

# 江西省新增学士学位授权专业简况表

## 一、专业基本情况

专业代码	130508	专业名称	数字媒体艺术
申请学位类别	艺术学	修业年限	四年
专业类	设计学	专业类代码	1305
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	南昌理工学院传媒学院		
首次招生时间、招生人数	2022年9月、56人		
五年内计划招生规模	400人		

## 二、师资队伍基本情况

专任教师总数	17
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	2人/11.75%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数及比例	7人/41.2%
具有硕士及以上学位教师数及比例	11/64.7%
具有博士学位教师数及比例	2人/11.7%
35岁及以下青年教师数及比例	3/17.6%
36-55岁教师数及比例	11/64.7%
兼职/专职教师比例	2:15

## 三、专任教师基本情况

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
燕世超	男	1954.5.25	中国动漫作品欣赏	教授	研究生	山东大学	文艺学	文学理论	专职
曹玉珍	女	1971.4.27	字体与排版设计	教授	研究生	江西科技师范学院	艺术设计	艺术理论	专职
刘浩	男	1962.8.9	艺术概论	其他正高级	大学本科	南昌大学	汉语言文学	语言文化传播	专职

陈曦	女	1984. 11. 14	UI 设计	副教授	研究生	江西师范科技 大学	艺术学	艺术平面创 作	专职
钟章生	男	1982. 6. 9	网页设计与 网站建设	副教授	大学本科	南昌理工学院	计算机	计算机 软件工程	兼职
周洁兰	女	1985. 11. 4	C4D 动画	副教授	研究生	湖南工业大学	艺术学	视觉动画	专职
于林	女	1975. 4. 30	设计美学	副教授	大学本科	江西师范大学	教育学	语言文化传 播	兼职
陈加松	男	1980. 1. 1	视频特技创 作	讲师	研究生	南昌大学	设计艺术学	影视动画创 作	专职
陈琪	女	1984. 12. 1	UX 设计	讲师	研究生	江西师范科技 大学	艺术设计	视觉艺术	专职
刘萍	女	1979. 3. 8	视频脚本创 作	讲师	研究生	江西师范大学	新闻传播学	影视艺术创 作研究	专职
吴安琪	女	1991. 11. 16	设计创意思 维	讲师	研究生	英国斯特灵大 学	传媒管理	交互设计	专职
张梦夕	女	1989/2/27	世界设计史	讲师	研究生	江西科技师范 大学	艺术学理论	艺术学	专职
晏志英	女	1980. 1. 12	影视广告片 创作	讲师	大学本科	江西师范	广告学	新媒体广告	专职
刘敏	男	1982. 3. 4	Flash 动画	讲师	大学本科	江西师范大学	美术学	艺术设计	专职
袁智勇	男	1980. 5. 6	数字合成技 术	讲师	大学本科	南昌理工学院	计算机	计算机信息 处理	专职
王震宇	男	1983. 4. 30	数字影像艺 术	讲师	大学本科	湖南理工学院	艺术设计	造型艺术	专职
吴薇	女	1986. 7. 5	图形设计基 础	讲师	大学本科	中南林业科技 大学	广告学	平面设计	专职

#### 四、专业主要带头人

姓名	燕世超	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	中国文学研究中心主任
承担课程	中国现当代文学			所在单位	传媒学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	1991年7月毕业于山东大学，获文艺学硕士学位。						
主要研究方向	主要研究方向：中国现当代文学，文艺理论，海外华文文学。						
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><b>研究论文：</b></p> <p>1、《文学的审美意识形态本质论质疑》，《汕头大学学报》2004年第6期；</p> <p>2、《论民间文学喜剧性作品中的超越性意向》，《汕头大学学报》2005年第3期；</p> <p>3、《人性标准是马克思恩格斯文学批评的根本标准》，《汕头大学学报》2009年第6期；</p> <p>4、《当前文学概论教学中的文学体裁分类依据质疑》，《河南广播电视大学学报》2010年第3期；</p> <p>5、《中国现当代文学史撰写中的几种畸形心态》，香港《文学评论》2012年10月15日，第22期；</p> <p>6、《空间转换下的身体、精神与身份政治》（第一作者），《廊坊师范学院学报》2019年第4期；</p> <p>7、《鲁迅小说&lt;离婚&gt;的另一种解读》，《中文学刊》2022年第1期。</p> <p><b>项目：</b>校级教改项目2项。</p> <p><b>获奖：</b>2021年获南昌理工学院优秀教师证书。 2003年获校级“课堂教学效果优秀奖”。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>著作：</b></p> <p>1、《张恨水论》（独撰），安徽大学出版社1998年3月版。</p> <p>2、《文艺学丛谭》（独撰），汕头大学出版社2005年6月版。</p> <p>3、《风雨张恨水》（独撰），清华大学出版社2021年3月版。</p> <p>4、《全国马列文艺论著研究会第30届年会暨纪念马克思逝世130周年学术研讨会会议论文集》（第一主编），海天出版社2014年11月版。</p> <p>5、《呼唤》（第一主编），香港银河出版社2019年版。</p> <p><b>论文：</b>在国内外学术刊物发表论文100篇，其中国家首选期刊《文学评论》1篇，双核心刊物14篇，北大核心刊物2篇，1篇被人大复印资料全文转载。</p> <p><b>项目：</b>参与国家重点社科项目和一般国家项目各一项，主持或参与省部级社科项目3项，主持厅级项目1项、校级项目5项。</p> <p><b>获奖：</b>论文《走出误区》（《文艺理论与批评》2004年第5期）获全国马列文艺论著研究会首届优秀论著成果奖。2005年获校级科研优秀奖。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	0			近三年获得科学研究经费（万元）	1.3		
近三年给本科生授课课程及学时数	中国现当代文学，400			近三年指导本科毕业设计（人次）	0		

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	曹玉珍	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	
拟承担课程	字体与排版设计、设计美学			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2004年，本科，江西科技师范学院，美术学						
主要研究方向	艺术理论、艺术设计、影视美术、美学						
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><b>论文：</b>2012年，网络语境下虚拟形象的文化融合.《芒种》.</p> <p>2012年，网络虚拟设计新理念.《Copyright》.</p> <p>2013年，从《卧虎藏龙》中的李慕白看中国传统伦理之“礼”“义”.《长城》</p> <p>2017年，The interaction coexistence between screen culture on “Internet+” Era. Advances in Economics,Business and Management Research .</p> <p>2017年，The Form Explorations about the Network Reproducing of the Screen Art at “Interent+” Era. Advances in Social Science Education and Humanities Research.</p> <p>2017年，Brief thinking about the“Aesthetics”for the character poster design of“Ten Wasted Times”.Advances in Social Science Education and Humanities Research .</p> <p>2017年，互联网思维引导下茶文化传播形式的探索.《福建茶叶》</p> <p>2017年，禅茶服装品牌持续性发展策略探究.《福建茶叶》</p> <p>2018年，心流理论指导下的茶叶产品互动广告设计研究》《福建茶叶》</p> <p><b>教材：</b>2008年8月.副主编.高职高专 Art Design 新思维设计系列教材《构成——平面、立体、色彩构成》.高教出版社. 2016年6月.副主编.《服饰图案设计》.东华大学出版社.</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p>2011年,高校人文社科项目《网络语境下虚拟形象的文化融合》</p> <p>2016年,高校人文社科项目《互联网+时代影视艺术的网络再造研究》</p> <p>2016年,十三五教育科学规划《网络时代高校传媒人才培养文化素养课程体系优化研究》</p> <p>2020年，江西省江西省高校人文社科项目《自媒体时代生活短视频的社会导向研究》，项目编号 JC20126，在研；</p> <p>参与江西省江西省高校人文社科项目《江西本土高校影视艺术人才培养模式研究》已结题</p> <p>参与2017年度南昌市社科艺术基金项目《摄影教学中提高大学生综合素质研究》已结题</p> <p>参与江西省教改项目《“项目驱动+以赛促学”教学模式在&lt;解说词写作&gt;教学中的应用研究》，项目编号 JXJG-19-25-4,2019年12月立项,在研</p> <p>参与江西省高校人文社科项目《张恨水与赣文化研究》，已结题</p> <p><b>获奖：</b>2012年“关爱生命，心血相连”公益广告大赛，指导二等奖，江西省首届大学生创意文化节。“世界因读书而美丽”获首届江西省时装画与职业美术教学成果大赛“金奖”</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	0		近三年获得科学研究经费（万元）		1		
近三年给本科生授课课程及学时数	322		近三年指导本科毕业设计（人次）		42		

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	陈加松	性别	男	专业技术职务	讲师	行政职务	广告系主任
拟承担课程	视频特技创作 数字合成技术		现在所在单位		南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年12月毕业南昌大学设计艺术学硕士研究生						
主要研究方向	影视动画、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）	<p><b>论文：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 《The Connotation and Characteristics of Internet New Media》, Cyber Security Intelligence and Analytics, EI会议, 2021年3月</li> <li>2. 《艺术设计的现实作用以及未来发展方向》农家参谋, 2020年4月</li> <li>3. 《Demand and Application of Virtual Reality Technology in Modern Environmental Art Design》, Istp会议, 2019年10月 ISSN2521-8433</li> <li>4. 《新时代下融媒体短视频广告的传播探究》科学导报, 2019年7月</li> <li>5. 《Research on Cultural Attributes in Advertising Art Design》, Istp会议, 2019年6月</li> <li>6. 《从〈火星情报局〉看中国网络自制节目的发展》；记者摇篮 2019.1</li> <li>7. 《公益广告对我国社会发展的作用》，商业故事 2016（10）</li> </ol> <p><b>教材：</b></p> <p>《设计概论》北京工业大学出版社 2017.12. 副主编</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>课题：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主持教育部产学研合作协同《新文科视域下《电脑平面设计》课程“产教融合”新战略》，202002158017，已结题。</li> <li>2. 参与教育部产学研合作协同“新文科”视域下视觉传达设计教育教学创新研究, 2020年11月立项, 排名第二；202002305002，已结题。</li> <li>3. 参与教育部产学研合作协同基于OBE理念下《非线性编辑》线上线下混合教学模式探究, 2021年3月立项，排第二；</li> </ol> <p><b>专利和软著</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2020年7月，实用新型专利，一种可调光暗的万能变色环境艺术会展灯具。</li> <li>2. 2020年9月，数字媒体艺术内容更新与管理系统 V1.0。计算机软件著作权证书；</li> <li>3. 2020年9月，基于web的艺术设计教学管理系统 V1.0。计算机软件著作权证书；</li> <li>4. 2021年3月，艺术设计展示信息平台 V1.0，计算机软件著作权证书，国家版权局；</li> </ol> <p><b>获奖：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、2020年12“江西省大学生科技创新与职业技能竞赛中获得广告与艺术（微电影类）项赛三等奖”，江西省教育厅。</li> <li>2、2017年-2020年指导学生参加全国大学生广告艺术大赛获得多次优秀指导教师。</li> <li>3、2020年和2021年指导学生参加全国大学生广告艺术大赛学院奖获得全国银奖、铜奖。</li> <li>4、2020年指导学生参加“国青杯”艺术大赛获得优秀指导教师。</li> <li>5、2015年指导平面设计江西赛区一等奖。</li> </ol>						
近三年获得教学研究经费（万元）	0		近三年获得科学研究经费（万元）		5		
近三年给本科生授课课程及学时数	800		近三年指导本科毕业设计（人次）		39		

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

## 五、专业核心课程

课程名称	课程总学时	课程周学时	授课教师	授课学期
数字影像艺术	64	4	王震宇	3
UI 设计	48	3	陈曦	4
视频脚本创作	32	2	刘萍	4
UX 设计	48	3	陈琪	4
字体与排版设计	32	2	曹玉珍	4
网页设计与网站建设	48	3	钟章生	5
数字合成技术	64	4	袁智勇	5
视频特技创作	64	4	陈加松	5
C4D 动画	64	4	周洁兰	5
设计创意思维	48	3	吴安琪	5
Flash 动画	48	3	刘敏	6

## 六、教学条件情况

开办经费及来源	<p>1. 政府支持。上级教育主管部门每年下拨民办教育资金支持民办本科高校建设与发展，本专业也将积极向学校及上级主管部门争取资金支持，全力推进该本科专业各项教育教学工作的顺利开展。</p> <p>2. 学校自筹。2016年至今，学校陆续投资350余万元购置了一大批摄影摄像、后期剪辑及动画创作室教学设备，并在专业所在学院搭建了演播室训室、纪录片创作工作室等实践教学场地。2020年，学校又投资70余万元建设虚拟数字演播拍摄场地，2021年增虚拟仿真实验室和数字图形实训室，以满足数字媒体艺术专业实践教学。</p>
生均年教学日常支出（元）	2000元
实践教学基地（个）	15个

## 七、主要教学实验设备情况主要教学 实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量 (台/件)	购 入 时 间	设备价值 (千元)
摇臂轨道轨道车		1	2014	8420
演播室灯光设备	定做	1	2014	52751
佳能专业数码相机	600D 套机	5	2015	5450
佳能单反相机	EOS 80D(18-200)	2	2016	12800
佳能单反相机	EOS 760D (18-200)	2	2016	8600
TASCAM 录音笔	DR-05	2	2016	2000
ZOOM 录音笔	H2N	1	2016	3000
松下专业数字电影摄像机	AG-DVX200MC	4	2016	32000
松下数字摄像机	PV100	4	2016	12000
RODE 室外录音套装	RODE 套装	2	2016	4500
ZOOM 便携式室外数字录 音机	ZOOM H6 (吊杆式)	2	2016	8500
达芬奇调色系统	SMT-4K PRO	1	2016	259000
提词器		2	2016	3045
无人机	大疆 (DJI) 经纬 M600 Pro 六 旋翼遥控航拍无人机 (包含 Lightbridge 2 广播一体化高清 图传)	1	2017	33000
云台	如影 MX+RED EPIC 云台	1	2017	11000
电池	大疆 经纬 M600 Pro 电池 5700 毫安	12	2017	1200
无人机	大疆 (DJI) 精灵 Phantom 4 Pro+ 智能航拍无人机	1	2017	12000
电池	大疆 (DJI) 精灵 Phantom 4 Pro+ 电池	2	2017	1000
稳定器	大疆 DJI RONIN-M 新如影 陀螺 仪 三轴手持云台系统稳定器架	1	2017	8600
镜头	佳能 EF 50MM F/1.4 USM	1	2017	2100
镜头	佳能 EF 70-200MM F/2.8L	1	2017	12000

镜头	佳能 EF 100MM F/2. 8L IS	1	2017	5000
镜头	佳能 EF16-35mm2. 8F2. 8L II USM	1	2017	10000
镜头	佳能 EF 35MM F/1. 4L II	1	2017	11000
模块	DSMC <sup>2</sup> Base I/O V-Lock Expander I/O 模块	1	2017	17000
监视器	RED DSMC2 RED TOUCH4. 7 " LCD	1	2017	13300
读卡器	RED STATION RED MINI-MAG 3. 1	1	2017	1900
存储卡	RED MINI-MAG 240G	1	2017	11600
手柄	DSMC <sup>2</sup> Universal Handle 手柄	1	2017	1400
铁头套件	ESR-T01-F4	1	2017	15600
电池	FS-BP130	4	2017	1100
投影仪	明基 (BenQ) E560JD	12	2017	5000
意美捷三脚架	EG03	4	2017	1600
组装电脑		16	2013	2290
松下 HDc-MDH1GK 摄像机	HDc-MDH1GK (配 SD 卡)	20	2013	11000
摄像机 SONY HVR-S270C	SONY HVR-S270C	1	2013	99000
专业摄像机电池	SONY HVR-S270C	2	2013	3550
摄像机专用金属铝箱	SONY HVR-S270C	1	2013	3000
监视器瑞鸽彩色	TL-S1500HD	1	2013	9200
三角架美国杰询	GS-100PRO	1	2013	6200
教师用高清专业编辑机		1	2013	54800
学生用高清专业编辑机		2	2013	47400
高清卡		3	2013	9600
摄像机 SONY HVR-HD1000C	HVR-HD1000C	2	2013	16800
泰阳 TY36W 闪光灯加灯炮		12	2013	1370
索尼高清摄录一体机	PMW-EX330K	2	2014	108500
专业大摄像机电池	ADX-BP-130L	4	2014	2000
专业大摄像机充电器	ADX-JB168	2	2014	1290
摄像机防震航空箱	EX330K 专用	2	2014	4500
索尼 SXS 专业储存卡	32G	6	2014	5780
索尼高清手持摄录一体机	PXW-X160	4	2014	36980

意美捷三脚架	EG03	4	2014	2600
电池	U60	4	2014	1250
原装充电器	U60	4	2014	2100
佳能全画幅数码相机	5D Mark III	4	2014	21820
相机镜头	24-105MM	4	2014	5650
金贝摄影闪光灯（含柔光箱）	SPARKII	5	2014	3880
万德兰斯坦尼康稳定装置	翼豹 3	2	2014	16500
洋铭移动切换系统	HS-2800	1	2014	98000
洋铭硬盘录像机	HDR-60	1	2014	28000
专业视音频通话综合线缆	HGCB-46	1	2014	6500
综合线缆绕线盘	HGXP-46	4	2014	2800
视频转换器	HD/SD-SDI 转 CV/YUV	1	2014	6200
线缆铝箱	HGLX-46	1	2014	3500
扣图蓝箱	订制 8*3*3	1	2014	117800
移动 LED 灯光		1	2014	18200
金母带电控摇臂	JMD 3M	1	2014	38670
计算机	HG021	60	2014	5500
长虹全高清电视	50 寸	2	2014	5645
高清非线性编辑器	EVT-400	2	2014	128000
索尼高清监视器	LMD-1510W	2	2014	12672
高清编辑计算机	HGBF201	55	2014	6800
局域网服务器	VSNET 300 24R	1	2014	106930
高清硬盘阵列	HGZL201	1	2014	53556
服务器机柜		1	2014	10050
索尼肩扛式摄录一体机	HXR-MC2500	2	2014	13500
P 5 全彩 LED 电子屏	订制	1	2016	86000
LED 电子屏控制电脑	组装（含播放软件）	1	2016	12600
高清编辑计算机	HGBF201	57	2016	5000
服务器机柜（含线）		1	2016	10050
局域网服务器		1	2016	76930
万兆以太网交换机		1	2016	16000
计算机	HG021	57	2016	4000

千兆以太网交换机		1	2016	11000
LED 电子屏	定制 (8 宽*3 高) P3	1	2017	140000
嘉宾话筒架	定制 (桌面三角话筒架)	6	2017	350
华硕电脑	I36100	57	2017	3800
摄影机	RED RAVEN 裸机身	1	2018	65500
模块	DSMC <sup>2</sup> Base I/O V-Lock Expander I/O 模块	1	2018	17000
监视器	RED DSMC2 RED TOUCH4.7 " LCD	1	2018	13300
读卡器	RED STATION RED MINI-MAG 3.1	1	2018	1900
存储卡	RED MINI-MAG 240G	1	2018	11600
手柄	DSMC <sup>2</sup> Universal Handle 手柄	1	2018	1400
铁头套件	ESR-T01-F4	1	2018	15600
电池	FS-BP130	4	2018	1100
电动幕布	100 寸	2	2018	600
电动幕布	技嘉/H81/G3250/4G/120G/	3	2018	550
电脑	优派 TB3514	2	2018	1950
投影机	KFR-72LW	5	2018	3250
电脑主机	G4560*120G/4G/独立显卡	6	2019	2310
智慧教室	常态化互动直录播教室	2	2019	148834
戴尔服务器	R730	1	2019	57889
无人机虚拟仿真实验室软件		1	2019	95000
相机监视器	ATOMOS SHINOBI 5 寸监视器	5	2020	30000
稳定器	云鹤 3 稳定器大师套装	5	2020	45000
提词器	Landers-ZHTC22D (4850)	5	2020	14000
提词器	20 寸 TS-200 单屏	2	2020	9600
防风麦克	HT-PM-1	7	2020	10500
领夹麦克风	HT-8112U-X	7	2020	14000
移动灯光	富莱仕 HVR— D700	7	2020	66500
影棚金贝摄影灯	EF-150LED	2	2020	10000
无线图传	Q1	1	2020	48000

无线图传（500 米）	Q2	1	2020	18700
新闻机头灯	视威 S-2041	10	2020	10000
监视器支架	HT-XSQ05（支持 5 寸）	10	2020	3000
监视器支架	HT-XSQ09（支持 9 寸）	10	2020	3000
储存卡	索尼	10	2020	8000
麦克风挑杆	罗德 PSA1	7	2020	5600
电脑	联想启天 M415	65	2020	357500
标准机柜（含交换机、理线架、配线架）	图腾 1.6	1	2020	35000
八角柔光箱	金贝 TD-180	2	2020	8000
闪光灯	金 600C-TTL	4	2020	4000
背景架（6 轴）	金贝背景轴	1	2020	3600
静物台	金 QH-Y100	2	2020	4000

## 八、专业人才培养方案

### 数字媒体艺术专业人才培养方案

专业代码：130508

专业名称：数字媒体艺术

所属学科（代码）：艺术学（13）；设计学（1305）

#### 一、培养目标：

数字媒体艺术开设“媒体交互设计”和“虚拟仿真设计”两个专业方向，数字媒体艺术是一门新兴学科，在传统媒体向数字媒体过渡的世界性潮流中应运而生，是技术与艺术相结合，信息学科向媒体艺术领域拓展的新方向，主要培养具有较高的艺术素养与扎实的专业技能，能运用艺术创新思维为互联网、移动媒体、数字出版、新媒体广告、虚拟现实技术等新媒体领域，从事数字媒体艺术方面的媒体创意交互设计、影视剪辑、视频特效、虚拟仿真、VR 空间等高素质应用型人才。具体为：

培养目标 1：培养既懂技术又懂艺术，能运用计算机进行图形设计创作、数字化作品通过媒体平台进行交互设计的应用型专业人才。

培养目标 2: 针对数字媒体项目及相关领域的应用分析与设计、策划与制作, 认知心理学和艺术学等知识, 经分析、判断和信息处理等过程, 提出并践行项目解决方案。

培养目标 3: 开展数字影像内容和虚拟现实及其相关领域的制作和服务工作, 主动提升并展示多学科背景下的沟通以及跨文化条件下的交流能力。

培养目标 4: 履行并承担数字媒体内容制作及其相关领域专业技术人员应尽的社会义务及责任, 充分提升自身社会服务职责、社会公德、人文科学素养和职业道德。

培养目标 5: 具备终身学习与团队合作的意识。主动拓展自己的知识和能力, 追求更高的专业岗位, 适应不同项目背景赋予的工作任务, 能在数字媒体内容的制作生产管理岗位上做出贡献, 具备终身学习的理念与持续发展的能力。

## 二、毕业要求

结合本专业培养目标和特色, 毕业生应获得以下方面的知识、能力和素质的毕业要求:

毕业要求 1 : 品德修养。具有坚定正确的政治方向, 拥护中国共产党领导; 了解党和国家的历史, 通过对历史的学习提高自己的思想境界; 具有良好的思想品德和积极的人生态度; 具有科学精神、人文素养、艺术品位; 具有家国情怀、公益意识, 担当意识和使命意识; 具有职业认同和职业伦理。

- (1) 具有坚定正确的政治方向, 拥护中国共产党领导;
- (2) 了解党和国家的历史, 通过对历史的学习提高自己的思想境界;
- (3) 有良好的品德、品位、职业素养和爱国主义情怀。

毕业要求 2 : 科学知识。牢固掌握本专业基础知识、基本理论与基本技能。既要系统掌握虚拟现实相关的理论知识和分析方法, 也要具有运用可视化编程系统独立开发数字媒体产品、运用三维软件进行 3D 实景拍摄、三维建模、动画、特效以及即时渲染和后期处理等能力。此外还需具有一定造型、色彩、光影运用能力和创新能力。能够运用上述理论和知识解决设计项目问题。

(1) 能够应用数字媒体艺术、设计艺术、人文与科学方面的基本原理对数字媒体艺术领域项目进行识别和准确规划;

(2) 能够针对具体的数字媒体艺术项目进行项目管理工作, 将相关知识和设计实践方法用于推演、VR 影像创作、制作、传播、运营相关问题;

(3) 能够对数字媒体艺术领域较为复杂项目问题的解决途径进行评价, 并提出改进思路。

毕业要求 3: 应用能力。数字媒体专业设计方向本科毕业生应掌握专业理论知识和软件应用技术, 具备使用相关软件进行三维建模、虚拟现实场景设计、虚拟现实角色动画设计解决现实问题的能力, 和独立进行虚拟现实产品开发设计的能力。此外, 本专业本科毕业生应有较强的系统认知、艺术设计、系统设计的能力, 能够胜任企业级项目的开发设计、能够综合运用相关知识和技能, 分析和解决本专业领域的复杂问题, 提出相应对策或方案, 并对对策和方案可能的社会影响进行分析。

(1) 能够运用数字媒体艺术专业相关科学原理, 识别和判断数字媒体设计项目的关键 4 环节, 分析

过程的影响因素：

(2) 能基于数字媒体艺术专业相关科学原理和设计方法正确表达设计项目；

(3) 能认识到解决数字媒体艺术设计项目的多种难点，可以通过技术研究找到解决方案。

**毕业要求 4： 创新能力。**在具有一定的科学知识 with 科学素养的同时，也具备一定的文学、艺术素养，尤其是在造型、色彩、光影运用等方面的知识。能够通过以上科学原理并采用科学方法对复杂项目问题进行创新研究，包括项目管理创新、项目制作创新与人类认知创新、并通过信息综合得到有用的创新成果。

(1) 能够运用数字媒体艺术设计原理、技术与方法，针对特定的虚拟现实设计项目进行创新，通过分析得到合理结论、制定解决方案。

(2) 能够对相关的创新成果进行分析和解释，并通过信息综合取得有用的创新成果。

(3) 具有逻辑思维能力和批判意识和创新精神，能够发现、辨析、质疑、评价本专业及相关领域的现象和问题，从而针对问题进行创新。

**毕业要求 5： 信息能力。**掌握 MAX、 MAYA 等三维软件的应用；能够熟练运用当下的主流专业辅助软件工具和可视化编程系统。能够针对复杂工程问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。能够针对设计项目，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代设计工具和数字软件工具，包括对综合性设计项目的预测与模拟，并能够理解其局限性。

(1) 掌握数字媒体设计制作技术和项目中常用的高新设备、软件等数字软件制作工具、软件的使用原理和方法，并理解其重要性；

(2) 能够选择和使用恰当的设备、信息资源，制作工具和专业软件，对综合性项目进行分析、预测和制作，解决实际制作问题。

(3) 具备一定的程序开发能力，特别是可视化编程能力，能够针对复杂工程进行开发。

**毕业要求 6： 沟通表达。**能够针对复杂工程问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。具有良好的口头和书面表达能力、沟通能力；熟练使用虚拟现实先关软件从事业务工作的能力；具备较强的外语阅读、听、说、写、译的能力；具有批判性思维能力；能够掌握有效的学习方法，主动进行终身教育和终身学习，适应虚拟现实理论实践快速发展的客观情况，与时俱进。

(1) 能就数字媒体项目管理中的较为复杂问题，进行有效的书面和口头表述，能与业界同行及社会公众进行有效沟通；

(2) 了解现代管理的国际发展趋势、研究热点，理解和尊重世界不同文化的差异性和多样性；

(3) 具有跨文化交流的语言和书面表达能力，能够就数字媒体艺术专业相关领域的问题进行基本的跨文化沟通和交流。

**毕业要求 7： 团队合作。**具备在项目团队工作中发挥团队精神、责任精神、互补互助以达到团队最大工作效率的团队交流与合作能力。由于数字媒体艺术本身是一个大融合专业，需要毕业生能够在多学科背

景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。要求毕业生注重团队协作，具有较强的组织、协调和管理能力，与团队成员和谐相处，在团队活动中发挥积极作用。

- (1) 有良好的团队合作意识和协作精神，能够在多学科或跨文化背景的团队中，根据需要承担相应的责任；
- (2) 能够正确处理个人与团队之间的关系，在团队中独立或合作开展工作；
- (3) 能够按照科学的原则组建适合工作的项目团队，并能组织、协调和指挥团队开展工作。

**毕业要求 8：** 国际视野。能够理解和评价针对复杂虚拟现实项目问题的实践对环境、社会可持续发展的影响。并理解和尊重不同文化的差异性和多样性，了解数字媒体产业的国际动态，关注本专业领域的全球问题，关注人类命运共同体建设，具有开展国际交流与合作的能力，传播中华优秀传统文化和中国智慧。

- (1) 能够理解和评价针对复杂虚拟现实项目问题的实践对环境、社会可持续发展的影响；
- (2) 了解数字媒体产业的国际动态，关注本专业领域的全球问题；
- (3) 开展国际交流与合作的能力，传播中华优秀传统文化和中国智慧。

**毕业要求 9：** 学习发展。具有健康的体魄，体育达标。具有良好的心理素质、较强的自我控制 and 自我调节能力。具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。有自我规划、自我管理、自主学习和终身学习能力，主动提升自己，适应社会和个人高层次可持续发展的需要。

- (1) 认识到自主和终身学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识；
- (2) 能够采用合适的方法，提高自主学习能力，以适应数字媒体艺术行业及社会发展的需要。
- (3) 积极参与专业相关的比赛和考取证书，如：1+X 证、设计师、影视剪辑师等。

表 1. 毕业要求与培养目标支撑矩阵表

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
毕业要求 1				M	H
毕业要求 2		H			
毕业要求 3	H				
毕业要求 4	M				
毕业要求 5		M			
毕业要求 6			H		
毕业要求 7					H
毕业要求 8			M		
毕业要求 9					M

注：毕业要求与培养目标的支撑关系分别用“H”（高）、“M”（中）、“L”（弱）表示。H 至少覆盖 80%，M 至少覆盖 50%，L 至少覆盖 30%。

### 三、主干学科和核心课程：

主干学科：艺术学、设计艺术

核心课程：交互设计原理、数字摄像、UI 设计、数字插画、虚拟现实设计、影视故事创作、影视特效创作、数字媒体创作实践、数字空间演绎、Flash 动画、三维动画。

### 四、学制、学位及学分要求

学制：四年

学位：艺术学

毕业学分要求：180 分

### 五、毕业要求实现矩阵

根据课程对各项毕业要求的支撑强度分别用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示。支撑强度的含义是指该课程覆盖毕业要求指标点的多寡，其中“H”至少覆盖 80%，“M”至少覆盖 50%，“L”至少覆盖 30%。表中教学环节是指课程、实践环节等。

表 2. 课程体系与毕业要求的关联度矩阵

教学环节	学分	课程性质	毕业要求 1	毕业要求 2	毕业要求 3	毕业要求 4	毕业要求 5	毕业要求 6	毕业要求 7	毕业要求 8	毕业要求 9
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	必修	H					M			
马克思主义基本原理	3	必修	H					M			
中国近现代史纲要	3	必修						M		H	
思想道德与法治	3	必修						M		H	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	必修	H					M			
军事理论与安全教育	2	必修	L					M		H	
大学英语 I、II、III、IV	14	必修					L			H	
大学体育 I、II、III、IV	4	必修	H				L				
大学生心理健康教育	2	必修	L								
形势与政策	2	必修	L							H	
信息技术基础	3	必修					H				L
大学美育	2	必修	L							H	
劳动教育	2	必修					L			L	
大学生职业生涯规划与就业指导	2	必修									H
创新创业教育	2	必修				L			H		
通识选修课	10	选修		M	H		H				
结构素描	4	必修				M					

艺术概论	3	必修		M							
图形设计基础	4	必修			M						
交互设计原理	2	必修			M						
设计色彩	4	必修			H						
数字摄影	4	必修			H						
世界设计史	2	必修		M							
设计美学	3	必修		M							
计算机编程基础	3	必修					M				
UI 设计	3	必修			H						
电脑平面设计	3	必修			H						
原画创作	4	必修									
影视故事创作	2	必修		M		H					
数字摄像	3	必修			H						
UX 设计	3	必修			H						
Flash 动画	3	必修			H						
媒体策划与创意	2	必修			H						
虚拟现实与数字 仿真	3	必修				H					
数字合成技术	4	必修			M						
影视特效创作	4	必修			M				L		
数字空间演绎	4	必修		M					L		
设计创意思维	3	必修		L	M						
数字插画	3	限选			H	L					
数字媒体创作实 践(1)	3	限选			H	L					
信息可视化设计	3	限选			H	L					
三维动画	4	限选			H						
展览与导识设计	4	选修			H	L					
影视广告片创作	4	选修			H	L					
数字媒体创作实 践(2)	3	选修			H	M					
数字影像创意与 制作	3	选修			H	L					
创新设计	3	选修			H				L		
红色主题文化公 益广告设计	3	选修		M	M						
虚拟现实设计	3	选修			M	M					
网页设计与网站 建设	3	选修			M	M					
数字短片创作	3	选修			H	L					
新媒体研究	3	选修		M	M						
卡通吉祥物设计	3	选修			H	H					
中外电影赏析	3	选修		H	L						

MG 动画设计	3	选修			H	H					
入学教育	1	必修	H	L							
军事训练与理论	1	必修	H	L							
集中实训（风景写生）	1	必修				L			H		
摄影采风	1	必修				H			M		
集中实训（中期行业见习）	1	必修			H						L
数字摄像实训	1	必修				L			H		
数字媒体创作实训	2	必修			H	H					
社会实践与公益劳动	3	必修			H	L					
实习	4	必修					M				H
毕业论文（设计）	6	必修	L								H

## 六、实践教学环节

### 1、实践教学体系

以能力本位为目标，按照学校“四实”实践教学育人体系（实验：基础实验、开放实验、综合设计实验；集中实训：课程设计、课程实训、课程实习等；专业综合实践：专业实习、毕业设计等；第二课堂：学科竞赛、论文作品、技能证书、科技专利、文体活动等），培养学生通用能力、专业能力、创新创业能力、职业发展与社会适应能力，如下表：

表 3. 实践能力描述

能力类别	能力名称	能力描述
通用能力	表达与沟通能力	表达能力是指善于把自己的思想、情感、想法和意图等，用语言、文字、图形、表情和动作等清晰明确地表达出来，并善于让他人理解、体会和掌握。沟通能力包含争辩能力、倾听能力和设计能力（形象设计、动作设计、环境设计）等。
	计算机应用能力	灵活运用办公软件进行文字编辑、制作 PPT 及运用相关工具进行文献检索和信息查询能力。
	外语应用能力	熟练掌握一门外语，具备外文听说读写和外文资料整理能力。
	批判性思维	是以逻辑方法作为基础，结合人们日常思维的实际和心理倾向发展出的一系列批判性思维技巧。
	学习能力	是指人们在正式学习或非正式学习环境下，自我求知、做事、发展的能力，在基本活动中表现出来的能力，如观察力、记忆力、抽象概括能力、注意力、理解能力等。

专业能力	专业基础能力	绘画设计能力	培养学生的手绘表达能力。《设计素描》、《设计色彩》等，在风景写生实践教学基地实习。 是懂技术又懂艺术，还需具有一定造型、色彩、光影运用能力和创新能力。能运用计算机进行图形设计创作、数字化作品通过媒体平台进行交互设计的应用型专业人才。
		摄影摄像能力	罗丹说过：世界是不是缺少美，而是缺少发现美的眼睛。 需要培养镜头感和训练摄影摄像思维。 摄像师空间创作的前提就是高超的技术能力和综合的艺术素养。
	专业核心技能	虚拟现实设计能力	掌握 MAX、MAYA 等三维软件的应用；能够熟练运用当下的主流专业辅助软件工具和可视化编程系统。能够针对设计项目，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代设计工具和数字软件工具，包括对综合性设计项目的预测与模拟，并能够理解其局限性。
		三维建模能力	运用三维软件进行 3D 实景拍摄、三维建模、动画、引擎应用、特效以及即时渲染和后期处理等能力。 (1) 掌握数字媒体设计制作技术和项目中常用的高新设备、软件等数字软件制作工具、软件的使用原理和方法，并理解其重要性； (2) 能够选择和使用恰当的设备、信息资源，制作工具和专业软件，对综合性项目进行分析、预测和制作，解决实际制作问题。
		视频合成技术能力	视频合成技术是图像处理方面的一个重要应用，它将一个图像的多个状态或者多幅不同图像进行合成，来实现虚拟面板、图像叠加、模拟场景、图像优化等效果。
	专业综合能力	数字动画创作能力	数字媒体艺术本身是一个大融合专业，需要毕业生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。 具备一定的文学、艺术素养，尤其是在造型、色彩、光影运用等方面的知识。能够通过以上科学原理并采用科学方法对复杂项目问题进行创新研究，包括项目管理创新、项目制作创新与人类认知创新、并通过信息综合得到有用的创新成果。
		媒体交互设计能力	掌握数字媒体设计制作技术和项目中常用的高新设备、软件等数字软件制作工具、软件的使用原理和方法，并理解其重要性；
创新创业能力		组织协调能力	具备为实现工作任务和目标，进行资源分配，控制、激励和协调群体活动的的能力。
		管理与决策能力	具备收集有效信息和数据，运用有效方法进行决策、计划、组织、控制、协调，采取行动来识别、应对问题和机遇的能力
		团队合作能力	具备团队工作中发挥团队精神、责任精神、互补互助以达到团队最大工作效率的能力。
职业发展与社会能力		职业生涯规划能力	拥有认识职业、收集信息、选择职业、自我分析、职业决策和设计职业发展的能力，并能对职业生涯进行合理科学的规划。
		职业发展能力	能针对职业发展合理制定学习计划，适应职业未来发展需求的能力。

	社会认知能力	运用已有知识经验，能正确地对他人的心理状态、行为动机和意志做出推测和判断的能力。
	社会适应能力	具备在社会更好生存以及与社会达到和谐状态所需的社交能力、处事能力、人际关系能力以及用道德规范约束自己的能力。

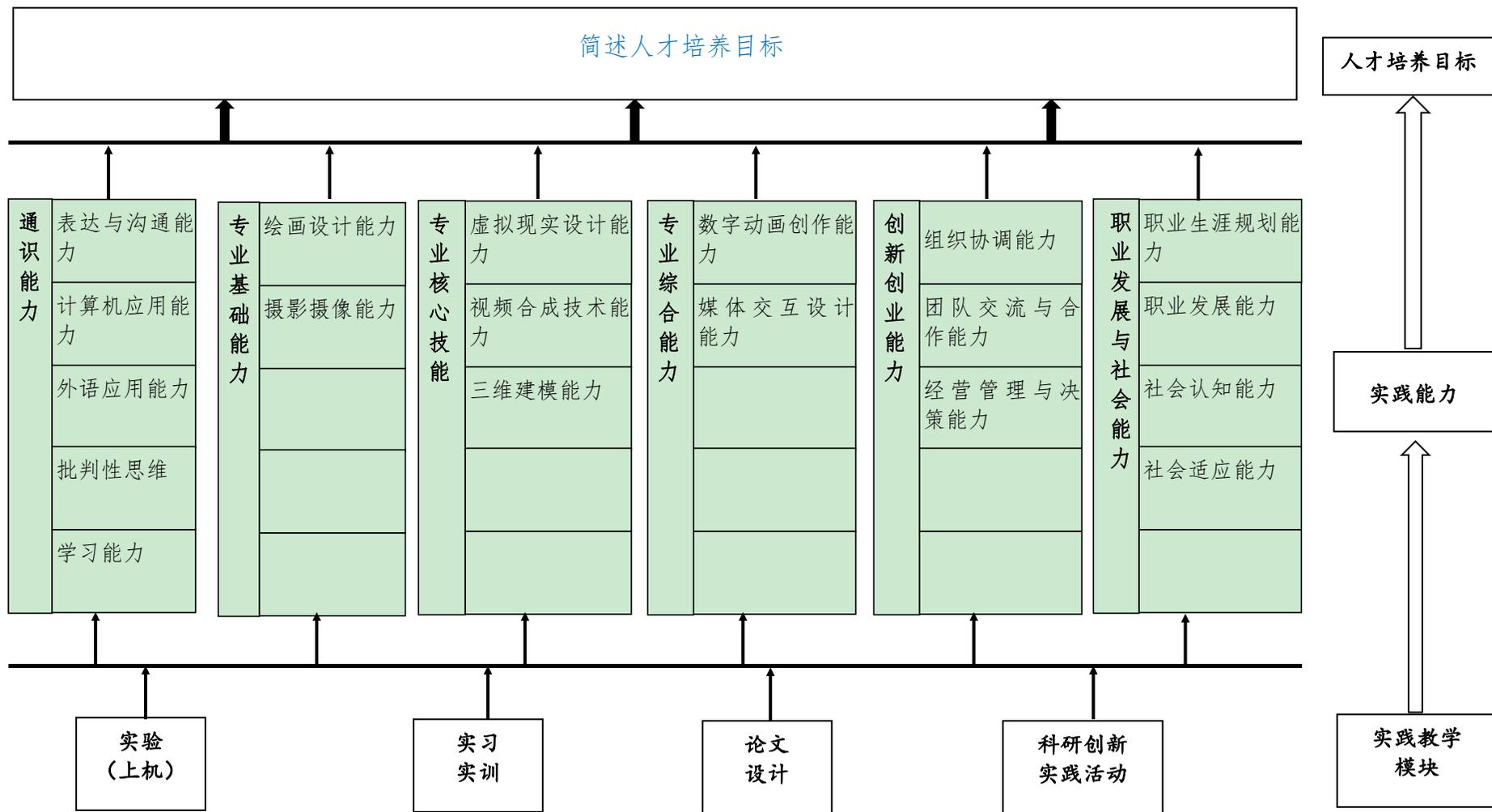


图 1. 实践教学体系结构图

## 2、集中性实践教学环节

课程编号	课程名称	周数	学分	开设学期
0002000001	入学教育（专业教育）	1	1	1
1702000110	军事训练	2	2	1
0702030601	风景写生	2	2	2
0702030602	艺术考察	1	1	4
0702030603	数字媒体创作实训	2	1	5
0702030604	专业实习	2	1	6
0002000002	社会实践与公益劳动	2	2	课外
0002000003	素质拓展	6	6	课外
	毕业论文（设计）/答辩	12	8	8
合计		30	24	

专业实习安排周数应参照《教育部专业教学质量标准》设置。

## 七、课程体系设置及学分分配表

课程类型		学时	学分	理论		实践	
				学时	学分	学时	学分
通识课	必修课	864	50	648	40	216	10
	选修课	160	10	160	10		
学科基础课		704	44	304	19	400	25
专业课	必修课	464	29	184	11.5	280	17.5
	限选课	208	13	80	5	128	8
职业方向接口课		208	13	88	5.5	120	7.5
课内小计		2608	159	1464	91	1144	68
集中实践教学环节		30周	24				
学分总计			183	实践教学学分比例		50.27%	

## 八、全程教学计划表

课程类别	课程编号	课程名称	计划学时	学分	学时分配		周学时	开设学期	考核方式	备注
					讲授	其他				
通识必修课	1702000101	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	48	3	48		3	4	考试	
	1702000102	马克思主义基本原理	48	3	48		3	5	考试	
	1702000103	中国近现代史纲要	48	3	32	16	2	2	考试	

	1702000104	思想道德与法治	48	3	48		3	1	考查		
	1702000106	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	3	48		3	3	考试		
	2502000102	军事理论与安全教育	32	2	32		2	1	考查		
	0502000101	大学英语 I	64	4	48	16	4	1	考试		
	0502000102	大学英语 II	64	4	48	16	4	2	考试		
	0502000103	大学英语 III	48	3	32	16	3	3	考试		
	0502000104	大学英语 IV	48	3	32	16	3	4	考试		
	1302000101	大学体育 I	32	1	4	28	2	1	考查		
	1302000102	大学体育 II	32	1	4	28	2	2	考查		
	1302000103	大学体育 III	32	1	4	28	2	3	考查		
	1302000104	大学体育 IV	32	1	4	28	2	4	考查		
	2402000101	大学生心理健康教育	32	2	32		2	1	考查		
	1702000105	形势与政策	32	2	32		讲座	1-6	考查		
	0102000103	信息技术基础	48	3	24	24	3	2	考试		
	0002000102	大学美育	32	2	32			3	考查		
	0002000103	劳动教育	32	2	32			2	考查		
	2602000101	大学生职业生涯规划与就业指导	32	2	32		讲座	1、6	考查		
	2602000102	创新创业教育	32	2	32		讲座	6	考查		
通识选修课			160	10	160		2	2-7	考查		
小计			1024	60	808	216					
学科基础课	705050101	设计素描	64	4	16	48	4	1	考查		
	705050102	艺术概论	48	3	48		3	1	考试		
	705050103	图形设计基础	64	4	32	32	4	1	考查		
	705050104	交互设计原理	32	2	16	16	2	2	考试		
	705050105	设计色彩	64	4	16	48	4	2	考查		
	705050106	数字摄影	64	4	16	48	4	2	考查	分小班教学	
	705050107	世界设计史	32	2	32		2	2	考试		
	705050108	设计美学	48	3	24	24	3	3	考试		
	705050109	计算机编程基础	48	3	24	24	3	3	考试		
	705050110	UI 设计	48	3	16	32	3	3	考查	分小班教学	
	705050111	电脑平面设计	48	3	16	32	3	3	考查	分小班教学	
	705050112	原画创作	64	4	16	48	4	3	考试		
	705050113	影视故事创作	32	2	16	16	2	4	考试		
	705050114	数字游戏设计基础	48	3	16	32	3	6	考查		
	小计			704	44	304	400	44			
专业课	必修课	705050201	数字摄像	48	3	16	32	3	4	考查	分小班教学
		705050202	UX 设计	48	3	16	32	3	4	考查	
		705050203	Flash 动画	48	3	24	24	3	4	考查	分小班教学
		705050204	媒体策划与创意	32	2	16	16	2	4	考查	
		705050205	虚拟现实与数字仿真	48	3	24	24	3	5	考查	分小班教学

职业方向课		705050206	数字合成技术	64	4	16	48	4	5	考查	
		705050207	影视特技创作	64	4	16	48	4	5	考查	分小班教学
		705050208	数字空间演绎	64	4	32	32	4	5	考查	
		705050209	设计创意思维	48	3	24	24	3	5	考试	
	限选课	705050210	数字插画	48	3	16	32	3	6	考查	
		705050211	数字媒体创作实践（1）	48	3	16	32	3	6	考查	分小班教学
		705050212	信息可视化设计	48	3	16	32	3	6	考试	
		705050213	三维动画	64	4	32	32	4	6	考查	分小班教学
	（第6学期选1门，第7学期选3门）	705050301	展览与导识设计	64	4	16	48	4	6	考查	
		705050302	影视广告片创作	64	4	16	48	4	6	考查	
		705050303	卡通吉祥物设计	64	4	16	48	4	6	考查	
		705050304	数字媒体创作实践（2）	48	3	24	24	3	7	考查	分小班教学
		705050305	数字影像创意与制作	48	3	24	24	3	7	考查	
705050306		创新设计	48	3	24	24	3	7	考查		
705050307		红色主题文化公益广告设计	48	3	24	24	3	7	考查		
705050308		虚拟现实设计	48	3	24	24	3	7	考查		
705050309		网页设计与网站建设	48	3	24	24	3	7	考查		
7050503010		数字短片创作	48	3	24	24	3	7	考查		
7050503011		新媒体研究	48	3	24	24	3	7	考查		
7050503012		中外电影赏析	48	3	24	24	3	7	考查		
小计			2608	159	1464	1144					
集中性实践教学环节			(30周)	24							
合计				183			—	—	—		

说明：全程教学计划表中的备注（分小班教学）是指20人/小班。

## 九、各学期开课计划表

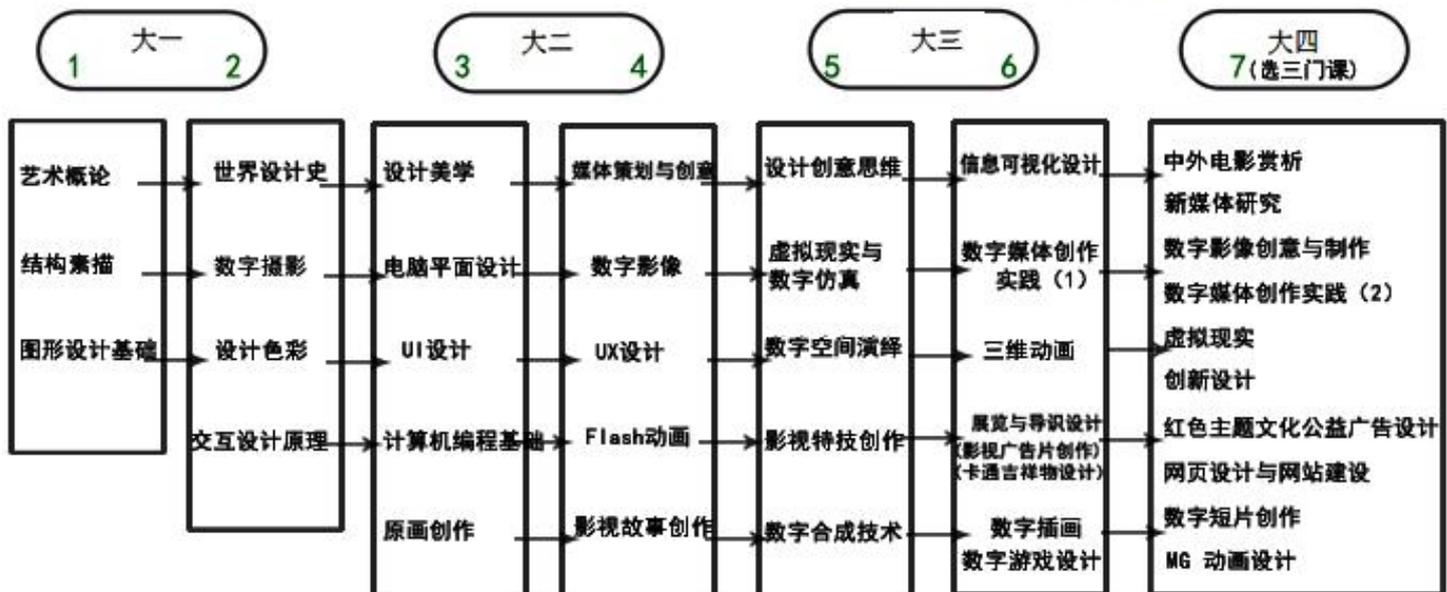
序号	学期	开设课程	周学时	备注	
1	第一学期	设计素描	4	考查	
2		艺术概论	2	考试	
3		图形设计基础	3	考查	
4		思想道德与法治	3	考查	
5		军事理论与安全教育	2	考查	
6		大学英语 I	4	考试	
7		大学体育 I	1	考查	
8		大学生心理健康教育	2	考查	
		大学生职业生涯规划与就业指导	讲座	考查	
小计				25	

1	第二学期	交互设计原理	2	考试	
2		设计色彩	4	考查	
3		数字摄影	4	考查（分小班教学）	
4		世界设计史	2	考试	
5		中国近现代史纲要	2	考查	
6		大学英语II	4	考查	
7		大学体育II	2	考查	
8		劳动教育	2	考查	
9		信息技术基础	3	考试	
		形势与政策	讲座	考查	
小计			25		
1		第三学期	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	考试
2	设计美学		3	考试	
3	计算机编程基础		3	考试	
4	UI设计		3	考查（分小班教学）	
5	电脑平面设计		3	考查（分小班教学）	
6	原画创作		4	考试	
7	大学英语III		3	考试	
8	大学体育III		2	考查	
9	大学美育		2	考查	
	形势与政策		讲座	考查	
小计			26		
1	第四学期	影视故事创作	2	考试	
2		数字摄像	3	考查（分小班教学）	
3		UX设计	3	考查	
4		Flash动画	3	考查（分小班教学）	
5		媒体策划与创意	2	考查	
6		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	考试	
7		大学英语III	3	考试	
8		大学体育III	2	考查	
		形势与政策	讲座	考查	
小计			21		
1	第五学期	虚拟现实与数字仿真	3	考查（分小班教学）	
2		数字合成技术	4	考查	
3		影视特技创作	4	考查（分小班教学）	
4		数字空间演绎	4	考查	
5		设计创意思维	3	考试	
6		马克思主义基本原理	3	考试	
		形势与政策	讲座	考查	

小计		21		
1	第六学期	数字插画	3	考查
2		数字媒体创作实践 (1)	3	考查(分小班教学)
3		信息可视化设计	3	考试
4		三维动画	4	考查(分小班教学)
5		卡通吉祥物设计	4	考查(三选一)
		展览与导识设计		
		影视广告片创作		
6		创新创业教育	讲座	考查
		数字游戏设计基础	3	考查
		形势与政策	讲座	考查
小计			20	
1	第七学期 (任选三门)	数字媒体创作实践 (2)	3	考查(分小班教学)
2		数字影像创意与制作	3	考查
3		创新设计	3	考查
4		红色主题文化公益 广告设计	3	考查
5		虚拟现实设计	3	考查
6		网页设计与网站建设	3	考查
7		新媒体研究	3	考查
8		数字短片创作	3	考查
9		中外电影赏析	3	考查
10		MG 动画设计	3	考查
小计		9		

## 十、专业课逻辑图

### 数字媒体艺术专业基础和专业课程相互关系结构图



## 九、其他需要说明的事项

根据国家《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》，对未在表格中体现的内容和要求进行阐述。

无

## 十、学校审核意见

同意申报