

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）： 浙江师范大学行知学院

学校主管部门： 浙江省

专业名称： 新媒体艺术

专业代码： 130511T

所属学科门类及专业类： 艺术学 设计学类

学位授予门类： 艺术学

修业年限： 四年

申请时间： 2024-08-13

专业负责人： 夏盛品

联系电话： 13738930975

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	浙江师范大学行知学院		学校代码	13276	
学校主管部门	浙江省		学校网址	http://www.zjxz.cn	
学校所在省市区	浙江金华浙江省金华市兰溪市迎宾大道3388号		邮政编码	321100	
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校				
	☐ 公办 ☒ 民办 ☐ 中外合作办学机构				
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☒ 经济学 ☒ 法学 ☒ 教育学 ☒ 文学 ☒ 历史学 ☒ 理学 ☒ 工学 ☐ 农学 ☒ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学				
学校性质	☒ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族				
曾用名					
建校时间	1999年		首次举办本科教育年份	1999年	
通过教育部本科教学评估类型	尚未通过本科教学评估			通过时间	—
专任教师总数	493		专任教师中副教授及以上职称教师数	209	
现有本科专业数	48		上一年度全校本科招生人数	2453	
上一年度全校本科毕业生人数	2162		近三年本科毕业生平均就业率	89.57%	
学校简要历史沿革（150字以内）	学院是1999年8月经省政府批准，2004年11月被教育部确认的一所综合性全日制本科独立学院。2010年被授予“全国先进独立学院”称号。2017年正式落户兰溪，2018年7月通过独立学院规范设置省级验收。2013年起，学院进入全国高水平独立学院序列，毕业生对母校满意度连续六年位列全省独立学院第一。				
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	学院着力优化专业结构，建立专业动态调整机制，2023年实际招生专业24个。近5年，我校累计停招1个专业、新增4个专业。2019年停招市场营销专业；2018年新增网络空间安全专业；2023年新增材料科学与工程、人工智能和中药学专业。2024年新增微电子科学与工程、物联网工程、机器人工程等专业。				

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130511T	专业名称	新媒体艺术
学位授予门类	艺术学	修业年限	四年
专业类	设计学类	专业类代码	1305
门类	艺术学	门类代码	13
申报专业类型	新建专业	原始专业名称	—
所在院系名称	设计艺术学院		
学校相近专业情况			
相近专业1专业名称	视觉传达设计	开设年份	2009年
相近专业2专业名称	产品设计	开设年份	2009年
相近专业3专业名称	环境设计	开设年份	2009年

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	新媒体艺术融合了现代信息技术与文化创意，强调团队或个人通过技术、创意的方式进行数字内容开发、设计创意服务等。其在文化创意领域、人工智能领域、虚拟现实领域、产品可视化领域、广告营销、影视文化传媒公司、电视频道及栏目包装部门、出版机构、美术馆、数字化教育和研究机构中都有着独特的竞争优势。	
人才需求情况	在全球范围内，新媒体艺术的发展水平已成为衡量各国艺术教育水平和创意产业活力的重要指标，新媒体艺术专业的学生需掌握科技、媒体、艺术和设计的融合，培养具有专业技能、领导能力、整合能力的复合型人才呼应金华与义乌地方产业布局和产业需求。 金华市面向浙江省，辐射长三角地区。浙江是改革开放的先发地，也是中国数字经济发展的一个缩影。近年来，以首个国家信息经济示范区建设为主抓手，以“两化”深度融合为发力点，以新技术、新业态、新产品、新模式“四新”为重点，抢抓数字经济变革的时间窗口，积极营造数字经济生态。2022年7月30日，浙江省出台《关于深化数字政府建设的实施意见》提出，全面加强党对数字政府建设工作的领导应加大政府数字化专业人才引进力度，加快建立数字政府领域高层次、复合型人才培育机制。浙江结合地区实际和优势特色，深入推进数字中国战略部署，加快夯实数字发展基础，打造数字变革高地，在数字化发展方面取得了一系列显著成效。数字‘一带一路’，绿色‘一带一路’，健康‘一带一路’这几个新领域也发展得特别好。“义乌过去以线下为主，现在发展到线上线下结合的模式，反映了数字化转型。金义新区为浙江省四大都市圈之一，带动中西部的经济快速发展，是产业集聚，金融繁荣的一个都市圈，快递业务量全国第一，全国最大的零担货物配送中心，是中国高水平内陆开放的样板城市，是中欧班列最重要的城市之一。立足金华区域文化产业和国家经济转型及强国战略发展需求，亟需在高校设置新媒体艺术专业，以培养更多社会发展所需的新媒体艺术人才。 新媒体艺术专业将能为社会培养素质好、基础好、上手快、转型快，具有独立研究和创作能力、具有人文素养和创新思维，并能胜任新媒体艺术设计相关领域从事新媒体艺术创作、设计策划、交互设计各类工作的复合型人才。	
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	30
	预计升学人数	4
	预计就业人数	26
	金华市天地广告有限公司	3
	浙江酷也文化传播有限公司	3
	金华澎湃星空文化创意有限公司	3
	金华市非凡文化传播有限公司	3
	金华圆弧设计有限公司	3
	果壳设计（金华）有限公司	3
	杭州蚁迹科技有限公司	3
	义乌市品智广告有限公司	2
	义乌市智美广告有限公司	1
	浙江金华市爱原物产品设计有限公司	1
	大拙文化创意有限公司	1

4. 申请增设专业人才培养方案

新媒体艺术专业本科培养方案

一、指导思想

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以服务区域社会经济高质量发展为导向，落实立德树人根本任务，遵循教育规律，坚持知识、技能、素质“三位一体”，培养政治品德可靠、基础理论扎实、创新精神突出、工程实践能力过硬，具有国际视野、社会责任感、专业精神、人文与科学素养的应用型、复合型、创新型的高质量本科人才。

二、培养目标与毕业要求

1. 专业代码、名称

专业代码：130511T

专业名称：新媒体艺术培养目标

2. 专业培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好思想素质、人文素质，具有强烈的责任意识，艺术修养，适应经济社会发展的高素质应用型人才。立足金华市，金华义乌市，面向浙江省，辐射长三角地区，适应区域经济和行业的发展需求，以新媒体艺术创意和人工智能产业的发展与需求为导向，坚持“产学研一体化”办学特色，致力于培养具备扎实的新媒体艺术理论基础，掌握新媒体艺术的创作理念和技法，能够运用AI、虚拟、交互等高科技数字化媒介为创作手段进行新媒体艺术创作的实践能力，具有国际化视野、市场化思维、创新意识、综合艺术素养，能在文化创意领域、人工智能领域、虚拟现实领域、产品可视化领域、广告营销、影视文化传媒公司、电视频道及栏目包装部门、出版机构、美术馆、数字化教育和研究机构等新媒体文化创意产业相关领域，解决创意策划、开发设计等实际问题，掌握新媒体艺术创作、数字虚拟影像、多模态交互设计等能力的创新创业复合型人才。

通过四年的系统学习能实现以下目标：

目标1（道德修养）：积极践行社会主义核心价值观，理解并坚守党和国家在艺术领域意识形态的要求，严格遵守相关政策要求与行业规范，具备健全人格和良好科学文化素养，具有正确的职业道德、职业操守和社会责任感。

目标2（基本素养）：掌握创意策划、新媒体运营、交互设计等方面的专业知识，通过相关的专业实践，形成借助新媒体工具进行艺术创意与设计、营销

与策划、管理与运营的能力，具有坚实的文化基础和较强的专业操作技能。

目标3（创新能力）：具备在互联网时代自主学习和不断创新的能力，熟练运用计算机和多媒体应用技能，在工作中能够独当一面，能够在创意策划、交互设计、新媒体营销传播、运营管理等团队中作为技术骨干或主要负责人发挥积极作用。

目标4（协作能力）：具备较强的团队协作精神和良好的沟通能力，能够在多学科团队或跨文化环境中工作，能够就艺术设计、营销策划、智能设计、品牌传播等问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流。

目标5（文化素养）：既有对中华优秀传统文化的热爱与传承意识，亦具有全球化意识和国际视野，具备终身学习能力，能够通过继续教育或其他学习渠道更新知识，积极主动适应不断变化的国内外形势和环境，拥有在新媒体艺术专业以及相关领域自主的、终身的学习习惯和能力，实现创意思维、实践技能和文化修养的持续提升，注重职业的可持续发展。

目标6（职业方向）：毕业后可在互联网新媒体、移动APP、电影、电视、传媒、虚拟现实艺术等数字文化创意产业相关领域，也可继续攻读艺术设计类以及相关学科的硕士学位。

三、毕业要求

本专业学生在培养过程中，强调对学生进行基本理论、基础知识、基本能力（技能）以及健全人格、综合素养和创新精神意识的全方面培养；致力于为学生参与学习研究及社会实践等活动创作便利条件，鼓励学生在实践参与的过程中积极培养自己的兴趣爱好和执行能力，最大程度上激发学生的潜能，鼓励学生敢于面对挑战，突破自己；通过提供相对的设备 and 自主空间，培养学生的独立工作意识和团队协作的包容能力，促使学生培养成终身学习和自主学习的综合能力。本专业学生经过四年的专业系统培养学习，在毕业时须达到以下毕业要求：

1. 专业知识掌握方面：

(1) 人文学科基础方面：掌握艺术人文、社会科学及新媒体信息技术基础知识，打好人文、艺术与科学领域的复合知识结构基础；能够正确运用汉语言和文字的表达效果；积极参加社会实践，洞察本专业领域的实时新发展、前沿动态及创新方向，能够适应社会的发展与进步，并建立健康的人际关系。

(2) 专业基础掌握方面：本专业要求学生熟悉并掌握最前沿的新媒体艺术创作与技术、绘画专业素质和实践操作能力，培养学生跨界整合能力、综合材料运用能力和媒体创意能力。另一方面，在训练学生的艺术实践能力与技术开发

能力的同时，强调社会思想与艺术策划的知识培养，注重多媒介手段与思想方法的综合训练，使学生具备丰富的知识储备与较完善的文化艺术理论修养，具备全面的艺术创作能力及创造性思维品质，能够掌握多种形式语言及材料媒介，并建立起自己独特的艺术语言系统，有较强的社会工作与生存的适应能力。

(3)政策法规：了解与本专业从事的职业行业相关的艺术学\设计学、文化创意产业、互联网科技等方面的方针政策和法律法规；熟悉艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用等法律意识。能正确认识智能设计产品在提升生活品质、建设美好生活等方面的作用与影响。

2. 能力要求

本专业学生经过4年的专业培养，在专业能力方面须达到如下要求：

(1)设计与开发：掌握品牌智能设计项目的创意、策划、设计、开发的能力。具备扎实的专业范畴内相关的方案策划、创作的专业能力，能够从事新媒体领域的策划设计，并具有良好的实践操作能力，能完成平面及网络媒体设计与制作、网络新媒体艺术展示设计、新媒体艺术设计等相关领域的设计策划，能够独立完成调研、分析，并运用新科技手段为客户设计并提供专业的解决方案。

(2)品牌与传播：掌握品牌智能设计项目\产品营销传播的基本规律与路径，具有新媒体产品运营与管理、营销策划、创意传播的能力。

(3)研究与分析：掌握基础理论知识和核心知识内容，并对新媒体艺术前沿出现的隐患问题有敏锐的洞察力；具备获取融媒体环境下进行市场调研、品牌诊断、用户研究的基础能力与技巧自主学习、可持续发展及突破创新能力，科学诊断项目存在的主要问题，并提出相关策略的建设性意见。

(4)工具应用：掌握品牌智能设计项目开发与运营所需的工具软件和实践技能，包括：外语、计算机、摄影技术、影视剪辑、市场调研、项目策划、设计综合实践等；通过学习交互影像和声音科技、VR/AR制作技术、3D打印技术、机械动态雕塑等课程，创作跨科学与艺术边界的作品，具备技术与艺术跨学科的开放性学习思维能力，具有独立完成媒体静态、动态设计能力，具备独立完成人机交互的设计能力。

(5)项目管理：了解新媒体艺术项目\产品调研、创意、策划、设计、运营、推广的一般流程和过程体系，熟悉基本的文创项目管理体系与评估/决策方法，具备专业资料检索与分析的实践操作能力，具备团队沟通交流与合作的能力，能够参与新媒体艺术项目全程周期的策划、创作、运行与反馈维护，并具

有一定的项目管理能力和较强的协调组织能力。

(6) 创新创业：在新媒体艺术项目\产品创意、策划、设计、营销等方面具有较强的创新意识和一定的批判性科学研究思维能力，具有新媒体艺术创作的可持续创新设计意识，鼓励学生在设计创作过程中培养延伸性且可持续的创新理念，并鼓励学生在学校与家庭支持下进行实际自主创业的实践活动。

3. 素质要求

本专业学生经过4年的专业培养，在综合素质方面须达到如下要求：

(1) 思想道德素质：热爱社会主义祖国，拥护中国共产党领导，坚持习近平新时代中国特色社会主义思想，自觉践行社会主义核心价值观，树立正确的世界观、人生观、价值观。养成良好的中华民族传统的道德观念和健全的道德品质，遵守国家法律法规、具有良好的政治素养和服务国家社会的责任感和使命感。

(2) 身心素质：身心健康，具有在成功、成就前不骄不躁，在困难、挫折前不屈不挠的精神面貌，以及乐于助人、团结协作的合作精神。

(3) 人际沟通：能够就本专业领域的问题与同行、客户、公众进行有效沟通和交流，并具备跨文化交流的能力。

(4) 团队合作：在项目实践中明确个人的分工与角色，具有较强的团队合作精神和自我管理能力。同时也能够跨学科团队中担任个体、团体成员或负责人的各项角色，具备良好的人文素养，全面的思辨能力及健全的团队合作精神。

(5) 职业规范：具有较强的人文情怀和社会责任感，遵守职业道德和规范，在追求自我价值实现的同时，遵守新媒体专业领域内的相关方针、政策和法规，履行社会义务责任。

(6) 人文和科学素质：具有正确的人生观、价值观与世界观，自觉践行社会主义核心价值观；能够持续关注本专业的发展现状和前沿未来趋势，自主学习最新出现的方法与技术，具有良好的人文素养、道德法制意识、艺术人文修养与终身学习的意识，具备不断学习和适应新发展的能力。

四、学制

学制四年，在校学习年限四至六年。

五、教学计划（见附表2）

六、毕业要求对培养目标的支撑矩阵

表6-1 专业毕业要求对培养目标的支撑矩阵

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	培养目标6
知识要求	要求 1	√				√	√
	要求 2		√	√			√
	要求 3	√				√	√
能力要求	要求 1		√				√
	要求 2		√				√
	要求 3		√	√			√
	要求 4			√			√
	要求 5				√		√
	要求6		√			√	√
素质要求	要求 1	√					√
	要求 2	√			√		√
	要求 3			√	√		√
	要求 4				√	√	√
	要求5	√					√
	要求6			√		√	√

表6-2 专业课程体系对毕业要求的支撑矩阵（必修课）

课程名称 \ 毕业要求	要求1			要求2						要求3					
	1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
声音表达		H													
交互设计	H	H				H									
影像表达	H	H				H	M								
三维视觉设计	H	H		H			H								
UI设计		M					H	M							
信息可视化设计		M					H	M							
跨媒介品牌策划	H	H				M									
新媒体项目综合设计		H		H			H	M							
虚拟现实应用		H		H			H		M						
动态图形设计		H	M	M					H				M	H	
数字产品运营与管理	M	H		H			H		M					M	M
商业摄影	H	M	H			H	M					H	M		
影视特效技术		H		M			H								
互动媒体制作	H	H				H				H		M			M
移动交互设计	H	H			M	H	M							M	
MG动画设计		H		H			H								
3D动画短片创作	M	H		H		H	M						M		M
AR增强现实		H		H		M	M						M		M
VR全景展示	H	M			H			H					H	M	M
数字店铺设计		H		H			H		M				M		
三维可视化场景设计		M		H			H		M				M		
新媒体项目综合设计		H		H			H		M			M	M		
虚拟现实技术与应用	M	M	H		H		H						H		M
民间美术考察		H		H			H								
毕业设计(论文)	H	H		M		H									
专业实习		H		H		H			H			H			

说明：支撑强度分别用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示毕业要求对该培养目标贡献度的大小。

七、毕业论文（设计）

毕业论文（设计）是本科学生在掌握本门学科的基础理论、专业知识和基本技能的基础上，进行科学研究工作的训练，培养独立工作能力，全面提高教学质量的重要环节。学生在导师指导下独立完成毕业论文（设计）环节。

八、科学研究

为使学生逐步掌握科学研究的基本方法，提高学生的科学研究能力，培养和提高学生认识问题、分析问题和解决问题的能力，学校积极鼓励、引导和组织学生参加各类学科竞赛和学术研究活动，特别是鼓励学生主动积极参与专业教师的科研项目，鼓励学生结合课程教学、生产实习、社会调查、社会实践等开展科研活动。对科研成绩优秀的学生，将在评奖评优中给予优先考虑。

九、成绩考核

为巩固学生所学知识，检查教学效果，保证教学质量，必须严格执行考核制度。考核合格，给予相应的成绩。各门课程分别记载学分、成绩与绩点。具体规定详见浙江师范大学行知学院相关文件。

十、毕业与学位

学生在规定的时间内完成培养方案规定的全部课程与学习任务，获得相应的学分，符合各项要求者，准予毕业并发给毕业证书。毕业生符合《中华人民共和国学位条例》、《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》及学校有关规定者，经学院学位评定委员会审查通过，授予艺术学学士学位。

附表1

毕业学分要求分配表

制表日期：2024年7月

专业：新媒体艺术 专业代码：130511T 基本学制：4年

课程及学分修读要求：通识课程①42学分，通识课程②4学分，专业必修课程42学分，专业核心课程26学分，专业选修课程42学分，实践教学课程40学分。本专业毕业最低总学分为161学分。

课程类型	学时	占总学时比例	学分	占总学分比例	最低修读学分	备 注
通识课程①	743	17.7%	42	1.0%	37.5	
通识课程②	64	1.5%	4	0.1%	4	
学科平台课程	560	13.3%	20.5	0.4%	20.5	
专业核心课程	512	12.2%	26	0.6%	26	
专业选修课程	704	16.8%	42	1.0%	24	
拓展课程	560	13.3%	24	0.6%	9	
实践教学	1056	25.1%	40	1.0%	40	
合 计	4199		198.5		161	

注：通识课程②中必须修读1门艺术限定性选修课（2学分）

附表2

浙江师范大学行知学院教学计划表

制表日期：2024年7月

专业：新媒体艺术 专业代码：130511T 基本学制：4年
(一) 通识课程

序号	课程名称	学分	周学时	总学时	学时分配			建议修读学期	备 注
					讲授	课程实践	实验或上机		
101	马克思主义基本原理	2	2	32	32			2	
102	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2	32	32			3	
103	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2	32	32			4	
104	中国近现代史纲要	2	2	32	32			2	
105	思想道德与法治	2	2	32	32			1	
106	形势与政策	1	4	16	16			1	上4周
107	大学英语(一)	3	3	48	48			1	
108	大学英语(二)	3	3	48	48			2	
109	大学英语(三)	3	3	48	48			3	
110	大学英语(四)	3	3	48	48			4	
111	大学体育(一)	1	2	32		32		1	
112	大学体育(二)	1	2	32		32		2	
113	大学体育(三)	1	2	32		32		3	
114	大学体育(四)	1	2	32		32		4	
115	文选与应用文写作	2	2	32	32			2	
116	Office高级应用	2	3	36	36			1	
117	多媒体设计基础	1.5	3	24	24			2	四选一
118	Web程序设计	1.5	3	24	24			2	
119	Python程序设计	1.5	3	24	24			2	
120	网络空间安全通识	1.5	3	24	24			2	
121	军事理论	1	4	16	16			1	上4周
122	大学生心理调适与发展	1	3	18	18			1	上6周
123	大学生职业生涯规划与就业指导(一)	0.5	3	12	12			1	上4周
124	大学生职业生涯规划与就业指导(二)	0.5	3	9	9			3	上3周
125	大学生职业生涯规划与就业指导(三)	0.5	3	9	9			6	上3周
126	大学生职业生涯规划与就业指导(四)	0.5	3	9	9			7	上3周
127	创业基础	1	2	16	16			2	上8周
小 计		42		749	621	128			

（二）学科平台课程

序号	课程名称	学 分	周学 时	总学 时	学时分配			建议 修读 学期	备 注
					讲 授	课程 实践	实验 或上机		
1	中国工艺美术史	2	2/16	32	32			1	
2	世界艺术设计史	2	2/16	32	32			1	
3	构成基础（一）	2.5	16/5	80		80		1	平面、色彩
4	构成基础（二）	2	16/4	64		64		1	立体
5	书画艺术基础	2	16/4	64		64		1	
6	艺术设计概论II	2	2/16	32	32			2	
7	计算机辅助设计Photoshop	1.5	16/3	48			48	2	
8	计算机辅助设计 Illustrator	1.5	16/3	48			48	2	
9	版面编排艺术	1.5	16/3	48		48		2	
10	制图与透视学	2.5	16/5	80		80		2	
11	摄影基础	1	16/2	32		32		2	
小 计		20.5		560	96	368	96		

（三）专业核心课程

序号	课程名称	学 分	周学 时	总学 时	学时分配			建议 修读 学期	备 注
					讲 授	课程 实践	实验 或上机		
1	声音表达	2	2/16	32	32			3	
2	交互设计	3	16/3	48	48			3	
3	影像表达	3	16/4	64	32		32	3	
4	三维视觉设计	4	16/5	80	48		32	3	
5	UI界面设计	3	16/3	48	48			4	
6	信息可视化设计	4	16/4	64	32	32		4	
7	跨媒介品牌策划	2	16/4	64				5	
8	虚拟现实应用	3	16/4	64	32		32	6	
9	新媒体项目综合设计	4	16/4	64		64		7	
小 计		26		512	320	96	96		

（四）专业选修课程（选修24学分）

序号	课程名称	学 分	周学 时	总学 时	学时分配			建议 修读 学期	备 注
					讲 授	课程 实践	实验 或上机		
1	MG动画设计	3+1	16/4	64	48	16		4	
2	商业摄影	2+1	16/4	64	32		32	4	
3	数字产品运营与管理	3+1	16/4	64	48	16		5	
4	设计心理学	2	2/16	32	32			5	
5	影视特效技术	2+1	16/4	64	32		32	5	
6	数字店铺设计	2	16/3	48	16		32	5	
7	互动媒体制作	3+1	16/4	64	48	16		6	
8	新媒体产品设计实践	3+1	16/4	64	48	16		6	
9	新媒体运营	2	2/16	32	32			6	
10	3D动画短片创作	3+1	16/4	64	48	16		7	
11	AR增强现实	5	16/5	80	32	48		7	
12	VR全景展示	4	16/4	64	32	32		6	

序号	课程名称	学分	周学时	总学时	学时分配			建议修读学期	备 注
					讲授	课程实践	实验或上机		
小 计		42		704	512	160	96		

（五）拓展课程（选修9学分）

序号	课程名称	学分	周学时	总学时	学时分配			建议修读学期	备 注
					讲授	课程实践	实验或上机		
1	卡通形象与衍生品设计	2.5	16/5	80		80		5	
2	故事与剧本创作	2	2/16	32	32			5	
3	体验设计	3	4/12	48	48			6	
4	H5页面设计	3+1	16/4	64	48		16	7	
5	智能产品展示设计	3+1	16/4	64	48	16		7	
6	游戏设计	2.5	16/5	80		80		7	
7	交互展示设计	2	16/4	64		64		7	
8	商业插画	2	16/4	64		64		7	
9	AI智能设计	2		64		64		7	
小 计		24		560	176	368	16		

（六）实践教学课程

序号	课程名称	学分	周学时	总学时	学时分配			建议修读学期	备 注
					讲授	课程实践	实验或上机		
1	军事训练	1		32		32		1	1周
2	思想政治理论课专题实践（一）（基础）	1	2	16		16		2	
3	思想政治理论课专题实践（二）（形势与政策）	1	2	16		16		7	
4	思想政治理论课专题实践（三）（纲要）	1	2	16		16		2	
5	思想政治理论课专题实践（四）（概论1）	1	2	16		16		3	
6	思想政治理论课专题实践（五）（原理）	1	2	16		16		3	
7	思想政治理论课专题实践（六）（概论2）	1	2	16		16		4	
8	社会实践	2		64		64		大一暑假	
9	体能训练（一）	0.5	2	16		16		5	
10	体能训练（二）	0.5	2	16		16		6	
11	三维视觉设计	2	16	64		64		3	
12	新媒体项目综合设计	2	16	64		64		4	
13	虚拟现实技术与应用	4	16	64		64		6	
小 计		10		192		192			

注：社会实践含劳动教育及实践（1学分）

2.提高性实践课程

序号	课程名称	学分	周学时	总学时	学时分配			建议修读学期	备 注
					讲授	课程实践	实验或上机		
1	新媒体专业认知实践	1		1周		1周		3短	
2	民间美术考察	1		1周		1周		4短	
3	综合创新实践	2		2周		2周		6短	
4	毕业设计(论文)	8		8周		8周		7	
5	专业实习	7		8周		8周		8	
	小 计	18		576		576			

3.创业创新实践

序号	课程名称	学分	总学时	建议修读学期	备注
1	科技创新成果	至少修习1学分			具体学分按照《浙江师范大学行知学院本科生创新创业成果奖励办法》认定
2	竞赛获奖成果				
3	创业实战成果				
4	社团活动课程				
5	职业资格证书				

（七）学位课程及修读要求

1. 学位课程名称、

视听语言、交互设计、UI界面设计、影像表达、视特效技术、虚拟现实应用。

2. 学位课程修读要求

学位课程是本专业最核心的课程，是学习其它专业课程的基础。学位课程必须要有准确的课程目标，系统的课程经验，有效的实施方案、科学的评价方式，在充分保证学时学分的前提下，采取各种方式切实提高学位课程教与学的要求与质量，为专业学习打好坚实基础。

5. 教师及课程基本情况表

5.1 专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
声音表达	64	16	高婷婷 袁利永	3
交互设计	64	16	裴张龙 陈涛	3
影像表达	64	16	林友桂 寿玲	3
三维视觉设计	64	16	陈涛 祝小林	4
UI设计	64	16	朱欣子 李丹	4
信息可视化设计	64	16	吴佳醍 邓丽娜	5
跨媒介品牌策划	64	16	夏盛品 陈蓓	5
新媒体项目综合设计	64	16	叶茜茜 徐也	5

5.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
夏盛品	男	1973-12	数字产品运营与管理、构成基础（一）、	副教授	东华大学	设计艺术学	硕士	视觉传达	专职
孙发成	男	1982-07	设计心理学、中国工艺美术史	教授	东南大学艺术学院	艺术学	博士	文化遗产	专职
彭纲	男	1971-06	商业摄影、影像表达	教授	中国美术学院	艺术类	硕士	数字媒体	专职
龚柏茂	男	1981-01	VR全景展示、AR增强现实	副教授	江西师范大学	设计艺术学	博士	数字媒体	兼职
林友桂	男	1966-10	商业摄影、摄影基础、影视特效技术	副教授	北京电影学院	电影文学	硕士	数字媒体	专职
袁利永	男	1973-12	MG动画设计、声音表达	副教授	浙江工业大学	计算机科学与技术	博士	计算机技术	专职
倪应华	男	1977-11	计算机辅助设计 Photoshop、计算机辅助设计 Illustrator	副教授	浙江师范大学	计算机科学与技术	硕士	计算机技术	专职
虞建光	男	1971-06	新媒体运营、构成基础（二）	副教授	澳大利亚伊迪斯科大学	教育学	硕士	短视频直播	专职
王陈辉	男	1981-05	卡通形象与衍生品设计、书画艺术基础	副教授	苏州大学	艺术类其他专业	硕士	数字媒体	专职
袁喆	女	1987-07	智能产品展示设计、制图与透视学	副教授	天津科技大学	艺术设计	硕士	产品设计	专职
祝小林	男	1982-08	展示设计、智能产品展示设计	副教授	昆明理工大学	设计艺术学	硕士	虚拟现实	专职
徐成钢	男	1978-11	数字店铺设计、计算机辅助设计 Illustrator摄影基础	副教授	浙江师范大学	设计艺术学	硕士	视觉传达	专职
朱欣子	女	1982-05	UI设计、综合创新实践、世界艺术设计史	副教授	湖北工业大学	设计艺术学	硕士	交互设计	专职
寿玲	女	1984-07	构成基础（一）、书画艺术基础	副教授	浙江师范大学	美术学	硕士	艺术理论	专职
陈涛	女	1984-06	3D动画短片创作、虚拟现实技术与应用	讲师	韩国湖西大学	设计艺术学	博士	动画	专职
裴张龙	男	1982-07	交互设计、AR增强现实	讲师	泰国西那瓦大学	美术学	博士	人工智能	专职

叶茜茜	女	1993-02	影像视听语言、声音表达、游戏设计	讲师	韩国祥明大学	动画	博士	动画	专职
李丹	女	1993-01	网页设计、艺术设计概论II	讲师	澳门科技大学	设计学	博士	数字媒体	专职
吴佳醍	男	1992-08	信息可视化设计、卡通形象与衍生品设计	讲师	澳门科技大学	设计管理(视觉传达方向)	硕士	视觉传达	专职
吴思萱	女	1993-08	AI智能设计、商业插画	讲师	韩国国民大学	传播学	硕士	数字媒体	专职
高婷婷	女	1988-02	交互设计、新媒体项目综合设计、MG动画设计	讲师	浙江师范大学	美术学	硕士	数字媒体	专职
邓丽娜	女	1986-05	信息可视化设计、版面编排艺术	讲师	浙江师范大学	中国语言文学	硕士	数字媒体	专职
陈蓓	女	1993-05	声音表达、民间美术考察、中国工艺美术史	讲师	中国美术学院	艺术设计	硕士	视觉传达设计	专职
徐也	女	1996-02	三维视觉设计、新媒体专业认知实践	助教	香港理工大学	城市环境设计	硕士	数字媒体	专职

5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	23		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	2	比例	8.33%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	14	比例	58.33%
具有硕士及以上学位教师数	22	比例	91.67%
具有博士学位教师数	7	比例	29.17%
35岁及以下青年教师数	6	比例	25.00%
36-55岁教师数	17	比例	70.83%
兼职/专任教师比例	1:23		
专业核心课程门数	8		
专业核心课程任课教师数	17		

6. 专业主要带头人简介

姓名	夏盛品	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	院长
拟承担课程	跨媒介品牌策划、数字产品运营与管理			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2006年，东华大学，设计艺术专业，文学硕士						
主要研究方向	品牌创意设计、图形创意						
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）	2019年4月至今担任行知学院设计艺术学院院长职务。积极参与专业建设，具有15年教学管理工作经历（专业主任及以上）且成效显著。 1. 教学成果奖，浙江师范大学二等奖，浙江师范大学，2021.05 2. 第四届浙江省最美文化礼堂人，中共浙江省委宣传部，2021.04 3. 教改项目：基于项目的渐进式设计艺术教学体系研究，浙江省教育厅，项目编号：jg20180463，2018.09 4. 浙江省三育人先进个人，浙江省教育工会，2018.08 指导学生参赛获奖： 1. 中国好创意(第十七届)暨全国数字艺术设计大赛三等奖，中国电子影像行业协会，中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会，2023.08 2. “建行杯”第六届浙江省国际“互联网+”大学生创新创业大赛银奖，浙江省大学生科技竞赛委员会，2022.08 3. 第十五届中国大学生计算机设计大赛三等奖，中国大学生计算机设计大赛组织委员会，2022.07 4. 浙江省第八届大学生多媒体作品设计竞赛一等奖，浙江省大学生科技竞赛委员会，2009.12 5. 第三届大学生广告艺术大赛，全国二等奖，教育部高等教育司，2009.11 6. 第二届大学生广告艺术大赛，全国二等奖，教育部高等教育司，2008.11						
从事科学研究及获奖情况	1. 横向研究科研项目16项，累计经费227万元 2. 心中之城，当代电影，2022.08 3. 精神的家园文化的摇篮：黄岩文化礼堂设计实践，中国美术学院出版社，2019.05.09 4. 宋代院画中的“设计性”特征以《五色鹦鹉图》为例，新美术，2015.03.07						
近三年获得教学研究经费（万元）	14			近三年获得科学研究经费（万元）	40		
近三年给本科生授课程及学时数	品牌传播与标志设计、文化传承与构视觉实践、导视设计、图形创意等共计约1268学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	19		

姓名	孙发成	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	副院长
拟承担课程	新媒体艺术及设计理论等			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2012年，东南大学，艺术学博士						
主要研究方向	传统工艺、非物质文化遗产、设计历史及理论						
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、	发表论文及作品： 1. 《从具身实践到智能嵌入：媒介演进中非遗活态传承的新向度》，《民族艺术》2024年3期						

教材等)	2. 《开普敦鸵鸟》（作品），《文艺研究》，2023年1期，CSSCI 3. 《活态保护视阈下传统手工艺人的知识体系及其传承》，《民族艺术》2022年1期，CSSCI《新华文摘》2022（15）论点摘编 4. 《非遗“活态保护”理念的产生与发展》，《文化遗产》2020年3期，CSSCI 5. 《人工智能介入非遗保护的路径与问题》《中国社会科学报》，2020-12-04 6. 《传统工艺活态保护中的“身体”价值与“活态”空间》，《民族艺术》，2020年4期，CSSCI 7. 《武义大漆髹饰技艺中的“工匠精神”传承及实践》，《浙江师范大学学报》（社会科学版），2018年3期 8. 《现代设计对传统工艺的介入及影响》，《中国社会科学报》，2018-09-10 9. 《传统工艺传承中的“技艺黑箱”》，《中国社会科学报》，2017-06-26 10. 《“非遗”传承人群的“再教育”问题反思——以文化部非遗传承人群研修研习培训计划为例》（原载《民族艺术研究2017年5期》），人大复印资料《文化研究》2017年第12期全文转载 11. 《武义大漆髹饰技艺的当代传承与发展》，《浙江师范大学学报》（社会科学版），2017年4期 12. 《民间传统手工艺传承中的“隐性知识”及其当代转化》，《民族艺术》，2017年5期，CSSCI 13. 《海报设计作品》，《艺术百家》，2016年1期，CSSCI 14. 《“守旧”与“纳新”——非遗保护中传统手艺人知识体系的重构》，《中国社会科学报》2016-06-16 15. 《当代语境下民间手工艺人的身份转向与群体特征》，《民族艺术》，2015年2期，CSSCI 16. 《宋代的“磨喝乐”信仰及其形象——兼论宋孩儿枕与“磨喝乐”的渊源》，《民俗研究》，2014年1期，CSSCI 17. 《汉画像石墓门扉装饰的图像构成及其文化意蕴》（原载《阅江学刊》2013年4期），人大复印资料《造型艺术》2014年1期全文转载 18. 《跨学科视角下的民俗艺术传播》，《北京理工大学学报》（社会科学版），2012年11期，CSSCI 出版著作 1. 《宋代瓷枕》，厦门大学出版社，2015年 2. 《诸葛村古村落营造技艺》，浙江摄影出版社，2014年 3. 《常州梳篦》，东南大学出版社，2011
从事科学研究及获奖情况	主持纵向课题 1. 国家社科基金一般项目《手艺人主体视角下的传统工艺活态传承研究》（19BH146，主持） 2. 教育部人文社科青年基金项目《民间传统手工艺传承中的“隐性知识”研究》（14YJC760052，主持） 3. 浙江省规划一般项目《手艺人主体视角下的传统工艺活态传承研究》（20NDJC068YB，主持） 主持横向课题 1. 《杭州市非物质文化遗产国家级代表性传承人第三方评估工作》（2022，主持） 2. 《嘉善县（传统纽扣制作技艺）传统工艺工作站建设合作项目》（2022，主持） 3. 《2021年省级非物质文化遗产代表性项目及代表性传承人第三方评估》（2021，主持） 4. 《浙江省非遗代表作丛书《腊八节习俗》编纂》（2021，主持） 5. 《三门祭冬保护规划编制》（2018，主持） 6. 《磐安县非遗项目《迎大旗》《祭马会》申报文本制作》（2018，主持） 7. 《〈海盐钱氏传说〉国家级非遗申报文本制作》（2018，主持） 8. 《海盐县《塘工号子》国家级非遗申报文本制作》（2018，主持） 9. 《云和县《梅源梯田开犁节》国家级非遗申报文本制作》（2018，主持） 10. 《砚山县国际级非遗申报书（棒棒糖、彝族弦子舞）编篆》（2018，主持） 11. 《灵隐腊八节习俗国家级非遗项目申报文本、申报片制作》（2017，主持）

		12.《省级非物质文化遗产保护项目《义乌剪纸》申报书制作》（2015，主持） 获奖情况： 1.指导學生参加浙江省大学生乡村振兴大赛获得省级金奖、银奖多项； 2.指导學生获得2020年国创项目立项；	
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）	53
近三年给本科生授课课程及学时数	《中国工艺美术史》《设计学概论》《传统纹饰与创意设计》等共计约300学时	近三年指导本科毕业设计（人次）	6

姓名	彭纲	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	商业摄影、影像表达、中国工艺美术史			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2007年，中国美术学院，设计学硕士					
主要研究方向		数字媒体艺术、文化遗产数字化保护					
从事教育教学改革研究项目及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		主要论文： 1. VI设计新趋向，《装饰》 2. 网络视觉艺术的三个风格符码，《现代传播（中国传媒大学学报）》 3. 视觉艺术语境下的网络视觉艺术结构方式，《文艺争鸣》 4. 网络视觉风格的结构与形成，《浙江师范大学学报（社科版）》 5. 网络艺术中的新媒体语言方式，《文艺研究》 6. 以交互为本体：对网络艺术的辨析，《装饰》 7. 网络视觉艺术的语言结构，《现代传播（中国传媒大学学报）》 主要著作： 1.《网页艺术设计》（第一作者） 2.《视听语言设计》（第一作者） 3.《民间美术》（第一作者） 4.《网络视觉艺术形态及理论研究》（第二作者） 5.《留住传承人》（副主编） 出版高教社教材二部，其中《网页艺术设计》第二版获浙江省十二五规划 优秀教材； 主持省级虚拟仿真项目一项；					
从事科学研究及获奖情况		主要纵向项目： 1.《龙泉青瓷申报人类非遗》 2.《网络视觉艺术形态及理论研究》 3.《浙江民间美术梳理及数字化保护》 4.《全条件摄影虚拟仿真》 横向项目： 主持及参与横向课题研究数十项 专利： 获外观设计专利十一项 其它获奖： 1.浙江省社科联第六届青年社会科学优秀成果奖一等奖 2.浙江省申报人类非物质文化遗产项目先进个人 3.浙江省十二五优秀教材					
近三年获得教学研究经费	10			近三年获得科学研究经费（万元）	15		

(万元)			
近三年给本科生授课课程及学时数	摄影基础，商业摄影，平面构成等共计约1250余学时	近三年指导本科毕业设计（人次）	16

姓名	龚柏茂	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	动画创作、数字插画、互动装饰设计、版式设计等			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2023年，泰国东方皇家理工大学艺术管理专业，哲学博士						
主要研究方向	数字媒体艺术						
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）	教改项目，教材： 1. 省级一流课程建设项目：线上线下混合课程《商业插画》；2022年 2. 教育部产学研合作协同育人项目：青白瓷烧制技艺虚拟仿真实验基地建设；2021年 3. 新形态立体教材编写出版：《Animate动画创作实践》；2021年 4. 省级一流课程建设项目：线上线下混合课程《平面设计》；2020年 5. 省教育规划课题“软措施——即加强美育推广工作实施办法”；2020年 6. 省级教改项目：新媒体动画人才培养与多元评价创新实践；2015年 论文、专著： 1. Comparison and development of aesthetic education between Zhejiang and Taiwan. Journal of Aesthetic Education (AH&CI). 2024. 4. 2. 《青瓷文化数字化科普策略研究》. 九州出版社. 2023. 03 3. 移动端应用中“新人礼”交互界面设计. 浙江师范大学学报. 2022. 1 4. Ancient Ceramic Culture and Technological Characteristics of Xiao pi Kiln Ceramics. ARTS. 2022. 1.						
从事科学研究及获奖情况	课题： 1. 浙江省哲社科重点研究基地课题：青瓷文化数字化科普对策研究；2023年 2. 浙江省社科联社科普及课题：青瓷文化数字化科普对策研究；2023年 3. 横向课题“闽南非遗纪录片动画制作”；2022年 4. 省文化厅课题“浙江与台湾美育教育比较研究”；2017年 5. 横向课题“江西东乡‘御景东方’小区景观规划设计”；2017年 6. 横向课题“上海彻伟贸易有限公司办公室环境改造设计”；2015年 7. 省教育规划课题“浙江动画产业发展与高校动画人才培养模式研究”；2012年 8. 金华市社科联课题“从浙中地区动漫产业发展状况看我市经济的崛起”；2011年						
近三年获得教学研究经费（万元）	38			近三年获得科学研究经费（万元）	41		
近三年给本科生授课课程及学时数	动画创作、商业插画、平面设计、装饰设计、版式设计、构成基础等共计约2100学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	7		

姓名	林友桂	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	摄影基础，摄影艺术，观念摄影，商业摄影，摄像与编辑，剧情片创作，纪录片创作，视听语言，数字影响基础			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2008年，北京电影学院，硕士						
主要研究方向	摄影和视频制作（包括非遗影像的研究和实践）						
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）	1.主持文旅部中国节日影像志纪录项目《送大暑船》。 2.著有《温岭大奏鼓》、《浦江郑义门建筑技艺》等非遗专著。 3.主持及参与横向课题研究五十多项，拍摄国遗申报片、省遗申报片以及非遗纪录片六十多部。						
从事科学研究及获奖情况	指导学生创作平面摄影、微电影等影像作品，获国家级、省级学科竞赛等级奖五百多项，其中2022年大学生广告大赛指导学生共获国家一等奖4项，二等奖7项，为全国高校中指导学生获得一等奖数量最多的教师。指导的浙江省大学生摄影竞赛成绩已经连续七年名列全省高校第一。						
近三年获得教学研究经费（万元）	10			近三年获得科学研究经费（万元）	15		
近三年给本科生授课课程及学时数	摄影基础，摄影艺术，观念摄影，商业摄影，摄像与编辑，剧情片创作，纪录片创作，视听语言，数字影响基础，共计约每年450学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	35		

姓名	袁利永	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	专业主任
拟承担课程	网页设计			现在所在单位	浙江师范大学行知学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2019年，浙江工业大学，控制科学与工程，工学博士						
主要研究方向	物联网、人工智能						
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）	1.《面向对象程序设计》、《Web应用系统开发》省级一流课程负责人 2.主持省级教改项目3项 3.发表教学论文10余篇，获浙江省“互联网+”优秀案例一等奖 4.浙江师范大学第七届青年教师教学大赛一等奖 5.第六届浙江省青年教师教学技能大赛优秀奖 6.作为第一完成人获行知学院第三届教学成果二等奖1项 7.作为第3完成人获得浙江师范大学教学成果二等奖1项 8.获浙江师范大学第四期、第五期、第六期“教学特聘”岗位 9.近年来主编出版教材1部，参编教材1部 10.以第一作者发表二级以上学术论文10余篇，其中SCI/EI检索论文6篇 11.获得软件著作权8项，担任IET Communications等SCI期刊的审稿人						
从事科学研究及获奖情况	长期从事人工智能、物联网、计算机辅助测评等方面研究，作为核心成员参与国家自然科学基金2项、省自然科学基金3项，主持厅级科研项目2项，主持横向科研项目10多项，累计获得科研经费160多万元，指导学生获得蓝桥杯国家二等奖1项、省赛一等奖5项、二等奖与三等奖20余项。						
近三年获得教学研究经费（万元）	8.6			近三年获得科学研究经费（万元）	23		
近三年给本科生授	C语言程序设计、面向对象程序设计、Web应用系统开发等课程，共			近三年指导本科毕业设	45		

课程及 学时数	计约2083学时	计（人次）	
------------	----------	-------	--

7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	350	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	66800（台/件）
开办经费及来源	中心建设经费、运行经费投入制度化、常态化，中心将努力筹措各方资金，预计建设期间投入总金额200万元；加大实验资源整合，升级现有传统实验室软硬件设施，新增学科交叉的前沿教学实验室3个；加强校外合作，建立1-2个高层次的大学生校外实践创新基地，与校外研究机构、企业等形成良性互动，完善人才培养机制。		
生均年教学日常运行支出（元）	1207.63		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	11		
教学条件建设规划及保障措施	我院现有计算机实验机房5个，录播室一个，校级虚拟仿真实验教学中心1个，实验教学示范中心为我校实验教学的组织和实施单位，现有实验教学用房100间，使用面积5.4万余平方米，教学科研仪器设备5000余台件，资产总值约3亿元。2019—2023年，我校投入专用设备购置资金5000余万元用于实验室建设。		

主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
微型电子计算机	联想	33	2023年	328.19
互动投影机	EPSON CB-735FI	1	2021年	2.61
智能教育机器人	Alpha Ebot	9	2020年	2.7
非编工作站	戴尔Precision 3630	41	2020年	47.15
微型电子计算机	戴尔OptiPlex 7050	67	2020年	36.85
服务器	PowerEdge R540	1	2020年	3.9
可编程控制器实训装置（操作台）	YL-360 亚龙	16	2020年	32.88
白板一体机	东方中原/DI-98IWD-ZH03-PA-S	3	2020年	33
影像投影仪	3LCD 麦克赛尔 MMP-A4210W	3	2020年	58.5
微型电子计算机	惠普288prog4/288G4	21	2019年	139.82
多媒体教学系统	爱普生CB-2042	5	2019年	94
短焦交互式投影系统	短焦交互式投影系统	2	2019年	57
博士环境音响	MD-G2460	2	2019年	5.4
多媒体教学系统	爱普生投影	9	2019年	153
高清全景摄像机	AX-C10P	1	2019年	4
高清特写摄像机	AX-C20P	1	2019年	4
无线AP	AP5030DN-FAT-DC	1	2019年	4
数字红外无线扩声系统	TES-5630M	1	2019年	5
课堂无线互动终端	A15	11	2019年	3.3
课堂互动软件视频采集终端	HD24	1	2019年	8
智能分享大屏	HKC-G65	5	2019年	3.5
悬停电容书写系统	HD-01	1	2019年	1.65
测力传感器	CB-700U	1	2019年	2.5
系统配件、施工	定制	1	2019年	5
专业操控台	定制	1	2019年	2.5
录播控制面板	KP-8P	1	2019年	2

硬件导播台	AT-804	1	2019年	3.5
数字音频处理器	IAM-804	1	2019年	5.5
高清全景摄像机	AX-C10P	1	2019年	4
高清特写摄像机	AX-C20P	1	2019年	4
流媒体导播软件	V8.0	1	2019年	3.5
流媒体直播软件	v8.0	1	2019年	3.5
媒体管理软件	v8.0	1	2019年	3.5
录播跟踪一体机	AE-A6	1	2019年	45
微型电子计算机	HP Z204/HP 680 G3	45	2018年	379.12
高精度3D打印机	MAKERBOT z18	1	2018年	79.5
四头天花路轨	*	1	2018年	1.7
圆蜂巢套	*	2	2018年	4.1
触发套装	wifi	1	2018年	2.45
变焦聚光器	*	1	2018年	14.3
小型聚光器	*	1	2018年	5.28
双灯套装	400WS/爱玲珑	9	2018年	62.31
投影仪	爱普生 2055/FX850A/NECV300X	9	2018年	51
微型电子计算机	DELLOptiplex 7040MT	2	2017年	9.52
高强度双灯套装	500WS/1000WS	3	2017年	48.71
广角镜头	佳能EF 16-35mm	1	2017年	7
定焦镜头	佳能EF50mm	1	2017年	2.35
鱼眼镜头	佳能EF8-15mm	1	2017年	7.65
定焦镜头	佳能EF100mm	1	2017年	5.7
长焦镜头	佳能EF100-400mm	1	2017年	7.7
外拍灯	神牛威客AD360外拍	2	2017年	5.1
微型电子计算机	DEll 9020/3020	72	2014年	347.4
交换机	S5120-52P-LI	3	2014年	15

8. 校内专业设置评议专家组意见表

校内专家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		☒ 是 ☐ 否		
新媒体艺术新专业设置专家组审议，形成如下意见： 浙江师范大学行知学院拟设立的新媒体艺术专业，从应用型人才培养的角度出发，紧密结合地方经济发展的需求，具有重要的现实意义。该专业定位明确，旨在培养能够服务于金义新区、浙江省乃至长三角地区数字化产业的高素质人才。这一举措不仅符合学院的办学定位，同时也顺应了国家对于专业结构优化的要求，进一步提升了学院的学科建设水平和社会服务能力。 新媒体艺术专业的课程体系设计科学合理，涵盖了当前数字化产业所需的核心技能与知识，能够有效提升学生的综合素质与就业竞争力。此外，学院拥有一支高素质、高水平的师资队伍，师资结构合理，教学经验丰富，能够保障专业的教学质量。同时，学院的实践教学设备和场地设施完备，能够为学生提供充足的实践机会，提升其动手能力和创新意识。 综合考虑专业设置的市场前景、地方经济需求以及学院的资源保障，同意设立新媒体艺术专业，建议学院积极推进申报工作，确保专业顺利开设。				
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 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		☒ 是 ☐ 否	
	实践条件		☒ 是 ☐ 否	
	经费保障		☒ 是 ☐ 否	
专家签字：				
过山	杭州电子科技大学	教授	浙江省设计学类专业教学指导 委员会委员	
施俊天	浙江艺术职业学院	教授	浙江省设计学类专业教学指导 委员会委员	
康修机	浙江传媒学院	教授		
周洪涛	同济大学	教授		
张帆	北京理工大学	教授		