

2020 级数字图文信息技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

(一)专业名称：数字图文信息技术

(二)专业代码：580301

二、入学要求

普通高中或中职毕业生

三、修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别(或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
轻工纺织大类(58)	印刷类(5803)	图书出版(8621) 报纸出版(8622) 期刊出版(8623) 电子出版物出版(8625)	美术编辑(2-12-02-02) 电子出版物编辑(2-12-02-0) 平版制版工(6-20-01-01)	文化传播; 印刷包装; 广告策划	平面设计(PS)工程师 工信部教育与考试中心

五、培养目标与培养规格

(一)培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修，德、智、体、美、劳全面发展，适应市场需要，

具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神和航天精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握较扎实的平面设计、电脑排版技术、印刷品艺术设计、数字化媒体设计、印前制作等知识和技术技能，面向新闻出版、广告设计、印刷制作等领域的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

了解平面设计、数字图文制作流程、计算机应用等基本知识；掌握平面设计的基本知识；掌握数字图文制作的基本知识；掌握大学专科层次所需要的外语，语文及其他文化知识包括对公共基础知识和专业知识等的培养规格要求。

3. 能力

通用能力：

具有良好的思想品德、法制观念和职业道德，具有吃苦耐劳精神；具有爱岗敬业、诚实守信、务实勤奋、谦虚好学的品质；具有健康的体魄和健全的人格，形成良好的行为习惯；具备人际交往、协调人际关系的能力和团队协作精神；有较强的表达、沟通能力、组织实施能力；具有一定的人文艺术、社会科学知识，对自然、社会生活和艺术具有一定的鉴赏能力和高尚的生活情操与美的心灵；具有熟练的计算机专业设计软件的操作水平能力。具有全局思维与系统思维、整体思维与创新思维的能力；具有决策、迁移能力；具有能记录、收集、处理、保存各类专业技术的信息资料的能力；具有运用电脑、互联网等现代手段获取和处理信息、资料的能力。

专业技术能力:

具有本专业计算机相关应用软件和方法, 具有印前排版及输出的能力; 掌握印刷前期排版、拼版、分色、及印前标准化制作; 掌握本专业的基本工作流程, 具有一定的设计能力、创意策划能力及团队协作能力; 掌握数字化媒体设计的整体设计与制作的能力。

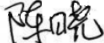
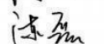
掌握包装、电子书籍、软件界面、数字展示媒体、网页设计及相关平面设计的整体设计与策划。具有能制定工作计划的步骤, 提出解决实际问题的思路的能力; 具有对新知识、新技术的学习能力, 以及通过不同途径获取信息的能力。对工作结果进行评估的能力。

六、课程设置及教学进程



(一) 课程进程表(三年制), 2020 级数字图文信息技术专业教学计划进程表

重庆航天职业技术学院普通高等职业教育

2020级 数字图文信息技术 专业教学计划进程表																2020.07					
课程类别	课程序号	课程代码	课程名称	计划内学时数						考核方式		开课学期与学时						系部			
				性质	学分	总学时数	理论教学	课内实践	实习实训	考试	考查	一	二	三	四	五	六				
通识教育课	1	11020008	思想道德修养与法律基础	B	3	54	54					1	54							基础学科部	
	2	11030008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	72	54	18				2		72						基础学科部	
	3	00021087	大学生心理健康教育	B	2	32	32				1		32							学生处	
	4	00001079	军事理论	B	2	36	36					1	36							武装部	
	5	00021080	军事技能	B	2	36				2w		1	36							武装部	
	6	00021078	大学生安全教育	B	2	32	32					1	32							武装部	
	7	11040001	形势与政策	B	1	40	40					5	8	8	8	8	8			党办	
	8	00010005	职业发展与就业指导	B	1	18	18					4				18				学生处	
	9	00010022	航天精神与航天文化	B	1	16	16					4				16				德育教研室	
	10	10030006	大学语文与写作	B	3	54	46	8				2		54						基础学科部	
	11	10030001	基础英语1	B	3	54	36	18				1		54						基础学科部	
	12	10030002	基础英语2	B	3	54	36	18				2		54						基础学科部	
	13	10010001	体育1	B	1	26	4	22				1	26							基础学科部	
	14	10010002	体育2	B	1	28	4	24				2	28							基础学科部	
	15	05030110	计算机应用基础	B	3	54	24	30				2		54						基础学科部	
	16		科学与人文素质模块	X	2	32	32						2-5							教务处	
	17	公共选修课	科学与人文素质模块	X	2	32	32						2-5							教务处	
	18		创新创业教育模块	X	2	32	32						2-5							教务处	
小计					38	702	528	138	36				占总学时的: 26.67%								
专业必修课	19	07011030	职岗认识实习(数字图文信息技术专业)	B	1	30			1W		1	30							艺术设计系		
	20	07021077	计算机图形图像处理	B	2	40	16	24			1		40						艺术设计系		
	21	07021145	计算机图形设计	B	2	40	16	24			1		40						艺术设计系		
	22	07031162	三维图形建模	B	3	64	28	36				1	64						艺术设计系		
	23	07021124	平面构成	B	2	36	12	24				2		36					艺术设计系		
	24	07030054	色彩构成	B	3	60	30	30	0			2		60					艺术设计系		
	25	07021050	广告摄影	B	2	48	24	24				2		48					艺术设计系		
	26	07021147	★数码影像处理	B	2	36	16	20				2		36					艺术设计系		
	27	07031151	广告创意设计	B	3	60	30	30				3			60				艺术设计系		
	28	07031067	网页设计	B	3	60	30	30				3			60				艺术设计系		
	29	07031160	★交互界面设计	B	3	60	30	30				3			60				艺术设计系		
	30	07031163	设计思维基础	B	3	60	26	34				3			60				艺术设计系		
	31	07031164	商业字体设计	B	3	60	26	34				3			60				艺术设计系		
	32	07031105	★版式设计	B	3	60	30	30				3			60				艺术设计系		
	33	07021153	三维图形渲染	B	2	40	20	20				4				40			艺术设计系		
	34	07031165	★型录设计	B	4	60	30	30				4				60			艺术设计系		
	35	07021146	数字化版面设计	B	2	40	16	24				4				40			艺术设计系		
	36	07021148	数字媒体设计	B	3	54	24	30				4				54			艺术设计系		
	37	07041097	★包装设计	B	4	64	28	36				4				64			艺术设计系		
	38	07031150	★数字印刷技术	B	3	54	24	30				4				54			艺术设计系		
	39	07021154	影视剪辑	B	2	36	18	18				5					36		艺术设计系		
	40	07021155	短视频编辑与制作	B	2	40	20	20				5					40		艺术设计系		
41	07081009	毕业设计(数字图文信息技术专业)	B	8	240				8W		6						240		艺术设计系		
42	07161015	顶岗实习(数字图文信息技术专业)	B	16	480				16W		5						480		艺术设计系		
小计					81	1822	494	578	750				占总学时的: 69.22%								
专业选修课	43	07021097	扎染装饰	X	2	36	16	20				3			36				艺术设计系		
		07021156	丝网印刷技术	X	2	36	16	20				3			36				艺术设计系		
	44	07021157	钢笔淡彩	X	2	36	16	20				4				36			艺术设计系		
		07021096	创意产品设计	X	2	36	16	20				4				36			艺术设计系		
	45	07021158	图案创意与应用	X	2	36	16	20				5					36		艺术设计系		
		07021159	计算机矢量绘图设计	X	2	36	16	20				5					36		艺术设计系		
小计					6	108	48	60	0			占总学时的: 4.1%									
素质拓展教育					6						至少取得6学分						学生处				
合计					131	2632	1070	776	786	开课门数	12	10	8	10	5	1					
必修学分: 113		选修学分: 12		素质拓展学分: 6				理论学时: 1070.0/1562.0= 1/1.46													

专业负责人签字: 
 教务处处长签字: 

系主任签字: 

专业指导委员会主任签字: 
 教学院长签字: 

(二)专业课程地图，见图 1



七、课程描述

课程名称	职场认识实习	学期	1	学时	30
<p>1. 课程性质</p> <p>职场认识实习是数字图文信息技术专业先修实践教学环节。通过实地参观，与出版行业、广告业等从业人员的接触，使同学们了解数字图文信息从业人员在实际生产中的岗位职责和工作任务，为后继专业课程和专业核心技能学习打下基础。同时，通过实习锻炼，培养学生积极实践意识，树立实践观念和纪律观念，提高学生的整体综合素质。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解出版社、图文设计公司、广告设计公司、印刷公司的岗位所需技能及知识；</p> <p>(2)了解相关产品类别及名称；</p> <p>(3)知道本专业的基本工作流程。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)职业岗位调查分析能力；</p> <p>(2)初步撰写岗位调查报告能力；</p> <p>(3)观察问题、分析问题和解决问题的能力及社会活动能力；</p> <p>(4)总结归纳能力。</p>					

<p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)培养学生理论联系实际的工作作风;</p> <p>(2)促使学生养成勤于思考、勇于实践的良好作风和习惯;</p> <p>(3)使学生树立工作纪律意识。</p>
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 企业参观;</p> <p>学习情境 2: 听取专业讲座(介绍);</p> <p>学习情境 3: 撰写报告。</p>

课程名称	计算机图形图像处理	学期	1	学时	40
<p>1. 课程性质</p> <p>计算机图形图像处理是本专业的专业核心课程。本课程涵盖缺陷修饰、色彩处理、人像美化、特效制作、艺术化处理和各个方面的知识技巧。本课程是一门技术性兼艺术性的课程，在教学中要注重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解并掌握计算机图形图像基础知识;</p> <p>(2)熟练掌握图像的分辨率;</p> <p>(3)掌握图层、通道、蒙板、路径的关系;</p> <p>(4)掌握图像的各种色彩模式;</p> <p>(5)掌握快捷键的运用;</p> <p>(6)掌握图像存储的各种格式。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生图形图像处理的能力;</p> <p>(2)培养学生使用图形图像相关设备的能力;</p> <p>(3)培养学生各种图形图像格式的转换能力。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)培养学生理论联系实际的工作作风;</p> <p>(2)促使学生养成勤于思考、勇于实践的良好习惯;</p> <p>(3)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力;</p> <p>(4)培养学生的设计洞察力。</p>					

<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 初识 Photoshop;</p> <p>学习情境 2: Photoshop 工具的应用;</p> <p>学习情境 3: 图层与蒙板的运用;</p> <p>学习情境 4: 通道的应用;</p> <p>学习情境 5: Photoshop 滤镜的综合运用。</p>
--

课程名称	计算机图形设计	学期	1	学时	40
<p>1. 课程性质</p> <p>计算机图形设计是本专业的核心课。本课程涵盖文字设计与排版、平面图制作、图文编排等、特效制作、艺术化处理和各个方面的知识及技巧。本课程是一门兼技术性和艺术性的课程，在教学中要注重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解数字图像的类型及文件格式;</p> <p>(2)掌握 Illustrator 的各种工具的使用方法和技巧;</p> <p>(3)掌握进行平面设计的基本方法和思路。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)熟练掌握各种工具的使用技巧;</p> <p>(2)培养学生分析图层的能力;</p> <p>(3)培养学生运用 Illustrator 制作图形图像的能力。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力和优秀的立体构成审美水平;</p> <p>(2)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力;</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 初识 Illustrator;</p> <p>学习情境 2: 图形设计思维;</p> <p>学习情境 3: 图像信息处理基础;</p> <p>学习情境 4: Illustrator 基本操作方法;</p> <p>学习情境 5: Illustrator 综合训练。</p>					

课程名称	三维图形建模	学期	1	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>三维图形设计是本专业的专业必修课。三维图形设计一门实践性强、与行业紧密结合的课程，通过本课程的学习，使学生掌握 Cinema 4D 的基础知识，能够初步运用 Cinema 4D 软件制作 3D 画面效果，培养学生的三维空间能力和三维制图能力，为以后的设计制作打下坚实基础。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握 Cinema 4D 软件的基础知识；</p> <p>(2)掌 Cinema 4D 软件的基本理论、软件界面、三维设置等内容；</p> <p>(3)掌握 Cinema 4D 软件基本三维图形图像的制作方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)熟练掌 Cinema 4D 软件的各种工具的使用技巧；</p> <p>(2)培养学生三维创作的能力；</p> <p>(3)培养学生运用 Cinema 4D 制作图形图像元素的能力。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力；</p> <p>(2)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力、对新知识、新技能的学习能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：初识 Cinema 4D 软件；</p> <p>学习情境 2：Cinema 4D 工具的应用；</p> <p>学习情境 3：物体属性和动画原理；</p> <p>学习情境 4：材质基础、克隆基础；</p> <p>学习情境 5：常用效果器和变形器；</p> <p>学习情境 6：刚体动力学原理；</p> <p>学习情境 7：柔体动力学原理；</p> <p>学习情境 8：布料动力学原理；</p> <p>学习情境 9：粒子动力学原理；</p> <p>学习情境 10：Cinema 4D 的综合运用。</p>					

课程名称	平面构成	学期	2	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>平面构成是本专业的专业必修课。通过构成理论的教学，使学生基本掌握视觉元素中的点、线、面的种类、性质以及它们之间在二维空间中的构成种类、方式，研究形象与形象之间的关系构成表现，探索形式美法则怎样在具体构成中体现样式，培养创造性思维在具体构成中的表现；让学生掌握审美价值的原理、规律、法则和技法，掌握规律，运用逻辑的、抽象的思维方式来研究图形配置。使学生具备较好的艺术设计素养和表现能力，为后续的专业设计课程打好基础。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握平面构成的基本概念；</p> <p>(2)熟悉平面构成的设计和制作程序；</p> <p>(3)熟悉基本视觉元素及运用技法；</p> <p>(4)熟练平面构成表现方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生对平面抽象形式的感受能力、体验能力及绘制能力；</p> <p>(2)培养学生多角度思考造型元素与空间关系的能力；</p> <p>(3)建立符合设计需要的思维方式和表现能力。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)使学生明确专业基础课程的培养目标，提高视觉修养；</p> <p>(2)培养学生对平面构成的审美能力；</p> <p>(3)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：平面构成概述；</p> <p>学习情境 2：平面构成的基本元素；</p> <p>学习情境 3：平面构成的形式美法则；</p> <p>学习情境 4：形与平面空间；</p> <p>学习情境 5：平面构成的组织形式。</p>					

课程名称	色彩构成	学期	2	学时	54
<p>1. 课程性质</p> <p>色彩构成是本专业的专业必修课。通过本课程的学习，使学生掌握科学的色彩原理、认识色彩体系，掌握色彩构成的思维方法、配色方法和表现方法，引导学生研究形态和色彩之间的关系，用构成语言创建新的形式与方法，从而提高形与色综合造型的创造能力、鉴赏能力和表现能力，为后续的专业设计课程打好基础。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握色彩在构成关系上的科学原理；</p> <p>(2)了解相关色彩组合、变化的基本规律；</p> <p>(3)了解色彩的心理效应；</p> <p>(4)掌握色彩的混合相关理论知识；</p> <p>(5)掌握色彩的对比与调和的运用方法；</p> <p>(6)理解位置、形状、肌理与色彩的关系。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生能综合运用色彩进行构成设计的能力；</p> <p>(2)培养学生多角度思考造型元素与空间关系的能力；</p> <p>(3)建立符合设计需要的思维方式和基本表达能力。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)提高学生的视觉表现修养和审美意识；</p> <p>(2)培养学生对色彩构成的审美能力；</p> <p>(3)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：色彩的基本原理；</p> <p>学习情境 2：色彩与视知觉；</p> <p>学习情境 3：色彩的心理效应；</p> <p>学习情境 4：色彩的混合；</p> <p>学习情境 5：色彩的对比与调和；</p> <p>学习情境 6：位置、形状、肌理与色彩的关系；</p> <p>学习情境 7：色彩的构成与设计。</p>					

课程名称	广告摄影	学期	2	学时	48
<p>1. 课程性质</p> <p>广告摄影是数字图文信息技术专业的专业必修课，其任务是让学生学会使用数码设备完成拍摄。它的前续课程为《平面构成》、《色彩构成》后续课程为《数码影像处理》、《版式设计》、《型录设计》、《广告创意设计》、《包装设计》、《毕业设计》、《顶岗实习》。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握数码摄影设备的功能和使用方法；</p> <p>(2)掌握数码摄影的基础知识；</p> <p>(3)熟悉商业摄影的工作流程；</p> <p>(4)掌握布光的常用方法；</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能够根据拍摄主题合理构图、布光；</p> <p>(2)能够运用数码相机完成拍摄；</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生爱岗敬业的职业能力；</p> <p>(2)培养学生在实际应用中的分析、判断、解决问题的能力；</p> <p>(3)培养学生的应变能力和团队协作能力；</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：食品类主题拍摄</p> <p>学习情境 2：电子产品主题拍摄</p> <p>学习情境 3：化妆品主题拍摄</p> <p>学习情境 4：吸光物体拍摄</p> <p>学习情境 5：反光物体拍摄</p>					

课程名称	★数码影像处理	学期	2	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>数码影像处理是本专业的必修课程。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解数字摄影的理论，懂得数字摄影艺术的分类、摄影用光及构图等基础知识；</p> <p>(2)掌握各种摄影器材的使用与维护方法；</p> <p>(3)掌握数码相片处理和后期处理技术。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生操作数字摄影摄像器材能力；</p> <p>(2)培养学生数码摄像机使用技巧以及数字图像的编辑处理的能力；</p> <p>(3)培养学生掌握图形处理工具 Adobe photoshop 处理图象信息。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)形成良好的职业态度和职业道德修养；</p> <p>(2)形成踏实耐心，严谨精细的作风；</p> <p>(3)形成良好的自我管理能力和开拓创新的精神。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：数码影像的基础知识；</p> <p>学习情境 2：掌握图像处理的基本方法、特技效果应用等，并学会加工自己的摄影作品；</p> <p>学习情境 3： photoshop 的基本操作方法选取图像、制作艺术字、使用滤镜、路径和图层等；</p> <p>学习情境 4：摄影的感光材料；</p> <p>学习情境 5：拍摄影像的转场特效，数字特效，间隔摄像和片段摄像；</p> <p>学习情境 6：数码影像的基础知识一技法；</p> <p>学习情境 7：暗房技术；</p> <p>学习情境 8：室内影棚器材的使用；</p> <p>学习情境 9：创意与表现；</p> <p>学习情境 10：数码摄影的拍摄技术、技法；</p> <p>学习情境 11：数码影像。</p>					

课程名称	设计思维基础	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>设计思维基础是数字图文信息技术的专业必修课程。本课程旨在对学生思维方式进行有效的开发和训练，培养全新的、立体的、多维的思维模式。通过基本元素创新组合和形成新的图形训练，逐步掌握创意的基本技能，培养学生的想象性和创造性，开拓创作思维方式，培养设计观念、创造多元的构形设计方法，使学生有意识的观察客观世界，从生活中课堂中累积知识，发现创意元素，加深对图形语言重要性的认知；使学生懂得用何种手段让图形更具内涵，跟上市场、社会和国际的需求。丰富学生的创作手段，为之后的各项课程的学习打下坚实的创造性思维模式。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握图形造型的形式美及构图本身形式美法则；</p> <p>(2)掌握图形的创意说明、识别能力；</p> <p>(3)掌握图形创意基本方法和规律；</p> <p>(4)掌握用不同工具绘制创意的方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生的发想、想象、幻想等创造性思维能力；</p> <p>(2)培养学生分析设计的理念和图形寓意的能力；</p> <p>(3)培养学生对图形创意设计方法灵活运用能力；</p> <p>(4)运用所学软件，进行基础的电脑图形创意设计。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力和优秀的图形创意审美水平；</p> <p>(2)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力、对新知识、新技能的学习能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：图形创意和设计思维；</p> <p>学习情境 2：设计的思维方式和创意发掘；</p> <p>学习情境 3：设计思维的形式及其组织方式；</p> <p>学习情境 4：创意的表现方法；</p> <p>学习情境 5：创意的延伸。</p>					

课程名称	商业字体设计	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>商业字体设计是数字图文专业的专业必修课。通过分析各类印刷字体的风格特点，讲授字体设计的基本原则和方法，培养学生独立完成商业字体设计能力。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解字体发展的基本演变历史和字体设计的基本法则；</p> <p>(2)掌握汉字设计程序的创意方法；</p> <p>(3)掌握字体的形式美法则。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能够使用钢笔造字法设计字体；</p> <p>(2)能够使用矩形造字法设计字体；</p> <p>(3)能够使用移花接木法设计字体</p> <p>(4)能够根据字意进行汉字图形化设计。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力和审美水平；</p> <p>(2)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力、对新知识、新技能的学习能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：字体图形化设计</p> <p>学习情境 2：钢笔造字术</p> <p>学习情境 3：矩形造字术</p> <p>学习情境 4：书法主题字体设计</p> <p>学习情境 5：命题字体设计</p>					

课程名称	版式设计	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>版式设计是本专业的必修课程。通过本课程学习，学生能了解版式编排的基本流程，能够应用多种编排方式进行排版，能够将版式设计基本原理应用到数字图文</p>					

信息技术当中。能够针对不同的设计项目采用不同的终端表现方式。学习版式设计要通过各个教学环节培养学生对版式编排应用及书装的制作能力以及提高对画面中的各视觉元素组织安排的技巧，增强学生的理解力、创造力，要让学生更好地掌握编排设计规律与制作方法。

2. 课程目标

2.1 知识目标

- (1)了解版式设计的一些基本原理；
- (2)掌握版式设计的视觉要素、设计要素、空间构成、形态样式等版式设计的理论与表现方式。

2.2 技能目标

- (1)培养学生综合应用所学知识能力；
- (2)培养学生图文编排的能力。

2.3 素质目标：

- (1)形成良好的职业态度和职业道德修养；
- (2)形成踏实耐心，严谨精细的作风；
- (3)形成良好的自我管理能力和开拓创新的精神；
- (4)具备坚韧不拔的毅力，积极乐观的态度，能够有效地自我控制和疏导。

3. 课程内容

- 学习情境 1：传单版式设计制作；
- 学习情境 2：海报版式设计制作；
- 学习情境 3：画册版式设计制作；
- 学习情境 4：综合页面版式设计制作。

课程名称	广告创意设计	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>广告创意设计是本专业的核心课程，理论和实践并重，在理论知道下针对各行动领域进行实践训练。对于培养数字图文信息技术专业学生的广告创意设计能力，创新意识和吃苦精神，锻炼学生的设计实践能力等具有重要意义，该课程实践性，应用性强，工学结合特色突出，与企业形象策划、品牌宣传，品牌推广岗位密切相融。</p>					

<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)通过学生训练力求掌握广告版面的方法和技巧;</p> <p>(2)能够正确的进行广告版面的编排设计;</p> <p>(3)使学生具备与专业设计公司沟通提案的能力。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)使学生能掌握广告创意设计前资料收集的能力;</p> <p>(2)使学生具备对现有广告和竞争对手广告的分析能力;</p> <p>(3)使学生具备初步的广告初稿设计能力。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)通过案例教学形成, 激起学生学习兴趣;</p> <p>(2)培养学生在推销活动过程中具有吃苦耐劳精神;</p> <p>(3)培养与人相处、与人沟通的综合素质。</p>
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 广告创意设计概论;</p> <p>学习情境 2: 广告市场调研;</p> <p>学习情境 3: 广告创意设计的构成要素;</p> <p>学习情境 4: 广告设计的创意与表现;</p> <p>学习情境 5: 广告创意的艺术表现技巧。</p>

课程名称	网页设计	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>网页设计是本专业的必修课程。通过本课程学习, 要求学生掌握网页设计的基本概念, 学会使用常用的网页设计工具和常用脚本语言, 能够设计制作常见的静态和动态网页, 具备网站的建立和维护能力, 同时通过本课程的学习, 培养学生的综合职业能力, 创新精神和良好的职业道德。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)熟练操作 Dreamweaver;</p> <p>(2)深入理解 HTML 语言的各种功能和应用;</p>					

<p>(3)理解 JavaScript 中属性与方法的概念。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生使用 Dreamweaver 网页设计工具制作网页的能力；</p> <p>(2)培养学生熟练掌握网页设计中字符格式的设置方法，段落分段与换行的能力；</p> <p>(3)培养学生团队协作的意识。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)具有勤奋学习的态度，严谨求实，创新的工作作风；</p> <p>(2)具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(3)具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。</p>
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：网页设计基础；</p> <p>学习情境 2： Dreamweaver 的使用；</p> <p>学习情境 3： Fireworks；</p> <p>学习情境 4： 动态网页设计初步。</p>

课程名称	交互界面设计	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>交互界面设计是本专业的必修课程，是在图形图像处理，企业形象，logo 设计课程上的延续与提高，课程主题界面设计是一门在电子设备，新兴媒体上运用数字图文信息技术专业的综合性学科，应用如：收集上的企业 APP 主题宣传品，企业电子杂志 APP 界面设计等，都是企业形象宣传的一部分，是属于 APP 或手机网页方面，视觉界面部分的设计。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握 UI 的整体设计流程；</p> <p>(2)掌握 UI 设计创意与宣传的目的性；</p> <p>(3)掌握主题 UI 界面案例的制作。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生掌握移动设备主题 APP 界面设计的能力；</p> <p>(2)培养学生掌握图标设计，电子杂志类 APP 宣传编排设计的能力；</p> <p>(3)培养学生掌握电商类 APP 界面，图标，运营图等设计操作和实际运能力。</p>					

<p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)提升学生对 UI 的鉴赏能力;</p> <p>(2)培养学生创新意识和创新能力;</p> <p>(3)树立学生服务意识和敬业精神。</p>
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: UI 设计基础;</p> <p>学习情境 2: UI 设计基本原则;</p> <p>学习情境 3: 界面设计。</p>

课程名称	三维图形渲染	学期	4	学时	40
<p>1. 课程性质</p> <p>三维图形渲染是数字图文信息技术专业的专业必修课程，接续三维图形建模继续讲解 CINEMA 4D 的高级应用和三维场景的制作技巧。该课程的前置课程为三维图形建模，后续课程为包装设计、数字媒体设计、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握三维空间的实体建模和编辑修改的知识、方法;</p> <p>(2)掌握进行渲染的基本方法;</p> <p>(3)掌握场景中的各种灯光、摄像机的使用方法;</p> <p>(4)掌握制作特殊视频效果的基本方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能够编辑和就该三维空间的实体建模;</p> <p>(2)能够根据不同场景和产品进行渲染;</p> <p>(3)能够熟练使用场景中的各种灯光、摄像机;</p> <p>(4)能够制作特殊视频效果。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)培养学生的艺术感、空间感和运动感;</p> <p>(2)培养学生的观察与分析能力;</p> <p>(3)树立学生正确的就业观和职业观;</p> <p>(4)培养学生严谨，务实，诚信，敬业的职业道德。</p>					

<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 标准/物理渲染器;</p> <p>学习情境 2: vray 渲染器;</p> <p>学习情境 3: 阿诺德渲染器;</p> <p>学习情境 4: Octane 渲染器。</p>
--

课程名称	★型录设计	学期	4	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>型录设计是数字图文信息技术专业的必修课程，该课程通过课程等学习，让学生掌握传单、折页、明信片、贺卡、宣传册、年报的策划、设计到制作的全部流程。其前置课程为计算机图形图像处理、计算机图形设计、摄影基础、版式设计、商业字体设计，后续课程为数字化版面设计、包装设计、印刷工艺、数字化印刷技术、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1) 掌握型录设计的分类、特点和创意;</p> <p>(2) 掌握型录的设计流程;</p> <p>(3) 掌握不同类别型录设计的设计要点;</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1) 能够查找收集设计素材;</p> <p>(2) 能够独立完成型录的策划;</p> <p>(3) 能够独立设计不同类别的型录。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1) 树立学生正确的就业观和职业观;</p> <p>(2) 培养学生严谨，务实，诚信，敬业的职业道德。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 传单的设计与制作;</p> <p>学习情境 2: 折页的设计与制作;</p> <p>学习情境 3: 宣传册的设计与制作;</p> <p>学习情境 4: 其他型录设计与制作。</p>					

课程名称	数字化版面设计	学期	4	学时	40
<p>1. 课程性质</p> <p>数字化版面设计是本专业的专业必修课。通过本课程的学习，使学生掌握 Indesign 的基础知识，灵活运用 Indesign，培养学生的排版能力，具备设计各种版面的数字化排版的能力。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握 Indesign 软件的基础知识；</p> <p>(2)掌握 Indesign 软件的基本理论、软件界面、文档版面设置等内容；</p> <p>(3)掌握 Indesign 软件基本排版方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)熟练掌握 Indesign 软件的各种工具的使用技巧；</p> <p>(2)培养学生数字化版面设计的能力；</p> <p>(3)培养学生运用 Indesign 软件排版的能力。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力；</p> <p>(2)培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力、对新知识、新技能的学习能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：初识 Indesign 软件；</p> <p>学习情境 2： Indesign 工具的应用；</p> <p>学习情境 3： 绘制、置入编辑图形图像的运用；</p> <p>学习情境 4： 文本、表格、样式、图层的运用；</p> <p>学习情境 5： 长文档的处理与特殊效果的处理；</p> <p>学习情境 6： 印前和导出的方法；</p> <p>学习情境 7： Indesign 的综合运用。</p>					

课程名称	★包装设计	学期	4	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>包装设计是本专业的专业核心课程。通过本课程学习，学生能了解包装设计的工作流程，学生能遵循包装设计的基本要求与规范进行各类包装的设计，通过对产品包装设计与制作的训练，掌握产品包装的调研、创意、设计、制作的相关知识，培养学生使用不同创意与表现方法完成包装设计的能力，通过具体制作实施完成包装设计的制作。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解包装的历史、定义、功能、分类、特点；</p> <p>(2)掌握包装设计的方法和印刷的工艺。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生包装设计与制作的能力；</p> <p>(2)培养学生设计包装结构的能力；</p> <p>(3)培养学生对包装设计的色彩、图案、文字的设计方法。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的观察与分析能力；</p> <p>(2)树立优良的专业职业形象；</p> <p>(3)锻炼基于现代设计的实践及创新能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：项目分析：沟通委托方、市场调查、资料收集</p> <p>学习情境 2：项目理念：包装的定义、包装的分类、包装的功能、包装设计三要素、包装设计中的“四忌”(设计者戒)</p> <p>学习情境 3：设计定位：定位设计概要、定位设计内容、素材选定、盒型设计、草图绘制、设计确定</p> <p>学习情境 4：深化设计：完善设计方案、确定印制工艺、材料选定</p>					

课程名称	★数字印刷技术	学期	4	学时	54
<p>1. 课程性质</p> <p>数字印刷技术是本专业的核心课程。通过本课程学习，学生能了解数字印刷、广告终端表现的方法及应用的设备，能够应用多种设备对作品进行制作，以及对数字印刷系统的工作原理及其特点，以及数字印刷的工艺流程与方法。内容包括数字印刷的基本概念与特点、各种数字印刷方式的成像原理与特点、数字系统的工作原理及典型的数字印刷系统的特点、数字印刷的印前图文处理技术与方法、直接制版技术及版材、数字印刷的色彩管理与方法、数字印刷用纸与油墨、数字化刷工作流程以及数字的印刷质量控制方法与手段。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解数字印刷和其它印刷方式的原理和概念；</p> <p>(2)熟悉数字印刷的材料的应用；</p> <p>(3)掌握数字印刷的流程和各工序的制作方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生对数字印刷设备的操作与调试能力；</p> <p>(2)培养学生分析、解决制版印刷问题的能力；</p> <p>(3)培养学生团队协作的意识。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)形成良好的职业态度和职业道德修养；</p> <p>(2)形成踏实耐心，严谨精细的作风；</p> <p>(3)形成良好的自我管理能力和开拓创新的精神。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：广告衫、广告物设计；</p> <p>学习情境 2：数字印刷制作。</p>					

课程名称	数字媒体设计	学期	4	学时	54
<p>1. 课程性质</p> <p>数字媒体设计是本专业的专业必修课程。本课通过数字媒体的综合讲述将创意、设计、分析整合到一起，通过系统的学习阐述了数字媒体的基本理论与方法技巧，并通过具体的案例分析来进一步阐释理论，同时通过动漫作品的直观视觉形象，来提高学生对数字媒体设计的思维能力和实际技能。讲述数字媒体设计与制作的理论知识，提供的演示文稿讲述数字媒体的创意过程，还有各类动漫作品的欣赏使学生进一步了解一些成功的案例。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握学科的基本原理和基本方法；</p> <p>(2)熟悉数字媒体设计的全过程。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)培养学生学习、继承与创新的能力；</p> <p>(2)培养学生实际操作能力。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生良好的人文素质，较强的语言表达能力；</p> <p>(2)树立学生正确的就业观和职业观；</p> <p>(3)培养学生严谨，务实，诚信，敬业的职业道德。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：数字媒体概念与设计原则；</p> <p>学习情境 2：数字媒体的前期创作技巧；</p> <p>学习情境 3：数字媒体的色彩设计；</p> <p>学习情境 4：数字媒体的后期合成与制作。</p>					

课程名称	影视剪辑	学期	5	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>影视剪辑是数字图文信息技术专业的专业必修课程，通过学习让学生了解非线性编辑的发展历史；熟悉非线性编辑的硬件与软件平台；熟练使用国际主流非线性</p>					

编辑软件，掌握影视剪辑的基本方法和技巧。前置课程为影视剪辑，后续课程为网页设计、毕业设计、顶岗实习。

2. 课程目标

2.1 知识目标

1. 了解 premiere 和基本操作；
 - (1)掌握 premiere 剪辑技术；
 - (2)掌握视频转场效果；
2. 了解调色、扣像、透明与叠加技术；
 - (1)掌握字幕、字幕特效与运动设置的方法；
 - (2)掌握音频的处理方法；
 - (3)掌握文件输出的方法；

2.2 技能目标

- (1)能领会客户意图，撰写文稿和分镜头脚本；
- (2)能熟练进行素材采集及处理；
- (3)能为影片添加转场、特效、字幕和音乐；
- (4)能根据使用要求输出适当的视频格式。

2.3 素质目标：

- (1)培养学生精益求精、吃苦耐劳的工作态度；
- (2)培养学生良好的沟通协调能力。
- (3)形成良好的职业态度和职业道德修养；

3. 课程内容

学习情境 1：创建视频

学习情境 2：视频剪辑与编排

学习情境 3：视频调色与字幕添加

学习情境 4：视频特效处理

学习情境 5：视频及音频输出

课程名称	短视频编辑与制作	学期	5	学时	40
<p>1. 课程性质</p> <p>短视频编辑与制作是数字图文信息技术专业的专业必修课，通过学习，学生能基本完成短视频的策划、拍摄、制作，包括短视频初识、人物写真短视频、生活技</p>					

能短视频、旅拍 vlog 短视频、创意混剪短视频、宣传片短视频、产品广告短视频、短视频推广等内容。前置课程为影视剪辑，后续课程为网页设计、毕业设计、顶岗实习。

2. 课程目标

2.1 知识目标

- (1)了解短视频的概念；
- (2)了解短视频的发展；
- (3)了解短视频的特点；
- (4)了解短视频的类型；
- (5)了解短视频的制作流程。

2.2 技能目标

- (1)能够拍摄并制作人物写真短视频；
- (2)能够拍摄并制作生活技能短视频；
- (3)能够拍摄并制作旅拍 vlog 短视频；
- (4)能够拍摄并制作产品广告短视频。

2.3 素质目标：

- (1)形成良好的职业态度和职业道德修养；
- (2)形成踏实耐心，严谨精细的作风；
- (3)形成良好的自我管理能力和开拓创新的精神。

3. 课程内容

学习情境 1：人物写真短视频

学习情境 2：生活技能短视频

学习情境 3：旅拍 vlog 短视频

学习情境 4：产品广告短视频

课程名称	毕业设计	学期	5	学时	240
1. 课程性质 专业必修课，主要培养学生对数字图文信息的综合应用能力。					
2. 课程目标					
2.1 知识目标					
(1)对以往所学数字图文信息技术各门课程知识的融会贯通；					

- (2)设计项目开发和管理的的基础知识;
- (3)知道数字图文信息技术制作的最新科技动态和生产中的新工艺、新方法。

2.2 技能目标

- (1)图形处理应用能力;
- (2)图形创意的能力;
- (3)专业软件编辑制作的应用能力;
- (4)能够应用所学的专业知识和技能,分析解决实际问题的能力;
- (5)会撰写毕业设计报告。

2.3 素质目标:

- (1)培养学生具有一定的创新思维能力;
- (2)培养学生学习新知识、掌握新技能的能力;
- (3)培养学生收集、应用信息的能力;
- (4)培养学生严谨细致、虚心学习、严肃认真的工作作风;
- (5)培养学生的团结协作意识,良好的职业习惯。

3. 课程内容

学习情境 1: 平面类设计项目;

学习情境 2: 包装类设计项目

学习情境 3: 书籍装帧类设计项目

学习情境 4: 文化创意类设计项目

学习情境 5: 网页设计类项目

课程名称	顶岗实习	学期	6	学时	480
<p>1. 课程性质</p> <p>《顶岗实习》是数字图文专业的实践性课程,主要培养学生在实际的工作岗位上,综合应用专业所学知识和技能,解决实际工作中遇到的各种问题。是评价学生综合素质、专业技术、思维方法和实践能力的重要内容,是学生获得毕业证书的重要依据。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>(1)增强动手能力、协作能力、专业技术能力和对社会的认知能力,培养吃苦耐劳的精神,锻炼自己承受挫折的心理素质,以利于养成良好职业道德;</p>					

- (2)理论知识与工作实践有效的结合，增加对社会的全面了解，丰富社会实践经验，提高自身的综合素质；
- (3)强化动手能力，提高自身专业技能，掌握相关专业技术知识，达到零距离上岗的目的；
- (4)逐渐完成从学生到社会工作者的过渡；
- (5)培养综合运用知识解决实际问题的能力，培养实事求是，严谨认真的工作态度。
- (6)理论与实际相结合，解决工程上遇到种种的问题，并从中总结经验教训，进一步的提升自身能力，为今后的发展奠定基础。
- (7)提高管理能力和处事的应变能力。

3. 课程内容

学习情境 1：企业管理规章制度的学习培训，企业文化和安全文明生产

学习情境 2：熟悉生产现场，了解主要生产设备、仪器的性能、用途等

学习情境 3：参与实际生产环节，虚心向工人师傅学习生产技能，熟练掌握岗位技能

学习情境 4：了解生产组织情况、管理情况；了解产品开发的过程；了解新材料，新工艺，新技术在生产中的使用情况

课程名称	扎染装饰	学期	3	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>扎染装饰是数字图文信息技术专业的专业选修课程。扎染装饰课程的初期目标是使学生能通过本课程学习了解扎染的历史、发展历程、现状，通过反复进行扎染制作练习，掌握扎染技艺的制作过程，并初步尝试进行扎染作品创作。前置课程为设计素描、设计色彩、平面构成、色彩构成、艺术设计概论、户外写生、立体构成、图形创意、字体设计，后续课程为版式设计、丝网广告设计与制作、广告摄影、广告材料、包装设计、印刷工艺、书籍装帧设计、宣传册设计、VI 设计与应用、影视广告设计与制作、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解扎染装饰的基本原理；</p> <p>(2)熟悉扎染装饰的制作方法；</p>					

- (3)熟悉扎染装饰的创意表现;
- (4)熟悉扎染装饰的制作技巧;
- (5)掌握扎染装饰的制作流程;
- (6)掌握影视广告的创作规律。

2.2 技能目标

- (1)培养学生掌握扎染制作方法;
- (2)能够独自设计制作扎染艺术作品。

2.3 素质目标:

- (1)体验扎染艺术带来的快乐;
- (2)培养学生对扎染的制作、创作的持久兴趣;
- (3)激发继承和发扬传统文化工艺意识和使命感。

3. 课程内容

- 学习情境 1: 扎染工艺简介;
- 学习情境 2: 扎染的工具与材料;
- 学习情境 3: 扎染工艺的制作流程;
- 学习情境 4: 扎染成品制作。

课程名称	丝网印刷技术	学期	3	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>丝网印刷技术与制作是数字图文信息技术专业的职业必修课。通过本课程学习,学生能了解印刷、广告终端表现的方法及应用的设备,能够应该多种设备对作品进行制作,能够认识丝网印刷与各种广告制作是一个多侧面、多层次、多因素的系统工程。能够针对不同的设计项目采用不同的终端表现方式。前置课程计算机图形图像处理、设计素描、设计色彩、平面构成、色彩构成、艺术设计概论、户外写生、立体构成、计算机矢量绘图设计、计算机图形设计、图形创意、体字设计、版式设计,后续课程为广告材料、包装设计、印刷工艺、书籍装帧设计、宣传册设计、VI设计与应用、海报设计、影视广告设计与制作、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解丝网印刷和其它印刷方式的原理和概念;</p>					

<p>(2)熟悉丝网印刷的材料；</p> <p>(3)掌握丝网印刷的流程和各工序的制作方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)学生能了解印刷、广告终端表现的方法及应用的设备；</p> <p>(2)能够应该多种设备对作品进行制作；</p> <p>(3)能够针对不同的设计项目采用不同的终端表现方式。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生制版印刷的能力；</p> <p>(2)培养学生分析、解决制版印刷问题的能力；</p> <p>(3)培养学生团队协作的意识。</p>
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：广告衫、广告物设计；</p> <p>学习情境 2：丝网印刷制作。</p>

课程名称	钢笔淡彩	学期	4	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>钢笔淡彩是数字图文专业的选修课程。钢笔淡彩画以钢笔线条为主要造型手段，以淡彩为辅来烘托画面气氛，是钢笔线条与色彩的相互结合，最终为呈现同学生活和学习的一种创作手段。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握钢笔淡彩的基本表现方法</p> <p>(2)掌握钢笔淡彩的思维模式</p> <p>(3)了解钢笔淡彩与水彩的关系</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能对一般静物进行几何体般概括</p> <p>(2)能运用钢笔工具进行绘制</p> <p>(3)能使用水彩进行上色</p> <p>2.3 素质目标</p> <p>(1)通过课程各个项目的学习和网络课程的辅助，培养良好的自主学习能力</p> <p>(2)通过各实践项目的练习与考核规范，培养学生手绘表现的思考模式</p>					

<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 绘制花卉</p> <p>学习情境 2: 绘制植物</p> <p>学习情境 3: 绘制萌宠</p> <p>学习情境 4: 绘制插画</p>
--

课程名称	创意产品设计	学期	4	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>创意产品设计是数字图文信息技术专业的专业选修课程。创意产品设计课程的初期目标是使学生能通过本课程学习了解创意产品的现状，通过资料展示和学习，掌握创意产品的部分制作过程，并初步尝试进行创意产品的创作。前置课程为计算机图形图像处理、计算机图形设计、三维图形建模、平面构成、色彩构成、立体构成、摄影基础，后续课程为设计思维基础、广告创意设计、包装设计、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解创意产品设计基本原理；</p> <p>(2)熟悉创意产品设计的创意表现；</p> <p>(3)掌握创意产品设计流程。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能够开展创意产品的调研与分析工作；</p> <p>(2)能够综合运用创意与制作技巧完成项目的前期创意与后期制作。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)提升学生对创意产品的鉴赏能力；</p> <p>(2)培养学生创新意识和创新能力；</p> <p>(3)树立学生服务意识和敬业精神。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1: 初步认识创意产品设计；</p> <p>学习情境 2: 创意产品设计行业调研与分析；</p> <p>学习情境 3: 创意产品设计创意方法；</p> <p>学习情境 4: 创意产品设计流程；</p>					

学习情境 5：独立创作创意产品；
学习情境 6：优秀创意产品评析。

课程名称	图案创意与应用	学期	5	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>图案创意与应用是数字图文信息技术专业的专业选修课程。图案创意与应用课程的目标主要通过大量的经典图案案例展示来提高学生的审美能力和鉴赏水平,培养对图案印刷设计的兴趣,并学会如何制作个性化的图案,并印制到各种承印物上。前置课程为设计素描、设计色彩、平面构成、色彩构成、艺术设计概论、户外写生、立体构成、图形创意、字体设计、版式设计、丝网广告设计与制作、广告摄影、广告材料、包装设计、印刷工艺,后续课程为书籍装帧设计、宣传册设计、VI 设计与应用、影视广告设计与制作、毕业设计、顶岗实习。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)了解图案印刷设计的基本原理;</p> <p>(2)熟悉图案印刷设计的创意表现;</p> <p>(3)熟悉图案印刷设计的制作技巧;</p> <p>(4)掌握图案印刷设计的制作流程。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)能独自创作并用电脑绘制图案;</p> <p>(2)能够运用热转印机器与热转印纸;</p> <p>(3)能够独立完成图案印刷设计。</p> <p>2.3 素质目标:</p> <p>(1)提升学生图案的鉴赏能力;</p> <p>(2)培养学生对图案印刷设计能力;</p> <p>(3)培养学生创新意识和创新能力;</p> <p>(4)树立学生服务意识和敬业精神。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1：初步认识图案印刷设计;</p>					

学习情境 2：图案印刷媒介类型；
 学习情境 3：图案印刷设计制作流程；
 学习情境 4：优秀图案作品评析。

课程名称	计算机矢量绘图设计	学期	5	学时	36
<p>1. 课程性质</p> <p>计算机矢量绘图设计是本专业的专业必修课。本课程涵盖文字设计与排版、平面图制作、各类包装设计制作、图文编排等方面的知识与技巧。本课程是一门兼技术性和艺术性的课程，所以在教学中要注重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2.1 知识目标</p> <p>(1)掌握计算机矢量绘图设计的基本知识、基本概念和基本操作方法；</p> <p>(2)掌握文档和图片的转换方法。</p> <p>2.2 技能目标</p> <p>(1)掌握 CorelDRAW 手绘各类图形的技能，具备图文排版的能力；</p> <p>(2)能够应用 CorelDRAW 软件进行标志设计、名片设计、包装设计、海报设计、封面设计、网页美工设计、企业 VI 设计等；</p> <p>(3)能够使用 CorelDRAW 软件完成报刊、杂志和书籍的排版和装帧设计。</p> <p>2.3 素质目标：</p> <p>(1)培养学生的实践动手能力、创造能力；</p> <p>(2)促使学生养成勤于思考、勇于实践的良好作风和习惯；</p> <p>(3)培养学生的设计洞察力；</p> <p>(4)培养学生获取新知识与信息搜集能力、具备运用电脑、互联网等现代手段获取和处理信息、资料的能力。</p>					
<p>3. 课程内容</p> <p>学习情境 1： CorelDRAW 基础知识；</p> <p>学习情境 2：图形绘制与色彩管理；</p> <p>学习情境 3：对象处理、交互式工具使用；</p> <p>学习情境 4：文字处理、位图处理；</p> <p>学习情境 5：辅助设计和打印输出。</p>					

八、毕业要求

毕业前至少取得 131 学分。(其中公选课学分不低于 6 学分,第二课堂素质教育学分不低于 6 学分)。且要求:

1. 获得全国高等学校英语应用能力过级证书(B 级)。
2. 获得以下职业技能证书的至少一项:
 - ① 平面设计(PS)工程师, 工信部教育与考试中心;
 - ② Adobe 国际认证证书(PS), Adobe 公司;
 - ③ Adobe 国际认证证书(AI), Adobe 公司;
 - ④ Adobe 国际认证证书(PR), Adobe 公司。

九、继续专业学习深造建议

(1)专升本

本专业专升本考试科目: 大学英语、计算机基础、大学语文。(大学英语、计算机基础、高等数学)

(2)专本衔接

本专业专升本可选广告设计与制作、视觉传达设计等相关专业。