

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

刘军

学校名称（盖章）：沈阳理工大学

学校主管部门：辽宁省

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：2020-07-25

专业负责人：简增强

联系电话：18624007093

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	沈阳理工大学		学校代码	10144	
学校主管部门	辽宁省		学校网址	www.sylu.edu.cn	
学校所在省市区	辽宁沈阳浑南区南屏中路6号		邮政编码	110159	
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 checked="" 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 checked="" 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	沈阳工业学院				
建校时间	1948年		首次举办本科教育年份	1960年	
通过教育部本科教学评估类型	水平评估			通过时间	2007年05月
专任教师总数	996		专任教师中副教授及以上职称教师数	528	
现有本科专业数	57		上一年度全校本科招生人数	3870	
上一年度全校本科毕业生人数	3774		近三年本科毕业生平均就业率	95.17%	
学校简要历史沿革（150字以内）	学校前身是东北军区军工部工业专门学校，创建于1948年，1960年组建成立沈阳工业学院，2004年更名为沈阳理工大学。2010年辽宁省人民政府与中国兵器工业集团、中国兵器装备集团签署了共建沈阳理工大学协议。2016年获批“国家国防科技工业局与辽宁省人民政府共建高校”，成为省局共建的国防特色院				
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	进一步深化高等学校供给侧结构性改革，主动适应辽宁省经济社会发展和产业结构优化升级的需要，学校以质量求生存，以特色求发展，立足当下，瞄准未来、主动变革，建立科学合理的学科专业体系，重视学科专业结构优化调整工作。学校近五年专业增设、停招、撤并情况如下： 1. 增设专业：物联网工程（2017年）、机器人工程（2018年）、智能科学与技术（2019年）、翻译（2019年）； 2. 2019年停招专业：2019年停招化学、法学、市场营销、工业工程四个专业； 3. 2020年拟停招专业：2020年拟停招化学、法学、市场营销、工业工程四个专业 4. 近五年无撤并专业。				

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	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	艺术设计学院		
学校相近专业情况			

相近专业1专业名称	动画	开设年份	2004年
相近专业2专业名称	产品设计	开设年份	2005年
相近专业3专业名称	视觉传达设计	开设年份	2005年

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	立足辽宁，面向全国，服务新媒体艺术行业，服务国家和地方经济社会发展，服务辽宁装备制造业转型升级的高级应用型人才。能在互联网新媒体、虚拟现实、可视化设计、舞美视觉、数字出版等领域负责创意策划、设计开发和新媒体运营管理。	
人才需求情况	<p>（一）国内需求概况：新媒体产业正在迅速发展，信息产业部国家科技部已经得将新媒体艺术领域确定为重点扶持的支柱产业之一。在高速发展的社会需求中，新媒体艺术产业出现了巨大的人才缺口，近几年据谷歌调查数据显示，每年20%的人才需求增长，使相关专业的大学录取人数不断攀升，专家预计，在未来3至5年内，中国新媒体艺术人才的缺口将达到数十万人之多。另在《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》指出，到2020年，战略性新兴产业发展要实现以下目标：形成新一代信息技术、高端制造、生物、绿色低碳、数字创意等5个产值规模10万亿元级的新支柱，并在更广领域形成大批跨界融合的新增长点，平均每年带动新增就业100万人以上。而且，中国拥有最大的互联网用户群体，全球数字化产业的发展重点渐渐转向中国，新媒体艺术应用人才的需求正持续增多。因此，新媒体艺术行业是目前最具前景最具潜力的产业之一。</p> <p>（二）省内需求概况：以新媒体艺术服务社会，增强文化融合力。振兴东北老工业基地，推进新东北经济发展。加快把新媒体艺术产业与“一带五基地”建设统筹规划，顺应当代社会发展的文化需求。在辽宁地区高校教育结构中，目前尚没有新媒体艺术专业，辽宁本地的建设和发展，需要新媒体艺术人才的支撑，能极大提升辽宁地区文化产业的发展水平。新媒体艺术专业，将填补新媒体领域专业的空白。</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	10
	预计就业人数	30
	沈阳创新设计服务有限公司	4
	沈阳鸚鵡螺信息科技有限公司	4
	北方国际传媒	2
	深圳恩威传媒有限公司（沈阳）	3
	沈阳视唯艺动广告有限公司	5
	辽宁广播电视台	1
	沈阳世宏科技有限公司	3
	沈阳金冉科技有限公司	3
	北京鑫锐诚毅科技有限公司	5

4. 申请增设专业人才培养方案

（130511T）新媒体艺术专业教学计划

（本计划按四年学制制定）

一、专业名称、代码

新媒体艺术、130511T

二、学制与授予学位

学制3-6年，艺术学学士学位。

三、培养目标与就业面向

本专业坚持立德树人为根本任务，以“四同”式课程思政为牵动，培养德、智、体、美、劳全面发展的“知识、能力、素质”协调发展，培养具有社会责任感、具有扎实的艺术基础与制作能力、新媒体技术与艺术修养与创新能力，能在企事业单位，专业设计部门、教学科研单位从事以新媒体艺术为重点的设计、管理、科研或教学工作，立足辽宁，面向全国，以服务新媒体艺术行业为主，培养为地方经济发展、辽宁装备制造业转型升级及国家经济建设服务的高级应用型人才。

四、专业特色与基本要求

专业特色

传承兵工精神，以工作室为载体，以项目化教学为牵动，针对企业设计人才需要进行应用能力培养，强调培养掌握新媒体艺术、计算机技术并具有艺术修养的高级应用型人才。在人才培养方案中，注重知识的交叉，充分体现了艺术与计算机技术的结合，实现人才培养与产业需求相融合的专业特色，构建国防艺术教育体系。

知识要求：

- (1)了解党和国家对新媒体等文化艺术领域的方针、政策和法规。
- (2)掌握相应的外语、论文写作等方面的工具性知识，以及文学艺术、历史哲学、政治思想等方面的人文社会科学知识。
- (3)掌握新媒体艺术创作理论知识及计算机软件的应用知识，拓展VR+艺术与科技的前沿知识。

能力要求：

- (1)具有良好的思想道德修养和科学的认知能力，具有一定的人文修养和较高的艺术鉴赏能力。
- (2)具备自主学习能力、创新能力、实践能力、交流能力和社会适应能力。

(3)具备以“市场化”为主导，运用新媒体知识和技术，跨界融合，服务文化创意产业的应用能力。

(4)具备理论联系实际，为职业生涯和创业生涯而学习的创新创业能力。

素质要求：

(1)具有科学的世界观、人生观和道德观，热爱祖国、热爱人民，为国家富强、民族昌盛而奋斗的志向和责任感。

(2)具有必要的哲学、法律、职业道德等人文社会知识，良好的文化素质。

(3)具有积极进取、踏实肯干、爱岗敬业、团结协作、勇于探索的业务素质。

(4)具有强壮的体魄、旺盛的精力、良好的身心素质。

五、核心（学位）课程

大学英语艺2、造型设计、数字软件基础、游戏模型制作、三维动态基础、VR全景开发、数字出版、三维动画高级技术、影视合成与特效、游戏架构设计、数字游戏制作、立体影像创作、虚拟交互制作、媒体综合创作2、创新实践周（共计15门，含实践教学环节一门）

六、课程体系结构

教学进程安排表

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	×	×	△	△															:	×
二														~	~	~	~			:
三	=	=				~					~			~				I		×
四					~						~				~					:
五							~	~				~	~				~	~	:	×
六	I					~					~					~		~		:
七						~	~	~	~		◇	◇	-	-	-	-	-	-	:	×
八	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	×	×	×

符号说明：×不在校 △军训 : 考试 ~课程设计 I 教学实习 ◇创新实践周
 ⊕毕业实习 =生产实习 +毕业设计 -机动 #社会岗位实践 空格为理论教学
 暑期社会实践，1年级暑期完成2周，2年级暑期完成3周。

总周数分配表

学期	合计	考试	理论课教学	实习	课程设计	毕业设计	其它
1	17	1	14				2
2	20	1	15		4		
3	19	1	12		6		
4	20	1	16		3		
5	19	1	12		6		
6	20	1	13	1	5		
7	19	1	13		5		
8	17					16	1
合计	151	7	95	1	29	16	3

说明：数字后的*表示该环节分散进行；

各类课程学时、学分分配统计表

课程类别		学时/周	学分	学 比例	学分比例
公共基础课	必修	560	70	20.3%	20.4%
素质教育选修课	必修	64	8	2.3%	2.3%
	选修	48	6	1.7%	1.8%
专业基础课	必修	456	57	17.4%	17.5%
	选修	440	55	16%	16%
专业课	必修	240	30	8.7%	8.7%
	选修	56	7	2.9%	2%
实践环节周数	必修	53周	104		30.2%
	选修	44	5.5		0.8%
合 计		2756	342.5		

各学期课程设置

课程类别	课程编码	课程名称	课程性质	学分	课堂教学(学时)				实践教学(周)		考核类型	周学时	起止周
					合计	授课	实验	上机	集中	分散			
第一学期 周学时： 24 不包括素质教育选修课													
公共基础课	980011001	思想道德修养与法律基础	必修	8	64	64					考查	4	5-19
	070011043	大学英语艺1	必修	7	56	56					考试	4	5-19
	170011001	体育1	必修	3	24	24					考查	2	5-17
专业基础课	100231001	造型设计 ★	必修	7	56	16	40				考查	14	15-18
	100231002	设计色彩	必修	6	48	16	32				考查	8	10-14
	100231003	新媒体软件基础★	必修	5	40	8		32			考查	8	5-9
	100232004	新媒体艺术概论 K	选修	3	24	24					考试	4	5-10
	100232005	交互设计原理	选修	3	24	24					考查	4	11-16
实践环节	170051001	军训	必修	2					2		考查		3-4
素质教育课	780021001	大学生健康教育	必修	2	16	16					考查	2	5-13
第二学期 周学时： 23 不包括素质教育选修课													
公共基础课	980011002	中国近现代史纲要	必修	4	32	32					考查	2	1-16
	070011044	大学英语艺2 ★	必修	7	56	56					考试	4	1-16
	170011008	体育2	必修	4.5	36	36					考查	2	1-16
	090011036	创造学基础	必修	3	24	24					考查	2	1-12
	990011002	军事理论	必修	4.5	36	16	20				考查	2	1-8
素质教育课	980021003	大学生职业发展与创业就业指导	必修	3	24	24					考查	2	1-12

专业基础课	100231004	色彩构成	选修	6	48	48					考查	12	1-4
	100231005	平面与立体构成	选修	6	48	48					考查	12	5-8
	100231009	游戏模型制作 ★	必修	4	32	32					考查	11	9-11
	100231010	数字摄影	选修	3	24	24					考查	12	12-13
	100232006	C语言程序设计	选修	3	24	24					考查	2	1-12
	100232007	用户体验分析 K	选修	3	24	24					考查	2	1-12
实践环节	100251012	游戏模型制作课程设计	必修	4					2		考查		14-15
	100251014	数字摄影课程设计	必修	4					2		考查		16-17
素质教育课	540021001	大学生心理健康指导	必修	3	24	24					考查	2	1-12
第三学期 周学时:20 不包括素质教育选修课													
公共基础课	980011003	马克思主义基本原理概论	必修	8	64	64					考试	4	3-19
	070011045	大学英语艺 3	必修	7	56	56					考试	4	3-19
	170011003	体育3	必修	4	32	32					考查	2	3-19
专业基础课	100231017	三维动态基础 ★	必修	4	32	32					考查	11	3-5
	100231020	数字摄像	必修	4	32	32					考查	11	15-17
	100231011	VR全景开发 ★	必修	4	32	8	24				考查	11	11-13
	100232008	雕塑与三维造型	选修	5	40	8	32				考查	13	7-9
	100232011	游戏美术设计	选修	4	32	8	24				考查	10	7-9
	100232012	互动媒体项目设计与实现	选修	4	32	8	24				考查	10	7-9
	100232013	信息可视化设计	选修	4	32	8	24				考查	10	7-9
实践	100251015	VR全景开发课程设计	必修	2					1		考查		14

环节	100251016	三维动态基础课程设计	必修	2					1		考查		6
	100251018	雕塑与三维造型课程设计	必修	2					1		考查		10
	100251011	色彩写生实习	必修	4					2		考查		1-2
	100251019	数字摄像实习	必修	2					1		考查		18
第四学期													
周学时:22 不包括素质教育选修课													
公共基础课	980011004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	8	64	64					考试	4	1-16
	170011010	体育4	必修	4.5	36	36					考查	2	1-16
专业基础课	070032002	大学英语艺4	选修	7	56	56					考试	4	1-16
	100231015	视觉叙事与表达 ★	必修	5	40	8	32				考查	10	6-9
	100231016	三维动画高级技术 ★	必修	5	40	8	32				考查	10	11-14
	100231017	数字影视剪辑技术	选修	4	32	32					考查	8	1-4
	100232014	交互式数字出版	选修	4	32	8	24				考查	16	16-17
	100232017	新媒体短视频创意策划	选修	4	32	8	24				考查	16	18-19
	100232018	动画创新设计	选修	2	16	16					考查	2	1-8
	100232019	媒体创新设计	选修	2	16	16					考查	2	1-8
	100232020	游戏创新设计	选修	2	16	16					考查	2	1-8
实践环节	100251020	视觉叙事与表达课程设计	必修	2					1		考查		10
	100251021	数字影视剪辑技术课程设计	必修	2					1		考查		5
	100251022	三维互动仿真高级技术课程设计	必修	2					1		考查		15
其中创新设计3选1													
第五学期													
周学时: 23 不包括素质教育选修课													
课 基 专 业	100231021	人机交互界面设计	必修	4	32	8	24				考查	13	1-3

	100231022	影视合成与特效 ★	必修	4	32	8	24				考查	13	9-11
	100231023	游戏架构设计 ★	必修	5	40	16	24				考查	13	14-16
	100232025	游戏引擎应用	选修	5	40	16	24				考查	13	4-6
	100232026	程序应用开发	选修	4	32	32					考查	4	1-8
	100232027	武器装备虚拟演示	选修	4	32	32					考查	4	1-8
	170032001	体育5	选修	2	16	16					考查	2	1-8
实 践 环 节	100251001	游戏架构课程设计	必修	4					2		考查		17-18
	100251002	高级合成与特效课程设计	必修	4					2		考查		12-13
	100251003	游戏引擎应用课程设计	必修	4					2		考查		7-8
	100251004	社会岗位实践	必修	10						5	考查		假期
第六学期													
周学时:18 不包括素质教育选修课													
专 业 课	100241001	数字游戏制作 ★	必修	6	48	8	40				考查	10	2-5
	100241002	立体影像创作 ★	必修	6	48	8	40				考查	10	7-10
	100241003	虚拟交互制作 ★	必修	6	48	8	40				考查	10	12-15
	100242001	项目管理	选修	4	32	32					考查	4	13-20
	100242002	三维交互创意设计	选修	4	32	32					考查	4	13-20
实 践 环 节	100251005	数字游戏制作课程设计	必修	2					1		考查		6
	100251006	立体影像创作课程设计	必修	2					1		考查		11
	100251007	虚拟交互制作课程设计	必修	2					1		考查		16
	100251008	三维交互创意课程设计	必修	2					1		考查		18
	100251009	数字媒体教学考察	必修	2					1		考查		1

第七学期				周学时:22 不包括素质教育选修课										
专业 课	100241004	媒体综合创作1	必修	6	48	8	40				考查	16	1-3	
	100241005	媒体综合创作2 ★	必修	6	48	8	40				考查	16	4-6	
	100242003	周边产品设计	选修	3	24	24					考查	4	1-6	
	100242004	艺术与科技	选修	3	24	24					考查	4	1-6	
实践 环节	100251010	媒体综合创作1课程设计	必修	4						2		考查		7-8
	100251023	媒体综合创作2课程设计	必修	4						2		考查		9-10
	100251025	创新实践周 ★	必修	4						2		考查		11、12
第八学期														
实践 环节	100251026	毕业设计	必修	32						1 6		考查		1-16
生产 实习	000005001	创新创业训练	选修	3										

说明：课程名称后的★表示该课程为学位课程；课程名称后的K表示该课程为跨专业基础选修课。

按课程类别的课程设置

课程 编码	课程名称	课程 性质	学 期	学 分	课堂教学 (学时)				实践教学 (周)		考 核 类 型	周 学 时	起 止 周
					合 计	授 课	实 验	上 机	集 中	分 散			
公共基础课													
980011001	思想道德修养与法律基础	必修	1	8	64	64					考 查	4	5-19
070011043	大学英语艺1	必修	1	7	56	56					考 试	4	5-19
170011001	体育1	必修	1	3	24	24					考 查	2	5-17
090011036	创造学基础	必修	1	3	24	24					考 查	2	1-12
990011002	军事理论	必修	1	4.5	36	16	20				考 查	2	1-8
980011002	中国近现代史纲要	必修	2	4	32	32					考 查	2	1-16

070011044	大学英语艺2 ★	必修	2	7	56	56					考试	4	1-6
170011008	体育2	必修	2	4.5	36	36					考查	2	1-6
980011003	马克思主义基本原理概论	必修	3	8	64	64					考试	4	3-19
070011045	大学英语艺 3	必修	3	7	56	56					考试	4	3-19
170011003	体育3	必修	3	4	32	32					考查	2	3-19
980011004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	4	8	64	64					考试	4	1-16
170011010	体育4	必修	4	4.5	36	36					考查	2	1-16
专业基础课													
100231001	形态塑造 ★	必修	1	7	56	16	40				考查	14	15-18
100231002	设计色彩	必修	1	6	48	16	32				考查	8	10-14
100231003	数字媒体软件基础 ★	必修	1	5	40	8		32			考查	8	5-9
100232004	数字媒体艺术概论	选修	1	3	24	24					考试	4	5-10
100232005	交互设计原理	选修	1	3	24	24					考查	4	11-16
100231004	色彩构成	选修	2	6	48	48					考查	12	1-4
100231005	平面与立体构成	选修	2	6	48	48					考查	12	5-8
100231009	游戏模型制作 ★	必修	2	4	32	32					考查	11	9—11
100231010	数字摄影	选修	2	3	24	24					考查	12	12-13
100232006	C语言程序设计	选修	2	3	24	24					考查	2	1-12
100232007	用户体验分析	选修	2	3	24	24					考查	2	1-12
100231017	三维动态基础 ★	必修	3	4	32	32					考查	11	3-5
100231020	数字摄像	必修	3	4	32	32					考查	11	15-17
100231011	VR全景开发 ★	必修	3	4	32	8	24				考查	11	11-13
100232008	雕塑与三维造型	选修	3	5	40	8	32				考查	13	7-9
100232011	游戏美术设计	选修	3	4	32	8	24				考查	10	7-9
100232012	互动媒体项目设计与实现	选修	3	4	32	8	24				考查	10	7-9
100232013	信息可视化设计	选修	3	4	32	8	24				考查	10	7-9
100231017	视觉叙事与表达 ★	选修	4	4	32	32					考查	8	1-4
100231015	三维动画高级技术 ★	必修	4	5	40	8	32				考查	10	6-9
100231016	数字影视剪辑技术	必修	4	5	40	8	32				考查	10	11-14
100232014	交互式数字出版	选修	4	4	32	8	24				考查	16	16-17
100232017	新媒体短视频创意策划	选修	4	4	32	8	24				考查	16	18-19
100232018	动画创新设计	选修	4	2	16	16					考查	2	1-8
100232019	媒体创新设计	选修	4	2	16	16					考查	2	1-8
100232020	游戏创新设计	选修	4	2	16	16					考查	2	1-8

100231021	人机交互界面设计	必修	5	4	32	8	24				考查	13	1-3
100232025	影视合成与特效 ★	选修	5	5	32	8	24				考查	13	4-6
100231022	游戏架构设计 ★	必修	5	4	32	8	24				考查	13	9-11
100231023	游戏引擎应用	必修	5	5	40	16	24				考查	13	14-16
100232026	程序应用开发	选修	5	4	32	32					考查	4	1-8
100232027	武器装备虚拟演示	选修	5	4	32	32					考查	4	1-8
170032001	体育5	选修	5	2	16	16					考查	2	1-8
070032002	大学英语艺4	选修	4	7	56	56					考试	4	1-16
专业课													
100241001	数字游戏制作 ★	必修	6	6	48	8	40				考查	10	2-5
100241002	立体影像创作 ★	必修	6	6	48	8	40				考查	10	7-10
100241003	虚拟交互制作 ★	必修	6	6	48	8	40				考查	10	12-15
100242001	项目管理	选修	6	4	32	32					考查	4	13-20
100242002	三维交互创意设计	选修	6	4	32	32					考查	4	13-20
100241004	媒体综合创作1	必修	6	6	48	8	40				考查	16	1-3
100241005	媒体综合创作2 ★	必修	6	6	48	8	40				考查	16	4-6
100242003	周边产品设计	选修	7	3	24	24					考查	4	1-6
100242004	艺术与科技	选修	7	3	24	24					考查	4	1-6
实践教学环节													
100251012	游戏模型制作课程设计	必修	2	4					2		考查		14-15
100251014	数字摄影课程设计	必修	2	4					2		考查		16-17
100251015	VR全景开发课程设计	必修	3	2					1		考查		14
100251016	三维动态基础课程设计	必修	3	2					1		考查		6
100251018	雕塑与三维造型课程设计	必修	3	2					1		考查		10
100251011	色彩写生实习	必修	3	4					2		考查		1-2
100251019	数字摄像实习	必修	3	2					1		考查		18
100251020	视觉叙事与表达课程设计	必修	4	2					1		考查		10
100251021	数字影视剪辑技术课程设计	必修	4	2					1		考查		5
100251022	三维互动仿真高级技术课程设计	必修	4	2					1		考查		15
100251001	游戏架构课程设计	必修	5	4					2		考查		17-18
100251002	高级合成与特效课程设计	必修	5	4					2		考查		12-13
100251003	游戏引擎应用课程设计	必修	5	4					2		考查		7-8
100251005	数字游戏制作课程设计	必修	6	2					1		考查		6
100251006	立体影像创作课程设计	必修	6	2					1		考查		11
100251007	虚拟交互制作课程设计	必修	6	2					1		考查		16
100251008	三维交互创意设计课程设计	必修	6	2					1		考查		18
100251009	数字媒体教学考察	必修	6	2					1		考查		1
100251010	媒体综合创作1课程设计	必修	7	4					2		考查		7-8
100251023	媒体综合创作2课程设计	必修	7	4					2		考查		9-10
100251025	创新实践周 ★	必修	7	4					2		考查		11-12

170051001	军训	必修	1	2					2		考查		3-4
100251004	社会岗位实践	必修	2	4						2	考查		假期
			4	6						3	考查		假期
100251026	毕业设计	必修	8	32					16		考查		1-16
素质教育课 (1~7 学期选修)													
980021003	大学生职业发展与创业就业指导	必修		3	24	24						2	1-12
780021001	大学生健康教育	必修		2	16	16						2	5-13
540021001	大学生心理健康指导	必修		3	24	24						2	1-12
	自然科学模块	选修											
	身体心理素质教育模块	选修											
	人文素质教育模块	选修											

说明：课程名称后的★表示该课程为学位课程；课程名称后的K表示该课程为跨专业基础选修课。

课程体系与培养要求的对应关系矩阵

序号		课程名称	新媒体艺术专业培养要求										
			知识要求			能力要求				素质要求			
			1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
1	公共基础课	思想道德修养与法律基础	●			●				●			
2		大学英语艺1、2、3		●			●				●		
3		体育1、2、3、4											●
4		创造学基础	●				●					●	
5		军事理论	●			●				●			
6		中国近现代史纲要	●							●			
7		马克思主义基本原理概论	●							●			
8		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	●							●			
9	专业基础课	大学英语艺4		●			●				●		
10		体育5											●
11		形态塑造 ★			●		●				●		
12		设计色彩			●		●				●		
13		数字媒体软件基础 ★			●			●			●		
14		数字媒体艺术概论	●			●					●		
15		交互设计原理	●			●					●		
16		色彩构成			●			●				●	
17		平面与立体构成			●			●				●	
18		游戏模型制作 ★			●			●				●	
19		数字摄影	●		●			●				●	
20		C语言程序设计	●			●					●		
21		用户体验分析 K	●			●					●		

22		三维动态基础 ★			●		●				●	
23		数字摄像			●		●				●	
24		VR全景开发 ★			●		●				●	
25		雕塑与三维造型			●		●				●	
26		游戏美术设计			●		●				●	
27		互动媒体项目设计与实现			●		●	●			●	
28		信息可视化设计			●		●	●			●	
29		视觉叙事与表达 ★			●		●				●	
30		三维动画高级技术 ★	●		●		●				●	
31		数字影视剪辑技术			●		●				●	
32		交互式数字出版			●		●				●	
33		新媒体短视频创意策划	●		●		●				●	
34		动画创新设计			●		●				●	
35		媒体创新设计			●		●				●	
36		游戏创新设计			●		●				●	
37		人机交互界面设计			●		●				●	
38		影视合成与特效 ★			●		●				●	
39		游戏架构设计 ★			●		●				●	
40		游戏引擎应用			●		●				●	
41		程序应用开发			●		●				●	
42		武器装备虚拟演示			●		●	●			●	
43	专 业 课	数字游戏制作 ★	●		●		●	●	●		●	
44		立体影像创作 ★	●		●		●	●	●		●	
45		虚拟交互制作 ★	●		●		●	●	●		●	
46		项目管理	●				●	●			●	
47		三维交互创意设计			●		●				●	
48		媒体综合创作1			●		●				●	
49		媒体综合创作2 ★	●		●		●				●	
50		周边产品设计	●		●		●				●	
51		艺术与科技			●		●					
52	实 践 环 节	游戏模型制作课程设计			●		●				●	
53		数字摄影课程设计			●		●				●	
54		VR全景开发课程设计			●		●				●	
55		三维动态基础课程设计			●		●				●	
56		雕塑与三维造型课程设计			●		●				●	
57		色彩写生实习			●		●				●	
58		数字摄像实习			●		●				●	
59		视觉叙事与表达课程设计			●		●				●	
60		数字影视剪辑技术课程设计			●		●				●	
61		三维互动仿真高级技术课 程设计			●		●				●	
62		游戏架构课程设计			●		●				●	
63		高级合成与特效课程设计			●		●				●	

64		游戏引擎应用课程设计			●			●				●	
65		数字游戏制作课程设计			●			●				●	
66		立体影像创作课程设计			●			●				●	
67		虚拟交互制作课程设计			●			●				●	
68		三维交互创意课程设计			●			●				●	
69		数字媒体教学考察	●		●			●				●	
70		媒体综合创作1课程设计			●			●				●	
71		媒体综合创作2课程设计			●			●				●	
72		创新实践周 ★			●			●				●	
73		军训	●										●
74		社会岗位实践			●			●	●			●	
75		毕业设计	●		●			●	●			●	
76	素质 教 育	大学生职业发展与创业就业指 导		●			●			●			
77		大学生健康教育		●			●			●			
78		大学生心理健康指导		●			●			●			
79		自然科学模块		●			●			●			
80		身体心理素质教育模块		●			●			●			
81		人文素质教育模块		●			●			●			

七、实施要点及说明

1、素质教育选修课选修课程从以下模块中选择：A模块：自然科学模块；B模块：人文、身体素质教育模块；C模块：艺术类模块包括艺术鉴赏类、艺术实践类、艺术史论类、艺术批评类、艺术创作类等。按照辽宁省教育厅要求，学校将大学生心理健康指导（24学时）设为素质教育必修课程，加上之前设定的大学生就业指导课和大学生健康教育两门课，素质教育必修课达到三门，学分为8学分。素质教育选修课程仍然从A、B、C三个模块中选择，学生从A和B两个模块中选一门课程，从C模块中选修一门课程学习，总学分修够6个学分达到素质教育选修课程的要求。

2、学生应修满教学计划规定的342.5学分，即获得所有必修课学分及规定的选修课学分方可毕业。

3、课程名称后带★的是学位课程，用其平均学分绩点作为授予学位的条件之一。

4、学生外语四级达到425分及以上者可免修下一学期及以后的公共外语，成绩按80记载；学生外语六级达到425分及以上者可免修下一学期及以后的公共外语，成绩按85记载。公共外语4选修课56学时，要求四级未达到425分的学生必修。

5、军事理论课总学时为36学时，其中理论学时为16学时，主要是采用课堂教学形式进行；实验学时20学时，主要在兵器博物馆、兵器广场进行以及外请军事专家进行军事讲座等。

6、在培养方案中纳入创新创业学分，总学分为10-12学分，其中理论教学部分学分为5

学分，实践环节部分5-7学分。

开设两门理论课，一是公共基础课“创造学基础”（必修3学分，第一学期开设）；二是专业创新课程（选修2学分，要求学生必须修满2学分）由各学院根据所辖专业性质，统筹开设，每个学院至少设置3门专业创新课程供学生选择。

7、“工程岗位实践”，课程统一安排在第5学期10学分，工程岗位实践课程由学生在2-3和4-5学期之间的暑期自行完成。期中1年级暑期完成2周，2年级暑期完成3周。2份实习报告在第5学期统一提交，由教研室组成答辩小组，根据实习单位的评语及成绩评定、实践总结报告以及答辩情况等几方面对学生进行综合成绩评定，最终成绩为五级制。

制定人	校对入	审核人	审定人	批准人
简增强	李舒	陈峰		

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
造型设计	56	14	班宁秋	1
游戏模型制作	32	10	黄海	2
数字软件基础	40	8	李舒	2
VR全景开发	32	10	张帅	3
三维动态基础	32	10	黄海	3
视觉叙事与表达	40	10	雷光	4
三维动画高级技术	40	10	黄海	4
影视合成与特效	32	10	简增强	5
游戏构架设计	40	13	肖世龙	5
虚拟交互制作	48	12	王震	6
立体影像创作	48	12	王震	6
数字游戏制作	48	12	肖世龙	6
创新实践周	64	12	关涛	7
媒体综合创作2	48	16	简增强	7

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
简增强	男	1977-03	媒体综合创作2	副教授	沈阳理工大学	工业设计	学士	动画设计	专职
雷光	女	1963-05	视觉叙事与表达	教授	鲁迅美术学院	装饰艺术	学士	数字出版	专职
关涛	男	1968-05	创新实践周	教授	中央民族大学	中国画	学士	美术设计	专职
王震	男	1966-09	虚拟交互制作	其他副高级	澳大利亚Edth Cowan University	信息技术	硕士	程序开发	专职
肖世龙	男	1981-07	游戏构架设计	副教授	沈阳理工大学	设计学	硕士	虚拟设计	专职
张帅	男	1979-10	VR全景开发	副教授	沈阳理工大学	设计学	硕士	交互设计	专职
黄海	男	1978-02	游戏模型制作	副教授	沈阳理工大学	设计学	硕士	游戏制作	专职
班宁秋	女	1971-09	造型设计	副教授	鲁迅美术学院	人物造型与解剖	硕士	三D打印	专职
臧欣慈	女	1982-06	周边产品设计	讲师	沈阳理工大学	设计学	硕士	品牌设计	专职
廖峰	男	1971-09	交互界面设计	副教授	鲁迅美术学院	装潢	学士	企业策划	专职
聂阳	女	1980-01	数字摄影	副教授	沈阳理工大学	设计学	硕士	影视	专职
李舒	女	1987-07	数字软件基础	副教授	韩国忠南大学	产业美术学	博士	UI设计	专职
孟茜宏	女	1988-01	数字影视剪辑技术	讲师	中国传媒大学	广播电视	硕士	后期特效	专职
贾忱扬	男	1982-06	新媒体艺术概论	讲师	哈尔滨师范大学	摄影	学士	摄影摄像	专职

陈明非	男	1982-03	艺术与科技	其他正高级	沈阳工业大学	管理科学与工程	博士	策划管理	兼职
-----	---	---------	-------	-------	--------	---------	----	------	----

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	14		
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	12	比例	80.00%
具有硕士及以上学位教师数	10	比例	66.67%
具有博士学位教师数	2	比例	13.33%
35岁及以下青年教师数	2	比例	13.33%
36-55岁教师数	12	比例	80.00%
兼职/专任教师比例	1:14		
专业核心课程门数	14		
专业核心课程任课教师数	14		

6. 专业主要带头人简介

姓名	简增强	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	教研室主任
拟承担课程	媒体综合创作2			现在所在单位	沈阳理工大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2002年毕业于沈阳理工大学工业设计专业						
主要研究方向	三维动画、数字特效、虚拟现实技术与应用						
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）	主持教改《基于创客理念的创新人才培养研究》；省级项目《东软熙康智能设备联合开发》；发表论文：动画专业“特色”教学模式改革与实践；中国传统动画的“数字修复”教学与应用研究；基于手机平台的“增强现实”技术研究；“虚拟项目”在学院派动画教学中的应用等。教材《平面广告设计》、《3Dmax从入门到精通》、《3D+Vray基础教程》。						
从事科学研究及获奖情况	主持科研项目《新东北智造可视化营销设计》《辽宁古建筑文化遗产数字修复与虚拟旅游》《动漫科普基地建设》《东软熙康智能手表用户体验设计》。 主持军工项目《某型产品作业流程动画片制作》。 全国第16届新概念武器设计大赛《航母编队科普平台动画演示与虚拟交互设计》银奖。						
近三年获得教学研究经费（万元）	5.5			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	1538.6			近三年指导本科毕业设计（人次）	22		

姓名	雷光	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	
拟承担课程	视觉叙事与表达			现在所在单位	沈阳理工大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	毕业于鲁迅美术学院装饰艺术专业						
主要研究方向	装饰艺术设计						
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）	获得辽宁省教学成果奖一等奖1项，三等奖2项 第二届兵工高校优秀教材一等奖 第四届兵工高校优秀教材二等奖 入选辽宁省第二批“十二五”普通高等教育本科升级规划教材						
从事科学研究及获奖情况	承担科研项目11项，其中国家级项目1项，省部级3项 指导学生参加辽宁省普通高等学校本科大学生工业设计大赛2项，三等奖5项						
近三年获得教学研究经费（万元）	0.5			近三年获得科学研究经费（万元）	5		
近三年给本科生授课课程及学时数	982			近三年指导本科毕业设计（人次）	23		

姓名	关涛	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	院长
拟承担课程	创新实践周			现在所在单位	沈阳理工大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	1990年毕业于中央民族大学中国画专业						
主要研究方向	陶瓷艺术设计						
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）	主持省级教学改革项目：以《陶瓷艺术一讲一做》为例艺术类课程跨校修读教学模式研究 主讲《陶瓷艺术一讲一做》入选国家级视频精品课 负责辽宁省大学生校外时间教学基地项目《沈阳理工大学-辽宁省龙呈文化创意产业园有限公司实践教育基地》 先后出版《历代陶瓷款识》《历代紫砂款识》《日本陶瓷图典》等专著						
从事科学研究及获奖情况	指导学生参加辽宁省普通高等学校本科大学生工业设计大赛一等奖3项，二等奖3项全国大学生工业设计大赛二等奖1项						
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）	1		
近三年给本科生授课课程及学时数	320			近三年指导本科毕业设计（人次）	10		

姓名	王震	性别	男	专业技术职务	其他副高级	行政职务	
拟承担课程	虚拟交互制作			现在所在单位	沈阳理工大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2005年12月毕业于Edith Cowan University 信息技术						
主要研究方向	三维重建、仿真模拟、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）	1、发表北大核心《计算机仿真》：基于抖动的导航路径图形无缝拼接方法仿真，第1作者 2、国际会议论文：Research on Design and Experience of Immersive Virtual Reality Psychological Relaxation Game Based on Image，第1作者（已出版正在EI检索）						
从事科学研究及获奖情况	（1）主持2019北京大学机器感知与智能教育部重点实验室项目《基于航母编队的虚拟仿真展示技术研究》 （2）主持2020北京大学机器感知与智能教育部重点实验室项目《多源数字化融合少数民族特色村寨三维建模技术研究》						
近三年获得教学研究经费（万元）	4			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	865			近三年指导本科毕业设计（人次）	9		

姓名	肖世龙	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	实验中心主任
拟承担课程	游戏构架设计			现在所在单位	沈阳理工大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2016年3月 沈阳理工大学 设计学						
主要研究方向	VR+眼动+人机工程学的设计与研究、VR+交互						
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）	完成了29项省市级科研和教改项目；其中国家级1项，省部级8项。主持教育部产学研合作协同育人项目《VR+航母编队展教虚拟仿真实验教学项目》在研。发表中文核心期刊论文4篇，一般期刊10余篇。						
从事科学研究及获奖情况	2016年，参与兵科院的省部级《BK—2011—02y》，已结题。2016年，参与沈阳市科技局《沈阳理工大学科普基地新武器模拟体验展教平台建设》；2018年《全国武器创新设计大赛》获得二等奖一项、创意奖一项；《2018VR创意创新创业大赛》获得银奖一项；《辽宁省新媒体设计大赛》获得二等奖一项。						
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）	14.1		
近三年给本科生授课课程及学时数	1560			近三年指导本科毕业设计（人次）	7		

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	400	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	210（台/件）
开办经费及来源	财政拨款及非税收入		
生均年教学日常运行支出（元）	4500		
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>建设规划：</p> <p>1、引培并举，建设一支专兼职结合的高水平双师型教师队伍，计划培养、引进博士2人。</p> <p>2、继续加强实验室建设，增大专业实验室空间，增加实验设备投入。</p> <p>3、加强专业基础设施建设，建成2-3个成熟的、专业性强的实习基地。</p> <p>4、根据社会需求和专业特色，进一步凝练培养方案。</p> <p>保障措施：</p> <p>1、结合学院获批的教育部1+X试点项目，进一步加强教师教学技能培训，提高教师的教学能力，为学生提供更多职业技能认真机会。引导和鼓励教师赴企实践，提升专业教师实践能力。鼓励教师在职提高学历层次，加大高层次人才引进力度，不断优化师资队伍结构。积极从社会各界聘请专家学者等作为兼职教师，优化师资结构。</p> <p>2、加大专业建设经费投入，结合学校实验大楼建设，增设虚拟仿真采编实验室、虚拟现实全息影像实验室，购置包括弧形互动虚拟仿真显示系统、观摩显示系统、六自由度模拟平台等实验设备90余台套。</p> <p>3、加强校企合作，与省内外实力雄厚的企业共建产学研实习基地，签定正式的实习基地合同，通过实习基地有效地提高本专业学生的管理实践能力。</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）
笔记本电脑	HP9200J	1	2019年	9980
复印机	施乐S2520NDA	1	2019年	9950
半电动叉车		1	2016年	9800
笔记本电脑		1	2013年	9756
DEU工作站	T5500	1	2011年	9700
投影机		4	2014年	38720
照相机		1	2013年	9560
多媒体系统	CB-W42	1	2019年	9300
相框装裱设备		1	2016年	9000
一体机	HP 23-1008	1	2012年	9000
金贝黏土动画制作实验设备	*	1	2006年	8980
气动绷网机		2	2014年	17600
微型电子计算机	*	1	2011年	8760
服务器	P43.0 1G 200G	1	2004年	8640
投影机	C105 K-87	1	2005年	8600
曲线锯台式木工拉花锯	N027094	1	2019年	8550
图形工作站		2	2016年	17000
LED灯套装	TDX	1	2019年	8400
数控雕刻排版设计系统		1	2014年	8250
电子水准仪		2	2014年	16400

笔记本电脑	X230	1	2012年	8200
投影机	HCP-960X	1	2008年	8200
虚拟现实编辑软件系统		1	2014年	8100
服务器	P43.0 1G 200G	1	2004年	8080
图形工作站		4	2014年	32000
桌面级立体交互系统	S370	1	2019年	78975
3DMAX三维动画软件	*	1	2004年	75000
雕刻机		1	2013年	70650
笔记本电脑	PRO GTX	1	2019年	7999
图形工作站		1	2014年	7900
3D真空热转印设备		1	2014年	7800
微型电子计算机	P42.8 1G 160G 17	4	2006年	29480
立体投影模块		1	2014年	7300
移动工作站		1	2016年	7150
移动工作站		1	2016年	7150
移动工作站		1	2016年	7150
移动工作站		1	2016年	7150
微型电子计算机	P42.8 1G 160G 17	34	2006年	243133
锤式破碎机	锤式破	1	2019年	7000
颚式破碎		1	2014年	6800
笔记本电脑	酷睿1.8 1G 160G	1	2008年	6600
胶片打印机	L1800	1	2019年	6500
立体绘画台		2	2014年	12800
数码相机	S9600	4	2006年	24760
笔记本电脑	**STPLUS-U5F	1	2018年	6185
数位屏	DTK1661	4	2019年	24640
VR一体机		3	2019年	18000
泥板机	*	1	2002年	6000
球磨机	50KG	1	2001年	6000
VR跑步机	台	1	2019年	58500
电窑炉		1	2014年	58200
VR平台	**HTC VIVE	1	2018年	52000
动作捕捉系统	OPtoTraukv100	1	2011年	517000
木工实验室集尘通风系统		1	2019年	50000
真空晒版机		2	2014年	11900
微型电子计算机		30	2012年	176700
16寸多用木工带锯机		1	2014年	5720
微型电子计算机	*	2	2011年	11400
大木车床	BWT-008	1	2006年	5600
手动丝印机		2	2014年	11000
电子经纬仪		2	2014年	11000
视频矩形		1	2014年	5500
照相机	GIX	1	2012年	5500
雕刻机电木铣倒装台		1	2016年	5490
多功能热转印机器系统	L805	1	2019年	5400
摄像监视器	LMD-1410	1	2006年	5400
重型木工台锯		3	2016年	16050
滑轨三轴无线电控	鲨鱼滑轨电控云台	1	2019年	5292
桌上型自动刨光机		2	2016年	10400
数码相机		1	2013年	5200
桌上型自动刨木机	AP3300	1	2006年	5200
调整电机	*	4	2012年	20300
三维数字资源		1	2014年	5000
油泥成套工具	*	8	2006年	40000
铣齿机	GML-007	1	2006年	5000

减式快速成型机		1	2014年	464500
服务器	台	2	2019年	91680
电窑	DFA-08	1	2009年	45110
虚拟现实背包图形工作站	台	2	2019年	90000
大型吸盘雕刻机		1	2014年	43000
办公桌	*	1	2012年	400
档案柜	*	1	2012年	400
SLA桌面级3D打印机（核心产品）	台	1	2019年	40000
1701019SS投影仪		1	2017年	4953
书籍切边机		2	2014年	9900
镜头	50/1.4	1	2012年	4850
微型电子计算机	P42.8 17纯平	1	2005年	4840
干燥箱	ROD-100B	1	2010年	4800
摄影机	EX	3	2011年	14277.6
FDM-3D打印机（大尺寸）	CHIRON	2	2019年	9300
无线话筒	UWP-D11	1	2019年	4619
投影仪	CB-X0S	14	2019年	64400
投影机	VPL-EX147	1	2011年	4600
显示器	U2个18Q27英寸	1	2019年	4500
微型电子计算机	2G 320G 20液晶	1	2009年	4460
多功能加工机组	HS-01	1	2006年	4369
三角架	TC5	1	2019年	4338
特种数控铣刀		1	2014年	4250
液晶平板电视	65PUF6192/T3	3	2019年	12600
稳定器	如影RONIN-S	1	2019年	4199
实物视频展台	V11	4	2019年	16000
微型电子计算机		1	2014年	4000
激光测距仪		2	2014年	8000
圆盘锯	MCS-009	1	2006年	4000
1701438SS办公椅	*	1	2017年	390
投影机	TLP470	1	2001年	39600
投影机	DDL P-BENQ	1	2001年	39600
练泥机	S23	1	2019年	39200
学生桌椅		240	2009年	38400
激光雕刻机	JW-1390	1	2019年	36500
动态图形工作站		1	2014年	34500
A1大幅面打印机		1	2016年	34200
可视投影仪	LP350	1	2002年	34000
4K剪辑调色系统工作站	P5820	1	2019年	33450
相机	0.7RIII	1	2019年	33100
8寸木工刨床		1	2014年	3945
电脑	启天M415	2	2019年	7800
多功能磨刀机		1	2014年	3900
台式计算机	启天M425	6	2020年	23220
电子打磨雕刻机套装		2	2019年	7740
微型电子计算机	I4160/20	1	2011年	3850
全身骨骼	女性全身	1	2006年	3800
全身骨骼	男性全身	1	2006年	3800
木工车床	WL12A	1	2006年	3800
硅箱	SUB-N06D（6*6KW）	2	2006年	7200
全自动稳压电源	20KVA	1	2003年	3600
领夹麦克	MR-127	1	2001年	3580
领夹麦克	MR-127	1	2001年	3580
8寸木工平刨床		1	2016年	3550
电锤冲击钻	BH180	1	2019年	3500

微型电子计算机		1	2016年	3500
金属车床	VWT-005	1	2006年	3500
铣床	UML-006	1	2006年	3500
钻床	UDR-002	1	2006年	3500
平板电脑		1	2016年	3470.4
拉坯机		10	2014年	34500
虎钳维修桌模具操纵台		1	2016年	3400
虎钳维修桌模具操纵台		1	2016年	3400
微型电子计算机		4	2015年	13600
微型电子计算机	启天7150	2	2011年	6700
12寸木工带锯木工锯床		1	2014年	3300
手动胶印机		2	2014年	6600
影拓三代数位板	PTZ-930	15	2007年	49500
木车床	UWT-004	1	2006年	3300
激光测距仪		4	2014年	13140
搅拌机	RQA-2006-60B	1	2010年	3200
微型电子计算机	E500 320G 2G 19液晶	2	2010年	6400
落地圆锯	BT2508RC	1	2006年	3200
俄有源监听音箱	RES0IV500	1	2004年	3200
油锯		1	2013年	3150
摄影灯	*	4	2006年	12400
木工角度切断机		2	2016年	6000
液压电动泥条机		1	2014年	3000
陶艺机	RQA-2008-BC	2	2010年	6000
三角架	H37	2	2006年	6000
木工角度切断机	MS10RC	1	2006年	3000
锯床	VLT-001	1	2006年	3000
板台 转椅	*	1	2004年	3000
投影机	1024*768	1	2004年	29500
摄像机	HVR-ZIC	1	2006年	29480
模型制造成型机	SLA300	1	2019年	280000
空调	**QRD-120NWEB-N3	1	2018年	28000
速切激光切割机	JW-4060	2	2019年	54000
液化器高温梭式窑	0.3立方	1	2008年	26800
摄像机	XL2	1	2006年	26720
柴油加热炉	*	1	2012年	24611
全站仪		1	2014年	23000
计算机视觉头戴式显示系统	台	2	2019年	44000
触控一体机		2	2016年	43000
图形渲染教学工作平台	**900IB	5	2018年	100000
图文操作系统		1	2016年	20000
虚拟现实场景编辑系统	V1000	2	2011年	40000
真空练泥机	TOLN100	1	2001年	20000
独脚架	C180	1	2019年	2994
模型旋胎机	CPJ300-1	2	2007年	6000
烘干箱	101-3	1	2006年	2960
影拓手绘板		1	2019年	2900
投影仪	台	4	2019年	11520
控制柜	*	1	2001年	2880
拉坯机	*	2	2002年	5700
钻铣床		2	2016年	5600
磨床	USD-003	1	2006年	2800
打印机	700	1	2002年	2800
扫描器	D1230U	1	2002年	2800
拉坯机	XTJ-1	13	2007年	36140

仿型木工车床		1	2014年	2750
工件台	*	10	2016年	27320
麦克	SONYECM-678	1	2006年	2700
视频展台	HITEVPS-A960	1	2005年	2600
弧形展柜	*	1	2014年	2570
功放机	Ctyak-100	1	2001年	2560
功放机	Ctyak-150	1	2001年	2560
挤压机	*	1	2002年	2500
平板电脑		1	2013年	2498
泡沫切割机		2	2013年	4900
红外测温仪	*	1	2007年	2450
班台	*	1	2003年	2450
镗铣床	3612BR	1	1996年	2400
沙发	*	1	2003年	2390
监视器	P7S	1	2019年	2352
班台	*	1	2015年	2350
砂带机	BD46A	1	2006年	2350
班台	*	1	2015年	2300
FDM-3D打印机（小尺寸）	ENDER-3S	2	2019年	4500
板台	*	1	2004年	2250
板台	*	1	2004年	2250
三角架	MTT609A	1	2019年	2212
主机	启天	3	2012年	6540
领夹麦克	AW-T02	1	2004年	2180
蛋型刮刀	*	2	2006年	4246
控制柜	*	1	2004年	2100
音箱	MAD	2	2001年	4200
烘干箱	101-2	1	2006年	2060
移动音箱		1	2016年	2050
电焊机	ZX7-225E	1	2019年	2000
专业制图显示器	27英寸	4	2019年	8000
VR屈柏光镜片		2	2019年	4000
投影机	**OWS6124	1	2018年	2000
1700989SS电动四轮车底盘		1	2017年	2000
吸尘器		3	2016年	6000
货架	*	1	2015年	2000
非线性编辑系统	Avid Digi002	1	2006年	188000
激光打印机	彩色 C7000	1	2004年	18800
液化气窖	1.1平方	1	2002年	18000
虚拟现实应用系统（核心产品）		1	2019年	170300
航拍飞行器	MARIC 2 PRO	1	2019年	16800
图形系统工作站	OSS系统	4	2019年	60000
移动工作站（核心产品）		5	2019年	75000
图形工作站（核心产品）	台	10	2019年	150000
投影机	TLP160	1	2004年	14990
多功能重型钻铣一体机床	HMT-BF	1	2019年	14600
练泥机	RQ-09-110C	1	2010年	13500
水帘式功能施釉机	RQ-09-110	1	2010年	13000
数码录音调音台	DDX3216	1	2004年	12200
1701822SS航拍机		1	2017年	12000
办公椅	*	1	2011年	119.99
数字图像融合机		1	2014年	110000
图形工作站	M8400T 12G 2TB	2	2012年	23400
扫描仪	MRS-3200A3	1	2006年	11600
微型电子计算机	P7-1035	1	2012年	11000

照相机	D7000-18-105	1	2012年	10500
柜式空调机	KFR12LW/E	1	2002年	10350
滚压成型机		1	2019年	10000
VRP-IE转换器	V1000	1	2011年	10000
调光台	SUB-S072D	1	2006年	10000
电脑主机		1	2016年	1998
功放机	KS-1800	1	2004年	1900
木制操作台		10	2007年	18800
摄影台	LIF	4	2006年	7440
刀模切割机		2	2014年	3640
特种数控铣刀		2	2016年	3500
充电往复锯		2	2014年	3500
多功能组合机床台锯平刨台钻		1	2014年	1750
打印机	HP 1005	1	2007年	1750
数字高温仪	WGG2-201	1	2001年	1750
机柜	*	1	2011年	1700
数码相机	**3英寸 63倍	1	2018年	1699
立式单轴榫槽机	MS361B	1	2006年	1620
LED柔光灯A	EF-150	2	2019年	3200
机柜	*	1	2014年	1600
电动抛光机	9218PB	1	1996年	1600
打印机	HP1020PLUS	1	2019年	1590
音箱	ETC	2	2004年	3100
柔光箱A	200CM	1	2019年	1500
投影仪	台	1	2019年	1500
打印机	1610	1	2005年	1500
手动泥条机		1	2014年	1470
金贝影视闪光灯	Pilot 800A	8	2006年	11200
木工车床		1	2014年	1350
显示器	E2210	2	2011年	2700
集尘器	MF9013	1	2006年	1350
往复锯电动锯		1	2014年	1300
往复锯电动锯		1	2014年	1300
打印机		1	2015年	1280
干式木工集尘器除尘器		3	2014年	3840
打印机		2	2015年	2500
录音话筒	COI	4	2004年	4820
交换机	TP-Link 48口	2	2007年	2440
干燥箱	DHG101-2A	2	2019年	2400
LED柔光灯B	EF-100	2	2019年	2400
智能仪表	LU-960MAI1	1	2007年	1200
智能仪表	LU-960MDI1	1	2007年	1200
音箱	Road/Ready	1	2005年	1200
气泵	XF0825	1	2001年	1200
砂带机		1	2014年	1180
多功能砂带机		1	2014年	1180
1703322SS专用照相机		1	2017年	1150
打磨机		7	2016年	7700
木工吸尘器		3	2014年	3240
气泵		2	2016年	2000
发电机	HL6501950	1	2006年	1000

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>随着新媒体产业的迅速发展，新媒体艺术领域出现了巨大的人才缺口，新媒体艺术应用人才的需求持续增多。为适应社会对人才的需求，强化艺术与技术的融合创新发展，培养兼具艺术素质与技术的现代艺术设计人才，结合学校的工科背景，加强“艺、工”等多学科的融合，助力新工科发展，沈阳理工大学拟增设新媒体艺术专业。</p> <p>新媒体艺术专业师资队伍年龄结构、职称结构合理，具有较强的教学科研能力，能够满足专业教学的要求；实践教学平台可有力支撑新专业的建设；专业培养方案科学严谨，各项指标均符合本科专业类教学质量国家标准。</p> <p>经学校专业设置评议专家组审议，沈阳理工大学具备申报新媒体艺术专业的教学条件，同意申报该专业。</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>刘华</p>		