

中国传媒大学本科专业设置 申请表

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：新增设专业

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：2024.7

专业负责人：张兆弓

联系电话：

1.学校基本情况

学校名称	中国传媒大学	学校代码	10033
邮政编码	10024	学校网址	http://by.cuc.edu.cn/
学校办学基本类型	<input checked="" type="checkbox"/> 教育部直属院校 <input type="checkbox"/> 其他部委所属院校 <input type="checkbox"/> 地方院校 <input type="checkbox"/> 公办 <input type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构		
现有本科专业数	96 (含5个中外合作办学专业)	上一年度全校本科招生人数	3023
上一年度全校本科毕业生人数	2351	学校所在省市区	北京
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input type="checkbox"/> 经济学 <input checked="" type="checkbox"/> 法学 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 综合 <input 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		
专任教师总数	1251	专任教师中副教授及以上职称教师数	971
学校主管部门	教育部	建校时间	1954
首次举办本科教育年份	1959	近三年本科就业率	87.8%
曾用名	北京广播学院		
学校简介和历史沿革 (300 字以内)	我校是教育部直属的“一流学科建设高校”，“211工程”重点建设大学，“985优势学科创新平台”重点建设高校。拥有一批享誉国内外的教授、专家和学者，110余人次入选国家和北京市各类重要人才项目，20余人次荣获全国优秀教师称号、国家级和北京市级教学名师奖，3人现任国务院学位委员会学科评议组成员。		
学校近五年专业增设、停招、撤销并情况 (300 字以内)	学校近五年共增设专业12个，分别是数字经济、人工智能、物联网工程、网络空间安全、艺术管理、政治学与行政学、智能装备与系统、网络空间安全、跨境电子商务、数字出版、阿拉伯语、音乐剧。暂停招生专业7个，分别是：乌尔都语、泰米尔语、荷兰语、思想政治教育、新闻学（二学位）、信息与计算科学、软件工程。共撤销专业15个，分别是：贸易经济、教育技术学、波斯语、菲律宾语、印度尼西亚语、僧伽罗语、希伯来语、越南语、豪萨语、瑞典语、世界语、芬兰语、数学与应用数学、电子科学与技术、公共事业管理。		

2.申报专业基本情况

专业代码	新增设专业	专业名称	游戏艺术设计
学位	艺术学	修业年限	四年
专业类	设计学类	专业类代码	130501
门类	艺术学	门类代码	1305
所在院系名称	动画与数字艺术学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1	动画	开设年份1	2000
相近专业 2	新媒体艺术	开设年份2	2010
相近专业 3	数字媒体艺术	开设年份3	2003
增设专业区分度 (目录外专业填写)	<p>游戏艺术设计专业主要面向游戏行业展开艺术设计、美术制作等相关人才的培养。人才的输出主要面向游戏以及其周边衍生行业，包括角色场景设计、界面设计、交互体验设计、技术美术设计等等。相近专业包括：动画、新媒体艺术、数字媒体艺术。</p> <p>增设专业的区分度：</p> <p>1. 游戏设计自身的特性</p> <p>游戏设计既包括了电子游戏，也包含桌面游戏、实景游戏乃至严肃游戏、游戏化设计等领域，而这些领域的内容与作品具有专业的独特性，比如作品中的玩法设计、用户的体验设计、角色场景设计、交互动态设计、技术美术设计、对游戏自身载体的发展与理解等。相较于近似专业，这些内容在知识领域、学习路径上有很大的差异。</p> <p>2. 游戏人才培养的特殊性</p> <p>领军型游戏艺术设计在人才培养的过程中强调对游戏设计、游戏行业的理解与认识。我国游戏行业的发展具有特殊性，创造性人才、领军型人才是行业发展的中坚力量，是行业未来。所以对于这类人才的培养，尤为强调围绕互动、竞技、博弈等体验内容的理解与认识。游戏内容设计的流程与方法也非常综合，包含了诸如产品设计、艺术设计、交互设计、程序开发、体验设计、系统设计等综合要素，所以设立游戏设计专业有助于该领域培养方案的建设与发展，更有利于行业领军型人才的培养。</p>		

	<p>3. 游戏艺术设计课程差异性</p> <p>在具体的课程设置方面也存在较大的差异。一方面相较于动画专业，游戏艺术主要面向玩家而非观众。玩家的参与感、互动感是该领域内容设计的核心的要素。另一方面，相较于新媒体艺术、数字媒体艺术等专业，游戏具有体系性与产品性，游戏设计需要融合思考艺术理念与商业思维，了解玩家心理、分析玩家行为，熟悉游戏产业的发展与运行要素。因此游戏艺术设计专业设立了如《游戏概论》《游戏素养与美学》《游戏心理学》《经典游戏分析》《游戏产业与文化》《严肃游戏设计与制作》等针对性课程。</p> <p>4. 市场人才需求量巨大</p> <p>现阶段该专业毕业生人才的市场需求量巨大，一方面可以面向较为成熟的游戏行业输送针对性的人才，比如角色设计师、场景设计师、游戏交互设计师、用户体验设计师，技术美术设计师等。另一方面，在技术不断推陈出新的背景下，游戏人才得到了更广泛的平台。如“数字经济”、“元宇宙”等国家发展的重点市场领域，游戏行业正在加速和教育、健康、文化传播等行业融合发展。可以看到游戏艺术设计人才在社会价值、文化形态等领域的潜力作用。游戏艺术设计人才行业将是未来建设“数字世界”、“全真互联网”的关键主体，是数字生产力的重要支撑。</p>
<p>增设专业的基础要求 (目录外专业填写)</p>	<p>1. 概述</p> <p>申请在艺术学门类设计学类下增设游戏艺术设计专业。游戏艺术设计专业（Game Art Design）名称具有较好的国内外认知度，是高校与行业针对该领域的惯用称谓，同时游戏艺术设计也较好地呈现了该专业的兼具艺术与设计要素的特征。</p> <p>设置游戏艺术设计专业应在课程、教材、师资、教学科研机构、实验室、实训基地、设备等方面具备相应的基础。</p> <p>2. 适用专业范围</p> <p>专业类代码：设计学类（1305）</p> <p>本标准适用专业：游戏艺术设计（新增设专业）</p> <p>3. 培养目标</p>

	<p>本专业旨在培养具有高水平艺术设计素养以及扎实的游戏美术能力，具备敏锐的艺术感受力与良好的人文修养，熟悉游戏设计流程，具备创新设计思维，能在数字娱乐等相关行业从事游戏艺术创作与设计等工作的领军型艺术人才。</p> <p>4. 培养规格</p> <p>4.1 学制与学位</p> <p>游戏艺术设计专业基本学制为四年，并在四年制模式基础上实行弹性学制，修业年限不少于三年，不多于六年。鼓励学生创新创业，并参加海外学习。</p> <p>学生完成专业培养方案规定的课程和学分要求，成绩合格，准予毕业。符合规定条件的，授予艺术学学士学位。</p> <p>4.2 培养要求</p> <p>本着宽口径、厚基础、高素质、强能力的人才培养原则，培养学生树立正确的人生观、世界观和价值观，使学生具备扎实的艺术学基础、较好的人文社会科学基础和国际视野，掌握马克思主义的基本原理，能运用辩证唯物主义和历史唯物主义认识问题、分析问题、解决问题；掌握游戏美术、设计、二维与三维制作、游戏引擎等理论知识和操作，具有能够对接国际化水准的游戏策划和制作能力。</p> <p>毕业生应获得以下几个方面的知识和能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 掌握马克思主义世界观和方法论，从历史与现实、理论与实践等维度深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想； 2) 能够结合专业知识深刻理解社会主义核心价值观，自觉弘扬中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化； 3) 掌握通识教育类、学科基础类、专业基础类和专业类知识，具有国际视野，了解本专业学科发展前沿，并能将所学知识用于解释本专业领域现象； 4) 能够使用书面和口头表达方式与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流； 5) 具有团队协作意识，能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事； 6) 具有自主学习和终身学习意识，有创新创业能力及不断学习
--	---

	与适应发展的能力。		
	7) 具有人文素养、科学精神和社会责任感，熟悉本专业领域相关法律、法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道德和职业规范；		
	8) 达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄和良好的心理素质；		
	9) 系统掌握本专业方向所必需的美术设计基础和三维软件应用基础；		
	10) 具备基本的游戏设计与策划能力；		
	11) 掌握游戏产品设计、开发、制作的基本技能；		
	12) 具备较强的视听艺术修养和创作能力；		
	13) 具备创新的游戏设计思想，能够创造性地将这些思想应用于游戏开发当中；		
	14) 掌握一门外国语，具有较强的听、说、读、写能力；		
	15) 掌握文献检索、查询的基本方法，具有初步的科研能力。		
5. 课程体系			
5.1 总体框架			
游戏艺术设计专业大学本科课程包括通识课程、专业课程、校级实践与创新创业课程。通识课程包括通识基础课程与通识选修课程；专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业选修课程、毕业实习与毕业论文等；校级实践与创新创业课程包括实践与创新创业必修课和实践与创新创业选修课。			
游戏艺术设计专业本科培养方案总学分应不低于155学分，其中专业课程不低于90学分，其中实践教学累计学分不少于总学分的25%。			
未实行学分制的学校，应在折算后满足上述学分要求。课堂教学可按照16学时折算1学分，集中实践环节可按照1周折算1学分，毕业论文可参照实行学分制的学校的相关规定。			
5.2 课程设置			
课程性质	学分要求	指定课程	备注
通识基础课程	40学分左右	思想道德与法治	学校根

			习近平新时代中国特色社会主义思想概论	据培养目标可增开其他课程
			马克思主义基本原理	
			中国近现代史纲要	
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	
			形势与政策	
			国家安全教育	
			体育	
			大学英语	
			大学生心理健康教育	
			计算思维概论	
			设计思维导引	
			现代汉语C	
	专业基础课程	25学分左右	游戏概论	学校根据培养目标可增开其他课程
			动画速写	
			创意素描与色彩	
			动画原理与交互动态设计	
			三维游戏美术1	
			三维游戏美术实践1	
			三维游戏美术2	
			三维游戏美术实践2	
			设计基础1	
	专业核心课程	20学分左右	游戏角色绑定与动画	学校根据培养目标可增开其他课程
			游戏概念设计	
			游戏创作1	
			游戏创作2	
			设计基础2	
			游戏界面设计	
	专业选修课程	60学分左右	学校根据培养目标自行安排模块化的专业选修课程	
			毕业实习与毕业论文	10学分左右
	毕业创作			

6. 教学规范

在课程与教材建设方面，应具有专业课程建设和教材建设计划。重视重点课程建设，尤其是游戏设计领域的内容。在培养方案中，应至少具有60%比例以上的与游戏领域强相关的专业课程。应该具有行业的概要介绍课程，结合学校自身特色，由浅入深系统地开设游戏设计相关的系列课程。同时，应该设置游戏行业的的前沿技术课、前沿理念课。由于游戏行业的发展创新迅速，专业

	<p>课程要与时俱进，要配套动态优化的机制保障，重视课程体系的改革和教材内容的更新，教材内容应符合专业培养目标要求。教材建设方面要两手抓，既要重视自编教材也要重视引进国际先进的教材，应组织本专业教师队伍至少建设一套游戏设计的系列教材，同时应积极地学习国际经验，引入或翻译在该领域成熟的、有公认力的国际教材与著作。</p> <p>7. 师资建设</p> <p>7.1 教师规模与结构</p> <p>专业教师数量应能满足教学需要，配备不少于10名专任教师。每门专业核心课程应至少配备1至2名专任教师。</p> <p>专业教师队伍应保持合理结构。具有讲师及以上专业技术职称或具有硕士及以上学位专任教师占专任教师总数的比例不低于90%，具有副教授及以上职称的专任教师占专任教师总数的比例不低于30%。专业教师队伍年龄结构应均衡合理。专业生师比不高于18：1。</p> <p>7.2 教师专业背景与水平要求</p> <p>专业教师中有一定比例的教师学历背景应具有交叉融合背景，形成“跨学科、跨媒体、科学与艺术相融合”的师资队伍。</p> <p>专业应有具备海外留学经验及相关学科学习经历的专任教师。基于游戏行业发展迭代快速的特征，要聘任一定比例的兼职教师或动态引入行业专家，以保持专业知识紧跟行业发展，更新迭代及时。</p> <p>专任与兼职教师均应具备高尚的师德和职业操守；掌握教育教学基本理论、基本方法，了解教育心理学的基本知识；具有扎实的专业基础知识和国际，了解学科前沿及发展趋势；具有较强的教学、科研与知识更新能力，并能将科研成果和更新的知识转化为教学内容。</p> <p>8. 教学条件</p> <p>高校应提供优质的游戏艺术设计及相关专业纸质和电子图书资源，配备满足教学需要的中文和外文电子资源数据库、网络视频课程，并每年更新，满足不同层次和阶段需求。</p> <p>专业应设有专门的教学实验室及创作设计空间，面积及设备能</p>
--	--

	<p>满足学生独立进行研究学习或实践创作的需求，设备有良好的更迭机制。</p> <p>游戏艺术设计专业是与行业紧密结合的新兴专业领域，应深耕前沿理念、前沿技术，积极建设教学科研合作机制，与行业紧密结合，设立平台型研究中心、项目孵化中心等虚体合作模块；开设校内实践项目，建设能满足教学要求的稳定的校外实习实训基地。</p> <p>9. 教学效果</p> <p>游戏艺术设计专业应重视培养模式改革与创新、课程建设、教材建设、教学方法改革与创新等方面的教学成果的转化和应用。同时建立定量评价与定性评价相结合，包括学生评价、同行评价等多主体参与的课堂教学效果评价指标体系，切实有效提升专业教学效果。</p> <p>在生源和就业方面，应以社会与行业需求为导向，按照学科特点、师资规模，教学条件制定相应的生源战略和招生政策，以吸引优质生源，保证教学质量，提高就业质量。</p> <p>10. 质量保障</p> <p>完善基层教学组织，成立教学指导委员会和教学督导组，指导专业建设和督查教学质量，积极开展教学观察、教学研究工</p> <p>作，有计划地开展教师培训和教学咨询等。</p> <p>在制度方面，建立和完善教学计划、教学大纲和教学进度表等基本教学文档管理制度；建立和完善排课与调课、教材选用、成绩考核、试卷与非笔试结课作品等教学档案管理制度。建立并完善课程教学质量评价制度，建立学生评教、同行互评和社会评学等多元评价体系。</p> <p>专业可依托学校教学质量状态数据平台，善用教学质量状态数据库，围绕质量保障目标要求，开展经常化和制度化的质量评估，确保对教学质量形成全过程有效评估，保证教学质量持续提高，充分实现人才培养目标。</p>
--	--

3.申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	游戏、数字内容、互联网科技等行业
<div>1.数字内容行业人才缺口巨大:</div> <p>随着中国游戏产业市场规模的增长，国内游戏企业的自主研发技术也迅速提升。5G、AI、VR等技术的发展，以及社会经济的快速进步，都为游戏行业带来了丰厚的机遇，游戏产业规模持续扩大，对游戏艺术设计专业人才的需求也日益增长。据伽马数据《2022年中国游戏产业趋势及潜力分析报告》，未来3-5年，国内游戏艺术设计人才缺口将达到60万人，面向元宇宙、数字经济等领域的缺口超过100万。</p> <p>彭博行业研究报告预计元宇宙市场规模在 2024 年将达到 8 千亿美元，普华永道也预计元宇宙市场规模在 2030 年将达到 1.5 万亿美元。中国信通院公布的最新数据显示，2020 年我国数字经济规模达到 39.2 万亿元，占 GDP 比重达 38.6%，预计“十四五”期间我国数字经济将会维持年均约 9% 的增速，到 2025 年规模将超过 60 万亿元。根据 2022 年新浪 VR 和猎聘发布的《元宇宙人才发展白皮书》，2019 至 2021 年，元宇宙领域新发职位数持续增长，在元宇宙概念爆发的 2021 年增幅达到 37.07%。从薪酬水平来看，2018 至 2021 年，元宇宙领域中高端人才平均年薪和新发职位招聘平均年薪均呈现持续增长的趋势。2021 年元宇宙领域新发职位招聘平均年薪为 27.4 万元，高于中高端人才平均年薪（23.89 万元）。</p> <div>2.中国游戏企业出海走向国际市场:</div> <p>与国内游戏市场发展的情况遥相呼应，中国游戏企业的出海势不可挡，“游戏出海”规模进一步扩大，中国游戏产品在海外的影响力、海外市场份额和全球用户规模也逐步扩大。根据中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院共同发布《2021 年度中国游戏产业报告》，2021年中国游戏产业在海外市场的收入继续保持增长，达到180.13亿美元，正式突破千亿元人民币大关。各大互联网游戏企业争先在海外加码布局。2021 年，字节跳动以约 40 亿美金的价格全资收购沐瞳科技，沐瞳科技位列 2020 年度中国厂商出海收入 前20。莉莉丝、米哈游等游戏厂商也在海外市场频频发力，《原神》、《万国觉醒》等作品引发了全球范围的玩家追捧。与此同时，游戏内容也开始向国际游戏大厂、3A游戏大作迈进，腾讯先后在海外投资了Dontnod Entertainment、8BohemiaInteractive 等五家3A 游戏工作室，研发人员超过数千人，对游戏专业人才求才若渴。</p> <p>2021年易观分析发布的《中国游戏行业人才供需专题分析》报告中指出，中国游戏行业进过二十余年的发展，不仅游戏行业市场规模庞大，同时也形成了完整且丰富的产业链，</p>	

3.申报专业人才需求情况

拥有庞大的职位体系。在海外市场不断拓展的过程中，游戏行业不仅在人才需求的规模上持续增长，创造了大量的就业岗位，也在不断丰富职位需求。其中，由于游戏行业不断地拓展全球市场，对于核心人才竞争激烈，使得游戏行业普遍入职的薪资水平高于其他行业。游戏企业招聘新员工所提供的月薪5000元以下的职位仅占比16.88%，而月薪10000及以上的职位合计占比36.35%。同时，现已经就职于游戏公司的从业者中，有59.71%的从业者月薪过万，17.22%的人月薪20000以上，超过5年工作年限的求职者中有23.2%可达到月薪20000以上。目前企业对于美术与技术类人才的需求最大，美术类人才需求占比为28.1%。

3.相关政策持续规范监管，有利于游戏产业的长期发展:

2019年，司法部发布《中华人民共和国文化产业促进法》，其中强调鼓励文化产业与科技及其他国民经济相关产业的融合发展，培育新型文化消费模式，引导和促进文化消费，鼓励和支持培育新兴文化业态，发展数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐新兴文化产业。

2019年，北京市委宣传部发布《关于推动北京游戏产业健康发展的若干意见》，提出了促进游戏产业健康发展的13条举措，总体发展目标可概括为“一都五中心”，即围绕建成“国际网络游戏之都”总目标，在北京建设全球领先的精品游戏研发中心、网络新技术应用中心、游戏社会应用推进中心、游戏理论研究中心、电子竞技产业品牌中心。

2020年，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》明确提出，“实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业”。为数字经济时代我国文化产业高质量发展指明了方向，更提出了要求。

游戏产业不仅已成为我国国民经济的新兴战略性产业，有利于促进社会就业、拉动经济增长、调整产业结构。同时也已深入人民的精神文化生活，在大众文化传播方面、社会观念影响力方面乃至提升我国文化软实力方面都有着重要作用。在未来，除了我们当下看到的数字娱乐领域，游戏行业在计算机媒介技术不断推陈出新的背景下，其数字游戏内容会进一步与跨学科领域交叉融合。比如游戏加教育叙事、加医疗健康、加文化传播等等。

从这些方向可以看到游戏艺术设计教育的重要性不仅体现在经济效益方面，同时也体现在社会价值、文化形态等方面。这些方方面面的政策的支持、技术的风口和市场的国际化等新的行业趋势，刺激着游戏行业对专业人才的需求进一步扩大。预计未来3-5年，中国游戏艺术设计人才缺口将高达60万人，游戏艺术设计等相关职位的平均薪资要比网络IT行业的平均薪资高出20%-25%左右。

3.申报专业人才需求情况

因此，为响应国家政策，将游戏内容广泛的应用到社会的各个领域，使游戏的参与性、沉浸感等特征积极地作用于其他领域，发挥社会价值，探索更多创作范式与应用情景，无论从理论层面还是实践层面，都需要更有针对性的专门人才培养体系，以推动游戏进一步往更广泛的层级发展。

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	40人
	预计升学人数	15人
	预计就业人数	25人
	字节跳动、腾讯、网易、阿里等集团公司的数字娱乐相关部门	15人
	米哈游、游戏科学、灵游坊等大型主机游戏研发公司	5人
	中小型游戏公司、自主创业	3人
	游戏运营与传播相关公司，如游戏与电子竞技运营公司、游戏媒体、游戏衍生品、泛娱乐文化传播等公司	2人

4.教师及课程基本情况表

4.1 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	35
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	10, 29%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	24, 69%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	34, 97%
具有博士学位教师数及比例	24, 69%
35 岁以下青年教师数及比例	5, 14%
36-55 岁教师数及比例	28, 80%
兼职/专职教师比例	0, 0%
专业核心课程门数	20
专业核心课程任课教师数	20

4.2 教师基本情况表（以下表格数据可根据实际情况增加行）

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
黄心渊	男	1965年9月	虚拟现实	教授	北京林业大学	计算机	博士	虚拟现实	专职
吕欣	男	1978年2月	数字媒体创作	教授	中国传媒大学	数字媒体艺术	博士	数字媒体	专职
张歌东	男	1964年4月	数字媒体内容编辑	教授	中国传媒大学	戏剧影视	本科	数字媒体	专职
费广正	男	1973年8月	计算机图形学	教授	中国科学院	计算机应用	博士	计算机图形学	专职
陈京炜	女	1981年12月	游戏心理学等	教授	中国传媒大学	动画艺术学	博士	游戏艺术设计	专职
税琳琳	女	1981年8月	创意设计思维	教授	中国传媒大学	数字媒体艺术	博士	创意思维	专职
黄石	男	1979年3月	游戏策划、3D游戏美术	教授	清华大学	信息艺术与设计	博士	三维游戏艺术设计	专职
韩红雷	男	1980年1月	游戏开发	教授	中国科学院	计算机	博士	游戏开发	专职
范敏	女	1986年10月	游戏理论设计	教授	加拿大西蒙弗雷泽大学	交互艺术与技术	博士	交互设计	专职
张梦雨	女	1991年8月	交互叙事	副教授	中国传媒大学	艺术学	博士	动漫游戏	专职
张慧临	女	1970年4月	美术史、设计史	副教授	西安美术学院	美术学	硕士	艺术史论	专职
于海燕	女	1977年5月	动态原理设计	副教授	广播电视艺术	动画设计	硕士	动画制作	专职

4.教师及课程基本情况表

李海燕	女	1974年1月	交互设计	副教授	中国传媒大学	通信与信息系统	博士	交互设计	专职
宋戈	男	1981年11月	泛娱乐设计	副教授	中国传媒大学	数媒艺术	博士	交互设计	专职
张岳	女	1977年2月	音乐音效制作	副教授	中国传媒大学	电影学	博士	音乐音效	专职
王可越	男	1977年11月	创意思维	副教授	中国传媒大学	艺术设计	博士	创意思维	专职
栾恋	女	1979年11月	音乐音效制作	副教授	北京电影学院	电影声音创作	硕士	音乐音效	专职
张兆弓	男	1984年11月	游戏艺术设计	副教授	中央美术学院	数媒艺术	硕士	游戏艺术设计	专职
高金燕	女	1973年6月	设计基础	副教授	中国传媒大学	艺术设计	硕士	艺术设计	专职
郑屹	男	1983年7月	游戏技术	副教授	中科院	计算机	博士	数媒技术	专职
王垚	男	1980年6月	数字媒体艺术	副教授	中国传媒大学	数字媒体艺术	博士	数媒艺术	专职
王筱卉	女	1985年3月	电子竞技	副研究员	中南大学	哲学	博士	电子竞技	专职
李萌	女	1983年3月	3D游戏美术	副教授	北京林业大学	林业装备工程	博士	游戏艺术	专职
王巍寅	男	1984年11月	游戏概念设计	讲师	英国阿伯泰大学/中国传媒大学	数字媒体艺术	博士	游戏艺术	专职
王烨	男	1988年1月	设计素描虚拟现实	讲师	中国传媒大学	艺术学	博士	动漫游戏	专职
丁宁	女	1983年5月	游戏叙事游戏创作	讲师	中国传媒大学	设计学	博士	交互设计	专职
高尔东	男	1993年6月	虚拟现实情境设计	讲师	中央美术学院	设计学	博士	虚拟现实	专职
于鹏	男	1983年11月	计算机软件研发	讲师	中国传媒大学	通信与信息系统	博士	软件开发	专职
陈强	男	1985年7月	游戏产业文化传播	讲师	中国传媒大学	传播学	博士	文化传播	专职
周曦	女	1988年1月	游戏研究	讲师	中国传媒大学	广播电视策划	硕士	游戏艺术	专职
吴亚楠	女	1994年8月	电子竞技赛事策划	讲师	中国传媒大学	艺术学	硕士	电子竞技	专职
刘幼春	女	1986年10月	电子竞技文化传播	讲师	中国传媒大学	数字媒体艺术/国际新闻与传播	硕士	电子竞技	专职
杨思博	男	1992年2月	数字媒体技术	讲师	中国传媒大学	数字媒体艺术	硕士	数字媒体	专职
杨盛熙	男	1993年9月	游戏叙事视听语言	讲师	美国电影学院 (AFI)	导演	硕士	艺术设计	专职

4.3.专业核心课程表（以下表格数据可根据实际情况增加行）

4.教师及课程基本情况表

课程名称	课程 总学时	课程 周学时	拟授课教师	授课学期
游戏概论	32	4	税琳琳	1秋
泛娱乐交互设计赏析	32	4	高尔东	1秋
动画速写	32	4	高金燕	1春
创意素描与色彩	64	8	张梦雨、王烨	1春
游戏美学与素养	32	4	张兆弓	1春
设计基础（1）	32	4	王烨	2秋
设计基础（2）	32	4	高金燕	2春
动画原理与交互动态设计	48	4	王烨、于海燕	2秋
游戏角色动画与绑定	64	4	红雨	3秋
游戏心理学	32	4	陈京炜	2秋
游戏创作（1）	64	4	陈京炜、丁宁等	1春
游戏创作（2）	64	4	李萌、高金燕等	2春
游戏创作（3）	64	4	张兆弓、税琳琳等	3春
经典游戏分析	32	4	王巍寅	1秋
虚拟现实	32	4	黄心渊、吕欣	3秋
3D游戏美术设计与实践（1）	96	8	李萌	2秋
3D游戏美术设计与实践（2）	96	8	黄石	2秋
未来游戏与应用	32	4	高尔东	3春
游戏界面设计	32	4	范敏	3秋
严肃游戏与制作	32	4	张梦雨	2秋

5.专业主要带头人简介

姓名	黄心渊	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	书记
拟承担课程	《虚拟现实》			现在所在单位	中国传媒大学动画与数字艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		博士研究生（1992年3月北京理工大学）					
主要研究方向		动漫、电影、虚拟现实、游戏艺术设计					
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）		《试论互动电影的本体特征——电影与游戏的融合、碰撞与新生》，当代电影，2020； 《用户视角下的交互电影创作研究》，北京电影学院学报，2019； 《基于沉浸式传播的虚拟现实艺术设计策略》，现代传播，2017；					
从事科学研究及获奖情况		新时代中国动画艺术知识体系创新研究，国家社会科学基金重大项目，2020-2024； 中小学人工智能素质教育服务平台研发与创新应用示范，国家科技重大专项课题，2020-2023； Cyberoom旅游景点沉浸式漫游驾驶舱技术应用示范，2019-2020； 实时移动交互式数字影视动画全流程协同制作平台技术研发与应用示范，国家科技支撑课题，2015-2018； 漫画创作与新媒体应用研修班，国家艺术基金，2017-2018；					
近三年获得教学研究经费（万元）	150			近三年获得科学研究经费（万元）		600	
近三年给本科生授课课程及学时数	550			近三年指导本科毕业设计（人次）		31	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

5.专业主要带头人简介

姓名	陈京炜	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	副院长
拟承担课程	《游戏心理学》《游戏创作》			现在所在单位	中国传媒大学动画与数字艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		博士研究生（2017、中国传媒大学、动画艺术学）					
主要研究方向		严肃游戏、游戏创作与实践、电子竞技					
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）		主讲课程：游戏概论、游戏心理学、游戏创作等。其中“游戏心理学”获评国家首批一流本科课程。专业负责人是国内较早开始从事游戏艺术设计理论与实践研究的学者之一，所著《游戏心理学》填补了游戏学在相关理论研究中空白，不仅在国内具有独创性，在国际范围也鲜有比肩。依托教材研发的慕课与英文慕课在中国大学MOOC收到好评，混合式教学获评第一批国家一流本科课程。					
从事科学研究及获奖情况		同时，专业负责人在美国IndieCade独立游戏节担任终审评委，与游戏艺术设计领域的研究者共同策划参与了多项国际性的游戏节展与研究论坛。2019年，专业负责人受邀担任共青团中央下属“中国青少年新媒体协会”个人理事，为国内新媒体相关内容的创意创作贡献力量。					
近三年获得教学研究经费（万元）		80		近三年获得科学研究经费（万元）		60	
近三年给本科生授课课程及学时数		750		近三年指导本科毕业设计（人次）		92	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

5.专业主要带头人简介

姓名	张兆弓	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	系主任
拟承担课程	《游戏艺术设计理论》《游戏关卡设计与制作》			现在所在单位	中国传媒大学动画与数字艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		硕士研究生、2012年毕业、中央美术学院、数码媒体设计					
主要研究方向		数字媒体创作、游戏艺术设计、游戏文化与传播					
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）		2023年，获国家级教学成果一等奖，《校企共育高质量传媒人才创新研究与实践》，教育部颁发 2022年，获北京市高等教育教学成果奖二等奖，《数字创意人才培养模式探索与创新》，北京市人民政府颁发 《游戏艺术设计人才培养基础模式》教改论文，中国传媒大学，2021； 《贯彻课程思政的线上线下混合式教学》，北京市教委，2020；					
从事科学研究及获奖情况		《游戏艺术设计艺术人才培养》，国家艺术基金，2018； 《功能与艺术游戏大展》，获文化和旅游部，年度优秀美术馆教育活动；					
近三年获得教学研究经费（万元）		30		近三年获得科学研究经费（万元）		350	
近三年给本科生授课课程及学时数		700		近三年指导本科毕业设计（人次）		107	

6.教学条件情况表

可用于该专业的教学实验设备总价值 (万元)	463.5万	可用于该专业的教学实验设备数量 (千元以上)	137
开办经费及来源	教育部		
生均年教学日常支出 (元)	15000		
实践教学基地 (个) (请上传合作协议等)	北京市游戏理论研究中心、3A游戏创作孵化中心、独立游戏创作孵化实验室、中传游戏影视艺术研究中心		
教学条件建设规划及保障措施	该专业教学所需硬性基础要求为软件引擎、计算机、服务器、捕捉采集设备、流行的现实设备等等。专业需要配备专业课教室、创作实验室, 数据捕捉采集实验室, 校企实践基地。软性基础要求为相关领域的专家教授, 校企合作的行业专家等。		

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 (万元)
明基品牌电脑套装	CPUi5-11700K/内存16G/固态500G+机械500G	15	2017	31.5
投影仪真4K	SONY- 黑色原生4K-3D	5	2020	7.0
外星人笔记本	CPUi9-11980HK/内存32G/固态1T+1T/显卡RTX3080/120Hz 4K屏幕	8	2020	37.2
苹果16英寸笔记本电脑	Apple M1 Max金属银 (10 核中央处理器、32 核图形处理器和 16 核神经网络引擎)	4	2021	11.2
外星人酷睿十一代台式电脑整机i9	CPUi9-1190K/内存64G/固态1T+机械2T/显卡RTX3090	2	2021	9.1
惠普游戏台式电脑主机-暗影精灵6代Pro	CPUi7-11700K/内存32G/固态1T+机械1T/RTX3080 10G	4	2021	7.6
冠捷 28英寸 4K高清显示器	4k 28寸 广色域	8	2019	3.2
JBL 5.1声道 电视回音壁 音响家庭影院	5.1声道-套装音箱-客厅无线环绕-Soundbar-条形蓝牙低音炮	1	2018	0.4
苹果迷你台式电脑	Apple M1 芯片, 配备 8 核中央处理器、8 核图形处理器和 16 核神经网络引擎 8GB 统一内存 512GB 固态硬盘 10Gb 以太网	4	2020	2.4
苹果平板电脑专业版 12.9英寸	iPad Pro 12.9 英寸显示屏 Liquid 视网膜 XDR 显示屏 深空灰色 512 GB 无线局域网 + 蜂窝网络机型	5	2021	5
苹果平台电脑专业版 12.9英寸 原厂笔键套装	Apple Pencil (第二代) 适用于 12.9 英寸 iPad Pro 的键盘式智能双面夹	5	2021	2

6.教学条件情况表

维尔福虚拟现实眼镜-单头显	单眼分辨率1440*1600；双眼分辨率2880*1600；刷新率：120Hz；视场角：130度；内置麦克风；传感器：steamVR追踪技术	3	2017	1.8
惠普虚拟现实头盔特别版	2k 分辨率，眼动追踪和心率捕捉	1	2019	1.1
微软3D全息AR眼镜 眼动追踪AI智能头盔	微软 透明全息眼镜 分辨率2k	1	2017	2.7
HTC智能虚拟现实套装专业版	含VIVE跟踪器、定位器、操控手柄、无线传输	2	2017	2.0
诺伊藤惯性动作捕捉PNS套装专业版	Pro 版	1	2017	3.5
群晖服务器	Synology群晖 RS1221+8盘位2U机架式NAS主机	2	2017	3.2
图腾机柜 22U	TD.6022 600*1000*1250	1	2017	0.2
配线架	安普康(AMPCOM)六类24口免打配线架 CAT6屏蔽直通式免压接网络配线架 AMC6B024	1	2017	0.3
优倍快24口万兆无线网模块交换机	(12个2.5G口，12个1g, POE能接Wifi6和接电脑)	1	2017	0.5
优倍快聚合万兆交换机	(用来接万兆群晖服务器，4口万兆) UBNT USW-Flex-XG	2	2017	0.7
万兆光转电模块	TP-LINK 万兆SFP+电口模块 TL-SM510U	10	2017	0.5
优倍快路由器	UBNT UniFi USG PRO 4 UBNT UDM PRO网关一体机 UniFi管理万兆网口路由器监控储存综合机（路由器）	1	2017	0.4
优倍快无线网络放大器	WiFi6 UBNT UniFi U6 Lite企业无线 AP双频千兆路由器信号放大器	2	2017	0.2
三星固态硬盘M2（用于群晖服务器数据传输）	三星（SAMSUNG）2TB SSD固态硬盘 M.2接口(NVMe协议) 970 EVO Plus (MZ-V7S2T0B)	3	2017	0.7
三星固态硬盘SSD（用于群晖服务器操作系统）	英特尔（Intel）S4610 固态硬盘 企业级数据中心服务器SSD 3.84TB	2	2017	1.3
西部数据硬盘（用于群晖服务器数据存储）	西部数据(Western Digital) 18TB HC550 SAS接口 7200转512M 氦气密封 企业级硬盘(WUH721818AL5204)	16	2017	4.8
HVC肢体捕捉系统	支持动捕数据 AI 自动去抖算法；配置11个跟踪器，支持全身穿戴，支持固定到任意物体表面；1套穿戴式汇集器，包括跟踪器绑带、数据线、充电器、支持HVC实时动捕系统；支持查看设备状态（电量、名称、有/无线链接、充电状态、型号）；支持虚幻引擎实时数据传输（提供自研插件）；	1	2020	12.0
HVC空间定位系统	HVC_SO室内大空间定位系统，一个捕捉单元覆盖6米X6米X6米的工作区域，可根据需求任意拓展；跟踪设备支持即插即用；内置高精度陀螺仪；6DOF实时跟踪；有/无线连接；无线自由配对；重力校正；距离感测器；	1	2020	0.3

6.教学条件情况表

HVC手指捕捉系统	支持高精度手指捕捉；支持HVC_SO；支持TYPE-C充电；支持无线和有线数据传输模式；采用高性能集成arm控制器和FPGA阵列，性能优越；	1	2020	3.5
HVC面部捕捉系统	支持虚幻引擎实时数据传输（提供自研插件）；AI数据修正；支持HVC_B；支持 iPhone AR Face面部捕捉；支持 Dynamixyz 面部捕捉设备；支持摄像头捕捉支持面部校正；支持面部幅度阈值调整；支持数据修改；	1	2020	2.7
Xsens惯性动捕服装	xsens mvn link+ Manus 动作捕捉整套（衣服+手套）	1	2019	22.5
MVN Animate Pro	MVN Animate Pro（多人动捕，数据流插件，批量导出，可视化插件等）	1	2019	30.5
Vicon动作捕捉系统升级shogun软件	运动捕捉系统软件	1	2017	17.3
26 Port PoE+ Gigabit Switch 专用交换机	26 Port PoE+ Gigabit Switch 专用交换机是 Vicon Vantage和Vero系列系统的必备组件，它提供电源供给与之相连接的摄像机，并且提供整个系统数据转换所需要的带宽，将数据传回PC主机，与摄像机之间交换同步信息。	1	2017	1.1
Vicon动作捕捉系统专用数据线	50米长度的Vicon摄像机专用定制数据线（电数同传）	3	2017	0.5
动作捕捉摄像头吊挂系统、绿幕背景改造等	设备配套云台大力夹、标记树（7个标记点，最多可连接11根）；20平方米绿幕及轨道	1	2021	8.5
虚拟前期预览系统	1280 × 768 HD LCD display 高清液晶显示屏；支持两个带映射控制钮和Markers and posts 标记点及配件；	1	2021	7.0
台式工作站Lenovo联想ThinkStation P620	CPU3995WX，内存128GB，3090显卡，2TBSSD。	1	2021	24.8
台式工作站Lenovo联想ThinkStation P620	CPU3975WX，内存128GB，3090显卡，2TBSSD。	1	2021	8.5
游戏笔记本Alienware外星人 X15 R1	CPU11900H，内存32GB，3080显卡，2TBSSD。	1	2021	3.8
Vicon动作捕捉系统升级专用红外摄像机	1、最高像素时的最大捕捉频率500fps 2、分辨率500万像素。 3、最大捕捉频率≥2000 Hz 4、可视角度≥70x70 5、即插即用兼容性：有 6、支持移动终端调整系统状态	12	2017	180

7. 申请增设专业的理由和基础

随着我国游戏产业的市场规模的增长，我国游戏企业的自主研发技术也突飞猛进地增长。中国游戏市场已经是全球游戏产业最具价值的市场之一，中国也已成为名副其实的 game 产业大国。5G、AI、VR 等技术的发展为游戏行业也带来了丰厚的机遇，伴随着社会经济的快速发展，游戏产业规模不断扩大，游戏产业对游戏艺术设计专业人才的需求提出了更多、更高、更细分的要求。

增设该专业的理由：

1. 市场人才需求巨大：

根据中国音数协游戏工委(GPC)中国游戏产业研究院的战略合作伙伴伽马数据发布《2022年中国游戏产业趋势及潜力分析报告》，预计未来 3-5 年，中国游戏艺术设计人才缺口将高达 60 万人，面向“元宇宙”、“数字经济”等领域的游戏人才缺口超过 100 万。未来围绕该领域人才的竞争将继续加剧，并将逐步向中小型企业扩散。一个重要的标志就是，主要岗位的人才薪资会再度提高。游戏艺术设计等相关职位的平均薪资要比网络 IT 行业的平均薪资高出 20%-25% 左右。

2. 对标国际前沿领域的学科建设

游戏行业从上个世纪 80 年代到今天经历了突飞猛进的全球化发展，游戏艺术设计专业也成了是国际一流大学中炙手可热的前沿领域。经过了多年发展，游戏艺术设计教育在美国、欧洲、东南亚等国家大学已经步入了成熟阶段，比如美国南加州大学、纽约大学、卡内基梅隆大学，英国阿伯泰大学、谢菲尔德哈勒姆大学、德国科隆应用技术大学、瑞典舍夫德大学、芬兰阿尔托大学、日本东京技术大学、新加坡南洋艺术学院等，这些国际顶尖院校都设有具备完整体系的游戏艺术设计专业。目前国内各大高校都开设有游戏相关课程或专业方向，也是各大学招生、就业的热门方向。但目前各高校在招生时没有明确的游戏设计专业目录，专业发展及影响力收到限制。所以增设明确的游戏设计相关专业，有利于推进该专业的进一步发展，也有利于更好地规范化该领域的人才教育。

3. 交叉融合发展空间广阔

除前文提及的与相近专业对比外，在交叉融合发展方面游戏艺术设计专业也有着巨大的潜力。美国南加州大学 2017 年开设了游戏与健康的专业方向，瑞典舍夫德大学开设了严肃游戏的方向。未来，在媒介技术不断革新的背景下，数字游戏内容与教育、健康、文旅、传播、消费模式等板块加大融合。在这里领域的领军人才贮备，将成为在世界舞台竞争的核心门槛，严肃游戏、游戏化也将成为人们生活不可或缺的内

7. 申请增设专业的理由和基础

容，将在社会价值、文化形态等方面展现出举足轻重的影响力。

4. 中国游戏行业全球化的发展趋势

从2018年开始，中国游戏行业全面迈入全球化发展时代。整个行业从最初的粗放式发展，逐步走到了精品化、全球化阶段。2021年，中国游戏产业在海外市场的收入也达到180.13亿美元，正式突破千亿元人民币大关。国际市场的竞争，就是核心人才的竞争，这也致使游戏行业对于领军人才、复合人才的渴求。诸如《原神》、《黑神话悟空》等产品提高了对于人才需求的品质，也推动了对于高校毕业生的需求。因此，在国内一流高校设置游戏艺术设计专业，培养国际化游戏设计人才，可以支撑中国游戏走出国门，支撑年轻一代将文化的影响力带向世界。游戏艺术设计专业立足于艺术设计与科学技术融合发展的理念，结合国家“数字经济”建设、“元宇宙”虚拟内容建设、文化数字化战略等新兴发展战略，培养具备国际化视野和整合创新素质的复合型人才，具有广阔的发展前景。

增设游戏艺术设计专业具备良好的基础：

1. 学校学院在该专业发展的积累

中国传媒大学高度重视游戏、动漫、数字艺术教育的发展，为游戏相关教育发展提供品质保障。动画与数字艺术学院成立于2001年，是我国最早一批致力于动画、数字艺术、游戏、网络媒体教育与研究的培养单位。2004年开设了游戏艺术设计课程，设立了动画（游戏设计）招生方向，目前为动画专业（游戏艺术方向）；后续又开设了数字媒体技术专业（游戏技术方向）与游戏艺术设计专业方向合力打造游戏设计人才；2017年进行专业整合升级，设立了艺术与科技（数字娱乐方向）专业作为游戏策划与电子竞技设计人才的支撑。经过二十年的发展，学院现已拥有动画、数字媒体艺术、数字媒体技术、艺术与科技等4个国家一流本科专业，多个国家级、省部级教学研究基地、实验室。其中与游戏设计专业相关的在校本科生已有400余人，专业方向覆盖了游戏策划、开发、管理、运营、艺术设计等多个游戏产业的主要方向。其中游戏艺术方向是通过“动画（游戏艺术方向）专业”招生。以《三国杀》为代表的优秀学生作品成功商业化，不仅为游戏产业带来活力，也成为了中国文化走出去的重要途径。

游戏艺术设计专业充分利用学校的学科特点，将游戏与多学科融合发展，形成了游戏融合文化传播、融合动漫影视、融合心理健康等交叉学科发展，是艺术与科技融合的典型代表，是未来中传国家双一流学科建设的重要落脚点。目前游戏艺术设计系开设了多门国家一流游戏相关精品课程（游戏心理学/游戏创作/游戏引擎开发），举

7. 申请增设专业的理由和基础

办了北京游戏创新科技展、大学生游戏创作节、大学生电子竞技节等相关活动。依托中传力量，北京市游戏理论研究中心建设不囿于校园壁垒，将在市委与学校的支持下，聚合学界、业界研究者一起推进研究工作，从基础理论研究、前沿科技、行业发展前瞻等诸多方面完善中国游戏理论研究体系，推动中国社会对游戏的正确认知，进而形成顶层理论架构推动游戏艺术设计、电子竞技、功能游戏等产业的各个维度的精进化发展。

2. 校企联合为人才培育提供平台

学院开创校企联合人才培养模式，近年来成效显著。学校与传媒旗舰企业中国国际电视总公司开展校企合作，联合制定人才培养方案，组建“双师型”教师队伍，建立一体化人才培养模式。合作双方实现同步规划、同步实施、同步改革、同步发展。合作企业投入经费和设施，提升校内实践教学环境；派驻一线技术骨干，担任全职实践指导教师；设立企业奖学金，鼓励学生专心向学。学校充分利用合作企业生产环境，通过“浸入式”实训实习，与学校教学交错有序，相互促进，并将职业道德、公司文化、质量意识和安全规范等贯穿其中。学生经过认识实习、专业实习、综合实训、顶岗实习等4个阶段，实现教学过程与生产过程对接，学校与职场、学生从学校人到职业人“零距离”对接，成为公司用得上、留得住、干得好的准员工。合作企业高度认可人才培养效果，实现社会认可，企业满意，学生受益。如摄影摄像艺术专业学生进入合作企业开展为期一年的实训实习期间，参与了合作企业的庆祝新中国成立70周年系列活动摄影摄像任务，担任摄像助理。实习学生表现出色，圆满完成了各项拍摄任务，其中8名学生获得了“中央广播电视总台庆祝新中国成立70周年宣传报道台长特别奖”。学生们在实训实习中表现出来的专业能力和职业素质赢得了合作企业的高度认可，90%的学生在实训实习结束之后进入合作企业签约就业。

3. 家校政社协同育人，充分发挥第二课堂育人作用

学院坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以学校“校园大课堂，传媒大舞台”独特的校园文化为大背景，以“主题教育+职业生涯规划+社会实践活动”为载体，形成了学生、学院、家庭、社会“四位一体”的综合育人模式。第一课堂与第二课堂有机对接，围绕学科专业组建学生社团。在实践指导教师指导下，各专业成立了专业社团，利用业余时间开展专业活动，促进学生自身成长，不断提高学生专业素养，为专业建设提供了强大的思想保障。

8.申请增设专业人才培养方案

一、专业介绍

游戏艺术设计专业秉承“科技、艺术与人文相融合”的人才培养理念，针对游戏艺术设计领域进行系统的理论学习与大量的专业实践，培养理解国内外游戏领域发展现状与未来趋势、熟悉游戏艺术、设计、创作、制作等相关规律，具备国际化艺术修养和创新能力的复合型人才。本专业开设了多门游戏相关精品课程，如游戏心理学、游戏创作、赛事策划、虚拟现实等，参与创办了BIGC北京国际游戏创新展、大学生游戏创作节、北京（国际）大学生电竞节等相关活动。

二、培养目标

本专业旨在培养具有高水平艺术设计素养以及扎实的游戏美术能力，具备敏锐的艺术感受力与良好的人文修养，熟悉游戏设计流程，具备创新设计思维，能在数字娱乐等相关行业从事游戏艺术创作与设计等工作的领军型艺术人才。

三、培养要求

本着宽口径、厚基础、高素质、强能力的人才培养原则，培养学生树立正确的人生观、世界观和价值观，使学生具备扎实的艺术学基础、较好的人文社会科学基础和国际视野，掌握马克思主义的基本原理，能运用辩证唯物主义和历史唯物主义认识问题、分析问题、解决问题；掌握游戏美术、设计、二维与三维制作、游戏引擎等理论知识和操作，具有能够对接国际化水准的游戏策划和制作能力。

毕业生应获得以下几个方面的知识和能力：

- 1) 掌握马克思主义世界观和方法论，从历史与现实、理论与实践等维度深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想；
- 2) 能够结合专业知识深刻理解社会主义核心价值观，自觉弘扬中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化；
- 3) 掌握通识教育类、学科基础类、专业基础类和专业类知识，具有国际视野，了解本专业学科发展前沿，并能将所学知识用于解释本专业领域现象；
- 4) 能够使用书面和口头表达方式与业界同行、社会公众就本专业领域现象和问题进行有效沟通与交流；
- 5) 具有团队协作意识，能够在本学科及多学科团队活动中发挥个人作用，并能与其他团队成员合作共事；
- 6) 具有自主学习和终身学习意识，有创新创业能力及不断学习与适应发展的能力。
- 7) 具有人文素养、科学精神和社会责任感，熟悉本专业领域相关法律、法规及政策，在本专业领域实践活动中能够理解并遵守职业道德和职业规范；
- 8) 达到国家规定的大学生体质健康标准，具有健康的体魄和良好的心理素质；
- 9) 系统掌握本专业方向所必需的美术设计基础和三维软件应用基础；
- 10) 具备基本的游戏设计与策划能力；
- 11) 掌握游戏产品设计、开发、制作的基本技能；

8.申请增设专业人才培养方案

- 12) 具备较强的视听艺术修养和创作能力;
- 13) 具备创新的游戏设计思想,能够创造性地将这些思想应用于游戏开发当中;
- 14) 掌握一门外国语,具有较强的听、说、读、写能力;
- 15) 掌握文献检索、查询的基本方法,具有初步的科研能力。

四、学制

四年

五、毕业要求及授予学位类型

学生在学校规定的学习年限内,修完培养方案规定的内容,成绩合格,达到学校毕业要求的,准予毕业,学校颁发毕业证书;符合学士学位授予条件的,授予学士学位。

授予学位类型:艺术学学士学位

毕业总学分:164学分

具体毕业要求包括:

通识基础课程	通识基础课程40学分	
通识选修课程	通识核心课程5学分	
	通识拓展课程6学分	
	通识特色课程4学分	
专业课程	专业基础课程25学分	
	专业核心课程17.5学分	
	专业选修课 47.5分	专业选修课要求35.5分 夏季学期选修课12分
	毕业实习与毕业论文(设计)10学分	
校级实践与创新创业课程	实践与创新创业必修课程7分	
	实践与创新创业选修课程2分	

六、专业核心课程与培养要求对应关系

课程名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
游戏概念设计	M	H	M	M	L	M	M	L	H	H	H	H	H	M	M
游戏创作1	M	H	M	M	H	M	M	L	H	H	M	M	M	L	L
设计基础2	M	H	H	H	L	M	H	L	H	M	H	M	H	M	L
游戏创作2	M	H	H	H	H	H	H	L	H	H	H	H	H	M	M
未来游戏与应用	H	H	H	H	M	H	H	L	H	M	H	H	H	H	M
游戏界面设计	M	H	H	H	M	H	H	L	H	H	M	L	H	H	M
游戏创作3	M	H	H	H	H	H	H	L	H	H	H	H	H	H	H

七、实践教学环节

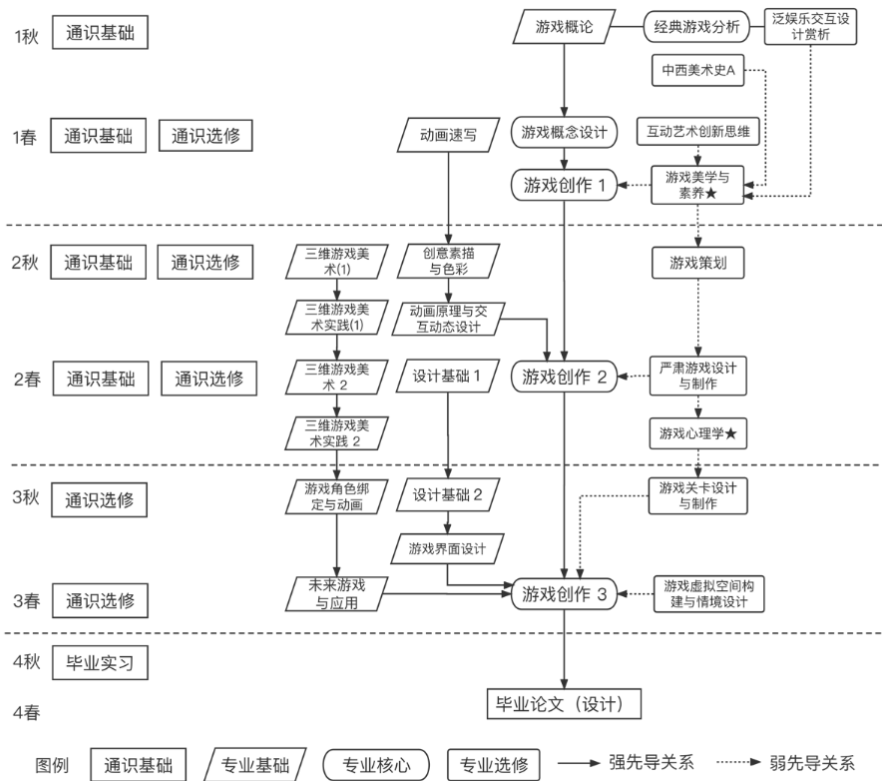
本环节学分由通识基础课程、专业课程、校级实践与创新创业课程中所含实践学分构成,共计48.5学分,占专业总学分的29.57%。

8.申请增设专业人才培养方案

课程类别	含实践教学学时	含实践教学学分	占总学分百分比
通识基础课程	320	10	29.57%
专业课程	1072	33.5	
校级实践与创新创业课程	208	5	
合计	1600	48.5	

八、课程地图

游戏艺术设计专业课程地图



8. 申请增设专业人才培养方案

九、课程设置及学时分配表

类别	序号	课程编号	课程中文名称	课程英文名称	学分	学时	学时分配				开设学期	备注
							理论教学	课内实践	实验上机	课外实践		
通识基础课程	1	2211010025	思想道德与法治	Ideology and morality and rule of law	3	64	32			32	1秋	
	2	2211010023	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	An introduction to Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	64	32	32			1秋	
	3	2211010024	马克思主义基本原理	Introduction to Principles of Marxism	3	64	32			32	1春	
	4	2211010016	中国近现代史纲要	The Brief Introduction to Chinese Modern History	3	64	32			32	2秋	
	5	2211010007	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Introduction of Mao Ze-dong's Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics	3	64	32	32			2春	
	6	2211010002/3/4/5	形势与政策	Current Situation and Policy	2	32	32				1秋-春, 2秋-春	
	7	2281010001	国家安全教育	Introduction to national security	1	16	16				2春	
	8	2173010001/2—2171010001/2	体育	Physical Education	4	128		128			1秋-春, 2秋-春	
	9		大学英语	University English	10	160	160				1秋-春, 2秋-春	
	10	1071010002	大学生心理健康教育	Psychological Healthy Education of College Students	2	32	32				1秋	
	11	2121010030	计算思维概论	Introduction to Computational Thinking	3	64	32		32		1秋	
	12	1131010002	设计思维导引	Design Thinking Introduction	1	16	16				2秋	
	13	2141010038	现代汉语C	Modern Chinese C	2	32	32				1春	
				小计	40	800	480	192	32	96		
专业课程	专业基础课程	1	2081030193	游戏概论	Game Introduction	2	32	32			1秋	
		2	2081030386	动画速写	Line Sketch	3	64	32	32		1春	
		3	2081030375	创意素描与色彩	Imaginative Sketch and Color	3	64	32	32		2秋	
		4	2081030385	动画原理与交互动态设计	Animation Fundamentals and Interactive Dynamic Design	3	64	32	32		2秋	
		5	2081030365	三维游戏美术1	3D Game Art (1)	2	32	32			2秋	
		6	2081030371	三维游戏美术实践1	3D Game Art Practice(1)	2.5	64	16	48		2秋	
		7	2081030373	三维游戏美术2	3D Game Art (2)	2	32	32			2春	
		8	2081030380	三维游戏美术实践2	3D Game Art Practice(2)	2.5	64	16	48		2春	
		9	2081030391	设计基础1	Design Basics 1	2	32	32			2春	

8.申请增设专业人才培养方案

		10	2081030257	游戏角色绑定与动画	Game Character Rigging and Animation	3	64	32	32				3秋	
					小计	25.0	512	288	224	0	0			
	专业核心课程	1	2081030269	游戏概念设计	Game Concept Design	3	64	32	32				1春	
		2	2081030281	游戏创作1	Game Project 1	3	64	32	32				1春	
		3	2081030294	游戏创作2	Game Project 2	3	64	32	32				2春	
		4	2081030393	设计基础2	Design Basics 2	2	32	32					3秋	
		5	2081030258	游戏界面设计	Game UI Design	1.5	32	16	16				3秋	
		6	2081030384	未来游戏与应用	Next Generation Gaming and Gamified Application	2	32	32					3春	
		7	2081030292	游戏创作3	Game Project 3	3	64	32	32				3春	
					小计	17.5	352	208	144	0	0			
	专业选修课程 (要求35.5分)	1	2081030376	严肃游戏设计与制作	Serious Game Design and Production	2	32	32					2春	
		2	2081030027	艺用解剖学	Anatomy for Arts	2	32	32					1秋	
		3	2081030264	经典游戏分析	Classical Game Analysis	2	32	32					1秋	
		4	2081030260	传统民间游戏	Traditional Folk Game	1.5	32	16	16				1-3秋	
		5	2081030268	游戏关卡设计与制作	Game Level Design and Production	2	48	16	32				3秋	
		6	2081030310	游戏虚拟空间构建与情境设计	Construction of virtual space and context of the game design	2	32	32					3春	
		7	2081030209	雕塑与三维造型	Sculpture	3	64	32	32				1秋	
		8	2081030091	游戏策划	Game Planning and Design	2	32	32					2秋	
		9	2081030197	游戏心理学★	Game Psychology	2	32	32					2春	研究型课程
		10	2081030306	泛娱乐交互设计赏析	appreciate and analyze of pan-entertainment interactive	2	32	32					1秋,2秋	
		11	2081030367	游戏美学与素养★	Game Aesthetics and Literacy	2	32	32					1春	研究型课程
		12	2081030261	游戏产业与游戏文化	Game Industry and Game Culture	1	16	16					3秋	
		13	2081030305	运动捕捉	Motion Capture	1	16	16					3秋	
		14	2081030308	虚幻引擎动画创作	UnrealEngine Animation Creation	3	64	32	32				3秋	
		15	2081030293	游戏及互动声音设计	Game and Interaction Sound Design	2	32	32					1春,2春	
		16	2081030282	游戏叙事	Game storytelling	2	32	32					1春	
		17	2081030107	互动艺术创新思维	Creative Ability & Imagination	2	32	32					1春,2春	
		18	2081030241	虚拟现实	Virtual Reality	2	32	32					3春	
		19	2081030172	设计心理学	design psychology	2	32	32					3秋	
		20	2081030326	中西美术史1	the History of Fine Arts1	2	32	32					1秋	

8.申请增设专业人才培养方案

		21	2081030374	中西美术史2	the History of Fine Arts2	2	32	32				1春	
		22	2081030242	西方艺术史	History of Western Art	2	32	32				1春	
		23	2081030244	中国古典美学纲要	The Outline of Chinese Classical Aesthetics	3	48	48				3秋	
		24	2081030249	中国传统艺术设计之美	The beauty of Design for Chinese Ancient arts	3	48	48				2秋	
		25	2081030270	视觉叙事与表达	Visual Expression	2	32	32				3秋	
		26	2081030217	中国书画赏析	Chinese Painting and Calligraphy Appreciation	2	32	32				2秋	
		27	2081030072	中国画鉴赏与学习	Appreciation and Study of Chinese Painting	2	32	32				2秋	
		28	2081030216	中国书画	Chinese Painting and Calligraphy	2	32	32				1春	
		29	2081030128	动态图形设计B	Motion Graphics Design(B)	2	32	32				3秋	
		30	2011030087	传播学概论B	Introduction to Communication (B)	2	32	32				2秋	
		31	2081030008	故事写作 2	Story Telling 2	4	64	64				1-4秋,1-4春	
		32	2081030297	泛娱乐设计	Multi-entertainment Design	2	32	32				1-4秋,1-4春	
		33	2081030300	中华古典艺术思维探析	Intraduction of Chinese Ancient artistic thinking	3	48	48				1-4秋,1-4春	
		34	2081030301	写作与沟通	writing and communication	2	32	32				1春	
		35	2081030358	计算媒介与艺术创作1	Computing medium and Art Creation1	2	32	32				1-4秋,1-4春	
		36	2081030274	电子竞技概论	Introduction to E-Sports	2	32	32				1春	
		37	2081030226	中国古代文化概论	Introduction to Ancient Chinese Culture	2	32	32				1-4秋,1-4春	
		38	2081030198	游戏人工智能编程	AI Programming for Game Developers	3	64	32	32			1-4秋,1-4春	
		39	2081030170	特效原理与创作	VFX: Theory and Practice	2	32	32				1-4秋,1-4春	
		40	2081030171	数字合成技术2	Digital Compositing Technology 2	3	64	32	32			1-4秋,1-4春	
		41	2081030173	交互叙事理论与实践	Interactive Narrative Theory and Practice	2	32	32				1-4秋,1-4春	
		42	2081030275	数字视频编辑	Digital Video Editing	3	64	32	32			2秋	
		43	2081030339	国潮设计	Chinese-chic Design	2	32	32				2秋	
		44	2081030390	微信小程序	Weixin Mini Program Development	1.5	32	16		16		1秋	
	夏季学期 选修课 (要求 12分)	45	2081040031	专业调研	Investigation and Study	4	128				128	1夏	
		46	2081040038	专业技能实训	Specialty Practice	4	128				128	1夏	
		47	2081040032	联合创作	Team Project	4	128				128	2夏	

8.申请增设专业人才培养方案

		48	2081040033	大师课	Master Class	4	128					128	2夏	
		49	2081040040	合作项目	Co-op	4	128					128	2夏	
		50	2081040034	国际实践课程	International Project	4	128					128	2夏	
		51	2081040061	科研与创作立项指导	Practice Guide to Project Establishment	4	128					128	3夏	
					小计	47.5	2528	1408	208			896		
	毕业实习与毕业论文	1	2081040027	毕业实习	Graduation Field Work	5	160					160	4秋	
		2	2081040028	毕业创作	Graduation Project	5	160					160	4春	
					小计	10	320	0	0	0	0	320		
	校级实践与创新创业必修	1	1071040002	军事理论课	Military Theory	2	36	36						
		2	1071040003	军事技能	Military Skills Training	2	112					112		
		3	2191010002	大学生职业生涯规划	Guidance of Career-planning for College Students	1	16	16					1秋	
		4	2191010001	大学生就业与创业指导	Guidance of Employment and Entrepreneurship for College Students	1	16	16					3春	
		5	1311040104	劳动教育	Labor education	1	32		32				1夏	
					小计	7	212	68	32	0	112			
	校级实践与创新创业教育选修					2	64		64					
	通识核心课程					5	80	80						
	通识拓展课程					6	96	96						
	通识特色课程					4	64	64						
					学分总计	164								

说明：1、“理论教学”每16学时折算1学分；2、“课内实践”指文科、艺术、经管类课程的实践教学，每32学时折算1学分；3、“实验上机”指理工类课程的实验上机环节，每32学时折算1学分；4、“课外实践”指不占排课时间、排课地点的实践；5、课程编号、课程中文名称、课程英文名称及学时、学分，请严格按照教务系统执行；6、教务在线上没有的课程，课程编号请空缺，课程中文名称、课程英文名称及学时、学分的折算务必规范；7、课程英文名称每个单词的第一个字母请大写（介词、连词除外）；8、课程分为几个学期连续开设的，课程名称请加1、2、3、4表示；9、同一门课程面向不同专业的学生开设且内容不同的，请用A、B加以区分，如高等数学A、高等数学B；10、研究型课程在课程名称中加★。

总体判断拟开设专业是否可行		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
<p>中国传媒大学组织于北京召开了关于申报游戏艺术设计专业的专家评审会议。评审专家委员会由四川美术学院周宗凯教授、吉林动画学院罗江林教授、吉林艺术学院梁岩教授、邵兵教授、完美世界集团高级副总裁王雨蕴女士（北京市人大代表）等五位专家组成。</p> <p>评审专家审阅了中国传媒大学动画与数字艺术学院关于申报游戏艺术设计专业的《普通高等学校本科专业设置申请表》、培养方案、课程体系等相关材料，听取了动画与数字艺术学院对专业的调研、论证与筹建情况的汇报。与会专家对该申报专业进行了深入全面的审议，认真审核了游戏艺术设计专业的人才需求论证、专业筹建工作、人才培养目标、师资力量和课程设置等情况，并对主干课程设置、课程内容衔接等提出了建设性意见。</p> <p>与会专家认为，游戏艺术设计专业立足于艺术与科学技术融合发展的理念，结合“数字经济”建设、“元宇宙”虚拟内容建设、文化数字化战略等国家发展重大需求市场，培养具备国际化视野和整合创新素质的复合型人才，具有广阔的发展前景。动画与数字艺术学院的申报工作在充分的调研基础上展开，结合行业需求现状与就业前景，从多角度论证了开设游戏艺术设计专业的合理性与必要性，符合学校整体发展目标与特色。在游戏行业进一步规范发展的基础上，积极面对全球在数字经济时代、虚拟现实转型升级和全行业多领域大规模应用的前景，占领新高地，对人才培养及学科布局与发展有着极其重要的意义。</p> <p>综上，游戏艺术设计专业的设立，符合国家文化消费升级的发展方向，响应了交叉学科人才培养的倡导，从应用服务到引领行业，从就业到创新创造，有着迫切的行业需求，同时也高度契合国家的发展战略。经过多年教学积累与实践研究，中国传媒大学动画与数字艺术学院有着坚实的基础与特色，筹建工作无论在师资力量、国际合作、课程设置、硬件条件上都是扎实而富有成效的，该专业的开设对发挥学校优势、整合专业资源、凸显教学特色、推动学校发展提供助力。</p> <p>经评审专家组审议与讨论，一致同意中国传媒大学动画与数字艺术学院开设游戏艺术设计专业。</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>专家签字：</p>		