

普通高等学校本科专业设置申请表

(2019 年修订)

校长签字：

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：艺术学/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：2020 年 7 月

专业负责人：刘葵

联系电话：18583220624

教育部制

1.

学校基本情况

学校名称	西南财经大学天府学院	学校代码	14037
邮政编码	621000	学校网址	https://www.tfswufe.edu.cn/
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校 ☐ 公办 ☒ 民办 ☐ 中外合作办学机构		
现有本科专业数	35	上一年度全校本科招生人数	4440
上一年度全校本科毕业生人数	2496	学校所在省市	四川绵阳科创园区园兴西街2号
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		
学校性质	☒ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族		
专任教师总数	1210	专任教师中副教授及以上职称教师数	433
学校主管部门	四川省	建校时间	2006年
首次举办本科教育年份	2006年		
曾用名			
学校简介和历史沿革 (300 字以内)	我校是经教育部(教发函〔2006〕81号)批准设立的独立学院，在校学生23964名，专任教师1210人。现有本科专业35个，专科专业26个，涉及管理、文学、艺术、工学等八大学科。2016年，我校被列入四川省整体转型发展改革试点院校；2017年，我校通过了ISO9001:2008国际质量管理体系认证。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300 字以内)	2015年增设数字媒体技术、建筑学、建筑电气与智能化3个专业，无停招、撤并专业； 2016年增设金融工程专业，无停招、撤并专业； 2017年增设网络与新媒体、智能科学与技术、艺术教育、健康服务与管理4个专业，无停招专业，撤销工业工程专业；		

	2018年增设护理学专业，无停招专业，撤销体育经济与管理专业。 2019年增设西班牙语、学前教育、物联网工程3个专业，无停招、撤并专业。
--	--

2. 申报专业基本情况表

专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
学位	艺术学学士	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	08
所在院系名称	艺术设计学院		
学校相近专业情况			
相近专业1	视觉传达设计	2008年	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业2	数字媒体技术	2015年	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业3	网络与新媒体	2017年	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
增设专业区分度 (目录外专业填写)			

增设专业的基础要求 (目录外专业填写)	
--------------------------------	--

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	文化传媒、影视动画制作、游戏设计、广告设计、数码艺术、展示设计、产品交互设计、建筑漫游设计、多媒体远程教育等。
数字媒体艺术作为一门技术与艺术相结合的新兴学科，旨在培养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，社会对人才需求量极大。通过调研，我们对数字媒体艺术专业的就业领域、就业岗位和人才需求有了更加清楚的认识。 一、就业岗位 数字媒体艺术专业毕业生社会需求大、就业范围广。数字媒体艺术毕业生主要就业岗位包括： 1. 在影视传媒公司、地方电视台、自媒体运营公司等从事影视策划、导演、分镜、拍摄与剪辑、包装制作等工作； 2. 在动画公司从事前中后期设计与制作工作，例如：动画导演、角色设计、场景设计、分镜设计、原动画设计、后期剪辑、三维动画、三维后期特性制作等； 3. 在游戏设计公司从事原画设计、三维美术设计与制作、动画调节、特效制作等工作； 4. 在广告设计公司从事平面设计、网页设计、移动端设计、交互产品设计、影视广告设计等工作； 5. 在建筑与环境艺术表现领域从事平面广告设计、三维漫游动画、虚拟仿真表现设计等工作； 6. 在多媒体远程教育领域从事产品开发与管理、慕课制作与包装等工作； 7. 在科研机构、政府机构和企事业单位从事相关设计工作； 8. 自主创业。 二、需求预测 为把握数字媒体艺术专业的人才需求，我们调研了8家影视传媒公司、3家动	

画公司、2家游戏研发公司、3家多媒体远程教育公司、1家新媒体运营公司、1家玩具公司、1个电视台和1个企事业单位的宣传部门。调研对象为用人单位负责人、人事部门和规划部门；调研方式包括问卷调查，走访座谈，通过电话、邮件等沟通交流以及查阅用人单位发展规划。通过调研，我们对数字媒体艺术专业的就业领域、就业岗位和人才需求有了更加清楚的认识。

通过沟通交流，受访用人单位对未来五年的人才需求预测如下：

用人单位名称	未来五年 人才需求 预测	用人单位名称	未来五年 人才需求 预测
四川程和一数字科技有限公司	2-3 人	凤凰数媒北京教育科技有限公司	5-15 人
成都奇观科技有限公司	2-3 人	慧科集团培优科技有限公司	2-5 人
长虹集团创新设计中心	1-2 人	四川牧梦方圆文化传媒有限公司	4-5 人
知更鸟影视制作有限公司	2-3 人	成都弘耀文化传媒公司	2-4 人
四川今日头条科技有限公司	4-5 人	四川追光逐影文化传媒有限公司	4-5 人
成都完美动力科技有限公司	6-10 人	四川声娱文化传播有限公司	1-2 人
腾讯网成都分公司	5-15 人	成都知立达科技有限公司	1-2 人
成都萃青池科技有限公司	2-3 人	成都天释文化传播有限公司	2-4 人
成都力方国际数字有限公司	5-10 人	四川省电视台	1-2 人
华策影视集团	5-10 人	中国核动力研究院新闻中心	2-4 人
申报专业人才 需求调研情况 (可上传合作 办学协议等)	年度计划招生人数		50
	预计升学人数		5
	预计就业人数		45

4. 教师及课程基本情况表

4.1 教师及开课情况汇总表（以下统计数据由系统生成）

专任教师总数	17
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	2
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	6
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	16
具有博士学位教师数及比例	0
35 岁以下青年教师数及比例	10
36-55 岁教师数及比例	6
兼职/专任教师比例	2/17
专业核心课程门数	21
专业核心课程任课教师数（此项由学校填写）	13

4.2 教师基本情况表（以下表格数据由学校填写）

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
刘葵	女	1957.7	色彩基础、数字媒体艺术概论、非物质文化遗产概论	副教授	四川美术学院	绘画专业	学士	电影艺术、动画专业	专职
李文波	女	1971.6	慕课产业概论	教授	英国牛津布鲁克斯大学	艺术管理	硕士	艺术设计管理与教育专业	专职
蒲果毅	男	1960.3	造型基础	教授	四川美术学院	雕塑专业	学士	绘画、雕塑专业	专职
谢鑫辉	男	1984.2	色彩构成、图形创意、新媒体广告设计	副教授	景德镇陶瓷学院	艺术设计专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
李桃桃	女	1983.7	立体构成	副教授	湖南工业大学	工业设计专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职

徐鸿雁	男	1979.5	媒介发展史、信息处理与传输基础	副教授	河南教育学院	计算机科学与工程	硕士	数字媒体技术专业	专职
施舒	女	1987.6	数字化非遗文化修复与数据库建立、三维造型与动画设计、新媒体视频与装置	讲师	重庆大学	艺术设计学专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
何思敏	男	1986.5	平面构成、交互产品研发	讲师	日本兵庫教育大学	美术教育专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
刘丹	女	1983.4	视听语言、非线性编辑	讲师	西南大学	动画专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
张程	男	1985.1	交互设计原理、信息可视化设计、交互界面设计	讲师	西南交通大学	动画专业、	硕士	数字媒体艺术专业	专职
刘丽娟	女	1985.5	新数字媒体基础与应用、虚拟现实应用	高级工程师	成都信息工程大学	规划设计专业-建筑漫游展示方向	硕士	数字媒体艺术专业	专职
方宇	男	1984.8	导演基础、摄影基础	讲师	法国ASLC大学	动画专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
康婉华	女	1990.11	数字图形图像处理	讲师	四川师范大学	美学专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
张超然	男	1989.4	网络节目设计与制作、影视特效设计与制作	讲师	四川师范大学	数字媒体艺术	硕士	数字媒体艺术专业	专职
何金珂	男	1988.2	摄像基础、网络短片创作、微电影创作	讲师	四川大学	广播电视编导	硕士	影视编导专业	专职
黄凌紫	女	1988.02	数字调色基础、数字音频处理、	讲师	四川音乐学院	数字媒体艺术专业	硕士	数字媒体艺术专业	专职
余江萍	女	1993.01	影视项目管	讲师	西南大学	戏剧与影视	硕士	网络与	专职

			理、慕课拍摄与制作			学专业		新媒体	
李孟曦	男	1980.12	版式设计、创新创业基础	副教授	四川师范大学艺术学院	美术教育专业	硕士	数字媒体艺术专业	兼职
刘文彬	男	1972.06	数字媒体产业前沿	其他中级	重庆大学	大众传播学专业	硕士	数字媒体艺术专业	兼职

4.3 专业核心课程表（以下表格数据由学校填写）

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
交互设计原理	48	3	张程	3
导演基础	48	3	方宇	3
非线性编辑	64	4	刘丹	3
图形创意	32	2	谢鑫辉	3
版式设计	32	2	李孟曦	3
创新创业基础	32	2	李孟曦	3
数字调色基础	48	3	黄凌紫	4
数字音频处理	48	3	黄凌紫	4
网络节目设计与制作	48	3	张超然	4
新媒体广告设计	48	3	谢鑫辉	4
信息处理与传输基础	32	2	徐鸿雁	4
信息可视化设计	48	3	张程	4
交互界面设计	64	4	张程	4
三维造型与动画设计	64	4	施舒	5
影视特效设计与制作	64	4	张超然	5
网络短片创作	64	4	何金珂	5
新数字媒体基础与应用	32	2	刘丽娟	5
影视项目管理	32	2	余江萍	6

交互产品研发	64	4	何思敏	6
虚拟现实应用	64	4	刘丽娟	6
微电影创作	64	4	何金珂	6

5. 专业主要带头人简介（一）

姓名	刘 葵	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	数媒系主任
拟承担课程	色彩基础、数字媒体艺术概论、非物质文化遗产概论			现在所在单位	西南财经大学天府学院艺术设计学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		1988年7月 毕业于四川美术学院 绘画专业					
主要研究方向		影视动画专业教学及研究					
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）		在国内外重要学术刊物上发表论文共7 篇。					
		序号	成果名称	等级及签发单位、时间		本人署名位次	
		1	影视幽默与苦难欣赏	科技传播，2014 年 2 月		独撰	
		2	动画电影应重视民族文化题材	新闻界，2011 年 6 月		独撰	
		3	传统皮影艺术与现代动漫艺术研究——寻找中国皮影动画彩色梦想之路	新闻界，2009 年 2 月		独撰	
		4	民族文化元素在中国西部动漫产业发展中的作用探讨	新闻界，2010 年 1 月		独撰	
		5	影视动画创作从编故事和角色设计入手	新闻界，2010 年 2 月		独撰	
		6	论新时期电影导演职能特征的转换	新闻界，2010 年 4 月		独撰	
		7	新津观音寺壁画初探	西南民族大学学报(人文社科版)，2010 年 4 月		独撰	
从事科学研究及获奖情况		序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作
		1	皮影工艺与创作培养工程	中国国家艺术基金人才培养重点项目	2016 年-2019 年（已经结题）	20 万	主持

			目			
	2	枕木下的脊梁——纪念 华修建美国太平洋铁路 150周年主题画展	国家艺术基金 传播交流推广大型重 点项目	2019 年至 今（在研）	60 万	主持
近三年获得教学研究经 费（万元）	20		近三年获得科学研 究经费（万元）		60	
近三年给本科生授课 课程及学时数	《动画概论》192；《影 视赏析》96；《影视短 片创作》192；《色彩 基础》144.		近三年指导本科毕 业设计（人次）		24	

专业主要带头人简介（二）

姓名	李文波	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	艺术设计学院执行院长
拟承担课程	慕课产业概论			现在所在单位	西南财经大学天府学院艺术设计学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2003年11月硕士研究生毕业于英国牛津布鲁克斯大学艺术管理专业					
主要研究方向		主要从事管理工作，研究方向为艺术管理和设计教育。					
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）		序号	成果名称		等级及签发单位、时间		本人署名位次
		1	浅析老年空间中的情境设计 - 以荷兰 Hoywage 老年村为例		艺术教育(综合艺术类核心期刊)，2017.1		独撰
		2	浅论数字时代视觉传达设计专业面临的挑战与出路		艺 术 与 设 计 2013.08		第一作者
		3	“雅典式“教学方法在海报设计课程教学改革中的应用		南京理工大学学报（北大核心期刊）2013年		第二作者
		4	浅议绵竹年画的品牌推广和市场延伸		管 理 学 家 2014.01，		独撰
		5	浅析艺术金融管理人才培养的必要性和途径		课 程 教 育 研 究 2015		独撰
从事科学研究及获奖情况		序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作
		1	实践教学下的师资培养及建设	教育部高教司	2018.10-2021.10	自筹	第1主研
		2	基于四川省	四川教	2013.10-2	2万	项目

		老龄社会形态研究的艺术设计创新与实现	育厅人文社科重点项目	015.10		主持人
	3	绵阳市中心城区公共服务设施的视觉统一性与数字模块化建设研究	市级	2015.1-2015.10	0.5 万	第 1 主研
近三年获得教学研究经费（万元）	15		近三年获得科学研究经费（万元）		8	
近三年给本科生授课课程及学时数	《新媒体概论》144; 《影视项目管理》96.		近三年指导本科毕业设计（人次）		21	

专业主要带头人简介（三）

姓名	谢鑫辉	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	艺术设计学院院长助理
拟承担课程	版式设计、艺术创作思维训练、企业形象设计			现在所在单位	西南财经大学天府学院艺术设计学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2011年6月，景德镇陶瓷大学，设计艺术学专业					
主要研究方向		视觉传达设计专业、交互设计、图文信息化的教学及研究					
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）		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	艺术与绿色包装设计，2013年8月		第二作者	
		5	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，2015年3月		首位	

	6	艺术设计教学中的心理学运用	中 国 教 育 学 刊 （CSSCI），2017 年 11 月			首位
	7	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			首位
	8	设计思维与表达	河北美术出版社， 2016 年 12 月			合著(副主编)
	9	适老化居住空间设计	西南财经大学出版社，2020 年 6 月			合著(主编)
从事科学研究及获奖情况	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	1 万	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	1 万	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	1.5 万	主持
近三年获得教学研究经费（万元）	4		近三年获得科学研究经费（万元）		6	
近三年给本科生授课课程及学时数	《综合版式设计》192学时；《海报设计》966学时；《图形与信息传达设计》144学时。		近三年指导本科毕业设计（人次）		42	

6. 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）	295	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	215
开办经费及来源	220万（学校核拨）		
生均年教学日常支出（元）	1400		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）	22		
教学条件建设规划及保障措施	一、教学条件建设规划 1. 师资队伍 到2025年，本专业的专职教师达到28人，拥有副高以上职称的13人，占教师总数的46%；具有博士学位的3人；培养后备专业带头人2人，骨干教师8-10名，建成优秀教学团队1-2个。 2. 课程与教材建设 5年内建成校级应用示范课程2门，校级“课程思政”示范课程2门，争取建设省级应用示范课程和“课程思政”示范课程2-3门。教材选用实行“推荐-审核-审批”制，首选国家级规划教材、教育部推荐教材等系列优秀教材；教材编写实行“申报-审批”制，力争到2025年，自编实践课程教材2本、实习指导手册1本。 3. 校内实训室 到2025年，数字媒体艺术专业预计在校学生规模达到300人左右。根据专业发展需要，将新建“数字媒体艺术设计实训中心”，主要包括：VR新数字媒体艺术实验室1个、图形工作站1个、多媒体制作中心1个（详见表4）。届时，本专业教学及实验实训基地总面积约1268平米：其中，千		

	元以上专业设备合计527台；计算机/图形工作站总计213台，千元以上设备总值达421万元。 4. 校外实践教学基地 巩固与现有校外实践教学基地的合作关系，到2025年，争取与2-3家开展联合培养、课程共建、技术服务等校园融合项目；建立健全实践教学管理制度，构建“平等互惠”的校园融合机制。同时，到2025年，力争再建6-8家校外实践教学基地，以保障实习实训，满足就业需求。 5. 图书资源 到2025年，新增艺术设计类图书6000册、计算机网络类图书4000册、文化创意管理及新媒体类图书5000册，教师教学参考书400套、自建或购买2-3个数字资源库。 二、保障措施 1. 组织保障 学校成立由分管副校长负责的专业建设领导小组，本部门成立由院长直接负责的学前教育专业建设工作小组；加强领导、明确分工、责任到位、层层推进、逐级落实，保证教学条件建设稳步推进。 2. 制度保障 依据专业实际和发展需求，力争在四年内逐步建立健全各项规章制度，为教学条件建设提供制度保障。 3. 政策与经费保障 学校在师资队伍、教学条件、图书资源等方面将对学前教育专业建设提供政策与经费倾斜，实施学前教师培养、实践教师外聘和专项奖学金三大扶持计划。
--	---

主要教学实验设备情况表

主要教学设备名称(限 20项)	型号规格	数量	购入时间	设备价值(万元)
--------------------	------	----	------	----------

苹果一体机	苹果 iMac (I5/8G/500G)	20	2016	16, 5
数码照相机	佳能 (Canon) EOS 800D	35	2017	17. 5
导播台	洋铭 4 通道切换台 SE-700	1	2017	2. 2
非线性编辑器	TY800	4	2017	2. 4
多媒体数位绘图手写屏	高漫 GM156HD	11	2017	10. 2
手绘板	Wacom 手绘板	36	2017	10. 8
多媒体教学设备	投影仪设备组	7	2017	5. 5
苹果一体机	苹果 iMac (I5/8G/500G)	18	2018	22
图形工作站	M410-B167	60	2018	18. 6
图形工作站	惠普 HPZ440	168	2018	169
DVHZ 摇臂机	配置 5DV 佳能单反相机控制器	2	2018	5
专业摄影棚设备	背景布、展示台、闪光灯、引闪器	9	2018	2. 4
储存盘阵列	苹果 MA209CH/A	1	2018	1. 8
数字摄像机	索尼 (SONY) HXR-NX200 数字摄像机	6	2019	9
数字工作站	联想 Y7000P	5	2020	6. 2
大屏显示器	TCL60F60	5	2020	1. 5
裸眼 3D 显示屏	斯菲德	1	2020	2. 5

虚拟现实穿戴与定位	HTC VIVE	10	2020	4.5
虚拟现实眼镜	Explorer 带手柄	3	2020	2.4
3D 扫描仪	联想 s1	1	2020	1.5

7. 申请增设专业的理由和基础

数字媒体在信息巨变的时代是一个跨学科和跨领域合作的重要媒介，数字媒体艺术是艺术与科学相结合的新兴学科，是构建在数字技术平台上的艺术，具有学科前瞻性和市场适应性，是我校在数字化时代，顺应数字信息和文化创意产业发展需求申请设立的专业。

一、增设数字媒体艺术专业的理由

（一）数字文创产业已列入国家战略性新兴产业规划

数字文创产业是现代信息技术和文化创意产业融合产生的全新业态，成为世界各国争相发展的新的经济增长点。在我国，数字文创产业也被确定为国家战略性新兴产业。

2016 年 11 月，国务院发布的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》文件中明确提到“以数字技术和先进理念推动文化创意与创新设计等产业加快发展，促进文化科技深度融合、相关产业相互渗透。到 2020 年，形成文化引领、技术先进、链条完整的数字创意产业发展格局，相关行业产值规模达到 8 万亿元。”这一国策将有效提升数字经济整体实力，促进文化创意产业市场繁荣，以先进的数字技术彰显我国传统文化，提升文化软实力。

在国家战略性新兴产业发展纲要的基础上，各级地方政府也相继出台了很多规划和实施举措。

（二）数字文创产业是区域经济和现代产业体系的重要组成部分

2016 年，四川省政府在“十三五”规划中提出，要将成都打造成为“全球软件制造基地”和“世界软件名城”，突破性发展动漫与网络游戏、数字媒体内容等数字内容加工处理，以数据为纽带促进产学研深度融合，

形成数据驱动型创新体系和发展模式。成都市现已是国家级的数字媒体产业化基地，目前已形成了以“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，对区域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。

2017年，四川省政府发布了《四川省“十三五”文化产业发展规划》，规划中提到“数字经济和文化产业将成为全省加快转型升级的强大动力”。

2018年11月，四川省政府在《关于加快构建“5+1”现代产业体系推动工业高质量发展的意见》中提出，“大力发展数字经济，推动数字经济与实体经济融合发展，培育高质量发展新引擎，培育发展VR/AR（虚拟现实/增强现实）等新模式新业态。到2020年，全省信息化和工业化深度融合发展水平将迈上新台阶，数字研发工具普及率将达到72%”。

同年，成都市政府提出的《成都市建设世界文创名城行动计划（2018-2022年）》文件中指出：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%的目标。”具体内容如下：

表1 2018-2022 成都市建设世界文创名城行动计划

时间	文创产业增加值	占 GDP 比重	目 标
2018	1000 亿元	7%	推动世界文创名城建设，打造一批重大功能性项目和平台，传播天府文化取得新进展，建设文创产业生态圈、产业链取得新成就。
2019	1350 亿元	9%	文化原创能力显著增强，文创产业生态不断优化、文创人才充分集聚、文创品牌效应日益彰显，建成超过 620 万平方米园区载
2020	1800 亿元	10%	建成一批具有区域带动力、全国影响力、国际

			知名度的文创园区、街区、小镇、企业和品牌。
2022	2600 亿元	12%	建成 880 万平方米的园区载体,形成特色鲜明、附加值高、原创性强、成长性好的现代文创产业体系。

2019 年,成都市提出了加快建设“三城三都”的决策,审议通过了《中共成都市委关于弘扬中华文明发展天府文化加快建设世界文化名城的决定》。这一系列政策指引的提出,显示出数字文创产业在现阶段已经成为了四川省区域经济现代产业体系中一个至关重要的组成部分。

(三) 数字媒体艺术专业符合教育部专业设置导向

2018 年 8 月,中央在全国教育大会上提出,高等教育要努力发展新工科、新医科、新农科和新文科。艺术设计与新兴科技、文化创意等紧密结合,是发展新文科的有效路径。

2019 年 6 月 20 日,教育部高等教育司吴岩司长在高等学校专业设置与教学指导委员会第一次全体会议上提出,优化调整专业结构,把握“四个着力”、坚持“三个导向”——着力解决脱节的问题、融合的问题、支撑的问题和引领的问题;坚持需求导向、标准导向和特色导向。高校专业设置的第一准则是需求。

产业发展的关键问题始终是人才的培养。据统计,在国家的产业布局下,未来5年以内,中国数字文创产业方面的专业人才将面临百万缺口。此外,在2020年初爆发的新冠疫情期间,由于防控的需要,在线教育、在线产品推广、云办公、直播等行业获得了极大的发展空间,相关专业的人才需求更加迫切,这些需求都为数字媒体艺术专业的人才培养提供了良好的市场契机。

学校的人才培养要高度契合区域经济发展,我校希望通过该专业的

人才培养助力地方经济的发展，满足人才市场的需求。这是本校提出申请增设数字媒体艺术本科专业的初衷之一。从党中央关于推动“四新”建设的指导意见，到教育部吴岩司长的讲话精神，为我校申请增设以“数字媒体艺术+传统文化数字化保护”和“数字媒体艺术+慕课制作”为培育特色的数字媒体艺术专业提供了依据和思路。

（四）高校数字媒体人才培养的数量远不能满足市场需求

数字技术的进步和文创产业的发展，催生了数量众多的文化传媒、影视动画制作、游戏设计、广告设计、数码艺术、展示设计、产品交互设计、建筑漫游设计等产业的发展。与政策支持和产业市场发展水平相对应的是，我国目前的数字媒体艺术设计人才的培养和人才供给还比较匮乏。根据中国互联网信息中心（CNNIC）2018年6月发布的数据，目前我国每年数字媒体艺术设计人才需求约为15万人。

据统计，2015年全国共计有234所高校设立了该专业。专业的整体分布情况呈现出由东部沿海向西部内陆地区递减趋势，与区域经济及教育发达程度基本呈正比。截止2019年，四川省共有7所高校开办了数字媒体艺术专业。根据麦可思研究院2016-2019年的就业数据，全国每年该专业的本科毕业生约为3.5万，远不能满足产业和市场对人才的需求。融合艺术和数字技术的复合型人才不足已成为阻碍我国数字文创产业发展的主要原因之一。

（五）数字媒体艺术专业符合学校发展战略

我校立足四川，面向全国，服务区域经济社会发展，产业结构调整 and 城镇化建设，以金融学、会计学学科为主，管理学、建筑与工程学、计算机科学、艺术学、护理学等多学科专业协调发展，培养理论功底扎实、实践能力强的应用型、创新型人才。从2012年起，随着我校艺术设计、计

计算机技术、工程造价、工程管理等专业申报成功，学校积极推进教育转型改革，根据产业和市场需求，调整办学定位，坚持以经济、管理、文学、艺术、工学学科为主体，构建各学科相互支撑、交叉渗透、协调发展的专业设置思路。

《西南财经大学天府学院“十三五”总体发展规划》和《西南财经大学天府学院拟建设一流学科（专业群）建设方案》均提到：“围绕川渝经济区、天府新区、成德绵经济区等区域经济发展需求，紧跟新产业、新业态、新技术，进一步优化学科结构，着力建设我校八大专业群。其中，艺术设计专业为我校重点建设专业集群之一。”

拟申请的数字媒体艺术将成为我校重点打造的艺术设计专业集群的核心内容之一。围绕在线课程制作，融媒体影视制作、虚拟交互技术，培养形成本专协同发展、产教融合的人才培养模式，在学校现有艺术设计专业集群的基础上，增设数字媒体艺术将进一步补全艺术设计学院的专业门类，并结合“新文科”建设，打造我校“艺术+科技”、“艺术+品牌传播与文创”和“艺术+财务管理”的专业特色。

综上所述，加强数字媒体艺术专业的人才培养符合国家经济发展的趋势，满足四川省区域社会经济发展的要求，有效应对高校数字媒体艺术专业人才供给不足的现状，同时也契合本校发展战略的需要。因此，我校拟申请增设数字媒体艺术本科专业。

二、增设数字媒体艺术专业的基础

（一）我校已有专业及办学经验为开设本专业提供了专业支撑

数字媒体艺术属于艺术学专业，将依托我校艺术设计学院开展专业建设和人才培养。艺术设计学院目前已开设视觉传达、产品设计、环境设计、网络与新媒体、数字媒体艺术设计、建筑动画与模型制作等专业，。其中，

视觉传达设计本科和数字媒体艺术设计专科与拟申报专业有较为密切关联，可以提供艺术、设计类课程的支撑。

视觉传达设计本科专业开办于 2008 年，迄今，累计培养了 550 余名毕业生。数字媒体艺术设计与制作专科专业开办于 2011 年，毕业生累计达 900 余名，为社会输送了一批数字媒体艺术设计专业的专门人才。自 2013 年起，共计接收了 50 余名本校数字媒体艺术设计与制作专业专升本学生，积累了丰富的教学、科研和专业建设的经验。目前艺术设计学院在专业软、硬件建设等方面工作开展顺利，相关的专业建设成果包括：

2015 年，艺术设计专业老年设计方向入选四川省民办高校特色专业提升计划；

2017 年，环境设计专业入选四川省首批应用示范专业；《基于 MR 技术的数字媒体艺术教学模式应用研究》课题被列为四川省教育信息技术研究的“十三五”规划课题；艺术专业教师获得四川省教育厅“首届优秀公共艺术课程大赛”一等奖；

2019 年，环境设计专业被评为四川省一流专业和民办高校特色专业；同年，产品设计专业教学团队获得民办高校优秀教学团队的称号；同年 10 月，视觉传达专业的《包装设计》课程获批成为首批省级一流课程和省级课程思政课程。

2020 年，数字媒体艺术设计与制作专科专业的产教融合基地——天府慕课制作中心，拍摄制作的《室内居住空间设计》和《住宅小区规划》等精品课程上线“学银在线”平台，并在新冠疫情期间分别被武汉商学院、武汉科技大学城市学院、三峡大学科技学院、宁波工程学院、山西大学商务学院等近 30 所高校作为在线教学课程使用。数字媒体艺术设计与制作专业的师生团队制作的《住宅小区规划》的线上课程，因详实的内容和精

美的摄制水平，于 2020 年 3 月，被“学习强国”APP 推送为首页推荐课程。

在实验实训基地建设方面，为推动艺术设计类专业的发展，学校相继投入了大量资金打造了包括图形设计工作站、摄影摄像实训基地、非编机房、VR 体验和设计中心在内等实验实训设施，能够满足实验实训课程的教学。

我校还开设数字媒体技术、计算机科学与技术、智能科学与技术、信息管理与信息系统等专业，可以提供计算机和信息类课程支撑。

综上，艺术设计学院的专业建设发展势头良好，教学管理规范，为建设好新专业奠定了扎实的软硬件基础。

（二）师资队伍可满足人才培养需求

艺术设计学院按照专任教师+行业导师+外聘兼职教师结合的模式，建设了一支综合素质优良的师资队伍。除拥有一支注重教学和职业技能教育的“双师双能”型师资团队外，还聘有来自著名艺术院校“专家团队”及相关行业资深设计师组成的“导师团队”，其中包含享受省政府津贴专家 1 人，四川省有突出贡献的专家 2 人，为专业 and 学科的发展引航掌舵。师资年龄结构搭配合适，学历、职称结构合理。

目前，学校共有艺术设计类教师 98 人，计算机专业教师共计 76 人。数字媒体艺术作为艺术和科技的交叉专业，教学以艺术设计学院设计类教师为主，学校安排具有计算机专业背景的教师予以教学支持。

【申报增设专业的师资】承担数字媒体艺术专业教学任务的专职教师共 17 人，兼职教师 2 人。其中，具有研究生及以上学历的 17 人，占教师总数的 94%；具有高级职称的 8 人，占教师总数的 44%；“双师双能型”教师共 11 人，占教师人数的 61%；具有海外留学背景的教师 3 人。（详

见图 1-图 3)

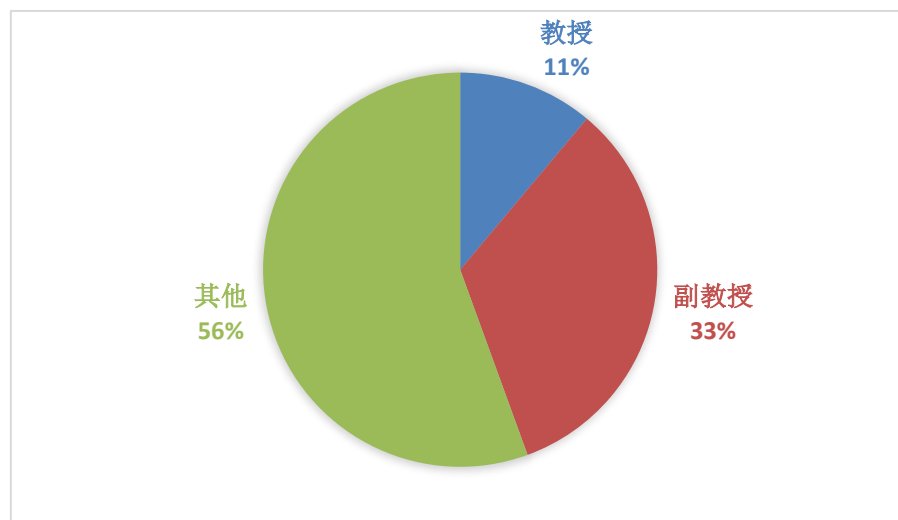


图 1. 教师职称结构图

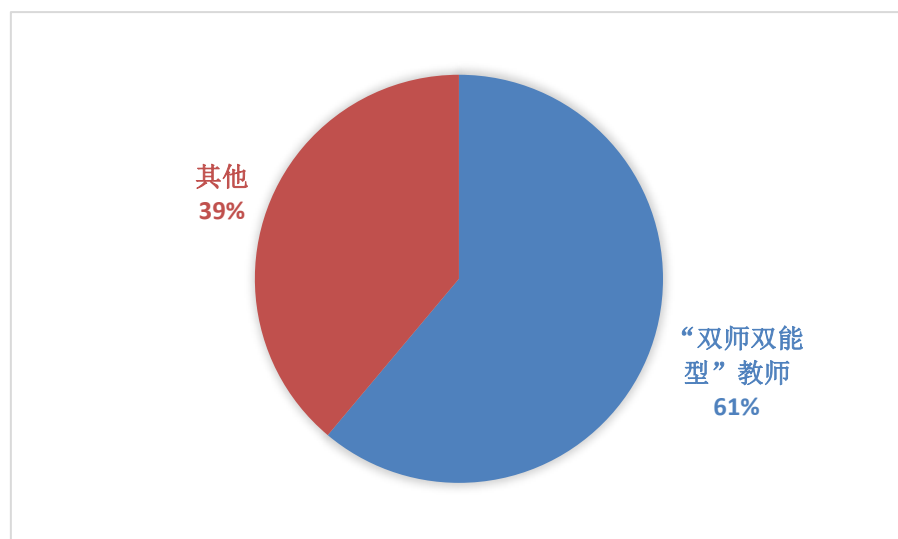


图 2. “双师双能型”教师结构图

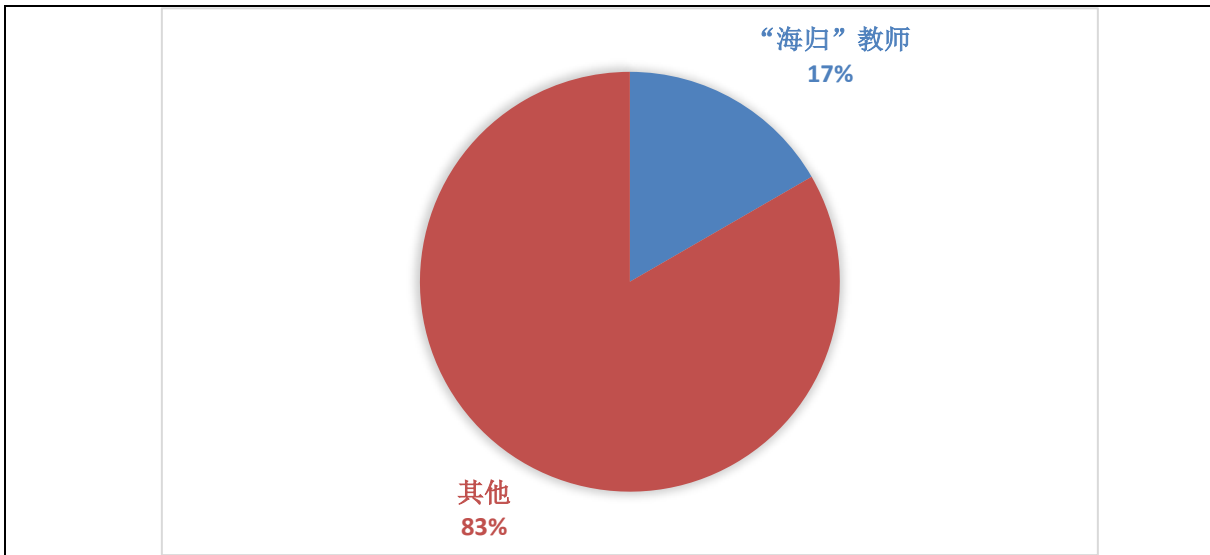


图 3. “海归”教师结构图

综上，我校师资队伍能够满足数字媒体艺术专业的人才培养需求。

（三）教学条件及实验实训设备符合专业开办要求

【公共实验实训室】艺术设计学院建有 12 个专业实验实训教室，包括：联想、苹果和惠普图形设计工作站、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，面积共 1435 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。

【本专业实验实训室】现有 7 个专业实验实训教室，包括：影像实训基地、多媒体制作中心（多媒体教室与语音实验室）、数字手写屏专业教室、交互设计专业机房、后期制作专业机房、VR 数字媒体实验室、惠普图形工作站等，总面积约 603 平米。其中，千元以上专业设备合计 215 台；多媒体语言教室占地 75 平米，可容纳 30 名以上学生同时进行专业学习；计算机/图形工作站总计 143 台（详见表 2）。

表 2 本专业现有实验实训教学设施

序号	名称	面积 (平方米)	千元 以上 设备 数量 (台/件)	千元 以上 设备 价值 (万元)	主要设备明细	拟对应课程
合计		548	215	204.2		
1	影像实训基地	63	50 件	38.6	佳能 (Canon) EOS , 800D 单反相机、索尼 (SONY) HXR-MC2500 数字摄像机、教师电脑, 投影仪、灯光, 背景板, 闪光灯, 引灯器, 地光箱, 地背灯架	摄影基础, 摄像基础
2	多媒体制作中心	75	13 套	10.4	索尼 (SONY) MCX-500 导播台, 非线性编辑器 高清摄像机, 摇臂机, 专业麦克风, 提词器	多媒体信息处理与传输、影视基本创作原理
3	数字手写屏专业教室	55	36 套	41.1	教师用手写屏电脑, 投影仪, wacom 数字手写屏电脑, 学生用电脑, wacom 手绘板	游戏美术设计、导演基础、影视短片创作
4	交互设计专业机房	55	34 台	26.4	教师电脑, 投影仪, 联想图形工作站电脑	计算机辅助设计、交互产品开发、视频剪辑与数字声音处理、网页设计与制作等
5	后期制作专业机房	100	40 台	48.5	教师苹果电脑, 投影仪, 苹果一体机电脑, 储存盘阵列	数字调色及原理、人机交互设计、毕业生生产实习、数字合成与影视特

						效、影视短片创作等
6	VR 数字媒体实验室	200	9 套	6.7	投影设备，虚拟摄影棚，hydra 体感手柄，sony 高清摄像机，摇臂机，工作站电脑，提词器，三维扫描仪、三维打印机	VR 引擎应用设计、毕业生产实习、跨平台产品设计等
7	惠普图形工作站	55	33 台	32.5	教师电脑，投影仪，惠普图形工作站电脑	信息可视化设计、人机交互设计、网络原理与应用等

（四）建立了三级教学管理与质量监控体系

强化教学质量文化和体系建设，实施三级教学管理和质量监控系统。学校建立了学校督导、同行评价和学生评教三级教学管理和质量监控体系。建立了质量监控与教学评估常态机制，实行教、管结合与管、评分分离措施，定期开展教学质量检查与评估，对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等进行全方位、分层次的督导与管理。学校定期组织教学质量评审、教学工作水平评估、专项评估等工作。建立了本科教学质量“院长负责制”，以听课、督导、评议、评教等方式对教学运作进行闭环式管理，以教学目标达成度和毕业生满意度等为评价指标，构建教学质量监控体系。



图 4. 教学质量监控体系

（五）专业图书资料和信息化水平能满足师生学习需求

学校图书馆馆藏各类纸质图书 123 万册，电子图书 108 万册。目前，共有艺术设计类图书 28964 册，计算机科学和网页设计类图书 39776 册、管理、营销、广告、传播类图书 122750 册，能充分满足师生学习的需要。

学校建有“万方数据库”、“超星泛雅学习平台”，“设计师之家资源库”、“图像设计数据库”和“数据公园-全球设计与创新数据库”等专业数据库，能够较好地服务于教学，并能满足师生快捷地进行资料查询和文献检索等学习和科研需求。

学校不断完善信息化软、硬件设施，已建成数字化校园教学管理体系。教师均能较熟练地使用网络和多媒体设备开展教学和管理。学校还建有“天府 SPOC”在线开放课程数字教育资源平台，融视频、网络、多媒体等多种方式为一体，为师生提供多形式和多层次的教学服务。

（六）校外实习基地满足需求

在数字媒体艺术设计领域，艺术设计学院先后与达内时代科技学院、华策影视集团、慧科教育集团、凤凰数字产教集团等企业开展基于产教融合发展的校企合作，开展课程实践、认知实践和专业实习。（详见表 3）

表 3 本专业主要校企合作企业及实习实训内容

序号	类别	校外实习基地名称	承担实训实习内容
1	课程实践	成都慧合广告有限公司	摄影实践、新媒体广告设计等课程实践
2		四川慧研科技有限公司	慕课拍摄与制作、虚拟现实应用等课程实践
3		成都云起文化传播有限责任公司	数字化非遗文化修复与数据库建立、微电影创作等课程实践

4		四川云博网络科技有限公司	网络节目设计与制作、交互产品研发等课程实践
5		成都倾宇宙文化传媒有限公司	摄像实践、网络短片创作、新媒体视频与装置等课程实践
6		北京慧科集团培优科技有限公司	数字化非遗文化修复与数据库建立、交互产品研发等课程实践
7		达内时代科技集团	交互产品研发、新媒体广告设计等课程实践
8	认知实践	绵阳三国科技有限公司	专业竞赛、专业活动策划、参观交流、举办讲座与论坛、行业调研
9		北京京东尚科信息技术有限公司成都分公司	
10		深圳市肆伍玖科技有限公司	
11		名创优品（广州）有限责任公司	
12		四川追光逐影文化传媒有限公司	
13		成都八鱼科技有限公司	
14		成都嘉图橙一科技有限公司	
15		成都优益达科技有限公司	
16	专业实习	凤凰数媒北京教育科技有限公司	项目联合开发、学生毕业实习
17		四川牧梦方圆文化传媒有限公司	
18		江苏京东信息技术有限公司成都分公司	
19		北京嘉禾影城管理咨询有限公司	
20		四川鱼鳞图信息技术股份有限公司	
21		成都知立达科技有限公司	
22		成都天释文化传播有限公司	

三、数字媒体艺术专业建设规划

（一）总体建设思路

数字媒体艺术专业立足四川、面向全国文化传媒、数据和网络产业，以数字文化创意产业应用型、创新型人才培养目标为核心，以“双师型”师资队伍及教学团队建设、金课建设、校内实训室建设、产教融合为主要内容，培养与产业需求相匹配的具有国际视野和工匠精神的应用型、创新型专门人才，力争将本专业建设成为适应社会需求，具有一定专业特色，在全省同类专业中具有一定社会知名度的应用型专业。

（二）总体建设目标

通过 5-10 年的努力，分阶段实现以下目标。到 2025 年，成为校级特色专业，1-2 门核心专业课成为省级应用示范课程。到 2030 年，力争该专业成为四川省应用示范专业，专业影响力居于省内同类型专业前列。

（三）专业建设内容

1. 师资队伍建设

【建设目标】到 2025 年，本专业的专职教师达到 28 人，拥有副高以上职称的 13 人，占教师总数的 46%；具有博士学位的 3 人；培养后备专业带头人 2 人，骨干教师 8-10 名，建成优秀教学团队 1-2 个。

【建设举措】基于产教融合的发展理念，建设师德师风优良、基础理论扎实、教学实践能力突出的“双师双能型”师资队伍和协同创新教学团队。

（1）实行专业带头人负责制度。坚持引进和培养并重的方针，重点抓好专业带头人、骨干教师建设与管理，培养学院的教学名师，鼓励和支持中青年教师在职攻读博士学位。同时，加大高层次人才引进的力度。

（2）强化“双师”和教学团队建设。通过引入经验丰富的行业导师，建设“技能大师工作室”。建设“教师+行业导师”的协同创新教学团体，

开展多种形式和多种层次的行业学习和教学轮岗，资助教师分期分批进行新技术、新知识的短期培训，更新知识和技能。定期选拔优秀青年教师到进修学习，或者到合作企业中强化实践能力，积累实操经验。

（3）加强对教师的指导。重点抓好有丰富经验教师的示范课、开展青年教师讲公开课等活动，并完善听课、评课等制度，组织定期开展教学研讨会，促进教师教学能力的提升。

2. 课程与教材建设

【建设目标】5年内建成校级应用示范课程2门，校级“课程思政”示范课程2门，争取建设省级应用示范课程和“课程思政”示范课程2-3门。

教材选用实行“推荐-审核-审批”制，首选国家级规划教材、教育部推荐教材等系列优秀教材；教材编写实行“申报-审批”制，力争到2025年，自编实践课程教材2本、实习指导手册1本。

【建设举措】数字媒体艺术专业以适应产业发展需要为前提，以应用型课程体系改革为核心，构建以专业能力的培养为主线、艺术人文素养并举的人才培养模式，实现学生技能性、实践性和创新性的有机统一。通过调整课程结构、内容和教学方式，利用“共享型”专业教学资源库建设等方法 and 手段，开展金课建设、课程思政建设、应用型教材建设、形成理论与实践结合、知识与技能融合、艺术与技术相长的新课程体系，在此基础上，通过提炼总结，建设一批实用性强的自编教材。

3. 校内实训室建设

【建设目标】到2025年，数字媒体艺术专业预计在校学生规模达到300人左右。根据专业发展需要，将新建“数字媒体艺术设计实训中心”，

主要包括：VR 新数字媒体艺术实验室 1 个、图形工作站 1 个、多媒体制作中心 1 个(详见表 4)。届时，本专业教学及实验实训基地总面积约 1268 平米；其中，千元以上专业设备合计 527 台；计算机/图形工作站总计 213 台，千元以上设备总值达 421 万元。

表 4 2020-2025 年教学及实训设备建设规划

序号	名称	面积 (平方米)	千元 以上 设备 数量 (台 /件)	千元 以上 设备 价值 (万元)	主要设备明细	拟对应课程
合计		720	312	421.5		
1	专用画室	150	2	1.5	教室电脑、投影仪、静物、石膏头像、人体骨架、人体肌肉模型、画板和画架、衬布等。	造型设计、色彩设计、平面构成、色彩构成、立体构成等
2	VR 新数字媒体艺术实验室 1 个	150	25	200	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 动画捕捉仪、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、新媒体视频与装置、数字化非遗文化修复与数据库建立等
3	大型图形工作站 1 个	180	165	120	配置专业绘图电脑、绘图板、扫描仪、打印机。	三维造型与动画设计、影视特效设计与制作、交互产品研发等
4	多媒体制作中心 1 个	240	120	100	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	数字音频处理、数字调色基础、新媒体广告设计、微电影创作等

					音台等。	
--	--	--	--	--	------	--

【建设举措】新建与改造并举、自建与共建并行。学院 2017 年建成约 400 平方米的“天府-慧科（教育集团）慕课研发制作中心”，具备教学、实训、研发、生产一体化功能。在未来 5 年中，将进一步改造升级设备，服务于数字媒体艺术本科的特色方向课程；建章立制、规范管理，提高实训室利用率，服务于全程实践、特色实训、技能提升。

4. 校外实践教学基地建设

【建设目标】巩固与现有校外实践教学基地的合作关系，到 2025 年，争取与 2-3 家开展联合培养、课程共建、技术服务等校园融合项目；建立健全实践教学管理制度，构建“平等互惠”的校园融合机制。同时，到 2025 年，力争再建 6-8 家校外实践教学基地，以保障实习实训，满足就业需求。

【建设举措】通过产教融合，与业内具有影响力企业共建校内外实习、实训、就业一体化平台。我校与达内时代科技集团建立了战略合作关系，借助教育部产学研合作协同育人项目契机，共同创建优良的育人条件。2019 年 12 月，以视觉传达专业和数字媒体艺术设计与制作专业为基础，在校内外共建校企合作“达内-天府数字艺术创新工场”，培养实用型创新人才。2020 年 6 月，学校与凤凰数字媒体产业教育集团签订人才联合培养协议，围绕“项目制教育+公司式实训+工资化评价”，企业将利用其优势全程参与应用型、创新型人才培养。

5. 图书资源建设

【建设目标】到 2025 年，新增艺术设计类图书 6000 册、计算机网络类图书 4000 册、文化创意管理及新媒体类图书 5000 册，教师教学参考书

400 套、自建或购买 2-3 个数字资源库。

【建设举措】实行“荐购-审核”制度，采购优质图书资源；管理两个馆（学校图书馆和专业阅览室）、搭建两个台（纸质资源平台和数字资源平台）、建设两个库（理论教学案例库和实践教学资源库）。

（四）培养路径

以岗位需求为导向,以艺术修养及专业技能培养为重点,以“教与学”改革为推手,以教学目标达成为根本，采用双导师制、协同培养、全程实践、“1 + X”证书制度、国际交流、等人才培养路径。

1. 双导师制

实行“理论导师+实践导师”的双导师制，校内高水平教师和行业导师分别担任理论导师和实践导师。校内教师帮助学生夯实基础、强化技能，培养学生的专业核心素养；行业导师丰富的项目经验和社会资源指导的设计实践，提高职业素养和岗位技能。

2. “线上+线下，校内+校外”协同培养

建立学校和企业“二位一体”的协同培养机制，共同制定人才培养方案，共同开展项目驱动的工作坊，开展工学交替的实践教学。同时，借力校企共建线上线下混合式课程，企业的线上名师讲述实际案例，线下教师指导学生进行学习和创作；企业提供真实项目供学生练习，学生真题、真做、真实践，补齐就业能力培养的最后一公里，打造人才培养共同体。

3. 构建全程实践的教学体系

整合高校和企业资源，利用“校内产教融合实训中心+校外实践教学基地”，构建“三层次、四模块”的“全程实践”教学体系：“三层次”包括专业基础能力实践、专业综合能力实践和专业创新能力实践，“四模块”包括实践课程教学模块、课外活动教学模块、见习实习教学模块和证

书竞赛教学模块。全程实践、全面育人，缩短学校与用人单位的距离，实现学习与上岗的无缝对接。

4. “1+X” 证书制度

结合专业教学标准和职业技能等级标准，将学历证书与职业技能等级证书有机衔接、相互融通，实施教育部“1+X”证书制度，鼓励学生考取界面设计中高级证书、数字创意建模中高级证书、数字媒体交互设计中高级证书等，开展一专多能的培养。获得职业技能证书是学生学习成果的体现，职业技能证书可以与实践学分兑换，免修相应课程，促进学历证书与职业技能证书互通。“通过1+X”证书制度，助力提高人才培养质量，增强学生职业发展的综合能力，提升就业创业竞争力。

5. 国际交流

我校现有国外合作高校20余所，国际合作项目10余项，帮助学生赴英国、澳大利亚、法国、西班牙、日本等国家的合作院校，开展“行万里路”游学计划，培养国际化的视野。尤其是我校艺术设计学于2019年成立的“天府-哈德斯菲尔德（大学）国际艺术设计教育中心”，可以为艺术设计专业的学生提供学习和了解多元文化和设计前沿的机会。

（五）保障措施

1. 组织保障

学校成立由分管副校长负责的专业建设领导小组，本部门成立由院长直接负责的学前教育专业建设工作小组；加强领导、明确分工、责任到位、层层推进、逐级落实，保证专业建设稳步推进。

2. 制度保障

依据专业实际和发展需求，力争在四年内逐步建立健全各项规章制度，为专业建设提供制度保障。

3. 政策与经费保障

学校在师资队伍、教学条件、图书资源等方面将对数字媒体艺术专业建设提供政策与经费倾斜，实施教师培养、硬件设施提档升级和实践采风三大扶持计划。

7. 申请增设专业人才培养方案

本专业依据教育部发布的《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》，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、培养目标

本专业培养数字时代与信息社会快速发展背景下，适应文化创意产业发展需要，具有良好的政治素质和职业素养，德、智、体、美、劳全面发展，拥有良好的艺术修养和审美能力，具备较强审美能力，掌握美术设计技能，系统掌握数字媒体艺术理论和专业创作技巧，具备影视特效创作、影视后期制作、网络视频制作、以及二维三维动画制作、虚拟现实展示制作、网络交互设计、用户体验设计、移动及网页设计、数字插画设计、广告设计等能力，能在影视制作、动漫设计、广告及文化传播等相关领域从事创意、制作和管理的应用型、创新型人才。

就业方向：学生毕业后可在影视策划与制作、广告传媒、电视台、交互设计公司、游戏制作公司、互联网教育机构、机关、学校等企事业单位从事专业设计、策划、管理等工作，也可以开办自主创新创业工作室和企业。

二、培养规格

表 5 人才培养的素质、知识和能力要求

结构	要素描述
素质要求	1) 拥护党的基本路线，努力践行社会主义核心价值观； 2) 熟悉数字媒体艺术领域的国家政策、法律、法规与国际规范； 3) 身心健康，能够理解和遵守相关行业的职业道德与职业规范。

知识 要求	1) 具有美学或审美相关的基础知识; 2) 熟悉数字媒体艺术相关行业的职业规范, 具备职业道德和人文情怀; 3) 熟悉数字媒体艺术领域的发展历史与时代发展脉络; 4) 掌握素描、色彩、构成等基础知识, 通过所学知识提高造型的能力及准确性; 5) 掌握数字媒体艺术发展相关领域内的基本理论和基本知识; 6) 掌握数字媒体艺术创作各阶段的基本原理、方法和程序以及在影视特效、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; 7) 掌握解影视、网络媒体创作、制作、传播的核心技能, 了解运营的基本流程。	
能力 要求	1) 具备影视栏目策划、拍摄、剪辑、制作能力; 2) 具备在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作; 3) 具有应用计算机及其他各类媒体传播设备的能力; 4) 具备一定的媒体内容采写、编审能力; 5) 具备动漫游戏设计能力; 6) 具备综合运用数字媒体艺术相关领域的基础知识开展实践活动的能力; 7) 具备能够进行数字媒体艺术相关问题分析与研究实践的能力; 8) 具备良好的团队协作精神, 能够在团队中承担相应的个人角色, 发挥个人能力; 9) 具备创新意识, 能以设计基础、专业基础理论知识和技法表现为基础, 开展创作、创业实践等。	

三、 培养路径

(一) 优化培养理念

在数字媒体时代, 行业需要更多既懂技术又懂艺术, 既有丰富的理论知识又有较强的专业技能的综合性人才, 所以要以新文科建设为指

导，在培养理念方面进行优化和完善，以现代化信息技术为支撑，将艺术设计人才培养和数字技术等有效融合，从而提高人才培养的针对性和有效性。

（二）健全培养目标

随着新技术、新方法不断出现，人民生活水平不断提高，生活质量不断改善，审美情趣等也不断发生转变，所以数字媒体艺术专业学生人才培养目标要紧跟形势变化，体现针对性和有效性，帮助学生既掌握数字媒体专业技术等，又广泛涉及艺术、文学、传播学、心理学、工程学等多方面的知识。所以，教师在教学设计时要以行业发展变化、企业对设计人才的新要求和学生实际情况等重要参考坐标系，设计更多的个性化培养方案，使越来越多的数字媒体艺术专业学生热爱自己的工作，并愿意不断创新和激发创业潜能。

（三）丰富培养形式

数字媒体艺术具有鲜明的时代特征，在学生培养方面，充分结合市场形势和数字媒体艺术专业的具体情况，设计更加多元化的教学内容，丰富教学实践，完善软硬件教学设施配置，从而培养更多的富有创造力和创新性的高素质设计人才。要将新技术、新方法进行有效整合，让学生掌握更多的互联网技术，激发开拓意识和创新潜能。教师要在课堂上引入案例教学法、情景模拟法、问题启发式、角色扮演、小组讨论等多种形式，充分调动学生学习的积极性和主动性，在培养扎实理论知识和技能的同时，培养创意、创新能力。

创新能力的培养离不开实践。数字媒体艺术专业要大力开展“真题真学、真项目真实践”的“项目驱动式”教学改革。通过丰富的实践课程，让学生熟悉数字媒体艺术设计工作流程与设计步骤。产学研用一体，

项目驱动与专周实训相结合，落实“作业—作品—产品”的专业技能提升模式；采用企业外派师资、共同开发课程、校内外实训基地学习的模式开展校企合作，培养学生的商业设计的实践能力。

充分利用“云教学”MOOC平台、大数据分析等现代信息技术，开展线上+线下混合式教学改革，形成以“学生为学习主体、教师为教学主导，行业导师为指导”的学习共同体，提升学生的自我管理、自主学习、交流与沟通等综合能力。

通过实施第一课堂和第二课堂贯通的通识教育课程体系，培养学生坚定的政治信念、良好的社会责任感和人文艺术精神、良好的团队协作，以及良好的语言表达能力和娴熟的现代信息技术能力。

四、依托学科和主要课程设置

（一）依托学科

艺术学、多媒体技术学、计算机科学与技术。

（二）核心课程

数字媒体艺术概论、非线性编辑、数字调色基础、数字音频处理、三维造型与动画设计、影视特效设计与合成、微电影创作、交互设计原理、信息可视化设计、交互产品研发、新媒体视频与装置、数字化非遗文化修复与数据库建立、慕课拍摄与制作

五、特色方向性课程

根据数字媒体艺术在不同产业和领域的应用，结合我校的优势条件，特别设立两个选修方向，供学生在夯实基本的专业技能的同时，在特殊的领域开展专门的、深入的学习。

（一）数字化非遗文化修复特色方向性课程

近年来，以非遗为载体的优秀传统文化传播与教育得到广泛认可，

从“非遗进校园”，到非遗讲座、纪录片、展会以及各类非遗体验类活动，非物质文化遗产正在以一种更具普及性、参与性和互动性的面貌回归大众生活，受到社会广泛认可。我校也开设有非遗主题的通识课程和专业选修课程，成立有“珠绣唐卡研发及保护中心”和“川北非遗文化研习中心”。数字艺术与传统文化和非遗技艺进行融合的课程和项目研究，数字艺术参与到公共空间与社会主义工业历史遗迹和古代历史博物馆的数字艺术化建设与重塑之中，这是利用数字艺术践行“文化自信”的良好路径，是开展课程思政的生动素材。为此，数字媒体艺术设计将开设相关方向性选修课，并从以下四个方面进行课程设计：

1. 认识培养。将中华优秀传统文化中的忠孝仁义等价值观融入相关课程，比如，民间故事的教化内涵、传统节日的源流传说、非遗传承的质朴情感，以及发现和启发每个人生活中保留的良好传统观念与风俗习惯。

2. 技能培养。结合当地的民间文化特色，邀请传承人、工艺技艺持有人参与开设实践类课程。通过观摩和体验工艺技艺类非遗项目，让年轻人有机会沉下心来完成一件作品，发掘心性中安静、耐心的一面，获得过程体验和成就感，体会和培养“工匠精神”。

3. 意识培养。培养“乡愁意识”，带动学生“反观”家乡历史文化，开展家乡非遗等传统文化的调查。在这一过程中与宗族家族长者、乡土文化爱好者等形成对话，二次了解从小长大的这方土地与生长在这里的人们，生发更为清晰而具有深度的“乡愁”。

4. 应用培养。结合数字媒体艺术设计的方法与技术，启发年轻人以非遗文化遗产为内容或形式，从事非遗与当代社会生活、优秀传统文化传播及经济活动结合的创新创业实践。

（二）慕课拍摄与制作特色方向性课程

2019年4月10日，教育部召开中国慕课大会，发布《中国慕课行动宣言》并提出要成立世界慕课联盟组织。在这个会上发布的一组数据显示，中国已累计有上线慕课数量12500门、国家精品在线课程1291门，高校学生和社会学习者2亿多次，大学生获得慕课学分6500万余人次。同年，教育部也发出了大力开展线上课程，线上和线下混合式金课建设的要求。2020年突如其来的新冠疫情，迫使全国的学生在家开展在线学习，这些课程资源发挥了巨大的作用，并培育了学生在线学习的习惯，并将引发一场深刻的教与学的革命。

学校和市场对在线课程制作的专门人才的需求是巨大的。我校在这一领域已经与慧科教育集团和超星集团开展合作，利用校内实训基地“天府慕课研发制作中心”拍摄和制作了累计2500多分钟20余门课程，目前已有3门课程上线“学银在线”，1门课程上线“学习强国”，因此具有开始这一个特色方向课程的软硬件条件和良好基础。数字媒体艺术专业可以结合影视拍摄、剪辑、动效、虚拟仿真、交互设计等技能，研发和制作更多形式多样、质量精良的在线课程。学生可以选择学习这类特色课程进行深入学习，获得更好的就业竞争力。

六、学制与授予学位

（一）计划学制

本专业计划学制四年。

（二）授予学位

符合学位授予条件的学生，授予艺术学学士学位。

七、课程结构与学分分布

课程类别	性质	学分	学分比例	学时			
				理论	比例	实践	比例

公共基础与通识教育课程		必修	45	27.11%	480	18.07%	240	9.04%
		选修	4	2.41%	48	1.81%	16	0.60%
专业基础课程		必修	27	16.27%	224	8.43%	208	7.83%
专业主干课程	专业核心课程	必修	65	39.16%	464	17.47%	576	21.69%
	专业方向课程	选修	5	3.01%	36	1.36%	44	1.66%
实践教学		必修	12	7.23%	0	0.00%	192	7.23%
		选修	8	4.82%	0	0.00%	128	4.82%
总计（166 学分）		必修	149	89.76%	1252	47.14%	1404	52.86%
		选修	17	10.24%				

说明：①专业基础和专业主干课程共 97 学分，占比 58.43%；

②实践教学共计 1404 学时，占比 52.86%，体现为课程实践、认知实践、专业实习、校企联合创作、师生创新创业项目、毕业创作等环节。

八、课程设置与教学计划

（一）公共基础与通识教育课程（49 学分，其中必修 45 学分，选修 4 学分）

课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期
				理论	实践	合计	
必修	IPT0101A	马克思主义基本原理概论	3	48	0	48	1
	IPT0201A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	0	48	2
	IPT0301A	中国近代史纲要	2	32	0	32	2
	IPT0401A	思想道德修养与法律基础	3	48	0	48	1

		IPT0501A	形势与政策	2)	32	0	32	1-7
		IPT0402A	当代世界经济与政治	2	32	0	32	3
		INF0101A	大学外语 I-IV	12)	160	32	192)	1-4
		PHE0201A	大学计算机 I-II	4)	24	40	64	1-2
		PHE0202A	大学体育 I-IV	8)	16	112	128)	1-4
		PHE0203A	军事理论	2	32		32	1
		PHE0204A	军事实践	4	8	56	64	1
	学分小计			45 学分				
	选修	PHE0101B	影视赏析	2	24	8	32	1
		PHE0102B	中外美术史	2	24	8	32	1
		PHE0201B	科技文明史	2	24	8	32	2
		PHE0202B	程序设计基础	2	24	8	32	2
		选课说明		每学期选修课程 2 选 1，共 4 学分				

(二) 专业基础课程 (27 学分)

课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期
				理论	实践	合计	
必修	SHE030101	造型基础	3	20	28	48	1
	SHE030102	色彩基础	3	20	28	48	1
	SHE030103	平面构成	2	16	16	32	1
	SHE030104	色彩构成	2	16	16	32	1
	SHE030105	媒介发展史	3	32	16	48	1
	SHE030106	立体构成	2	16	16	32	2
	SHE030107	数字媒体艺术概论	2	28	4	32	2
	SHE030108	△摄影基础	2	12	20	32	2
	SHE030109	视听语言	2	20	12	32	2
	SHE030110	数字图形图像	4	32	32	64	2

		处理					
	SHE030111	Δ摄像基础	2	12	20	32	3
	学分小计		27 学分				

(三)、专业主干课程（70 学分，其中必修 65 学分、选修 5 学分）

课程性质		课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期
					理论	实践	合计	
专业核心课程	必修	SHE030201	交互设计原理	3	36	12	48	3
		SHE030202	导演基础	3	24	24	48	3
		SHE030203	非线性编辑	4	24	40	64	3
		SHE030204	图形创意	2	12	20	32	3
		SHE030205	版式设计	2	12	20	32	3
		SHE030206	创新创业基础	2	32	0	32	3
		SHE030207	数字调色基础	3	20	28	48	4
		SHE030208	数字音频处理	3	20	28	48	4
		SHE030209	Δ网络节目设计与制作	3	16	32	48	4
		SHE030210	Δ新媒体广告设计	3	16	32	48	4
		SHE030211	信息处理与传输基础	2	20	12	32	4
		SHE030212	信息可视化设计	3	20	28	48	4
		SHE030213	交互界面设计	4	24	40	64	4
		SHE030214	三维造型与动画设计	4	32	32	64	5
		SHE030215	影视特效设计与制作	4	32	32	64	5
		SHE030216	Δ网络短片创作	4	16	48	64	5
		SHE030217	新数字媒体基础与应用	2	16	16	32	5
		SHE030218	影视项目管理	2	20	12	32	6
		SHE030219	Δ交互产品研发	4	24	40	64	6

专业特色方向课程		SHE030220	Δ虚拟现实应用	4	24	40	64	6
		SHE030221	Δ微电影创作	4	24	40	64	6
		学分小计		65 学分				
	选修	SHE030301	数字媒体产业前沿	2	24	8	32	6
		SHE030302	非物质文化遗产概论	2	24	8	32	6
		SHE030303	慕课产业概论	2	24	8	32	6
		SHE030304	Δ新媒体视频与装置	3	12	36	48	7
		SHE030305	Δ数字化非遗文化修复与数据库建立	3	12	36	48	7
		SHE030306	Δ慕课拍摄与制作	3	12	36	48	7
		选课说明		每学期课程 3 选 1，共 5 学分				

(四) 实践教学环节 (20 学分，其中必修 12 学分、选修 8 学分)

课程模块	课程性质	课程名称	学分	周数	开课学期
认知实践模块	必修	Δ专业采风实践	2	2	5
	学分小计		2 学分		
	选修	Δ专业竞赛	1	1	1-6
		Δ活动策划	1	1	1-6
		Δ参观展览	1	1	1-6
		Δ讲座论坛	1	1	1-6
		Δ证书考取	1	1	1-6
		Δ行业调研	1	1	1-6
		Δ国际交流	1	1	1-6
	选课说明		任意选修 4 学分		
创新创业项目实践模	选修	Δ设计师职业规划	2	4	7
		Δ大创与学科竞赛	2	4	7

块	选课说明		任意选修 2 学分		
课题研究创作模块	选修	Δ项目实践创新 I	2	3	2（小学期）
		Δ项目实践创新 II	2	3	4（小学期）
		Δ项目实践创新 II	2	3	6（小学期）
	选课说明		任意选修 2 学分		
专业实习与毕业创作模块	必修	Δ就业指导	2	16	7
		Δ专业实习	4	16	8
		Δ毕业创作	4	16	8
	学分小计		10 学分		

说明：标注Δ的课程为实践类课程，共 51 学分，占比 30.72%；分布于专业基础课程、专业核心课程和实践教学环节。

九、主要实践教学环节

本专业主要采用的是“分层进阶式”实践教学：第一层次为基础认知实践，主要包括专业竞赛、活动策划、参观展览、讲座论坛、证书考取、行业调研、国际交流、专业采风等实践内容；第二层次为专题创作实践，主要包括各种专题的项目实践、就业指导、专业实习、毕业创作等实践内容；第三层次为创新创业实践：包括设计师职业规划、大学生创新创业、学科竞赛等扩展实践内容。

上述三个逐级递进的实践教学层次贯穿了整个本科教学阶段，形成一整套“分层进阶式”的实践教学体系，如图 5 所示。

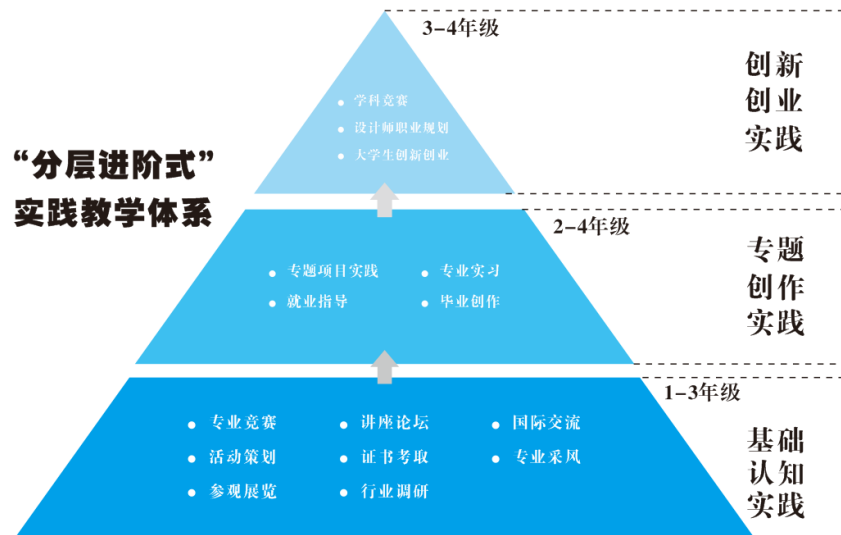


图 5. 实践教学体系

十、职业技能证书要求

为培养应用型本科人才，本专业将职业资格证书纳入到人才培养计划之中。职业资格证书制度是把教育、培训、就业和企业制度联系在一起的纽带。本专业以就业为导向，在人才培养过程中大力推进职业准入制度。职业资格证书纳入到教学计划中对培养应用型人才起着引导作用。学生通过考取适用于数字媒体艺术专业的职业技能证书，既是学习专业技能的手段，也为毕业后的就业做好更加充分的准备。表 6 为数字媒体艺术专业职业技能证书推荐列表：

表 6 职业技能证书推荐列表

证书名称	主管部门	要求	建议考证学期
“1+X” 数字媒体交互设计	凤凰新联合(北京)教育科技有限公司	选考	从第 5 学期开始
“1+X” 界面设计	腾讯云计算(北京)有限责任公司	选考	从第 5 学期开始
Adobe 平面设计师	Adobe 公司	选考	从第 4 学期开始
Adobe Flash 交互设计师		选考	从第 4 学期开始

网页设计师	中国数字艺术教育联盟	选考	从第 4 学期开始
电脑艺术应用工程师	国家信息化培训认证 (CEAC)	选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(广告设计方向)		选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(数字多媒体制作方向)		选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(动画制作方向)		选考	从第 4 学期开始
普通话二级甲等	国家语言文字工作委员会和普通话水平测试中心	选考	从第 3 学期开始
教师资格证	国务院教育行政部门	选考	从第 3 学期开始

十一、培养方案说明

(一) 部分专业核心课程简介

1. 数字媒体艺术概论(2 学分, 32 学时)

该课程为专业必修课,使学生了解并掌握数字媒体艺术相关的理论知识。数字媒体艺术理论知识在数字媒体艺术各领域以及制作数字艺术作品的各环节中均是不可或缺的知识基础,所以通过本课程的学习,向学生介绍数字媒体艺术的发展历史、现状和趋势,由此熟悉数字媒体艺术的发展历程,理解变化的动因,分析未来发展趋势;数字媒体艺术概念界定、数字媒体艺术的分类、数字媒体艺术与新媒体艺术及数字媒体艺术与传统影视艺术的关联,理解数字媒体艺术基本概念和分类,明确其与相关艺术领域的关系;数字视频技术、信息技术、数字图像技术等,了解促使数字媒体艺术学科形成的技术基础,把握技术应用平台的基本框架;数字媒体艺术作品、数字媒体艺术交流活动,熟悉数字媒体艺术的主题和客体,了解艺术构思、创作和发表、展示、交流的整体过程;

研究和分析数字媒体艺术创作的特点、时间和空间特性、交互性、自由、开放等特性。

2. 非线性编辑（4 学分，64 学时）

该课程为本专业核心课程，主要培养学生掌握影视后期剪辑制作流程，掌握影视领域的软件及操作使用能力，同时具有完整的理论体系，提升学生的影视行业就业竞争力及职业素养。通过课程学习，培养学生熟练使用剪辑软件的能力，帮助学生在较短的时间内掌握运用影视后期剪辑的基本理论，影视后期剪辑的技巧。同时培养学生能将自己的影片立意通过剪辑的艺术手段表现出来的能力。

3. 数字调色基础（3 学分，48 学时）

该课程为本专业核心课程，课程内容主要以影视制作达芬奇调色软件的学习为主，即掌握影视制作中的画面色调及画面风格的调整。该课程为本专业影视制作方面的课程，教师针对不同类型的影片调色来进行讲解。通过课程学习，使学生掌握影片画面调色的各种手法，熟练使用达芬奇软件进行画面色调的处理。课程结束后学生应具备独立处理影片后期校色的能力。

4. 数字音频处理（3 学分，48 学时）

本课程旨在促进数字媒体专业学生在数字音频加工领域形成较完整的行业工作能力，力求帮助学习者熟练应用相关软件，促进其音频的采集、编辑与合成、输出等职业能力的形成，体现了"以就业为导向，以技能为核心，以项目为载体，以任务为引领"的职业教育专业课程改革理念。

5. 三维造型与动画设计（4 学分，64 学时）

本课程全面系统地介绍了三维动画设计的主流软件 3ds max 动画制

作的主要技术。介绍了三维动画的发展概况，3ds max 软件的动画制作技术，讲述了 CG 理论、动画规律、基础动画制作、摄影机动画、模拟动画及角色动画等内容。为培养学生今后制作三维短片奠定了基础。

6. 影视特效设计与合成（4 学分，64 学时）

通过本课程的学习，使学生掌握数字合成与影视特效的基本理论知识；了解影视编辑的基础知识；掌握数字合成和影视特效实战技巧。通过课程的理论学习、实验操作和课后练习，使学生的技术应用基本技能得到加强，培养学生的实际操作能力，加强学生对技术美学的理解，提高学生的综合素质。

7. 微电影创作（4 学分，64 学时）

本课程具有很高的综合性与实践意义。课程要求学生在掌握影视短片创作各流程环节所涉及的专业课程知识和技能的基础下，综合性相关各门专业课知识，进行影视短片的创作。本课程包括影视短片创作中前期设定，中期拍摄，后期编辑这三大制作阶段内容的学习，涉及导演基础，影视创作原理，剧本创作，摄影基础，视频剪辑与声音合成等多门先行课程知识的综合应用，使学生能够对所学知识进行合理的衔接和进一步的深入学习，为毕业设计的创作做好准备。

8. 交互设计原理（3 学分，48 学时）

本课程目标是使学生掌握硬件人机设计与软件人机设计方法、理论与设计实例，探索新的交互技术，以及用户界面的新技术理论。通过本课程的学习，使学生能掌握研究智能化人机交互设计的基本方法论，了解人机交互设计基本概念和基本技巧，对目前本领域的研究现状、原理、主要方法及其相应的评价体系有所了解。

9. 信息可视化设计（3 学分，48 学时）

本课程主要利用图形图像技术对大规模数据进行可视化表示，以增强用户对数据更深层次的认知。介绍了信息可视化的概念、技术和应用。通过本课程的学习，数字媒体艺术设计专业的同学可以了解信息可视化的基本概念和知识，同时培养可视化和交互设计的基本技能。

10. 交互产品研发（4 学分，64 学时）

本课程通过教学让学生认识到网页在当今社会的运用范围，培养学生具备一定的互联网基础知识，初步掌握网页设计的基本方法。网页设计与制作因其“新技术、宽视野、重实践、严逻辑”的特点，以及较强的先进性、实用性和时效性，已成为网络时代必备的技能之一。通过学习网站设计这门课程，有利于增强学生自主学习的能力，满足今后学习其它专业课程的需求。

11. 新媒体视频与装置（3 学分，48 学时）

该课程为专业方向选修课，培养学生的跨学科研究和作品创作能力，主要采用实践教学方式。新媒体视频与装置艺术创作跨越多种学科，创作元素不完全是传统的、熟悉的媒介，而是与相对陌生的电子元器件、微控制器、电机、计算机程序设计等技术元素发生了密切联系。面对已具有艺术专业素质的学生，培养他们的科技意识，找出一套符合艺术类学生特点的艺术与科技相结合的教学模式，以此使学生迅速适应当今艺术与科技越来越密切相结合的创作环境。学生需在教师的引导下，把视频内容与装置艺术内容相结合，进行作品创作。

12. 数字化非遗文化修复与数据库建立（3 学分，48 学时）

该课程为专业方向选修课，采用理论与实践相结合的教学方式，培养学生的高阶研究能力和三维软件技能。本课程初期要求学生在教师的指导下对某非遗文化项目进行科学研究，其形式包括：学习研究方法，

项目走访记录，田野调查等。接着，学生以小组为单位，通过三维数字建模和其他数字化处理手段，还原项目的三维模型，进而建立小范围非遗项目数据库。

13. 慕课拍摄与制作（3 学分，48 学时）

该课程围绕“探秘慕课”、“慕课制作模式与准备”、“慕课拍摄技巧”、“慕课后期制作方法”、“创新型慕课制作工具”五大模块展开相关内容。结合优秀案例进行分解式讲授和模拟项目实践教学，力争使学生领略慕课的魅力；了解慕课制作相关理论知识；掌握课程拍摄专业技能；掌握专业的慕课后期制作方法；探索慕课制作新型工具与技能。本课程依托艺术设计学院“天府慕课研发制作中心”为实践教学基地，旨在培养学生的专业实践技能。

（二）毕业要求与课程矩阵关系

表 6 专业课程与毕业生专业能力的对应关系矩阵

培养要求课程	能力 1	能力 2	能力 3	能力 4	能力 5	能力 6	能力 7
造型基础	◎	◎	◎			◎	
色彩基础	◎	◎	◎			◎	
平面构成	◎	◎		◎		◎	
色彩构成	◎	◎		◎		◎	
媒介发展史		◎					
立体构成	◎	◎		◎		◎	
数字媒体艺术概论		◎					
△摄影基础		◎	◎			◎	◎
视听语言	◎	◎		◎			
数字图形图像处理		◎	◎			◎	

△摄像基础		○	○	○	○		
交互设计原理		○					
导演基础	○	○		○		○	○
非线性编辑		○	○			○	
图形创意	○	○		○		○	○
版式设计	○	○		○		○	○
创新创业基础		○			○		○
数字调色基础		○	○			○	
数字音频处理		○	○			○	
△网络节目设计与制作			○	○	○	○	○
△新媒体广告设计			○	○	○	○	○
信息处理与传输基础		○					
信息可视化设计	○	○	○	○		○	○
交互界面设计	○	○	○	○		○	○
三维造型与动画设计			○	○	○	○	○
影视特效设计与制作			○	○		○	○
△网络短片创作			○	○	○	○	○
新数字媒体基础与应用		○	○	○	○	○	○
影视项目管理		○					
△交互产品研发			○	○	○	○	○
△虚拟现实应用			○	○	○	○	○
△微电影创作	○	○	○	○	○	○	○
数字媒体产业前沿		○					
非物质文化遗产概论		○					
慕课产业概论		○					
△新媒体视频与装置	○	○	○	○	○	○	○

△数字化非遗文化修复与数据库建立	○	○	○	○	○	○	○
△慕课拍摄与制作	○	○	○	○	○	○	○

表 7 专业能力及标准

序号	能力	掌握内容
能力 1	手绘表现与构思能力	掌握基本构图、色彩搭配、动画设计的基本原理，通过训练能够快速构思、把握事物的特征，掌握手绘表现基本技法，能够灵活运用相关知识准确地展开绘画表现和设计创作，能够进行人物、场景、道具等的线稿绘制、动态表现、色彩绘制和质感表现。
能力 2	掌握专业基础理论知识	掌握数字动画概论、运动规律、镜头运用、造型理论等知识，能够为设计提供指导。
能力 3	掌握专业技能	熟练运用数字绘画软件、数字图像处理软件、二维动画制作软件、三维动画制作软件等专业软件，能快速将设计方案通过软件准确、清晰地表达；综合运用软件、绘画、构图、动态设计、特效设计、色彩处理等技能制作高质量的设计作品。
能力 4	规划设计与表达能力	在掌握好专业理论知识的基础上，能综合运用专业知识开展有效认知、深入分析，提出解决问题的途径，形成解决方法，达到动画项目规划目标，能将方案通过设计创作充分表达，生动展示，同时能用清晰的逻辑关系和专业语言表达分析过程、理念构思、设计方案。
能力 5	团队合作与协调组织能力	具备健康的人际交往意识与良好的团队合作精神，能够与成员开展有效沟通与分工协作，能在动画创作过程中与团队成员齐心协力共同完成高质量的作品；具备解决专业问题与人际关系问题的能力，能扬长避短协调好团队分工，协调处理好各类矛盾，最大程度发挥专业团队力量

		完成任务。
能力 6	观察与审美能力	具有敏锐的观察能力，能准确洞察表现事物的形态特征、运动规律、色彩质感等内容的观察能力，并具有设计美学理论知识和发现美、表现美的基本审美能力。
能力 7	创新能力	具有创新思维能力，能综合运用所学知识和技能进行新形式、新概念、新风格和新题材的作品创作能力。

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		☒ 是 ☐ 否
理由： 数字媒体艺术是艺术与科学相结合的新兴学科，是构建在数字技术平台上的艺术，具有学科前瞻性和市场适应性，是我校在数字化时代，顺应数字信息和文化创意产业发展需求申请设立的专业。 二级学院申请开办数字媒体艺术本科专业的拟招生人数合理，符合行业调研后的人才需求预测。其开设的基本条件完全符合教学质量国家标准：1，师资队伍的综合素质优良，年龄结构搭配合适，学历、职称结构合理；2，实践基地和教学设备的建设情况符合专业开办要求；3，专业图书资料和信息化水平能满足师生学习需求；4，校外实习基地满足人才培养和就业的需求；5，具有充足的专业开办和建设经费保障。 我院组织专业设置评议专家组，对二级学院申报的拟新增本科专业进行了审议。到会委员在充分讨论基础上，一致同意《数字媒体艺术》专业申报2020年拟新增本科专业。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 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	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
专家签字： 		

