

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

学校名称（盖章）： 中国传媒大学

学校主管部门：教育部

专业名称：智能工程与创意设计

专业代码： 080808T

所属学科门类及专业类：工学 自动化类

学位授予门类：工学

修业年限：四年

申请时间： 2024年7月

专业负责人：黄石

联系电话：

教育部制

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"/> 公办 <input type="checkbox"/> 民办 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构 <input type="checkbox"/> 地方院校		
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"/> <input type="checkbox"/> 法学 <input type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> <input 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	080808T	专业名称	智能工程与创意设计
学位	本科	修业年限	四年
专业类	自动化类	专业类代码	08
门类	工学	门类代码	08
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	数字媒体技术	开设年份1	2012
相近专业 2	数字媒体艺术	开设年份2	2003
相近专业 3	新媒体艺术	开设年份3	2022
增设专业区分度 (目录外专业填写)	增设专业方向为目录内专业。		
增设专业的基础要求 (目录外专业填写)	增设专业方向为目录内专业。		

3.申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	工程与智能技术、数字内容、文化创意、设计智造等领域
人才需求情况（字数限制1000字，请加强与用人单位的沟通，预测用人单位对该专业的岗位需求。此处填写的内容要具体到用人单位名称及其人才需求预测数）	
<p>一、工程与智能技术领域</p> <p>1.计算机应用人才需求</p> <p>数字化转型推动了对数据治理、数据分析、技术架构、信息安全等方面人才的需求。IT相关岗位薪酬普遍居于高位，人工智能工程师尤为突出，平均月薪达到25148元。以智联招聘、前程无忧、BOSS直聘为数据来源，软件和信息技术服务业占比最高，达29.0%。据麦肯锡一份关于人工智能的报告，预计2030年中国对AI专业人员的需求将增至2022年的6倍，人才缺口将达到400万人。</p> <p>2.设计智造产品经理需求</p> <p>设计智造作为智能制造的一个重要分支，融合了创意设计、工程技术、人工智能等多个学科。近年来，国家陆续出台《“十四五”智能制造发展规划（征求意见稿）》《关于推动工业互联网加快发展的通知》等相关政策，大力推进智能制造的发展。</p> <p>随着互联网技术、人工智能、数字化技术嵌入传统产品设计，设计智造所体现的设计赋能制造业的特征越来越显著。行业与市场对产品经理的要求，不仅需要具备传统的产品管理能力，还需要对智能技术和设计创新有深入理解，以便更好地推动产品的创新，包括需求理解与分析、产品规划、产品设计、用户体验、产品管理等能力。</p> <p>二、数字内容领域</p> <p>1. 环境和政策助力国内数字内容产业发展</p> <p>中国数字内容产业逐步形成了完整且丰富的产业链，拥有庞大的职位体系。随着智能化趋势的发展，核心人才竞争愈发激烈，整个行业的普遍入职薪资水平高于其他行业。据调查，有59.71%的从业者月薪过万，17.22%月薪2万元以上，超过5年工作年限的求职者中有23.2%可达到月薪50000元以上。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%。预计未来3-5年，中国数字内容产业人才缺口将达100万人，创意设计等相关职位的平均薪资比传统网络行业的平均薪资高出20%-25%左右。</p> <p>2.人工智能在辅助设计创作上的快速发展</p> <p>中国的生成式AI商业应用规模迎来快速增长。根据《中国AI数字商业展望2021-2025》，2025年中国生成式AI商业应用规模将达到2070亿美元，未来五年的年均增速达84%。</p> <p>在更垂直的细分领域，《AIGC/AI绘画行业发展研究报告2023》指出，AI绘画的发展诞生了包括AIGC算法工程师、AIGC产品经理、AI美术设计师等一系列AIGC领域新岗位，岗位年薪中位数达33.75万元，相关行业范围广泛，影视制作、广告传媒、专业设计、营销推广等均有涉及。</p> <p>综上所述，拟申报专业在国家战略和社会发展中人才需求显著。年度拟招收20人中，预计一半就业，潜在用人单位包括华为、海尔、小米等智能制造企业（3人），腾讯、网易、阿里等集团公司（2人），中小型人工智能企业、媒体公司（5人）。</p>	

3.申报专业人才需求情况

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	20人
	预计升学人数	10人
	预计就业人数	10人
	其中 华为、海尔、小米等智能制造企业的 设计和内容相关部门	3人
	腾讯、网易、阿里等集团公司的智能数 字设计和内容相关部门	2人
	中小型人工智能企业、媒体公司、自主 创业	5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	47
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	18, 38.3%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	13, 27.7%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	16, 34%
具有博士学位教师数及比例	30, 63.8%
35 岁以下青年教师数及比例	6, 12.8%
36-55 岁教师数及比例	36, 76.6%
兼职/专职教师比例	2, 4.3%
专业核心课程门数	9
专业核心课程任课教师数	11

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
廖祥忠	男	1968年11月	数字媒体艺术概论	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体	专职
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
王雷	男	1978年7月	数字媒体艺术概论	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	动画	专职
贾秀清	女	1964年11月	动态影像美学基础	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体	专职
吕欣	男	1978年2月	人工智能与交互设计	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	融媒体视频产品设计	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	数据库原理及应用	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	认知心理学	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	设计思维导引	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	自然科学通识、数字媒体数学基础	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
高薇华	女	1969年2月	中国古典艺术思维探析、中	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	动画	专职

4.教师及课程基本情况表

			国古典美学纲要						
姜浩	男	1970年11月	媒体影像创新应用导论	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体	专职
江逐浪	女	1975年5月	全媒体文案创意与写作	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体	专职
佟婷	女	1975年9月	创意与故事写作	教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体	专职
孙国玉		1978年2月	人工智能应用、智能人机交互技术	教授	中国传媒大学	计算机应用技术	博士	数字媒体、交互设计	专职
韩红雷	男	1980年1月	引擎原理及应用	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	人工智能与交互设计	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
王冀中	男	1965年1月	三维视觉设计	研究员	中国传媒大学		博士	动画	专职
李海燕	女	1974年1月	自然交互设计与应用、计算机图形学	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	设计思维导引	副教授	中国传媒大学	数媒艺术	博士	创新思维	专职
张岳	女	1977年2月	数字声音创作	副教授	中国传媒大学	电影学	博士	音乐音效	专职
杨晓军	男	1969年11月	新媒体艺术基础	副教授	北京电影学院	动画创作与多媒体运用	硕士	动画、新媒体	专职
宋雷雨	男	1984年6月	数字合成技术及虚拟影像	副教授	韩国国立艺术大学	多媒体影像	硕士	数字媒体艺术	专职
韩佳政	男	1981年8月	媒体影像创新应用导论	副教授	中国传媒大学	电视剧创作与理论	博士	数字媒体艺术	专职
崔蕴鹏	男	1982年11月	数字媒体艺术概论	副教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体艺术	专职
周一楠	男	1977年11月	数字时基影像设计基础	副教授	中国传媒大学	广播电视艺术学	硕士	数字媒体艺术	专职
郭蔓蔓	女	1976年4月	动态图形设计	副教授	北京师范大学	电影学	博士	数字媒体艺术	专职

4.教师及课程基本情况表

孙庆杰	男	1972年11月	人机交互技术与应用	副教授	中国科学院软件所	计算机应用技术	博士	交互设计	专职
王利敏	女	1972年3月	信息可视化设计	副教授	中央美术学院	摄影	硕士	动画、新媒体	专职
陈文娟	女	1978年5月	人机交互技术与应用、深度学习、机器学习与交互艺术	副教授	中国传媒大学	信号与信息处理	博士	交互设计	专职
吴卓浩	男	1979年12月	智能产品设计	副教授	清华大学	信息艺术设计	硕士	交互设计	专职
栾恋	女	1979年11月	数字声音创作	讲师	北京电影学院	电影声音创作	硕士	音乐音效	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
杨思博	男	1992年2月	自然交互设计与应用、数新媒体产品设计与项目管理	讲师	中国传媒大学	数字媒体艺术	硕士	数字媒体	专职
陈明	男	1969年4月	三维视觉设计	助理研究员	北京林业大学	设计艺术学	硕士	动画、新媒体	专职
丁莉	女	1979年1月	数字媒体信息影像化设计	讲师	中国传媒大学	电影学	博士	数字媒体艺术	专职
梁艳	女	1983年8月	故事写作	讲师	中国传媒大学	广播电视艺术学	博士	数字媒体艺术	专职
陈念群	女	1975年2月	特效作品赏析	讲师	北京师范大学	电影学	硕士	数字媒体艺术	专职
崔刚	男	1975年2月	传播学概要	讲师	北京广播学院	广播电视艺术学	硕士	数字媒体艺术	专职
张宏涛	男	1979年10月	web前端开发	讲师	北京理工大学	软件工程	硕士	数字媒体艺术	专职
李颜妮	女	1979年12月	造型基础	讲师	清华大学美术学院	装潢美术	硕士	动画、新媒体	专职
李海玲	女	1983年1月	新媒体产品设计与	讲师	中国传媒大学	数字媒体艺术	博士	数字媒体	专职

4.教师及课程基本情况表

			项目管理					艺术	
沈巍	男	1991年5月	数字时基影像设计基础	讲师	英国皇家艺术学院	当代艺术实践(动态影像)	硕士	数字媒体艺术	专职
童画	女	1990年4月	虚幻引擎设计基础	讲师	美国南加利福尼亚大学	电影电视制作	博士	数字媒体艺术	专职
张心怡	女	1995年12月	造型基础	助教	美国艺术中心设计学院	平面设计	硕士	新媒体	专职
黄毅	男	1990年2月	数字加密	工程师	中国传媒大学	数字媒体艺术	硕士	数字媒体	兼职
李飞鸿	男	1992年10月	新媒体营销推广	工程师	华北电力大学	动画	硕士	动画、新媒体	兼职

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）

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
计算机图形学	64	4	李海燕	4
人工智能与交互设计	64	4	吕欣 范敏等	4
人机交互技术与应用	48	4	陈文娟 孙庆杰等	5
数据库原理应用	64	4	费广正	4
虚拟现实	64	4	黄心渊	6
智能产品设计	48	4	吴卓浩	4
自然交互设计与应用	48	4	杨思博 李海燕等	5
人工智能应用	32	2	孙国玉	3
新媒体产品设计与项目管理	48	4	李海玲	4

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	党委书记
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	黄石	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	《计算机图形学》			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		2007.4 清华大学，信息与交互设计					
主要研究方向		虚拟现实、交互技术与艺术、新媒体艺术					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		获数字创意教学大赛一等奖《游戏策划》，2021年7月（国家级教学竞赛，发证机关：教育部全国高等院校计算机基础教育研究会） 出版教材3部，专著1部，共计113.5万字： 1. 《游戏策划与管理》（已列入代表作，文化部、教育部规划教材，第一作者，45万字）高等教育出版社，2012.3 2. 《数字游戏设计》（教育部计算机艺术设计规划教材，第一作者，20.9万字）清华大学出版社，2018.7 3. 《游戏创意基础》（“十二五”规划教材，第一作者，22.1万字）中国传媒大学出版社，2018.11 4. 《数字游戏设计史》（已列入代表作，专著，第一作者，25.5万字）北京理工大学出版社，2021.7					
从事科学研究及获奖情况		科学研究贡献： 一、获国际会议最佳论文奖1项： 1. A Method of Evaluating User Visual Attention to Moving Objects in Head Mounted Virtual Reality，获得HCII（我校认定的设计学顶级国际会议）2018年最佳论文奖，为我校赢得荣誉。 二、获国家发明专利1项： 全视角图像显示装置，专利号ZL2014102519696，通过创新的光路结构可将VR头显视角扩展到230度，具有较高社会价值，2018.5.18获授权。 三、主持多项科研课题，其中省部级课题2项，校级和横向课题5项，经费共计131.96万元： 省部级课题： 1. 基于实时渲染的虚拟拍摄引擎研制开发（Z211100004021009，北京市科委科技项目，经费95.42万）2021.9； 2. 基于交互叙事的沉浸式动画研究（19YTB023，北京市社科基金					

5.专业主要带头人简介

	<p>项目，经费8万) 2019.11;</p> <p>校级和横向课题:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 基于游戏的创造性思维教学研究 (YETP0628, 北京市青年英才, 经费15万) 2014.9-2016.9; 2. 基于虚拟现实的交互叙事理论与艺术创作研究 (CUC18JL074, 校级, 经费0.26万) 2018.6-2019.4; 3. 数字游戏设计史梳理与研究 (CUC2019B014, 校级, 经费8万) 2019.3-2020.3; 4. 折反射式全视角游戏头盔设计 (3132015XNG1543, 理工类学科交叉, 经费3万) 2015.9-2017.9; 5. 知行AI微信小游戏开发 (HW18179, 横向, 经费2.28万) 2018.11-2019.09。 <p>艺术创作影响力</p> <p>主创艺术作品多次入选国际和国内节展, 并获得多个奖项:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 脑机互动艺术作品《空窗子》, 第三届艺术与科学国际作品展 (2012年, 中国科技馆), 获TASIE国际奖 (吴冠中艺术与科学创新大奖); 2. 人工智能艺术作品《二十六史》, 第五届艺术与科学国际作品展 (2019年, 国家博物馆); 3. 担任科幻电影《三体》概念设计总监 (2015, 刘慈欣作品改编); 4. 导演短片《深空》获2017水滴奖最佳科幻短片奖, 入围2019蓝星球科幻电影周; 5. 导演短片《见到哈奴曼先生》入围第30届银河奖科幻微电影单元、2019蓝星球科幻电影周; 6. 导演VR动画《瑞金建政》(2017.9), 采用Unreal Engine实时渲染, 瑞金红色文化献礼项目, 部委领导高度赞誉, 观众反响热烈。 		
近三年获得教学研究经费 (万元)	0.0	近三年获得科学研究经费 (万元)	117.42
近三年给本科生授课课程及学时数	《游戏策划》《游戏三维美术2》《游戏创作3》, 学时每年224学时, 三年672学时	近三年指导本科毕业设计 (人次)	22人次

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	宋戈	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	系主任
拟承担课程	《新媒体文化与思维方法》、《设计思维导引》			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	2015.07，中国传媒大学，数字媒体艺术						
主要研究方向	数字内容创作，创新设计思维						
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）	<div>一、获奖情况</div> <div>1. 基于设计思维的“新文科”人才创新能力培养体系构建和实践探索，获北京市教育教学成果奖一等奖，2022；</div> <div>2. 《设计思维创新与实践》，获评第二批国家级一流本科课程，2023；</div> <div>3. 中国传媒大学第十一届校级青年教师教学基本功比赛人文科学类二等奖，2021。</div> <div>二、教改项目</div> <div>1. 《一体化毕业创作扶持体系建设》，校级实践教育教学改革创新项目，2023；</div> <div>2. 《设计思维跨学科教学团队建设》，校级教学团队建设项目，2022。</div> <div>三、论文</div> <div>1. 《设计思维教育的内涵拓展与实践创新》，被《北京高等教育发展研究报告（2021）》北京市教育科学研究院采纳，2022；</div> <div>2. 《设计思维在数字媒体艺术专业教学中的应用》，动画与数字艺术学院优秀教改论文，第一作者，载《向煜而生——动画与数字媒体教育教学研究》，2021。</div> <div>四、慕课</div> <div>1. 《Design Thinking: unleash your creativity》英文慕课，2021；</div> <div>2. 《设计思维设计未来》，中文慕课，2023。</div>						
从事科学研究及获奖情况	<div>一、项目</div> <div>1. 《基于Web3.0技术的沉浸式科幻数字新首钢示范场景建设》（北京市科委科技项目，经费40万）；</div> <div>2. 《网络文化对公众生活方式的影响研究》（国家社科基金艺术学项目，经费18万）</div>						

5.专业主要带头人简介

	<div>3. 《AI生成实验艺术短片创作实践及相关理论研究》（校级，经费2万）</div> <div>4. 《K12设计思维创新教育研发》（横向，经费10万）</div> <div>5. 《幼儿园设计思维创新课程开发》（横向，经费15万）</div> <div>二、论文：</div> <div>1. Empathy effect : a study on textual identification in unscripted reality shows-type, 获得International Non-Scripted Content Association（INSCA）2024年优秀论文奖。</div>		
近三年获得教学研究经费（万元）	5	近三年获得科学研究经费（万元）	85
近三年给本科生授课课程及学时数	《互动艺术创新思维》、《新媒体文化与思维方法》、《新媒体艺术基础》、《网络视频节目创作》、《设计思维导引》、《实践：联合创作1》, 三年共564学时	、近三年指导本科毕业设计（人次）	14

5.专业主要带头人简介

<p>3. 《新媒体视听系统信息设置及评价》，校级，负责人，经费10万元；</p> <p>4. 《COP15中国馆展览主展区设计布展运营维护一体化服务项目》，校级，第三成员，经费24万元；</p> <p>5. 《国际高校专业课程及课件研发》，校级，负责人，经费100万元；</p> <p>6. 《视听产品适老化研究与设计》，校级，负责人，经费10万元；</p> <p>7. 《5G时代的数字娱乐产业人才培养》，校级，成员，经费15万元；</p> <p>8. 《中国风格元宇宙及AIGC的内容创作方法研究》，校级，成员，经费10万元；</p> <p>9. 《Thinkfirst智能媒体创新设计》，校级，成员，经费10万元；</p> <p>10. 《动画与数字视听产品创新转化服务》，校级，负责人，经费10万元。</p> <p>二、奖项</p> <p>1. 全国数字艺术设计大赛：优秀组织奖，第二名，2021；</p> <p>2. 全国数字艺术设计大赛北京赛区一等奖指导教师奖，2021；</p> <p>3. 首届两岸数字艺术设计大赛铜奖指导教师奖，2023；</p> <p>4. 北京市大学生数字媒体设计大赛一等奖指导教师奖，2020；</p> <p>5. 济南市人民政府颁发：泉城特聘专家称号，2019；</p> <p>6. 第七届北京市大学生动漫设计竞赛三等奖指导教师奖，2019；</p> <p>7. 北京市文创大赛石景山赛区二等奖，2023；</p> <p>8. 北京高校服务乡村振兴行动计划三等奖，第二名，2023。</p>			
近三年获得教学研究经费（万元）	5	近三年获得科学研究经费（万元）	125
近三年给本科生授课课程及学时数	《新媒体产品设计及项目管理》、《新媒体产品设计实践与研究》、《新媒体网络营销推广》、《设计思维导引》，504课时	近三年指导本科毕业设计（人次）	12

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）	739	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）	虚拟沉浸与超高清影像创作实验室、数字艺术创新实验室、数字人研究院、中国传媒大学&英特尔人工智能生成艺术创作实践中心		
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（元）
明基品牌电脑套装	CPUi5-11700K/年存16G/年态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/年存32G/年态1T+1T/年卡RTX3080/年20Hz 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/年存64G/年态1T+机械2T/年卡RTX3090	2	2021	9.1
惠普游戏台式电脑主机-暗影精灵6代Pro	CPUi7-11700K/年存32G/年态1T+机械1T/年TX3080 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	1	2018	0.4

6.教学条件情况表

	蓝牙低音炮			
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
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 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)	1	2017	0.3

6.教学条件情况表

	六类24口免打配线架 CAT6屏蔽直通式免压接网络配线架 AMC6B024			
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	1	2020	12.0

6.教学条件情况表

	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/年线链接、充电状态、型号）；支持虚幻引擎实时数据传输（提供自研插件）；			
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/年线连接；无线自由配对；重力校正；距离感测器；	1	2020	0.3
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	1	2020	2.7

6.教学条件情况表

	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;			
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缆 (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	1	2021	7.0

6.教学条件情况表

	Markers and posts 标记点及配件;			
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 $\geq 70 \times 70$ 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
路由器	新华三/H3C、MSR3640-XS	1	2022	0.95
核心交换机	新华三/H3C、S6520-26Q-SI	1	2022	0.75
交换机	新华三/H3C、S5130S-28S-EI	2	2022	0.7
光模块	新华三、/H3C、SFP-XG-LX-SM1310-D	23	2022	1.15
PCIe网卡	蝶舞/DIEWU、X520-DA1	12	2022	0.42
POE交换机	新华三/H3C、S5130S-28S-PWR-EI	1	2022	0.45
AC无线接入控制器	新华三/H3C、WX2520X-LI	1	2022	0.315
AP无线接入点	新华三/H3C、WA6330-LI	7	2022	1.75
机架式服务器	戴尔/Dell、PowerEdge R750	1	2022	8.6
储存阵列	戴尔/Dell、PowerVault	1	2022	8.75

6.教学条件情况表

	ME4012			
储存扩展阵列	戴尔/Dell、PowerVault ME412	1	2022	6
不间断电源系统	山克/APCS、R6KS	1	2022	0.86
机柜	图腾/Toten、K3.6947	1	2022	0.45
彩色电视机	TCL、98T7E	1	2022	1.7999
双镜头追踪摄像机	亿联/Yealink、UVC86	1	2022	1.78
无线麦克风阵列	亿联/Yealink、VCM36-W	2	2022	0.69
无线传屏器套装	亿联/Yealink、RoomCast	1	2022	0.3
移动工作站	联想/Lenovo、Legion Y9000X	1	2022	1.045
台式工作站主机	联想/Lenovo、Legion 7000K	48	2022	48.48
显示器	戴尔/Dell、S2721QS	48	2022	12.72
彩色电视机	TCL/65C12	3	2022	3
液晶拼接屏系统+集成	迈锐/MR、UTV1.2	1	2022	43.6356
多面幕投影系统+集成	澜景/Enlight、定制	1	2022	13.5
色键器主机	Blackmagic design、Ultimate 12 4K	2	2022	1.99
色键器操控面板	Blackmagic design、Ultimate Smart Remote 4	8	2022	3.31
高动态对比度录像机	Blackmagic designBlackmagic Video Assist 7” 12G HDR	1	2022	0.95
视频信号转换器	Blackmagic designMicro Converter BiDirectional SDI/HDMI 12G wPSU	1	2022	0.29
图形工作站主机	联想/Lenovo、P620	1	2022	21.9
显示器	戴尔/Dell、U2723QX	16	2022	3.2

6.教学条件情况表

移动工作站	雷蛇/Razer、Blade 15	1	2022	3.15
混合现实头盔显示器一体机	微软/Microsoft、HoloLens 2	1	2022	2.76
虚拟现实头盔显示器	Valve、index	3	2022	0.86
虚拟现实头盔显示器一体机	Facebook、Meta Quest2	80	2022	4.8
动作捕捉手套	诺亦腾/Noitom、Hi5 2.0	5	2022	0.98
动作捕捉系统	诺亦腾/Noitom、Perception Neuron 3 Pro	1	2022	4.45
激光雷达	北阳/HOKUYO、UST-10LX	1	2022	2.895
开发板套件	Arduino、Arduino Uno kit	80	2022	3.2
图形工作站主机	苹果/Apple、Mac Studio	5	2022	23.2495
显卡扩展坞	技嘉/Gigabyte Aorus Geforce RTX3090 Gaming Box	1	2022	2.1
动作捕捉系统	Rokoko、Smartsuit Pro II	1	2022	5
台式工作站主机	联想/Lenovo、Legion 7000K	32	2022	32.32

7.申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由、支撑该专业发展的学科基础、学校专业发展规划、与现有专业的区分度、专业名称的规范性等方面的内容)(如需要可加页)

1. 服务国家战略发展

专业的设立与国家推动的创新驱动发展战略和产业升级转型计划高度契合。随着中国制造2025和新一代人工智能发展规划的实施，对融合创新设计思维 and 智能工程技术的复合型人才需求日益增长。该专业旨在培养符合国家战略发展需要的新型人才，助力中国从“制造大国”向“创造大国”转变，同时为推进国家文化软实力和科技创新能力的提升贡献力量。

2. 满足行业发展与人才需求

面向未来的智能产品设计与创意产业发展，需要跨界融合的创新人才。当前，智能化技术正深刻改变着媒体传播、产品设计、艺术创作等领域，对设计思维和工程技术能够进行高度融合的人才提出了新要求。该专业的开设，响应了数字经济背景下对创意设计和智能工程跨学科人才的强烈需求，为行业提供能够驾驭新技术、引领创新潮流的高端人才，推动产业升级和经济结构优化。

3. 促进文化传媒领域的交叉学科发展

该专业的建设，是传媒教育领域对新兴学科交叉融合趋势的积极响应，也是学科发展的必然选择。通过跨学科的课程设置、研究方向和实践平台构建，不仅能够促进设计学、工程学、计算机科学与技术等多学科知识和方法的交叉融合，还将推动学科体系、理论框架和研究方法的创新，为学科发展开辟新的方向。对于中国传媒大学而言，不仅意味着学科建设的深化和专业范围的扩展，也将进一步促进中国传媒大学与行业的深度合作，为智能产品设计与开发、数字媒体技术应用等领域输送高素质应用型人才，满足社会和产业转型升级的迫切需求。

4. 增设智能工程与创意设计专业具备良好的基础

我校为我国数字媒体艺术专业始创单位，动画和数字媒体艺术等专业首批入选国家级一流本科专业建设点，并进入国家“985工程优势学科创新平台”，连续五年成为全国高

7.申请增设专业的理由和基础

就业率的“绿牌专业”，多年在软科中国大学专业排名中位列第一。团队有教授18名，副教授13名，师资背景横跨技术、美术、设计、产品、传播等领域。获得北京高校优秀本科育人团队、北京市高等教育教学成果奖等荣誉。为本专业的开设提供了先发优势和团队基础。

秉承“人文为体、科技为用、艺术为法”的理念，动画与数字艺术学院通过培养过程的融合打通和交叉支撑，集中力量培养掌握高科技、具有强学习能力和创新精神的高端复合型人才。在未来媒体专业群形成了艺术设计与创意、影视制作技术、新媒体技术、智能产品设计、人机交互技术等模块化的课程体系和交叉融合的人才培养模式。与腾讯等头部企业开展广泛合作，开展中传-腾讯“数字艺术领军人才实验班”等联合育人项目。为本专业的开设提供了培养模式支持和业界资源。

面向人工智能技术快速发展的趋势，学院牵头建设了中国传媒大学&英特尔人工智能生成艺术创作实践中心；升级改革和新开设了《AIGC理论与实践》《人工智能生成艺术创作》《智能产品设计》等专业课程；依托课程构建了“AI创造力案例资料库”，已汇集超过3200个案例覆盖了各个AI技术领域以及应用领域，为学生提供了翔实的参考以及AI工具。系统性地引导学生认识智能技术、掌握智能工具、开展智能创作。为实验班提供了人工智能艺术设计教学的基础和经验。

虽然仅有十余届毕业生，但在数字艺术和动漫游戏领域学院人才培养成果初现。师生以核心主创身份参与头部数字艺术项目，如动画剧集和电影《灵笼》《白蛇：缘起》《姜子牙》、电影《消失的她》、新媒体产品《黄油相机》《登顶大会》、游戏《三国杀》《哈利波特：魔法觉醒》等。毕业生积极投身创业，创办的艺画开天、青藤文化、节操精选等新型文化企业取得在新三板上市、入选《福布斯》杂志“30位U30创业者”等佳绩。为本专业的开设提供了培养模式支持、业界资源和人才培养参考。

8.申请增设专业人才培养方案

(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容)(如需要可加页)

一、专业介绍

智能工程与创意设计专业秉承“科技、艺术与人文相融合”的人才培养理念,旨在引领和响应新一代信息技术与创意设计的融合趋势,是对国家新文科、新工科发展战略的积极响应。本专业聚焦于以智能科技为中心的创新设计能力,培养兼具工程基础、智能开发技术、审美设计功底和创新创业能力的复合型人才。

二、培养目标

本专业旨在培养具备AI技术创新与创意设计思维,融合传媒艺术与智能科技的跨学科优势,理解并掌握智能技术的设计与实现,同时具备优秀的艺术审美和实践能力,能在数字化、智能化的广泛领域中,创造出符合社会需求和审美趋势的智能产品或数字艺术作品的高素质复合型人才。

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,本专业在教学过程中,要求学生树立正确的人生观、世界观和价值观。毕业生应获得以下几方面的知识和能力:

1. 价值引领

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。

2. 能力平台

3)掌握通识教育类、学科基础类、专业基础类和专业类知识。

4)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。

5)能够应用本学科基本原理、方法对本专业领域问题进行判断、分析和研究,提出相应对策和建议,并形成解决方案。

6)能够恰当使用现代信息技术和分析工具,对本专业领域数据信息进行收集和分析处理,完成所从事的专业任务。

7)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。

8)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。

9)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。

8.申请增设专业人才培养方案

10)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。

11)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。

3. 专业知识

12)掌握人工智能、智能交互、混合现实等前沿技术及其应用场景。

13)具备较高的艺术审美水平和艺术设计能力。

14)掌握智能产品交互设计与用户体验分析方法。

15)熟悉数字化生产创作和传播流程,能够在复杂交叉项目中根据创作需求对数字内容的生产流程进行组织管理。

16)具备先进制作技术的再学习能力,了解以3R为代表的智能化技术发展趋势,并能熟练运用到实际生产和创作中。

17)具有设计思维、产品思维、智能思维和计算思维,具备解决专业问题的能力。

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:工学学士学位

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41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39分	
	专业核心课程24学分	
	专业选修课26分	专业选修20分
		夏季学期选修6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	

8.申请增设专业人才培养方案

六、专业核心课程与培养要求对应关系

智能媒体与创意设计专业核心课																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
计算机图形学	H	H	H	H	H	H	L	H	M	H	M	H	L	L	L	H	H
人工智能与交互设计	H	H	H	H	H	H	M	H	M	H	M	H	M	L	M	H	H
人机交互技术与应用	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	L	L	L	H	H
虚拟现实	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	L	L	L	H	H
人工智能应用	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	M	L	M	H	H
自然交互设计与应用	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	M	L	H	H	H
智能产品设计	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	L	H	M	H	H
数据库原理及应用	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	L	L	L	H	H
新媒体产品设计与项目管理	H	H	H	H	H	H	M	H	H	H	M	H	M	H	M	H	H

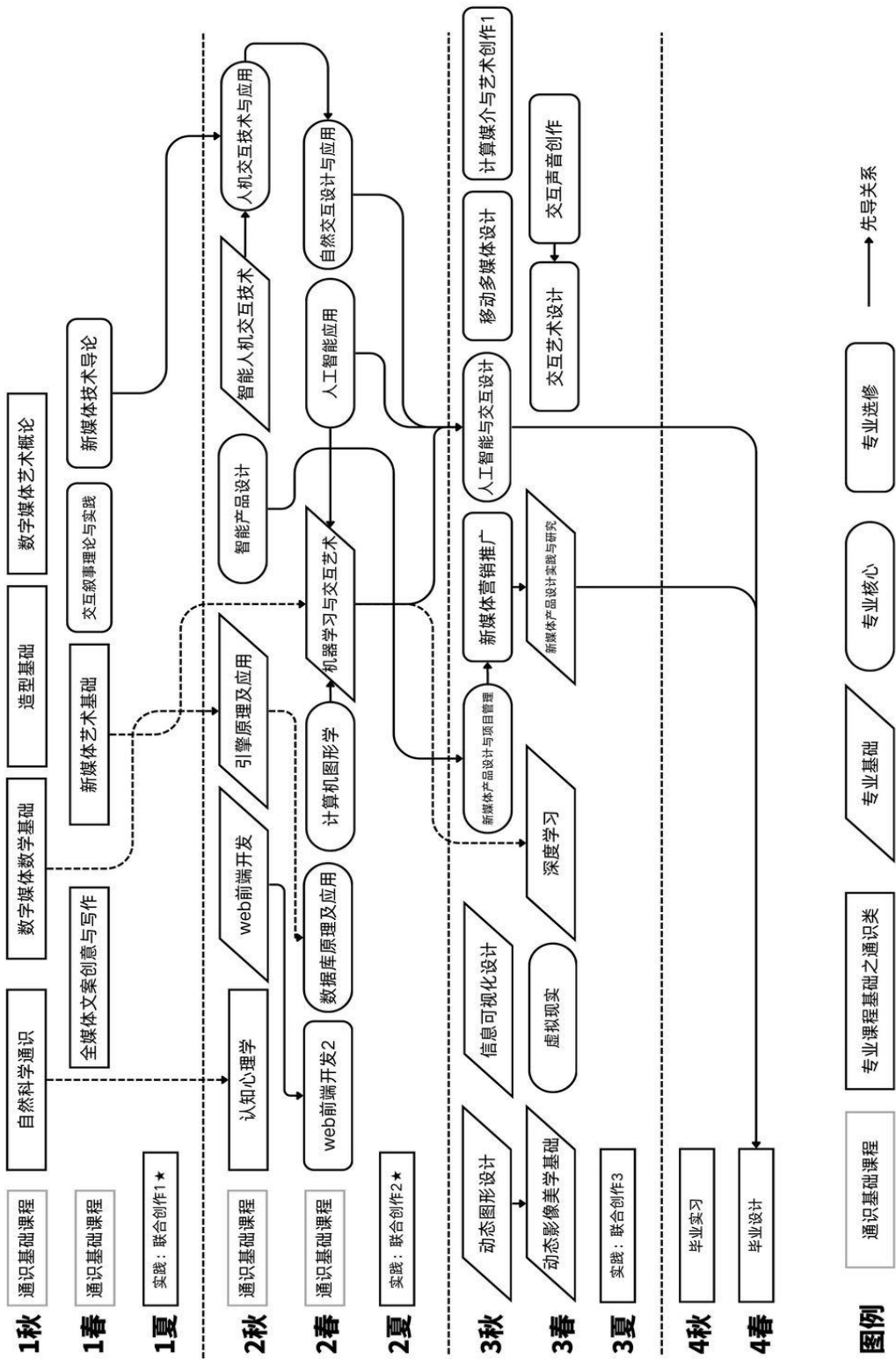
七、实践教学环节

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44.5学分，占专业总学分的27.13%。

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	27.13%
专业课程	944	29.5	
校级实践与创新创业课程	208	5	
合计	1472	44.5	

8.申请增设专业人才培养方案

八、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	2211010029	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	48	48				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		国家安全教育	Introduction to national security	1	16	16				2秋	
	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	2121010029	计算思维之问题求解	Problem Solving in Computational Thinking	1	32			32		1春	
	13	1131010002	设计思维导引	Design Thinking Introduction	1	16	16				2秋	
	14	2111010035	AI思维	Thinking in AI	2	32	32				1秋	
				小计	41		496	128	64	128		
专业	1	2081030421	数字媒体艺术概论	Introduction to Digital Media Arts	2	32	32				1秋	
	2		认知心理学	Cognitive psychology	2	32	32				2秋	
	3		自然科学通识	General knowledge of natural sciences	2	32	32				1秋	
	4	2081030206	造型基础	Basic of Painting	2	48	16	32			1秋	
	5	2131010032	数字媒体数学基础	Basics of Maths	2	48	16	32			1秋	
	6	2081030427	全媒体文案创意与写作	All-Media Copywriting Design and Writing	2	32	32				1春	
	7	2081030247	新媒体艺术基础	Basics of New Media Art	2	32	32				1春	
	8	2081030177	智能人机交互技术	Visual interaction	3	64	64				2秋	

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		
专业类	基础课程	9	2081030360	引擎原理及应用	Engine principle and application	3	64	32	32		2秋	
		10		深度学习	AI E-learning	3	64	32	32		3春	
		11	2081030325	机器学习与交互艺术	Machine Learning and Interactive Art	3	64	32			2春	
		12	2081030174	web前端开发	Multimedia Interactivity	3	64	32	32		2秋	
		13	2081030179	信息可视化设计	Information Visualization Design	2	48	32	16		3秋	
		14	2081030180	新媒体产品设计实践与研究	New media Practice and Research	4	96	32	64		3春	
		15	2061030067	视听语言A	Audiovisual Language A	4	64	64			1春	
				小计		39		512	240	0	0	
	专业核心课程	1	2081030327	计算机图形学	Computer graphics	3	64	32	32		2春	
		2		数据库原理及应用	Principle and application of database	3	64	32	32		2春	
		3	2081030327	人工智能与交互设计	Artificial intelligence and interaction design	3	64	32	32		3秋	
		4	2081030121	虚拟现实	VR/AR Workshop	3	64	32	32		3春	
		5	2081030177	人机交互技术与应用	HCI Technology and Applications	2.5	48	32	16		2秋	
		6	2081030362	智能产品设计	Intelligent Product Design	2.5	48	32	16		2秋	
		7	2081030167	人工智能应用	Artificial Intelligence Applications	2	32	32			2春	
		8	2081030366	自然交互设计与应用	Somatosensory Interactive Technology and Applications	2.5	48	32	16		2春	
		9	2081030186	新媒体产品设计与项目管理	Internet Product Design and Project Management	2.5	48	32	16		3秋	
				小计		24		288	192	0	0	
	专业课程	1	2081030161	数字视频内容营销理论与实务	Marketing Communications for Digital Video Content	2	32	32			1春	研究型课程
		2	2081030415	媒体影像创新应用导论	Introduction to Innovative Application of Visual Media	2	32	32			1春	
		3	2081030166	国际电影市场与发行	International Film Distribution	1	16	16			1春	
		4	2081030369	创意与故事写作	Creative screenwriting	3	64	32	32		2秋	
		5	2081030285	新媒体技术导论	New Media Technology Foundation	2	32	32			1春	
		6	2081030173	交互叙事理论与实践	Interactive Narrative Theory and Practice	2	32	32			1春	

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		
	专业选修课程	7	2081030409	数字加密艺术概论	1	16	16				1春	
		8	2081030185	新媒体营销推广	2	32	32				3秋	
		9	2081030184	基础统计与用户调查	2.5	48	32	16			1春	
		10	2081030358	计算媒介与艺术创作1	2	32	32				3秋	
		11	2081030290	交互艺术设计	2	32	32				3春	
		12	2081030174	web前端开发2	2.5	48	32	16			2春	
		13	2081030335	三维视觉设计	2	32	32				2春	
		14	2081030089	移动多媒体设计	3	64	32	32			3秋	
		15	2081030395	融媒体视频产品设计	2	32	32				1春	
		16	2081030418	数字媒体信息影像化设计	2	32	32				1春	
		17	2081030360	虚幻引擎设计基础	3	64	32	32			2春	
		18	2081030125	网络广告创意与设计	2	32	32				2春	
		19	2081030244	中国古典美学纲要	3	48	48				2春	
		20	2081030301	写作与沟通	2	32	32				3秋	
		21	2081030405	交互声音创作	2	32	32				3春	
				小计	20		288	48	0	0		
	夏季学期选修课程	1	2081040059	联合创作1	2	64		32		32	1夏	
		2	2081040063	联合创作2	2	64		32		32	2夏	
		3	2081040057	联合创作3	2	64		32		32	3夏	
		4		创作实践1	2	64		32		32	1夏	
		5	2081040046	创作实践2	2	64		32		32	2夏	
		6		创作实践3	2	64		32		32	3夏	
				小计	6	192		96		96		
	毕业实习与毕业论文	1		毕业实习	5	160				160	4秋	
		2		毕业论文(设计)	5	160				160	4春	
				小计	10		0	0	0	320		
校级实践		1	1071040002	军事理论课	2	36	36					
		2	1071040003	军事技能	2	112				112		
		3	2191010002	大学生职业生涯规划	1	16	16				1秋	

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		
与创新创业必修	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		劳动教育		1	32		32			1夏	
				小计	7		68	32	0	112		
			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					
			校级实践与创新创业教育选修		2	64		64				
				学分、学时总计	164	3412	1892	800	64	656		

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、研究型课程请在课程名称中加★。

9.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>2024年4月，中国传媒大学动画与数字艺术学院组织召开了关于申报智能工程与创意设计专业的专家评审会议。评审专家委员会由江南大学刘渊教授、北京邮电大学贾云鹏教授、北京电影学院李剑平教授、马华教授、北京师范大学周雯教授等五位专家组成。</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智能工程与创意设计专业的《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，认真审核了智能工程与创意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，智能工程与创意设计专业立足于艺术设计与科学技术融合发展的理念，符合文化数字化战略、新质生产力核心人才培养、智能媒体建设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该方向的合理性与必要性，符合学校整体发展目标与特色。在智能媒体蓬勃发展、相关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，智能工程与创意设计专业的设立，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智能工程与创意设计专业。</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
专家签字：		