



增设 数字媒体艺术(130508) 专业

可行性论证报告

2019年6月

一、对 数字媒体艺术 专业方向人才需求的分析

目前在我国产业规划的背景下,以网络数字媒体为载体的相关产业呈井喷状态,其中数字媒体艺术专业人才则存在重大缺口,《2018 年中国大学生就业报告》(蓝皮书)将数字媒体艺术专业为“绿牌专业”,即全国高校范围内就业率、薪资和就业满意度综合指数较高的专业,同时也是需求增长型专业。《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》将数字创意产业纳入国家战略性新兴产业发展规划,成为与新一代信息技术、生物、高端制造、绿色低碳产业并列的五大新支柱。《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》明确指出推动优秀文化内容数字化转化和创新,丰富数字文化创意内容创作与供给。文化部《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出,要着力发展动漫、游戏、网络文化、数字艺术等数字文化产业重点领域。数字媒体艺术人才主要在对数字产品研发、交互设计体验、新媒体设计形式充分有效运用的前沿行业,具有开放性、自由性和体验性创新能力的高科技公司,适合数字娱乐、设计交互、互动产品等新媒体领域就业。面向文化创意产业中的数字媒体与品牌产业,仍需要具备数字娱乐产品开发与制作能力的高层次、复合型人才,数字媒体艺术方向急需大量面向信息时代的媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的前沿智媒体传播方向设计人才。未来数字媒体艺术人才的需求,最终会体现在人才培养模式上。为此,对数字媒体艺术的人才也有着新模式下的需求:

(一)“人文价值”驱动的发展态势

未来数字媒体技术专业人才培养一定要处理好“科学、艺术与人文”的关系。从专业定位和人才培养的角度讲,这个关系尤其重要,如果缺少科学方面的能力,学生便无法创造出技法娴熟的数字媒体艺术作品,或者因为技术能力的限制而不能充分表现创意;如果缺少艺术方面的素养,学生在创作中便会陷入“技师”一般的状态,追求炫技,作品毫无艺术感可言;如果缺少人文方面的积淀,科学与艺术便不能很好的融合,学生在创作时也很难找到优秀的有质感的创意,就会生产出内容空洞,没有思想的作品。

这就要求未来时代的数字媒体艺术形成人才培养新模式,在学理建构上,以人文价值理性为引领;在对接社会需求上,以国家和业态发展为导向,推动未来媒介化社会的建构和完善:引领数字媒体发挥塑造力,塑造工具理性与人文关怀兼具、科技创新流淌着人文血液的社会生态。在优化传统艺术学科的基础上,关注人文价值,发挥人文价值的引导,注重人文精神的再造。面对科技至上的喧嚣,没有抚今追昔的人文情怀、悲天悯人的人道关怀,就难以用人的价值去规制科技和数字媒体艺术的力量。因此,未来数字媒体艺术教

育应强化人本、人格、人文教育的融合，培养“弘道崇德、经世致用”的数字媒体艺术人才，力求传统教育方式与人文精神协同配合、融合发展，引导数字媒体艺术教育从传统范式向丰厚的人文素养方向转移。才能为智能化数字媒体设计发展提供创新的动力、成为先进思想与智慧创生的引擎。才能提供新式数字媒体艺术人才亟需的人文思维、创新思维和跨界整合能力，构建数字媒体业态和数字媒体教育形态，携手培养创新创业的良性生态关系。

（二）“艺科融合”的未来创新需求

数字媒体艺术是在数字技术的推动与变革中催生的艺术形态，它融合与借鉴了多种传统艺术形态，与比较成熟的绘画、戏剧、电影、文学等艺术形式均有关联；更重要的是，“媒体”又赋予了它新的特性，即传播的功能与使命。在这种与其它学科领域高度交叉与融合的基础上应运而生的数字媒体艺术所包含的内容之多、范围之广、关系之复杂，导致未来数字媒体艺术教育必须突破传统模式、重构媒介化知识疆域和学科领域重构学科专业体系，在文科与工科、科学与艺术、人工智能与人类创造性等方面实现交融复合，走新文科、新工科和新艺科融合发展之路。力求传统优势学科与新兴交叉学科协同配合、融合发展，导引数字媒体艺术教育从传统范式向智能融合范式转移，在专业设置上进行供给侧改革，通过融合型专业、融合型师资、融合型教材和融合型课堂，培养未来数字媒体艺术人才。

（三）“品牌”与“商业”导向的特色发展机遇

现今的数字媒体艺术业态在教学和科研服务社会、服务行业的导向下，也不再只是从事数字媒体艺术人才培养和理论供给，也开始拓展自己的数字媒体产业和品牌。因此，未来的数字媒体教育需要强化学界与产业界对人才的融合培养，数字媒体业态和数字媒体教育形态彼此融合包容、合作共赢，这不仅有利于创新人才培养，也有利于数字媒体创新创业。而数字媒体业态实践和数字媒体教育形态创新要解决由来已久的时延性问题，也需要实现数字媒体业态和数字媒体教育形态的融合。因为数字媒体业态的最新实践需要系统化和理论化，将之吸收进数字媒体教育课程体系中，而数字媒体教育的最新理论和技术也需要放到数字媒体业态的最新实践中去检验和校正。这就需要未来数字媒体艺术教育创新通识教育加专业教育的模式，在文科与工科、科学与艺术、品牌与商业等方面实现融合交叉，建构未来数字媒体艺术人才的复合知识理论体系。

依托文化创意产业而迅猛发展的数字媒体产业人才缺口巨大，符合社会需求的高素质

质。高层次的应用型人才更是紧缺。培养适应产业发展的数字媒体技术人才是发展数字媒体产业的关键。根据文化产业人才市场需求，数字媒体艺术专业服务于传统媒体行业的同时，更要锁定新媒体行业，输送面向智媒体时代的未来数字媒体艺术人才。

浙江作为数字经济前线的地区，对于数字媒体艺术专业人才也有热切需求。截止 2017 年 12 月 30 日，数字媒体艺术专业全国普通高校毕业生规模 8000-9000 人，全国开设此专业的高校共 263 所，其中浙江 13 所，在全国各省市中排第 7。我校作为全国一流重点美术院校，拥有深厚的人文与艺术功底。依托杭州的地域优势，有较为成熟的产业孵化平台与创业基地。阿里集团等众多互联网公司与高新技术产业为数字媒体艺术人提供诸多实践平台。我校师生紧随时代潮流，在山水人文情怀的滋养下，积极寻求国际合作，参加多项国际重点比赛与展览，大学生创业项目多次荣获国家重点扶持。

综上所述，我校数字媒体艺术专业紧跟时代需求，培养的是能够以前沿的设计手段、独立的设计意识和自由的研究精神来解读、诠释新科技影响下国家社会经济文化的发展与变迁，并具有高层次国际化视野的复合型应用人才。能够运用系统的专业知识，在不同领域从事理论研究、技术应用、设计创作、商业传播、教学工作、项目管理等，开展跨学科的合作和跨领域的自主性创新创业。当前中国美术学院数字媒体艺术专业，正是立足于学校的整体学科优势与特点，从艺术学、设计学、传播学、社会学、商科、计算机科学等相关学科的多种角度构建了立体多元、涵盖全面的数字媒体艺术学科体系。响应国家创新发展战略，发挥高校驱动作用，立足网络科技和数媒文化新平台，培育艺科融合排头兵，激活设计教育最前线，建立一个艺术与设计、媒体与思想、创新与产业之间交互整合的创新教育枢纽。

二、数字媒体艺术专业方向与国内外相关或相近专业的比较分析

（一）我国数字媒体艺术专业开设现状

近年来，数字技术的飞速发展带来了数字媒体艺术行业的跨跃式推进，培养高端数字媒体艺术人才的相关专业院校也如雨后春笋般建立起来，其发展之势不可阻挡。仅在短短几年内，数字媒体艺术类专业就频繁登上各上我国各大媒体头条，并被公众喻为二十一世纪的“热门专业”、“就业前景广阔”等专业，并正处在从大到强的战略发展过程中。

截止 2017 年 12 月 30 日，全国共有 273 所高校开设了数字媒体艺术类专业。通过调研发现，各院校所开设的数字媒体艺术类本科专业（方向）名称各不统一，但主要可以划分为数字影视制作类、网络媒体设计类及数字游戏设计类，它们彼此间既存在交叉，又呈

现出自身的特点，共同构成了目前数字媒体艺术这个学科。

1、数字影视制作类

数字影视制作类专业（方向）是近几年来较为热门的新兴专业之一，该专业（方向）旨在培养具有一定的人文艺术素养及创新思维能力，且能够熟练操作相关软件从事平面设计、影视策划、广告创意、后期编辑、数字特效合成等工作的复合型人才。该专业（方向）对口的就业单位范围较广，学生毕业后可在电视台、广告公司、影视特效制作机构等部门工作。

调研结果显示：已开办数字影视制作类专业（方向）的代表性院校有：中国传媒大学数字媒体艺术专业（数字影视制作方向）、北京师范大学影视学专业（数字媒体方向）、中国美术学院影视广告专业、上海大学影视艺术技术专业等。

2、网络媒体设计类

随着网络媒体的迅速发展和广泛普及，网络媒体设计类专业（方向）也开始受到越来越多的关注。该专业（方向）主要是培养掌握一定的网络内容开发技术和多媒体技术，同时又具有一定艺术素养和高度创新能力的新型人才。学生毕业后可从事网页设计、网络视频、互动多媒体等多项领域的工作。

调研结果显示：目前已开设网络媒体设计类专业（方向）的院校有中国传媒大学动画学院数字媒体艺术专业（网络多媒体方向）、北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院艺术设计专业（多媒体视觉传达设计方向）、中国美术学院传媒动画学院多媒体与网页设计专业、福州大学物理与信息工程学院数字媒体艺术专业（网络多媒体方向）等。

3、数字游戏设计类

数字游戏设计类专业（方向）是一门对学生综合能力要求极高的专业，旨在培养能在游戏策划、游戏美工设计、游戏编程、游戏产业的运营及管理等领域中从事相关工作的复合性人才。学生毕业后可到游戏公司、动画公司及大型网站等单位工作。

调研结果显示，目前已开设数字游戏设计类专业（方向）的院校有，例如四川音乐学院的动画专业（游戏设计与制作）及上海戏曲学院的艺术设计专业（游戏动漫方向），中国传媒大学动画学院数字游戏设计专业、北京电影学院动画学院动画专业（游戏设计方向）、南京艺术学院数字媒体艺术系数字媒体艺术专业（游戏艺术设计方向）、中山大学传播与设计学院数字媒体艺术专业（计算机动画与游戏设计方向）等。

但是，我国数字媒体艺术专业人才培养目前仍然存在一些不足。根据综合调研的结果

以及对数字媒体艺术类专业研究，全国各高校数字媒体艺术学科知识体系依赖于各自的现有学科体系，专业培养也多倾向和这些学科的结合，有的侧重理论基础，有的侧重技术实践，反而掩盖了“数字媒体艺术”区别于或“数字艺术”等相似学科的独特属性，缺少一定的针对性。其次，对数字媒体艺术专业学生的培养模式主要参考自设计学科、计算机、网络工程等相关专业的教学方式，出现技术至上、人文素养不足的问题，有一些院校甚至把这个专业定位为“软件培训班”，仅仅为学生讲授如何使用软件。在这种认知前提下制定的人才培养模式必然是极度不科学的，这非但不能培养学生的艺术思维，反而制造了大量的“制作型”人才，导致与社会真正需要的“创作型”人才培养目标相背离。

(二). 其他国家数字媒体艺术专业比较分析

国外在数字媒体艺术专业的研究起步较早，主要集中于游戏、多媒体等的设计与制作，将培养和教育具有数字媒体艺术开发和艺术创新综合能力的人才作为重点内容。

国外数字媒体艺术专业设置情况：

1. 美国排名靠前的数字媒体艺术专业学校：

卡内基梅隆大学 Carnegie Mellon University (CMU)

芝加哥艺术学院 School of the Art Institute of Chicago (SAIC)

加州大学洛杉矶分校 University of California, Los Angeles (UCLA)

ACCD 艺术中心设计学院 Art Center College of Design (ACCD)

马里兰艺术学院 Maryland Institute College of Art (MICA)

帕森斯设计学院 Parsons The New School for Design (Parsons)

萨凡纳艺术与科学学院 Savannah College of Art and Design (SCAD)

南加州大学 University of Southern California (USC)

加州艺术学院 (CalArts) California Institute of the Arts (CalArts)

罗德岛设计学院 Rhode Island School of Design (RISD)

南加州大学 University of Southern California (USC)

纽约视觉艺术学院 School of Visual Arts (SVA)

纽约大学 New York University (NYU)

罗彻斯特理工学院 Rochester Institute of Technology (RIT)

普瑞特艺术学院 Pratt Institute (Pratt)

2. 英国排名靠前的数字媒体艺术专业学校：

皇家艺术学院 Royal College of Art (RCA)

伦敦大学金史密斯学院 Goldsmiths, University of London

伦敦传媒学院 London College of Communication (LCC)

拉夫堡大学 Loughborough University (LU)

爱丁堡大学 The University of Edinburgh

约克大学 University of York (UY)

格拉斯哥艺术学院 The Glasgow School of Art (GSA)

布鲁内尔大学 Brunel University (Brunel)

利兹大学 University of Leeds

谢菲尔德哈勒姆大学 Sheffield Hallam University (SHU)

中央兰开夏大学 University of Central Lancashire (UCLan)

南安普顿大学 University of Southampton (Soton)

邓迪大学 University of Dundee (UoD)

布莱顿大学 University of Brighton (brighton)

在数字游戏、影视制作与特效、交互艺术等领域都非常活跃的美国，数字媒体艺术的人才教育主要突出的是强化基础的数字媒体加工、处理、开发以及基本技术原理的教学；通过大量的实践项目的训练打下深厚的动手能力；课程的教学内容紧扣影视、游戏等行业前沿，并且根据学校所在的区域优势和特色（例如南加州大学距离好莱坞距离较近，因此其数字媒体艺术教学具备明显的影视制作与特效的培养优势，侧重互动艺术）；并且多提供灵活的课程模块选择，通过让学生交替地进行理论学习和数字媒体设计制作实践，来进一步促进总和能力的培养。

上述几个国家在数字媒体艺术专业人才培养方面各具特色，但总体上都包括了以下几个特点：

(1) 强调基础理论体系（包括数字艺术相关理论、媒体处理相关理论等）对数字媒体艺术专业能力的支撑作用；理论教学层次清晰；

(2) 侧重根据学生自身兴趣、能力进行的因材施教的数字媒体设计与制作实践；实践教学目标明确；

(3) 依靠产业与合作，增强学生理论结合实践的综合能力锻炼，提高培养的专业人才在行业中的动手能力与适应能力；能力锻炼有针对性。

（三）中国美术学院数字媒体艺术专业的区别与特色

从上述大学的数字媒体相关专业的教学方式和实施特点上，可以对明确我们的数字媒体艺术专业的定位和培养目标提供良好的借鉴。

中国美术学院的数字媒体艺术专业承载着中国美术学院上海张江校区、影视与动画艺术学院、设计艺术学院的艺术传统与深厚的人文积淀，立足于造型艺术、嫁接多元学科、整合专业优势资源和数字媒体时代的科学技术资源，“以造型创造奇观、以实验创造思潮”为核心定位，以“书写当代数字媒体艺术的科艺融合”为专业特色，实现中国美术学院在智媒体时代数字媒体艺术设计完善的专业教学体系，打造具有东方艺术人文价值和科学技术创新国际视野的现代数字媒体艺术教学研究基地。1999年，以“都市艺科”为办学宗旨，以“艺科融合”为发展定位，韩绪教授作为专业负责人筹备并创办中国美术学院“多媒体与网页设计”专业，2001年全国率先招收本科学生。影视与动画学院为国内较早从事动画教学与研究的单位之一，2004年被国家广电总局授予“国家动画教学研究基地”，2006年，电影学被列为浙江省重中之重学科，2011年，获批国家戏剧与影视学一级学科硕博点。这些专业同步发展，最终汇聚一体，成为数字媒体艺术专业。

中国美术学院在学校的整体学科优势和特点的基础上，一直在积极探索和学习建立完整的数字媒体学科知识体系，以“都市艺科”为宗旨，培养能够以前沿的设计手段、独立的设计意识和自由的研究精神来解读、诠释新科技影响下国家社会经济文化的发展与变迁，并具有高层次国际化视野的复合型应用人才。

（1）以“艺科融合”为发展定位，培养良好的美学素养、严谨的科学作风、良好的实践能力及优秀的表达沟通及团队合作能力，滋养能够推动中国新时代设计力量的跨学科设计活动，将对历史与未来的思考带入传媒及文化产业，催生对现实世界的艺术创作见解与未来世界的提案、畅想。

（2）以科学理性精神、设计审美修持、智能媒介研究、社会问题探索、前沿技术实验等作为从事创作研发与实践的主要内容。学生将对数字媒体艺术专业的前沿发展有较好的了解，能够将技术、媒介与艺术进行深度融合，能够运用系统的专业知识，在不同领域从事理论研究、技术应用、设计创作、商业传播、教学工作、项目管理等，开展跨学科的合作和跨领域的自主性创新创业。

（3）依靠良渚校区的产业资源与合作，以项目为导向的数字媒体艺术专业实操训练：研究性项目和真实性项目的对接，要求学生在校期间利用小学期进行社会实践，并提交社

会实践证明材料。重点发掘学生在艺术、管理、策划与商业数字产品创作方面的潜力，为学生将来进入到数字娱乐企业的管理层和策划层打下基础，有效促进数字媒体艺术专业教学中的理论与实践，利用数字媒体艺术与产业的结合来促进数字媒体设计创新，以期形成良性循环、促进学生全面地掌握该专业的知识，致力于培养具有国际视野、熟悉国内外相关行业发展趋势、具有先进数字媒体设计理念和设计思想、并熟悉数字媒体产品开发理论和技术的专业人才。

三、数字媒体艺术专业方向人才培养方案(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程设置、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容，可提供附件)

一、培养目标

本专业建设响应国家创新发展战略，发挥高校驱动作用，立足网络科技和数媒文化新平台，培育艺科融合排头兵，激活设计教育最前线，建立一个艺术与设计、媒体与思想、创新与产业之间交互整合的创新教育枢纽。

以“四个面向”的胸襟，整合资源。坚持“立德树人”，以“以本为本”的核心理念，秉承学校“三美”育人理想和“四通”人才培养目标，不断弘扬以“工匠精神”为灵魂的师风学风，深化美美与共的社会服务，推进互纳共生的国际交流。以科学精神、审美素养、社会探索、设计创作、技术实验、艺科融合与智媒体品牌传播等作为教学的主要内容，培养能够以前沿的智媒体品牌传播手段、专业的学科知识与方法、优秀的设计与创作能力、独立的设计人文意识、自由的研究精神和全球视野的跨领域复合型设计应用人才。回应“中国制造 2025”重大战略，以数字媒体商业创新创业人才培养为己任，助推中国制造业转型升级。

数字媒体艺术专业是建立在新媒体融合背景下的，跨越设计学、计算机学、传播学和商学的综合应用性学科，以建设“新艺科”为先行教育理念，培养具有将艺术、科技与娱乐、商业传播相结合的，对未来新兴科技介入人类生活的价值、意义和问题具有社会责任意识和批判性思考能力，展开科技在社会、文化、人类、伦理等语境下所产生的新型关系的思辨性探讨，能够运用丰富的数字媒体艺术知识理论及表现手段，能在数字影像创作、互联网产品开发、网络交互设计、数字媒体品牌设计及商业传播、数字娱乐领域对数字新媒体艺术科技手段充分有效运用的，具有开放性、自由性和体验性的创新设计能力，宽厚的人文修养、艺术修养和审美能力的多元化的数字媒体人才。

以“都市艺科”为办学宗旨，以“艺科融合”为发展定位，培养良好的美学素养、严谨的科学作风、良好的实践能力及优秀的表达沟通及团队合作能力，滋养能够推动中国新时代设计力量的跨学科设计活动，将对历史与未来的思考带入传媒及文化产业，催生对现实世界的艺术创作见解与未来世界的提案、畅想。

以科学理性精神、设计审美修持、智能媒介研究、社会问题探索、前沿技术实验等作为从事创作研发与实践的主要内容。

学生将对数字媒体艺术专业的前沿发展有较好的了解，能够将技术、媒介与艺术进行深度融合，能够运用系统的专业知识，在不同领域从事理论研究、技术应用、设计创作、商业传播、教学工作、项目管理等，开展跨学科的合作和跨领域的自主性创新创业。

培养能够以前沿的设计手段、独立的设计意识和自由的研究精神来解读、诠释新科技影响下国家社会经济文化的发展与变迁，并具有高层次国际化视野的复合型应用人才。

二、培养要求

本专业将数字媒体艺术与商科知识进行融合，在此基础上进行通识课程、专业实践、项目制等教学模式，实现认知、实验、预演的教学体系。

毕业生应掌握或者获得以下方面的知识和能力：

1. 掌握数字媒体艺术专业的基本理论与核心知识；
2. 重点理解专业所需的艺术学、设计学、传播学、社会学、商科、计算机科学等相关学科的背景知识与科学研究方法；
3. 掌握在数字影像创作、互联网产品开发、网络交互设计、数字媒体品牌设计及商业传播、数字娱乐相关领域展开设计创作、制作及技术应用的所需的基本知识、艺术手段及技术工具，具有一定的创作实践能力；
4. 在大数据、智媒体、人工智能等时代背景下，时刻关注数字媒体艺术专业的前沿动态，了解新理论、新技术、新材料、新媒介的应用前景和发展动态；
5. 具备数字媒体艺术创作呈现的能力，以及商业和产业领域的创新创业基本能力；
6. 具有数字媒体艺术创作的策划、管理及运营的基本知识；

7. 具备科学严谨的设计思维分析能力以及能够熟练运用外语的基本能力；
8. 要求学生具备一定的社会认知、文化诉求和设计伦理等方面的素养，以及在新视域下探索和构建设计价值观的思辨能力。

三、培养模式

教学模式以“专选分制、基研分段、大小结合”为策略，专业课程与选修课程分为三学期制，基础课程与研究院所分两段式教学，跨专业大课与专业核心小课相结合的教学模式。

培养模式：

1、学分制

推行学生自主学习、自我拼盘的选修课机制。构建精密的选修课程体系，通过学业导师指导、学生自主选课的方式，实现学生对学习过程的自主规划。该选修机制不分年级，学生修满学分并完成相应专业的核心课程即可获得学位。

2、院所制

建立两年专业域内知识学习和两年研究院所内学习的培养模式。前者以培养学生“审美判断能力、社会感知能力、技术学习能力、创新突破能力”为目标，聚焦通识基础教学和专业核心教学；后者以课题对接产业，开展项目制教学，探索产学研新机制。该模式将解决艺术设计类专业院校以单元制教学模式为主、割裂的课程结构问题。

3、学社制

打造以学社导师为核心的管理机制。学社导师主要负责学生的思想教育、学业规划、学社活动、组织管理、专业竞赛等工作。该机制将弥合课堂教学与思政教育、学业规划的原有裂隙。

四、专业核心课程

视听语言

游戏概念设计

交互设计原理

网络社交设计

商业策划与写作

内容与图解

图形传达

文字符号

信息编排

品牌视觉策略

五、实践教学要求

以工坊为手段的手工实验：强调工坊的重要性，通过手上的训练突破技艺来传达感情形成课程与工坊的互动体系。

以田野为途径的社会认知：根据本专业的培养目标及教学的基本要求，开设教学实践课程，要求教师带队，赴指定地域、行业进行田野考察实践，并在教师指导下根据专业需要提交考察报告。

以项目为导向的实操训练：研究性项目和真实性项目的对接，要求学生在校期间利用小学期进行社会实践，并提交社会实践证明材料。

六、学制

四年

七、毕业创作（设计）

毕业创作（设计）应以数字短片、交互类作品为主，要求明确设计主题，选题需强调社会性、批判性、实验性、前瞻性、思辨性，能够切中社会与设计问题的痛点，进行有效提案与表达。要求能够体现出艺术创作、社会叙事、商业传播、艺术审美、创新工程、前沿技术的专业能力，同时能够具备与其它专业背景的团队有效合作的能力。

其中，数字短片作品正片长度不得短于3分钟（以每位创作者计算，或满足类似的工作量），具有一定的叙事表达能力，要求艺术风格独特、层次控制得当、细节表现良好；交互类作品创作的工作量不少于16周，具有一定的实用或艺术价值，同时作品要求用户体验良好、交互反馈顺畅、主题内容贴切。

八、授予学位

艺术学学士

九、最低毕业学分和总课时要求

毕业时至少应修满 180 学分，不少于 2800 课时（每 16 学时计 1 学分）。

十、课程结构比例

课程体系结构与学分分布比例					
课程类别	开设学分/学时	应修学分小计			合计学分/学时
		应修学分/学时	占比	占比小计	
公共必修课	30/480	30/480	16.90%/17.01%	16.90%/17.01%	177.5/2822
公共选修课	15/240	12/192	6.76%/6.80%	6.76%/6.80%	
学科必修课	专业基础课	26.5/418	26.5/418	14.93%/14.81%	
	专业核心课	76.5/1188	30/468	16.90%/16.58%	
	专业主干课	22/352	11/176	6.20%/6.24%	
	研究院所项目课	44/704	44/704	24.79%/24.95%	
学科选修课	专业选修课	48/768	12/192	6.76%/6.80%	
	专业选修课(小学期)	64/1024	12/192	6.76%/6.80%	

十一、教学计划表

课程设置总表																			
课程类别	课程模块	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期学分分配								授课类型	备注			
					理论授课	实践训练	一上	一下	一小	二上	二下	二小	三上	三下			三小	四上	四下
公共必修课		大学英语	8	128	64	64	2	2		2	2								
		体育	4	64	32	32	1	1		1	1								
		中外文学	3	48	24	24	1.5	1.5											
		中外美术史	3	48	24	24				1.5	1.5								
		思想道德修养与法律基础	3	48	24	24	3												学社课承担18课时
		中国近现代史纲要	2	32	16	16		2											学社课承担12课时
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	32	32				2	2								学社课承担24课时
		马克思主义基本原理概论	3	48	24	24					3								学社课承担18课时
	大学生计算机基础(数字基础一)	0(2)	0(32)	0(16)	0(16)	0(2)												数字基础(一)承担32课时	
	应修学分/学时	30	480			7.5	6.5		6.5	9.5									
公共选修课	哲学社科	3	48	24	24	3	3		3	3									
	人文历史	3	48	24	24	3	3		3	3									
	语言文化	3	48	24	24	3	3		3	3									
	科艺融合	3	48	24	24	3	3		3	3									
	艺术素养	3	48	24	24	3	3		3	3									
	应修学分/学时	12	192			3	3		3	3									
专业基础课	造型基础(一)	3	48	24	24	3													
	造型基础(二)	3	48	24	24	3													
	造型基础(三)	3	48	24	24		3												
	造型基础(四)	3	48	24	24		3												
	人文基础(一)	5.5	90	45	45	5.5													
	人文基础(二)	4	60	30	30		4												
	数字基础(一)	2.5	38	19	19	2.5													
	数字基础(二)	2.5	38	19	19		2.5												
	应修学分/学时	26.5	418			14	12.5												
	专业核心课	工业设计	材料工艺与构造	4.5	72	36	36				4.5			4.5					
造物与游戏			4.5	72	36	36				4.5			4.5						
人机工学			4.5	72	36	36				4.5			4.5						
工程图学			4	60	30	30					4			4					
智能硬件与系统开发			4	60	30	30					4			4					
数字媒体艺术		参数化设计	4	60	30	30					4			4					
		图形传达	4.5	72	36	36				4.5			4.5						
		文字符号	4.5	72	36	36				4.5			4.5						
		信息编排	4.5	72	36	36				4.5			4.5						
		品牌视觉策略	4	60	30	30					4			4					
商业策划写作	4	60	30	30					4			4							

四、数字媒体艺术 专业方向的办学条件

申报专业副高及以上 职称(在岗)人数	8	其中该专业 专职在岗人数	10	其中校内 兼职人数	15	其中校外 兼职人数	15
是否具备开办该 专业所必需的图书资 料	是	可用于该专业的 教学实验设备 (千元以上)	82 (台/件)	总价值 (万元)	126		
序 号	主要教学设备名称(限10项内)		型 号 规 格	台 数 (件)	购 入 时 间		
1	可更换镜头摄像机		索 尼 NEX- VG30GH(EPZ18 -200mm)	8	2015/12		
2	体感捕捉机器人套件		无	25	2015/12		
3	电影摄影机		BMPC 2.5K 电 影摄影机	8	2016/5		
4	苹果一体机		苹果一体机 I MAC 462	26	2017/1		
5	可穿戴式眼动追踪系统套件		ERGONEERS Dikablis Pro	1	2017/11		
6	意念控制器脑电波		Emituv EOIC+ 意念控制器脑 电波	5	2018/11		
7	4C 眼球追踪仪		Tobii Eye Tracker 4C 眼 球追踪仪	5	2018/11		
8	HTC VIVE VR		HTC VIVE Pro2.0 套装	2	2018/11		
9	数据存储服务器		浪潮 AS5300	1	2017/10		
10	数字摄像机		REDRAVEN BASE I/O PACKAGE	1	2016/12		
备注							

五、专业主要带头人简介

姓名	韩绪	性别	男	专业技术职务	教授	第一学历	博士研究生
		出生年月	1971年2月	行政职务	中国美术学院创意设计学院党总支书记兼副院长	最后学历	博士研究生
第一学历和最后学历毕业时间、学校、专业		1993年、中国美术学院、工艺系 2015年6月、中国美术学院、艺术设计理论与实践					
主要从事工作与研究方向		媒介与交互、视觉传达设计、汉字设计、设计伦理等					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共4篇； 出版专著（译著等）0部。							
获教学科研成果奖共0项；其中：国家级0项， 省部级0项。							
目前承担教学科研项目共2项；其中：国家级项目0项，省部级项目0项。							
近三年拥有教学科研经费共480万元， 年均160万元。							
近三年给本科生授课（理论教学）共480学时；指导本科毕业设计共75人次。							
最具代表性的教学科研成果（4项以内）	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	浙江省农村文化礼堂视觉形象及符号系统设计	第十二届全国美展·中国美术奖铜奖（国家级），中华人民共和国文化部，2014年			第1	
	2	论文《基于全国高等设计教育的新型设计人才培养模式及课程体系改革与构建研究》	2009年全国博士生学术会议优秀论文奖（省部级），教育部学位管理与研究生教育司，2009年			第1	
	3	城市发现之木马计	第十届全国美展优秀奖（国家级），中华人民共和国文化部，2004年			第1	
	4	靳埭强设计展	第九届全国美展银奖，中华人民共和国文化部（国家级），1999年			第1	
目前承担的主要教	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	

学科研项目（4项以内）	1	“北极之光”中欧国际工作坊	中国美术学院	2018年-2019年	20万	参与人	
	2	乐山市市中区苏稽古镇片区发展总体策划	乐山嘉和国有资产经营有限公司	2017年-2019年	100万	参与人	
	3						
	4						
目前承担的主要教学工作（5门以内）	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	毕业创作	本科生	125	900	专业课	2015-2019
	2	毕业论文	本科生	125	900	专业课	2015-2019
	3						
	4						
	5						
教学管理部门 审核意见	签章						

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	吴小华	性别	男	专业技术职务	教授	第一学历	大学本科
		出生年月	1963年1月	行政职务	中国美术学院创意设计学院院长	最后学历	大学本科
第一学历和最后学历 毕业时间、学校、专业		1987年7月、浙江美术学院、工艺系 1987年7月、浙江美术学院、工艺系					
主要从事工作与 研究方向		动画设计、数字媒体艺术、新媒体艺术、平面设计等					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共2篇； 出版专著（译著等）1部。							
获教学科研成果奖共1项；其中：国家级0项， 省部级1项。							
目前承担教学科研项目共4项；其中：国家级项目0项，省部级项目2项。							
近三年拥有教学科研经费共450万元， 年均150万元。							

近三年给本科生授课（理论教学）共 480 学时；指导本科毕业设计共 75 人次。							
最具代表性的教学科研成果（4 项以内）	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	动画的创新型教学实践	浙江省教学成果奖（省部级），浙江省人民政府，2009 年			第 1	
	2	建构视觉文化特色的影视学协同创新教学模式	浙江省教学成果奖（省部级），浙江省人民政府，2016 年			第 3	
	3	研究报告《2009-2010 年港澳台动漫产业发展报告》	中央部委采纳（省部级），2011 年			第 1	
4	编著《科艺融合 2013：设计学跨学科协同创新创业国际研讨会论文集》	中国美术学院出版社，2013 年			第 1		
目前承担的主要教学科研项目（4 项以内）	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	高等艺术院校创新设计教学模式与课程体系构建	浙江省教育厅	2018 年-2020 年	3 万	主持人	
	2	互联网+非遗文化展示策略研究	浙江省科技厅	2016 年-2019 年	4 万	参与者	
	3	学研产可循环交互体系构建模式研究	浙江省教育厅	2017 年-2019 年	0.5 万	参与者	
4	“北极之光”中欧国际工作坊	中国美术学院	2018 年-2019 年	20 万	参与者		
目前承担的主要教学工作	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	毕业创作	本科生	125	900	专业课	2015-2019

(5 门以 内)	2	毕业论文	本科生	125	900	专业课	2015-2019
	3						
	4						
	5						
教学管理部门 审核意见		签章					

姓名	俞佳迪	性别	男	专业技术职务	副教授	第一学历	博士研究生
		出生年月	1980 年 11 月	行政职务	中国美术学院 创新设计学院 副院长	最后学历	博士研 究生
第一学历和最后学历毕 业时间、学校、专业		2003 年 7 月、中国美术学院、视觉传达 2017 年 6 月、中国美术学院、设计艺术学					
主要从事工作与 研究方向		数字媒体艺术、图景与商业、视觉传达、平面设计等					
本人近三年的主要成就							
在国内外重要学术刊物上发表论文共 3 篇； 出版专著（译著等）0 部。							
获教学科研成果奖共 0 项；其中：国家级 0 项， 省部级 0 项。							
目前承担教学科研项目共 4 项；其中：国家级项目 0 项，省部级项目 1 项。							
近三年拥有教学科研经费共 360 万元， 年均 120 万元。							
近三年给本科生授课（理论教学）共 1740 学时；指导本科毕业设计共 204 人次。							
最具代表 性的教学 科研成果 (4 项以 内)	序号	成果名称	等级及签发单位、时间			本人署名位次	
	1	浙江省农村文化礼堂视 觉形象及符号系统设计	第十二届全国美展·中国美术奖铜 奖（国家级），中华人民共和国文 化部，2014 年			第 2	
	2	全山石艺术中心视觉形 象设计	第十二届全国美展入选（国家 级），中华人民共和国文化部， 2014 年			第 1	
	3	论文《视觉传达设计教 学中对“东方设计学” 的误读》	《新美术》（CSSCI 收录期刊）， 2016 年			第 1	

	4	论文《丁氏聚珍仿宋体实物样本考》	《新美术》(CSSCI 收录期刊), 2017 年			第 1	
目前承担的主要教学科研项目(4项以内)	序号	项目名称	项目来源	起讫时间	经费	本人承担工作	
	1	仿宋体的东渐—丁氏聚珍仿宋体对日本汉字设计的影响	中国美术学院	2015 年-2019 年	4 万	主持人	
	2	博蒙特·纽霍尔的摄影史学方法研究	中华人民共和国教育部	2018 年-2020 年	8 万	参与者	
	3	杭州城市“版本美学”复兴研究	浙江省文化厅	2018 年-2020 年	无	参与者	
	4	基于东方视角上视觉传达设计教育课程体系改革与构建	浙江省教育厅	2016 年-2019 年	0.5 万	参与者	
目前承担的主要教学工作(5门以内)	序号	课程名称	授课对象	人数	学时	课程性质	授课时间
	1	品牌视觉策略	本科生	125	48	专业课	2015-2019
	2	毕业创作	本科生	125	900	专业课	2015-2019
	3	毕业论文	本科生	125	900	专业课	2015-2019
	4						
	5						
教学管理部门审核意见	签章						

教师基本情况表

序号	姓名	性别	年龄	专业技术职务	第一学历毕业学校、专业、学位	最后学历毕业学校、专业、学位	现从事专业	拟任课程	专职/兼职
1	吴小华	男	56	教授	浙江美术学院、工艺系、学士	浙江美术学院、工艺系、学士	数字媒体艺术	毕业创作	专职
2	韩绪	男	48	教授	中国美术学院、工艺系、学士	中国美术学院、艺术设计理论与实践、博士	视觉传达设计	文字符号	专职
3	姜琚	男	45	教授	清华大学美术学院、工业设计、学士	同济大学建筑设计学院、建筑设计、硕士	建筑设计	内容与图解	专职
4	段卫斌	男	44	教授	中国美术学院、设计艺术学、学士	中国美术学院、设计艺术学、学士	工业设计	造物与游戏	专职
5	陈华沙	男	58	副教授	浙江美术学院、工艺系、学士	浙江美术学院、工艺系、学士	视觉传达设计	信息编排	专职
6	宣学君	男	42	副教授	中国美术学院、视觉传达设计、学士	中国美术学院、视觉传达设计、学士	数字交互艺术	毕业设计	专职
7	项建恒	男	41	副教授	中国美术学院上海设计学院、视觉传达设计、学士	中国美术学院、影视动画、硕士	数字媒体艺术	视听语言	专职
8	俞佳迪	男	39	副教授	中国美术学院、视觉传达、学士	中国美术学院、艺术人文、博士	数字媒体艺术	文字符号	专职
9	倪斌斌	男	39	副教授	中国美术学院、服装设计、学士	中国美术学院、影视动画、硕士	游戏美术设计	游戏概念设计	专职
10	胡晓琛	女	38	副教授	中国美术学院、多媒体与网页设计、学士学位	中国美术学院、设计艺术学、硕士	数字媒体艺术	人机界面设计	专职

数字媒体艺术 专业方向论证会专家名单

论证人员	所在单位	专业领域	专业职务	行政职务
张建春	浙江工商大学	数字媒体艺术	教授	省教职委委员
Brad Mcdonald	帕森斯设计学院 Parsons The New School for Design	数字媒体艺术	教授	教授
丁海翔	浙江传媒学院	数字媒体艺术	教授	动画与数字媒体艺术学院院长
宋建明	中国美术学院	设计学	教授	中国美术学院学术委员会副主任
曹晓阳	中国美术学院	美术学	教授	中国美术学院教务处处长
刘智海	中国美术学院	数字媒体艺术	教授	中国美术学院影视与动画艺术学院副院长
石建航	中国美术学院	数字媒体艺术	副教授	中国美术学院设计艺术学院
林勇	中国美术学院	声音艺术	副教授	中国美术学院影视与动画艺术学院实验中心主任
韩晖	中国美术学院	数字媒体艺术	副教授	中国美术学院影视与动画艺术学院动画系主任

注：校外专家人数不少于论证专家组人数的 1/3

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
理由:		
<p>1. 在中国美术学院增设“数字媒体艺术”专业很有必要。随着科技的发展，数字媒体艺术应用已非常广泛，社会对数字媒体艺术的人才需求增长迅速。</p> <p>2. 目前，开设本专业的理论基础条件已经具备，该专业人才培养方案完善，培养目标明确且具有前瞻性，师资力量雄厚，教学计划和课程体系设置安排合理。</p> <p>3. 本专业符合教育部印发的《数字媒体艺术专业教学标准》，专业已认定开设“数字媒体艺术”专业可行。</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
专家签字:		
		