

# 普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

学校名称（盖章）：仰恩大学

学校主管部门：福建省教育厅

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 设计学类

学位授予门类：艺术学

修业年限：四年

申请时间：2021-07-20

专业负责人：王丽梅

联系电话：13962930036

教育部制

# 1. 学校基本情况

学校名称	仰恩大学	学校代码	11784
学校主管部门	福建省教育厅	学校网址	http://www.yeu.edu.cn
学校所在省市区	福建省泉州市洛江区马甲镇	邮政编码	362014
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 教育部直属院校 <input type="checkbox"/> 其他部委所属院校 <input checked="" type="checkbox"/> 地方院校		
	<input type="checkbox"/> 公办 <input checked="" type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构		
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 type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input type="checkbox"/> 艺术学		
学校性质	<input checked="" type="radio"/> 综合 <input type="radio"/> 理工 <input type="radio"/> 农业 <input type="radio"/> 林业 <input type="radio"/> 医药 <input type="radio"/> 师范 <input type="radio"/> 语言 <input type="radio"/> 财经 <input type="radio"/> 政法 <input type="radio"/> 体育 <input type="radio"/> 艺术 <input type="radio"/> 民族		
曾用名	华侨大学仰恩学院 仰恩学院 仰恩大学（公立） 仰恩大学（私立）		
建校时间	1987年	首次举办本科教育年份	1988年
通过教育部本科教学工作水平评估类型	水平评估		通过时间 2009年01月
专任教师总数	411	专任教师中副教授及以上职称教师数	88
现有本科专业数	22	上一年度全校本科招生人数	1580
上一年度全校本科毕业生人数	1505	近三年本科毕业生平均就业率	98.88%
学校简要历史沿革（150字以内）	仰恩大学由爱国华侨吴庆星先生及其家族设立的仰恩基金会于1987年创办，是新中国第一所具有颁发国家本科学历证书和授予学士学位资格的民办大学。2008年以良好的成绩通过教育部本科教学工作水平评估，成为福建省第一所通过此项评估的民办高校。目前，学校正朝着建设特色高水平应用型大学和一流民办大学宏伟目标奋进。		
学校近五年专业增设、停招、撤销情况（300字以内）	增设专业：2016年增设工业工程，2018年增设商务英语，2020年增设网络与新媒体。 停招专业：2017-2021年停招行政管理。 撤销专业：2018年撤销12个专业，分别是哲学、保险学、社会工作、汉语国际教育、广播电视学、数学与应用数学、信息与计算科学、通信工程、信息管理与信息系统、审计学、文化产业管理、公共事业管理；2020年撤销2个专业，分别是经济统计学、财政学。		

## 2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
学位授予门类	艺术学	修业年限	四年
专业类	设计学类	专业类代码	1305
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	天宏-腾讯数字产业学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1专业名称	计算机科学与技术	开设年份	1999
相近专业 2专业名称	网络与新媒体	开设年份	2020
相近专业 3专业名称	广告学	开设年份	1999

### 3. 申报专业人才需求情况

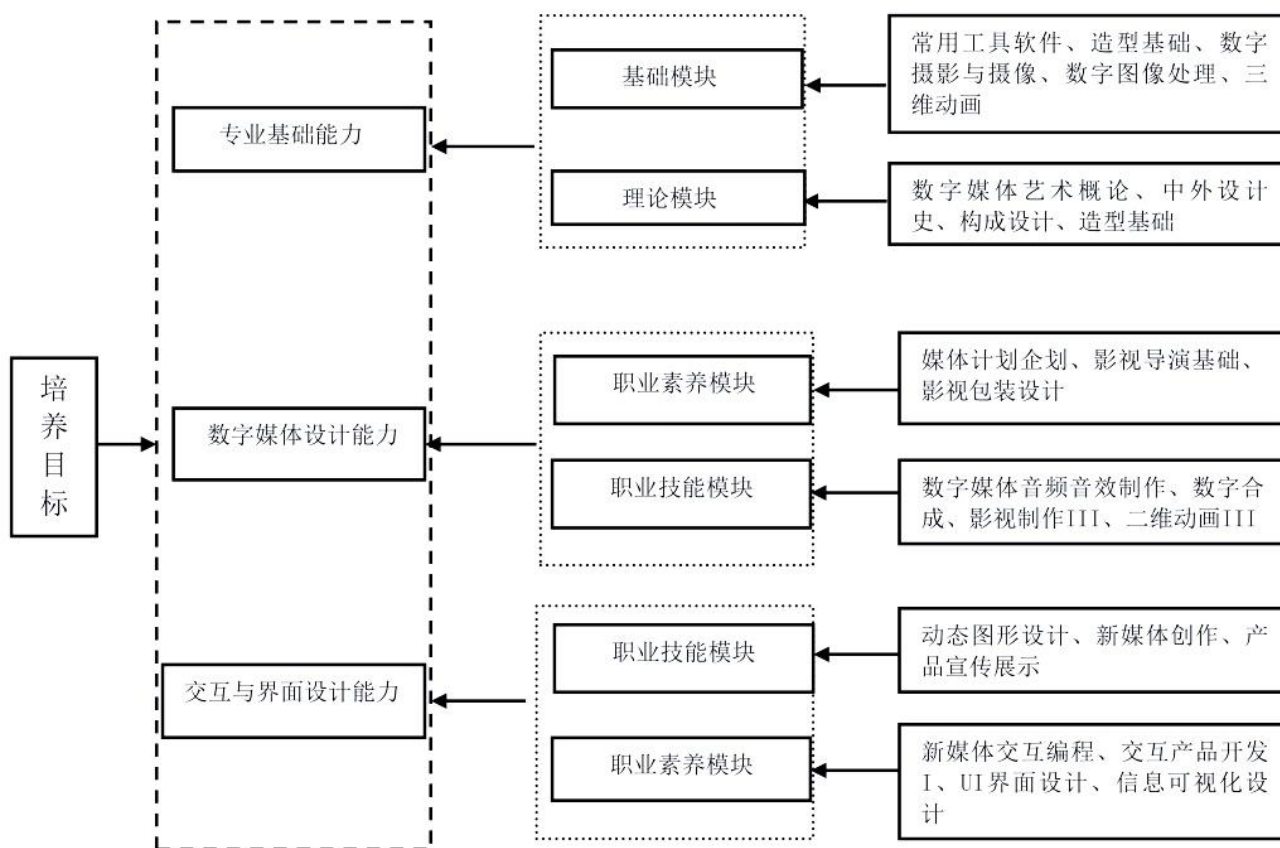
<p>申报专业主要就业领域</p>	<p>各类互动娱乐公司、网络公司、影视制作机构、电视台、动画公司、通信公司、广告公司、企事业单位等从事各类交互应用、数字媒体设计、影视特效、广告制作等相关工作。</p>	
<p>人才需求情况</p>	<p>目前在我国产业规划的背景下，以网络数字媒体为载体的相关产业呈井喷状态，其中数字媒体艺术专业人才则存在重大缺口。文化部《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出，要着力发展动漫、游戏、网络文化、数字艺术等数字文化产业重点领域。</p> <p>数字媒体艺术产业链蕴含着大量的就业机会和新的岗位，其中围绕数字媒体艺术能力需要剪辑、游戏、动漫、原画、建模、动作、广告、平面设计、交互、策划等岗位需求量较大，主要有游戏策划、产品测试、原画设计师、动作设计师、视频设计师、三维模型设计师等六种类别的职位。</p> <p>经过对厦门勇仕网络技术有限公司、网龙网络有限公司、福州火龙文华传媒有限公司、厦门梦加网络科技股份有限公司等企业数字媒体艺术人才需求调研发现：其中“数字媒体设计”和“交互与界面设计”板块的人才需求量占比逐渐增多，当前4个单位有46个岗位可提供：“数字媒体设计”20个，占比43%，“交互与界面设计”26个，占比57%。</p>	
<p>申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）</p>	<p>年度计划招生人数</p>	<p>50</p>
	<p>预计升学人数</p>	<p>10</p>
	<p>预计就业人数</p>	<p>40</p>
	<p>厦门勇仕网络技术有限公司</p>	<p>10</p>
	<p>网龙网络有限公司</p>	<p>11</p>
	<p>福州火龙文华传媒有限公司</p>	<p>10</p>
	<p>厦门梦加网络科技股份有限公司</p>	<p>9</p>

## 4. 申请增设专业人才培养方案

### 数字媒体艺术专业人才培养方案

(专业代码: 130508)

#### 一、人才培养方案技术路线图



#### 二、培养目标

本专业培养具有理想信念坚定、德智体美劳全面发展，掌握信息与通信领域、艺术学、设计学及计算机科学等相关基础理论与基本方法，具备数字媒体制作、传输与处理的专业知识和技能，并具备一定的艺术修养，掌握具备数字媒体艺术专业所必备的影视动画、交互设计、影视后期制作、信息产品设计等相关的理论知识与实践技能，能综合运用所学知识分析与解决实际问题，能在计算机技术、网络技术和数字通信技术领域、传统的广播、电视、电影领域，以及电脑动画、虚拟现实等新一代的数字传播媒体领域、专业设计机构、企业、传播机构、院校、研究单位从事数字媒体方面的设计、教学、研究、创作、传播、运营和管理工作的高素质应用型本科人才。

#### 三、培养要求

本专业学生在学习数理、英语、计算机等基础课程的同时，还需具备良好的科学素养和美

术素养，具有一定的人文社会科学的基本理论知识以及与数字媒体艺术专业相关的界面设计、信息设计、造型设计、剧本设计、分镜头脚本设计、动画角色设计、影视后期制作、数字音视频处理、交互设计等基本理论知识和基本技能，熟练掌握各种数字媒体制作软件，具有独立获取知识，提出问题、分析问题和解决问题的能力，具有初步的创新创业意识、竞争意识和团队合作精神，具有良好的外语运用能力。

本专业毕业生应获得以下几方面的知识、能力和素质：

#### （一）知识

1. 具备良好的人文科学素养，了解数字媒体艺术相关的基本理论、基本知识、基本技能。
2. 掌握一定的计算机基础知识以及与数字媒体艺术相关的软件操作知识，以解决本专业领域内的技术问题。
3. 掌握数字艺术设计的基本技能和表现手法，以及与数字艺术专业相关的重要实践领域的专业技能。
4. 掌握文献检索的基本方法，具备一定的人文社科基础知识，适当的了解经济学、管理学、社会学、法学等人文社科基础知识。
5. 熟练地掌握一门外语，具有阅读本专业外文文献资料的能力，具有一定的跨文化交流与合作能力。

#### （二）能力

1. 了解数字媒体艺术的前沿和发展趋势，具备一定的调查研究能力以及分析问题、解决问题的能力，具有较强的创新设计、数据采集处理及论文写作技能等科学研究和实际工作能力。
2. 具有利用数字技术进行艺术创作的能力，能够编写动画剧本，完成美术设计，绘制分镜头脚本并完成动画短片的创作，能够根据设计要求进行不同形式的艺术短片的创作，具备独立完成造型设计、插画设计、信息可视化设计的能力。
3. 掌握视听语言的基础知识，能够完整的进行影视作品的策划和制作，并能够根据剧本完成视频的拍摄、剪辑及后期特效与声音设计。所创作的作品主题明确，情节完整，镜头安排得当，展现专业的剪辑和特效水准。
4. 具有较强的学习能力、独立工作能力、团队合作能力、设计创新能力和专业可持续发展能力。

#### （三）素质

1. 具有良好的修养、思想道德水准，理解中国特色社会主义建设的科学理论体系。
2. 具有持续增强自身人文社会素养与艺术鉴赏的能力。
3. 掌握体育运动的一般知识和基本方法，形成良好的体育锻炼习惯。

4. 具有严谨求实的科学精神和开拓进取精神，具有针对工程问题特点的科学思维方式。
5. 具有良好的职业道德和心理素质，能应对危机和挑战，具有坚持原则、勇于承担责任、为人诚实、正直的道德准则。
6. 具有良好的市场、质量和安全意识，注重环境保护、生态平衡和可持续发展的社会责任感。

#### 四、主干学科

艺术学、数字媒体艺术

#### 五、核心课程

角色造型设计、分镜头脚本设计、插画设计、三维建模、三维动画、影视后期特效、数字音视频处理、交互设计基础、场景动画设计。

#### 六、主要实践性教学环节和主要专业实验

专业基础课中实操类课程、导读类课程实践教学环节，专业方向类课程的实验教学环节，以及毕业论文、毕业实习和素质拓展与创新实践。

#### 七、学制

四年

#### 八、本专业毕业学分要求

最低学分要求158学分（不含素质拓展与创新教育学分）

#### 九、授予学位

艺术学学士

#### 十、课程体系总学分及周学时分布统计表

课程类别	必修、选修合计						各学期周学时安排							
	必修		选修		总学分	总学时	1	2	3	4	5	6	7	8
	门数	学分	门数	学分										
公共课	19	54	2	4	58	1128	17	12	12	12	2	4	1	
专业课	19	63	8	24	87	1566	6	10	11	11	20	14	15	
实践课 (独立)	4	13	0	0	13	270	2	1	0	2	0	1	3	
合计	42	130	10	28	158	2964	25	23	23	25	22	19	19	
	必修总学分：130，占比82.3%，必修总学时：2460，占比83.0% 选修总学分：28，占比17.7%，选修总学时：504，占比17.0% 实践总学时：课内实验+独立实践=1271，占比42.9%													

## 十一、各学期周数安排表

学期	1	2	3	4	5	6	7	8
上课	13	18	17	18	17	18	17	
复习考试	2	2	2	2	2	2	2	
军事训练	2							
入学教育	1							
毕业实习								8
毕业论文(设计)								10
毕业教育								1
合计	18	20	19	20	19	20	19	19

## 十二、课程体系表

课程类型	类别	课程名称	考核	学分	总学时	理论	实验	学年、学期、周学时							
								一		二		三		四	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共课	必修	大学英语	试	16	288	252	36	4	4	4	4				
		思想道德修养与法律基础	试	3	54	54		3							
		中国近现代史纲要	试	3	54	54		3							
		马克思主义基本原理概论	试	3	54	54			3						
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	试	3	54	54				3					
		形势与政策	查	2	48	48		1-6学期, 每学期8学时							
		职业生涯规划	查	1	18	18		1							
		就业指导	查	1	18	18								1	
		大学生心理健康	查	2	36	36		2							
		大学体育	查	4	144	16	128	2	2	2	2				
		军事理论	查	2	36	36			2						
		创新创业概论	查	2	36	36							2		
		计算机应用1(办公软件)	查	1	18	9	9	1							
		计算机应用2(省二级数据库)	查	1	18	9	9		1						
		乐器	查	2	36		36			1	1				
		数学思维方式与创新	查	2	36	36		2							
		中国文化概论	查	2	36	36					2				
		中外经典文学作品赏析	查	2	36	36				2					
	汉语基础	查	2	36	36		2								
	选修	逻辑学	查	2	36	36					2				
文化创意产业概论		查	2	36	36						2				
公共课合计				58	1128	910	218	17	12	12	12	2	4	1	
专业课	专业基础课	常用工具软件	查	3	54	27	27	3							
		数字媒体艺术概论	查	3	54	27	27	3							
		中外设计史	查	3	54	27	27		3						
		造型基础	查	3	54	27	27		3						
		影视视听语言	查	3	54	27	27			3					



		构成设计	查	3	54	27	27				3					
		数字摄影与摄像	查	3	54	27	27				3					
		二维动画 I	查	3	54	27	27				3					
		数字图像处理	查	3	54	27	27					3				
		三维动画	查	3	54	27	27						3			
		<b>专业基础课小结</b>			30	540	270	270	6	6	3	0	9	3	3	0
	专业必修课	角色造型设计	查	4	72	36	36			4						
		分镜头脚本设计	查	3	54	27	27				3					
		插画设计	查	4	72	36	36			4						
		三维建模	查	4	72	36	36				4					
		二维动画 II	查	4	72	36	36		4							
		影视后期特效	查	3	54	27	27					3				
		数字音视频处理	查	4	72	36	36				4					
		交互设计基础	查	3	54	27	27						3			
		场景动画设计	查	4	72	36	36							4		
		<b>专业必修课小结</b>			33	594	297	297	0	4	8	11	3	3	4	0
专业选修	数字影像设计方向	数字媒体音频音效制作	查	3	54	27	27					3				
		数字合成	查	2	36	18	18					2				
		影视制作	查	2	36	18	18						2			
		媒体设计企划	查	3	54	27	27					3				
		影视导演基础	查	3	54	27	27						3			
		二维动画 III	查	4	72	36	36							4		
		三维建模 II	查	4	72	36	36								4	
		影视特效专题	查	3	54	27	27						3			
	交互与界面设计方向	动态图形设计	查	3	54	27	27					3				
		新媒体交互编程	查	2	36	18	18					2				
		交互产品开发 I	查	2	36	18	18						2			
		交互产品开发 II	查	3	54	27	27					3				
		UI 界面设计	查	3	54	27	27						3			
		信息可视化设计	查	4	72	36	36							4		
		新媒体创作	查	4	72	36	36								4	
		交互产品开发 III	查	3	54	27	27							3		
			专业选修最低要求24学分			24	432	216	216	0	0	0	0	8	8	8
<b>专业课合计</b>				87	1566	783	783	6	10	11	11	20	14	15	0	
实践课 (独立)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论综合实践			2	36						2					
	军事训练			2	2周		☆									
	毕业实习			4	8周										☆	
	毕业论文(设计)			5	10周										☆	
<b>实践课(独立)小计</b>				13	270		270				2					
<b>总计</b>				158	2964	1693	1271	23	22	23	25	22	18	16	0	

注：实践课（独立）每学分折算18学时。

### 十三、素质拓展与创新教育

本专业要求学生毕业时，应修满素质拓展与创新教育学分10学分。学生可以通过下表所列课程类获得素质拓展与创新教育学分，不足部分可以完成其他创新创业及素质能力学分补足学

分。申请认定学分程序和学分换算方法按《仰恩大学学科与技能竞赛管理办法》《仰恩大学创新创业及素质能力学分积累与转换试行办法》等学校文件执行。

课程名称	学分	总学时	理论	实验	学期	备注
劳动教育	2	36			1-6	必修，每学期平均6学时
体育5	0.5	18	2	16	5	限选
体育6	0.5	18	2	16	6	限选
体育7	0.5	18	2	16	7	限选
大学生安全教育	1	18	18		1	限选
孙子兵法	2	36	36		5	限选
信息检索与论文规范	0.5	8	8		6或7	限选
学科前沿	0.5	8	8		7	限选
野外生存与训练	1	18				非限选
乐器训练	2	36				非限选

#### 十四、课程体系与培养要求对应矩阵

培养要求		1	2	3	4	5	6
		艺术学基本知识	科学素养、 美术素养	数字媒体 制作技术	问题解决 能力	创意思维	学习能力
课程类型	思想道德修养与法律基础	H	L	L	L	M	M
	马克思主义基本原理概论	H	L	L	L	M	M
	中国近现代史纲要	H	L	L	L	M	M
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H	L	L	L	M	M
	大学英语	M	L	L	L	L	M
	形势与政策教育	H	L	L	L	M	M
	职业生涯规划	H	L	L	L	M	H
	就业指导	H	L	L	L	M	H
	大学生心理健康	H	L	L	L	M	L
	大学体育	L	L	L	L	L	L
	军事理论	H	L	L	L	L	L
	计算机应用	M	L	M	M	H	H
	乐器	M	L	M	M	L	H
	数学思维方式与创新	H	H	L	M	M	H
	中国文化概论	H	M	L	M	M	H
	中外经典文学作品赏析	H	H	L	M	M	H
	汉语基础	H	H	L	M	M	H
	逻辑学	H	H	L	M	M	H
	文化创意产业概论	H	H	L	M	M	H

专业 课	常用工具软件	M	H	H	M	L	M
	数字媒体艺术概论	M	H	H	H	M	M
	中外设计史	M	H	H	H	M	M
	造型基础	M	H	H	M	M	M
	影视视听语言	M	H	H	H	M	M
	构成设计	M	H	H	H	M	M
	数字摄影与摄像	M	H	H	H	M	M
	二维动画 I	M	H	H	H	M	M
	数字图像处理	M	H	H	H	M	M
	三维动画	M	H	H	H	M	M
	角色造型设计	H	H	H	H	M	H
	分镜头脚本设计	M	H	H	H	M	M
	插画设计	M	H	H	M	M	H
	三维建模	M	H	H	M	M	H
	二维动画 II	M	H	H	M	M	M
	影视后期特效	M	H	H	H	H	M
	数字音视频处理	M	H	H	H	M	M
	交互设计基础	M	H	H	H	M	M
	场景动画设计	M	H	H	H	M	M
	数字媒体音频音效制作	M	H	H	H	M	M
	数字合成	M	H	H	H	M	M
	影视制作	M	H	H	H	M	H
	媒体设计企划	M	H	L	H	M	H
	影视导演基础	M	H	L	H	M	M
	二维动画 III	M	H	L	H	M	M
	三维建模 II	M	H	L	H	M	M
	影视特效专题	M	H	M	M	M	M
	动态图形设计	M	M	M	M	M	H
	新媒体交互编程	M	M	L	L	M	M
	交互产品开发 I	M	M	M	M	M	M
交互产品开发 II	M	M	M	M	M	M	
UI 界面设计	M	M	L	L	M	M	
信息可视化设计	M	M	M	M	M	M	
新媒体创作	M	M	L	L	M	M	
交互产品开发 III	M	M	L	L	H	M	
实践 课 (独 立)	毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论综合实践	H	L	L	L	M	H
	军事训练	H	H	L	L	M	M
	专业实习	H	L	H	H	M	M
	毕业实习	H	H	H	H	M	H
	毕业论文(设计)	M	H	H	H	M	H

注：以关联度标识，课程与某个毕业要求的关联度，根据该课程对应毕业要求的支撑强度来定性估计，H：表示关联度高；M：表示关联度中；L：表示关联度低。

## 5. 教师及课程基本情况表

### 5.1 专业核心课程表

课程名称	课程总时	课程周时	拟授课教师	授课学期
角色造型设计	72	4	王茹娜	3
分镜头脚本设计	54	3	宋翠君	4
插画设计	72	4	王丽梅	3
三维建模	72	4	郭早早	4
三维动画	54	3	马熙逵	7
影视后期特效	54	3	何蝌	5
数字音视频处理	72	4	卢柏樵	4
交互设计基础	54	3	曾智勇	6
场景动画设计	72	4	邹安	7

### 5.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/ 兼职
王丽梅	女	1977-02	数字图像处理、插画设计	教授	四川大学	文艺学与艺术史	研究生、博士	视觉传达设计	专职
宋翠君	女	1980-03	分镜头脚本设计	副教授	合肥工业大学	设计艺术学	研究生、硕士	电影学	专职
曾智勇	男	1965-07	造型基础、交互设计基础	副教授	西安电子科技大学	计算机应用	研究生、博士	数字图像处理	专职
马熙逵	男	1987-12	中外设计史、三维动画	讲师	上海大学	设计学	研究生、博士	文艺学、设计学	专职
郭早早	女	1981-01	三维建模	副教授	南开大学	美术学	研究生、硕士	动画	专职
陈肖利	女	1980-04	数字媒体艺术概论	副教授	上海大学	哲学	研究生、硕士	文化创意产业、品牌传播	专职
何蝌	女	1979-07	影视视听语言、影视后期特效	讲师	北京电影学院	特效特技专业	研究生、硕士	影视特效特技、数字绘画	专职
王茹娜	女	1981-03	常用工具软件、角色造型设计	讲师	西安工程大学	美术学	研究生、硕士	美术学	专职
卢柏樵	女	1981-01	数字摄影与摄像、数字音视频	讲师	辽宁师范大学	设计艺术	研究生、硕士	影视后期艺术设计	专职

			频处理						
邹安	女	1978-03	构成设计、场景动画设计	讲师	云南艺术学院	新媒体艺术	研究生、硕士	虚拟现实	专职
詹祖濂	男	1989-10	二维动画 I、UI 界面设计	助教	武夷学院	美术学	本科、学士	UI界面	专职
严琼华	女	1995-10	三维动画基础、三维建模 II	助教	华东师范大学	美术学	本科、学士	三维建模	专职

### 5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	12		
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	1	比例	8.33%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	4	比例	33.33%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	10	比例	83.33%
具有博士学位教师数及比例	3	比例	25%
35岁以下青年教师数及比例	3	比例	25%
36-55 岁教师数及比例	9	比例	75%
兼职/专职教师比例	0:12		
专业核心课程门数	9		
专业核心课程任课教师数	9		

注：专任教师总数=专职\*1+兼职\*0.5，其他教师数均为专职\*1+兼职\*1.

## 6. 专业主要带头人简介

姓名	王丽梅	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	
拟承担课程	数字图像处理、插画设计			现在所在单位	仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2001年、四川大学、艺术设计						
主要研究方向	视觉传达设计						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	<p><b>1. 教研项目</b></p> <p>(1) 基于3D打印的包装设计课程内容改革，2020年教育部产教融合协同育人项目，主持，在研。</p> <p>(2) 基于“三个提升”的地方性大学创新设计人才培养体系构建与实践，2016年省级教育教学改革项目，主持，已完成。</p> <p>(3) 具有市场意识的设计人才培养的研究与实践，2012年省级教育科学课题，主持，已完成。</p> <p>(4) 艺术设计专业专业课考核体系改革，2010年校级教育教学改革项目，主持，已完成。</p> <p><b>2. 教学成果奖</b></p> <p>(1) 具有市场意识的设计人才培养的研究与实践，校级教学成果奖二等奖，第一完成人，2012年9月。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1. 科研项目</b></p> <p>(1) 微定位技术建设智慧旅游城市技术路径研究，2019年校级科研培育项目，主持人，已完成。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	8			近三年获得科学研究经费（万元）	2		
近三年给本科生授课课程及学时数	多媒体网络设计（216学时） 数字界面设计（192学时） 动画软件基础（180学时） 动画造型基础（192学时） 视觉设计基础（192学时）			近三年指导本科毕业设计（人次）	18		

姓名	宋翠君	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	数字媒体艺术概论、分镜头脚本设计			现在所在单位	仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2006年、合肥工业大学、设计艺术学						
主要研究方向	数字媒体艺术						
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	<p><b>1. 教研项目</b></p> <p>(1) 2019年教育部高等教育司研究课题：数字界面设计课程教学改革研究与实践，负责人，在研；</p> <p>(2) 2017年教育部高等教育司研究课题：校企合作双师型教师培养模式研究，负责人，已结项；</p> <p>(3) 2016年南通大学杏林学院课程建设项目：网页设计与制作，负责人，已结项；</p> <p>(4) 2015年南通大学课程资源建设项目：数字界面设计，负责人，已结项；</p> <p>(5) 2014年南通大学校级教育教学改革研究课题：多维项目驱动教学法的研究与应用——以《网页设计与制作》为例，负责人，已结项；</p> <p>(6) 2014年南通大学杏林学院教育教学研究项目：授人以渔——杏林学院网络媒体设计课程实践教学研究负责人，已结项。</p> <p><b>2. 教研论文</b></p> <p>(1) 宋翠君. 大数据时代高校网络媒体设计课程实践教学研究[J]. 科教文汇(下旬刊), 2016(12);</p> <p>(2) 宋翠君. 基于自主学习理念的网页设计课堂教学改革[J]. 教书育人(高教论坛), 2014(11);</p> <p>(3) 宋翠君. 多媒体设计教学思考[J]. 艺术与设计, 2008(10)。</p> <p><b>3. 教材</b></p> <p>《项目驱动式网页设计与制作教程》，第一主编，合肥工业大学出版社2017年出版，获2018年南通大学优秀教材、2020年江苏省本科优秀培育教材。</p> <p><b>4. 获奖情况</b></p> <p>获江苏省第五届大学生艺术展演活动教育科研论文评比三等奖，2017年。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1. 科研论文</b></p> <p>(1) 宋翠君. 从《生活启示录》谈电视剧植入广告的情感迁移[J]. 陆晓云. 传媒, 2015(08);</p> <p>(2) 宋翠君. 全球化语境下民族文化在艺术设计中的价值[J]. 湖北民族学院学报(哲学社会科学版), 2015(01);</p> <p>(3) 宋翠君. 浅析民间美术对多媒体界面设计的启示[J]. 艺术与设计(理论), 2008(07);</p> <p>(4) 宋翠君. 网页视觉元素的情感设计[J]. 艺术与设计(理论), 2014(03);</p> <p>(5) 宋翠君. 互联网+与中小动漫企业创新发展研究[J]. 大众文艺, 2016(20);</p>						

	(6) 宋翠君. 文化符号与网站情感之建构[J]. 芒种, 2014(23)。		
近三年获得教学研究经费 (万元)	12	近三年获得科学研究经费 (万元)	7
近三年给本科生授课课程及学时数	多媒体网络设计 (216学时) 数字界面设计 (192学时) 动画软件基础 (180学时) 动画造型基础 (192学时) 视觉设计基础 (192学时)	近三年指导本科毕业设计 (人次)	19



姓名	曾智勇	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	造型基础、交互设计基础		现在所在单位		仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2006年、西安电子科技大学、计算机应用						
主要研究方向	数字图像处理						
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	<p><b>1. 教改项目</b></p> <p>(1) 2020年福建师范大学线上线下混合式“金课”：C语言程序设计，负责人，在研；</p> <p>(2) 2017年福建省中青年教育科研项目（科技类）（项目编号：JAT170143）：水下机器人视觉感知与图像处理关键技术，参与人，已结项；</p> <p>(3) 2016年省级精品在线开放课程：C语言程序设计，负责人，已结项。</p> <p><b>2. 教材</b></p> <p>(1) 《C语言程序设计—基于计算思维的培养》，主编，电子工业出版社，2020年。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1. 科研项目</b></p> <p>(1) 2018年福州市科技重点市校企合作项目：基于视频识别物联网智能停车场系统的研究及开发，负责人，已结项；</p> <p>(2) 2015年福建省高校产学研合作重大项目：支持采编播一体化的多通道收录系统关键技术研究与应用，参与人，已结项。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	11		近三年获得科学研究经费（万元）		15		
近三年给本科生授课课程及学时数	造型基础（216学时） 交互设计基础（162学时）		近三年指导本科毕业设计（人次）		16		

姓名	马熙逵	性别	男	专业技术职务	讲师	行政职务	无
拟承担课程	中外设计史、三维动画			现在所在单位	仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2016年、上海大学、设计学						
主要研究方向	文艺学、设计学						
从事教育教学改革研究及获奖情况 (含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	<p><b>1. 教研项目</b></p> <p>(1) 2020年度山东省艺术教育专项课题:基于留学生中华才艺学习的《中国传统书画艺术》双语教学研究,负责人,在研;</p> <p>(2) 2019年(第一批)教育部产学研合作协同育人项目:混合式教学在数字媒体设计课程中的应用研究,负责人,已结项。</p> <p><b>2. 教研论文</b></p> <p>(1) 马熙逵.以实践教学为本的《数字媒体设计》SPOC混合式教学探索[J].宿州教育学院学报,2020,23(02);</p> <p>(2) 马熙逵.SPOC混合式教学在设计学课程中的应用研究——以《计算机辅助设计》课程为例[C].中国设计理论与技术创新学术研讨会——第四届中国设计理论暨第四届全国“中国工匠”培育高端论坛,2020。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1. 科研项目</b></p> <p>(1) 2021年山东省社会科学规划项目:山东地方高校档案数字化建设问题的研究,主要参与人,在研;</p> <p>(2) 2020年度山东省艺术科学重点课题:高校艺术档案与校园文化建设研究,主要参与人,在研。</p> <p><b>2. 著作</b></p> <p>(1) 陈平,马熙逵.当代民间艺术新论[M].北京:社会科学文献出版社出版,2019。</p> <p><b>3. 发表论文</b></p> <p>(1) 陈平,马熙逵.从中华文化复兴谈传统手工艺的现代化转化与再生设计[J].暨南学报(社会科学版),2021(02);</p> <p>(2) 马熙逵.近代中国香港老字号中成药包装设计[J].包装工程,2021,42(02);</p> <p>(3) 马熙逵.金属的疾风——日本机甲动画影视及其衍生文化研究[J].电影评介,2020(Z1);</p> <p>(4) 马熙逵.疫情防控下基于老龄病患的医疗服务设计研究[J].湖南包装,2020,35(01);</p> <p>(5) 马熙逵.老龄化背景下的公共医疗空间设计管理[J].齐鲁艺苑,2019(06);</p> <p>(6) 马熙逵.日本动漫衍生文化研究——“趣味的消费”[J].齐鲁艺苑,2018(03);</p> <p>(7) 马熙逵.西游题材动漫在日本的演化与发展研究[J].山东工艺美术学院学报,2017(05);</p> <p>(8) 马熙逵.羌绣溯源刍议[J].阿坝师范学院学报,2016,33(03);</p> <p>(9) 马熙逵.“志怪与猎奇”——美国漫威超级英雄漫画研究[J].创意与设计,2015.01(01);</p> <p>(10) 马熙逵.羌绣挑花纹饰研究[J].齐鲁艺苑,2015(06);</p>						

	(11) 马熙逵. 社会变迁下民间艺术的设计产业化问题研究[C]. 中国设计理论与社会变迁学术研讨会——第三届中国设计理论暨第三届全国“中国工匠”培育高峰论坛, 2019。		
近三年获得教学研究经费(万元)	8	近三年获得科学研究经费(万元)	5
近三年给本科生授课课程及学时数	计算辅助设计(216学时) 交互设计(216学时) UI设计(144学时)	近三年指导本科毕业设计(人次)	13

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

## 7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学实验设备总价值（万元）	324.38	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	595（台/件）
开办经费及来源	200万元，自筹经费。		
生均年教学日常支出（元）	4750		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）	3		
教学条件建设规划及保障措施	<p><b>1. 指导思想</b></p> <p>培养具有理想信念坚定、德智体美劳全面发展，掌握信息与通信领域、艺术学、设计学及计算机科学等相关基础理论与基本方法，具备数字媒体制作、传输与处理的专业知识和技能，并具备一定的艺术修养，掌握具备数字媒体艺术专业所必备的影视动画、交互设计、影视后期制作、信息产品设计等相关的理论知识与实践技能的应用型人才。</p> <p><b>2. 发展规模</b></p> <p>2022年开始招生，计划每年招收50名学生，未来计划根据人才需求情况适当扩大招生规模。</p> <p><b>3. 师资队伍建设规划</b></p> <p>本专业注重建设和培养具有良好的综合素质的懂艺术、懂管理的复合型应用人才。根据本专业的规模需求，规划师资队伍。通过人才引进、转型培养、合理外聘等多种形式，逐步建立起一支25人左右年龄结构、专业结构合理的符合专业发展的较高水平的师资队伍。</p> <p>（1）积极引进高素质的人才，争取今后五年引进10名以上博士或具有高级职称的专业人才。</p> <p>（2）积极鼓励年轻教师学历提升，攻读与此专业相关的博士学位，积极创造条件为青年教师提供跨专业进修，业务培训，学术交流的机会。</p> <p>（3）进一步拓展与福建省内相关单位高级人才的联系，增加教学科研往来，实现人才共享。</p> <p>（4）积极鼓励和支持年轻教师申请和参加省级以上的科研项目，提高科研能力。定期开展教学科研研讨、讲座，营造良好的学习氛围，培养师资队伍良好的团队精神和创新精神。</p> <p>（5）制订团队建设和教师职业生涯规划。</p> <p><b>4. 教学条件</b></p> <p>（1）进一步加强教学设施建设</p> <p>计划在未来三年，增添2000册左右的各类专业图书资料和专业期刊，生均图书不低于150册；年新增教学科研仪器设备所占比例达10%。</p> <p>（2）增加专业建设投入</p> <p>根据社会发展和专业建设需要逐年增加投入。努力开拓教育资金来源，提高教育教学的质量，提升学生和社会满意度。用于日常教学的经费达25%，保障</p>		

教学业务、教学仪器设备修理、教学差旅等教学开支。

### (3) 加强实践教学平台建设

利用大学生创业园、创业孵化基地和小微企业创业基地，为学生创业提供资金支持与政策保障。强化实践教学，开展多种形式的校内外实践教学活动。加强实践环节，计划建立3个校外创新实践基地，大力培养学生的动手能力和岗位能力。加强实验室建设，增建数字媒体实训室，后期合成实验室、二维动画实验室、实训室主要用于数字媒体艺术设计等相关专业课程实训教学及教师科学研究。

### 5. 教学质量 管理

本专业依照学校教学质量监督相关制度和要求，制定各教学环节教育教学质量标准，制定“三全”育人效果评价制度，建设应用型人才质量评价制度，完善OBE成果导向的质量评价体系。

### 主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
3D打印机	Coomaker K5	1	2018年	9.8
LED显示屏设备	*	1	2015年	31.09
便携摄录机 Go pro	HERO 5 Blac	1	2018年	3.68
便携式工作站	DELL MWS3530	1	2018年	19
彩色打印机	HP 5550	1	2007年	31
触控一体机	鸿合HD-I8690E	1	2020年	28.68
打印一体机	京瓷FS-1120	1	2016年	1.85
戴尔工作站	Precision 3640塔式工作站	51	2021年	561
戴尔显示器	E2220H	84	2020年	55.53
戴尔主机	OptiPlex 3070 MT XCT0	41	2020年	160.51
单反相机	Canon 5DIII	1	2015年	21
单反照相机	D7000	10	2016年	40
电脑（台式）	ASUS	6	2016年	19.2
电脑主机	ASUS ET2013IUKI20	2	2015年	4.71
多媒体讲台	佐源木	1	2021年	1.5
耳机学习系统	ECD-8	1	2014年	6
工作站	Apple	2	2016年	59.6
工作站	DELL T7910	4	2016年	110.4
工作站主机	Dell	49	2020年	345.4
还原卡	峦盾	51	2021年	5.1
和冠手绘板	CTL-672/K0-FX	50	2021年	30.45
弧形拼接屏投影仪	集成	2	2018年	189.6
惠普显示器	Hp	42	2014年	30.66
激光打印机	惠普 1020	1	2016年	1
极米便携式投影仪	极米Z6	1	2018年	3.34
计算机	Acer-N4610	1	2014年	4.45
计算机工作站	惠普 HP Z240	58	2018年	478.5
计算机工作站	惠普 HP Z4Tower	1	2018年	15.1
理光投影仪	PJ X100ST	1	2021年	4.599
录放机	SONY DSR-11	9	2007年	144
三拓网络机柜	ST. 6620	1	2021年	1
扫描仪	先临PRO+	1	2019年	70
摄像机	RED RAVEN	1	2018年	170.33
身份证读卡器	精伦IDR210	1	2021年	1.48
视频采集卡	UPMOST	1	2020年	1.38

视频传输主机	HUB	3	2020年	15
手持扫描仪彩色模块	先临Pro+	1	2018年	7.5
斯进电子白板	SJ-W802	1	2021年	2.5
斯进推拉黑板	SJ-B0404	1	2021年	2
投影仪	爱普生CB-X49	4	2020年	23.2
投影仪	爱普生 (EPSON) L1800	1	2015年	4.58
投影仪	松下UX383C	1	2020年	4.8
图形工作站	Precision 3630塔式工作站	6	2018年	156
微机工作站	Apple MA710CH/A	23	2013年	246.1
文件服务器	华硕	1	2016年	12.5
显示器	23.8寸 HPN246	59	2018年	53.1
显示器	Apple	1	2016年	8.2
显示器	DELL	8	2016年	12.8
音频工作站	ASUS	1	2015年	7.21
音频提词器	大娱号双屏	1	2016年	25
有源监听音箱	漫步者R1600T3	2	2016年	2.4

## 8. 校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否	
<p>理由：</p> <p>一、符合学科交叉融合的专业设置方向，符合学校办学定位与发展规划。数字媒体艺术是一门以技术为主、艺术为辅，技术与艺术相结合的新兴学科。增设数字媒体艺术是仰恩大学学科、专业建设战略发展的需要，结合海西地区经济社会发展与产业转型升级的实际，与学校办学定位、服务面向定位、人才培养目标定位契合，得到学校的重视与支持。</p> <p>二、满足国家和经济社会发展需要，数字媒体艺术专业人才是新兴数字媒体产业市场崛起的急需。中国传统媒体发展到现在已经很成熟了，随着计算机技术、网络技术的加入，人们对视觉美感的要求越来越高，数字媒体产业将具有巨大的发展前景。数字媒体行业产值巨大，人才缺口比较多。</p> <p>三、具备开设数字媒体专业所需各方面条件。仰恩大学办学资源丰富，教学设备先进，生均教学用房面积、生均宿舍用房面积、生均实验教学设备、生均图书册数、生均体育运动场地面积等各项指标，均超过教育部和上级政府部门规定的标准。多年来，学校办学经费持续、充足投入，今后也还将继续高度重视办学资源的建设，为已有和新建专业提供充分的保障，满足办学需求。</p> <p>四、拥有开设数字媒体专业专业所需的学科基础和素质较高的师资队伍。近年来，学校通过“外引内培”以及面向社会公开招聘的方式，夯实了师资队伍，强化了人才队伍建设，已初步建成了一支职称结构合理、专业技术过硬、教学经验丰富的专业教学团队。</p> <p>五、培养方案设计科学，课程体系完备，实训实践环节合理，符合国家教学质量标准要求。</p> <p>综上，同意开设数字媒体艺术专业。</p>			
拟招生人数与人才需求预测是否匹配	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否	
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
<p>专家签字：</p> <p style="font-size: 2em; font-family: cursive;">吴新博 金黎 曾凤生 陈肖利 王耀卫</p>			