

美术学院

数字媒体艺术专业(数字娱乐设计方向)第二学士学位培养方案

一、培养目标

美术学院“数字媒体艺术(数字娱乐设计方向)”第二学士学位主要面向文化创意产业中的数字娱乐与游戏产业，培养具备数字娱乐产品开发与制作能力的高层次、复合型人才。数字媒体艺术是信息时代的媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的交叉学科方向，主要面向本校的非艺术类专业学生，采取项目驱动式的实践教学模式，重点培养学生数字娱乐产品的开发、制作与实现能力，发掘学生在艺术、管理与策划方面的潜力，为学生将来进入到数字娱乐企业的管理层和策划层打下基础，也为学生在本专业领域的发展提供更广阔的视野和综合性的创意能力。

二、基本要求

在具有娱乐性的交互媒体设计的主题下，发挥学生各自第一学位的专业特长，在交叉学科的平台：1)接受基础的美术及设计教育；2)学习国际水准的娱乐交互创意设计理念；3)努力将第一专业中的知识和技能转化到创意设计中；4)学会与来自其他多学科背景的同学协同工作；5)了解国内行业现状，开拓国际视野，树立新的专业理想或者在原专业基础上增强竞争力。

三、学制与学位授予

学制：第二学士学位学制二年，按学分制管理。

授予学位：艺术学第二学士学位。

四、基本学分数

选本专业为第二学位的学生必须修满培养方案要求的46学分，其中课程36学分，综合论文训练10学分。完成课程学分要求需要13门课程。所有课程均为必修课。

五、课程设置与学分布

1. 专业必修课程 36学分

40809661	数字娱乐设计史	1学分
40809671	游戏作品赏析	1学分
40809684	游戏动画制作	4学分
40807252	游戏心理与策划	2学分
40807262	游戏影音基础	2学分
40807276	游戏美术基础	6学分
40809702	游戏结构设计	2学分
40809742	游戏程序设计	2学分
40809726	数字娱乐设计(1)	6学分
40809732	游戏交互技术	2学分
40809711	游戏分析与评测	1学分
40809691	娱乐产业运营系列讲座	1学分

40809756 数字娱乐设计(2) 6学分

2. 综合论文训练 10学分

40670210 综合论文训练 10学分