	☐ ☐ ☑		
	☑ ☐ ☐		
	☐ ☐ ☐ ☐ ☑ ☐		
	☐ ☑ ☐ ☐ ☑ ☑		
	⦿ ○ ○ ○ ○ ○		
	○ ○ ○ ○ ○ ○		

一、专业名称：新媒体艺术

专业代码：130511T

二、学制：标准学制为 4 年，弹性学制为 3-6 年

三、授予学位：艺术学士

四、专业定位及特色

五、培养目标

六、培养标准及实现矩阵

表 1　培养标准及实现矩阵

培养标准（毕业生能力）	相关知识领域	实现途径（课程支撑）
具备扎实的数理知　,一定的建模　力和应用数学方法研究、处理事物现　的意	人文社科基础知　　域	思想　德修养与法治、中国　现代史　　、习　平新时代中国特　社会主义思想概　、　克思主义基本原理、毛泽东思想和中国特　社会主义理　体　概　Ⅰ、毛泽东思想和中国特　社会主义理　体　概　Ⅱ
具备一定的　然科学知　和　　机基础知	然科学基础知　　域	机与信息技术基础
掌握扎实及宽广的　　学科和新媒体　术相关专业基本理　知	新媒体　术专业基础理　知　域	印刷概　、　术史Ⅰ、　术史Ⅱ、世界文化　产概　、出版概
掌握扎实的　型　力,具备新媒体　术专业　求的基本创意思　　力、数字　　技　和　力。	新媒体　术专业基础　域	描、　彩、新媒体　术专业导　、现　件基础　、　　现　件基础　、摄影、　　、　　、写生实习、专业实　　、专业实　Ⅱ、创作实　Ⅰ、创作实

		II
具备 主 研、分析、 决 的 力。并够理 从本专业主 型概念到实施的全 目流程，初步掌握相关 程序与方法。具备扎实的方案 力和一定的 执 、 理力。	新媒体 术专业 域	术 创意思 、新媒体 术 现方法、数字 术史、光影 术 、人机交互 、三 动画基础、 心理学、科技 学、空 型 术、沉浸式展示 、交互动画 、 拟现实概念 、 拟现实 型 术、拟现实开发基础、 拟现实技术应用、拟现实产品策划、 拟现实活动展 、 拟现实产品 与开发、交互光影 、智技术与媒介开发、照明 、室内外光环境 、新媒体建筑 、互动 台 、大型展演光影
在新媒体 中体现出实 、创新的 力，在专业 域内有所突破和创新，具有 强的创业意 。	创新创业意	专业创新实 等专业 实 教学 程、国内外创新 竞 、大学生创新实 划、第二 堂 目、大学生创新创业园 目
充分了 专业前沿和发展 势，并具备与交叉临学科知 合 决 的 力	新媒体 术知 域动画知 域 拟现实 术 知 域摄影、影 知 域 术、画知 域游戏知 域 媒体知 域	术 （双 ）、招 （双 ）、中外文学 、 学概 、广告摄影（双 ）、电影剧本写作基础、中国书画、ACG 作品 析、互 产品 概 、数字媒体 术 析、 文 合研究、影 术 、人体 与 写、 思 与 现、图形创意、文字 与版 排、用户策略与 研究、 创作基础、 光灯 型技术、数字界 、数字媒体创意、数据可 化导 、 听创作与传播、新媒体 、书法 术、彩案例分析与实 、现代 术思潮、 、 理学、 与生活、数字新文创、 界 、影 后期制作、人像摄影、交互 术、数字电影 析、文创产品 IP 、 媒介研究（双 ）、形式 、游戏 本 程 、插画、POP 、机构形 、手工书 与制作、 批 、 品 、 和 、动画 、游戏 、 拟现实技术开发基础、影广告
具备 好的 业沟 力及团 合作 神，树立好的 业 德 。	业 德	第二 堂 业培 、 座、专业 实 教学及学校 业教 修
使学生在本科学习期 建立 好的人生 和价值 ，关注社会现实、文化和 术现 。	人文关怀 神	第二 堂各 活动、社团活动及学校人文社科 、 与 术 、体 与健康 、心理教 修

七、主干学科：设计学

八、核心课程：

表 2　　专业核心课程

序号	课程号	课程名	学分	学时	开课学期

九、课程体系结构设置

表 3　　课程体系及学分分配

<table>
<tr><td rowspan="2">课程模块</td><td rowspan="2">课程类别</td><td colspan="6">学分</td></tr>
<tr><td colspan="3">学分数</td><td colspan="3">占第一课堂理论课程总学分百分比</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

表 4　　各学期学分及考试门数分配统计表

课程类型	一	二	三	四	五	六	七	八
	29	31	25	20	15	10	4	9
	0	2	0	2	0	2	2	0
	2	3	2	2	1	0	0	0

十、教学与课程一览表（见附表 1）

十一、教学进程表（见附表 2）

十二、集中实践教学安排表（见附表 3）

新媒体　术专业教学与　　一

				/		
一堂	与基教	必修	思想　德修养与法治	3/48	1	
			中国　现代史	3/48	2	
			习　平新时代中国特　　会主义思想概	2/32	2	
			克思主义基本原理	3/48	3	
			毛泽东思想和中国特　　会主义理　体　概　Ⅰ	3/48	4	
			毛泽东思想和中国特　　会主义理　体　概　Ⅱ	2/32	5	
			大学　　（一　-四　）	12/192	1-4	
			印刷概	2/32	1	
			出版概	2/32	2	
			术概	2/32	2	
			体　（1-4）	4/128	1-4	
			机与信息技术基	2/32	1	
			术史I	2/32	1	
			现　件基　Ⅰ	2/32	1	
			描	4/64	1	
			彩	4/64	1	
			军事理	2/32	1	
			军事	2/2周	1	
			术史II	2/32	2	
			现　件基　Ⅱ	2/32	2	
			世界文化　产概	2/32	2	
			摄影	2/32	2	
		修	教　　修　一			
			72　　62　　10			
			数字媒体　术专业导			
			Ⅰ			
			Ⅱ			
			术　　创意思			
			新媒体　术　现方法			
			数字　术史			

	学基	必修	光影　术			
			人机交互			
			三　动画基			
			心理学	2/32		
			技　学	2/32		
			型　术	2/32		
			沉浸式展	2/32		
			交互动画	4/64		
		修	术　　（双　）			
			招　　（双　）			
			中外文学			
			学概			
			广告摄影（双　）			
			电影剧本写作基			
			中国书画			
			ACG作品　析			
			互　　产品　　概			
			数字媒体　术　析			
			文　　合研			
			影　　术			
			人体　　与　写			
			思　与　现			
			图形创意			
			文字　　与版　　排			
			用户　略与　　研			
			创作基			
			光灯　型技术			
			数字界　　（　40人）			
			数字媒体创意（　40人）			
			数据可　化导			
			听创作与传播(4+4学时)			
			新媒体			
			41　　37　　4			
一堂		拟现实术 必修	拟现实概念	2/32	5	
			拟现实　型　术	3/48	5	
			拟现实开发基	2/32	5	
			拟现实技术应用	3/48	5	
			拟现实产品　划	2/32	6	
			拟现实活动展	2/32	6	
			拟现实产品　　与开发	4/64	6	
		智光影术 必修	交互光影	2/32	5	
			智　技术与媒介开发	3/48	5	
			照明	2/32	5	
			室内外光环境	3/48	5	
			新媒体建	2/32	6	
			互动　台	2/32	6	
			大型展演光影	4/64	6	
			书法　术	2/32	6	
			彩案例分析与实			
			现代　术思潮			

	专业	修	理学			
			与生活(　60人)			
			数字新文创			
			界			
			影　后期制作			
			人像摄影			
			交互　　术(　40人)			
			数字电影　析			
			文创产品IP　　(4+4学时)			
			媒介研　（双　）			
			形式			
			游戏　本　　（　30人）			
			插画			
			POP			
			机构形			
			手工书　　与制作			
			批			
			品			
			和			
			动画			
			游戏			
			拟现实技术开发基　（　40人)			
			影　广告			
			22　　1　　4			
	实教学环	基实教	写生实习	周		
			专业实　I	周		
			专业实	周		
		合实教	创作实	周		
			创作实	周		
		创新创业实教	专业创新实	周		
		毕业实习	毕业实习	周		
		毕业（文）	毕业	周		
	合		26　　26			
			161　　143　　1			

附表2：

新媒体艺术专业教学进程表

学年	学期	课程编号	课程名称	学分	周学时	行课周	总学时	学时分配			考核要求
								讲课	实践实验	上机	
第一学年	第一学期	F110140	大学英语一级	4	4	1-16	64	64			考试
		M110130	思想道德修养与法治	3	2	1-16	48	32	16		考试
		P110010	体育-1	1	2	1-16	32	32			考查
		HP100020	计算机与信息技术基础	2	2	1-18	32	18		14	考查
		A210020	印刷概论	2	2	1-16	32	32			考查
		YS110340	素描	4	8	1-8	64	24	40		考查
		YS110440	色彩	4	8	9-16	64	24	40		考查
		K110110	新媒体艺术专业导论	1	4	1-4	16	16			考查
		YS110120	艺术史I	2	4	5-12	32	32			考查
		YS110220	视觉表现软件基础Ⅰ	2	4	1-16	32	16	16	隔周上	考查
		Q110020	军事理论	2		1-16	32	32			考查
		Q110120	军事训练	2	2周（1-2周）						考查
		合计	必修29学分								
		合计	最低选修0学分								
	第二学期	F120240	大学英语二级	4	4	1-16	64	64			考试
		M120120	中国近现代史纲要	3	2	1-16	48	32	16		考试
		M120220	习近平新时代中国特色社会主义思想概	2	2	1-16	32	32			考试
		P120010	体育-2	1	2	1-16	32	32			考查
			艺术概论								考查
		YS120540	视觉语言Ⅰ	4	8	1-8	64	24	40		考查
		YS120120	艺术史II	2	4	1-8	32	32			考查
		YS120320	世界文化遗产概论	2	4	1-8	32	32			考查
		YS120220	视觉表现软件基础Ⅱ	2	4	1-8 11-18	32	16	16	隔周上	考查
		YS120420	摄影	2	4	11-18	32	16	16		考查
		YS120640	视觉语言Ⅱ	4	8	11-18	64	24	40		考查
		合计	必修28学分								
		YS120720	艺术鉴赏（双语）	2	4	11-18	32	20	12		考查
		YS120820	招贴设计（双语）	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS120920	中外文学鉴赏	2	4	11-18	32	32			考查
		YS121020	美学概论	2	4	11-18	32	32			考查
		YS121320	广告摄影（双语）	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS121420	电影剧本写作基础	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS121520	中国书画	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS121620	ACG作品赏析	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS121720	互联网产品设计概论	2	4	11-18	32	16	16		考查
		YS121820	数字媒体艺术赏析	2	4	11-18	32	24	8		考查
		YS121920	网络文艺综合研究	2	4	11-18	32	12	20		考查
		YS122020	影视艺术鉴赏	2	4	11-18	32	25	3	4	考查
		合计	最低选修2学分								
		YS121930	写生实习		周						
		合计	实践环节必修3学分（共2周）								

学年	学期	课程编号	课程名称	学分	周学时	行课周	总学时	学时分配			考核要求
								讲课	实践实验	上机	
第二学年	第3学期		大学英语三级	2	2	1-16	32	32			考试
		M210230	马克思主义基本原理	3	2	1-16	48	32	16		考试
		P210010	体育-3	1	2	1-16	32	32			考查
		X210130	艺术设计创意思维								考查
		X210230	*新媒体艺术表现方法								考查
		X210320	数字艺术史								
		X210420	光影艺术语言								考查
		X210530	人机交互设计								考查
		X210630	三维动画基础								考查
		合计	必修22学分								
		K219030	专业实践Ⅰ		周						考查
		合计	实践环节必修3学分（共3周）								
	第4学期		大学英语四级	2	2	1-16	32	32			考试
		M220430	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论Ⅰ	3	2	1-16	48	32	16		考试
		P220010	体育-4	1	2	1-16	32	32			考查
		X220120	设计心理学	2	8	1-4	32	16	16		考查
		X220220	科技美学	2	4	1-8	32	32			
		X220320	空间造型艺术	2	4	1-8	32	16	16		考查
		X220420	*沉浸式展示设计	2	8	5-8	32	16	16		考查
		X220540	交互动画设计								考查
		合计	必修18学分								
		L220520	人体速绘与默写	2	8	13-16	32	12	20		考查
		Y220520	设计思维与表现	2	8	13-16	32	12	20		考查
		Y220620	图形创意	2	8	13-16	32	12	20		考查
		Y220720	文字设计与版面编排	2	8	13-16	32	12	20		考查
		S226720	用户策略与设计研究	2	8	13-16	32	12	20		考查
		Z223020	视频创作基础	2	8	13-16	32	16	16		考查
		Z223120	闪光灯造型技术	2	8	13-16	32	12	20		考查
		K220520	数字界面设计(限40人)	2	8	13-16	32	12	20		考查
		K220620	数字媒体创意(限40人)	2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX223720	数据可视化导论	2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX223820	网络视听创作与传播(4+4学时)	2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX223920	新媒体营销	2	8	13-16	32	12	20		考查
		合计	最低选修2学分								
		K229020	专业实践		周						考查
		合计	实践环节必修2学分（共2周）								

学年	学期	课程编号	课程名称		学分	周学时	行课周	总学时	学时分配			考核要求
									讲课	实践实验	上机	
	第5学期	M310420	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论Ⅱ		2	2	1-16	32	32			考试
		X310120	虚拟现实概念设计	虚拟现实艺术设计方向								考查
		X310230	虚拟现实造型艺术									考查
		X310320	虚拟现实开发基础									考查
		X310430	*虚拟现实技术应用									考查
		X310520	交互光影设计	智能光影艺术设计方向								考查
		X310630	*智能技术与媒介开发									考查
		X310720	照明设计									考查
		X310830	*室内外光环境设计									考查
		合计	必修12学分									
		K319030	创作实践			周						考查
		合计	实践环节必修3学分（共3周）									
	第6学期	X320120	虚拟现实产品策划	虚拟现实艺术设计方向	2	8	1-4	32	16	16		考查
		X320220	虚拟现实活动展陈		2	8	5-8	32	16	16		考查
		X320340	*虚拟现实产品设计与开发		4	8	9-16	64	32	32		考查
		X320420	新媒体建筑设计	智能光影艺术设计方向	2	8	1-4	32	16	16		考查
		X320520	互动舞台设计		2	8	5-8	32	16	16		考查
		X320640	*大型展演光影设计		4	8	9-16	64	32	32		考查
		合计	必修8学分									
		L320720	书法艺术		2	8	13-16	32	12	20		考查
		L320920	色彩案例分析与实践		2	8	13-16	32	12	20		考查
		L321020	现代艺术思潮		2	8	13-16	32	32			考查
		Y320520	红色设计		2	8	13-16	32	12	20		考查
		Y320620	设计管理学		2	8	13-16	32	32			考查
		S324420	设计与生活(限60人)		2	8	13-16	32	12	20		考查
		S326120	数字新文创		2	8	13-16	32	12	20		考查
		S326220	跨界设计		2	8	13-16	32	12	20		考查
		Z323220	影视后期制作		2	8	13-16	32	16	16		考查
		Z323320	人像摄影		2	8	13-16	32	12	20		考查
		K320120	交互装置艺术（数艺）(限40人)		2	8	13-16	32	12	20		考查
		K320220	数字电影赏析		2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX324020	文创产品IP运营(4+4学时)		2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX324120	英美媒介研究（双语）		2	8	13-16	32	12	20		考查
		WX324220	形式逻辑		2	8	13-16	32	12	20		考查
		R324420	游戏脚本编程（限30人）		2	8	13-16	32	12	20		考查
		合计	最低选修2学分									
		K329020	创作实践			周						考查
		合计	实践环节必修2学分（共2周）									

学年	学期	课程编号	课程名称	学分	周学时	行课周	总学时	学时分配			考核要求
								讲课	实践实验	上机	
第四学年	第7学期	L410120	插画	2	8	5-8	32	12	20		考查
		Y410120	POP设计	2	8	1-4	32	12	20		考查
		Y410220	机构形象设计	2	8	5-8	32	12	20		考查
		Y410320	手工书设计与制作	2	8	5-8	32	12	20		考查
		Y410420	设计批评	2	8	1-4	32	32			考查
		S410220	饰品设计	2	8	1-4	32	12	20		考查
		Z413420	视频编辑和调色	2	4	1-8	32	16	16		考查
		Z413520	动画角色设计	2	4	1-8	32	12	20		考查
		Z413620	游戏角色设计	2	4	1-8	32	12	20		考查
		K410120	虚拟现实技术开发基础(限40人)	2	4	1-8	32	12	20		考查
		K410220	影视广告设计	2	4	1-8	32	12	20		考查
		合计	最低选修2学分								
		K419040	专业创新实践		周						考查
		合计	实践环节必修4学分（不少于3周）								
	第 学期	K429010	毕业实习	1	周						考查
		K429180	毕业设计（论文）	8	周						考查
		合计	实践环节必修9学分（共18周）								
四年合计学分			171学分，其中第一课堂：161学分，第二课堂：10学分								
备注		最低选修学分是学生毕业的最低学分要求，必须修满。同时一定要按照培养方案教学与课程一览表中对各模块课程选修的最低学分要求进行选修，漏选、少修、错选者不能毕业。									

注：带“*”课程，表示为本专业核心课程。

3：

			主				
					26	38	——

校内专业设置评议专家组意见表

专业	□
： 专业、与，于 、、产业交专业。京 为之一，久 ，了丰、与业。专业“五” ，“”。 专业人以从事、、、 以、、、、 、，了京与交 专业，。 ，一丰 ，一，了专业 。 ，与（）中 京件件，以为专业 。 专业，， ，，专业件。以上， 。	
人与人	□
专业件	□
件	□
	□
： [redacted]	