

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）： 广东理工学院

学校主管部门： 广东省

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： 2022-07-06

专业负责人： 杨帆

联系电话： 17876575118

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	广东理工学院		学校代码	13720	
学校主管部门	广东省		学校网址	http://www.gdlgxy.edu.cn/	
学校所在省市区	广东肇庆高要城区祈福大道		邮政编码	526100	
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校				
	☐ 公办 ☒ 民办 ☐ 中外合作办学机构				
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☒ 经济学 ☐ 法学 ☒ 教育学 ☒ 文学 ☐ 历史学 ☐ 理学 ☒ 工学 ☐ 农学 ☐ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学				
学校性质	☐ 综合 ☒ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族				
曾用名	肇庆科技职业技术学院				
建校时间	2004年		首次举办本科教育年份	2014年	
通过教育部本科教学评估类型	尚未通过本科教学评估			通过时间	—
专任教师总数	1285		专任教师中副教授及以上职称教师数	105	
现有本科专业数	34		上一年度全校本科招生人数	7129	
上一年度全校本科毕业生人数	6140		近三年本科毕业生平均就业率	97.23%	
学校简要历史沿革（150字以内）	广东理工学院是在2004年广东省人民政府批准的肇庆科技职业技术学院的基础上，于2014年经教育部批准升格为工科类本科高校。学院现设7个二级学院、2个系、1个教学部和马克思主义学院，设有34个本科专业、29个专科专业。本科专业涵盖工学、经济学、管理学、文学、艺术学、教育学6大学科门类。				
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	2018年以来，学院共增设了12个本科专业，涵盖工学、经济学、管理学、文学、艺术学、教育学6大学科门类，无停招、撤并情况。2018年获批专业：通信工程、交通运输、工业工程、工程管理、翻译；2019年获批专业：互联网金融、日语；2020年获批专业：工程造价、服装与服饰设计；2021年获批专业：自动化、土木工程；2022年获批专业：机器人工程。				

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	艺术系		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	艺术设计学	开设年份	2017年
相近专业2专业名称	环境设计	开设年份	2017年
相近专业3专业名称	服装与服饰设计	开设年份	2020年

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	在电影、电视向数字化技术迅速转型，IT技术和网络媒体迅速发展的时代里，该专业广泛服务于影视动画、游戏娱乐、网络媒体、商业和文化传播等专业领域。毕业生将主要从事数字绘画、动漫游戏、交互设计、数字三维特效、网络短视频、数字广告等数字媒体领域的创意设计工作。	
人才需求情况	广东“十四五规划”明确提出，高质量发展文化产业。坚持把社会效益放在首位、社会效益和经济效益相统一，深化文化体制改革，完善文化产业规划和政策，壮大文化市场主体，扩大优质文化产品供给，全力推进粤港澳大湾区文化产业圈建设。以数字化战略为牵引，大力发展新型文化产业、文化消费模式，带动中高端文化产品及服务发展。实施文化产业园提质工程，推动建设珠江文化产业带。加快发展现代文化产业，做优做强4K/8K 影视、数字出版、网络视听、动漫游戏、数字文化装备制造等，前瞻布局智慧广电、智慧出版、电竞、直播短视频、云游戏、云音乐、云演艺等引领全国的战略性新兴产业。全省文化产业增加值年均增速高于8%，到 2025年，文化产业增加值占全省GDP比重超过 6%。打造广州动漫游戏之都、全球创意城市和文化装备制造中心；打造深圳设计之都、国际文化创新创意先锋城市；建设佛山“南方影视中心”“粤港澳大湾区电影产业试验区”。据业内人士统计，目前我国对数字媒体艺术人才需求缺口大约在每年15万左右。肇庆是粤港澳大湾区重要节点城市、广州都市圈城市之一、“广佛肇经济圈”、珠江—西江经济带的重要组成部分，距离广州仅0.5小时，是粤港澳大湾区东融西联的重要枢纽城市。近年来，肇庆市大力推进文化事业长足发展，市委计划打造特色文化产业、建设一批示范性的市级重点项目来突破文化产业发展瓶颈，数字媒体艺术专业在其中大有可为。广东理工学院计划利用制作数字化文化产品的方式来服务地方、服务湾区。截止到目前为止，广东省共有67所本科院校，其中开设数字媒体艺术本科专业的院校仅22所，占比32.8%，肇庆市则还没有院校开设数字媒体艺术本科专业。总的来说，广东省本科院校该专业招生数量少，人才需求十分迫切。	
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	150
	预计升学人数	20
	预计就业人数	130
	广州云图动漫设计股份有限公司	10
	广州冠岳网络科技有限公司	10
	腾讯科技（深圳）有限公司	10
	华为技术有限公司	10
	阿里巴巴（中国）有限公司	10
	腾娱互动科技有限公司	10
	腾讯音乐娱乐（深圳）有限公司	10
	深圳萤火虫数字图像有限公司	5
	广州利他信息科技	5
	广州市玛雅文化传播有限公司	5
	咪咕文化科技有限公司	10
	广东南方都市报经营有限公司	5
	深圳市创点数字空间有	10

	限公司	
	汕头市炫绘文化传播有 限公司	10
	广州大画文化传播有限 公司	10

4. 申请增设专业人才培养方案

数字媒体艺术专业本科人才培养方案

Digital Media Arts

(专业代码 130508)

一、培养目标

本专业立足湾区,服务区域,面向基层、强化应用,培养具有数字媒体领域知识、技能,了解本专业行业发展方向及前沿领域的先进技术,掌握本专业核心软件技术,有较好的美术鉴赏能力和美术设计能力,能服务于影视动画、游戏娱乐、网络媒体、商业和文化传播等专业领域,能应用新的数字媒体创作工具及方法从事数字绘画、动漫游戏、交互设计、数字三维特效、网络视频创作和数字广告等高水平应用型数字媒体产业创意人才。

二、基本要求

基本素质要求:

1、掌握马克思列宁主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论的基本内容,热爱祖国,拥护中国共产党的领导,具有正确的人生观、价值观和世界观,自觉践行社会主义核心价值观。

2、具有良好的法治意识、道德修养、人文素养、艺术修养与终身学习的意识。

3、具备良好的敬业精神、协作精神、创新精神、创新意识和国际视野。

4、具有良好的公民素质,遵纪守法,身心健康,热爱劳动,接受必要的军事训练,科学地锻炼身体,通过《国家学生体质健康标准》测试。

知识要求:

1、具有数字媒体专业的基本理论与核心技能,能在影视动画、游戏娱乐、网络媒体、商业和文化传播等专业领域展开创作、设计和制作。

2、具有数字绘画、动漫游戏、交互设计、数字三维特效、网络视频创作和数字广告创作的设计、制作、传播和运营的基本流程知识;具有创意思维,熟练掌握数字媒体艺术制作

技术，能独立完成专业创作，具备较强的解决专业领域实际问题的能力。

3、具有较强的艺术审美修养、鉴赏和评论的能力，掌握创造性思维方法，具有独到的观察能力，分析能力，具有一定的外语应用、资料检索与分析、专业写作以及学科研究的基本能力。

4、了解数字媒体艺术的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向，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的能力。

5、熟悉传媒、文化产业相关的国家方针政策、法律法规；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。

三、修业年限

基本学制为 4 年

四、授予学位

艺术学学士

五、主要课程设置

数字艺术绘画、分镜头脚本设计、数字影视特效、数字三维建模、数字影视后期制作、MG 动画、交互界面设计、信息可视化设计。

五、主要实践性教学环节

动漫线稿实训、数字图形图像实训、数字绘画实训、分镜头脚本实训、后期制作实训、数字三维建模实训、MG 动画实训、交互界面设计实训、动漫游戏制作实训、数字短片创作实训、企业综合实践项目课程（1-4）、毕业实习和毕业设计（论文）。

六、毕业学分要求及条件：完成课程学习与实践各个环节，修完规定的 163 学分，可毕业授予学士学位

七、课程结构与学分学时分布表

课程类别		学分	学分比例(%)
通识课 (30.5%)	公共必修课	41	25.1
	公共选修课	10	6.1
专业课 (49.1%)	专业基础课	26	16
	专业核心课	34	20.9
	专业选修课	18	11
实践课 (20.4%)	公共实践	6	3.7
	专业集中实践	10	6.1
	企业综合实践项目 课程	8	4.9
	毕业实习	4	2.5
	毕业设计（论文）	6	3.7
合计		163	100

八、课程设置与教学计划

课程 性质	课程 类别	课程 代码	课程名称	学 分	学 时	课内学时		各学期平均周学时								考核 方式
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八	
必修 课	公共 必修 课	G10040	军事理论	2	32	32		2								考试
		G10011	思想道德修养与法律基础	3	48	48		3								考试
		G10031	中国近现代史纲要	3	48	48			3							考试
		G10021	马克思主义 基本原理概论	3	48	48				3						考试
		G10041	毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论	5	80	48	32				3					考试
		G10013	大学英语（一）	3	48	48		3								考试
		G10023	大学英语（二）	4	64	64			4							考试
		G10033	大学英语（三）	3	48	48				3						考试
		见附录	大学体育	4	124	16	108	2	2	2	2					考试
		G10014	计算机导论	3	48	24	24	3								考试
		G10051	形势与政策	2	32	32		√	√	√	√	√	√			考查
		G10050	大学生学业发展与职业生涯 规划	2	32	24	8	2								考查
		G10060	大学生创新创业与就业指导	2	32	24	8				2					考查
		G10030	大学生心理健康教育	2	32	24	8	√	√	√	√	√	√			考查
	小计			41	716	528	188	15	9	8	7					
			数字媒体艺术概论	3	48	3		3								考试
			设计素描	2	32	12	20	2								考试

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式	
						讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八		
	专业基础课		三大构成	3	48	18	30		3							考试	
			设计色彩	2	32	12	20		2							考试	
			视听语言	2	32	20	12		2							考试	
			数字图形图像	3	48	24	24		3							考试	
			动漫画造型（线稿）	2	32	12	20		2							考试	
			数字摄影摄像	3	48	18	30			3						考查	
			动画原理	2	32	16	16			2						考试	
			数字音频技术	2	32	16	16			2						考查	
			剧本写作	2	32	16	16			2						考试	
	小计			26	416	467	204	5	12	6	3						
	专业核心课		数字艺术绘画	4	64	32	32			4						考试	
			分镜头脚本设计	4	64	32	32			4						考试	
			数字影视特效	4	64	32	32				4					考查	
			数字三维建模	6	96	48	48				6					考查	
			数字影视后期制作	4	64	32	32				4					考查	
			MG 动画	4	64	32	32					4				考查	
			交互界面设计	4	64	32	32					4				考试	
			信息可视化设计	4	64	32	32						4			考试	
	小计			34	544	272	272			8	14	8	4				
选修课	公共选修课		公共艺术课程	2	32	32			√	√	√	√	√			考查	
			社科/科技	4	64	64			√	√	√	√	√			考查	
			其它公选课程	4	64	64			√	√	√	√	√			考查	
	小计			10	160	160											
	专业选修课（从8个方向中任选一个完整学习）	动漫游戏方向		原画设计	2	32	16	16					2				考查
				三维场景模型制作	2	32	16	16					2				考查
				三维角色模型制作	2	32	16	16					2				考查
				三维材质渲染技术	2	32	16	16						2			考查
				三维模型技术-光影	2	32	16	16						2			考查
				三维动画技术—基础篇	2	32	16	16					2				考查
				三维动画技术—动画设计	2	32	16	16					2				考查
				三维动画技术—动作捕捉	2	32	16	16						2			考查
				三维动画技术—力学特效	2	32	16	16						2			考查
			影视		影视画面组接	2	32	16	16					2			
				影视叙事学	2	32	16	16					2				考查
				数字调色	2	32	16	16					2				考查
		C4D 基础		2	32	16	16					2				考查	

课程性质	课程类别	课程代码	课程名称		学分	学时	课内学时		各学期平均周学时								考核方式
							讲授	实践	一	二	三	四	五	六	七	八	
			媒体方向	数字节目包装	2	32	16	16						2			考查
		Maya		2	32	16	16						2			考查	
		Vary 渲染		2	32	16	16					2				考查	
		数字广告设计		2	32	16	16						2			考查	
		数字短片创作		2	32	16	16							2			考查
	小计（至少选 18 学分）				18	288	144	144					10	8			
理论课合计					129	2124	1571	808	20	21	22	24	18	12			
实践课	公共实践	S10030	军事技能		2	112		112	2W								考查
		S00030	创新创业实践		4	72		72	√	√	√	√	√	√			考查
	专业集中实践		动漫线稿实训		1	18		18		1w							考查
			数字图形图像实训		1	18		18		1w							
			数字绘画实训		1	18		18			1w						考查
			分镜头脚本设计实训		1	18		18			1w						考查
			后期制作实训		1	18		18				1w					考查
			数字三维建模实训		1	18		18				1w					考查
			MG 动画实训		1	18		18					1w				考查
			交互界面设计实训		1	18		18					1w				考查
			动漫游戏制作创作实训	2 选 1	2	36		36						2w			考查
			数字短片制作实训		2	36		36						2w			
	企业综合实践		企业综合实践项目课程一		2	72		72									考查
			企业综合实践项目课程二		2	72		72									考查
			企业综合实践项目课程三		2	72		72									考查
			企业综合实践项目课程四		2	72		72									考查
			毕业实习		4	144		144									考查
			毕业设计（论文）		6	216		216									考查
小计					34	1012		1012	2w	2w	2w	2w	2w	2w	18W	18W	
总 计					163	3136	1571	1820	20	21	22	24	18	12			

注：1、表中的周学时为平均周学时，教学安排中课根据实际情况在学期执行计划中调整。

2、本专业实行“3+1”校企合作协同育人培养模式，学生在第四年选修 8 个学分的校企合作开发的项目课程，完成毕业实习和毕业设计（论文）。

3、本人才培养方案在修订过程中得到了华南师范大学、昆明理工大学相关负责人的指导；联合广州云图动漫设计有限公司、广州冠岳网络科技有限公司和广州大画文化传播有限公司共同制定。

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
数字艺术绘画	64	4	刘晓荣、花仕旺、莫浚怡	3
分镜头脚本设计	64	4	吴魁、黄若飞、罗增安	3
数字影视特效	64	4	蒙子伟、文雅、陈嘉欣	4
数字三维建模	96	6	张高美、陈健伟、候震	4
数字影视后期制作	64	4	徐文泽、邱喻玉、张文天	4
MG动画	64	4	陈振益、吴珊、崔慧妍	5
交互界面设计	64	4	刘婷、刘建友、何媛	5
信息可视化设计	64	4	杨帆、何惠倩、翟碧莹	6

5.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
杨帆	男	1960-07	信息可视化设计	教授	西北大学	计算机科学	学士	数字媒体技术	专职
张高美	女	1985-05	数字三维建模	副教授	武汉大学	数码艺术设计	硕士	数码艺术设计	专职
花仕旺	男	1979-09	数字艺术绘画	副教授	暨南大学	文艺学	博士	数字文创产品设计	专职
刘婷	女	1982-08	交互界面设计	副教授	湖南科技大学	美术学	硕士	交互设计、包装设计	专职
吴珊	女	1984-03	MG动画	副教授	广东技术师范大学	艺术教育	硕士	数字媒体广告	专职
何晓昀	男	1978-05	数字音频技术	副教授	武汉理工大学	信号与信息处理	硕士	数字媒体技术	专职
蒙子伟	男	1988-01	数字影视特效	副教授	广东工业大学	设计学	硕士	建筑动漫	专职
刘建友	男	1980-06	交互界面设计	副教授	湖南师范大学	计算机科学与技术	学士	计算机科学与技术	专职
刘晓荣	女	1972-07	数字艺术绘画	副教授	西安美术学院	艺术设计	硕士	数字绘画	兼职
陈振益	男	1982-08	MG动画	副教授	南昌大学	设计艺术学	硕士	MG动画	兼职
吴魁	男	1962-04	分镜头脚本设计	副教授	湖南师范大学	设计艺术学	硕士	数字媒体艺术	兼职
徐文泽	男	1963-06	数字影视后期制作	教授	中山大学	文艺学	博士	电影电视学	兼职
文雅	女	1988-06	数字影视特效	讲师	昆明理工大学	设计艺术学	硕士	数字媒体艺术	专职
罗增安	男	1989-03	分镜头脚本设计	讲师	湖北工业大学	设计学	硕士	数字媒体艺术	专职
邱喻玉	女	1986-01	数字影视后期制作	讲师	广州美术学院	美术学	硕士	数码绘画	专职
陈爱霞	女	1985-10	三大构成	讲师	广州大学	美术学	硕士	中国画	专职
陈健伟	男	1984-08	数字三维建模	讲师	华南师范大学	艺术设计	硕士	影视动画	专职
李明	男	1972-11	设计色彩	讲师	广东工业大学	设计学	硕士	绘画	专职

石晓宇	女	1989-11	数字短片创作	讲师	陕西师范大学	设计学	硕士	数字短片	专职
徐莹君	女	1994-01	Vary渲染	讲师	澳门科技大学	艺术设计理论与实践	硕士	数字艺术	专职
郭恺	女	1991-04	Maya	讲师	西安建筑科技大学	艺术设计学	硕士	数字艺术	专职
黄若飞	男	1982-04	分镜头脚本设计	讲师	肇庆学院	艺术设计	学士	商业漫画	专职
何媛	女	1994-06	交互界面设计	助教	华南理工大学	设计学	硕士	交互设计	专职
何惠倩	女	1995-03	信息可视化设计	助教	华南理工大学	设计学	硕士	交互设计	专职
龙媛	女	1988-08	动画原理	助教	香港浸会大学	传播学	硕士	数字传播	专职
崔慧妍	女	1991-08	MG动画	未评级	吉林艺术学院	设计学（动画教育与产业研究）	硕士	影视动画	专职
侯震	男	1995-03	数字三维建模	未评级	广西师范大学	动画	硕士	影视动画	专职
张文天	男	1991-04	数字影视后期制作	未评级	云南艺术学院	广播电视艺术学	硕士	广播电视电影	专职
王志亮	男	1990-01	剧本写作	未评级	山西师范大学	戏剧与影视学	硕士	影视学	专职
梁宝莹	女	1995-07	数字节目包装	未评级	苏州大学	艺术设计	硕士	数字媒体艺术	专职
李晓思	女	1992-11	数字广告设计	未评级	上海大学	艺术学	硕士	数码广告	专职
鲁博文	男	1992-12	影视画面组接	未评级	湖北美术学院	艺术设计	硕士	数字媒体艺术	专职
许晨欣	女	1995-12	数字调色	未评级	天津美术学院	美术学	硕士	数码绘画	专职
莫浚怡	女	1994-07	数字艺术绘画	未评级	湖北美术学院	美术学（油画艺术研究方向）	硕士	数字插画	专职
涂廷金	男	1991-10	C4D基础	未评级	北京印刷学院	艺术设计	硕士	数字视觉包装	专职
贾菲	女	1996-08	数字图形图像	未评级	国立台湾师范大学	图文传播学	硕士	新媒体艺术	专职
翟碧莹	女	1996-08	信息可视化设计	未评级	英国莱斯特大学	媒体与广告	硕士	新媒体艺术	专职
陈嘉欣	女	1992-08	数字影视特效	未评级	佛罗西诺内美院	媒体艺术	硕士	影视特效	专职
陈曦昱	男	1986-12	三维动画技术—动作捕捉、三维动画技术—力学特效	其他中级	武夷学院	艺术设计	学士	游戏动漫（企业工程师）	兼职
邝代江	男	1990-05	Maya	未评级	绵阳师范学院	艺术设计	学士	影视特效（企业工程师）	兼职
覃婷	女	1989-09	Vary渲染	未评级	江西师范大学	美术学（师范）	学士	影视特效（企业工程师）	兼职
林雪梅	女	1993-01	原画设计	未评级	广州美术学院	绘画（油画）	学士	游戏动漫（企业工程师）	兼职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	34		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	2	比例	4.76%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	12	比例	28.57%
具有硕士及以上学位教师数	35	比例	83.33%
具有博士学位教师数	2	比例	4.76%

35岁及以下青年教师数	26	比例	61.90%
36-55岁教师数	13	比例	30.95%
兼职/专职教师比例	8:34		
专业核心课程门数	8		
专业核心课程任课教师数	24		

6. 专业主要带头人简介

姓名	杨帆	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	信息可视化设计			现在所在单位	广东理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	1983年7月毕业于西北大学，计算机科学						
主要研究方向	数字媒体艺术						
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）	一、教育教学改革研究 1. 2022年6主持广东理工学院教学改革项目《数字媒体艺术设计立体化教学资源平台建设与创新》 2. 2020年12月主持广东理工学院高等教育教学改革《与动漫产业发展相衔接的动漫教学与课程体系探索研究》 3. 2021年12月主持广东理工学院-汕头市炫绘文化传播有限公司动漫设计与制作专业实践教学基地建设项目民办 4. 2021年6月主持校级教改项目《应用型民办本科院校校企合作协同育人机制的研究与创新》 5. 2022年参与（排名第2）广东理工学院“质量工程”校企共建实验室：广东理工学院广州大画文化传播有限公司-数字艺术设计联合实验室 6. 2019年3月，参与（排名第3）教育部产学研合作协同育人项目《艺术设计学（数字媒体方向）课程体系改革》 二、商业项目 1. 2019年参与云图动漫原创动漫IP项目《逆转次元：AI崛起》项目制作 2. 2022年参与漫画《神级升级系统》项目制作 三、教材： 1. 《影视鉴赏与实践》合肥工业大学出版社，2022. 07 2. 《多媒体技术与信息处理实验教程》中国水利水电出版社，2012. 1 3. 《多媒体技术与应用（第2版）》“十一五”国家级规划教材，高等教育出版社，2012. 01 四、论文 1. 杨帆. 本科毕业设计教学模式创新研究[J]. 计算机教育, 2010. 07. 008. 2. 杨帆. 赵立臻. 改善计算机实验室实验能力的几种方法[J]. 实验科学与技术, 2012, 10. 3. 杨帆. 应用型本科网络工程专业的学与术[J]. 计算机教育, 2008. 10. 063. 4. 杨帆. 计算机导论课程建设的探索与实践[J]. 肇庆学院学报, 2005.						
从事科学研究及获奖情况	一、科学研究 1. 2022年5月主持广东理工学院项目《文化研究视野下的中国动漫》 2. 2022年5月参与（排名第2）广东理工学院项目《广府文化的数字化传承与创新研究——以粤语方言表情包设计开发为例》 3. 2021年12月参与（排名第2）校级社科项目《社交媒体中粤语词汇的视觉设计与传播研究》 二、获奖 1. 2020年5月指导学生参加广东理工学院2020年“挑战杯创青春”大学生创业大赛获金奖 2. 2019年6月指导学生参加广东理工学院2019年“互联网+”大学生创新创业大赛获金奖 3. 2019年指导学生参加第五届中国大学生计算机设计大赛获三等奖 4. 2019-2020年指导广东理工学院大学生创新创业训练项目3项 5. 2019年获市科技进步二等奖1项、三等奖2项 6. 2019年获省级优秀教学成果三等奖2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）	1.5		
近三年给	信息可视化设计96			近三年指导	36		

中的应用与研究》（GKJ2017049） 3. 2017年6月参与（排名第2）校级科研项目《智能生产背景下CAE仿真技术在产品结构中的应用与研究》（GKJ2017010） 4. 2019年1月两件作品分别都获得肇庆市首届“市长杯”工业设计大赛概念组优秀奖 5. 2021年被评为广东理工学院师德标兵 二、指导技能大赛获奖 1. 2021年9月指导学生获得全国高校数字艺术设计大赛一等奖5项、二等奖5项、三等奖8项 2. 2020年12月在香港当代设计奖香港美术设计双年展中指导15组学生参加比赛，获得铜奖 3. 2015年9月指导学生参加第十三届“挑战杯”广东大学生课外学术科技作品竞赛，获得省级三等奖 4. 2019年5月指导学生参加第十五届“挑战杯”广东大学生课外学术科技作品竞赛，获得省级三等奖 5. 2021年4月指导学生参加2021年“挑战杯”广东理工学院大学生课外学术科技作品竞赛，获得校级一等奖 6. 2020年12月在国青杯第四届艺术设计大赛中，指导18组学生参加比赛，其中一等奖4项，二等奖5项，三等奖9项 7. 2017年4月指导学生参加肇庆市首届旅游商品创意大赛旅游设计、动漫大赛，获得创意类银奖 8. 2018年9月指导学生参加首届肇美杯包装设计大赛，获得一等奖			
近三年获得教学研究经费（万元）	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	三维技术应用128课时 计算机辅助设计256课时 模型设计与制作96课时 工程制图与计算机辅助设计32课时 设计概论160课时 思维与设计84课时	近三年指导本科毕业设计（人次）	25

姓名	花仕旺	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	副主任
拟承担课程	数字艺术绘画			现在所在单位	广东理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2010年6月毕业于暨南大学，文艺学						
主要研究方向	数字文创产品设计						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、学术论文、教材等）	一、教育教学改革研究 1. 2019年3月，主持教育部产学研合作协同育人项目《艺术设计学（数字媒体方向）课程体系改革》 2. 2020年3月，主持广东省教育厅高职教改项目高职扩招专项项目《艺术设计类高职扩招生教学质量评价体系构建研究》 3. 2022年参与（排名第3）广东理工学院“质量工程”校企共建实验室：广东理工学院广州大画文化传播有限公司-数字艺术设计联合实验室 4. 2021年12月参与（排名第2）广东理工学院-汕头市炫绘文化传播有限公司动漫设计与制作专业社会实践教学基地建设项目； 4. 2015年5月，参与（排名第2）广东理工学院教学研究与改革项目《应用技术型本科院校艺术设计类专业师生协同创新能力拓展训练实践与研究》 二、商业项目 1. 2022年参与漫画《神级升级系统》项目制作 2. 2022年参与漫画《至尊神魔》项目制作 三、论文						

		1. 2015年6月, 论文《宗炳画论: 山水画美学的先驱与典范》在《安徽理工大学学报》(社科版) 发表 2. 2016年12月, 论文《论端砚石品文化意蕴》在武汉理工大学学报《设计艺术研究》发表 3. 2017年4月, 论文《论端砚制作技艺》在哈尔滨师范大学学报《艺术研究》发表 4. 2017年1月, 论文《端砚篆刻: 岭南篆刻美学的新方向》在《安徽理工大学学报》(社科版) 发表 5. 2017年12月, 论文《论应用型本科艺术设计学专业课程教学设计之原则》在《大众文艺》发表 6. 2017年10月, 论文《论应用型本科艺术设计学专业课程教学设计的依据》在《艺术科技》发表 四、教材与专著 1. 2016年8月, 专著《高校美术教学与发展研究》(吉林大学出版社 ISBN: 978-7-5677-7455-1) 2. 2018年6月, 主编教材《设计概论》(北京出版社978-7-200-13967-9) 3. 2019年1月, 主编教材《字体设计》(北京出版社978-7-200-14656-1) 4. 2018年6月, 主编教材《图形创意》(北京出版社978-7-200-14110-8) 五、专利 1. 2016年10月, 端砚设计作品《四足兽首福寿砚》获外观设计专利, 专利号: ZL201630140772 2. 2016年12月, 端砚设计作品《四足夔龙福瑞砚》获外观设计专利, 专利号: ZL201630140773	
从事科学研究及获奖情况		一、科学研究 1. 2015年1月, 主持广东省教育厅青年创新人才培养计划项目《端砚文化符号研究》 2. 2017年9月, 主持肇庆社科规划项目《端砚文化符号设计与应用研究 17ZC-28》 3. 2021年12月主持校级社科项目《社交媒体中粤语词汇的视觉设计与传播研究》 3. 2016年12月, 参与(排名第2)广东省教育厅特色创新项目《端砚文化符号研究》 4. 2022年5月参与(排名第2)广东理工学院项目《文化研究视野下的中国动漫》 二、获奖 1. 2014年10月, 端砚作品《古琴砚》获第十六届中国(国家级)工艺美术大师精品博览会金奖(中国轻工业联合会) 2. 2015年7月, 端砚《仿簠形蟠龙纹砚》获“中艺杯”优秀工艺美术作品评比获金奖(中国工艺美术学) 3. 2016年5月, 端砚《祥龙古琴》获2016中国(深圳)文博会“中国工艺美术文化创意奖”银奖 4. 2015年5月, 端砚《四足夔龙福瑞砚》获2015中国(深圳)文博会“中国工艺美术文化创意奖”银奖 5. 2014年10月, 端砚作品《长方四足神兽砚》获第十六届中国(国家级)工艺美术大师精品博览会银奖(中国轻工业联合会)	
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)	3
近三年给本科生授课程及学时数	商业插画128课时 广告学64课时 中国造物文化史248课时 艺术考古与古文化遗产128 课时 古文化遗产采风36课时 艺术采风72课时 设计概论48课时	近三年指导本科毕业设计(人次)	32

姓名	刘婷	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
----	----	----	---	--------	-----	------	---

拟承担课程	交互界面设计	现在所在单位	广东理工学院
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年6月毕业湖南科技大学、美术学		
主要研究方向	包装设计、交互设计		
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)	一、教育教学改革研究项目 1. 2016.06主持广东省教指委项目《高职艺术设计类工学结合让人才培养模式的改革》 2. 2018.06主持广东理工学院项目《华南片区童画美术教育机构校外实践教学基地》 3. 2020.08主持广东理工学院项目《广府民间艺术文创包装课程的开发与应用研究》 4. 2016.06主持广东理工学院项目《慕课在艺术类基础课教学中的应用》 5. 2022.06主持广东理工学院《线上线下混合式教学——包装设计》项目 6. 2021年6月参与(排名第2)校级教改项目《应用型民办本科院校校企合作协同育人机制的研究与创新》 二、研究论文 1. 刘婷:连南瑶族服饰纹样在农产品包装设计中的应用研究, 文物鉴定与鉴赏, 2021.08 2. 刘婷:粤港澳大湾区背景下非遗文创产品开发设计探析——以佛山木版年画非遗文创产品为例, 开封文化艺术职业技术学院学报, 2021.03 3. 刘婷:传统民间美术资源在高校美术教育中的传承探讨, 青年时代, 2021.08 4. 刘婷:基于地域文化的视觉传达系统在食用菌品牌创建中的应用, 中国食用菌, 2021.03 5. 刘婷:设计竞赛与常规化教学融合的路径探索——以广东理工学院艺术设计专业为例, 封文化艺术职业学院学报, 2020.05 6. 刘婷:依托设计竞赛 提升实践教学质量——以包装设计课程为例, 青年时代, 2019.06 7. 刘婷:岭南地域文化特征下的旅游创意明信片设计, 艺海, 2018.06 三、出版教材 1. 主编高等院校“十四五”规划教材《包装设计》, 北京工业大学出版社出版, 2020.08 2. 参编专著《当代美术与设计教育研究》, 吉林出版集团出版, 2020.05		
从事科学研究及获奖情况	一、科研项目 1. 2019.05主持广东省教育科学规划项目“广府文化融合创新下农产品手信包装设计课题式教学模式研究(2018GXJK226)” 2. 2021.08主持广东省教育科学规划项目“新文科背景下“雨课堂+BOPPPS”教学模式的构建及有效性应用(2021GXJK178)” 3. 2018.07主持肇庆社科项目“肇庆古建筑灰雕文化调查研究(18ZC-44)” 4. 2016.12参与广东省教育厅青年项目“广东地区客家服饰审美风尚及设计应用研究(2016WQNCX168)” 5. 2020.03参与广东省教育厅青年项目““设计介入扶贫”背景下连南瑶族图案全域创新设计与开发路径研究(2019WQNCX141)” 7. 2022.6主持广东理工学院《少儿美术教学培训在线课程》项目 获奖情况 1. 2012-2013学年广东理工学院“优秀教师” 2. 2013-2014学年广东理工学院“优秀教师” 3. 2014-2015学年广东理工学院“优秀教师” 4. 2016年度广东理工学院“教学优秀奖” 5. 2018-2019学年广东理工学院“教学先进个人” 6. 2019-2020学年广东理工学院“教学先进个人” 7. 2014年首届高职艺术设计类专业青年教师说课竞赛“优秀奖” 8. 2014年广东理工学院第一届“说专业”二等奖 9. 2017年广东理工学院第三届教学技能比赛(教案)二等奖		
近三年获得教学研究经费(万元)	7	近三年获得科学研究经费(万元)	5
近三年给本科生授	UI设计128课时 包装设计128课时	近三年指导本科毕业设	13

课课程及 学时数	标志设计192课时 品牌设计与实训18课时 设计软件应用实训（AI）18课时	计（人次）	
-------------	--	-------	--

姓名	陈曦昱	性别	男	专业技术职务	其他中级	行政职务	项目总监
拟承担课程	三维材质渲染技术、原画设计			现在所在单位	广州大画文化传播有限公司		
最后学历毕业时间、学校、专业		2008年毕业武夷学院，艺术设计					
主要研究方向		动漫游戏					
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）		一、教育教学改革研究 1. 2022年参与（排名第4）校级“质量工程”校企共建实验室：广东理工学院广州大画文化传播有限公司-数字艺术设计联合实验室 2. 2021年12月参与（排名第4）广东理工学院-汕头市炫绘文化传播有限公司动漫设计与制作专业社会实践教学基地建设项目 3. 2021年6月参与（排名第3）校级教改项目《应用型民办本科院校校企合作协同育人机制的研究与创新》 二、商业项目 1. 2007年参与《蟾童》动画的制作，是中国第一部防震减灾科普动画片，由福建省地震局和福州市地震局投资出品全国防震减灾优秀科普作品 2. 2008年加入网龙网络公司，参与项目《开心OL》、《机战》的开发与制作 3. 2009年加入美国无极黑，在美国无极黑主要是负责次世代游戏美术的制作与项目美术监制，期间参与了众多国际大型项目 4. 2010年参与项目《蝙蝠侠：阿甘之城》 5. 2010年参与项目《上古卷轴 5：天际》 6. 2011年参与项目《杀戮地带3》 7. 2011年参与项目《战神》 8. 2011年参与Riot, Games开发，腾讯代理游戏《英雄联盟》 9. 2014年参与腾讯《天涯明月刀》项目制作 10. 2015年参与腾讯《刀锋铁骑》项目制作 11. 2016年参与腾讯《御龙在天》5周年官网首页海报制作 12. 2017年参与腾讯项目《绝地求生》制作 13. 2018年参与游戏《权利的游戏》的制作 14. 2019年参与《战锤40K》项目制作 15. 2019年参与腾讯《和平精英》项目制作 16. 2020年参与项目灵犀互娱《三国志幻想大陆》项目制作					
从事科学研究及获奖情况		一、科学研究 1. 2022年5月参与（排名第3）广东理工学院项目《文化研究视野下的中国动漫》 2. 2022年5月参与（排名第3）广东理工学院项目《广府文化的数字化传承与创新研究——以粤语方言表情包设计开发为例》 3. 2021年12月参与（排名第4）校级社科项目《社交媒体中粤语词汇的视觉设计与传播研究》 二、社会荣誉 1. 2013年出任第三届 UGA全国大赛专业评委 2. 2014年受聘于 WACOM 专业委员会成员 3. 2014年受聘为“全国三维数字化创新设计大赛”技术专家及评委 4. 2014年受聘为 CG 模型网“模型大赛”技术专家及评委 5. 2017年作品收录 ZBrush 与 AryStation 艺术家专栏 6. 2017年受聘为“广州教师技能大赛”专家评委 7. 2022年受聘中央美术学院国际学院特聘高级讲师					
近三年获	0.4			近三年获得	0.4		

得教学研究 究经费 (万元)		科学研究经 费 (万元)	
近三年给 本科生授 课课程及 学时数	数码绘画应用：64课时 模型材质渲染：64课时 游戏场景制作：64课时 模型雕刻（zbrush）：64课时	近三年指导 本科毕业设 计（人次）	3

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	6780.04	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	456（台/件）
开办经费及来源	680万，学校自筹。计划在2025年之内，增建校内数字人创作中心、产业赋能中心，新增校外实践基地5个以上；设立数字媒体专业建设、课程建设、教师队伍建设和实践教学、学科技能竞赛等专项经费，纳入艺术系年度财务经费计划进行预算，并逐年提高经费比例。加大对一流本科专业、一流本科课程建设、教学建设、教学改革与教学研究等方面的经费投入，确保经费足额拨付及时到位。		
生均年教学日常运行支出（元）	3000		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	15		
教学条件建设规划及保障措施	学校与广州云图动漫设计股份有限公司和广州冠岳网络科技有限公司建立校企深度合作的协同育人模式；拥有一批实战性强、研究力强的教学、科研和实践三位一体的师资队伍；有良好的专业建设基础，相近专业有十多年的办学基础；有动漫制作技术、数字媒体、广告、产品艺术设计专业及与云图动漫合办的动漫制作技术（游戏动漫）和广告艺术设计（数字媒体）专业等；校企筹划共建数字媒体人才项目实训基地2个，共建数字媒体创意产业孵化中心1个；校内已有专业实验室8个，可以满足学生校内的实践实训任务；与10多家动漫游戏和网络科技公司建立了合作关系，保证学生校外实践、实习及就业；教师在省部级学术期刊发表学术论文400多篇，主持省部级以上课题和科研项目22项，出版专著与教材35部，获得专利79项，获得广东省教学大赛6项；相近专业学生在学科竞赛中获奖丰富，在全国高校数字艺术设计大赛、全国大学生广告艺术大赛、“挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛等一系列高水平赛事中获得特等奖、一等奖、二等奖、三等奖等200多个奖项，获得10项国家级大学生创新创业训练计划项目立项，学生的实践活动有完善的保障体系。		

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）
广播级XR数字化影像系统（虚拟演播中心）	产品特性： 定位追踪：实时定位、捕捉相机运动轨迹，相机即时画面与虚拟场景无缝结合 绿幕抠像：真实还原发丝和水瓶 镜头光斑：在虚拟灯光上合成镜头光斑特效 增强现实：在虚拟物品上渲染现实倒影 混合虚拟演播室：从虚拟工作室到实体工作室的无缝漫步 虚拟屏幕：在虚拟场景中播放实时或离线视频 杂边去除：精确剪裁绿幕范围 超高清图像：支持4K30帧视频输入和4K30帧HDMI、SDI输出 客制化支持：支持客户自由开发场景和不受限制的交互逻辑	1	2021年	1000

图像渲染服务器（虚拟演播中心）	高性能视频处理图像渲染服务器 服务器接口： 显示输出接口： DP1.4a*3/HDMI2.1 USB接口：USB3.0*5+ 网卡接口*1 PS/2接口*1 Type-C接口*1 中置/低音音频输出接口*1 后置音频输出接口*1 音频输入接口*1 耳机/音频输出接口*1 麦克风接口*1 SDI视频输入输出：4路双向12Gb/s,支持单链路、双链路、及四链路4:2:2/4:4:4	1	2021年	100
录像、推流主机（虚拟演播中心）	录像、推流主机 支持SDI视频输入	1	2021年	30
定位器、追踪器（虚拟演播中心）	水平视场150° 垂直视场110° 尺寸：50x50x38mm	9	2021年	30
LED平板柔光灯（吊顶安装）、帕灯、柔光箱和LED双色温太空灯（虚拟演播中心）	LED平板柔光灯： 额定电压：AC110/230V 额定功率：100W 色温：3200K或5800K 支持DMX512 帕灯： 额定电压：AC220V 额定功率：180W 最佳投射：4-12M 支持DMX512 柔光箱： 尺寸：60*60*49cm 额定功率：60W LED双色温太空灯： 额定功率：900W 色温：3200K或5600K	11	2021年	50
显示器（虚拟演播中心）	尺寸：27寸 屏幕比例：16:9 分辨率：1920x1080	2	2021年	15
防抖稳定器（虚拟演播中心）	尺寸：346*98*344mm 俯仰轴机械动作范围：360° 横滚轴机械动作范围：330° 航向轴机械动作范围：360° 负载重量：600-6500g 工作电压：9.8-25.2V	1	2021年	5
数码相机（虚拟演播中心）	机身：尼康	2	2021年	90
DMX512控台（虚拟演播中心）	产品通道：192CH 调光通道：16通道	1	2021年	30
虚拟交互内容场景（虚拟演播中心）	虚拟演播厅内容交互场景，用于承接虚拟演播商业项目使用，包含20个场景。	1	2021年	10
高性能电脑（数字艺术设计校企联合实验室）	（22寸高清显示屏，处理器INTEL酷睿I7，显卡ceforceGTX1650 内存16G DDR4 266 硬盘 240G高速固态）	66	2021年	580.8
Wacom数位板（数字艺术设计校企联合实验室）	WacomCTL-672/K2-FX	66	2021年	52.8
数字音频公放（数字艺术设计校企联合实验室）	灵敏度降低-80DBM 频率响应：80HZ-15HZ 毛重：7KG功率60-120W	1	2021年	7
Wacom数位板（虚拟仿真实验室）	WacomCTL-672/K2-FX	66	2021年	52.8

高性能电脑（虚拟仿真实验室）	（22寸高清显示屏，处理器INTEL酷睿I7，显卡ceforceGTX1650 内存16G DDR4 266 硬盘 240G高速固态）	66	2021年	580.8
联想电脑一体机（文化创意实验室）	AI0520C-27	8	2019年	71.2
佳能彩色数码复合机（文化创意实验室）	iRC3125	1	2019年	25.95
3D 打印机（文化创意实验室）	PanowinF3CL	5	2019年	110
3D 打印机	Formlabs Form2	1	2017年	38
3D 打印机	PanowinF3Cc	1	2017年	18.8
3D 打印机	UPPLUS2	6	2019年	51
光学定位全身动作捕捉硬件（商业版）	1. 水平视场角：90°； 2. 垂直视场角：70°； 3. 延迟：4.8毫秒； 4. 安装距离：100米； 5. 原厂提供售后服务； 6. 分辨率：130万像素； 7. 最佳追踪距离：15米； 8. 焦距4.0-12mm，光圈1.8-close； 9. 满分辨率最大帧速：210帧/秒； 10. 红外光学追踪，无电、磁和声音干扰； 11. 无线追踪，无数据线和电源线的牵绊； 12. 通过ROHS、CE、FCC认证，第三方检测报告； 13. 镜头前方有数码管指示相机的工作状态及校准进度； 14. 内置近红外LED闪光灯，波长为85	18	2021年	800
光学动作捕捉系统应用软件平台（包含硬件及配件）	1. 支持8人以上全身动捕； 2. 支持2D/3D可视化显示； 3. 支持90个以上追踪目标； 4. 支持数据记录及回放功能； 5. 支持一键创建人体骨骼； 6. 支持实时显示可追踪区域； 7. 为方便使用，系统中中文界面； 8. 有SDK，支持二次开发与定制开发； 9. 位置追踪精度：0.1毫米，角度追踪精度0.1°； 10. 支持追踪质量显示，直观提示追踪质量好坏； 11. 支持数据实时导入ROS、Matlab、Visual3D等应用软件； 12. 支持刚体动态添加，无需框选marker点即可自动添加新刚体； 13. 为方便使用	1	2021年	150

惯性数据手套	"1. 软件开发包SDK： 适配Unity3D、UE4引擎、MotionBuilder，同时提供C++ SDK，python示例代码；Unity3D、UE4均提供交互示例场景和源代码；" "2. 传感器模块：单手6个高精度零漂移九轴惯性传感器模块； 反馈模块：手心配有一个可编程反馈震动模块，可控制震动时间 使用模式：包含低功耗休眠模式，航向角锁定/解锁模式，单手及双手模式 校准方式：硬件内部自带地磁自洽校准算法，免去复杂的校准，即带即用 抗干扰：支持2.4GHz自动智能跳频功能 支持多副手套同时使用；"	1	2021年	50
高性能工作站	为数字人创作提供设计、渲染、存储等服务	1	2021年	100
数字资产高性能电脑	戴尔显示器，联想主机	64	2018年	512
3D扫描仪（模型设计实验室）	IReal工业级高精度	1	2019年	32.8
商用级沉浸式3D数字直播系统（新媒体运营中心）	一、直播服务系统 集导播系统 / 应用软件平台 / 图像采集 / 虚拟直播为一体的高性能4K图形处理系统 MOREMI直播高性能工作站S185 1CPU：Intel I7 或 AMD Ryzen 5 2内存：DDR4 16G（8G*2） 3显卡：RTX 1660 4固态：1TB 5、采集卡 6、监视器：不小于19寸液晶显示器 7、支持双机位，除主摄像机以外，还可添加副摄像机，实现画中画显示搭载4K采集卡，支持4K视频图像采集，接收最高分辨	1	2021年	400
声卡套件（通用版）（新媒体运营中心）	支持设备：手机/平板/电脑	4	2021年	12
直播工作站（新媒体运营中心）	内存容量：16GB；系统：Windows 11；处理器：intel i7；硬盘容量：512GB SSD；屏幕尺寸：23.8英寸；显卡型号：RTX 3060Ti；支持IPv6	4	2021年	36
直播终端（新媒体运营中心）	运行内存：8GB；机身存储：256GB；后摄主摄像头：5000万像素；前摄主摄像头：1300万像素；	4	2021年	28
摄像枪	通用	1	2012年	2.4
摄像枪	通用	1	2014年	2.4
数码直印机	普兰特 A2FZ/UV	1	2017年	26.7
摄像头	海康威视	2	2019年	1.81

录像机	16 路硬盘录像机	1	2019年	1.53
多媒体智慧课堂软件及其配套专业设备	格陵兰	1	2020年	77.4
常态化录播系统主机	*	1	2017年	55.8
智能高清摄像枪（含支架）	*	1	2017年	9.5
云台摄像机	*	1	2017年	12
智能交互式教学一体机	鸿合86寸纳米智慧交互黑板智慧屏（i5/8G/256SSD）	3	2018年	109.5
单反相机	佳能 EOS-80D	1	2017年	8.26
高清切换台	SONY AWS-750	1	2021年	4.8
采访摄像机	NEX-FS700RH	3	2021年	49.8
非线性编辑系统	大洋	1	2021年	68.5
数位板	wacom CTL-6100	55	2021年	60
摄影灯套装	神牛 DP600II	2	2021年	7.6
移动教学电视	希沃 70寸	3	2021年	24
联想电脑一体机	联想AI0520C-27	8	2021年	71.2
数码复印机（A3彩色数码复合机）	iRC3125	3	2021年	25.95
变色龙高速微压写真机	变色龙1601	1	2021年	24
投影仪	松下PT-WX400L	5	2021年	27
高拍仪	S1001AF	2	2021年	3
电视显示屏	65寸	8	2021年	36
无线导播通话系统	小玛1000T	1	2021年	9.8
专业录音棚设备（套装）	FOCUSRITE SCARLETT 8I6	1	2021年	10
摄影电动升降背景轴	南冠电动轴	1	2021年	1.99
抠像绿布	12×12m	5	2021年	7.5
教学电脑	组装	199	2017年	600.98
教学电脑	高端组装工作站	49	2019年	46.55
教学电脑	组装	30	2019年	98.4
教学电脑	一体式电脑，I3-7100/4G/Z400-120，GSSD/24 寸屏	54	2018年	225.72

总体判断拟开设专业是否可行		☒ 是 ☐ 否
理由： 学校专业设置评议专家组依据教育部专业设置相关规定及学校专业设置管理办法，根据学校办学定位和专业建设规划，对申报“数字媒体艺术”专业的必要性、可行性进行了论证，一致认为： 数字媒体艺术专业适应经济社会和行业产业发展需要，具有稳定的社会人才需求，专业发展前景光明。学校已有艺术设计学、动漫制作技术、广告艺术设计、产品艺术设计、环境设计等相关专业，可为新增专业提供支撑，专业设计符合教育部和广东省教育厅关于专业设置的相关原则和申报条件，其人才培养方案符合教育部《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》的基本要求。学校具有良好的办学基础，与广州云图动漫设计股份有限公司、广州冠岳网络科技有限公司、广州大画文化传播有限公司建立校企深度合作的协同育人模式，有明显产学合作优势和相关学科支撑。该专业准备工作扎实，专业发展规划详细，已制定了较为完备的人才培养方案和科学的课程体系与课程模块建设，具有办好该专业所必须的师资队伍，具备开办该专业所必需的经费、实验室、教学设备和实践基地等软硬件办学条件，有保障专业可持续发展的相关制度。 综上所述，开设“数字媒体艺术”专业是可行的，专家组一致同意申请增设“数字媒体艺术”本科专业。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 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	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
专家签字： 刘西华 于以茹 王建华 伍先明 关健		