



成都职业技术学院

艺术设计专业教学标准

专业名称:	艺术设计
专业代码:	650101
制订部门:	软件分院

2019年07月

目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求及修业年限.....	1
三、所属专业群.....	1
四、职业面向及职业能力要求.....	1
五、培养目标及培养规格.....	4
七、课程设置及要求.....	7
八、教学进程总体安排.....	8
九、教学实施保障.....	8
十、毕业要求.....	12
十一、继续专业学习深造建议.....	12
十二、其他需要说明的内容.....	12
十三、附录（教学进程表）.....	12

一、专业名称及代码

专业名称：艺术设计

专业代码：650101

二、入学要求及修业年限

入学要求：普通高中毕业生、中职毕业生或同等学力人员

修业年限：3年

学 历：大学专科

三、所属专业群

软件技术专业群

四、职业面向及职业能力要求

（一）职业面向

就业面向的行业：软件、互联网、设计

主要就业单位类型：软件企业

主要就业部门：软件开发部门、UI 设计部门、平面设计部门

可从事的岗位：

表 1 艺术设计专业职业面向

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)	主要岗位群或技 术领域举例	职业资格证书和 职业技能等级证 书举例
文化艺术大类 (65)	艺术设计类 (6501)	文学艺术专 业人员 2-09 (GBM20900)	数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07)	软件和信息技术 领域、平面设计 领域、界面设计 领域	ACAA 高级 UX/UI 设计师

表 2 艺术设计专业岗位能力分析表

序号	岗位名称	岗位类别		岗位描述	岗位能力及要求
		初始岗位	发展岗位		
1	UI 界面图形制作员	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1、对项目经理负责，负责项目的设计流程中的图形制作，素材加工、组合、测试的实施； 2、相关技术文档的编写；	1、熟练使用设计软件，运用色彩、构图知识设计制作图形界面； 2、能阅读和编写相关软件文档；

				3、及时反馈软件开发中的情况，并根据实际情况提出改进建议。	3、能进行单元素材加工、组合测试，保障设计的质量； 4、逻辑清晰，有良好的沟通能力、工作细心、责任心强，具备优秀团队合作精神。
2	UI 界面设计师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1、负责业务模块的原型设计和用户体验设计等开发工作； 2、负责重大项目的主创设计任务，能够给团队带来新的设计方法和流程。	1、精通网页版式设计，具有绘画基础，具有良好的色彩运用能力；具有有较强的图标界面设计功底和设计创意。 2、熟悉 相关 web 技术； 3、有较强的逻辑思维能力，充分理解各项产品的设计方案，在 UI 设计中保证所有产品的视觉整体性。
3	高级 UI 界面设计师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1、负责业务模块的原型设计和用户体验设计等开发工作； 2、负责重大项目的主创设计任务，能够给团队带来新的设计方法和流	1、精通网页版式设计，具有绘画基础，具有良好的色彩运用能力；具有有较强的图标界面设计功底和设

				程。	计创意。 2、熟悉 相关 web 技术； 3、有较强的逻辑思维能力和充分理解各项产品的设计方案，在 UI 设计中保证所有产品的视觉整体性。
--	--	--	--	----	---

(二) 典型工作任务及其工作过程

表 3 艺术设计专业典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务	工作过程
1	用户研究	1. 获取研究需求 2. 确定研究内容 3. 确定研究方案 4. 研究方案执行 5. 总结并报告研究结果
2	用户体验设计	1、对需求进行定义，包括角色模型、用户场景及用户目标 2、构建任务流程、信息架构和交互动作； 3、精化视觉设计； 4、质量把控。
3	原型设计	1、根据流程优化布局 2、在原型中表现交互过程 3、对界面原型进行规范化标注 4、在原型中注释交互效果
4	界面设计	1、绘制故事板，确定用户流程及其中的关键步骤 2、绘制线框图，确定 UI 元素和布局 3、界面视觉设计，进行配色、样式不同风格的尝

		试。
5	创意设计表达	1、客户需求整理 2、设计创意铺垫(竞争对手、切入点分析) 3、设计定位表达； 4、方案展示分析

五、培养目标及培养规格

培养拥护党的基本路线，适应社会主义市场经济需要，德、智、体、美等方面全面发展，满足城市生产、建设、服务和管理第一线需要，牢固掌握职业岗位（群）所需的基础知识及专业技能，并具有较强的学习能力、实践能力、社会适应能力、社会方法能力、创新创业能力以及良好的职业道德的高素质技术技能人才。

本专业方向培养熟练掌握互联网产品开发管理、软件产品原型设计、界面设计、交互设计与实现等知识与技能，具有较强的审美能力、用户体验设计能力和界面创意设计能力，拥有良好的综合素质，面向全国各地，适应软件及游戏等相关行业的界面视觉设计、用户体验设计岗位的高级技术技能型人才。

表 4 艺术设计专业培养目标

序号	具体内容
A	能够按照界面设计的方法和流程，完成网站、APP、软件等的界面视觉设计和交互设计
B	能够清楚的面向创意总监、项目经理、客户等进行创意设计表达
C	能够根据需求进行用户体验设计
D	具有良好的人文素养、信息素养、精益求精的工匠精神，能够团队协作，在工作中沟通和协调
E	能够使自己的执业行为符合道德伦理、法律法规的要求
F	能够通过继续教育或职业培训，扩展知识，不断提升自身的能力
G	具备创新意识、了解基本的创新方法
H	能够为四川、成都等地区的软件产业做出贡献。

1. 知识要求

- (1) 熟悉视觉形象的设计的构图与色彩基础知识，具有图形设计应用技巧；
- (2) 熟悉 WEB 标准、规范，掌握制作 WEB 应用及网站模版的流程方法；
- (3) 熟悉软件的人机交互界面结构、用户操作流程；
- (4) 熟悉移动终端 UI 界面应用方法。

2. 能力要求

(1) 熟练使用 photoshop、illustrator 等相关软件，会运用色彩、构图知识设计制作图形界面；

(2) 熟悉软件界面设计流程，会使用原型工具进行界面原型设计，并完成界面的制作；具有较强的审美能力和用户体验的观察力和沟通能力；

(3) 熟练使用 HTML、CSS、DIV 技术实现标准的 WEB 客户端界面；使用 JavaScript 技术实现网页交互动态效果；

(4) 能根据需求进行优异的用户体验设计。

(5) 能阅读和编写软件工程文档。

3. 素质要求

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野和市场洞察力；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

4. 创新创业能力要求

(1) 具备洞察能力和思考能力；

(2) 具备计划的能力；

(3) 具备设计问卷并完成调研的能力；

(4) 具备数据收集、整理、分析能力；

(5) 具备团结协作和沟通能力；

(6) 具备首创、冒险精神和独立能力。

六、毕业能力要求

根据人才培养目标细分毕业能力要求和毕业要求指标点，如表 5、表 6 所示。

表 5 艺术设计专业毕业要求

序号	毕业能力要求	对应的培养目标
1	能够具备良好的口头和书面表达能力，能阅读和编写软件工程文档	A、B、C
2	能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂本专业和学科领域内的专业文献资料	A、B

3	熟练使用 photoshop、illustrator 等相关软件，会运用色彩、构图知识设计制作图形界面	A、B、C
4	熟悉软件界面设计流程，会使用原型工具进行界面原型设计；具有较强的审美能力和用户体验的观察力和沟通能力；	A、B、C
5	熟练使用 HTML、CSS、DIV 技术实现标准的 WEB 客户端界面；使用 JavaScript 技术实现网页交互动态效果；设计软件程序的 UI 界面；	A、B、C
6	具备团队领导能力，能够有效沟通、协调工作中的问题，具有责任意识 and 职业道德	D、E
7	知晓工作中安全、环境、健康等要素，内化为自觉地进行行为	A、B、C、E
8	能掌握基本的创新方法，具有创新的意识和创业的素质	G
9	能够具备探究学习、终身学习的意识，了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径	F
10	熟悉四川、成都地区软件行业发展现状及趋势	H

序号	毕业能力要求	能力要求指标点序号	对应的毕业要求指标点
1	能够具备良好的口头和书面表达能力，能阅读和编写软件工程文档	1.1	能在小组活动中准确表达自己的观点
		1.2	能按照标准，准确规范地书写软件工程文档
2	能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂本专业和学科领域内的专业文献资料	2.1	能用英语进行口头和书面交流
		2.2	能阅读专业文献资料
3	熟练使用 photoshop、illustrator 等相关软件，会运用色彩、构图知识设计制作图形界面	3.1	能熟练使用常用的 UI 设计工具软件
		3.2	能运用色彩、构图等知识设计制作图形界面
4	熟悉软件界面设计流程，会使用原型工具进行界面原型设计，并完成界面的制作；具有较强的审美能力和用户体验的观察力和沟通能力；	4.1	能使用原型工具进行界面原型设计
		4.2	具有较强的审美能力和用户体验的观察力和沟通能力
5	熟练使用 HTML、CSS、DIV 技术实现标准的	5.1	能使用 HTML、CSS、DIV 技术实现从图形界面到 HTML 页面的实现

	WEB 客户端界面；使用 JavaScript 技术实现网页交互动态效果；	5.2	能使用JavaScript 技术实现互动效果的编程实现
6	具备团队领导能力,能够有效沟通、协调工作中的问题,具有责任意识 and 职业道德	6.1	能运用沟通技巧协调日常工作,并提出相应的改进措施
		6.2	能配合项目经理完成公司的项目计划、组织和实施等工作
		6.3	能严格遵守法律法规
7	知晓日常工作中安全、环境、健康等要素,内化为自觉地行动行为	7.1	形成 UI 岗位的基本工作规范
		7.2	遵守实验室、实训中心有关环境、安全的规范制度要求
8	能掌握基本的创新方法,具有创新的意识和创业的素质	8.1	能用基本的创新方法,进行日常工作中用到工具等的设计
		8.2	具备创新意识和创意的基本素质
9	能够具备探究学习、终身学习的意识,了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径	9.1	能考取“ACAA 高级 UX/UI 设计师”职业资格证书
10	熟悉四川、成都地区软件及 UI 设计专业方向的发展现状及趋势	10.1	能参加专业学术讲座 2-3 次,开展企业调研并撰写调研报告 1 份

表 6 艺术设计专业毕业要求指标点

七、课程设置及要求

(一) 专业群课程构建

本专业属于软件技术专业群,专业群课程体系按照群内专业底层共享、中层分立,高层互选的原则进行构建。底层为公共课程、专业基础课程;中层为专业方向课程,即职业能力课程;高层为专业限选课程,扩展和提升职业能力,拓宽学生职业能力范围。

(二) 专业课程与典型工作任务的对应关系

表 7 专业课程与典型工作任务对应关系

序号	课程名称(学习领域)	对应的典型工作任务
1	数字图像处理	原型设计、界面设计
2	色彩与版式	原型设计、界面设计
3	程序设计基础	用户研究、用户体验设计、原型设计、界面设计、创意设计表达
4	界面设计	界面设计
5	ICON 设计	界面设计
6	综合项目	用户研究、用户体验设计、原型设计、界面设计、创意设计表达

7	文案与沟通	用户研究、用户体验设计
8	个人作品集设计	用户研究、用户体验设计、原型设计、界面设计、创意设计表达

(三) 专业课程设置

专业课程设置按照成果导向（OBE）理念，将人才培养目标贯穿到每门课程中，确保课程开设的有效性，不断优化课程设置，通过课程目标的实现反向促进人才培养目标的实现。

表8 艺术设计专业课程矩阵图

毕业要求	毕业要求指标点	课程 1 数字图像处理	课程 2 色彩与版式	课程 3 程序设计基础	课程 4 界面设计	课程 5 ICON 设计	课程 6 综合项目	课程 7 文案与沟通	课程 8 个人作品集设计
1、能够具备良好的口头和书面表达能力，能阅读和编写软件工程文档	能在小组活动中准确表达自己的观点	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	能按照标准，准确规范地书写软件工程文档				✓	✓	✓	✓	✓
2、能够运用英语进行简单的对话交流，能看懂本专业和学科领域内的专业文献资料	能用英语进行口头和书面交流				✓	✓	✓		✓
	能阅读专业文献资料	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3、熟练使用 photoshop、illustrator 等相关软件，会运用色彩、构图知识设计制作图形界面	能熟练使用常用的 UI 设计工具软件	✓	✓		✓	✓	✓		✓
	能运用色彩、构图等知识设计制作图形界面	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4、熟悉软件界面设计流程，会使用原型工具进行界面原型设计，并完成界面的制作；具有较强的审美能力和用户体验的	能使用原型工具进行界面原型设计				✓		✓		✓
	具有较强的审美能力和用户体验的观察力和沟通能力		✓		✓		✓	✓	✓

观察力和沟通能力；									
5、熟练使用 HTML、CSS、DIV 技术实现标准的 WEB 客户端界面；使用 JavaScript 技术实现网页交互动态效果；	能使用 HTML、CSS、DIV 技术实现从图形界面到 HTML 页面的实现						✓		✓
	能使用 JavaScript 技术实现互动效果的编程实现						✓		✓
6、具备团队领导能力，能够有效沟通、协调工作中的问题，具有责任意识 and 职业道德	能运用沟通技巧协调日常工作，并提出相应的改进措施	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	能配合项目经理完成公司的项目计划、组织和实施等工作	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	能严格遵守法律法规	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7、知晓日常工作中安全、环境、健康等要素，内化为自觉地行动行为	形成 UI 岗位的基本工作规范	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	遵守实验室、实训中心有关环境、安全的规范制度要求	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8、能掌握基本的创新方法，具有创新的意识和创业	能用基本的创新方法，进行日常工作中用到工具等的设计	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

的素质	具备创新意识和创意的基本素质	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9、能够具备探究学习、终身学习的意识，了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径	能考取“ACAA 高级UX/UI 设计师”职业资格证书	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10、熟悉四川、成都地区软件及 UI 设计专业方向的发展现状及趋势	能参加专业学术讲座 2-3 次，开展企业调研并撰写调研报告 1 份	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

(四) 课程内容及要求

1. 素质教育活动课程

素质教育活动共包含四个模块，注重人文素质教育与职业道德教育的培养，坚持课内外教学活动和校外教育活动相结合，正确处理好德育与智育、理论与实践的关系，正确处理好传授基础知识、培养职业能力、提高综合素质三者之间的关系。

综合素质测评由学生综合素质培养管理中心认定，在学生综合素质培养管理平台上获得相应学分，共 20 学时，6 学期内完成，每学年 1 个学分，共 3 个学分。

表 9 素质教育活动课程

模块	培养目标	培养内容
职业道德规范	爱国明礼	主题教育活动、党团培养
	遵纪守法	遵规国家法律法规、校纪校规
	诚实守信	诚实守信，无考试作弊、虚假申报、欺诈行为
	爱岗敬业	课堂与集会全勤
	奉献社会	志愿者活动，义工活动，义务劳动，见义勇为，好人好事
职业核心能力	自我提高能力	专业讲座，职业资格技能证书，专业、公共技能大赛，技能培训，学历提升，自主学习，学习效果
	与人合作能力	加入专业协会、社团，担任学生干部
	解决问题能力	参与专业实践活动
	信息处理能力	获得计算机等级证书，担任公共网络平台管理员
	外语应用能力	获得英语等级证书，参加各类英语竞赛，交换生项目，海外研习、交流项目
	沟通表达能力	大学生辩论大赛，各类交流座谈活动主持人、讲述人、发言人
	数字运用能力	数学建模大赛
	革新创新能力	大学生创新服务开发项目，创新创业大赛，发明与专利
职业素质养成	人文素质	人文素质讲座，服务型学习，写作能力，社会实践
	科学素质	科技讲座，科技展览，科技活动
	文体素质	校园活动，文体社团，集体生活，礼仪规范，礼仪服务
	心理素质	心理健康讲座学习，心理健康教育活动
职业发展规划	明确职业定位	职业生涯规划电子书，职业生涯规划大赛
	提升职业能力	创业实践活动，创业就业培训学习，校内外勤工助学，行业调研
	完成职业准备	模拟招聘，企业宣讲会，校园招聘会

2. 公共基础课程

表 10 公共课程教学内容及要求

序号	课程名称	主要教学内容	主要教学方法与手段	建议学时
1	思想道德修养与法律基础	坚定理想信念；弘扬中国精神；践行社会主义核心价值观；明大德守公德严私德；尊法学法守法用法。	专题讲授法、案例教学法 互动教学法、启发教学法	48
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	毛泽东思想；邓小平理论；“三个代表”重要思想；科学发展观；习近平新时代中国特色社会主义思想。	专题讲授法、案例教学法 互动教学法、启发教学法	64
3	形势与政策	党和国家最新的时事与政策。	专题讲授法、案例教学法、 互动教学法、启发教学法	16
4	就业指导	就业政策、就业信息、简历制作、求职技巧、模拟面试等方面的指导，帮助学生顺利就业、创业。	翻转教学法、案例教学法、 互动教学法、启发教学法等	16
5	创新创业教育	从思维创新到项目产生教学内容：创新技法、希望点与缺点列举法、奥斯本检核表法、信息交合法、六合分析法、头脑风暴法。	讲授法、案例法、头脑风暴、 在线卡牌模拟、角色扮演、小组讨论等。	36
6	大学英语	第一学期：涉外日常活动情景(听、说)；涉外业务活动情景(读、写、译)。	输出驱动教学法、情景教学法、 交际教学法、线上线下混合式教学等。	130
7	体育	第三套大众健美操锻炼标准 2 级；简化 24 式太极拳；职业体能和素质拓展；分项开展各展球类、舞蹈、体操类课程。	讲授法、游戏练习法、分享讨论法、 分组练习法、比赛练习法等	138
8	国学	先秦主要哲学思想传统艺术赏析；传统节日与习俗；传统礼仪与习俗；传统科技与发明创造；汉字与传统文学；宗教常识。	任务驱动、小组合作、头脑风暴、 翻转课堂、混合式教学法等，云班课	30
9	天府文化	天府品格；天府历史；天府之最；天府遗存；天府名人；天府艺术；天府民俗。	任务驱动、小组合作、头脑风暴、 翻转课堂、混合式教学法等，云班课	18
10	成都故事	古蜀文明惊天下；秦汉成都；三国风云南朝烟雨；唐宋成都；明清成都。	任务驱动、小组合作、头脑风暴、 翻转课堂、混合式教学法等，云班课	18
11	大学生心理健康教育	大学生心理健康教育基础理论(健康教育)；自我认知与个性完善(意识教育)；亲子关系辅导(意识教育)；情绪管理与压力应对(挫折教育)；人际交往(社会适应性教育)；恋爱与性心理(成人教育)；生命的意义(生命教育)。	专题讲授法、案例教学法、 体验式互动教学法、角色扮演法、 行为强化法、团体辅导法	36

3. 专业课程

根据专业毕业能力要求指标点在课程矩阵图中的落实，汇总形成每门课程的总目标。再依据总目标确定每门课程的达标准，确定教学内容、教学方法和手段。

(1) 主要专业基础课程

表 11 主要专业基础课程教学内容及要求

序号	课程名称	主要教学内容	主要教学方法与手段	建议学时
1	数字图像处理	主要讲授 photoshop 工具软件的使用。	项目式教学法。	120
2	程序设计基础	通过对 Scratch 软件的学习，让同学们在游戏的环节中提高逻辑思维的能力。利用它可以制作交互式程序、富媒体项目，包括动画故事、读书报告、科学实验、游戏和模拟程序等。	项目式教学法。	60
3	ICON 设计	界面设计中的图标设计。	项目式教学法。	108
4	文案与沟通	通过对文案与沟通课程的基础知识与方法的讲授，结合学生实际案例作业，使学生能掌握广告文案创作的知识并能通过阐述的形式将自己的意愿表述出来，学会科学的思维方法和工作方法，运用知识进行实际案例操作。	项目式教学法。	144

(2) 专业核心课程

表 12 《界面设计》课程教学内容及要求

课程名称		界面设计			
学 期	3-4	学 时	432	授课方式	项目式教学法
学 分	24	考核方式	考查	考试类型	开卷, 项目考核
课程目标	知识目标	1、掌握界面设计的四大终端平台、界面设计的基本要素及视觉表现方法、用户体验法则； 2、掌握 Illustrator、PhotoShop、Axure 的各个常用功能； 3、了解 Flash 及相关设计软件的辅助效果； 4、掌握常见交互设备的尺寸。			
	能力目标	1、能根据项目需求制定设计方案； 2、能在规定时间内做完设计方案； 3、设计方案要确保后期能制作成高保真原型。 4、能对设计素材进行加工； 5、在前期明确设计效果阶段能提供 2-3 个设计方案供客户选择； 6、能用设计手法很好地展现出文字、图片的层次，突出重点信息； 7、界面设计具备美感，并具有一定的创意表现。 8、界面交互有着良好的操作体验。			
	素质目标	培养学生设计创意，使具备鉴赏眼光，在设计活动中能够具有速度效率、耐心细致以及团队意识。了解 UI 行业发展前景及如何与程序开发团队进行良好的配合。			
教学内容		1、项目管理规范及思维导图； 2、iPhone 应用交互界面设计项目 3、iPad 应用交互界面设计项目； 4、PC 客户端软件界面设计； 5、高保真原型设计； 6、课程成果发布会。			
教学方法及教学手段		多媒体项目化教学			
教学评价		(一) 考核原则 实行“以完成模仿任务质量为基础，以完成开放任务质量为重点，兼顾学习态度、学习纪律、协作能力等，全方位、多角度”的考核评价模式。依据完成模仿型任务和开放型任务质量，重点考核学生知识综合运用和拓展的能力、界面设计实际能力、自我学习的能力、协作学习的能力和创新能力。 (二) 期末成绩构成及比例 平时项目考核成绩 70% + 平时成绩 10% + 期末成绩 20%			
教学建议		对于教学内容的组织，我们根据“项目教学”的思路，把典型工作任务按照工作流程、系统的信息处理流程和方便形成阶段性成果的特点，分割成一个个项目，形成“任务引领”式的教学内容，使学生在完成任务的同时掌握界面设计相关职业能力和相关知识，也就是通过“做中学”方式使学生在“工			

	作”中学习。同时，我们依照“项目教学”和“行动导向教学”的基本思路组织教学活动，选择最有效的教学方法（如竞技教学法、角色扮演教学法、项目驱动教学法等）进行课堂教学。
--	--

表 13 《个人作品集设计》课程教学内容及要求

课程名称		个人作品集设计			
学 期	5	学 时	96	授课方式	项目式教学法
学 分	6	考核方式	考查	考试类型	开卷，项目考核
课程目标	知识目标	1. 了解个人作品集在未来求职过程中（包括顶岗实习和最终就业）所扮演的“角色”及其重要性；2. 了解个人作品集必须包含的内容；3. 了解个人作品集具有被持续不断地填充、优化、完善的特性。			
	能力目标	1. 在优化过往作品的过程中强化软件技能（PS/AI/ID/Axure/C4D 等）；2. 准备丰富多样的素材（LOGO 设计/ICON 设计/手机 APP 界面设计/网页设计/动图/3D 小场景等）；3. 设计出内容完整且展示效果好的个人作品集（封面/封底/目录/页眉页脚等）。			
	素质目标	1. 能为顶岗实习做好专业技能和综合素质两方面的准备；2. 能自信展示专业技能和项目成果；3. 能快速调整状态以饱满的热情投入顶岗实习中去。			
教学内容		<ol style="list-style-type: none"> 1. 优化作品 2. 强化软件技能和设计规范 3. 个人作品集排版 4. 面试技巧 			
教学方法及教学手段		<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学方法：讲授/实操/答辩 2. 教学手段：案例分享/多媒体/项目化教学 			
教学评价		学生主动性较高，能够充分重视本课内容，愿意将最优秀的一面展示在最终的项目成果中，课堂氛围比较活跃。			
教学建议		无			

表 14 《色彩与版式》课程教学内容及要求

课程名称		色彩与版式			
学 期	2	学 时	108	授课方式	项目式教学法
学 分	6	考核方式	考查	考试类型	开卷，项目考核

课程目标	知识目标	掌握色彩的基本熟悉，懂得如何运用配色关系强化作品感染力； 掌握版式设计基本要素在画面组成中的作用及运用要点； 懂得商业设计从客户沟通到完成设计的流程及方法。
	能力目标	能运用色彩搭配突出作品表达的含义； 能使用文字各个要素形成层次丰富，视觉突出的版式作品； 能综合运用文字、色彩、图形、空间布局完成形式感强，传达性好的版式作品； 能与客户进行有效沟通，明确设计方向，并梳理各类材料开展设计工作。
	素质目标	耐心细致，具备一定的表达能力，不拍吃苦熬夜，有不达目的不罢休的执行动力。
教学内容	名片设计 展板设计 画册设计 网页设计	
教学方法及 教学手段	引导式翻转教学，云班课教学平台	
教学评价	项目效果 70%、出勤 10%、期末考核 20%	
教学建议	加强教学过程管理，培养学生学习习惯，勇于让学生参与项目讨论、点评及评价。	

表 15 《综合项目》课程教学内容及要求

课程名称		综合项目			
学 期	4	学 时	180	授课方式	项目式教学法
学 分	10	考核方式	考查	考试类型	开卷，项目考核
课程目标	知识目标	1、 了解互联网产品开发的过程以及规划，设计要求； 2、 理解客户需求向功能的转化； 3、 了解相关设计规范； 4、 掌握打造良好用户体验的法则 5、 了解项目进度管理并执行 6、 掌握互联网产品界面设计技术的综合运用能力			

	<p>能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、能根据项目需求制定设计方案； 2、能在规定时间内做完设计方案； 3、设计方案要确保后期能制作成高保真原型。 4、能对设计素材进行加工； 5、在前期明确设计效果阶段能提供 2-3 个设计方案供客户选择； 6、能用设计手法很好地展现出文字、图片的层次，突出重点信息； 7、界面设计具备美感，并具有一定的创意表现。 8、界面交互有着良好的操作体验。
	<p>素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 具有良好的沟通能力和协作精神 2、 具有勤于思考、认真踏实的工作作风 3、 具有运用科学技术和创新创业的理念 4、 具有自主学习、不断进取、理论联系实际的综合素养
教学内容	<ol style="list-style-type: none"> 1、手机游戏策划； 2、图标设计； 3、游戏界面构成原理与布局； 4、游戏 UI 的风格化设计； 5、游戏 LOGO 设计； 6、课程成果发布会。
教学方法及教学手段	多媒体项目化教学
教学评价	<p>(一) 考核原则</p> <p>实行“以完成模仿任务质量为基础，以完成开放任务质量为重点，兼顾学习态度、学习纪律、协作能力等，全方位、多角度”的考核评价模式。依据完成模仿型任务和开放型任务质量，重点考核学生知识综合运用和拓展的能力、界面设计实际能力、自我学习的能力、协作学习的能力和创新能力。</p> <p>(二) 期末成绩构成及比例</p> <p>平时项目考核成绩 70%+平时成绩 10%+期末成绩 20%</p>
教学建议	<p>对于教学内容的组织，我们根据“项目教学”的思路，把典型工作任务按照工作流程、系统的信息处理流程和方便形成阶段性成果的特点，分割成一个个项目，形成“任务引领”式的教学内容，使学生在完成任务的同时掌握界面设计相关职业能力和相关知识，也就是通过“做中学”方式使学生在“工作”中学习。同时，我们依照“项目教学”和“行动导向教学”的基本思路组织教学活动，选择最有效的教学方法（如竞技教学法、角色扮演教学法、项目驱动教学法等）进行课堂教学。</p>

4. 实践课程

表 16 实践课程内容及学时学分分配表

实践（实习）项目	实践（实习）目标	实践学时
----------	----------	------

入学入职教育	帮助学生认识行业发展趋势，提升学生对专业的认识水平，了解专业课程设置；明确校规校纪，自觉遵守学校各种规章制度。	26
军训及国防教育	提高学生的政治觉悟，激发爱国热情，培养艰苦奋斗，刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神，帮助学生增强国防观念和组织纪律性，养成良好的学风和生活作风。	52
SYB 创新创业实践	了解创办企业的流程和方法，模拟实践创办企业，增强创业实践指导性。	40
素质教育活动	培养学生的人文素养、职业道德、社会适应能力和责任感，养成劳动意识、竞争意识和创新创业意识等。	20
顶岗实习（含毕业设计、报告）	全面系统将专业所学与实际工作结合起来，熟悉具体岗位的业务工作，提升综合分析和解决问题的能力，提升社会适应能力，实现顶岗实习和就业直通。	450
合计		588

八、教学进程总体安排

本专业课程总学时 2618 学时、总计 136 学分。课程教学原则上 16-18 学时折算 1 学分，实践教学（校内实训、综合实践）每 20--28 学时计 1 学分。顶岗实习（含毕业设计、报告）每周 15 学时计 0.5 学分。课程学时学分分配情况见表 17，教学进程安排详见附件。

表 17 课程学时学分分配表

课程类型	学时分配情况		学分分配情况		
	学时	占比 (%)	学分	占比 (%)	
公共基础课程平台	718	27.4	36.5	26.8	
专业基础课程平台	396	15.1	24	17.6	
专业方向课程平台	696	26.6	40	29.4	
专业限选课					
素质拓展课程平台	公共限选课	144	5.5	8	11.8
	公共任选课	128	4.9	8	
实践课程	536	20.5	19.5	14.3	
合计	2618	100	136	100	

备注：实践课程《军训及国防教育》作为公共实践课程，学时学分纳入公共基础课程平台计算。

九、教学实施保障

（一）师资队伍

为满足教学需要，确保教学质量，本专业生师比建议为 16 : 1。教师团队由校内专任教师和企业兼职教师构成。

专任教师原则上需要具备本科以上学历，具备课程开发能力，指导学生实践的能力。教师每5年必须累计不少于6个月到企业或生产服务一线实践。专任教师中“双师”素质教师不低于 90 %。

企业兼职教师原则上应为行业内从业多年的专业技术人员，具备较强的执教能力。专业上要为兼职教师提供教学培训机会。对技术革新较快，实践性较强的课程聘请企业兼职教师组成教学团队，共同完成课程教学和实践指导，及时将企业新标准、新技术、新工艺、新流程等融入教学。

表 18 专任教师一览表

序号	姓名	职称	学历/学位	年龄	研究领域	是否双师型	骨干教师/ 专业带头人
1	牟奇春	副教授	本科/硕士	45	软件开发	是	是
2	陈可人	助教	研究生/硕士	32	艺术设计	否	是
3	宋彬彬	讲师	研究生/博士	34	UI 设计	是	是
4	雷敏	副教授	本科	37	平面设计	是	是

表 19 兼职教师一览表

序号	姓名	职务	工龄	工作单位	承担课程	课时量
1	王晓宇	策划经理	11	成都盛源置业有限公司	文案与沟通	228
2	邓燕	设计经理	11	成都智菲科技有限公司	界面设计	300
3	郑大平	总经理	26	四川艺网无亟文化传播有限公司	版式设计	96
4	雷添娇	创意总监	13	成都桑萃璞文化传播有限公司	商业沟通与提案	96
5	张家智	设计师	3	成都智菲科技有限公司	数字图像处理	160
6	陈小梅	设计师	3	成都智菲科技有限公司	界面设计	300
7	于焜	老师	11	康能光影摄影学校	专业摄影	80
8	程显琳	老师	15	四川现代职业学院	专业摄影	80
9	张程	老师	8	西南财经大学天府学院	版式设计	96
10	李丹玥	老师	6	四川现代职业学院	数字图像处理	160
11	陈杨	设计总监	12	成都绿山墙文化传播有限公司	版式设计	96

(二) 实训条件

1. 校内实训室

表 20 校内实训室

序号	实验室/实训基地(中心)的名称	实践教学内容	适用课程	专业群内共享(是/否)
1	UI 设计工作室 1	专业内所有课程的实践部分	数字图像处理、程序设计基础	是
2	UI 设计工作室 2	专业内所有课	版式设计、ICON 设计	是

		程的实践部分		
3	UI 设计工作室 3	专业内所有课程的实践部分	商业沟通与提案、界面设计	是
4	综合创作工作室	专业内所有课程的实践部分	综合项目、个人作品集设计	是

2.校外实训条件

表 21 校外实践场所

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	实践教学形式	合作深度	专业群内共享 (是/否)
1	成都智菲科技有限公司实习基地	成都智菲科技有限公司	专业认识、界面设计岗位实践、顶岗实习等	课程开发、师资培养、校企共建实训场所、技术服务等	是
2	成都绿山墙文化传播有限公司实习基础	成都绿山墙文化传播有限公司	专业认识、界面设计岗位实践、顶岗实习等	课程开发、师资培养、校企共建实训场所、技术服务等	是

(三) 学习资源

表 22 艺术设计专业教材一览表(参考)

序号	课程名称	教材名称	出版社	作者	出版时间	校企开发教材 (是/否)	新形态教材 (是/否)
1	界面设计	创意 UI Photoshop 玩转移动 UI 新媒体广告设计	人民邮电出版社	华天印象	2019 年 5 月	否	否
2	数字图像处理	Photoshop 界面设计基础教程	兵器工业出版社	张明月	2017 年 2 月	否	否
3	版式设计	版式设计	东北大学出版社	张晶	2018 年 1 月	否	否
4	文案与沟通	广告文案写作	上海交通大学出版社	王蕾	2018 年 11 月	否	否

5	程序设计基础	动手玩转Scratch2.0编程—STEAM创新教育指南	电子工业出版社	Majed、Marji	2015年10月	否	否
6	综合项目	UI设计入门一本就够	化学工业出版社	陈根	2018年5月	否	否

（四）教学方法

本专业践行“项目化”教学方法。由双师素质教师、兼职教师、企业专家等作为指导教师，以课程项目、仿真项目、真实项目为教学背景，带领学生完成专业实践教学环节。以就业为导向，以培养综合职业能力为主线，将各实践教学环节按照单项到综合、简单到复杂进行整体设计，建立与理论教学既相互联系又相对独立的实践教学体系。

（五）学习评价

本专业开设的每门专业基础课及核心专业课均安排课堂实践课时及相关实践课题，主课老师应指导学生在室内外专业实践场所完成实践课题。

考核要点：素质+知识+技能。

评价内容：过程表现、工作项目完成情况、项目贡献率。

平时表现包括：出勤、作业、训练项目操作的规范性、正确性和相关标准的掌握程度。

工作项目包括：工作任务规划、项目实施与检查、自评/互评/教师评价，任务总结与汇报等成绩。

项目贡献率评价包括：在项目实施过程中所起的作用、每个操作过程的积极主动参与程度、团队合作精神、完成工作任务的态度等。

（六）质量管理

构建校企融合模式下的艺术设计专业全程质量监控体系。由学生、督导、同行组成校内评价体系，由行业机构、社会组成校外评价体系，围绕人才培养，对教学质量、实习过程及毕业生就业情况等实施全面监控，通过调查、评估、鉴定等方式共同参与教学质量与人才培养质量评价，借助AIC、云班课、蘑菇丁APP等信息化管理平台，完善教学质量监控体系及毕业生质量跟踪调查机制，建立社会评价反馈系统，保障人才培养质量稳步提升。对学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，如观察、口试、笔试、跟岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式。加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

艺术设计专业从专业建设方案和专业教学标准入手，通过分院、专业、课程、教师、学生等5个层面进行多维度“诊改”。以“诊改”政策推动和强化专业各种教育因素向教学集中、向育人聚力，立体化支持和保障教学工作，增强了管理、服务等非教学主体的教学意识，充分体现了教学中心地位，从而综合提升本专业教育信息化水平与教育教学质量。

十、毕业要求

修满本专业毕业要求的学分：136 学分

十一、继续专业学习深造建议

艺术设计专业毕业生继续深造的渠道主要有以下四种：

1. 专升本
2. 成人高考
3. 自学考试
4. 网络学习

十二、其他需要说明的内容

（一）建议取得的证书

序号	项目	等级	类别	考期	考试类型
1	普通话等级证书	二乙	省考（省语委）	大一	鼓励选考
2	办公自动化证书	中级	行业（信产部）	大一	鼓励选考
5	全国信息化工程师岗位技能证书	中级	省考（省财政厅）	大一	鼓励选考
3	大学英语等级证书	4级	省考（省语委）	大一大二	鼓励选考
4	ACAA 高级 UX/UI 设计师	高级	行业	大三	鼓励选考

十三、附录（教学进程表）

（一）教学进程表

软件分院（部）2019级 艺术设计专业 学分制指导性教学进程表（三年制）

学 年	—						总课时	学时分配			考查 学期	考试 学期	课程类型 (A/B/C)	专业核 心课程 (用★表示)	备注	
	1	2	3	4	5	6		理论 课时	实践 课时	学分						
理论教学周数	15	18	18	18	7	0										
课程名称																
思想道德修养与法律基础	3						48	42	6	3		1	A			
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		4					72	72	0	4		2	A			
形势与政策					2		48	48	0	1	2		A		1-2学期课堂授课 3-4学期讲座 5-6学期课堂授课	
创新创业教育		2					36	18	18	1.5	2		B			
就业指导					2		14	7	7	0.5	5		B			
计算机基础	4						60	25	35	4	1		B			
大学英语	4	4					132	52	80	8	1	2	B			
体育	2	2	2	2			138	18	120	6	1-4		B			
国学	2						30	30	0	2	1		A			
天府文化		2					18	18	0	1	2		A		第1-9周	
成都故事		2					18	18	0	1	2		A		第10-18周	
大学生心理健康教育			2				36	36	0	2	3		A		2或3学期	
现代服务业概论							16	16	0	1	2		A		讲座	
小计	15	16	4	2	4	0	666	400	266	35						
公共课程平台共	35	学分, 占 25.7%						666	学时	占	25.4%					
专业基础课程平台																
数字图像处理	8						120	30	90	8	1		B			
程序设计基础	4						60	10	50	4	1		B			
Icon设计		4					72	12	60	4	2		B			
文案与沟通			8				144	44	100	8	3		B			
小计	12	4	8	0	0	0	396	96	300	24						
专业基础课程平台毕业学分	24	学分, 占 17.6%						396	学时	占	15.1%					
专业方向课程平台																
色彩与版式		6					108	18	90	6	2		B	★		
界面设计			12	12			432	62	370	24	3月4日		B	★		
综合项目				10			180	20	160	10	4		B	★		
个人作品集设计					12		84	4	80	6	5		B	★		
小计	0	0	12	22	12	0	696	86	610	40						
专业方向课程毕业学分	40	学分, 占 29.4%						696	学时	占	26.6%					
公共选修课程		4					72	72	0	4	3				线上+线下	
公共任选课			4	4	8		200	200	0	12	3-5					
小计	0	4	4	4	8		272	272	0	16						
任选课共	16	学分, 占 11.8%						272	学时	占比	10.4%					
周学时总计	27	24	28	28	24	0										
每期开出课程总门数	7	8	5	4	4	0										
课堂教学总学时=理论学时	854						1764			2618						
课堂教学最低总学分	115	学分						毕业学分			136	学分				

课程类型: A(理论课程)、B(理实一体课程)、C(实践课程)

(二) 教学环节及时间表

软件分院（部）2019级 艺术设计专业 教学环节时间表（三年制）

项目 周数 学期	课堂教学	专业实践教学	入学入 职教育	军训及 国防教育	SYB创新创 业实践	顶岗实习（含毕 业设计、报告）	考核	假期	小计
	一	15		1	2			1	1
二	18						1	1	20
三	18						1	1	20
四	18						1	1	20
五	7				1	10	1	1	20
六	0					20			20
总 计	76		1	2	1	30	5	5	120

(三) 实践环节

软件分院（部）2019级 艺术设计专业 实践环节表（三年制）

实践（实习）项目	实践学时	实践学分	实践周数	各学期实践周数						备注
				一期	二期	三期	四期	五期	六期	
入学入职教育	26	0.5	1	1						
军训及国防教育（包括军事理论教育）	52	1.5	2	2						包含军事理论
SYB创新创业实践	40	1	1					1		
素质教育活动	20	3								根据学生成长规律 安排在6个学期内完成
顶岗实习（含毕业设计、报告）	450	15	30					10	20	
合 计	588	21	34	3	0	0	0	11	20	