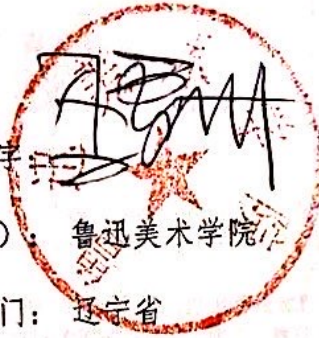


普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字



学校名称（盖章）：鲁迅美术学院

学校主管部门：辽宁省

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：四年

申请时间：2020-07-07

专业负责人：范文南

联系电话：13516035235

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	鲁迅美术学院	学校代码	10178
学校主管部门	辽宁省	学校网址	http://www.lumei.edu.cn/
学校所在省市区	辽宁沈阳辽宁省沈阳市和平区三好街19号	邮政编码	110004
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 checked="" type="checkbox"/> 公办 <input 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 type="checkbox"/> 经济学 <input type="checkbox"/> 法学 <input type="checkbox"/> 教育学 <input type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input type="checkbox"/> 理学 <input type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input 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 type="checkbox"/> 财经 <input type="checkbox"/> 政法 <input type="checkbox"/> 体育 <input checked="" type="checkbox"/> 艺术 <input type="checkbox"/> 民族		
曾用名			
建校时间	1938年	首次举办本科教育年份	1948年
通过教育部本科教学评估类型	水平评估		通过时间 2007年11月
专任教师总数	491	专任教师中副教授及以上职称教师数	281
现有本科专业数	20	上一年度全校本科招生人数	1676
上一年度全校本科毕业生人数	1820	近三年本科毕业生平均就业率	91.37%
学校简要历史沿革(150字以内)	鲁迅美术学院创建于1938年，办学水平和整体实力居全国同类院校前列，是国内外有重要影响的著名高等艺术学府。学院现有沈阳和大连两个校区，各专业均具有硕士学位授予权。学院共有3个一级学科：美术学、设计学、艺术学理论，20个本科专业。学院拥有一支素质好、能力强、专业结构和职称结构合理的教师队伍。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况(300字以内)	近五年学校增设本科专业情况：2016年戏剧影视美术设计；2017年公共艺术；2018年艺术设计学；2019年艺术管理、表演、文物保护与修复。近五年学校没有停招、撤并本科专业情况。		

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130509T	专业名称	艺术与科技
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	鲁迅美术学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	动画	开设年份	2010年
相近专业2专业名称	数字媒体艺术	开设年份	2013年
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	<p>本专业的交叉学科背景，具有国际视野和跨文化沟通能力，能够适应未来发展的需要。毕业生能够在文化创意产业、互联网行业、数字媒体行业等领域从事设计、策划、运营等工作。本专业毕业生具有较强的创新意识和实践能力，能够胜任设计、策划、运营等工作。</p>																
人才需求情况	<p>本专业的人才需求广泛，涵盖了文化创意、数字媒体、互联网等多个领域。毕业生能够在设计、策划、运营等方面发挥重要作用。随着数字经济的快速发展，本专业的人才需求将持续增长。</p> <p>企业用人要求及薪酬情况，按该专业人才需求统计，毕业后一年平均薪资15000元左右。呈逐年递增趋势。用人单位需求人数：腾讯500、百度300、阿里巴巴200、华为200、奇虎360100、巨人网络800、腾讯游戏1200、网易游戏1500、完美世界600、三七娱乐700、金山400、网龙500、盛大400、搜狐畅游400、第九城市450</p>																
申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">年度计划招生人数</td> <td style="text-align: right;">100</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td style="text-align: right;">10</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td style="text-align: right;">90</td> </tr> <tr> <td> 腾讯网络</td> <td style="text-align: right;">15</td> </tr> <tr> <td> 网易游戏</td> <td style="text-align: right;">30</td> </tr> <tr> <td> 百度</td> <td style="text-align: right;">10</td> </tr> <tr> <td> 小米科技</td> <td style="text-align: right;">10</td> </tr> <tr> <td> 华为</td> <td style="text-align: right;">10</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	100	预计升学人数	10	预计就业人数	90	腾讯网络	15	网易游戏	30	百度	10	小米科技	10	华为	10
年度计划招生人数	100																
预计升学人数	10																
预计就业人数	90																
腾讯网络	15																
网易游戏	30																
百度	10																
小米科技	10																
华为	10																

	奇虎360	10
	爱奇艺	5

4. 申请增设专业人才培养方案

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)

一、培养目标

在当今时代背景下文化创意产业的交叉领域，培养具备国际化视野和整合创新素质的复合型人才。学生将研究艺术、媒体和技术融合、信息交互设计的动态领域，通过具有跨学科背景的理论课程，结合项目驱动的实践课程，培养和发展自身的知识结构和能力。"艺术与科技"专业培养德、智、体、美全面发展的、适应现代艺术市场发展及大型会展经济产业发展需要的、具有信息交互设计、数字媒体展示设计知识与创新能力的优秀人才。

本专业基于艺术与科技技术深度融合的基本理念，面向文化创意产业信息产品创新，通过国际化的教学平台，从艺术与科技的综合视角，培养学生在数字技术背景下对新的交流、交互和表现方式的创新思考能力、表现沟通能力和创意实现能力，使学生具备不同知识领域中相互沟通和交流的能力，培养具有多学科交叉型知识结构的高层次复合型艺术设计人才。毕业生主要就职范围是文化与创意产业的相关教育、科研机构，或相关企业，包括空间及环境设计公司、IT公司的用户体验与产品开发部门、影视动画公司、数字娱乐相关公司、传媒及媒体艺术机构等。

本专业立足于现代视觉设计和动态图形与科学技术手段结合的需要，培养具有创造性思维和现代新媒体新媒介动态设计观念，学生主要学习交互设计理论、交互技术应用、MR、VR、AR、C#、JS、HTML5等方面的基础理论和基本知识，受到交互设计、绘画、美术设计、影视、动画的基本训练，掌握设计创意思维方法、设计表现技法、空间设计基础、展示设计、设计心理学、人机工程学、材料与施工工艺、现代展示技术、信息设计方法、网络艺术设计、互动媒体设计、动态数字图像技术、界面设计、交互技术信息交互设计、大数据可视化设计、体感交互设计、红外交互设计、MR混合现实设计、VR虚拟现实设计、AR增强现实设计、艺术与艺术融合实现等方面的基本能力，能够熟练运用二维软件、三维软件、虚拟引擎应用、装置、虚拟与影视特效、数字影像技术等各种造型介质和表现手段，从事信息设计、交互内容设计、虚拟现实设计、移动互联网产品研发、体感交互设计、空间交互设计等

设计与科技结合的专门人才。

二、基本要求

培养具备艺术设计与科技应用结合的创造性思维和现代多媒体动态交互设计,全面了解艺术与科技内在美术精神、美学特征、艺术风貌、形式特点的,能够熟练运用二维软件、三维软件、虚拟引擎应用、装置艺术、虚拟与影视特效、数字影像技术等各种造型介质和表现手段,能从事信息设计、交互内容设计、虚拟现实设计、移动互联网产品研发、体感交互设计、空间交互设计等领域艺术与科技创作的高级专业人才。毕业生应具有一定的马克思主义基本理论素养,并具备二维软件、三维软件、虚拟引擎应用、装置艺术、虚拟与影视特效、数字影像技术等各种造型介质和表现手段等方面的能力,能在国内一线互联网公司、游戏设计公司、云大数据公司、信息交互设计公司、展览展示公司、博物馆从事艺术设计与科学技术相结合的工作。

掌握技能:

- 1.掌握交互设计理论、交互技术应用、MR内容设计实现、VR内容设计实现、AR内容实现、C#、Javascript等方面基本知识;
 - 2.掌握理解交互原理以及分析方法;
 - 3.具有设计创意思维方法、设计表现技法、空间设计基础、展示设计、设计心理学、人机工程学、材料与施工工艺、现代展示技术、信息设计方法、网络艺术设计、互动媒体设计、动态数字图像技术、界面设计、交互技术信息交互设计、大数据可视化设计、体感交互设计、红外交互设计、MR混合现实设计、VR虚拟现实设计、AR增强现实设计、艺术与艺术融合实现等方面的初步能力;
 - 4.了解党和国家的文化与创意产业的政策与法规;
 - 5.了解最新的艺术设计、信息设计、科学技术的发展动态;
 - 6.掌握文献检索、资料查询的基本方法,具有一定的理论研究和实践创作能力。
- 相近专业: 动画、数字媒体艺术

三、修业年限

本科四年

四、授予学位

艺术学学士学位

五、主要课程设置:

信息与交互基础设计 (ui、ue/ux基础、数字信息可视化基础)、Pc端交互设计研究 (PC应用 网页 PHP基础)、移动端交互设计研究 (手机 pad应用和网页)、3D引擎基础、vr ar设备应用基础、游戏设计理论基础、游戏开发流程理论基础、空间艺术交互展示、虚拟现实AR MR交互设计、产品交互展示、智能设备交互设计研究 (智能硬件设计与交互模式 手表手环等)、信息可视化与交互设计研究 (红外/体感/触控结合硬件交互模式)、新媒体艺术、商业动画制作 (渲染 后期)、游戏概念设计

六、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容

艺术与科技专业人才培养,注重实践教学环节管理的制度化与专业教学的规范化。通过专业实习、社会实践、毕业创作和毕业论文等实践性教学环节,提高学生专业实验的综合应用能力和创作实践能力。

实践教学内容与环节:

艺术与科技专业以艺术实践与创新能力为目标,提出了以加强基础、注重实践、培养能力、提高素质为指导,培养学生创新思维与能力的教学方针。根据人才培养计划,将实践教学的课程、方式、环节与要求贯穿整个教学过程中。

在实践教学中,形成专业基础、专业实践、专业实习、社会实践、综合训练等五大内容组成的实践教学体系。

专业实验内容:

艺术与科技专业实验内涵是由专业特性所决定,主要强调理论与实践的交叉结合,是本专业学生专业技能训练的重要部分。实验方法主要以基本理论教学与研究性教学相结合的方式,强调学生的主动参与和全程参与。以案例教学方法为主轴,建立具有案例教学特征的单元内容展开专业技能训练,实验课程则根据艺术与科技的前沿技术、创新项目等相关内容开展教学与研究。在校内实验课程的同时,积极推动本专业与社会企业建立联合实验室,使学生真正能够深入到一线参与具体项目

以提高学生的实验能力和专业技能。

教学计划等内容:

艺术与科技专业根据教学计划安排, 专业课程设置: 一、二年级主要课程: 视觉形式构成、二维软件基础、三维软件基础、编程基础、信息与交互基础设计、Pc 端交互设计研究、移动端交互设计研究。一、二年级课程是在从教学观念到教学结构和教学内容上的改革, 通过对专业基础课程功能的挖掘、整理、归纳的研究, 使教学更具学术性, 更加迫近艺术设计本质规律的探索。通过专业基础课程训练, 了解艺术与科技专业的本质特征和表达审美感受的一般规律, 继而进入艺术与科技专业创作及社会实践课教学阶段。

三年级为专业及社会实践课, 设有3D引擎基础、vr ar设备应用基础、游戏设计理论基础、游戏开发流程理论基础、空间艺术交互展示、虚拟现实AR MR交互设计、产品交互展示、智能设备交互设计研究(智能硬件设计与交互模式 手表手环等)、信息可视化与交互设计研究(红外/体感/触控结合硬件交互模式)、新媒体艺术、商业动画制作(渲染 后期)、游戏概念设计(策划 原画 ui)、2D游戏设计制作(角色 场景原画)、2D游戏设计制作(动画特效制作)、3D游戏设计制作一(角色场景模型)、3D游戏设计制作二(动画特效制作)等课程。这些课程是对艺术与科技专业精神和技术表现进行精深研究与准确把握的过程, 是通过创作实践带动专业技术、观念的更新与突破。另增加选修课: 交互基础、商业摄影。这些课程对艺术学学科间的互补与互动, 以及专业教学的拓宽发展有着积极的推动作用。

四年级课程为毕业考察、艺术与科技全案包装设计、整合设计、毕业设计、毕业论文等课程, 是技术能力、综合素质、探索研究、理论水平的综合检验, 也是艺术与科技专业全部课程教学效果的综合检验。

艺术与科技教学计划进程表

课程类别	课程名称	周数	学时	学分	专业课学时分配								
					第一年		第二年		第三年		第四年		
					第一学期 (13)周 16学时/周	第二学期 (19)周 16学时/周	第一学期 (19)周 18学时/周	第二学期 (19)周 18学时/周	第一学期 (19)周 20学时/周	第二学期 (19)周 20学时/周	第一学期 (19)周 20学时/周	第二学期 (13)周 20学时/周	
必修 课	专业理论课												
	设计基础设计原理	5	80	4	16×5								
	色彩/写生	4	64	3	16×4								
	素描/写生	4	64	3	16×4								
	国画基础	4	64	2.5		16×4							
	图案基础	4	64	2.5		16×4							
	摄影基础	5	80	3		16×5							
	视觉形式构成	6	96	4		16×6							
	现代设计与设计美学/人机交互设计理论	2	36	1				18×2					
	行业发展史以及现状/经典案例赏析	2	36	1				18×2					
	写生(运动/解剖/塑形/透视/构图))	4	72	2				18×4					
	二维软件基础(ps ai pra)	4	72	3				18×4					
	三维软件基础(3DMAX)	4	72	3				18×4					
编程基础(三维)	3	54	2				18×3						

专业 创作 与实践课	信息与交互 基础设计 (ui、ue/ux 基础、数字 信息可视化 基础)	5	90	7				18×5				
	PC端交互设计 研究(PC应用 网页 PHP基础)	6	108	6				18×6				
	移动端交互 设计研究 (手机 pad 应用和网页)	8	144	6				18×8				
	3D引擎基 础、vr ar设 备应用基础	2	40	1					20×2			
	游戏设计理 论基础/游戏 开发流程理 论基础	4	80	1					20×4			
	空间艺术交 互展示	4	80	4					20×4			
	虚拟现实AR MR交互设计	4	80	4					20×4			
	产品交互展 示	5	100	5					20×5			
	智能设备交 互设计研究 (智能硬件 设计与交互 模式 手表 手环等)	2	40	1						20×2		
	信息可视化 与交互设计 研究(红外/ 体感/触控结 合硬件交互 模式)	2	40	1						20×2		
	新媒体艺术/ 商业动画制 作(渲染 后 期)	2	40	1						20×2		

	游戏概念设计(策划原画 ui)	2	40	1						20×2		
	2D游戏设计制作(角色场景原画)	2	40	1						20×2		
	2D游戏设计制作(动画特效制作)	3	60	2						20×3		
	3D游戏设计制作一(角色场景模型)	3	60	2						20×3		
	3D游戏设计制作二(动画特效制作)	3	60	3						20×3		
	毕业考察	4	80	2							20×4	
	艺术与科技全案包装设计	8	160	6							20×8	
	整合设计(命题创作与实践)	7	140	6							20×7	
	毕业设计/毕业论文	13	260	5								20×13
		131	2516	92								
	合计	131	2516	92	208	304	342	342	380	380	380	260
选修课	交互基础	4	72	3			18×4					
	商业摄影	4	72	3				18×4				
	合计	8	144	6			72	72				
总计		139	2660	98	208	304	414	414	380	380	380	260

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
色彩/写生	64	16	刘艳, 陈颖	1
素描/写生	64	16	晁方方、徐少年	1
国画基础	64	16	满懿	2
图案基础	64	16	满懿	2
摄影基础	80	16	李达晗	2
视觉形式构成	96	16	徐少年	2
现代设计与设计美学/人机交互设计理论	36	18	刘艳、郭岩	3
行业发展史以及现状/经典案例赏析	36	18	史立新	3
写生(运动/解剖/塑形/透视/构图)	72	18	徐少年、张璇	3
二维软件基础(ps ai pr ae)	72	18	马晓旭、吴翊楠	3
三维软件基础(3DMAX)	72	18	宋柏峰、曾岳	3
编程基础(三维)	54	18	宋柏峰、曾岳	3
信息与交互基础设计(ui、ue/ux基础、数字信息可视化基础)	90	18	张蕾、李达涵	4
Pc端交互设计研究(PC应用 网页 PHP基础)	108	18	安娜、陈峰	4
移动端交互设计研究(手机 pad应用和网页)	144	18	陈峰	4
3D引擎基础、vr ar设备应用基础	40	20	宋柏峰、陈峰	5
游戏设计理论基础/游戏开发流程理论基础	80	20	史立新	5
空间艺术交互展示	80	20	洪新	5
虚拟现实AR MR交互设计	80	20	郭岩	5
产品交互展示	100	20	李达晗、张璇	5
智能设备交互设计研究(智能硬件设计与交互模式 手表手环等)	40	20	张蕾	6
信息可视化与交互设计研究(红外/体感/触控结合硬件交互模式)	40	20	陈峰	6
新媒体艺术/商业动画制作(渲染 后期)	40	20	齐晓姝	6
游戏概念设计(策划 原画 ui)	40	20	王一	6
2D游戏设计制作(角色 场景原画)	40	20	谭慧丽	6
2D游戏设计制作(动画特效制作)	60	20	王一、孙静林	6
3D游戏设计制作一(角色场景模型)	60	20	边青山、曾岳	6
3D游戏设计制作二(动画特效制作)	60	20	边青山、曾岳	6
毕业考察	80	20	王亦飞	7
艺术与科技全案包装设计	160	20	陈峰	7
整合设计(命题创作与实践)	140	20	范文南、张蕾、宋柏峰、陈峰、王一	7
毕业设计/毕业论文	260	20	范文南、张蕾、宋柏峰、陈峰、王一	8

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
----	----	------	------	--------	----------	----------	----------	------	-------

范文南	男	1965-10	整合设计、毕业设计、毕业论文	副教授	上海大学	美术学	博士	艺术与科技融合、全媒体出版	专职
王亦飞	男	1963-05	毕业考察	教授	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	动画、艺术与科技动态设计研究	专职
晁方方	男	1962-09	素描/写生	教授	鲁迅美术学院	美术学	学士	艺术学	专职
满懿	女	1962-10	国画基础、图案基础	教授	沈阳师范大学	教育学	硕士	东北民族文化	专职
张蕾	女	1978-06	信息与交互基础设计、智能设备交互设计研究、整合设计、毕业设计/毕业论文	副教授	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	游戏交互设计	专职
史立新	男	1969-05	游戏设计理论基础/游戏开发流程理论基础、行业发展史以及现状/经典案例赏析	副教授	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	动画设计、游戏设计	专职
徐少年	男	1968-12	素描/写生、视觉形式构成、写生(运动/解剖/塑形/透视/构图)	副教授	吉林大学	艺术学	学士	美术学	专职
安娜	女	1981-12	Pc端交互设计研究(PC应用 网页 PHP基础)	副教授	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	平面设计	专职
洪鑫	男	1980-12	空间艺术交互展示	副教授	韩国东西大学	设计学	博士	游戏设计	专职
郭岩	女	1982-10	现代设计与设计美学/人机交互设计理论、虚拟现实AR MR交互设计	副教授	韩国国民大学	设计学	博士	艺术设计	专职
陈峰	男	1985-11	Pc端交互设计研究、3D引擎基础、vr ar设备应用、艺术与科技全案包装设计、信息可视化与交互设计研究	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	艺术与科技融合创新研究	专职
王一	女	1984-06	游戏概念设计、2D游戏设计制作、整合设计、毕业设计	讲师	天津美术学院	设计艺术学	硕士	游戏设计	专职
宋柏峰	男	1971-10	三维软件基础、编程基础、3D引擎基础、vr ar设备应用基础、整合设计、毕业设计/毕业论文	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	虚拟现实	专职
边青山	男	1978-02	3D游戏设计制作一、3D游戏设计制作二	讲师	韩国弘益大学	动画	硕士	三维动画	专职
谭慧丽	女	1982-02	2D游戏设计制作(角色 场景原画)	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	跨媒体设计	专职
齐晓姝	女	1979-12	新媒体艺术/商业动画制作(渲染后期)、	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	影视栏目包装	专职
陈颖	女	1982-10	色彩/写生	讲师	鲁迅美术学院	美术学	硕士	绘画艺术	专职
刘艳	女	1967-10	色彩/写生、现代设计与设计美学/人机交互设计理论	副教授	鲁迅美术学院	美术学	硕士	艺术学	专职
吴翊楠	女	1983-06	二维软件基础(ps ai pr ae)	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	平面设计	专职
张璇	女	1984-02	产品交互展示、写生(运动/解剖/塑形/透视/构图)	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	平面设计	专职
李达晗	女	1982-11	产品交互展示、摄影基础信息与交互基础设计	讲师	澳大利亚科技大学	多媒体设计	硕士	手机APP内容设计	专职

马晓旭	女	1986-09	二维软件基础 (ps ai pr ae)	讲师	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	动画	专职
曾岳	男	1981-12	3D游戏设计制作一 (角色场景模型)、 3D游戏设计制作二 (动画特效制作)、 三维软件基础 (3DMAX)、	助教	鲁迅美术学院	美术学	硕士	虚拟现实设计	专职
孙静林	男	1984-05	2D游戏设计制作 (动画特效制作)	助教	鲁迅美术学院	设计艺术学	硕士	虚拟现实设计	专职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	24		
具有教授 (含其他正高级) 职称教师数	3	比例	12.50%
具有副教授及以上 (含其他副高级) 职称教师数	11	比例	45.83%
具有硕士及以上学位教师数	22	比例	91.67%
具有博士学位教师数	3	比例	12.50%
35岁及以下青年教师数	2	比例	8.33%
36-55岁教师数	19	比例	79.17%
兼职/专任教师比例	0:24		
专业核心课程门数	32		
专业核心课程任课教师数	24		

6. 专业主要带头人简介

姓名	范文南	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	整合设计、毕业设计、毕业论文			现在所在单位	鲁迅美术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2010年毕业于上海大学艺术研究院美术学，博士研究生学历、博士学位；2014年东南大学博士后流动站博士后(已出站)。						
主要研究方向	艺术与科技融合、全媒介出版						
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>从事教育教学改革研究情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 策划主持的“幼儿启智工程数字化出版产业基地”2012年入选国家新闻出版改革发展项目库、辽宁省科技厅科学技术计划项目； 2. 《中国高等院校美术·艺术设计专业教材》总主编； 3. 主编“十一五”国家规范教材《室内设计制图》《室内设计手绘效果图》《广告设计》《数码漫画》《平面设计实用手册》； 4. 策划主编了21世纪中国高等院校美术·艺术设计专业规划教材——《maya动画设计与制作》、《动画场景设计》、《动画后期合成》、《动画造型设计》、《动画运动规律》、《动漫基础》、《数码漫画》、《动画设计》； 5. 论文《土山湾画馆的油画创作与教学》发表在中文社会科学索引(CSSCI)来源期刊《艺术百家》2012年总第128期； 6. 论文《依附·探索苏联美术对中国油画教育的影响(之一)——中苏油画教育交流的兴起阶段(1950-1954)》发表于《美术大观》2010年第4期； 7. 论文《浅谈苏联美术教育对中国油画的影响(1949-1976)》发表于《美术大观》2010年第3期； 8. 论文《依附·探索苏联美术对中国油画教育的影响(之二)——中苏油画教育交流的繁荣阶段(1954-1962)》发表于《美术大观》2010年第5期； <p>从事教育教学改革研究获奖情况</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2015年数字出版物《大耳娃智趣学习宝典——经典成语故事》获第五届中华优秀出版物奖音像、电子出版物奖提名奖； 2. 2013年数字出版物《大耳娃智趣学习宝典》荣获国家出版物最高奖项——第四届中华优秀出版物奖； 3. 2013年数字出版物《大耳娃智趣学习宝典》入选“国家新闻出版广电总局向青少年推荐50种优秀音像电子出版物”； 4. 2012年6月《大耳娃智趣学习宝典》获2012“世界知识产权组织版权金奖(中国)”提名奖； 5. 2011年《中国高等院校艺术设计专业工业设计教程》《佛教艺术》获2009—2010年度辽宁省优秀图书； 6. 2010年度所编辑图书《工业设计教程》荣获中国出版最高奖项第二届中国出版政府奖； 7. 2010年策划、组织实施了经教育部体育卫生与艺术教育司同意由中国艺术教育促进会主办，辽宁美术出版社承办、美术大观协办的首届“全国高校美术设计作品大奖赛”； 8. 2009年所策划图书中国高等院校美术设计教材(全套)获省优秀教材二等奖； 						

从事科学研究情况

1. 数码出版产业基地建设研究入选江苏省博士后基金科研资助项目，项目编号：1102045C。
2. “首届全国高校美术·设计作品大奖赛”总策划；
3. 油画作品先后发表于《中国画院》《中国油画市场》《艺术百家》《中国美术》《美术大观》期刊；
4. 多幅油画作品发表于2014年第三期《画院》（中国美术研究杂志社）；
5. 个人专著《依附·探索苏联美术教育对中国油画的影响（1949-1976）》，2014年人民美术出版社出版；
6. 论文《四神图像艺术模式与政治理念的关系》发表在中文社会科学索引（CSSCI）来源期刊《装饰》2014年第11期；
7. 论文《曾侯乙墓鸳鸯盒“建鼓舞图”考释》发表在中文社会科学引文（CSSCI）来源期刊《交响》2012年总第136期；
8. 论文《大墨希境画者无疆——我来解读阮荣春先生的水墨艺术》发表于《美术大观》2009年第8期；
9. 论文《明代浙派绘画之出现及其发展探析》先后发表于《艺术百家》2006年第5期和《美术之友》2007年第4期；
10. 论文《论“比德”到“畅神”的审美嬗变与唐代典型画风的演化》发表于《南京艺术学院学报》2006年第3期。

获奖情况

1. 2016年策划的《中国全景画全集》入选国家出版基金；
2. 2016年主编的《中国出版政府奖装帧设计奖获奖作品集》获中国出版政府奖装帧设计奖、第25届全国优秀美术图书“金牛奖”优秀书籍装帧设计奖、辽宁好书奖；
3. 2016年编辑的《西方油画600年》获第25届全国优秀美术图书“金牛奖”金奖、辽宁省优秀图书提名奖；
4. 2014年编辑的《当代中国建筑史家十书——王世仁中国建筑史论文集》获第三届中国出版政府奖装帧设计奖；
5. 2014年编辑的《流光徘徊——陈辉水墨作品》获第八届全国书籍设计艺术展览优秀奖；
6. 2013年主编的《中国美术分类全集太平天国壁画全集》获国家出版物最高奖项——第四届中华优秀出版物奖；
7. 2013年策划的《中国古建筑考释》入选国家新闻出版广电总局“十二五”重点图书规划项目；
8. 2012年主编的《宋惠民油画作品集》获第二十一届优秀美术图书“金牛杯”铜奖；
9. 2012年主编的《中国美术分类全集·太平天国壁画全集》获中宣部、新闻出版总署授予的“为《中国美术分类全集》编辑出版作出了积极贡献”的荣誉证书；
10. 2011年所编辑的《老烟斗典藏艺术理论系》获第二十届金牛杯优秀图书评选获奖荣誉奖；
11. 2011年《中国全景画全集》被列入国家新闻出版广电总局“十二五”重点图书规划项目，项目立项文号：新出字[2011]407号；
12. 2010年《关于绘画艺术的思考》获第十九届“金牛杯”优秀美术图书银奖；
13. 2009年所编辑图书《考工记》获第七届全国书籍装帧设计艺术展览入选奖；
14. 2009年辽宁美术出版社荣获“全国百家优秀设计单位”；
15. 2009年所编辑图书《考工记》获中国编辑学会主办的第十八届优秀美术图书“金牛杯”金奖；
16. 2009年所编辑图书《佛教艺术》获中国编辑学会主办的第十八届优秀美术图书“金牛杯”银奖；
17. 2007—2008年度所编辑图书《中国全景画》获辽宁省优秀图书一等奖；
18. 2007年所编辑图书《中国古代绘画珍品——明清绘画选辑》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”特等奖；
19. 2007年所编辑图书《关东画派中国画人物大展作品集》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”一等奖；
20. 2007年所编辑图书《俄罗斯列宾美院雕塑系毕业作品选》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”一等奖；
21. 2007年所编辑图书《雕塑》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”二等奖
22. 2007年所编辑图书《数码摄影与创意》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”二等奖

从事科学研究及获奖情况

		<p>23. 2007年所编辑图书《速写全面研究》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”二等奖</p> <p>24. 2007年所编辑图书《素描形式与语言》获第十六届优秀美术图书“金牛奖”二等奖</p> <p>25. 2007年所编辑图书《妄想集—向庆华作品集》获辽宁省优秀图书二等奖和第十六届优秀美术图书“金牛奖”二等奖</p> <p>26. 2002—2007年所主编的《美术大观》期刊连获“辽宁省一级期刊”，曾获国家新闻出版署“中国期刊方阵双效期刊”国家重点期刊；荣获中国出版协会颁发的中国连环画期刊“金环奖”；被“中国核心期刊”（遴选）数据库收录；</p> <p>27. 2005—2006年度所编辑图书《关东画派中国画人物大展作品集》获辽宁省优秀图书一等奖。</p> <p>获得荣誉</p> <p>2012年被新闻出版总署批准为“全国新闻出版行业第三批领军人才”</p> <p>2009年被辽宁省总工会授予“辽宁省劳动模范”</p> <p>2009年被评为“第三届辽宁省期刊人”</p> <p>2009年被评为第七届“辽宁省十佳出版工作者”</p> <p>2008年被省直机关工会授予“辽宁省直属机关五一奖章”</p> <p>2007年被评为全省宣传文化系统“经营管理人才”</p> <p>2006—2007年被辽宁出版集团工会评为“优秀职工之友”</p> <p>2006年被中共辽宁省委宣传部评为全省首批“四个一批人才”</p> <p>2005—2007年被辽宁出版集团党委授予“优秀共产党员”</p>	
近三年获得教学研究经费(万元)	20	近三年获得科学研究经费(万元)	50
近三年给本科生授课课程及学时数	风景写生72 数字出版实务480 毕业设计480 毕业论文300	近三年指导本科毕业设计(人次)	90

姓名	满懿	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	设计基础设计原理、中国画基础		现在所在单位	鲁迅美术学院			
最后学历毕业时间、学校、专业	沈阳师范大学文学院，教育学，硕士						
主要研究方向	东北民族文化						
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)	2018年，《平面构成》北京人民美术出版社，再版 2018年《萨满视觉下满族服饰个案文化探源》 2018《满族研究》第3期						
从事科学研究及获奖情况	2018年《萨满视觉下满族服饰个案文化探源》 2018《满族研究》第3期 2017年《满族民俗图案文化研究》辽宁省社科基金一般项目在研 2016年，辽宁省社科项目1万，学校配套1万。2019年学院项目5万。 会议论文集《满族对台湾原住民服饰的影响》 2018中华民族服饰文化国际研讨会						
近三年获得教学研究经费(万元)	10	近三年获得科学研究经费(万元)	20				
近三年给本科生授课课程及学时数	设计基础、图案基础、设计基础、三维构成、设计基础 共计528学时	近三年指导本科毕业设计(人次)	60				

姓名	晁方方	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	色彩写生			现在所在单位	鲁迅美术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	1996年毕业于鲁迅美术学院 美术学 学士						
主要研究方向	美术学、版画						
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)	《中国美术欣赏》国家级全国高等院校“十三五”规划教材, 主编, 第一作者						
从事科学研究及获奖情况	国务院参事室、中央文史馆、国家民委、中国文联和中国美协共同组织实施《中华家园》国家美术创作项目之一《扎龙湿地》主题创作。第一作者						
近三年获得教学研究经费(万元)	10			近三年获得科学研究经费(万元)	10		
近三年给本科生授课程及学时数	人体写生192 整合设计420 毕业设计480 毕业论文300			近三年指导本科毕业设计(人次)	90		

姓名	安娜	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	Pc端交互设计研究(PC应用 网页PHP基础)、信息与交互基础设计(ui、ue/ux基础、数字信			现在所在单位	鲁迅美术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2006年 鲁迅美术学院 艺术设计学 硕士						
主要研究方向	平面设计、数字出版						
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)	作品获国家、省部、学院级奖项等五十余项。入选国内国际展览近六十次, 并发表于《中国设计年鉴》、《中国创意设计年鉴》等书。 论文著作: 出版高等教育专业规划教材《书籍设计》、《版式设计》, 《中国工艺美术全集·辽宁卷》编委。发表论文十九篇, 两篇发表于全国中文核心期刊。获奖论文八篇, 获沈阳社科优秀学术成果二等奖、三等奖。						

从事科学研究及获奖情况	<p>部分科研情况： 2019年辽宁省教育厅青年科技人才“育苗”项目《辽海文化视域下沈阳视觉符号的构建》项目编号：WQ201907，主持人：安娜。 2019年全国高等院校计算机基础教育研究会计算机基础教育教学研究项目《艺术融合科技——专业美术院校计算机教学探索与实践研究》项目编号：2019-AFCEC-152，主持人：安娜。 2019年辽宁省教育厅科学研究经费项目《沈阳历史建筑与景观环境形象要素研究》，项目编号：WJ201902，第一参与人：安娜。 《辽海文化视觉符号的动态设计研究》戏剧之家（2019年26期）第一作者：安娜。 《基于辽海文化对辽宁视觉符号的基础性研究》艺术品鉴（2019年五月刊）第一作者：安娜。 2019年12月作品《Person City》发表于《ICCC 2019 International Digital Design Invitation Exhibition》ISSN 2234-2028。</p> <p>部分获奖情况 2019年8月《鲁迅美术学院七七、七八级毕业三十五周年作品及文献80-90汇编》获2019中国包装创意设计大赛专业组二等奖（中国包装联合会）第一作者：安娜。 2019年4月《Doors of Europe》获意大利A设计竞赛大奖A'Design Award & Competition亚军（意大利A设计竞赛大奖） 2019年9月《沂蒙精神 薪火相传》入选2019“泰山设计杯”文化创意设计大赛“沂蒙精神”主题海报邀请展（中共山东省委宣传部、山东省教育厅等）第一作者：安娜。 2019年6月《雷锋精神——宣誓》参展全国首届《榜样的力量——雷锋精神国际公益海报设计邀请展》（抚顺市委宣传部）第一作者：安娜 2019年8月《字韵衍意》获2019中国包装创意设计大赛专业组入围奖（中国包装联合会）第一作者：安娜。</p>		
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	整合设计420 毕业设计480 毕业论文300	近三年指导本科毕业设计（人次）	90

姓名	史立新	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	行业发展史以及现状、游戏设计理论基础			现在所在单位	鲁迅美术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2008年7月毕业于鲁迅美术学院 平面设计 硕士研究生						
主要研究方向	动画设计，游戏设计						
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）	影视动画构图设计 国家级 人美 2010 动画角色造型设计 省部 辽美 2015 影视动画构图设计 国家级 人美 2011						
从事科学研究及获奖情况	新硬件游戏交互用户体验设计研究-纵向 2018.12-2019.12 项目主持 手机3d游戏 横向 2015.4-2016.7 策划监制 次世代游戏设计 横向 2015.9-2017.9 策划监制						

近三年获得教学研究经费(万元)	20	近三年获得科学研究经费(万元)	20
近三年给本科生授课程及学时数	毕业设计480 毕业论文300 美术设计 32 游戏设计中期 128 原动画设计 32 游戏设计前期 112	近三年指导本科毕业设计(人次)	90

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	369.245	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	288（台/件）
开办经费及来源	<p>传媒动画学院在安排年度综合财务预算时始终重点向艺术与科技教学倾斜，持续加大对艺术专业投入，2016—2020年期间本科教学经费逐年递增，本科教学经费分配合理，使教学运行支出逐年递增，本科教学经费分配合理，使教学运行支出逐年递增，本科教学经费分配合理，使教学运行支出逐年递增。同时坚持“统筹兼顾、保证重点”的原则，对重大、重点课程建设、专业建设、学科建设和实验室建设、教学改革等列入重点建设项目。教学经费严格执行学院预算管理制度，严格按照预算安排控制各项教学、管理等有效完成。教学经费支出，保证教学经费足额投入到教学工作中，确保各项教学、管理等有效完成。教学经费支出，保证教学经费足额投入到教学工作中，确保各项教学、管理等有效完成。</p> <p>艺术与科技专业设立12个联合实验室，实验室设备设施根据《艺术与科技专业科研由联建实验企业与学院共同投入建设。联建实验室根据《艺术与科技专业科研基础设施与仪器开放共享机制》设定共享机制，艺术与科技专业科研基础设施与仪器可以对学院内各专业科研教学单位开放共享。</p>		
生均年教学日常运行支出（元）	3000		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	31		
教学条件建设规划及保障措施	<p>教学条件建设与规划 艺术与科技专业筹建前期已建立3个教学工作室，面积3500平方米，座位数400个。设备总价值约369.245万元，数量288台/套。工作室与实验室环境及设备均可以满足艺术与科技专业教学需要。</p> <p>现有校企联合实践实验室12个，共1500平方米。实验室主要承担艺术与科技专业四年级整合设计、毕业设计、毕业论文等必修课程。实验室根据研究方向联合企业共同配备相应软硬件设备，既可以满足日常教学需要的，又可为师生提供研究、实习和创作平台，达到促进教学、科研和生产的良性循环的目的。未来，针对艺术与科技专业的硬件设施、师资培养方面将逐年增加并有大幅度提高。</p> <p>保障措施 为培养学生创新精神和实践能力，提高实验室的利用率。艺术与科技专业筹备团队颁布实施了《教学实验中心(室)安全条例》、《工作室、实验室规章制度》等文件，逐步提高教学、科研设施的开放程度及利用程度，最大限度利用教学资源，提高使用效率，并形成了富有特色的开放模式。在提高学生创新精神和实践能力中发挥了重要作用。为了满足师生对实验室的使用需求，从2018年起已延长实验室开放时间到工作日晚10点。</p>		

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）
投影仪	松下PT-X3833STC	10	2017年	57
台式电脑整机	先马	2	2017年	38.77
吊运机	顶梁柱	1	2017年	3.55
触控一体机	70英寸鸿合	8	2017年	220
平板电脑	评估ipad16G	1	2017年	2.81
笔记本电脑	苹果i7/2.8G/16G/256G	1	2017年	25.03
打印机	HP126	1	2017年	1.86
手写板	Wacom pth660	1	2017年	2.6
笔记本电脑	苹果	1	2017年	20
打印机	HP126	1	2017年	1.86
手写板	Wacom pth660	1	2017年	2.6

电脑（组装）	鑫谷机箱 LG显示器 intel I5cpu 希捷硬盘	2	2018年	9.5
笔记本电脑	苹果MacBook Pro	4	2018年	83.06
平板电脑	苹果ipad	2	2018年	15000
单反相机	单反相机套装	1	2018年	127.67
电子阅读器	kindle voyage 6英寸 超高清电子墨水屏4G	2	2018年	2.96
电脑一体机	Apple iMac21.5英寸一 体机	10	2018年	109.8
数位屏	Wacom DTH1620/K0-F新 帝数位屏	30	2018年	326.4
移动电脑	Wacom 新帝三代DTH- W1320M移动电脑	2	2018年	37.56
数位板	Wacom 影拓Intuos Pro PTH-660数位板	10	2018年	27.8
掌上电脑	苹果IPAD32G	2	2018年	6.6
投影仪	极米	1	2018年	4
计算机设备	计算机HP400G3SFF	40	2018年	23.52
PC服务器	希捷服务器硬盘 4TB7200轻	8	2018年	12.64
PC服务器	戴尔服务器R740	1	2018年	22
笔记本电脑	外星人13.3	1	2018年	14.2
动画系统	迪生无纸动画系统1.0V	15	2018年	238.2
3D打印机	弘瑞Z300	4	2018年	58.4
电窖	电窖	1	2018年	14.7
真空抽泡机	HJ-2KTP50	1	2018年	19.75
平缝机	中捷贝斯曼	3	2018年	10.53
沃克能源	OH100	5	2018年	13.75
3D打印机	弘瑞Z500	1	2018年	49.3
3D扫描仪	微深VToP300T	1	2018年	274.05
手动液压装卸车	2吨1.6米	1	2018年	4.4
手动叉车	卓力3吨DF30	1	2018年	2.3
蒸汽挂烫机	卓力CuoRi	1	2018年	2.6
超声波清洗机	洁盟JP-180ST	1	2018年	6.42
星驰锁边机	星驰锁边机	1	2018年	2.1
注蜡机	DZQ-D-VWIIAcer	1	2018年	6.96
中频熔炼炉	宏宣机电HDZ-15KW	1	2018年	4.94
熔炼炉	艺辉2 MINF02000B	1	2018年	1.6
动物标本	动物标本	10	2018年	20.03
联想计算机	ThinkStationP720	20	2019年	29.35
联想计算机	ThinkStationP920	2	2019年	68.89
联想显示器	Thinkvision24-10	20	2019年	1.53
联想显示器	Thinkvision27h	4	2019年	3.8
苹果iPad	MTHY2CH/A	1	2019年	10.4
苹果iPhoneXS MAX	MT712CH/A	1	2019年	9.58
苹果触控笔	MT712CH/A	1	2019年	0.98
小米手机	Mix3	1	2019年	3.8
苹果一体机	E02	10	2019年	10.76
弘瑞Z300 3D打印机	Z300	5	2019年	14.4
Wacom数位屏	Wacom CintiqPro DTK2421	12	2019年	25.8
Wacom移动计算机	WacomDTH-W1620H	1	2019年	28.8
Wacom专用支架	Cintiq Pro 24	12	2019年	3.98
艺高百利雕塑工作台	DST-600A	34	2019年	3.85
迪生MOCO定格动画运动轨道拍摄系统V1.0	V1.0	1	2019年	97.74
短焦激光高清投影仪	爱普生CB-1470UI	4	2019年	47.99

多通道投影边缘融合服务器	安几 (ANJI) 1x4	1	2019年	13.89
爱普打印机	爱普生L4156	1	2019年	1.23
HTC VR眼镜	HTC VIVE Pro Full Kit、Pro2.0	3	2019年	11.99
微软高清体感摄像头	Kinect 2.0	4	2019年	1.58
爱奇艺VR一体机	iQUT奇遇 II 代	5	2019年	3.99
诺亦腾动作捕捉套件	Perception Neuron PRO	2	2019年	45.9
泰科易全景相机	泰科易TE720 Pro	1	2019年	21.73

8. 校内专业设置评议专家组意见表

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>当今经济全球化背景下，一个传统扩张、多样化价值盛行、消费文化持续、创新不断的时代正在应运而生。在互联网的世界里，网络化、全球化、数字化、信息化更进一步加剧，数字技术高速发展，被运用普及到各个领域和行业，其中包括艺术。</p> <p>而科学技术不仅为艺术家提供新的创作媒介和手段，也引发了新的创作维度和思考方式。同时，“跨学科、跨领域”的创新机制，在这个平台上可以突破原有科研机制和教学机制的瓶颈，更多地探索一种符合时代发展的、朝向未来的“研、学、产”相联动的机制，构建面向科学前沿、文化传承创新、行业产业以及区域发展重大需求的四类协同创新模式。</p> <p>我校艺术与科技专业的申办即填补了这一空白，该专业针对我国的教育及产业现状，立足于完整产业链的系统思维，以创新为原点，通过科学技术与艺术深度融合的基本理念，结合国家文化发展战略，在文化创意产业和数字内容产业，整合空间、艺术、媒体、技术与商业的视角，在信息交互设计、新媒体艺术等领域，培养学生的多向思维能力，融合艺术家与科学家的思辨能力和想象力，具有国际视野、交叉学科基础和创意创新能力，具有全产业链思维、中国文化底蕴、理论扎实、有较强执行力的创新设计研发人才。</p> <p>毕业生主要就业范围是文化与创意产业的相关教育、科研机构，或相关企业，包括IT公司的用户体验与产品开发部门、影视动画公司、数字娱乐相关公司、传媒及媒体艺术机构等。</p> <p>艺术与科技专业筹备至今，传媒动画学院积极引进和培养优秀创新型专业人才，现已构建起一支结构优化、素质优良、创新能力强、富有活力的教师团队。同时，还聘请了经验丰富的业界精英和著名专家学者担任特聘、客座、兼职教授。教学团队整体结构符合专业定位、适应人才培养需求，能够很好地支撑起专业的教学、创作和科研工作，未来能够切实有效的为艺术与科技专业本科和研究生教学提供根本保障。艺术与科技专业筹备之初就明确制定了教学、科研和社会服务相统一的治学机制，顺应时代的脉动，走出传统艺术教学模式的藩篱，将课堂教学和实践教学有机结合，形成了具有新时代特征、符合大连校区发展理念、与国际先进高等艺术教育接轨的跨学科教学工作室和教学实验中心（室）双轨制模式，现已建成有03（严肃动画）、04（游戏设计）、05（全媒体与数字出版）三个教学工作室和二十余个校企联合实验室，除了大连校区主体工作室和实验室外，还联合国内一线城市的著名企业建立了多个有各自教学和实践特点与相关工作室教学内容相对应的校外教学实践基地，将课堂开设到学科建设最需要的地方，拓展了学科发展的内涵和外延。</p> <p>本专业未来计划与国内外多家专业机构和公司建立了长期稳定的合作关系，尤其在对与国外交流方面积极向外向型发展，吸取国外优秀的教学理念，并实施到专业的教学工作中，使学生能够接受到更为先进的教学，并成为适应国际化发展需求的高级专业人才。</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
签字： 