

上海市高本贯通教育（五年制）

数字媒体艺术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

名称及代码 \ 阶段	高职	本科
专业名称	舞台艺术设计与制作	数字媒体艺术
专业代码	550218	130508

二、入学要求

高中阶段教育毕业生。

三、修业年限

本专业学制一般为5年，最长毕业年限7年。原则上延长的2年放在本科阶段。特殊情况可在申报成功之后，签署合作协议之前经双方友好协商，制定相关细则。

四、职业面向

面向上海及长三角地区的文旅产业，对接演艺行业、多媒体行业等对数字演艺人才的需求，毕业生主要任职于专业演出团体、商业活动公司、演艺设备公司、演艺科技公司、展览展示公司、影视制作公司、多媒体设计公司、游戏美术公司、商贸展会、公关推广公司、互联网媒体平台与数字文娱产业等企事业单位。经过一定时间的能力提升与资源拓展，可在上述企事业单位从事三维设计师、动画师、技术美术师、数字场景美术师、影视后期设计师、灯光设计师、新媒体展示设计师、虚拟现实开发工程师、虚拟制片工程师、互动装置设计师、灯光设计、技术美术、沉浸式影像设计、演艺媒体交互、虚拟现实应用开发、新媒体艺术、演艺策划等相关工作。

- **工作领域：**文旅演艺、特定场域展演、虚拟现实、网络短视频、XR直播、交互艺术设计；
- **一级就业岗位：**平面设计师、三维建模师、灯光操控师、场景原画师、摄影摄像师、剪辑师、视频工程师、分镜师、影视美术、数字引擎工程师；
- **二级发展岗位：**三维设计师、动画师、技术美术师、数字场景美术师、

影视后期设计师、灯光设计师、新媒体展示设计师、虚拟现实开发工程师、虚拟制片工程师、互动装置设计师；

- **迁移岗位：**多媒体工程师、商业活动策划、视频创意编导、新媒体运营、绘画教师、插画师、舞美设计师。

为实现学历教育与职业资格认证的内涵衔接和对应，根据专业培养目标，数字媒体艺术专业主要围绕三维建模师、数字引擎工程师、数字场景美术师、影视后期设计师、互动装置设计师等岗位考取国家认证的职业资格证书。职业证书的获取要与课程内容紧密结合，在学生完成对应的课程之后，参加统一技能考试，以获得对应等级的职业资格（技能）证书。

表 1 数字媒体艺术专业对应国家职业资格证书一览表

序号	职业领域 证书名称	等级	颁证单位	必考/选考
1	Adobe 国际认证《影视设计认证专家》	行业级 国际通用	Adobe 国际认证（美国奥多比系统公司）	必考
2	“1+X”《数字创意建模职业技能等级证书》	初级、中级、高级	浙江中科视传科技有限公司	选考
3	“1+X”《3D 引擎技术应用职业技能等级证书》	初级、中级、高级	3D 引擎技术应用职业技能	选考
4	“1+X”《互动媒体应用开发职业技能等级证书》	初级、中级、高级	浙江中科视传科技有限公司	选考

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有社会责任感、人文底蕴、艺术修养、科技理念，兼具国际化视野，能适应文旅产业和演艺产业新业态、新技术变革，具备创新意识与思维，掌握演艺新空间设计、沉浸式影像设计、展演互动艺术装置、虚拟数字演艺合成知识与技能，具有良好职业发展和创业潜力的，“**创意表现与技术实现，艺术视野与产业思维**”兼具的创新型、复合型、应用型数字演艺设计专业人才。

（二）培养规格

本专业以“**重应用、强创意、宽口径**”为育人宗旨，强调艺术与科技相融合，重视多学科交叉基础上的设计实践，紧紧依托上海市社会主义国际文化大都市建设和亚洲演艺之都产业集群的优势，对接区域经济需求，以演艺新空间设计、沉

浸式影像设计、展演互动艺术装置、虚拟数字演艺合成应用的跨专业、产教融合培养为特色。

本专业所培养的人才应具有以下必备的职业素养、专业知识与职业能力。

1. 职业素养

- (1) 具有健全人格、良好文化素养和人文情怀，能够立足时代、扎根人民、深入生活；
- (2) 具有正确的艺术观和创作观,能够自觉传承和弘扬中华优秀传统文化；
- (3) 具有强烈的文化自信、正确的职业道德、社会服务意识与公民责任感；
- (4) 具有与数字媒体艺术岗位群相匹配的职业规范、法律法规认知；
- (5) 具有文学作品欣赏和分析的文化素养；
- (6) 具有基本运算能力、逻辑思维能力、具备数学应用意识；
- (7) 具有较强的团队协作精神、人际沟通能力、批判思维能力、语言表达能力与社会交往能力；
- (8) 具有自我分析意识和问题分析能力、基本的应变能力；
- (9) 具有跨领域的组织协调能力；
- (10)具有较强的自学意识和可持续发展能力。

2. 专业知识

- (1) 掌握新媒体艺术概论、数字媒体原理等基本理论与基本知识；
- (2) 掌握戏剧文学叙事的基本理论；
- (3) 掌握戏剧表演的基础理论；
- (4) 掌握动画运动规律并能熟练运用于创作；
- (5) 掌握视听语言的基本规律；
- (6) 掌握基本的乐理知识和声学方面的常识；
- (7) 掌握视频剪辑的基础理论；
- (8) 掌握交互艺术设计的原则和方法；
- (9) 掌握视觉预演、技术预演相关的理论知识；
- (10)掌握动作捕捉技术的相关理论知识；
- (11)掌握虚拟制片的理论知识体系；
- (12)掌握数字演艺行业的工作流程知识。

3. 职业能力

- (1) 能运用数字绘画的创作方法,完成数字演艺领域的概念设计及分镜脚本;
- (2) 能使用三维设计软件完成各种场景的模型制作;
- (3) 能使用灯光控制设备,完成演出艺术中的灯光操控;
- (4) 能使用灯光离线编程软件完成灯光设计;
- (5) 能基本操作常用摄像设备进行拍摄;
- (6) 能使用专业影视后期软件,完成基本的视频剪辑及特效制作;
- (7) 能使用数字引擎技术,完成数字场景制作;
- (8) 能根据特定场域展演的需求,完成演艺新空间的设计制作;
- (9) 能运用三维动画创作方法,完成三维动画及渲染等流程;
- (10) 能根据戏剧叙事理念,完成沉浸式空间影像设计;
- (11) 能使用常用交互创作软件和开源硬件,完成互动艺术装置设计;
- (12) 能使用虚拟合成技术,完成视觉预演、XR直播秀等相关制作任务;
- (13) 能协调数字演艺行业流程中各层工作单元,完成工作流程与协同管理。

六、课程设置及要求

本专业以数字演艺设计为主要教学内容,以演艺新空间设计、沉浸式影像设计、展演互动艺术装置、虚拟数字演艺合成为教学特色,注重从沉浸式展演空间设计到虚拟数字演艺合成全流程贯通课程以及适应新媒体时代数字化技术课程的结合。

围绕数字演艺人才的培养目标,重视基础知识和综合技能掌握,构建以专业核心应用能力为本的课程体系,加强校企合作课程的实施,执行学历证书和职业资格证书的制度。

根据数字媒体艺术专业职业能力要求及培养规律,结合高等职业院校和本科院校的原有办学特色和专业亮点,由专业基础理论与技术课程、专业核心能力与技术课程、专业能力拓展与技术迭代类课程及专业能力与技术综合运用实践类课程构成梯度渐进的教学层次,形成整体“重应用、强创意、宽口径”的课程体系。



图 1 数字媒体艺术专业课程设计理念

专业基础理论与技术类课程主要集中在 1 至 5 学期，课程安排以专业基础课为主，夯实学生的美术基础、造型能力、基础视觉语言的掌握应用和相关的软件使用方法，侧重“认知”和“制作”，为后续的学习奠定扎实的根基；专业核心能力与技术类课程包括设计类课程和技术类课程两个部分，集中在第 2 至 9 学期，课程安排以针对本专业的设计理论与知识、设计理念、设计方法与核心专业技术的教授与探索实践为主。这类课程一方面注重对专业认知的系统性，与基础类课程相衔接，另一方面注重设计类课程与技术类课程的交融展开，把“制作”与“创作”相结合，强化设计思想与技术的综合、创新运用，提升学生的整体艺术感觉、审美品位、设计能力以及对核心技术的应用能力；专业能力拓展与技术迭代类课程安排在第 6 至 9 学期，主要是为适应上海全面城市数字化转型背景下演艺产业升级转型在设计环节对数字技术的应用场景，安排了一系列专业前沿课程、技术迭代及能力拓展课程。专业技术能力综合运用和实践类课程贯穿安排在 2 至 9 学期，课程安排以专项技术实训和综合应用实训为主，让学生在每一个学习阶段都能把之前学过的内容通过全流程实训项目和商业项目等课程有机贯穿起来，通过产教一体化机制，在演艺新空间设计、沉浸式影像设计、展演互动艺术装置、虚拟演艺合成等领域里通过实践进行整合、融会贯通，螺旋上升。

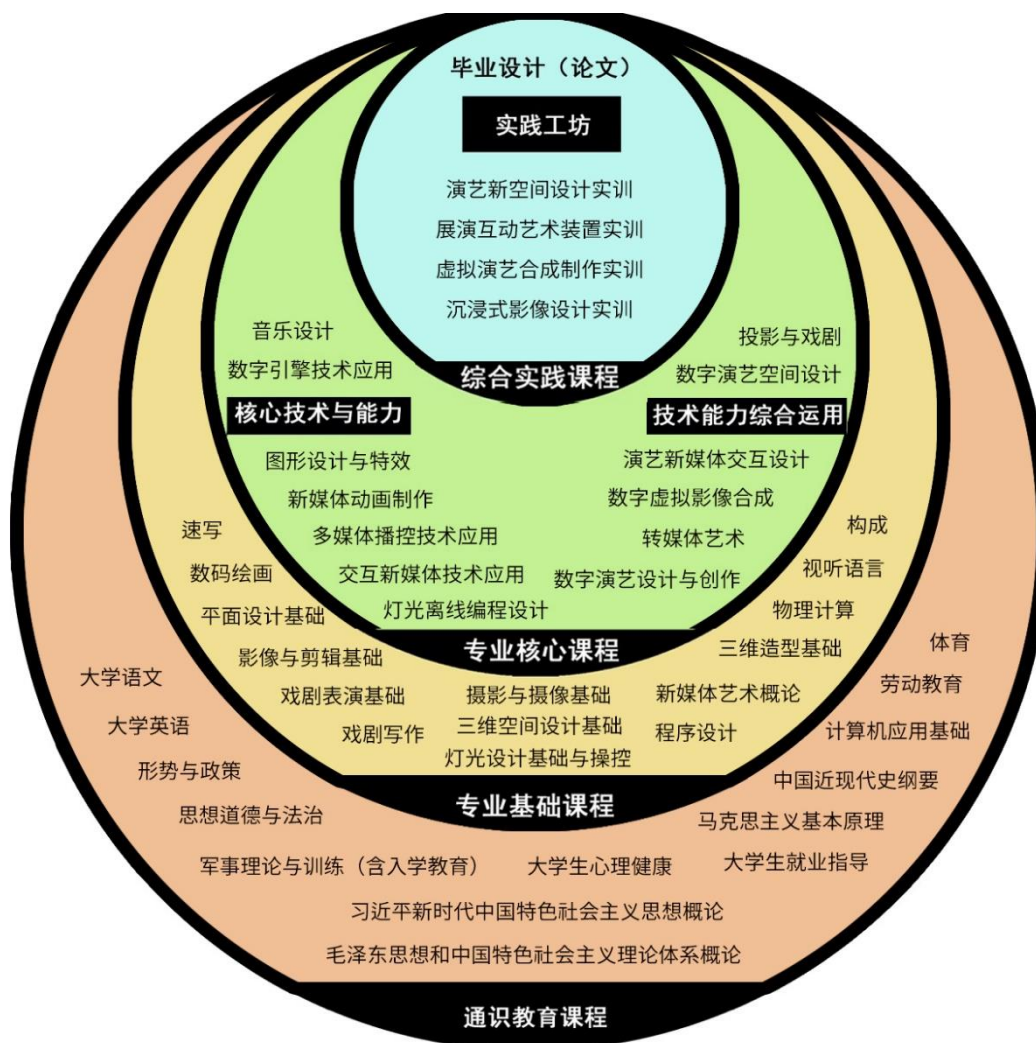


图2 数字媒体艺术专业课程体系设计

根据数字媒体艺术岗位群的综合职业能力要求及培养规律,课程梳理为六个类别:通识教育课程、专业基础课程、专业核心课程、综合实践课程和专业选修课程、第二课堂。根据“重应用、强创意、宽口径”原则,设置不同学分。

(一) 公共基础课程

通识教育课程规定了毕业生必须具备的文化基础知识与基本素质,为学生学好专业课以及可持续发展打下基础,提升审美能力,提高学生的职业素养,拓展学生的发展空间。主要包括军事理论与训练(含入学教育)、思想道德与法治、中国近现代史纲要、马克思主义基本原理、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、体育、大学

英语、计算机应用基础、大学生心理健康、劳动教育、大学生就业指导等国家规定的思想政治类课程及相关的文化理论与综合素养课程。

（二）专业课程

专业课程包括专业必修课和专业限定选修课。专业必修课又分为基础课程和专业核心课程。专业基础课模块主要培养学生对本学科领域应有的学科知识和技能的认知与能力，包括速写、构成、数码绘画、平面设计基础、影像与剪辑基础、三维造型基础、新媒体艺术概论、视听语言、戏剧表演基础、戏剧写作、三维空间设计基础、摄影与摄像基础、物理计算、程序设计、灯光设计基础与操控等 15 门课程；专业核心课程主要针对演艺新空间设计、沉浸式影像设计、展演互动装置艺术、虚拟数字演艺合成等方向实现专业的创意设计及应用能力。包括图形设计与特效、新媒体动画制作、多媒体播控技术应用、灯光离线编程设计、交互新媒体技术应用、数字引擎技术应用、数字演艺空间设计、音乐设计、投影与戏剧、演艺新媒体交互设计、数字虚拟影像合成、转媒体艺术、数字演艺设计与创作等共 13 门课程。

表 2 数字媒体艺术专业核心课程介绍

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
1	图形设计与特效	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授视频制作的剪辑处理等基本技巧，包含视频非线性编辑，视频剪接等制作的原理、技巧、程序与具体运用；讲授视频剪辑制作流程，基本制作方法和制作手段，相关剪辑软件的操作使用技巧，视频剪辑的生理学和心理学相关基础知识，视频剪辑中的节奏、时空结构方式、蒙太奇技巧、镜头组接技巧；讲授不同时期的视频剪辑的观念。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能更好地理解视频剪辑的功能和作用，掌握并能灵活运用常用的视频剪辑艺术方法，提高艺术鉴赏力和艺术修养，为从事视频艺术相关工作打下良好的艺术功底。 	4	72
2	新媒体动画制作	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授 C4D 等三维软件的建模、渲染动画等基本技巧，包含建模制作的基本流程、渲染器的使用技巧与动画制作的流程。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能更好地理解 C4D 建模软件的功能，掌握并能灵活运用软件的建模方法，提高模型制作的效率和效果，熟悉渲染器的各种参数设置，了解动画制作的相关流程，为从事三维动画制作相关工作打 	8	144

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		下良好的艺术功底。		
3	多媒体播控技术应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授多媒体播控技术的相关知识、播控技术软硬件的使用技巧及制作流程等；讲授 Resolume Arena 等播控软件的具体操作、知识要点和使用技巧；讲授多媒体播控技术在实践中的典型应用场景。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解多媒体播控技术的原理、工作流程等知识。熟练掌握多媒体播控软件的基本操作，独立完成符合表演需求的播控软硬件设置，通过具体的练习和项目实践掌握多媒体播控的关键技巧。 	4	72
4	灯光离线编程设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授演艺灯光设计与表演之间，讲授各种演出剧目和演出样式中，主流的演艺灯光设计技巧，了解演艺灯光设计与演出剧目之间配合的方法。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能掌握当代演艺灯光设计的最新观念和技巧，能根据不同的演出剧目和演艺空间，进行灯光离线编程的方案设计，能培养学生对演艺灯光与剧目演出协调配合的能力，能符合商业灯光设计基本要求，能独立完成演出剧目的灯光设计流程。 	4	72
5	交互新媒体技术应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授节点式的可视化编程平台 TouchDesigner 的相关操作、知识要点和使用技巧，并应用在艺术创作及商业项目等。 ● 教学要求：通过学习和训练，使学生从基础认知 TouchDesigner 这款软件；熟悉六大元件类型，了解元件的属性、连接、引用以及层级关系；掌握常用的视觉处理手法以及多种外设硬件与之相连的通讯原理与操作。 	4	72
6	数字引擎技术应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授交互式实时图像应用程序的相关知识；讲授常用虚拟引擎应用范围，未来发展趋势；结合中期拍摄，虚拟制片流程，介绍常用引擎软件的工作流程，基本操作。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能了解虚拟引擎技术的相关知识、应用范围和前沿动态。了解引擎软件的基本操作，导入、导出流程，能够对软件进行简单的操作。 	8	144
7	数字演艺空间设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授演艺空间设计的基本原理与设计技巧；讲授不同演出剧目的空间设计方法；了解数字演艺空间设计中不同风格的表现技巧；熟悉完整演出剧目数字化空间设计的流程。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能掌握当代演艺空间设计的基本原理和技巧，能根据不同演出要求，进行舞台的方案设计，能培养学生对演艺空间设计效果的控制能力， 	4	72

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		数字演艺空间制作的执行能力。为从事商业实践的数字演艺空间设计打下技术基础。		
8	音乐设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容: 本课程主要讲授常识类音乐知识, 包括乐器知识、不同地域的音乐特点、名曲赏析等, 并掌握基础的音频制作软件技术。 ● 教学要求: 通过学习和训练, 学生能对音乐理论的基础知识有初步了解, 具备识谱、节奏、符号、辨音、模唱等基本乐理的能力, 能够利用音乐理论分析不同音乐作品风格的能力, 能够完成基础的音乐剪辑和混音制作。 	4	72
9	投影与戏剧	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容: 通过本课程学习使学生了解掌握投影与立体空间设计结合的基本常识, 掌握投影与空间交互运用的技术原理和视觉设计的基本创作方法。同时, 以 MadMapper 操作投影和舞台模型的结合, 提高学生的综合创作技能与新媒体空间设计概念的想象。 ● 教学要求: 要求学生熟练掌握以 MadMapper 等软件为基础的投影仪的操作技能, 学会校对、调试现场投影影像, 并能通过设计, 将平面视觉或特效视频内容与立体异形物体相结合的视觉创作。 	8	144
10	演艺新媒体交互设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容: 通过本课程学习使学生能够对演艺新媒体交互设计与创作工作的总体流程与常用的交互创作工具形成较为立体的认知, 并达到具备演出艺术领域的新媒体交互设计与创作作品的鉴赏能力和项目创作实践能力, 跨界进入数字演艺领域的竞争力。 ● 教学要求: 要求学生熟练掌握演艺新媒体交互领域的应用研究与创作的实践, 学会以舞台多媒体交互设计、2D 交互视觉艺术设计以及 3D 沉浸体验式交互设计等技能, 能够使用 Isadora、Toucdesigner 和 unity 等工具进行实例分析与创作实践。 	8	144
11	数字虚拟影像合成	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容: 通过本课程学习使学生开始使用虚幻引擎搭建的数字场景与真人影像进行合成, 引导学生利用数字技术手段进行虚拟演艺合成的实践, 并为虚拟演艺合成实训课程的创作做准备。 ● 教学要求: 通过本课程的学习, 要求学生学会利用虚拟引擎搭建的数字场景进行艺术创作, 掌握摄像机追踪和人体捕捉的基础技能, 进行完整线上虚拟演艺环境的搭建, 并形成具有可行性的在线直播流程方案。 	8	144
12	转媒体艺术	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容: 通过本课程学习使学生开始进行跨媒体创作构想, 引导学生利用多种媒体艺术手段进行数字展演空间中关于视觉、听觉、触觉的跨媒介艺术设计 	4	72

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		计，并为毕业创作做准备。 ● 教学要求：通过本课程的学习，要求学生学会利用多种媒介进行艺术创作，在拟定的主题内，进行完整艺术创作前期的提案，并形成具有艺术形式的方案模拟演示与表达。		
13	数字演艺设计与创作	● 主要教学内容：通过本课程学习使学生开始进行综合性的数字媒体创作构想，利用话题性的艺术主题与文本构思，引导学生进行新媒体演出艺术中关于视觉、空间、影像的综合艺术提案与分析，并为毕业创作做准备。 ● 教学要求：通过本课程的学习，要求学生学会利用数字虚拟仿真方式，进行完整艺术创作前期的提案，并形成具有艺术形式的方案模拟演示与表达。	4	72

七、学时安排

专业学时安排根据学生的认知特点和成长规律，注重各类课程学时的科学合理分配。教学活动周进程安排表如表 3、4 所示。

表 3 教学活动周进程安排表（单位：周）

学期 \ 分类	理实一体	综合实践	军训	考试	机动 (观摩/交流)	合计
第一学期	18		2	1	1	20
第二学期	18			1	1	20
第三学期	18			1	1	20
第四学期	18			1	1	20
第五学期	18			1	1	20
第六学期	18			1	1	20
第七学期	18			1	1	20
第八学期	18			1	1	20
第九学期	18			1	1	20
第十学期		18		1	1	20
总计	180		2	10	10	200

注：1. 第一学期军训 2 周，不计入教学活动周，含 1 天入学教育；

2. 依据专业的项目实践特性，在学期内分散贯穿于教学活动周全过程进行组织安排；

3. 实习与实践环节穿插在第五~十学期中进行。

总学分 242，合计总学时 4222 课时，其中通识教育课程分为必修课程与选修课程，合计学分 59，合计学时数 1162 课时，占比 27.52%；实践学时 2364 课时，占比 56.00%。

表 4 分类课程学时学分安排表

	学时		学分										学分	占比
	学时	占比	高职段（学期）						本科段（学期）					
			一	二	三	四	五	六	七	八	九	十		
必修课程	3790	89.8%	29	26	24	24	24	20	20	20	14	4	218	90.1%
选修课程	432	10.2%					2	4	6	6	6		24	9.9%
总计	4222	100%	153						89				242	100%
理论教学	1858	44.0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
实践教学	2364	55.0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
总计	4222	100%	242											

注：*代表实习实践环节，不列入总学时，穿插在第五~十学期中进行，合计 13 学分

八、教学进程总体安排

五年教学计划总体安排详见下表：

表 5 数字媒体艺术专业教学进程表

课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式			
					总学时	理论学时	实践学时	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	第九学期	第十学期	考试	考查		
								周学时	学时数	周学时	学时数	周学时	学时数	周学时	学时数	周学时	学时数			周学时	学时数
通识教育课程	1	军事理论与训练(含入学教育)	2	C	64		64	32	64											√	
	2	思想道德与法治	3	A	54	54		3	54											√	
	3	中国近现代史纲要	3	A	54	54			3	54										√	
	4	马克思主义基本原理	3	A	54	54			3	54										√	
	5	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	A	54	54				3	54									√	
	6	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	A	54	54		3	54											√	
	7	形势与政策	2	A	36	36					2	36								√	
	8	体育	4	B	144	16	128	2	36	2	36	2	36	2	36					√	
	9	大学语文	2	A	36	36			2	36										√	
	10	大学英语	16	B	288	144	144	4	72	4	72	4	72	4	72					√	
	11	计算机应用基础	2	B	36	18	18	2	36											√	
	12	大学生心理健康	2	B	36	18	18	2	36											√	
	13	劳动教育	2	C	36		36			2	36									√	
	14	大学生就业指导	2	B	36	18	18										2	36		√	
小计					49	982	556	426													
专业基础课程	15	速写	4	B	72	24	48	4	72											√	
	16	构成(I、II)	4	B	72	24	48	2	36	2	36									√	
	17	数码绘画(I、II)	8	B	144	36	108		4	72	4	72								√	
	18	平面设计基础	4	B	72	24	48	4	72											√	
	19	影像与剪辑基础	4	B	72	24	48		4	72										√	
	20	三维造型基础	4	B	72	24	48			4	72									√	
	21	新媒体艺术概论	2	A	36	36		2	36											√	
	22	视听语言	2	A	36	36			2	36										√	
	23	戏剧表演基础	2	B	36	12	24			2	36									√	
	24	戏剧写作	2	B	36	24	12					2	36							√	
	25	三维空间设计基础	4	B	72	24	48				4	72								√	
	26	摄影与摄像基础	4	B	72	36	36					4	72							√	
	27	物理计算	2	B	36	18	18					2	36							√	
	28	程序设计	2	B	36	18	18				2	36								√	
29	灯光设计基础与操控(I、II)	8	B	144	72	72				4	72	4	72						√		
小计					56	1008	432	576													
专业核心课程	30	图形设计与特效	4	B	72	18	54		4	72										√	
	31	新媒体动画制作(I、II)	8	B	144	36	108			4	72	4	72							√	
	32	多媒体播控技术应用	4	B	72	24	48					4	72							√	
	33	灯光编程设计	4	B	72	24	48					4	72							√	
	34	交互新媒体技术应用	4	B	72	24	48						4	72						√	
	35	数字引擎技术应用(I、II)	8	B	144	48	96					4	72	4	72					√	
	36	数字演艺空间设计	4	B	72	24	48						4	72						√	
	37	音乐设计	4	B	72	24	48					4	72							√	
	38	投影与戏剧(I、II)	8	B	144	48	96					4	72	4	72					√	
	39	演艺新媒体交互设计(I、II)	8	B	144	48	96					4	72	4	72					√	
	40	数字虚拟影像合成	8	B	144	48	96					4	72	4	72					√	
	41	转媒体艺术	4	B	72	36	36						4	72						√	
	42	数字演艺设计与创作	4	B	72	36	36								4	72				√	
	小计					72	1296	438	858												
综合实践课程	43	演艺新空间设计实训	4	C	72		72					4	72							√	
	44	展演互动艺术装置实训	4	C	72		72						4	72						√	
	45	虚拟演艺合成制作实训	4	C	72		72							4	72					√	
	46	沉浸式影像设计实训	4	C	72		72								4	72				√	
	47	毕业创作	6	C	108		108									4	72	4	36	√	
	48	毕业论文(毕业创作总结)	6	C	108		108									4	72	4	36	√	
小计					28	504		504													
课程选修	院系选修课程		14		252	252							2	36	4	72	4	72	4	72	√
	通识选修课程		10	A	180	180							2	36	2	36	2	36	2	36	√
小计					24	432	432														
实习与实践环节					13	C													*	√	
学时(学分)合计					242	4222	1858	2364													

注：A类课程为理论课程，B类课程为理实一体课程，C类课程为综合实践课程。A类和B类课程18学时计1学分，通识教育C类课程32学时计1学分，专业C类课程18学时计1学分。

表 6 实践教学安排表 (单位: 周)

序号	项目名称	内容与要求	学分	学时(周)	开设学期	周课时
1	演艺新空间设计实训	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要实训内容: 本课程主要进行演艺新空间设计的实践训练; 通过真实项目“假题真做”的练习, 训练演艺新空间设计中的具体设计技巧, 实践完整演艺新空间设计的全流程路径。 ● 实训要求: 通过演艺新空间设计项目的训练, 能强化演艺新空间方案设计的能力, 结合三维空间设计基础、数字演艺空间设计的前期课程, 训练三维空间设计、制作图绘制、效果图表现的专项技能, 能独立完成从方案设计到制作落地执行的全流程, 掌握演艺新空间设计的综合能力。 	4	18	第六学期	4
2	展演互动艺术装置实训	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要实训内容: 本课程主要进行新媒体交互技术与戏剧表演融合、交互硬件的使用技巧及制作的实践训练; 训练交互影像在商业项目典型场景中的应用。 ● 实训要求: 通过展演空间中互动艺术项目的实践创作, 能够强化 TouchDesigner 交互软件的使用技巧和硬件交互制作的专项技能, 独立完成符合特定表演需求的交互软硬件设置, 掌握新媒体交互设计全流程的综合能力。 	4	18	第七学期	4
3	虚拟演艺合成制作实训	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要实训内容: 本课程主要训练基于虚幻引擎软件(Unreal)进行虚拟演艺合成实时渲染制作技巧; 熟悉虚拟演艺空间搭建的制作流程。 ● 实训要求: 通过虚拟演艺合成直播的项目训练, 结合数字引擎技术应用和多媒体播控技术应用的前期课程, 能够强化虚拟引擎与灯光控台、视频控台、音频控台的链接的专项技能。能够掌握虚拟演艺预演和虚拟直播合成的综合能力。 	4	18	第八学期	4
4	沉浸式影像设计实训	<ul style="list-style-type: none"> ● 实训内容: 本课程主要进行沉浸式影像设计的实践训练; 训练影像拍摄剪辑和三维动画制作中的具体设计技巧, 实践沉浸式空间设计的全流程路径。 ● 实训要求: 通过沉浸式空间的影像设计与制作的项目训练, 能强化影像前期设计和后期制作的综合能力, 掌握影像软硬件融合、空间 Mapping 投影的专项技能, 掌握完成从概念创意, 分镜绘制, 视频剪辑、三维动画制作、投影空间设置的全流程综合能力。 	4	18	第八学期	4

序号	项目名称	内容与要求	学分	学时(周)	开设学期	周课时
5	实习与实践环节	<ul style="list-style-type: none"> 实训要求: 本环节主要包括社会实践、艺术观摩、校内创作实践、专业实习。 实训要求: 按上海戏剧学院的实习与实践要求, 实习与实践为独立设置的必修课程, 但不计入总学时。 	13	*	第五-第十学期	*

九、实施保障

(一) 加强师资共享

构建学校、协会和企业“资源互补型”专业教师队伍, 专职与兼职结合、学校教师与企业教师结合。专业教师具有国际专业视野, 具备国内一流专业水准, 熟知和把握行业现状及发展趋势, 能根据专业实际情况, 科学制定数字媒体艺术专业人才培养教学计划, 并有效实施专业课程教学。

数字媒体艺术专业负责人由上海戏剧学院数字媒体艺术专业主任担任, 副主任由上海电影艺术职业学院舞台艺术设计与制作专业负责人担任, 专职教师任职的基本要求是:

1. 具备研究生及以上学历或具有本专业技师以上资格证书, 或在企业有不低于2年的实践经验。

2. 专业带头人应具有副高及以上专业技术职务, 具备扎实专业知识、活跃学术思想、较强的组织协调能力和改革创新精神。校内专业带头人能够带领教学团队开展专业建设、教学改革、技术服务; 校外兼职带头人在行业企业有一定威望, 具有与校内专业带头人联合制定专业发展规划的能力, 且应具备较强的校外教学资源整合能力。

3. 校内专业专任教师具有硕士及以上学位、高校教师资格证书、丰富的数字演艺和互动展演实践经验。具有高级职称的教师比例不低于专业专任教师的30%。

4. 校外兼职教师应具有专业相关岗位5年以上工作经历和一定的职业教育理念, 并掌握基本的教育教学方法。

5. 专业教师应具有良好的品德修养和职业操守、扎实的专业基础和良好的教育教学方法和课程开发能力。

表 7 跨界融合兼职师资队伍一览表

项目教学内容	兼职教师		
	姓名	单位	职务
演艺新空间设计实训	李雪涛	聚英堂片场	创始人
	潘家瑜	原上海戏剧学院舞台总监、上海戏剧学院演出科科长，上戏艺术发展总公司总经理	二级舞美设计师
展演互动艺术装置实训	念子轩	分号 C 艺术团队	新媒体艺术家
	朱齐佳	江苏领焰科技有限公司	集控系统、舞台灯控系统负责人
虚拟演艺合成制作实训	褚达	Epic Games 虚幻中国	中国区教育经理
	李林	北京澜景科技有限公司	创始人、总经理
沉浸式影像设计实训	邵晴	西郊利物浦文化科技学院	导师
	谢辰	上海诗晓文化传播有限公司	投影技术总监
数字引擎技术应用	许良安	Epic Games 虚幻中国	工程师
	姜雯	GOAHEAD LAB 创始人	Notch 认证中国培训师
灯光离线编程	杨超	上海视升灯光音响设备有限公司	灯光师
物理计算	朱龙	上海蘑菇云创造	项目经理

（二）优化教学设施

1. 校内实训基地

实训教学资源配置是数字媒体艺术专业教育实现人才培养目标的一个重要方面。数字媒体艺术专业教育要有效培养学生的职业能力，必须强化实训、实践环节，加强岗位职业能力教育与工作体系、工作过程的关联度，让学生在实训中进一步掌握专业技能，提高学生适应职业岗位的能力，缩短从学校教育到实际工作岗位的距离。

数字媒体艺术专业拥有包括基础美术实训室、影像采集实训室、三维建模实训室、多媒体制作实训室、灯光编程实训室、绿幕（特效）摄影棚、虚拟拍摄影棚、沉浸式影像实训室、互动装置实训室、XR 拓展现实实训室等大批专业级教学实训室和实践场地。

各类数字媒体艺术实验室工作室拥有充足的数字媒体设计和工艺制作设备，

如图形工作站、VR 虚拟现实眼镜、高清摄像头、动作捕捉设备、LED 高清显示屏，工程投影仪、数码照相机、舞台灯具、灯光控制台、绿幕、教学一体机、3D 打印机等，按照专业相关企业的实际生产流程配备实训设施，实施情境实践教学，承担各类实训课、项目实践、毕业设计等教学任务。

表 8 两校校内实训资源情况表

序号	名称	面积 (m ²)	工位数	主要功能	对应课程	位置
1	基础美术实训室	72	30	教学	速写 构成 (I、II)	上电
2	影像采集实训室	55	30	教学	摄影与摄像基础	上电
3	三维建模实训室	68	30	教学	数字引擎技术应用 (I、II) 演艺新空间设计实训	上电
4	多媒体制作实训室	68	30	教学	图形设计与特效 新媒体动画制作 (I、II)	上电
5	灯光编程实训室	115	30	项目教学、 大学生创新 实践	灯光设计基础与操控 (I、II) 灯光离线编程设计	上电
6	绿幕 (特效) 摄影棚	334	60	项目教学、 大学生创新 实践	多媒体播控技术应用 交互新媒体技术应用	上电
7	虚拟拍摄影棚 (市级实训仿真 基地)	371	60	教学、校企 合作公司实 际项目制作	虚拟演艺合成制作实训	上戏
8	沉浸式影像实训室	136	30	教学、校企 合作公司实 际项目制作	投影与戏剧 (I、II) 沉浸式影像设计实训	上戏
9	互动装置实训室	184	30	教学、校企 合作公司实 际项目制作	演艺新媒体交互设计 (I、II) 展演互动艺术装置实训	上戏
10	XR 拓展现实实训室	184	30	教学、校企 合作公司实 际项目制作	数字演艺设计与创作 展演互动艺术装置实训	上戏

2. 校外实训基地

两校充分利用各校的地理和位置优势，依托上海舞台美术协会、上海多媒体协会、上海舞台技术研究所以及众多国内知名数字媒体艺术企业紧密的校企合作关系，积极与企业合作开展多种模式的实习实训。推行“工作室教学”以及工学结合、工学交替的人才培养模式，与行业标杆企业共建实践教学基地，从而实现教学环境与职业环境、教学过程与工作过程的有效对接，并形成长期合作机制。

发挥上海戏剧学院学科大平台、学科融合交叉、校企合作和上海电影艺术职业学院职业教育和行业资源见长的优势，基于“数字演艺集成创新文化和旅游部重点实验室”共同探索研发、培育市场和形成有社会影响的社会服务合作模式和教育创新举措，同时推进课程共建、人才交流、教学实践、作品转化等方面的深入合作，提升创新应用型人才培养质量。

表 9 校外实训基地列表

序号	合作单位	实训内容与方式
1	上海文化广播影视集团 (SMG)	岗位实习、认识实习
2	上海幻维数码创意科技股份有限公司	岗位实习、认识实习
3	上海唯众传媒股份有限公司	岗位实习、认识实习
4	上海杰鑫演艺设备有限公司	岗位实习、认识实习
5	上海拾玖度文化有限责任公司	岗位实习、认识实习
6	上海聚英堂片场	岗位实习、认识实习
7	上海视升灯光音响设备有限公司	岗位实习、认识实习
8	东莞市环宇文化科技有限公司	岗位实习、认识实习
9	江苏领焰科技股份有限公司(上海)	岗位实习、认识实习
10	浙江佳合文化科技股份有限公司	岗位实习、认识实习
11	上海舞台技术研究所	岗位实习
12	上海迅加信息科技有限公司	岗位实习
13	上海星迅电气有限公司	岗位实习
14	DNT design 深圳恩维传媒有限公司(上海)	岗位实习
15	Digital FUN(上海炳鸿信息科技)	岗位实习
16	上海氏香文化科技有限公司	岗位实习
17	数字演艺集成创新文化和旅游部重点实验室	岗位实习
18	上海飞来飞去展览展示工程有限公司	岗位实习
19	浙江博采传媒有限公司	岗位实习
20	北京澜景科技有限公司	岗位实习
21	上海随幻科技有限公司	岗位实习

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

（1）教材和讲义建议优先选用近五年出版的教育部“十三五”“十四五”国家规划教材为主教材。同时，采用行业前沿报告和案例自编校本教材。

本专业教材选定后，原则上不允许变更，如确实需要变更，须经过教务处评审，报学校教学指导委员会核准通过后，方可改用新教材；专业开设课程的教材选定后，未经专业中心主任同意批准，不得随意选用或更改已选用的教材，包括教师本人主编或参编的教材，如专业中心主任同意更改已选用的教材，需要履行教材选用审批表的手续及更改选用教材的充分论证。

（2）选用的教材必须适用性强，能体现学科理论发展的要求和社会经济发展的需要；有利于培养学生的综合素质和能力，符合学生个性发展及毕业求职的需要。

（3）根据贯通专业课程需要并结合教师的实际情况，鼓励和提倡有选择地选用国外优秀教材，包括国内影印版或国外原版。

（4）教师应开放式遴选使用教材，选用 1 本主要授课教材，选用多本辅助教材用于教学。根据教学需要，在征得教学单位及教务处同意后，部分课程可选用教师自编讲义或企业培训教材。

2. 专业信息库基本要求

建立健全信息应用系统，及时记录专业概况、对接的产业概况、专业建设、人才培养、质量评估、建设成果等，并通过数据诊断与分析进行专业质量自诊、课程质量自诊、师资质量自诊、学生全面发展自诊工作，对照目标与标准，结合主要工作任务，深入查找教育质量存在的问题，不断创新教学管理与运行机制，实现教育质量的螺旋式提升。

3. 课程资源基本要求

完善课程建设标准，制定课程开发标准、课程实施标准、课程评价标准，形成专业教学标准。

4. 培训资源库

紧紧围绕“提高培训质量、落实分层管理”有效地进行培训资源库的建设，不断丰富培训的内容，包括：职业资格证书和培训、师资培训、学生竞赛培训、

社会服务与对外交流等。

（四）教学方法

依据专业培养目标、课程教学要求、学生学习基础、教学资源等，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。坚持学中做、做中学，倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，大力开展启发式、讨论式、参与式教学。鼓励信息化技术在教育教学中的融合应用，实施线上线下混合式教学。

（五）学习评价

参照两校教学评价与质量考核制度要求，教学评价以促进学生专业能力发展和社会适应力提升为准则，在学院的教学质量监督运行机制下，采用学校评价、企业评价和第三方评价相结合的方式，实施过程化、多元化、整体性教学评价。评价形式由学生自评、项目组互评、教师与企业专家评价及行业协会等专业团体组织评价共同组成。所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

1. 评价体系包括：口试、笔试、展示、成果汇报、实践技能考核、项目实施技能考核、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相结合的形式进行。根据课程性质将程分为 A、B、C 三类，并形成相应的评价标准。

2. 每学期安排参加各类比赛，以学期的参赛作品、获奖成品以及社会实践成果等作为评定学生成绩的重要形式，综合考核学生的专业知识、专业技能、思维能力、身体能力、交流能力、教学能力、创造能力、团队合作等。

3. 各门课程应该根据课程的特点和要求，对采取不同方式、对各个方面的考核结果，通过一定的加权系数评定课程最终成绩。

4. 综合实践模块中的实训课程，要求学生积极参与社会性项目，力求与市场接轨，实现知行合一。

5. 毕业考核分为毕业设计和毕业论文写作两个部分。考核以毕业设计作品为主，毕业论文为辅，鼓励毕业论文结合学生自身的创意作品进行写作，着重考查学生的创意创作能力和对自己创作的认识以及分析能力。

说明：形成性评价是在教学过程中对学生的学习态度和各类作业情况进行的评价；目标性评价是在教学模块结束时，对学生完成设定课程目标所需的某项职

业能力的评价。课程按百分制考评，60分以上（含60分）为合格。

（六）加强质量管理

教学质量引入第三方评价体系，遴选上海舞台美术学会及在中国数字媒体艺术行业各领域深耕多年且深谙演艺产业与数字媒体艺术行业运作机制与发展趋势的资深专家成立固定的专家理事会团队，制定完善的理事会章程和监督运作机制，为专业在人才培养方案、教学计划、教学内容、考核评价等多方面提供合理建议，确保专业课程体系符合产业当下即未来的发展方向

表 10 专家理事会成员名单

序号	姓名	单位与职务	研究指导方向	代表作
1	韩生	中国舞台美术学会文化与旅游委员会主任、上海舞台美术学会名誉主席，上海戏剧学院教授	舞台美术设计 新媒体设计 文旅演艺	《战上海》、《金龙与浮游》、 《白娘娘》、《桂林有戏》、 《沂蒙四季》等
2	孔庆尧	中国青年舞台美术家、文旅策划师、灯光及舞台设计师、中国国家话剧院特约灯光设计、上海舞台美术学会常务副秘书长	视觉总监 舞台灯光设计	《谷文昌》、《英雄时代》
3	谢雨熙	上海舞台技术研究所副所长	舞台灯光设计	外滩实景灯光秀、上海海昌海洋公园海豚馆
4	褚达	Epic Games 中国区教育经理	虚幻引擎 虚拟现实 游戏制作	
5	李林	北京澜景科技有限公司 创始人、总经理	XR 虚拟合成 数字预演	《小镇有喜》实景沉浸式秀演， 《六画潭城》光影秀
6	朱齐佳	领焰科技炽燕声光视械集控系统、灯控系统负责人	灯光设计 灯光操控	G20 《最忆是杭州》、舞剧 《太极传奇》
7	飞苹果	上海飞来飞去展览展示工程有限公司	新媒体展览展示 设计	上海世博会中国馆、上海航天博物馆、微软中国企业展厅

1. 校行企联合制定专业教学质量保障、监控与评估方法及实施细则。对专业定位、办学思路、人才培养目标、课程设置、管理评审、教学评估以及教学质量监控机构、责任人及职责等予以明确规定，建立对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等全方位、分层次的质量管理体系。

2. 校行企联合建立完善的看、听课制度，建立由业内专家、学生、同行等组成的不同层次的立体监控体系，对教学过程进行有效监督。联合教学督导组定期进行全面的教学质量检查与评估。

3. 两校进行优质教学资源共享共建，一是实践教学资源的共享共建，两校拥有教学功能互补的实践教学基地，满足了不同的实践教学需求；二是优质师资的共享共建，充分发挥两校学科型、应用型的教学优势，培养出专业功底扎实、实践经验丰富的复合型人才。

十、毕业要求

本专业学生前三年按上海电影艺术职业学院学生学籍管理规定，由上海电影艺术职业学院对学生进行管理。对完成前三年专业教学计划规定课程、考试成绩合格者，准予毕业，颁发上海电影艺术职业学院专科毕业证书。修满前两年（高职阶段）专业教学计划规定的课程后，由上海电影艺术职业学院组织专业能力评估，列入甄别范围的学生，专科阶段予以一定时间的观察，经再次评估被判定不适合转入本科阶段继续就读的学生将被转入平行专业或相近专业学习，不再进行贯通培养；“高本贯通”学生修满教学计划所设定的高职阶段课程、学习成绩合格，艺术类专业学生达到全国大学英语四级（CET-4）考试 260 分以上（含 260 分），同时获得计算机等级考试证书（含上海市或国家计算机考试任意等级）后，准予参加上海戏剧学院组织的“高本贯通”专业转段考核。考核通过后，可予转入上海戏剧学院进行本科阶段学习。

在有效修业年限内修完规定的课程及总学分，考试成绩均合格，且符合上海戏剧学院毕业要求和学位授予条件者，颁发上海戏剧学院本科毕业证书和艺术学学士学位证书。