

视觉传达设计专业（中韩班）全程培养方案

一、专业名称、代码、所属学科

专业名称：视觉传达设计

专业代码：1 3 0 5 0 2 H

所属学科：艺术学

二、专业培养目标

本专业培养具有良好的思想政治素质，健全的心理和健康的体魄，具备良好的人文素质、艺术修养和审美能力，适应数字时代与信息社会发展，系统掌握动画创作的基础知识、基本理论和方法，具备搜集、分析资料的基本能力，具备良好的从业素质，能在传媒及相关领域进行动画及数字内容的策划、创作、制作、管理等工作的高级复合型人才。

三、专业特色与培养要求

本专业特色在于建立了优质、高效的国际合作办学模式，并始终坚持服务社会的办学理念，在引进韩国优质教学资源的同时，充分发挥我校学科门类齐全的综合优势，将先进的人文社会科学基本知识、设计学学科理念、数字内容制作方法等与三维动画专业教学进行有机结合，通过“产、学、研”相结合的国际校企联合办学手段，走有前瞻性的、面向全球动画产业市场的三维动画艺术人才培养之路。通过对本专业教学计划内容所规定的课程学习与课外实践，学生在毕业时应具备以下方面的知识、能力和素质：

1、素质要求：树立正确的人生观、价值观与世界观；掌握艺术人文、及新媒体技术的基础知识；具有良好的道德修养、法制意识、社会责任感、信息素养、艺术修养与学习能力；具备良好的职业道德、团队合作精神、创新意识和国际视野，具备一定的国际交流能力，能够在科学艺术交叉领域开展创造性的工作，身心健康并通过教育部规定的《学生体质健康标准》测试。

2、知识要求：了解动画专业相关的国家方针、政策、法规；了解国内外最重要发展前沿、研究动态；具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；理解动画专业的艺术、技术知识及人文社科背景知识；掌握动画专业的核心知识、基础理论，以及在相关领域内开展艺术创作或技术研发所需的基础知识。同时具有一定的外语应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识，以及社会科学及人文领域内的基本知识。

3、专业能力要求：了解动画及其相关领域艺术创作、传播或项目开发的基本流程；具备数字动画项目策划、剧本写作、分镜头创作、造型设计、插画创作、动画创作等方面的基本能力；具备数字动画的概念设计、建模、材质、绑定、动画、灯光与渲染制作，以及后期合成、特效制作能力；具备一定的数字动画及相关领域艺术实践经验；能够适应当前国际主流动画制作流程中特定环节。

4、其它能力要求：需掌握文献分类、检索和分析等基本技能以及论文或创作说明（报告）的写作规范；具有一定的著作权保护、利用和经营意识；具备一定的组织管理、沟通、交流以及团队合作能力；具备一定的创新、创业意识。

四、学制与学习年限

学制为4年，学习年限4—6年。第一、二、三、六、七、八学期在国内学习，第四、五学期在韩国学习。

五、毕业要求与授予学位类型

毕业要求：学生在规定的修业年限内，修满教学计划规定的学分方能毕业。

学位授予：符合学校学位授予条件的，授予中南财经政法大学艺术学学士学位，以及韩国东西大学学习证明。符合韩国教科部学位证书授予要求的，可获得韩国东西大学学士学位。

六、培养标准及其实现途径

培养标准		实现途径
1 社会责任感、人文科学素养	1.1 思想、政治素质及社会责任感	通过马克思主义基本原理概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础、中国近现代史纲要、形势与政策等课程的开设提高学生的思想政治素质，增进学生的社会责任感。
	1.2 人文科学素养	通过中外美术史、通识教育课程、专项教育课程的开设，使学生掌握与动画领域相关的经济、管理、人文等相关知识，丰富学生的知识内容与知识结构。
2 身心素质和国防意识	2.1 身体素质	通过公共体育、体育专项课程与相关体育活动的开设，提升学生的身体素质。
	2.2 心理素质	通过通识教育选修类课程、专项教育选修类课程以及大学生心理健康教育等课外素质课程的开设，使学生具备健康的心理状态和良好的心理素质。
	2.3 国防意识	通过形势与政策、通识教育课程的开设，增强学生的国防意识。
3 国际视野与从事涉外工作的能力	3.1 英语沟通、表达能力	通过大学英语、英语听力英语口语课程的开设，使学生具备基本的英语交流能力。
	3.2 韩语沟通、表达能力	通过大学韩语课程的开设，以及TOPIC考试指导、韩语歌曲大赛等教学活动，使学生具备基本的韩语交流能力。
	3.3 国际视野	通过视觉传达设计专业导论、认识实习课程的开设以及第4、5学期赴韩国留学期间的实践教学环节，培养学生的国际视野。
	3.4 国际交流与实践经验	通过在韩国进行的项目实习课程以及韩国教师研究会活动等，使学生具备基本的涉外工作能力。
4 宽口径、厚基础的专业能力	4.1 专业基础知识与理论素养	通过设计概论、动画艺术概论、动画美学等学科基础课程的开设，培养学生具备较为全面的动画专业基本知识和艺术学理论素养。
	4.2 专业基础造型能力	通过动画速写、动画色彩原理、雕塑与三维造型等学科基础课程的开设，以及写生（风景速写）等实践教学环节，培养学生具备扎实的专业基础造型能力。
	4.3 专业基础技能	通过二维软件基础、三维软件基础、动画摄影基础、动画数字后期合成编辑、动画音效基础等课程的开设，使学生具备系统、全面的专业基础技能。
	4.4 故事编创能力	通过动画剧本创作基础、分镜头画面设计等课程的开设，使学生具备基本的故事编创能力。
	4.5 概念设计能力	通过数字绘画技法、动画概念设计、高级数字绘画课程的开设，培养学生在动画专业领域的概念设计能力。

	4.6 建模能力	通过基础三维建模、三维角色设计与制作、三维场景设计与制作、高级三维建模课程的开设，以及视觉传达设计综合实践课等实践教学环节，使学生具备良好的三维建模能力。
	4.7 动作设计及制作能力	通过三维动画制作、数字角色表演课程的开设，以及视觉传达设计综合实践课等实践教学环节，使学生具备良好的动作设计及制作能力。
	4.8 骨骼绑定技术	通过骨骼绑定基础、高级骨骼绑定等课程的开设，培养学生的骨骼绑定能力。
4 宽口径、厚基础的专业能力	4.9 材质、灯光与渲染技术	通过灯光与贴图、NUKE合成基础、三维角色设计及制作、三维场景设计及制作等课程的开设，使学生具备良好的材质、灯光制作能力及渲染技术。
	4.10 数字合成与特效技术	通过动画数字后期合成编辑、NUKE合成基础、VFX数字特效等课程的开设，使学生具备视频剪辑及特效制作的基本能力。
5 实践能力和科研、创新能力	5.1 分析、解决问题的能力的基本能力	通过视觉传达设计专业导论、认识实习、学年论文等课程的开设，以及博文杯等实践活动的开展，培养学生在分析、解决问题方面的基本能力。
	5.2 科研、创新能力	通过视觉传达专业综合实践课、学年论文、毕业设计、毕业论文等课程的开设，以及大学生创新研究项目、博文杯等实践活动，培养学生的科研、创新能力。
	5.3 实践能力与实践经验	通过认识实习、项目实习、专业实习等课程的开设，以及大学生创新研究项目、博文杯等实践活动，培养学生的实际运用能力，使学生具备一定的专业实践经验。
6 从业、创业素质	6.1 从业基本素养	通过法学通论、管理学通论、认识实习、专业实习等课程的开设，使学生具备良好的从业素质。
	6.2 创业基本素养	通过法学通论、管理学通论、认识实习、专业实习等课程的开设，以及大学生创新研究项目等，使学生具备基本的创业知识和创业素质。

七、学分结构表

本专业开设的课程分为通识教育课程、专项教育课程、专业教育课程三大模块，其中专业教育模块中含学科基础课程、专业课程、实践与实验课程共三个子模块。本专业全程培养计划通识教育课程23学分，专项教育课程总学分为44学分，专业教育课程学分为103学分。各模块的学分比例如下：

课程类别			学分	比例（1 0 0 %）	
通识教育课程			必修	1 9	1 1 . 2 %
			选修	4	2 . 4 %
专项教育课程			必修	3 0	1 7 . 6 %
			选修	4	2 . 4 %
			课外素质教育学分	1 0	5 . 9 %
专业教育课程	学科基础课程	必修	3 3	1 9 . 4 %	
		选修	6	3 . 5 %	
	专业课程	必修	2 7	1 5 . 9 %	

		选修	1 2	7 0 . 6 %
	实践与实验课程	必修	2 5	1 4 . 7 %
合计			1 7 0	1 0 0 %

八、课外素质教育环节

课外素质教育环节总学分 1 0 学分，包括综合素质教育、大学生心理健康教育、大学生就业指导、社会实践、各种学科竞赛、技能水平考试和科研活动等。具体计分方式根据学校相关管理规定执行。

九、全程教学计划表

全程教学计划表

课程类别	课程性质	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时			先修条件	适用专业 （方向）	开课学院
						课堂学时	课外学时	实验学时			
通识教育课程	必修	B2400040	思想道德修养与法律基础	一	2	32			无		2 0 1
	必修	B2400050	中国近现代史纲要	二	2	32			无		2 0 1
	必修	B2400020	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（上）	二	3	48			无		2 0 1
	必修	B2400030	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（下）	三	3	48			无		2 0 1
	必修	B2400010	马克思主义基本原理概论	三	3	48			无		2 0 1
	必修	B0400150	法学通论	三	2	32			无		2 0 6
	必修	B2490010	形势与政策 （1）	一	0.5	16			无		2 0 1
	必修	B2490020	形势与政策 （2）	二	0.5	16			无		2 0 1
	必修	B2490030	形势与政策 （3）	三	0.5	16			无		2 0 1
	必修	B2490040	形势与政策 （4）	六	0.5	16			无		2 0 1
	必修	B0600270	管理学通论	六	2	32			无		2 1 0
	必修课合计					19	336				
	通识教育选修类课程				六	4	64				
通识教育环节 合计					23	400					

专项教育课程	必修	B1100023	大学英语（1）	一	3	48			无		2 0 8
	必修	B1100030	大学英语（2）	二	4	64			大学英语（1）		2 0 8
	必修	B1100043	大学英语（3）	三	3	48			大学英语（2）		2 0 8
	必修	B1101210	英语听力（1）	二	2	32			无		2 0 8
	必修	B1101170	英语口语（1）	三	2	32			无		2 0 8
	必修	B2090010	军训	一	2	32			无		1 0 7
	必修	B2090020	军事理论	一	2	32			无		1 0 7
	必修	B1500010	公共体育（1）	一	1	32			无		2 2 4
	必修	B1500020	公共体育（2）	二	1	32			无		2 2 4
	必修	B1500030	体育专项（1）	三	1	32			无		2 2 4
	必修	B1500040	体育专项（2）	六	1	32			无		2 2 4
	必修	B2300010	大学韩语（1）	二	4	64			无		2 2 0
	必修	B2300020	大学韩语（2）	三	4	64			无		2 2 0
	必修课合计				30	544					
	选修	专项教育选修类课程 （其中科学研究方法和创业基础必须二选一）		六	4	64					
课外教育学分				10		160					
专项教育环节合计				44	768						

全程教学计划表（续）

课程类别	课程性质	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时			先修条件	适用专业（方向）	开课学院
						课堂学时	课外学时	实验学时			
专业教育课程	学科基础课	必修	B2300110	动画速写（1）	一	3	48		无		220
		必修	B2301160	动画剧本创作基础	一	2	32		无		220
		必修	B2301183	动画色彩原理	一	3	48		无		220
		必修	B2300180	二维软件基础	一	2	32		无		220
		必修	B2300100	设计概论	二	2	32		无		220
		必修	B2301150	动画艺术概论	二	2	32		无		220
		必修	B2300120	动画速写（2）	二	3	48		无		220
		必修	B2301173	分镜头画面设计	二	3	48		无		220
		必修	B2301520	三维软件基础	二	2	32		无		220
		必修	B2300240	动画数字后期合成编辑	二	2	32		无		220
		必修	B2301270	数字绘画技法	三	3	48		无		220
		必修	B2301640	灯光与贴图（1）	三	2	32		无		220
		必修	B2301200	三维动画制作（1）	三	2	32		无		220
		必修	B2301530	基础三维建模（1）	三	2	32		无		220
		必修课合计				33	528				
	选修课	选修	B2301142	视觉传达设计专业导论	一	2	32		无		220
		选修	B2301590	动画美学	一	2	32		无		220
		选修	B2300930	动画造型设计基础	二	2	32		无		220
		选修	B2301000	雕塑与三维造型	二	2	32		无		220

专业 课	选修	B2301610	动画摄影基础	二	2	32			无		220
	选修	B2301540	基础三维建模（2）	三	2	32			无		220
	选修	B2301260	动画音效基础	三	2	32			无		220
	选修课合计				6	9 6					
	学科基础课合计				39	6 2 4					
	必修	B2301290	动画概念设计（1）	四	3	32		16	无		220
	必修	B2301310	三维角色设计与制作（1）	四	3	32		16	无		220
	必修	B2301560	角色动画基础应用	四	3	32		16	无		220
	必修	B2301300	动画概念设计（2）	五	3	32		16	无		220
	必修	B2301213	三维动画制作（2）	五	3	32		16	无		220
	必修	B2301330	三维场景设计与制作	五	3	32		16	无		220
	必修	B2301370	高级数字绘画	六	3	32		16	数字绘画技法		220
	必修	B2301380	数字角色表演	六	3	32		16	无		220
	必修	B2301580	高级三维建模	六	3	32		16	无		220
	必修课合计				27	4 3 2					
	选修	B2301340	动画导演基础	四	2	32			无		220
	选修	B2301572	骨骼绑定基础	四	2	32			无		220
	选修	B2301670	V F X 数字特效	四	2	32			无		220
	选修	B2301630	高级骨骼绑定	五	2	32			无		220
	选修	B2301552	N U K E 合成基础	五	2	32			无		220
	选修	B2301322	三维角色设计与制作（2）	五	2	32			无		220
	选修	B2301350	灯光与贴图（2）	六	2	32			无		220
	选修	B2301720	艺术管理	六	2	32			无		220
	选修	B2301730	新媒体策划	六	2	32			无		220

课程类别	课程性质	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时			先修条件	适用专业 (方向)	开课学院
						课堂学时	课外学时	实验学时			
实践与实验课程		选修课合计			1 2	1 9 2					
		专业课合计			7	6 2 4					
	必修	B2390020	写生（风景速写）	二	3			48	无		220
	必修	B2390100	认识实习	二	1			16	无		220
	必修	B2390140	视觉传达专业综合实验课	三	3	16		32	无		220
	必修	B2390132	项目实习	四	2			32	无		220
	必修	B1890010	学年论文	六	2				无		220
	必修	B1890050	专业实习	六	4				无		220
	必修	B2390010	毕业创作	七	6				无		220
	必修	B1890030	毕业论文	八	4				无		220
实践环节合计					25	400					
专业教育环节合计					103	1 4 8 8					

注：各类选修课程合计为学生应修读最低学分要求。

十、本专业培养方案由祁璇、许芊起草撰写，由许芊修订，由中韩新媒体学院本科教学指导委员会审定。