

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）

西南财经大学天府学院

学校主管部门：四川省

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：2020-07-01

专业负责人：刘葵

联系电话：18583220624

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	西南财经大学天府学院	学校代码	14037	
学校主管部门	四川省	学校网址	www.tfswufe.edu.cn	
学校所在省市区	四川绵阳科创园区园兴西街2号	邮政编码	621000	
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 checked="" type="checkbox"/> 法学 <input checked="" type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input checked="" 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			
曾用名				
建校时间	2006年	首次举办本科教育年份	2006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	1210	专任教师中副教授及以上职称教师数	433	
现有本科专业数	35	上一年度全校本科招生人数	4296	
上一年度全校本科毕业生人数	2359	近三年本科毕业生平均就业率	92.11%	
学校简要历史沿革(150字以内)	<p>我校是经教育部(教发函〔2006〕81号)批准设立的独立学院,在校学生23964名,专任教师1210人。现有本科专业35个,专科专业26个,涉及管理、文学、艺术、工学等八大学科。2016年,我校被列入四川省整体转型发展改革试点院校;2017年,我校通过了ISO9001:2008国际质量管理体系认证。</p>			
学校近五年专业增设、停招、撤并情况(300字以内)	<p>2015年增设数字媒体技术、建筑学、建筑电气与智能化3个专业,无停招、撤并专业; 2016年增设金融工程专业,无停招、撤并专业; 2017年增设网络与新媒体、智能科学与技术、艺术教育、健康服务与管理4个专业,无停招专业,撤销工业工程专业; 2018年增设护理学专业,无停招专业,撤销体育经济与管理专业。 2019年增设西班牙语、学前教育、物联网工程3个专业,无停招、撤并专业。</p>			

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	艺术设计学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	网络与新媒体	开设年份	2018年
相近专业2专业名称	视觉传达设计	开设年份	2013年

相近专业3专业名称	数字媒体技术	开设年份	2016年
-----------	--------	------	-------

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	<p>文化传媒、影视动画制作、游戏设计、广告设计、数码艺术、展示设计、产品交互设计、建筑漫游设计、多媒体远程教育等。</p>																							
人才需求情况	<p>数字媒体艺术作为一门跨学科、多门类、技艺融合，兼具信息传播理论的新兴学科，该专业要求学生能够适应“媒体融合”与“互联网+”时代，具有新媒体艺术创作能力以及面向网络的、新型的数字媒体内容创作的综合知识和技能。这是对传统艺术教育的重要补充，又是新兴产业市场崛起的急需，社会对人才需求量极大。通过调研，我们对数字媒体艺术专业的就业领域、就业岗位和人才需求有了更加清楚的认识。</p> <p>3.1 就业岗位 数字媒体艺术专业毕业生社会需求大、就业范围广。数字媒体艺术毕业生主要就业岗位包括： 1. 在影视传媒公司、地方电视台、自媒体运营公司等从事影视策划、导演、分镜、拍摄与剪辑、包装制作等工作； 2. 在动画公司从事前中后期设计与制作工作，例如：动画导演、角色设计、场景设计、分镜设计、原动画设计、后期剪辑、三维动画、三维后期特性制作等； 3. 在游戏设计公司从事原画设计、三维美术设计与制作、动画调节、特效制作等工作； 4. 在广告设计公司从事平面设计、网页设计、移动端设计、交互产品设计、影视广告设计等工作； 5. 在建筑与环境艺术表现领域从事平面广告设计、三维漫游动画、虚拟仿真表现设计等工作； 6. 在多媒体远程教育领域从事产品开发与管理、慕课制作与包装等工作； 7. 在科研机构、政府机构和企事业单位从事相关设计工作； 8. 自主创业。</p> <p>3.2 需求预测 为把握数字媒体艺术专业的人才需求，我们调研了8家影视传媒公司、3家动画公司、2家游戏研发公司、3家多媒体远程教育公司、1家新媒体运营公司、1家玩具公司、1家电视台和1个企事业单位的宣传部门。调研对象为用人单位负责人、人事部门和规划部门；调研方式包括问卷调查，走访座谈，通过电话、邮件等沟通交流以及查阅用人单位发展规划。通过调研，我们对数字媒体艺术专业的就业领域、就业岗位和人才需求有了更加清楚的认识。 通过沟通交流，受访用人单位对未来五年的人才需求预测如下：影视传媒类公司用人需求较大，共20-30人；动画与游戏研发类公司用人需求为10-15人；其他类型公司合计用人需求为10-15人；企事业单位用人需求为1-2人。</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"> <tr> <td>年度计划招生人数</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>四川程和一数字科技有限公司</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>成都奇观科技有限公司</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>长虹集团创新设计中心</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>知更鸟影视制作有限公司</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>四川今日头条科技有限公司</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>成都完美动力科技有限公司</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>腾讯网成都分公司</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>成都萃青池科技有限公司</td> <td>2</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	50	预计升学人数	5	预计就业人数	45	四川程和一数字科技有限公司	2	成都奇观科技有限公司	2	长虹集团创新设计中心	2	知更鸟影视制作有限公司	2	四川今日头条科技有限公司	3	成都完美动力科技有限公司	3	腾讯网成都分公司	3	成都萃青池科技有限公司	2	
年度计划招生人数	50																							
预计升学人数	5																							
预计就业人数	45																							
四川程和一数字科技有限公司	2																							
成都奇观科技有限公司	2																							
长虹集团创新设计中心	2																							
知更鸟影视制作有限公司	2																							
四川今日头条科技有限公司	3																							
成都完美动力科技有限公司	3																							
腾讯网成都分公司	3																							
成都萃青池科技有限公司	2																							

成都力方国际数字有限公司	3
华策影视集团	3
凤凰数媒北京教育科技有限公司	3
慧科集团培优科技有限公司	2
四川牧梦方圆文化传媒有限公司	4
成都弘耀文化传媒公司	1
四川追光逐影文化传媒有限公司	2
四川声娱文化传播有限公司	2
成都知立达科技有限公司	2
成都天释文化传播有限公司	2
四川电视台	1
中国核动力研究院新闻中心	1

4. 申请增设专业人才培养方案

数字媒体艺术专业依据教育部发布的《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》，对培养目标、培养规格、课程体系、专业师资、教学条件、质量管理与保障体系等方面进行规划设计，形成专业人才培养方案。

一、培养目标

数字媒体艺术旨在通过系统专业的理论学习和专业实践，培养学生在人文、艺术、技术方面的综合素养，具备影视特效和数字内容领域内，特别是互联网领域的创作、制作、策划、运营等能力的应用型、创新型人才。

就业方向：学生毕业后可在影视策划与制作、广告传媒、电视台、交互设计公司、游戏制作公司、互联网教育机构、机关、学校等企事业单位从事专业设计、策划、管理等工作，也可以自主创业，创办相关行业的企业。

二、培养规格

表 5 人才培养的素质、知识和能力要求

结构	要素描述
素质要求	1) 树立正确的人生观、价值观和世界观； 2) 拥护党的基本路线，努力践行社会主义核心价值观； 3) 熟悉数字媒体艺术领域的国家政策、法律、法规与国际规范； 4) 具备良好的职业道德、团队合作精神、创新精神和国际视野； 5) 具备能够在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作； 6) 身心健康，能够通过教育部规定的《学生体质健康标准》测试

<p>知识 要求</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 具有美学、审美、影视特效、网络内容创作等相关基础知识; 2) 熟悉数字媒体艺术领域的发展历史与时代发展脉络; 3) 掌握素描、色彩、构成等基础知识,通过所学知识提高造型的能力及准确性; 4) 掌握数字媒体艺术发展相关领域内的基本理论和基本知识; 5) 掌握数字媒体艺术创作各阶段的基本原理、方法和程序以及在影视特效、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相关知识; 6) 掌握解影视、网络媒体创作、制作、传播的核心技能,了解运营的基本流程; 7) 重点掌握互联网和移动互联网领域内的数字内容创作知识; 8) 掌握英语、文献检索、论文写作等方面的工具行知识。
<p>能力 要求</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 具备影视栏目策划、拍摄、剪辑、制作能力; 2) 具备在科学与艺术交叉领域开展创造性的工作; 3) 具有应用计算机及其他各类媒体传播设备的能力; 4) 具备一定的媒体内容采写、编审能力; 5) 具备动漫游戏设计能力; 6) 具备综合运用数字媒体艺术相关领域的基础知识开展实践活动的能力; 7) 具备能够进行数字媒体艺术相关问题分析与研究实践的能力; 8) 具备良好的团队协作精神,能够在团队中承担相应的个人角色,发挥个人能力; 9) 具备创新意识,能以设计基础、专业基础理论知识和技法表现为基础,开展创作、创业实践等; 10) 具备互联网、移动互联网产品策划、产品开发、内容创作,或数字影视特效、动态图形及网络媒体内容创作的基本能力; 11) 能够适应行业当前主流数字媒体艺术相关制作流程中的特定环节; 12) 掌握文献分类、检索和分析等基本技能以及论文或者创作说明(报告)的写作规范;

13) 具有一定的著作权保护、利用和经营意识。

三、 培养路径

(一) 优化培养理念

在数字媒体时代，行业需要更多既懂技术又懂艺术，既有丰富的理论知识又有较强的专业技能的综合性人才，所以要以新文科建设为指导，在培养理念方面进行优化和完善，以现代化信息技术为支撑，将艺术设计人才培养和数字技术等有效融合，从而提高人才培养的针对性和有效性。

(二) 健全培养目标

随着新技术、新方法不断出现，人民生活水平不断提高，生活质量不断改善，审美情趣等也不断发生转变，所以数字媒体艺术专业学生人才培养目标要紧跟形势变化，体现针对性和有效性，帮助学生既掌握数字媒体专业技术等，又广泛涉及艺术、文学、传播学、心理学、工程学等多方面的知识。所以，教师在教学设计时要以行业发展变化、企业对设计人才的新要求和学生实际情况等重要参考坐标系，设计更多的个性化培养方案，使越来越多的数字媒体艺术专业学生热爱自己的工作，乐意不断创新并激发创业潜能。

(三) 丰富培养形式

数字媒体艺术具有鲜明的时代特征，在学生培养方面，充分结合市场形势和数字媒体艺术专业的具体情况，设计更加多元化的教学内容，

丰富教学实践，完善软硬件教学设施配置，从而培养更多富有创造力和创新性的高素质设计人才。要将新技术、新方法进行有效整合，让学生掌握更多以互联网为基础的数字内容创作技术，激发开拓意识和创新潜能。教师要在课堂上引入案例教学法、情景模拟法、问题启发式、角色扮演、小组讨论等多种形式，充分调动学生学习的积极性和主动性，在培养扎实理论知识和技能的同时，培养创意、创新能力。

创新能力的培养离不开实践。数字媒体艺术专业要大力开展“真题真学、真项目真实践”的“项目驱动式”教学改革。通过丰富的实践课程，让学生熟悉数字媒体艺术设计工作流程与步骤。产学研用一体，项目驱动与专周实训相结合，落实“作业—作品—产品”的专业技能提升模式；采用企业外派师资、共同开发课程、校内外实训基地学习的模式开展校企合作，培养学生的商业设计的实践能力。

充分利用“云教学”MOOC平台、大数据分析等现代信息技术，开展“线上+线下”混合式教学改革，形成以“学生为学习主体、教师为教学主导，行业导师为指导”的学习共同体，提升学生的自我管理、自主学习、交流与沟通等综合能力。

通过实施第一课堂和第二课堂贯通的通识教育课程体系，培养学生坚定的政治信念、良好的社会责任感和人文艺术精神、良好的团队协作，以及良好的语言表达能力和娴熟的现代信息技术能力。

四、依托学科和主要课程设置

（一）依托学科

艺术学、多媒体技术学、计算机科学与技术。

（二）核心课程

数字媒体艺术概论、非线性编辑、数字调色基础、数字音频处理、三维造型与动画设计、影视特效设计与合成、微电影创作、交互设计原理、信息可视化设计、交互产品研发、新媒体视频与装置、非物质文化遗产数字化修复、慕课拍摄与制作

五、专业特色方向性课程

根据数字媒体艺术在不同产业和领域的应用，结合我校的优势条件，特别设立三个选修方向，供学生在夯实专业基本技能的同时，在特殊的领域开展专门的、深入的学习。

（一）非物质文化遗产数字化修复

近年来，以非遗为载体的优秀传统文化传播与教育得到广泛认可。从“非遗进校园”，到非遗讲座、纪录片、展会以及各类非遗体验类活动，非物质文化遗产正在以一种更具普及性、参与性和互动性的面貌回归大众生活，受到社会广泛认可。我校已开设有非遗主题的通识课程和专业选修课程，成立有“珠绣唐卡研发及保护中心”和“川北非遗文化研习中心”。将数字艺术与传统文化和非遗技艺进行融合的课程和项目研究，将数字艺术参与到公共空间与社会主义工业历史遗迹和古代历史博物馆的数字艺术化建设与重塑之中，这是利用数字艺术践行“文化自信”的良好路径，是开展课程思政的生动素材。为此，数字媒体艺术设计将开设非物质文化遗产数字化修复相关选修课，并从以下四个方面进行课程内容设计：

1. 认识培养。将中华优秀传统文化中的忠孝仁义等价值观融入相关课程，比

如，民间故事的教化内涵、传统节日的源流传说、非遗传承的质朴情感，以及发现和启发每个人生活中保留的良好传统观念与风俗习惯。

2. 技能培养。结合当地的民间文化特色，邀请传承人、工艺技艺持有人参与开设实践类课程。通过观摩和体验工艺技艺类非遗项目，让年轻人有机会沉下心来完成一件作品，发掘心性中安静、耐心的一面，获得过程体验和成就感，体会和培养“工匠精神”。

3. 意识培养。培养“乡愁意识”，带动学生“反观”家乡历史文化，开展家乡非遗等传统文化的调查。在这一过程中与宗族家族长者、乡土文化爱好者等形成对话，二次了解从小长大的这方土地与生长在这里的人们，生发更为清晰而具有深度的“乡愁”。

4. 应用培养。结合数字媒体艺术设计的方法与技术，启发年轻人以非遗文化遗产为内容或形式，从事非遗与当代社会生活、优秀传统文化传播及经济活动结合的创新创业实践。

（二）慕课拍摄与制作

2019年4月10日，教育部召开中国慕课大会，发布《中国慕课行动宣言》并提出要成立世界慕课联盟组织。在这个会上发布的一组数据显示，中国已累计有上线慕课数量12500门、国家精品在线课程1291门，高校学生和社会学习者2亿多人次，大学生获得慕课学分6500万余人次。同年，教育部也发出了大力开展线上课程，线上和线下混合式金课建设的要求。2020年春，突如其来的新冠疫情，迫使全国的学生在家开展在线学习，这些课程资源发挥了巨大的作用，并培育了学生在线学习的习惯，引发了一场深刻的教与学的革命。

学校和市场对在线课程制作的专门人才的需求是巨大的。从 2016 年开始, 我校在这一领域已经与慧科教育集团和超星集团开展合作, 利用校内实训基地“天府慕课研发制作中心”拍摄和制作了累计 3000 多分钟 20 余门课程, 其中已有 4 门课程上线“学银在线”, 1 门课程上线“学习强国”, 具有开设这一专业特色方向性课程的软硬件条件和良好基础。数字媒体艺术专业可以结合影视拍摄、剪辑、动效、虚拟仿真、和交互设计等技能, 研发更多形式丰富、制作精良的在线课程。学生可以选择学习这类特色课程进行深入学习, 获得更好的就业竞争力。

(三) 新媒体视频与装置

随着计算机和网络技术的飞速发展, 人们的生活方式、工作方式、行为方式及思维方式都发生了重大的转变。在这一背景下, 一种新的艺术表现形式——新媒体视频与装置艺术产生了。不同于传统的艺术形式, 它利用计算机科技与新媒体视频与装置艺术结合, 产生了一种能够让观众与作品进行互动的艺术形式。新媒体视频与装置艺术将跨学科的知识综合在一起, 采用多样的表达手段来展示作品, 让观众与其进行互动, 甚至直接参与作品的创作。与传统艺术观众只能被动地接受不同, 新媒体视频与装置艺术更注重观众的体验, 注重以人为本, 这给传统艺术形式加入了人性化的因素, 给艺术界注入了一股新鲜血液。

数字媒体艺术专业也是建立在计算机技术和网络技术下的新型艺术专业, 具备新媒体视频与装置艺术的研究基础和专业技术支撑。为适应学科发展前沿和市场新兴需求, 数字媒体艺术专业开设新媒体视频与装置特色方向性选修课程, 为学生个人兴趣与毕业后职业发展提供更多

的支持。

六、学制与授予学位

（一）计划学制

本专业计划学制四年。

（二）授予学位

符合学位授予条件的学生，授予艺术学学士学位。

七、课程结构与学分分布

课程类别		性质	学分	学分比例	学时			
					理论	比例	实践	比例
公共基础与通识教育课程		必修	45	27.11%	480	18.07%	240	9.04%
		选修	4	2.41%	48	1.81%	16	0.60%
专业基础课程		必修	27	16.27%	224	8.43%	208	7.83%
专业主干课程	专业核心课程	必修	65	39.16%	464	17.47%	576	21.69%
	专业方向课程	选修	5	3.01%	36	1.36%	44	1.66%
实践教学		必修	12	7.23%	0	0.00%	192	7.23%
		选修	8	4.82%	0	0.00%	128	4.82%
总计（166 学分）		必修	149	89.76%	1252	47.14%	1404	52.86%
		选修	17	10.24%		%		%

说明：①专业基础和专业主干课程共 97 学分，占比 58.43%；

②实践教学共计 1404 学时，占比 52.86%，体现为课程实践、认知实践、专业实习、校企联合创作、师生创新创业项目、毕业创作等环节。

八、课程设置与教学计划

（一）公共基础与通识教育课程（49 学分，其中必修 45 学分，选修 4 学分）

课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期
				理论	实践	合计	
必修	IPT0101A	马克思主义基本原理概论	2	32	0	32	1
	IPT0201A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	0	32	2
	IPT0301A	中国近代史纲要	2	32	0	32	2
	IPT0401A	思想道德修养与法律基础	3	48	0	48	1
	IPT0501A	形势与政策	2	32	0	32	1-7
	IPT0402A	当代世界经济与政治	2	32	0	32	3
	INF0101A	大学外语 I-IV	12	160	32	192	1-4
	PHE0201A	大学计算机 I-II	4	24	40	64	1-2
	PHE0202A	大学体育 I-IV	8	16	112	128	1-4
	PHE0203A	军事理论	2	32		32	1
	PHE0204A	军事实践	4	8	56	64	1
	IPT0601A	创新创业基础	2	32	0	32	2
学分小计			45 学分				
选修	PHE0101B	影视赏析	2	24	8	32	1
	PHE0102B	中外美术史	2	24	8	32	1
	PHE0201B	科技文明史	2	24	8	32	2
	PHE0202B	程序设计基础	2	24	8	32	2
	选课说明			每学期选修课程 2 选 1，共 4 学分			

(二) 专业基础课程 (27 学分)

课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期
				理论	实践	合计	
必修	SHE030101	造型基础	3	20	28	48	1
	SHE030102	色彩基础	3	20	28	48	1
	SHE030103	平面构成	2	16	16	32	1
	SHE030104	色彩构成	2	16	16	32	1

SHE030105	媒介发展史	3	32	16	48	1
SHE030106	立体构成	2	16	16	32	2
SHE030107	数字媒体艺术概论	2	28	4	32	2
SHE030108	△摄影基础	2	12	20	32	2
SHE030109	视听语言	2	20	12	32	2
SHE030110	数字图形图像处理	4	32	32	64	2
SHE030111	△摄像基础	2	12	20	32	3
学分小计		27 学分				

(三)、专业主干课程 (70 学分, 其中必修 65 学分、选修 5 学分)

课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	
				理论	实践	合计		
专业核心课程	必修	SHE030201	交互设计原理	3	36	12	48	3
		SHE030202	导演基础	3	24	24	48	3
		SHE030203	非线性编辑	4	24	40	64	3
		SHE030204	图形创意	2	12	20	32	3
		SHE030205	版式设计	2	12	20	32	3
		SHE030206	数字媒体与传播	2	32	0	32	3
		SHE030207	数字调色基础	3	20	28	48	4
		SHE030208	数字音频处理	3	20	28	48	4
		SHE030209	△网络节目设计与制作	3	16	32	48	4
		SHE030210	△新媒体广告设计	3	16	32	48	4
		SHE030211	信息处理与传输基础	2	20	12	32	4
		SHE030212	信息可视化设计	3	20	28	48	4
		SHE030213	交互界面设计	4	24	40	64	4
		SHE030214	三维造型与动画设计	4	32	32	64	5

		SHE030215	影视特效设计与制作	4	32	32	64	5
		SHE030216	△网络短片创作	4	16	48	64	5
		SHE030217	新数字媒体基础与应用	2	16	16	32	5
		SHE030218	影视项目管理	2	20	12	32	6
		SHE030219	△交互产品研发	4	24	40	64	6
		SHE030220	△虚拟现实应用	4	24	40	64	6
		SHE030221	△微电影创作	4	24	40	64	6
		学分小计		65 学分				
专业特色方向课程	选修	SHE030301	数字媒体产业前沿	2	24	8	32	6
		SHE030302	非物质文化遗产概论	2	24	8	32	6
		SHE030303	慕课产业概论	2	24	8	32	6
		SHE030304	△新媒体视频与装置	3	12	36	48	7
		SHE030305	△非物质文化遗产数字化修复	3	12	36	48	7
		SHE030306	△慕课拍摄与制作	3	12	36	48	7
		选课说明		每学期课程 3 选 1, 共 5 学分				

(四) 实践教学环节 (20 学分, 其中必修 12 学分、选修 8 学分)

课程模块	课程性质	课程名称	学分	周数	开课学期
认知实践模块	必修	△专业采风实践	2	2	5
	学分小计		2 学分		
	选修	△专业竞赛	1	1	1-6
		△活动策划	1	1	1-6
		△参观展览	1	1	1-6

		△讲座论坛	1	1	1-6
		△证书考取	1	1	1-6
		△行业调研	1	1	1-6
		△国际交流	1	1	1-6
	选课说明		任意选修 4 学分		
创新创业项目 实践模块	选修	△设计师职业规划	2	4	7
		△大创与学科竞赛	2	4	7
	选课说明		任意选修 2 学分		
课题研究创作 模块	选修	△项目实践创新 I	2	3	2（小学期）
		△项目实践创新 II	2	3	4（小学期）
		△项目实践创新 II	2	3	6（小学期）
	选课说明		任意选修 2 学分		
专业实 习与毕 业创作 模块	必修	△就业指导	2	16	7
		△专业实习	4	16	8
		△毕业创作	4	16	8
	学分小计		10 学分		

备注：标注△的课程为实践类课程，共 51 学分，占比 30.72%；分布于专业基础课程、专业核心课程和实践教学环节。

九、主要实践教学环节

本专业主要采用的是“分层进阶式”实践教学：第一层次为基础认知实践，主要包括专业竞赛、活动策划、参观展览、讲座论坛、证书考取、行业调研、国际交流和专业采风等实践内容；第二层次为专题创作实践，主要包括各种专题的项目实践、就业指导、专业实习和毕业创作

等实践内容；第三层次为创新创业实践：包括设计师职业规划、大学生创新创业和学科竞赛等扩展实践内容。

上述三个逐级递进的实践教学层次贯穿了整个本科教学阶段，形成一整套“分层进阶式”的实践教学体系，如图5所示。

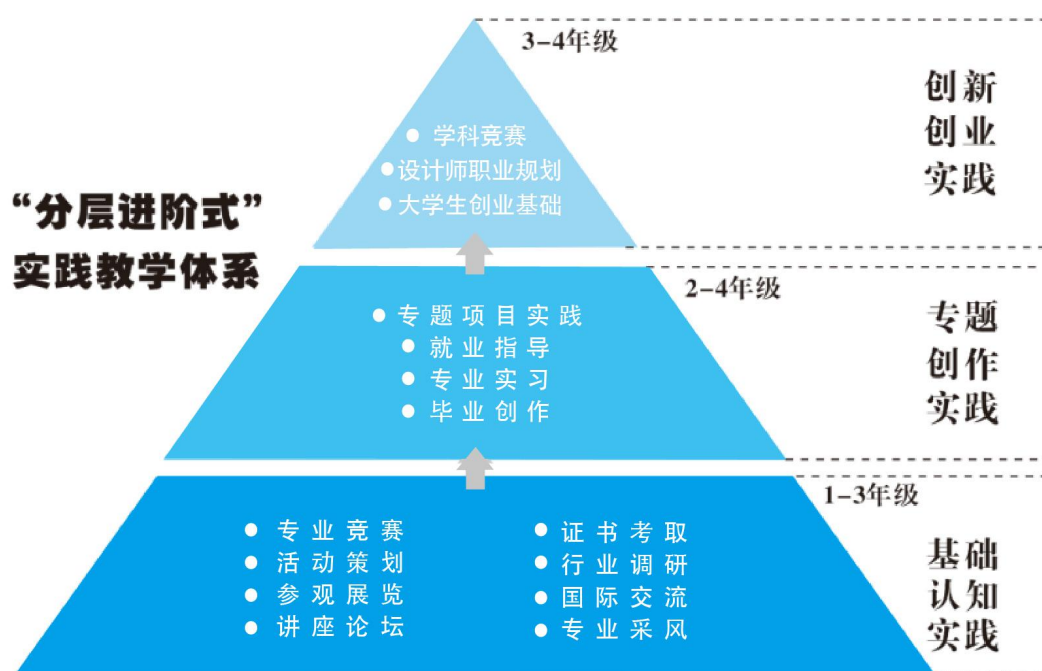


图5. 实践教学体系

十、职业技能证书要求

为培养应用型本科人才，本专业将职业资格证书纳入到人才培养计划之中。职业资格证书制度是把教育、培训、就业和企业联系在一起的纽带。本专业以就业为导向，在人才培养过程中大力推进职业准入制度。将职业资格证书纳入到教学计划中对培养应用型人才起着引导作用。学生通过考取适用于本专业的职业技能证书，既是学习专业技能的手段，也为毕业后的就业做好更加充分的准备。表6为数字媒体艺术专业职业

技能证书推荐列表：

表 6 职业技能证书推荐列表

证书名称	主管部门	要求	建议考证学期
“1+X”数字媒体交互设计	凤凰新联合(北京)教育科技有限公司	选考	从第 5 学期开始
“1+X”界面设计	腾讯云计算(北京)有限责任公司	选考	从第 5 学期开始
Adobe 平面设计师	Adobe 公司	选考	从第 4 学期开始
Adobe Flash 交互设计师		选考	从第 4 学期开始
网页设计师	中国数字艺术教育联盟	选考	从第 4 学期开始
电脑艺术应用工程师	国家信息化培训认证 (CEAC)	选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(广告设计方向)		选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(数字多媒体制作方向)		选考	从第 4 学期开始
计算机多媒体技术助理工程师(动画制作方向)		选考	从第 4 学期开始
普通话二级甲等	国家语言文字工作委员会和普通话水平测试中心	选考	从第 3 学期开始
教师资格证	国务院教育行政部门	选考	从第 3 学期开始

十一、培养方案说明

(一) 部分专业课程简介

1. 数字媒体艺术概论 (2 学分, 32 学时)

本课程为专业基础必修课程。主要内容为数字媒体艺术的发展历史、现状和趋势,由此熟悉数字媒体艺术的发展历程,理解变化的动因,分析未来发展趋势;数字媒体艺术概念界定、数字媒体艺术的分类、数字媒体艺术与新媒体艺术及数字媒体艺术与传统影视艺术的关联,理解

数字媒体艺术基本概念和分类，明确其与相关艺术领域的关系；数字视频技术、信息技术、数字图像技术等，了解促使数字媒体艺术学科形成的技术基础，把握技术应用平台的基本框架；数字媒体艺术作品、数字媒体艺术交流活动，熟悉数字媒体艺术的主题和客体，了解艺术构思、创作和发表、展示、交流的整体过程；研究和分析数字媒体艺术创作的特点、时间和空间特性、交互性、自由、开放等特性。旨在培养学生了解并掌握数字媒体艺术相关的理论知识，为之后的专业学习做好基础准备。

2. 非线性编辑（4 学分，64 学时）

本课程为本专业核心必修课程。主要内容为培养学生熟练使用剪辑软件的能力，帮助学生在较短的时间内掌握运用影视后期剪辑的基本理论，影视后期剪辑的技巧。同时培养学生能将自己的影片立意通过剪辑的艺术手段表现出来的能力。旨在培养学生掌握影视后期剪辑制作流程，掌握影视领域的软件及操作使用能力，同时具有完整的理论体系，提升学生的影视行业就业竞争力及职业素养。

3. 数字调色基础（3 学分，48 学时）

本课程为本专业核心必修课程。主要内容以影视制作达芬奇调色软件的学习为主，即掌握影视制作中的画面色调及画面风格的调整。该课程为本专业影视制作方面的课程，教师针对不同类型的影片调色来进行讲解。旨在培养学生掌握影片画面调色的各种手法，熟练使用达芬奇软件进行画面色调的处理及具备独立处理影片后期校色的能力。

4. 数字音频处理（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为音频数字化处理技术的学习。培养学生熟练应用相关软件，促进其音频的采集、编辑与合成、输出等职业能力的形成，体现“以就业为导向，以技能为核心，以项目为载体，以任务为引领”的职业教育专业课程改革理念。旨在培养学生在数字音频加工领域形成较完整的行业工作能力，

5. 三维造型与动画设计（4 学分，64 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为全面系统地介绍三维动画设计的主流软件 3ds max 动画制作的应用技术。介绍三维动画的发展概况，3ds max 软件的动画制作技术，讲述 CG 理论、动画规律、基础动画制作、摄影机动画、模拟动画及角色动画等内容。旨在培养学生的三维制作技术，为之后的三维技术应用型课程的学习奠定基础。

6. 影视特效设计与合成（4 学分，64 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为掌握数字合成与影视特效的基本理论知识；了解影视编辑的基础知识；掌握数字合成和影视特效实战技巧。通过课程的理论学习、实验操作和课后练习，使学生的技术应用基本技能得到加强。旨在培养学生的实际操作能力，加强学生对技术美学的理解，提高学生的综合素质。

7. 微电影创作（4 学分，64 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为要求学生在掌握影视短片创作各流程环节所涉及的专业课程知识和技能的基础下，综合性相关各门专业课知识，进行影视短片的创作。本课程包括影视短片创作中前期设定、中期拍摄和后期编辑这三大制作阶段内容的学习，涉及导演基础、影视创作原理、剧本创作、摄影基础和视频剪辑与声音合成等多门先行

课程知识的综合应用。本课程具有很高的综合性与实践意义。旨在培养学生对所学知识进行合理的衔接和进一步的深入学习，为毕业设计的创作做好准备。

8. 交互设计原理（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为使学生掌握硬件人机设计与软件人机设计方法、理论与设计实例，探索新的交互技术，以及用户界面的新技术理论。旨在培养学生能掌握研究智能化人机交互设计的基本方法论，了解人机交互设计基本概念和基本技巧，对目前本领域的研究现状、原理、主要方法及其相应的评价体系有所了解。

9. 信息可视化设计（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为利用图形图像技术对大规模数据进行可视化表示，以增强用户对数据更深层次的认知，介绍信息可视化的概念、技术和应用。旨在培养学生了解信息可视化的基本概念和知识，同时培养可视化和交互设计的基本技能。

10. 交互产品研发（4 学分，64 学时）

本课程为专业核心必修课程。主要内容为通过教学让学生认识到交互产品在当今社会的运用范围，培养学生具备一定的互联网基础知识，初步掌握交互产品研发的基本方法。因其“新技术、宽视野、重实践、严逻辑”的特点，以及较强的先进性、实用性和时效性，已成为网络时代必备的技能之一。旨在培养学生自主学习的能力，满足今后学习其它专业课程的需求。

11. 新媒体视频与装置（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心选修课程。主要内容为新媒体视频与装置艺术创作跨越多种学科,创作元素不完全是传统的、熟悉的媒介,而是与相对陌生的电子元器件、微控制器、电机、计算机程序设计等技术元素发生密切联系。面对已具有艺术专业素质的学生,培养他们的科技意识,找出一套符合艺术类学生特点的艺术与科技相结合的教学模式,以便使学生迅速适应艺术与科技越来越密切相结合的创作环境。主要采用实践教学方式,学生需在教师的引导下,把视频内容与装置艺术内容相结合,进行作品创作。旨在培养学生的跨学科研究和作品创作能力。

12. 非物质文化遗产数字化修复（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心选修课程。主要内容为采用理论与实践相结合的教学方式,培养学生的高阶研究能力和三维软件技能。本课程初期要求学生在教师的指导下对某非遗文化项目进行科学研究,其形式包括:学习研究方法,项目走访记录,田野调查等。随后,学生以小组为单位,通过三维数字建模和其他数字化处理手段,还原项目的三维模型,进而建立小范围非遗项目数据库。旨在培养学生的科学研究能力和三维技术应用能力。

13. 慕课拍摄与制作（3 学分，48 学时）

本课程为专业核心选修课程。主要内容为围绕慕课制作模式与准备、慕课拍摄技巧、慕课后期制作方法、创新型慕课制作工具四大模块展开教学。结合优秀案例进行分解式讲授和模拟项目实践教学,力争使学生领略慕课的魅力、了解慕课制作相关理论知识、掌握课程拍摄专业技能、掌握慕课后期制作方法和探索慕课制作的新技术与新趋势。本课

程依托艺术设计学院“天府慕课研发制作中心”为实践教学基地，旨在培养学生的专业实践技能。

(二) 毕业要求与课程矩阵关系

表 6 专业课程与毕业生专业能力的对应关系矩阵

培养要求课程	能力 1	能力 2	能力 3	能力 4	能力 5	能力 6	能力 7
造型基础	◎		◎			◎	
色彩基础	◎		◎			◎	
平面构成	◎	◎				◎	
色彩构成	◎	◎				◎	
媒介发展史		◎					
立体构成	◎	◎				◎	
数字媒体艺术概论		◎					
△摄影基础			◎			◎	◎
视听语言	◎	◎		◎			
数字图形图像处理		◎	◎			◎	
△摄像基础			◎			◎	◎
交互设计原理		◎					
导演基础		◎		◎		◎	
非线性编辑		◎	◎			◎	
图形创意	◎		◎			◎	
版式设计	◎		◎			◎	
数字媒体与传播		◎					
数字调色基础		◎	◎			◎	
数字音频处理		◎	◎			◎	
△网络节目设计与制作				◎	◎		◎

△新媒体广告设计				◎	◎		◎
信息处理与传输基础		◎					
信息可视化设计			◎	◎		◎	
交互界面设计			◎	◎		◎	
三维造型与动画设计			◎	◎	◎		
影视特效设计与制作			◎	◎			◎
△网络短片创作					◎	◎	◎
新数字媒体基础与应用		◎	◎	◎			
影视项目管理		◎					
△交互产品研发				◎	◎	◎	◎
△虚拟现实应用				◎	◎	◎	◎
△微电影创作				◎	◎	◎	◎
数字媒体产业前沿		◎					
非物质文化遗产概论		◎					
慕课产业概论		◎					
△新媒体视频与装置				◎	◎	◎	◎
△非物质文化遗产数字化修复				◎	◎	◎	◎
△慕课拍摄与制作				◎	◎	◎	◎

表 7 专业能力及标准

序号	能力	掌握内容
能力 1	手绘表现与构思能力	掌握基本构图、色彩搭配、动画设计的基本原理，通过训练能够快速构思、把握事物的特征，掌握手绘表现基本技法，能够灵活运用相关知识准确地展开绘画表现和设计创作，能够进行人物、场景、道具等的线稿绘制、动态表现、色彩绘制和质感表现。
能力 2	掌握专业基	掌握数字动画概论、运动规律、镜头运用、造型理论等

	基础理论知识	知识，能够为设计提供指导。
能力3	掌握专业技能	熟练运用数字绘画软件、数字图像处理软件、二维动画制作软件、三维动画制作软件等专业软件，能快速将设计方案通过软件准确、清晰地表达；综合运用软件、绘画、构图、动态设计、特效设计、色彩处理等技能制作高质量的设计作品。
能力4	规划设计与表达能力	在掌握好专业理论知识的基础上，能综合运用专业知识开展有效认知、深入分析，提出解决问题的途径，形成解决方法，达到动画项目规划目标，能将方案通过设计创作充分表达，生动展示，同时能用清晰的逻辑关系和专业语言表达分析过程、理念构思、设计方案。
能力5	团队合作与协调能力	具备健康的人际交往意识与良好的团队合作精神，能够与成员开展有效沟通与分工协作，能在动画创作过程中与团队成员齐心协力共同完成高质量的作品；具备解决专业问题与人际关系问题的能力，能扬长避短协调好团队分工，协调处理好各类矛盾，最大程度发挥专业团队力量完成任务。
能力6	观察与审美能力	具有敏锐的观察能力，能准确洞察表现事物的形态特征、运动规律、色彩质感等内容的观察能力，并具有设计美学理论知识和发现美、表现美的基本审美能力。
能力7	创新能力	具有创新思维能力，能综合运用所学知识和技能进行新形式、新概念、新风格和新题材的作品创作能力。

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
交互设计原理	48	3	张程	3
导演基础	48	3	刘葵	3
非线性编辑	64	4	刘丹	3
图形创意	32	2	谢鑫辉	3
版式设计	32	2	李孟曦	3
数字媒体与传播	32	2	刘葵	3
数字调色基础	48	3	黄凌紫	4
数字音频处理	48	3	黄凌紫	4
网络节目设计与制作	48	3	张超然	4
新媒体广告设计	48	3	谢鑫辉	4
信息处理与传输基础	32	2	徐鸿雁	4
信息可视化设计	48	3	张程	4
交互界面设计	64	4	张程	4
三维造型与动画设计	64	4	施舒	5
影视特效设计与制作	64	4	张超然	5
网络短片创作	64	4	何金珂	5
新数字媒体基础与应用	32	2	刘丽娟	5
影视项目管理	32	2	李文波	6
交互产品研发	64	4	何思敏	6
虚拟现实应用	64	4	刘丽娟	6
微电影创作	64	4	刘葵	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
刘葵	女	1957-07	导演基础、微电影创作、数字媒体与传播概论、非物质文化遗产概论	副教授	四川美术学院	绘画专业	学士	影视制作、非遗文化、数字化修复	专职
李文波	女	1971-06	数字媒体艺术概论、慕课产业概论、影视项目管理	教授	英国牛津布鲁克斯大学	艺术管理	硕士	艺术设计管理与教育	专职
蒲果毅	男	1960-03	造型基础	教授	四川美术学院	雕塑专业	学士	雕塑、新媒体装置艺术	专职
谢鑫辉	男	1984-02	色彩构成、图形创意、新媒体广告设计	副教授	景德镇陶瓷学院	艺术设计专业	硕士	交互设计、图文信教、息化的研究	专职
李桃桃	女	1983-07	立体构成、色彩基础	副教授	湖南工业大学	工业设计专业	硕士	产品设计	专职
徐鸿雁	男	1979-05	媒介发展史、信息处理与传输基础	副教授	河南教育学院	计算机科学与工程	硕士	计算机应用技术	专职
施舒	女	1987-06	数字化非遗文化修复与数据库建立、三维造型与动画设计、新媒体视频与装置	讲师	重庆大学	艺术设计学专业	硕士	游戏设计、数字三维造型艺术	专职
何思敏	男	1986-05	平面构成、交互产品研发	讲师	日本兵库教育大学	美术教育专业	硕士	交互产品设计	专职

刘丹	女	1983-04	视听语言、非线性编辑	讲师	西南大学	动画专业	硕士	影视特效、影视后期制作	专职
张程	男	1985-01	交互设计原理、信息可视化设计、交互界面设计	讲师	西南交通大学	动画专业	硕士	交互设计原理、交互产品设计	专职
刘丽娟	女	1985-05	新数字媒体基础与应用、虚拟现实应用	其他中级	成都信息工程大学	规划设计专业—建筑漫游展示方向	硕士	三维虚拟仿真设计	专职
方宇	男	1984-08	摄影基础	讲师	法国ASLC大学	动画专业	硕士	摄影摄像、影视编导	专职
康婉华	女	1990-11	数字图形图像处理	讲师	四川师范大学	美学专业	硕士	平面设计、影视后期制作	专职
张超然	男	1989-04	网络节目设计与制作、影视特效设计与制作	讲师	四川师范大学	数字媒体艺术	硕士	影视特效设计	专职
何金珂	男	1988-02	摄像基础、网络短片创作	讲师	四川大学	广播电视编导	硕士	摄影摄像、影视编导	专职
黄凌紫	女	1988-02	数字调色基础、数字音频处理、	讲师	四川音乐学院	数字媒体艺术专业	硕士	数字媒体艺术	专职
余江萍	女	1993-01	慕课拍摄与制作	讲师	西南大学	戏剧与影视学专业	硕士	影视学、影视编导	专职
李孟曦	男	1980-12	版式设计、创新创业基础	副教授	四川师范大学艺术学院	美术教育专业	硕士	新媒体艺术	兼职
刘文彬	男	1972-06	数字媒体产业前沿	其他中级	重庆大学	大众传播学专业	硕士	新媒体艺术	兼职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	17		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	2	比例	10.53%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	7	比例	36.84%
具有硕士及以上学位教师数	17	比例	89.47%
具有博士学位教师数	0	比例	0
35岁及以下青年教师数	10	比例	52.63%
36-55岁教师数	7	比例	36.84%
兼职/专职教师比例	2:17		
专业核心课程门数	21		
专业核心课程任课教师数	13		

6. 专业主要带头人简介

姓名	刘 葵	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	专业负责人
拟承担课程	导演基础、与传播、微电影创作、数字媒体、非物质文化遗产概论	现在所在单位	西南财经大学天府学院				
最后学历毕业时间、学校、专业	1988年7月毕业于四川美术学院绘画专业						
主要研究方向	影视制作、非遗文化数字化修复						
从事教育、教学、改革、研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、教材等)	<p>一、研究论文</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 《传统皮影艺术与现代动漫艺术研究——寻找中国皮影动画彩色梦想之路》，新闻界（CSSCI），2009年2月，第一作者 2. 《影视动画创作从编故事和角色设计入手》，新闻界（CSSCI）期刊，2010年2月，第一作者 3. 《论新时期电影导演职能特征的转换》，新闻界（CSSCI），2010年4月，第一作者 4. 《新津观音寺壁画初探》，西南民族大学学报(人文社科版)，2010年4月，第一作者 5. 《民族文化元素在中国西部动漫产业发展中的作用探讨》，新闻界（CSSCI），2010年1月，第一作者 6. 《动画电影应重视民族文化题材》，新闻界（CSSCI）期刊，2011年6月，第一作者 7. 《影视幽默与苦难欣赏》，科技传播，2014年2月，第一作者 <p>二、主要艺术活动</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1992年，在日本大阪举办《刘葵个人画展》及日本大阪津京水墨画研究会讲学； 2. 1992年，《反弹琵琶》等六幅作品入选中国“四川12青年女画家作品展”； 3. 1994年，入选中国美术家协会第八届全国美术展； 4. 1998年，赴加拿大温尼伯举办个人画展及马尼托巴大学讲学； 5. 1999年，入选中国美术家协会第九届全国美术展获优秀奖； 6. 1999年，入选“建国五十周年四川美术大展”获金奖； 7. 2001年，在加拿大埃德蒙顿举办个人画展； 8. 2001年，连环画《三国演义大迷宫》参加在日本东京，大阪，札幌等7个城市举办“中国美术家协会优秀作品巡回展”历时两年； 9. 2003年，《美猴王》参加联合国教科文组织举办MAAA世界优秀文学插图作品大奖赛，获亚军奖； 10. 2005年，动画短片作品《鬼子进庄》获四川省大学生艺术节“一等奖”、全国大学生艺术节“二等奖”、北京电影学院动画学院学院奖“最佳学生作业奖”、“海洋动漫图书奖”、中国学院奖“优秀奖”； 11. 2007年，参加中国动画学会高校代表团赴韩国“富川国际学生动漫节”展并在国际高校高峰论坛上做主题发言； 12. 2008年，参加[铭记512-重建精神家园]公益活动暨新加坡国际艺术邀请展，代表参展中国艺术家在开幕式上作主题致词“铭记512重建精神家园”； 13. 2012年6月，受邀赴德国巴伐利亚慕尼黑参加“中德艺术年”活动，作品参加“中国民族艺术与德国民族艺术生态记录展”； 14. 2012年，论文《动画电影教育应重视民族文化题材》获第三届中国民族文化创新成果一等奖； 15. 2013年6月，受邀赴美国旧金山，参加硅谷艺术中心举办的“中国女画家美国硅谷邀请展”； 16. 2014年，受聘担任美国斯坦福大学博士生中方指导老师 <p>CCTV、SCTV、美国、加拿大、英国、日本、德国、新加坡等国TV和传媒机构都做过专题节目。</p>						

从事科学研究及获奖情况	<p>一、科研项目</p> <p>1. 中国国家艺术基金人才培养重点项目《皮影工艺与创作培养工程》，项目负责人，经费20万元，2016年-2019年，已结项；</p> <p>2. 国家艺术基金传播交流推广大型重点项目《枕木下的脊梁——纪念华修建美国太平洋铁路150周年主题画展》，项目负责人，经费60万元，2019年立项，在研。</p> <p>二、获奖情况</p> <p>1. 作品入选文化部中国美术家协会主办的第八届、第九届全国美术展获优秀奖；</p> <p>2. 作品入选联合国教科文组织“世界优秀文学插图美术展”获亚军奖；</p> <p>3. 作品入选四川省建国50周年、60周年美术大展获金奖；</p> <p>4. 作品入选日本大阪亚太文化交流中心获金奖；</p> <p>5. 作品入选日本《中国美术家作品展》获优秀奖；</p> <p>6. 作品入选第十届、第十一届北京电影学院动画学院奖获优秀论文奖；</p> <p>2012年，个人获“中国民族文化影响力人物”称号。</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)	80
近三年给本科生授课课程及学时数	《动画概论》192；《影视赏析》96；《影视短片创作》192；《色彩基础》144.		近三年指导本科毕业设计(人次)

姓名	李文波	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	执行院长
拟承担课程	数字媒体艺术概论、慕课产业概论、影视项目管理			现在所在单位	西南财经大学天府学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2003年11月硕士研究生毕业于英国牛津布鲁克斯大学艺术管理专业						
主要研究方向	艺术管理和设计教育						

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、研究论文及教材

1. 《浅论数字时代视觉传达设计专业面临的挑战与出路》，艺术与设计，2013年8月，第一作者
2. 《“雅典式”教学方法在海报设计课程教学改革中的应用》南京理工大学学报(北大核心期刊)，2013年8月，第二作者
3. 《浅议绵竹年画的品牌推广和市场延伸》，管理学家，2014年1月，独撰
4. 《浅析艺术金融管理人才培养的必要性和途径》，课程教育研究，2015年6月，独撰
5. 《浅析植入式传播与文化创意的联动路径》，《名作欣赏》(中文核心期刊)，2015年6月，独撰
6. 《英国高等教育国际化驱动力和策略》，科技创新导报，2015年9月，独撰
7. 《浅析老年空间中的情境设计—以荷兰Hoywage老年村为例》，艺术教育(艺术类核心期刊)，2017年1月，独撰
8. 《打造鲜明特色，建设一流专业集群—西财天府学院艺术设计学院实施四大工程助推应用型专业建设》，教育导报，2018年9月29日，独撰
9. 《四川省2018高校环境设计大展优秀教师论文集》，主编，四川省高等教育学会，2019年3月
10. 《适老化居住空间设计》，主编，西南财经大学出版社，2020年5月二、教改项目

1. 2016年，主持申报四川省民办高校本科教学特色专业质量提升计划项目《艺术设计老年设计方向》获批；
2. 2017年，主持申报四川省普通高校本科应用型示范专业，《环境设计》首批获批，学校配套应用型转型教改建设经费5万元；
3. 2019年10月，主持申报四川省一流课程，《包装设计》获批，学校配套应用型转型教改建设经费2万元；
4. 2019年12月，主持申报四川省课程思政项目，《包装设计》课程入获批，学校配套应用型转型教改建设经费2万元；
5. 2019年，主持申报《环境设计》被评为四川省民办高校特色骨干专业建设项目，学校配套应用型转型教改建设经费2万元；
6. 2019年12月，主持《慕课制作实训课程与创新创业融合研究》项目，获批教育部产学研协同创新项目，学校配套教改建设经费5万元；
7. 2019年11月，主持《基于虚拟现实技术的课程教学智慧空间体验实践基地》项目，获批教育部产学研协同创新项目，学校配套教改建设经费5万元。

三、慕课建设

1. 2017-2018年，主持监制我校的《OFFICE高级应用与VBA》、《会计电算化实务》、《批判性思维》、《操作性系统实践》、《商务英语》等6门慕课拍摄与制作，累计2000分钟；
2. 2019年1月-2020年6月，主持监制《住宅小区规划》《室内空间设计》《计算机技术与计算机思维》、《金融学》等4门课程拍摄与制作，目前已上线“学银在线”，其中《住宅小区规划》上线“学习强国”；监制艺术设计专业慕课13门：《后期剪辑》、《人像摄影》、《Photoshop基础》、《造型基础-平面构成》、《造型基础-色彩构成》等。

从事科学研究及获奖情况	<p>一、科研项目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 《实践教学下的师资培养及建设》，教育部高教司，2018.10-2021.10，学校配套研究经费3万元，第1主研； 2. 《基于四川省老龄社会形态研究的艺术设计创新与实现》，四川教育厅人文社科重点项目，2013.10-2015.10，项目主持人 3. 《绵阳市中心城区公共服务设施的视觉统一性与数字模块化建设研究》，市级，2015.1-2015.10，主研； 4. 《绵阳市中心城区公共服务设施的视觉统一性与数字模块化建设研究》项目，绵阳市社科联，2016.09-2017.09，经费0.5万元，主研； 5. 《城镇化进程中乡村旅游地品牌形象视觉设计数字化研究——以绵竹年画村为例》项目，四川农业特色品牌开发与传播研究中心，2017.1-2019.1，经费1万元，主持； 6. 《基于MR技术的数字媒体艺术专业教学模式应用研究》，四川省教育信息技术研究“十三五”规划项目，2018.12-2019.12，经费2万元，主研； 7. 《基于VR技术的成都历史街区的文化活态呈现研究》，成都市哲学社会科学规划课题，2017.6—2018.3，经费1.5万元，主研。 <p>二、获奖情况</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2019年，指导产品设计专业教学团队获得四川省民办高校优秀教学科研团队称号； 2. 2019年，获得四川省室内装饰协会设计专业委员会主办的鲲鹏奖设计大赛“设计教育成果奖”； 3. 2014年，个人获得四川省优秀民办教师称号。 		
近三年获得教学研究经费(万元)	21	近三年获得科学研究经费(万元)	8
近三年给本科生授课课程及学时数	《新媒体概论》96学时；《影视项目管理》96学时。	近三年指导本科毕业设计(人次)	21

姓名	谢鑫辉	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	院长助理
拟承担课程	版式设计、	艺术创作思维训练、企业形象设计		现在所在单位	西南财经大学天府学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年6月毕业于景德镇陶瓷大学设计艺术学专业						
主要研究方向	交互设计、图文信息化的教学及研究						

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.《浅论数字时代视觉传达设计专业面临的挑战与出路——以UI界面设计推广为例》，艺术与设计，2013年8月，第一作者
- 2.《“雅典式”教学方法在<海报设计>课程教学改革中的应用研究》，南京理工大学学报(中文核心期刊)，2013年8月，第一作者
- 3.《网络数字化辅助教学平台的专业化建设——以西南财经大学天府学院设计专业Moodle网络教学平台为例》，艺术教育(艺术类核心期刊)2015年3月，第一作者
- 4.《艺术设计教学中的心理学运用》，中国教育学刊(CSSCI核心期刊)，2017年11月，第一作者
- 5.《基于艺术设计云教育背景下的碎片化学习模式研究》，现代电子技术(中文核心期刊)，2018年2月，第一作者
- 6.《Ease of use design for food packaging for the elderly》，Frontiers in Art Research, 2019年2月，第一作者
- 6.《基于场域理论的老年公共空间设计研究》，艺术品鉴，2019年8月，第一作者

二、教材

- 1.《设计思维与表达》，副主编，河北美术出版社，2015.06
- 2.《适老化居住空间设计》，主编，西南财经大学出版社，2020.05

三、教改项目

- 1.教育部2019年首批协同育人项目《视觉传达设计专业新时代艺术与科技结合的实践教学体系改革研究》，学校配套经费5万元，项目负责人，在研；
- 2.教育部2019年首批协同育人项目《慕课制作实训课程与创新创业融合研究》，学校配套经费5万元，参研，在研；
- 3.四川省教育厅2019年首批一流课程建设项目《包装设计》，学校配套应用型转型教改建设经费2万元，主研，在研；
- 4.四川省教育厅2019年首批课程思政建设项目《包装设计》，学校配套应用型转型教改建设经费2万元，主研，在研；
- 5.四川省教育厅项目《基于艺术设计云教育背景下的碎片化学习模式研究》，项目经费1万元，学校配套经费1万元，项目负责人，2017年1月-2019年12月，已结项；
- 6.西南财经大学天府学院2013年重点攻关项目《网络数字化辅助教学平台的专业化建设》，项目负责人，2014年11月-2015年11月，已结项。

四、获奖情况

- 1.2013年获得西南财经大学天府学院优秀教师；
- 2.2019年获得绵阳市优秀教师。

从事科学研究及获奖情况	<p>一、科研项目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 《基于场域理论的老年公共空间设计研究》，四川省哲学社会科学重点研究基地现代设计与文化研究中心项目，经费1万元，2018年3月-2020年3月，主持，已结项； 2. 《精准扶贫背景下的甘孜地区土特产包装设计策略研究》，四川省哲学社会科学重点研究基地现代设计与文化研究中心项目经费1.5元，2020年立项，主持，在研； 3. 《绵阳市中心城区公共服务设施的视觉统一性与数字模块化建设研究》，绵阳市社科联项目，2015.1-2015.10，主研； 4. 《城镇化进程中乡村旅游地品牌形象视觉设计数字化研究——以绵竹年画村为例》，四川农业特色品牌开发与传播研究中心项目，2017.1-2019.1，经费1万元，主研； 5. 《基于MR技术的数字媒体艺术专业教学模式应用研究》，四川省教育信息技术研究“十三五”规划项目，2018.12-2019.12，经费2万元，参研。 <p>二、科研论文</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 《日用陶瓷的“可玩性”与艺术性》，文艺争鸣（中文核心期刊），2010年12月，第二作者； 2. 《论网络销售商品的绿色设计》，中国包装工业，2013年1月，第一作者； 3. 《论日用陶瓷产品可玩性的情感化设计策略》，《2013世界华人工业设计论坛论文集》，（国际书号：978-986-6768-28-6），2013年4月，第一作者； 4. 《基于设计事理学的老年社区导视系统设计研究》，《变革与交汇——2015全国工业设计教育研讨会暨第十一届世界华人设计论坛论文集》收录，ISBN：978-7-5667-1048-2，2016年7月，第一作者。 <p>三、其他科研成果</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2020年4月，《艺术设计类教师综合素质考评系统V1.0》获得国家版权局的软件著作权认证，证书编号：05579848； 2. 2020年7月，“电子体温计”获得外观专利，证书编号：5930070。 <p>四、获奖情况</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2020年获得四川省平面设计师协会“优秀平面设计工作者”称号； 2. 2020年，作为项目负责人，主持的科研项目《网络数字化辅助教学平台的专业化建设》获得四川省民办教育协会年度优秀科研成果奖。 		
近三年获得教学研究经费（万元）	16	近三年获得科学研究经费（万元）	5.5
近三年给本科生授课课程及学时数	《综合版式设计》192学时；《海报设计》96学时；《图形与信息传达设计》144学时。		近三年指导本科毕业设计（人次） 42

7. 教学条件情况表

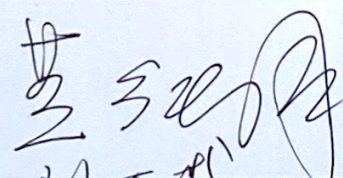
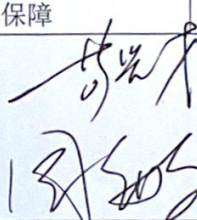
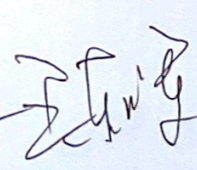
可用于该专业的教学设备总价值（万元）	295	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	215（台/件）
开办经费及来源	依据《西南财经大学天府学院专业建设经费使用管理办法》，结合数字媒体艺术专业建设的实际需要，我校决定自筹资金220万，用于该专业的开办。为开办经费及来源确保资金到位，学校已将该笔资金纳入年度预算，专项管理、专款专用。220万开办经费用于师资队伍建设、实训室建设、校外实践基地建设、图书资源建设、外出交流与学习等方面。		
生均年教学日常运行支出（元）	2280		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	23		
教学条件建设规划及保障措施	<p>一、教学条件建设规划</p> <p>1. 师资队伍 到2025年，本专业的专职教师达到28人，具有副高以上职称的13人；博士学位的3人；培养后备专业带头人2人，骨干教师8-10名，建成优秀教学团队1-2个。</p> <p>2. 校内实训室 到2025年，将新建3个“数字媒体艺术设计实训中心”，届时，本专业教学及实验实训基地总面积约1323平米，千元以上设备总值达421万元。</p> <p>3. 校外实践教学基地 巩固与现有校外实践教学基地的合作关系。到2025年，争取与2-3家企事业单位开展联合培养、课程共建、技术服务等校园融合项目；建立健全实践教学管理制度，构建“平等互惠”的校园融合机制。</p> <p>二、保障措施</p> <p>1. 组织保障 学校成立由分管副校长负责的数字媒体艺术专业建设领导小组；学院成立由院长直接负责的专业建设工作小组；加强领导、明确分工、责任到位、层层推进、逐级落实，保证教学条件建设稳步推进。</p> <p>2. 制度保障 依据专业实际和发展需求，在四年内逐步建立健全各项规章制度，为教学条件建设提供制度保障。</p> <p>3. 政策与经费保障 学校在师资队伍、教学条件、图书资源等方面将对数字媒体艺术专业建设提供政策与经费倾斜。</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）
苹果一体机	苹果iMac (I5/8G/500G)	20	2016年	165
数码照相机	佳能(Canon) EOS 800D	35	2017年	175
导播台	洋铭4通道切换台SE-700	1	2017年	22
非线性编辑器	TY800	4	2017年	24
多媒体数位绘图手写屏	高漫GM156HD	11	2017年	102
手绘板	Wacom手绘板	36	2017年	108
多媒体教学设备	投影仪设备组	7	2017年	55
苹果一体机	苹果iMac (I5/8G/500G)	18	2018年	220
图形工作站	M410-B167	60	2018年	186
图形工作站	惠普HPZ440	168	2018年	1690

DVHZ摇臂机	配置5DV佳能单反相机 控制器	2	2018年	50
专业摄影棚设备	背景布、展示台、闪光灯、引闪器	9	2018年	24
储存盘阵列	苹果MA209CH/A	1	2018年	18
数字摄像机	索尼(SONY) HXR- NX200数字摄像机	6	2019年	9
数字工作站	联想Y7000P	5	2020年	62
大屏显示器	TCL60F60	5	2020年	15
裸眼3D显示屏	斯菲德	1	2020年	25
虚拟现实穿戴与定位套装	HTC VIVE	10	2020年	45
虚拟现实眼镜	Explorer带手柄	3	2020年	24
3D扫描仪	联想s1	1	2020年	15

8. 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>数字媒体艺术是多学科专业交叉融合形成的新兴学科，是构建在数字技术平台上的艺术，具有学科前瞻性和市场适应性，是我校在数字化时代，顺应数字信息和文化创意产业发展需求申请设立的专业。</p> <p>艺术设计学院申请开办数字媒体艺术本科专业的拟招生人数合理，符合行业调研后的人才需求预测。其开设的基本条件完全符合教学质量国家标准：1，师资队伍的综合素质优良，年龄结构搭配合适，学历、职称结构合理；2，实践基地和教学设备的建设情况符合专业开办要求；3，专业图书资料和信息化水平能满足师生学习需求；4，校外实习基地满足人才培养和就业的需求；5，具有充足的专业开办和建设经费保障。</p> <p>我校组织专业设置评议专家组，对申报的拟新增本科专业进行了审议。到会委员在充分讨论基础上，一致同意数字媒体艺术专业申报2020年拟新增本科专业。</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> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		