

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

孙生峰

学校名称（盖章）：郑州科技学院

学校主管部门：河南省

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：2020-07-08

专业负责人：马勇

联系电话：0371-56150593

教育部制

1. 学校基本情况

| | | | |
|-------------------------------|---|------------------|-----------------------|
| 学校名称 | 郑州科技学院 | 学校代码 | 12746 |
| 学校主管部门 | 河南省 | 学校网址 | http://www.zit.edu.cn |
| 学校所在省市区 | 河南郑州马寨开发区学院路1号 | 邮政编码 | 450064 |
| 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 | 郑州科技职业学院 | | |
| 建校时间 | 1988年 | 首次举办本科教育年份 | 2008年 |
| 通过教育部本科教学评估类型 | 合格评估 | | 通过时间 2015年04月 |
| 专任教师总数 | 1175 | 专任教师中副教授及以上职称教师数 | 437 |
| 现有本科专业数 | 43 | 上一年度全校本科招生人数 | 4300 |
| 上一年度全校本科毕业生人数 | 3894 | 近三年本科毕业生平均就业率 | 96.8% |
| 学校简要历史沿革 (150字以内) | 郑州科技学院创办于1988年，2008年实施本科学历教育，2015年通过本科教学合格评估。学校以工学为主，经管文艺教多学科协调发展，主要培养“实基础、重实践、强能力、会创新”的应用型人才。现开设本专科专业75个，建有省级重点学科等教学工程项目44项，先后荣获“全国民办高校先进单位”等多项荣誉称号。 | | |
| 学校近五年专业增设、停招、撤并情况 (300字以内) | 学校坚持以工学为主，多学科协调发展，按照学校十三五学科专业建设发展规划，近五年来学校增设了机械电子工程，交通工程，翻译，数字媒体技术，舞蹈编导，数据科学与大数据技术，投资学，播音与主持艺术，软件工程，产品设计，工业机器人和汽车服务工程共12个专业，2020年停招交通工程专业。 | | |

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 | 郑州科技学院艺术学院 | | |
| 学校相近专业情况 | | | |
| 相近专业1专业名称 | 动画 | 开设年份 | 2009年 |
| 相近专业2专业名称 | 视觉传达设计 | 开设年份 | 2008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 | 从事新媒体、互联网、人工智能、交互设计、媒体界面设计、影视动画、数字视频、游戏设计、数字展示设计、教育等行业。 | |
| 人才需求情况 | <p>数字媒体艺术是近年来我国高校为适应社会发展而增设新专业，数字媒体艺术已成为国家“十五”期间重点推进的战略性新兴产业，也是国内目前建立的一批数字媒体产业发展的基地，网络教育、自媒体、电子竞技等新兴产业已逐渐成为民众的刚性需求，而且都与数字媒体艺术密不可分。教育部新发布的《关于疫情防控期间以信息化支持教育教学工作的通知》及各级教育单位的重视，以及数字媒体艺术相关专业对各个阶段教育不可或缺的影响力，也预示着数字媒体艺术专业也将伴随一系列新兴产业的蓬勃发展而迎来第二次爆发式发展。</p> <p>数字媒体艺术专业毕业生因具备较高的艺术素养和计算机多媒体相关技术，可胜任多种职位，当前企业对于数字媒体艺术类专业人才需求更为强烈。麦可思数据有限公司2018年收集30.6万份样本统计，数字媒体艺术专业高校毕业生在半年内就业率达94.8%，居专业就业率排名第11位，为就业率前30名专业中唯一艺术设计类专业。伴随5G时代到来，各类媒体的出现使移动端方向以及小型数字媒体工作室对于数字媒体艺术人才需求将会更加迫切。据统计：目前我国对数字媒体艺术人才需求缺口大约20万左右。</p> <p>河南省作为中部经济战略崛起的主体，随着中部经济区的建设的国家战路不断深化和推进，推进中部经济的发展，同时各类项目和企业的落地必然带来数字媒体艺术相关业务需求量的增加。随着新媒体的发展，数字媒体艺术的综合性优势逐渐展现，多领域与之协作进一步发展的可能性被逐渐发掘，与社会服务、远程教育、公众导航系统以及其他传统媒体艺术之问融合，互补也带动了河南区域内相关企业以及协作企业对人才需求的增加，对于网络直播，新媒体广告，自媒体行业创作等数字媒体相关领域的发展带来基础支持。为河南省数字媒体行业未来发展提供有力支持。</p> <p>综上所述，数字媒体艺术专业人才需求在未来一段时间内将继续处于不断增长趋势，为适应数字人才市场的需求，以及河南省信息化发展及文化传播的迫切需求，郑州科技学院主动增设数字媒体专业建设，探索数字媒体艺术前沿，推动理论与实践相结合，加强教师队伍建设和学生服务地方经济，加速培养结合艺术素质与技能的高素质应用型人才，以满足数字媒体业的发展需求。</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 | 40 |
| | 预计升学人数 | 5 |
| | 预计就业人数 | 35 |
| | 河南西吉文化传播有限公司 | 10 |
| | 河南华豫兄弟动画影视制作有限公司 | 10 |
| | 河南云和数据信息技术有限公司 | 10 |
| | 河南超凡装饰设计工程有限公司 | 5 |

4. 申请增设专业人才培养方案

数字媒体艺术专业人才培养方案

专业代码：130508

学科门类：艺术学

学 制：基本学制 4 年（弹性学制 3-6 年）

学 位：艺术学学士

一、培养目标

专业培养适应社会主义现代化建设需要，德、智、体、美、劳全面发展，具有国际文化视野、适应数字时代需求，掌握新媒体艺术基本理论，具备数字媒体策划、创作、传播、运营能力，能够在新媒体、互联网、人工智能等相关行业，从事交互设计、媒体界面设计、影视动画、数字视频、数字展示设计的应用型人才。

二、基本要求

（一）知识要求

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；了解专业相关的国家方针政策、法律法规；了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；了解影视、网络媒体创作、制作、传播、运营的基本流程；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。

数字媒体专业学生应该重点理解影视、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、网络交互设计和相关领域展开创作、制作及技术应用所需要的相关知识。

（二）能力要求

掌握数字媒体相关领域的基本创作及研究方法，能够在科学与艺术交叉领域展开创新性的工作；能独立或合作完成作品创作、项目策划、市场运营中的至少一个环节，具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力；具备一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作方面的能力；具备一定的组织管理、沟通交流以及团队合作能力；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能力。

数字媒体艺术专业学生应该重点掌握影视特效、网络视频制作、网络交互设计相关领域创作、制作相关的艺术手段及技术工具。

（三）素质要求

具有正确的人生观、价值观与世界观，自觉践行社会主义核心价值观；具有

良好的法制意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；身心健康，通过教育部规定的《国家学生体质健康标准》测试。

三、专业核心课程

（一）核心课程

本专业开设的主干课程有数字媒体艺术概论、视听语言、创新思维、人机交互界面设计、导演基础、计算机图形图像处理、动态图形设计基础、交互设计原理、非线性剪辑、影视特效等。

（二）课程简介

1. 数字媒体艺术概论（An Introduction to digital Media Arts）

数字媒体艺术概论是数字媒体专业的基础课，旨在提高学生对数字媒体艺术的认识及赏能力，对数字媒体艺术理论、范畴、实践方法和应用领域等问题进行深入和系统的阐述。通过案例分析阐述了数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，使学生能够加深对数字艺术、数字媒体和信息技术本质的理解。

2. 视听语言（Audio-visual language）

视听语言是数字媒体专业的专业课，内容包括影像、声音、剪辑等方面的内容，是利用视听刺激的合理安排来向受众传播某种信息的一种感性语言表达，通过语法，各种镜头的调度方法和音乐运用的技巧来实现信息的表达，是数字媒体专业进行作品创作的基础。

先修课程：《数字媒体艺术概论》、《设计美学》

3. 计算机图形图像处理（Computer graphics image processing）

计算机图形图像处理是数字媒体专业必修的基础课。全面系统的学习photoshop，全面掌握设计制作的方法，对photoshop的熟练掌握和应用，理解平面设计的理念，利用平面设计软件进行图像和艺术设计及美术创作，能够独立完成简单的平面设计和广告的制作，无论是平面还是结合动态作品都会有很好的设计思维，从而提升多媒体作品的艺术美感。

先修课程：《数字媒体艺术概论》、《设计美学》

4. 创新思维（Creative thinking）

创新思维是数字媒体专业的专业课，讲授如何运用设计思维进行创新性数字媒体的相关作品设计，通过设计思维全面提升创造力的丰富度、敏锐度和洞察力。引领学生从思维的意识 and 操作层面重塑适合于创新与创造的设计思维模式，思考创新的本质，挖掘数字媒体相关作品的深度。

先修课程：《设计美学》、《视听语言》

5. 人机交互界面设计 (Human computer interface design)

界面设计基础是数字媒体专业的基础课，UI 作为系统可用形式的存在，是以视觉为主体的界面，强调的是视觉元素的组织和呈现。同时也是人与信息交互的媒介，每一种交互形式包括图形、图标、色彩、文字设计等，都是由用户通过这些来使用系统。好的 UI 设计不仅能让软件变得有品位，也会提升操作的简洁、自由以及舒适性。

先修课程：《三大构成》、《计算机图形图像处理》

6. 导演基础 (Basics in Film and TV Directing)

导演基础是数字媒体专业的基础课，通过讲授影视导演创作的基本要素和规范，使学生了解和熟悉影视导演工作的基本规律和特点，影视作品是数字媒体专业必不可少的学习内容，掌握导演的理论基础会给学生提供影视作品清晰的创作思路，为今后的学习打好基础。

先修课程：《视听语言》、《摄影与摄像》

7. 动态图形设计基础(Motion graphic design)

动态图形设计基础是数字媒体专业必修的基础课。动态图形设计是多种设计元素与原理的综合性应用，由平面设计和动态影像艺术相互交融。通过对动态图形设计的学习，学生对各种影像的表现形式和项目制作流程有更全面的掌握。

先修课程：《三大构成》、《设计美学》

8. 交互设计原理 (Principles of interaction design)

交互设计原理是数字媒体专业的专业课，本课程是理论实践课程，所教课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势。

先修课程：《界面设计基础》、《动态表达基础》

9. 非线性剪辑(Nonlinear editing)

非线性剪辑是数字媒体专业的专业课，理解数字化影视制作中的相关理论知识，讲授非线性编辑技术原理、应用及实战技巧，并能在视频剪辑中熟练地运用这种新的制作手段，灵活实现各种剪接效果以及创造性地发挥非线性编辑的优势，更好地将理论与实践相结合，使学生掌握 Premiere 软件的使用方法，掌握 Premiere 进行视频剪辑制作的基本工作流程。

先修课程：《视听语言》、《摄影与摄像》

10. 影视特效(Visual effect)

影视特效是数字媒体专业的专业课，是数字媒体艺术专业主干课程，使学生

了解影视特效的两大重要构成形式，掌握数字视频特效的艺术表现形式。通过视频特效的创意与制作训练，培养学生具有应用不同特技方法完成视频特效的处理能力；通过具体实践制作完成影视广告短片，并最终合成数字影视特效影片。

先修课程：《导演基础》、《非线性剪辑》

四、主要实践性教学环节

军事训练、实景写生、考察采风、企业综合实习等。

五、各类课程学时学分分配

| 课程类别 | 课程性质 | 学时 | 学分 | 比例(%) |
|---------|------|-------|-----|-------|
| 公共基础课 | 必修 | 876 | 46 | 28 |
| 学科基础课 | 必修 | 324 | 15 | 9 |
| 专业基础课 | 必修 | 528 | 24 | 15 |
| 集中实践(周) | 必修 | (35周) | 35 | 22 |
| 公共选修课 | 选修 | 120 | 6 | 4 |
| 专业选修课 | 选修 | 572 | 26 | 16 |
| 跨学科选修课 | 选修 | 80 | 4 | 3 |
| 特色及创新课程 | 选修 | 80 | 4 | 3 |
| 合计 | | 2580 | 160 | 100 |

六、毕业标准与学位授予条件

(一) 毕业标准

修业期满，符合国家和学院相关规定，修读完人才培养方案规定的学分，方予毕业。

(二) 学位授予条件

修业期满，符合学位授予条件，授予艺术学学士学位。

七、教学计划进程表

数字媒体艺术专业教学进程计划表

| 课程类别 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 考核方式 考试 考查 | 总学时 | 学时分配 | | | | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | 第四学年 | | 开课单位 |
|---------------------------|--------------|----------------------|--------|---------------|------|------|----|-----|------|------|----|------|----|------|----|------|---------|---------|
| | | | | | | 理论 | 实验 | 上机 | 实践 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 | |
| 公共基础课 | B00001501 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | 1 | 48 | 40 | | | 8 | 3 | | | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001504 | 中国近现代史纲要 | 3 | 2 | 48 | 44 | | | 4 | 2 | | | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001502 | 马克思主义基本原理 | 3 | 3 | 48 | 44 | | | 4 | | 3 | | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001503 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 | 5 | 4 | 80 | 64 | | | 16 | | | 4 | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001518 | 创业基础 | 2 | 7 | 32 | 16 | | | | | | | | | | 1 | | 创新创业学院 |
| | B00001505-8 | 大学生职业生涯规划与就业指导 | 2 | | 40 | 24 | | | 16 | | | | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001509-15 | 形势与政策 | 2 | | 64 | 32 | | | | | | | | | | | | 马克思主义学院 |
| | B00001401 | 大学英语 I | 4 | 1 | 64 | 64 | | | | 4 | | | | | | | | 外国语学院 |
| | B00001402 | 大学英语 II | 4 | 2 | 64 | 64 | | | | | 4 | | | | | | | 外国语学院 |
| | B00001403 | 大学英语 III | 4 | 3 | 64 | 64 | | | | | | 4 | | | | | | 外国语学院 |
| | B00001404 | 大学英语 IV | 4 | 4 | 64 | 64 | | | | | | | 4 | | | | | 外国语学院 |
| | B00001601 | 体育 I | 1 | 1 | 36 | | | | 36 | 2 | | | | | | | | 体育学院 |
| | B00001602 | 体育 II | 1 | 2 | 36 | | | | 36 | | 2 | | | | | | | 体育学院 |
| | B00001603 | 体育 III | 1 | 3 | 36 | | | | 36 | | | 2 | | | | | | 体育学院 |
| | B00001604 | 体育 IV | 1 | 4 | 36 | | | | 36 | | | | 2 | | | | | 体育学院 |
| | B00000201 | 计算机应用基础 | 2 | 1 | 48 | 24 | 24 | | | 3 | | | | | | | | 信息工程学院 |
| | B00001516 | 军事理论 | 2 | 1 | 36 | 36 | | | | * | | | | | | | | 马克思主义学院 |
| B00001517 | 大学生心理健康教育 | 2 | 4 | 32 | 16 | | | 16 | | | | 1 | | | | | 马克思主义学院 | |
| | 小计 | 46 | | 876 | 596 | 0 | 24 | 256 | 11 | 8 | 10 | 9 | 0 | 0 | 1 | 0 | | |
| 学科基础课 | B01002180 | 设计素描 | 3 | 1 | 66 | 30 | | | 36 | 5 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002181 | 设计色彩 | 3 | 1 | 66 | 30 | | | 36 | 5 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002228 | 设计美学 | 1.5 | 1 | 30 | 30 | | | | 1 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002229 | 数字媒体艺术概论 | 1.5 | 1 | 30 | 30 | | | | 1 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002230 | 视听语言 | 2 | 2 | 44 | 20 | | | 24 | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002104 | 三大构成 | 2 | 2 | 44 | 20 | | | 24 | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002105 | 摄影与摄像 | 2 | 2 | 44 | 20 | | | 24 | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | 小计 | 15 | | 324 | 180 | 0 | 0 | 144 | 12 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 专业基础课 | B01002231 | 数字媒体艺术专业导论 | 1 | 1 | 20 | 20 | | | | 1 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002232 | 计算机图形图像处理 | 2 | 2 | 44 | 20 | 24 | | | 3 | | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002233 | 动态图形设计基础 | 2 | 3 | 44 | 20 | 24 | | | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002234 | 创新思维 | 2 | 3 | 44 | 20 | 24 | | | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002235 | 导演基础 | 2 | 3 | 44 | 20 | 24 | | | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002236 | 故事创作 | 2 | 3 | 44 | 20 | 24 | | | | 3 | | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002237 | 交互设计原理 | 2 | 4 | 44 | 20 | 24 | | | | | 3 | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002202 | 非线性剪辑 | 2 | 4 | 44 | 20 | 24 | | | | | 3 | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002238 | 人机交互界面设计 | 2 | 4 | 44 | 20 | 24 | | | | | 3 | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002239 | 信息可视化设计 | 2 | 4 | 44 | 20 | 24 | | | | | 3 | | | | | 艺术学院 | |
| | B01002240 | 用户体验分析 | 2.5 | 5 | 56 | 20 | 36 | | | | | | 8 | | | | | |
| | B01002241 | 三维动画 | 2.5 | 5 | 56 | 20 | 36 | | | | | | | 8 | | | | |
| | 小计 | 24 | | 528 | 240 | 0 | 48 | 240 | 1 | 3 | 12 | 12 | 16 | 0 | 0 | 0 | | |
| 专业限选课 (除必选外, 任选需修够3学分) | 必选 | B01002116 | 插画设计 | 3 | 5 | 68 | 20 | | 48 | | | | 8 | | | | 艺术学院 | |
| | | B01002242 | 数字声音处理 | 2 | 6 | 44 | 20 | 24 | | | | | | 3 | | | 艺术学院 | |
| | | B01002243 | 影视特效 | 3 | 6 | 68 | 20 | 48 | | | | | | 5 | | | 艺术学院 | |
| | | B01002244 | 数字合成 | 3 | 7 | 68 | 20 | 48 | | | | | | | | 5 | 艺术学院 | |
| | B01002245 | 数字游戏设计 | 3 | 7 | 68 | 20 | 48 | | | | | | | | | 5 | 艺术学院 | |
| | B01002246 | 数字短片创作 | 3 | 7 | 68 | 20 | 48 | | | | | | | | | 5 | 艺术学院 | |
| | B01002247 | 影视项目管理 | 1.5 | 6 | 34 | 10 | 24 | | | | | | | 2 | | | 艺术学院 | |
| | B01002248 | 三维动效设计 | 1.5 | 6 | 34 | 10 | 24 | | | | | | | 2 | | | 艺术学院 | |
| 可选 | B01002249 | 网络产品运营与推广 | 1.5 | 6 | 34 | 10 | 24 | | | | | | | 2 | | | 艺术学院 | |
| | B01002250 | 影视后期包装 | 1.5 | 6 | 34 | 10 | 24 | | | | | | | 2 | | | 艺术学院 | |
| | 小计 | 20 | | 452 | 140 | | | 312 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 12 | 15 | 0 | | |
| 必修课合计 | | | 85 | | 1728 | 1016 | 0 | 72 | 640 | 24 | 20 | 22 | 21 | 16 | 0 | 1 | 0 | |
| 公共选修课合计 | | | 6 | | 120 | 120 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 专业选修课合计 | | | 26 | | 572 | 200 | 0 | 372 | | | | | | | | | | |
| 跨学科选修课合计 | | | 4 | | 80 | 80 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 特色及创新课程 | | | 4 | | 80 | 40 | 0 | 40 | | | | | | | | | | |
| 集中实践教学合计 | | | 35 | 8项 35周 | | | | | | | | | | | | | | |
| 总计 | | | 160 | | 2580 | 1456 | 0 | 72 | 1052 | 24 | 20 | 22 | 21 | 24 | 12 | 16 | 0 | |

集中实践教学安排

| 课程代码 | 实践教学项目 | 学分 | 周数 | 学期安排 | | | | | | | | 实践场所 | |
|-----------|-----------|----|----|------|---|---|---|----|---|---|---|------|-------|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| B05000001 | 军事训练 | 3 | 3 | 3 | | | | | | | | | 校内 |
| B06000401 | 实景写生 | 2 | 2 | | | 2 | | | | | | | 校外 |
| B06000436 | 中原文化考察 | 1 | 1 | | | | 1 | | | | | | 校外 |
| B05000008 | 企业综合实习 | 10 | 10 | | | | | 10 | | | | | 校外 |
| B06000404 | 考察采风 | 2 | 2 | | | | | | 2 | | | | 校外 |
| B06000491 | 交互设计实训 | 2 | 2 | | | | | | | 2 | | | 校内 |
| B05000011 | 公益劳动 | 1 | 1 | | | | | | | | | | 校内 |
| B05000006 | 毕业设计(含实习) | 14 | 14 | | | | | | | | | 14 | 校内/校外 |
| 小计 | | 35 | 35 | 3 | 0 | 2 | 1 | 10 | 2 | 2 | | 14 | |

注明：公益劳动 1 周，课外时间安排。

专业任选课

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 理论 | 实验 | 上机 | 开课部门 |
|-----------|-------------|----|-----|----|----|----|------|
| B04000416 | Dreamweaver | 2 | 20 | 20 | | 20 | 艺术学院 |
| B04000436 | 吉祥物设计 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000598 | 标志设计 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000599 | 品牌形象设计 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000600 | 字体设计 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04003001 | 商业摄影 | 2 | 20 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000562 | 游戏策划 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000406 | 广告片鉴赏 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000564 | MG 动画制作 | 2 | 40 | 20 | | 20 | 艺术学院 |
| B04000566 | 版式设计 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000565 | 好莱坞动画电影导论 | 2 | 40 | 40 | | | 艺术学院 |
| B04000561 | 动画声音设计 | 2 | 40 | 20 | | 20 | 艺术学院 |
| B04000551 | 传播学 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000468 | 设计心理学 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000415 | 世界平面设计史 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04003002 | 中外美术史 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04003003 | 设计管理 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |

跨学科选修课

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 理论 | 实验 | 上机 | 开课部门 |
|-----------|------------|-----|-----|----|----|----|--------|
| B04000462 | 消费心理学 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000513 | 广告文案 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000514 | 网站与网页设计与制作 | 2 | 40 | 20 | 20 | | 艺术学院 |
| B04000952 | 市场营销策划 | 1.5 | 30 | 30 | | | 工商学院 |
| B04000928 | 商务谈判与礼仪 | 1 | 20 | 20 | | | 工商学院 |
| B04000576 | 展览策划与组织 | 1.5 | 30 | 30 | | | 工商学院 |
| B04000303 | 数字音频制作 | 2 | 40 | | | 40 | 信息工程学院 |
| B04000304 | 手机游戏设计与开发 | 3 | 60 | 20 | | 40 | 信息工程学院 |
| B04000583 | 数字媒体技术导论 | 1 | 20 | 20 | | | 信息工程学院 |
| B04000227 | 计算机图形学 | 3 | 60 | 20 | | 40 | 信息工程学院 |
| B04000420 | 电脑音乐制作 | 2 | 40 | | | 40 | 音乐舞蹈学院 |
| B04000488 | 舞台表演 | 2 | 40 | 40 | | | 音乐舞蹈学院 |
| B04000577 | 中国音乐史与名作鉴赏 | 1 | 20 | 20 | | | 音乐舞蹈学院 |
| B04000578 | 西方音乐史与名作鉴赏 | 1 | 20 | 20 | | | 音乐舞蹈学院 |

特色及创新课程

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 理论 | 实验 | 上机 | 开课部门 |
|-----------|-------------|----|-----|----|----|----|------|
| B04000545 | “河南之星”设计大赛 | 1 | 20 | 10 | 10 | | 艺术学院 |
| B04000535 | 全国大学生广告艺术大赛 | 1 | 20 | 10 | 10 | | 艺术学院 |
| B04000536 | 靳埭强设计奖 | 1 | 20 | 10 | 10 | | 艺术学院 |
| B04000540 | 数字媒体产业前沿 | 2 | 40 | | | 40 | 艺术学院 |
| B04000545 | 交互装置设计 | 2 | 40 | | | 40 | 艺术学院 |
| B04001805 | 创新创业第二课堂 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |
| B04000575 | 在线创新创业课程 | 1 | 20 | 20 | | | 艺术学院 |

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 |
|------------|-------|-------|-------|------|
| 数字媒体艺术概论 | 30 | 4 | 马勇 | 1 |
| 数字媒体艺术专业导论 | 20 | 4 | 李晓鲁 | 1 |
| 计算机图形图像处理 | 44 | 4 | 李继侠 | 2 |
| 交互设计原理 | 44 | 4 | 王会三 | 4 |
| 信息可视化设计 | 44 | 4 | 张超 | 4 |
| 非线性剪辑 | 44 | 4 | 张连慧 | 4 |
| 插画设计 | 68 | 6 | 赵冬琬 | 5 |
| 三维动效设计 | 34 | 4 | 牛琳嘉 | 6 |
| 数字短片创作 | 68 | 6 | 赵善利 | 7 |
| 影视后期包装 | 34 | 4 | 王子畅 | 6 |
| 用户体验分析 | 56 | 4 | 王玉萍 | 5 |
| 人机交互界面设计 | 44 | 4 | 于海燕 | 4 |

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 | 最后学位 毕业学位 | 研究领域 | 专职/兼职 |
|-----|----|---------|------------|--------|--------------|--------------|--------------|---------------|-------|
| 马勇 | 男 | 1960-12 | 数字媒体艺术概论 | 教授 | 西安美术学院 | 版画 | 学士 | 数字媒体理论与应用研究 | 专职 |
| 李晓鲁 | 男 | 1961-01 | 数字媒体艺术专业导论 | 教授 | 中国美术学院 | 艺术设计 | 学士 | 视觉设计理论与实践应用研究 | 专职 |
| 王玉萍 | 女 | 1979-06 | 信息可视化设计 | 副教授 | 南京理工大学 | 软件工程 | 硕士 | 计算机科学与技术自动控制 | 专职 |
| 付晓豹 | 男 | 1979-11 | 交互设计原理 | 副教授 | 南京理工大学 | 计算机科学与技术 | 硕士 | 计算机科学与技术自动控制 | 专职 |
| 李继侠 | 女 | 1967-11 | 计算机图形图像处理 | 教授 | 河南大学 | 设计艺术学 | 硕士 | 艺术设计 | 专职 |
| 丁传锋 | 男 | 1983-10 | 动态图形设计基础 | 副教授 | 湖北工业大学 | 设计艺术学 | 硕士 | 设计艺术学 | 专职 |
| 张洪波 | 男 | 1986-09 | 设计素描 | 副教授 | 南开大学 | 美术学 | 硕士 | 中国画 | 专职 |
| 张超 | 男 | 1981-09 | 信息图表设计 | 副教授 | 河南科技学院 | 设计艺术学 | 硕士 | 艺术设计 | 专职 |
| 王会三 | 男 | 1982-09 | 交互设计原理 | 副教授 | 河南大学 | 设计艺术学 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |
| 赵善利 | 男 | 1982-12 | 数字短片创作 | 副教授 | 河南大学 | 设计艺术学 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |
| 于海燕 | 女 | 1983-09 | 人机交互界面设计 | 副教授 | 燕山大学 | 计算机应用教学与研究 | 硕士 | 计算机图形学 | 专职 |
| 王子畅 | 男 | 1988-12 | 影视后期制作 | 讲师 | 武汉理工大学 | 艺术设计 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |

| | | | | | | | | | |
|-----|---|---------|--------|----|------------|-------|----|--------|----|
| 张连慧 | 女 | 1986-10 | 用户分析 | 讲师 | 中国地质大学(武汉) | 设计艺术学 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |
| 赵冬琬 | 女 | 1989-11 | 插画设计 | 讲师 | 郑州轻工业大学 | 艺术设计 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |
| 牛琳嘉 | 男 | 1990-06 | 三维动效设计 | 助教 | 日本尚美学园大学 | 信息表现 | 硕士 | 数字媒体艺术 | 专职 |

5.3 教师及开课情况汇总表

| | | | |
|-----------------------|------|----|--------|
| 专任教师总数 | 15 | | |
| 具有教授(含其他正高级)职称教师数 | 3 | 比例 | 20.00% |
| 具有副教授及以上(含其他副高级)职称教师数 | 11 | 比例 | 73.33% |
| 具有硕士及以上学位教师数 | 13 | 比例 | 86.67% |
| 具有博士学位教师数 | 0 | 比例 | 0 |
| 35岁及以下青年教师数 | 5 | 比例 | 33.33% |
| 36-55岁教师数 | 8 | 比例 | 53.33% |
| 兼职/专职教师比例 | 0:15 | | |
| 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 | 马勇 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 教授 | 行政职务 | 副院长 |
| 拟承担课程 | 数字媒体艺术概论 | | | 现在所在单位 | 郑州科技学院 | | |
| 最后学历毕业时间、学校、专业 | 1988年毕业于西安美术学院版画系 | | | | | | |
| 主要研究方向 | 数字媒体艺术理论与实践应用研究 | | | | | | |
| 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） | 1、2018年12月主持校级项目《黄河名胜浏览区虚拟与现实》。 2、2018年1月参加韩国平昌冬奥会、韩、中国国际美术特展 3、2018年12月，主持创作国家重大历史题材美术创作工程“一带一路”《佛教东传》版画作品通过国家画院验收。 4、2019年，壁画《星空璀璨》入选第十三届全国美展、获河南省第十三届美术作品展一等奖。 | | | | | | |
| 从事科学研究及获奖情况 | 2015年获河南省第八届版画作品展一等奖，2019年获河南省第十三届美术作品展一等奖。 | | | | | | |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 15 | | | 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 | 授课设计基础课程学时120，色彩写生课程60学时 | | | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 30 | | |

| | | | | | | | |
|------------------------------------|--|----|---|-----------------|--------|------|--|
| 姓名 | 李晓鲁 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 教授 | 行政职务 | |
| 拟承担课程 | 数字媒体艺术专业导论 | | | 现在所在单位 | 郑州科技学院 | | |
| 最后学历毕业时间、学校、专业 | 1984年毕业于中国美术学院工艺系 | | | | | | |
| 主要研究方向 | 视觉设计理论与实践应用研究 | | | | | | |
| 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） | 1、2018年9月《丝绸》（核心期刊）近代中原地区大襟形制服装门襟结构研究。 2、2018年1月完成教育部社会科学司规划基金项目《性别视野下的汉服女性服饰文化研究》 3、2019年2月《黔南民族师范学院学报》宋代文人士大夫的审美取向对宋瓷的影响 4、2019年8月《艺术科技》近代中原汉族服饰中长寿纹样的文化寓意探析。 | | | | | | |
| 从事科学研究及获奖情况 | 2017年《读书文摘》艺术设计中形式与功能的平衡关系。2017年《明日风尚》美学与设计美学的比较与思考。2018年9月《丝绸》近代中原地区大襟形制服装门襟结构研究。2019年《黔南民族师范学院学报》宋代文人士大夫的审美取向对宋瓷的影响。2019年《艺术科技》近代中原汉族服饰中长寿纹样的文化寓意探析。 | | | | | | |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 14 | | | 近三年获得科学研究经费（万元） | 81.4 | | |
| 近三年给 | 授课设计美学课程学时30，写生实 | | | 近三年指导 | 40 | | |

| | | | |
|---------------------|----------|----------------|--|
| 本科生授 课课程及 学时数 | 习课程学时120 | 本科毕业 设计(人次) | |
|---------------------|----------|----------------|--|

| | | | | | | | |
|--|--|----|---|---|--------|------|--|
| 姓名 | 付晓豹 | 性别 | 男 | 专业技术 职务 | 副教授 | 行政职务 | |
| 拟承 担课程 | 交互设计原理 | | | 现在所在单 位 | 郑州科技学院 | | |
| 最后学历毕业时间、学 校、专业 | 2013年毕业于南京理工大学软件工程专业 | | | | | | |
| 主要研究方向 | 计算机科学技术与自动控制系统 | | | | | | |
| 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) | 1、2017年参与河南省教育科学规划课题《基于Rs_Fuzzy模型的毕业生就业能力评价系统研究》 2、2017年主持河南省大中专毕业生就业创业课题《基于分层数据和Rough Set 的大学生就业能力提升对策研究》 3、2019年主持河南省教育科学规划课题《基于OBE理念的民办高校新工科人才培养模式改革》 | | | | | | |
| 从事科学 研究及 获奖情 况 | 2014年参与河南省科技厅项目《基于移动通信的信息管理系统设计》。 | | | | | | |
| 近三年 获得教 学研究 经费 (万元) | 12.5 | | | 近三年 获得科 学研究 经费 (万元) | 13 | | |
| 近三年 给本 科生 授课 课程 及学 时数 | 授课操作系统实训课程学时 270, 操作系统学时180 | | | 近三年 指导 本科 毕业 设计 (人 次) | 30 | | |

| | | | | | | | |
|--|--|----|---|---------------------------------|--------|------|--|
| 姓名 | 王玉萍 | 性别 | 女 | 专业技术 职务 | 副教授 | 行政职务 | |
| 拟承 担课程 | 信息可视化设计 | | | 现在所在单 位 | 郑州科技学院 | | |
| 最后学历毕业时间、学 校、专业 | 2011年毕业于于南京理工大学软件工程专业 | | | | | | |
| 主要研究方向 | 计算机科学技术与自动控制系统 | | | | | | |
| 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) | 1、主持河南省科技厅科技攻关项目《双目立体视觉工业机器人智能分拣系统的研究与实现》2017年-2019年 2、2018年09月地方高校教育教学成果二等奖 基于Unity3D的计算机虚拟组 装实验平台 郑州市教育局 3、2020年6月主持河南省教育科学“十三五”规划课题《供给侧视角下民 办高校计算机专业实践课程教学模式改革》 4、基于模块化示教的精密码垛机器人控制系统[J]. 包装工程. 中文核心 .2018.19 独著 5、融合改进直方图PDE和二维Tsallis熵多阈值SAR分割[J]. 应用光学. 中文 核心.2018.6独著 | | | | | | |
| 从事科学 研究及 获奖情 况 | 2015年主持郑州市教科所项目《基于数据整合的森林火灾预警平台》。 2014年参与河南省科技厅项目《基于移动通信的信息管理系统设计》。 | | | | | | |
| 近三年 获得教 学研究 经费 | 8 | | | 近三年 获得科 学研究 经费 (万元) | 4 | | |

| | | | |
|-----------------|--------------------------------|-----------------|----|
| (万元) | | | |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 授课C程序设计课程学时324, 算法与数据结构课程学时270 | 近三年指导本科毕业设计(人次) | 30 |

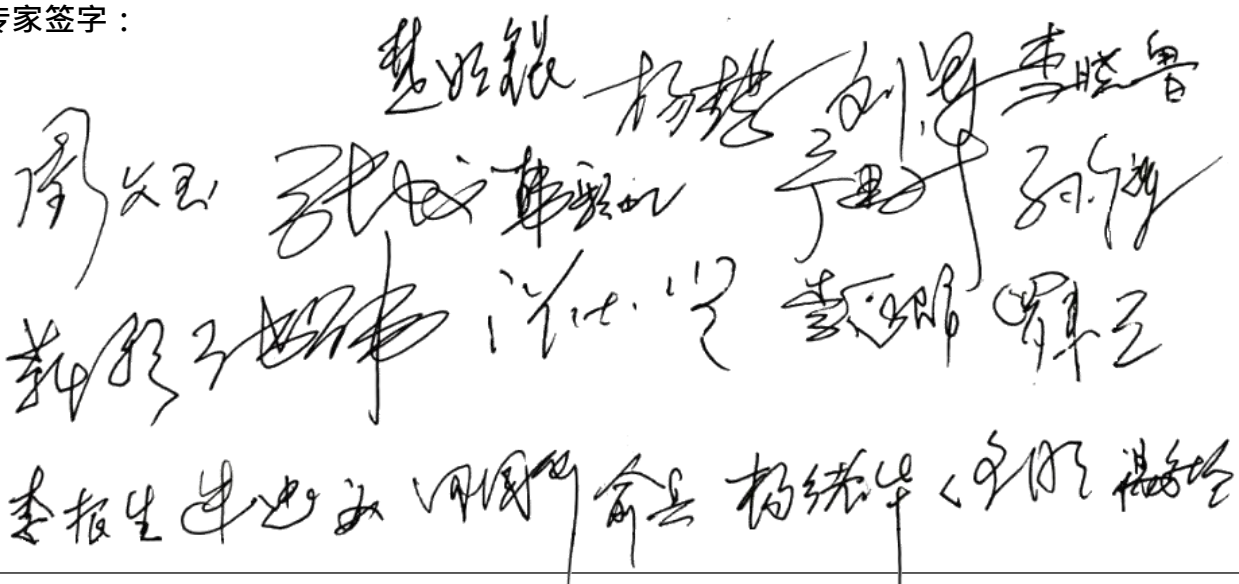
7. 教学条件情况表

| | | | |
|-------------------------|---|-----------------------|----------|
| 可用于该专业的教学设备总价值(万元) | 412.5 | 可用于该专业的教学实验设备数量(千元以上) | 483(台/件) |
| 开办经费及来源 | 开办经费100万,由学校投入。 | | |
| 生均年教学日常运行支出(元) | 2350 | | |
| 实践教学基地(个) (请上传合作协议等) | 5 | | |
| 教学条件建设规划及保障措施 | <p>1. 紧贴市场,优化人才培养。成立教学指导分委员会,定期深入研究未来专业的人才需求趋势,及时的动态调整教学内容,紧跟市场,以学生的可持续发展为基本要求以数字媒体艺术为专业的主要方向,明确高技能人才培养目标,改革传统人才培养模式。</p> <p>2. 以新工科为契机,加强专业实践条件建设。加强专业实验室及专业实践基地建设,努力依托行业联合企业,增加相对稳定、专业对口的校外实习基地,充分满足本专业学生的实习需求。</p> <p>3. 加强专业师资队伍建设。加大投入,内培外引,进一步加强师资队伍的综合实力。</p> <p>4. 建立相配套的保障体系</p> <p>(1) 行政保障。建立专业教学建设工作领导小组。整合学校各级职能部门发挥院系的能动性,通过建立有效的行政保障机制,充分调配资源,建设好数字媒体专业。</p> <p>(2) 专业技术保障。通过内培外聘,逐步建立一个由行业、学校、专业委员会一体的专业指导委员会,从专业的人才培养模式到专业的实践条件建设等方面给予保障。</p> <p>(3) 经费支持保障。单独建设新专业的建设资金账户,专款专用,从人、财、物等方面最大化的保障该专业的顺利开展。</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) |
|------------|--|-----|-------|----------|
| 工作站 | 联想 | 12 | 2020年 | 400 |
| 手绘板 | 影拓 | 90 | 2015年 | 170 |
| 服务器 | 惠普Z840 | 2 | 2016年 | 100 |
| 计算机 | 联想 | 70 | 2019年 | 480 |
| 电脑 | 惠普 | 32 | 2016年 | 300 |
| 透台 | | 55 | 2011年 | 110 |
| 摄影机 | 索尼 | 13 | 2016年 | 240 |
| 单反相机 | 佳能 | 10 | 2015年 | 120 |
| 摇臂 | | 7 | 2016年 | 85 |
| 多媒体放映设备 | | 10 | 2019年 | 150 |
| 录音棚 | | 1 | 2016年 | 300 |
| 计算机 | Intel Core i3 530 Kingston 2GB DDR3×2 | 120 | 2014年 | 720 |
| 苹果Mac mini | MC815CH/A | 55 | 2015年 | 650 |
| 高清晰数字展示台 | 久远JY-90D | 4 | 2012年 | 200 |
| 图形处理工作站 | 幻境WS3.0 | 2 | 2014年 | 100 |

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>1.相关专业基础雄厚。郑州科技学院是一所以工科为主，艺术、文学等多学科协调发展的应用型 民办本科院校。现有相近专业视觉传达设计、环境设计、动画、产品设计、数字媒体技术等五个专业，为增设新专业提供了扎实的专业基础。</p> <p>2.师资队伍综合素质较高。现有数字媒体艺术专业教师 15 人，其中教授 3 人、副教授 8 人，9 人 具有数字媒体艺术学历背景。专业带头人 4 人，其中数字媒体艺术类 2 人、数字媒体技术类 2 人。学 科带头人在新媒体艺术与技术方面上均具有突出的科研成果，能够充分满足新专业人才培养的需要。</p> <p>3.人才培养方案科学合理。根据新专业人才培养需求，经过详细调研与专业咨询指导，参考国标 制定了科学合理、切实可行的人才培养方案，致力于培养能够在科学与艺术交叉领域展开创新性工作 的应用型人才。</p> <p>4.实验实训基础扎实。立足新专业人才培养目标，校内已有与之相关的三维工作室、二维工作室、后期工作室。校外与河南华豫兄弟动画影视制作有限公司、河南西吉文化传播有限公司等企业建立了密切的产教融合关系，为人才培养搭建了优质的实习就业平台。</p> <p style="text-align: center;">专家组一致认为，增设理由充分，同意增设数字媒体艺术本科专业。</p> <p style="text-align: right;">郑州科技学院教学指导委员会 2020 年 7 月 6 日</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 style="text-align: center;">  </p> | | |