

# 普通高等学校本科专业设置申请表

(2019年修订)

校长签字：黄弢

学校名称（盖章）：广东培正学院

学校主管部门：广东省

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

学位授予门类：艺术学

修业年限：四年

申请时间：2025.9

专业负责人：宋宇翔

联系电话：13719205212

教育部制

# 1. 学校基本情况

学校名称	广东培正学院	学校代码	12059
邮政编码	510830	学校网址	www.peizheng.edu.cn
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		
现有本科专业数	46	上一年度全校本科招生人数	5409
上一年度全校本科毕业生人数	5464	学校所在省市	广东省广州市花都区
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 type="checkbox"/> 历史学 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 艺术学		
学校性质	<input type="checkbox"/> 综合 <input type="checkbox"/> 理工 <input type="checkbox"/> 农业 <input type="checkbox"/> 林业 <input type="checkbox"/> 医药 <input type="checkbox"/> 师范 <input type="checkbox"/> 语言 <input checked="" type="checkbox"/> 财经 <input type="checkbox"/> 政法 <input type="checkbox"/> 体育 <input type="checkbox"/> 艺术 <input type="checkbox"/> 民族		
专任教师总数	874	专任教师中副教授及以上职称教师数	158
学校主管部门	广东省	建校时间	1993年
首次举办本科教育年份	2005年		
曾用名	培正商学院		
学校简介和历史沿革 (150字以内)	广东培正学院创办于1993年，是经国家批准设立的非营利性全日制民办本科普通高校。学校现有本科专业46个，涵盖管理学、经济学、法学、文学、理学、工学、教育学和艺术学8个学科门类。2018年通过教育部本科教学工作审核评估；2019年获广东教育学会等机构联合颁发的“广东当代民办学校突出贡献奖”。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300字以内)	2021年增设本科专业：080905物联网工程、040106学前教育、120108T大数据管理与应用 2022年增设本科专业：020109T数字经济、040107小学教育 2023年增设本科专业：120803T跨境电子商务、050306T网络与新媒体 2023年-2025年停招本科专业：120902酒店管理 近五年未有专业撤并情况。		

## 2. 申报专业基本情况

专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
学位	艺术学	修业年限	四年
专业类	设计学	专业类代码	1305
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	艺术学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1	视觉传达设计	2010	该专业教师队伍情况 (填写附表2-1)
相近专业 2	数字媒体技术	2017	该专业教师队伍情况 (填写附表2-2)
增设专业区分度 (目录外专业填写)	本专业不属于目录外专业，无需填写。		
增设专业的基础要求 (目录外专业填写)	本专业不属于目录外专业，无需填写。		

## 2. 申报专业基本情况

表2-1 相近专业视觉传达设计教师队伍情况

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专职/兼职	专业技术职务	学历	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
周超	男	1982-10	三维动画设计、AIGC设计基础、游戏引擎基础、可视化编程	专职	副教授	研究生	华中科技大学	软件工程	硕士	三维动画、AIGC、新媒体交互
周启新	男	1970-11	广告创意、海报设计	专职	副教授	研究生	广州美术学院	美术学	硕士	广告创意、海报设计
刘仁	男	1973-07	计算机辅助设计、平面图像设计	专职	副教授	研究生	无锡轻工大学	软件工程（数字艺术设计）	硕士	平面设计、数字媒体艺术
汤艳飞	女	1986-08	品牌形象设计、商业插画	专职	副教授	研究生	大连工业大学	艺术设计	硕士	视觉语言、品牌形象
谭明祥	男	1962-06	视听语言、分镜头设计	专职	高级广告师	研究生	广州美术学院	艺术设计学	硕士	艺术设计和影视创作研究
李军燕	女	1992-07	数字媒体艺术概论、跨平台应用设计、交互设计与应用、设计心理学、AIGC设计基础、UI设计	专职	讲师	研究生	湖南大学	艺术（数字媒体）	硕士	情感计算、交互服务设计、人工智能等
周昊	男	1978-05	摄影基础、影视动画剧本、影视后期剪辑、影视综合创作	专职	讲师	研究生	华中科技大学	软件工程	硕士	数字媒体艺术、影视后期
周知瑶	女	1994-10	视听语言、摄影基础、影视摄像、影视后期剪辑、影视综合创作	专职	讲师	研究生	西南交通大学	艺术（电影）	硕士	数字媒体艺术、戏剧与影视学、视频制作

罗伟晋	男	1995-11	三维建模基础、三维渲染	专职	助教	研究生	澳门科技大学	传播设计	硕士	三维动画设计、平面设计、插画设计
何诺霖	女	1996-10	海报设计、商业插画	专职	助教	研究生	广州美术学院	艺术设计	硕士	当代艺术设计
李逸蕾	女	1993-12	版式设计、视觉艺术鉴赏	专职	助教	研究生	韩国弘益大学	视觉设计	硕士	品牌设计, 符号学, 信息设计, 跨文化设计
李思思	女	1996-04	海报设计、版式设计	专职	助教	研究生	华南师范大学	美术(视觉传达设计)	硕士	信息可视化设计、视觉传达设计
马欣	女	1993-09	数字媒体艺术概论、设计心理学、交互设计与应用、信息设计、跨平台应用设计、UI设计	专职	助教	研究生	拉夫堡大学(英国)	设计创新	硕士	服务设计、用户体验
彭丽明	女	1997-06	动态图形设计、三维建模基础、三维渲染	专职	助教	研究生	深圳大学	艺术设计	硕士	动态设计、新媒体交互
姚淑绮	女	1999-01	广告创意、商业插画	专职	助教	研究生	广西大学	艺术设计	硕士	视觉传达设计、文创产品
郑岳	男	1993-11	广告摄影、影视特效合成、图形创意设计	专职	助教	研究生	华南师范大学	美术	硕士	数字媒体设计、当代艺术
朱思孟	男	1997-10	艺术导论、图形创意设计	专职	助教	研究生	四川师范大学	艺术设计	硕士	文创产品设计、民族服饰纹样

## 2. 申报专业基本情况

表2-2 相近专业数字媒体技术教师队伍情况

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专职/兼职	专业技术职务	学历	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
宋宇翔	男	1971-1	编程基础、游戏引擎基础、游戏设计与开发	专职	教授	研究生	广东工业大学	计算机技术	硕士	数据共享技术、计算机网络和云计算
潘光洋	男	1984-10	编程基础、虚拟现实技术、游戏引擎基础	专职	副教授	硕士	广东工业大学	计算机应用技术	硕士	虚拟现实技术、计算机图形学
苏琳	女	1977-08	Python程序设计、图形图像设计	专职	副教授	本科	江西师范大学	软件工程领域工程（电子商务方向）	硕士	计算机应用技术、图形图像处理及应用、二维动画技术
徐春鸽	女	1979-09-21	三维建模、三维渲染	专职	副教授	硕士研究生	华南师范大学	计算机软件与理论	硕士	三维建模与三维渲染、计算机视觉之目标识别
刘潘梅	女	1980-02-27	编程基础、二维动画技术	专职	副教授	硕士研究生	广西师范大学	计算机软件与理论	硕士	图形图像处理、信息安全
郝彩莲	女	1987-09-05	游戏界面设计	专职	副教授	硕士研究生	广州大学	艺术设计	硕士	数字媒体技术、数字媒体艺术
徐光明	男	1979-09-18	编程基础	专职	副教授	硕士研究生	五邑大学	计算机应用技术	硕士	图形图像处理及应用、人工智能

李彩云	女	1988-05-10	UI设计、三维建模	专职	副教授	硕士研究生	广西师范大学	美术学	硕士	数字媒体技术
徐瑾	女	1972-07-17	Maya动画制作	专职	讲师	硕士研究生	华南理工大学	机械设计与理论	硕士	计算机产品设计
彭桂浓	男	1988-11-09	影视广告策划与创意、短视频拍摄	专职	讲师	硕士研究生	广州大学	艺术设计	硕士	数字媒体技术、影视
叶蓓	女	1990-08-01	影视动画后期合成技术、特效制作技术	专职	讲师	硕士研究生	广州美术学院	设计学	硕士	动画、特效、影视后期合成技术

### 3. 申报专业人才需求情况

#### 申报专业主要就业领域

游戏设计与开发、影视动画与后期制作、交互设计与用户体验、新媒体内容创作及运营、传统媒体与文化传播、数字出版与教育等

#### 一、总体市场趋势分析

当前，数字化转型已成为各行各业发展的核心驱动力。随着5G、AI、XR等前沿技术的普及，数字内容产业迎来爆发式增长。中国的数字创意产业同样正处于黄金发展阶段，随着数字技术的不断更新和应用场景的拓展，数字媒体艺术领域的岗位需求持续增长，涵盖了影视制作、动画设计、游戏开发、虚拟现实、增强现实、网络媒体、广告营销等多个热门行业。

#### 二、重点用人单位人才需求分析

数字媒体艺术专业培养方向多元化，涉及领域包括移动互联网、影视、游戏、动漫、元宇宙、虚拟数字人等。同时，粤港澳大湾区作为数字经济和文化创意产业的高地，在这些方面拥有众多企业。人才需求方面，以一线大厂为例，预测未来一年内：

##### 游戏设计与开发

腾讯游戏（深圳）：游戏原画8人、3D游戏场景设计5人、游戏UI设计4人、游戏特效设计师3人。

网易游戏（广州）：游戏原画8人、3D游戏场景设计5人、游戏UI设计4人。

多益网络（广州）：游戏概念设计2人、游戏动作设计3人。

三七互娱（广州）：招募游戏广告设计4人、游戏平面设计3人。

##### 影视动画与后期制作

云图动漫（广州）：角色材质4人、高级动画2人、灯光渲染3人。

广州灵动创想文化科技有限公司：3D动画5人、角色建模3人、影视后期合成4人。

凡拓数创（广州）：视效设计（VFX）6人、数字展项设计3人、三维可视化设计2人。

##### 交互设计与用户体验

微信事业群（腾讯）（广州）：用户体验设计10人、UI设计6人、交互设计4人。

OPPO广东移动通信有限公司（东莞）：手机OS UI设计3人、产品交互设计3人。

##### 新媒体运营与内容创作

广州唯美创意广告有限公司：短视频内容策划5人、短视频编导/剪辑8人、直播视觉设计3人。

广州市锦绣前程文化传播有限公司：广告摄影4人、影视策划4人、后期制作4人。

唯品会有限公司（广州）：电商视觉设计4人、数字营销内容制作3人。

#### 三、人才能力需求共性

对数字媒体艺术专业人才的共性需求集中在以下几个方面：扎实的技术能力、跨学科知识背景、项目管理与团队协作能力、持续学习与适应能力。基于这几方面，我们建议在专业人才培养中：

加强实践教学：引入真实项目，让学生在实践中掌握技能并锻炼解决问题的能力。

深化校企合作：拓展与头部企业的合作，共建实训基地，引入企业导师，开展定制化培养。

优化课程体系：及时更新教学内容，融入前沿技术（如AIGC、虚拟制片、实时渲染等），注重培养学生的综合素质和创新能力。

重视职业规划指导：帮助学生了解行业发展趋势和岗位要求，提升职业竞争力。

下一步计划，我们将持续与更多用人单位保持紧密沟通，定期更新人才需求预测报告，确保我们的专业人才培养与市场需求保持高度一致。

申报专业人才 需求调研情况	年度计划招生人数	50
	预计升学人数	2
	预计就业人数	48
	其中：深圳市腾讯计算机系统有限公司 腾讯游戏分公司	3
	网易网络有限公司	3
	广州多益网络股份有限公司	5
	三七互娱网络科技股份有限公司	5
	广州市云图动漫设计股份有限公司	6
	广州灵动创想文化科技有限公司	6
	凡拓数字创意科技股份有限公司	4
	广州唯美创意广告有限公司	3
	OPPO广东移动通信有限公司	3
	广州市锦绣前程文化传播有限公司	6
	唯品会有限公司	4

## 4. 教师及课程情况汇总表

专任教师总数	14
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	7%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数及比例	36%
具有硕士及以上学位教师数及比例	100%
具有博士学位教师数及比例	0
35岁及以下青年教师数及比例	57%
36-55岁教师数及比例	35%
兼职/专任教师比例	0%
专业核心课程门数	24
专业核心课程任课教师数	11

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专职/兼职	专业技术职务	学历	最后学历毕业学校	最后学历专业	最后学历毕业学位	研究领域
宋宇翔	男	1971-1	编程基础、游戏引擎基础、游戏设计与开发	专职	教授	研究生	广东工业大学	计算机技术	硕士	数据共享技术、计算机网络和云计算
周超	男	1982-10	三维建模基础、三维渲染、三维动画、AIGC设计基础、游戏引擎基础	专职	副教授	研究生	华中科技大学	软件工程（数字艺术）	硕士	数字媒体艺术、人工智能与三维设计方面
谭明祥	男	1962-06	视听语言、分镜头设计、影视摄像	专职	高级广告师	研究生	广州美术学院	艺术设计学	硕士	艺术设计和影视创作研究
潘光洋	男	1984-10	虚拟现实技术、可视化编程	专职	副教授	研究生	广东工业大学	计算机应用技术	硕士	虚拟现实技术、计算机图形学

刘仁	男	1973-07	计算机辅助设计	专职	副教授	研究生	无锡轻工大学	软件工程（数字艺术设计）	硕士	数字媒体艺术
李军燕	女	1992-07	数字媒体艺术概论、跨平台应用设计、交互设计与应用、设计心理学、AIGC设计基础、UI设计	专职	讲师	研究生	湖南大学	艺术（数字媒体）	硕士	情感计算、交互服务设计、人工智能等
周昊	男	1978-05	摄影基础、影视动画剧本、影视后期剪辑、影视综合创作	专职	讲师	研究生	华中科技大学	软件工程	硕士	数字媒体艺术、影视后期
周知瑶	女	1994-10	视听语言、摄影基础、影视摄像、影视后期剪辑、影视综合创作	专职	讲师	研究生	西南交通大学	艺术（电影）	硕士	戏剧与影视学、视频制作
马欣	女	1993-09	数字媒体艺术概论、设计心理学、交互设计与应用、信息设计、跨平台应用设计、UI设计	专职	助教	研究生	拉夫堡大学（英国）	设计创新	硕士	服务设计、用户体验
郑岳	男	1993-11	广告摄影、影视特效合成、图形创意设计	专职	助教	研究生	华南师范大学	美术	硕士	数字媒体设计、当代艺术
罗伟晋	男	1995-11	三维建模基础、三维渲染	专职	助教	研究生	澳门科技大学	传播设计	硕士	三维设计、平面设计、插画设计
彭丽明	女	1997-06	动态图形设计、三维建模基础、三维渲染	专职	助教	研究生	深圳大学	艺术设计	硕士	动态图形设计
程鑫	女	1997-05	分镜头设计、影视摄像	专职	助教	研究生	暨南大学	电影专业	硕士	电影创作
孙志光	男	1992-06	数字雕刻	专职	助教	研究生	广州美术学院	雕塑	硕士	数字艺术、材料研究

### 4.3专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
视听语言	48	3	谭明祥、周知瑶	1
数字媒体艺术概论	32	2	李军燕、马欣	1
人因工学概论	48	3	郑岳	1
摄影基础	32	2	周知瑶、周昊	2
编程基础	32	2	宋宇翔	2
设计心理学	48	3	李军燕、马欣	2
分镜头设计	32	2	谭明祥、程鑫	2
可视化编程	48	3	周超	3
影视动画剧本	32	2	谭明祥、程鑫	3
三维建模基础	48	3	罗伟晋、彭丽明	3
数字雕刻	48	3	孙志光、郑岳	3
交互设计与应用	48	3	李军燕、马欣	3
影视摄像	32	2	周知瑶、程鑫	3
影视后期剪辑	48	3	周知瑶、周昊	3
UI设计	48	3	李军燕、马欣	4
动态图形设计	48	3	郑岳、彭丽明	4
AIGC设计基础	48	3	周超、李军燕	4
信息设计	48	3	马欣、郑岳	4
三维渲染	48	3	罗伟晋、彭丽明	4
游戏引擎基础	48	3	宋宇翔、周超	5
跨平台应用设计	48	3	李军燕、马欣	5
影视声音设计	48	3	郑岳	5
影视综合创作	48	3	周知瑶、周昊	6
游戏设计与开发	48	3	宋宇翔、周超	6

## 5. 专业主要带头人简介

**表5. 专业主要带头人简介（填写3-5人，只填本专业专任教师）**

姓名	性别	专业技术职务	行政职务	现在所在单位	拟担任课程	最后学历毕业时间、学校、专业	主要研究方向	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）	从事科学研究及获奖情况	近三年获得教学研究经费（万元）	近三年获得科学研究经费（万元）	近三年给本科生授课程及学时数	近三年指导本科毕业设计（人次）
宋宇翔	男	计算机教授	无	广东培正学院	编程基础、游戏引擎基础、游戏设计与开发	2005，广东工业大学，计算机工程硕士	计算机技术应用	曾主持省厅级课题9项、参与省厅级课题6项、主持校级课题10项，教材9部，指导学生参加学科竞赛和创新创业大赛，获得国家级一等奖和三等奖；指导大学生创新创业训练项目7个（其中国家级1个，省级2个，校级4个）和学生科研项目2个，并分别被评为优秀指导教师。	在学术期刊上公开发表论文19篇（其中国家级核心期刊4篇，EI检索论文6篇），出版专著1部，申请实用新型发明专利1个；	10	6	3DMAX动画设计	10
周超	男	数字媒体艺术副教授	无	广东培正学院	三维渲染/动画、AIGC设计基础、游戏引擎基础、游戏设计与开发	2010，华中科技大学，软件工程硕士	三维动画、新媒体交互、AIGC等	主持校级教改课题2项，指导学生参加学科竞赛，获得大广赛、NCDA数字艺术大赛国家级一等奖两项、国家级二等奖一项、国家级三等奖一项、省级一等奖、二等奖、三等奖多项；获得美国、日本、英国等多个设计比赛银奖、铜奖及优秀指导教师奖，获得校级优秀毕业设计指导教师等	在学术期刊上公开发表论文6篇（其中国家级核心期刊1篇，出版专著3部，主持完成哈佛大学Cave Dance跨国横向课题）	5	12.4	三维动画设计I、三维动画设计II、专业摄影、艺术考察	30

潘光洋	男	副教授	无	广东培正学院	可视化编程、虚拟现实技术	2010.7、广东工业大学、计算机应用技术	虚拟现实技术、计算机图形学	产教融合基地1项、论文4篇	校级科研项目1项	5	7.4	动画制作、数字媒体综合实践	23
-----	---	-----	---	--------	--------------	-----------------------	---------------	---------------	----------	---	-----	---------------	----

## 6.1 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）	222.5	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	226
开办经费（万元）及来源	开办经费需500万元，满足专业教学工作需要，主要用于数字媒体艺术专业实验室建设、教学、软件服务费用等，开办经费及来源分三部分：学校自筹、学生学费和产教融合企业项目收入		
生均年教学日常支出（元）	4500元/人		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）	7个		
教学条件建设规划及保障措施	<p>(1) 校企协同师资梯队建设</p> <p>树产“产出导向、学生中心，教师主导”OBE理念，构建以专业负责人为核心的校企专兼职结合、跨学科交叉、产学研用复合型、双师双能师资梯队，提升理论，实践教学能力和产学研用能力。</p> <p>(2) 拥有专业实验室进行教学，依托校内各实验室、创客空间、设计中心等资源，开展项目式教学、课程设计、学科竞赛。与本地区知名数字创意公司、设计机构、影视制作公司、游戏公司、互联网企业、文化传媒单位等建立战略合作关系。实践基地建设优化拓展校外实践基地，年度维持有效基地20个以上，专创结合，孵化打造一批跨境电商创业标杆项目。</p> <p>(3) 保障措施方面，成立数字媒体艺术专业教学中心或管理团队，负责具体规划实施、日常运行管理。制定完善的《实验室管理制度》、《设备使用与维护办法》、《实践教学基地管理办法》、《外聘教师管理办法》、《教学质量监控办法》等规章，确保规范运行。</p>		

## 6.2 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）
iMac	24+512	35套	2024-11	514
Mac Mini	64+1TB	1台	2024-11	17
Studio Display	27英寸5K	1台	2024-11	10.8
Apple妙控鼠标键盘触摸板	标配	1套	2024-11	3.14
台式主机	14900K/RTX4090	1台	2024-11	84
明基显示器	PD2706U	3台	2024-11	12.3
有线键盘有线鼠标	标配	3套	2024-11	0.5
影拓数位板	CTL-672	39套	2024-11	19.5
梵想固态硬盘	S500Pro	2个	2024-11	1.3

绿联固态硬盘盒	CM642	2个	2024-11	1.2
JAV会议平板电视	JAVLED100H	1台	2024-11	29.2
组合电脑桌	标配	37个	2024-11	10
教师电脑桌	170*90*75 (cm)	1个	2024-11	1
谈话桌	直径100高度72 (cm)	2个	2024-11	0.5
椅子	标配	39个	2024-11	2.96
Sharp激光短焦投影机	XG-EL451US	1台	2024-11	24
微软深度摄像头传感器	Azure Kinect DK	1台	2024-11	6.8
手势识别跟踪传感器	Leap Motion2+XR头显套件	1套	2024-11	2.2
开发者套件	VisionDeveloper Strap	1件	2024-11	3.2
3D打印机	REMP3D2	1台	2024-11	5.18
交换机+光模块	S1730S-S24T4X-QA2	2台	2024-11	5
展示陈列柜	120*40*200 (cm)	2个	2024-11	3
戴尔电脑显示器	U2422HX	64台	2021-12	115
戴尔电脑显示器	U2720QM	2台	2021-12	8
戴尔电脑主机	Precision3650 (32G) +SSD 512G+RTX3060	64台	2021-12	64.6
戴尔电脑主机	Precision3650 (64G) +SSD 512G+RTX3060	1台	2021-12	11.1
光峰短焦激光投影+上下 推拉黑板	定制16:10	1套	2021-12	18
戴尔素材服务器 (磁盘 阵列)	标配	1台	2021-12	20
网络交换机	H3c千兆	3台	2021-12	9
影拓手绘板	CTL4100WL小号	64台	2021-12	32
影拓手绘板	PTH660	1台	2021-12	2.5
森海塞尔耳机	HD206	64副	2021-12	11.6
学生桌椅	定制	32套	2021-12	64
教师桌椅	定制	1套	2021-12	3

## 7. 申请增设专业的理由和基础

### 一、申请增设专业的主要理由

数字媒体艺术专业是融合数字技术与艺术设计的交叉型新兴学科，随着全球数字经济和文化创意产业的迅猛发展，其重要性日益凸显。该专业涵盖影视、动画、游戏、虚拟现实、数字出版、互动设计等多个产业方向，是新型文化业态的核心专业之一，具有强烈的时代属性和产业驱动特征。近年来，我国数字媒体艺术已广泛应用于广播电视、文化娱乐、新闻出版、城市规划、广告展示等众多领域，在数字影像、网络传播、科技文旅、元宇宙等方面发挥着关键作用，成为推动国家文化软实力提升与经济高质量发展的重要力量。

数字媒体艺术专业的设立是服务国家战略与区域产业发展的迫切需求。国家层面，2016年《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》将数字创意产业纳入国家战略，随后在《“十四五”文化发展规划》《“十四五”数字经济发展规划》《数字中国建设整体布局规划》等文件均强调加快文化产业数字化转型，推动数字创意与新技术深度融合，其中，《“十四五”数字经济发展规划》更是在第十章明确提出“支持高校增设数字文化相关专业，培养复合型人才”。据《中国创意产业发展报告》显示，全国数字媒体艺术人才年缺口达15万，产业人才缺口数据指向高校专业设置数字媒体相关专业的紧迫性。区域层面，《粤港澳大湾区发展规划纲要》强调建设“科技+文化”双轮驱动的国际科创中心，亟需本专业支撑“人文湾区”建设。大湾区作为国家战略区域，数字创意产业发展迅猛，2022年产业规模已达8200亿元，人才需求年增长率超过20%。《广东省数字创意产业人才需求报告》显示大湾区未来5年需求超20万，年均增长率高达20%。

广东作为数字创意强省，发布了《广东省数字经济促进条例》，第二十四条明确将“加强数字内容创作等领域专业人才培养”纳入法律框架。而根据《广东省培育数字创意战略性新兴产业集群行动计划（2021-2025年）》，计划到2025年将数字创意产业规模提升至2万亿元，并明确提出“每年培养数字媒体相关人才1万名以上”，量化了高校专业建设的紧迫性与人才培养的现实需求。广州是中国重要的文化中心之一，文化产业发达，对数字媒体艺术人才的需求也十分旺盛。《广州市战略性新兴产业发展“十四五”规划》也将数字创意纳入重点发展方向，打造“动漫游戏产业之都”。我校地处广州都市圈，应积极服务区域数字经济发展大局，构建支撑数字文化、数字艺术、数字传播融合发展的专业体系，开设数字媒体艺术专业具有显著的现实基础和发展前景。

### 二、支撑该专业发展的学科基础

我校艺术学院长期致力于艺术设计领域的应用型人才培养，现已开设视觉传达设计、环境设计等本科专业，具备较为扎实的设计教育基础。在教学资源方面，学院已构建了涵盖数字影像基础、三维设计基础、视觉传达基础、视频剪辑基础、数字摄影基础等课程的专业教学体

系，具备良好的数字艺术类专业发展基础，能够为数字媒体艺术专业的课程体系构建与实践教学提供有力支撑。

在师资方面，学院拥有一支结构合理、教学经验丰富、具有较强实践能力的师资队伍，现有数字媒体方向教师均具硕士以上学位，60%拥有中级以上职称，核心成员包括——宋宇翔教授：曾主持省厅级课题9项、参与省厅级课题6项、主持校级课题10项，教材9部；周超副教授：主持美国哈佛大学Cave Dance跨国横向课题，拥有Maya/Unity国际认证，为腾讯等企业提供设计服务；谭明祥副教授：曾任华南农业大学艺术学院动画系主任，主持省级产学研项目；李军燕讲师：深耕UI设计与人工智能交互，主持校级教改课题。此外，学院还聘请了一批具有高水平行业实践经验的企业导师。企业导师的加入，则为学生提供了更多接触实际工作项目的机会，帮助他们提前适应职场环境，提升解决实际问题的能力。

在实践教学条件方面，学院建有多个数字媒体相关实验实训空间，包括Apple数字创意实训室、多功能数字化艺术设计实训室、XR虚实融合沉浸式演播厅、3D打印实验室、摄影实验室、影视工作室等，具备较强的项目操作能力与课程支撑能力。学校在教学资源建设中也逐步强化“科技+艺术”方向的软硬件配套，为数字媒体艺术专业建设提供了坚实保障。目前，《三维动画设计》《UI设计》等核心课程建成在线开放课及“真实项目案例库”，并与“广州大画文化传播有限公司”、“广东华南工业设计院”、“广东南方新媒体股份有限公司”、“北京斐嘉文化科技有限公司”等企业共建实习基地，能够为学生提供丰富的实习与实践机会，搭建了良好的“产教融合”实践平台。

### 三、学校专业发展规划

根据《广东省高等教育“十四五”发展规划》，珠三角地区数字创意类本科专业仍存在布局不足问题，需新增10至15个本科专业布点，以缓解当前结构性供需矛盾。我校高度重视专业结构优化与新兴学科发展，始终坚持服务区域经济社会发展和产业结构调整的办学导向，积极响应国家和广东省关于“加快发展数字创意产业、优化高等教育专业布局”的政策号召，推进“艺术+科技”融合型专业体系构建。

我校紧扣“数字中国”与“人文湾区”发展战略，提出打造“服务新产业、对接新业态、培育新人才”的专业发展路线。增设数字媒体艺术专业，明确数字媒体艺术专业定位，即聚焦数字创意产业需求，培养兼具技术与艺术素养的复合型人才。以“数字创意×信息科技”为理念，构建“作品导向”培养体系，确立数字娱乐、智能交互、文化数字化三大产业方向分流，并结合区域优势打造动漫游戏、影视特效等特色专业方向，通过与行业龙头企业共建课程、推动产学研深度融合，同时建立课程评估机制，定期邀请行业专家与企业代表参与课程评估，结合学生评教持续优化教学内容。这些举措有助于在原有视觉传达设计等专业基础上拓展

数字创作与交互体验方向，形成设计学科的集群发展态势，提升学校在“新文科”与“新艺科”交叉融合背景下的人才培养与科研创新能力。

未来，数字媒体艺术专业将与学校现有的计算机科学、数字媒体技术等专业加强交叉融合，推动联合课程开发、教师互聘与实验平台共建，形成多学科协同发展的良好生态。同时，学校将持续完善校企协同机制，深化“产学研创”一体化平台建设，为专业建设的可持续发展提供政策、机制与资源保障，全面服务区域数字文化产业的发展需求。

#### 四、人才培养适应性与发展前景

在人才培养适应性与发展前景方面，数字媒体艺术专业面向数字内容、数字传播、数字娱乐等多个新兴领域，具有广阔的就业前景与社会适应性。专业将依托“艺术+技术+实践”的课程结构，培养学生在影像创作、动画设计、交互体验、数字策划、技术整合等方面的综合能力，适应短视频、游戏、数字营销、数字文旅、AI交互、虚拟现实等热门行业的人才需求。当前，数字媒体艺术作为文化创意产业的核心分支，其人才需求正处于爆发期，全国数字创意和CG、游戏等领域人才缺口高达150万，粤港澳大湾区未来五年需求量预计达20万，而高校年培养规模不足20万，缺口率超85%。这种供需失衡源于产业年均18%的高速增长与人才培养覆盖率不足20%的结构性矛盾，以及AIGC、元宇宙等技术迭代对复合型人才的迫切需求——兼具艺术创意与技术能力的从业者在VR/AR、游戏开发、影视特效等领域尤为紧缺，应届生平均月薪达10300元，初级岗位年薪12万至18万元，高级岗位如元宇宙架构师年薪可超60万元，凸显行业对专业人才的高度渴求。

从长远发展前景看，数字媒体艺术专业人才培养需紧扣“艺术+科技”融合趋势，在课程体系中嵌入AIGC设计基础、VR/AR开发等前沿模块，通过工作室制教学、校企联合实训等模式强化实践能力，以应对元宇宙、数字孪生等技术带来的岗位需求变革。随着数字经济与文化创意产业的深度融合，预计未来三至五年，数字媒体艺术行业将持续保持高增速，为毕业生提供从创意设计、技术执行到项目管理的多元职业发展路径，其人才培养不仅契合国家战略与区域经济发展需求，更将在技术迭代与产业升级中展现强劲的适应性与广阔的职业成长空间。广州、深圳作为粤港澳大湾区文化与科技并重的核心城市，聚集了华为、腾讯、大疆、网易、B站、酷狗等一批数字内容巨头企业，对数字媒体艺术类人才形成稳定的招聘需求。我校地处广州都市圈，周边产业集聚效应明显，能够依托地理与资源优势，实现人才培养与就业的高匹配度。同时，随着5G、AI、元宇宙等新技术的发展，数字内容的形态与表现方式正快速更新，行业亟需具备艺术审美能力与技术整合能力并重的复合型人才。数字媒体艺术专业的建设将为学生打开多元职业发展路径，不仅有利于提升就业质量，也有助于推动文化传播方式的创新，实现技术赋能文化，人才推动产业的良性循环。

## 8. 申请增设专业人才培养方案

### 一、专业名称及专业代码

专业名称：数字媒体艺术

专业代码：130508

### 二、招生对象

普通高中毕业生

### 三、修业年限

正常修业年限为4年，最长在校学习时间一般不超过6年。

### 四、授予学位

艺术学学士

### 五、培养目标

本专业培养爱国、爱党、理想信念坚定、守法、有良好品德修养的合格公民，主要培养面向广东地区现代数字媒体产业和文化创意设计产业需要的数字媒体艺术人才，具有数字媒体艺术方面的专业知识、能力和素质，具有创新精神和创业意识，德、智、体、美、劳全面发展，能在数字媒体产业和文化创意设计产业从事设计创意、制作、产品研发等工作的高素质应用型人才。

具体培养目标分解为以下要点：

**培养目标1：**能践行社会主义核心价值观，具有良好品德修养和社会责任感，爱岗敬业，遵纪守法；能在实际工作中运用马克思辩证唯物主义世界观和方法论解决问题。

**培养目标2：**能够把握与跟踪设计学、数字媒体艺术专业基础理论知识与专业技法技能，并能够运用这些知识与技法技能，以及人文社会科学知识解决数字媒体、文化创意、艺术培训等相关领域实际工作岗位中的综合问题。

**培养目标3：**具备自主学习能力，不断提升设计学、数字媒体艺术专业等相关设计实践与应用能力、信息技术应用和思辨创新等能力；能掌握行业发展趋势，不断提升设计创意、制作、产品研发等工作的技能水平。

**培养目标4：**在实际工作中，具有良好的人文科学、艺术设计、沟通表达、团队合作和信息保密等综合素养，具备较好的创新精神、创业意识及国际视野。保持身心健康。

### 六、毕业要求

本专业学生需深入掌握人文社会科学、设计学及数字媒体艺术的基础理论与核心知识，接

受系统的数字媒体艺术专业教育和设计创意方法的初步训练。学生应具备运用现代数字技术、掌握信息获取方法以及分析和解决数字媒体艺术设计与制作问题的基本能力；同时，应具备在现代数字媒体产业、文化创意设计产业等领域从事数字媒体艺术设计的专业素养。毕业生应具有以下几个方面的政治思想品德、知识、能力和素质：

### 1. 政治思想品德要求

(1) 热爱祖国，拥护中国共产党的领导，自觉以马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，理想信念坚定，具有社会主义核心价值观和正确的世界观、人生观；

(2) 遵守国家法律法规，具有一定的社会责任感；

(3) 能用马克思辩证唯物主义的世界观和方法论去分析、解决现代数字媒体业和文化创意设计产业中的数字媒体艺术问题；

(4) 具有良好的品德修养，诚实守信、爱岗敬业。

### 2. 知识要求

(1) 基础性知识：学生须熟练掌握设计史论、设计造型、构成基础等设计学科基础知识；

(2) 专业性知识：学生须掌握设计学的基础知识及数字媒体艺术专业的基本理论和设计方法，了解设计学的基本方法和数字媒体艺术领域的社会需求、发展动态；

(3) 通识性知识：学生需掌握思想政治理论课、大学外语综合课程、大学生职业生涯规划、大学生团体心理素质训练、创新创业基础、军事理论、大学体育、大学语文、大学计算机与人工智能基础、劳动教育、艺术教育等方面的知识。

### 3. 能力要求

(1) 具有一定的数字媒体艺术造型能力，了解和掌握一定的设计技法与设计思维；

(2) 能综合应用通识性知识、一定的数字媒体艺术基础理论、方法与工具，进行设计与赏析；

(3) 具备数字媒体艺术专业领域内一定设计项目的策划、创意、组织及实施的能力；

(4) 可用一门外语进行学术检索与信息交流，查阅和利用相关的外文资料，具有一定审美能力、抗压能力和劳动意识；

(5) 具备设计调查、文献检索、数据分析等基本能力。

### 4. 素质要求

(1) 具备良好的人文科学素养；

(2) 具有良好的表达能力、沟通能力、协调能力和团队合作精神；

(3) 具有一定的国际视野和较好的跨文化交际能力；

- (4) 具有较好的中国传统文化素养及文学艺术修养；
- (5) 具有创新精神及创业意识；
- (6) 具备良好的身体素质，身心健康；有良好的心理素质。

### 5. 毕业要求对培养目标的支撑度

培养目标	毕业要求 1	毕业要求 2	毕业要求 3	毕业要求 4
培养目标 1	H		L	
培养目标 2		H	M	L
培养目标 3	L	M	H	M
培养目标 4		L	M	H

注：用 H、M、L 分别表示毕业要求对培养目标支撑度的高、中、低。

## 七、主干学科

设计学、艺术学、计算机科学与技术

## 八、主要核心课程

1. **通用核心课程**：视听语言、数字媒体艺术概论、人因工学概论、摄影基础、编程基础、分镜头设计、可视化编程、影视动画剧本、动态图形设计、AIGC设计基础。
2. **数字娱乐方向核心课程**：三维建模基础、数字雕刻、三维渲染、游戏引擎基础、游戏设计与开发。
3. **交互设计方向核心课程**：设计心理学、交互设计与应用、信息设计、跨平台应用设计、UI设计。
4. **影像媒体方向核心课程**：影视摄像、影视后期剪辑、影视声音设计、影视综合创作。

## 九、主要实践性教学环节和主要专业实验

### 1. 主要实践性教学环节

**专业考察**：组织学生前往数字媒体产业基地、文化创意园区、影视制作公司等进行实地考察，了解行业动态和技术应用，增强实践认知能力。

**艺术设计专题创作实践**：学生需完成综合性设计项目，涵盖数字娱乐、交互设计或影像媒体方向，从策划到成品输出的全流程实践，培养创意与执行能力。

**毕业实习**：安排学生在数字媒体企业或相关机构进行为期3-6个月的实习，参与实际项目运作，提升职业素养和岗位适应能力。

毕业设计：学生结合实习经验或行业需求，独立完成一项数字媒体艺术领域的原创作品（如游戏开发、交互产品设计、影视短片等），并进行答辩展示。

## 2. 主要专业实验

数字娱乐开发实验：包括三维建模与渲染实验、动态图形设计实验、游戏引擎操作实验等，通过软件工具实现创意设计。

交互设计实验：在实验室环境下完成UI/UX原型设计、跨平台应用测试、用户行为分析等，掌握交互设计核心技术。

影视媒体制作实验：涵盖影视摄像技术实验、后期剪辑与特效合成实验、声音设计与混音实验等，强化影像媒体实操能力。

AIGC设计实验：利用人工智能生成内容（AIGC）工具进行创意设计实验，探索新技术在艺术创作中的应用。

## 十、学分要求

总需修满170学分，其中公共必修课58学分，公共选修课7学分，学科基础课11学分，专业必修课31学分，专业组选课9学分，专业任选课30学分，专项实践11学分，其他实践13学分。

## 十一、毕业与学位授予标准

依据《广东培正学院学生学籍管理实施细则》，学生政治思想品德鉴定合格，达到国家规定体质健康标准，修读完专业人才培养方案规定的相应课程，取得规定的学分，累积平均学分绩点（GPA）达到2.00及以上，达到规定的毕业要求，准予毕业。

依据《广东培正学院普通高等教育学士学位授予工作细则》，学生在取得毕业资格的前提下，按学校现行绩点制，平均学分绩点GPA达到2.00及以上，且专业必修课的GPA达到2.20及以上；或GPA达到2.00及以上，且毕业论文（设计）总评成绩70分及以上，可授予艺术学学士学位。

## 十二、本专业教学计划进程表【附表1】

内容包括计划教学总周数分配，各类课程学时、学分比例分配表等。

表1：计划教学总周数分配表

项目 学期	军训入学 教育	理论 教学	考试	实习	课程 设计	毕业论文 (设计)	机动	本期 周数
一	2	13	1	0	0	0	1	17
二	0	16	1	0	1	0	1	19
三	0	16	1	0	1	0	1	19
四	0	16	1	0	1	0	1	19
五	0	16	1	0	1	0	1	19
六	0	16	1	0	1	0	1	19
七	0	16	1	0	1	0	1	19
八	0	0	0	12	0	12	0	19
周数合计	2	109	7	12	6	12	7	150

表2：各类课程学时、学分比例分配表

课程类别		学分		百分比 (%)		学时数		百分比 (%)		
必修	公共必修课	课堂教学	46.4	58.0	27.28%	34.12%	774	968	28.04%	35.07%
		课内实践	11.6		6.84%		194		7.03%	
	学科基础课	课堂教学	6.0	11.0	3.53%	6.47%	96	176	3.48%	6.38%
		课内实践	5.0		2.94%		80		2.90%	
	专业必修课	课堂教学	16.5	31.0	9.71%	18.24%	264	496	9.57%	17.97%
		课内实践	14.5		8.53%		232		8.41%	
	专项实践		11.0		6.47%		176		6.38%	
	其他实践		13.0		7.65%		208		7.54%	
选修	公共选修课	课堂教学	7.0	7.0	4.12%	4.12%	112	112	4.06%	4.06%
		课内实践	0.0		0.00%		0		0.00%	
	专业组选课	课堂教学	3.0	9.0	1.76%	5.29%	48	144	1.74%	5.22%
		课内实践	6.0		3.53%		96		3.48%	
	专业任选课	课堂教学	11.3	30.0	6.62%	17.65%	180	480	6.52%	17.39%
		课内实践	18.8		11.03%		300		10.87%	
合计	理论教学	90.1	170.0	53.02%	100.00%	1474	2760	53.41%	100.00%	
	实践教学	79.9		46.98%		1286		46.59%		

表3：数字媒体艺术专业教学计划进程表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	课内总学时	量纲	学时分配		授课周数	周学时	建议修读学期	考核方式	备注	
						课堂教学	课内实践						
公共必修课	503071017	军事理论I	1	16	学时	16	0	8	2	1	考查		
	503071018	军事理论II	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查		
	503051006	国家安全教育	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查		
	503071032	思想道德与法治	3	48	学时	42	6	16	3	1	考试		
	503073010	中国近现代史纲要	3	48	学时	42	6	16	3	2	考试		
	503072020	马克思主义基本原理	3	48	学时	42	6	16	3	3	考试		
	503074018	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	学时	42	6	16	3	4	考试		
	503074019	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	学时	40	8	16	3	5	考试		
	525010005	习近平法治思想概论	1	16	学时	16	0	8	2	6	考查		
	503071461	形势与政策I	0.3	8	学时	8	0	4	2	1	考查		
	503071462	形势与政策II	0.3	8	学时	8	0	4	2	2	考查		
	503071463	形势与政策III	0.3	8	学时	8	0	4	2	3	考查		
	503071464	形势与政策IV	0.3	8	学时	8	0	4	2	4	考查		
	503071465	形势与政策V	0.3	8	学时	8	0	4	2	5	考查		
	503071466	形势与政策VI	0.3	8	学时	8	0	4	2	6	考查		
	503071467	形势与政策VII	0.2	8	学时	8	0	4	2	7	考查		
	557150001	新时代“四史”教育I	0.5	8	学时	8	0	4	2	3	考查		
	557150002	新时代“四史”教育II	0.5	8	学时	8	0	4	2	4	考查		
	外语教育	524010005	大学外语综合课程I	4	64	学时	64	0	16	4	1	考试	
		524010006	大学外语综合课程II	4	64	学时	64	0	16	4	2	考查	
		524010007	大学外语综合课程III	2	32	学时	32	0	16	2	3	考试	
		524010008	大学外语综合课程IV	2	32	学时	32	0	16	2	4	考查	
	信息教育	526011023	大学计算机与人工智能基础	2	32	学时	24	8	16	2	1	考试	
		526010004	Office高级应用	2	32	学时	24	8	16	2	2	考试	
	文体健康美育	519010002	大学语文	2	32	学时	32	0	16	2	5	考试	
		503071020	体育I	2	36	学时	4	32	18	2	1	考查	
		503072010	体育II	2	36	学时	4	32	18	2	2	考查	
		503073020	体育III	2	36	学时	4	32	18	2	3	考查	

		503074020	体育IV	2	36	学时	4	32	18	2	4	考查	
公共必修课	文体健康美育	503071560	艺术导论	2	32	学时	32	0	16	2	1	考查	
		503072067	大学生团体心理素质训练I	1	16	学时	16	0	8	2	1	考查	
		503072068	大学生团体心理素质训练II	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查	
	创新创业教育	528060160	创新创业基础I	1	16	学时	8	8	8	2	3	考查	
		528060161	创新创业基础II	1	16	学时	6	10	8	2	4	考查	
		503035035	劳动教育	2	32	学时	32	0	16	2	2	考查	
		503071341	大学生职业生涯规划	1	16	学时	16	0	8	2	1	考查	
		503071340	大学生就业指导	1	16	学时	16	0	8	2	6	考查	
	公共必修课小计				58	968	学时	77 4	194	必须修读			58
公共选修课	哲学与文史经典	557150003	习近平总书记关于教育的重要论述研究	1	16	学时	16	0	8	2	3-7	考查	所有学生须修读至少修读“艺术与审美体验”2学分，其中理工类学生至少修读“哲学与文史经典”2学分；文科类学生至少修读“科技与信息素养”2学分；非商科类专业学生至少修读“经济与粤商文化”2学分。
		557010001	马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当	1	24	学时	24	0	12	2	3-7	考查	
		557150004	铸牢中华民族共同体意识	1	16	学时	16	0	8	2	3-7	考查	
	经济与粤商文化	见《广东培正学院公共选修课设置一览表》											
	科技与信息素养												
	健康与生命关怀												
艺术与审美体验													
劳动与创新创													

	业												
公共选修课小计			7	112	学时	11 2	0	至少修读			7	学分	
学科基础课	528002590	设计概论	2	32	学时	32	0	16	2	1	考试		
	528160003	设计造型基础	3	48	学时	16	32	6	8	1	考查		
	528003700	构成基础	4	64	学时	16	48	8	8	1	考查		
		数字色彩原理	2	32	学时	32	0	16	2	3	考试		
学科基础课小计			11	176	学时	96	80	必须修读			11	学分	
专业必修课	528160004	数字媒体艺术概论	2	32	学时	32	0	16	2	1	考查		
		人因工学概论	3	48	学时	48	0	16	3	2	考查		
	528160047	动态图形设计	3	48	学时	16	32	6	8	4	考查		
		摄影基础	2	32	学时	16	16	4	8	2	考查		
		可视化编程	3	48	学时	16	32	6	8	5	考查		
	528003445	视听语言	3	48	学时	24	24	16	3	3	考查		
		AIGC设计基础	3	48	学时	16	32	6	8	4	考查		
		编程基础	2	32	学时	16	16	4	8	2	考查		
		分镜头设计	2	32	学时	16	16	4	8	2	考查		
		设计心理学	3	48	学时	48	0	16	3	2	考查		
		影视动画剧本	2	32	学时	16	16	4	8	3	考查		
	交互设计与应用	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查			
专业必修课小计			31	496	学时	26 4	184	必须修读			31	学分	
专业组选课	528003423	计算机辅助设计I	3	48	学时	16	32	6	8	2	考查	数字娱乐方向	
		三维建模基础	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查		
		数字雕刻	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查		
	528003423	计算机辅助设计I	3	48	学时	16	32	6	8	2	考查	交互设计方向	
	528160049	信息设计	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查		
		跨平台应用设计	3	48	学时	16	32	6	8	5	考查		
	528003423	计算机辅助设计I	3	48	学时	16	32	6	8	2	考查	影像媒体方向	
		影视后期剪辑	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查		
		影视声音设计	3	48	学时	16	32	6	8	5	考查		
专业组选课小计			27	432	学时	14 4	288	至少修读			9	学分	
专业任选	528003425	计算机辅助设计II	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查		

课		影视摄像	2	32	学时	16	16	8	4	3	考查	
	528003452	三维动画设计I	3	48	学时	16	32	6	8	3	考查	
	528003453	三维动画设计II	3	48	学时	16	32	6	8	4	考查	
		三维渲染	3	48	学时	16	32	6	8	4	考查	
	528003475	视频剪辑	3	48	学时	16	32	6	8	4	考查	
	528003476	影视特效合成	3	48	学时	16	32	6	8	5	考查	
		游戏引擎基础	3	48	学时	16	32	6	8	5	考查	
	528003449	平面动画	4	64	学时	16	48	8	8	6	考查	
	528000005	UI设计	3	48	学时	16	32	6	8	6	考查	
		新媒体艺术	2	32	学时	16	16	4	8	4	考试	
专业任选课		动漫创意产品设计	3	48	学时	16	32	6	8	6	考查	
		世界电影史	2	32	学时	32	0	16	2	7	考查	
		虚拟现实技术	3	48	学时	16	32	6	8	7	考查	
专业任选课小计			40	640	学时	240	400	至少修读			30	学分
专项实践		影视综合创作	3	2	周					6	考查	
		游戏设计与开发	3	2	周					6	考查	
		交互设计实践	3	2	周					7	考查	
		专业考察（数字媒体艺术）	2	2	周					7	考查	
专项实践小计			11	8	周	必须修读				11	学分	
其他实践	503071011	军事技能	2	2	周					1	考查	
	503060014	毕业创作（设计）	4	12	周					8	考查	
	503060010	毕业实习	4	12	周					8	考查	
	503060009	社会实践	1	2	周					3	考查	
	542190001	思政素养	0.5	见《广东培正学院“第二课堂成绩单”实施办法》						1-6	考查	
	542190002	劳动素养	0.5									
	542190003	创新创业	0.5									
	542190004	美育健康	0.5									
其他实践小计			13	28	周	必须修读				13	学分	

## 9. 校内外专业设置评议专家组意见表

<b>总体判断拟开设专业是否可行</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
<p>经过校内外评议专家组的审慎评估，我们一致认为开设数字媒体艺术专业是高度可行且意义重大的。以下是我们的肯定理由：</p> <p>1. 市场需求旺盛，就业前景广阔</p> <p>当前，数字媒体产业正处于高速发展阶段，涵盖了影视制作、动画设计、游戏开发、VR/AR、交互设计、广告传媒等多个领域。开设此专业将能为学生提供广阔的就业前景，毕业生可在各大互联网公司、传媒机构、影视公司、游戏公司、数字内容制作公司等找到施展才华的平台。</p> <p>2. 产业政策支持，发展潜力巨大</p> <p>国家高度重视数字经济和文化创意产业的发展，出台了一系列扶持政策，鼓励数字技术与艺术的融合创新。在政策利好下，数字媒体艺术专业的发展将获得强大的外部助力，未来潜力巨大。</p> <p>3. 交叉学科融合，符合教育发展趋势</p> <p>数字媒体艺术是一个典型的交叉学科，它融合了艺术学、计算机科学、传播学、设计学等多个领域的知识和技能。这种跨学科的特性不仅符合现代高等教育的发展趋势，也有助于培养学生多元化的思维模式和解决问题的能力。</p> <p>4. 资源具备，可支撑专业建设</p> <p>经过评估，我校在相关学科如视觉传达设计、数字媒体技术等方面已具备较好的基础，拥有经验丰富的师资力量和一定的硬件设施。通过整合现有资源，并积极引进高水平的专业教师和先进的教学设备，完全有能力支撑数字媒体艺术专业的顺利开设和高质量发展。同时学校地处科技与文化创意产业发达的区域，有利于学生实习实训和产学研合作。</p> <p>5. 提升学校影响力，服务社会发展</p> <p>开设数字媒体艺术专业不仅能满足社会对高素质数字媒体艺术人才的需求，也将进一步提升我校在相关领域的学科影响力和社会服务能力。有助于优化我校的专业结构，打造新的学科增长点，并为地方经济转型升级和文化产业繁荣发展贡献力量。</p> <p>综上所述，数字媒体艺术专业的开设无论从市场需求、政策支持、学科发展趋势，还是学校自身条件而言，都具备充分的可行性和必要性。</p>		
<b>拟招生人数与人才需求预测是否匹配</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
<b>本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准</b>	<b>教师队伍</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	<b>实践条件</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	<b>经费保障</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<b>专家签字：（全部专家手写签字）</b>		