

普通高等学校本科专业设置申请表

(备案专业适用)

学校名称 (盖章): 惠州学院

学校主管部门: 广东省教育厅

专业名称: 数字媒体艺术

专业代码: 130508

所属学科门类及专业类: 艺术学

学位授予门类: 艺术学学士

修业年限: 4 年

申请时间: 2024 年 4 月

专业负责人: 李帆

联系电话: 0752-2529507

教育部制

目 录

1. 普通高等学校增设本科专业基本情况表
2. 学校基本情况表
3. 增设专业的理由和基础
4. 增设专业人才培养方案
5. 专业主要带头人简介
6. 教师基本情况表
7. 主要课程开设情况一览表
8. 其他办学条件情况表
9. 学校近三年新增专业情况表

填 表 说 明

1. 本表适用于普通高等学校增设《普通高等学校本科专业目录》内专业（国家控制布点的专业除外）。
2. 申请表限用 A4 纸张打印填报并按专业分别装订成册。
3. 在学校办学基本类型、已有专业学科门类项目栏中，根据学校实际情况在对应的方框中画√。
4. 本表由申请学校的校长签字报出。
5. 申请学校须对本表内容的真实性负责。

1. 普通高等学校增设本科专业基本情况表

专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
修业年限	4 年	学位授予门类	艺术学
学校开始举办本科教育的年份	2000 年	现有本科专业 (个)	49
学校本年度其他拟增设的专业名称	人工智能、精细化工	本校已设的相近本、专科专业及开设年份	2012 年开设了环境设计、视觉传达设计、产品设计
拟首次招生时间及招生数	2025 年 招生 60 名	五年内计划发展规模	60 名/年
师范专业标识 (师范 S、兼有 J)		所在院系名称	美术与设计学院
高等学校专业设置评议专家组织 审议意见	(主任签字) 年 月 日	学校审批意见 (校长签字)	(盖章) 年 月 日
高等学校 主管部门形式 审核意见 (根据 是否具备该专业 办学条件、申请 材料是否真实等 给出是否同意 备案的意见)	(盖章) 年 月 日		

2.学校基本情况表

学校名称	惠州学院	学校地址	广东省惠州市演达大道 46 号	
邮政编码	516007	校园网址	https://www.hzu.edu.cn/main.htm	
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 部委院校 <input checked="" type="checkbox"/> 地方院校 <input checked="" type="checkbox"/> 公办 <input type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构			
	<input type="checkbox"/> 大学 <input checked="" type="checkbox"/> 学院 <input type="checkbox"/> 独立学院			
在校本科生总数	19945	专业平均年招生规模	349.91	
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input checked="" type="checkbox"/> 经济学 <input checked="" type="checkbox"/> 法学 <input checked="" type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input checked="" type="checkbox"/> 历史学 <input checked="" type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学 <input checked="" type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input checked="" type="checkbox"/> 艺术学			
专任教师总数（人）	984	专任教师中副教授及以上职称教师数及所占比例	342 人，34.76%	
学校简介和历史沿革 (300 字以内，无需加页)	<p>学校地处广东省惠州市，是省属全日制公办本科高校，面向全国 23 个省招生，现有全日制在校生 19945 名，设 17 个二级学院和 57 个本科专业，国家特色专业 1 个，国家、省一流专业 18 个，通过教育部师范类专业认证和 IEET 工程教育认证专业共 8 个，省示范性产业学院 3 个，国家级教学成果奖 5 项，省级教学成果奖 16 项。</p>			

注：专业平均年招生规模=学校当年本科招生数÷学校现有本科专业总数

3. 增设专业的理由和基础

（简述学校定位、人才需求、专业筹建等情况）（无需加页）

一、学校定位

惠州学院作为广东省属高校、惠州市唯一一所全日制本科高等院校，为国家和地方经济服务培养人才，是我们不可推卸的责任。我校全面贯彻党中央、国务院以及省委省政府关于地方高校转型重大战略部署，紧贴广东省、惠州市创新驱动发展战略需求，深入推进“创新强校工程”，坚持以立德树人为根本，以服务创新发展为导向，以提升质量和能力为核心，把办学思路转到服务地方经济社会发展上来，转到产教融合、校政行企合作上来，转到培养应用型人才上来，转到增强学生创新创业能力上来，加快把我校建设成为高水平地方应用型本科高校。

根据《惠州学院“十四五”发展规划》文件精神，惠州学院将“紧密结合国家发展战略、广东省经济社会发展与产业结构调整及惠州市产业布局的需要，以探索解决经济社会发展的重大问题为导向，适当倾斜学校资源配置，促进新兴交叉学科、边缘学科和应用性学科发展；建构更加灵活多样的学科管理与建设机制，推动学科、学院（系）之间的合作共建与交流互动。”“按照“准确定位、发展特色、强化内涵、提高质量、服务地方”的专业质量提升思路，做强理工类专业，做优教师教育专业，做精人文社科与艺术类专业，促进专业内涵建设。”数字媒体艺术的建成将有利于惠州学院现有艺术类专业的资源优化配置，有效促进新兴交叉学科、边缘学科和应用性学科发展，立足于学校的办学定位，主动对接区域经济社会发展战略需求，提高服务地方经济社会发展的能力、水平和成效显示度。

数字媒体艺术专业具有极强的应用性，能服务于传媒及文化产业相关领域，培养从事影视，网络媒体的策划、创作、制作、传播、运营或管理的创新型专门人才，所以建设该专业具备一定的现实意义与前瞻性。

二、人才需求

根据《广东省培育数字创意战略性新兴产业集群行动计划（2023—2025年）》的文件精神，地方高校应该要为加快推进数字创意产业发展和深化数字创意融合应用提供人才支撑。“数字媒体艺术”专业是培养此类人才的核心专业，对推进数字经济强

省建设的工作有强支撑作用。

1.市场需求与就业前景广阔

数字创意产业，以数字技术与艺术为核心驱动力，围绕文化创意内容进行创作、生产、传播与服务，是新经济形态的重要组成部分。该产业涵盖了数字创意技术与设备、内容制作、设计服务以及融合服务等四大业态。广东省始终致力于推动数字创意产业的发展，以此作为实施国家文化数字化战略的关键抓手。广东省在数字创意产业领域的规模与发展水平均处于全国领先地位，文化及相关产业增加值连续 18 年位居全国首位。此外，在数字出版产值、动漫产值、电影票房收入等多个关键指标上，广东省也稳居全国第一，数字音乐产业规模同样名列全国前列。直播、短视频等新业态在广东迅速发展，催生出众多具备全球竞争力的数字创意领军企业。2022 年，广东省数字创意产业集群实现营业收入 5728.02 亿元，增加值达到 1442.4 亿元，增速为 4.1%。为加快数字创意产业的发展，广东省高度重视数字媒体艺术人才的培养。这些人才将涉及交互设计、游戏设计、动画制作、广告创意以及虚拟现实、增强现实等前沿领域，为数字创意产业提供强大的智力支撑。

惠州，位于广东省中南部东江之滨，珠江三角洲东北端，南临南海大亚湾，毗邻深圳、香港，北连河源市，东接汕尾市，西邻东莞市和广州市，是珠江三角洲地区中心城市之一。而根据惠州动漫协会的统计数据，目前惠州拥有惠州市颜面科技有限公司、惠州市依子动漫产业股份有限公司等 50 余家动漫企业。同时，惠州广告协会的数据显示，惠州广播电视传媒集团、惠州希尔文化传媒有限公司等 40 余家新媒体广告公司也在惠州蓬勃发展。此外，惠州还有 100 多个创新团队。根据企业用工数据统计，惠州市数字媒体艺术专业每年的用人缺口约为 500 人，显示出人才需求的紧迫性。

2.跨学科融合，培养复合型人才

数字媒体艺术涉及计算机科学、艺术设计、传媒学等多个学科领域，具有鲜明的跨学科特点。通过建立数字媒体艺术专业，可以促进不同学科之间的交叉融合，培养具备多学科知识和技能的复合型人才。这样的人才在 5G、大数据、云计算、虚拟现实（含增强现实、混合现实，下同）、人工智能、区块链等数字技术快速发展的当下，将更具竞争力、更能够应对复杂多变的市场环境。根据 2023 年惠州学院艺术学科毕业生就业去向调研显示，有 50% 的人才都为创业或者自由就业，这部分毕业生都通过数字媒体开展创业项目，如自媒体、用户体验服务等，更有跨领域从业者，从数字展

览、国际贸易等方向开展数字媒体艺术的创作。

3.推动学校特色化发展

在高等教育日益同质化的背景下，建立具有特色的专业是推动学校特色化发展的重要途径。数字媒体艺术专业结合了艺术与技术，具有鲜明的时代特色和创新性。通过该专业的建设，可以丰富学校的学科体系，提升学校的整体实力和社会影响力。例如在中华优秀传统文化传承领域，惠州学院建有“数字化+开放性”的龙门农民画数字馆，建立农民画“素材库”和知识图谱，用现代信息技术探索龙门农民画资源挖掘、保存、展示、创新的新路径。数字馆分设宣传报道窗、画家人才屋、作品推介阁、作品鉴赏廊、产业经营坊、探研交流台等栏目，设中英文双语频道，图文视频并集。现有数据容量 1.4G，约 8000 多条信息，收录有自上世纪 70 年代以来的龙门农民画作品 2473 件，服务课程 30 多门，支持本校每年近 2 万名学生和中小学共享龙门农民画的学习和传承。数字馆发挥了交互性、即时性、海量性的优势，为大中小学教师的课件制作、理论研究、教材开发，学生的延伸学习、传承创作提供了很好的服务，有效推动了学校的内涵发展。

4.服务社会文化建设

数字媒体艺术作为当代文化的重要组成部分，对于推动社会文化创新和发展具有重要意义。建立数字媒体艺术专业，可以培养出更多具有社会责任感和创新精神的艺术人才，他们可以通过创作和设计，为社会的文化建设贡献自己的力量。例如我校在“双百行动”方面，通过公益服务项目如国家统计局公益宣传、乡村振兴墙绘、送教下乡、农产品包装等 100 余项服务地方项目，获得了学习平台的报道；另外还开展了公益展览 40 余场展览和活动，使得师生党员在项目实践的过程中感受责任担当精神。

三、专业筹建

支撑数字媒体艺术专业发展的学科为设计艺术学、计算机科学、传播学等学科，惠州学院作为综合院校，通过三全育人、课程思政等抓手，在上述学科的发展上有较为丰厚的建设基础。

1.设计艺术学基础（该专业的主要学科，为数字媒体艺术作品提供创意构思和设计指导。这门学科有助于学生理解创意设计的本质，培养创新思维和审美能力。）

学校的设计艺术学科的相关专业办学已有 31 年，有学科团队 48 人，其中教授、

副教授 10 人，博士 12 人、硕士 40 人，有 13 名伦敦艺术大学、美国旧金山艺术大学等海外院校毕业的留学人员。该学科建有 1 个省级大学生社会实践基地、2 个省级示范性教学基地、1 个省级美育名师工作室、3 门省一流课程、立项省级以上教科研项目 35 项、发表高水平论文 36 篇、出版专著教材 10 部、获得国家级、省级创新创业项目 13 项，外观设计专利 98 项、实用新型专利 34 项、发明专利 15 项，以及国家级学科竞赛奖 486 项，如第十一届大学生广告艺术设计大赛国家级一等奖、全国第六届大学生艺术展演活动艺术实践工作坊一等奖等，还屡次在广东省“省长杯”工业设计大赛等行业大赛获奖。

2. 计算机科学基础（数字媒体艺术涉及到大量的计算机技术和软件应用。这包括数字图像处理、计算机图形学、动画原理等。这些技术为数字媒体艺术作品的制作提供了必要的工具和方法，使学生能够利用技术手段实现创意的呈现。）

学校的计算机科学的相关学科专业办学已有 38 年，现有教职工 76 人，其中博士 36 人、教授 6 人、副教授 24 人、有海外学习与工作经历的教师 24 人。该学科与设计艺术学科有广泛的前期合作基础。例如面向设计艺术学开始的课程《电脑图形处理技术》，融合了艺术与技术领域，还引入了校企共建的生成式人工智能技术平台，获全国混合式教学大赛二等奖、省级线上线下混合式一流课程、省级课程思政课程等荣誉，充分体现了跨学科融合的新兴力量。

3. 人文社会科学基础（数字媒体艺术作品需要通过各种媒介进行传播和展示，涉及到文化、社会、心理等多个方面，它们帮助学生从更广阔的角度理解和创作数字媒体艺术作品。）

学校有传播学、社会学、经济学、汉语言文学、哲学等多个人文社会学科，从事相关学科研究的人员有 100 余人，获国家社科基金 10 余项，该学科与艺术学科的交叉研究已有 10 年基础，例如艺术学与经济学合作获全国大学生广告艺术大赛一等奖、艺术学与马克思主义共建省哲学社科研究项目等等，学校开放、包容的学术氛围，为艺术学与人文学科的交叉研究注入了新的活力和动力。

4. 增设专业人才培养方案

(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程设置、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容)(如需要可加页)

数字媒体艺术设计本科人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：130508

二、专业介绍

数字媒体艺术是面向当代和未来最具前景的交叉学科，它针对数字化时代人类社会的变革浪潮，重视学生在人文、艺术、技术方面综合素质的培养。它既不是传统的计算机科学，也不是传统的艺术设计，而是多学科交叉融合下，综合数字技术、艺术设计、互联网思维、人工智能、数字化生活、万物互联等多方面的艺术设计表达。

本专业培养学生熟悉数字媒体艺术的创作流程，具备一定的审美能力和艺术素养；对数字媒体艺术设计与行业发展有敏锐嗅觉与执行能力；以学生创作为中心，艺术与技术融合，以互动式教学为主，突出学科交叉和实践环节，旨在培养具有良好的综合素质和广阔的行业视野；通过在校期间理论与实践课程结合的教学模式，尝试相关的策划和完整的创作，使学生在实践上具备较高的集体创作与团队协作能力。

本专业以培养高素质创新应用型人才为目标，立足地方经济文化，有以下专业特色：

1. 明确当代数字媒体艺术学科外延不断扩展、趋向多学科交叉和跨界合作的发展前景，充分顺应数字媒体时代潮流，有效利用综合性大学的资源优势，引导学生以创新思维探索跨越文化视界、学科分界、媒体边界，强调专业素质与跨界能力双头并进的培养机制。

2. 依据艺术设计学科特点，建立科学系统的课程体系，加强人文、科技通识类知识的渗透，打破课程壁垒，增加开放性课程的设置，尝试多元化视角和跨平台合作的教学方法。

3. 数字媒体艺术专业立足广东惠州，辐射广东省至全国的互联网、新媒体等行业需求，这些行业皆为社会的新兴产业，对岭南文化传承具有较广的意义，发展潜力巨大。通过“专业对接，校企合作”，实施跨界合作的项目化教学，引导学生在真实的社会情境中发现问题、解决问题。

三、培养目标

(1) 专业发展预期

数字媒体艺术产业是目前全球发展最快的新经济增长点，数字媒体艺术作为 21 世纪知识经济的核心产业，世界各国均制订了支持数字媒体发展的相关政策和发展规划，把大力推进数字创意产业作为经济持续发展的重要战略。我国数字创意产业继被纳入《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》及配套目录之后，又成为“十四五”战略性新兴产业 6 大发展方向之一。文化产业与 IT 行业对数字媒体专业方向毕业学生需求日益增加。目前国家正大力推动数字媒体产业及其相关技术领域的发展，已将数字媒体产业发展作为国家经济和社会发展的重要工作之一。数字媒体行业正处于蓬勃发展的高速推进时期，该行业对于掌握数字媒体核心技术并同时具有较高人文素养和艺术创意能力的复合型人才需求极为强烈。

（2）专业发展定位

基于技术、社会、经济和环境的变革和可持续发展的需要，坚持以数字媒体艺术与创新媒介相融合的培养理念，以当代艺术与设计理论与探索性实践相结合的教学模式为核心，牢牢把握相关领域的学科前沿和发展趋势，推进“文理工艺”交叉融合的新文科建设，打造“跨学科、跨文化”人才培养机制，培养学生全球视野、创新意识、批判性思维和创意能力为重点的培养模式。

同时基于惠州学院作为综合性大学独特的多学科优势，探索开展国际范围内的艺术与科学，科技，人文等多学科交叉跨界实践，总体建设目标是成为一个具有全球视野、多学科融合特色的国际化、创新型、前瞻性、研究型的国内一流学科。

（3）培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展的，具备跨媒介的视觉语言表达能力、用户为中心的设计策划能力以及利用新兴媒介技术探索解决社会需求的能力，在人机交互、用户体验、界面设计方面具有高层次艺术、技术知识交叉复合型的数字媒体艺术设计人才。学生应具备较强的独立创意思维以及艺术设计作品的数字化处理能力，具有媒体创新和团队合作能力、良好的沟通能力及自我学习研究能力。能在互联网集团、文化产业机构、网络电视台、游戏动画公司、数字展示及出版社，以及政府、高校、其他企事业单位的相关数字媒体制作部门从事数字媒体艺术方面的设计、教学、研究和管理工作的复合应用型人才。

本专业毕业生五年左右应达到以下培养目标：

培养目标 1：热爱祖国，了解国内外形势和党的基本路线、方针、政策，培育和践行社会主义核心价值观；有为国家富强、民族昌盛而奋斗的志向和责任感；具有敬业爱岗、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、团结合作的思想道德品质；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。

培养目标 2：掌握数字媒体艺术设计专业的基本理论、知识、专业技能和方法；能较熟练运

用所学知识从事视觉传达领域相关工作；具有一定的文学修养和较宽的知识面以提高设计的创意想象能力；掌握一定的社会知识，利用所学的专业知识与社会进行对话；掌握增进身心健康的手段与方法，具有健康的体魄和良好的心理素质。

培养目标 3：掌握数字媒体艺术设计应用、制作技能；具备较高的审美水平与知识；具有一定的外语水平；具有较好的创意解说能力、文字语言的表达能力和很好的社会沟通能力；掌握本专业设计软件应用、信息获取和文献检索的能力；能够较好地参与团队协作，综合运用所学专业知

识提出问题、分析问题并解决问题；具备良好的思维能力以及实践创新能力。

培养目标 4：具有良好的社会责任感、职业道德和团队协作能力，能够组织和实施视觉传达设计关联领域的项目；具有终身学习的追求和能力，具有国际视野，持续适应不断变化的自然环境和社会环境，具备一定的跨文化理解能力和交流能力。

四、毕业要求

经过本专业学习，学生应达到的毕业要求：

1. 基础知识：具有本学科领域必需的艺术基础理论，具有计算机科学与技术的基本理论、知识和技能。

1.1 掌握学科基础类知识，具备一定的艺术审美能力。

1.2 掌握学科专业类知识，能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究。

1.3 具有国际视野，了解本专业学科发展历史与前沿。

2. 专业知识：系统掌握本专业领域的基本理论、专业知识，了解数字及媒体领域的最新发展，并能将所学知识用于解释本专业领域现象。

2.1 掌握本专业领域的基本理论，了解数字及媒体领域的最新发展，具备初步的科学研究能力和批判思维能力。

2.2 掌握数字媒体艺术专业的相关专业知识。

2.3 具有较强的多学科自学能力及学科交叉的应用能力。

3. 专业技能：熟练掌握数字媒体艺术设计创作的专业技能和设计实践方法。

3.1 深入理解并掌握基本的艺术设计范式，能独立完整地主导一项设计内容的完成。

3.2 具有一定深度的设计思维能力，能从多个角度理解和解读设计作品。

3.3 掌握并熟练应用数字化工具进行艺术设计表达，掌握主流类别作品的概念产出过程与落地实施流程。

3.4 运用交互设计方法综合解决问题。

4. 软件技能：能够恰当使用本专业相关设计软件以及现代信息技术和分析工具，对本专业领域数据信息进行收集和分析处理，完成所从事的专业任务。

4.1 熟悉图形图像处理的基本技法，熟练掌握各种数字媒体制作软件的操作与使用。

4.2 具备网络与新媒体技术的知识与技能，具备利用新一代数字媒体设计工具进行艺术作品设计和创作的知识与技能。

4.3 掌握计算机技术、网络技术和数字通信技术，在文科学生中具备一定的理工科知识与技能优势。

5. 应用能力：能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究，提出相应对策和建议，并形成解决方案。

5.1 能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究。

5.2 能够提出相应对策和建议，并形成解决方案，设计完整成熟的设计作品。

5.3 用设计思维、交互设计方法分析问题、解决问题的能力（从用户体验的角度出发，定义用户需求，分析用户流程，分析问题并建立系统化解决问题方法）

6. 沟通交流：能够使用书面和口头表达方式与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流。

6.1 掌握能够与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流的书面和口头表达方式。

6.2 能够撰写设计报告和文稿，清晰地陈述、表达设计思想。

7. 团队协作：具有团队协作意识，能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事。

7.1 理解学习共同体的重要作用，掌握团队协作的相关知识和技能，具有团队意识。

7.2 能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事。

8. 终身学习：具有自主学习和终身学习意识，有创新创业能力及不断学习与适应发展的能力。

8.1 具有自主学习和终身学习意识。

8.2 有创新创业能力及不断学习与适应发展的能力。

9. 职业道德：具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。具有人文素养、科学精神和社会责任感，熟悉本专业领域相关法律法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道

德和职业规范，对知识产权保护、可持续发展等有充分的认识和一定的实现能力。

9.1 具有人文素养、科学精神和社会责任感。

9.2 熟悉本专业领域相关法律法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道德和职业规范。

9.3 对知识产权保护、可持续发展等有充分的认识和一定的实现能力。

10. 国际视野：能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

10.1 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

10.2 能够了解国内外最新的设计动态，开拓视野

11. 身心健康：热爱祖国，践行社会主义核心价值观，增进对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。具有敬业爱岗、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、团结合作的思想道德品质。达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄和良好的心理素质。

11.1 模范践行社会主义核心价值观，具有高度的道德修养自觉性，树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想。是肩负时代重任的综合性人才。

11.2 继承和发扬艰苦奋斗精神，积极探索创新，刚健有为、自强不息，具有正确的世界观、人生观、价值观，能够坚守人文底线。

11.3 达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄。

五、学制与修业年限

学制：4 年

修业年限：4-6 年

六、授予学位

授予学位：艺术学学士

七、主干学科

主干学科：艺术学 、设计学、传播学、美学、心理学

八、专业核心课程与特色课程

中外设计艺术史、数字媒体艺术概论、设计美学、设计心理学、用户体验设计、交互设计、界面设计、数字信息可视化、互动广告设计、非遗数字化设计、算法生成艺术、移动应用开发。

九、实务课程

服务设计、用户体验设计、互动展示设计、影像叙事、数字影音设计、游戏 CG 设计、动态图形设计、数字影像创意与制作、三维设计、数字游戏创作、游戏场景设计、毕业实习、毕业设计。

十、自主学习课程

3D Max、Rhino/KeyShot

十一、全英/双语课程

专业英语

十二、课程体系及最低毕业要求

课程结构		学时			学分		
		理论	实践	合计	理论	实践	合计
公共必修课程平台		4450	240	690	30	3.5	33.5
通识教育课程平台（跨专业、跨系、跨校选修课程）		168	24	192	10.5	1.5	12
学科基础课程平台		224	200	424	12	14.5	26.5
专业教育课程平台	专业必修课程	192	336	528	13	20	63
	专业限选课程	120	200	320	5	15	
	专业任选课程	40	120	160	3	7	
专项实践课程平台	公共实践课程	24	4	28	2	2	20
	专业实践课程			96	6	10	
个性培养课程平台	课外自主实践	二级学院和教务部根据学校有关管理办法认定学分。					
	朋辈教育	以项目形式组织实施					
总计（必修/选修）							
最低毕业要求		2550			155		

十三、毕业要求实现矩阵

毕业要求实现矩阵

毕业要求	指标点	相关课程
基础 知识	1.1 掌握学科基础类知识,具备一定的艺术审美能力。	专业导学、造型基础、中外设计艺术史、数字与体验、基础摄影、数字媒体艺术概论、图形创意、设计美学、字体创意、版式设计
	1.2 掌握学科专业类知识,能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究。	造型基础、中外设计艺术史、数字与体验、基础摄影、电脑图形处理技术、数字媒体艺术概论、图形创意、设计美学、字体创意、版式设计
	1.3 具有国际视野,了解本专业学科发展历史与前沿。	专业导学、中外设计艺术史、数字与体验、基础摄影、数字媒体艺术概论、图形创意、设计美学、字体创意、版式设计

	专业 知识	2.1 掌握本专业领域的基本理论，了解数字及媒体领域的最新发展，具备初步的科学研究能力和批判思维能力。	设计心理学、算法生成艺术、数字信息可视化、用户体验设计、互动展示设计、
		2.2 掌握数字媒体艺术专业的相关专业知识。	交互设计、算法生成艺术、数字信息可视化、
		2.3 具有较强的多学科自学能力及学科交叉的应用能力。	设计心理学、算法生成艺术、影像叙事、
	专业 技能	3.1 深入理解并掌握基本的艺术设计范式，能独立完整地主导一项设计内容的完成。	界面设计、用户体验设计、服务设计、游戏 CG 设计
		3.2 具有一定深度的设计思维能力，能从多个角度理解和解读设计作品。	设计心理学、用户体验设计、动态图像设计
		3.3 掌握并熟练应用数字化工具进行艺术设计表达，掌握主流类别作品的概念产出过程与落地实施流程。	电脑图形处理技术、互动展示设计、服务设计、动态图像设计、数字影像创意与制作、移动应用开发
		3.4 运用交互设计方法综合解决问题。	交互设计、界面设计、影像叙事、
	软件 技能	4.1 熟悉图形图像处理的基本技法，熟练掌握各种数字媒体制作软件的操作与使用。	电脑图形处理技术、影像叙事、数字 IP 设计
		4.2 具备网络与新媒体技术的知识与技能，具备利用新一代数字媒体设计工具进行艺术作品设计和创作的知识与技能。	数字信息可视化、互动展示设计、游戏 CG 设计、数字影像创意与制作、移动应用开发
		4.3 掌握计算机技术、网络技术和数字通信技术，在文科学生中具备一定的理工科知识与技能优势。	游戏 CG 设计、动态图像设计、数字影像创意与制作、非遗数字化设计
	应用 能力	5.1 能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究。	移动应用开发、三维设计、非遗数字化设计、数字游戏创作、游戏场景设计
		5.2 能够提出相应对策和建议，并形成解决方案，设计完整成熟的设计作品。	三维设计、互动广告设计、数字 IP 设计、数字游戏创作、游戏场景设计、毕业实习
		5.3 用设计思维、交互设计方法分析问题、解决问题的能力（从用户体验的角度出发，定义用户需求，分析用户流程，分析问题并建立系统化解决问题方法）	三维设计、互动广告设计、数字 IP 设计、数字游戏创作、游戏场景设计、毕业实习、毕业论文
	沟通 交流	6.1 掌握能够与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流的书面和口头表达方式。	互动广告设计、设计考察、毕业论文、游戏场景设计
		6.2 能够撰写设计报告和文稿，清晰地陈述、表达设计思想。	非遗数字化设计、设计考察、毕业实习
	团队 协作	7.1 理解学习共同体的重要作用，掌握团队协作的相关知识和技能，具有团队意识。	设计考察、服务设计、界面设计、交互设计、数字影像创意与制作
		7.2 能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事。	服务设计、界面设计、交互设计、游戏场景设计
	终身 学习	8.1 具有自主学习和终身学习意识。	设计美学、专业任选课、专业导学、大学生职业生涯规划、马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想、中国近现代史纲要、

	8.2 有创新创业能力及不断学习与适应发展的能力。	专业见习、大学体育、劳动教育、大学生心理健康教育、毕业实习、设计考察、思想道德与法治、形势与政策
职业 道德	9.1 具有人文素养、科学精神和社会责任感。	思想道德与法治、创新创业基础、就业指导、大学生职业生涯规划
	9.2 熟悉本专业领域相关法律法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道德和职业规范。	形式与政策、创新创业基础、就业指导、大学生职业生涯规划
	9.3 对知识产权保护、可持续发展等有充分的认识和一定的实现能力。	思想道德与法治、形式与政策、就业指导、大学生职业生涯规划
国际 视野	10.1 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	大学英语 1/ 大学日语 1、大学英语 2/ 大学日语 2
	10.2 能够了解国内外最新的设计动态，开拓视野	综合素质系列、中外设计艺术史、设计美学、形势与政策、专业任选课
身心 健康	11.1 模范践行社会主义核心价值观，具有高度的道德修养自觉性，树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想。是肩负时代重任的综合性人才。	马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想、中国近现代史纲要、思想道德与法治、形势与政策
	11.2 继承和发扬艰苦奋斗精神，积极探索创新，刚健有为、自强不息，具有正确的世界观、人生观、价值观，能够坚守人文底线。	马克思主义基本原理、军事训练、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想、中国近现代史纲要、思想道德与法治、形势与政策
	11.3 达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄。	大学体育、大学生心理健康教育

十四、教学进程表

表一：数字媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表

1、理论教学										
课程类别	课程中文名称	课程英文名称	学分	总学时	理论教学	实践教学	考核方式	开课学期	周学时	开课单位
公共必修课程	马克思主义基本原理	Basic Principles of Marxism	3	48	48	0	考试	3	3	马克思主义学院
	习近平新时代中国特色社会主义思想	Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	48	48	0	考试	4	3	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Mao Zedong Thought and Introduction to Socialist Theory with Chinese Characteristics	2	32	32	0	考试	5	2	
	中国近现代史纲要	Outline of Modern and Contemporary Chinese History	2	32	32	0	考试	2	3	
	思想道德与法	Ideology, morality and rules of law	3	48	48	0	考	1	3	

	治						试			
	形势与政策	Situation and Policy	2	64	64	0	考 查	1-8		
	大学英语 1/ 大学 日语 1	College English 1/ College Japanese 1	2	36	24	12	考 试	1	3	
	大学英语 2/ 大学 日语 2	College English 2/ College Japanese 2	2.5	48	24	24	考 试	2	3	外国语学院
	大学生职业生 涯 规划	Career Planning for College Students	1	19	15	4	考 查	1	2	学生工作 部
	就业指导	Employment Guidance	1	19	15	4	考 查	6	2	
	创新创业基础	Entrepreneurship Guidance	2	32	12	20	考 查	2	2	经济管理 学院
	劳动教育	Labor Education Theory	1	32	8	24	考 查	1-6	2	教育科学 学院 二级学院
	军事理论	Military Theory	2	36	36	0	考 查	1	3	武装部
	国家安全教育	Education of National Security	1	16	8	8	考 查	2-7	2	二级 学院
	大学体育	Physical Education	4	144	8	136	考 查	1-4	2	体育 学院
	大学生心理健 康 教育	Psychological Health Education	2	36	28	8	考 查	1-2	3	教育科学 学院
	合计		33.5	690	450	240				
学科 基础 必修 课程	专业导学	Subject Cognition	0.5	8	8	0	考 查	1	8	美术与设 计学院
	造型基础	Basic Modeling	2	32	8	24	考 查	1	12	
	中外设计艺术 史	Chinese and Foreign History of Art Design	2	32	28	4	考 试	1	2	
	数字与体验	Digital and Experience	3	48	16	32	考 查	1	12	
	基础摄影	The Photography Foundation	2	32	8	24	考 查	1	12	
	电脑图形处理 技术	Computer Graphics Processing Technology	3	48	16	32	考 查	2	12	
	数字媒体艺术 概论	An Introduction to Digital Media Arts	2	32	28	4	考 试	2	2	

		图形创意	Creative Graphics	3	48	16	32	考查	2	12	计算机科学与工程学院
		设计美学	Design Aesthetics	2	32	28	4	考查	2	2	
		字体创意	Creative Typography	2	32	28	4	考查	2	16	
		版式设计	Layout Design	3	48	16	32	考查	2	16	
		大学人工智能 A	College Artificial Intelligence A	2	32	24	8	考试	3	2	
合计				26.5	424	224	200				
专业教育课程	必修	设计心理学	Psychology of Design	2	32	28	4	考查	3	2	美术与设计学院
		交互设计	Interaction Design	4	64	16	48	考查	3	16	
		算法生成艺术	Algorithmic Generative Art	3	48	16	32	考查	3	12	
		界面设计	Interface Design	4	64	16	48	考查	4	16	
		数字信息可视化	Data and Information Visualization	4	64	28	36	考查	4	16	
		用户体验设计	User Experience Design	4	64	28	36	考查	5	16	
		互动展示设计	New Media Exhibition Design	4	64	16	48	考查	5	16	
		影像叙事	Visual Storytelling	4	64	28	36	考查	6	16	
		服务设计	Service Design	4	64	16	48	考查	6	16	
	小计		33	528	192	336					
	限选	学生应在以下限选课程中选修 20 学分									
		游戏 CG 设计	Game CG Design	3	48	28	20	考查	3	16	美术与设计学院
		动态图形设计	Dynamic graphic design	3	48	28	20	考查	3	16	
		数字影像创意与制作	Digital Image Creativity and Production	4	64	16	48	考查	4	16	
移动应用开发		Mobile Application Development	4	64	16	48	考查	4	16		
三维设计		3D Image Design	4	64	16	48	考查	4	16		
互动广告设计		Interactive Advertising Design	3	48	16	32	考	6	16		

任 选							查			美术学院
	非遗数字化设计	Digital Folk Culture Design	3	48	16	32	考查	5	16	
	数字 IP 设计	Digital IP Design	4	64	16	48	考查	5	16	
	数字游戏创作	Digital Game Innovation	4	64	16	48	考查	6	16	
	游戏场景设计	Game Environment Design	4	64	16	48	考查	6	16	
	小计		20	320						
	学生应在以下任选课程中选修 10 学分									
	◎工艺美术赏析	APpreciation of Arts and Crafts	2	32	24	8	考查	3	2	美术与设计学院
	数字绘画	Digital Painting	3	48	12	36	考查	3	12	
	书法赏析与训练	Calligraphy Appreciation and Training	1	16	2	14	考查	3	4	
	◎农民画鉴赏	Appreciation of Farmer Paintings	2	32	28	4	考查	3	2	
	微课制作		2	32	4	28	考查	3	8	
	Rhino/Keyshot	Rhino/Keyshot	3	48	8	40	考查	3	16	
	综合版画制作		2	32	4	28	考查	3	8	
	实验水墨		2	32	4	28	考查	4	8	
	公共陈设设计	public display design	3	48	8	40	考查	4	16	
	陶艺	Ceramics	3	48	8	40	考查	4	16	
	农民画综合材料创作	Farmer Painting with Comprehensive Materials	3	48	8	40	考查	4	16	
	篆刻		1	16	2	14	考查	4	4	
	◎3D max	3D max	2	32	8	24	考查	5	2	
	文化创意产品设计	Cultural and Creative Product Design	3	48	8	40	考查	5	16	
	◎定制家居与智能设计	Custom Home With Intelligent Design	3	48	8	40	考查	5	2	
	◎数字媒体艺术设计工作室 1	Visual Communication Design Studio 1	2	32	8	24	考查	5		
	艺术设施与装置	Art facilities and installations	3	48	8	40	考查	6	16	
	产品展示设计	Product Display Design	3	48	8	40	考查	6	16	
	专业英语	English for Art and Design Majors	2	32	8	24	考查	6	8	
	△DIY 小产品制作	DIY Small Product Making	3	48	8	40	考查	6	16	
	◎数字媒体艺术设计工作室	Visual Communication Design Studio 1	2	32	8	24	T	5		

		2									
		小计									
合计				10	160						
通识教育课程	总学分不少于 12 学分。										
	类型	模块	修读要求								
	人文艺术类	哲学与思维	必选《逻辑与批判性思维》0.5 学分								
		历史与文化									
		艺术素养	不少于 2 学分								
		四史	不少于 1 学分								
	社会科学类	经济与社会									
		沟通与领导									
		外语素养	不少于 2 学分								
	自然科学类	科学与研究									
		健康与生活									
		数智素养	不少于 2 学分								
	综合素质系列	讲座	1.5 学分，各专业学生至少参与 10 次讲座。								
合计				12	192	168	24				
总计				135	2314						

备注：1.新生第一学期按 12 周安排课程，其他学期可以按 16 周以内安排课程。

2.“形势与政策”由马克思主义学院负责第三至六学期的教学，其余学期由二级学院负责。

3.“劳动教育”理论部分由教育科学学院在第一学期完成，实践部分由各二级学院在第二到第六学期负责组织完成。

4.课程教育方式：○表示嵌入式课程，◎表示自主学习课程，△表示实务课程，☆表示全英/双语课程。

表二、视觉传达设计专业课程设置及教学进程计划表（续）

2、专项实践教学和个性培养课程										
课程类别	课程中文名称	课程英文名称	学分	周数	总学时	实验学时	上机学时	开课学期	开课单位	
专项实践教学	入学教育	Freshman Orientation	-	20 学时，不计学分				1	学生工作部	
	毕业教育	Graduation Education	-	8 学时，不计学分				8		
	军事训练	Military Training	2	2				1	武装部	
	美育实践	Aesthetic Education Practice	-	-				1-8	美育与通识教育中心	
	思想政治理论综合实践	Comprehensive Practice of Ideological and Political Theory Course	2	4				1-4	马克思主义学院团委	

专 业 实 践 课 程	设计考察		2		48				二级学院
	创意思维表达		2		48				
	毕业实习	Graduation Internship	6	18				6 或 7	
	毕业论文（设计）	Thesis (Project)	6	-				7 或 8	
合 计			20		96				
个性培养课程	课外自主实践	Extracurricular Practice	二级学院和教务部根据学校有关管理办法认定学分。						
	朋辈教育	Peer Education	由二级学院以项目形式组织实施						
合 计									
总 计			155						

表三、教学总体进程安排表

学年	学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	教学周数	学期总周数
一	一		★	★	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	14	20
	二	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
二	三	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
	四	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	※	※	18	20
三	五	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△◎	△◎	※	※	18	20
	六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△◎	△◎	※	※	18	20
四	七	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	◇	◇	◇	◇	18	20
	八	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	☆	☆					14	16

符号说明： ●： 理论教学、综合实验课程 ※： 考试 ★： 军训、入学教育
△： 专业（教育）见习 ◆： 课程设计 ■： 毕业论文（设计）
◇： 毕业（教育）实习 ☆： 毕业教育 ◎： 设计考察

5. 专业主要带头人简介

姓名	李帆	性别	女	专业技术职务	教授	第一学历	本科
		出生年月	1975. 11	行政职务	院长	最后学历	硕士
第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业		中国美术学院艺术设计专业					
主要从事工作与研究方向		艺术设计实践、艺术教育					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 10 篇； 出版专著（译著等） 0 部。							
获教学科研成果奖共 0 项； 其中：国家级 0 项， 省部级 0 项。							
目前承担教学科研项目共 1 项； 其中：国家级项目 0 项， 省部级项目 1 项。							
近三年拥有教学科研经费共 4 万元， 年均 1 万元。							
近三年给本科生授课（理论教学）共 1150 学时；指导本科毕业设计共 18 人次。							
最具代表性的教学科研成果(4 项以内)	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	《失写症背景下汉字创意课程群	省级 广东省教育厅 2015 年			1	
	2	《视觉传达设计作品的审丑形态》	省级 广东省社会科学联合界 2013 年			1	
	3	《创意字体设计与编排》	国家级 吉林出版社 2016 年			1	
目前承担的主要教学科研项目（4 项以内）	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	《失写症背景下汉字创意课程群	广东省教育厅	2015 年-2017 年	1 万	主持项目	
	2	3D 打印在动漫设计教学中的应用	广东省教育厅	2017 年-2019 年	2 万	第二参与	
	3	艺术设计类网络视频课程的视觉引导策略	广东省教育厅	2015 年-2017 年	1 万	第三参与	
目前承担的主要教学工作（5 门以内）	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	图形创意	视传系	35	64	必修	2017 年
	2	创意表达	视传系	35	64	必修	2015 年
	3	插画设计	视传系	35	64	必修	2016 年
	4	图形与符号	视传系	35	64	必修	2017 年
教学管理部门审核意见		签章					

姓名	吴冠聪	性别	女	专业技术职务	副教授	第一学历	本科
		出生年月	1982.08	行政职务	副院长	最后学历	硕士
第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业		汕头大学长江艺术设计学院、艺术设计专业					
主要从事工作与研究方向		数字媒体艺术、艺术设计教育					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 8 篇； 出版专著（译著等） 2 部。							
获教学科研成果奖共 0 项； 其中：国家级 0 项， 省部级 0 项。							
目前承担教学科研项目共 1 项； 其中：国家级项目 0 项， 省部级项目 1 项。							
近三年拥有教学科研经费共 12 万元， 年均 6 万元。							
近三年给本科生授课（理论教学）共 1150 学时；指导本科毕业设计共 18 人次。							
最具代表性的教学科研成果(4 项以内)	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	视觉传达设计中的民族元素应用研究	国家级、吉林美术出版社、2023			1	
	2	传统文化符号在视觉传达中的传承与创新转化	国家级、吉林美术出版社、2024			1	
	3	线上线下混合式一流课程《电脑图形处理技术》	省级、广东省教育厅、2022			1	
目前承担的主要教学科研项目（4 项以内）	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	艺术设计基础课程教研室	广东省教育厅	2024-2027	10	主持项目	
	2	地方高校应用型课程《电脑图形处理技术》混合式	粤港澳大湾区高校	2022-2024	-	主持项目	
	3	AI+在线开放课程推动规模个性化育人创新研究	广东省本科高校在	2022-2024	-	主持项目	
目前承担的主要教学工作（5 门以内）	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	电脑图形处理技术	视传系	35	48	必修	2024 年
	2	信息图标设计	视传系	35	64	必修	2024 年
	3	平面设计与印刷制作	视传系	35	64	必修	2024 年
	4	视觉传达设计工作室	视传系	35	32	必修	2024 年
教学管理部门审核意见		签章					

姓名	张菁秋	性别	女	专业技术职务	讲师	第一学历	本科
		出生年月	1987. 9	行政职务	系主任	最后学历	研究生
第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业		2006-2010 湖北美术学院 视觉传达设计 2013-2018 韩国韩瑞大学 融合设计					
主要从事工作与研究方向		交互设计、用户体验设计					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 8 篇； 出版专著（译著等） 1 部。							
获教学科研成果奖共 0 项； 其中：国家级 0 项， 省部级 0 项。							
目前承担教学科研项目共 4 项； 其中：国家级项目 0 项， 省部级项目 1 项。							
近三年拥有教学科研经费共 14 万元， 年均 4.6 万元。							
近三年给本科生授课（理论教学）共 1290 学时；指导本科毕业设计共 15 人次。							
最具代表性的教学科研成果（4 项以内）	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	《艺术与科技的融合：交互设计的研究与应用》	国家级 中国书籍出版社 2023 年			1	
	2	《User Experience Perspectives on the Application of Interactivity Design Based on Sensor Networks in Digital Museum Product Display》	SCI Journal of Sensors 2022 年			1	
	3	《新文科视域下企业项目融入交互设计课程的创新研究》	国家级 上海包装 2024			1	
目前承担的主要教学科研项目（4 项以内）	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	《项目式教学推动下地方高校艺术设计类专业教学实践探索——以《交互设计》课程为例》专业教学实践探索——以《交互设计》课程为例》	广东省教育厅	2023 年-2026 年	3 万	主持项目	
	2	惠州学院“专创融合”特色课程《交互设计》	惠州学院	2023 年-2025 年	0.5 万	主持项目	

	3	惠州学院博士科研启动项目：《超媒体叙事在地域文化艺术教育中的应用研究》	惠州学院	2022 年-2024 年		5 万	主持项目
目前承担的主要教学工作（5 门以内）	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	交互设计	视传系	60	64	必修	2025 年
	2	信息图表设计	视传系	30	64	必修	2024 年
	3	设计心理学	学院选修	60	32	必修	2024 年
	4	创意民俗画欣赏与体验	学校选修	30	36	必修	2024 年
教学管理部门审核意见		签章					

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

6. 教师基本情况表

序号	姓名	性别	年龄	专业技术职务	第一学历 毕业学校、 专业、学位	最后学历 毕业学 校、专业、 学位	现从事专 业	拟任课程	专职 /兼职
1	李帆	女	52	教授	学士 中国美术学院 艺术设计专业	研究生 中国美术学院 艺术设计专业	视觉传达设计	字体创意	专职
2	吴冠聪	女	43	副教授	学士 汕头大学艺术 设计专业	硕士 汕头大学文 学硕士学位	视觉传达设计	数字信息 可视化、 电脑图形 处理技术	专职
3	王炜	男	44	副教授	学士 吉林大学艺术 设计专业	硕士 延边大学造 型设计专业	视觉传达设计	动态图形 设计、数 字 IP 设计	专职
4	易丽	女		副教授	学士 浙江理工大学 纺织品设计专 业	学士 浙江理工大 纺织品设计 专业学	视觉传达设计	数字材料	专职
5	王骏	女	47	讲师	学士 湖北工业大学 视觉传达设计	硕士 湖北工业大 学 视觉传达设计	视觉传达设计	非遗数字 化设计、 设计心理 学	专职
6	张菁秋	女	38	讲师	学士 湖北美术学院 视觉传达设计	博士 韩国韩瑞大 学 融合设计	视觉传达设计	交互设计、服务 设计、互动广告 设计	专职
7	杨兴	男	42	讲师	学士 北京林业大学 艺术设计	博士 泰国艺术大 学 设计艺术	视觉传达设计	中外设计 艺术史、 数字媒体 艺术概论	专职
8	陈瑞绮	女	30	助教	学士 北京服装学院 视觉传达设计	硕士 伦敦艺术大 学 平面媒体设计	视觉传达设计	版式设计、数字 与体验	专职
9	陈怡静	女	29	助教	学士 广州美术学院 插画	硕士 爱丁堡大学 平面设计	视觉传达设计	界面设计、影像 叙事、数字影像 创意与制作	专职
10	刘琳	女	28	助教	学士 鲁迅美术学院 视觉传达设计	硕士 广州美术学 院 艺术设计	视觉传达设计	基础摄影、算法 生成艺术	专职

	王禹淳	男	30	助教	学士 吉林大学 环境设计	硕士 湖南大学 建筑学	环境艺术设计	造型基础、数字 游戏创作、游戏 场景设计	专职
--	-----	---	----	----	--------------------	-------------------	--------	----------------------------	----

7. 主要课程开设情况一览表

序号	课程名称	课程 总学时	课程 周学时	授课教师	授课学期
1	专业导学	8	8	张菁秋	1
2	造型基础	32	12	王禹淳	1
3	中外设计艺术史	32	2	杨兴	1
4	数字与体验	48	12	陈瑞绮	1
5	基础摄影	32	12	刘琳	1
6	电脑图形处理技术	48	12	吴冠聪	2
7	数字媒体艺术概论	32	2	杨兴	2
8	图形创意	48	12	易丽	2
9	设计美学	32	2	李艳红	2
10	字体创意	32	16	李帆	2
11	版式设计	48	16	陈瑞绮	2
12	设计心理学	32	2	王骏	3
13	交互设计	64	16	张菁秋	3
14	算法生成艺术	48	12	刘琳	3
15	界面设计	64	16	陈怡静	4
16	数字信息可视化	64	16	吴冠聪	4
17	用户体验设计	64	16	杨兴	5

18	互动展示设计	64	16	蔡楚君	5
19	影像叙事	64	16	陈怡静	6
20	服务设计	64	16	张菁秋	6
21	游戏 CG 设计	48	16	刘琳	3
22	动态图形设计	48	16	王炜	3
23	数字影像创意与制作	64	16	陈怡静	4
24	移动应用开发	64	16	徐进	4
25	三维设计	64	16	姜程	4
26	互动广告设计	48	16	张菁秋	6
27	非遗数字化设计	48	16	王骏	5
28	数字 IP 设计	64	16	王炜	5
29	数字游戏创作	64	16	王禹淳	6
30	游戏场景设计	64	16	王禹淳	6

8. 其他办学条件情况表

专业名称		数字媒体艺术			开办经费及来源	100 万		
申报专业副高及以上职称(在岗)人数		4	其中该专业专职在岗人数	10	其中校内兼职人数	30	其中校外兼职人数	5
是否具备开办该专业所必需的图书资料		是	可用于该专业的教学实验设备（千元以上）		77 (台/件)	总 价 值 (万元)		56
序号	主要教学设备名称（限 10 项内）				型 号 规 格	台(件)	购 入 时 间	
1	微型电子计算机				P348	37	2022-11-23	
2	VR 立体显示单元（套组）				VIVitek DU8090Z	1	2019-10-23	

3	虚拟交互引擎	(软件)	1	2019-10-23
4	VR 内容开发工作室	HP E1ietDesk 800 G4+HPN246V	5	2019-10-23
5	SLA 光固化快速成型机	iSLA660	1	2020-10-29
6	工业级彩色手持扫描仪及软件系统	/	1	2020-10-29
7	手持式三维激光扫描系统	/	1	2020-10-29
8	3D 打印设备	E3 3D 打印机	3	2020-10-29
9	电子计算机	3050MT	20	2019-12-05
10	单反数码相机	Z6II 24-70mm f/4	7	2023-06-01
备注				

注：若为医学类专业应附医疗仪器设备清单。

9. 学校近三年新增专业情况表

学校近三年（不含本年度）增设专业情况				
序 号	专 业 代 码	本/专科	专 业 名 称	设 置 年 度
1	040102	本科	科学教育	2023
2	080503T	本科	新能源科学与工程	2024
3	080414T	本科	新能源材料与器件	2024
4	080504T	本科	储能科学与工程	2024
5				
6				

