

江苏省高等教育自学考试

数字媒体艺术专业（专升本）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，是对应考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。

高等教育自学考试数字媒体艺术专业（专升本）是以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人的根本任务，加快终身教育体系和学习型社会建设，紧密结合我省经济社会发展需求而设置的。高等教育自学考试数字媒体艺术专业（专升本）考试计划，由江苏省高等教育自学考试委员会依据《高等教育自学考试专业设置实施细则》《高等教育自学考试开考专业清单（2021年）》《高等教育自学考试专业基本规范（2021年）》制定。

二、培养目标和基本要求

1.培养目标

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。

2.基本要求

在政治思想方面：要求应考者认真学习马克思列宁主义、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，树立爱国主义、集体主义和社会主义思想，遵纪守法，具有良好的思想品德和职业道德，积极为社会主义现代化建设和人民服务。

在业务知识和能力方面：要求应考者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、多媒体应用以及网站等设计与制作的基本能力。主要包括：

（1）掌握相关的艺术学知识，具有数字媒体艺术与设计学科的基本理论、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。

三、学历层次与规格

本专业为高等教育本科学历层次，在总体上与全日制普通高等学校相应专业的本科水平一致。

本专业各门课程采用学分计算，各门课程考试采用百分制计分，60分及以上为合格。每门课程考试合格后，获得该课程学分。

凡持有具备学历教育资格的高等学校、高等教育自学考试机构颁发的专科（或以上）毕业证书或本科结业证书，取得本专业考试计划规定的14门课程的合格成绩，累计达到70学分，毕业设计考核成绩合格，思想品德经鉴定符合要求者，颁发高等教育自学考试数字媒体艺术专业本科毕业证书。

凡符合主考学校学位授予条件的应考者，可按规定向主考学校申请学士学位，经主考学校学位委员会评审通过后由主考学校授予艺术学学士学位证书。

四、考试课程与学分

序号	课程代码	课程名称	学分	考试方式	备注
1	03708	中国近现代史纲要	2	笔试	
2	03709	马克思主义基本原理概论	4	笔试	
3	13000	英语（专升本）	7	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	
11	07189	视听语言	6	笔试	考英语者， 选考不少于 4 门课程， 不少于 20 学分；不考 英语者全 选。
12	11734	互动媒体设计（一）（实践）	5	实践	
13	13466	电脑三维设计（实践）	6	实践	
14	12208	数字艺术设计基础（实践）	5	实践	
15	03513	影视编导	4	笔试	
16	14975	数字媒体艺术（本科）毕业设计	不计 学分	实践	
学分合计		不少于 70 学分			

五、实践性环节学习考核要求

1.含实践的课程及实践所占学分：数字影像设计与制作（4）、数字音频制作与处理（5）、数字影视合成（6）、电脑动画（4）、界面设计（4）、多媒体技术与应用（3）、互动媒体设计（一）（5）、电脑三维设计（6）、数字艺术设计基础（5）。

2.理论课程合格后，方可报名参加该课程的实践考核。

3.实践性环节的内容、要求和考核办法，由各门课程的自学考试大纲规定，实践性环节的考核由主考学校负责实施。

4.应考者在全部课程考试合格后，须按照主考学校的要求完成毕业设计，毕业设计完成后由主考学校组织评阅答辩。毕业设计采用等级制计分，成绩分为优秀（90—100分）、良好（80—89分）、中等（70—79分）、合格（60—69分）、不合格（60分以下）。

六、主要课程说明

1.中国近现代史纲要（课程说明略）

2.马克思主义基本原理概论（课程说明略）

3.英语（专升本）（课程说明略）

4.数字影像设计与制作

数字影像设计与制作是本专业的必设课程。本课程的主要内容包括数字影像设计的流程与概况，数字影像策划与定位，影像视觉部分的设计，影像声音部分的设计。通过本课程的学习，使应考者最终能编辑数字影像的合成与输出，使应考者初步具备承担数字影像制作者的基本业务素质。

数字影像设计与制作（实践）

数字影像设计与制作（实践）是数字影像设计与制作课程的配套实践课程。应考者依据提供的素材和声音，根据数字媒体艺术影像设计的基本要求，绘制分镜头脚本图，根据数字影像的设计规律与要求，按照前期策划剧本进行相关影像设计。

5.数字音频制作与处理（实践）

数字音频制作与处理（实践）是本专业的必设课程。本课程的主要内容是围绕动漫制作流程中音频部分制作内容的学习，进行配音、配乐一体化的实践。通过本课程的学习，使应考者掌握基本的数字音频技术，并可结合基础乐理来初步实现配乐原创化的目标，使应考者初步具备承担数字

音频制作者的基本业务素质。

6.数字影视合成（实践）

数字影视合成（实践）是本专业的必设课程。本课程的主要内容是学习和掌握 **Premiere** 软件的基础知识以及新增功能，了解非线性编辑基本流程与规律，理解并掌握软件的常用快捷键使用，重点掌握非线性编辑操作及镜头语言运用。通过本课程的学习，使应考者能进行影视后期制作的过程及输出编辑常用的素材格式，使应考者初步具备承担数字影像合成的基本业务素质。

7.电脑动画

电脑动画是本专业的必设课程。本课程的主要内容是对电脑动画设计工作流程的全面了解，灵活运用电脑动画（中间画）绘制基本技法。通过本课程的学习，使应考者领会掌握各类动体运动规律动画技法，掌握原画创作技法，动画镜头技术基本要求及技法，掌握动画专业术语及图示，初步具备承担动画制作者的基本业务素质。

电脑动画（实践）

电脑动画（实践）是电脑动画课程的配套实践课程。应考者依据提供的素材和图形，根据数字媒体艺术动画设计要求，绘制分镜头脚本图，根据动画运动规律与设计要求，按照动画脚本进行场景、人物造型及动作等相关设计。

8.艺术概论（课程说明略）

9.界面设计

界面设计是本专业的必设课程。本课程的主要内容包括软件的界面、手机应用程序界面等，其设计内容涉及用户体验、视觉设计、交互设计。通过本课程的学习，使应考者领会掌握界面设计的技法，掌握界面设计的流程和方法，掌握手机电脑等界面设计的风格，初步具备承担界面设计师的基本业务素质。

界面设计（实践）

界面设计（实践）是界面设计课程的配套实践课程。应考者依据提供的素材和版面，根据数字艺术创作者的情感设计需要，绘制不同风格的界面图，根据总体的设计策划与设计要求，按照界面设计原则，进行 APP 界面等图形与色彩的数字化设计。

10.多媒体技术与应用

多媒体技术与应用是本专业的必设课程。本课程主要内容有多媒体技术基础，音频处理技术与应用，图像处理技术与应用，视频处理技术与应用，动画制作，多媒体数据压缩编码，以及视频后期合成软件。通过本课程的学习，使应考者掌握多媒体技术与应用方面的基本知识及其应用。理解多媒体领域各种技术实现的基本原理，熟悉多媒体音频、图像、视频等常用软件的常规操作，初步具备制作一个常规多媒体作品的基本业务素质。

多媒体技术与应用（实践）

多媒体技术与应用(实践)是多媒体技术与应用课程的配套实践课程。应考者依据提供的课程项目资料，根据多媒体应用系统的设计流程，结合自身专业知识、社会热点和焦点问题、自身的兴趣爱好等，提交一个多媒体作品的文件。多媒体作品的形式包括但不限于视频、动画、图像、音频等。本实践课程通过完整的实际操作，帮助应考者掌握多媒体常用软件的基本操作及其综合应用，学会制作一个完整的多媒体作品。

11.视听语言

视听语言是本专业的选设课程。本课程的主要内容是动画视听语言概述；动画影像部分：制作流程、镜头、构图、景别、光线色彩、角度、运动；动画视听语言声音；动画视听语言剪辑。通过本课程的学习，使应考者领会掌握视听语言的基础知识，掌握影视动画视听设计的流程和方法，使应考者初步具备承担视听设计的基本业务素质。

12.互动媒体设计（一）（实践）

互动媒体设计（一）（实践）是本专业的选设课程。本课程的主要内容是掌握 **Unity** 软件的工作界面和环境，具体了解游戏中的场景设定、物理引擎、粒子系统、动画系统、场景光照、材质、**C#**编程基础、图形用户界面、着色以及游戏的发布等内容。通过本课程的学习，使应考者基本掌握游戏开发的理论基础及基本流程，使应考者初步具备承担数字游戏设计师的基本业务素质。

13.电脑三维设计（实践）

电脑三维设计（实践）是本专业的选设课程。本课程的主要内容是系统地学习三维软件的基础知识及基本操作和应用，有助于应考者了解三维动画设计的基本流程和规律，串联整个三维动画流程的知识链。通过本课程的学习，使应考者基本掌握三维软件的操作和应用，并能够进行相应的造型设计、渲染以及动画片段的制作，初步具备承担三维动画师的基本业务素质。

14.数字艺术设计基础（实践）

数字艺术设计基础（实践）是本专业的选设课程。本课程的主要内容是学习和掌握 **PhotoShop** 软件的基础知识以及新增功能，训练应考者对图像进行基本编辑，对选区的理解并创建和编辑选区以及手绘技巧。通过本课程的学习，充分利用综合实例制作的数字案例，可以提高应考者基础的设计创意能力，扩展应考者的艺术视野，使应考者初步具备承担数字艺术设计的基本业务素质。

15.影视编导

影视编导是本专业的选设课程。本课程的主要内容包括电影的历史轨迹，导演的职责与工作，导演与剧作，细节，悬念，导演与演员，时间设计，空间设计，视觉语言设计，场面调度，声音世界，导演风格。通过本课程的学习，使应考者基本掌握影视导演的基本工作和流程，使应考者初

步具备承担数字短片导演的基本业务素质。

七、其他必要说明

1.参加本专业相关课程学习需具有艺术与设计、媒体技术等本专业所需的基础知识或行业经验。

2.笔试课程使用的教材及考试大纲以江苏省教育考试院当次考试公布的信息为准,实践课程使用的教材及考试大纲以主考学校当次考核公布的信息为准。