

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): 北京电影学院现代创意媒体学院



学校主管部门: 山东省

专业名称: 新媒体艺术

专业代码: 130511T

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: 2020-07-15

专业负责人: 樊愈佳

联系电话: 15854291213

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	北京电影学院现代创意媒体学院	学校代码	14327	
学校主管部门	山东省	学校网址	http://www.bfamcmc.edu.cn/	
学校所在省市	山东青岛经济技术开发区金沙滩路689号	邮政编码	266520	
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 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 type="checkbox"/> 理学 <input 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 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 checked="" type="radio"/> 艺术 <input type="radio"/> 民族			
曾用名				
建校时间	2010年	首次举办本科教育年份	2011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	164	专任教师中副教授及以上职称教师数	45	
现有本科专业数	23	上一年度全校本科招生人数	700	
上一年度全校本科毕业生人数	398	近三年本科毕业生平均就业率	89%	
学校简要历史沿革(150字以内)	北京电影学院现代创意媒体学院于2010年10月19日正式获教育部批复同意设立为本科独立学院，是北京电影学院唯一在异地举办的影视全学科专业的艺术类独立学院。学院设有文学系、导演系、表演系、摄影艺术与技术系、录音艺术与技术系、视觉艺术系、动漫艺术系、传媒管理系八个系和一个基础教学部。			
学校近五年专业增设、停招、撤并情况(300字以内)	学院近五年增设本科专业包括网络与新媒体、环境设计、漫画、文物保护与修复、电影学、影视技术等6个本科专业。其中，隔年招生的专业有新闻学、知识产权、广告学等3个本科专业，未招生的有环境设计1个专业，停招的有公共事业管理1个专业。无专业撤并情况。			

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130511T	专业名称	新媒体艺术
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	动漫艺术系		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	—	开设年份	—
相近专业2专业名称	—	开设年份	—
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

3. 申报专业人才需求情况

<p>申报专业主要就业领域</p>	<p>新媒体艺术 (New Media Art) 指侧重利用现代科技和新媒体形式表现主题的艺术作品, 包括数字艺术、游戏交互艺术、电脑绘图艺术、电脑动画艺术、虚拟现实艺术、网络艺术、3D打印艺术等分支。很多作品都是以跨界、多手法来呈现。</p> <p>新媒体艺术专业毕业生社会需求大, 就业面广, 不但可以在各类门户网站、传媒商业网站、党政部门网站、企事业网站等从事信息采集、撰写、编辑等工作, 而且还能从事与新媒体相关的网站策划、网络推广以及网站建设与管理等方面的工作。</p> <p>结合动漫艺术系的师资和三维美术方面的专业背景, 本专业中也加入了游戏的创作和制作课程。从2000年中国游戏市场的兴起至今, 游戏开发技术日新月异, 游戏人才市场缺口不断扩大, 游戏企业人才需求不断增长, 在这种大环境下新媒体艺术专业的学生还能在游戏研发和外包公司从事各类游戏 (如手机游戏、H5页面、端游、家用主机等游戏) 的美术设计、游戏创意、游戏制作、游戏推广等工作; 同时在广播电台、影视后期、数据可视化等行业也能大展身手。</p>												
<p>人才需求情况</p>	<p>新媒体艺术行业的快速发展需要大量的专业人才, 特别是具备理论基础和艺术修养, 又有过硬动手能力的复合型专业人才。新媒体行业的就业缺口和需求巨大, 主要体现在游戏相关行业的蓬勃发展和旺盛的人才需求, 而游戏开发, AR/VR等交互内容, 新媒体数字影像的开发是本专业的重点培养方向。</p> <p>根据全球游戏市场研究机构Newzoo发布的《2020年全球游戏业市场研究报告》, 报告指出, 受新型冠状病毒疫情的影响, 以及次世代主机的有力推动, 2020年全球游戏业收入预计将达到1593亿美元。</p> <p>根据《2019年中国游戏产业年报》的反馈数据, 2019年中国游戏市场实际销售收入2308.8亿元, 同比增长7.7%。在新技术驱动下, AR/VR、云游戏等前沿新媒体市场将迎来快速成长新机遇, 特色游戏用户群体显现出较大的增长潜力和发展空间。</p> <p>2019年至2020年中国游戏行业的人才需求一直处于上升趋势, 中国游戏产业人才需求规模从2018年的44.1万人上升到了56.8万左右。而中国音数协游戏工委 (GPC) 的数据显示, 2019年中国互联网各行业的平均月薪情况中, 游戏开发, 新媒体艺术设计从业者的平均月薪超过11000元, 超过了计算机软件, 计算机服务, 电子商务, 计算机硬件等互联网产业薪酬, 稳居榜首。</p> <p>另一方面, 国家不断出台各种政策, 甚至是细化的专业设置, 来推动整个高等院校的游戏人才培养。教育部增补了“电子竞技运动与管理”专业, 无疑是从更高层面上对游戏行业给予了支持。国家政策支持, 不仅会为市场培育更多游戏人才, 还会更进一步推动产业正规化发展和产业链的完整。</p> <p>字节跳动副总裁、游戏业务负责人严授表示, 字节跳动游戏业务将会在2020年继续招聘超1000人, 以满足多条游戏产品线的研发需求。而腾讯的游戏部门, 完美世界等业内游戏头部公司每年的校招规模也都超千人, 招聘岗位涵盖了前期策划, 剧本文案撰写, 概念美术设计, 三维美术制作, 管理和发行等全方位行业需求。</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>60</td> </tr> <tr> <td>预计升学人数</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>预计就业人数</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>字节跳动</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>腾讯游戏</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>完美世界</td> <td>10</td> </tr> </table>	年度计划招生人数	60	预计升学人数	10	预计就业人数	50	字节跳动	20	腾讯游戏	20	完美世界	10
年度计划招生人数	60												
预计升学人数	10												
预计就业人数	50												
字节跳动	20												
腾讯游戏	20												
完美世界	10												

4. 申请增设专业人才培养方案

4. 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）

北京电影学院现代创意媒体学院新媒体艺术专业培养方案

一、培养目标

本专业（新媒体艺术专业）培养适应时代对创意产业的发展需求，德、智、体、美全面发展，以新媒体为基础、游戏和网络娱乐为依托，结合新媒体行业的发展，掌握新媒体基础理论和知识技能；具备综合文化素养及创新精神的高素质应用型新媒体艺术人才。

培养新媒体以及相关艺术创作者为主，具备交叉学科知识，兼顾游戏创作、网页设计、人机交互、网络新媒体内容创作等视听艺术领域的一专多能复合型人才。

毕业生可在新媒体内容创作、动漫游戏、移动互联网、公共文化空间、文化旅游、广告设计、影视制作、动画制作和新媒体艺术教育等文化创意产业相关领域从事有关的创作工作。

二、培养方式

本专业人才培养方式主要包括课堂理论和实践教学、实习实践教学、专题项目实践、大学生科技创新、大学生素质拓展计划、毕业设计等。

针对新媒体艺术专业特点，强调与本系现有的影视动画专业相结合，学生在技能学习和创作实践中的协同学习和实践训练。在课程教学中充分发挥教师主导、学生主体的作用，逐一符合学生的主动性和自觉性，更多地采用启发式、研讨式的教学方式，培养学生自主学习的能力，协同学习及合作创新能力。强调个性化培养，力求为学生提供最合理的学习发展空间。鼓励高年级学生在专业教师的指导下参加高水平的学科专业竞赛、参与教师的科研项目，在实践中发现、弥补理论学习中的不足，开阔专业视野、培养创新精神、科研能力和综合素质。

注重学生的设计实践教学环节，加强对学生的创新能力实践能力的培养。在北京电影学院的优势电影教育资源环境下，设置新媒体艺术与动画相结合的实践课程结构和教学方法，开展专题实践、设计创新等实践教学。重视与行业领先企业和研究机构的的合作，重视学生所学专业技能的实用性和时代适应性。

在培养环节中加强学生的自主学习和创新实践能力，加强与动画等专业同学的协同学习及联合创作实践能力。发挥大学生的创新能力，强调个性化培养，力求为

学生提供最合适的学习、发展的空间。

三、主要课程设置

1) 专业核心课程

新媒体艺术概论、游戏概论、游戏界面设计、游戏概念设计、三维游戏美术、雕塑与三维造型、游戏角色绑定与动画、三维游戏特效、游戏策划、游戏引擎原理及应用。

2) 支撑课程

速写、艺用解剖学、人机交互技术与艺术、设计基础、构成设计、游戏心理学、游戏创作、游戏专业英语。

四、主要实践教学课程

本专业实践环节主要由基础技能学习、专题设计、项目实习、毕业设计、毕业论文等组成实践性教学环节。

在新媒体艺术专业的发展总体定位下,发挥电影学院在内容创作的优势专业能力,设置创新实践的教学课程体系的培养模式,加强游戏研发、VR、AR 类型的试验交互影像等新媒体专题项目实践课程在教学结构中的比重,发挥自身优势,提升专业技能,培养不同知识结构技能的学生在新媒体艺术专业的综合学科环境下协作创新实践能力。

本科阶段的创新实践定位于行业发展。加强与业界在技术研发,技术应用、产品开发等方面具有领先地位的企业单位如美国艺电(EA)、法国育碧(Ubsoft)、中国腾讯游戏、完美世界、金山西山居等建立互动合作。保证本科的实践教学与行业发展同步和领先,以符合以游戏为代表的新媒体行业发展的内在需求,强调新媒体艺术创新实践教学成果的实用性。

新媒体艺术专业实践要求学生参加新媒体艺术相关项目的实训,并到新媒体艺术工作室、游戏公司、移动互联网公司、动画公司和网络媒体类公司进行实地调研和考察,了解实际项目的运作和管理流程。培养学生综合运用所学新媒体艺术制作知识和技能。

通过毕业设计(论文),提高学生的实践能力,学会理论联系实际的方法;能够综合运用所学到的专业知识,提高发现问题、分析问题和解决问题的能力;培养学生熟练运用基本技能的能力;锻炼学生查阅国内外文献的能力;培养学生撰写学术论文的能力。

五、毕业生应具有的知识、能力、素质

1. 掌握马列主义、毛泽东思想和邓小平理论的基本知识；
2. 掌握外语语言的基本技能，具备听、说、读、写能力；
3. 掌握新媒体艺术学理论，熟练掌握新媒体艺术创作规律和方法，具备扎实的美术功底，设计能力，能够创作各类游戏美术、新媒体艺术、数字影像等作品的专业能力；

六、学制

标准学制四年。

七、课程体系的构成及各类课程学时分布

本专业教学由公共基础课、学科基础课、专业基础课、专业课以及集中实践组成。

1) 学时分布

课程类别	课程门数	总学分	总学时	比例
公共基础课	9	43	688	26.5%
学科基础课	7	16	256	9.9%
专业基础课	9	52	832	32.1%
专业课	4	42	672	24.7%
集中实践	7	11	176	6.8%
总计	36	162	2592	

(2) 集中实践

集中实践	创作实践课	1	16	0.5	0.5								
	军训	2	32	2									
	二年级社会实践	1	16				2						
	三年级社会实践	1	16						2				
	毕业作业	2	32										2
	毕业论文	1	16										1
	毕业答辩	1	16										1
	小计	11	176	2.5	0.5	2			2				4

八、毕业与学位

1、毕业标准

修满本培养方案规定的学分并符合学院学籍管理规定，可获得新媒体艺术专业

本科毕业证书。

2、学位标准

各科成绩合格，符合学院管理规定。学位标准以百分制计算（其中毕业设计占40%；毕业论文占30%；答辩成绩占30%）。在完成毕业设计和毕业论文并获得通过（75分以上）者，允许参加答辩，答辩成绩在75分以上者，并按分数比例折算后经学院学位委员会批准可授予艺术学学士学位。

九、教学执行计划

本方案执行按基本学制设计，拟四年毕业的学生可基本按照此计划执行。学制四年、八个学期。

1. 每一学年分为两个标准学期，每学期按照18个教学周进行教学活动，行课16周，第16周为结课周，第17周为复习周，第18周为考试周。第一学期，新生入学安排10天军训时间（包括入学教育）。第三学期、第五学期，组织学生进行社会实践或专业实践活动。

2. 第七、第八学期为专业实习期，要求完成毕业设计，学院为毕业设计提供规范和指导。

3. 第八学期主要是进行毕业论文撰写、毕业设计及毕业答辩。

附件

教学安排一览表

专业方向	课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	课内学时		各学期周学时分配								课程性质	课程要求	
						授课学时	实践学时	1	2	3	4	5	6	7	8			
插新媒体艺术方向	公共基础课程	JC101040	思想道德修养与法律基础	2	32	32		2×16									必修	
		JC101020	中国近现代史纲要	3	48	48				3×16								
		JC101010	马克思主义基本原理	2	32	32					4×8							
		JC101030	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	48				3×16								
		JC1020X0	大学英语 I / II	8	128	128		4×16	4×16									
		JC1030X0	体育 I / II / III / IV	8	128	128		2×16	2×16	2×16	2×16							
		XS101010	大学生心理健康	1	16	16		2×8										
		XS101020	职业发展规划与就业指导	1	16(16)	16	(16)		2×8									
		XS101030	大学生创新创业	1	16(16)	16	(16)							4×4				
		JF600XX0	全院选修课	8	128	128	(32)											
		小 计	9 门课	37	592	592	(32)	144	112	128	64	0	0	16	0			
学科基础课	DM201020	新媒体艺术概论	2.5	40	40	0	2.5x16									必修		
	DM201030	游戏概论	2	32	28	4						2×16						
	DM201040	速写	3.5	56	56	0			3.5x16									

	DM301100	艺用解剖学	4	64	32	32					4×16					
	DM201050	设计基础	2	32	28	4					2×16					
	小 计	5 门课	14	224	184	40	40	0	56	0	96	32	0	0		
专业基础课程	DM301061	游戏界面设计	8	128	12	116	8×16									
	DM301062	人机交互技术与艺术	6	96	4	92	6×16									
	DM301063	游戏概念设计	16	256	10	246		16×16								
	DM201010	构成设计	4	64	32	32		4×16								
	DM301071	三维游戏美术 I	4	64	32	32		4×16								
	DM301072	三维游戏美术 II	4	64	32	32			4×16							
	DM301091	三维游戏美术 III	4	64	32	32			4×16							
	DM201060	游戏专业英语	2	32	17	15			2×16							
	DM301092	雕塑与三维造型 I	4	64	32	32				4×16						
	DM301093	雕塑与三维造型 II	4	64	32	32					4×16					
	DM301120	雕塑与三维造型 III	2	32	0	32						2×16				
	小 计	11 门课	58	928	235	693	224	384	160	64	64	32	0	0		
专业课	DM401152	游戏角色绑定与动画 I	4	64	32	32				4x16						
	DM301080	游戏角色绑定与动画 II	4	64	32	32					4×16					
	DM301110	游戏策划	4	64	32	32						4×16				
	DM401130	游戏心理学	4	64	32	32						4x16				
	DM401161	三维游戏特效	4	64	20	44					4x16					
	DM401162	游戏引擎原理及应用	6	96	12	84						6x16				

必修

		DM401171	游戏创作 I	8	128	84	44						8x16			
		DM401172	游戏创作 II	9	144	32	112							9x16		
	小计	8 门课		43	688	276	412	0	0	0	64	128	352	144	0	
	合计			152	2432	1287	1145	408	496	344	224	288	416	160	0	

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
新媒体艺术概论	40	4	贾否	1
游戏概论	32	2	樊愈佳	6
速写	56	4	刘玉山	3
艺用解剖学	64	4	王鹏崴	5
设计基础	32	2	焦文修	5
构成设计	64	4	焦文修	2
人机交互技术与艺术	96	6	樊愈佳	1
游戏界面设计	128	8	方真	1
游戏概念设计	256	16	王鹏崴, 吴文聪	2
三维游戏美术 I II III	192	4	董奇	2.3
雕塑与三维造型 I II III	160	4	董奇	4.5.6
游戏角色绑定与动画 I II	128	4	宋思轩	4.5
三维游戏特效	64	4	樊愈佳	5
游戏策划	64	4	樊愈佳	6
游戏心理学	64	4	方真	6
游戏创作 I II	272	8	严庆, 董奇, 王鹏崴	6.7
游戏专业英语	64	2	方真	3
游戏引擎原理及应用	96	6	刘玉山	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
贾否	女	1957-05	新媒体艺术概论	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	动画创作与理论	专职
樊愈佳	男	1984-12	游戏概论、三维游戏特效、游戏策划、人机交互技术与艺术	讲师	加拿大雪尔顿学院	数字电影特效	硕士	交互娱乐设计	专职
吴文聪	女	1984-01	游戏概念设计	讲师	北京电影学院	电影学	硕士	试验影像	专职
方真	女	1989-02	游戏心理学、游戏专业英语	讲师	德蒙特福特大学	多媒体艺术设计	硕士	多媒体艺术	专职
董奇	男	1987-09	三维游戏美术、雕塑与三维造型、游戏创作	讲师	长沙理工大学	媒体艺术设计	学士	游戏开发	专职
焦文修	女	1986-11	设计基础、构成设计	讲师	德国安哈特大学	综合设计	硕士	平面设计	专职
王鹏崴	男	1984-01	艺用解剖学、游戏概念设计、游戏创作	讲师	北京电影学院	动画专业动画艺术方向	硕士	动画美术	专职
宋思轩	男	1993-02	游戏角色绑定与动画	助教	北京电影学院现代创意媒体学院	动画	学士	三维动画	专职
刘玉山	男	1963-03	游戏引擎原理及应用、速写	教授	中央工艺美术学院	装饰绘画	学士	传统美术、绘画	专职
严庆	男	1969-04	游戏创作	副教授	海军工程大学	经济管理	学士	动画原理	专职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	10		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	2	比例	20.00%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	3	比例	30.00%
具有硕士及以上学位教师数	6	比例	60.00%
具有博士学位教师数	1	比例	10.00%
35岁及以下青年教师数	5	比例	50.00%
36-55岁教师数	3	比例	30.00%
兼职/专职教师比例	0:10		
专业核心课程门数	18		
专业核心课程任课教师数	9		

6. 专业主要带头人简介

姓名	黄心渊	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	职务
拟承担课程	实用VR技术			现在所在单位	中国传媒大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	北京理工大学工学博士						
主要研究方向	虚拟现实						
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）	1995年以来，撰写、合作撰写的著作35部，主编的《多媒体技术基础》由高等教育出版社出版						
从事科学研究及获奖情况	<p>1. 实用VR技术。国家“863”计划项目，编号：863-306-ZT03-08-1，起止时间：1998.7-2000.12（项目主持人：黄心渊）。</p> <p>2. 工业设计环境与实用VR图象处理系统。国家“863”计划项目，编号：863-306-04-02-4，起止时间：1996.7-1998.6（项目主持人：黄心渊）。</p> <p>3. 计算机动画及计算机辅助教学系统。国家“八六三”计划项目，编号：863-306-04-08-1，起止时间：1994.6~1996.7（项目负责人：黄心渊）。</p> <p>4. 真立体电视图像的生成系统，教育部高等学校骨干教师资助计划项目，起止时间：2000.6-2001.12（项目主持人：黄心渊）。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	100			近三年获得科学研究经费（万元）	250		
近三年给本科生授课课程及学时数	计算机图形学 课程 学时140			近三年指导本科毕业设计（人次）	128		

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	131	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	237（台/件）
开办经费及来源	开办经费102万，全部由动漫艺术系教学经费支出，用于新专业的规划与建设。每名学生一年学费5.8万元，计划招生60人，共计348万元，学院按比例划分给系里用于教师课时费、教育教学设备等使用。		
生均年教学日常运行支出（元）	—		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	0		
教学条件建设规划及保障措施	<p>我院已开设了动画专业，无论在教学设备上还是师资配备上已臻完善，动漫艺术系教学区在1000平方米左右，拥有完备的动画教学条件和相关设备，专用教室均配有多媒体教学设备。包括：专业理论课教室和学科基础理论教室；配备为传统动画定制的拷贝灯台，扫描和动检设备的动画专业理论教室；配备有世界先进定格拍摄设备，完善的灯光设施以及苹果剪辑机的偶动画实验室和动画拍摄机房；配有拷贝台和手绘屏的动画创作实验室；配备电脑设备、手写板、苹果剪辑机和图形工作站的动漫设计与制作教室，计算机动画教室和同时可容纳80人的多媒体综合大教室；专业相关的藏书画册千余种，藏有古今中外重要名家画册，世界美术史、中国美术史、民间艺术的相关书籍、不同国家的插图画册等精装套集以及国内外的动画教材和参考书等，可供老师和学生们学习自修的专业图书室。</p> <p>将新媒体艺术专业设在这里，一方面我们的新媒体艺术的同学可以将所学知识及时的在实践中检验。另外还能使动画知识和游戏，AR/VR交互影像进行相互交融、互通有无。两个专业在同一个平台上互补提高，在学术角度上看是也是一个非常理想的架构。</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）
手绘电脑屏	联想天扬A6800	5	2011年	21.25
拷贝桌	定制型	30	2011年	53.4
苹果电脑	MC813CH/A	6	2011年	86.16
苹果电脑	MC309CH/A	10	2011年	108.63
多媒体教学设备1套	竞业达	2	2011年	59.32
惠普台式机	HP8280	25	2012年	185
液晶数位屏	新帝21UX	6	2012年	120
联想电脑	M8400	18	2012年	100.8
数位板	Wacom影拓五代	62	2012年	142.6
投影仪	三菱GX-680	1	2013年	12.8
惠普台式电脑	HP Pavlion	50	2013年	310
联想一体机	B5040	20	2015年	100
海信电视	LED60EC550A	2	2015年	12.99
手绘电脑屏	联想天扬A6800	5	2011年	21.25
拷贝桌	定制型	30	2011年	53.4
苹果电脑	MC813CH/A	6	2011年	86.16
苹果电脑	MC309CH/A	10	2011年	108.63
多媒体教学设备1套	竞业达	2	2011年	59.32
惠普台式机	HP8280	25	2012年	185
液晶数位屏	新帝21UX	6	2012年	120

联想电脑	M8400	18	2012年	100.8
数位板	Wacom影拓五代	62	2012年	142.6
投影仪	三菱GX-680	1	2013年	12.8
惠普台式电脑	HP Pavlion	50	2013年	310
联想一体机	B5040	20	2015年	100
海信电视	LED60EC550A	2	2015年	12.99

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>该专业具备良好的教师团队和优质的课程体系，建立新媒体艺术专业是动漫学科紧跟时代发展步伐，针对未来人才需求，进一步完善优势学科建设的必要。可以说新媒体艺术专业有利于强化师资队伍综合素质，同时为吸纳和输出复合型艺术人才创建最佳环境。</p> <p>新媒体艺术和动漫艺术的关系可以追述到19世纪末的新型媒体电影的诞生，动漫是这个新媒体的前身，更是这个媒体孵化过程的重要介质。1935年世界首次接收的电视信号是迪士尼著名作品唐老鸭。计算机图像编程借鉴动画原理和基本技术被推广应用，互联网、手机等各式各样的新媒体最早传输视觉信息也是借助动漫语言功能实现。</p> <p>新媒体艺术的进步需要动画技术支持，动漫艺术发展创新不能缺少新媒体环境建设。</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>签字：</p> 		