈方向）	面向数字空间服务等职业，三维空间设计、虚拟场景设计、视觉传达设计、数字产品设计、工程项目管理、商业展示策划、空间置业顾问等岗位（群）。	三维空间设计	具有工程制图、三维建模与表现、材料与工艺、手绘空间效果图等能力。
		数字产品设计	具有三维建模、材质灯光表现、材料与工艺等能力。
		工程项目管理	具有材料与工艺、工程制图识图等能力。
虚拟现实技术应用	面向3D建模设计和资产制作、虚拟现实产品设计等职业，道具资产制作、场景资产制作、虚拟现实与增强现实引擎应用、界面交互设计等岗位（群）。	3D虚拟资产制作	具备使用3D数字游戏艺术PBR流程创建道具资产、场景资产的能力。
		界面交互设计	具备交互逻辑设计、界面元素绘制、界面动效制作和优化等模块的基础技术以及在引擎中实现界面交互的能力。
		虚拟现实与增强现实引擎应用	具备使用虚拟现实主流引擎及相关软件制作材质、贴图、特效，优化和渲染各类模型，对动画进行剪辑、合成等交互控制的能力。
园林技术	面向园林绿化工程技术、园林植物保护工程技术、园林植物生产技术、园林设计、园林工程等职业从事苗木生产养护、园林设计、园林施工、园林项目管理等岗位（群）。	园林景观设计	具备庭院景观、道路广场、单位附属绿地、居住区景观、公园景观、乡村景观项目的方案设计等能力。
		园林工程施工与管理	具备施工图绘制、园林工程测量、园林工程施工、园林工程项目管理、工程预算等能力。
		园林植物栽培与养护管理	具备园林植物栽培、园林植物保护、园林植物配置、园林植物养护管理等能力。

五、组群逻辑

数字媒体艺术设计专业群为单核心辐射型专业群，以数字媒体艺术设计专业为核心，以数字媒体艺术设计（数字展陈方向）、虚拟现实技术应用、园林技术等专业为支撑形成数字媒体艺术设计专业群，专业群如图1所示。

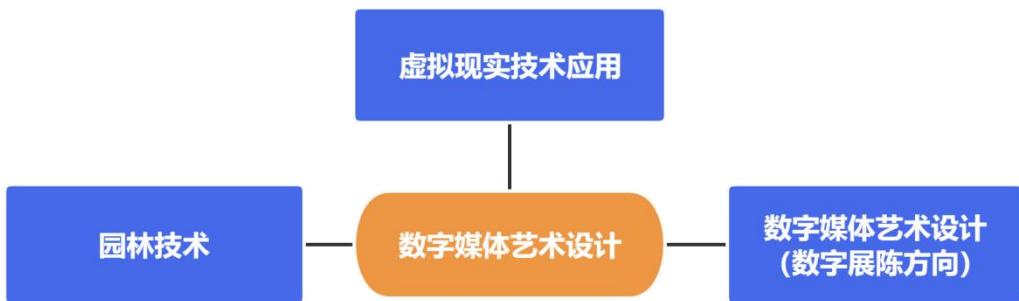


图 1 数字媒体艺术设计专业群示意图

(一) 专业群与产业对应性

数字媒体艺术设计专业群按照宜宾区域经济推进“产业发展双轮驱动”战略要求，对应“一蓝一绿”产业中的数字经济新蓝海，以虚拟现实细分领域为主，推动园林、设计等产业向数字经济领域延伸发展，促进产业提质增效，专业群与产业对应关系如图 2 所示。

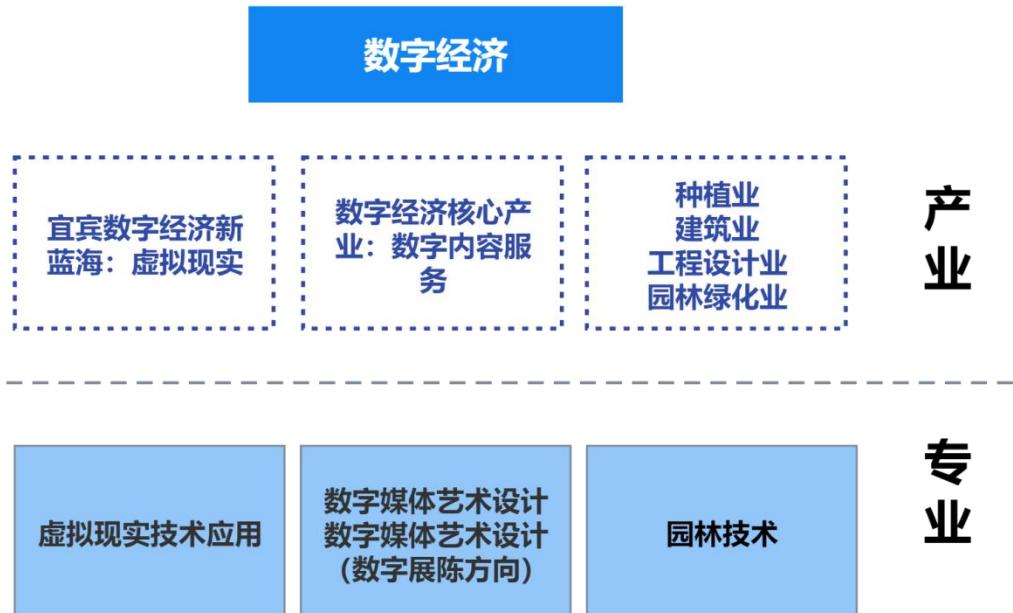


图 2 数字媒体艺术设计专业群与产业对应关系

（二）专业群人才培养定位

基于区域经济发展和需求，培养具有“文化自信”，能主动对中国优秀传统文化进行传承的、具备较强数字化应用能力的、符合现代数字经济行业发展的新业态、新职业、紧缺型高素质技术技能人才。

（三）群内专业逻辑关系

以数字经济为依托，基于“岗位相关（职业域）”构建数字媒体艺术设计专业群。打破专业限制，专业群内各专业基础课中有3门平台课共建共享，专业方向模块课交叉互融，专业拓展课学生可任意互选。促进数字技术与虚拟现实、园林等专业的融合发展，培养厚基础、宽口径、复合型的高素质技术技能人才。数字媒体艺术设计专业群主要对应数字经济产业前端，该群以数字媒体艺术设计专业为核心，园林技术专业、虚拟现实技术应用专业、数字媒体艺术设计专业（数字展陈方向）等专业组群，核心技术为数字经济下的设计能力，主要对应文化创意产品设计、园林设计、虚拟现实设计等岗位（群），建群逻辑如图3所示。

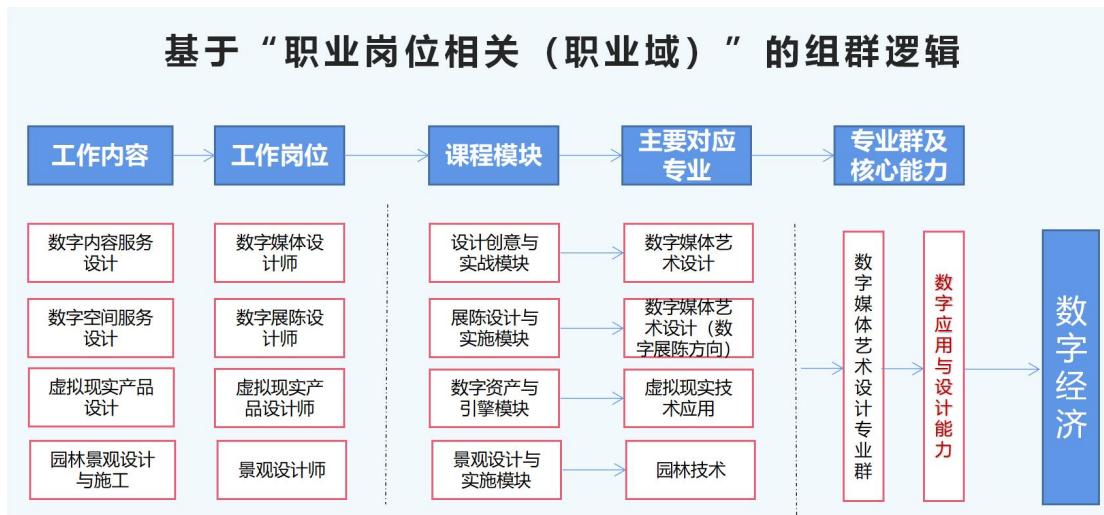


图 3 数字媒体艺术设计专业群组群逻辑示意图

六、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

数字媒体艺术设计专业群以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和专业知识，具备专业技术技能，具有创新精神、工匠精神和信息素养，符合现代文旅行业发展的新业态、新职业、紧缺型高素质技术技能人才。

1. 数字媒体艺术设计专业：培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和中国传统优秀文化、设计基础、造型基础、影视、三维等知识，具备数字创意产品设计、数字广告建模与贴图、影视拍摄与剪辑、设计文稿编写、展示传播等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事新媒体互动设计、数字合成、影视设计等工作的高素质技术技能人才。

2. 数字媒体艺术设计专业（数字展陈方向）：培养德智

体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和数字展陈方案设计、制图与识图、材料与工艺等知识，具备住宅和公共建筑空间设计、家具与陈设设计、效果图设计与制作、室内外空间虚拟交互等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事住宅和公共建筑空间的室内方案设计、软装设计与搭配、室内照明方案设计、数字展陈设计等工作的高素质技术技能人才。

3. 虚拟现实技术应用专业：培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和虚拟现实引擎、三维建模与动画、界面交互、软硬件系统搭建及相关法律法规等知识，具备虚拟现实引擎应用、建模和动画、界面交互、软硬件平台设备搭建和调试等能力，具有数字工匠精神和信息素养，能够从事游戏道具场景建模、3D虚拟资产制作、虚拟现实项目制作等工作的高素质技术技能人才。

4. 园林技术专业：培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和园林植物、计算机辅助设计、园林美术与艺术、园林绿化施工等知识，具备园林植物栽培与养护、园林植物病虫害防治、园林设计、园林施工与管理等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事园林苗木生产养护、园林设计、园林施工、园林项目管理等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 专业群基本培养规格

数字媒体艺术设计专业集群毕业生应具备的知识、能力和素质等方面的基本要求如下：

（1）素质

坚定拥护中国共产党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。

崇尚宪法、尊法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动、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。

弘扬中华优秀传统文化的价值观念和审美理想，坚持守正创新和精品意识，让中华优秀传统文化得到创造性转化和创新性发展，增强历史自觉和文化自信。

具有健康的体魄、心理和健全的人格。

具有一定的审美和人文素养。

（2）知识

掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

了解与本专业相关的国家战略、法律法规、相关政策、环境保护等知识。

掌握数字技术知识与应用方法。

掌握创新创业相关知识。

（3）能力

具有自主、合作和探究学习能力。

具有良好的语言能力、沟通能力、协调能力、组织能力、团队合作、创造性、综合处理问题的能力。

具有发现问题、分析问题和解决问题的综合能力和高级思维。

具有创新创业能力。

具有良好的数字技能和适应数字经济发展新需求的能力。

具有终身学习和可持续发展的能力。学会学习、学会共处、学会做事、学会做人。

2. 专业群内各专业培养规格

(1) 数字媒体艺术设计专业

① 素质

具备扎实的美学修养。

勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识。

具有创新精神、环保意识、工匠精神和信息素养。

能够初步理解企业战略和适应企业文化，保守商业秘密。

② 知识

了解本专业的国内外最新发展方向。

了解数字媒体设计与制作的基础理论体系与职业技能相适应的专业技术知识及管理知识。

了解互联网、数字媒体互动设计开发以及数字广告设计

动画影视制作的成本预算。

理解团队合作的角色分工、工作流程方法、时间控制与沟通协调技巧。

掌握不同特征媒体下的广告法规。

掌握新媒体视频的基本理论和设计技巧。

掌握数字动效影像的制作工具和表现手法。

理解 AIGC、影视制作、视频特效设计的基本理论和设计技巧。

掌握数字视觉设计的流程。

熟练掌握设计基础要素，理解创意概念提取和设计表达方法。

③能力

具有一定的艺术造型能力。

具有良好的审美与设计能力。

具有数字合成与数字产品的创意与设计能力。

具有撰写广告策划报告、文案及产品说明书的能力。

具有数字广告、新媒体、APP、网页及数字影视等设计制作和项目管理的能力。

（2）数字媒体艺术设计专业（数字展陈方向）

①素质

具备扎实的美学修养。

勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识。

具有创新精神、环保意识、工匠精神和信息素养。
能够初步理解企业战略和适应企业文化，保守商业秘密。

②知识

掌握室内设计制图与识图知识。
掌握空间设计的相关规范知识。
掌握空间设计的艺术与技术基础理论知识。
掌握家具与陈设品设计的基础知识。
掌握数字展陈、虚拟现实等与本专业相关的新技术、新方法及发展趋势。

③能力

具有较强的造型设计、审美与空间想象能力。
具有基础的绘画技能和进行各类空间环境速写的技能。
具有住宅室内环境、公共建筑环境、展厅、数字化场馆、虚拟展厅等空间设计的能力。
具有虚拟空间交互设计能力。

（3）虚拟现实技术应用专业

①素质

具有较强的集体意识和团队合作精神。
勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识。
具有健康的体魄、心理和健全的人格。
具有创新精神、环保意识、工匠精神和信息素养。

能够初步理解企业战略和适应企业文化，保守商业秘密。

②知识

掌握虚拟现实基础理论知识。

掌握计算机美术设计基础、摄影摄像技术等知识。

掌握图形图像处理等知识。

掌握三维模型制作和动画设计的知识。

掌握全景拍摄和处理的知识。

掌握虚拟现实应用设计、开发的知识。

掌握虚拟现实软硬件平台搭建和维护的知识。

了解虚拟现实项目开发管理等专业知识。

③能力

具备美术基础造型以及熟练运用美术手绘技法进行艺术设计的能力。

具备熟练运用数字三维软件，进行 3D 建模设计和资产制作的能力。

具备使用虚拟现实及增强现实主流引擎、专业材质与贴图、常用渲染软件或插件，以及制作所需的材质、贴图和特效，优化和渲染各类模型的能力。

具备绑定、动画模块基础技术以及在引擎中对动画进行剪辑、合成等交互控制的能力。

具备交互逻辑设计、界面元素绘制、界面动效制作和优化等模块的基础技术以及在引擎中实现界面交互的能力。

具备全景图片、全景视频的拍摄和后期处理能力。

具备整合数字技术，解决虚拟现实技术应用实际问题的能力。

（4）园林技术专业

①素质

科学系统的规划设计思想，培养正确认识问题、分析问题和解决问题的能力。

尊重自然、顺应自然、保护自然，牢固树立和践行绿水青山就是金山银山的理念，促使人与自然和谐共生。

坚持山水林田湖草沙一体化保护和系统治理，践行园城市、乡村振兴、生态保护、绿色低碳发展理念。

具有工程伦理质量意识、环保意识、安全意识、廉洁意识、追求精益求精的大国工匠精神。

勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有集体意识和团队合作精神。

②知识

掌握园林植物生物学特性和生态习性、园林植物生长环境（土壤、肥料、气候等）知识。

掌握园林植物繁育、栽培、养护、有害生物发生规律及防治检疫的基本知识。

了解园林美学、园林文化、中外园林史等相关知识。

掌握园林设计、园林工程施工图设计的相关知识。

掌握园林工程施工技术及施工组织与管理的相关知识。

掌握园林工程招投标及预决算的相关知识。

③能力

具有园林植物识别与栽培、计算机辅助设计、园林手绘、园林测绘、园林设计、园林工程施工等专业技能。

具有园林苗木生产与经营、园林植物有害生物监测与防治、园林植物种植施工与养护管理等能力。

具有园林植物造景设计、小型绿地景观设计、小型绿地景观工程施工等能力。

具有园林苗木生产、园林绿化施工、园林植物养护等领域相关数字技术和信息技术等应用能力。

七、课程设置及要求

数字媒体艺术设计专业群构建“底层共享、中层融通、上层互选”的课程体系。设置公共基础平台课（专业群内专业必须修读的公共基础课）、专业基础课、专业群基础平台课（专业群内专业必须修读的专业基础课）、专业方向模块课（各专业核心课，按模块划分，一个模块由1-3门专业核心课组成）、专业拓展模块课（专业选修课）、公共拓展模块课（公共选修课）。数字媒体艺术设计专业群课程体系如图4所示。



图 4 数字媒体艺术设计专业群课程体系

(一) 公共基础平台课

根据党和国家有关文件规定，将思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、职业发展与创业就业指导、劳动、军事课、心理素质教育、美育概论、体育、国家安全、大学生安全教育、现代信息技术、大学语文、职场通用英语等 15 门课程列入公共基础平台课，专业群内专业必须修读。

(二) 专业群基础平台课

专业群基础平台课是专业群内专业必须修读的专业基础课。数字媒体艺术设计专业群基础平台课设置 3 门，包括美术基础、设计基础、图形图像处理技术。其中，图形图像

处理技术课程 5 学分 96 学时，主要学习 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 两款软件。Adobe Photoshop 40 学时，Adobe Illustrator 56 学时，根据专业不同需求，园林专业设置为 2 学分 40 学时，只学习前半段的 Adobe Photoshop 软件。数字媒体艺术设计专业群基础平台课的课程目标、主要内容和教学要求如表 3 所示。

表 3 数字媒体艺术设计专业群基础平台课基本情况

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	美术基础	<p>培养学生观察能力、造型能力和色彩表现能力，提高审美素养。</p> <p>(一) 知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 掌握东西方造型艺术表现的基本知识。 掌握西方透视和东方视学原理。 理解构图法则，通过研究形的变化来寻找画面构成的规律性、趣味性以及意味、意图和精神指向的落脚点。 掌握分析、制作各类不同功能的设计常见的手绘图。 <p>(二) 能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 具有素描静物、人物、风景造型能力。 具备静物、人物、风景色彩表现能力。 具有分析、制作各类不同植物、水体、石、人物等的设计常见的手绘图能力。 <p>(三) 素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 具有优良的思想素质。在美术表现和虚拟现实表现中弘扬新时代中国 	<p>艺术基本理论和技法，根据专业群内各专业特点选择相应知识点进行学习。</p> <p>(一) 形体基础表现</p> <ol style="list-style-type: none"> 单体、组合几何体、组合景物、室内场景素描表现。 单体、组合几何体、组合景物、室外场景钢笔表现。 <p>(二) 色彩表现</p> <ol style="list-style-type: none"> 单体色彩表现（植物、水体、石头、建筑）。 组合体色彩表现（水果、花卉）。 风景色彩表现（树林、田园、建筑）。 <p>(三) 综合场景表现</p> <ol style="list-style-type: none"> 风景写生素描+色彩（森林、田园、民宿、湖泊）。 场景综合表现钢笔+马克笔（广场、庭院、滨水、综合空间）。 	<p>(一) 任课教师要求</p> <p>任课教师应具有双师型素质、中级以上职称、美术创作与表现能力较强。要求具有扎实的专业理论外，还必须具有丰富的素描、色彩表现实践经验。</p> <p>(二) 教学场地及设备要求</p> <ol style="list-style-type: none"> 所需场地：专业美术室。 设备要求： <ol style="list-style-type: none"> 四开画板、多功能画架（可放置画板，可展开做画桌）、三面画凳（不同放置有三种不同高度，即长宽高均可做坐面）、画桌、数字手绘板等。 多媒体（投影机、投影布、台式电脑、白板）。 电子书籍、电子期刊、多媒体课程资源数据库、数字图书馆、教育网站等信息资源。

		<p>特色社会主义思想，体现社会主义核心价值观。</p> <p>2. 具有较高的人文素养。在艺术表达中体现良好的文化修养与严谨务实的科学作风。</p> <p>3. 具有较强的创新创意、分析、解决实际问题能力。</p> <p>4. 具有良好的身体与心理素质。</p> <p>5. 树立正确的创作观。</p>		息资源。
2	设计基础	<p>具备三大构成设计应用能力，提高学生的审美素养和艺术表现能力。</p> <p>(一) 知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 理解创意概念提取和设计表达方法。 了解构成要素及原理。 掌握色彩构成基础知识。 掌握立体构成基础知识。 能熟练掌握园林中植物、地形、水景、建筑四大要素的具体内容及设计技巧。 <p>(二) 能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 能够分别运用园林中的四大元素进行分类设计。 具备平面构成、色彩构成、立体构成设计与表达能力。 具备根据现有设计作品进行艺术再创造的能力。 具备创意构思、草图设计、作品绘制的能力。 具备项目分析与汇报能力。 <p>(三) 素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 培养学生一定的组织协调、管理能力。 	<p>平面构成、色彩构成、立体构成等方面的知识和艺术构成方法。根据专业群内各专业特点选择相应知识点进行学习。</p> <p>(一) 平面构成</p> <ol style="list-style-type: none"> 点、线、面构成。 场景空间平面构成。 <p>(二) 色彩构成</p> <ol style="list-style-type: none"> 色彩构成基础。 对比、补色、邻近色构成。 场景空间色彩构成。 <p>(三) 立体构成</p> <ol style="list-style-type: none"> 生活用具构成、雕塑构成。 场景空间立体构成。 <p>(四) 综合应用</p> <p>植物空间、地形空间、水景空间、建筑空间构成综合表现应用。</p>	<p>(一) 教学方法与手段</p> <ol style="list-style-type: none"> 教学方法：讲授法、讨论式教学法、项目驱动实践法。 教学手段：多媒体展示、实验实训、在线课堂。 <p>(二) 任课教师要求</p> <p>任课教师应具有双师型素质、中级以上职称、艺术设计与表现能力较强。</p> <p>(三) 教学基本条件要求</p> <p>在专业术设计室上课，需要画桌、数字手绘板和多媒体教学。</p>

		<p>2. 引导学生进行思辨并具有独立判断的能力。</p> <p>3. 引导学生具有尚美、审美的品质。</p>		
3	图形图像处理技术	<p>培养学生的图形图像设计能力。</p> <p>(一) 知识目标</p> <p>1. 掌握平面设计中的理论基础，熟悉相关行业规范。</p> <p>2. 掌握图形图像处理的相关知识。</p> <p>3. 掌握 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 基础知识和基本操作。</p> <p>4. 掌握 Adobe Illustrator 软件图形绘制和文字设计与处理的相关知识。</p> <p>5. 掌握 Adobe Photoshop 软件图形图像处理的方法和相关知识。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>1. 形成平面广告设计和室内设计创意表现能力。</p> <p>2. 熟练操作 Adobe Illustrator 工具箱工具、对象的填充及外框编辑、矢量图形编辑与效果处理、文字处理、位图的处理。</p> <p>3. 熟练操作 Adobe Photoshop 软件中图层、蒙版、通道、路径相结合的综合特殊效果处理。</p> <p>4. 运用 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 软件对广告设计、宣传单设计、海报设计、封面设计等进行熟练的操作和创意设计。</p> <p>(三) 素质目标</p> <p>1. 养成探究学习的精神。</p> <p>2. 养成吃苦耐劳的工作精神。</p> <p>3. 耐心、仔细的工作态度和市场服务能力。</p> <p>4. 培养分析问题、解决问题的能力。</p> <p>5. 培养创新创意能力。</p>	<p>(一) Adobe Photoshop 软件应用（园林、数媒、展陈、虚拟现实）</p> <p>1. photoshop 基础知识与操作。</p> <p>2. 色彩原理和编辑。</p> <p>3. 选区应用。</p> <p>4. 绘图工具。</p> <p>5. 初级抠图。</p> <p>6. 高级抠图。</p> <p>7. 图层应用。</p> <p>8. 路径工具功能。</p> <p>9. 通道与蒙版。</p> <p>10. 滤镜工具。</p> <p>11. 文字工具与字体设计。</p> <p>(二) Adobe Illustrator 软件应用（数媒、展陈、虚拟现实）</p> <p>1. Adobe Illustrator 基础界面与操作。</p> <p>2. 图形工具。</p> <p>3. 其他工具。</p> <p>4. 3D 功能。</p> <p>5. 文本工具、轮廓与填充工具应用。</p> <p>6. 字体效果。</p> <p>7. 图形合成。</p> <p>8. 线稿上色。</p> <p>9. 图标绘制。</p> <p>10. 排版设计。</p>	<p>(一)任课教师要求</p> <p>任课教师有较强的市场整合能力和平面设计、室内设计能力、环境设计能力，具备一定的创意设计能力和市场实践能力。</p> <p>(二)软硬件要求</p> <p>图形工作站，安装PS\Ai 等软件，有网络。</p>

(三) 专业方向模块课

将专业群内各专业开设的专业核心课模块化，专业之间共建共享 1-2 个模块。

1. 数字媒体艺术设计

(1) 数字媒体模块（平面创意项目实战、界面设计项目实战、数媒综合项目实战）。

(2) 影视动画模块（数字影像技术、MG 动画实战、三维创意项目实战）。

(3) 智能创作模块（AIGC 应用）。

2. 数字媒体艺术设计（数字展陈方向）

(1) 数字展陈模块（数字影像技术、空间表现实战、陈设设计与表现）。

(2) 数字引擎模块（材料与工艺、三维创意项目实战、虚幻引擎技术）。

(3) 智能创作模块（AIGC 应用）。

3. 虚拟现实技术应用

(1) 数字资产模块（界面设计项目实战、虚拟现实场景制作、贴图制作与编辑）。

(2) 数字引擎模块（虚幻引擎技术、虚拟现实交互设计、虚拟现实项目策划与管理）。

(3) 智能创作模块（AIGC 应用）。

4. 园林技术

(1) 园林植物模块（园林植物生产技术、园林植物管

理与养护、园林植物造景、插花艺术）

（2）设计施工模块（园林规划设计、园林工程基础、园林工程施工技术、园林工程预决算）

（3）智能创作模块（AIGC 应用）。

数字媒体艺术设计专业群内各专业共享的专业核心课的课程目标、主要内容和教学要求如表 4 所示。

表 4 数字媒体艺术设计专业群内各专业共享的专业核心课基本情况

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
AIGC 应用	<p>通过这门课程，学生将获得从理论到实践的全方位学习体验，掌握 AIGC 的核心技术应用，并将其应用于数字媒体、广告设计、动画、三维、园林等领域。</p> <p>（一）知识目标</p> <ol style="list-style-type: none">理解 AIGC 的基本概念和原理，包括 GAN、VAE、diffusion 等知识。了解 AIGC 的未来发展方向和应用前景，以及与其他领域的交叉应用。 <p>（二）能力目标</p> <ol style="list-style-type: none">学会使用常见的 AIGC 工具和平台，如 Stable Diffusion, Midjourney 等。掌握 AIGC 在数字媒体、广告设计、动画、三维、园林等领域的应用。学会如何评估	<p>（一）基础理论知识</p> <ol style="list-style-type: none">AIGC 的基本概念和原理，包括 GAN、VAE、diffusion 等方面。常见的 AIGC 算法和模型，如 StyleGAN、BigGAN、CLIP 等。AIGC 的应用场景和前景，包括数字媒体、广告设计、动画、三维、园林等领域。AI 伦理问题和版权问题，包括数据隐私、算法公正性、知识产权等方面。 <p>（二）工具和平台使用</p> <ol style="list-style-type: none">工具和平台的详细使用方法和实践案例，包括图像生成、图像编辑等方面。常见的绘画工具和软件，如 Photoshop AI、Canvas 等。Stable Diffusion（稳定扩散）算法和模型，介绍其原理、特点、优势等方面。Stable Diffusion 在 AI 画画中的应用案例和实践操作，包括数据集准备、模型训练、图像生成和后期处理等方面。LORA（Logarithmic Optimized Rate Annealing）训练算法，介绍其原理、特点、优势等方面。ControlNet 控制网络，介绍其原理、特点、优势等方面，并提供实践案例和操作方法。 <p>（三）应用案例和实践操作</p> <ol style="list-style-type: none">AI 画画在数字媒体、广告设计、动画、三维、园林等领域的应用案例。实践操作，包括数据集准备、模型训	<p>（一）软件要求 核心教学软件为 Stable Diffusion，需准备对应账号。</p> <p>（二）硬件要求 图形工作站级别的服务器，显卡规格不低于 Nvidia A6000，并配合相关的网络设施、路由、带宽环境等。</p> <p>（三）师资要求 教师需要具备较强的 AIGC 理论和实践经验，能够将复杂的 AIGC 原理和算法讲解清晰易懂，并能够指导学生进行实践操作。同时，教师还需要具备一定的数字媒体、广告设计、动画、三维、园林等领域的专业知识和经验，以便将 AIGC 技术与这些领域进行结合和应用。</p> <p>（四）实践要求 包括个人项目、小组项目、大型项目等不同类型的任</p>

<p>和优化 AIGC 模型的性能，以及如何进行模型微调和定制化。</p> <p>(三) 素质目标</p> <p>1. 具有对新知识、新技能的学习能力。</p> <p>2. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。</p>	<p>练习、图像生成和后期处理等方面。</p> <p>3. AI 伦理问题和版权问题在实践中的应用，包括数据隐私保护、算法公正性评估、知识产权保护等方面。</p> <p>4. 课程项目，让学生能够独立完成一个 AI 画画项目，并进行展示和评估。</p> <p>(四) 课程总结和展望</p> <p>1. 课程总结和回顾，包括学生的学习成果和收获。</p> <p>2. AI 画画的未来发展方向和应用前景，以及与其他领域的交叉应用。</p> <p>3. AI 伦理问题和版权问题的未来发展趋势和解决方案，以及对 AI 画画技术发展的影响。</p> <p>4. 学生作品展示和交流，让学生能够展示自己的作品并与其他同学交流。</p>	<p>务。</p> <p>(五) 考核要求</p> <p>包括作业、小测、期中考试、期末项目等多种形式。</p>
---	---	---

(四) 专业拓展模块课

专业群内相关专业，对接“1+X”职业技能等级证书标准，开设特色鲜明的专业拓展模块课，在专业群内，由学生自主选择修读。数字媒体艺术设计专业群专业拓展模块课设置为 7 个专业选修课程，专业群内的学生自主选择其中 2 个课程修读。

1. 数字文创设计，5 学分，理实一体化课程，由数字媒体艺术设计专业开课，对应 1+X 文创产品数字化设计职业技能等级证书。

2. 数字展陈项目实战，5 学分，理实一体化课程，由数字媒体艺术设计专业（数字展陈方向）开课，可对应 1+X 数字创意建模职业技能等级证书。

3. 虚拟场景设计，5 学分，理实一体化课程，由数字媒体艺术设计专业开课，对应 1+X 游戏美术设计职业技能等级证书。

4. 家庭园艺与园林植物管理与养护，5学分，理实一体化课程，由园林技术专业开课。

5. 园林建筑设计，5学分，理实一体化课程，由园林技术专业开课。

6. 数字人技术与应用，5学分，理实一体化课程，由虚拟现实技术应用专业开课，可对应1+X游戏美术设计职业技能等级证书。

7. 全景制作与应用开发，5学分，理实一体化课程，由虚拟现实技术应用专业开课。

（五）公共拓展模块课

公共拓展模块课包括：“四史”课程（四选一），素质课程（六选一），英语拓展课程、语文拓展课程、数学拓展课程、信息素养拓展课程（在5-6期开设，供有需求的学生任选）。专业群内各专业开设《竹刻》《苗族蜡染A》《传统插花A》《陶瓷艺术》等文旅学院特色“非遗平台课”作为公共选修课，将传承和发展中华优秀传统文化融入人才培养过程。

八、教学进程总体安排

教学进程总统安排详见各专业教学计划进程表，专业群内各专业课程类型、类别比例如表5-8所示。

表5 数字媒体艺术设计专业课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	822	31.6%	理论课	250	30.9%

专业课	1248	48%			
选修课	272	10.4%			
专业课中在线开放课	252	10%			
合计	2594	100%			
			理论实践课 (理论学时)	552	
			理论实践课 (实践学时)	1174	69.1%
			实践课	618	

表 6 数字媒体艺术设计(数字展陈)课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	822	31.6%	理论课	250	
专业课	1248	48%	理论实践课 (理论学时)	552	30.9%
选修课	272	10.4%	理论实践课 (实践学时)	1174	69.1%
专业课中在线开放课	252	10%	实践课	618	
合计	2594	100%			

表 7 虚拟现实技术应用专业课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	822	31.7%	理论课	250	
专业课	1246	48%	理论实践课 (理论学时)	558	31.2%
选修课	272	10.5%	理论实践课 (实践学时)	1164	68.8%
专业课中在线开放课	250	9.8%	实践课	618	
合计	2590	100%			

表 8 园林技术专业课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	822	31.6%	理论课	288	
专业课	1308	50.3%	理论实践课 (理论学时)	628	35.3%
选修课	264	10.2%	理论实践课 (实践学时)	776	64.7%
专业课中在线开放课	204	7.9%			
合计	2598	100%			

			(实践学时)		
			实践课	906	

九、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

数字媒体艺术设计专业群学生数与本专业专任教师数比例 35: 1，高于国家标准 25: 1，专业群内各专业间生师比不平衡。双师素质教师占专业教师比为 81%，专任教师队伍职称、年龄，形成较为合理的梯队结构，如表 9 所示。

表 9 数字媒体艺术设计专业群师资队伍结构分析表

专业	校内专任教师								在校学生			生师比
	职称	数量	年龄	数量	学历/学位	数量	双师	数量	年级	数量		
数字媒体艺术设计	教授	0	46周岁以上 36-45岁 35周岁以下	2	博士	0	双师素质教师	9	2021 级	221	662	73: 1
	副教授	4		6	硕士	8			2022 级	311		
	讲师	5		1	本科	1			2023 级	139		
虚拟现实技术应用	副教授	2	46周岁以上 36-45岁 35周岁以下	1	博士	0	双师素质教师	5	2023 级	100	100	17: 1
	讲师	1		2	硕士	5						
	助教	3		3	本科	1						
园林技术	教授	0	46周岁以上 36-45岁 35周岁以下	4	博士	2	双师素质教师	7	2021 级	21	164	15: 1
	副教授	4		2	硕士	7			2022 级	63		
	讲师	7		5	本科	2			2023 级	80		

2. 专任教师

专任教师均具有高校教师资格，具有本专业本科及以上学历，具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力，具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究，有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历，如表 10 所示。

表 10 数字媒体艺术设计专业群校内专职教师一览表

序号	专业	姓名	职称	学历/学位	年龄	研究领域	是否双师型	骨干教师/专业带头人	承担课程规划
1	数字媒体艺术设计专业(数字展陈方向)	张永桥	讲师	本科/硕士	52	空间表现项目实战	是	专业带头人	空间设计与表现、三维创意项目实战、虚幻引擎基础、数字展陈项目实战
2	数字媒体艺术设计专业(数字展陈方向)	张建英	副教授	本科/硕士	45	施工图设计陈设品设计	是	骨干教师	设计基础、陈设设计与表现、材料与工艺、数字展陈项目实、AIGC 应用
3	数字媒体艺术设计专业(数字展陈方向)	何华	讲师	研究生/硕士	52	平面设计数字影像	是	骨干教师	美术基础、计算机辅助设计、数字文创设计、数字影像技术
4	数字媒体艺术设计专业	杨爽	讲师	研究生/硕士	34	动画设计项目实战	是	专业带头人	MG 动画实战、三维创意项目实战、数媒综合项目实战、虚拟场景设计
5	数字媒体艺术设计专业	陈霞	副教授	专科	50	数字影像三维建模	是	骨干教师	计算机辅助设计数字影像技术、三维创意项目实战、数字文创设计
6	数字媒体艺术设计专业	吕莎	副教授	本科/硕士	43	平面设计界面设计	是	骨干教师	平面创意项目实战、界面设计项目实战、三维创意项目实战、计算机辅助设计
7	数字媒体艺术设计专业	陈跃	美术师	研究生/双硕士	36	图案艺术工艺美术公共艺术考古美术	是	骨干教师	美术基础、设计基础、设计史
8	数字媒体艺术设计专业	谢竹青	讲师	研究生/硕士	40	工业设计艺术设计	是	骨干教师	美术基础、设计基础
9	数字媒体艺术设计专业	李启淑	副教授	研究生/硕士	44	平面设计苗族蜡染	是	骨干教师	平面创意项目实战、美术基础
10	虚拟现实技术应用专业	曹芳	副教授	本科/硕士	42	动画设计与制作、虚拟场景	是	专业带头人	虚拟现实技术导论、数字人技术与应用

						交互			
11	虚拟现实技术应用专业	严增镔	副教授	本科/硕士	56	艺术设计	是	骨干教师	美术基础、设计基础
12	虚拟现实技术应用专业	赵春娟	讲师	本科/学士	41	艺术设计、动画	是	骨干教师	计算机辅助设计、贴图制作与编辑、虚拟现实场景制作
13	虚拟现实技术应用专业	冉森	助教	研究生/硕士	29	艺术设计	是	骨干教师	界面设计项目实战、三维动画规律与制作、全景制作与应用开发
14	虚拟现实技术应用专业	罗兰	助教	研究生/硕士	28	艺术设计	是	骨干教师	虚拟现实项目策划和管理、虚拟现实引擎技术、虚拟现实交互设计
15	虚拟现实技术应用专业	张艾波	无	研究生/硕士	25	艺术设计	否	骨干教师	贴图制作与编辑、虚拟现实场景制作
16	园林技术	李璟	副教授	研究生/硕士	47	园林景观设计/花艺	是	专业带头人	传统插花、园林规划设计/插花艺术
17	园林技术	黄郑涛	工程师	研究生/硕士	32	园林设计与工程施工/植物造景	是	骨干教师	园林规划设计、园林植物造景
18	园林技术	邱传江	高级讲师	本科/学士	58	园艺生产技术	否	骨干教师	园林植物栽培技术、园林植物管理与养护
19	园林技术	陈俊	副教授	本科/硕士	41	园林工程造价/花艺	是	骨干教师	园林工程预决算与项目管理/插花艺术、传统插花
20	园林技术	吴强	讲师	研究生/硕士	34	园林景观设计	是	骨干教师	美术基础/设计基础/园林建筑设计
21	园林技术	王华	讲师	本科/硕士	54	园林工程施工	是	骨干教师	园林工程施工技术、园林工程基础
22	园林技术	刘剑	助教	本科/学士	45	园林制图	否	骨干教师	园林制图、计算机辅助设计
23	园林技术	徐艺裴	讲师	研究生/硕士	30	风景园林规划设计	是	骨干教师	模型设计与制作、园林建筑设计
24	园林技术	谢程程	无	研究生/博士	35	园林植物培育与应用	否	骨干教师	园林植物栽培技术
25	园林技术	周徐子鑫	无	研究生/博士	29	园林制图与计算机	否	骨干教师	园林制图、计算机辅助设计

						辅助设计			
26	园林技术	林伟	副教授	研究生/ 硕士	50	园林植物	是	骨干教师	园林植物管理与 养护

3. 专业带头人

专业带头人均具有副高及以上职称或3年以上行业从业经验，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力，如表11所示。

表11 数字媒体艺术设计专业群专业带头人一览表

序号	专业	姓名	职称	年龄	研究领域	社会兼职	研究能力	专业影响力
1	数字媒体艺术设计专业(数字展陈方向)	张永桥	讲师	52	空间表现项目实战	公司设计总监	注重专业知识与市场需求的结合，参与并主持多个平面、室内、规划项目。	具有丰富的市场设计经验，带领学生参与多个市场项目，参与多个比赛并获得不同等级奖项。
2	数字媒体艺术设计专业	杨爽	讲师	34	视觉设计	全案品牌设计；新媒体运营	课程与教学论(视觉传达方向)；数字媒体艺术类研究	多次个人获得各类设计赛奖项并指导学生获得设计赛奖项
3	虚拟现实技术应用专业	曹芳	副教授	42	动画设计与制作、虚拟场景交互	信息技术新工科产学研联盟虚拟现实教育工作委员会委员	2018年，中国传媒大学动画与数字艺术学院贾否工作室担任动画短片《霸占》导演助理，主创成员之一；2015年，四川省教育厅人文社科项目“宜宾市真武山道观古建筑群虚拟环境交互项目开发”第一主研。	2022年“中行杯·四川省职业院校技能大赛”(中职组)动画片制作赛项裁判长

4	园林技术	李璟	副教授	47	园林景观设计/花艺	文旅学院二级学院院长	园林规划设计、植物造景、花艺等	长期从事对外服务工作，现已完成多项乡村旅游规划及地方景观设计项目，带领教师团队进行地方服务，高职高专园林园艺专业“十三五”规划教材编委会委员
---	------	----	-----	----	-----------	------------	-----------------	--

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务，如表 12 所示。

表 12 数字媒体艺术设计专业群兼职教师一览表

序号	姓名	职务	工龄	工作单位	承担课程规划
1	倪泰乐	行业导师		西华大学	虚幻引擎基础
2	郑轶	校外教师		四川师范大学	计算机辅助设计
3	杨丹	校外教师		西南财经大学天府学院	计算机辅助设计
4	周萌	校外教师		宜宾学院	美术基础、设计基础
5	念海仙	校外教师		宜宾学院	数字影像技术
6	陈旭羽	校外教师		宜宾学院	三维创意项目实践
7	何素梅	行业导师		江安何氏竹工艺有限公司	竹刻
8	印隽	总经理	15	上海李数科技有限公司	AIGC 应用
9	周洪旭	总监	13	成都乐成艺佳科技有限公司	贴图制作与编辑、虚拟现实场景制作
10	黄修华	正高级工程师	26	泸州市城市建设投资集团有限公司	专业导论
11	何礼华	高级工程师	40	杭州凰家园林景观有限公司	园林工程施工技术
12	邓光蓉	高级工程师	28	宜宾市住房和城乡建设局	园林工程预决算与项目管理
13	杨佳佳	工程师	8	广安市住房和城乡建设局	设计基础
14	刘宇洁	工程师	9	成都东部集团有限公司	园林规划设计
15	姜涛	讲师	5	贵州大学	园林植物造景

(二) 教学设施

1. 专业教室基本条件

专业教室配备电子白板、投影、一体机、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，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本要求

参考职业院校各专业实训教学条件建设标准，设置能满足各专业基础技能实训、核心技能实训、拓展技能实训的校内实训室。实训教学场所面积按满足 50 人/班同时开展实训教学的基本要求设定。在实训场地布置专业技术发展历史、技术操作规范、实施工艺流程、大国工匠精神等课程思政教育资源，专业群及群内各专业校内实训条件如表 13 所示。

表 13 数字媒体艺术设计专业群校内实训条件

序号	专业	实训场所名称	功能			实训场所面积 (m ²)
			主要设备	对应的主要课程	主要实训项目	
1	虚拟现实技术应用/数字媒体艺术设计	虚拟项目生产制作室	1. 处理器：≥ Intel 12 代酷睿 i9-12900 处理器，16 核 24 线程，缓存 30MB。 2. 主板：不低于 Intel Q670 芯片组，主板自带蜂鸣器，借助蜂鸣器长短声音的组合，实现故障报警检测功能。 3. 内存：≥ 64GB DDR5 4800MHz，4 根内存插槽。 4. 硬盘：≥ 1T M.2 NVMe PCIe 固态硬盘 + 1T SATA 机械硬盘。 5. 显卡：NVIDIA RTX 3080 显存 12GB。 6. 操作系统：预装正版	1. 计算机辅助设计。 2. 界面设计项目实战。 3. 贴图制作与编辑。 4. 虚拟现实场景制作。 5. 数字影像技术。 6. 三维创意项目实战。 7. AIGC 应用。 8. 数媒综合项目实战。	1. 图像处理。 2. 界面 UI 设计。 3. 三维贴图制作与法线贴图烘焙。 4. 三维场景模型制。 5. 三维动画。 6. 虚拟交互。 7. 项目实战。	105

序号	专业	实训场所名称	功能			实训场所面积(m ²)
			主要设备	对应的主要课程	主要实训项目	
			Windows 11 及以上操作系统。 7. 23. 8 英寸显示器。	9. 虚幻引擎基础。		
2	虚拟现实技术应用/ 数字媒体艺术设计	数媒项目生产制作室	1. 处理器: ≥ Intel 12 代酷睿 i9-12900 处理器, 16 核 24 线程, 缓存 30MB。 2. 主板: 不低于 Intel Q670 芯片组, 主板自带蜂鸣器, 借助蜂鸣器长短声音的组合, 实现故障报警检测功能。 3. 内存: ≥ 64GB DDR5 4800MHz, 4 根内存插槽。 4. 硬盘: ≥ 1T M. 2 Nvme PCIe 固态硬盘 + 1T SATA 机械硬盘。 5. 显卡: NVIDIA RTX 3080 显存 12GB。 6. 操作系统: 预装正版 Windows 11 及以上操作系统。 7. 23. 8 英寸显示器。	1. 计算机辅助设计。 2. 界面设计项目实战。 3. 贴图制作与编辑。 4. 虚拟现实场景制作。 5. 数字影像技术。 6. 三维创意项目实战。 7. AIGC 应用。 8. 数媒综合项目实战。 9. 虚幻引擎基础。	1. 图像处理。 2. 界面 UI 设计。 3. 三维贴图制作与法线贴图烘焙。 4. 三维场景模型制。 5. 三维动画。 6. 虚拟交互。 7. 项目实战。	107
3	虚拟现实技术应用/ 数字媒体艺术设计	动画及影视制作空间	1. 动作捕捉设备。 2. 触觉反馈设备。 3. 手势识别设备。 4. 虚拟背景。 5. 虚拟制片设备。	1. 数字人技术与应用。 2. 数字影像技术。 3. 三维创意项目实战。 4. 数媒综合项目实战。 5. 虚拟场景设计。	捕捉大型动态运动, 提供平滑而准确的动作捕捉数据。	189
4	数字媒体艺术设计/ 园林技术	文创产品与模型制作室	1. 曲线锯工作站套装 1 套。 2. 铣机工作站套装 1 套。 3. 精密激光定位角度切割锯套装 1 套。 4. 便携式锯、机、钻系统套装 1 套。 5. 抛光打磨系统套装 1 套。 6. 木榫链接套装 1 套。 7. 移动式真空集尘器套装 1 套。	1. 园林建筑设计与模型制作。 2. 数字文创设计。	1. 模型加工与制作。 2. 家具制作。 3. 文创产品制作。	111

序号	专业	实训场所名称	功能			实训场所面积(m ²)
			主要设备	对应的主要课程	主要实训项目	
			8. 清扫组件 1 套。 9. 工具箱柜及全套工具箱 1 套。 10. 专用木工夹具 1 套。 11. 移动式锯台 1 台。 12. 多功能喷漆套装 1 套。 13. 油泥套装 1 套。			
5	专业群	虚拟交互制作与体验室	1. 投影机 7 台。 2. 位置跟踪器摄影头 1 套。 3. 跟踪系统 1 套。 4. 同步器 2 个。 5. 投影行架 1 套。 6. CAVE 投影系统。 7. 视频合成软件。 8. 交互装置。 9. 系统集成。	1. 导游业务。 2. 旅游创意与专项策划。 3. 数字影像技术。 4. 虚幻引擎基础。 5. 数字展陈项目实战。 6. 全景制作与应用开发。	1. 全景视频。 2. 虚拟交互。 3. 智慧旅游。	108
6	专业群	学生综合服务中心	1. 激光打印机 1 台。 2. UV 打印机 1 台。 3. 户外双头写真机 1 台。 4. 全自动覆膜机 1 台。 5. 手动复膜机 1 台。 6. 自动巡边刻字机 1 台。 7. 条幅机 1 台。 8. CAD 宽幅打印机 1 台。 9. 全自动胶状机 1 台。 10. 切纸机 1 台。 11. 压痕机 1 台。 12. 装订机 1 台。	1. 平面创意项目实战。 2. 数媒综合项目实战。 3. 空间设计与表现。	1. 图文制作。 2. 广告制作。	95
7	专业群	非遗传承习室	1. 实训桌椅。 2. 投影。 3. 电子白板。 4. 音响设备。 5. 互联网接入或 Wi-Fi 环境。	1. 苗族蜡染。 2. 陶艺。 3. 竹刻。	1. 绘画。 2. 雕刻。	100
8	专业群	竹雕大师工作室	1. 雕刻机 30 台。 2. 台虎钳 30 台。 3. 空压机 2 台。	竹刻。	雕刻、打磨等。	72

序号	专业	实训场所名称	功能			实训场所面积(m ²)
			主要设备	对应的主要课程	主要实训项目	
			4. 喷漆枪 5 把。 5. 雕刻打坯刀 20 套。			
9	专业群	苗族蜡染室	1. 大屏智能会议平板电脑 1 台。 2. 工作台 40 套。 3. 电煮器 4 个。 4. 电脑平缝机器 1 个。 5. 四线锁边机 1 个。 6. 熨斗 4 个。 7. 晾晒杆 10 根。	苗族蜡染。	1. 绘画。 2. 雕刻。 3. 脱蜡。4. 晾晒。 5. 缝纫。	72
10	专业群	陶艺室	1. 电窑炉 2 个。 2. 拉坯机 8 台。 3. 转盘 40 个。	陶瓷艺术。	陶艺教学与生产	72
11	数字媒体艺术设计	创意设计室	1. 微机 52 台。 2. 一体机 1 套。	1. 现代信息技术。 2. 材料与工艺。	1. 计算机基础。 2. 材料与工艺。	79
12	数字媒体艺术设计	项目实战实训室	1. 微机 40 台。 2. 一体机 1 套。	1. 现代信息技术。 2. 材料与工艺。	1. 计算机基础。 2. 材料与工艺。	75
13	数字媒体艺术设计	双创项目化实训工作站	1. 微机 28 台。 2. 一体机 1 套。	1. 数字文创设计。 2. 数字展陈项目实战。	1. 绘画软件。 2. 平面设计。 3. 三维建模。 4. 空间表现。	95
14	数字媒体艺术设计	图形设计实训室	1. 微机 52 台。 2. 一体机 1 套。	1. 界面设计项目实战。 2. MG 动画实战。 3. 数字文创设计。 4. 空间表现实战。 5. 陈设设计与表现。	1. 绘画软件。 2. 平面设计。 3. 三维建模。 4. 空间表现。	95

序号	专业	实训场所名称	功能			实训场所面积(m ²)
			主要设备	对应的主要课程	主要实训项目	
15	数字媒体艺术设计	计算机辅助设计实训室	1. 微机 52 台。 2. 一体机 1 套。	1. 计算机辅助设计。 2. 数字影像技术。 3. 平面创意项目实战。	1. 绘画软件。 2. 平面设计。 3. 三维建模。 4. 空间表现。	90
16	数字媒体艺术设计	手绘表现实训室	1. 多功能可升降绘画台 45 套。 2. 一体机 1 套。	1. 美术基础。 2. 设计基础。	1. 手绘。 2. 图案。	72
17	数字媒体艺术设计	美术创作工作室	1. 落地式榉木抽屉画架 50 套； 2. 一体机 1 套。	美术基础	1. 素描。 2. 色彩。	72
18	数字媒体艺术设计	美育教育实训室	1. 落地式榉木抽屉画架 50 套； 2. 一体机 1 套。	美术基础	1. 素描。 2. 色彩。	70
19	园林技术	园林工程实训	1. 老师电脑 1 台。 2. 全站仪 4。 3. 投影仪 1 台。 4. 激光水平仪 6。 5. 工程材料实验室。	1. 园林工程基础。 2. 园林工程施工技术。 3. 园林预决算。	园林工程实训。	116
20	园林技术	园林景观实训室	1. 图形工作站 1 台； 2. 高清实物展台 1； 3. 投影仪 1 台； 4. 景观摄影设备 1 套； 5. 现场勘察飞行设备 1 套。	1. 设计基础。 2. 园林规划设计。 3. 园林植物造景。 4. 园林建筑设计。	园林设计实训。	161
21	园林技术	园林植物实训室	1. 培养箱。 2. 超低温冰箱。 3. 投影仪 1 台。 4. 恒温实验箱。 5 智能光照箱。	1. 园林植物栽培技术。 2. 园林植物管理与养护。	园林植物实训。	105

3. 学生实习基地基本要求

各专业具有稳定的校外实训、实习基地，能够开展专业典型工作任务的实训或岗位实习，设施齐备，岗位、指导教师确定，管理及规章制度齐全，各专业主要校外实训、实习

基地如表 14 所示。

表 14 主要校外实习、实习基地一览表

序号	专业	实训基地名称	主要实训项目
1	数字媒体艺术设计 / 虚拟现实技术应用	成都乐成艺佳科技有限公司	数字广告模型制作、虚拟现实交互制作、展示设计
2	数字媒体艺术设计	宜宾拾柴人装饰有限公司	环境艺术设计、平面设计
3	数字媒体艺术设计	江安何氏竹工艺有限公司	竹雕工艺
4	数字媒体艺术设计	成都麦里文化传媒有限公司	UI 界面设计、H5 界面设计、平面媒体广告设计、展示设计
5	数字媒体艺术设计	宜宾竹海竹木有限公司	竹簧工艺制作、竹工艺品设计、竹文创设计
6	数字媒体艺术设计 / 虚拟现实技术应用	成都风境创意科技有限公司	游戏动效制作、动画片动效制作
7	数字媒体艺术设计	成都造梦机文化传播有限公司	UI 界面设计、H5 界面设计、平面媒体广告设计、动画制作展示设计
8	虚拟现实技术应用	上海孪数科技有限公司	AIGC 应用
9	园林技术	成都传承景观规划设计有限公司	景观设计、园林规划
10	园林技术	江苏绘景景观工程有限公司	景观设计、园林工程施工、工程造价、工程管护
11	园林技术	宜宾市天竺园林工程公司	园林工程施工、工程预决算、工程管护
12	园林技术	成都兴立园林工程公司	园林规划设计/园林工程施工与管理、工程预决算
13	园林技术	宜宾丽雅置地锦绣园园林公司	园林工程施工及园林植物养护管理
14	园林技术	宜宾市云辰乔木有限公司	园林苗圃生产、园林植物生产
15	园林技术	重庆华众汇景观规划设计有限公司	景观设计、园林规划
16	园林技术	宜宾锦绣园景观工程有限责任公司	园林植物生产、园林绿地养护管理
17	园林技术	重庆日晟园林工程有限公司	园林工程施工、工程预决算、工程管护
18	园林技术	宜宾洪景园林工程公司	园林工程施工、工程预决算、工程管护
19	园林技术	宜宾盛景园林工程公司	园林工程施工、工程预决算、工程管护
20	园林技术	宜宾鑫工亿建筑工程有限公司	园林工程施工、工程预决算、工

		司	程管护
21	园林技术	成都惠美花境园艺工程有限责任公司	花卉种苗生产、花镜设计与施工
22	园林技术	成都金品花卉种苗生产有限公司	花卉种苗生产、花镜设计与施工
23	园林技术	宜宾市林业科学院	园林工程监理、工程现场管理、景观工程设计
24	园林技术	四川省花卉协会	花卉生产、插花艺术
25	园林技术	宜宾临港投资建设集团有限公司	园林工程施工、园林植物管理与养护

4. 支持信息化教学方面的基本要求

利用专业（群）数字化教学资源库，国家、省级精品在线课程，数字文献资料等信息化条件，鼓励教师在中国大学MOOC网、职教云、学习通等教学平台建立在线课程，利用雨课堂、钉钉、腾讯会议等学习支持平台开展线上线下混合式教学。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

根据教育部《职业院校教材管理办法》《四川省职业院校教材管理实施细则》《宜宾职业技术学院教材建设管理办法（2023年2月修订）》等文件规定，专业课原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用。国家和省级规划目录中没有的教材，可在职业院校教材信息库选用。

选用境外教材，按照国家有关政策执行。建立教材使用审核机制，实行教材选用备案制度。鼓励各专业校企合作开发新形态教材，探索数字化教学转型升级。

2. 图书文献配备

专业群内各专业基础文献 10 种，专业文献 40 种，总计 50 种。其中，基础文献为本专业的经典基础文献，专业文献原则包括：专业历史类、专业理论类、专业技法类。应能满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与专业群内各专业有关的音视频素材、教材课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，形式多多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

适应新时代对高素质技术技能人才培养的新要求，紧扣专业群人才培养方案和课程标准，客观分析学生的知识和技能基础、认知和实践能力、学习特点，合理设计教学流程环节，教学方法手段设计恰当，普遍开展项目教学、情境教学、模块化教学，推动现代信息技术与教育教学深度融合。

依托钉钉、腾讯会议、雨课堂、中国大学 MOOC 网、智慧职教、学习通、国家级虚拟仿真实训中心等信息技术和学习支持平台，采用情景认识式教学、案例分析、情景模拟、工作过程模拟、工作场景模拟、工作实景参观、热点新闻观摩、游戏化学习法、VR/AR 虚拟仿真案例教学、数字孪生、翻转课堂等线上线下混合式教学方法，通过开发线上教学资源，创作配套慕课、系列微课，构建在线学习平台，实现教

学内容数字化、师生交流网络化、课堂管理智能化。能够调动学生全面深度参与，给学生深刻的学习体验，提高课程教学质量。

以小组教学为主，分层分类开展教学。基于岗位要求，依据课程标准，逐级分解课程目标到模块教学目标至任务教学目标，结合项目教学内容确定教学重点。根据项目教学目标，预设学生习得成果。对照项目教学目标与内容，对照内容要求，结合学生学情，预判教学难点。在教学过程中，根据学生学情，时时调整过程目标，因材施教，以促进学生人人达标。

（五）学习评价

根据课程目标和教学内容科学制定评价标准，体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，构建集过程性评价、表现性评价、总结性评价为一体的多元化的课程评价体系。课程中应用多种的信息化教学技术能够对教学过程进行信息跟踪挖掘、数字回溯分析，并对学生的学习过程进行过程评价与结果评价，引入同行专家、企业专家参与评价，确保评价考核科学有效。主要职业素质课程以及专业核心课程应作为考试课程。各专业结合全国职业院校技能大赛赛项（2023-2027），选择1-2门专业主干课程，按照全员参赛的要求，以学生参加院级及以上级别技能大赛的成绩作为课程实践考核成绩。

(六) 质量管理

1. 成立文旅学院教学指导委员会、数字媒体艺术设计专业群建设指导委员会、各专业建设委员会，建立文旅学院-专业群-各专业三级联动专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度。深度对接企业，校企合作、产教融合，逐步完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设。各级委员会评审指导专业群人才培养方案、教学计划进程表、课程标准等。

2. 成立文旅学院教学督导组，完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全开课考核、教学检查、听课等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展三全育人、课程思政、三教改革等教研活动。

3. 成立文旅学院就业工作组，建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，结合麦可思第三方质量评价，评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十、毕业要求

专业群内各专业毕业要求如表 15 所示。

表 15 数字媒体艺术设计专业群内各专业毕业要求

专业名称	职业技能等级证书要求	毕业条件
数字媒体艺术设计	建议学生考取 1+X 文创产品数字化设计、数字创意建模、游戏美术设计等职业技能等级证书，选考计算机一级证书、英语四级证书等。	本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分合格。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（123 分）。

数字媒体艺术设计(数字展陈方向)	建议学生考取 1+X 文创产品数字化设计、数字创意建模、游戏美术设计等职业技能等级证书，选考计算机一级证书、英语四级证书等。	本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分合格。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（123 分）。
虚拟现实技术应用	建议学生考取 1+X 数字创意建模、游戏美术设计等职业技能等级证书，选考计算机一级证书、英语四级证书等。	本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分合格。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（123 分）。
园林技术	建议学生考取 1+X 数字创意建模职业技能等级证书、园林绿化工高级工(三级)、插花花艺师高级工(三级)，选考计算机一级证书、英语四级证书等。	本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分合格。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（125 分）。

十一、附录

1. 2023 级数字媒体艺术设计专业群内各专业教学计划进程表
2. 数字媒体艺术设计专业群 2023 年市场调查与分析报告