

中等职业学校美术设计与制作 专业教学标准（试行）

一、专业名称（专业代码）

美术设计与制作（142200）

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、基本学制

3年

四、培养目标

本专业坚持立德树人，面向文化创意行业企事业单位，培养从事广告、会展、网页、多媒体产品、影视动画等设计制作工作，德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

五、职业范围

序号	对应职业(岗位)	职业资格证书举例	专业(技能)方向
1	广告设计人员	多媒体作品制作员、动画绘制员、会展设计师（四级）	视觉传达
2	色彩搭配师		会展美术设计制作
3	会展设计师		美术影视与动画
4	动画绘制员		多媒体设计制作
5	影视动画制作员		
6	多媒体作品制作员		

说明：可根据区域实际情况和专业（技能）方向取得1或2个证书。

六、人才规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

（一）职业素养

1. 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企事业单位规章制度。

2. 热爱生活和自然,热爱美术设计事业,树立与社会需求相适应的职业理想。

3. 具有刻苦钻研、与时俱进、团结协作的精神和继续学习的能力。

4. 养成善于观察、勤于思考、乐于探索、勇于创新的习惯和品质。

5. 掌握必需的现代信息技术,具有较好的人文素养,具备一定的就业和创业能力。

6. 树立正确的文艺观和审美观,自觉坚持为人民服务,为社会主义服务。

(二) 专业知识和技能

1. 掌握美术设计的基础理论知识,具有初步的艺术审美和美术鉴赏能力。

2. 掌握素描表现形体的基本造型技能。

3. 掌握色彩表现形体的基本造型技能。

4. 掌握速写快速记录及表现形体的基本技能。

5. 掌握图案设计的基础知识和技能,具备初步的图案设计能力。

6. 掌握平面、色彩、立体构成的基础知识,具备装饰画的绘制能力。

7. 掌握 1~2 种主要绘画的技法,具备初步的绘画创作能力。

8. 掌握 1~2 种常用的图像处理软件应用技术,具备设计二维图像的能力。

9. 掌握三维图像软件的应用技术,具备初步制作动画的能力。

10. 具备收集、选取艺术创作素材的能力。

11. 具备 1~2 个工种中级职业资格证书要求具备的能力。

专业(技能)方向——视觉传达

1. 掌握字体、手绘 POP、版式设计的表现手法,具备平面广告设计的能力。

2. 掌握 1 种以上版式设计软件,具备绘制矢量图的能力。

3. 初步具备广告艺术设计与制作的能力。

4. 掌握 VI 设计的表现手法,初步具备企业视觉形象的设计能力。

5. 掌握包装设计的表现手法,初步具备商品包装产品的设计能力。

6. 掌握印刷制作工艺流程和印刷技术。

专业(技能)方向——会展美术设计制作

1. 初步具备广告艺术设计与制作的能力。

2. 掌握 VI 设计的表现手法,初步具备企业视觉形象的设计能力。

3. 掌握版式设计的表现手法和设计软件应用技术,具备绘制矢量图的能力。

4. 掌握展示空间设计的表现手法,具备手绘展示设计图的能力。

5. 具备展具设计和展品陈列的能力。
6. 掌握展台制作工艺，具备制作和搭建展台的能力。

专业（技能）方向——美术影视与动画

1. 掌握 Flash 软件的应用技术，具备绘制二维动画的能力。
2. 具备绘制连动画的能力。
3. 初步掌握 Maya 软件的应用技术，初步具备绘制三维角色、场景模型的能力。
4. 掌握材质、灯光的应用技术和动画运动原理，具备三维渲染和动画生成制作的能力。
5. 了解动画特效软件的应用技术，初步具备制作三维动画特效的能力。
6. 了解非线性编辑软件的应用技术，初步具备三维动画后期合成制作的能力。

专业（技能）方向——多媒体设计制作

1. 掌握 Flash 软件的应用技术，初步具备绘制二维动画的能力。
2. 掌握网页图片设计的表现手法和网页设计技术，具备图文设计编排和制作网页的能力。
3. 具备设计电子杂志的能力。
4. 掌握音频、视频编辑软件的应用技术，具备编辑影音产品的能力。
5. 了解 Authorware 软件的应用技术，具备运用软件设计制作多媒体产品的能力。
6. 具备设计制作多媒体界面的能力。

七、主要接续专业

高职：艺术设计、纺织品设计、应用艺术设计、皮具设计、首饰设计、陶瓷艺术设计、包装技术与设计、装潢艺术设计、产品造型设计

本科：绘画、艺术设计

八、课程结构



九、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括德育课、文化课、体育与健康课、公共艺术课和公共选修课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课和专业选修课。实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

（一）公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和任务	参考学时
1	职业生涯规划	依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
2	职业道德与法律	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
3	经济政治与社会	依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
4	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	204
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	170
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	187
8	计算机应用基础	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	136
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	170
10	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
11	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36

（二）专业技能课

1. 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中外美术鉴赏	了解绘画、雕塑、工艺美术、建筑等不同美术种类的基本特点，熟悉中外各历史时期的重要画派、画家和经典美术作品，开阔眼界，丰富知识，提高艺术审美和美术鉴赏能力	34

续表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
2	素描	掌握石膏像、静物、人物等的写生知识,具备一定的造型能力,学会借助明暗关系和黑白灰层次关系,表现物体的结构、比例、空间、质感和物体间的相互关系等。掌握在二维平面上塑造三维空间的技法、观察和整体表现物体的方法,能运用各种素描知识和表现手法描绘物体,提高绘画造型能力和艺术表现力	216
3	色彩	掌握物体在光作用下产生的色彩变化规律。掌握正确的色彩观察方法,能运用色彩关系表现物体、物体的空间和丰富的色彩层次变化,全面、科学地认识色彩,具有敏锐的色彩感觉和色彩组织能力,提高色彩表现能力和审美能力	108
4	速写	通过对风景、人物等的写生训练和学习,掌握速写的基础知识和基本技能,提高观察能力、感受能力和迅速捕捉物象形神的能力,能运用简单的工具和手法快速表现对象的结构、形象等特点,具备运用绘画语言迅速、生动表现生活的能力	54
5	图案基础	掌握黑白装饰、色彩装饰、图形创意、传统图案的基础知识,培养设计思维,掌握图案的基本知识,熟悉图案设计的概念及造型技巧,具备设计图案作品的能力	72
6	构成基础	掌握平面构成、立体构成、色彩构成的基础知识,培养设计思维和美术应用能力,能够运用“三大构成”理论知识进行平面设计,初步具备美术设计的能力	90
7	Photoshop 图像处理	掌握 Photoshop 软件外挂滤镜的应用、色彩混合、图像的后期处理等技术,初步具备使用计算机进行平面图像设计的能力,以及简单的动画、网页制作能力	90
8	3DMAX 应用	掌握 3DMAX 软件的工具使用方法,掌握三维建模、三维编辑、动画制作和渲染等技术,具备制作简单动画的能力	90

2. 专业(技能)方向课

(1) 视觉传达

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	字体设计	掌握美术字的基本知识,字体设计概念及造型技巧,具备运用美术字体进行艺术设计的能力	54

续表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
2	版式设计	掌握版式设计的基础知识和 CorelDraw 软件应用技术, 掌握版式设计的艺术表达方法, CorelDraw 软件矢量绘图技术, 具备设计、制作平面设计产品的能力	90
3	手绘 POP	掌握手绘 POP 字体与插画的方法, 徒手书写与绘画的表现方式, 具备现场制作及应变的技能, 进一步提高设计的综合能力	72
4	企业视觉形象设计	掌握 VI 设计的理论知识, 进行 VI 设计训练, 培养形象设计思维, 初步掌握 VI 设计能力	108
5	广告设计	掌握广告创意与策划的基础知识, 了解广告设计的基本知识, 并通过训练, 掌握广告设计及制作的技法, 培养创新精神, 初步具备设计与制作广告产品的能力	108
6	包装设计	了解包装与设计的基本知识, 并通过训练, 掌握包装设计及制作的技法, 提高创新意识, 初步具备设计与制作包装产品的能力	90
7	印刷工艺	了解印刷工艺的基本知识, 熟悉印刷前图文信息处理、印刷后加工装订以及印刷技术在各种媒介上应用的整体工艺流程, 观察分析设计产品的最终制作效果, 提高设计能力	90

(2) 会展美术设计制作

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	广告设计	掌握广告创意与策划的基本知识, 了解广告设计的基本知识, 并通过训练, 掌握广告设计及制作的技法, 培养创新精神, 初步具备设计与制作广告产品的能力	72
2	企业视觉形象设计	掌握 VI 设计的理论知识, 进行 VI 设计训练, 培养形象设计思维, 初步掌握 VI 设计能力	108
3	版式设计	掌握版式设计的基础知识和 CorelDraw 软件应用技术, 版式设计的艺术表达方式; 掌握 CorelDraw 软件矢量绘图技术, 具备设计、制作平面设计产品的能力	90
4	展示制图	掌握展示设计制图的基本技法, 具备快速手绘制图的能力	72
5	展示空间设计	具备在既定的时间和空间内, 运用艺术设计语言, 通过对空间与平面的精心创作, 达到解释展品和宣传主题效果的能力, 具备设计制作展示效果图的能力	108

续表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
6	展具与陈列设计	掌握展具设计与展品陈列的基本知识、构造形式和特征,掌握展具陈列的空间设计视觉导向、色彩与照明的要求和规律,具备展具设计和展品陈列的能力	72
7	展台装置	具备准确理解设计方案意图的能力,熟悉各种材料特性,具备综合运用各种技术制作和搭建展台的能力	90

(3) 美术影视与动画

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	Flash 动画设计	掌握动画设计与制作的技法,具备设计制作 Flash 动画的能力	90
2	原画设计	了解原画的基础知识,掌握原画设计的基本技法和特技效果制作技法,具备较强的绘制原画的能力	108
3	Maya 建模	掌握 Maya 软件基本知识,掌握软件工具的使用方法,具备角色模型、场景模型设计与制作的能力,能根据原画设计意图建立人物形象和场景模型	90
4	三维渲染制作	掌握 Maya 软件材质、灯光知识及一些渲染插件的使用方法,具备制作 3D 场景渲染合成的能力	72
5	三维动画制作	掌握动画运动设计的基础理论、基本规律和制作动画的流程,具备使用 Maya 软件完成三维动画生成的能力	90
6	三维特效制作	学习使用 Autodesk Toxik 软件,掌握创造图像和处理真人拍摄范围以外镜头的各种处理技术,具备合成仿真虚拟场景的能力	72
7	非线性编辑合成	学习使用 Premiere 软件,掌握将 CG 素材或影视片断及声音文件,编辑合成为一个完整故事序列的技术,具备初步的影视动画编导能力	90

(4) 多媒体设计制作

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	Flash 动画设计	掌握 Flash 软件工具的使用方法,掌握动画设计与制作的技法,具备设计制作 Flash 动画的能力	90
2	网页图片设计	掌握 Fireworks 软件的使用方法和应用技巧,掌握图像优化、导出和图文编排的技术,具备设计、美化网页界面的能力	90

续表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
3	网页设计与制作	学习使用 Dreamweaver 软件, 掌握 HTML 语言、CSS 样式属性及 JavaScript 语言的基本知识, 具备网页制作和网站建设的能力	90
4	音频、视频编辑	学习音频、视频两款编辑软件, 较熟练地掌握音频、视频的处理技术, 初步具备制作多媒体影视和音乐产品的能力	108
5	电子杂志设计	掌握使用多款图文处理软件进行电子杂志综合设计和制作的技术, 初步具备设计制作电子杂志产品的能力	72
6	多媒体业务流程	了解多媒体的基本概念、各种类型媒体的编辑与处理知识, 掌握 Authorware 软件各种素材集合与交互方法的运用, 为制作多媒体产品奠定基础	90
7	UI 界面设计	学习使用 Photoshop、Illustrator、Flash 等软件, UI 界面设计相关工作内容及流程, 掌握使用相关软件进行软件界面、移动设备界面、游戏界面和网站界面设计与制作的能力	72

3. 专业选修课

- (1) 中国画。
- (2) 油画。
- (3) 装饰画。
- (4) 摄影。
- (5) 书法。
- (6) 艺术概论。
- (7) 社会文化辅导。
- (8) 其他。

4. 综合实训

综合实训是在学完本专业所有专业技能方向课的基础上, 以提升学生综合职业能力为教学目标, 通过与企业合作开发综合实训项目, 强调实训的任务性、结果性, 以获得合乎企业要求的产品或符合职业要求的规范操作为目的, 实训过程中尽量创设企业环境, 按企业标准管理和考核学生。

5. 顶岗实习

在学校和实习单位的共同组织下, 学生到艺术设计相关企事业单位, 如广告公司、会展服务公司、动画公司、互联网信息公司等对应岗位跟班实习。通

过实习，使学生了解美术设计行业一线生产、服务和人文环境，能运用所学知识和技能完成岗位工作任务，初步具备美术设计与制作的生产和经营管理能力。注重培养学生解决实际问题的能力，提高综合职业素质，增强就业能力。

十、教学时间安排

（一）基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，周学时一般为 28 学时，顶岗实习按每周 30 小时（1 小时折 1 学时）安排，3 年总学时数为 3 000~3 300。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

实行学分制的学校，以 16~18 学时为 1 学分，3 年总学分数不少于 170。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分，共 5 学分。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，可根据行业人才培养的实际需要在规定范围内适当调整，但须保证学生修完必修的内容和学时。

专业技能课学时约占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。

课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

（二）教学安排建议

课程类别	课程名称	学分	学时	学期						
				1	2	3	4	5	6	
公共基础课程	职业生涯规划	2	32	√						
	职业道德与法律	2	32		√					
	经济政治与社会	2	32			√				
	哲学与人生	2	32				√			
	语文	12	204	√	√	√	√	√		
	数学	10	170	√	√	√	√	√		
	英语	11	187	√	√	√	√	√		
	计算机应用基础	8	136	√	√	√	√			
	体育与健康	10	170	√	√	√	√	√		
	公共艺术	2	36					√		
	历史	2	36	√						
公共基础课小计		63	1 067							

续表

课程类别		课程名称	学分	学时	学期						
					1	2	3	4	5	6	
专业技能课程	专业核心课	中外美术鉴赏	2	34					√		
		素描	12	216	√	√	√				
		色彩	6	108	√	√	√				
		速写	3	54	√	√	√				
		图案基础	4	72	√						
		构成基础	5	90	√						
		Photoshop 图像处理	5	90		√					
		3DMAX 应用	5	90		√					
		小计	42	754							
	专业(技能)方向课	视觉传达	字体设计	3	54			√			
			版式设计	5	90			√			
			手绘 POP	4	72			√	√		
			企业视觉形象设计	6	108				√		
			广告设计	6	108				√		
			包装设计	5	90				√	√	
			印刷工艺	5	90					√	
			小计	34	612						
		会展美术设计制作	广告设计	4	72			√			
			企业视觉形象设计	6	108			√			
			版式设计	5	90				√		
			展示制图	4	72				√		
			展示空间设计	6	108				√		
			展具与陈列设计	4	72					√	
			展台装置	5	90					√	
			小计	34	612						
		美术影视与动画	Flash 动画设计	5	90			√			
			原画设计	6	108			√	√		
Maya 建模			5	90				√			
三维渲染制作			4	72				√			
三维动画制作			5	90				√			

续表

课程类别		课程名称	学分	学时	学期					
					1	2	3	4	5	6
专业技能课程	美术影 视与动 画	三维特效制作	4	72					√	
		非线性编辑合成	5	90					√	
		小计	34	612						
	多媒体 设计制 作	Flash 动画设计	5	90			√			
		网页图片设计	5	90			√			
		网页设计与制作	5	90				√		
		音频、视频编辑	6	108				√		
		电子杂志设计	4	72				√		
		多媒体业务流程	5	90					√	
		UI 界面设计	4	72					√	
	小计	34	612							
	综合实训		15	255						√
	顶岗实习		15	255						√
	专业技能课小计		106	1 876		√	√	√	√	
合计		169	2 947							

说明:

(1) “√” 表示建议相应课程开设的学期。

(2) 本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育及选修课教学安排, 学校可根据实际情况灵活设置。

十一、教学实施

(一) 教学要求

1. 公共基础课

公共基础课立足于提高学生文化素养, 既为学生的专业学习服务, 又为学生的继续学习和终身发展打好基础。要从学生实际出发, 结合专业特点, 努力进行教学改革, 从以教师为中心转变为以学生为主体, 通过自主学习、合作学习、探究学习和分层教学等方法, 努力调动学生的学习积极性, 提高公共基础课教学的有效性, 促进学生综合素质的提高和职业能力的形成。

2. 专业技能课

专业技能课推行工学结合, 努力实现教学内容与职业标准、教学过程与生产过程的对接。要在加强专业基础教学的同时, 强化对职业岗位技能的训练,

根据美术设计与制作专业的特点，加强教师的专业示范和个别指导，通过理论实践一体化的教学模式，促进学生专业知识和技能的同步增长，确保专业教学既满足职业岗位的需求，又为学生未来的职业发展打下坚实基础。

（二）教学管理

努力加强专业教学的科学化、规范化、制度化管理。建立教材使用的学校审批制度，确保教材使用的合理性和规范化；根据美术设计与制作专业的特点，建立加强教学过程管理的有效机制，确保课堂技能训练的合理密度和强度，努力提高课堂教学的质量；从加强质量管理的要求出发，研究专业教学评价的改进方法，努力增强评价的客观性，促进教学质量的全面提高。

十二、教学评价

应根据本专业培养目标和人才规格要求，建立科学合理的教学评价标准，制定适应美术设计与制作专业特点的评价办法，实行评价主体、评价方式、评价过程的多元化：专业技能课的教学评价实行校内校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合；公共基础课实行教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。不仅要关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注学生运用知识以及在实践中解决问题的能力水平，重视学生职业素养的形成。

学生所修课程均应考核，考核分为考试和考查。公共基础课、专业技能课一般为考试课程；专业选修课为考试或考查课程。文化课、专业知识课应推行教考分离，统一命题和阅卷；专业技能课可实行统一考试，集体评分。英语、计算机应用基础等课程可采取学校与社会考核相结合的办法，课程结业，组织学生参加社会认可的等级考核，取得相应的等级合格证书。

十三、实训实习环境

本专业应配备校内实训室和校外实训基地。

（一）校内实训实习室

校内实训室及主要实施设备和数量要求见下表。

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		名称	数量(台/套)
1	画室	静物台	1
		石膏像及其他模具	50
		画板	30
		画架	30

续表

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		名称	数量(台/套)
2	艺术设计室	电脑	31
		设计桌椅	31
3	多媒体教室	投影仪	1
		实物展示仪	1
		音响设备	1
4	工艺制作室	工作台	5
		相应配套工具	30
5	摄影室	摄影配套灯具	1
6	印刷制作室	电脑	1
		喷绘机	1
		刻字机	1
7	展厅(面积 $\geq 100\text{ m}^2$)	半开镜框	20
		全开镜框	20

说明: 主要工具和设施设备的数量按照标准班 30 人 / 班配置。

(二) 校外实训基地

校外实训基地主要是长期与院校合作的广告公司、会展公司、装饰公司、动画公司、软件公司等, 主要设施设备要求同于校内实训室或根据需要配备。

十四、专业师资

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定, 进行教师队伍建设, 合理配置教师资源。专业教师学历、职称结构合理, 至少应配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 2 人, 其中双师型教师不低于 30%, 有业务水平较高的专业带头人, 并聘请行业企业的业务骨干和专家担任兼职教师。

专任专业教师应为美术设计与制作及相关专业本科及以上学历, 具有中等职业学校教师资格证书, 具备中级及以上本专业技术职务所要求的业务能力, 取得美术设计类中级及以上职业(专业)资格证书, 具有良好的师德和终身学习能力。

十五、其他