

申请学士学位授权 专业简况表

学校名称
学校代码



学科门类
门类代码

艺术学
13

专业名称
专业代码

数字媒体艺术
130508

批准时间

2013 年

江苏省学位委员会办公室制
2018 年 3 月 20 日填

I 专业建设（办学历史、专业规划、建设措施、执行情况与成效、人才培养方案及培养情况）
（★本页可续）

一、办学历史：

三江学院艺术学院始建于 2002 年，是省内较早开设艺术设计学科的民办高校之一。2005 年办学层次由专科提升为本科，开始全面招收本科层次的艺术类学生。学院秉承“唯实求真、开拓创新”的校训，经过 11 年的快速发展，在教学、学科建设、科学研究、师资队伍等方面取得了显著成绩。2018 年共有在校生 1560 人，专任教职工 46 人。学院开办伊始，教学和办公地点均位于三江学院主校区内，至 2009 年，在校生人数突破千人大关后，2010 年暑期全部迁至南校区，目前拥有三栋教学楼和两栋学生宿舍，总占地面积达 1.5 万平米。

艺术学院现有三个系科，设计系、动画系和美术系，设计系下设视觉传达设计专业、环境设计专业、数字媒体艺术设计专业；动画系下设动画专业（包含 2D 动画艺术方向、3D 影视动画方向）；美术系下设绘画专业（包含绘画艺术方向、CG 插画方向）、摄影专业。2015 年，设计学学科成为江苏省“十二五”重点学科，2016 年，设计学被评为江苏省“十三五”重点建设学科。

艺术学院在教学中实施“两突出，一注重”的教学模式，具体地说就是：突出现代艺术设计实践技能的培养；突出计算机辅助设计技能的培养；以及注重加强社会实践环节，鼓励学生积极参与学校和社会的艺术征集、设计大赛等活动，培养学生的创新意识和创新能力，为就业打好基础。学院建立了以学生能力培养为主线的实践教学体系。在把握设计学科特点、联系产业前沿与社会需求、把握设计教育格局的基础上，明确制定了“创新型应用设计人才”的培养目标。对现有专业的实践教学改革进行了理论的探索与具体的尝试，缩短理论教学与设计实践的距离。同时，加大对校内实验室和校外实践教学基地的建设力度，尽可能的为学生提供有效的实践环境。

艺术学院多年坚持实践教学改革和创新型应用设计人才培养的目标，连续几届本科生就业率超过了 95%。而且艺术学院毕业生的优势比较明显，学生动手能力都比较强，综合素质较高，普遍受到用人单位的欢迎和一致好评。

自 2010 年开始，新媒体、自媒体等新兴媒体平台对培养传统媒体创意设计人才的艺术设计类专业发起了挑战，数字媒体艺术专业在全国各大综合性艺术学院中试点办学。在国内市场对游戏、交互、影视后期等数字媒体艺术相关的人才需求量呈现爆发式增长的背景下，三江学院顺应市场大环境筹建了数字媒体艺术专业。学院经过两年多时间的调研与论证，2013 年成功申报数字媒体艺术本科专业，2014 年开始招生，招生规模为 40 人。该专业建设充分发挥学院与南京雨花软件谷长期战略合作的优势，凭借行业协会、产学研基地的相关政策扶持，着力于打造一个培养数字媒体艺术设计创新性应用

型专业人才，为文化产业信息产业输送高素质人才的新专业。该专业有明确的服务面向和人才需求，依托学校相应学科与相邻专业的办学资源，人才培养目标符合学校“服务地方经济，以应用型本科教育为主”的办学定位。

二、专业规划

根据设计学学科支撑条件以及社会人才需要情况，数字媒体艺术专业定位为面向数字媒体艺术相关的企业与机构，培养熟悉数字媒体艺术基本概念、并具备数字媒体艺术相关内容设计与制作的创新性应用型人才。本专业培养具备扎实的数字媒体艺术知识基础、有较高的人文科学素养与综合素质，获得系统的数字艺术实践训练，能在交互设计、游戏设计、UI设计、影视拍摄与后期处理等相关行业中从事交互逻辑设计、游戏美术设计、游戏策划设计、UI设计、视频拍摄、视频特效与剪辑等工作，可在游戏公司、广告公司、软件公司从事策划、美术、管理与研究工作的专业人才。

按照“艺术与技术相结合、设计与创新相结合”以及“技艺相通、软硬兼备”的建设思路，紧紧围绕“创新性应用型人才”培养目标，以推进实践教学改革创新作为突破口，积极探索培养创新性应用型人才模式。依托学校多学科资源优势 and 民办机制优势，充分挖掘社会资源，依托行业、企业开展校企合作，建设高校与行业、企业的协同育人平台，积极探索培养创新性应用型人才的有效途径。

通过培养、引进、外聘等方式，建立一支具有教育理念新、师德高尚、教学水平高、实践能力强、具有开拓创新精神，结构合理、专兼职结合、优势互补的“双师型”教师队伍，培养出在同行业中有较大影响的专业带头人和教学骨干。

三、建设措施

1、**优化专业顶层设计**。学校高度重视数字媒体艺术专业建设工作，对本省其他院校数字媒体艺术专业情况以及长三角地区数字媒体艺术专业人才的就业形势做了深入调研和细致分析，紧密围绕学校“应用型”办学定位，在校企对接的大背景下，结合三江学院已有办学实际，从数字媒体艺术专业人才培养目标定位、培养方案制定、课程体系设计、专业教学团队配备、实习实训基地建设、质量监控制度完善等方面优化专业建设的顶层设计。**强调数字媒体艺术专业人才培养的交叉融合的特点，依托现有优势专业（动画、视传等）的资源，以项目引导式教学为手段，应用型人才培养为目标，进行课程设计与实践，培养具有实践操作能力数字媒体艺术专门人才。**

2、**强化教学团队建设**。数字媒体艺术专业依据应用型人才培养要求，坚持“引培并重”原则，组建了以“多元结构、优势互补”为特色的教学团队，形成了“业界专家引领、骨干教师支撑、青年教师跟进”的师资队伍发展格局。本专业拥有丰富的高校、行业专家资源，学术梯队合理、专业结构完整、艺术创作水平、教学水平较高的各知名高校的知名学者和数字媒体艺术行业企业骨干组成的中青

年专兼职教师队伍，教学质量高，应用特色显著。2013年，学院专门成立教师发展中心，负责规划和组织对专任教师的培养，积极创造条件争取科研项目，提高青年教师的教学水平和科研能力。

3、注重课程资源建设。学院设立数字媒体艺术专业教研室，根据培养方案对专业课程教学和实践教学展开教学研究，有计划的进行教学大纲、教学进程表、教案等教学文件的编写、修订。组织青年教师参与合格课堂和优秀课程建设工作，制定课程汇报展制度，完善课程资料，建立专业课程资源库。丰富的校内外资源帮助达成专业课程教学目标。校内资源的配套包括各种层次的实践平台、图书资料。截至目前共订购与本专业领域相关的图书117459册、期刊159种、电子图书135735册、电子期刊是318种，并购买多个网络教学资料库。基本做到本专业相关图书资料更新速度快、种类比较丰富。本专业的教材选用以质量为标准，优先选用近三年出版的国家级和省部级规划教材、精品教材。同时注重特色教材开发，现有省精品教材1本，“十一五”本科精品教材一本、规划教材一本，“十二五”本科国家级规划教材1本，校精品教材建设1项；专业教师共编写教材3本，在编教材3本。

4、推进校企深度合作。利用民办学校机制优势，提高自身吸引力，获得行业组织和企业认同，发挥民办高校在推进校企深度合作过程中的主体作用。签订校企平等互利、责权相应、双向互动的合作协议，与企业建立长效稳固的合作关系。成立高校学者和行业专家共同组成的专业建设指导委员会，共同制定培养方案、共构课程体系、共建教学团队、合建实训基地、共同教育管理学生、共同开展就业服务指导等合作内容。课程设置项目化，应用性、针对性强，使理论教学与艺术实践落到实处。

5、加强实践基地建设。数字媒体艺术专业以探索艺术教学融合发展为宗旨，以应用型本科教育为主导，引入企业商业项目进入教学实践，积极推进人才培养和社会实践相结合，在学校的大力支持下，建成多样性的校内实验室。学院建立了用于基础设计实践教学计算机基础机房13间、专业课程多媒体教室12间，专业手绘和数字绘图工作室3间，摄影棚2间；用于项目实践教学的专业工作室10间，以及各类校企共建实验室等。2014年至2017年，学院专门打造了**数艺联合工作室、影视后期工作室、音效制作工作室**等实验室服务数字媒体艺术专业学生的实践教学。近年来，艺术学院先后建立6个**校内人才孵化基地**均已投入运行，并应用于日常实践教学。

6、坚持教风学风首位。第一，抓教风建设。全体专兼职教师都能以身作则，为人师表，认真教学，言传身教，受到广大同学欢迎。第二，努力端正学风。首先强调从正面引导，树立勤奋、自觉、认真、独立学习的学风。其次，有效开展课堂实践，加强数字媒体艺术技术训练，课外组织团队项目，调动学生学习积极性。再次，聘请校内外专家举行学术讲座，构建学术氛围吸引学生好学上进。第三，成立大学生发展中心，支持学生个性化发展需求，鼓励报考硕士研究生、境外研修、学习第二专业等。第四，严格执行三层督学制度。第五，关注学生综合素养培养。学生会组织了课外阅读、课外创作、

实践等各类课外学习小组，加深课堂所学，形成了比较浓厚的学习氛围。

四、执行情况与成效

1、执行情况

(1) 数字媒体艺术专业根据学生就业、创业、升学等不同流向的人才培养需要设置课程框架：“多元课程平台”（公共平台课程、学科基础平台课），加强学生的文化素质教育；“专业核心课程”，根据数字媒体艺术中影视后期、游戏交互等多个就业模块以及后期特效师、游戏美术师、游戏交互师等岗位群所需的技术标准设置，体现“**学科交叉、复合应用**”的教学要求，着重训练学生的基本实践技能；“专业选修模块课程”，满足不同流向学生的个性化选择需要**强调项目引导式的教学模式的实践与应用**，依托艺术学院其他各专业的特长以项目为前提，加强团队合作训练，提高学生实战能力与合作能力；“四年一线”独立设置的实践环节（每学期不少于 2 周），通过灵活、合理安排集中性项目实践，更好的培养学生专业实践能力。

(2) 几年来，经过考察、协商和试行，数字媒体艺术专业已与江苏爱涛文化产业有限公司、上海云蟾网络科技有限公司、南京唯晶科技有限公司、南京艺厘米文化科技有限公司、南京魔法光网络科技有限公司、南京非凡广告有限公司、江苏先达陈列展览工程有限公司等多个单位建立了稳定的实习关系，签订了实习协议书，并正式挂牌。已组织多批次的实践教学，至今已有总计有 300 人次学生参与实践与实训，获得比较明显的成效。目前，学院正在积极与外单位协商中，今年拟再建两处以上校外实践教学基地。

(3) 在项目引导式教学中实行动态管理，引入激励机制，根据项目需要进行授课形式的调整或学分制换，有利于发挥学生的特长和兴趣。对项目成果实行学校、企业、学生共同参与的多元化评价，确保实践教学质量。

(4) 组织开展学生创新创业活动，鼓励学生积极参与双创项目，开展实践成果汇报展览，参加各类数字媒体艺术竞赛活动等，锻炼学生的实践创新能力。学生获得了多项国家级竞赛奖项，创新创业项目获得应用。同时还不断挖掘校外资源组织服务社会活动。如：制作公益广告片、参与各种公益展览馆多媒体交互设计等，大大提高学生的综合素养。

(5) 学校投入逾 842 万元新建、扩建了专业教学场地 700 平米，保证了专业教学需要。投入近 100 万元建成学生自治工作室，扶持大学生创业，逐步形成学科交叉、专业互通的人才孵化基地，实现从高年级到低年级学生的可持续性人才培育模式。

2 成效

(1) 学生实践项目：本专业在校生完成大学生实践创新项目 3 项，其中省级项目 3 项，实践项目

39 项。

序号	项目名称	完成人	指导老师	完成时间等级与成效
1	《交互式虚拟环境应用与研究》	高伟（组长）	周志奇、赵欣	2015 年、省级大创项目
2	《记忆中的三江》虚拟现实项目研究与开发	潘昕宇（组长）	周志奇、金杰	2016 年、省级大创项目
3	《虚幻 4 交互动画设计》	张周（负责人）	金杰、周志奇	2015、省级大创项目
4	《滴水洞》虚拟现实项目开发	李旺（负责人）	周志奇、赵欣	2016 广告宣传实际采用、1 万元
5	《莱卡滤水壶》三维动画宣传片	高伟（负责人）	赵欣、陈利群	2017 广告宣传实际采用、2 万元
6	《火麒麟》三维动画宣传片	张周（负责人）	周志奇、金杰	2017 广告宣传实际采用、0.8 万元
7	《城市交通》交互体验程序	崔雪冬（负责人）	周志奇、吴薇	2017 交互程序实际采用、0.5 万元
8	《湖陵主城 VR 复原》	王竹青（负责人）	吴薇、赵欣	2017 博物馆实际采用、1.2 万元
9	《扑克牌手绘》	徐厚森（负责人）	陈利群、吴薇	2016 企业宣传实际采用、0.6 万元
10	《碧桂园》VR 室内设计	崔雪冬（负责人）	金杰、周志奇	2016 企业宣传实际采用、1 万元
11	《贝特未来工厂》三维宣传片	史苏阳（负责人）	陈利群、金杰	2017 企业宣传实际采用、1 万元
12	《泰州旅游手绘地图》	朱成（负责人）	赵欣、吴薇	2016 企业宣传实际采用、0.8 万元
13	《手绘珠宝》	韦晨（负责人）	周志奇、金杰	2017 企业宣传实际采用、0.4 万元
14	《玩具地台》	高伟（负责人）	吴薇、陈利群	2016 企业宣传实际采用、0.5 万元
15	《高邮博物馆导览系统》	徐厚森（负责人）	周志奇、金杰	2017 企业宣传实际采用、1 万元
16	《节水基地触屏内容》	朱成（负责人）	吴薇、周志奇	2016 展厅展示实际采用、0.7 万元
17	《浙南科技城公司展示》	王竹青（负责人）	金杰、吴薇	2017 展厅展示实际采用、1 万元
18	《善舞》软件	金懿蓉（负责人）	周志奇、赵欣	2016 企业宣传实际采用、1 万元

19	《殷墟》二维动画	崔雪冬（负责人）	金杰、赵欣	2017 展厅展示实际采用、1 万元
20	《施工安全注意事项》VR 体验程序	史苏阳（负责人）	赵欣、吴薇	2017 企业展示实际采用、2 万元
21	《PLA 3D 打印在传统定格动画中的应用》	吴含笑（组长）	姚景益	2017 年，校级（校企合作）
22	2016 年《江苏冠军集团科技有限公司》	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
23	2017 年《增嘉仓储企业形象识别系统》	张彬（组长）	姚景益	横向课题
24	2017 年《江苏景源万河预应力拉杆专利产品三维演示》	张彬（组长）	姚景益	实践项目
25	2017 年电视剧《凤凰无双》影视 Rotopaint 设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
26	2017 年电视剧《玄门大师》数字影视特效合成设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
27	2017 年《冬凌草产品包装》设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
28	2017 年电视剧《三国机密》影视 Rotopaint 设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
29	2017 年《江苏红地毯社区文化宣传片》设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
30	2017 年《江苏冠军集团科技有限公司》宣传片修正设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
31	2017 年《南京智学库微电影》拍摄制作	张彬（组长）	姚景益	实践项目
32	2017 年《烈火如歌》影视 Rotopaint 设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
33	2018 年《冬凌草产品——春夏秋冬系列广告》设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
34	2018 年《紫金云融媒体产品》设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
35	2018 年南京慧创名筑装饰有限公司微信端订阅号设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
36	2018 年犹他数字网站论坛建设，试运营阶段	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目

37	2018年蓝色小羊企业门户网站网站建设	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
38	2018年蓝色小羊企业信 端订阅号设计制作	鲍亚林（组长）	姚景益	实践项目
39	2018年《中国联合水泥集团 安全生产三维动画告知 书》	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
40	2018年电视剧《凰权—— 奕天下》影视 Rotopaint 设计制作	吴含笑（组长）	姚景益	实践项目
41	2018年南京熙南里景区 效果设计	刘惠菁（组长）	姚景益	实践项目
42	2017至今《东方》杂志周 刊连续刊载蓝色小羊漫 画系列	刘惠菁（组长）	姚景益	实践项目

(2) 学生获奖情况：本专业学生获得国家级奖 5 项、省级奖 5 项、校级奖 5 项

序号	获得奖项	获奖作品	级别	获奖成员
1	2017 第十届中国大学生计算机 设计大赛 一等奖	《数字博物馆》	国家 级	韦晨、朱成、 李旺
2	2016 第九届中国大学生计算机 设计大赛 二等奖	《方城明楼复原》	国家 级	高伟、王竹 青、徐厚森
3	2017 第十届中国大学生计算机 设计大赛 三等奖	《<善学>教学 app 开 发》	国家 级	徐厚森、潘昕 宇、王文贤
4	2017 江苏艺术设计大赛 金奖	手绘珠宝设计	省级	徐厚森、朱成、 韦晨
5	2017 江苏艺术设计大赛 优秀 奖	白马湖垂钓	省级	徐厚森、余佳
6	2016 江苏省大学生计算机设计 大赛 一等奖	《方城明楼复原》	省级	高伟、王竹 青、徐厚森
7	2017 江苏省大学生计算机设计 大赛 三等奖	《数字博物馆》	省级	韦晨、朱成、 李旺
8	2017 江苏大学生计算机设计大 赛 二等奖	《<善学>教学 app 开 发》	省级	徐厚森、潘昕 宇、王文贤
9	2017 三江学院第七届大学生创 新创业大赛 三等奖	数字化虚拟现实的古建 筑复原	校级	高伟、崔雪冬、 金懿蓉、李旺 徐厚森、韦晨、 王竹青、朱成
9	第十二届全国大学生“恩智浦” 杯智能汽车竞赛 志愿者奖	校内涂鸦	校级	朱成、许莹、 韦晨

10	2017 三江学院小青团形象设计 比赛 五星作品	《小青团》	校级	刘蕙菁
11	中国大学生广告艺术节 第十四 届学院奖 优秀奖	《释放压力》	校级	徐厚森、罗威
12	2017 全国平面公益广告大赛视 频类 优秀奖	《夏天的太阳》	国家 级	成可
14	“国青杯”心艺人生全国高校艺 术与设计作品展评	《纸之源》	国家 级	潘昕宇、陆杨 淳、臧旌邑
15	三江学院一院一品“纸语”主题 艺术创作大赛	《时间》	校级	刘明、史嘉 豪、刘晨载、 巫文杰、潘昕 宇、陆杨淳、 臧旌邑

五、人才培养方案

在人才培养的规格与要求中，根据培养创新性应用型人才的人才培养目标定位，对学生的知识、能力、素质提出了具有针对性的要求。

知识

人文社会科学知识：了解中国近代历史知识、马克思主义基本原理、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系，培养学生热爱祖国、拥护中国共产党领导的政治素养，具有为国家富强、民族昌盛、人民幸福奋斗的理想、事业心和责任感；

培养学生良好的思想道德修养和法治意识，具备正确认识社会和自我约束的能力；

掌握心理学基础知识，培养学生人际沟通和抗挫折能力；

了解军事理论知识，增强学生的国防意识和民族使命感；

通过加强体育、文学、艺术等方面的教育，培养学生较好的文化、道德和美学修养，养成良好的行为习惯和健全体魄。

专业知识：掌握数字媒体艺术发展的相关历史，对数字媒体艺术的未来发展与能力要求有一定的认识与展望，能通过数字媒体艺术相关的实践实训掌握数字媒体艺术设计的基本方法与技能；

熟悉游戏创作与制作的基本流程，对游戏制作的策划、美术、交互等多个方面有理论与实验的经验，并进行相关的实践活动；

熟悉交互多媒体的设计与制作流程，能对交互逻辑、交互体验有更深一步的理解，通过实践创新完成交互多媒体的创作；

研究不同平台媒介上交互的区别与联系，并通过实践将内容整合实现；

熟悉影视拍摄与后期制作的基本流程，了解数字摄像机的拍摄与储存，能进行视频的后期处理与剪辑等工作，能展望未来影视发展的相关技术与手段。

能力

实践创新能力：数字媒体艺术专业属于多学科交叉专业，专业知识涵盖范围广、应用性强，对于所学课程中的知识点如何进行实践创新是学生能力培养的重点。本专业要求学生能在，在教师团队的指导下进行实践创新训练，通过企业化实训、项目引导式的教学模式使学生能将所学的数字媒体艺术专业知识进行数字媒体艺术题材创新、表现技法创新、交互手段创新、媒介创新等创新实践活动贯穿。从而达到毕业时具备团队或独立项目创新创作的能力。

团队合作能力：本专业是宽口径的技术与艺术相结合的新专业，依托艺术学院相邻专业的教学资源，强调专业融合和跨学科合作。本专业要求学生的团队合作能力体现在几个层面，首先能参与团队任务讨论，提出自己合理的意见与建议；其次能服从团队的任务分配，不仅能高效完成分工任务，还能配合团队成员共同实现目标；第三能与相邻专业或相应学科团队人员进行良好沟通，共同完成团队合作任务，体现出高效协调能力。在团队合作中，学生必须严格遵守团队合作的规定；能熟练使用团队工作的辅助软件（例如钉钉、worktile 等）进行网络团队合作。

自主学习能力：本专业知识更新较快，尤其是新旧软件技术的运用和交替，对教师课堂教学的信息时效性以及学生课后的自学能力提出很高的要求。本专业要求学生能在学习中培养自主创意、自主学习习惯，能利用网络资源查阅文献资料，使用在线网络课程进行新知识的学习，并通过实验实训项目将理论知识与技能相结合，对最先进的数字媒体艺术理论与技术的成果进行验证。

素质

专业素质培养：数字媒体艺术专业人才的培养注重宽口径学科交叉，以学生所表现出来的学习质量和水平来评价学生的专业素质，包括完成专业学习与实践项目所必需具备的专业知识和技能、职业道德、职业审美、职业情感等。2014 年学院建立学生发展中心，强化学生专业指导和心理辅导，提高学生的专业素养。2015 年数字媒体艺术专业建立了学生自主化管理的产业实验室，通过实际项目的研究与设计提高学生专业素养。

社会素质培养：数字媒体艺术专业人才培养方案的制订，通过公共平台课与专业平台课结合来培养学生的社会素质，通过四年不间断的艺术设计周、绘画写生周等实践环节让学生能通过教育教学实践增加实践能力的培养，缩短毕业进入社会的时间，提高整体社会素养。

本专业学生情况

类别	在校生人数	当年招生人数	今年毕业人数	已毕业人数
本科	133	37	37	0
专科	0	0	0	0

II 教师队伍					
II-1 专业负责人					
姓名	性别	出生年月	专业技术职务	定职时间	是否兼职
陈利群	女	1961.06	教授	2010	否
最高学位或最后学历 (毕业专业、时间、学校、系科)		1984年毕业于安徽工业大学计算机自动化专业获学士学位			
工作单位(至系、所)		三江学院艺术学院数字媒体专业			
本人近4年科研工作情况					
总体情况	在国内外重要学术刊物上发表论文共十二篇；出版专著二部。				
	获奖成果共4项；其中：国家级2项；省部级1项；地市级2项。				
	目前承担项目共项；其中：国家级项；省部级项；地市级项。				
	近4年支配科研经费共万元，年均科研经费万元。				
有代表性的成果	序号	成果(获奖项目、论文、专著)名称	获奖名称、等级或鉴定单位、时间	本人署名次序	
	1	《计算机多媒体导论》	获教育部十一五精品教材	第一人	
	2	《计算机多媒体导论》	获教育部十一五规划教材	第一人	
	3	“计算机美术设计基础及应用教学” 《工业造型创意制作》 “计算机图形设计基础及应用教学”	获江苏省教学厅二等奖 获南京艺术学院优秀教材 南京艺术学院一等奖	第二人 独立完成 第二人	
目前承担的主要项目	序号				
	1	江苏省科协牵头，江苏省计算机协会与徐州原动力公司签署的工作站	本人为带头人		
	2	为中国计算机基础教育研究会的理事 江苏省计算机协会理事			
	3	中国大学生计算机大赛的评委 江苏省计算机大赛评委			
本人指导(或兼职指导)研究生情况： 本人指导的研究生十三个，目前还有四人，均为数字媒体方面的。					

II-2 专业教师队伍							
II-2-1 整体情况							
教师中具有博士学位者比例	0%		教师中具有博、硕士学位者比例				93%
专业技术职务	人数合计	35岁以下	36至45岁	46至55岁	56至60岁	61岁以上	
教授（或相当专业技术职务者）	3				1	2	
副教授（或相当专业技术职务者）	5	1	4				
讲师（或相当专业技术职务者）	6	4	2				
II-2-2 专业核心课程、专业课程教师一览表（★公共课教师不填，本表可续）							
姓名	性别	出生年月	职称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职
陈利群	女	1961年6月	教授	学士	安徽工业大学	计算机	否
赵欣	女	1979年1月	副教授	硕士	南京师范大学	摄影	否
金杰	男	1981年6月	副教授	硕士	南京师范大学	摄影	否
张五力	男	1954年11月	教授	硕士	南京师范大学	美术	否
周志奇	男	1982年6月	讲师	硕士	南京师范大学	动画	否
姚景益	男	1986年1月	讲师	硕士	中国科学与技术大学	软件工程	否
吴薇	女	1984年6月	助教	硕士	法国布列塔尼欧洲高等艺术学院	造型艺术研究	否
曹建宁	男	1956年12月	教授	学士	南京艺术学院	美术	否
程娅	女	1981年5月	副教授	硕士	南京艺术学院	动画	否
骆浩	男	1983年8月	讲师	硕士	东南大学	动画	否
张惠莉	女	1983年5月	讲师	硕士	南京师范大学	动画	否
何超	男	1983年6月	讲师	硕士	中国科学与技术大学	软件工程	否
许炎骏	男	1978年6月	讲师	硕士	南京艺术学院	动画	是

朱宇宙	男	1979年2月	副教授	硕士	南京艺术学院	计算机	是
徐丹	女	1983年6月	副教授	硕士	南京师范大学	动画	是
II-2-3 实验课程教师							
赵欣	女	1979年1月	副教授	硕士	南京师范大学	摄影	否
金杰	男	1981年6月	副教授	硕士	南京师范大学	摄影	否
周志奇	男	1982年6月	讲师	硕士	南京师范大学	动画	否
姚景益	男	1986年1月	讲师	硕士	中国科学与技术大学	软件工程	否
吴薇	女	1984年6月	助教	硕士	法国布列塔尼欧洲高等艺术学院	造型艺术研究	否
陈娅	女	1981年5月	副教授	硕士	南京艺术学院	动画	否
骆浩	男	1983年8月	讲师	硕士	东南大学	动画	否
II-3 教师科学研究工作（★含教学研究与教学成果）							
II-3-1 近4年科研工作总体情况							
教师参加科研（教研）比例			53.3%	近4年年人均发表科研（教研）论文		1.8篇	
科研经费（万元）	出版专著（含教材）（部）	发表学术论文（篇）	获奖成果（项）	鉴定成果（项）	专利（项）		
50	3	27	14				
II-3-2 本专业近4年主要科研（含鉴定）成果（★本表可续）							
序号	成果名称		项目完成人（注署名次序）	获奖名称、等级或鉴定单位、时间			
1	《明代无梁殿建筑装饰艺术研究》		赵欣（1/4）	江苏省社科基金项目、江苏省社科规划办公室、2015			
2	《构建高校艺术设计专业复合型人才培养模式-促进社会高层次艺术人才队伍建设》		赵欣（1/4）	江苏省社科应用精品工程课题、江苏省社科联、2011			
3	《基于数字影像技术资源的高仿真艺术品复制工程发展研究》		赵欣（1/4）	江苏省高校社科基金项目、江苏省教育厅、2014			
4	《江苏动漫产业发展现状与对策研究》		赵欣（3/8）	江苏省高校社科研究重点项目、江苏省教育厅、2015			
5	《视觉文化语境下的中国当代艺术》		赵欣（2/3）	江苏省高校社科基金项目、江苏省教育厅、2014			

6	《江苏动漫品牌“站起来”、“走出去”战略及路径研究》	赵欣 (2/7)	苏省社科应用精品工程课题、江苏省社科联、2014
7	《机遇与挑战：江苏艺术品展览生存现状及发展前瞻》	赵欣 (2/2)	江苏省高校社科基金资助项目、江苏省教育厅、2015
8	江苏省青蓝工程优秀骨干教师	赵欣 (1/1)	江苏省教育厅、2014
9	第十四届釜山国际环境艺术设计大赛三等奖	赵欣 (1/1)	韩国 UEC 环境文化联合会 亚洲先锋设计发展委员会 UEC 韩国环境文化联合会 2016
10	摄影作品《上空》	赵欣 (1/1)	第七届全国高校美育成果展评教师组一等奖、中国高等教育学会、2015
11	论文《重读现代图像艺术形式之美》	赵欣 (1/1)	第七届全国高校美育成果展评教研成果一等奖、中国高等教育学会、2015
12	论文《浅析数字摄影技术对艺术摄影发展的影响》	赵欣 (1/1)	“通纺杯”江苏省大学师生艺术设计大赛专业组优秀奖、江苏省工艺美术行业协会、2013
13	论文《清代木版年画中女性人物画像特点考证》	赵欣 (1/1)	江苏省文化产业学会优秀成果二等奖、江苏省文化产业学会、2016
14	《动漫的民族性研究与大学生人文精神的构建》	程娅 (1/4)	江苏省高校社科基金资助项目、江苏省教育厅、2014
15	论文一等奖	程娅 (1/1)	第二届全国素质教育教研成果论文一等奖

II-3-3 近 4 年有代表性的转让或被采用的科研成果（限填 6 项）

序号	成果名称	项目完成人 (注署名次序)	采纳单位、时间及社会、经济效益
1	盐城增嘉仓储企业形象识别系统	姚景益 (1/4)	2017 年 盐城增嘉仓储有限责任公司 8.4 万元
2	CUCC 中国联合水泥集团有限公司安全告知书	姚景益 (1/4)	2018 年 中国联合水泥集团有限公司 15 万元
3	预应力拉杆专利产品三维演示	姚景益 (1/4)	2017 年 江苏景源万河环境科技有限公司 6.5 万元
4	铜陵市政府智能展览馆 VR 滴水洞项目	周志奇 (1/4) 金杰 (2/4)	2016 年 12 月、南京云上科技有限公司、 3 万元
5	宿迁三台山玻璃馆幻影呈像	周志奇 (1/4) 金杰 (2/4)	2018 年 3 月、江苏爱涛文化有限公司、 11 万元
6	莱卡滤水壶三维广告动画	周志奇 (1/4) 金杰 (1/4)	2017 年 6 月、南京师睿文化传播有限 公司、10 万元

II-3-4 本专业教师近 4 年发表的学术文章（含出版专著、教材）一览表（★本表可续）

序号	论文（或专著、教材）名称	作者 (注次序)	发表日期 出版日期	刊物、会议名称或出版单位
1	动画中夸张动作的流畅性表现特征研究	骆浩 (1/1)	2014.11	《芒种》

2	浅析宫崎骏动漫电影艺术之美	骆浩(1/1)	2015.04	《电影文学》
3	浅谈国产动画中民俗艺术的应用	骆浩(1/1)	2015.10	《美术教育研究》
4	动画电影创作形态与变化的研究	骆浩(1/1)	2015.10	《艺术科技》
5	动画产业与“AR、VR”相互融合的功能价值	骆浩(1/1)	2017.04	《艺术科技》
6	江苏动画产业在“VR时代”的发展机遇	骆浩(1/1)	2017.05	《明日风尚》
7	国产动画产业发展与动画教育的融合分析	何超(1/1)	2015.11	《艺术科技》
8	3DSMAX、VRAY 软件背景下电影级三维动画场景制作	金杰(1/1)	2014.3	《电子制作》
9	动画艺术创作应用传统民族文化元素的作用分析	金杰(1/1)	2015.10	《作家》
10	影视后期擦除在定格动画中的应用巧	姚景益(1/1)	2017.9	《科学导报》
11	结合传统手工制作——浅谈3D打印在儿童思维发展中的教育意义	姚景益(1/1)	2018.02	《山西青年》
12	传统文化在动画片《天行九歌》中的应用	赵欣(1/1)	2017.11	《当代电视》
13	摄影的美学思想——评<心的视界：柯锡杰的摄影美学>	赵欣(1/1)	2014.10	《当代教育科学》
14	论吴宇森电影中的“好莱坞意识”	赵欣(1/1)	2017.06	《电影文学》
15	清代木版年画中女性人物画像特点考证	赵欣(1/1)	2015.02	《兰台世界》
16	动漫电影中的心灵拯救	赵欣(1/1)	2015.08	《电影文学》
17	浅析无梁殿建筑石雕艺术内涵及其对现代艺术设计的影响	赵欣(1/1)	2015.10	《现代职业教育》
18	浅析现代摄影艺术与形式美的创新	赵欣(1/1)	2015.10	《新课程》
19	浅析我国传统石雕艺术的南北差异	赵欣(1/1)	2015.11	《大众文艺》
20	中国传统建筑石雕艺术中石兽纹样考析——石狮	赵欣(1/1)	2015.11	《包装世界》
21	江苏省高仿真艺术品市场现状调研	赵欣(1/1)	2016.03	《艺术科技》
22	仿真艺术品复制领域中创新技术调研	赵欣(1/1)	2016.04	《美术教育研究》
23	新材料新工艺在艺术品复制中的完美结合	赵欣(1/1)	2016.04	《设计》
24	论动画电影中审美文化与人文内涵的体现	程娅(1/1)	2015.05	《芒种》

25	探析美国动画中人文关怀的艺术体现	程 娅(1/1)	2014.13	《电影评介》
26	论动漫民族性体现对于大学生人文精神的构建和提升	程 娅(1/1)	2014.09	《美术大观》
27	论慕课环境下高校动漫设计类课程教育模式的探讨	程 娅(1/1)	2015.08	《艺术科技》
28	论大众文化消费语境下动漫衍生产品的现状和发展	程 娅(1/1)	2015.05	《包装世界》
29	装置艺术不是走进当代艺术的捷径	吴 薇	2014.03	《剧影月报》
30	《动画造型设计》	程 娅	2016.07	电力出版社
31	《绘画基础-色彩技法》	张五力	2015.05	南京师范大学出版社
32	《美术表现-西画》	赵 欣	2014.08	南京师范大学出版社
33	《FLASH 动画与设计》	周志奇	2018.04	南京师范大学出版社

II-3-5 目前承担的主要科研项目（限填 6 项）

序号	项目名称	项目来源	起讫时间	科研经费 (万元)	姓名	承担工作
1	基于数字影像技术资源的高仿真艺术品复制工程发展研究	江苏省教育厅	2014-2016	0.5	赵 欣	主持
2	动漫的民族性研究与大学生人文精神的构建	江苏省教育厅	2013-2014	0.5	程 娅	主持
3	小微设计企业进高校联合培养人才创双赢的方式研究	江苏省教育厅	2017-2019	1	张惠莉	主持
4	以就业为导向的“订单式”应用型本科艺术专业人才培养模式研究	江苏省教育厅	2017-2019	1	杨海波	主持
5	“传统文化”传播视阈下装饰艺术载体的探索与应用	江苏省教育厅	2017-2019	1	王雪芹	主持
6	视觉文化语境下的中国当代艺术研究	江苏省教育厅	2014-2016	0.5	邹 颖	主持

III 教学条件及利用

III-1 经费投入情况

近 4 年本专业本科生每年生均四项经费(单位:元/生·年)情况(四项经费包括本科业务费、教学差旅费、体育维持费、教学仪器设备维修费; 生均四项经费=四项经费/折合学生数)

2014 年	2015 年	2016 年	2017 年
1480	1480	1550	1550
近 4 年学校累计向本专业投入专业建设经费		842 万元	
序号	主要用途		金额(万元)
1	14-18 年下拨教育、教学、管理改革与创新建设经费		20

2	14-18 年实践教学专项经费	70
3	14-18 年投入专业教学设备	498
4	14-18 年实验室建设经费	212
5	14-18 年学生创新创业专项经费	15
6	图书文献资料购置经费	27
共计		842 万元

III-2 实习实践

相对稳定的校外实习实践教学基地情况

序号	单位名称	是否有协议	承担的教学任务	每次接受学生人数
1	江苏爱涛文化产业有限公司	是	数字视频制作	10
2	上海云蟾网络科技有限公司	是	游戏美术设计	5
3	南京唯晶科技有限公司	是	游戏美术设计	3
4	南京艺厘米文化科技有限公司	是	数字影像合成制作	10
5	南京魔法光网络科技有限公司	是	虚拟交互设计	5
6	南京非凡广告有限公司	是	影视拍摄设计	5
7	江苏先达陈列展览工程有限公司	是	展示交互设计	10
8	南京蓝色小羊有限公司	是	影视后期制作	5

校内、外实习实践教学具体安排及管理、执行情况

(一) 实践教学安排

数字媒体艺术专业实践教学分为课程实践、项目实践、校外实训三个方面。

课程实践：

在数字媒体艺术应用型人才培养方案中，安排了大量的实践性课程，加强学生的实践能力，提高学生专业能力、合作能力等。主要体现在课堂里理论与实践相结合。有针对性的完成项目训练提高学生的专业素养。主要课程包括以下：

通过系统的学习使学生在影视后期拍摄、游戏美术、互联网交互设计中胜任岗位

项目实践:

依托数艺联合工作室、数字影像工作室进行项目化教学,提供学分置换等个性化学习方案。通过组织大学生创新训练项目、大学生创新创业项目、竞赛项目等训练项目让学生充分发挥主观能动性,提高学生学习积极性。通过企业合作的实践训练项目,提高学生的职业状态和职业标准。

校外实训:

数字媒体艺术专业的校外实训主要安排在与艺术学院签订协议的8个实习单位进行,采取双向选择的方式进行小规模、多批次、全覆盖的实训实习。做到每次实习有计划、总结;安排专业教师分组指导;定期检查实习情况,带队教师当场点评,保证实习效果。每次都有专业负责人、学工办主任带队,师生人人写总结或实践报告,企业负责人和指导教师共同评分,作为实习考核依据。

(二) 实践教学管理

本专业历来重视学生实习的指导与管理工作。在学生开展实习之前,均要进行实习动员,使每一名学生都能在实习之前充分理解实习的重要性和目的,从而调动学生进行专业实习的主动性和积极性,大大提高了学生的实习质量,获得了合作单位的好评。毕业实习分组进行的,因此各组的实

践相
的指
具在
习指

1	数字图像处理(PS)
2	三维软件应用基础
3	软件应用开发基础
4	动画原理(FLASH)
5	视频特效与非线编辑
6	摄像与摄影
7	UI设计
8	网页设计
9	数字媒体艺术创作I

活
关
专
导
体
进
实
导

10	数字媒体艺术创作II
11	数字媒体艺术创作III
12	游戏原画与概念设计I
13	游戏原画与概念设计II
14	游戏模型与贴图技术
15	游戏角色绑定与动画技术
16	游戏特效与音效
17	影视短片制作
18	游戏引擎运用
19	软件开发与测试

动
由
方
面
家
和
教
师
指
导。
行
实
践
前,
教
师

和学生座谈,列出各组的实习实践计划和日程安排。学生在实习实践前应在相关的知识方面(包括课内、课外知识)充分准备,以利于实习实践的顺利开展。学生实习实践后,还在相关教师的指导下,把实习实践的感受和心得写成实践报告,进行总结。以利于以后走入社会能够更加自信的走上舞台。以下为工作室管理规范范本:

数艺联合实验室管理制度

一、实验室学生采取双向选择,学生可以提出自己的项目通过实验室教师批准后可进入实验室进行实验与实训。学生也可以通过选拔进入实验室现有的实验实训项目进行学习。

二、实验室采取考勤制度,在实验室进行固定项目实验的学生学习时间为周一至周五,上午9:00-12:00 下午13:00-17:00。如需增加使用时间晚上实验室开放至21:00。如遇到学生需要参

加课程学习的在课程结束后返回实验室继续进行学习与实训。每位学生进入实验室需进行考勤打卡。

三、实验室网络使用时需遵守国家相关法律法规与学校相关规定。

四、实验室项目包括训练项目与实训项目，实验室学生与教师需遵守保密协议，不得将实验室里进行的项目相关内容通过各种途径带出或发布到网络上。

五、实验室采取项目制，在项目进行期间学生每人保证一台设备使用，每人需爱惜自己的实验室设备，并对其进行维护，保证实验实训的顺利进行。项目结束后需要将项目文件上传至服务器。

六、实验室学生成绩由实训成果与考勤综合进行评定。未能在阶段考核中通过的学生由机会进行重新测试，如多次未能达标由实验室与课程教师与学生协商后续学习安排。

七、实验室教师需定期给学生进行教学与辅导，并布置相关实验实训任务，对学生进行考勤与考核，关注学生的学习实验实训的成果，保证学生在实验室的学习进行顺利。

八、实验室教师与学生需爱护实验设备并保持实验室卫生，使用完毕放回原位，不要将食物饮料放在实验室中，形成值日小组定期打扫实验室卫生。

九、实验室教师与学生需遵守实验室规章制度一同推进实验实训与项目开发。

数艺联合实验室

2016年3月20日

（三）执行情况

本专业实践教学执行效果良好，现总计参与校外实训达 300 人次，在校内工作室已经实现高低年级联动的复合型学习环境。学生每年参加绘画写生周、艺术设计周等综合实践项目，大大提高了学生的学习兴趣 and 积极性。已经取得了国家级奖项 5 项、省级奖 5 项、校级奖 5 项的好成绩。

III-3 实验条件及开设情况

III-3-1 专业实验室情况

序号	实验室名称	实验室面积 (M ²)	实验室 人员配备 (人)	仪器设备(台、件)		仪器设备 总值 (万元)
				合计	万元以上	
1	数字媒体联合工作室	75	1	12	3	35
2	数字媒体影视特效工作室	75	1	32	4	24

3	数字音效特效工作室	30	1	5	0	2
4	数字媒体公共实验室	75	1	57	0	40
5	综合实训摄影棚	210	1	50	15	80
6	虚拟演播室	40	1	10	3	30
7	AVID 视频编辑实验室	50	2	48	4	42
8	电视摄像实验室	40	1	50	9	100

III-3-2 专业实验室仪器设备一览表 (★指单价高于 800 元的仪器设备, 可附表于本页)

序号	仪器设备名称	品牌及型号、规格	数量	单 价 (¥或 \$)	国别、厂家	出 厂 年 份
1	索采访话筒	电容麦克风套装	1	1118	中国	2017-06-29
2	索尼摄影套件	兰帕特	1	3,999.00	中国	2016-12-13
3	无线图传	AmimonProsight	1	3,999.00	中国	2016-12-13
4	无线图传	AmimonProsight	1	8,730.00	中国	2016-12-13
5	监视器	视威	1	3,000.00	中国	2016-12-13
6	网络硬盘云存储	西部数据	1	2,480.00	中国	2016-12-13
7	电控滑轨 (云台)	黑豹+捷洋	1	4,890.00	中国	2016-12-13
8	背吊杆马甲三轴稳定器	如影	1	1,270.00	中国	2016-12-13
9	三脚架	曼富 MK290DUA3-3W	1	1,270.00	中国	2016-12-13
10	三脚架	曼富 MK290DUA3-3W	1	3,050.00	中国	2016-12-13
11	固态硬盘	三星	1	2,230.00	中国	2016-12-13
12	桌面硬盘	莱斯	1	2230.00	中国	2016-12-09
13	微型电子计算机	群晖 DS1515	1	13030.00	中国	2016-12-09
14	微型电子计算机	苹果	1	3350	中国	2016-12-09
15	微型电子计算机	IPAD mini4 平板电脑	1	2,730.00	中国	2016-12-09

16	微型电子计算机	IPAD Pro 平板电脑	1	8,988.00	中国	2016-12-09
17	投影机	投影机	1	6,000.00	中国	2016-12-05
18	打印机	桌面 3D 打印机	1	15,000.00	中国	2016-06-13
19	打印机	桌面 3D 打印机	1	15,000.00	中国	2016-06-13
20	计算机辅助设备	手绘板	1	9,400.00	中国	2016-03-22
21	录音机	SONY 录音笔	1	1,630.00	中国	2016-03-22
22	录音机	SONY 录音笔	1	1,630.00	中国	2016-03-22
23	计算机辅助设备	舞光弄影剪辑系统	1	28,800.00	中国	2016-03-22
24	新闻灯具	补光灯	1	3,600.00	中国	2016-03-22
25	新闻灯具	补光灯	1	3,600.00	中国	2016-03-22
26	新闻灯具	补光灯	1	3,600.00	中国	2016-03-22
27	新闻灯具	补光灯	1	3,600.00	中国	2016-03-22
28	镝灯触发器	镝灯 400W	1	2,200.00	中国	2016-03-22
29	全方位云台	SOC 云台套装	1	7,300.00	中国	2016-03-22
30	全方位云台	手持云台	1	4,250.00	中国	2016-03-22
31	全方位云台	手持云台	1	4,250.00	中国	2016-03-22
32	飞行器	大疆 Ronin	1	15,800.00	中国	2016-03-22
33	飞行器	大疆 Ronin M	1	8,470.00	中国	2016-03-22
34	飞行器	大疆航拍器无人机	1	9,490.00	中国	2016-03-22
35	飞行器	大疆航拍器无人机	1	9,490.00	中国	2016-03-22
36	彩色电视机	小米电视 3	1	5,500.00	中国	2016-03-22
37	幕布	*	1	1,050.00	中国	2015-12-02

38	索尼相机手柄	索尼 VG-C2EM	1	1,540.00	中国	2015-12-02
39	无线话筒	AT1260	1	850.00	中国	2015-11-20
40	功放	B2305	1	850.00	中国	2015-11-20
41	力宝克音箱	A-8	1	970.00	中国	2015-11-20
42	三叶电动幕布	*	1	880.00	中国	2015-11-20
43	明基投影机	MH680	1	6,300.00	中国	2015-11-20
44	松下投影机	UX283C	1	2,880.00	中国	2015-11-06
45	实物投影仪	集大成	1	1,648.00	中国	2015-10-27
46	SONY 数码相机	索尼 α 7	1	12,759.00	中国	2015-10-27
47	乐歌电视落地移动支架	PSF311B	1	887.00	中国	2015-10-27
48	小米电视机	L55m2-aa	1	5,129.00	中国	2015-10-23
49	HP 激光打印机	HP1108	1	859.00	中国	2015-10-23
50	HP 激光打印机	HP1108	1	859.00	中国	2015-10-23
51	DELL 笔记本电脑	戴尔 XPS13R-9343-3708S	1	8,799.00	中国	2015-10-21
52	苹果笔记本电脑	苹果 MacBook Pro MF839CH/A	1	8,588.00	中国	2015-10-21
53	兄弟激光打印机	兄弟 HL-2240D	1	969.00	中国	2015-10-21
54	EPSON 喷墨打印机	L211	1	899.00	中国	2015-09-29
55	图形工作站	G-Render X80	2	32,400.00	中国	2015-09-29

56	数码手绘板	PTH-651/K0-F	20	49,800.00	中国	2015-06-18
57	DELL 显示器	P2414H	25	25,000.00	中国	2015-06-18
58	DELL 电脑主机	XPS8700 D38N8	25	232,000.00	中国	2015-06-18
59	新起点电动灯光吊杆	XDG-J600A	5	4800	中国	2013
60	重型货架	*	4	1,720.00	中国	2015-12-10
61	海尔吸顶空调	海尔 KFRD-120QW/220AH13	5	16,655.40	中国	2015-04-23
62	组合音响	飞利浦 BTD2336/93	3	999.00	中国	2015-04-20
63	长虹彩电	长虹 LED55C2080I	3	4,299.00	中国	2015-04-17
64	门禁	微耕 q2000	2	1,400.00	中国	2015-06-16
65	冈仁波齐云台	NB-1	1	2,850.00	中国	2015-01-16
66	捷信三角架	捷信	1	4,400.00	中国	2015-01-16
67	金钟三角架	540	1	1,750.00	中国	2015-01-16
68	全景云台	sunwayfoto pano-1	1	3,000.00	中国	2015-01-16
69	佳能闪光灯	600EX2	1	3,650.00	中国	2015-01-16
70	金贝大号顶灯架	185	3	955.00	中国	2015-01-16
71	喷墨打印机	佳能 PRO-1	1	7,200.00	中国	2014-11-12
72	ZECO 投影机	ZECO CX3	1	2,980.00	中国	2014-10-20
73	网络存储服务器	群晖	1	10,876.00	中国	2014-10-15

74	DELL 液晶显示器	P2324H	26	32,500.00	中国	2014-09-22
75	DELL 电脑主机	XPS8700-R38N8	20	169,600.00	中国	2014-09-22
76	gopro3+相机	gopro3+	2	3,200.00	中国	2014-09-01
77	BMPCC 摄像机	BMPCC	1	18,186.40	中国	2014-09-01
78	眼镜蛇单反手持碳纤维稳定器	Firmcam	2	1,198.80	中国	2014-09-01
79	视瑞特高清监视器	ST1D	2	4,080.00	中国	2014-09-01
80	爱图仕 LED 灯	L-528S	2	1,068.00	中国	2014-09-01
81	松下投影机	PT-X270	2	4,600.00	中国	2014-04-16
82	三叶电动幕布	*		930.00	中国	2014-04-16
83	彩色打印机	EPSON7511	2	3,350.00	中国	2014-04-16
84	三叶电动幕布	*	1	930.00	中国	2014-04-16
85	实验桌	*	1	1,800.00	中国	2014-09-17
86	松下投影机	270	1	4,900.00	中国	2014-03-14
87	实验桌	*	19	34,200.00	中国	2014-09-17
88	排风防火减压设备	九州普惠	1	17,800.00	中国	2014-01-15
89	工业风扇	九州普惠	1	31,938.00	中国	2014-01-15
90	海尔空调	海尔 KFR-72LW/02AAF12	2	6,017.50	中国	2013-12-25
91	聚光筒	*	1	1,000.00	中国	2013-09-30

92	摄影灯	P-1200	4	3,500.00	中国	2013-09-30
93	环形闪光灯	orbis	1	2,050.00	中国	2013-09-30
94	神牛逆变器	LP750	2	4,200.00	中国	2013-09-30
95	KING 引闪器	*	1	960.00	中国	2013-09-30
96	魔术腿	CK-3	4	900.00	中国	2013-09-30
97	大号顶灯架	185A	1	950.00	中国	2013-09-30
98	摄影灯	DPSIII600	8	11,040.00	中国	2013-09-30
99	爱色丽校色仪	爱色丽	1	6,670.00	中国	2013-05-02
100	测光表	世光 308S	4	1,220.00	中国	2013-05-02
101	测光表	世光 508	1	2,650.00	中国	2013-05-02
102	投影机流动推车	*	2	41400	中国	2013
103	日立液晶投影机	960X	1	3600	中国	2013
104	专业高亮度投影机	EIKI XT4	1	7800	中国	2013
105	无线话筒	U 段手持	2	2200	中国	2013
106	烟雾机	MLA AB-1200	2	2800	中国	2013
107	音控室操作台	*	2	2500	中国	2013
108	VITY 插卡式主机	MCMRK/1	1	1200	中国	2013
109	地面投影信息点	*	2		中国	2013
110	松下摄像机	WV-CS950	2	5600	中国	2013
111	新起点无极调速大幕机	XKT-M12	1	1200	中国	2013

112	FDL 数字调光台	RT36-512	1	3200	中国	2013
113	AOC 彩色液晶监视器	15 英寸	3	2600	中国	2013

III-3-3 实验及综合性、设计性实验开设一览表 (★本表可续, 可附表于本页)

序号	有实验的课程名称	课程要求 必修 选修	项 目 名 称 (综合性、设计性实验在项目名称后标注“▲”)	学时	实验 开出 率
1	数字图像处理(ps)	必修	Photoshop 软件基础操作训练	48	100%
			使用 PS 进行图形图像处理▲		
			使用 PS 进行绘画训练▲		
2	动画原理	必修	FLASH 的软件基础操作训练	48	100%
			人物动作制作▲		
			场景动画制作▲		
3	三维软件应用基础	必修	3DSMAX 操作训练	48	100%
			硬表面建模▲		
			3DSMAX 与其他▲		
4	软件应用开发基础	必修	UNITY 使用训练	48	100%
			GUI 交互设计▲		
			Playmaker 基础应用与练习▲		
5	视频特效与非线编辑	必修	AFTEREFFECT 使用基础	48	100%
			影视 Rotopaint 设计制作▲		
			影视后期编辑训练▲		
6	游戏原画与概念设计 I\II	选修	数字绘画训练	48	100%
			造型设计▲		

			场景设定▲		
7	游戏模型与贴图设计	选修	模型贴图基础流程与软件训练	48	100%
			传统贴图绘制▲		
			次时代贴图流程绘制▲		
8	UI 设计	必修	图形图像处理训练 (PS)	48	100%
			手机 APPUI 设计▲		
			游戏 UI 设计▲		
9	游戏角色绑定与动画技术	必修	绑定软件的使用	64	100%
			机械物体运动绑定训练▲		
			人体绑定与动画训练▲		
10	影视短片制作	必修	影视短片策划	96	100%
			影视短片分镜绘制▲		
			影视短片拍摄与制作▲		
14	游戏特效与音效	选修	动作与粒子效果基础训练	64	100%
			人物动作特效制作▲		
			环境特效制作▲		
15	游戏引擎运用	选修	熟悉 unity 引擎	96	100%
			小型单机游戏开发▲		
			独立游戏开发▲		
16	软件开发与测试	选修	发布平台与 UNITY 的使用	96	100%
			PC 端游戏的发布与测试▲		
			手机端游戏发布与测试▲		

17	数字媒体艺术 I\II\IV	必修	数字媒体艺术作品技术试验	96	100%
			数字媒体艺术作品创作▲		
			数字媒体艺术作品展示设计▲		
18	艺术设计考察周	必修	参观考察数字媒体艺术相关企业或基地	30	100%
19	绘画写生周	必修	参加绘画写生	30	100%
20	艺术设计周 I\II\III\IV	必修	根据不同年级进行不同的项目实践▲	30	100%
21	毕业设计	必修	个人或团队形式开展毕业设计创作，双向选择课题▲	16周	100%

$$\text{实验开出率} = \frac{\text{实际开出的实验项目数}}{\text{教学大纲(计划)应开实验项目数}} \times 100\% = \underline{100} \%$$

$$\text{综合性、设计性实验开出率} = \frac{\text{有综合性、设计性实验的课程数}}{\text{含有实验的课程总数}} \times 100\% = \underline{100} \%$$

III-4 专业图书资料

近4年本专业图书文献资料购置经费27万元

拥有期刊数(种)(含电子读物)	中文	78
	外文	42

主要订阅学术刊物(★本表可续)

序号	订阅中、外文学术刊物名称	刊物主办单位	起订时间
1	设计	中国工业设计协会	2013

2	艺术教育	中国文化报社	2013
3	电影文学杂志	长影集团	2013
4	艺术界	《艺术界》杂志社	2004
5	艺术与设计. 理论. 杂志	国家新闻出版物发行数据调查中心	2013
6	美术	中国美术家协会	2013
7	《Art in America》	美国	2013
8	《Aperture》	美国	2013
9	《Arts of Asia》	香港	2013
10	《Design 360° 》	三度文化传媒	2013
11	DIGITAL CREATIVITY《数字创意》	美国	2013
12	数字期刊[CG 杂志]	中国图象图形学会和中国动画学会联合指导	2013
13	cgworld 时代漫游	北京星团文化传媒有限公司	2013
14	EDGE (游戏杂志)	英国未来出版社	2013
15	3D World 杂志	美国	2013
16	imaginefx	英国	2013
17	影视艺术(人大报刊复印资料)	中国人民大学	2009
18	当代电视	中国电视艺术家协会	2009

19	当代电影	中国电影艺术研究中心，中国传媒大学	2009
20	电影艺术	中国电影家协会	2009
21	世界电影	中国电影家协会	2008
22	中国广播影视	国家广播电视总局	2008
23	中国银幕	国家新闻出版广电总局电影频道节目中心 中国电影集团公司	2008
24	国际广播影视	中国国际广播电台	2009
25	现代传播:北京广播学院学报	北京广播学院学报	2009
26	中国广播电视学刊	中国广播电视学会	2008
27	大众电视	浙江广播电视集团	2008
28	大众电影	中国电影家协会	2008
29	电视研究	中国中央电视台	2011
30	电影故事	上海市永乐股份有限公司	2011
31	电影画刊	陕西省电影公司	2010
32	电影评介	电影评介杂志社	2010
33	电影世界	长影集团	2010
34	世界电影之窗（原上影画报）	上海电影制片厂	2010
35	北京电影学院学报	北京电影学	2009

IV 教学过程及管理

IV-1 课程与教材建设、教学研究与改革及质量监控等情况

一、课程建设

在本专业课程教学中，“交叉融合，应用创新”的办学思路为指导思想。A、理论教学与实践教学并重。在教学过程中始终贯彻理论教学与实践教学相结合的教学原则，坚持学用结合。B、强调专业平台课与专业核心课并重。以专业平台课为基础，带动专业课的教学，打好专业基础。C、素质教育与专业培养并重。强调培养学生专业能力的同时，加强文化素质的提高。拓宽知识面，加强自学能力和创新能力的培养。面向当代，面向社会专业实践，面向应用型人才的培养。

数字媒体艺术专业各门课程教学大纲、教案、讲稿均齐备，且结构合理，条理清晰，详略得当，在历次检查中受到学院领导及其他系科的多次好评。在课程体系与改革方面，学院坚持理论课体系的改革方向，以整合课程体系、精简内容、减少重复为改革重点。实践课程体系的改革方向，以加强实战性和创新能力为改革重点。日常的课程实践和实践周等实践教学已取得较好的效果。

数字媒体艺术专业不断强化课程建设，网络课程、MOOC、优秀课堂等在基础课程中广泛的展开建设，建设具有可持续更新的课程学习体系。

二、教学研究与改革

我院数字媒体艺术专业教学坚持贯彻学校“三并重”的办学思路，在把握学科专业特点、联系产业前沿与社会需求、把握新媒体环境下的高等教育格局以及民办高校务实求新的办学特色基础上，建立了“创新型应用设计人才”培养目标，并以此作为特色教育的指导思想，构建以能力培养为主线的实践教学体系。对现有专业的实践教学改革进行了理论的探索与具体的尝试，通过几届学生的教学逐步形成“两突出，一注重”的特色教育，即：突出专业实践技能的培养；突出综合实训技能的培养；注重加强社会实践环节，培养学生的创新意识和创新能力，为就业打好基础。“两突出，一注重”为游戏美术设计、交互设计制作、影视后期公司、电视台等企事业单位培养具有实战能力、合作能力的数字媒体艺术专门人才。具体的措施和办法有：

- 1.通过对传统的艺术教学模式进行改革，形成具有融合、交叉、创新人才的培养方案；
- 2.加强学校与企业合作、学校与行业协会合作；
- 3.加大对实践教学基地包括人才孵化基地的建设力度；
- 4.推行多样化综合素质培养包括校外考察实践、海外研修等；
- 5.优化实践教学的课程体系、教学内容以及教学方法等，鼓励学生报考职业技能证书，以缩短

理论教育与工作实践的距离。

三、质量监控

1、学校建有完善的教学质量组织保障体系

学校教学质量组织保障体系在校党委、校行政统一领导下，以教学指导委员会为宏观指导，以教务处、发展规划与质量评估处、二级学院和相关职能部门为质量监控和保障实施主体，以校级教学督导组和学生信息员队伍为质量信息反馈主渠道的，从总体上保障各专业教学质量管理工作顺利进行。

2、艺术学院建有二级质量监控体系

艺术学院建有二级质量保障组织体系。成立有院级教学督导组，制定全院教学质量工作计划及具有可操作性的具体实施方案和有关规定；组织各专业教研室的教学检查、评估、督导等工作；加强学院的教风、学风建设；坚持院领导和专任教师听课制度，并督促、组织实施；建立和完善教学管理档案；组织召开教师、学生座谈会议等，了解教学工作信息；做好统计分析、总结上报、信息反馈、调控落实等工作。

3、各相关职能部门配合做好保障工作

学校与教学质量相关职能部门认真履行工作职责，做好教学质量保障工作。校实验室建设与设备管理处负责对全校实验室建设进行监控和评价，人事组织部和教师发展中心负责对全校教师培养进行监控与评价，学生工作部、团委等部门负责对全校学生学风监控与评价。各相关职能部门对分管的教学质量管理工作开展调研，并反馈信息。

4、毕业生质量跟踪调查信息

学校采取普遍调查与抽样调查等多种形式，跟踪调查毕业生质量信息。毕业生跟踪调查由学工部负责，二级学院配合完成。跟踪调查后，以调查报告形式，向学校领导汇报以及向各教学院（系）反馈，以检验人才培养工作，为人才培养方案修订和课程结构的优化提供依据。

IV-2 课程与教材							
IV-2-1 公共课							
课程名称	使用教材				课时	授课教师	
	教材名称	主编	出版单位	出版年份		姓名	职称
马克思主义基本原理	马克思主义基本原理	本书编写组	高等教育出版社	2010	48	卓承芳	讲师
思想道德修养与法律基础	思想道德修养与法律基础	本书编写组	高等教育出版社	2010	32	朱启彬	讲师
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本书编写组	高等教育出版社	2010	48	冯昌雨	讲师
大学英语I	新编大学英语基础听力进阶 1; 全国高等学校实用英语词汇(修订版); 实用大学英语语法讲座与测试; 710分新题型模拟试题解析; 大学实用英语综合教程--走出牛津学生用书 1(修订版); 大学实用英语综合教程--走出牛津练习册 1(修订版)	陶玉康; 纵瑞昆; 张建宁; 恩波; 陈明娟; 陈明娟	东南大学出版社; 电子科技大学出版社; 东南大学出版社; 学苑出版社; 学林出版社; 学林出版社	2010	64	关鸿涤	副教授
大学英语II	走出牛津大学实用英语综合教程学生用书 2; 走出牛津大学实用英语综合教程练习	吴云; 吴云; 张建宁; 林俊伟	学林出版社; 学林出版社; 东南大学出版社; 东南大学	2011	64	关鸿涤	副教授

	册 2;新编大学英 语基础听力进阶 2;大学英语分级 测试2级		出版社				
大学英语III	走出牛津大学实 用英语综合教程 3 学生用书 修 订版;走出牛津 大学实用英语综 合教程 3 练习册 修订版;新编大 学英语基础听力 进阶 3;大学英语 四级一本通	姜 荷 梅;王 蓓;张 建宁; 孙桂香	学林出版社; 学林出版社; 东南大学出版 社;译林出版 社	2011	64	关鸿涤	副 教 授
大学英语IV	大学英语四级考 试核心密卷;大 学英语分级测试 3级	恩 波; 张 建 宁	中国对外翻译 出版公司;东 南大学出版社	2012	64	关鸿涤	副 教 授
军事理论	军事理论教程	丁晓昌	南京大学出版 社	2010	32	储强中	讲 师
大学语文	大学语文	高小方	南京大学	2012	48	侯超	讲 师
数据库及其应 用	全国计算机等级 考试二级教程— visualfoxpro 数 据库程序设计 2011 版;visualfoxpr o 数据库实验教 程	教育部 考试中心;但 启成	高等教育出版 社;南京大学出 版社	2011	64	周莉	讲 师
大学生职业生涯 规划	大学生职业生涯 规划	江苏省 高校招	江苏教育出版 社	2008	16	刘万美	讲 师

		生就业 指导服 务中心					
就业政策与技巧	就业政策与择业 技巧	仇存进	河海大学出版 社	2008	8	刘毅	讲 师
体育	大学体育标准教 程	林志超	北京体育大学 出版社	2008	32	张天宇	讲 师
大学语文	大学语文	高小方	南京大学	2012	48	陈华健	讲 师

IV-2-2 专业（专业基础）课

课程名称	使用教材				课 时	授课教师	
	教材名称	主编	出版单位	出版时间		姓名	职 称
素描	素描教程	邢小刚	人民美术出版 社	2011.08	96	吴薇	讲 师
色彩画	绘画基础色彩技巧	张五力	南京师范大学 出版社	2015.05	96	吴薇	讲 师
设计基础（构成）	构成基础	唐泓	辽宁美术出版 社	2014.04	48	赵欣	副 教 授
数字媒体艺术概 论	数字媒体艺术概论	李四达	清华大学出版 社	2012-07	32	姚景益	讲 师
数字图像处理 （PS）	Adobe Photoshop CS6 中文版经典教 程（彩色版）	[美]Adobe e 公司	人民邮电出版 社	2014-05	48	周志奇	讲 师
三维软件应用基 础	3 ds Max 基础教程	罗二平、 吕金泉	中国传媒大学 出版社	2012-01	48	姚景益	讲 师
软件应用开发基 础	Unity 5.x 从入门到 精通	Unity Technolo gies	中国铁道出版 社	2016-01	48	许炎骏	讲 师
动 画 原 理 （FLASH）	Flash 动画综合实 训	杜坚敏、 孙金山	中国人民大学 出版社	2012-06	48	周志奇	讲 师
视频特效与非线 编辑	After Effects CC 影 视制作全实例	子午视 觉文化 传播	海军出版社	2014.10.01	48	姚景益	讲 师
摄像与摄影	摄影与摄像基础教 程	余武	人民邮电出版 社	2010-11	48	吴薇	讲 师

UI 设计	UI 点击愉悦—情感体验介入的界面编辑设计	孙明	人民美术出版社	2015-01	48	吴薇	讲师
游戏策划	游戏架构设计与策划基础	黄石、李志远、陈洪	清华大学出版社	2010-01	32	朱宇宙	副教授
游戏原画基础	游戏原画设计	卢凯风	海军出版社	2014-01	48	周志奇	讲师
游戏模型与贴图	ZBrush+Maya 全案塑造次世代游戏人物及机械	秦卫明、杨霆	清华大学出版社	2011-05	48	姚景益	讲师
游戏原画与概念设计	游戏原画设计	卢凯风	海军出版社	2014-01	48	周志奇	讲师
游戏角色绑定与动画技术	ZBrush+Maya 全案塑造次世代游戏人物及机械	秦卫明、杨霆	清华大学出版社	2011-05	64	姚景益	讲师
游戏特效与音效	Unity 3D 游戏特效制作典型案例	张天骥	中国工信出版社 人民邮电出版社	2017.07	48	周志奇	讲师
影视短片制作	影视剪辑	聂欣如	复旦大学出版社	2017-01	96	姚景益	讲师
游戏引擎运用	Unity 3D/2D 手机游戏开发	金玺曾	清华大学出版社	2013.08	96	周志奇	讲师
软件开发与测试	Unity 3D/2D 手机游戏开发	金玺曾	清华大学出版社	2017.04.01	96	许炎骏	讲师
数字媒体艺术创作 I	大师镜头-低成本拍大片的 100 个高级技巧	Christopher Kenworthy	电子工业出版社	2011-1	96	许炎骏	讲师
数字媒体艺术创作 II	Unity 3D/2D 手机游戏开发	金玺曾	清华大学出版社	2013.08	96	姚景益	讲师
数字媒体艺术创作 III	Unity 3D/2D 手机游戏开发	金玺曾	清华大学出版社	2013.08	96	周志奇	讲师
网页设计	Dreamweaver CC 网页设计与制作	智云科技	清华大学出版社	2015.01.01	64	冯明兵	讲师
设计原理	设计原理	朱颖博	电子工业出版社	2017.10	64	周志奇	讲师

IV-2-3 实验课							
课程名称	课时	授课教师		课程名称	课时	授课教师	
		姓名	职称			姓名	职称
数字图像处理 (ps)	48	周志奇	讲师	游戏引擎运用	96	周志奇	讲师
动画原理	48	何超	讲师	软件开发与测试	96	许炎骏	讲师
三维软件应用基础	48	金杰	副教授	数字媒体艺术 I	96	许炎骏	讲师
软件应用开发基础	48	许炎骏	副教授	数字媒体艺术 II	96	姚景益	讲师
视频特效与非线编辑	48	姚景益	讲师	数字媒体艺术 III	96	周志奇	讲师
游戏原画与概念设计 I\II	48	周志奇	讲师	艺术设计周 I	30	周志奇	讲师
游戏模型与贴图设计	48	金杰	副教授	艺术设计周 II	30	吴薇	助教
UI 设计	48	吴薇	讲师	艺术设计周 III	30	姚景益	讲师
游戏角色绑定与动画技术	64	姚景益	讲师	艺术设计周 IV	30	周志奇	讲师
影视短片制作	96	姚景益	讲师	艺术设计周 V	30	周志奇	讲师
游戏特效与音效	64	姚景益	讲师	毕业设计 (论文)	180	陈利群	教授
IV-3 教材建设							
使用近 3 年出版的新教材比例						25%	
使用省部级及以上获奖教材比例						20%	
本单位有获省部级及以上奖励教材						1 部	
序号	编写出版或自编教材名称		主编	编写内容 字数	出版时间或 编写时间	出版或使用情况	
1	《绘画基础》		张五力	26 万	2015	已出版正在使用中	
2	《美术表现-西画》		赵云龙	35 万	2014	已出版正在使用中	

3	《商业摄影》	赵欣	24万	2018	在编
4	《动画造型设计》	程娅	28万	2016	已出版正在使用中
5	《FLASH 动画与设计》	周志奇	37万	2018	在编正在出版
6	《UI 设计》	张惠莉	28万	2018	在编

IV-4 教学改革与研究

IV-4-1 本专业近 4 年获省部级及以上优秀教学成果、教材奖情况

序号	项目名称	获奖人 (注署名次序)	获奖名称、等级、时间
1	教改课题《动画专业项目引导式教学模式探索与实践》	赵欣(2/4)	江苏省教育厅教育教学成果二等奖 省级 2013
2	《方城明楼》虚拟复原	周志奇/金杰	2016 年全国计算机设计大赛二等奖指导教师奖、国家级、2016
3	《数字博物馆》	周志奇/张惠莉	2017 年全国计算机设计大赛一等奖指导教师奖、国家级、2017
4	善学 APP	周志奇/张惠莉	2017 年全国计算机设计大赛三等奖指导教师奖、国家级、2017
5	美术书法篆刻作品	赵欣(1/1)	江苏省第四届大学生艺术展演活动优秀指导教师奖、省级、2014
6	摄影作品《粉末人生》	赵欣(1/1)	江苏省工艺美术设计大赛摄影组金奖优秀指导教师奖、省级、2015
7	第七届全国美育成果展评教研成果二等奖	程娅(1/1)	第七届全国美育成果展评教研成果二等奖、国家级、2015

IV-4-2 本专业近 4 年教学改革研究课题一览表 (★本表可续)

序号	课题编号	课题名称	启讫时间	立项单位	发文编号	姓名	承担工作
1	J15015	FLASH 动画与设计网络课程	2015	三江学院	校教字 2015	周志奇	主持
2	J14027	Flash 动画与设计 教材建设	2014	三江学院	校教字 2014	周志奇	主持

IV-5 本届毕业生教学执行计划（可附表于本页）

数字媒体艺术专业人才培养方案

一、培养目标

通过系统的教学及训练，培养德、智、体、美全面发展，培养具备数字媒体艺术创作所需要的基础知识及理论，能在交互展示、交互体验、游戏、影视编辑等制作创作岗位上，从事交互设计、游戏设计、影视编辑等创作与设计工作的应用型人才。

二、培养基本要求

本专业学生主要学习数字媒体艺术的基础知识与基本技能，接受数字媒体艺术思维、交互设计理论与项目实践，具有独立进行交互设计能力与团队合作精神。通过四年的培养，毕业生应具有的知识、能力、素质：

1. 掌握数字媒体艺术设计与创作的基本理论、基本知识、基本技能；
2. 具有交互设计、游戏设计、视频编辑等基本技能，并具有较高的审美能力和文化艺术修养。
3. 了解党和国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视政策法规；
4. 了解影视数字媒体艺术创作的发展与理论研究。
5. 掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究好实际工作能力。

三、主干学科

主干学科：艺术学

四、主要课程

数字媒体艺术概论、数字图像处理、三维软件应用基础、软件应用开发基础、动画原理、视频特效与非线编辑、摄像与摄影、UI设计、网页设计、数字媒体艺术创作、游戏策划、游戏原画与概念设计、游戏模型与贴图技术、游戏角色绑定与动画技术、游戏特效与音效、游戏引擎运用、软件开发与测试、影视短片制作等课程。

五、主要实践环节

军训、绘画写生周、艺术设计周、社会实践、毕业设计、毕业论文。

六、标准修业年限

四年

七、学士学位

授予艺术学学士。

八、毕业要求和学分比例

课程类别		学分分配					
		学分	占总学分比例	其中理论教学环节		其中实践教学环节	
				学分数	占总学分比例	学分数	占总学分比例
通识类平台课		39.5	24.76%	37.5	23.51%	2	1.25%
学科平台课		19	11.91%	12.5	7.84%	6.5	4.08%
专业核心课		37	23.20%	26.5	16.61%	10.5	6.58%
选修课	专业选修课	30	18.81%	30	18.81%	0	0.00%
	公共选修课	8	5.02%	8	5.02%	0	0.00%
独立设置实践课程		26	16.30%	0	0.00%	26	16.30%
培养计划所列课程总学分		159.5	100.00%	114.5	71.79%	45	28.21%
课外学分要求		9					
自主化个性学分		7					
毕业学分要求		175.5					

九、培养计划

数字媒体艺术专业本科教学进度安排表																	
(一) 必修课程安排表																	
课程类别	课程代码	课程名称	课内学分	课内总学时	讲课时	上机学时	实验学时	课外学分	教学周数	教学进度							
										第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期
通识类平台课	1PL001	马克思主义基本原理	3	48	48								3				
	1PL002	思想道德修养与法律基础	2	32	32			1		2							
	1PL003	毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论	3	48	48			3				3					
	1PL004	中国近代史纲要	2	32	32						2						
	1PL005	形势与政策						2									
	1CE004	大学英语 I	4	64	64					4							
	1CE005	大学英语 II	4	64	64						4						
	1CE006	大学英语 III	4	64	64							4					
	1CE007	大学英语 IV	4	64	64								4				
	1PE001	大学体育 I	1	32	32					2							
	1PE002	大学体育 II	1	32	32						2						
	1PE003	大学体育 III	1	32	32							2					
	1PE004	大学体育 IV	1	32	32								2				
	1MT002	军事理论	2	32	32					2							
	1CH002	大学语文	3	48	48									3			
	1CP009	计算机应用基础	2	32	32				1		2						
	1CP011	软件技术基础	1	24		24						2					
	1VC001	大学生职业生涯规划	1	16	16						2						
	1VC002	就业政策与择业技巧	0.5	8	8												2
	小计		39.5	704	680	24		7		10	12	11	9	3	0	2	
学科平台课	113212	素描	5	96	48		48		16	6							
	113036	色彩画	5	96	48		48		16	6							
	113215	设计基础	5	96	48		48				6						
	113003	艺术概论	2	32	32							2					
	113192	设计原理	2	32	32									2			
		小计		19	352	208		144		12	6		2	2			
专业核心课	113671	数字媒体艺术概论	2	32	32					2							
	113672	数字图像处理(PS)	2.5	48	32	16				3							
	113673	三维软件应用基础	2.5	48	32	16					3						
	113674	软件应用开发基础	2.5	48	32	16						3					
	113675	动画原理 (FLASH)	2.5	48	32		16				3						
	113676	视频特效与非线编辑	2.5	48	32	16						3					
	113677	摄像与摄影	2.5	48	32		16				3						
	113678	UI设计	2.5	48	32	16							3				
	113418	网页设计	2.5	48	32	16							3				
	113679	数字媒体艺术创作I	5	96	48		48							6			
	113680	数字媒体艺术创作II	5	96	48		48								6		
113681	数字媒体艺术创作III	5	96	48		48									6		
	小计		37	704	400	96	176			5	9	6	6	6	6	6	
	合计		95.5	1760	1288	120	320	7		27	27	17	17	11	6	8	

(二) 选修课程安排表

课程类别	课程代码	课程名称	课内学分	课内总学时	讲课时	上机学时	实验学时	课外学分	教学总周数	教学进度								选修要求	
										第一	第二	第三	第四	第五	第六	第七	第八		
										学期	学期	学期	学期	学期	学期	学期	学期		
专业选修课程	113682	游戏策划	2	32	22		10		1-16周			2							至少选25学分
	113683	游戏原画与概念设计I	2.5	48	32	16			1-8周			6							
	113684	游戏原画与概念设计II	2.5	48	32	16			1-16周				3						
	113685	游戏模型与贴图技术	2.5	48	32	16			9-16周			6							
	113686	游戏角色绑定与动画技术	3	64	42	22			1-16周				4						
	113687	游戏特效与音效	2.5	48	32	16			1-16周				3						
	113688	影视短片制作	5	96	64	32			1-16周					6					
	113689	游戏引擎运用	5	96	64	32			1-16周						6				
	113690	软件开发与测试	5	96	64	32			1-16周						6				
	113691	影视剧本基础（影视方向）	5	96	64	32						6							
	113692	影视语言与分镜脚本（影视方	3	64	32	32							4						
	113693	影视录音采编（影视方向）	2	32	32									2					
	113694	影视后期合成（影视方向）	2	32	22		10							2					
	113695	影视后期剪辑（影视方向）	3	64	32	32									4				
	113696	版式设计（数字出版方向）	3	64	32	32						4							
	113697	流媒体应用（数字出版方向）	3	64	32	32							4						
	113698	书籍装帧（数字出版方向）	3	64	32	32								4					
	113699	传播学概论（数字出版方向）	2	32	32											2			
	最低学时学分要求			30	576	406	160	42			0	0	8	10	14	18	0	0	
公共选修课程	最低选修学时学分其中：科技素质类		8	128															
			4	64															

(三) 实践教学安排表

课程类别	课程代码	课程名称	课内学分	课内学时	讲课时	上机学时	实验学时	课外学分	教学进度								
									第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	
实践环节	1MT001	军事技能训练	2						2周								
	1SP001	社会实践						2	暑假中进行								
	113555	艺术设计周 I	2							2周							
	113556	艺术设计周 II	2								2周						
	113557	艺术设计周 III	2									2周					
	113545	艺术设计考察周	2										2周				
	113028	绘画写生周	2							2周							
	113558	艺术设计周 IV	2												2周		
	113033	毕业设计	12														16周
合计			26					2									

V 毕业设计（论文）

V-1 毕业设计（论文）情况（包括毕业设计<论文>规范、工作进度、选题安排、指导教师选派、过程管理、及毕业设计<论文>评阅标准）（★本页可续）

艺术学院本科生毕业设计、毕业创作工作细则

为确保本科生毕业设计、创作工作的规范化，提高毕业设计、创作的质量，根据三江学院《关于做好 2018 届本科生毕业设计（论文）工作的通知》文件的精神，结合学院各艺术专业的特点，艺术学院特制定本工作条例。

一、基本要求

- 1、毕业设计/创作是我院各专业教学计划规定的必要教学环节，是对学生本科阶段学习成果的综合性检验，也是学生将所学基础知识、基本理论和基本技能运用于分析和解决实际问题的一个综合性能力训练。
- 2、毕业设计/创作选题应从各专业的培养目标出发，要体现专业性、新颖性、前沿性和时代特点，坚持原创性，要有一定的深度和广度，要有利于学生得到全面的训练，有利于培养学生的实践能力和创新能力，有利于培养学生的合作精神和独立工作能力。毕业设计/创作说明书是对毕业设计/创作的书面说明，应根据本人的设计/创作在专业理论及实际运用上进行阐述。
- 3、毕业设计/创作成绩不及格者，须重做，及格后方可毕业及申请学位，否则作结业处理。如有抄袭现象，一经查实，取消答辩资格或答辩成绩，同时，该作品不得参加毕业展，不得收录入毕业设计画册。
- 4、毕业设计/创作的指导教师须有一定教学经验和科研能力的讲师及以上教师或相应职称人员担任，每位教师指导毕业生人数最多不得超过 10 人。
- 5、毕业设计/创作过程必须严格按照学校规定的进度安排，指导教师有责任定期检查和督促学生。如有特殊情况，不能按时完成任务，须及时上报学院领导。
- 6、毕业设计/创作团队构成和要求
 - 1) 每个团队应不少于3名学生，其组成可为同一专业的学生，也可为跨专业、跨学科的学生，每个团队需确定一名学生为团队组长。
 - 2) 每个团队至少要有两位指导教师，团队总的指导教师为团队负责人，各指导教师有具体分工，每个学生有各自的指导教师。

- 3) 团队课题必须选题科学、联系实际，由若干子课题组成，子课题相互间有专业关联度、设计合理、分工明确，每个学生各自承担一个子课题。
- 4) 每个学生需完成各自子课题的毕业设计（论文），同时整个团队还需完成一份 2500 字 以上的团队毕业设计（论文）总报告。

二、毕业设计/创作的开题

- 1、 学生在指导教师的指导下于第七学期第 15 周完成选题申请，并按时参加开题报告布置会。2017 年 12 月 31 日前学生完成开题报告等材料，并报指导教师审阅，通过后开始毕业设计（论文）工作。
- 2、 开题报告未通过的，必须重新选题，重新递交开题报告，获开题报告小组审定通过后方能进入设计与创作。
- 3、 选题一旦审定确定后，原则上不得更改，若确因特殊原因需要改动时，须由指导教师提出书面申请，经学院批准。

三、毕业设计/创作的要求

- 1、 毕业设计/创作的选题倡导健康文明的生活内容和深入完整的艺术语言表达，既鼓励弘扬主旋律也提倡内容多样化。毕业设计/创作要以题材广泛性形成的风格多样性与个人表现的独创性相结合。学生毕业设计/创作的选题必须在任课教师的指导下制定，必须符合本专业教学要求。
- 2、 学生须在毕业设计/创作任务下达后两周内将毕业设计/创作的初步构思或草图等材料交于指导教师。
- 3、 毕业设计/创作必须由毕业生本人在任课教师的直接指导下独立完成，所有毕业设计/创作均必须在质量和数量上符合本专业教学及展览要求。
- 4、 毕业设计/创作展览是展示在校专业学习成绩的重要教学过程，必须在规定的时间内布展、展出和撤展。毕业生作品展览的布展、展出和撤展过程，均必须有所在教研室主任和指导教师亲临主持和指导。

数字媒体艺术专业

题材与内容要求：作品题材不限，主题明确、立意新颖、内容健康，情节完整，必须是原创数字媒体艺术作品，包括游戏、互动影视、互动多媒体、新媒体作品等。

分组方式：作品允许单人或者小组形式合作完成，小组成员一般控制在 5 人以下（如应制作需要，

经数字媒体艺术系研究同意之后可适当增加人数)。

展示形式:表现效果和创作技法不限。严禁使用现有模板进行项目设计。在制作流程中需充分考虑各环节的衔接,合理安排时间,为后期预留出充裕时间。同时每组必须结合场地进行展示规划,并最终完成毕业展览。强调作品的交互性与新媒体特性。

作品提交要求:每个作品交电子档文件,并提交实物展示效果图并刻盘,光盘表面必须用油性黑笔注明选题名称,小组成员、导师姓名,所属专业和班级等。所有提交用源文件及JPG文件必须分辨率在300DPI(海报为150DPI)及以上。

附件要求:每部作品附带一张以上宣传海报,尺寸为90×180cm(暂定),以及相关展示宣传品(包括平面和实物作品)。

四、毕业设计/创作说明书的要求

- 1、 毕业设计/创作说明书的选题必须与本人的毕业设计/创作相联系,能够表达自己对所学专业理论和专业技能知识的切身感受和认识,不得剽窃抄袭他人学术成果。
- 2、 毕业设计/创作说明书要有明确的主题和完整的论述,必须论点突出、论据充分可靠、文理通顺、格式规范,结合本人毕业设计/创作的实践,对设计目的、制作手段、取得的经验和实际效果进行系统的论述。毕业设计/创作说明书的写作须在指导老师指导下独立完成,字数在2500字左右,须按照统一格式打印(含字体、字号、基本格式等)。完成后在规定时间内,向所在指导教师交付1份复印清晰、装订整齐的纸质文件,以及一份内容完全一致的电子文档。逾期未交付上述资料者,不得参加该届毕业答辩。
- 3、 严格遵守教育部《学位论文作假行为处理办法》,严禁毕业设计/创作说明书作假行为。

五、毕业答辩

- 1、 毕业设计答辩前一周,学院成立毕业设计答辩委员会,并按学科或专业成立若干答辩小组,并将答辩委员会和答辩小组名单、答辩日程安排以及未通过答辩资格审查的学生名单报教务处备案。答辩应严格按照“学生陈述”、“答辩小组提问”、“学生回答问题”、“答辩小组给出答辩意见和答辩成绩”的程序进行,答辩不及格者,学生根据答辩反馈意见进行修改,待集体统一答辩完成后,再依照程序安排答辩小组进行二次答辩。在校外进行毕业设计(论文)的学生,视具体情况,可在企业现场组织答辩。具体要求见《三江学院毕业设计(论文)答辩工作规程》。
- 2、 答辩之日,各答辩小组成员和学生须准时参加答辩会。在答辩小组组长介绍完答辩的相关事宜后,

由答辩人通过 PPT 或图片文本形式报告毕业设计/创作的主要内容，时间约为 10 分钟，答辩组成员接着向答辩人提问。提问要切中要害，要对毕业设计/创作中的关键问题进行质询，以考核学生独立解决问题能力和掌握与课题相关的基本理论与知识，时间约为 10 分钟。

六、毕业设计/创作的检查与评优

- 1、学院定期开展毕业设计/创作工作的抽查与检查。
- 2、各专业系推荐 20%的毕业设计/创作为“优秀毕业设计/创作作品”，学院组织人员审定后，公布本届获优的学生名单，颁发《荣誉证书》。
- 3、优秀毕业设计/创作的评优标准以能否将所学知识通过毕业设计/创作表现出来，以作品是否达到相应艺术水准等为依据。其具体程序为：由各系、教研室根据成绩向学院推荐，学院组织专业人员进行审定，最终确定名单并颁发《荣誉证书》。
- 4、每两年评选一次“毕业设计/创作指导教师”，并给予精神鼓励与物质奖励。

七、组织工作

- 1、学院职责：
 - (1) 制定提高毕业设计/创作质量的措施与规定。
 - (2) 在第七学期末组织对学生的毕业设计/创作的动员工作，下达毕业设计/创作任务。
 - (3) 督促检查各系毕业设计/创作工作的完成情况，发现问题及时解决；
 - (4) 确定各专业评审小组（含答辩小组）人选，领导和检查评审（答辩）工作；
 - (5) 开展对毕业设计/创作工作的评估；抓好毕业设计/创作工作的总结，组织经验交流。
- 2、专业系的职责：
 - (1) 审定本专业毕业设计/创作的选题和指导教师安排；
 - (2) 负责日常毕业设计/创作工作的教学与具体管理。
 - (3) 根据毕业设计/创作教学规定进度，检查阶段性任务完成情况并上报学院。
 - (4) 负责本系毕业设计/创作的文件检查、集中与上缴归档。
- 3、指导教师的职责：
 - (1) 指导学生确定毕业设计/创作的选题；
 - (2) 组织指导学生毕业设计/创作的开题报告；
 - (3) 指导学生进行必要的校内外考察及相关资料的收集；

- (4) 指导学生进行毕业设计/创作工作和毕业作品展出;
- (5) 指导、审阅学生的毕业设计/创作说明书的写作;
- (6) 督促学生准备好毕业答辩的文件, 按时参加答辩。

5、教学秘书日常教务工作:

- (1) 协助主管教学院长作好毕业设计/创作的工作计划和日程安排;
- (2) 安排好毕业设计/创作工作开题报告会的时间和场所;
- (3) 合理安排毕业设计/创作指导教师的名单和学生分组名单;
- (4) 做好毕业设计/创作与说明书材料的收集和归档工作;
- (5) 做好毕业设计/创作工作的总结。

6、本规定自颁布之日起施行, 本规定解释权在艺术学院。

八、毕业设计(论文)工作注意事项

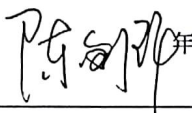
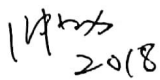
- 1、注意流程的时间节点: 本科生毕业设计(论文)工作在网络平台(毕业设计(论文)管理系统)进行, 毕业设计(论文)工作的各个流程均会设置截止时间, 请相关人员在截止时间前完成各项工作。
- 2、资格审查: 为保证质量, 毕业设计(论文)开始前, 各学院应对学生进行资格审查, 凡累计有 16 学分(含 16 学分)以上课程未通过者, 不能进行毕业设计(论文)工作; 答辩前, 学校提供中国知网论文查重系统的权限, 各学院统一对学生毕业设计(论文)进行学术不端行为的检测(文字复制比一般不得超过 30%), 同时按照要求进行毕业答辩资格审查, 符合要求方可参加答辩。
- 3、团队毕业设计(论文): 学校鼓励学生组成毕业设计(论文)团队, 开展团队研究, 具体要求见《三江学院团队毕业设计(论文)管理办法》。
- 4、重点课题(团队): 为鼓励教师积极参与毕业设计(论文)工作, 提高毕业设计(论文)质量, 学校每年在毕业设计(论文)课题中遴选一定数量的重点课题(含团队课题), 予以资助, 具体要求按《三江学院毕业设计(论文)重点课题(团队)资助管理办法》有关规定执行。2017 届毕业设计(论文)重点课题(团队)的申报与遴选另见《关于做好 2017 届本科生毕业设计(论文)重点课题(团队)遴选工作的通知》。

三江学院艺术学院 2017.11 修订

V-2 毕业设计（论文）选题一览表（按指导教师顺序）（★本表可续）

课题编号	课题名称	课题来源	课题类型名称 (本专业分类)	学生姓名	指导教师姓名	职称
01	《Baby Run》幼儿教育 app 的设计与架构	自拟	毕业设计	许莹	陈利群 / 吴薇	教授
02	《Baby Run》幼儿教育 app 的动画和后期	自拟	毕业设计	蒋凯丽	陈利群 / 吴薇	教授
03	《La vision dans la nuit étoilée (星夜之境)》场景制作 A 区和引擎前期 (场景拼搭)	自拟	毕业设计	杨震宇	陈利群 / 吴薇	教授
04	《La vision dans la nuit étoilée (星夜之境)》场景制作 C 区和引擎中期 (动作设计与制作)	自拟	毕业设计	夷旻玥	陈利群 / 吴薇	教授
05	基于《潮流公仔感应交互设计展示》浅谈后期衍生产品的造型设计	自拟	毕业设计	吴妍	姚景益	讲师
06	《潮流公仔感应交互设计展示》探讨交互按钮在实际制作中的研究与应用	自拟	毕业设计	范丽	姚景益	讲师
07	基于《潮流公仔感应交互设计展示》浅谈交互设计在传统人偶雕塑中的趣味性的研究	自拟	毕业设计	朱丽雯	姚景益	讲师
08	《魔方世界大冒险》场景设计与搭建	自拟	毕业设计	李旺	周志奇	讲师
09	《玩具世界大进击》的道具制作	自拟	毕业设计	徐阳	张惠莉	讲师
10	《魔方世界大冒险》道具设计与制作	自拟	毕业设计	王竹青	周志奇	讲师
11	《玩具世界大进击》的 UI 设计	自拟	毕业设计	吴慕晗	张惠莉	讲师
12	《魔方世界大冒险》交互设计与制作	自拟	毕业设计	崔雪冬	周志奇	讲师
13	《玩具世界大进击》的角色制作	自拟	毕业设计	高伟	张惠莉	讲师
14	《基于镜面万花筒的装置展示探讨交互展示中色彩搭配的应用》	自拟	毕业设计	成可	姚景益	讲师
15	《魔方世界大冒险》ui 设计与制作	自拟	毕业设计	韦晨	周志奇	讲师
16	《看，这一道丑陋的疤》	自拟	毕业设计	徐彩红	周志奇	讲师
17	《魔方世界大冒险》原画设计与制作	自拟	毕业设计	朱成	周志奇	讲师

18	《元气先锋》	自拟	毕业设计	徐厚森	周志奇	讲师
19	《Baby Run》幼儿教育 app 的策划与动画	自拟	毕业设计	张婷	陈利群 / 吴薇	教授
20	《La vision dans la nuit étoilée (星夜之镜)》场景制作 B 区和引擎后期(整合与测试)	自拟	毕业设计	周佳乐	陈利群 / 吴薇	教授
21	《纸-生活之本》交互设计与制作	自拟	毕业设计	朱逸尘	陈利群 / 吴薇	教授
22	《潮流公仔感应交互设计展示》中 3D 打印零部件的研究与应用	自拟	毕业设计	王启欣	姚景益	讲师
23	《纸-生活之本》H5 制作策划	自拟	毕业设计	吴杰	陈利群 / 吴薇	教授
24	《纸-生活之本》原画剧本设计与制作	自拟	毕业设计	吴宏剑	陈利群 / 吴薇	教授
25	浅谈智能家居环境功能展示中交互投影的设计研究	自拟	毕业设计	张彬	姚景益	讲师
26	浅谈智能家居环境功能展示制作中前期插画设定的研究与应用	自拟	毕业设计	刘蕙菁	姚景益	讲师
27	浅谈智能家居环境功能展示设计中使用水墨导电控制视频特效的研究	自拟	毕业设计	吴含笑	姚景益	讲师
28	浅谈智能家居环境功能展示设计中图像及声音按钮交互控制设计的研究	自拟	毕业设计	鲍亚林	姚景益	讲师
29	《魔方世界大冒险》动作设计与制作	自拟	毕业设计	金懿蓉	周志奇	讲师
30	《星座世界大发现》的模型设计与场景搭建	自拟	毕业设计	王雨情	张惠莉	讲师
31	《星座世界大发现》的道具制作	自拟	毕业设计	杨璠	张惠莉	讲师
32	《星座世界大发现》的交互制作	自拟	毕业设计	马悦华	张惠莉	讲师
33	《玩具世界大进击》的交互制作	自拟	毕业设计	史苏洋	张惠莉	讲师
34	《欢乐锤青蛙》VR 打地鼠游戏	自拟	毕业设计	潘云泽	周志奇	讲师
35	《基于镜面万花筒的装置展示探讨交互展示中几何图案的设计》	自拟	毕业设计	范龙江	姚景益	讲师
36	《Baby Run》幼儿教育 app 原画设计与制作	自拟	毕业设计	吕滢	陈利群 / 吴薇	教授

37	《星座世界大发现》的原画与 UI 设计	自拟	毕业设计	朱晗瑞	张惠莉	讲师
VI审核意见						
专业自评意见	<p>(专业特色与优势, 不足及改进措施)</p> <p>数字媒体艺术专业的定位和办学理念准确, 专业建设紧紧围绕“创新性应用型”人才培养目标, 依托学校多学科资源优势 and 民办机制优势, 充分挖掘社会资源, 依托行业、企业开展校企合作, 以推进实践教学改革创新作为突破口, 积极探索培养创新性应用型人才的有效途径, 从观念更新、体系建构、平台搭建、队伍建设和机制创新等方面, 创新人才培养模式, 逐步形成办学特色。</p> <p>通过四年教学总结, 需要进一步强化师资队伍建设, 进一步提高专业教学系统性和规范性。</p> <p style="text-align: right;">专业负责人 (签章):  年 4 月 26 日</p>					
院系审核意见	<p>对照《江苏省普通高等学校学士学位授予权专业评审指标体系》, 数字媒体艺术专业建设与人才培养方案、师资队伍、教学条件及利用、教学过程及管理、实践教学、毕业设计等方面都加大建设和改革力度。经过几年的建设, 该专业在专业定位、创新性应用型人才培养、实践教学改革等方面初步形成了特色与优势, 人才培养质量达到了预期的目标。建议在今后的专业建设中, 进一步加大师资队伍建设力度, 完善教学内容和课程体系改革, 凸显专业特色。</p> <p style="text-align: right;">院系负责人 (签章):  2018 年 4 月 26 日</p>					

单位学位评定委员会意见*

同意申报!



单位学位评定委员会主席 (签章)*:

吴冲 13

2018 年 4 月 26 日

*申请新增学位授权单位为单位学术评定委员会 (主席)