

# 普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

陈明

学校名称（盖章）：东莞城市学院

学校主管部门：广东省

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：2023-08-21

专业负责人：何帅

联系电话：13827226909

教育部制

## 1. 学校基本情况

学校名称	东莞城市学院	学校代码	13844	
学校主管部门	广东省	学校网址	https://csxy.dgut.edu.cn/	
学校所在省市	广东东莞广东省东莞市寮步镇文昌路1号	邮政编码	523419	
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 checked="" type="checkbox"/> 法学 <input checked="" 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="checkbox"/> 综合 <input checked="" type="checkbox"/> 理工 <input type="checkbox"/> 农业 <input type="checkbox"/> 林业 <input type="checkbox"/> 医药 <input type="checkbox"/> 师范 <input type="checkbox"/> 语言 <input type="checkbox"/> 财经 <input type="checkbox"/> 政法 <input type="checkbox"/> 体育 <input type="checkbox"/> 艺术 <input type="checkbox"/> 民族			
曾用名	东莞理工学院城市学院			
建校时间	2004年	首次举办本科教育年份	2004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	888	专任教师中副教授及以上职称教师数	259	
现有本科专业数	48	上一年度全校本科招生人数	6095	
上一年度全校本科毕业生人数	5724	近三年本科毕业生平均就业率	92.47%	
学校简要历史沿革（150字以内）	东莞城市学院是由广东鸿发投资集团有限公司举办的本科层次民办普通高等学校。其前身为东莞理工学院城市学院，2004年6月经教育部批准为独立学院，2021年5月经教育部批准转设，更名为东莞城市学院。学校以“创一流大学、办百年名校”为愿景。			
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	我校结合区域经济社会发展对人才的需求以及学校专业建设规划，近五年增设了10个专业：数字经济、小学教育、智能制造工程、产品设计、人工智能、数据科学与大数据技术、机器人工程、环境设计、工程造价、互联网金融；近五年停招专业：印刷工程、材料成型及控制工程、安全工程；2022年撤销2个专业：秘书学、自然地理与资源环境。			

## 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	创意设计学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	数字媒体艺术	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	2016年
相近专业3专业名称	—	开设年份	—



	华亿（广东）演艺科技有限公司	10
	广州市三川田文化科技股份有限公司	10
	乳圆智能科技有限公司	10
	广州可口可乐软件科技有限公司	5
	深圳浪速视觉科技	5
	广州优路网络科技有限公司	5
	东莞影潮三维科技有限公司	5
	中国对外贸易中心集团	5
	广东会展通信息科技有限公司	5

## 4. 申请增设专业人才培养方案

### 新媒体艺术 专业人才培养方案

#### 一、专业代码

专业代码：130511T                      学制：4 年

#### 二、培养目标

新媒体艺术专业通过贯彻德智体美劳全面发展的教育方针，落实立德树人的总体要求，面向大湾区数字化新媒体产业发展需要，主要培养具有数字化舞台美术设计、数字化交互媒介及虚拟现实设计等方面的理论知识、技能，能熟练掌握数字化展示、交互设计及虚拟现实制作技术，具备国际视野和企业思维、良好创新创业及爱岗敬业精神的高素质、应用型、创意型人才。所培养人才将在数字化展演、装置艺术以及虚拟现实相关的创意型数字化产业领域从事数字化展演设计（声光电）、数字化交互艺术装置设计、虚拟空间策划及虚拟交互设计等工作。

学生毕业后能达到分项培养目标如下：

**培养目标 1：**热爱祖国，树立牢固、正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。具有良好的道德修养、高度的社会责任感、正确的劳动意识和敬业精神。

**培养目标 2：**具有运用各种手段查阅文献、获取信息的综合能力；具有运用外语进行沟通表达的能力；具有较好的创新创业能力；具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境压力时具有较强的自我调适能力。

**培养目标 3：**掌握新媒体艺术相关的基本理论和知识，能够熟练运用新媒体艺术学科基础知识与技能解决处理专业领域内的相关问题；具有一定的艺术素养和艺术鉴赏能力。

**培养目标 4：**具有较好的计算机专业软件应用能力，能够熟练掌握专业软件工具的基础知识并能够独立操作新媒体艺术专业相关的主流设计软件；能够通过一定的技术手段独立或是以团队协作方式解决本专业领域内的相关问题。

**培养目标 5：**具有创新精神和创业意识，掌握基本的创新创业方法；具有利用新媒体艺术理论知识与实践技能进行独立创意创作的能力；能够通过自主学习进行自我能力提升；具备符合行业对从业人员所要求的实践工作能力。

### 三、就业方向

#### 岗位1：创新型展演设计师（数字化展演：声光电）

创新型展演设计师是通过数字化展示，将声、光、电等相关技术融合到展演设计中的创新型专业人才。岗位要求如下：

具有较强的创新能力和独特的艺术视野，能够将数字技术与艺术元素相结合，打造出独特的数字化展演作品；具备团队协作精神和良好的沟通能力，能够与各个相关部门协同工作；有组织和计划能力，能够在规定时间内完成展演设计工作，并且对整个项目进行控制和管理；有较为丰富的数字化展演设计经验，具有成功的展示作品案例。同时，还需具有较强的空间设计表现技能、动手能力、美学鉴赏与灯光造型能力，以及较强的计算机、互联网、多媒体应用能力。另外，需具备较强的展演认知能力，熟练掌握数字化展演设计等环节；能够较系统地掌握数字化展演的设备基础、灯光表现、空间设计理论等方面的专业知识。了解从事数字展演的工作所需的专业知识，了解数字展演专业相关的前沿技术和发展趋势，熟悉舞台美术相关的知识产权法规、安全及环保的政策、范围和标准。

#### 岗位2：展示设计师（数字装置艺术设计）

展示设计师是负责设计数字化展示、交互艺术装置以及虚拟现实相关的数字化创意型产业领域的专业人才。岗位要求如下：

具备数字化舞台美术设计、数字化交互媒介及虚拟现实设计等方面的理论知识，了解舞台展演、装置艺术以及虚拟现实等领域的相关知识。熟练掌握数字化展示、交互设计及虚拟现实制作技术，熟悉使用数字化媒体制作软件和硬件设备，如 Touch Designer、Unity 3D、Maya 等。具有国际视野、企业思维和良好的创新创业精神，能够为数字化装置艺术领域带来新的思路和创新。有较高的审美和艺术修养，对科技和艺术有深刻的理解和感悟，能够为数字装置艺术的创作和设计提供艺术性的思考和技术解决方案。具备良好的沟通能力和团队协作精神，能够与其他艺术家、设计师、技术人员等紧密合作，完成数字化装置艺术的设计和制作。

#### 岗位3：虚拟现实设计师

熟悉虚拟现实技术和相关软件，如 Unity、Unreal Engine、Maya 等，能够熟练操作并进行虚拟场景的设计与制作；具有较强的创新能力和独特的艺术视野，能够将虚拟现实技术与艺术元素相结合，打造出独特的虚拟现实作

品；具备良好的用户体验和交互设计能力，能够设计并优化虚拟现实应用的交互界面，提高用户的沉浸感和互动性；有组织和计划能力，能够在规定时间内完成虚拟现实设计工作，并且对整个项目进行控制和管理；有较为丰富的虚拟现实设计经验，具有成功的作品案例，能够在实践中不断完善自己的设计技能和创新能力。虚拟现实设计师通常会在游戏、影视、数字文旅、数字广告等行业中担任重要职位，因此还需要具备良好的沟通能力和团队合作精神，能够协同其他部门进行项目开发与落地。

#### 四、毕业要求

本专业本专业学生在培养过程中，强调对学生进行基本理论、基础知识、基本能力（技能）以及健全人格、综合素质和创新精神的培养；致力于为学生全面参与教学改革，科学研究及社会服务等活动创造条件，提倡学生在参与中发现并培养自己的兴趣和能力，最大限度发展学生的智力和潜能，鼓励学生敢于面对挑战、努力进取、追求卓越；通过提供一定条件，培养学生具有独立工作和团队合作的能力，促使学生养成终身学习和自主学习的能力。经过四年的系统学习，本专业学生在毕业时应达成以下毕业要求：

**1.专业知识掌握方面：**具备艺术设计相关专业领域的基本理论、创意和创作能力；系统掌握数字动画与影像创作、交互与游戏设计领域领域内的相关理论、设计和创作方法；能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。

**2.问题分析能力方面：**具备较强的市场调研，用户行为研究，数字化展演设计方案分析与研究的能力；能够跟踪新媒体艺术方案的落地，对新媒体艺术作品方案的相关研究具备前期的调研及数据分析能力；具有在了解社会和现当代审美需求的基础上，综合应用所学的学科理论，分析、提出和解决问题的能力。

**3.方案设计能力方面：**具备扎实的专业范畴内相关的方案策划、创作等专业能力；能够独立完成方案调研、分析、方案设计、汇报沟通及制作的专业能力。

**4.学术研究能力方面：**利用学术资源进行学术生产或学术创作的能力和个性品质；包含技术性学术能力和道德性学术能力。

**5.工具运用掌握方面：**具有综合运用各种工具手段查阅文献、获取信息的能力；具备技术与艺术跨学科的开放学习态度与多专业融合创新意识的的能力。

**6.服务回馈社会方面：**具有人文社会科学素养、较好的思想道德品质和社会责任感，能够在设计实践中理解并遵守职业道德和规范，履行责任；熟悉新媒体艺术专业领域内的相关社会热点话题，并能够在设计实践中服务社会。

**7.可持续发展能力方面：**具有初步的科学研究能力和一定的批判性思维能力，具有新媒体艺术创作的可持续设计意识；在设计创作中从构思设计开始，创意、想法以及文化艺术作品的生命力的延伸都应遵从可持续的艺术创作理念。

**8.职业道德规范方面：**熟悉新媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规；熟悉艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用等法律意识。

**9.团队协作能力方面：**能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色，有较好的人文素养。具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神

**10.交流沟通能力方面：**能够与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令，并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

**11.项目管理策划方面：**具备对企划项目有条不紊的进行至完成的能力；深度学习能力，能够参与新媒体艺术项目全生命周期的策划、创作、运行和维护的能力。

**12.终身学习能力方面：**具有较强的信息获取和职业发展学习能力，了解新媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势；具备较强的行业洞察能力，时时关注新媒体艺术相关最新的技术和艺术及其应用特点。

## **五、主干学科、主要课程及核心课程**

主干学科：设计学

主要课程：新媒体艺术概论、数字色彩及原理、视觉软件基础、视听语言、运动规律与动态影像、新媒体产品设计原理、可视化编程、游戏引擎原理与应用、交互动画设计、数字模型设计创作、互动媒体设计、虚拟现实原理与实践等。

核心课程：运动规律与动态影像、新媒体产品设计原理、可视化编程、游戏引擎原理与应用、互动媒体设计及虚拟现实原理与实践。



## 六、毕业规定

完成本专业人才培养方案规定的内容，取得规定全部学分，德智体美劳达到毕业要求的，准予毕业。学生在毕业时应获得最低总学分 160 学分。其中，理论教学中通识教育必修课程 40 学分，通识教育选修课程 10 学分，学科基础课程 23 学分，专业必修课程 35 学分，专业选修课程 18 学分；实践教学（不含课内实践）中独立设置的实验（实训）课程 20 学分，集中性实践教学环节 14 学分。

## 七、学位与学制

本专业基本学制为 4 年，实行学年学分制，最长修业年限按照学校学籍管理规定执行；符合学校学士学位授予条件的，授予艺术学学士学位。

## 八、专业培养目标与毕业要求关联矩阵

培养目 标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
	专业知识掌握	√	√	√	
问题分析能力	√	√	√		
方案设计能力		√	√	√	√
学术研究能力	√	√	√	√	√
工具运用掌握		√	√	√	√
服务回馈社会	√	√	√	√	√
可持续发展能力	√	√	√	√	√
职业道德规范	√	√	√	√	√
团队协作能力	√	√	√	√	√
交流沟通能力		√	√	√	√
项目管理策划		√	√	√	√
终身学习能力	√	√	√	√	√
说明	根据毕业要求与培养目标的关联情况在相关格内打“√”。				



视听语言	√	√		√								
摄影摄像基础			√		√					√	√	
图形创意设计		√	√		√		√			√		
三维设计基础	√				√				√		√	
声音编辑制作					√					√	√	
视觉软件基础	√				√				√		√	
运动规律与动态影像*	√		√				√				√	
思维与设计研究		√	√	√			√					
新媒体产品设计原理*	√	√	√				√		√			
可视化编程*	√		√		√					√	√	
数字模型设计创作	√				√				√	√	√	
游戏引擎原理与应用*	√		√		√						√	
交互动画设计			√		√		√		√		√	
互动媒体设计*		√	√				√		√		√	
虚拟现实原理与实践*	√		√	√	√					√		
动态影像合成与创作专题		√	√		√		√		√		√	
可视化编程设计专题		√	√		√		√		√		√	
游戏引擎应用设计专题		√	√		√		√		√		√	
新媒体艺术装置创作专题		√	√		√		√		√		√	
虚拟现实艺术创作专题		√	√		√		√		√		√	
专业写生		√			√							√
设计考察						√	√	√	√			√
毕业实习						√		√				√
毕业论文(设计)	√	√	√	√	√		√				√	
说明	根据课程名称与毕业要求的关联情况在相关格内打“√”											

## 十、毕业要求实现矩阵

毕业要求	分项指标点	支撑指标点的课程
1.专业知识掌握识	1.1 具备艺术设计相关专业领域的基本理论、创意和创作能力。	新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论、数字色彩及原理、三维设计基础、视觉软件基础、运动规律与动态影像*、新媒体产品设计原理*、游戏引擎原理与应用*、虚拟现实原理与实践*、造型基础与色彩、大学计算机
	1.2 系统掌握数字动画与影像创作、交互与游戏设计领域领域内的相关理论、设计和创作方法。	设计构成、视听语言、新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论、数字色彩及原理、运动规律与动态影像*、新媒体产品设计原理*、游戏引擎原理与应用*、虚拟现实原理与实践*
	1.3 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。	运动规律与动态影像*、新媒体产品设计原理*、可视化编程*、数字模型设计创作、游戏引擎原理与应用*、虚拟现实原理与实践*、毕业论文（设计）
2.问题分析能力	2.1 具备较强的市场调研，用户行为研究，数字化展演设计方案分析与研究的能力。	思维与设计研究、新媒体产品设计原理*、互动媒体设计*、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题、毕业论文（设计）
	2.2 能够跟踪新媒体艺术方案的落地，对新媒体艺术作品方案的相关研究具备前期的调研及数据分析能力。	思维与设计研究、设计构成、设计构成、图形创意设计、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题

	2.3 具有在了解社会和现当代审美需求的基础上，综合应用所学的学科理论，分析、提出和解决问题的能力。	马克思主义基本原理、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、创新创业教育、大学生职业规划、思维与设计研究、新媒体产品设计原理*、毕业论文（设计）
3.方案设计能力	3.1 具备扎实的专业范畴内相关的方案策划、创作等专业能力。	造型基础与色彩、设计构成、摄影摄像基础、图形创意设计、运动规律与动态影像*、思维与设计研究、新媒体产品设计原理*、可视化编程*、游戏引擎原理与应用*、交互动画设计、互动媒体设计*、虚拟现实原理与实践*、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题
	3.2 能够独立完成方案调研、分析、方案设计、汇报沟通及制作的专业能力。	军事理论、大学体育、创新创业教育、图形创意设计、运动规律与动态影像*、可视化编程*、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题
4.学术研究能力	4.1 利用学术资源进行学术生产或学术创作的能力和个性品质。	大学英语（二）、新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论、视听语言、思维与设计研究、思维与设计研究
	4.2 包含技术性学术能力和道德性学术能力。	新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论、思维与设计研究、思维与设计研究、毕业论文（设计）
5.工具运用掌握	5.1 具有综合运用各种工具手段查阅文献、获取信息的能力。	大学计算机、造型基础与色彩、数字色彩及原理、图形创意设计、可视化编程*、数字模型设计创作、游戏引擎原理与应用*、交互动画设计

	<p>5.2 具备技术与艺术跨学科的开放学习态度与多专业融合创新意识的能 力。</p>	<p>摄影摄像基础、图形创意设计、三维设计基础、声音编辑制作、视觉软件基础、可视化编程*、数字模型设计创作、游戏引擎原理与应用*、虚拟现实原理与实践*、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题、专业写生、毕业论文（设计）</p>
<p>6.服务回馈社会</p>	<p>6.1 具有人文社会科学素养、较好的思想道德品质和社会责任感。能够在设计实践中理解并遵守职业道德和规范，履行责任。</p>	<p>思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、中国近现代史纲要、马克思主义基本原理、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论、创新创业教育、大学生职业规划、就业指导、劳动教育、大学生心理健康教育、设计考察、毕业实习</p>
	<p>6.2 熟悉新媒体艺术专业领域内的相关社会热点话题，并能够在设计实践中服务社会。</p>	<p>习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学生职业规划、就业指导、设计考察、毕业实习、创新创业教育、新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论</p>
<p>7.可持续发展能力</p>	<p>7.1 具有初步的科学研究能力和一定的批判性思维能力，具有新媒体艺术创作的可持续设计意识。</p>	<p>图形创意设计、运动规律与动态影像*、思维与设计研究、新媒体产品设计原理*、交互动画设计、互动媒体设计*、设计考察</p>
	<p>7.2 在设计创作中从构思设计开始，创意、想法以及文化艺术作品的生命力的延伸都应遵从可持续的艺术创作理念。</p>	<p>思维与设计研究、新媒体产品设计原理*、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题、毕业论文（设计）</p>

8.职业道德规范	8.1 熟悉新媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规。	思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、
	8.2 熟悉艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用等法律意识。	创新创业教育、大学生职业规划、就业指导、新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论、设计考察、毕业实习
9.团队协作能力	9.1 能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色，有较好的人文素养。	军事理论、大学体育、劳动教育、创新创业教育、三维设计基础、视觉软件基础、新媒体产品设计原理*、数字模型设计创作、交互动画设计、互动媒体设计*
	9.2 具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神。	动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题、设计考察、
10.交流沟通能力	10.1 具备一定团队沟通协作能力。	军事理论、大学英语（二）、大学生心理健康教育、创新创业教育、劳动教育、声音编辑制作、可视化编程*、数字模型设计创作、虚拟现实原理与实践*
	10.2 具备一定的项目沟通企划能力主导推动项目进程。	声音编辑制作、可视化编程*、数字模型设计创作、虚拟现实原理与实践*、摄影摄像基础、图形创意设计
	10.3 具有较好的口头表达能力，设计方案阐述能力。	军事理论、大学英语（二）、大学生心理健康教育、创新创业教育、劳动教育、摄影摄像基础、图形创意设计
11.项目管理策划	11.1 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力的。	数字色彩及原理、摄影摄像基础、三维设计基础、声音编辑制作、视觉软件基础、运动规律与动态影像*、可视化编程*、游戏引擎原理与应用*、交互动画设计、毕业论文（设计）

	11.2 深度学习能力，能够参与新媒体艺术项目全生命周期的策划、创作、运行和维护的能力。	互动媒体设计*、数字模型设计创作、动态影像合成与创作专题、可视化编程设计专题、游戏引擎应用设计专题、新媒体艺术装置创作专题、虚拟现实艺术创作专题、毕业论文（设计）
12.终身学习能力	12.1 具有较强的信息获取和职业发展学习能力，了解新媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势。	思想道德与法治、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、大学英语（二）、大学生心理健康教育、大学生职业规划、就业指导、
	12.2具备较强的行业洞察能力，时时关注新媒体艺术相关最新的技术和艺术及其应用特点。	习近平新时代中国特色社会主义思想概论、专业写生、设计考察、毕业实习、新媒体艺术专业导引、新媒体艺术概论
说明	请将毕业要求细分为指标点，保证课程体系支撑毕业要求。	

## 十一、其它说明

1.根据学校人才培养需要和通识课程教育目标开设通识教育选修课程，原则上要求学生在第2至第5学期内完成，每学期2-4学分，学生毕业时必须修满10学分。学生不能将主修专业相同或相近的课程作为通识教育选修课程选修，不能重复选修相同通识教育选修课程，否则不予认定对应学分。具体课程及选课要求按《通识教育选修课程选课指南》执行。

2.本专业学生应在毕业前修足隐性通识教育课程学分和课外科技活动学分，具体需按照《东莞城市学院综合素质养成教育计划》中的相关规定执行。

3.本专业应根据专业具体情况，于学生入学时开展入学教育，并于学生毕业前开展毕业教育。

附件1：新媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表

附件2：新媒体艺术专业课程学习地图



附件1：新媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表

## 一、理论教学

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注	
通识教育课程	马院	F21TB11E	思想道德与法治	必修	理论	3	48	48				考试	4	1		
	马院	F21TB02E	中国近现代史纲要	必修	理论	3	48	48				考试	3	2		
	马院	F21TB12E	马克思主义基本原理	必修	理论	3	48	48				考试	3	3		
	马院	F21TB04E	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	理论	2	32	32				考试	2	4		
	马院	F21TB17E	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	理论	3	48	48				考试	3	5		
	马院	F21TB05A	形势与政策1	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	1		
	马院	F21TB06A	形势与政策2	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	2		
	马院	F21TB07A	形势与政策3	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	3		
	马院	F21TB08A	形势与政策4	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	4		
	马院	F21TB13A	形势与政策5	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	5		
	马院	F21TB14A	形势与政策6	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	6		
	马院	F21TB15A	形势与政策7	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	7		
	马院	F21TB16A	形势与政策8	必修	理论	0.25	4	4				考试	2	8		
	通识学院	F21TB09C	军事理论	必修	理论	2	32	32				考查	2	3		
	语言学院	F11TB10E	大学英语（二）1	必修	理论	3	48	48				考试	4	1		
	语言学院	F11TB12C	大学英语（二）2	必修	理论	2	32	32				考试	3	2		
	语言学院	F11TB13C	大学英语（二）3	必修	理论	2	32	32				考试	2	3		
	通识学院	F22TB05C	大学体育1	必修	理论	1	30	30				考查	2	1		
	通识学院	F22TB02C	大学体育2	必修	理论	1	32	32				考查	2	2		
	通识学院	F22TB03C	大学体育3	必修	理论	1	32	32				考查	2	3		
	通识学院	F22TB04C	大学体育4	必修	理论	1	32	32				考查	2	4		
	智能学院	F06TB01E	大学计算机	必修	理论	3	48	24			24	考试	3	2		
	通识学院	F23TB01C	大学生心理健康教育	必修	理论	2	32	16			16	考查	2	1		
	双创学院	F26TB01C	创新创业教育	必修	理论	2	32	32				考查	2	4		
	双创学院	F26TB04B	大学生职业规划	必修	理论	1	16	8			8	考查	2	2		
	双创学院	F26TB05B	就业指导	必修	理论	1	16	8			8	考查	2	7		
	通识学院	F23TB02A	劳动教育1	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	1		
	通识学院	F23TB03A	劳动教育2	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	2		
	通识学院	F23TB04A	劳动教育3	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	3		
	通识学院	F23TB05A	劳动教育4	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	4		
	通识教育必修课程小计						40	702	622	0	24	56				
	通识教育选修课程小计						10	160	160							
通识教育课程小计						50	862	782	0	24	56					

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
	创设学院		新媒体艺术专业导引	必修	理论	0.5	8	8				考查	4	1	
学科基础课程	创设学院		新媒体艺术概论	必修	理论	2	32	32				考查	4	1	
	创设学院		造型基础与色彩	必修	理论	2.5	40	16			24	考查	4	1	
	创设学院		数字色彩及原理	必修	理论	3	48	12			24	考查	4	2	
	创设学院		设计构成	必修	理论	3	48	20			28	考查	4	2	
	创设学院		视听语言	必修	理论	2	32	32				考查	4	3	
	创设学院		摄影摄像基础	必修	理论	3	48	24			24	考查	6	3	
	创设学院		图形创意设计	必修	理论	2	32	16		16		考查	4	3	
	创设学院		三维设计基础	必修	理论	3	48	24		16		考查	6	4	
	创设学院		声音编辑制作	必修	理论	2	32	16		16		考查	4	4	
学科基础课程小计						23	368	200	0	48	100				
课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
专业课程	创设学院		视觉软件基础	必修	理论	3	48	16		32		考查	4	2	
	创设学院		运动规律与动态影像*	必修	理论	3	48	20			28	考查	6	3	
	创设学院		思维与设计研究	必修	理论	2	32	32				考查	4	4	
	创设学院		新媒体产品设计原理*	必修	理论	2	32	16			16	考查	4	4	
	创设学院		可视化编程1*	必修	理论	3	48	16			32	考查	6	4	
	创设学院		数字模型设计创作	必修	理论	3	48	16		32		考查	6	5	
	创设学院		游戏引擎原理与应用1*	必修	理论	3	48	16		32		考查	6	5	
	创设学院		交互动画设计	必修	理论	3	48	16			16	考查	6	5	
	创设学院		可视化编程2▲	必修	理论	3	48	16			32	考查	6	5	
	创设学院		游戏引擎原理与应用2▲	必修	理论	3	48	16		32		考查	6	6	
	创设学院		互动媒体设计*	必修	理论	3	48	24			24	考查	6	6	
	创设学院		虚拟现实原理与实践*	必修	理论	4	64	32			32	考查	6	6	
	专业必修课程小计						35	560	236	0	128	180			
专业选修课程小计						18	288								
专业课程小计						53	848	236	0	128	180				
必修课程合计						98	1630	1058	0	200	336				
选修课程合计						28	448	160	0	0	0				
课程总计						126	2078	1218	0	200	336				
备注：1.带*的课程为核心课程，带▲的课程为专创融合课程；															
2.“毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论”实践学时集中安排在第4学期的暑假进行。															

### 新媒体艺术专业选修课程一览表

学生应在下列选修课程中修满18学分。其中，需按课程方向模块要求修满专业方向课程10学分；需按拓展能力模块要求修满“专业+”拓展课程8学分。

专业方向课程															
课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
专业选修课程	创设学院		中外新媒体艺术作品解析	选修	理论	2	32	32				考查	4	4	新媒体艺术装置方向
	创设学院		单片机开发与应用基础	选修	理论	3	48	24			24	考查	6	5	
	创设学院		光与空间艺术	选修	理论	2	32	16			24	考查	6	6	
	创设学院		新媒体艺术装置综合创作	选修	理论	3	48	16			32	考查	8	7	
	创设学院		游戏学理论基础	选修	理论	2	32	32				考查	4	4	虚拟现实交互设计方向
	创设学院		高精度数字模型设计创作	选修	理论	3	48	16			32	考查	6	5	
	创设学院		游戏开发与程序设计	选修	理论	2	32	12			20	考查	6	6	
	创设学院		虚拟现实艺术综合创作	选修	理论	3	48	16			32	考查	6	7	
	专业方向课程可选学时学分小计						20	320	164		52	112			
“专业+”拓展课程															
课程类型	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
专业选修课程	语言学院		创意文案	选修	理论	2	32	16			16	考查	4	4	新媒体运营模块
	语言学院		新闻传播伦理与法规	选修	理论	2	32	24			8	考查	4	5	
	语言学院		传播心理学	选修	理论	2	32	20			12	考查	4	6	
	创设学院		新媒体编辑	选修	理论	2	32	32			0	考查	4	7	
	智造学院		编程设计	选修	理论	2	32	20			12	考查	4	4	数据可视化模块
	智造学院		数据库基础	选修	理论	2	32	20			12	考查	4	5	
	智造学院		Python与爬虫技术	选修	理论	2	32				32	考查	4	6	
	智造学院		爬虫与数据可视化分析	选修	理论	2	32	16			24	考查	4	7	
	“专业+”拓展课程可选学时学分小计						16	256	148		80	36			
选修建议	专业选修课选课学期							4	5	6	7	学分合计	学时合计		
	专业方向课程各学期建议选修学分							2	3	2	3	10	160		
	“专业+”拓展课程各学期建议选修学分							2	2	2	2	8	128		
	专业选修课程学分数合计							4	5	4	5	18	288		

## 二、实践教学

### (一) 独立设置的实验(实训)课程

课程类型	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
基本技能训练	创设学院		动态影像合成与创作专题	必修	实践	4	64	0	64			考查	8	3	
	基本技能训练课程小计					4	64	0	64			考查			
专业能力训练	创设学院		可视化编程设计专题	必修	实践	4	64	0	64			考查	8	4	
	创设学院		游戏引擎应用设计专题	必修	实践	4	64	0	64			考查	8	5	
专业能力训练课程小计					8	128	0	128	0	0	考查				
专业综合实训	创设学院		新媒体艺术装置创作专题	必修	实践	4	64	0	64			考查	8	6	
	创设学院		虚拟现实艺术创作专题	必修	实践	4	64	0	64			考查	8	6	
	专业综合实训课程小计					8	128	0	128	0	0	考查			
独立设置的实验(实训)课程合计						20	320	0	320	0	0				

### (二) 集中性实践教学环节

课程类型	开课单位	课程编码	课程名称	课程性质	课程属性	学分	周数	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
基本技能训练	通识学院		军事技能	必修	实践	2	2	\	\	\	\	考查	\	1	
	创设学院		社会实践	必修	实践	1	1	\	\	\	\	考查	\	7	
	基本技能训练课程小计					3	3	\	\	\	\		\		
专业能力训练	创设学院		专业写生	必修	实践	1.5	1.5	\	\	\	\	考查	\	2	
	专业能力训练课程小计					1.5	1.5	\	\	\	\	考查	\		
专业综合实训	创设学院		设计考察	必修	实践	1.5	1.5					考查		5	
	专业综合实训课程小计					1.5	1.5								
毕业综合训练	创设学院		毕业实习	必修	实践	2	6	\	\	\	\	考查	\	7-8	
	创设学院		毕业论文(设计)	必修	实践	6	8	\	\	\	\	考查	\	8	
	毕业综合训练课程小计					8	14								
集中性实践教学环节合计						14	20	\	\	\	\				

### 三、四年教学进程安排表

学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	周学时
一		★	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	※	※	19
二	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	◎○	◎○	※	※	22
三	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	※	※	※	※	26
四	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	※	※	※	※	22
五	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	◎○	◎○	※	※	20
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	□	□	※	※	19
七	●	●	●	●	●	●	●	※	※	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	10
八	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□	☆	□	□	□	□	□	□

符号说明：

“●：理论教学”“※：考试”“◇：金工实习”“○：电工(电子工艺)实习”“○：课程设计、课程实训、专业综合实训等独立设置的实验(实训)课程”“★：军事技能”“▼：社会实践”“☆：毕业教育”“◎：课程论文、学年论文、社会调查、专业实习、生产实习、专业实践等集中性实践教学课程”“□：毕业实习”“■：毕业论文(设计)”“□：机动周”。

### 四、学时、学分分配及比例

理论课程类别	课程性质	理论教学(含课内实践)		理论各类课程学分所占比例	实践课程类型	独立设置的实验(实训)课程		集中性实践教学环节		专业学时合计	专业学分合计
		学时	学分			学时	学分	周数	学分		
通识教育课程	必修	702	40	31.75%	基本技能训练	64	4	3	3	2398	160
	选修	160	10	7.94%							
学科基础课程	必修	368	23	18.25%	专业能力训练	128	8	1.5	1.5		
专业课程	必修	560	35	27.78%	专业综合实训	128	8	1.5	1.5		
	选修	288	18	14.29%							
必修课程小计		1630	98	77.78%	毕业综合训练	\	\	14	8		
选修课程小计		448	28	22.22%							
理论教学合计		2078	126	100.00%	实践教学合计	320	20	20	14		

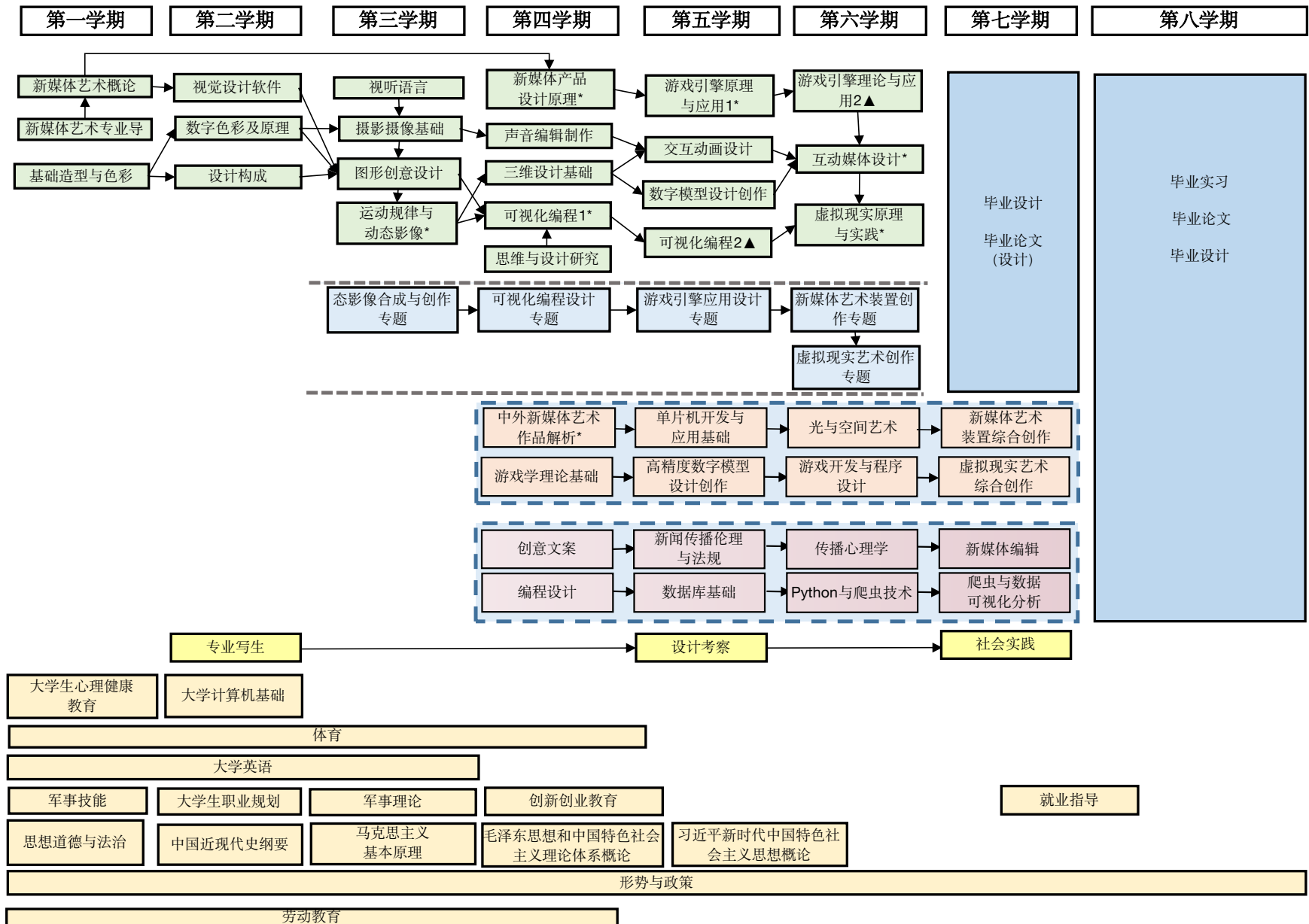
#### 实践教学(含课内实验、实践)情况

实践课程类别	学时	周数	学分	实践学分占总学分比例	实践学分占总学分比例合计
课内实践学时	536	0	33.5	20.94%	42.19%
单独设置的实验(实训)课程学时	320	0	20	12.50%	
集中性实践教学环节	0	20	14	8.75%	

### 五、修读辅修专业教学计划表

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	课堂实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
辅修专业课程	创设学院		新媒体艺术概论	必修	理论	2	32	32				考查	4	5	
	创设学院		图形创意设计	必修	理论	2	32	16		16		考查	4	5	
	创设学院		运动规律与动态影像*	必修	理论	3	48	20			28	考查	6	5	
	创设学院		新媒体产品设计理论*	必修	理论	2	32	32				考查	4	6	
	创设学院		可视化编程1*	必修	理论	3	48	16			32	考查	6	6	
	创设学院		三维设计基础	必修	理论	3	48	24			24	考查	6	6	
	创设学院		游戏引擎理论与应用1*	必修	理论	3	48	16		32		考查	6	7	
	创设学院		互动媒体设计*	必修	理论	3	48	24			24	考查	6	7	
	创设学院		虚拟现实原理与实践*	必修	理论	4	64	32			32	考查	6	7	
<b>合计 (9) 门</b>							25	400	212	0	48	140			

附件2：新媒体艺术专业课程学习地图



## 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
虚拟现实原理与实践	64	6	淮永建、邱建洲	6
运动规律与动态影像	48	6	陈赞蔚、郭冶	3
新媒体产品设计原理	32	4	何帅、卢娟	4
互动媒体设计	48	6	陈丽娜、林龙春	6
可视化编程	48	6	林龙春、余伟将	4
游戏引擎原理与应用	48	6	贺丹、肖健	5

### 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
何帅	男	1984-10	新媒体产品设计原理、新媒体艺术概论	教授	武汉大学	软件工程(数字媒体艺术方向)	硕士	传统文化挖掘与数字化展示、数字虚拟展示	专职
淮永建	男	1970-10	虚拟现实原理与实践	教授	西北工业大学	信号与信息处理	博士	虚拟现实技术	兼职
陈赞蔚	男	1974-09	运动规律与动态影像	教授	广州美术学院	艺术设计学	硕士	影视动画	兼职
郭冶	男	1962-10	运动规律与动态影像、视听语言	教授	长春理工大学	数字媒体艺术	学士	肖像漫画、幽默漫画、动画	专职
林龙春	男	1984-02	可视化编程、光与空间艺术	副教授	韩国西江大学	图形工程学	博士	图形工程学	专职
陈丽娜	女	1982-04	互动媒体设计、交互动画设计	副教授	同济大学	设计艺术学	硕士	动画	专职
邱建洲	男	1964-04	虚拟现实原理与实践、思维与设计研究	副教授	台北科技大学	设计学	博士	计算机程序设计	专职
卢娟	女	1986-01	新媒体产品设计原理、数字模型设计与创作	副教授	四川大学	设计艺术学	硕士	新媒体艺术	专职
鲍艳红	女	1982-03	互动媒体设计、视觉软件基础	副教授	西班牙加泰罗尼亚理工大学	设计艺术学	硕士	环境艺术设计	专职
贺丹	女	1992-10	游戏引擎原理与应用、游戏开发与程序设计	讲师	东北大学	计算机应用技术	硕士	计算机图学	专职
肖健	男	1969-12	单片机开发与应用基础、游戏引擎原理与应用	其他中级	华南理工大学	化工机械	博士	数字工厂	专职
魏涓	女	1992-11	摄影摄像基础、新媒体艺术专业导引	讲师	暨南大学	电影	硕士	电影艺术	专职
柳智信	女	1993-07	基础造型与色彩、设计构成	讲师	西南民族大学	电影	硕士	交互设计、动画	专职
胡红叶	女	1992-01	图形创意设计、声音编辑制作	讲师	山东工艺美术学院	设计学	硕士	数字媒体	专职
余伟将	男	1994-12	游戏学理论基础、可视化编程	助教	香港城市大学	创意媒体(艺术硕士)	硕士	动态影像、游戏学研究	专职
邓亚荣	女	1994-10	数字色彩及原理、三维设计基础	助教	广东工业大学	设计学	硕士	数字色彩研究	专职



### 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	4	比例	25.00%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	9	比例	56.25%
具有硕士及以上学位教师数	15	比例	93.75%
具有博士学位教师数	4	比例	25.00%
35岁及以下青年教师数	6	比例	37.50%
36-55岁教师数	8	比例	50.00%
兼职/专任教师比例	2:14		
专业核心课程门数	6		
专业核心课程任课教师数	12		

## 6. 专业主要带头人简介

姓名	何帅	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	创意设计学院院长
拟承担课程	新媒体产品设计原理、新媒体艺术概论			现在所在单位	东莞城市学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2014年毕业于武汉大学数字媒体艺术专业						
主要研究方向	传统文化挖掘与数字化展示、数字虚拟展示						
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)	<p>主持国家级、省级等纵向课题22项，其中教育部人文社科项目1项，广东高校省级重点平台和重大科研项目1项，广东省高等教育教学改革项目2项，省级一流专业1个，省级特色专业1个，东莞市哲学社会科学课题1项，广东省非遗基地科研项目1项，校级课程思政试点学院1个，校级课程思政示范性专业1个，校级重点学科1个，校级课程教研室1个，校级一流课程1个，校级课程思政示范性课程1个，校级教学团队1个，校级青年教师发展基金重点项目2项，校级教改重点课题1项，指导国家级大创项目1项、省级项目2项。</p> <p>参与国家、省、市级项目11项，其中教育部人文社科项目2项，教育部协同创新项目1项，广东省社科项目2项，广东省省级重点平台和重大科研项目4项，广州市社科重点项目1项，东莞市社科项目1项。</p> <p>独立（第一作者）完成论文20多篇，其中SSCI检索1篇、SCI检索3篇、EI会议检索1篇，CSSCI检索1篇、CSCD检索1篇、北大中文核心5篇；出版教材4部。</p> <p>教研课题：            1. 主持 广东省本科高校高等教育教学改革项目：“互联网+”视角下数字媒体艺术专业人才培养模式研（粤教高函〔2016〕236号）；            2. 主持 广东省本科高校高等教育教学改革项目：文化补给与蜕变——湾区地方高校设计学科“课程思政”改革探索与实践；            3. 主持 校级重点学科建设项目（设计学）；            4. 主持 校级教学团队建设（创新创业背景下基于设计服务中心驱动的设计学科综合实训教学团队）；            5. 主持 国家级大创项目：数字化背景下的非遗项目保护与传承研究；            6. 主持 省级大创项目：创办多维品牌设计公司；            7. 主持 省级大创项目：简设文化传播有限公司；            8. 主持 城市学院重点教改项目：“互联网+”视角下数字媒体艺术专业人才培养模式研究；            9. 省一流专业负责人、省特色专业负责人</p> <p>论文著作：            1. 独立完成 当代国产动画电影的东方美学呈现，《电影文学》中文核心；            2. 独立完成 影中艺术意象修饰与美术意象造型深度融合研究，《电影评介》中文核心；            3. 独立完成 论数字媒体技术对艺术创作的影响，《吉首大学学报社会科学版》中文核心，CSSIC；            4. 独立完成 浅析王家卫电影中的美术设计，《短篇小说》中文核心；            5. 独立完成 消费文化与电影美术设计，《短篇小说》中文核心；            6. 独立完成 数字媒体艺术设计中中国元素的应用，《艺术研究》；            7. 独立完成 浅析视听数字媒体用户界面设计，《中国传媒科技》；            8. 独立完成 探析民间美术在动画中的应用，《美术教育研究》；            9. 独立完成 “互联网+”时代设计人才培养路径《艺术科技》；            10. 独立完成 项目化教学在数字媒体教学中的发展《戏曲之家》；            11. 独立完成 数字化视角下东莞千角灯内涵与价值，《文化学刊》；            12. 独立完成 东莞数字媒体产业现状研究，《视听》；            13. 独立完成 东莞数字媒体产业现状及融合发展研究，《2015年广东省社科年会论文集》；            14. 独立完成 非物质文化遗产视觉设计与传承——以广东为例《艺术科技》；            15. 独立完成 非遗档案数字化保护的困境与出路《文化鉴定与鉴赏》</p>						

	16. 版式设计 (9787531077862) 排名第二 河北美术出版社 数字媒体艺术 (9787564741174) 排名第三 电子科技大学出版社		
从事科学研究及获奖情况	<p>科研课题:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主持 教育部人文社科项目青年基金: 数字化背景下的非遗项目保护与传承研究——以龙舟制作技艺数字化传承 (17YJC760014);</li> <li>2. 主持 广东高校重大科研项目青年基金: 东莞文化遗产数字化保护及应用研究 (2015WQNCX181);</li> <li>3. 主持 东莞市社会科学界联合会立项资助项目: 东莞数字媒体产业现状及融合发展研究 (2015JY08);</li> <li>4. 主持 城市学院青年基金重点项目: 东莞数字媒体产业发展方向与竞争力研究;</li> </ol> <p>获奖情况:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2015年12月 获2015年度广东省社会科学年会优秀论文三等奖</li> <li>2. 2016年12月 主持完成的《VR松山湖》获第一届中国大学生VR/AR开发大赛入围提名奖</li> <li>3. 2017年04月 获第六届全国大学生设计大赛优秀指导老师</li> <li>4. 2017年11月 主持完成的《东莞地铁VR形象片》获第二届中国VR/AR创作大赛 优秀奖</li> <li>5. 2017年11月 主持完成的《莞城老字号》获第二届中国VR/AR创作大赛 优秀奖</li> <li>6. 2017年11月 主持完成的《东方醒狮——福建石狮VR形象片2》获第二届中国VR/AR创作大赛 优秀奖</li> <li>7. 2017年11月 主持完成的《东莞形象片》获第二届中国VR/AR创作大赛 优秀奖</li> <li>8. 2019年11月 指导学生作品《东莞龙船饼包装设计》获第二届粤港澳大湾区学校美术与设计作品展暨第四届广东省高校设计作品学院奖双年展 三等奖</li> </ol> <p>2019年12月 主持完成的《东莞龙舟制作技艺数字化展示》获2019年度非遗新造物“广东十佳”及评委会大奖</p>		
近三年获得教学研究经费(万元)	54	近三年获得科学研究经费(万元)	25.85
近三年给本科生授课课程及学时数	数字媒体艺术概论(72学时)、信息设计(64学时)、专题设计(72学时)	近三年指导本科毕业设计(人次)	25

姓名	淮永建	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	虚拟现实原理与实践		现在所在单位	东莞城市学院			
最后学历毕业时间、学校、专业	2002年毕业于西北工业大学信号与信息处理专业						
主要研究方向	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、教材等)	<p>教研课题:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基于新工科和CDIO工程教育理念的数字媒体技术专业实践创新能力培养——北京林业大学教改重点项目, 2019-2021</li> <li>2. 数字媒体艺术新专业建设——北京林业大学新专业建设专项课题, 角色: 主持人</li> <li>3. 数字媒体设计与制作系列课程实践教学方法研究与实践——北京林业大学校级教改课题, 角色: 主持人</li> <li>4. 动画专业课程体系建设和创新实用型人才培养模式研究——北京林业大学校级教改课题, 角色: 主持人</li> <li>4. 数字媒体技术及应用——北京林业大学精品课程建设, 角色: 主持人</li> </ol> <p>论文著作:</p> <p>1. Qingkuo Meng, Yongjian Huai, Jiawei You, Xiaoying Nie. Visualization of 3D forest fire spread based on the coupling of</p>						

	<p>multiple weather factors. IEEE Computers &amp; Graphics (SCI) 2023,58-68</p> <p>2. Ke Lang, Xiaoying Nie, Yongjian Huai, Yuanyuan Chen. Research on object placement method based on trajectory recognition in Metaverse. Metaverse (2021) Volume 2 Issue 2</p> <p>3. 淮永建 孟庆阔 陈园园 马天容 徐海峰 聂笑盈. 真实感林木建模方法研究综述. 北京林业大学学报, 2022, vol. 44, No. 8, pp:134-146</p> <p>4. Yining Lian, Zhongke Feng, Yongjian Huai, Hao Lu, Shilin Chen 3 and Niwen Li .Terrestrial Videogrammetry for Deriving Key Forest Inventory Data: A Case Study in Plantation . remote sensing,2021</p> <p>5. Jiawei You , Yongjian Huai , Xiaoying Nie , Yuanyuan Chen. 3D real-time visualization of forest fire spread by combining tree morphology with finite state machine. IEEE Computers &amp; Graphics (SCI) 2021</p> <p>6. Yongjian Huai, Qi Yuan. Immersive Sketch-based Tree Modeling in Virtual Reality, IEEE Computers &amp; Graphics (SCI) 2020</p> <p>7. 淮永建, 杨丹琦, 蔡东娜. 基于三维点云数据的花瓣形态及生长过程模拟, 农业工程学报 (EI期刊), Vol. 35, No. 15 pp:155-164. 2019</p> <p>8. Long Liu, Yongjian Huai. Dynamic Hand Gesture Recognition Using LMC for Flower and Plant Interaction. International Journal of Pattern Recognition and Artificial Intelligence (SCI) Vol. 33, No. 1, 1950003 (2019), 影响因子0.994, SCI 4区</p> <p>9. 王红全, 淮永建. 基于Leap Motion 手势识别方法在树木交互的应用, 计算机应用与软件, Vol. 35, No. 10 pp:153-158. 2018 (责任作者)</p> <p>10. 淮永建, 张晗, 张帅. 面向VR应用花卉植物物理渲染技术研究与实现, 电子与信息学报 (EI期刊), Vol. 40, No. 7 pp:1627-1634. 2018 (责任作者)</p> <p>11. Long Liu, Yongjian Huai. Virtual Flower Visualization System Based on Somatosensory Interaction, International Journal of Pattern Recognition and Artificial Intelligence (SCI) Vol. 32, No. 09, 1855016 (2018), 影响因子0.994, SCI 4区</p> <p>12. 庞俊震, 淮永建. 基于移动端的月季花快速识别方法研究. 计算机应用与软件, VOL. 34, NO. 8 PP:37-41. 2017 (责任作者)</p> <p>13. 李雪雯, 淮永建. 移动平台三维花卉植物触摸反馈可视化模拟. 计算机工程, 41 (2): 253-257, 2015 (责任作者)</p> <p>14. 周赞, 淮永建, 吴文美. 基于碳动力学模型的虚拟拟南芥植物生长模拟. 计算机工程与应用, 51(21):265-270, 2015年发表 (已录用)</p> <p>15. 吴文美, 淮永建, 齐建东. 基于多模块方法的拟南芥功能结构模拟研究. 计算机工程与应用, 51 (4): 196-200, 2015.</p> <p>16. 李子巍, 淮永建, 付慧. 基于光作用的虚拟植物生长模拟与可视化研究. 北京林业大学学报, 35(4) 81-86, 2013</p> <p>17. 淮永建, 李凡. 虚拟花卉植物在可变风场中的运动行为仿真, 农业工程学报, 28(19):130-136, 2012 (EI 20124715692047)</p> <p>18. 淮永建, 周文婷. 基于重瓣花朵拓扑结构模型算法的可视化研究. 计算机科学, 39(9):282-288, 2012</p> <p>殷小舟, 淮永建, 黄冬辉. 基于双目立体视觉的花卉三维重建. 扬州大学学报 (农业与生命科学版), 33(3):91-94, 2012</p> <p>19. Yongjian Huai, Fan Li. the Simulation Research on the Motion Behavior of Flower Based on Inverse Kinematics. IEEE proceedings of the 3rd international conference on information science and engineering (ICISE 2011).</p> <p>20. 靳晶, 淮永建. 从传统动画制作方法谈计算机动画教学改革. 《计算机应用与教育论文集 (第2卷)》</p> <p>21. 淮永建, 曾西. 花卉植物形态与生长可视化仿真研究, 计算机工程与应用, 48(8): 185-188, 2012.</p> <p>Yongjian Huai, Jingli Li Plant Leaf Modeling Based on Modified DLA Model ,IEEE of International Conference on Information Science and Engineering(ICISE2010) , Dec 5- 7, 2010 ,in Hangzhou, China. [EI: 20110913704165] p3869-3872 2nd International Conference on Information Science and Engineering, ICISE2010 - Proceedings, p 3869-3872, 2010</p>
从事科学研究及获奖情况	<p>科研课题:</p> <p>1. 北京市科委项目“京剧设计要素库项目”, 北京林业大学、北京工业大</p>

<p>学、中国戏曲学院科技协作项目，5万元，2019.3-2019.12</p> <p>2.省部级开放实验室项目“融入羌族音乐文化和民族特色的《音符来袭》手机游戏设计与开发”5万（2017.12-2020.12） 主持人</p> <p>3.国家自然科学基金面上项目（31770589）”基于生理特征的阔叶花卉植物功能结构模型表达和交互可视化生长模拟” 61万。主持人（2018.1-2021.12）</p> <p>4.中国林业科学研究院业务委托项目：开发林业规划评估管理信息系统-数据可视分析模块 10万（2017.3-2019.12）主持人 2017HXKFXX006</p> <p>5.国家林业局规划院业务委托项目：“十三五林业规划体系信息管理专题” 10万（2015.12-2016.12）主持人 2015HXFWXX034</p> <p>6.中央高校科研团队建设项目（2015.1-2020.12）：林业虚拟仿真关键技术研究。150万。角色：团队总负责人 2015ZCQ-XX</p> <p>7.林业规划数据管理平台研建（2014ZXKFXX002），15万。国家林业局（2015.1.1-2016.12.31）角色：主持人</p> <p>8.不同形态水与树木交互作用可视化仿真研究（61402038）。国家自然科学基金项目（2015.1-2017.12）角色：第二参与者</p> <p>获奖：</p> <p>1.2010年度荣获北京林业大学第二届青年科教之星荣誉称号；</p> <p>2.2011年获北京林业大学优秀教研室主任称号；</p> <p>3.2020年获北京林业大学优秀研究生指导教师；</p> <p>联合指导的学生作品在北京和国内外动漫游戏设计大赛、动画短片创作、计算机游戏设计大赛中屡获殊荣。</p>			
近三年获得教学研究经费（万元）	2.7	近三年获得科学研究经费（万元）	75
近三年给本科生授课课程及学时数	授课游戏引擎48学时；授课虚拟现实技术48学时；授课数字媒体概论32学时。	近三年指导本科毕业设计（人次）	24

姓名	陈赞蔚	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	运动规律与动态影像			现在所在单位	东莞城市学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2001年毕业于广州美术学院设计艺术学专业						
主要研究方向	影视动画						
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）	<p>教研课题：</p> <p>1.广东省教育厅广东省联合培养研究生示范基地——中煌科技研究生教学示范基地（主持）</p> <p>2.广东省研究生教育创新计划项目——研究生示范课程建设项目-数字媒体研究与实践（主持）</p> <p>3.广东省教育厅广东省普通高校省级重大科研——基础研究重大项目影视动画前期创作研究（主持）</p> <p>论文著作：</p> <p>1.广州美术学院优秀原创动画短片创作要素研究 陈赞蔚 独作《装饰》</p> <p>2.“国漫”创新——中国动画电影亟需观念创新 陈赞蔚 独作《美术观察》</p> <p>3.动画的抽象动态构成研究——以《点石成金》的设计实践为例 陈赞蔚 独作《装饰》</p> <p>4.三维抽象角色动画的特色 陈赞蔚 独作 装饰</p> <p>5.坚守传统 锐意创新——谈数码艺术设计教与学 陈赞蔚 独作《美术学报》</p>						

	<p>6. 2019年, 与刘跃军、肖东全、刘梦雅、孙晗、吴钰琪、张姬新格、刘洪琛、方方、肖永泉、许中园等合编《数字娱乐 产业蓝皮书-中国游戏产业发展报告》出版号: ISBN978-7-5201-4791-0, 社会科学文献出版社;</p> <p>7. 2013年《征途——走向百年的中国动画》十卷本大型图书的第七卷: “中国动漫教育”书号978-7-83000-125-4。</p> <p>8. 2000年与陈钦教授合作编著《立体·材料构成》, 书号ISBN: 7531424703;</p> <p>9. 2005年编著《03-05节数码艺术设计系优秀本科毕业作品集》书号ISBN 7-5362-3220-9;</p> <p>10. 2008.5《三维抽象角色动画的特色》装饰杂志ISSN0412-3662;</p> <p>11. 2008.8《日本动画传统文化创新演绎的手法》电视字幕. 特技与动画ISSN1673-5218;</p> <p>12. 2008.8《动画转场创作指南》CGM数字娱乐技术ISSN1672-7282;</p>		
从事科学研究及获奖情况	<p>研课题:</p> <p>1. 新时代中国动画学派的重建与民族文化传播研究子课题——全球化与中国动画学派的国家文化软实力建构研究(子课题团队排名2)</p> <p>2. 广东省科技厅广东优势产业技术来源分析——超高清视频8k内容创作研究(主持)</p> <p>获奖情况:</p> <p>1. 2022年,《蚬冈·侨心记》荣获由中国国际漫画节金龙奖组委会主办的CACC第19届中国动漫金龙奖最佳应用动漫。</p> <p>2. 2022年,《糖话冰墩墩之冬奥精神》荣获由中国电子视像行业协会、全国高等院校计算机基础教育研究会、中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员主办的第十六届中国好创意全国数字艺术设计大赛一等奖。</p> <p>3. 2021年,《科幻电影概念设计的重点研究》荣获由中国电视艺术家协会主办的第二届中国动态影像视觉艺术优秀论文征集活动入围论文。</p> <p>4. 2021年,《妈妈的故事》与《传家日历》荣获国家广播电视总局主办的理想照耀中国——第四届社会主义核心价值观动画短片扶持创作活动优秀作品。</p> <p>5. 2021年8月,被国家广播电视总局授予“理想照耀中国——第四届社会主义核心价值观动画短片扶持创作活动”优秀教师荣誉称号。</p> <p>6. 2021年,《冰墩墩贺新春》荣获由中国国际漫画节金龙奖组委会主办的CACC第19届中国动漫金龙奖最佳应用动漫。</p> <p>7. 2021年,《林徽因的爱与诗》荣获由中国电子视像行业协会、全国高等院校计算机基础教育研究会、中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员主办的第十六届中国好创意全国数字艺术设计大赛二等奖。</p> <p>8. 2021年,《动画前期创作》荣获由全国高等院校计算机基础教育研究会主办的第四届全国高校数字创意教学技能大赛一等奖。</p> <p>9. 2019年,《水的诗》荣获由中国电子视像行业协会、全国高等院校计算机基础教育研究会、中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员主办的第十六届中国好创意全国数字艺术设计大赛银奖。</p> <p>2018年,《红色交通线·密信》荣获由广东省广播电视局、广东省教育厅主办的我和我的祖国——广东2018年度社会主义核心价值观短片创作活动专项一等奖。</p>		
近三年获得教学研究经费(万元)	50	近三年获得科学研究经费(万元)	30
近三年给本科生授课课程及学时数	创意图形(48学时); 编剧与叙事(32学时); 动画专题(96学时)	近三年指导本科毕业设计(人次)	20

## 7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	491.178	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	486（台/件）
开办经费及来源	开办本专业的经费来源主要是学校通过各种途径自筹，从学费收入中划拨，以及从地方政策性财政补助获得等渠道筹集。本专业新建拟总投入约200万。		
生均年教学日常运行支出（元）	3900		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	6		
教学条件建设规划及保障措施	<p>一、现有教学条件：我校智慧教室配备高端触控显示屏、可满足学生小组研讨、实时交互、自动录播等多种现代化教学。同时，我校已经建设完善的动漫设计实训室、非线性编辑实训室、移动终端多媒体实验室、新闻演播室、摄影棚及智能微工厂等，均能为学生提供实践训练和项目开发的场地与设备。同时，我校图书馆设计类藏书超15000册，能为学生提供丰富的图书资料。</p> <p>二、下一步建设规划：我校目前投建的AR&amp;VR虚拟现实设计实验室将于今年9月份投入使用，将与其他实验室共同服务于实际教学与项目开发。同时，我校将定期更新教学设备和软件，购买和开发适合新媒体艺术专业的在线教学资源及线上电子图书资源，建立远程教学平台，支持在线课程、学习交流和实时互动。在师资队伍建设方面，我校将邀请有丰富行业经验的专家来校授课，为学生提供实践指导。</p> <p>三、保障措施：我校专业建设资金200万元，包括学校拨款150万元和校外捐赠50万元。资金将按计划分配，以保证各建设项目的落实和推进。我校还将建立教学条件建设工作小组，定期检查和评估建设项目的进展和效果。根据评估结果，及时调整并改进规划，以确保教学条件与专业需求保持一致。</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）
机械云台摄像机（4K超清云台摄像机）	VC31	2	2022年	200.7
4K学生摄像机（学生摄像机）	VC11S、VC11T	8	2022年	81.4
台式电脑主机（动漫专业教学实训室）	DELL 7080MT第十代智能英特尔 酷睿i7-10700	56	2021年	437.92
台式电脑主机（非线性编辑网络实训室）	DELL 7080MT第十代智能英特尔 酷睿i7-10700	56	2021年	437.92
投影机	松下PT-BX631C	4	2021年	29.52
威尔帝铁三角稳定器	hd2000	1	2017年	1.2
索尼微单相机单机	索尼 A7S2	2	2017年	32.6
蔡司镜头	Zeiss Batis85 1.8	1	2017年	7.8
索尼蔡司镜头	Sonnar T*FE55mm F1.8 ZA	1	2017年	4.95
佳能广角镜头	EF 16—35mm f/2.8L IIIUSM	1	2017年	13
佳能中焦镜头	EF 24—70mm f/2.8L IIUSM	1	2017年	12
Metabones转接环EF镜头转E卡口	EF-E/BT4	1	2017年	3.5
多功能移动工作站	苹果 Mac	2	2016年	24
多功能移动小型工作站	苹果MACBOOK	2	2016年	22

多功能移动中型工作站	苹果MACBOOK PRO	4	2016年	68
投影仪	松下 PT-BW400C	12	2016年	138
教师机中控电脑工作站	HP Z440	8	2016年	132
多媒体电教中控系统	影奇 3700BC	8	2016年	7.6
显示器	飞利浦 BOM3270QP	8	2016年	27.6
2机位HD SDI摄像机接口（兼容SD SDI接口）	上洋Vision Magic1200HD	1	2016年	212
高标清编辑平台	上洋U-EDIT 700UHD	1	2016年	88
一体切换台：4+1路/3+2HD数字切换台	洋铭SE2200	1	2016年	36
SXS64G存储卡	松下AJ-P2M064AMC	6	2016年	16.8
手持高清摄像机	松下AJ-PX280MC	2	2016年	60
肩扛式高清摄像机	松下AG-HPX610MCF	1	2016年	98
摄像机 HXR-NX100	HXR-NX100	2	2016年	35.75
摄像机 HXR-NX3	HXR-NX3	2	2016年	47.75
非编平台	上洋/U-EDIT 100HD	1	2016年	32.36
高清摄像机 索尼/HXR-MC2500C	索尼/HXR-MC2500C	4	2016年	33.48
DSP双处理器教学实验箱	ICETEK-F2812AE/VC5509AE	27	2014年	133.25
单片机实验箱	FB-EDU-P51E	53	2013年	176.96
EOS 5D MarkIII数码单反套机	EOS 5D MarkIII (24-105mm)	2	2013年	49
佳能EOS 600D (18-55 ISII) 套机	EOS 600D (18-55 ISII)	4	2013年	18
图像校色工作站	Apple CORE I5/8GB(2个4GB)/内存1TB	2	2013年	30
EF 100mm f/2.8L IS USM 微距镜头	EF100mm f/2.8L IS USM	1	2013年	6.5
EF 70—200mm f/2.8L IS II USM远摄变焦镜头	EF70—200mm f/2.8L IS II USM	1	2013年	15.2
百诺脚架+云台C-1692T B0	438-1600mm	2	2013年	3.76
思锐HC110防潮柜	思锐 HC110	2	2013年	3.6
爱玲珑600Ws套装（闪光灯）	爱玲珑600Ws	3	2013年	23.4
爱玲珑400Ws（闪光灯）	爱玲珑400Ws	4	2013年	23.2
学生机数位绘图屏	绘影 II PF1209	50	2012年	100.5
高端定格动画制作系统	Animator HD定格动画制作系统	1	2012年	278.76
上下载工作站（电脑）	Avid（主机型号HP Pro3380 MTPC）	45	2012年	695.7
台式电脑（教师二三维图形工作站）	HP pro3380MT/配19寸液晶显示器	1	2012年	12.25
台式电脑（学生二三维图形工作站）	HP Pro3380 MT/配19寸液晶显示器	50	2012年	328
教师机数位绘图屏	友基 UG1910	1	2012年	13.39
3D项目渲染控制服务器	宝德 PR9000M-HN2	1	2012年	49.7
3D生产渲染节点	宝德 PR9000M-HN2	12	2012年	361.2
渲染管理与分发软件	Axceleon Enfuzion 3D	1	2012年	23.44
渲染引擎	Autodesk Mental Ray 2012	12	2012年	66
服务器机箱	宝德 Powerleader 9000JX	2	2012年	40
摄像机 SONY HXR-MC1500C	SONY HXR-MC1500C	3	2012年	44.76
摄像机 SONY HVR-HD1000C	SONY HVR-HD1000C	7	2012年	73.36
机械云台摄像机（4K超清云台摄像）	VC31	2	2022年	200.7
4K学生摄像机（学生摄像机）	VC11S、VC11T	8	2022年	81.4
台式电脑主机（动漫专业教学实训室）	DELL 7080MT第十代智能英特尔 酷睿i7-10700	56	2021年	437.92






台式电脑主机（非线性编辑网络实训室）	DELL 7080MT第十代智能英特尔 酷睿i7-10700	56	2021年	437.92
投影机	松下PT-BX631C	4	2021年	29.52
威尔帝铁三角稳定器	hd2000	1	2017年	1.2
索尼微单相机单机	索尼 A7S2	2	2017年	32.6
蔡司镜头	Zeiss Batis85 1.8	1	2017年	7.8
索尼蔡司镜头	Sonnar T*FE55mm F1.8 ZA	1	2017年	4.95
佳能广角镜头	EF 16—35mm f/2.8L IIIUSM	1	2017年	13
佳能中焦镜头	EF 24—70mm f/2.8L IIUSM	1	2017年	12
Metabones转接环EF镜头转E卡口	EF-E/BT4	1	2017年	3.5
多功能移动工作站	苹果 Mac	2	2016年	24
多功能移动小型工作站	苹果MACBOOK	2	2016年	22
多功能移动中型工作站	苹果MACBOOK PRO	4	2016年	68
投影仪	松下 PT-BW400C	12	2016年	138
教师机中控电脑工作站	HP Z440	8	2016年	132
多媒体电教中控系统	影奇 3700BC	8	2016年	7.6
显示器	飞利浦 BOM3270QP	8	2016年	27.6
2机位HD SDI摄像机接口（兼容SD SDI接口）	上洋Vision Magic1200HD	1	2016年	212
高标清编辑平台	上洋U-EDIT 700UHD	1	2016年	88
一体切换台：4+1路/3+2HD数字切换台	洋铭SE2200	1	2016年	36
SXS64G存储卡	松下AJ-P2M064AMC	6	2016年	16.8
手持高清摄像机	松下AJ-PX280MC	2	2016年	60
肩扛式高清摄像机	松下AG-HPX610MCF	1	2016年	98
摄像机 HXR-NX100	HXR-NX100	2	2016年	35.75
摄像机 HXR-NX3	HXR-NX3	2	2016年	47.75
非编平台	上洋/U-EDIT 100HD	1	2016年	32.36
高清摄像机 索尼/HXR-MC2500C	索尼/HXR-MC2500C	4	2016年	33.48
DSP双处理器教学实验箱	ICETEK-F2812AE/VC5509AE	27	2014年	133.25
单片机实验箱	FB-EDU-P51E	53	2013年	176.96
EOS 5D MarkIII数码单反套机	EOS 5D MarkIII (24-105mm)	2	2013年	49
佳能EOS 600D (18-55 ISII) 套机	EOS 600D (18-55 ISII)	4	2013年	18
图像校色工作站	Apple CORE I5/8GB(2个4GB)/内存1TB	2	2013年	30
EF 100mm f/2.8L IS USM 微距镜头	EF100mm f/2.8L IS USM	1	2013年	6.5
EF 70—200mm f/2.8L IS II USM远摄变焦镜头	EF70—200mm f/2.8L IS II USM	1	2013年	15.2
百诺脚架+云台C-1692T B0	438-1600mm	2	2013年	3.76
思锐HC110防潮柜	思锐 HC110	2	2013年	3.6
爱玲珑600Ws套装（闪光灯）	爱玲珑600Ws	3	2013年	23.4
爱玲珑400Ws（闪光灯）	爱玲珑400Ws	4	2013年	23.2
学生机数位绘图屏	绘影 II PF1209	50	2012年	100.5
高端定格动画制作系统	Animator HD定格动画制作系统	1	2012年	278.76
上下载工作站（电脑）	Avid（主机型号HP Pro3380 MTPC）	45	2012年	695.7
台式电脑（教师二三维图形工作站）	HP pro3380MT/配19寸液晶显示器	1	2012年	12.25
台式电脑（学生二三维图形工作站）	HP Pro3380 MT/配19寸液晶显示器	50	2012年	328

教师机数位绘图屏	友基 UG1910	1	2012年	13.39
3D项目渲染控制服务器	宝德 PR9000M-HN2	1	2012年	49.7
3D生产渲染节点	宝德 PR9000M-HN2	12	2012年	361.2
渲染管理与分发软件	Axceleon Enfuzion 3D	1	2012年	23.44
渲染引擎	Autodesk Mental Ray 2012	12	2012年	66
服务器机箱	宝德 Powerleader 9000JX	2	2012年	40
摄像机 SONY HXR-MC1500C	SONY HXR-MC1500C	3	2012年	44.76
摄像机 SONY HVR-HD1000C	SONY HVR-HD1000C	7	2012年	73.36

## 8. 校内专业设置评议专家组意见表

### 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><b>理由：</b></p> <p>“新媒体艺术”专业结合国家文化发展战略，满足文化创意产业和数字内容产业对交叉学科基础和创新能力的需求。该专业的开设符合珠三角地区城市群发展的需求，将为地方经济社会以及文化发展提供有力支撑，促进区域经济的创新和特色发展。</p> <p>东莞城市学院已经积累了“新媒体艺术”专业的教学经验和师资力量，专业教师队伍充足，具备丰富的教学和科研经验，能够胜任“新媒体艺术”专业的教学任务。该专业的培养方案和课程设置合理，能够为学生提供较为全面的学科知识，使其具备应对新媒体艺术创作和数字技术应用的能力。</p> <p>教学保障措施到位，专业经费预算合理。该校已具备较为完备的新媒体艺术专业的教学设施和实验设备，包括各种数字影像实验室、摄影棚、智能微工厂等。这些设施为应用型教学提供了有利条件。建议进一步深化应用导向的办学理念，为学生提供创新创业支持，并注重教师队伍建设和行业导向的评估机制，以确保专业培养同市场需求的匹配。</p> <p>综上所述，东莞城市学院已具备开设“新媒体艺术”专业的条件。开设“新媒体艺术”专业符合学校专业建设发展规划和社会需求，同意增设“新媒体艺术”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><b>专家签字：</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">    </div>		

# 学校事业发展规划

## 东莞城市学院“十四五”专业建设与人才培养规划

专业建设是人才培养的基础，人才培养是学校的根本任务。“十三五”期间，学校深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想 and 新时代全国高等学校本科教育工作会议精神，坚持以立德树人为办学宗旨，以提高人才培养质量为主线，以深化教育教学改革、体制机制创新为抓手，以培养德智体美劳全面发展的高素质应用型人才为目标，全面落实“以本为本、四个回归”，在专业建设、课程建设、人才培养、教学改革、教学管理等方面取得了显著成绩，教育教学质量和人才培养质量得到全面提高。未来，学校将继续紧紧围绕立德树人根本任务，根据学校办学指导思想和办学定位，以内涵建设和提高质量为主旨，推进学校专业建设与人才培养工作朝着更加科学、合理、规范、有序的方向健康发展。现根据《东莞城市学院“十四五”发展规划》制定本规划。

### 一、“十三五”专业建设与人才培养现状分析

#### （一）建设成就与特色

##### 1. 专业建设成效较为显著

学校坚持以服务东莞和粤港澳大湾区经济社会发展为宗旨，结合地方产业发展及人才需要，不断优化和调整专业布局，大力推动一流专业、专业认证、新工科、新文科建设工作，改造提升传统专业，培育特色优势专业，积极发展新兴专业，专业建设水平不断提高。2016年以来，学校新增本科专业16个，本科专业总数达到45个，覆盖管理学、工学、经济学、文学、法学、艺术学、理学等7大学科门类，逐步建成以管、工为重点，管、工、经、文、法、艺、理等多学科协调发展的学科专业体系。“十三五”期间，会计学专业获批为国家级一流专业建设点、物流管理专业获批为省级一流专业建设点；电子信息工程、会计学2个专业通过广东省教育厅验收成为省级应用型人才示范专业；保险学、物流管理、安全工程3个专业通过验收成为省级综合改革试点专业；机械设计制造及其自动化、软件工程、国际经济与贸易、财务管理、数字媒体艺术、建筑电气与智能化6个专业获批立项为省级特色专业建设项目；工商管理、金融学2个专业获批立项为省级重点专业建设项目。

##### 2. 课程建设水平稳步提升

“十三五”期间，学校不断强化课程思政，努力打造一流课程，制定了《东莞理工学院城市学院“课程思政”教育教学改革建设方案》，把立德树人内化到人才培养方案规定的所有课程之中，具体内化到课程设计、课程内容、课程讲授、课程考核、课程评价各个环节，充分发挥课堂教学在立德树人工作的主渠道、主阵地作用。学校启动并强化在线开放课程建设工作，制定了《东莞理工学院城市学院在线开放课程建设管理办法》，充分利用信息技术开展课程改革与创新工作，自2018-2019学年起，学校开始推行线上线下混合教学模式改革，积极打造各类“金课”。近五年来，学校获批立项省级课程思政建设改革示范项目4项、省级一流课程2门、省级系列在线开放课程1门、省级在线开放课程10门、省级精品资源共享课4门、省级创新创业教育课程及应用型人才培养示范课程各1门，立项建设校级课程思政建设项目28项、校级在线开放课程4门、校级线上线下混合式课程7门、校级精品资源共享课12门、校级重点课程43门。

### **3. 人才培养模式持续创新**

学校以立德树人为办学宗旨，以培养符合地方经济发展及社会需求的高素质应用型人才为目标，于2018年对本科专业人才培养方案进行了全面修订和优化，遵循“口径适当、基础扎实、强化能力、注重实践”的总原则，构建知识、能力、素质协调发展的应用型人才培养体系。“十三五”期间，学校稳步推进校企合作协同育人工作，不断创新人才培养模式。一方面积极加强校外实践教学基地建设，新建了62个校外实践教学基地，校企双方深度参与了实践教学，推动了实践教学模式改革，建立了专兼结合的教师队伍，完善了实践教学基地管理模式和运行机制，切实培养了学生的实践能力和创新能力；另一方面，学校进一步加大产教融合力度，实行专业、企业“多元”培养制度，共有10个专业以不同形式与企业、行业协会合作共建专业，开设多个协同育人创新班，其中，软件工程及计算机科学与技术专业华为创新班、会计学专业ACCA创新班、金融学专业CFA创新班、财务管理专业“云财务会计师”卓越班、土木工程专业“卓越工程师”创新班等，在应用型人才培养、教学方式改革创新、教学资源互补等方面都取得了良好的成效。

### **4. 教育教学改革不断深化**

“十三五”期间，学校积极开展教育思想大讨论，把准“应该干什么”“应该怎么干”两个命题，引导教师探讨教育教学改革方向。

学校加大对教师开展教育教学改革的支持力度，近五年共立项建设省级高等教育教学改革项目 34 项，校级高等教育教学改革项目 127 项。同时，积极开展教学成果奖的申报和培育工作，“专创融合、校企协同新商科人才培养模式创新与实践”等 4 项成果被评选为 2019 年校级教学成果奖获奖成果，“基于 STEAM 的机电类专业应用型人才培养创新模式研究与实践”成果获得 2019 年广东高等教育教学成果奖二等奖。

### **5. 教学管理工作持续优化**

“十三五”期间，学校建立健全了教学质量监控体系和教学质量评价体系，做到“让管理严起来”。学校自主开发、运用课堂管理系统对学生出勤情况进行监控，并要求任课教师转变教学方法，有效提高了学生出勤率、抬头率；改革实践教学模式，由集中实践改革为集中与分散相结合，将实践教学纳入课堂教学管理范畴，极大提升了实践教学的教学质量；毕业论文（设计）管理方面，学校在 2019、2020 届毕业生中启用维普论文检测系统，实现了对毕业论文（设计）选题、开题、答辩等环节的全过程管理，对形式、内容、难度进行严格监控，提高了毕业论文（设计）质量；定期开展学期教学质量检查，不断发现、总结、推广教学管理先进经验和做法，对提高课堂教学质量起到了积极作用。

### **6. 人才培养质量显著提高**

“十三五”期间，学校坚持以学生为中心，重视学生创新精神和综合能力的培养，不断完善学业考核评价标准、推行学分制改革，出台了《东莞理工学院城市学院本科生课外学分管理实施细则》《东莞理工学院城市学院本科生学分认定与转换工作管理办法》，鼓励学生通过创新创业、发明创造、学科竞赛、发表论文、社会实践、考取职业技能证书、参加校园文化、体育、劳动等活动，置换为学分，从而引导学生自我管理、主动学习，真正“让学生忙起来”。近五年来，学生获得科技、文化、艺术、体育等省级以上学科竞赛奖项 686 项，其中国家级 225 项，省级 461 项；毕业生就业率逐年上升，平均达 95% 以上，获得用人单位一致好评。

## **（二）差距与不足**

### **1. 专业结构布局有待优化**

学校在“十三五”期间采取了一系列专业结构调整的措施，但专

业结构优化不足，专业动态调整和预警、退出机制尚不健全，与社会新形势发展、产业结构调整和产业转型升级的需求还有差距，特别是新兴专业、交叉专业，如人工智能、新材料等专业建设力度不够，还没有形成一批与区域经济社会发展联系密切、与粤港澳大湾区产业链紧密对接的特色学科专业。学科建设滞后，专业分布比较分散，没有形成专业集群和学科优势，不能发挥专业集群及学科的协同效益和规模效益。

## **2. 教学改革成果质量有待提高**

学校重视教育教学改革，开展了人才培养模式改革和教学研究，但改革和研究的前瞻性不够，不能及时适应与国内外教育教学改革发展，改革的力度不能很好地适应经济社会和产业结构调整的高要求，没有形成一批高质量的改革和研究成果，特别是没有形成具有学校特色的标志性教学成果，高水平的教研论文、教材等成果较少，有效地促进人才培养质量提高的效果不强。

## **3. 教师队伍建设有待加强**

部分新办专业教师队伍数量不足较为突出；教师队伍结构不合理，部分专业教师的年龄结构、职称结构无法形成合力梯队；缺乏一批在学科专业领域有较大影响力的领军人物和学科建设团队；还没有形成一批与区域经济社会发展非常密切的、与粤港澳大湾区产业链良好对接的特色学科专业建设的领军人物；部分青年教师教学能力有待进一步提升。

## **4. 教学基本条件有待改善**

教学设备、教学空间等教学资源不足问题突出，难以适应目前的办学规模，影响了对分级教学、小班授课等教学模式的创新与实施，对教学质量的不断提高起到制约作用。一是现代化、信息化教室缺乏，不能充分满足当前教学改革与实践的需要；二是实验实训室还不能满足教学需要，45个专业中有21个专业的教学实验仪器设备值达不到国家标准；三是部分实验设备陈旧，2011年、2012年购买的电脑、投影仪等实验教学设备比较落后，设备更新补充不够及时，四是设备台套数和实验实训场地不能充分满足教学需求，对专业发展和人才培养质量的进一步提高产生了负面影响。

# **二、“十四五”专业建设与人才培养的机遇与挑战**

## **（一）建设高水平本科教育的形势要求**

“十四五”时期，是我国高等教育内涵发展、质量提升、改革攻坚的关键时期和全面提高人才培养能力、建设高等教育强国的关键阶段。进入新时代以来，高等教育发展取得了历史性成就，高等教育综合改革全面推进，高校办学更加聚焦人才培养，立德树人成效显著。根据《教育部关于加快建设高水平本科教育全面提高人才培养能力的意见》（简称“新时代高教40条”）《教育部关于深化本科教育教学改革全面提高人才培养质量的意见》等文件精神，学校必须主动适应国家战略发展新需求和世界高等教育发展新趋势，牢牢抓住全面提高人才培养能力这个核心点，把本科教育放在人才培养的核心地位、教育教学的基础地位、新时代教育发展的前沿地位，振兴本科教育，形成高水平人才培养体系。

## **（二）粤港澳大湾区产业发展的人才需求**

“十四五”时期，学校将启动现有校区二期规划建设工程及分校区建设项目。现有校区及二期的规划建设必须充分考虑粤港澳大湾区产业发展特点，战略性布局调整学科专业，建设特色鲜明、优势突出、创新能力强、交叉融合程度高的学科体系和专业集群，大力发展新工科、新文科，加强新一代信息技术、高端装备制造、新材料、数字创意等相关学科专业建设，使所培养的人才符合大湾区先进制造业、战略性新兴产业、现代服务业发展的需求，服务大湾区现代产业体系建设。分校区的学科专业设置需紧密结合分校区所在地区产业发展特点，培养能满足地方经济社会发展需求的高素质应用型人才。

## **（三）独立学院转设及大类招生的现实需要**

“十四五”时期，学校将面临由独立学院转设为独立设置本科学校以及大类招生改革的新形势。一方面，学校必须采取特色建设的措施，以转设为契机，逐步转变依托母体办学的发展理念，在目标定位、人才培养、专业建设、师资队伍建设等方面贯穿一体化的特色发展理念，推动学校的转型发展。另一方面，学校必须紧跟“大类招生，分流培养”改革的步伐，将相近学科合并成大类进行招生，处理好低年级进行通识培养与高年级进行专业培养的关系，实现“宽口径、厚基础、重能力”的人才培养目标；整合办学资源，平衡“冷、热”专业，推动专业优胜劣汰，最终形成专业结构动态适应社会需求的良好局面。

## **三、“十四五”专业建设与人才培养目标与任务**



## （一）总体目标

“十四五”期间，学校坚持“创新性、应用型、国际化”的办学定位，主动适应区域经济社会发展需要，走内涵式发展道路，全面提升办学条件，加快推进新工科、新文科建设，深化产教融合、突出实践创新、拓展国际视野、强化质量保障，提升高素质应用型人才培养能力，以立德树人为根本任务，致力于培养具有家国情怀、创新精神、国际视野的新时代高素质应用型人才。学校将抢抓“三区叠加”历史性机遇，以服务地方经济转型发展为导向，重点打造数字经济、人工智能、文化创意、都市更新与健康教育五大学科专业群，促进经、管、工、文、法、艺、教多学科交叉融合发展，支撑区域科技与产业发展需求。到2025年，建成以管、工为重点，管、工、经、文、法、艺、理、教育等多学科协调发展的学科专业体系，全面提升区域产业领域高素质应用型人才培养与技术服务能力，为区域经济社会发展做出积极贡献。

## （二）具体目标

“十四五”时期，结合学校现有学生规模和区域经济社会发展需求，坚持“控制招生规模、促进内涵式发展”，全日制本科在校生规模控制在20000人左右，毕业生就业率稳定在95%左右；新增10~12个新工科、新文科、艺术类、教育类等本科专业，调整撤销5-10个本科专业，本科专业数保持在50个左右；深化新工科、新文科建设，重点建设10-15个新工科或新文科专业，实现建设都市更新与健康教育相关专业的突破；建成1个国家级一流专业建设点、力争新增1个国家级一流专业建设点；建成1个省级一流专业建设点、新增3-4个省级一流专业建设点；建成4门省级一流课程，新增5-10门省级一流课程，力争在国家级一流课程建设工作中有突破；新建3-5个省级实验教学示范中心或校企联合实验室；新建5-8个省级科产教融合实践教学基地；深化科产教融合，联合大中企业、地方政府、产业园区、科研院所等建设3-5个校级现代产业学院，1-2个省级现代产业学院；新建省级课程教研室5-8个；新增省级专项人才培养计划3-5个；加快推进工科、商科专业认证工作，力争4-7个专业通过国际商科教育认证或工程教育专业认证；深化“课程思政”教育教学改革，完成7个省级课程思政示范项目的建设，新增15-20个省级课程思政示范项目；建设2-3部国家级或省级“十四五”规划教材；省级

高等教育教学改革项目 25-35 项,国家级教学研究与改革类项目 1 项;全面实施校企合作育人,立项省部级产教融合项目 10 项以上,与企业或其他高校联合以“同课异构”“协同教学”等形式共建专业课程 100 门以上;加快开展课堂教学改革,每个专业要建设或使用 3 门以上优质 MOOC, SPOC 课程;立项大学生创新创业训练计划项目省级 150 项左右,国家级 50 项左右;争取获得广东省教育教学成果奖 2-3 项,争取在省级教学成果奖一等奖及国家级教学成果奖有突破;立项校级质量工程建设项目 30-40 项,校级高等教育教学改革项目、课程思政示范项目 200 项左右;根据学校发展需要和上级教育主管部门要求,分阶段完成普通高校本科教学合格评估工作。

#### **四、“十四五”专业建设与人才培养重点建设项目**

##### **(一) 优化本科专业结构, 强化专业内涵建设**

“十四五”时期,学校将进一步优化本科专业结构。学校将结合产业发展需要及大类招生趋势,加快推进新工科、新文科建设,重点打造数字经济、人工智能、文化创意、都市更新与健康教育五大学科专业群,不断优化和调整学科专业布局,实现建设都市更新与健康教育相关专业的新突破。加大对生源充足、市场就业好、未来发展前景广阔的专业的政策扶持和经费投入,打造学校的品牌专业,培养特色专业集群;建立专业预警与退出机制,加强专业动态调整与管理,优化专业结构,提升专业建设资源利用效益;主动布局集成电路、人工智能、云计算、大数据、网络空间安全等战略性新兴产业发展和民生急需相关学科专业;积极申报和建设符合学校学科专业群发展规划的相应专业。

“十四五”时期,学校将着重加强专业内涵建设,加大力度继续开展“质量工程”建设,大力推进一流专业与重点专业建设工作。学校结合办学特色,以建设面向未来、适应需求、引领发展、理念先进、保障有力的一流专业为目标,做好会计学、物流管理 2 个一流专业建设点以及工商管理、金融学 2 个省级重点专业项目的建设,通过建设一流专业与重点专业,发挥示范引领、协同提升作用,带动其他相关专业建设发展;积极开展专业认证与评估,加快工科专业工程认证和商科专业认证进程;明确专业办学思路,深化教学改革,重点依托高等教育教学改革项目,创新实践“同课异构”“协同教学”等改革工作,强化专业内涵建设,不断推进专业建设水平和人才培养质量

的提升。

## **（二）加强课程思政建设，打造五类一流课程**

“十四五”时期，把立德树人内化到课程设计、课程内容、课程讲授、课程考核、课程评价各个环节，推动课程思政理念形成共识。坚持知识传授与价值引领相统一、显性教育与隐性教育相统一，充分发掘各类课程和教学方式中蕴含的思想政治教育资源；充分发挥每门课程、每个课堂的育人功能，系统整理和分析德育渗透点，针对性做好课程设计，将价值引领贯穿课程教学之中，实现潜移默化、润物无声的育人效果；大力推动以“课程思政”为目标的课堂教学改革，加强课程思政教育教学研究；在学校教育教学改革项目的框架下设置课程思政改革专项，建设课程思政示范学院、示范专业、示范团队、示范课程、示范课堂，通过树立典型示范，引导广大教师积极投入课程思政建设改革。

“十四五”期间，全面开展一流课程建设，推进课程改革创新，实施科学课程评价，严格课程管理，夯实基层教学组织。第一，以目标为导向加强课程建设，立足经济社会发展需求和人才培养目标，优化重构教学内容与课程体系，立起课程建设新标杆，建设一批培养应用型人才的一流本科课程。第二，以提升教学效果为目的创新教学方法。注重课堂设计，推动现代信息技术与教育教学深度融合，强化师生互动、生生互动。第三，以激发学习动力和专业志趣为着力点完善过程评价制度。加强对学生课堂内外、线上线下学习的评价，提升课程学习的广度；加强研究型、项目式学习，丰富探究式、论文式、报告答辩式等作业评价方式，提升课程学习的深度；加强非标准化、综合性等评价，提升课程学习的挑战性。第四，以提高制度执行力为重点严格课程管理。严格执行教授为本科生授课制度；严格执行国家对高校的生师比要求，完备师资队伍；严格执行课程准入制度，拒绝“水课”进课堂；严格考试纪律，严把考试和毕业出口关。第五，全面开展基层教学组织的建设与改革工作，在条件成熟的二级学院设置下属系，依托“课程教研室项目”打造优质基层教学研究组织，积极开展青年教师培养及师资梯队建设工作。

## **（三）优化人才培养方案，编制 TOC 版课程教学大纲**

十四五期间，制定完成新版人才培养方案。新版人才培养方案着力构建德智体美劳全面培养的高水平人才培养体系，突出对学生综合

素质教育，实施“五育并举”，充分落实立德树人总体要求，全面推进“三全育人”工作，进一步突出德育、美育和劳动教育的地位和作用；适应新时代高等教育内涵与质量提升的新要求，深化本科教育教学改革，贯彻落实教育部颁布的《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》，研究并把握标准对各专业类提出的教学基本要求和提升质量的前瞻性要求；鼓励各专业以能力为导向，贯彻“新文科、新工科”理念，创新设计人工智能、大数据、中国文化等“专业+”能力课程的植入方式；鼓励各专业将创新创业教育融入学生专业教育全过程，促进专业教育与创新创业教育有机融合；鼓励各专业结合专业特点建设成果导向式人才培养模式，积极响应教育部保合格、上水平、追卓越三级专业认证管理需要。

十四五期间，全面开展OBE成果导向教学改革，基于TOC课程理念设计课程教学大纲。TOC版课程教学大纲将基于TOC课程理念（Target-Oriented Curriculum 以目标为指向的课程设计），全面引用OBL评价方式（Outcome-Based Learning 基于成效的课堂学习评价），以提高课程教学质量为目标，以课程建设为重点，坚持以学生为中心，促进知识、能力和素质协调发展；深化教学内容和教学方法改革，准确把握课程定位，科学设计课程目标，整体优化教学内容，系统规范教学实施，充分发挥课程教学对实现人才培养目标的支撑作用；采取模块化设计教学内容，明确课程理论环节与实践环节的要求和设计；在考核方式上也以课程目标为导向，根据课程的特点设计考核方式、评分细则和计分方式。

#### **（四）深化科产教融合，创新人才培养模式**

“十四五”期间，将进一步深化校政行企合作，创新产教融合模式，服务“湾区都市、品质东莞”建设，构建产教融合、协同育人长效机制，推动学校人才培养供给与产业链需求紧密对接。学校将联合大中企业、地方政府、产业园区、科研院所等建设产业学院；面向新兴产业，瞄准实验教学薄弱环节，积极引入外部资源，与企业、科研院所联合共建专业教学实验室；与大中型企业、行业协会、产业园区、科研院所共建科产教融合实践教学基地，共同开发实践教学课程体系、共同制定实践教学方案、共同实施实践教学过程、共同评价实践教学成效、共同改进实践教学方式，形成基地实践教学与专业课堂教学互促互补的良好局面；充分利用周边社会资源，联合地方政府、有关部门或其他高校，共建大学生社会实践教学基地，在专业教育得到强化

的同时，推动实现德育、智育、美育、体育和劳动教育实践化，提升学生的创新精神、实践能力、社会责任感和就业能力。

“十四五”期间，将按照“产教融合、专业对接、课程衔接”的思路，以特定学科、行业或产业复合型、应用型、创新型人才培养为主要导向，以专业或专业群为单位，通过实验班、创新班、特色班等载体创新人才培养模式。学校将实行“多元”培养制度，吸引社会组织和专家以多种方式参与学校专业规划、教材开发等，促进企业、行业、产业需求融入人才培养环节；改革传统班级课堂组建方式，鼓励跨学科、跨专业组建“创新班”，打造科产教融合特色品牌；鼓励形式灵活多样的生产现场教学和专题教学，校企双方共同建设一批典型工作任务导向、模块化课程，推行面向企业真实生产环境的任务式培养模式。

### **（五）深化双创教育改革，推进专创融合发展**

“十四五”期间，深化创新创业教育，打造以“兴趣+专业+创新+创业+就业”为运行模式的大学生创新创业教育体系，建立涵盖意识培养、能力提升、环境认知、实践模拟等维度的多层次、立体化的创新创业教育课程体系。一是将创业教育贯穿于大学教育的全过程，从入学开始对新生普及创新创业教育；把创新创业教育与大学生思想政治教育、就业教育和就业指导有效衔接；二是优化开发创业教育基础课程。将创新创业教育有效融入现有教育计划和学分体系；三是构建富有特色的创新创业实践平台，充分发挥大学生创新创业训练计划项目和“互联网+”创新创业大赛的引领推动作用，支持各类型学生创业孵化项目，以全面提升学生的创新精神和创业能力。

“十四五”期间，深入推进专业教育与创新创业教育的有机融合。一是构建专创融合的理论及实践教学体系，将创新创业教育课程有机嵌入各专业人才培养方案中，在通识教育课程中设置创新创业教育理论课程，新增设置《创业创业训练》实践必修课程；二是引入企业、行业、政府走进校园，联合开展实践教学，如工商模拟市场、精英招聘会等各项实践活动，促进专创融合；三是建立专兼结合的师资队伍，加强校内师资创业教学能力提升，选派专业教师参加双创教育集中研修、SYB 师资培训班等；四是组建校外导师团队，校外导师通过承担专业实践课程教学、开展专题讲座、辅导学生创业项目、与校内专任教师合作开发创业教学资源等形式助力专创融合人才培养。

### **（六）深入开展教育评价改革，推进质量文化建设**

“十四五”期间，深化新时代教育教学评价改革，实施以“有效教学”为导向的学生评价制度。树立科学成才观念，坚持以德为先、能力为重、全面发展，坚持面向人人、因材施教、知行合一，坚决改变用分数给学生贴标签的做法，强化德育、美育、劳动教育、体育评价。严格学业标准，完善各级各类学校学生学业要求，严把出口关。完善过程性考核与结果性考核有机结合的学业考评制度，加强课堂参与和课堂纪律考查，引导学生树立良好学风；建立健全学生学习成效评价体系，逐步由教师授课质量评价向以学生为中心的学习成效评价转变，实现从“评教”到“评学”再到“间接评教”的目标，鼓励教师突出教育教学实绩，引导教师上好每一节课、关爱每一个学生，做有效的老师。

“十四五”期间，坚持教学质量生命线，完善内部质量保障体系，创新人才培养模式，持续改进教育教学，打造高质量本科教育，建设质量文化内化为全校师生的共同价值追求和自觉行为，形成以提高人才培养水平为核心的质量文化。积极建设“三全育人”质量文化，以立德树人为根本，以社会主义核心价值观为引领，以全面提高人才培养能力为关键，强化基础、突出重点、建立规范、落实责任，建立全员、全过程、全方位的育人工作体系，构建自觉、自省、自律、自查、自纠的质量文化，把其作为推动学校不断前行、不断超越的内生动力，将质量意识、质量标准、质量评价、质量管理等落实到教育教学各环节，内化为师生的共同价值追求和自觉行动。

### **（七）积极坚持以评促建，做好合格评估工作**

本科教学工作水平评估是国家教育行政部门对高等学校本科教学工作的总体情况进行评判的一种方式，是对一所高校综合实力的评估，是对学校各项工作的一次全面评估，是衡量一所学校办学层次、办学水平的评估，是国家教育行政部门对一所高等学校教学质量进行的国家级、权威性的评估。按照学校制定的本科教学工作水平评估计划，学校有关合格评估和各项工作需在“十四五”期间内完成。

“十四五”期间，学校需要对照本科学工作水平评估指全面规范各项工作，贯彻“以评促改，以评促建，以评促管，评建结合，重在建设”的原则，按照教育规律进一步明确办学指导思想、改善办学条件、加强教学基本建设、强化教学管理、深化教学改革、全面提高教学质量和办学效益，调动全校各方面力量做好学校自评自建工作。

## **五、“十四五”专业建设与人才培养保障措施**

## **（一）加强组织领导**

进一步提高认识，加强专业建设和人才培养工作的组织领导工作。积极贯彻落实国家、广东省教育发展规划纲要，牢固树立本科教学工作和人才培养工作的中心地位，牢固树立教学质量是学校生命线的观念。建立专业建设与人才培养办公会议制度，及时研究解决专业建设和人才培养工作中出现的新情况、新问题，保证决策的前瞻性和科学性；督促各教学单位具体负责专业建设和人才培养方案的贯彻落实，开展本教学单位专业建设与人才培养工作；统筹全校资源，将专业建设和人才培养纳入绩效考核目标体系，并制订相应政策，充分发挥各职能部门、各教学单位和广大教职员工在专业建设和人才培养中的积极性、主动性和创造性；强化教务处专业和人才培养的规划建设职能，积极开展专业建设和人才培养的调研、规划、论证、资源调配、日常管理、对外联系等方面的工作。

## **（二）完善管理与运行机制**

改革专业建设与人才培养管理体制，实行学校、二级学院、系（专业教研室）三级管理，实施专业带头人制度，将专业建设和人才培养的职责和目标落实并分解到二级学院、系（专业教研室）及专业带头人身上，实施目标管理，并将人、财、物的支配使用权直接与职责和目标挂钩，充分发挥其在专业建设和人才培养中的作用。同时，根据经济社会发展需要和专业的内在联系和发展规律，逐步构建以二级学院为主体的专业建设和人才培养组织框架，实现教育资源的共享。

健全运行机制。建立以项目招标、项目管理和水平与效益评价为核心的新模式，以重点项目建设促进专业建设水平的提高；建立和完善专业建设竞争激励机制；建立科学的评价制度，定期对专业建设组织检查、评估与考核；建立经费、项目滚动管理机制，提高专业建设成效。推动应用型人才培养模式的改革，建立健全适应应用型人才培养要求、科学合理、切实有效的运行机制，增强教学单位的责任意识、管理意识，充分调动教学单位的工作积极性，充分发挥学术委员会、教学工作委员会和专家学者的作用，形成广泛的民主参与的决策与执行运行机制，完善目标责任制，强化绩效管理，增强工作的有效性。

## **（三）加大经费投入**

要优先保证教学投入，进一步加大教学经费投入，确保生均年教学日常运行支出达到合格评估标准。加大各专业教学仪器设备经费和

图书经费的投入，改善教学条件。加大教学质量与教学改革工程专项经费投入，切实增强教学质量与教学改革工程建设实效，为进一步提高教学质量创造条件。保证专业建设经费数量足够，分配合理，到位及时，使用高效，特别是加大对新办专业的投入和支持。建立专业发展专项基金，专门用于重点专业、特色专业、一流专业的建设。加大各类教育教学经费使用统筹协调的力度，积极鼓励各专业与其他高等院校、科研院所、企事业单位联合办学，协同创新，优化办学资源，筹措办学经费。

#### **（四）加强教师队伍建设**

依托学校强师工程建设项目和教师发展中心，强化师德培养和教学能力培养。通过在岗培养、国内外访学进修等多种方式，提高师资质量；完善校内专任教师到相关产业和领域一线学习交流的机制；试行专任教师到企业轮训制度，采用脱产半脱产顶岗置换、挂职锻炼、项目合作等多种形式密切与企业、行业的关系，提高教师的实践教学能力；积极支持和鼓励教师参加各种职业资格考试，鼓励教师积极开展横向合作和参与对外科技、业务技术服务；以教学团队建设为重点，建设一批学术水平高、教学效果优秀、结构合理的教学团队，促进教学研讨和教学经验交流，推进教学工作的老中青相结合，发扬传、帮、带的作用；以加快青年教师成长为关键，大力推行青年教师导师制，不断完善青年教师的培养与培训机制，积极开展青年教师教学竞赛等活动，促进青年教师快速成长；完善督导听课制度，发挥督导对青年教师的引导和指导作用；改革教学质量评价机制，加快教学数据统计分析系统、考核系统等平台的建设，建立以业绩和能力为导向、科学合理的教师考核评价机制。