**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）：西南财经大学天府学院

 学校主管部门：四川省教育厅

 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：设计学类

 学位授予门类：艺术学学士

 修业年限：四年

 申请时间：2018年6月

 专业负责人：吕峻闽

 联系电话： 0816-6354266

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 | 艺术学学士 |
| 学校开始举办本科教育的年份 | 2006 | 现有本科专业（个） | 32 |
| 学校本年度其他拟增设的专业名称 | 土木工程学前教育护理学 | 本校已设的相近本、专科专业及开设年份 | 本科：视觉传达设计（2008年）、环境设计（2013年）、产品设计（2013年）、数字媒体技术（2016年）网络与新媒体（2018年）专科：多媒体艺术设计与制作（2012年）、数字媒体艺术设计（2015年） |
| 拟首次招生时间及招生数 | 2019年，60人 | 五年内计划发展规模 | 400人 |
| 师范专业标识（师范S、兼有J） |  | 所在院系名称 | 艺术设计学院 |
| 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 |

**⒉学校基本情况表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校名称 | 西南财经大学天府学院 | 学校地址 | 四川省绵阳市科创园区园兴西街2号 |
| 邮政编码 | 621000 | 校园网址 | www.tfswufe.edu.cn |
| 学校办学基本类型 | □部委院校 □地方院校 □公办 √□民办 □中外合作办学机构 |
| □大学 □学院 √□独立学院 □高职高专院校 |
| 在校本科生总数 | 12538 | 专业平均年招生规模 | 125 |
| 已有专业学科门类 | □哲学 √经济学 √法学 □教育学 √文学 □历史学□理学 √工学 □农学 □医学 √管理学 √艺术学 |
| 专任教师总数（人） | 910（副高以上职称136人） | 专任教师中副教授及以上职称教师所占比例 | 14.95% |
| 学校简介和历史沿革（300字以内） | 西南财经大学天府学院是经教育部(教发函[2006]81号)批准设立的独立学院。办学10余年来，学校发展快速，办学水平不断提高，现有绵阳校区、成都校区、德阳校区（在建）等三个校区，拥有现代化的教学、科研、体育运动和后勤生活设施，教学场地充足，设施先进齐全，占地面积达2000余亩，截止2017年底，共有在校学生20800名，教职工1302人。2017年2月，我校通过了ISO9001:2008认证审核，成为获得国际质量管理体系认证的高等院校。我校围绕川渝地区经济社会发展需要，提出打造“两大特色专业集群、若干优势专业方向”的专业建设思路，现有本科专业32个，专科专业28个，涉及经济、管理、文学、艺术、工学、法学等六大学科，初步形成各专业相互支撑、交叉渗透、协调发展的专业发展格局。学校以推进整体转型改革试点为抓手，大力推进国际化和信息化战略，创新人才培养模式，致力于培养政治思想坚定，适合区域经济发展需要的高素质应用型人才，努力将我校建成办学特色鲜明、专业优势突出、社会认可度高的一流应用型本科院校。 |

注：专业平均年招生规模=学校年本科招生数/学校现有本科专业总数**3.增设专业的理由和基础**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| （应包括申请增设专业的主要理由、学校专业发展规划及人才需求预测情况等方面的内容）（如需要 可加页）1. **增设本专业的主要理由**

根据教育部的要求，学校的专业设置应主动服务国家和区域发展，牢牢抓住全面提高人才培养能力的核心点，主动服务国家战略和区域经济社会发展需要，增设的专业应与“十三五”规划和“十九大”报告提出的国家发展战略保持一致。随着计算机技术、网络技术和数字通信技术的高速发展与融合，传统的广播、电视、电影快速地向数字音频、数字视频、数字电影方向发展，与日益普及的电脑动画、虚拟现实等构成了新一代的数字传播媒体。以数字媒体艺术为代表的创意产业在世界各国飞速的发展，成为新经济的引擎。英、美、日、韩等国都已成为创意产业发展的先进国家，并形成了显著的发展特色，产生了巨大的经济效益。国家在“十三五”规划中明确提出了推进文化创新的主要任务，将“推动文化产业成为国民经济支柱性产业，增强文化产业整体实力和竞争力。推进文化产业结构调整，大力发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、演艺娱乐、数字内容和动漫等重点文化产业”，并将其作为国家发展战略之一。2015年十二届全国人大三次会议上，李克强总理在政府工作报告中也首次提出了“互联网+”行动计划。2017年“十九大”报告提出，健全现代文化产业体系和市场体系，创新生产经营机制，完善文化经济政策，培育新型文化业态。而基于计算机和移动互联网技术的数字媒体对促进“互联网+”时代的文化创新必将起着至关重要的作用。据中国行业报告网发布的2018-2025年中国四川省文化市场调查研究及发展前景趋势分析报告显示，四川省积极加快文化产业集团化建设，组建了四川日报、四川广播电视、四川出版、四川新华发行、成都日报和成都文旅等7大国有文化集团，总资产超过100亿元。同时，鼓励集团完善产业链条，优化产业布局，带动影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺、娱乐、文化会展、文化旅游、数字内容和动漫等九大文化产业联动发展。四川省未来将重点落实特色文化创意产品、融合发展集聚区建设工程和融合发展平台打造工程，进一步推动文化和科技融合；做大做强国家动漫[游戏](http://www.baogaochina.com/6/79/YouXiShiChangJingZhengYuFaZhanQu.html)产业（四川）振兴基地，推进动漫游戏公共技术服务平台建设，鼓励优秀原创动漫等新型文化产品走出去。成都作为我国四个国家级数字媒体产业化基地之一，形成了以“高新区孵化园”和“天府软件园”为主要载体的成都数字产品研发中心和以成都“科技一条街”为主要载体的数字媒体体验消费中心，这对西部数字媒体产业积聚效应的形成和发展起到了重要的示范和引领作用。 基于以上对国内外文化创意产业背景的分析，数字媒体艺术在西部地区有着广阔的发展前景和巨大的市场潜力，将获得空前的发展机会，交互艺术、游戏、动画、视频展示等多种产业蓬勃发展，也将带动市场对数字媒体艺术人才的需求。截至2017 年12月30日，四川省开设数字媒体艺术专业的本科院校仅有7所，由于各校办学规模的限制，每年培养的数字媒体艺术人才远远不能满足西部市场的巨大需求。因此，我校增设数字媒体艺术专业是必要和可行的，主要理由包括以下三个方面：**1.数字媒体艺术专业的就业前景广阔** 数字媒体艺术是一门以技术与艺术相结合的新兴学科，是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，集中体现了“科学、艺术和人文”的理念，旨在培养兼具技术和艺术的新型复合型艺术设计和制作人才。这是传统教育人才培养的空白，又是新兴产业市场崛起的急需。据统计：目前我国对数字媒体艺术人才需求的缺口大约在每年15万左右。数字媒体艺术学生[毕业](https://www.dxsbb.com/news/list_37.html)后可在网络媒体公司、传媒业、影视广告业、娱乐游戏业、动画设计公司、工业产品设计、建筑漫游、环境设计和教育等行业[工作](https://www.dxsbb.com/news/list_37.html)。根据麦可思研究院构发布的就业数据，2017届大学毕业生就业率较高专业TOP50中，本科数字媒体艺术排名11位，毕业半年后就业率94.8%。由此可见，数字媒体艺术专业的就业前景将会非常广阔。1. **西南地区生活经济发展对数字媒体艺术专业人才的需求**

根据成都市人民政府印发的《建设西部文创中心行动计划（2017—2022年）》的内容，2017年作为国家中心城市的成都已加快产业布局，全面启动西部文创中心建设。预计到2022年，将实现文创产业增值超过2600亿元，占GDP比重约12.0%。其中文创产业增值重点包括传媒影视业、创意设计业、动漫游戏、现代时尚业、音乐艺术业、会展广告业等。由此可见，需要大量的创意设计人才，数字媒体艺术专业发展潜力巨大。需求决定一切。数字媒体艺术专业注重培养学生的专业素养和人文修养，从西南地区的经济社会情况出发，培养适合本区域需要的专业人才。基于政府政策支持下，申报数字媒体艺术专业，将会为地方经济圈乃至全国的发展提供智力支持。**3. 符合我校教育规模、结构、质量、效益、协调发展的需求**从2012年起，我校计算机技术、艺术设计、工程造价、工程管理等专业的申报成功，学校积极推进教育转型改革，推进应用型人才培养。在加强专业内涵建设的过程中，需要根据市场需要，办学定位，坚持以经济、管理、文学、艺术、工学学科为主体，各学科相互支撑、交叉渗透、协调发展的专业设置思路。整合我校现有计算机信息技术、电子商务、数字媒体技术、管理传播等学科优势，基于校企合作平台，构筑复合专业发展路径，结合我校现有国际合作优势，搭建国内外数字媒体艺术专业交流学习，进行的专业创新建设工作，这也是践行教育部对于学科建设创新工作的具体体现，培养适合现代社会发展和区域经济建设需要的应用型、复合型高级专门人才。**二、学校专业发展规划****（一）申请本专业的现有条件****1. 专业建设**我校自2008年开始申办艺术设计类专业，经过近十年的发展与建设，现有本专科学生人数1100余人。现有本科专业包括：产品设计、视觉传达、环境设计、网络与新媒体和艺术教育；专科专业包括数字媒体艺术、建筑动画与模型制作、建筑室内设计。这些专业都是根据区域经济发展需要，结合学校发展规划和办学理念，经过充分调研论证而申报成功的专业，旨在培养具有扎实的艺术设计基础理论知识、基本技能和基本素质的应用型、复合型、创新型专业人才。在专业建设和人才培养的指导思想方面，艺术设计专业坚持“以学生发展为目标、综合能力提升为主线、知识学习为载体”，秉承我校“一个头脑、两个工具、三个习惯、四项品质”的教育特色，多年来向社会输送了大批优秀人才的基础上，同时成长起了一支专业水平较高、教学经验丰富、敬业精神强的专业教师队伍，他们是我校开办艺术教育专业的坚强后盾，是我校办好艺术教育专业的有力保证。**2. 师资队伍**本着“优化专业结构、提升教学质量”的方针，我校已建成了一支知识结构合理、教学经验丰富、学历层次较高的师资队伍。我校艺术设计专业学校按照“年轻化、特色化、多元化、双师双能型”的师资队伍建设指导思想，以全面提高教师素质为中心，以优化结构为重点，不断加强专业教师和“双师双能”教师队伍的建设。目前，艺术设计学院共有专任教师43人，其中，具有高级的职称11人，博士3人，硕士研究生及以上学历者占全部教师人数的比例95%。师资年龄结构搭配合适，形成了年富力强的中年骨干教师与富有活力和创新精神的青年教师相结合的师资队伍的良好局面。艺术设计学院还构建了一支注重科研和企业实践的“双师双能”型教学团队，鼓励和支持老师在职深造和行业锻炼。在与企业的横向合作中，了解企业对该领域人才的具体需求状况。综上，学院目前的师资加上整合我校优秀的计算机科学与管理学专业的教师，完全可以承担数字媒体艺术专业的基础课程和专业课程的教学工作。**3.教学条件及教学**我校设有绵阳校区、成都龙潭东、西三个校区，学校拥有现代化的教学、科研、体育运动和后勤生活设施，教学场地充足，设施先进齐全，学生住宿条件优良。学校十分重视专业建设，建有各类现代化多媒体教室400余间，座位25000余个，专业实验室、摄影棚设备等。艺术设计专业的特点是注重实践。“工作室（坊）制”是我校艺术设计专业进行实践为主的教学模式。目前，艺术设计专业共建有12个项目工作室：联想和苹果图形工作站、网页设计工作室、平面设计工作室、影像实验室、插画设计工作室、模型工作室、木工工作室和陶艺工作室等，总面积约1305平米。校内项目工作室全面向学生开放，使学生在艺术设计专业的各个方面都能得到有益的训练。详见下表1表1：现有实验实训教学设备

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业实验室名称 | 专业实验室面积（M2） | 800元以上设备数（台/件） | 800元以上设备价值（万元） | 设备明细 | 对应课程 |
| 共 计 | 1305 | 347 | 397.92 |
| **基础教学实验室** |
| 专用画室 | 210m² | 0 | 0 | 专业展台、电教设备、桌椅、景物模型、石膏像等 | 素描、色彩、速写、构成艺术 |
| **专业教学专用实验室** |
| 模型实验室 | 175m² | 22 | 12.5 | 模块化可拼合台桌、椅子、电教设备 | 艺术设计概论、数字媒体传播概论、设计美学 |
| 影像实训基地 | 100m² | 7 | 2.62 | 灯、背景板、引闪器、地光箱、地背灯架 | 摄影基础、摄影与摄像 |
| 多媒体制作中心（多媒体教室与语音实验室） | 150m² | 30 | 60 | 导播台、摇臂机、导播台、提词机、单反相机、摄像机、专业麦克风、非线性编辑器 | 非线性剪辑、数字信号处理技术、影视后期数字调色、数字音频技术 |
| 数位手写屏专业教室 | 100m² | 60 | 42 | 数位板、专业电脑、投影仪、 | 游戏原画设计、动画原理与网络游戏设计 |
| **综合实验室** |
| 图形工作站电脑机房 | 120m² | 78 | 66.3 | 联想图形工作站电脑 | 通信技术基础、动画原理与网络游戏设计、计算机图形图像处理、人机交互界面设计 |
| 专业苹果电脑机房 | 100m² | 19 | 22 | 苹果电脑 | 三维设计表现、数字特效、毕业生产实习 |
| “课工厂”VR智慧教育实验室 | 200m² | 35 | 78.8 | 核心NAS服务器、显示器、硬盘、投影仪、电视、苹果IMAC、VR眼镜、耳机 | 多媒体信息处理与传输、流媒体技术，VR图像处理 |
| 惠普工作站 | 250m² | 169 | 163 | HP电脑（型号HPZ440) | 虚拟现实应用设计、三维网游设计、交互装置设计 |

**4. 专业图书资料充足**学校每年拨出专款购置专业图书和杂志。图书馆馆藏各类图书105万余册，各类杂志数百种。目前共有设计类图书24964册，计算机科学和网页设计类图书34776册、管理、营销、广告、艺术设计类、传播类图书122750册，能充分满足师生学习的需要。图书馆还定期向本专业提供新书目录供专业教师进行选择，以便更新专业藏书。**5. 校外实习基地**艺术设计专业已先后与成都完美动力科技有限公司、成都力方国际数字有限公司、腾讯网成都分公司、京东成都分中心、四川程和一数字科技有限公司、长虹集团创新设计中心、成都奇观科技有限公司、成都西文科技有限公司、成都多米岛网络营销有限公司等数10余家企业及机构确立了共建实习实训基地合作关系，这些校企合作机构能够为学生的实习实训提供有力支撑。**（二）本专业发展规划****1.专业发展目标**数字媒体艺术专业以培养适应社会主义现代化建设需要的德、智、体、美全面发展，掌握信息与通信领域的基础理论与方法，具备数字媒体制作、传输与处理的专业知识和技能，并具有一定的艺术修养，能综合运用所学知识与技能分析和解决实际问题，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、院校等从事数字媒体方面的设计和管理工作的复合型应用型人为目标。未来的数字媒体艺术专业发展将秉承学校的应用型人才培养理念，进一步提升本专业的办学质量，与兄弟院校展开人才培养方案、课程建设等层面的交流。同时增强与行业、企业的交流，积极开展校企课程共建、技术人员人才赴学校授课、师生赴企业的学习等互动式人才培养模式。数字媒体艺术专业也将进一步挖掘专业特色，依托于学校的教育转型改革和省级应用示范专业的建设规划，力争在5年后把本专业建设成为在校人数达到400人左右的规模、具有鲜明专业特色、产教深度融合的专业，并成四川省内知名的应用型示范专业。1. **专业定位**

数字媒体艺术专业定位于计算机技术、数字媒体制作和数字通信技术领域的研究与实践，主要服务范围面向西南地区广播电视行业、广告业、虚拟现实行业等领域，建设西南地区一流的数字媒体艺术专业。本专业培养具有创新思维和团队精神的应用型数字媒体艺术人才，学生毕业后能在电视台、影视公司、网络媒体公司、动画游戏公司、建筑设计、人居环境设计等领域从事艺术设计、影视制作、动漫游戏设计、广告策划创意制作等实务与研究工作的复合型应用型专门人才。1. **学生规模**

第一年计划招生规模为60人，以后逐年保持在60至80人的招生规模，预计在专业开设的第五年，整体在校生人数达到400人左右。1. **师资规划**

本专业依托我校艺术设计和计算机科学、数字媒体技术专业的现有师资力量，经过调整调配，组建成立一支具有计算机科学、设计学、新闻传播学等多学科背景，年龄、学历和职称配置合理的15人核心教学团队，可以满足日常的教学需要。在本专业的教学团队中，专职副高以上职称的师资达到8人，在读博士2人，具有海外求学经历的骨干教师4名。预计到2022年，力争本专业的专职教师达到22人，拥有副高以上职称的14人，占教师总数的60%，具有行业经验的“双师型”专职教师11人，占教师总数的50%，具有博士学位的4人，占教师总数的18%。此外，学校还计划通过聘请行业内精英进入课堂，进一步优化师资结构，打造一支既有理论教学能力，又有丰富业界实践经验“双师双能型”教研团队。1. **教学设施设备建设规划**

本专业除利用艺术设计专业现有的教学设备外，2018-2022年期间，预计新建以下设施设备：专用画室2个（120 M2）、VR动画模型实验室1个（150 M2）、图形工作站1个（配置专业绘图电脑50台，80 M2）、多媒体制作中心1个（200 M2），占地面积共约550 M2。具体实验室及设备的预期使用情况如下表2所示：表2：教学及实训设备建设规划

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 面积 | 设备 | 对应课程 |
| 1 | 专用画室2个 | 120 M2 | 静物、石膏头像、人体骨架、人体肌肉模型、画板和[画架](https://wenwen.sogou.com/s/?w=%E7%94%BB%E6%9E%B6&ch=ww.xqy.chain)、衬布等 | 雕塑立体造型、素描、色彩、构成艺术等 |
| 2 | VR动画模型实验室1个 | 150 M2 | 大屏幕监视器、立体眼睛或头盔显示器、3D立体显示器、虚拟三维投影显示系统、3D动画捕作仪、三维空间跟踪定位器、立体投影仪、数据手套、多通道环幕系统、建模软件等。 | 虚拟现实应用设计、交互装置设计、多媒体信息处理与传输、数字影视特效与后期制作、三维网游设计、三维动画设计等 |
| 3 | 图形工作站1个 | 80 M2 | 配置专业绘图电脑50台、绘图板、扫描仪、打印机。 | 游戏原画设计、人机交互界面设计、数字图像处理、动态图形处理等 |
| 4 | 多媒体制作中心1个 | 200 M2 | 50台专业电脑、服务器、50套手绘板、专业数码相机4台、专业数码摄像机5台、音频工作站、视频工作站、调音台等 | 流媒体技术、数字音频技术、数字影视广告创作、游戏音乐制作、数字摄像艺术等 |

**三、人才需求预测情况**为深入贯彻落实《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020年）》，贯彻四川省委、省政府人才兴川战略，为提高高等院校服务国家经济发展方式转变和现代产业体系建设的能力，提高本科高等学校办学水平和人才培养质量，我校分别从我省当前数字媒体行业发展现状、社会对数字媒体艺术专业人才的需求调研出发，对我省互联网企业、电子商务企业、新媒体平台以及我校相关专业建设发展现状等方面进行了分析和论证，以便更好地进行新专业的规划与建设。随着互联网和数字技术行业走上跨越式发展的道路，结合四川省、成都市两级政府部门提出的在社会各领域打造“互联网+”平台的战略目标，我们将努力培养一批技术过硬，富有艺术创造力的数字媒体艺术专业人才，服务于区域经济发展。**1. 互联网的快速发展需要复合型数字媒体艺术设计人才**互联网应用的快速扩展，数字传媒机构、数字媒体开发机构、时尚杂志机构、数字游戏开发机构、影视制作机构、设计教育行业及研究机构、独立设计工作室以及各大企业机构，需要大量从事有关数字媒体的制作、传播、产品开发等工作的高级应用型、复合型人才。**2. 传统媒体转型需要数字媒体艺术人才**数字媒体艺术融合了各种科学元素与艺术元素，派生出数字媒体艺术的特异现象，数字化对艺术具有彻底的革命意义，相对传统媒体，数字媒体艺术呈现以下特征：多媒体数字化、互动性、虚拟时空性，使传统难以虚拟创建的视觉特效在数字化的编辑与整合中得以实现。**3. 创新创业需要数字媒体艺术人才**随着互联网的快速发展，传统媒体难以满足市场发展的需求，在当前万众创业、大众创新”的绝佳平台，为广大青年学子毕业后自主创业提供了广阔的天地，因此，也成为广大青年学生向往的新兴热门专业。**4. 四川省区域发展需要数字媒体艺术人才**四川省作为西部经济文化大省，对数字媒体艺术专业人才的需求量平均在每年约6000人以上，而四川地区仅有7所高等院校开设本科层次的数字媒体艺术专业，仅是针对四川省内的人才缺口就非常大。 综上所述，无论是从必要性来看，还是从自身的办学条件而言，或是从社会对数字媒体艺术专业人才的需求来讲，西南财经大学天府学院申办数字媒体艺术专业都是可行的。 |

**4.增设专业人才培养方案**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本专业的设置和人才培养的制定是依据教育部发布的《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》之《动画、数字媒体艺术、数字媒体技术专业教学质量国家标准》，对培养目标、培养规格、课程体系、专业师资、教学条件、质量管理与保障体系等方面进行规划设计，形成专业人才培养方案。一、**指导思想**全面贯彻党和国家的教育方针，以学生发展为目标、综合能力提升为主线、知识学习为载体，秉承我校“一个头脑，两个工具，三个习惯，四项品质”的教育特色，培养应用型数字媒体艺术设计人才，以适应经济建设和社会发展对数字媒体艺术专业人才的需求。 **二、培养目标**数字媒体艺术专业培养掌握影视特效创作、影视后期制作、网络视频制作、互联网产品开发、网络交互设计制作及相关工具应用的基础知识、基本理论和方法,能在传媒及文化产业相关领域从事影视、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。**三、培养规格**1、素质要求具有正确的人生观、价值观与世界观,自觉践行社会主义核心价值观;具有良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；身心健康,通过教育部规定的《国家学生体质健康标准》测试。2、知识要求掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识,具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构；了解专业相关的国家方针政策、法律法规；了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；了解影视、网络媒体创作、制作、传播、运营的基本流程；了解项目管理、市场营销、著作权保护及相关方面的一般常识。数字媒体艺术专业学生应重点理解影视、网络媒体相关的艺术、技术背景知识;掌握数字媒体专业的基本理论、核心知识,以及在影视特效、网络视频制作、网络交互设计相关领域展开创作、制作及技术应用所需的相关知识。3、能力要求掌握动画、数字媒体相关领域的基本创作及研究方法,能够在科学与艺术交叉领域开展创新性的工作；能独立或合作完成作品创作、技术研发、项目策划、市场运营中的至少一个环节,具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力；具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作等方面的能力；具备定的组织管理、沟通交流以及团队合作能力；具备获取更新专业前沿知识、技能的自主学习、可持续发展及突破创新能力。数字媒体艺术专业学生应重点掌握影视特效、网络视频制作、网络交互设计相关领域创作、制作相关的艺术手段及技术工具。具体内容包括：1、在素质结构方面，要求具有良好的政治素养、思想素质、道德品质、以及法制意识、诚信意识、团队合作意识；在文化素质上具有较好的中国传统文化素养、文学艺术修养、并具有现代意识，人际交往意识；身心健康。* 具有良好的思想品德、社会公德；
* 具有较高的顾全大局、团队合作、诚实守信的职业操守；
* 具有一定的人际交往能力、时间管理能力、组织能力、应变能力；
* 具有一定的体育和军事基本知识，
* 具有一定的获取知识的能力：
* 具有一定的知识应用能力：
* 具备一定的创新能力：

 2、在知识结构方面，要求除了本专业确定的学科基础知识和专业能力外，同时具有一定的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识；以及文学艺术、历史、哲学、政治思想道德、心理学等方面的人文社会科学知识。* + 掌握数字媒体艺术专业的基本理论、基础知识与基本技能，了解本专业及相关领域的发展现状和趋势；
	+ 掌握相关的计算机基础理论知识和程序设计基础知识，具备数字媒体平台开发所需的计算机基础；
	+ 掌握数字媒体相关领域的基本创作及研究方法，能够在科学与艺术交叉领域开展创新性的工作；并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、经济、环境、伦理以及文化等因素。
	+ 基本摄影摄像相关专业方向领域的设计方法和基本操作能力。
	+ 了解与本专业相关的职业和行业的重要法律法规及方针、政策，掌握数字媒体产品开发项目的策划与管理的相关理论与方法，具备组织、控制、管理、推广项目的能力。
	+ 具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作等方面的能力，具有初步的科学研究和实际工作能力，具有一定的批判性思维能力。
	+ 能独立或合作完成作品创作、技术研发、项目策划、市场运营中的至少一个环节，具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。

**四、学制及学位授予**学制：4年学位：艺术学学士学位**五、依托学科和主要课程设置** 1、依托学科计算机科学与技术、艺术设计学、新闻与传播学、多媒体技术学。 2、主要课程设置 计算机技术基础、通信技术基础、数字信号处理技术、计算机网络、数字图像处理、网页设计、多媒体信息处理与传输、流媒体技术、动画原理与网络游戏设计、数字交互艺术与技术、视频特技与非线性编辑、摄影摄像、Flash动画设计、三维设计基础、数字音视频制作、虚拟现实、数字影视纪录片创作、三维游戏角色设计、游戏角色原画设计、次世代游戏角色设计、游戏架构与运营、游戏动作与特效、艺术设计概论、设计美学等。**六、就业方向** 本专业学生毕业后可在网络媒体公司、传媒业、影视广告业、娱乐游戏业、动画设计公司、工业产品设计、建筑设计（建筑漫游和环境设计）、人居环境设计和教育等行业,从事数字媒体设计、影视后期制作、平面设计、UI设计、动漫设计、3D游戏设计、等工作，也可在大中专院校从事数字媒体相关学科或课程的教学科研工作。**七、主要实践教学环节**本专业实践环节主要由实验课、课程设计、专业实践、科研训练、毕业论文（设计）等组成实践性教学环节，包括多媒体网页设计、摄影摄像、Flash动画设计、数字音视频制作、数字媒体网络传输、数字媒体艺术专业实践和毕业论文（设计）。数字媒体艺术专业实践要求学生参加数字媒体相关项目的实训，并到影视内容、广告传媒、动漫游戏以及虚拟现实等数字传播媒体相关领域公司进行实地调研和考察，了解实际项目的运作和管理流程。培养学生综合运用所学数字媒体内容设计、制作基本知识和技能，从事策划、创作、设计、传播、运营或管理等工作。 通过毕业设计（论文），提高学生的实践能力，学会理论联系实际的方法；能够综合运用所学到的专业知识，提高分析问题和解决问题的能力；培养学生熟练运用基本技能的能力；锻炼学生查阅国内外文献的能力；培养学生撰写学位论文的能力。**八、教学计划安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 课程名称 | 学分 | 周课时 | 学期 |
| 公共基础课程 | 大学英语Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，Ⅳ | 24 | 6 | 1.2.3.4 |
| 大学英语口语Ⅰ，Ⅱ | 4 | 2 | 1.2 |
| 入学教育Ⅰ | 2 | 2 | 1 |
| 入学教育Ⅱ | 2 | 2 | 1 |
| 大学语文 | 2 | 2 | 1 |
| 思想道德修养与法律基础 | 3 | 3 | 1 |
| 体育 | 6 | 1.5 | 1.2.3.4 |
| 军事理论 | 2 | 2 | 1 |
| 军事技能 | 3 | 3 | 1 |
| 形势与政策Ⅰ，Ⅱ | 2 | 1 | 1.2 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3 | 3 | 3 |
| 马克思主义基本原理概论 | 3 | 3 | 4 |
| 逻辑与批判思维 | 2 | 2 | 1-6 |
| 创业与创新教育 | 2 | 2 | 二选一（1-7) |
| 创业与就业指导 | 2 | 2 |
| 小计 | 60 |
| 通识类课程 | 世界科技文明史 | 2 | 2 | 1 |
| 影视鉴赏 | 2 | 2 | 1 |
| 艺术设计概论 | 2 | 2 | 1 |
| 小计 | 6 |
| 基本原理及专业基础课  | 数字媒体传播概论 | 2 | 2 | 1 |
| 设计基础 | 2 | 4 | 1 |
| 数字色彩及原理 | 2 | 4 | 1 |
| 计算机辅助设计 | 2 | 4 | 2 |
| 造型基础 | 2 | 4 | 2 |
| 摄影与摄像 | 2 | 4 | 2 |
| 网络原理与应用 | 2 | 2 | 3 |
| 计算机图形图像处理 | 2 | 2 | 3 |
| 小计 | 16 |
| 专业必修课（含影视特效创作、交互媒体设计、数字媒体产业知识三大模块）专业必修课（含影视特效创作、交互媒体设计、数字媒体产业知识三大模块） | 影视产业概论 | 2 | 2 | 2 |
| 影视基本创作原理 | 2 | 4 | 2 |
| 非线性剪辑 | 2 | 2 | 3 |
| 通信技术基础 | 2 | 4 | 3 |
| 三维动画设计基础 | 4 | 4 | 3 |
| 数字影视特效与后期制作 | 4 | 4 | 3 |
| 交互设计原理 | 2 | 4 | 3 |
| 动态图形设计 | 4 | 4 | 4 |
| 人机交互界面设计 | 4 | 4 | 4 |
| 信息可视化设计 | 4 | 4 | 4 |
| 数字游戏基础 | 4 | 4 | 4 |
| 社交网络基础 | 4 | 4 | 4 |
| 网络产业概论 | 2 | 2 | 5 |
| 影视项目管理 | 2 | 2 | 5 |
| 数字信号处理技术 | 2 | 2 | 5 |
| 数字声音处理 | 2 | 4 | 5 |
| 数字影视作品创作 | 2 | 4 | 5 |
| 用户体验分析与交互设计 | 2 | 3 | 6 |
| 虚拟现实应用设计 | 2 | 4 | 6 |
| 交互产品开发 | 2 | 4 | 6 |
| 影视后期数字调色 | 2 | 4 | 6 |
| 网络产品运营与推广 | 2 | 2 | 6 |
| 小计 | 58 |
| 推荐选修课 | 雕塑立体造型 | 2 | 4 | 3 |
| 影视表演 | 2 | 2 | 5 |
| 游戏音乐制作 | 2 | 2 | 5 |
| 商业展示设计 | 2 | 2 | 5 |
| 品牌开发与授权管理 | 2 | 4 | 5 |
| 小计 | 6（任选6学分选修） |
| 实习实践 |  | 3 |  | 7, 8 |
| 创作采风 |  | 3 | 6 |  |
| 毕业设计 |  | 5 |  | 7, 8 |
| 总学分 |  | 11 |

**九、毕业设计要求** 数字媒体艺术专业毕业创作(设计)作品应以数字特效短片、交互类作品为主。 1、 数字特效短片 数字特效短片指应用数字影视制作手段,以实拍和虚拟影像结合的方式作为主要手段制作的视听类作品。作品正片长度一般不得短于3分钟(以每位创作者计算),或者满足相应的类似工作量。 叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理,节奏适当,情绪饱满;角色符合故事情境,性格鲜明；镜头构成、剪辑关系结构严谨,节奏鲜明,不影响观众理解非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统形式新颖；在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处作品美术风格独特、符合作品整体气氛；整体色彩协调,层次控制得当;画面效果丰富、形式统细节表现良好。声音设计符合作品整体风格,表现力强;声音清晰,控制得当。 作品应体现出对数字影视技术手段的熟练运用,无明显穿帮瑕疵,细节表现到位。 2、交互类作品 交互类作品指以人机交互为主要特征的作品,以及利用多媒体装置、可佩带设备的游戏作品、虚拟现实与增强现实作品、移动互联网应用作品等。作品创作的工作量应不少于16周。作品应题材新颖,形式独特,具有一定的实用价值或艺术价值,实现特定的功能。 作品的交互设计思路清晰,用户体验良好；交互反馈顺畅,互动方式与作品题材及内容贴切。界面设计合理,视觉风格独特并与作品主题贴切。声音符合作品主题,表现力强;声音清晰,控制得当。 基于特定媒介终端设备的作品,应能正常运行,稳定性和兼容性良好**十、毕业与学位** 数字媒体艺术本科专业学生必须达到以下要求，方可获得毕业证书：  标准修业年限为四年，最长不超过六年； 公共基础课 60 学分通识类课程6学分专业基础课程 16 学分专业必修课 58学分选修课达到 6学分（其中推荐选修课不少于 6 学分）；除以上各项外，学生还须达到以下要求方可获得学士学位证书：实习实践合格 3学分；创作采风 3分；毕业论文（毕业设计）合格，5学分；大学英语综合成绩达到60分。学分总计 157 分 |

1. **专业主要带头人简介**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 吕峻闽 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 教授 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1970.6 | 行政职务 | 西南财经大学天府学院校长助理、教务处主任 | 最后学历 | 博士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 1993年本科毕业于四川大学计算机科学系，计算机及应用专业1999年硕士研究生毕业于西南财经大学信息系，数量经济专业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 计算机及应用、物流信息化 |
| 主要工作成就 |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 5 篇；出版专著（译著等）1 部。 |
| 获教学科研成果奖共 3 项；其中：国家级 3 项，省部级 0 项。 |
| 目前承担教学科研项目共2 项；其中：国家级项目 1 项，省部级项目 1 项。 |
| 近三年拥有教学科研经费共 225.5 万元，年均 71 万元。 |
| 近三年给本科生授课（理论教学）共432 学时；指导本科毕业设计共 75人次。 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 | 《关于应急物流快速传输路径规划仿真研究》 | 《计算机仿真》，2017. 34(9)（北大核心、CSCD） | 首位 |
| 2 | 《基于RFID和SCOR的物联网配送中心信息系统模型研究》 | 《计算机科学》2011.38(12)（北大核心、ISTIC、CSCD | 首位 |
| 3 | 《我国证券市场融资融券交易的市场效应研究——基于流动性和波动性的视角》 | 《山东社会科学》，2016.(10)（北大核心、CSSCI） | 首位 |
| 4 | 《A combined parallel genetic algorithm and support vector machine model for breast cancer detection》 | 《Journal of Computational Methods in Sciences & Engineering》2016,16 (4)（EI检索：20170703348711） | 第三作者 |
| 5 | 《采用密度k-means和改进双边滤波的点云自适应去噪算法》 | 《传感器与微系统》，2016,35(7)（北大核心、ISTIC、CSSCI） | 第三作者 |
| 6 | 《从FIPD的合作现象看潜在参与人对Nash均衡的影响》 | 《管理科学学报》，2013,16(1)（北大核心、ISTIC、CSSCI） | 第三作者 |
| 7 | 《数据可视化分析（Excel 2016+Tableau）》 | 主编，电子工业出版社，2017年8月，ISBN:978-7-121-32190-0 | 首位 |
| 8 | 《有限次重复囚徒博弈中的合作机制研究》 | 《计算机应用研究》，2012,29(4)（北大核心、ISTIC、CSCD） | 第二作者 |
| 9 | 《数据库管理与数据分析（SQL Server 2012+Tableau）》 | 主编，电子工业出版社，2017年8月，ISBN:978-7-121-32189-4 | 首位 |
| 10 | 《“互联网+第四方物流”运营发展策略研究》 | 专著，西南财经大学出版社，2017年10月，ISBN:978-7-5504-3081-5 | 首位 |
| 11 | 《操作系统原理与实践》 | 主编，西南财经大学出版社，2016年2月，ISBN:978-7-5504-2312-1 | 首位 |
| 12 | 《企业信息化案例教程》 | 主编，西南财经大学出版社，2016年2月，ISBN:978-7-5504-2308-4 | 首位 |
| 13 | 《SQL Server 2008数据库实用教程》 | 主编，电子工业出版社，2010年2月，ISBN:978-7-121-10279-0 | 首位 |
| 14 | 《Visual Basic程序设计与应用》 | 主编，电子工业出版社，2008年9月，ISBN:978-7-121-06777-8 | 首位 |
| 15 | 《Visual Basic程序设计及应用》 | 主编，清华大学出版社，2008年3月，ISBN:978-7-302-16645-0 | 首位 |
| 16 | 《基于SPOC混合教学模式的教师角色转变研究》 | 全国高等院校计算机基础教育研究会，编号2017020，2016.9-2017.12，主持，在研。 | 首位 |
| 17 | 《基于“翻转课堂”的信息技术课程教学改革探索与实践》 | 四川省教育厅，编号172，2014.7-2017.3，主持，已结项。 | 首位 |
| 18 | 《基于SPOC“翻转课堂”教学改革实践研究》 | 四川省高等院校计算机基础教育研究会，2015.9-2017.6，主持，已结项。 | 首位 |
| 19 | 《基于互联网+的微课模式下学生学习监控和教师管理研究》 | 四川省高等院校计算机基础教育研究会，2015.9-2017.6，第1主研，已结项。 | 首位 |
| 20 | 《交互式PPT设计与制作》 | 全国高等院校计算机基础教育研究会，编号2017019，2016.10-2017.12，第1主研，在研。 | 首位 |
| 21 | 《ERP软件及物流仿真技术在制造业物流信息化中的应用研究》 | 中国物流学会，编号2011CSLKT197，2011.3-2011.11，第2主研，已结项 | 首位 |
| 已完成的主要工程实践项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 | 《基于SPOC混合教学模式的教师角色转变研究》 | 全国高等院校计算机基础教育研究会 | 2016.9-2017.12 |  | 主持 |
| 2 | 《基于互联网+的微课模式下学生学习监控和教师管理研究》 | 四川省高等院校计算机基础教育研究会 | 2015.9-2017.6 |  | 主持 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 《C程序设计与实践》 | 17级本科计算机03班 | 51 | 76 | 专业课 | 2017.9-2018.1  |
| 2 | 《C程序设计与实践》 | 16级本科计算机01班 | 46 | 76 | 专业课 | 2016.9-2017.1 |
| 3 | 《C程序设计与实践》 | 15级本科信管01班 | 17 | 76 | 专业课 | 2016.3-2016.7  |
| 4 | 《VB与动态网页设计》 | 14级本工商29班  | 49 | 76 | 专业课 | 2015.9-2016.6  |
| 教学管理部门审核意见 |  签章： |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 李孟曦 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 副教授 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1980.08 | 行政职务 | 艺术设计系主任 | 最后学历 | 硕士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 2003年本科毕业于西南民族大学艺术学院，艺术设计专业2006年研究生毕业于四川师范大学艺术学院，美术教育专业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 艺术设计，美术教育 |
| 本人近三年的主要工作成就 |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共3篇；出版专著（译著等2部） |
| 目前承担教学科研项目共 4 项；其中：国家级项目 2项，省部级项目 2项 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 | 一种可在地震时起保护作用的床 | 国家知识产权局 | 首位 |
| 2 | 一种设计用多功能绘图桌 | 家知识产权局 | 第二 |
| 3 | 工业建筑遗产保护的室内设计研究 | 四川省教育厅 | 首位 |
| 4 | “项目+竞赛”——创建“技能+高端”创新型人才培养途径研究 | 四川省教育厅 | 第二 |
| 5 | 基于四川省老龄社会形态研究的艺术设计创新与实现 | 四川省教育厅 | 第二 |
| 6 | 隐喻图形的特征和运用分析 | 大舞台，2014，（北大中文核心） | 首位 |
| 7 | 广告设计 | 人民美术出版社，2014 | 首位 |
| 8 | 家具设计 | 四川大学出版社，2014 | 首位 |
| 承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
|  | 1 | 互联网+”背景下设计机构在包装产业中的融合发展研究 | 四川省教育厅 | 2017-2019 | 5000 | 负责人 |
| 2 | 基于四川省老龄社会形态研究的艺术设计创新与实现 | 四川省教育厅 | 2014-2016 | 10000 | 主研人 |
| 3 | 项目+竞赛”——创建“技能+高端”创新型人才培养途径研究 | 四川省教育厅 | 2015-2017 | 3000 | 主研人 |
| 4 | 工业建筑遗产保护的室内设计研究 | 四川省教育厅 | 2015-2017 | 5000 | 负责人 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 设计概论 | 视觉传达专业 | 600 | 108 | 专业基础课 | 2014-2016 |
| 2 | 三大构成 | 视觉传达专业 | 240 | 218 | 专业基础课 | 2010-2016 |
| 3 | 版式设计 | 视觉传达专业 | 12 | 432 | 专业核心课 | 2010-2016 |
| 4 | 广告策划与创意 | 多媒体艺术设计与制作 | 200 | 72 | 专业核心课 | 2014-2016 |
| 5 | VI设计 | 视觉传达专业/多媒体艺术设计与制作专 | 380 | 432 | 专业核心课 | 2010-2016 |
| 6 | PS | 视觉传达专业/多媒体艺术设计与制作 | 270 | 216 | 专业基础课 | 2010-2016 |
| 7 | 教育信息化技术 | 多媒体艺术设计与制作 | 270 | 216 | 专业核心课 | 2014-2016 |
| 8 | 设计思维与表现  | 数字媒体艺术设计 | 7 | 72 | 专业核心课 | 2015-2016 |
| 教学管理部门审核意见 |   签章： |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 蒲果毅 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 高级工程师 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1960.01.04 | 行政职务 | 教授委员会副主任 | 最后学历 | 学士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 1984年7月至1989年7月四川美术学院雕塑系毕业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 雕塑 |
| 本人近三年的主要工作成就 |
| 1999年昆明世博会四川展馆室内设计银奖 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 |  |  |  |
| 承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 构成艺术 | 本科 | 30 | 32 | 专业基础课 | 2015-2016-1 |
| 2 | 设计美学 | 本科 | 30 | 32 | 专业基础课 | 2015-2016-1 |
| 3 | 素描 | 本科 | 28 | 64 | 专业基础课 | 2016-2017-2 |
| 4 | 雕塑立体造型 | 本科 | 28 | 32 | 专业基础课 | 2016-2017-2 |
| 教学管理部门审核意见 |  签章： |
| 姓名 | 徐鸿雁 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 副教授 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1979.10 | 行政职务 | 智能科技学院副院长 | 最后学历 | 硕士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 2006年本科毕业于河南教育学院，计算机应用 2008年研究生毕业于上海海事大学，计算机应用 |
| 主要从事工作与人机交互、社会信号处理及相关领域研究方向 |  |
| 主要工作成就 |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等）1 部。 |
| 获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 项。 |
| 目前承担教学科研项目共2项；其中：国家级项目 1项，省部级项目1 项。 |
| 近三年拥有教学科研经费共6万元，年均2万元。 |
| 近三年给本科生授课（理论教学）共800学时；指导本科毕业设计共60人次。 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位 | 本人署名位次 |
| 1 |  《Automatic content generation in tetris game based on emotion modeling Proceedings - NICOGRAPH International 2016》 |  NicoInt 2016. EI检索号：20164202913822.2016年9月 | 首位 |
| 2 |  《Research on Teaching Model of Project-driven HCI Course,International Conference on Education》 |  Management and Computing Technology. ISTP检索号：WOS：000389384000197.2016年10月, | 首位 |
| 3 |  《 A combined parallel genetic algorithm and support vector machine model for breast cancer detection》 |  Journal of Computational Methods in Sciences and Engineering. EI检索号：20170703348711,2016年12月 | 首位 |
| 4 |  《基于中文自由文本击键特征的自动欺骗检测模型》 | 《四川大学学报（自然科学版）》CSCD检索,2017年3月 | 首位 |
| 5 | 《关于高校无线网架构策略研究》 | 《网络安全技术与应用》,2017年4月 | 首位 |
| 6 |  《创新型信息管理人才培养模式研究》 | 《教育现代化》，2017年5月 | 首位 |
| 7 | 《企业信息化案例教程—标准财务核算》 | 合著，主编，西南财经大学出版社，2015.02，ISBN 978-7-5504-1660-4 | 完成第一章、第二章、第三章的编写，约2.2万字。 |
| 8 | 《数据库管理与应用》 | 合著，主编，西南财经大学出版社，2015.02，ISBN 978-7-5504-1763-2 | 具体完成第二章、第三章的编写，约1.2万字 |
| 9 | 《操作系统原理与实践》 | 合著，主编，电子工业出版社，2016.02，ISBN 978-7-5504-2312-1 | 总体规划,具体完成第一章、第二章的编写，约1.4万字。 |
| 目前承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 | 《基于Moodle的开放学习平台建设》 | 校级项目 | 2010.09-2011.02 |  | 主持 |
| 2 | 《现代企业管理实验教学—数据库管理》 | 校级项目 | 2010.10-2011.04 |  | 主持 |
| 3 | 《课堂教学改革中课程信息化设计的研究》 | 校级项目 | 2011.10-2012.01 |  | 主持 |
| 4 | 《教育信息化技术平台研究》 | 四川省教育厅项目 | 2012.12-2014.12 |  | 主持 |
| 5 | 《创新型信息管理人才培养模式实践研究》 | 四川省教育厅 | 2013.12-2016.12 |  | 主持 |
| 6 | 《企业管理信息化协同创新平台与协同创新团队建设》 | 校级项目 | 2013.01-2014.12 |  | 主持 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 《JavaEE程序设计及实践》 | 14级计算机01班 | 27 | 76 | 专业课 | 2016.09-2017.02 |
| 2 | 《财务软件运用》 | 13级财务01,03班 | 96 | 114 | 专业课 | 2016.03-2016.07 |
| 3 | 《商业信息技术》 | 09级会计班 | 307 | 324 | 专业课 | 2013.03-2013.07 |
| 4 | 《Web应用系统设计》 | 10级计算机01班 | 12 | 54 | 专业课 | 2013.03-2013.07 |
| 教学管理部门审核意见 |  签章： |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 谢鑫辉 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 讲师 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1984.02 | 行政职务 | 教研室主任 | 最后学历 | 硕士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 2007年7月，沈阳航空航天大学，平面设计专业2011年6月，景德镇陶瓷大学，设计艺术学专业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 视觉传达设计专业的教学及研究 |
| 本人近三年的主要工作成就 |
| 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。 |
| 目前承担教学科研项目共 5 项；其中：国家级项目 3项，省部级项目 2 项。 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 | 日用陶瓷的“可玩性”与艺术性 | 文艺争鸣（北大核心），2010年12月 | 第二作者 |
| 2 | 论网络销售商品的绿色包装设计 | 中国包装工业，2013年1月 | 首位 |
| 3 | 论日用陶瓷产品可玩性的情感化设计策略 | 2013世界华人工业设计论坛（国际会议），2013年4月 | 首位 |
| 4 | 浅论数字时代视觉传达设计专业面临的挑战与出路——以UI界面设计推广为例 | 艺术与设计，2013年8月 | 第二作者 |
| 5 | “雅典式”教学方法在《海报设计》课程教学改革中的应用研究 | 南京理工大学学报，2013年9月 | 第一作者 |
| 6 | 网络数字化辅助教学平台的专业化建设——以西南财经大学天府学院设计专业Moodle网络教学平台为例 | 艺术教育（艺术类核心），2015年3月 | 第一作者 |
| 7 | 艺术设计教学中的心理学运用 | 中国教育学刊（CSSCI），2017年11月 | 第一作者 |
| 8 | 基于艺术设计云教育背景下的碎片化学习模式研究 | 现代电子技术（北大核心），2018年2月 | 第一作者 |
| 9 | 设计思维与表达 | 河北美术出版社，2016年12月 | 合著（副主编） |
| 承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 | 基于艺术设计云教育背景下的碎片化学习模式研究 | 四川省教育厅科研项目 | 2016.12-2018.12 | 5000 | 主持 |
| 2 | 基于场域理论的老年公共空间设计研究 | 四川省教育厅科研项目 | 2018.06-2019.06 | 5000 | 主持 |
| 3 | 网络数字化辅助教学平台的专业化建设 | 西南财经大学天府学院攻关科研项目 | 2014.11-2015.11 | 10000 | 主持 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 《图形与信息传达设计》 | 本科 | 51 | 72 | 必修 | 2017-2018-2 |
| 2 | 《综合版式设计》 | 本科 | 72 | 72 | 必修 | 2017-2018-2 |
| 3 | 《字体设计》 | 本科 | 53 | 72 | 必修 | 2017-2018-1 |
| 4 | 《包装设计》  | 本科 | 25 | 72 | 必修 | 2017-2018-1 |
| 5 | 《海报设计》 | 本科 | 26 | 72 | 必修 | 2017-2018-1 |
| 教学管理部门审核意见 |  签章：   |
| 姓名 | 陈小宁 | 性别 | 女 | 职称 | 副教授 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1981.6 | 行政职务 | 信息技术教学中心大数据应用研究所副所长 | 最后学历 | 硕士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 2002年6月本科毕业于江苏理工学院，应用电子专业2008年6月研究生毕业于西南科技大学，模式识别与智能系统专业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 机器视觉、数据挖掘 |
| 本人近三年的主要工作成就 |
| 2016年3月20日 第七届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛四川赛区优秀指导教师 |
| 2014年度获西南财经大学天府学院课堂教学大赛二等奖 |
| 2013年9月西南财经大学天府学院优秀共产党员 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 | 多频相位三维光学测量系统V1.0 2015年4月，《中华人民共和国国家版权局计算机软件著作权登记证书》 | 发表（登记号：2015SR0 60401） | 首位 |
| 2 | 三维扫描仪  |  2015年12号：ZL2015 2 1129815.6） | 首位 |
| 3 | 《应用于三维测量的彩色编码相位求解技术》 |  2010年26卷28期，《微计算机信息》（CSCD，北大核心） | 首位 |
| 4 | 《基于双目视觉和投影圆的平面度非接触检测方法 》 |  2013年34卷03期，《四川兵工学报》（科技核心） | 首位 |
| 5 | 《基于商业智能的销售数据挖掘系统研究 》 |  2015年25卷26期，《科技展望》 | 首位 |
| 6 | 《一种无标记点三维点云自动拼接技术》 |  2012年29卷04期，《计算机应用与软件》（CSCD，北大核心） | 第三作者 |
| 承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 | 《基于数据仓库和Web技术的零售业智能决策系统应用研究 》 | 四川省教育厅项目（项目号:14ZB0452 | 2014.01-2015.12 |  | 项目负责人 |
| 2 | 《“智慧校园”之大学生消费行为与学习成绩关联性分析研究》 | 西南财经大学天府学院院级重点项目 | 2015.12-2016.12 |  | 项目负责人 |
| 3 | 《高精度牙模三维测量系统及关键技术研究》 | 四川省教育厅项目 | 2013.01-2014.12 |  | 主研 |
| 4 | 《应用于3D打印的三维测量系统研究》 | 四川省教育厅项目 | 2014.10-2015.12 |  | 主研 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 数据结构 | 本科 | 45 |  344 | 专业课 | 2015-2016-2 |
| 2 |  商业智能实践、商业数据分析、VB与动态网页设计（及实践）  | 本科 | 88 |  340 | 专业课 | 2015-2016-1  |
| 3 | 数据结构  | 本科 | 120 |  272 | 专业课 | 2014-2015-2  |
| 4 | 数据结构  | 本科 | 120 |  425 | 专业课 | 2013-2014-2  |
| 教学管理部门审核意见 | 签章： |
| 姓名 | 陈婷 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 副教授 | 第一学历 | 学士 |
| 出生年月 | 1983.04 | 行政职务 | 无 | 最后学历 | 硕士 |
| 第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业 | 2005年本科毕业于安徽工程科技学院，信息与计算科学专业2008年研究生毕业于成都理工大学，计算机应用技术专业 |
| 主要从事工作与研究方向 | 计算机应用技术及相关领域的教学及研究 |
| 本人近三年的主要工作成就 |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 5 篇；出版专著（译著等） 2 部。 |
| 目前承担教学科研项目共 5 项；其中：国家级项目 4 项，省部级项目 1 项。 |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | 本人署名位次 |
| 1 | Multiple Source of Microseismic Signal Classification by Adaptive Short-time Fourier Transform Method | International Journal of simulation Systems，2015 | 首位 |
| 2 | High Precision Microseismic Source Localization Algorithm | Revista Technica de la Facultad de Ingenieria Universidad del Zulia，2016 | 首位 |
| 3 | Study on the Underground Storage of Hazardous Waste of the Micro-seismic Signal Based on the S-transform Time-Frequency Analysis | International Conference on Waste Management and Technology,2015 | 首位 |
| 4 | Seismic fracture detection based on Multi-scale complete latticemorphological seismic image enhancement method | International conference on Information Technology and Industrial Automation,2015 | 首位 |
| 5 | Study on the Time-frequency Analysis of the Micro Seismic Signal Based on the Window Width Optimized Generalized S-Transform | DEStech Publication，2015 | 第二作者 |
|  | 6 | 企业信息化案例教程—标准财务核算 | 西南财经大学出版社，2015年 | 合著 |
| 承担的主要教学科研项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 |
| 1 | 基于空间分析技术的零售业智能决策系统应用研究 | 四川省教育厅科研项目 | 2015.01-2016.12 |  | 主持 |
| 2 | 我院信息管理辅修专业课堂教学模式的探索与实践 | 西南财经大学天府学院科研项目 | 2012.12-2013.06 |  | 主持 |
| 3 | 基于“雅典式”教学模式的<VB及动态网页设计>课程教学方法以及评价体系研究 | 西南财经大学天府学院科研项目 | 2011.10-2012.01 |  | 主持 |
| 4 | 商业信息技术实验课程建设 | 西南财经大学天府学院科研项目 | 2011.04-2011.09 |  | 主持 |
| 5 | VB程序设计课程建设 | 西南财经大学天府学院科研项目 | 2010.09-2011.04 |  | 主持 |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| 1 | 《云计算》 | 本科 | 23 | 40 | 选修 | 2015 |
| 2 | 《VB及动态网页设计》、 | 本科 | 313 | 408 | 必修 | 2016 |
| 3 | 《VB及动态网页设计实践》 | 本科 | 201 | 272 | 必修 | 2014 |
| 4 | 《JavaSE程序设计及实践》 | 本科 | 46 | 76 | 必修 | 2013 |
| 教学管理部门审核意见 |   签章： |

**6.教师基本情况表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **性别** | **年龄** | **拟任课程** | **专职/兼职** | **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** |
| 吕峻闽 | 男 | 48 | 计算机技术基础 | 专职 | 教授 | 西南财经大学 | 博士研究生 经济信息技术及管理专业 | 博士 | 计算机科学与工程、软件工程 |
| 徐鸿雁 | 男 | 39 | 通信技术基础 | 专职 | 副教授 | 河南教育学院 | 研究生 计算机科学与工程 | 硕士 | 计算机科学与工程、数字技术 |
| 李孟曦 | 男 | 38 | 计算机图形图像处理、艺术设计概论 | 专职 | 副教授 | 四川师范大学艺术学院 | 硕士研究生 美术教育专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、平面设计 |
| 刘强 | 男 | 47 | 流媒体技术 | 专职 | 副教授 | 四川大学 | 研究生计算机学院软件与理论专业 | 硕士 | 计算机科学与工程、游戏软件 |
| 陈婷 | 女 | 35 | 多媒体信息处理与传输 | 专职 | 副教授 | 成都理工大学 | 研究生 计算机应用技术专业 | 硕士 | 计算机科学与工程、多媒体信息处理 |
| 蒲果毅 | 男 | 58 | 构成艺术、设计美学、雕塑立体造型 | 专职 | 教授 | 四川美术学院 | 本科 雕塑专业 | 学士 | 雕塑设计、造型艺术、装置设计 |
| 郭进 | 男 | 36 | 虚拟现实应用设计 | 专职 | 副教授 | 西南科技大学 | 研究生 控制理论与控制工程专业 | 硕士 | 计算机科学与工程、虚拟现实 |
| 张程 | 男 | 34 | 动画原理与网络游戏设计、游戏原画设计、数字影视特效与后期制作 | 专职 | 讲师 | 西南交通大学 | 研究生 工业设计工程专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、动画 |
| 谢鑫辉 | 男 | 34 | 动画原理与网络游戏设计、游戏原画设计、数字影视特效与后期制作 | 专职 | 讲师 | 景德镇陶瓷学院 | 研究生 艺术设计专业 | 硕士 | 视觉传达设计、交互界面设计 |
| 方宇 | 男 | 33 | 非线性剪辑、数字摄像艺术、三维网游设计 | 专职 | 讲师 | 法国ASLC大学 | 研究生 动画专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、动画、3维建模 |
| 何思敏 | 男 | 32 | 素描、色彩、数字影视纪录片创作 | 专职 | 讲师 | 日本兵库教育大学 | 研究生 美术教育专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、动画 |
| 施舒 | 女 | 31 | 游戏架构与运营、交互装置设计、影视项目管理 | 专职 | 讲师 | 重庆大学艺术学院 | 研究生 艺术设计学专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、游戏、动画、3维建模 |
| 康婉华 | 女 | 28 | 视听语言、动态图形处理 | 专职 | 讲师 | 四川师范大学 | 研究生 美学专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、影视后期 |
| 陈小宁 | 女 | 37 | 数字信号处理技术 | 专职 | 副教授 | 西南科技大学 | 研究生 模式识别与智能系统专业 | 硕士 | 信息技术、数据挖掘 |
| 岳园 | 女 | 27 | 信息可视化设计、数字音视频技术 | 专职 | 讲师 | 东北师范大学 | 研究生 设计艺术学专业 | 硕士 | 数字媒体艺术设计、动画、摄影 |

**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 | 虚拟现实应用设计 | 36 | 4 | 吕峻闽 | 6 |
| 2 | 通信技术基础 | 36 | 2 | 徐鸿雁 | 2 |
| 3 | 计算机图形图像处理 | 36 | 4 | 陈婷 | 3 |
| 4 | 网络原理与应用 | 36 | 2 | 刘强 | 5 |
| 5 | 数字游戏基础 | 36 | 2 | 刘强 | 4 |
| 6 | 数字信号处理技术 | 36 | 4 | 陈婷 | 5 |
| 7 | 艺术设计概论 | 36 | 4 | 蒲果毅 | 1 |
| 8 | 游戏原画设计 | 72 | 4 | 张程 | 4 |
| 9 | 数字影视特效与后期制作 | 72 | 4 | 张程 | 3 |
| 10 | 交互设计原理 | 36 | 4 | 谢鑫辉 | 3 |
| 11 | 人机交互界面设计 | 36 | 4 | 谢鑫辉 | 4 |
| 12 | 非线性剪辑 | 36 | 4 | 方宇 | 3 |
| 13 | 摄影与摄像 | 36 | 4 | 方宇  | 2 |
| 14 | 三维动画设计基础 | 72 | 4 | 方宇 | 3 |
| 15 | 数字色彩及原理 | 36 | 4 | 何思敏 | 1 |
| 16 | 造型基础 | 36 | 4 | 何思敏 | 1 |
| 17 | 网络产品运营与推广 | 36 | 2 | 施舒 | 6 |
| 18 | 交互产品设计 | 36 | 2 | 施舒 | 6 |
| 19 | 影视基本创作原理 | 36 | 2 | 李孟曦 | 2 |
| 20 | 影视项目管理 | 36 | 2 | 李孟曦 | 5 |
| 21 | 社交网络基础 | 72 | 4 | 张程 | 4 |
| 22 | 动态图形处理 | 72 | 4 | 康婉华 | 4 |
| 23 | 信息可视化设计 | 36 | 4 | 岳园 | 4 |
| 24 | 数字影视作品创作 | 36 | 4 | 岳园 | 5 |
| 25 | 网络产业概论 | 36 | 2 | 陈小宁 | 5 |
| 26 | 用户体验分析与交互设计 | 36 | 2 | 谢鑫辉 | 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 | 350万 |
| 申报专业副高及以上职称(在岗)人数 | 8人 | 其中该专业专职在岗人数 | 15 | 其中校内兼职人数 | 0 | 其中校外兼职人数 | 1 |
| 可用于新专业的教学图书 （万册） | 2.4 | 可用于该专业的教学实验设备（千元以上） | 376（台/件） | 总 价 值（万元） | 420 |
| 序号 | 主要教学设备名称（限20项） | 型号规格 | 台(件) | 购入时间 |
| 1 | 学生用实训计算机 | 苹果iMac(I5/8G/500G) | 19 | 2015 |
| 2 | 教师用实训计算机 | 苹果iMac(I5/8G/500G) | 1 | 2015 |
|  | 学生用实训计算机 | 苹果iMac(I5/8G/500G) | 18 | 2017 |
| 3 | 学生用计算机 | 联想图形工作站 | 74 | 2015 |
| 4 | 教师用计算机 | 联想图形工作站 | 4 | 2015 |
| 5 | 多媒体教学设备 | 投影仪、电脑 | 12 | 2016 |
| 6 | 专业摄影棚 | 背景布、展示台、闪光灯、引闪器 | 7 | 2014、2017 |
| 7 | 佳能相机 | 5D3 | 1台 | 2015 |
| 8 | 佳能摄像机 | C100 | 10台 | 2015 |
| 9 | 小米电视 | 5K | 4台 | 2016 |
| 10 | 导播台 | 洋铭4通道切换台SE-700 | 1台 | 2016 |
| 11 | 专业提词器 | 屹视19寸YS-Z19P | 2台 | 2016 |
| 12 | 麦克风 | 森海塞尔 MK4 | 4个 | 2014 |
| 13 | 非线性编辑器 | TY800 | 4台 | 2016 |
| 14 | 惠普图形工作站（学生用机） | HPZ440 | 163台 | 2017 |
| 15 | DVHZ摇臂机 | 配置5DV佳能单反相机控制器 | 2台 | 2016 |
| 16 | 多媒体数位绘图手写屏 | 高漫GM156HD | 50台 | 2016 |

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 | 120703T | 本科 | 质量管理工程 | 2014年度 |
| 2 | 050204 | 本科 | 法语 | 2014年度 |
| 2 | 120701 | 本科 | 工业工程 | 2013年度 |
| 3 | 120212T | 本科 | 体育经济与管理 | 2013年度 |
| 4 | 120603T | 本科 | 采购管理 | 2012年度 |
| 5 | 120208 | 本科 | 资产评估 | 2012年度 |
| 6 | 030302 | 本科 | 社会工作 | 2012年度 |
| 7 | 560501 | 专科 | 建筑工程项目管理 | 2012年度 |
| 8 | 620206 | 专科 | 会计与审计 | 2012年度 |
| 9 | 620109 | 专科 | 资产评估与管理 | 2012年度 |
| 10 | 120703T | 本科 | 质量管理工程 | 2014年度 |
| 11 | 082801 | 本科 | 建筑学 | 2016年度 |
| 12 | 080906 | 本科 | 数字媒体技术 | 2016年度 |
| 13 | 040105 | 本科 | 艺术教育 | 2017年度 |
| 14 | 050306T | 本科 | 网络与新媒体 | 2017年度 |