

# 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，提高艺术审美和艺术鉴赏能力	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 软件的材质、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, 通过与合作企业开发综合实训项目, 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