

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）： 广东理工学院

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 设计学类

学位授予门类： 艺术学

修业年限： 四年

申请时间： 2021-07-06

专业负责人： 张高美

联系电话： 13242602009

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	广东理工学院	学校代码	13720
学校主管部门	广东省	学校网址	http://www.gdlgxy.com /
学校所在省市	广东肇庆高要城区祈福大道	邮政编码	526114
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		
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input checked="" type="checkbox"/> 经济学 <input type="checkbox"/> 法学 <input checked="" type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input 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="radio"/> 综合 <input checked="" 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		
曾用名	肇庆科技职业技术学院		
建校时间	2004年	首次举办本科教育年份	2014年
通过教育部本科教学评估类型	尚未通过本科教学评估		通过时间 —
专任教师总数	1783	专任教师中副教授及以上职称教师数	594
现有本科专业数	33	上一年度全校本科招生人数	6944
上一年度全校本科毕业生人数	5520	近三年本科毕业生平均就业率	97.87%
学校简要历史沿革 (150字以内)	广东理工学院是在2004年广东省人民政府批准的肇庆科技职业技术学院的基础上，于2014年经教育部批准升格为工科类本科高校。学院现设7个二级学院、4个系和1个教学部，设有33个本科专业、30个专科专业，现有全日制本科生23707人。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300字以内)	2017年以来，学院共增设了16个本科专业，涵盖工学、经济学、管理学、文学、艺术学、教育学6大学科门类，无停招、撤并情况。2017年获批专业：电子商务、软件工程、艺术设计学、环境设计、会计学；2018年获批专业：通信工程、交通运输、工业工程、工程管理、翻译；2019年获批专业：互联网金融、日语；2020年获批专业：工程造价、服装与服饰设计；2021年获批专业：自动化、土木工程。		

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
学位授予门类	艺术学	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	13
所在院系名称	艺术系		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	艺术设计学	开设年份	2017年
相近专业2专业名称	环境设计	开设年份	2017年
相近专业3专业名称	服装与服饰设计	开设年份	2020年

3. 申报专业人才需求情况

<p>申报专业主要就业领域</p>	<p>本专业服务于新兴的数字创意产业，学生毕业后可在在数字创意产业、传媒及文化产业相关领域的网络媒体公司、传媒业、影视广告业、娱乐游戏业、动画设计公司、工业产品设计、建筑设计（建筑漫游和环境设计）、人居环境设计和教育等行业及其它政府机构、大专院校、研究所和企事业的新媒体相关的技术部门，从事影视动画、游戏娱乐、网络媒体、交互设计、视觉设计和广告设计等数字媒体技术研发、数字内容创作、视觉特效、数字媒体管理与运营等工作。</p>																																									
<p>人才需求情况</p>	<p>1、国家政策支持数字创意产业发展。数字创意产业为国家战略性新兴产业，广东“十四五”规划纲要提出，建设数字创意产业集群，以珠三角地区为核心，辐射带动粤东粤西粤北地区推广应用，大力推进AI（人工智能）、VR/AR（虚拟现实/增强现实）等新技术深度应用，巩固提升游戏、动漫、设计服务等优势产业，提速发展电竞、直播、短视频等新业态，培育一批具有全球竞争力的数字创意头部企业和精品IP（知识版权）。</p> <p>2、数字创意产业发展态势良好。数字创意产业是我国重点培育的5个产值规模达10万亿元的新支柱产业之一。广东省数字创意产业规模和发展水平全国领先，游戏、动漫、电竞、数字音乐居全国首位，直播、短视频等新业态发展迅猛，数字技术加速渗透，国际化程度不断提高。据不完全统计，2019年全省数字创意产业营业收入约4200亿元。其中，游戏产业约1898亿元，占全国76.9%；动漫产业约610亿元，占全国32.8%。目前，广东省拥有腾讯综合性国际巨头，网易游戏、三七互娱等游戏龙头企业和华强方特、奥飞娱乐等动漫领军企业，孵化培育了YY、虎牙等知名直播平台，酷狗、QQ音乐等数字音乐平台入选全国前十。</p> <p>3、数字创意产业机遇与挑战并存。机遇1：数字媒体应用领域越来越广泛。机遇2：技术进步引领产业快速发展。挑战1：缺乏复合型数字创意专业人才。需要大量综合数字专业、设计专业、文化专业、信息技术专业等领域的复合型人才。挑战2：数字创意的内容原创能力不足。需要能在数字创意的内容，故事性和价值体现的深度，优秀文化资源转化上进行创新的创新型人才。</p> <p>作为新兴的数字创意产业领域，本专业的毕业生供不应求，薪酬远远高于传统产业的标准，广州、深圳一线城市一线企业毕业生月薪约6000元起至1-2万元不等。以下是对2021年广东省企业对数字媒体艺术专业的人才需求部分调研：广州云图动漫设计有限公司20人；广州大画文化传播有限公司20人；广东艺术者文化传播有限公司10人；汕头市炫绘文化传播有限公司10人；腾讯科技（深圳）有限公司100人；网易互动娱乐有限公司80人；完美世界（北京）网络技术有限公司60人；芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司30人；广东奥飞动漫文化股份有限公司10人；佛山新闻网5人；中山日报社3人；佛山市念响文化传播有限公司（网易佛山）5人；广东传祺文化传播有限公司5人；广东英雄门影视制作有限公司5人。</p>																																									
<p>申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）</p>	<table border="1"> <tr> <td>年度计划招生人数</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td>130</td> </tr> <tr> <td>广州云图动漫设计有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>广州大画文化传播有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>广东艺术者文化传播有限公司</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>汕头市炫绘文化传播有限公司</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>腾讯科技（深圳）有限公司</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>网易互动娱乐有限公司</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>完美世界（北京）网络</td> <td>15</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	150	预计升学人数	20	预计就业人数	130	广州云图动漫设计有限公司	10	广州大画文化传播有限公司	10	广东艺术者文化传播有限公司	3	汕头市炫绘文化传播有限公司	5	腾讯科技（深圳）有限公司	20	网易互动娱乐有限公司	15	完美世界（北京）网络	15	<table border="1"> <tr> <td>年度计划招生人数</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td>130</td> </tr> <tr> <td>广州云图动漫设计有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>广州大画文化传播有限公司</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>广东艺术者文化传播有限公司</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>汕头市炫绘文化传播有限公司</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>腾讯科技（深圳）有限公司</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>网易互动娱乐有限公司</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>完美世界（北京）网络</td> <td>15</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	150	预计升学人数	20	预计就业人数	130	广州云图动漫设计有限公司	10	广州大画文化传播有限公司	10	广东艺术者文化传播有限公司	3	汕头市炫绘文化传播有限公司	5	腾讯科技（深圳）有限公司	20	网易互动娱乐有限公司	15	完美世界（北京）网络	15
年度计划招生人数	150																																									
预计升学人数	20																																									
预计就业人数	130																																									
广州云图动漫设计有限公司	10																																									
广州大画文化传播有限公司	10																																									
广东艺术者文化传播有限公司	3																																									
汕头市炫绘文化传播有限公司	5																																									
腾讯科技（深圳）有限公司	20																																									
网易互动娱乐有限公司	15																																									
完美世界（北京）网络	15																																									
年度计划招生人数	150																																									
预计升学人数	20																																									
预计就业人数	130																																									
广州云图动漫设计有限公司	10																																									
广州大画文化传播有限公司	10																																									
广东艺术者文化传播有限公司	3																																									
汕头市炫绘文化传播有限公司	5																																									
腾讯科技（深圳）有限公司	20																																									
网易互动娱乐有限公司	15																																									
完美世界（北京）网络	15																																									

	技术有限公司	
	芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司	15
	微辣文化（广州）有限公司	5
	广东奥飞动漫文化股份有限公司	15
	佛山新闻网	2
	中山日报社	3
	东莞市金鳌网络科技有限公司	3
	佛山市念响文化传播有限公司（网易佛山）	3
	广东传祺文化传播有限公司	3
	广东英雄门影视制作有限公司	3

4. 申请增设专业人才培养方案

数字媒体艺术专业本科人才培养方案

Digital Media Arts

(专业代码 130508)

一、培养目标

本专业服务于新兴的数字创意产业，专业的发展依靠互联网、计算机、信息通讯等技术的持续进步，主动适应国家新文科、新工科的战略调整，坚持立德树人、以美育人，关注粤港澳大湾区数字创意产业发展，强调科学、艺术、设计、人文的学科交叉与深度融合，是以数字创意产业飞速发展背景孕育产生的交叉性专业。

培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力，适应数字时代与信息社会发展，具有开阔的视野和良好沟通能力，掌握一定的信息技术，能综合运用数字媒体制作与处理的专业知识、基本理论和方法去分析和解决实际问题，在数字创意产业、传媒及文化产业相关领域的网络媒体公司、传媒业、影视广告业、娱乐游戏业、动画设计公司、工业产品设计、建筑设计（建筑漫游和环境设计）、人居环境设计和教育等行业及其它政府机构、大专院校、研究所和企事业的新媒体相关的技术部门，从事影视动画、游戏娱乐、网络媒体、交互设计、视觉设计和广告设计等数字媒体技术研发、数字内容创作、数字媒体管理与运营等工作的复合型人才。

二、培养规格

（一）学制学位

基本学习年限 4 年 授予艺术学学士学位

（二）基本要求

基本素质要求：

1、掌握马克思列宁主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论的基本内容，热爱祖国，拥护中国共产党的领导，具有正确的人生观、价值观和世界观，自觉践行社会主义核心价值观。

2、具有良好的法治意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识。

3、具备良好的敬业精神、协作精神、创新精神、创新意识和国际视野。

4、具有良好的公民素质，遵纪守法，身心健康，热爱劳动，接受必要的军事训练，科学地锻炼身体，通过《国家学生体质健康标准》测试。

知识要求：

1、掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识，具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。

2、重点理解影视、网络媒体相关的艺术、技术背景知识；掌握数字媒体专业的基本理论、核心知识，以及在影视特效、网络视频制作、网络交互设计相关领域展开创作、制作及技术应用所需的知识。

3、掌握影视特效、网络视频（动画）制作、网络交互设计、网络媒体广告创作、制作、传播、运营的基本流程；具有创意思维，熟练掌握数字媒体艺术制作技术，能独立完成专业创作，具备较强的解决专业领域实际问题的能力。

4、具有较强的艺术审美修养、鉴赏和评论的能力，掌握创造性思维方法，具有独到的观察能力，分析能力，具有一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作以及学科研究的基本能力。

5、了解数字媒体艺术的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向，具备获取更新专业前沿知识、技能的自主学习、可持续发展及突破创新的能力。

6、熟悉传媒、文化产业相关的国家方针政策、法律法规；了解项目管理、市场营销、著作权保护及相关方面的一般常识。

三、主干学科：设计学、计算机科学与技术、美术学、戏剧与影视学

四、核心课程

数字图像处理（Photoshop 辅助）、数字绘画、非线性剪辑、影视特效、社交网络基础、信息可视化、人机交互界面设计、动画原理、动态图形设计、三维建模、三维动画、虚拟现实应用设计。

五、主要实践性教学环节

品牌营销方案策划、网络视频创作、交互设计实训、动画创作、竞赛拓展实训、认知实习、企业入职培训、企业设计项目实习、企业营销管理、专业实习、毕业设计（论文）等。

六、毕业学分：165

七、课程类别及学分比例表

课程类别		学分	学分比例
通识课 (32.12%)	公共必修课	41	24.85
	学科基础课	2	1.21
	公共选修课	10	6.06
专业课 (47.27%)	专业基础课	26	15.76
	专业核心课	34	20.61
	专业选修课	18	10.91
实践课 (20.61%)	公共实践	6	3.63
	专业集中实践	10	6.06
	企业综合实习	12	7.27
	毕业设计（论文）	6	3.64
合计		165	100%

备注：专业课课内实验 536 学时，专业集中实践 180 学时，企业综合实习 432 学时，毕业设计（论文）216 学时。专业实践学时占总学时的比例为 43.06%。

八、教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式			
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八				
必修课	公共必修课	G10040	军事理论	2	32	32		2										考试	
		G10011	思想道德修养与法律基础	3	48	48		3											考试
		G10031	中国近现代史纲要	3	48	48			3										考试
		G10021	马克思主义基本原理概论	3	48	48				3									考试
		G10041	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	5	80	48	32				3								考试
		G10013	大学英语（一）	3	48	48		3											考试
		G10023	大学英语（二）	4	64	64			4										考试
		G10033	大学英语（三）	3	48	48				3									考试
		见附录		大学体育	4	124	16	108	2	2	2	2							考试

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式		
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八			
		G10014	计算机导论	3	48	24	24	3										考试
		G10051	形势与政策	2	32	32		√	√	√	√	√	√					考查
		G10050	大学生学业发展与职业生涯规划	2	32	24	8	2										考查
		G10060	大学生创新创业与就业指导	2	32	24	8				2							考查
		G10030	大学生心理健康教育	2	32	24	8	√	√	√	√	√	√					考查
		小计		41	716	528	188	15	9	8	7							
	学科基础课	J1044J	艺术学概论	2	32	32		2										考试
		小计		2	32	32		2										
	专业基础课	Z1045J	造型基础	2	32	16	16	2										考试
		J1048J	设计色彩	2	32	16	16	2										考试
		J1049J	三大构成	2	32	16	16	2										考试
		J1047J	数字媒体艺术概论	2	32	32			2									考试
		J1050J	图形与创意(Illustrator 辅助)	2	32	16	16		2									考试
		J1051J	字体与版式设计	2	32	16	16		2									考查
		J1054J	摄影摄像	3	48	24	24		3									考查
		J1046J	影视叙事学	2	32	32					2							考试
		J1053J	视听语言	2	32	20	12				2							考试
		J1055J	数字声音处理	3	48	24	24				3							考查
		J1056J	故事版创作与分镜头脚本设计	2	32	16	16					2						考试
		J1032J	设计美学	2	32	32							2					考试
		小计		26	416	260	156	6	9	7	2	2						
	专业核心课	Z1056J	数字图像处理(Photoshop 辅助)	2	32	16	16		2									考试
		J1052J	数字绘画	3	48	24	24		3									考查
		Z1058J	非线性剪辑	3	48	24	24				3							考查
		Z1060J	影视特效	3	48	24	24				3							考查
		Z1054J	社交网络基础	2	32	16	16					2						考试
		Z1055J	信息可视化设计	3	48	24	24					3						考试
		Z1061J	人机交互界面设计	4	64	32	32					4						考试
		Z1057J	动画原理	2	32	16	16						2					考试
		Z1059J	动态图形设计	4	64	32	32							4				考试
		Z1062J	三维建模	3	48	24	24							3				考试
	Z1063J	三维动画	3	48	24	24								3			考查	

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式		
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八			
		Z1064J	虚拟现实应用设计	2	32	16	16							2			考试	
		小计		34	544	272	272		5	6	9	9	5					
选修课	公共选修课		公共艺术课程	2	32	32			√	√	√	√	√				考查	
			社科/科技	4	64	64			√	√	√	√	√				考查	
			其它公选课程	4	64	64			√	√	√	√	√				考查	
		小计		10	160	160												
	专业选修课	Z2020J	网页设计	2	32	16	16											考查
		Z2061J	游戏设计	2	32	16	16											考查
		Z2062J	角色设计	2	32	16	16											考查
		Z2063J	场景设计	2	32	16	16											考查
		Z2064J	影视创作	2	32	16	16											考查
		Z2065J	数字合成	2	32	16	16											考查
		Z2066J	文化创意产品开发与设计	2	32	16	16											考查
		Z2067J	设计思维与方法	2	32	16	16											考查
		Z2068J	用户体验分析和交互设计	2	32	16	16											考查
		Z2069J	新媒体设计	2	32	16	16											考查
		Z2070J	新媒体展示设计	2	32	16	16											考查
		Z2071J	数字营销方案策划设计	2	32	16	16											考查
		Z2072J	影视项目管理	2	32	32												考试
		Z2073J	品牌开发与授权管理	2	32	16	16											考试
		Z2074J	网络产品运营与推广	2	32	20	12											考试
		Z2077J	影视鉴赏	2	32	32												考查
		Z2075J	传播学概论	2	32	32												考试
		J1045J	艺术史	2	32	32												考试
		Z2076J	数字媒体产业前沿	2	32	20	12											考查
	Z2078J	岭南民间艺术研究	2	32	16	16											考查	
	Z2079J	中国工艺美术史	2	32	32												考试	
	Z2080J	学术论文写作与专利申请	2	32	16	16											考试	
	Z2081J	文化艺术创作法律常识	2	32	32												考试	
	小计（至少选 18 学分）		18	288	180	108			2	4	6	6						
理论课合计				131	2156	1432	724	23	23	23	22	17	11					
实践课	公共实践	S10030	军事技能	2	112		112	2W									考查	
		S00030	创新创业实践	4	72		72	√	√	√	√	√	√				考查	

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式	
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八		
专业集中实践	S3025J	品牌营销方案策划	2	36		36		2w									考查
	S3029J	网络视频创作	2	36		36			2w								考查
	S3028J	交互设计实训	2	36		36				2w							考查
	S3030J	动画创作	2	36		36					2w						考查
	S3027J	竞赛拓展实训	2	36		36						2w					考查
	企业综合实践	S100J	认知实习	3	108		108								√	√	考查
		S1020J	企业入职培训	1	36		36								√	√	考查
		S1011J	企业设计项目实习	3	108		108								√	√	考查
		S1008J	企业营销管理	2	72		72								√	√	考查
		S1021J	专业实习	3	108		108								√	√	考查
T1001J		毕业设计（论文）	6	216		216									√	考查	
小计				34	1012		1012		2w	2w	2w	2w	2w	18W	18W		
总计				165	3168	1432	1736										

注：1、表中的周学时为平均周学时，教学安排中可根据实际情况在学期执行计划中调整。

2、本人才培养方案在修订过程中得到了昆明理工大学、广州云图动漫设计有限公司、广州大画文化传播有限公司的大力协助。

5. 教师及课程基本情况表

5.1 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
数字图像处理 (Photoshop辅助)	32	4	张高美	2
数字绘画	48	4	邱喻玉	2
非线性剪辑	48	4	文雅	3
影视特效	48	4	张文天	3
社交网络基础	32	4	杨帆	3
信息可视化设计	48	4	何晓昀	4
人机交互界面设计	64	4	何媛	4
动画原理	32	4	郑威	4
动态图形设计	64	4	罗增安	5
三维建模	48	4	董兵兵	5
三维动画	48	4	侯震	6
虚拟现实应用设计	32	4	刘建友	6

5.2 本专业授课教师基本情况表

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
张高美	女	1985-05	数字图像处理 (Photoshop辅助)	副教授	广西工学院	工业设计	学士	设计艺术学(交互产品设计方向)	专职
杨帆	男	1960-07	社交网络基础	教授	西北大学	计算机科学	学士	计算机应用技术	专职
吴珊	女	1984-03	图形与创意 (Illustrator辅助)	副教授	广东工业大学	包装工程	学士	数字媒体艺术	专职
何晓昀	男	1978-05	信息可视化设计	副教授	武汉理工大学	信号与信息处理	硕士	信息与通信工程	专职
刘建友	男	1980-06	虚拟现实应用设计	副教授	湖南师范大学	计算机科学与技术	学士	计算机网络、人工智能	专职
李小莲	女	1982-07	数字声音处理	副教授	湖南师范大学	数学与应用数学	学士	计算机应用技术	专职
郑威	男	1965-05	动画原理、影视叙事学	副教授	广西师范学院	汉语言文学	学士	广播电视编导	兼职
李锐文	男	1959-05	造型基础、岭南民间艺术研究	副教授	广州美术学院	美术	学士	民间艺术	兼职
董兵兵	男	1982-04	三维建模	副教授	湖北工业大学	机械工程及其自动化	学士	工业设计	专职
文雅	女	1988-06	非线性剪辑、视听语言	讲师	昆明理工大学	设计艺术学	硕士	数字媒体艺术	专职
罗增安	男	1989-03	动态图形设计、故事版创作与分镜头脚本设计	讲师	湖北工业大学	设计学	硕士	数字媒体艺术	专职
石晓宇	女	1989-11	艺术学概论、字体与版式设计	讲师	陕西师范大学	设计学	硕士	艺术设计	专职
陈爱霞	女	1985-10	设计色彩、设计美学	讲师	广州大学	美术学	硕士	艺术设计	专职

邱喻玉	女	1986-01	数字绘画、三大构成	讲师	广州美术学院	美术学	硕士	艺术设计	专职
张文天	男	1991-04	影视特效、摄影摄像	未评级	云南艺术学院	广播电视艺术学	硕士	广播电视电影	专职
侯震	男	1995-03	三维动画、数字媒体艺术概论	未评级	广西师范大学	动画	硕士	影视动画	专职
何媛	女	1994-06	人机交互界面设计	未评级	华南理工大学	设计学	硕士	交互设计	专职
何惠倩	女	1995-03	用户体验分析和交互设计	未评级	华南理工大学	设计学	硕士	交互设计	专职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	16		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	1	比例	5.56%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	9	比例	50.00%
具有硕士及以上学位教师数	10	比例	55.56%
具有博士学位教师数	0	比例	0
35岁及以下青年教师数	9	比例	50.00%
36-55岁教师数	6	比例	33.33%
兼职/专职教师比例	2:16		
专业核心课程门数	12		
专业核心课程任课教师数	12		

6. 专业主要带头人简介

姓名	张高美	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	数字图像处理 (Photoshop辅助)			现在所在单位	广东理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2007年6月大学本科毕业于广西工学院、工业设计						
主要研究方向	设计艺术学（交互产品设计方向）						
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）	<p>1、论文</p> <p>(1) 2019年7月在全国中文核心期刊《计算机仿真》上发表论文《工业产品造型数字化视觉质量评估优化仿真》。</p> <p>(2) 2020年12月在国家级期刊《新型工业化》上发表论文《运动干涉仿真辅助工业设计流程方法的研究》。</p> <p>(3) 2020年5月在国家级期刊《艺术与设计（理论）》上发表论文《基于Pro/E的三维动态仿真在工业设计中的应用》。</p> <p>(4) 2020年11月在省级期刊《价值工程》上发表论文《基于安全理念下旋转类玩具设计现状及发展趋势的研究》。</p> <p>(5) 2021年1月在省级期刊《电子世界》上发表论文《超市搬运机器人内部组成研究与设计》。</p> <p>(6) 2021年3月在省级期刊《中国设备工程》上发表论文《超市搬运机器人的发展前景研究》。</p> <p>(7) 2018年4月在省级期刊《工业设计》上发表论文《虚拟设计技术在产品三维造型设计中的应用研究》。</p> <p>(8) 2020年5月在省级期刊《轻纺工业与技术》上发表论文《儿童旋转类玩具设计现状及发展趋势探究》。</p> <p>(9) 2019年4月在省级期刊《包装世界》上发表论文《专业导向CAD技术在工业设计《立体构成》课程教学中的研究》。</p> <p>(10) 2018年10月在省级期刊《现代职业教育》上发表论文《产品设计专业立体构成课程学生创新能力培养的研究》。</p> <p>(11) 2020年5月在省级期刊《智能城市》上发表论文《餐厨垃圾处理技术及资源化利用前景分析》。</p> <p>(12) 2020年6月在省级期刊《智能城市》上发表论文《餐厨垃圾处理技术现状与发展趋势》。</p> <p>2、著作</p> <p>(1) 2020年1月以第一副主编的身份出版著作《现代文化创意产品设计思维解构与应用研究》，出版单位：吉林出版集团股份有限公司，ISBN:9787558176913。</p> <p>3、教改项目</p> <p>(1) 2020年8月成功申报校级教师教学类项目《设计学专业产品类教学中文化创意转化为企业生产的研究》（JXGG202075），排名第1。</p> <p>(2) 2018年1月成功申报省级教师教学类项目《基于就业面向的机械类建模课程建设》（2017631），排名第3。</p> <p>(3) 2019年11月成功申报校级教师教学类项目《〈立体构成〉教学过程中学生科技创新能力培养的研究》（JXGG2017036），排名第1。</p> <p>(4) 2020年7月指导学生成功申报校级大创项目《超市搬运机器人》（CXCY2020067），排名第1。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p>1、科研项目及其获奖情况</p> <p>(1) 2019年12月成功申报校级重点科研项目《“中国制造2025”背景下儿童旋转类玩具人机安全设计与策略优化》（2019GKJZD002），排名第1。</p> <p>(2) 2017年6月成功申报校级科研项目《运动干涉检测及仿真在工业产品造型设计中的应用与研究》（GKJ2017049），排名第1，已结项。</p> <p>(3) 2017年6月申报成功申报校级科研项目《智能生产背景下CAE仿真技术在产品结构中的应用与研究》（GKJ2017010），排名第2，已结项。</p> <p>(4) 2019年1月2件作品分别都获得肇庆市首届“市长杯”工业设计大赛概念组优秀奖。</p> <p>2、指导技能大赛获奖</p>						

		<p>(1) 2015年9月以第1指导老师身份指导学生参加第十三届“挑战杯”广东大学生课外学术科技作品竞赛，获得省级三等奖。</p> <p>(2) 2019年5月以第2指导老师身份指导学生参加第十五届“挑战杯”广东大学生课外学术科技作品竞赛，获得省级三等奖。</p> <p>(3) 2021年4月以第1指导老师身份指导学生参加2021年“挑战杯”广东理工学院大学生课外学术科技作品竞赛，获得校级一等奖。</p> <p>(4) 2020年12月在国青杯第四届艺术设计大赛中，指导18组学生参加比赛，其中一等奖4项，二等奖5项，三等奖9项。</p> <p>(5) 2020年12月在2020首届全国大学生国防军工文化创意大赛中，指导14组学生参加比赛，其中二等奖7项，三等奖7项。</p> <p>(6) 2020年12月在香港当代设计奖香港美术设计双年展中指导15组学生参加比赛，获得铜奖。</p> <p>(7) 2020年8月以第1指导老师身份带领学生参加广东理工学院2020年互联网+大学生创新创业大赛，获得铜奖。</p> <p>(8) 2019年5月以第2指导老师身份带领学生参加广东理工学院2019”挑战杯”大学生课外学术科技作品竞赛，获得校级三等奖。</p> <p>(9) 2020年5月以第2指导老师身份带领学生参加广东理工学院2020年“挑战杯创青春”大学生创业大赛，获得优秀奖。</p> <p>(10) 2017年4月以第1指导老师身份带领学生参加肇庆市首届旅游商品创意大赛旅游设计、动漫大赛，获得创意类银奖。</p> <p>(11) 2018年9月底第1指导老师身份带领学生参加首届肇美杯包装设计大赛，获得一等奖。</p> <p>(12) 2019年6月以第2指导老师身份带领学生参加广东理工学院2019年“互联网+”大学生创新创业大赛，获得优秀奖。</p>	
近三年获得教学研究经费(万元)	3	近三年获得科学研究经费(万元)	2
近三年给本科生授课课程及学时数	计算机辅助设计256课时； 思维与设计84课时； 模型制作与工艺96课时； 工程制图与计算机辅助设计32课时	近三年指导本科毕业设计(人次)	12

姓名	杨帆	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	社交网络基础		现在所在单位	广东理工学院			
最后学历毕业时间、学校、专业	1983年7月大学本科毕业于西北大学，计算机专业						
主要研究方向	计算机应用技术(网络与信息系统)						
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)	<p>[1].Design and construction of computer network engineering teaching case, 2018-06, http://www.asocse.org/journals/jcse/index.htm?tdsourcetag=s_pcqq_aiomsg</p> <p>[2].QoS Teaching Case Design of Campus Network, 2018-11, https://webofproceedings.org/proceedings_series/ECS/ICCSE%202018/ICCSE014.pdf</p> <p>[3].Research on the Construction of Online Classroom and Online Teaching Methods, 2020-01, http://www.jasei.org/PDF/7-1/7-56-58.pdf</p> <p>[4].The Research and Practice of Differential Teaching Method in Computer Basic Course, 2020-02, http://www.jasei.org/PDF/7-2/7-90-92.pdf</p> <p>教材： 多媒体技术与应用(第二版)，高等教育出版社，2008-05 多媒体技术与信息处理，中国水利电力出版社，2012-01</p>						
从事科学研究及获奖情况							

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)	0
近三年给本科生授课课程及学时数	计算机网络180课时 多媒体信息技术150课时 虚拟网络环境应用96课时 计算机导论300课时	近三年指导本科毕业设计(人次)	39

姓名	吴珊	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	图形与创意 (Illustrator辅助)			现在所在单位	广东理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2008年6月大学本科毕业于广东工业大学, 包装工程专业						
主要研究方向	艺术设计						
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)	<p>1. 论文情况:</p> <p>(1) 2016年《互联网时代下广告设计与制作专业人才培养模式的问题与策略》. 独撰. 《职教论坛》. ISSN: 1001-7518</p> <p>(2) 2016年《网络社交中表情符号的价值与设计探析》. 独撰. 《美术学报》. ISSN: 1004-1060</p> <p>(3) 2016.04《开平碉楼中建筑装饰元素的审美特征》. 独撰. 嘉应学院学报; CN: 44-1602/ZISSN: 1006-642X;</p> <p>(4) 2016.04.《互联网女性思维下版式设计的视觉传达特征》. 独撰. 肇庆学院学报. ISSN1009-8445CN44-1508/C;</p> <p>(5) 2017.06.《岭南传统门窗装饰艺术探析》. 独撰. 信阳师范学院学报(哲学社会科学版. CN: 41-1030/CISSN1003-0964;</p> <p>(6) 2017.09.《端砚制砚人工匠精神显“道与术”——观梁焕明作品有感》. 独撰. 湖北函授大学学报. CN42-1453/G4;</p> <p>(7) 2018.08.《中职工艺美术专业在端砚产业下课程开发探析》. 独撰. 中国多媒体与网络教学学报. 11-9321/G;</p> <p>(8) 2018.10.《基于“用户为中心”的手机界面视觉设计》. 独撰. 《韶关学院学报》(ISSN1007-5348CN44-1507/C);</p> <p>(9) 2019.02. 作品《砚雕艺术》. 独撰. 地方文化研究. ISSN1008-7354CN36-1322/C;</p> <p>(10) 2020.03.《端州贡砚演变成因与审美风格辨析》. 独撰. 地方文化研究. ISSN1008-7354CN36-1322/C;</p> <p>(11) 2020.04《岭南民系传统民居门窗装饰艺术探微》. 独撰. 韶关学院学报 (ISSN1007-5348CN44-1507/C);</p> <p>(12) 2020.12.《大学生创新创业活动风险控制研究》. 独撰. 创新创业理论与实践 (ISSN2096-5206CN23-1604/G4);</p> <p>2. 教材与专著</p> <p>(1) 2018.11.《艺术设计概论》. 教材. 吉林出版集团股份有限公司. ISBN-978-7-5581-4489-9;</p> <p>(2) 2019.04.《艺术概论》. 教材. 西北工业大学出版社. ISBN-978-7-5612-5845-3;</p> <p>(3) 2020.08.《版式设计》. 教材. 科学技术文献出版社. ISBN-978-7-53023-7320-7;</p> <p>(4) 2021.01.01《艺术设计美术研究》. 专著. 黑龙江美术出版社. ISBN978-7-5593-4460-1;</p> <p>3. 专利</p> <p>(1) 2017.《蝴蝶结环保袋外观设计》. 外观设计. ZL 2017 3 0252889.9</p> <p>(2) 2018.《养壶器及具有该养壶器的茶盘》. 实用新型专利. ZL 2017 2</p>						

	0986768.X (3) 2020.《一种配色器》.实用新型专利.ZL20202 0317615.8 4. 教改项目 (1) 主持《端砚产业下的中职工艺美术专业课程实践研究》，编号ZQJYY2018090； (2) 参与《构建高职艺术设计类工学结合人才培养模式下的课程改革》，编号JXGG2012016 (3) 参与高等教育教学改革项目《端砚文化符号研究》 (4) 参与《高职院校艺术设计类专业师生协同创新能力拓展训练实践与研究》(G201324)； (5) 2017.参与《高职音乐表演专业教学改革研究与探索》，编号G201324；		
从事科学研究及获奖情况	1. 科学研究 (1) 主持《肇庆高校在协同创新下社会服务交互平台研究》(17ZC-30)； 2. 获奖情况 (1) 2016年至今获中国大学生广告艺术节学院奖优秀指导老师； (2) 2017年在“国青杯”全国高校艺术与设 计作品展评中一等奖 (3) 中国工艺美术博览会“中艺杯”金奖； (4) 获第九届云浮石文化节——广东石艺创意大赛获银奖； (5) 获2020年“BLUE AWARDS Tnternational Competition for Product Culture&Design”比赛入围奖两项， (6) 2016年-2021年期间指导学生参加大学生广告设计大赛、学院奖、金犊奖及“国青杯”全国高校艺术与设 计作品展评比赛共获“一等奖”、“二等奖”、“佳作奖”、“优秀奖”、“佳作奖”共43项，本人获优秀指导教师奖7次。		
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)	0.6
近三年给本科生授课及课程学时数	思维与设计42学时 时装画64学时 系列书籍装帧设计48学时 竞赛拓展实训108学时 专业写作基础64学时	近三年指导本科毕业设计(人次)	12

姓名	刘建友	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	虚拟现实应用设计			现在所在单位	广东理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2002年6月大学本科湖南师范大学，计算机科学与技术专业						
主要研究方向	计算机网络、人工智能						
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)	一、论文： 1. 计算机技术在应急设施选址问题上的应用[J]，黑龙江科学，2021 2. 一种基于高通量计算机的图算法优化技术[J]，信息与电脑(理论版)，2020 3. 基于神经网络的搜索引擎模型构建研究[J]，网络安全技术与应用. 2020, (02) 4. 基于云计算下的计算机实验室网络安全技术研究[J]，黑龙江科学. 2020, 11 (03) 5. 高校计算机实验室管理的思考与探索[J]，轻工科技. 2019, 35 (02) 6. 无线移动网络通信用户节点跟踪监测仿真[J]，计算机仿真. 2018, 35 (05)北大核心 7. 探究计算机网络技术中人工智能的应用[J]，信息记录料. 2018, 19 (01) 8. 人工智能在计算机网络技术中的应用[J]，数字技术与应用. 2017, (06)						

		<p>9. 数据加密技术在网络信息安全中的应用探讨信息与电脑(理论版) [J]. 2017, (21)</p> <p>10. 浅析计算机技术在建筑材料检测中的应用数码世界[J]. 2017, (02)</p> <p>二、教学改革研究</p> <p>1. “基于工作过程系统化计算机应用技术(网络方向)课程体系改革探索”(项目编号: JxGG2012005),</p> <p>2. 广东理工学院质量工程项目: 教学研究与改革, 广东理工学院“应用型本科建设背景下计算机网络基础课程的教学改革研究”(JXGG2019004);</p> <p>3. 主持广东理工学院质量工程项目: 计算机实验教学团队(JXTD2017003);</p> <p>4. 广东理工学院质量工程项目: 计算机实验教学示范中心(SFZX2017001);</p> <p>5. 主持广东理工学院“质量工程”项目: 计算机实验教学示范中心(编号: SFZX2017001)</p> <p>6. 基金项目: 广东理工学院精品资源共享课程《计算机网络》, 编号: JPKC2016001;</p> <p>7. 广东理工学院“质量工程”项目“计算机实验教学示范中心”(SFZX2017001)</p> <p>2019. 主持广东理工学院“应用型本科建设背景下计算机网络基础课程的教学改革研究”(JXGG2019004)(JXGG2019004)</p> <p>三、教材</p> <p>2017. 参与《计算机实验教学示范中心》(2017-223)</p> <p>2018. 主编《计算机网络基础》 ISBN9787302489542</p>	
从事科学研究及获奖情况		<p>1. 2019. 主持《网络光纤通信光斑定位精确性的研究》(2019GKJZK005)</p> <p>2. 广东省实验教学示范中心“广东理工学院计算机实验教学示范中心”(2017-233);</p> <p>3. 广东理工学院“建筑工程技术类人才培养示范基地”(SFJD2017001);</p> <p>4. 基金项目 广东理工学院《建筑材料》精品课程(JPKC2016002);</p>	
近三年获得教学研究经费(万元)	3.2	近三年获得科学研究经费(万元)	0.3
近三年给本科生授课程及学时数	计算机网络640课时 网络管理640课时 网络操作系统448课时	近三年指导本科毕业设计(人次)	24

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	365	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	487（台/件）
开办经费及来源	365万元、学校自筹		
生均年教学日常运行支出（元）	1620		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	7		
教学条件建设规划及保障措施	到2025年，新建校内实训基地4个以上，新增校外实践基地5个以上。设立本专业建设、课程建设、教师队伍建设、实践教学、学科技能竞赛等专项经费，纳入艺术系年度财务经费计划进行预算，并逐年提高经费比例。加大对一流本科专业、一流本科课程建设、教学建设、教学改革与教学研究等方面的经费投入，确保经费足额拨付及时到位。		

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）
服务器	HP	1	2013年	8.5
计算机	戴尔	33	2011年	8.14
计算机	戴尔	33	2014年	8.14
计算机	组装	4	2013年	5.8
计算机	组装	2	2017年	4.92
计算机	联想	1	2017年	3.2
计算机	戴尔	1	2015年	3.1
计算机	组装	199	2017年	3.02
计算机	组装	2	2010年	2.5
计算机	高端组装工作站	49	2019年	7.95
计算机	组装	30	2019年	3.28
计算机	一体式电脑，I3-7100/4G/Z400-120，GSSD/24寸屏	54	2018年	4.18
计算机	一体式电脑，I5/B250M/1050/8G/1T，/32寸屏	1	2018年	6.5
计算机	一体机	11	2018年	4.5
计算机	I7-7700，18G，1480GSSD，集成显卡，123寸一体机	1	2020年	6.5
3D打印机	Formlabs Form2	1	2017年	38
3D打印机	PanowinF3CL	5	2019年	22
3D打印机	PanowinF3Cc	1	2019年	18.8
三维打印机	UPPLUS2	6	2019年	8.5
摄像枪	通用	1	2012年	2.4
数画板	先锋 DVR-22CHV	5	2013年	0.83
数码直印机	普兰特 A2FZ/UV	1	2017年	26.7
直驱电脑套结机	兄弟 KE-430FX-3	1	2016年	24.9
摄像头	海康威视	2	2019年	0.9
录像机	16路硬盘录像机	1	2019年	1.53
功放	迪工普 MP200III	1	2019年	1.86

多媒体智慧课堂软件及其配套专业设备	格陵兰	1	2020年	77.4
服务器	DELL R730	1	2018年	28.8
服务器	联想 ST558 服务器	1	2020年	14.8
摄影灯	*	1	2017年	1.57
常态化录播系统主机	*	1	2017年	55.8
智能高清摄像枪（含支架）	*	1	2017年	9.5
云台摄像机	*	1	2017年	12
智能触摸控制屏	*	1	2017年	18
全向麦克风	*	2	2017年	4.5
主讲电脑	*	2	2017年	18.5
网络交换机	*	1	2017年	2.98
音响	*	1	2017年	3
服务器	联想 X3650M5	1	2018年	36
单反相机	佳能 EOS-80D	1	2017年	8.26
相机三脚架	*	1	2018年	1
投影仪	奥图码 DN763	4	2008年	8.9
投影仪	索尼	1	2015年	4.5
投影仪	SONY e146	1	2012年	4.5
投影仪	SONY e146	1	2015年	4.5
投影仪	松下 ux220	1	2013年	3.15
投影仪	爱普生 1020	1	2019年	4.95
打印机	佳能	1	2010年	8.55
打印机	佳能 X6580	1	2013年	1.6
打印机	惠普 1005	2	2018年	1.52
空气压缩机	3000W	1	2017年	1.5
空调	格力 72368A	2	2011年	5.35
空调	格力 72368A	2	2014年	5.35

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>学校专业设置评议专家组依据教育部专业设置相关规定及学校专业设置管理办法，根据学校办学定位和专业建设规划，对申报“数字媒体艺术”专业的必要性、可行性进行了论证，一致认为：</p> <p>人才需求调研表明，“数字媒体艺术”专业服务于国家战略性的新兴数字创意产业，适应国家战略性新兴产业发展需要。专业发展顺应数字创意产业的发展与需求，立足广东游戏、动漫、设计服务产业优势，适应广东高速发展的电竞、直播、短视频等新业态趋势，人才需求旺盛，开设本专业有利于推动区域经济发展；拟定的人才培养方案符合教育部《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》的基本要求；“数字媒体艺术”是艺术与技术相结合的交叉性专业，我校已有艺术设计学、环境设计、服装与服饰设计、计算机科学与技术等专业的相互关联支撑；专业师资、实验条件、图书资料、实习基地等条件基本具备；学校公共设施和管理条件可满足本专业建设需要。</p> <p>综上所述，开设“数字媒体艺术”专业是可行的，专家组一致同意申请增设“数字媒体艺术”本科专业。</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> <p>刘群 于明勤 姜健 盛磊 张建新</p>		