

成都学院全日制艺术硕士专业学位研究生培养方案

艺术设计（135108）

一、培养目标

培养文化产业发展急需的具备相关新兴设计理论知识，具有较强解决实际问题能力，能够承担设计、制作及相关服务或管理工作，具有良好职业素养的高层次应用型专门人才。

二、学习方式及年限

采取全日制学习方式，学习年限为 3 年。

三、培养方式与方法

（一）实行双导师制。校内导师与校外导师组成导师组共同培养研究生；培养过程包括课程学习和实践学习、均要求密切结合产业，强调实践能力培养和过程管理。

（二）采用“从实践中来、到实践中去”的实践主导培养模式，实行立体化教学模块与“1+1”分段式培养结合的实践主导型教学。

（三）培养环节

确定导师及制订学习计划	入学时校方给学生提供校内、校外导师信息，通过双向选择，确定研究生的导师组，在入学 1 个月内由两位导师和学生共同制定学习及实践计划。					说明	
课程学习	完成学分	课程类别	学分	授课方式 课堂课时 实践课时		考试方式	备注
	≥ 40	公共课	5	86	12	论文/试卷	
		专业公共课	6	96	96	论文/作品	
		选修课	≥ 29	≥ 464	≥ 464	论文/作品	
	总计	≥ 40	≥ 646	≥ 572	/		
校外实践、毕业创作	12	专业实践	2	在第 4 学期，学生进入企业，在导师的协助下到各相关领域现场进行调查等实践活动，设计具体实践项目，进行毕业创作或设计选题，提交开题报告，报告合格获得 2 个学分。			在后 3 个学期完成
			8	根据具体实践工作和项目进展，在项目进行的中期、后期提交 2 次正式报告，每次报告合格获得 4 个学分。			
		社会实践	2	结合所学专业知识到科研院所、企事业单位等进行社会实践，参加生产、设计、科研、助教、管理以及全国研究生创新实践系列活动等。			

四、课程设置及学分

学生在校期间必须完成必修课、选修课、校外实践的学习，并修满至少 52 学分。

类别		课程名称		学时	学分	授课学期	考核方式	备注(学分)				
学位课	必修课	全校公共课		中国特色社会主义理论与实践	36	2	1	考试	4			
				英语	32	2	1	考试				
		专业公共课		艺术原理	32	2	1	考试	6			
				文献检索与学术规范	16	1	2	考查				
				论文写作	48	3	3	考查				
公共限选课		马克思主义与社会科学方法论	18	1	2	考查	1					
非学位课	选修课	专业限选课		视传设计		版式设计研究	48	3	1	考查	10	
						创新设计方法论	48	3	1	考试		
						传统图案设计研究	48	3	2	考查		
						艺术考察与调研	16	1	2	考查		
				环艺设计		立体造型研究	48	3	1	考查		
						创新设计方法论	48	3	1	考试		
						传统造型设计研究	48	3	2	考查		
						艺术考察与调研	16	1	2	考查		
				动画设计		动画原理	48	3	1	考试		
						动画创作方法论	48	3	3	考试		
						实验动画艺术研究	48	3	2	考查		
						艺术考察与调研	16	1	2	考查		
		专业选修课		视传设计		书籍设计方法研究	32	2	2	考查	≥17	
						创意产品设计方法研究	48	3	2	考查		
						包装设计方法研究	48	3	3	考试		
						广告设计方法研究	48	3	3	考查		
						品牌整体形象设计研究	48	3	3	考试		
						数字媒体设计研究	48	3	3	考试		
						艺术设计创作实践	80	5	3	考查		
				环艺设计		景观艺术设计方法研究	80	5	3	考试		
						公共艺术空间形态研究	80	5	3	考查		
						城市公共景观艺术创作	80	5	3	考查		
						公共空间陈设艺术设计	32	2	3	考查		
						室内设计创作实践	80	5	3	考查		
				动画设计		电影动画	动画电影编剧创作研究	80	5	3		考试
							动画电影风格创作	64	4	3		考试
				非学位课	选修课	专业选修课		动画制作规范研究	80	5		3
动画电影后期编辑研究	48	3	3					考试				
中外动画史	32	2	1					考查				

				动画导演技巧	48	3	2	考试					
				实验影像	平面无纸动画研究	64	4	3		考试			
					计算机三维动画研究	64	4	3		考试			
					影像后期合成	64	4	3		考查			
					实验影像创作	80	5	3		考试			
					动画项目管理	32	2	2		考查			
					动画造型研究	48	3	1		考试			
				游戏与虚拟现实	游戏美术设计	64	4	3		考试			
					游戏引擎与程序基础	64	4	3		考试			
					虚拟动画	64	4	3		考查			
					互动媒体创作	80	5	3		考试			
					VR 虚拟现实技术	32	2	2		考查			
					3D 环境&特效	48	3	1		考试			
				公共选修课 (由学校统一安排开课)									2
				实践环节		专业实践(一)	32	2		4	考查	12	
						专业实践(二)	128	8		5	考查		
						社会实践	32	2		6	考查		

毕业学分要求:

学位课程 (11 学分)			非学位课程 (>41 学分)			
全校公共课	专业公共课	公共限选课	专业限选课	专业选修课	公共选修课	实践环节
4 学分	6 学分	1 学分	10 学分	≥17 学分	2 学分	12 学分

五、专业实践及社会实践

(一) 专业实践

1、实践课程

专业实践是艺术硕士学习的重要环节,校内导师与校外行业导师共同指导实践类课程。研究生按导师的要求进行专业实践和毕业创作与设计,完成相应的实践报告或论文。专业实践原则上在实践基地完成,时间不少于1年。

2、实践成果展示

设计领域艺术硕士专业学位申请者在学期间,需完成实践成果展示2次。一次为第4学期的教学成果展(中期展示),一次为毕业展,学生应提交独立原创设计作品进行公开展示。

环境设计方向中期展示需提供与课程内容紧密相关，体现环境公共艺术小品设计创作方案 1 套，原创立体造型作品 2 件；毕业展示原则上需提供完整公共环境艺术设计原创方案及作品 1 套，达到一定的工作量。

动画设计方向中期展示需提供与课程内容紧密相关，体现创作流程和一定工作量的原创作品；毕业展示需提供原则上时长不少于 2 分钟的独立原创作品或等同于此工作量的其他动漫游原创作品。

（二）社会实践

研究生课程学习与社会实践紧密结合。在学习过程中，应结合专业研究方向到成都学院艺术硕士培养校外工作站等科研院所或企事业单位进行社会实践；通过参加科研、助教、管理以及全国研究生创新实践系列活动等，加强实际工作能力的培养。

六、学位论文

（一）论文选题

学位论文应与专业实践内容紧密结合，根据所学理论知识，结合专业特点，针对本人在专业实践中遇到的问题进行分析和阐述。

（二）开题报告

陈述论文选题缘由，研究的主要问题，预期研究结果等。须提交开题报告会审核通过，方可着手撰写论文。

（三）中期检查

学位论文中期检查与专业实践中期报告同期进行。

（四）论文字数

毕业论文字数不少于 0.5 万（不含图例与图表）。论文须符合学术规范，杜绝剽窃和一切不端的学术行为。

（五）论文送审

毕业设计创作和毕业论文在提交答辩委员会之前需送校外专家审核，专家需具备指导专业硕士导师的资格。送审材料包括毕业论文和设计创作成果展示册或光盘。

七、学位授予

完成课程学习及专业实践环节，通过所有考核、取得规定学分、达到毕业作品规定要求，并通过论文答辩者，经学校学位评定委员会审定，授予艺术硕士专业学位。

