

附件:

## 普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字:

学校名称 (盖章): 三江学院

学校主管部门: 江苏省教育厅

专业名称: 艺术与科技

专业代码: 130509T

所属学科门类及专业类: 艺术学、设计学类

学位授予门类: 艺术学

修业年限: 4年

申请时间: 2021年7月

专业负责人: 陈利群、骆浩

联系电话: 15345185116

教育部制



1.

## 学校基本情况

学校名称	三江学院	学校代码	11122
邮政编码	210012	学校网址	www.sju.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	52	上一年度全校本科招生人数	4704
上一年度全校本科毕业生人数	4470	学校所在省市区	江苏省南京市
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input checked="" type="checkbox"/> 经济学 <input checked="" type="checkbox"/> 法学 <input type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input 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 checked="" type="radio"/> 综合 <input type="radio"/> 理工 <input type="radio"/> 农业 <input type="radio"/> 林业 <input type="radio"/> 医药 <input type="radio"/> 师范 <input type="radio"/> 语言 <input type="radio"/> 财经 <input type="radio"/> 政法 <input type="radio"/> 体育 <input type="radio"/> 艺术 <input type="radio"/> 民族		
专任教师总数	1065	专任教师中副教授及以上职称教师数	585
学校主管部门	江苏省教育厅	建校时间	1992
首次举办本科教育年份	2002		
曾用名			
学校简介和历史沿革 (300 字以内)	三江学院是江苏省首家民办本科普通高校。1992年创办，2002年升格为本科，2006年通过江苏省学士学位授予权评审，2007年接受教育部普通高等学校本科教学工作水平评估并以良好通过，2017年成为江苏省硕士学位研究生授权单位建设点，2018年登记为事业单位法人，2018年通过教育部本科教学审核评估。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300 字以内)	增设：知识产权、会计学、机器人工程、互联网金融、公共艺术、智能制造工程、网络空间安全、集成电路设计与集成系统。停招：绘画、汽车服务工程、保险学、材料成型及控制工程。撤销：园林、测控技术与仪器。		



2.

## 申报专业基本情况

专业代码	130509T	专业名称	艺术与科技
学位	艺术学学士	修业年限	4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/三江西山居数字游戏产业学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1	动画	2005	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 2	数字媒体艺术	2014	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 3	(填写专业名称)	(开设年份)	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		数字游戏动漫行业	
人才需求情况（请加强与用人单位的沟通，预测用人单位对该专业的岗位需求。此处填写的内容要具体到用人单位名称及其人才需求预测数)			
<p>本专业毕业生主要入职于腾讯、网易、金山、盛大网络、畅游、网元圣唐、完美世界、游族网络、巨人网络、米哈游等数字游戏动漫行业大型研发公司，根据各公司开设的研发项目大小以及项目数量的不同，对人材的需求情况也会不同。一般而言，一款20-50人左右的研发项目，至少会配备1-3名技术美术职种（根据项目研发的难度，需求的数量会有所调整）。</p> <p>例如珠海金山网络科技有限公司，目前珠海总部技术美术在职人数有30多人，在研项目10多个，平均每个项目组配备了2-3名左右的技术美术职种，入职人数每年约5-10人。</p>			
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		30
	预计升学人数		0
	预计就业人数		30
	其中：珠海金山网络科技有限公司		人数： 5
	腾讯科技（成都）有限公司		人数： 3
	网易（杭州）网络有限公司		人数： 2
	米哈游科技（上海）有限公司		人数： 2
	厦门吉比特网络技术股份有限公司		人数： 2
	北京网元圣唐娱乐科技有限公司		人数： 2
	完美世界股份有限公司		人数： 2
	其他研发大厂		人数： 12



## 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	5
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	20%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	80%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	80%
具有博士学位教师数及比例	20%
35 岁以下青年教师数及比例	20%
36-55 岁教师数及比例	60%
兼职/专职教师比例	3:5
专业核心课程门数	8
专业核心课程任课教师数	5

### 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
陈利群	女	196106	游戏策划、媒体概论	教授	华东冶金学院	自动化专业	学士	数字媒体技术	专职
骆浩	男	198308	动画概论、3D场景建模与PBR制作、游戏引擎与渲染基础、毕业设计	副教授	南京艺术学院	动画	工程硕士	数字影像艺术与技术	专职
金杰	男	198106	3D角色建模、游戏关卡制作、毕业设计等	副教授	南京师范大学	美术学	硕士	数字动画、游戏技术	专职
程娅	女	198105	设计基础（构成）、场景角色原画设计（ps）、初级运动规律、毕业设计等	副教授	南京艺术学院	动画	艺术硕士	数字动画、游戏艺术	专职
姚景益	男	1986.01	游戏引擎与渲染基础、游戏特效制作(Unity)、	讲师	大学本科	三江学院	艺术设计（动画）	数字艺术与技术	专职



## 4.教师及课程基本情况表

胡耘枫	男	199008	游戏项目的工作流程与工具链优化	中级	三江学院	动画	艺术硕士	数字游戏	兼职
何文雅	女	198503	游戏引擎与渲染基础、Unity引擎中的场景效果实现	技术美术经理	华中师范大学	计算机应用技术	硕士	多媒体技术方向	兼职
许冰冰	女	199301	Houdini程序化生成大世界资源、游戏项目的工作流程与工具链优化	资深技术美术	中国传媒大学	计算机技术	工程硕士	数字娱乐与动画技术方向	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
素描	64	8	骆浩	1
色彩画	64	8	金杰	1
游戏策划（游戏设计艺术）	32	2	陈利群	2
C语言程序设计	64	4	计算机基础教学部	3
数据库及其应用(ACCESS)	32	4	计算机基础教学部	3
媒体概论（多媒体数字技术）	32	2	陈利群	3
设计基础（构成）	48	2	程娅	4
初级运动规律	32	4	程娅	4



## 5.专业主要带头人简介

姓名	陈利群	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	专业负责人
拟承担课程	游戏策划、媒体概论			现在所在单位	三江学院艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		1984年毕业于华东冶金学院自动化专业					
主要研究方向		计算机多媒体					
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）		主持的“计算机美术设计基础及应用教学” 2000年获南京艺术学院优秀教学成果一等奖。2001年获江苏省高等学校优秀教学成果奖二等奖。出版教材《计算机多媒体导论》（合著）、《工业造型创意制作》， 其中《计算机多媒体艺术导论》2006年被国家教育部评为“十一五”国家级规划教材，2007年被教育部评为普通高等教育精品教材；《工业造型创意制作》获南京艺术学院优秀教材。					
从事科学研究及获奖情况		曾多次辅导学生在各类专业设计竞赛中获奖。《艺术院校多媒体课程设置与应用》获中国高校教育与科研丛书一等奖。发表论文13篇，主要有：《艺术院校多媒体课程设置与应用》，《网络广告表现形式之研究》，《网页—设计艺术的技能新元素》， 其中《计算机基础辅助设计课程在艺术院校教学初探》被最具权威的《计算机世界》报全文转载， 主要作品有壁画《翊人》、地铁站壁画及标牌、药厂CI设计、产品宣传册等。					
近三年获得教学研究经费（万元）		5		近三年获得科学研究经费（万元）		0	
近三年给本科生授课课程及学时数		数字媒体艺术创作1、 计算机软件 3DSMAX、短片拍摄、影视鉴赏、毕业设计等，学时共计756。		近三年指导本科毕业设计（人次）		30	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。



## 5.专业主要带头人简介

姓名	骆浩	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	副院长
拟承担课程	动画概论、3D场景建模与PBR制作(Max、SD)、游戏引擎与渲染基础(Unity)、毕业设计等			现在所在单位	三江学院艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2012年4月东南大学、工程硕士					
主要研究方向		数字影像艺术与技术、中国传统服饰文化					
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）		江苏省一流动画专业第二主持，江苏省“青蓝工程”优秀教学团队（排名2/6），教改成果“动画专业项目引导式教学探索与实践”曾获江苏省教学成果二等奖(3/4)；主持2019教育部产学研合作协同育人项目1项；主要参与（3/3）省“金课”建设平台首批计划项目一项，《影视广告设计》（南京大学金陵学院）；发表论文15篇（核心4篇）；指导大创项目国家级2项、省级2项；指导学生获奖32项（国家级一等奖1项、江苏省优秀毕业设计（论文）团队奖8项、其他省级以上奖24项）。					
从事科学研究及获奖情况		主持或主要参与江苏高校哲学社会科学研究重点项目1项（已结）、一般项目4项（已结）、横向五项（结题3项）；主要参与江苏省社会科学基金项目1项，南京市科协软科学研究项目1项；获得2015年度“江苏省社科应用研究精品工程”一等奖；					
近三年获得教学研究经费（万元）		172.5		近三年获得科学研究经费（万元）		88.355	
近三年给本科生授课课程及学时数		动画实践周Ⅳ、次时代游戏美术流程、主题短片制作Ⅱ、毕业设计（论文）等共计14门，学时共计849。		近三年指导本科毕业设计（人次）		25	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。



## 5.专业主要带头人简介

姓名	金杰	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	3D角色建模(Max、SP、ZB、Blender)、游戏关卡制作(WorldCreator、Unity)、毕业设计等			现在所在单位	三江学院艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2005年6月、南京师范大学、美术学硕士					
主要研究方向		数字动画、游戏技术					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		在教学工作方面，精通Maya、3DsMax、Photoshop、Zbrush和Substance Painter等软件，所以可以胜任绝大多数的主干课程的教学工作。本人指导的学生作品多次在全国计算机大赛中获得优异成绩，其中2015年获全国大学生计算机大赛二等奖，2018和2019年获全国大学生计算机大赛一等奖，同时也多次荣获江苏省全国计算机大赛“优秀指导教师奖”，发表论文6篇（其中核心1篇）。					
从事科学研究及获奖情况		主持或主要参与江苏高校哲学社会科学3项（已结）					
近三年获得教学研究经费（万元）		0		近三年获得科学研究经费（万元）		2.3	
近三年给本科生授课课程及学时数		动画软件3dsmax、多边形建模基础、虚拟角色造型（zbrush）、游戏模型与贴图技术、毕业设计等共计15门，学时共计881。		近三年指导本科毕业设计（人次）		30	



## 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）	76	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	76
开办经费及来源	学校自筹、校企共建		
生均年教学日常支出（元）	4550		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）	2		
教学条件建设规划及保障措施			

### 主要教学实验设备情况表

[illegible]



## 7.申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由、支撑该专业发展的学科基础、学校专业发展规划等方面的内容)(如需要可加页)

### 一、学校定位

三江学院现有全日制本科在校生21000余人,设有12个二级学院、52个本科专业。学校以“强化优势专业,改造传统专业,培育新兴专业”为指导,组建了与江苏省支柱产业和新产业密切对接的六个专业集群,形成了工、文、管、经、法、艺、理等协调发展的专业布局。目前拥有国家级综合改革试点专业1个、江苏省级品牌专业2个、国家级一流专业建设点1个,省级一流专业建设点10个,省级卓越工程师试点专业1个,“十三五”省级重点建设学科4个。

学校坚持人才强校战略,充分利用“名校强市”的资源优势和民办机制,实施“积极引进、着力培养、择优聘用、逐步强化”的建设方针。任课教师中高级职称教师占55%,具有硕士、博士学位的教师占85.1%，“双师双能型”教师占32.4%。享受国务院特殊津贴教师3人、入选省级人才工程项目46人,专业带头人均具有高级职称。

学校一贯注重科研平台建设,近三年新增国家级、省部级科研课题118项,其中国家社科基金项目4项、国家自然科学基金项目4项。同时服务社会能力显著增强,新增横向课题236项,知识产权授权44项。全校教师发表学术论文900余篇,其中被SCI、EI、SSCI收录50余篇,在CSSCI、CSCD、中文核心期刊上发表180余篇;2020年,获批为江苏高校哲学社会科学重点研究基地——“中外南海历史舆图研究基地”。

三江学院实施综合改革,凝炼培养特色。坚持应用型培养定位,改革人才培养模式,提高人才培养质量。制定了“认证导向、业界认可”的培养标准,构建了“模块结构、项目载体”的培养方案,试行了“分流培养、自主选择”的培养机制,开展了“纵向联动、横向互动”的课程改革,强化了“贴近工程、综合应用”的实践教学,采用了“能力导向、多样多维”的学习评价,实行了“三师引领、三段对接”的学生管理,创建了“三教融合、三院协同”的培养模式。获“十三五”江苏省高等学校重点立项建设教材6本,建设省级在线开放课程9门。

学校注重学生创新创业教育,现已设立了创新创业学院,构建了“555”创新创业教育体系,设置了8个大学生创新创业教育学分,开设了“基础+模块”的创新创业课程体系,形成了以竞赛为核心、创新项目训练及创业项目实践为依托的创新创业工作体系。通过建设双创竞赛平台、双创活动交流平台、双创教育实践平台、双创教学资源平台、众创服务平台等五大平台,推进实施一生一赛、一生一项、一生一证、一生一课、一生一师等“五个一”工程,积极打造既顶天立地又铺天盖地的赛训平台,不断推进创新创业活动普及化,创新创业教育成效日渐凸显,自2007年实施大学生实践创新训练计划项目以来,学校累计立项国家级、省级、校级项目1716项,近三年学生在国家级、省级大学生竞赛中获奖1084项,学校在2016-2020年全国419所民办及独立学院学科竞赛排行榜中位列第21名。

学校注重校企协同,共建实践平台。与西门子公司、三菱公司、恩智浦公司、中电光伏、古檀网络等企业共建有20多个特色实验室(实验中心),与华为、隆基乐叶、天



## 7.申请增设专业的理由和基础

目湖旅游股份、江苏省演艺集团等企事业单位合作共建了电子与信息产业学院、智能建造产业学院，数字贸易学院、电子商务学院、研学教育产业学院、演艺学院等多个产业学院。1个国家级大学生校外实践教育基地，200多个校外实习实训基地。学校拥有5个省级实验教学与实践教育中心，建有近300个实验室，校企共建、协同育人的资源条件基本形成。

### 二、人才需求情况

本专业是校企共建产业学院下设专业，培养目标定位为游戏行业高端应用型人才，再与企业共同调研、研讨后决定，将人才培养定位于技术美术师职业方向。

从2000年中国游戏市场的兴起至今，游戏产业在中国的真正发展虽然只有10来年时间，但其发展速度和市场潜力却非常惊人。如今，游戏产业已成为政府大力扶持的经济支柱产业。中国市场的游戏产品由最初代理日韩、欧美游戏为主，逐渐被本土游戏作品所代替。本土游戏数量不断创出历史新高，一方面彰显了我国游戏产业具备了更强的自主创作研发实力，另一方面由于游戏行业从业人员数量增长速度缓慢，行业人才紧缺依然是无法回避的问题。

根据《2020年中国游戏产业报告》，2020年国内游戏市场实际营销总额为2786.87亿元，比上年增加478.1亿元，同比增长20.71%，继续保持较快增速。与此同时游戏用户数量也保持稳定增长，规模达6.65亿，同比增长3.7%。中国自主研发游戏国内市场实际销售收入达到2401.92亿元，比2019年增加了506.78亿元，同比增长26.74%。



游戏开发技术日新月异，游戏企业对从业人员的要求也在不断变化。为了使游戏行业相关人才能够更适应市场的需求、课程教学更适合岗位的需求，同时也为游戏相关专业能够得到长足的发展，艺术学院与珠海西山居互动娱乐科技有限公司共同研讨，制定了培养方案。

本专业毕业生主要入职于腾讯、网易、金山、盛大网络、畅游、网元圣唐、完美世界、游族网络、巨人网络、米哈游等数字游戏动漫行业大型研发公司，根据各公司开设的研发项目大小以及项目数量的不同，对人才的需求情况也会不同。一般而言，一款20-50人左右的研发项目，至少会配备1-3名技术美术职种（根据项目研发的难度，需求的数量会有所调整）。



## 7.申请增设专业的理由和基础

### 三、专业筹建情况

在本科专业建设委员会和学院领导的指导下，我院认真总结艺术学院已积累的教学经验，并综合我校与艺术与科技专业相近的本科专业办学特色，明确专业人才培养定位及规格。广泛征求本专业领域内专家的意见和建议，科学制定我校艺术与科技专业建设规划，为申艺术与科技专业奠定坚实的基础。

#### 1、学科专业建设基础

艺术学院依托学校快速发展的优势，办学十五年来先后建立了适应学科发展，就业覆盖面广的七个应用型本科专业群，以“十二五、十三五”省重点学科“设计学”为重点建设的三个相邻学科群，以视觉传达专业、动画专业两个省一流专业为龙头的专业。学院先后成立了视觉媒体系、动画影像系、环境艺术系、表演系。通过多年的办学，对相近专业的建设，我们已建立动画专业、数字媒体艺术专业所需的教学场地、实验教学设备和实践基地，专业核心课程的师资也均已落实。

#### 2、团队建设基础

我院的教师队伍是由专任教师和兼任教师组成的。艺术学院择优聘请南京艺术学院、南京师范大学、南京林业大学等著名高校的优秀退休和在职教师与本院教师共同执教。现有专兼职队伍的学缘结构由动画专业、数字媒体艺术专业、绘画专业、装饰艺术以及雕塑专业组成，具有正副教授职称的教师占队伍的比例超过70%，硕士研究生及以上学历的教师比例达100%。经过多年的办学，我院已形成一套行之有效的队伍管理及建设办法。我们对专兼职教师都制定有严格的教学管理制度，兼职教师务必配合学校的有关制度。专任教师在完成教学任务的同时，还要有计划保质量的完成科研工作，提升自己的研究能力和实践水平。2012年至2020年，由我院专职教师主持完成的科研项目有28项；出版专著和教材8本，在各级期刊发表论文80余篇。仅2017年就参加省级以上各类大赛并获奖37项；设计作品获得专利权3项；举办个人作品展7次。我院每学年都安排有教师进修、学术交流等计划，以及教师科研成果获奖、创作作品参展获奖等奖励制度，为师资队伍的建设，特别是年轻教师的教学能力锻炼提供了良好的环境和制度保障。

#### 3、本科生培养成果

学院已培养本科生近3500人，共有逾五百学生人次在省级以上竞赛中获奖。2009—2019年获省高校优秀毕业设计（论文）团队奖8次，个人获奖5次；设计作品申请专利14项；完成“大学生实践创新项目”共41项，其中国家级项目6项、省级项目23项、校级项目15项；2011年艺术学院被江苏省文联、江苏省广电总局评为江苏省最具影响力动漫教育机构提名奖；首届全国高校美术·设计作品大奖赛组织荣誉奖；“江苏之星”设计大赛优秀组织奖。各专业毕业生就业率始终保持在90%以上，其中被国内行业领军或著名公司录用占40%，很多毕业生已经成为中层领导或技术骨干，用人单位对本专业毕业生满意度较高。

#### 4、实践教学条件

2010年，学院迁至新校区后拥有了总面积逾两千平米的教学实验室（7教楼内），极大地拓展了学院发展空间。现各类教学用实验室有：公共计算机房13间（83m<sup>2</sup>/间），专业工作室12个，分别是：平面设计实验室（83m<sup>2</sup>）、环艺设计模型制作工作室



## 7.申请增设专业的理由和基础

(83m<sup>2</sup>)、摄影棚(120m<sup>2</sup>)、图像后期制作工作室(50m<sup>2</sup>)、二维动画工作室(170m<sup>2</sup>)、三维动画工作室(170m<sup>2</sup>)、录影棚(60m<sup>2</sup>)、动画拷贝室(140m<sup>2</sup>)、油画材料与技法工作室(100m<sup>2</sup>)、国画材料与技法工作室(60m<sup>2</sup>)、雕塑室(83m<sup>2</sup>)、定格动画模型制作室(83m<sup>2</sup>)。

学院依据应用型人才培养需要,注重密切校企关系,不断拓展合作内涵,与省内行业协会、领军企业等开展资源共建,构建了“基础训练、专业实训、产业实践”三层次对接的实践教学体系,形成了集人才培养、产品开发、技术研究于一体的优质平台。

2008年,艺术学院获江苏省人社厅批准成为江苏省首个现代艺术设计继续教育基地。

2011年,与地方政府协议共建动漫产业基地。学院现与江苏爱涛文化产业有限公司、江苏省演艺集团话剧团、歌舞剧团、江苏省广播电视总台报刊中心东方文化周刊社、南京市雨花台区人民广播电台、南京市广告有限公司、南京景观表现工程有限公司等省内外知名企业签订校企合作协议。至2018年,学院初步建成大学生学创中心,成立人才孵化基地4个,艺术设计研发中心1个,校外实习、实训基地36个。



## 8.申请增设专业人才培养方案

(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容) (如需要可加页)

### 艺术与科技专业本科人才培养方案

(Art and Science and Technology)

专业代码	校内专业代码	授予学位	标准学制
130509T		艺术学学士	4年

#### 一、培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，跟据我国游戏产业发展对人才的需求，贯彻应用型人才培养办学定位，坚持校企合作、特色发展建设思想，与珠海西山居世游科技有限公司建立三江西山居游戏产业学院，并联合成立专业建设指导委员会，针对我国游戏产业低水平技能型人才过剩，高层次复合型人才紧缺的现状，把人才培养定位于培养“匹配游戏行业未来发展的，艺术与技术兼通、设计与应用兼通的高素质应用型人才”。毕业后可在游戏产业中从事“TA技术美术师”等岗位工作的，经过3~5年的实际工作，能够胜任行业内各大企业“TA”的岗位要求。

#### 二、毕业要求

本专业学生经过培养和训练后，毕业生在知识、能力、素质方面应达到以下要求：

##### 知识要求 (A)

A1.美术基础知识、文化基础知识

A2.高等数学、计算机、C语言基础知识

A3.交互设计基础知识，动画产业相关策划知识

A4.掌握游戏美术、动画、渲染的相关专业知识、掌握游戏特效、引擎等的专业知识

##### 能力要求 (B)

B1.掌握基础绘画技能及审美能力

B2.掌握基本原画设计与制作能力、游戏美术设计与制作能力、游戏角色动作设计与制作能力、特效制作与游戏引擎应用能力 (适用于游戏制作行业的专业技能)

B3.要求能熟练使用Maya、Max、ZBrush、SD、SP、WorldCreator、Unity、Houdini等设计软件，要能独立完成设计中的相关环节并通过合作完成整个项目的的能力

B4.面对理论与技能不断更新的新媒体艺术要具备不断学习的能力

B5.具备一定的创新创业能力

##### 素质要求 (C)

C1.具有良好的道德品质和正确的世界观、人生观和价值观；具有社会责任感、中国情怀和国际视野

C2.具有团结协作精神，具有通过多种平台途径进行再学习的能力，追求创新创业；

C3.具有健康的体魄身心素质，对数字艺术创作有信心，面对困难不退缩，能开拓思路力求解决问题的素质；

C4.具有良好的沟通能力。



## 8.申请增设专业人才培养方案

### 三、课程思政要求

本专业根据新时代中国特色社会主义思想，充分考虑课程体系中蕴含的思政内容，提炼出“各门专业课程都有育人功能，所有专业教师都负有育人职责”课程思政要求。以“八个统一”为思政专业课的践行途径，鼓励学生用自己的创新力创造有生命的作品，还要让他们与每一件作品背后鲜活的生命隔空对话。

1.国家安全（包含将政治、国土、军事、经济、文化、社会、科技、网络、生态、资源、等方面的国家安全内容，在理论课程中强调，并应用在课程实践项目中。）

2.文化自信（中国传统文化、革命文化、社会主义先进文化等层面的元素应用在课程实践项目中。）

3.社会主义核心价值观（富强、民主、文明、和谐、自由、平等、公正、法治、爱国、敬业、诚信、友善等四类元素应用在课程实践项目中。）

4.理论与实践相统一（在专业课程中，将在讲授完理论知识后，及时开展实践项目，将理论知识运用到项目中，做到理论与实践相统一。）

表1“课程思政—课程体系”对应矩阵

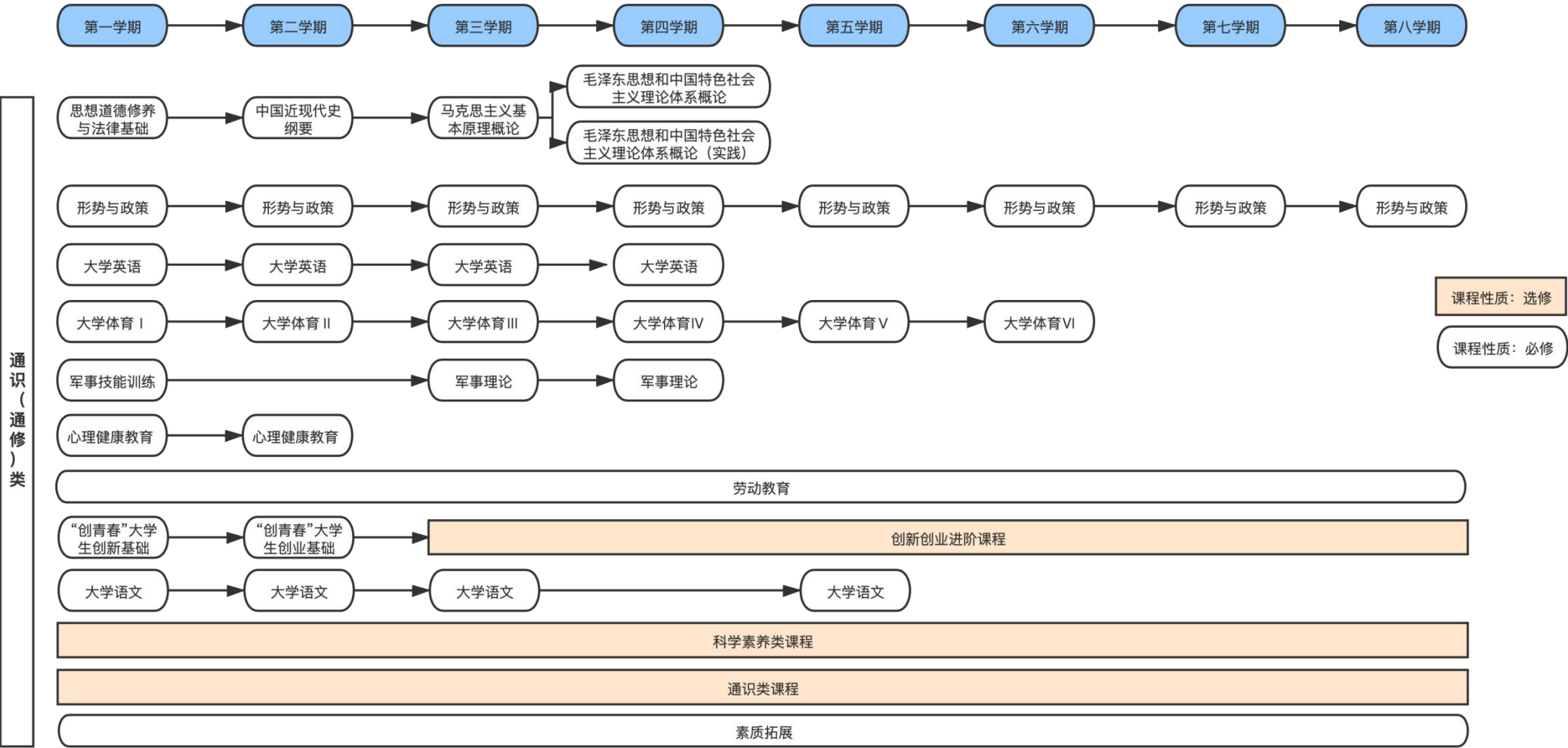
课程名称	国家安全	文化自信	社会主义核心价值观	理论与实践相统一
素描				●
色彩画				●
动画概论	●			
角色表演	●	●	●	●
摄影基础	●	●	●	●
人体解剖（艺术）				●
UI设计（界面设计与用户体验）	●	●		●
设计基础（构成）	●	●		●
游戏策划（游戏设计艺术）	●			
场景、角色原画设计（ps）	●	●	●	●
媒体概论（多媒体数字技术）	●			
初级运动规律				●
3D数学与计算机图形学	●			●
综合作品创作	●	●	●	●
实践类课程	●	●	●	●
专业拓展类课程	●	●	●	●
职业（方向）类课程模块	●	●	●	●

注：● 表示相关联



## 8.申请增设专业人才培养方案

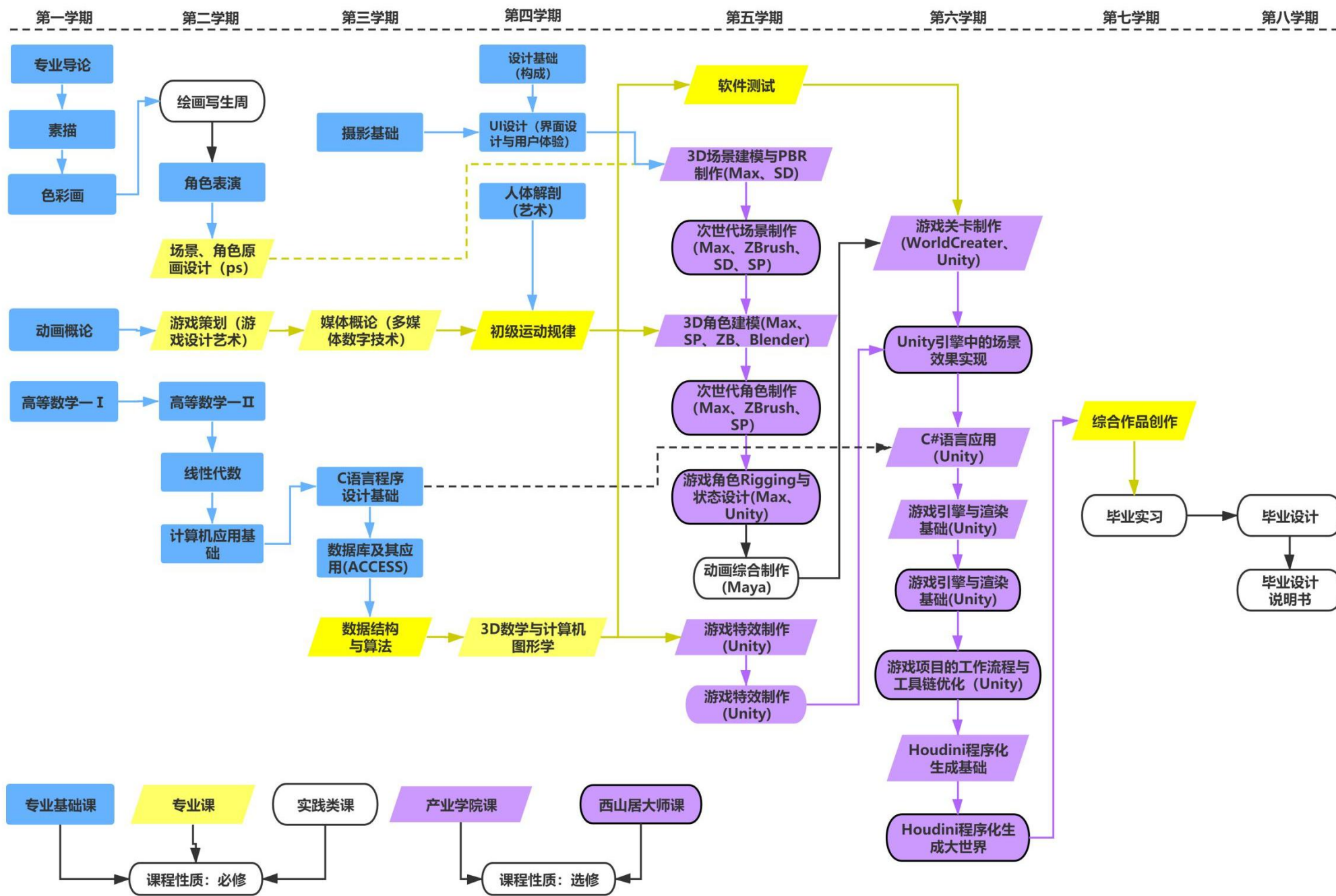
四、课程体系拓扑图（以学期、课程平台为维度，确定课程体系中每门课程所属位置，明确课程先后关系。）





## 8.申请增设专业人才培养方案

艺术与科学（技术美术）专业、职业课体系拓扑图





## 8.申请增设专业人才培养方案

### 五、核心课程

表2 核心课程

序号	课程名称	学 分	开设学期
1	素描	3	一1
2	色彩画	3	一1
3	游戏策划 (游戏设计艺术)	1.5	一2
4	C语言程序设计	3	二1
5	数据库及其应用(ACCESS)	1.5	二1
6	媒体概论 (多媒体数字技术)	2	二1
7	设计基础 (构成)	2.5	二2
8	初级运动规律	1.5	二2

### 六、主要集中实践环节

序号	课程名称	教学周数	开设学期
1	绘画写生周	2	一1
2	实践周 I	2	一2
3	实践周 II	2	二1
4	动画综合制作(Maya)	3	二2
5	实践周 III	1	三1
6	毕业实习	4	三2
7	实践周IV	2	四1
8	毕业设计	12	四2
合计		28	

备注：集中实践教学环节是指以周为单位、集中实施的实践教学活动中，包括但不限于见习、实习、毕业设计、毕业论文等。

### 七、培养模式

#### 1、“三位一体，平台对接”的培养体系

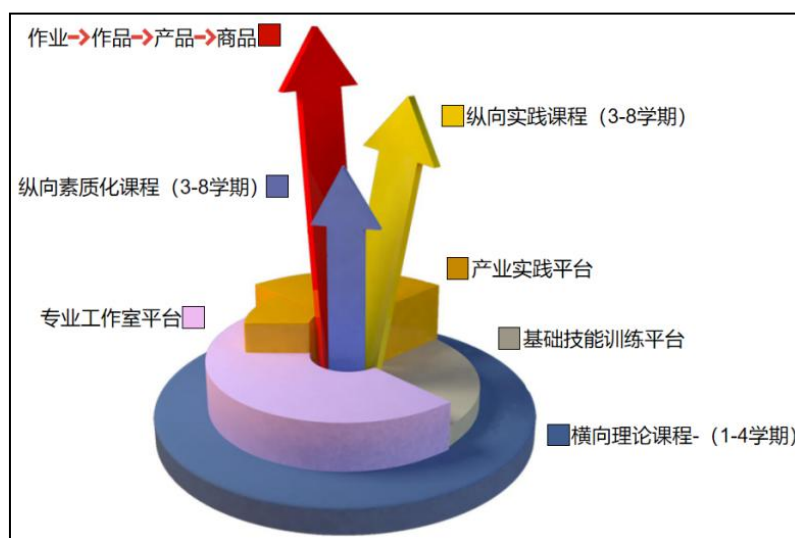
在构架课程结构中强调“横纵结合、技艺相融”，横向上（一般为 1-4 学期），理论课程以应用为本，按照企业的工序组成课程模块，采用现场操作进行考核，重在强化专业基本技能。纵向上（一般为 3-8 学期），实践教学以能力为要，将实训项目组成单元课程，通过项目进行考核，注重培养学生的专业实践能力和职业能力。

技艺相融是将素质培养列为首要，着力于学生艺术个性、审美意识和创新能力等综合素质的培养，通过把握时代脉搏，绿色设计理念，弘扬和谐型社会为原创题材的素质化课程的有机结合，使专业紧贴行业生产和社会发展，形成“三位一体”的培养方案。

充分发挥产业优势，依据培养规律，延展实践深度，提高质量要求，构建了多层次对接的实践教学平台。促进了学生成果从作业到作品到产品最终到商品的转变。



## 8. 申请增设专业人才培养方案

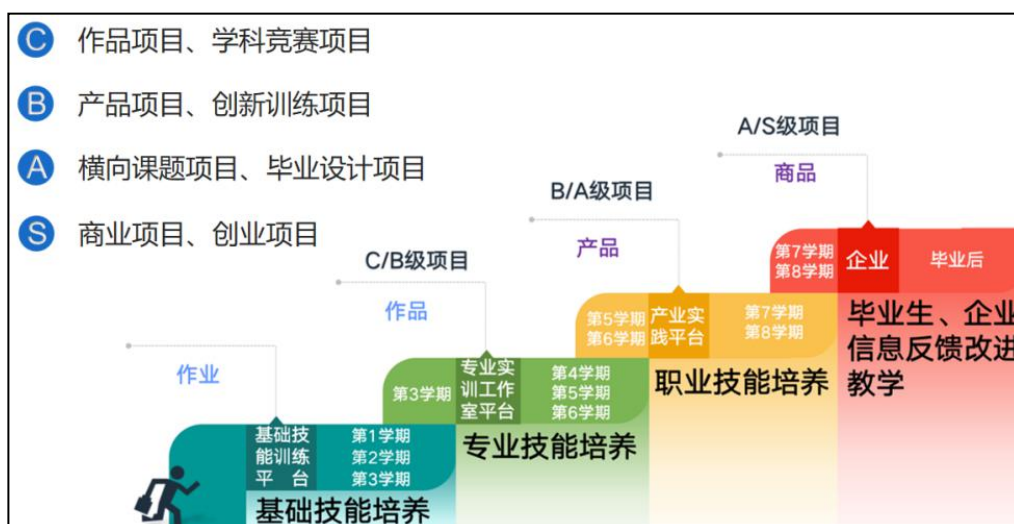


### 2、“项目载体，能力为要”的教学模式

采取“项目引导式”教学模式，重新设计、开发四个级别的实践教学项目，C级项目（作品项目、学科竞赛项目），B级项目（产品项目，创新训练项目），A级（横向课题项目、简单商业项目），S级（商业项目，创业项目）。

学生在完成基础训练之后，进入项目教学环节首先进行C级项目，在经过训练和实践具备了一定专业基础能力后再进行B级项目。B级项目进一步训练学生深层次专业能力。学生在经过前两类项目的训练后，已经具备较强的专业能力，开始尝试A级项目。三类项目开展的同时，择优选择学生参与S级项目。

四大类项目形成了分层次、系列化的项目教学体系。在这一模式中，职业能力训练被列入课程设计，学生一边学习一边接受市场的挑选，参与市场竞争，并在这种类似职业演练和理论学习的有机结合中不断提高自身综合素质。



### 3、“三类课堂，同步建设”的课程构架

通过三类课堂全面提升学生综合能力与专业素养。第一课堂，实施翻转课堂。以提升学生科学思维能力、综合分析能力为目标，教师构建能使学生在翻转课堂深入剖析所学知识点，并提升分析、解决复杂问题的能力。将激励思维、激励创新、激励表现贯穿全课堂；第二课堂，构建能启发、激发学生在课后进行独立思考、组队研讨的专业工作室形制；第三课堂，通过在寒暑假举办各类实践、实习活动，让学生参与到企业生产中去。



01 第一课堂  
翻转课堂

02 第二课堂  
专业工作室

03 第三课堂  
企业实习实践



## 表4 课程设置与学分统计

课程设置	学分	所占比例	理论、实践学分					必修、选修学分	
			理论	上机	课程实践	实验	实践(周)	必修	选修
通识（通修）课程	49.5	27.89%	39	0	8.5	0	2	42.5	7
学科基础课程	39.5	22.25%	28	2	9.5	0	0	39.5	0
专业课程	16.5	9.3%	9.5	0	7	0	0	16.5	0
实践教学	28	15.77%	0	0	0	0	28	28	0
专业拓展课程	6.5	3.66%	6	0	0.5	0	0	0	6.5
职业类课程	31.5	17.75%	1.5	0	0	0	30	1.5	30
素质拓展	6	3.38%	0	0	6	0	0	6	0
毕业学分要求	177.5	100%	84	2	31.5	0	60	134	43.5
各类学分所占比例	理论学分占比 <u>47.32%</u> 实践学分占比 <u>52.68%</u> 必修学分占比 <u>75.49%</u> 选修学分占比 <u>24.51%</u>								



## 8.申请增设专业人才培养方案

表5 课程设置与学时统计

课程设置	学时	所占比例	理论、实践学时					必修、选修学时	
			理论	上机	课程实践	实验	实践(周)	必修	选修
通识（通修）课程	992	29.04%	668	0	292	0	32	880	112
学科基础课程	736	21.55%	448	64	224	0	0	736	0
专业课程	336	9.84%	152	0	184	0	0	336	0
实践教学	520	15.22%	0	0	0	0	520	520	0
专业拓展课程	112	3.28%	96	0	16	0	0	0	112
职业类课程	产业中心	624	18.27%	24	0	0	0	600	24
素质拓展	96	27.75%	0	0	96	0	0	96	0
毕业学时要求	3416	100%	1308	16	1428	0	1152	2592	824
各类学时所占比例	理论学时占比 <u>38.29%</u> 实践学时占比 <u>61.71%</u> 必修学时占比 <u>75.88%</u> 选修学时占比 <u>24.12%</u>								

备注:

- 1、 通识（通修）课程统计不含素质拓展，素质拓展学分在本表中单列一行。
- 2、 实践学分、学时包含：上机、课程实践、实验室实验。
- 3、 以周为单位的集中实施实践教学活活动，包括但不限于见习、实习、毕业设计、毕业论文等。
- 4、 所占比例：是指占“毕业学分”、“毕业学时”比例。

表6 各学期周学时统计

学期	1	2	3	4	5	6	7	8
周学时	30	34	26	22	28	28	12	0

备注：建筑学专业自行添加第9、10学期

### 九、授予学位要求

在规定的学习年限内，完成培养方案中规定的全部环节，成绩合格，达最低毕业要求的177.5学分，符合《三江学院普通高等教育本科毕业生学士学位授予办法》规定，准予毕业，授予艺术学士学位。

### 十、教学计划进程表（附表）

### 十一、有关说明

执笔人：骆浩

审核人：顾石秋

完成时间：2021年7月



## 8.申请增设专业人才培养方案

2021艺术与科技本科专业人才培养方案教学计划进程表

平台	模块	课程类别	课程代码	课程名称	课程性质	学分	总学时	课程学时分项					教学进度（周学时）								开课单位	开课周	
									第一学				第二学		第三学		第四学						
				理论				上机	课程实践	实验	实践(周)	1	2	1	2	1	2	1	2				
通识（必修）类	思想政治 教育	TSTX	1PL011	思想道德修养与法律基础 Ideological and Moral Cultivation and Legal Basis	必修	3	48	48					3							马克思主义 主义学院			
		TSTX	1PL012	中国近现代史纲要 The Outline of Modern Chinese History	必修	3	48	48						3									
		TSTX	1PL013	马克思主义基本原理概论 An Introduction to the Basic Principles of Marxism	必修	3	48	48							3								
		TSTX	1PL003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 An Introduction to Mao Zedong Thought and the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics	必修	3	48	48								3							
		TSTX	1PL015	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（实践） An Introduction to Mao Zedong Thought and the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics (practicum)	必修	2	48			48						3							
		TSTX	1PL005	形势与政策 Current Affairs and Policies	必修	2	64	64					每学期8学时										
	外语    体育	TSTX	1CE004	大学英语 College English	必修	12	184	184					4	4	2	2					大学英语部		
		TSTX	1PE005	大学体育Ⅰ College Physical EducationⅠ	必修	0.5	32	2		30			2								大学体育部		
		TSTX	1PE006	大学体育Ⅱ College Physical EducationⅡ	必修	0.5	32	2		30				2									
		TSTX	1PE007	大学体育Ⅲ College Physical EducationⅢ	必修	1	32	2		30					2								
		TSTX	1PE008	大学体育Ⅳ College Physical EducationⅣ	必修	1	32	2		30						2							
		TSTX	1PE009	大学体育Ⅴ College Physical EducationⅤ	必修	0.5	32	2		30							2						
		TSTX	1PE010	大学体育Ⅵ College Physical EducationⅥ	必修	0.5	32	2		30								2					



## 8.申请增设专业人才培养方案

[illegible]



8.申请增设专业人才培养方案

平台	模块	课程类别	课程代码	课程名称	课程性质	学分	总学时	课程学时分项					教学进度（周学时）								开课单位	开课周	
				中文 英文				理论	上机	课程实践	实验	实践(周)	第一学		第二学		第三学		第四学				
													1	2	1	2	1	2	1	2			
专业类	学科基础课程	XKJC	1MA001	高等数学一 I Differential and Integral Calculus (1) I	必修	5	80	80					5								数学教研室	01-16	
		XKJC	1CP017	计算机应用基础 Basics of Computer Application	必修	1.5	32	16	16					2							计算机基础教学部	01-16	
		XKJC	1MA002	高等数学一 II Differential and Integral Calculus (1) II	必修	5	80	80					5								数学教研室	01-16	
		XKJC	1MA006	线性代数 Linear Algebra	必修	2	32	32					2								数学教研室	01-16	
		XKJC	113566	角色表演 Role Performance	必修	2.5	48	16		32			4								艺术学院	01-16	
		XKJC	1CP003	C语言程序设计* The C Programming Language	必修	3	64	32	32						4						计算机基础教学部	01-16	
		XKJC		数据库及其应用(ACCESS) * Application of Database(ACCESS)	必修	1.5	32	16	16						4						计算机基础教学部	01-16	
		XKJC	113564	摄影基础 Photography Foundation	必修	2.5	48	24		24					4						艺术学院	01-16	
		XKJC		人体解剖（艺术） Human Anatomy (Art)	必修	2.5	48	24		24						6					艺术学院	01-08	
		XKJC	113678	UI设计（界面设计与用户体验） UI Design (Interface Design and User Experience)	必修	2.5	48	24		24						6					艺术学院	09-16	
		XKJC	113070	设计基础（构成）* Design Foundation (composition)	必修	2.5	48	24		24						2					艺术学院	01-16	
		小计						39.5	736	448	64	224	0	0	17	13	12	8	0	0	0		
	专业类	专业	ZY		游戏策划（游戏设计艺术）* Game Planning (Art of Game Design)	必修	1.5	32	16		16				2							艺术学院	01-16
			ZY		场景、角色原画设计（ps） Original Design of Scenes and Characters (PS)	必修	3	64	16		48				4							艺术学院	01-16
			ZY		媒体概论（多媒体数字技术）* Introduction to Media (Multimedia Digital Rechnology)	必修	2	32	32							2						艺术学院	01-16
			ZY		数据结构与算法 Data Structure and Algorithm	必修	2.5	48	24		24					3						计算机基础教学部	01-16



## 8.申请增设专业人才培养方案

平台	模块	课程类别	课程代码	课程名称	课程性质	学分	总学时	课程学时分项					教学进度（周学时）								开课单位	开课周	
									第一学		第二学		第三学		第四学								
				理论				上机	课程实践	实验	实践(周)	1	2	1	2	1	2	1	2				
	课程	TZ		图形及项目PPT设计 Design of Graphics and Project PPT	任选	1.5	32	16		16							4			艺术学院	09-16		
		TZ	113857	水彩画 Watercolor Painting	任选	1.5	32	16		16								4		艺术学院	01-08		
		最低选修学分					6.5	112	96	0	16	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0		
		合计					90.5	1704	696	64	424	0	34	17	19	17	12	6	4	12	0		
职业 （方向） 类	就业 指导 类	TSTX	1VC001	大学生职业生涯规划 Career Planning For College Students	必修	1	16	16						2						职业规划 与就业指 导教研室			
		TSTX	1VC002	就业政策与择业技巧 Employment Policy and Choosing Profession Skill	必修	0.5	8	8									2						
		小计					1.5	24	24	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2		0		
	★三 江西 山居 数字 游戏 产业 学院- TA职	FX		3D场景建模与PBR制作(Max、SD) 3D Scene Modeling and PBR Production (Max, SD)	限选	3	60						3					√			产业学院	01-03	
		FX		次世代场景制作（Max、ZBrush、SD、SP） Production of Next Generation Scenes（Max、ZBrush、SD、SP）	限选	1	20						1					√			西山居大师	04	
		FX		3D角色建模(Max、SP、ZB、Blender) 3D Character Modeling(Max、SP、ZB、Blender)	限选	3	60						3					√			产业学院	05-07	
		FX		次世代角色制作（Max、ZBrush、SP） Production of Next Generation Character（Max、ZBrush、SP）	限选	1	20						1					√			西山居大师	08	
		FX		游戏角色Rigging与状态设计(Max、Unity) Rigging and State Design of Game Characters（Max、Unity）	限选	1	20						1					√			西山居大师	09	
		FX		游戏特效制作(Unity) The production of game special effects (Unity)	限选	3	60						3					√			产业学院	10-12	
		FX		游戏特效制作(Unity) The production of game special effects (Unity)	限选	1	20						1					√			西山居大师	13	
		FX		游戏关卡制作(WorldCreater、Unity) Production of game level(WorldCreater、Unity)	限选	3	60						3						√		产业学院	01-03	
		FX		Unity引擎中的场景效果实现 Implementation of Scene Effect in Unity Engine	限选	1	20						1						√		西山居大师	04	



8.申请增设专业人才培养方案

平台	模块	课程类别	课程代码	课程名称	课程性质	学分	总学时	课程学时分项					教学进度（周学时）								开课单位	开课周		
				中文				理论	上机	课程实践	实验	实践(周)	第一学		第二学		第三学		第四学					
				英文										1	2	1	2	1	2	1			2	
	业方向	FX		游戏引擎与渲染基础(Unity) Game Engine and Rendering Foundation(Unity)	限选	3	60						3						√			产业学院	05-07	
		FX		游戏引擎与渲染基础(Unity) Game Engine and Rendering Foundation(Unity)	限选	1	20						1						√			西山居大师	08	
		FX		C#语言应用(Unity) C# Language Application(Unity)	限选	2	40						2						√			产业学院	09-10	
		FX		游戏项目的工作流程与工具链优化(Unity) Game Project Workflow and Tool Chain Optimization(Unity)	限选	1	20						1						√			西山居大师	11	
		FX		Houdini程序化生成基础 The Basis of Program Generation in Houdini	限选	5	100						5						√			产业学院	12-16	
		FX		Houdini程序化生成大世界(Unity) Programmed Generation of the Big World in Houdini(Unity)	限选	1	20						1						√			西山居大师	17	
		小计						30	600	0	0	0	0	30	0	0	0	0	20	20	0	0	艺术学院	
		最低选修学分						31.5	624	24	0	0	0	30										
		合计						177.5	3416	1388	64	812	0	66	30	34	26	22	28	28	12	0		

注：同一模块内的课程纵向顺序需按学年学期排列







## 8.申请增设专业人才培养方案

平台	模块	课程类别	课程代码	课程名称	课程性质	学分	总学时	课程学时分项					教学进度（周学时）								开课单位	开课周
									第一学		第二学		第三学		第四学							
				理论				上机	课程实践	实验	实践(周)	1	2	1	2	1	2	1	2			
	课程	ZY	113743	初级运动规律* Preliminary Law of Motion	必修	1.5	32	16		16						4				艺术学院	01-08	
		ZY		3D数学与计算机图形学 3D Mathematics and Computer Graphics	必修	1.5	32	16		16					4				计算机基础教学部	09-16		
		ZY		软件测试 Software Test	必修	1.5	32	16		16						2			计算机基础教学部	01-16		
		ZY		综合作品创作 Comprehensive Creation	必修	3	64	16		48								8	产业学院	01-08		
		小计					16.5	336	152	0	184	0	0	0	6	5	4	2	0	8		
	实践类	SJ(JZS)	113028	绘画写生周 Painting from Life Week	必修	2	40					2		√						艺术学院		
		SJ(JZS)		实践周Ⅰ Practice WeekⅠ	必修	2	32					2			√					艺术学院	17-18	
		SJ(JZS)		实践周Ⅱ Practice WeekⅡ	必修	2	32					2				√				艺术学院	17-18	
		SJ(JZS)		动画综合制作(Maya) Comprehensive Animation Production(Maya)	必修	3	80					5					√			产业学院	14-18	
		SJ(JZS)		实践周Ⅲ Practice WeekⅢ	必修	1	16					1						√		艺术学院	18	
		SJ(ZZS)	113800	毕业实习 Graduation Practice	必修	4	96					8							√	西山居实习	09-16	
		SJ(ZZS)		实践周Ⅳ Practice WeekⅣ	必修	2	32					2							√	艺术学院	17-18	
		SJ(LW)	113033	毕业设计 Graduation Creation	必修	12	192					12								√	艺术学院	
		小计					28	520			0		34									
	专业拓展	TZ		游戏音乐鉴赏及运用 Appreciation and Application of Game Music	任选	2	32	32									4			艺术学院	01-08	
		TZ	113856	中外美术史 Chinese and Foreign Art History	任选	3	48	48									3			艺术学院	01-16	
		TZ		故事内容创造与载体 Creation and carrier of Story Content	任选	1.5	32	16		16								4		艺术学院	01-08	



## 9.校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p>理由：</p> <p>根据我国游戏产业发展对人才的需求，贯彻学校应用型人才培养办学定位，坚持校企合作、特色发展，与珠海西山居世游科技有限公司建立三江西山居游戏产业学院，并联合成立专业建设指导委员会，针对我国游戏产业低水平技能型人才过剩，高层次复合型人才奇缺的现状，把人才培养定位于艺术与技术兼通的，德智体美劳全面发展的，毕业后可在游戏产业中从事“TA技术美术师”等岗位工作的高素质应用型人才。</p> <p>三江学院艺术学院办学多年，不断积累教育教学经验，通过动画、数字媒体艺术等相关学科专业建立起教学所需的基本教学场地、实验教学设备和实践基地，专业核心课程师资均已落实，为学校拟开设的艺术与科技专业奠定坚实基础。</p> <p>总体判断拟开设专业符合学校总体发展规划，教师队伍、实践条件、经费保障基本符合要求，同意申报。</p>		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p>专家签字：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; height: 100px;">     </div>		



## 10.医学类、公安类专业相关部门意见

(应出具省级卫生部门、公安部门对增设专业意见的公函并加盖公章)