

目 录

Contents



平面设计专业

- 3 什么是平面设计专业
- 4 如何学好平面设计专业
- 5 专业特色
- 6 平面专业导师团队
- 7 大学四年推荐课表
- 8 平面设计就业方向
- 9 平面设计人才培养计划



Graphic design
university

平面设计专业 Graphic Design

修读指南 Study Guide

2025

平面设计专业简介

Graphic Design Introduction



关注公众号
tkkdesign

What

什么是平面设计?

平面设计专业创办于2003年,是一个非常具有实用性的专业,各行各业中都需要平面设计,凡是你所能见到的,平面设计无一不涉及到。

在平面设计专业学习将会有丰富多彩的课程,例如:

品牌设计、文创产品设计、交互设计、包装设计、书籍设计、广告设计、信息图形设计、文化传承与设计、图形设计、标志设计、字体设计、移动应用设计、UI设计、插画设计、摄影、网页设计、海报设计.....

Where

能做什么?

平面设计可以从事很多的设计领域,例如:品牌设计师、文创产品设计师、交互设计师、包装设计师、书籍设计师、广告设计师、插画设计师、摄影师、网页设计师等等,平面设计可以从事的行业不仅如此还有更多的选择。

我们培养什么样的人

Our goal

Goal

我们的培养目标

我们培养注重中国传统文化设计素养,注重价值观与开放、多元、动态的现代思维方式,具备领先的审美判断和系统的专业知识,适应区域文化创意事业发展需求,具有良好实践能力的应用型、复合型、创新型人才。

学生毕业后可根据专长和爱好,可以在文化创意企业、互联网企业、广告公司、设计公司、媒体机构或大中专院校等从事设计、策划、教学、研究培训等工作,也可以根据专业背景自行创业,还可以进一步攻读本专业或相关专业的硕士学位。

How

如何学好平面设计

掌握基础的史论知识可以增加你的设计眼界,熟练使用软件可以增强你的表现能力,训练设计思维可以拓展对设计的创意能力,坚持手绘可以增加你在未来工作的竞争力,推荐学习交叉学科的知识,例如:编程能力、大数据分析能力等,可以拓宽你在设计领域中的涉猎范围,经常参加比赛,可以不断增强自己的设计眼界和设计能力。要不断的接触实际的项目案例,这样在未来的工作中才有更好的竞争力,如果你喜欢平面设计,那么欢迎加入我们!

专业特色

Feature



一年级, 培田古村-版画写生创作, 漳浦陶瓷造型创作



二年级, 日本交流学习。武藏野大学交流学习



二年级, 苏沪杭访问学习

专业导师 Tutor



许钰伟 副教授

平面设计方向 教研室主任
齐鲁工业大学 硕士
北京恋恋科技有限公司联合
创始人
交互设计、文化传承设计、互
联网设计方向



朱雯 副教授

德国柏林艺术大学 硕士
中国美术学院 学士
曾参与德国柏林Rundgang
策展并有作品参展
品牌形象设计、印刷工艺、包
装设计方向



那玉 副教授

俄罗斯国立师范大学 硕士
西安美术学院 学士
曾获“国艺杯第二届两岸三
地艺术设计邀请展”金奖
书籍设计、插画设计、企业形
象设计方向



李昕 副教授

美国亚利桑那州立大学硕士
南昌大学硕士，中级工艺美
术师，擅长前端开发、信息图
形设计、品牌形象设计、字体
版式设计、平面设计史论研
究。



苏金勇 讲师

福建师范大学 硕士
曾任职于福建文博传媒有限
公司、福建文创设计有限公
司
品牌设计、插画设计、版面设
计方向



丁寰 讲师

伦敦艺术大学 硕士
福州大学 学士
“中国大学生广告艺术节学
院奖”佳作奖
品牌设计、包装设计、书籍设
计方向



李明岩 助教

沈阳理工大学 硕士
第五届虚拟现实大赛全国决
赛二等奖，大学生数字媒体
科技作品竞赛全国一等奖，“
互联网+”大学生创新创业
大赛金奖；
虚拟现实开发、游戏开发、动
态设计方向

推荐课程安排

Timetable

上学期

下学期

一年级

二维设计
设计学概论
视觉设计基础A

字体设计
图形设计
世界现代设计史
印刷媒介与工艺
教学实践 I :文化与造型认知

二年级

中国工艺美术史
编排设计
插图设计
视觉创意设计
视觉动态表达

交互设计
IP形象设计
影视后期剪辑
三维技术基础
兴趣拓展类-选修课
教学实践 II :行业与前沿考察

三年级

书籍设计/文化遗产与设计
包装视觉设计
网页设计
中国传统纹样
文创产品设计

包装设计与工艺
广告设计/信息图形设计
品牌形象设计
商业摄影
兴趣拓展类-选修课
教学实践 III :专业产业链实践

四年级

综合专题设计/设计策划文案

毕业设计
毕业实习

就业方向

Employment Direction



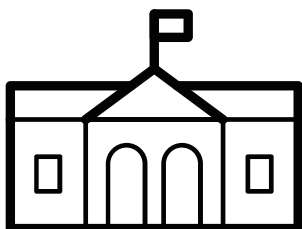
专业行业

设计领域中平面设计专业可从事的范围非常广泛,例如:设计公司、文创行业、广告公司、互联网公司、行业策划部门、摄影行业、独立插画师、美术编辑等



继续深造

本专业毕业后可以继续就读研究生,2014届平面设计毕业生汪洋在日本武藏野美术大学博士研究生,2019届平面设计毕业生刘原在米兰理工大学硕士研究生,2021届平面设计毕业生范佳佳中国美术学院研究生。



教育行业

平面设计也可从事相关的教育工作,例如中小学教师、艺术设计培训机构教师等

平面设计人才培养方案

Talent Training Plan

一、培养目标

视觉传达设计专业培养面向全球化背景,培养具有家国情怀、国际化视野的学生,要求系统掌握视觉传达设计专业的基本理论和实践技能,熟悉专业设计的工作流程与工作方法,具备较强的专业素养及创新精神,拥有多学科交叉与融合能力,能运用跨媒介的多维视觉语言与系统化的策略进行整合设计,有应对社会变革的可持续发展能力,能胜任新媒体语境下的品牌形象设计、包装设计、出版物设计、广告策划与设计、信息设计及数字媒体设计等领域研究与管理的高素质应用型视觉传达设计人才。

二、培养规格

1素质要求

- 1.1人文素质:要求学生培养审美情感,提升对美的敏感性,并能理解和欣赏不同文化、历史、艺术风格。同时,强调发展人文历史意识,使学生能够将设计作品融入文化传统与时代背景。
- 1.2社会素质:树立良好的世界观、人生观和价值观,培养创业精神,强调社会责任感、法律意识,以及团队协作和领导力。
- 1.3科学素质:要求学生熟练运用最新科技工具和设计软件,以适应数字化设计的发展。同时,培养学生在设计领域进行科学研究的能力,激发创新思维;
- 1.4职业素质:要求学生建立职业操守和道德规范,强调职业道德在职业实践中的重要性。同时,要求提升学生对设计行业发展趋势的洞察力,使其能够紧跟行业变化;
- 1.5身心素质:强调身体健康的重要性,鼓励学生保持健康的生活方式,以提升工作效率和创造力。同时,培养学生面对工作压力的适应能力,提高心理韧性;
- 1.6批判性思维精神:培养学生对设计作品进行批判性分析的能力,提高对自身作品和同行作品的审视。要求学生具备运用批判性思维解决复杂问题的能力,促进创新和改进设计方案。

2能力要求

- 2.1自主学习能力:具有较强的自主学习能力,能结合现有知识学习新知识,通过深度学习、专业阅读和实践项目提高自主学习水平。能在面对新的设计理论和工具时,迅速适应并应用于实际项目;
- 2.2实践应用能力:具有较强的实践应用能力,能将专业知识用于解决实际问题,参与实际项目并应用所学知识。具备从概念到实际应用的转化能力,能够在不同项目中灵活运用设计技能,提供创新解决方案;
- 2.3设计团队协作能力:具有良好的设计团队协作能力,能有效参与和领导设计团队,促进团队协同创作。善于沟通,擅长倾听团队成员意见,推动团队共同实现设计目标。具备与多学科专业人才协同工作的能力;
- 2.4创新创业能力:具有较强的创新创业能力,了解专业学科的发展动态,具备基本的专业资料分析和综合实践能力,以及良好的创新意识。能够在设计领域发现问题并提供独特创新的解决方案,积极参与创业项目;
- 2.5社会交往能力:具有良好的社会交往能力,熟练运用经济、法律、伦理工具,能在设计领域中进行有效的业务社交。能够与客户、合作伙伴以及行业内的专业人士进行高效沟通,建立稳固的人际关系;

3知识要求

- 3.1通用知识:具有良好的现代社会人文学科、通用科技知识与见识,全面掌握和熟练使用一门外语。了解设计学科的理论框架,包括设计思维、文化传播理论等,以及了解设计在社会中的作用;
- 3.2基础知识:具备设计学科相关的基础知识,包括审美设计、文化传播、艺术风格等,能够进行设计作品的理论分析和实际应用。深入了解设计历史、设计哲学等领域,为设计工作提供理论支持;
- 3.3专业知识:具备设计领域的专业基础知识,能够进行设计行业相关工作的设计分析。了解并熟练应用最新的设计工具和软件,持续追踪设计行业的前沿技术和趋势;
- 3.4计算机软件知识:熟练运用计算机软件知识,能有效地应用数字化工具进行设计创作。具备对设计软件的深入理解,能够灵活运用不同工具进行创意设计、图形制作和设计方案呈现;
- 3.5专业外语知识:具有丰富的专业英语词汇和写作知识,能拓展学习设计领域的专业外文文献,撰写与设计相关的文档和报告。能够阅读、理解和翻译设计领域的国际学术论文、著作和案例研究。

三、专业核心课程

1.字体设计 2.图形设计 3.插图设计 4.编排设计 5.交互设计 6.IP形象设计 7.包装视觉设计 8.书籍设计 9.文创产品设计 10.广告设计 11.信息图形设计 12.品牌形象设计 13.视效设计 14.三维静态设计 15.创意编程 16.互动媒介设计 17.动态影像设计 18.用户体验设计 19.互动装置设计 20.虚拟现实与媒体艺术 21.游戏元素设计 22.视频栏目包装设计 23.数字应用与软件设计 24.虚拟媒体产品创作

四、学制及学习年限:学制四年,学习年限三至六年。

五、毕业学分要求:不低于155学分。

六、授予学位:艺术学学士。

课程设计与学分分配表

类别	课程名称	课程学分			课程学时数			建议修读学期、周学时/学分合计							
		合 计	理 论	实 践	合 计	理 论	实 践	一	二	三	四	五	六	七	八
技能教育模块	技能必修课	20	10	10	448+3周	162	286+3周	6	6	4	4				
	大学英语 I	3	2	1	64	32	32	2+2							
	大学英语 II	3	2	1	64	32	32		2+2						
	大学英语 III	3	2	1	64	32	32			2+2					
	大学英语 IV	3	2	1	64	32	32				2+2				
	计算机基础	1	1		32	18	14	1+1							
	军事训练	1		1	3周		3周	3周							
	体育 I	1		1	32		32	2							
	体育 II	1		1	32		32		2						
	体育 III	1		1	32		32			2					
	体育 IV	1		1	32		32				2				
	创新与创业基础	2	1	1	32	16	16		1+1						
	技能选修课	8	4	4	192	64	128	2				4	2		
	1. 技能选修课分设语言技能类、计算机技能类和职业技能类，其中职业技能类中的《生涯规划-探索与管理》须修读合格，其余类别无最低修读学分要求。 2. 鼓励学生积极参加各类创新创业实践活动。学生参加学校认可的学科竞赛、学术科研、社会实践、创业实践以及其他创新创业实践活动，可依学校规定申请认定学分。														
通识教育模块	通识必修课	21	16	5	400	288	112	5	5	6	3				2
	《形势与政策》每学期开设至少8学时，在综合考核合格的基础上，统一至毕业前最后一学期给定2学分。														
	军事理论	2	2		32	32			2						
	大学语文	2	2		32	32		2							
	思想道德与法治	2	2		32	32		2							
	思想道德与法治实践	1		1	16		16	1							
	中国近现代史纲要	2	2		32	32			2						
	中国近现代史纲要实践	1		1	16		16		1						
	马克思主义基本原理	2	2		32	32					2				
	马克思主义基本原理实践	1		1	16		16				1				
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2		32	32				2					
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2		32	32				2					
	《概论》实践	2		2	64		64			4					
	形势与政策	2	2		64	64									2
	通识选修课	12	10	2	224	160	64	1	2	2	2	2	2		1
	通识选修课课程详见每学期开课计划。修读要求： 1. “人文艺术类”中包含“人文类”和“艺术类”两个课程组，其中“艺术类”课程组至少修读2学分。 2. “社会科学类”中包含《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组、“社会科学类”课程组；其中《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组中的《党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题》须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读2学分。														
	大学生心理健康教育	1		1	16		16	1							
	劳动教育	1		1	32	8	24								2
	国家安全教育	1	1		16	16						2			
	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1	16		16	16						2			

课程设置与学分分配表

类别	课程名称	课程学分数			课程学时数			建议修读学期、周学时/学分合计							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八
专业教育模块	专业必修课	专业必修课	17	12	5	352	180	172	7	8	2				
		学科基础课	4	3	1	96	52	44	4						
		设计学概论	2	2		32	32		2						
		二维设计	2	1	1	64	20	44	8						
		专业基础课	13	9	4	256	128	128	3	8	2				
		视觉设计基础(A)	3	1	2	64	16	48	8						
		世界现代设计史	2	2		32	32			2					
		图形设计(B)	3	2	1	64	24	40		8					
		字体设计	3	2	1	64	24	40		8					
		中国工艺美术史	2	2		32	32				2				
	专业选修课	专业选修课	60	38	22	1002	523	497		2	10	14	16	14	4
		修读要求：专业选修课至少修读60学分，其中核心选修课二年级主干课程，要求完成至少12学分；专业强化类是三、四年级主干课程，要求修读至少26学分；技能延伸类主要由本专业方向开设，至少修读2学分；兴趣拓展类主要为全院共享课程，实际以每学期开课计划为准，建议修读8学分。													
		核心选修类													
		插图设计	3	2	1	64	24	40			8				
		编排设计	3	2	1	64	24	40			8				
		视效设计	4	3	1	64	40	24			8				
		三维静态设计	4	3	1	64	40	24			8				
		交互设计	4	3	1	64	40	24				8			
		IP形象设计	3	1	2	64	16	48				8			
		互动媒介设计	4	3	1	64	40	24				8			
		创意编程	4	3	1	64	40	24				8			
		专业强化类													
		包装视觉设计	3	2	1	64	24	40					8		
		书籍设计	4	3	1	64	40	24					8		
		文化遗产与设计	4	3	1	64	40	24					8		
		文创产品设计	4	3	1	64	40	24					8		
		动态影像设计	4	3	1	64	40	24					8		
		用户体验设计	4	3	1	64	40	24					8		
		互动装置设计	4	3	1	64	40	24					8		
		虚拟现实与媒体艺术	2	2		32	32						2		
		包装设计与工艺	4	3	1	64	40	24						8	
		广告设计	4	3	1	64	40	24						8	
		信息图形设计	4	3	1	64	40	24						8	
		品牌形象设计(艺术)	3	2	1	64	24	40						8	
		游戏元素设计	4	3	1	64	40	24						8	
		视频栏目包装设计	4	3	1	64	40	24						8	
		数字媒介与展示设计	4	3	1	64	40	24						8	
		影像后期合成Ⅰ	2	1	1	32	12	20						4	
		影像后期合成Ⅱ	2	1	1	32	12	20						4	
		数字应用与软件设计	4	3	1	64	40	24						8	
		虚拟媒体产品创作	3	1	2	64	16	48						8	
		三维高级材质与渲染	4	3	1	64	40	24						8	
		综合专题设计	4	3	1	64	40	24							8
		设计策划文案	4	3	1	64	40	24							8
		设计方法与流程	4	3	1	64	40	24							8

课程设置与学分配表

类别	课程名称	课程学分数			课程学时数			建议修读学期、周学时/学分合计							
		合 计	理 论	实 践	合 计	理 论	实 践	一	二	三	四	五	六	七	八
专业教育模块	专业选修课	技能延伸类													
		印刷媒介与工艺	2	1	1	32	12	20		4					
		数字媒体设计研究	2	2		32	32		2						
		视觉创意设计	2	1	1	32	16	16			4				
		视觉动态表达	2	1	1	32	12	20			4				
		三维技术基础	3	1	2	64	24	40				8			
		影视后期剪辑	2	1	1	32	16	16				4			
		网页设计	2	1	1	32	12	20					4		
		中国传统纹样	2	1	1	32	12	20					4		
		设计中的创造力与创新	2	2		32	32					2			
		商业摄影	2	1	1	32	12	20						4	
		兴趣拓展类									2	4	4	2	
		招贴设计	2	1	1	32	16	16							
		界面设计	2	1	1	32	12	20							
		材料综合设计 I	2	1	1	32	16	16							
		纤维艺术入门	2	1	1	32	12	20							
		文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4							
		国画基础	2	1	1	32	12	20							
		交互原型设计	2	1	1	32	16	16							
		手绘视觉表现	2	1	1	32	12	20							
		装饰画	2	1	1	32	12	20							
		视觉案例分析与研究	2	1	1	32	16	16							
		品牌角色设计	2	1	1	32	16	16							
		抽象绘画表现	2	1	1	32	12	20							
		油画基础	3	1	2	64	16	48							
		雕塑综合媒材创作	2	1	1	32	8	24							
		世界经典雕塑赏析	2	2		32	32								
		篆刻艺术设计与应用	2	1	1	32	16	16							
		游戏艺术与案例分析	2	2		32	32								
		游戏引擎设计 I	2	1	1	32	12	20							
		游戏引擎设计 II	2	1	1	32	12	20							
		扎染创意设计	2	1	1	32	16	16							
		雕塑基础	2	1	1	32	10	22							
		浮雕基础	2	1	1	32	8	24							
		标志设计	2	1	1	32	16	16							
	实习与实践	实习与实践	17		17	34周	0	34周		1		1		1	14
		教学实践 I :文化与造型认知	1		1	2周		2周		2周					
		教学实践 II :行业与前沿考察	1		1	2周		2周			2周				
		教学实践 III:创新与专题实践	1		1	2周		2周					2周		
		毕业实习(视传)	6		6	12周		12周							12周
		毕业设计(视传)	8		8	16周		16周							16周