

# 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）：黑龙江工商学院

学校主管部门：黑龙江省

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：2017-07-15

专业负责人：董丽娟

联系电话：15945188266

教育部制

## 学校基本情况表

学校名称	黑龙江工商学院	学校代码	13300
邮政编码	150025	学校网址	http://www.hgs-edu.cn/
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 部委院校 <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		
	<input type="checkbox"/> 985 <input type="checkbox"/> 211		
现有本科专业数	23	上一年度全校本科招生人数	2091
上一年度全校本科毕业生人数	2044	学校所在省市区	黑龙江哈尔滨黑龙江省哈尔滨市利民开发区学院路群英街33号
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 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 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		
专任教师总数	430	专任教师中副教授及以上职称教师数	166
学校主管部门	黑龙江省	建校时间	2002年
首次举办本科教育年份	2002年		
曾用名			
学校简介和历史沿革	<p>黑龙江工商学院（原东北农业大学成栋学院）是2002年5月经黑龙江省人民政府批准成立，2004年2月在教育部正式备案的民办独立学院。2015年经国家教育部批准（教发函[2015]81号），学院转设更名为黑龙江工商学院，实行全日制计划内全国统一招生。</p> <p>黑龙江工商学院现设7个系3个学部，分别是工商管理系、经济系、外语系、艺术与传媒系、计算机科学与技术系、电子工程系、建筑与测绘工程系、基础教研部、德育教研部和体育教研部。现有专任教师430人，其中副高职以上教师占38.6%。学院现有本科专业23个，跨管理学、经济、文学、工学、艺术学5个学科门类。</p>		

## 申报备案专业数据

专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
学位	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	艺术与传媒系		

## 授课教师表

姓名	性别	年龄	拟任课程	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
刘贵君	男	44	数字出版物设计	副教授	哈尔滨工业大学	计算机专业	学士	数字设计	专职

董丽娟	女	44	视听语言	副教授	哈尔滨工业大学	艺术专业	研究生	影视后期	专职
高宇巍	女	35	电视栏目包装	讲师	辽宁大学	文学	学士	文案设计	专职
阎庚耀	男	30	影视后期合成 (PR)	讲师	哈尔滨师范大学	广播电视编导专业	硕士	影视特效	专职
韩杨	女	32	构成艺术	讲师	哈尔滨师范大学	绘画专业	学士	艺术设计	专职
车颖	女	37	中外动画史与动画大师研究	讲师	黑龙江大学	新闻专业	学士	影视剧本	专职
武轩文	男	28	CG插画表现	助教	北京工业大学	动画专业	学士	角色动画	专职
尹强	男	27	影视特效(AE)	助教	东北农业大学	广播电视编导专业	学士	影视特效	专职
徐明霞	女	38	分镜头脚本创作	副教授	哈尔滨师范大学	动画专业	硕士	角镜头设计	兼职
赵德全	男	53	动画美术设计	其他副高级	哈尔滨师范大学	动画专业	学士	动画制作	兼职
王平	女	34	动画运动原理	讲师	南京艺术学院	动画专业	学士	动画制作	专职
刘洋	女	30	速写	讲师	哈尔滨师范大学	美术学专业	硕士	动画制作	专职
狄彬彬	男	36	素描	讲师	哈尔滨师范大学	美术学专业	学士	艺术设计	专职
管营	男	31	色彩	讲师	哈尔滨师范大学	绘画专业	学士	平面设计	专职
孙丽	女	57	虚拟漫游片	高级建筑师	哈尔滨工业大学	建筑学专业	硕士	建筑设计	兼职
许力戈	男	74	字体与版式设计	教授	哈尔滨艺术学院	装潢专业	学士	计算机图形设计	专职
邵雪航	女	37	游戏美术设计	副教授	哈尔滨工业大学	软件工程专业	硕士	数字媒体制作	专职
周洪玉	男	75	MAYA三维	教授	黑龙江大学	数学专业	学士	数字媒体设计	专职
秦秀媛	男	38	数字影像短片创作	副教授	黑龙江大学	计算机专业	硕士	计算机图形设计	兼职
王春明	女	41	网站策划与设计	副教授	哈尔滨师范大学	计算机专业	硕士	数字媒体制作	专职
王雪梅	女	39	多媒体互动展示	副教授	哈尔滨理工大学	控制工程专业	硕士	数字媒体制作	专职
牟善峰	男	36	网站策划与设计	讲师	哈尔滨师范大学	艺术学	硕士	数字媒体	兼职

## 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
素描	48	8	狄彬彬	1
色彩	48	8	管营	1
构成艺术	72	8	韩杨	1
速写	48	8	刘洋	1
中外动画史与动画大师研究	32	4	车颖	1
电脑图像处理 (PS)	48	8	刘立栋	2
字体与版式设计	52	4	许力戈	2
动画美术设计	48	8	赵德全	2
像素插画	32	8	武轩文	2
移动应用UI设计	48	8	张绍兵	3
动画运动原理	64	8	王平	2

基础图案	48	8	许力戈	3
CG插画表现	48	8	武轩文	3
无纸动画	52	8	王雪梅	3
视听语言	48	8	董丽娟	3
分镜头脚本创作	48	8	徐明霞	4
MAYA三维	52	8	周洪玉	4
摄录编技术	52	8	董丽娟	4
多媒体互动展示	48	8	刘贵君	4
数字音频制作	48	8	姜琳	4
影视后期合成(PR)	52	8	闫庚耀	4
三维影视动画基础	64	8	秦秀媛	4
交互动画	48	8	付立平	5
网站策划与设计	52	8	杨春山	5
新媒体广告	48	8	邢婷	5
游戏美术设计	64	8	邵雪航	5
影视特效(AE)	52	8	尹强	5
数字出版物设计	52	8	牟善峰	5
数字影像短片创作	64	8	王春明	6
电视栏目包装	64	8	高宇巍	6
漫画创作	48	8	王平	6
虚拟漫游片	64	8	孙丽	6
	0	0		

### 专业主要带头人简介

姓名	董丽娟	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	艺术传媒系主任
拟承担课程	视听语言		现在所在单位	黑龙江工商学院			
最后学历毕业时间、学校、专业	哈尔滨工业大学硕士艺术研究生						
主要研究方向	数字媒体						
获教学成果奖项情况	获教学科研成果奖共4项；省部级4项						
获科研成果奖项情况	获教学科研成果奖共2项；省部级2项						
目前承担教学项目情况	目前承担教学项目2项；省部级2项						
目前承担科研情况	目前承担教学科研项目共1项；省部级项目1项。						
近三年获得教学研究经费(万元)	3		近三年获得科学研究经费(万元)	0			
近三年给本科生授课(理论教学)学时数	480		近三年指导本科毕业设计(人次)	76			

姓名	王雪梅	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	教师
----	-----	----	---	--------	-----	------	----

拟承担课程	网站策划与设计	现在所在单位	黑龙江工商学院
最后学历毕业时间、学校、专业	哈尔滨理工大学控制工程专业硕士		
主要研究方向	数字媒体		
获教学成果奖项情况	获教学科研成果奖共2项；国家级2项		
获科研成果奖项情况	获教学科研成果奖共1项；国家级2项		
目前承担教学项目情况	目前承担教学项目1项；国家级1项		
目前承担科研情况	无		
近三年获得教学研究经费(万元)	3	近三年获得科学研究经费(万元)	0
近三年给本科生授课(理论教学)学时数	1000	近三年指导本科毕业设计(人次)	70

姓名	刘贵君	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	教师
拟承担课程	多媒体互动展示			现在所在单位	黑龙江工商学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	哈尔滨工业大学计算机专业学士						
主要研究方向	数字媒体						
获教学成果奖项情况	获教学科研成果奖共2项；国家级1项						
获科研成果奖项情况	无						
目前承担教学项目情况	无						
目前承担科研情况	无						
近三年获得教学研究经费(万元)	2.4			近三年获得科学研究经费(万元)	0		
近三年给本科生授课(理论教学)学时数	1846			近三年指导本科毕业设计(人次)	15		

姓名	王平	性别	女	专业技术职务	讲师	行政职务	教师
拟承担课程	动画运动原理			现在所在单位	黑龙江工商学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	南京艺术学院动画专业学士						
主要研究方向	数字媒体						

获教学成果奖项情况	获教学科研成果奖共4项； 省部级3项		
获科研成果奖项情况	无		
目前承担教学项目情况	目前承担教学项目1项； 国家级1项		
目前承担科研情况	目前承担教学科研项目共1项；		
近三年获得教学研究经费（万元）	2	近三年获得科学研究经费（万元）	0
近三年给本科生授课（理论教学）学时数	1000	近三年指导本科毕业设计（人次）	33

姓名	刘雪峰	性别	女	专业技术职务	讲师	行政职务	教师
拟承担课程	字体与板式设计			现在所在单位	黑龙江工商学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	黑龙江大学艺术设计专业学士						
主要研究方向	数字媒体						
获教学成果奖项情况	获教学科研成果奖共3项； 国家级1项， 省部级2项						
获科研成果奖项情况	无						
目前承担教学项目情况	目前承担教学项目1项； 国家级1项						
目前承担科研情况	目前承担教学科研项目共1项； 国家级项目1项						
近三年获得教学研究经费（万元）	2	近三年获得科学研究经费（万元）	0				
近三年给本科生授课（理论教学）学时数	1200	近三年指导本科毕业设计（人次）	40				

### 其他办学条件情况表

申报专业副高及以上职称（在岗）人数	11	其中校外兼职人数	4	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	273（台/件）
可用于该专业的教学设备总价值（万元）	145				

## 主要设备

学校名称	设备名称	型号规格	数量	购入时间
黑龙江工商学院	联想电脑	启天M690E	66	2009年
黑龙江工商学院	联想电脑	启天6900	34	2010年
黑龙江工商学院	联想电脑	启天M4360 (512独显)	78	2014年
黑龙江工商学院	联想电脑	启天M737E (+还原、同传软件)	85	2012年
黑龙江工商学院	联想电脑	启天M737E (集成显卡)	5	2012年
黑龙江工商学院	联想电脑	启天737E (1T硬盘)	1	2012年
黑龙江工商学院	苹果电脑一体机	一体机	10	2014年
黑龙江工商学院	高标清直播系统	HS1000	1	2014年
黑龙江工商学院	监视器	TL-S1700NP	1	2014年
黑龙江工商学院	摄像机	AG-HPX393MC	1	2014年

# 增设专业的理由和基础

## 增设专业的理由和基础

### 一、学院定位

我院制定的《推进学院转型发展实施纲要（2016—2020年）》中提出“要以满足地方经济发展的现实需求为目标”，不断调整学科专业的结构，推动学科专业设置与产业需求对接，与产业链、创新链对接，瞄准产业渠道、创新链的变化及时调整专业。增设与产业发展和社会建设紧密对接的新专业。”

近年来，随着计算机技术、通信技术和数字广播等技术的快速发展，以互联网、无线通信为传播载体的数字媒体产业在全球范围内快速崛起。我国数字媒体产业虽然起步时间不长，但发展势头却非常迅猛，其中发展最快的是影视动画、网络动漫、网络游戏、数字视音频等产业。《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》指出，到2020年预计动漫产业产值将达到2500亿元左右，游戏市场规模达到3000亿元左右，并培育一批具有较高品牌影响力和国际竞争力的骨干企业。以重点行业跨越式发展助推文化产业成为国民经济支柱产业。

我省的数字媒体产业和全国一样也已步入了快速发展时期，我省把发展文化产业作为推动全省经济实现科学发展的重要任务，把影视制作、动漫游戏、新闻传媒、网络信息、出版发行等行业均列入“十三五”时期黑龙江省文化产业发展的“十大”重点行业。自2013年以来，文化产业年均增速27.2%，年增加值500亿元以上，占全省GDP比重3%，对经济增长贡献率为4.9%。因此，对数字媒体艺术人才的需求也在成倍增加，但由于人才匮乏至使产业开发能力不足，人才短缺已经成为制约行业发展的“瓶颈”。

数字媒体艺术专业是起步不久的新生专业，是倍受行业关注的热门专业。是与传统的艺术设计专业有所不同的，属媒体领域的设计类专业，是表现方式为数字化的，也就是“换笔”了的艺术类专业。旨在为电视台、数字媒体公司、互动娱乐公司、广告公司、电视频道的栏目包装部门、电视制作部门、动画公司及其它影视制作机构等单位培养具有良好的科学素养和美术修养，即懂技术又懂艺术，能利用计算机新媒体设计工具进行艺术设计和创作的，在技术与艺术领域都具有较高造诣的应用型、技术技能型、复合型人才。

为满足行业发展对人才的急需，我院拟增设数字媒体艺术专业，这即符合我院“要以满足地方经济发展的现实需求为目标”，“坚持需求导向”的办学原则，又符合我院转型发展，培养应用型、技术技能型、复合型人才的人才培养定位。

### 二、人才需求



随着计算机技术、通信技术和数字广播等技术不断发展，以互联网、无线通信为传播载体，以传统媒体内容与创新内容模式为核心的数字媒体产业在全球范围内快速崛起，并正在改变着人们的信息获取方式和休闲娱乐形式，其产业涵盖信息服务、传媒、广告、通信、电子娱乐、动画、游戏、网络教育、出版等多个领域。

数字媒体产业已成为继 IT 产业之后的又一个经济增长点。随着文化与科技的融合发展，数字媒体产业与其他关联产业在更深、更广的程度上交叉融合，如会展展示、影视作品、娱乐游戏等，都可以看到大量与艺术设计、影视传播、游戏设计、工业设计、信息技术等产业领域结合的新成果。

我国的数字媒体产业发展虽刚刚起步，但发展势头迅猛。数字媒体艺术已经成为媒体、影视、演出、娱乐、广告、手机游戏制作开发等文化产业在制造、传播、营销等方面离不开的工具。国内外许多文化产业门类和机构都是通过技术进步获得发展的。当前文化产业中发展最快的是影视动画、网络动漫、网络游戏、数字视音频、远程教育资源、数字图书馆、数字博物馆等行业，它们的共同点之一是以数字媒体艺术为支撑，为社会提供数字内容产品和服务。

目前，我国数字媒体产业的发展和研发，远远满足不了市场的需求，有着非常广阔的发展空间。但这些行业发展所遇到的最大瓶颈就是数字媒体艺术本科专业人才短缺。基于上述原因，我们增设数字媒体艺术专业符合现代社会、经济和文化发展需求。

数字媒体艺术专业主要是培养在新闻媒体机构、影视文化制作公司、游戏软件公司、动漫设计与制作公司、广告公司、数字化教育资源设计与开发公司、教育与培训机构、国家机关和大中型企业等从事数字媒体设计和制作的兼通技术和艺术的复合型高级专门人才。文化产业需要的人力资源庞大，而我国在这方面的人才供给却远远满足不了需求。

就目前的市场需求看，兼通艺术与制作技术的复合型数字艺术人才最受企业欢迎。随着时间的推移，全球数字化产业的发展重点在渐渐转向中国，对于数字媒体艺术应用需求的企业不断地增多，对数字媒体艺术人才的大量需求也成为必然趋势。但现有市场中数字媒体艺术人才的培养定位，却不容乐观。我国现有数字媒体艺术人才的定位两极分化严重，培养的人才往往以低端制作人员(熟练技工)和纯研究人员为主，而未来需求量最大的中间层复合型人才却是最少的。

在大量的人才需求之下，培养优秀的数字媒体艺术人才，已成为高等教育的

历史使命。我们认为优秀的数字媒体艺术人才应具有“科学+技术+艺术+团队合作”的特点，因此，数字媒体艺术人才的价值定位就不能等同于技工，而应提升为既有科学创新精神又有审美能力和计算机操作能力的复合型、应用型人才。

近期一项调查显示，传媒人才已成为今年职场上的“领军人物”，每年有15万左右的人才缺口。兼通艺术与电脑技术的复合型人才严重不足，已经成为制约企业发展的瓶颈问题。现如今，我国动画产业也是人才缺口巨大，据统计，目前中国的动画产业从业人员为8000人左右，平均学历为大专，而仅影视动画人才总需求量就达到10万人，这还没有考虑数字媒体的巨大人才需求量，人才、师资的缺口，成为制约中国动漫发展的重要因素，也制约了我国数字媒体产业的发展。影视产业近几年已经出现一些重大变化，如电影、电视制作数字化，数字电视开播、3D影像普遍化等。这都需要大量掌握数字媒体制作技术的专业人才。按照国家广播电影电视总局2013年公布的数据，广电系统2013年注册从业人员为85万余人，若每年以10%速度递增，每年的需求可达到8.5万人。实际上这一数字是非常保守的，近几年广电领域的人才需求统计已增至每年15万人的缺口。

因此，开设本科层次的数字媒体艺术专业是经济建设和行业发展的需要，也是我们高校培养现代应用型、复合型人才的责任。

2004年，国家教育部颁布的高等学校本科专业目录中新增设了数字媒体艺术专业。数字媒体艺术是顺应信息社会的发展而兴起的一个新兴学科，它集数字影视动画、网络多媒体、电子出版、电子游戏多位于一体，涵盖了多个学科领域，是信息学科向文化艺术领域拓展的新方向，是一个宽口径的以艺术为主，技术为辅，艺术与技术相结合的新专业，是当今前沿的艺术类专业，也是为满足行业发展急需而开设的热门专业。

### 三、专业筹建

我院拥有增设数字媒体艺术专业的教学资源，经一年多的专业筹建，现已完全具备了增设数字媒体艺术专业的办学条件。

#### 1、积累了开办与数字媒体艺术相近专业的办学经验

黑龙江工商学院是2015年4月经教育部批准独立设置的民办普通本科院校，至今已有十五年的办学历史。学院现设7系3部，即：工商管理系、经济系、外语系、艺术与传媒系、计算机科学与技术系、电子信息工程系、建筑与测绘工程系、基础课教研部、思想政治理论教研部、体育教研部。现有专任教师426人，

其中副高职以上教师 168 人，占教师总数 39.4%；学院现有本科专业 23 个，跨经济学、文学、工学、艺术学、管理学 5 个学科门类。

我校开设的与数字媒体艺术相关的专业有视觉传达设计专业、动画专业、广播电视编导专业、摄影专业、环境设计专业。经十几年教学实践，在相关专业的办学上积累了较为丰富的办学、教学经验，、为我校开设数字媒体艺术专业奠定了良好的基础，数字媒体艺术专业可以依托这些专业提供的较强的师资支持，能真正体现学科整合的优势，培养复合型、应用型人才，并形成鲜明的专业特色。

## 2、具备开办数字媒体艺术专业的基本条件

经多年的建设，艺术与传媒系拥有一支实力雄厚的师资队伍，为开设数字媒体艺术专业提供相应的师资保证。又经一年多的专业筹建和师资定向培养，新专业的师资队伍已组建完成，这些教师业务过硬、理论基础扎实、教学经验丰富、科研成果丰硕、视野宽阔、工作热情高，创新能力强。例如王平老师毕业于南京艺术学院传媒学院动画专业，从事数字媒体艺术教学已十载有余，教学经验丰富；武轩文老师，毕业于北京工业大学，数字媒体方向，实战教学经验丰富；闫庚耀老师，毕业于哈尔滨师范大学，广播电视编导专业，硕士研究生，在影视剪辑课程方面得到学院督导及师生的一致好评。除了以上三位教师，艺术与传媒系还有广播电视编导专业、视觉传达专业方向的教师可为数字媒体艺术专业提供相关课程的授课。35 位教师分别毕业于哈尔滨师范大学、黑龙江大学、南京艺术学院、北京工业大学、鲁迅美术学院、英国南安普顿大学等，师资力量可谓雄厚，学缘结构也很合理。

学院重视学生技能训练和综合素质培养，着力培育学生的实际动手能力和实践创新能力。实验室功能完备，软硬件实训设施可完全满足教学需要。为使数字媒体艺术专业学生缩短在校学习期间与工作岗位的距离，强化学生的岗位技能训练，学院已与哈尔滨极光文化传媒公司及平房动漫基地的三家企业建立了校企合作实习培训基地，并将与凤凰教育集团、麦穗文化传媒公司实施校企合作联合培养，发挥校企合作的优势，分段教学共同培养适应岗位需求的应用型数字媒体艺术设计人才。实习基地的设置具有很强的专业指向性和岗位针对性。这为数字媒体艺术专业的开办奠定了扎实的基础。

在实验条件上，学院设有数字媒体实训中心、数字设计实验室、视觉传达设计实验室、摄影创作实验室、动画设计制作实验室、虚拟演播室、立体造型实验室、非线性编辑实验室、视音频制作实验室等九个实验室，实验室设备有联想电

脑、苹果电脑近 300 台、联想服务器 3 台、动检测仪 3 台和成套的录音设备、影像设备、视音频制作设备、打印设备、各种制作工具等，实验室面积总共 848 平方米，能同时容纳 390 多名学生实验、实训和实习，能够充分满足数字媒体艺术专业实践教学需求。

综上所述，我们慎重提出申请增设数字媒体艺术专业，此举能够充分发挥我院的办学优势，有利于培养产业急需的数字媒体艺术应用型、复合型高层次人才。如能得到批准，我们将充分利用艺术与传媒系师资、软件及硬件的优势，并与我院的计算机学科密切合作，推动社会急需人才的培养，发挥教育资源的最大效益，为培养应用型、技能型、复合型人才，为创立具有一流品质的数字媒体艺术专业而不懈努力。

# 培养方案表

## 数字媒体设计专业人才培养方案

学科门类：艺术学 设计学类 专业代码：130508

### 一、培养目标

数字媒体艺术专业是一个宽口径的计算机技术与艺术相结合的新专业，服务于互动艺术领域、数字影视艺术领域等实际工作岗位，旨在培养具有良好的科学素养和美术修养，能熟练掌握数字媒体艺术专业的基础理论知识和设计方法及相关计算机软件的操作技能，具有较强的利用计算机新的媒体工具进行艺术设计与创作能力和就业能力的应用型、技能型、复合型人才。

学生毕业后，可在电视台、广告公司、游戏公司、动画公司、网络公司、影视制作机构、新闻出版机构等单位从事电视栏目包装、影视广告、影视特效、游戏动画设计与制作、动画后期合成、卡通漫画设计、CG 插画创作或报刊杂志、电子出版的美术编辑工作，也可开设工作室自主创业。

### 二、培养规格

#### （一）基本规格

培养学生德、智、体、美全面发展，系统掌握专业设计基础理论、基本技能，具有设计创新精神和较高的艺术修养，具有良好的社会公德、职业道德和较强的实践能力及学习能力。

#### （二）业务规格

数字媒体艺术专业以数字技术为基础，以大众传播理论为依据，以现代艺术为指导，涉及视音频、动画、影像、文字及互动装置等多种艺术形式，是一个科学与艺术相融合的跨学科交叉专业。本专业学生主要学习网络媒体、游戏、数字动画和数字视频编辑等方面的理论知识和制作方法，通过艺术设计思维能力的培养，使学生具备本专业创新设计的综合素质、科学素养以及美学修养，成为影视传媒、动漫游戏、数码设计、交互式媒体等文化创意产业方面的专业艺术人才。

#### （三）毕业生应获得的知识和能力

- 1、具有良好的思想政治素质、职业道德素质、身体心理素质、文化艺术素质及外语综合能力；
- 2、掌握数字媒体艺术的基本理论和基本知识，并能灵活应用于创作实践；
- 3、掌握数字媒体艺术创作的专业技能和方法，具有较强的分析、解决问题能力及实践能力；
- 4、具有现代设计理念、当代审美意识和较高的艺术素养，具有数字媒体设计能力和数字化制作能力；
- 5、了解有关经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规；

- 6、了解国内外数字媒体艺术的理论前沿和本行业的发展动态。
- 7、具备继续学习的能力，能够较快适应工作环境，具有不断创新思维的能力。

### 三、专业方向或岗位群

#### A: 互动艺术类岗位群

培养说明：该岗位群主要培养具有较高的理论水平和综合的艺术素养，掌握必备的网络媒体应用技术，熟悉游戏产品的前期设计与开发流程，运用艺术创新思维进行网络动画、网络广告、宽带流媒体、移动多媒体、离线多媒体等网络媒体应用设计，并能进行网站整体形象策划与包装，能够胜任网络媒体设计及相关领域的设计、策划、开发、运营、管理等方面工作，具有现代创新意识的艺术和技术相结合的复合型人才。

#### B: 数字影视制作类岗位群

培养说明：该岗位群主要培养具有较高的理论水平和综合的艺术素养，掌握必备的数字影视应用技术，运用艺术创新思维进行数字影视短片制作、影视广告制作、移动多媒体视频制作等数字影视领域相关创作，并能进行栏目整体形象策划与包装，具有现代创新意识的艺术和技术相结合的复合型人才。通过本科四年的培养，使学生能够综合运用先进的数字影视技术进行视觉设计，能够从事以数字制作为核心的数字电影、数字电视节目、手机视频与网络视频制作，以及满足教育、医疗、建筑、军事等相关行业需求的复合型高级人才。

### 四、主要课程简介

本专业主干课程有：CG 插画表现、移动应用 UI 设计、动画运动原理、网站策划与设计、分镜头脚本创作、数字特效(AE)、Flash 动画制作、视听语言、游戏美术设计。

#### 1.CG 插画表现

课时:48 学时（理论 32 学时、实践 16 学时）；学分：2.5；课程类型：专业核心课。

课程主要内容：本课程是数字媒体艺术专业的一门重要的专业课，具有理论性、绘画性与实践性相统一的特点。在具备一定的绘画技能基础上，使用电脑图像处理和绘图软件，通过手绘板或者鼠标进行插画的绘制。课程还针对 CG 插画的创意理念进行理论化和视觉化解析，力求让学生将技术和艺术有机结合，训练创意和绘画综合能力的形成。

#### 2.移动应用 UI 设计

课时:48 学时（理论 32 学时、实践 16 学时）；学分：2.5；课程类型：专业核心课。

课程主要内容：“移动应用 UI 设计”是数字媒体专业的一门技术与艺术设计相结合的重要的专业课程，是一门动态的、交叉性学科，涵盖技术与设计的整个领域。学生需要在实践中深入理解、消化课堂知识。它综合了设计学科的所有课程——平面构成、色彩构成、字体及版式设计、图形创意、多媒体网页制作、交互设计等内容，同时要具备应用设计软件的技术能力，包括 Dreamweaver、flash、Photoshop、Illustrator、Director 的操作能力，并以此来解决实际应用中的设计问题，因此具有设计性、综合性和实践性等特点。本课程主要包括移动应用 UI 设计的原则及应用方法等方面内容。同时包含了交互设计等知识。

### 3.动画运动原理

课时:64 学时（理论 48 学时、实践 16 学时）； 学分： 3.5； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：该课程是数字媒体艺术专业学生重要的专业核心课程，通过讲授动画中人与物的运动规律及绘画技法，使学生能够绘制出动态的人和物，以此达到动画的制作。本课程着重强调学生的理解能力及规律性较强的基本动画技巧，并且能够举一反三，在以后的课程中能够运用实际技巧进行动画的制作

### 4. 分镜头脚本创作

课时:48 学时（理论 48）； 学分： 3； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：本课包括分镜头画面的认识、分镜头设计前的总体构思、分镜头设计的技法、分镜头画面欣赏四部分组成。本课程由浅入深，从分镜头设计的基础内容开始，进一步内容是分镜头脚本创作规律和常用技巧及在作品中的应用方法等。

### 5. 动画美术设计

课时:48 学时（理论 32 学时、实践 16）； 学分： 2.5； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：本课程是数字媒体专业的核心课程，要求学生掌握动画美术的基本理论、制作方法和技能，注重培养学生的观察能力、创造能力和自学能力。本课程采取理论讲授与实践教学相结合，强调对动画中美术设计的实际应用能力的培养。将新知识、新技能结合以往所学的专业知识，综合的运用到动画制作之中，努力提高学生的艺术表现能力。

### 6. 像素插画

课时:32 学时（理论 16 学时、实践 16）； 学分： 2.5； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：本课程教学要结合数字媒体专业的核心合成，要求学生掌握像素画中的点阵式图像，掌握图标风格的图像，强调清晰的轮廓、明快的色彩。本课程采取理论讲授与实践教学相结合，强调对像素插画设计的实际应用能力的培养。注重培养学生的观察能力、创造能力和自学能力。

### 7.无纸动画制作

课时:52 学时（理论 32 学时、实践 20 学时）； 学分： 2.5； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：本课程是数字媒体艺术专业重要的专业课程，目的是通过 Flash 软件的学习应用，使学生掌握平面动画制作和网络交互动画的制作方法，更好地满足专业需求。它的基本任务是使学生能根据自行设计的动画播放脚本，完成有平面动画特点的艺术创作。主要讲授 Flash 软件的动画制作与设计，Flash 在生成、压缩的矢量图形和动画方面有着强大的功能，通过该软件创建的各种图形、动画及交互界面，在设计中得到广泛的应用。

### 8. 视听语言

课时:48 学时（理论 48 学时）； 学分： 3； 课程类型： 专业核心课。

课程主要内容：“视听语言”主要研究影视作品如何有效地传达信息，它的目的是探讨信息传递的缘由和有效性，阐述视听语言在自然语言、以及在自然语言功能的图形式符号的催化下，产生特定语义功能的过程。通过教学，使学生掌握视听语言的基本规律和方法，并能结合学生特性创作视听语言方案。培养学生在充分掌握视听语言规律的基础上，能够独

立创作视听语言的能力，为数字媒体艺术设计专业奠定良好的基础。

## 五、集中实践教学环节安排

序号	课程名称	内容简介	学分	学期	周数
1	军训	通过严格的军事训练提高学生的政治觉悟，激发爱国热情，发扬革命英雄主义精神，培养艰苦奋斗，刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神，增强国防观念和纪律性，养成良好的学风和生活作风，掌握基本军事知识和技能。	2	1	2周
2	CG 插画实训	通过本课程的实训，使学生在熟练掌握手绘板的基础上，创作出一幅商业插画。这门课即锻炼提高学生的插画创意能力和造型绘制表现能力，使前面所学的素描、色彩、速写、基础图案等造型基础知识和绘画表现能力，综合运用于创作实践，以提高学生的造型表现能力和熟练运用手绘板的表现技巧。	1	2	1周
3	无纸动画制作实训	无纸动画制作实训主要解决学生熟悉并掌握 Flash 软件的应用，通过命题创作的实践过程使学生对该软件的操作得到进一步熟练和加强，了解并掌握软件的功能，在此基础上，创建多种矢量图形和交互界面。本课程是课堂教学的延续，集中解决学生对 Flash 软件的操作和实际应用。	1	3	1周
4	移动应用 UI 设计实训	本实训课程重点解决学生对相应设计软件的熟练掌握和把此前所学知识进行综合运用，并解决设计中的实际问题。实训分为两部分：第一部分进行 Dreamweaver、Photoshop 等软件的操作实训，第二部分进行创作实践，让学生在创作实践中锻炼提高应用软件解决设计的实际问题。	1	4	1周
5	影视栏目包装实训	通过本课程的实训，学生主要掌握影视节目包装的一般特征和基本原理，了解节目包装的制作流程，掌握节目包装的基础方法和常用软件。在此基础上，学习如何对不同类型的节目进行风格包装；培养学生制作高质量数字视频节目的能力。	1	5	1周
6	影视广告创意实训	通过本课程实训，使学生深入理解影视广告的思维特点和方法，进一步了解影视广告设计的程序，掌握创作的基础规律，并熟练运用相应软件进行创意表达和创作。在此基础上，学习如何根据不同的内容和题材创作出符合市场需要的影视广告作品。本周实训侧重于实践能力的培养。	1	6	1周
7	校内外实训	通过这个阶段的参观、见习，培养学生观察、思考问题的能力，对系统了解专业概况、巩固和深化专业思想、加强专业理论知识的学习，通过综合运用全部专业知识解决实际问题，获取独立工作能力	4.5	7	8周
8	专业实习	专业实习是让学生将所学的专业理论知识和专业技能综合运用设计实践，培养其实际工作能力。通过实习，使学生进一步了解社会需求、生产工艺、专业发展前沿等，提高学生的专业素质、创意设计能力、实践动手能力和熟练使用计算机辅助设计软件的操作能力。	4	7	9周
9	毕业实习	毕业实习是重要的集中性实践教学环节，是在完成全部专业课程及学科课程实践基础上进行的全面、综合的实习，旨在使学生巩固课堂所学的理论知识，并综合运用设计实践，以提高学生的专业应用能力和岗位适应能力，为以后学生毕业后走上工作岗位做好准备。	4.5	8	9周
10	毕业论设计（论文）	学生可以综合应用所学的各种理论知识和技能，进行一人一题，实题的毕业设计和撰写毕业作品设计说明。	4	8	8周
<b>小 计</b>			<b>24</b>		<b>41周</b>



## 六、修业年限和学位

一般为 4 年，按照学分制和创业要求规定，修业年限可根据实际情况延长至 8 年。达到《黑龙江工商学院学士学位授予工作细则》规定的毕业生，授予艺术学学士学位。

## 七、毕业条件

本专业学生应达到学校对本科毕业生提出的德、智、体、美等方面的要求，完成教学计划规定的全部课程及实践环节，修满 175 分，毕业设计（论文）答辩合格，方可准予毕业。

## 八、课程设置与学时比例表

课程模块	课程类别	学分情况统计		学时情况统计			
		合计	占总学分比例 (%)	讲授	非集中实践教学		集中实践教学
					学时	占总学时比例 (%)	
通识教育	通识必修课	43	24.6	416	110	4.7	2 周
	通识选修课	12	6.9				
专业教育	专业基础课	21	12	272	128	5.5	5 周
	专业核心课	21	12	288	100	4.3	
	专业方向课	48	27.4	628	308	13.1	
	专业任选课	6	3.4	96			
集中实践教学环节		24	13.7				34 周
总计		175	100	1700	646		41 周

## 九、总周数分配及学历表（表内为周数）

学期 内容	一	二	三	四	五	六	七	八	备注
课堂教学	14	16	16	16	16	16			
专业实训		1	1	1	1	1			
军事训练	2								
校内外实训							9		
专业实习							8		
毕业实习								7	
毕业设计 (论文)								8	
节假日	1	1	1	1	1	1	1	1	
考试	2	2	2	2	2	2			
总计	19	20	20	20	20	20	18	17	

### 学 历 表

学 年	学 期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
一	一	♥	★	★	←			○	14	→										#	#		
	二	←							16	○	→										▲	#	#
二	三	←							16	○	→										▲	#	#
	四	←							16	○	→										▲	#	#
三	五	←							16	○	→										▲	#	#
	六	←							16	○	→										▲	#	#
四	七	+	+	+	+	+	+	+	○	+	+	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	♥	♥		
	八	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	※	※	※	※	※	※	■	※	※	※	♥	♥		

**符号说明：**

←	课堂教学	★	军训	※	课程设计
→					
♥	空	⊕	综合实践（自主学习）	#	考试
×	工程训练	※	毕业设计（论文）	♩	专业实践
○	运动会、节假日	+	技能训练	◇	专业实习
▲	课程实训	◆	毕业实习	■	毕业答辩

## 十、课程与毕业生应获得的知识能力关系矩阵

课程名称	毕业生应获得的知识能力						
	1	2	3	4	5	6	7
思想道德修养与法律基础	√	√					
中国近现代史纲要	√	√					
马克思主义基本原理	√	√					
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√					
习总书记讲话专题	√	√					
大学英语 B1							√
大学英语 B2							√
大学英语 B3							√
大学英语 B4							√
计算机基础							√
体育 1-4	√						
大学生就业指导	√						
公共卫生及艾滋病预防	√						
军事理论	√						
大学生安全教育	√						
形势与政策	√						
大学生创业基础	√						
大学生创业精神与实践	√						
大学生心理健康教育	√						
大学生职业生涯规划	√						
素描		√					√
色彩		√					√
构成艺术		√					√
速写		√					√
中外动画史与动画大师研究		√		√	√		
电脑图像处理 (PS)		√					√
字体与版式设计		√					
CG 插画表现		√					
移动应用 UI 设计		√					
动画运动原理		√	√				
网站策划与设计		√		√	√		
分镜头脚本创作		√		√	√		
动画美术设计		√		√	√		
像素插画		√	√	√	√		
无纸动画		√	√	√	√		

视听语言		√		√	√		
MAYA 三维		√		√	√		
摄录编技术		√		√	√		
多媒体互动展示		√		√	√		
数字音频制作				√	√		
影视特效(AE)		√		√	√		
交互动画		√	√		√	√	
网站策划与设计		√			√	√	
新媒体广告		√			√	√	
虚拟漫游片		√			√	√	
影视后期合成(PR)		√			√	√	
数字影像短片创作		√	√		√	√	
电视栏目包装		√	√		√		
游戏美术设计		√	√		√		
漫画创作		√	√	√	√		√
数字出版物设计		√	√	√	√		√
三维影视动画基础		√	√	√	√		√
游戏动画		√	√	√	√		√
影视栏目包装实训		√	√	√	√		√
影视广告创意实训		√	√	√	√		√
校内/外实训		√	√	√	√		√
专业实习	√	√	√	√	√	√	√
毕业实习	√	√	√	√	√	√	√
毕业论文	√	√	√	√	√	√	√

### 十一、教学进程表（数字媒体艺术）

课程类别	课程编号	课程名称	学分数	学时分配				学期、教学周数、周学时分布										
				总计	讲授	实验 上机 实践	自主 项目 翻转	一	二	三	四	五	六	七	八			
								14	17	17	17	17	17	9	0			
通识教育模块	16TS01	思想道德修养与法律基础	3	48	28	20		2										
	16TS02	中国近现代史纲要	2	32	30	2			2									
	16TS03	马克思主义基本原理	3	48	32	16				2								
	16TS04	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4.5	72	56	16					4s							
	16TS05	习总书记讲话专题	1	16	16							2s						
	16TS06A1	大学英语 B1	3.5	56	56			4s										
	16TS06A2	大学英语 B2	3	48	48				3s									
	16TS06A3	大学英语 B3	3	48	48					3s								
	16TS06A4	大学英语 B4	3	48	48						3s							
	16TS10A	计算机基础	3.5	56	28	28		4s										
	16TS11TY01..	体育 1-4	4	28	0	28	项(90)	2	(2 × 15)	(2 × 15)	(2 × 15)							
	16TS12	大学生就业指导	1	16	16									2				
	16TS13	公共卫生及艾滋病预防	0.5	10	10			1										
	MK01	军事理论	1				自(38)	○										
	MK02	大学生安全教育	1				自(36)		○									
	MK03-1/2	形势与政策 1-2	2				自(42)	○		○								
	MK04	大学生创业基础	1				自(42)				○							
	MK05	大学生创业精神与实践	1				自(35)					○						
	MK21	大学生心理健康教育	1				自(32)	○										
	MK22	大学生职业生涯规划	1				自(36)		○									
	<b>小计</b>			<b>43</b>	<b>526</b>	<b>416</b>	<b>110</b>	<b>(351)</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>2</b>				
	通识选修课程	哲学与社会类、生态与文明类 历史与文化类、美育与健康类 思想与政治类、创新创业教育		2 × 6				自(32 × 6)										
<b>小计</b>			<b>12</b>	1-6 学期开设，毕业前至少获得 12 学分通识选修学分，详见《黑龙江工商学院通识选修课说明》。														
<b>通识课程合计</b>				<b>55</b>	<b>526</b>	<b>416</b>	<b>110</b>	<b>(543)</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>2</b>				
说明：① “（）”代表在课外进行，不计算在总课时内；②s 代表考试课程。																		
③ “○”代表该课程在本学期开设，要求学生在规定的时间内完成，不计入周学时统计。																		

教学进程表（数字媒体艺术）

课程类别	课程编号	课程名称	学分数	学时分配				学期、周数、周学时分布										
				总计	讲授	实验 上机 实践	自主 项目 翻转	一	二	三	四	五	六	七	八			
								14	16	16	16	16	16	9	0			
专业教育模块	专业基础课程	17SM0101	素描	2.5	48	32	16		4S									
		17SM0102	色彩	2.5	48	32	16		4S									
		17SM0103	构成艺术	4	72	48	24		4S									
		17SM0104	速写	2	48	16	32			4S								
		17SM0105	中外动画史与动画大师研究	2	32	32			4S									
		17SM0106	电脑图像处理（PS）	2.5	52	32	20			4S								
		17SM0108	字体与版式设计	2.5	52	32	20			4S								
		17SM0108	基础图案	3	48	48					4s							
			小计		21	400	272	128										
	专业核心	17SM0201	CG 插画表现	2.5	48	32	16				4S							
		17SM0202	移动应用 UI 设计	2.5	48	32	16				4S							
		17SM0203	动画运动原理	3.5	64	48	16			4S								
		17SM0204	分镜头脚本创作	3	48	48					4S							
		17SM0205	动画美术设计	2.5	48	32	16			4S								
		17SM0206	像素插画	1.5	32	16	16			4S								
		17SM0207	无纸动画	2.5	52	32	20				4S							
		17SM0208	视听语言	3	48	48					4S							
			小计		21	388	288	100										
	专业必修课程	互动艺术岗位群	17SM0301	MAYA 三维	2.5	52	32	20				4S						
			17SM0302	摄录编技术	2.5	52	32	20				4S						
			17SM0303	多媒体互动展示	2.5	48	32	16				4S						
			17SM0304	数字音频制作	2.5	48	32	16				4S						
			17SM0305	影视特效(AE)	2.5	52	32	20					4S					
			17SM0306	交互动画	2.5	48	32	16					4S					
			17SM0307	网站策划与设计	2.5	52	32	20					4S					
			17SM0306	新媒体广告	2.5	48	32	16					4S					
			17SM0308	虚拟漫游片	3	64	36	28						4S				
		数字影视制作岗位群	17SM0309	影视后期合成 (PR)	2.5	52	32	20				4S						
			17SM0310	数字影像短片创作	3.5	64	48	16						4S				
			17SM0311	电视栏目包装	3.5	64	48	16						4S				
			17SM012	游戏美术设计	3.5	64	48	16					4S					
			17SM0313	漫画创作	2.5	48	32	16						4S				
			17SM0314	数字出版物设计	2.5	52	32	20					4S					
			17SM0315	三维影视动画基础	3.5	64	48	16				4S						
			17SM0317	游戏动画	3.5	64	48	16						4S				
		小计		48	936	628	308											
	专业必修课程合计			90	1724	1188	536		16	24	24	24	24	20				

教学进程表（数字媒体艺术）

课程类别	课程编号	课程名称	学分数	学时分配				学期、周数、周学时分布								
				总计	讲授	实验 上机 实践	自主 项目 翻转	一	二	三	四	五	六	七	八	
								14	16	16	16	16	16	9	0	
专业教育模块	专业选修课程	17SM0401	影视精品解读	2	32	32								2		
		17SM0402	影视广告	2	32	32								2		
		17SM0403	游戏概论	2	32	32								2		
		17SM0404	电视画面编辑	2	32	32								2		
		17SM0405	卡通人物设计	2	32	32								2		
		17SM0406	音乐作品赏析	2	32	32								2		
		小计		6	96	96									6	
	说明：专业任选课程中，学生必须至少选修 6 学分的课程。															
专业选修课程合计		6	96	96												
专业教育模块合计		96	1820	1284	536											
集中实践教学环节	17SM0501	军训	2					2周								
	17SM0502	无纸动画实训	1						1周							
	17SM0503	CG 插画实训	1							1周						
	17SM0504	移动应用 UI 设计实训	1								1周					
	17SM0505	影视栏目包装实训	1									1周				
	17SM0506	影视广告创意实训	1										1周			
	17SM0507	校内/外实训	4											8周		
	17SM0508	专业实习	4.5											(9周)		
	17SM0509	毕业实习	4												(8周)	
	17SM0510	毕业设计（论文）	4.5												(9周)	
说明：①集中实践教学环节不计算课时。②“（）”表示在课外进行，不计入总教学周和总学时。																
实践教学环节合计		24				(120)	2周	1周	1周	1周	1周	1周	1周	17周	17周	
模块分类汇总	通识教育模块		55	526	416	110	(543)	13	5	5	7	2	2			
	专业教育模块		96	1820	1284	536		16	24	24	24	24	20			
	集中实践教学环节		24					2周	1周	1周	1周	1周	1周	17周	17周	
	总计		175	2346	1700	646	(543)	29	29	29	31	26	22	17周	17周	