

上海电机学院 数字媒体艺术（专升本）专业考试计划

（专业代码：130508）

一、指导思想

高等教育自学考试是我国高等教育基本制度之一，是对社会自学者进行的以学历考试为主的高等教育国家考试，是个人自学、社会助学、国家考试相结合的高等教育形式，也是我国高等教育体系的重要组成部分。

本专业立足上海，服务区域社会经济发展和先进制造业及其相关服务业，基于学校“技术立校、应用为本”的办学定位，以及重实践重德育的传统，注重学生理论素养和实践能力的培养，课程体系和学习内容注重知识、技能与能力的有机结合。

二、学历层次及规格

本专业为本科层次，总体要求与全日制普通高等学校数字媒体艺术本科专业相一致，培养数字媒体艺术设计类高质量应用型人才。符合条件者可申请本科毕业证书与艺术学学士学位。

三、培养目标与基本要求

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有较高的科学文化素养、职业道德水准、创新创业能力和社会责任感，适应社会和经济发展的需要，具备数字媒体艺术与设计等方面的基础知识与应用能力，能在数字媒体艺术设计与管理岗位从事艺术设计与制作、策划与管理等方面工作的应用型人才。

本专业要求掌握数字媒体艺术与设计、数字影音设计与技术等方面的基本理论和基本知识，具有数字影像、声音、多媒体应用以及游戏等设计与制作的基本能力。主要包括：

- 1.掌握相关艺术学知识，具有数字媒体艺术与设计的基本理论、基本知识；
- 2.掌握数字媒体艺术行业必需的设计策划、分析、创意及表达的基本技能，具有媒体拍摄、制作、编辑等方面的技术以及应用设计软件操作与使用等基本技能；
- 3.具有一定的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写

作等支持自主学习的知识和能力；

4.了解数字媒体艺术和设计领域的发展趋势以及新媒体、新技术平台的应用前景和行业发展动态；

5.熟悉国家数字媒体艺术行业的基本政策和法规。

四、课程设置与学分

课程类别	序号	课程代码	课程名称	学分	考试方式	考试类别	备注
公共基础课	1	03708	中国近现代史纲要	2	笔试	必考	
	2	03709	马克思主义基本原理概论	4	笔试		
专业核心课	3	14265	数字媒体艺术概论	5	笔试		
	4	14269	数字影像设计与制作	2	笔试		
		14270	数字影像设计与制作（实践）	4	实践		
	5	14267	数字音频制作与处理（实践）	5	实践		
	6	14268	数字影视合成（实践）	6	实践		
	7	13464	电脑动画	2	笔试		
		13465	电脑动画（实践）	4	实践		
	8	00504	艺术概论	4	笔试		
	9	13875	界面设计	2	笔试		
		13876	界面设计（实践）	4	实践		
10	13511	多媒体技术与应用	2	笔试			
	13512	多媒体技术与应用（实践）	3	实践			
推荐选考课	11	00702	视觉传达基础	4	笔试		选考 不少于5门课程，不低于26学分
		04861	视觉传达基础（实践）	3	实践		
	12	14266	数字摄影（实践）	6	实践		
	13	13284	版面设计（专）	3	笔试		
		13285	版面设计（专）（实践）	2	实践		
	14	14811	数字游戏设计（实践）	6	实践		
	15	14812	品牌设计（实践）	5	实践		
	16	04845	互动媒体设计	3	笔试		
		04846	互动媒体设计（实践）	2	实践		
17	07189	视听语言	6	笔试			
18	13000	英语（专升本）	7	笔试			
	19	14813	数字媒体艺术毕业论文	不计学分		必考	
总学分				76及以上			

说明：

1.具有国家承认学历的设计学类、设计艺术类专业专科及以上毕业生可申请免考数字媒体艺术概论（14265）课程。

2.考试课程相关的实践考核环节部分不单独计入课程总门数。

五、主要课程说明

1.数字媒体艺术概论

掌握数字媒体设计的概念、分类、发展历史和现状，以及数字媒体设计的理论、范畴、实践方法和应用领域。明确数字媒体设计与其它相关设计领域的联系和区别，理解数字媒体设计与艺术、社会、经济和文化的关系。

2.数字影像设计与制作（含实践）

了解数字影像设计与制作，具备娴熟的创新能力，培养良好的影片后期设计理念。理论和应用紧密结合，趣味性强，能够提高学生的学习兴趣，培养学生的独立思考能力，创新和再学习能力。掌握影视后期制作，熟练应用 Premiere 软件来制作影片。

3.数字音频制作与处理（实践）

掌握数字音频基本概念与原理，了解声音的诸多要素及其产生的物理效应及心理效应，认识声音在融入媒体艺术创作中的演变过程。掌握数字音频后期制作与处理，熟练应用 Audition 软件来进行数字音频的编辑与制作。

4.数字影视合成（实践）

掌握影视制作中数字影视合成的基本概念、基本原理。掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能。掌握利用数字合成及其它相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力。熟练地运用 After Effects 及其它数字合成软件进行影视后期特技效果制作。

5.电脑动画（含实践）

掌握用计算机软件进行二维和三维动画设计的能力，了解电脑动画开发流程，掌握运用 Photoshop、3DMAX、MAYA 等软件进行电脑动画制作的能力和技巧。培养逻辑思维能力和抽象思维能力和形象思维能力。培养综合能力，活跃思维，激发创造力和想象力。

6.界面设计（含实践）

掌握界面设计的相关理论与基本原则、类型及其设计方法。掌握

可用性测试、用户体验与竞品分析等相关知识，以及用户研究的相关方法，并运用于界面设计中。掌握信息架构和人机交互功能实现的能力。通过实践练习，学生能够从理论和实践两个层次加深对界面设计本质的理解。

7.多媒体技术与应用（含实践）

了解多媒体信息表示和处理的基本原理，掌握多媒体数据基本的获取、传输、存储、处理、合成与展现过程以及操作方法，理解多媒体应用系统设计原理，能够使用多媒体工具进行设计与开发。

8.视觉传达基础（含实践）

掌握视觉传达的基本内容和主要设计方法，掌握视觉传达的形式规律与法则，了解视觉传达的基本理论体系，系统掌握视觉传达的基本要素——文字、符号、色彩、编排等。掌握基本的设计原理及方法，并能具体应用在设计实践中。

9.数字摄影（实践）

掌握新媒体时代背景下数字摄影工作的基本目标、属性与任务，了解照相机的工作原理，学会照相机的基本操作。掌握拍摄固定画面与运动镜头的基本方法，学会摄影构图与色彩影调控制。学会从摄像作品的立意与着眼、内容与形式、技术与艺术角度赏析作品。

10.版面设计（专）（含实践）

掌握版面设计的概念、基本原理和发展现状，能够融会贯通运用到版面设计中。掌握实践操作的基本方法和手段，将理性思维的内容以视觉传达方式个性化地加以表现。

11.数字游戏设计（实践）

了解游戏设计的各个要素。掌握创造游戏世界、角色、故事、游戏娱乐性、互动性、核心机制和用户界面方法，掌握游戏设计创造能力和思维能力，懂得如何去设计游戏。

12.品牌设计（实践）

了解品牌设计的基本概念与理论体系，明确品牌探索与品牌定位的目标与过程。掌握品牌设计的基本流程与方法，并能在品牌设计实践中具体应用基本设计要素的相关知识。

13.互动媒体设计（含实践）

了解和掌握不同类型的交互装置，培养学生基于 Arduino 为平台进行交互装置的创意设计，创新利用多种媒介和材料进行综合设计表达，创造更生动的交互设计体验。掌握交互装置设计的流程，熟练使

用故事板、草图、流程图、爆炸图、拓扑图辅助进行系统化创意设计。

14.视听语言

从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析，使学生掌握视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法。通过对影视动画作品声音、画面、声画关系、时空系统、叙事结构、美学功能的分析以及对电影史上重大的理论思潮进行探讨，认识和把握影视艺术的基本特征，培养一定的理论素养。

六、实践性环节学习考核要求

1.实践性环节学习及考核要求见课程考试大纲。

2.数字媒体艺术毕业论文

数字媒体艺术毕业论文是综合运用所学以及自身设计思想的设计训练，需强调社会性、实验性与前瞻性、专业性与跨专业性，能够切中社会与设计问题的痛点，进行有效提案。可选择社会需求、企业项目等，结合自身兴趣，完成一整套的设计实践及相关理论与实践总结的学位论文。要求明确毕业设计论文选题，切实安排设计与论文的相关计划和设计制作，最终提交设计实践成果与论文。

七、其他必要的说明（报考条件、毕业与学位证书颁发等）

1.具有国家承认学历的设计学类、设计艺术类专业专科及以上毕业生可申请免考数字媒体艺术概论（14265）课程。

2.获得国家承认学历的专科及以上毕业证书，完成本专业规定的课程并取得规定的学分，思想品德鉴定合格者，经审核通过后可获得本科毕业证书。

3.符合我校学位授予条件的本专业毕业生，可申请艺术学学士学位。