

申请列为授予学士学位的专业简况表

申请单位名称 动画学院 （公章）

申请专业名称 数字媒体艺术

专业设立时间 2013年

学 制 四 年

申请授予学位 艺术学学士

学 科 门 类 艺术学

学 科 代 码 130508

河北省人民政府学位委员会办公室印

二〇一七年三月十日填

填表说明

1、申报的学科门类必须按国务院学位委员会的规定填写。

2、本表所称“专任教师”，包括在其他工作岗位具有教师职务并承担教学任务的教师；“兼任教师”，必须有学校的聘书。

3、本表所称“专业主干课”，系指根据教育部颁布的本科专业目录所要求的主要课程和学校认定的各专业主要课程。

教师情况	职务 类别		教 授	副教授	讲 师	教 员	助 教	其 他
	本校专任教师		4	7	6	0	3	7
	外校兼任教师		0	0	0	0	0	1
本专业在校 本科学生数	共计 164人	2013级 22人	2014级 36人	2015级 53人	2016级 53人			
教 学 计 划 执 行 情 况	计划规定课程门数：46门 （必修课：44门，选修课：2门）				现已开出课程门数：46门 （必修课:44门，选修课：2门）			
	已开出本专业全部必修课门数、 课程名称、学时、任课教师职务及学历是否达到课程教学基本要求		已开出必修课程统计表见附表一。 已开出的必修课门数、课程学时、任课教师职称及学历全部达到课程教学基本要求。					
	已开出专业主干课名称、学时、 任课教师职务是否达到课程教学基本要求		已开出专业主干课程统计表见附表二。 已开出的专业主干课程学时、任课教师职称及学历全部达到课程教学基本要求。					
	已开出主要实验课、实习课名称、学时、 任课教师职务是否达到课程教学基本要求		已开出选修课程统计表见附表三。 已开出实践课程统计表见附表四。 已开出的主要实践课程和实践课学时、任课教师职称及学历全部达到课程教学基本要求。					
	毕业论文或毕业设计目前或计划 执行情况、指导教师情况		2013级学士学位毕业实习和毕业设计在第八学期进行，毕业论文题目、主要研究内容及指导教师已经确定，指导教师具有中、高级职称或硕士学。 2013级学士毕业设计指导教师资格审核表见附表五。					

本专业成立以来的主要工作，特别是为保证本科教学质量采取的主要措施

为把数字媒体艺术专业建设成为合格学士学位专业,近年来,我们不断更新教育教学观念,深化教学改革,提高教学质量,主要措施及建设成效如下:

一、明确专业定位，确定专业建设思路

(一) 专业定位

数字媒体艺术专业培养具有良好的科学素养以及艺术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机新媒体设计工具进行数字媒体作品设计和创作的高级应用型人才，能够掌握数字技术在游戏领域和影视艺术领域中的基本知识和技能，并获得系统的数字艺术创作训练，能在游戏设计以及影视艺术领域中进行创作实践、科学研究和教学等工作，并且具有项目组织、管理、技术创作、市场开拓、产品研发等能力。

(二) 专业建设思路

为实现应用型人才培养目标，数字媒体艺术专业以“夯实基础，突出实践，强调能力，适度拓展”为专业人才培养指导思想；以突出培养学生创作和制作能力为核心，并以此思想为指导构建“公共基础课+学科基础课+专业课+选修课+创作实践课”的相互联系、相互支撑的教学体系。为加大专业实践课程比重和强调专业核心能力的培养，此教学体系利于学生适应游戏的行业发展，同时具备行业可持续发展能力；实现由浅入深、循序渐进、循环巩固的全方位多角度实践能力培养。

二、专业建设主要措施及成效

(一) 师资队伍建设

1. 培养措施

数字媒体艺术专业师资队伍建设以“提高职业能力、更新教学理念”为指导思想，建设了一支专业能力强、教学水平高的教师队伍。

一是引进高学历高职称人才，2013年以来动画学院数字媒体艺术专业引进教授数名，同时聘请上海美术电影制片厂知名教授王根发到校任教，并先后从湖北美术学院、河北科技大学和西安建筑科技大学、北京航空航天大学等国内知名高校聘请研究生20余人来校任教，进一步完善了数字媒体艺术专业师资队伍。

二是通过每周教研活动，开展课程建设、申报教学科研等项目，引导教师时刻关注学科发展、专业建设和教学改革的前沿动态，研究教学内容，改进教学方法。

三是鼓励教师参加国内专业建设研讨会、游戏年会、教科研项目研讨会等方式，加强教师与外界的学习和交流。

四是采用导师制、观摩课、说课等方式，加强对青年教师教学能力的培养。

五是鼓励教师到一线公司及校企合作公司参加实践项目制作或内部技术培训，提升教师队伍的实践教学能力，加强与游戏专业公司技术项目的合作与交流。

六是学院组织教师参加暑期专业技术培训，不断提高教师专业技能。

2. 师资队伍培养成效

数字媒体艺术专业现有专任教师 27 人，其中教授 4 人，副教授 7 人，讲师 6 人，助教 3 人。具有高级职称教师占总数的 41%，具有硕士学位占总数的 59%。

数字媒体艺术专业专任教师在专业知识架构、教学能力、科研能力等方面已满足专业课的教学需要，教学效果突出。2013 年以来，数字媒体艺术专业专任教师获得校级优秀教师和先进工作者等荣誉称号 8 人次，主持科研课题 19 项，在国内外公开刊物上共发表省级及国家级以上论文 52 篇，出版教材 4 部。

（二）优化课程体系，突出专业核心能力培养

1. 课程设置

数字媒体艺术专业课程设置以本体知识为主，涵盖前期、中期、后期三个阶段，包括游戏策划基础与故事设计、游戏特效、游戏场景原画设计、游戏角色原画设计、游戏引擎开发和游戏美术创作等课程。目前国内市场游戏技术人才匮乏，尤其是兼通艺术与技术应用型人才供不应求。因此，数字媒体艺术专业在课程体系设置上，辅助设置影视相关的其他课程，突出数字媒体艺术专业的核心内容。

数字媒体艺术专业核心课程的设置围绕制作环节进行定位：“前期准备、中期制作、后期合成”的教学模块，每一模块都有相对应的课程设置，并在模块中分解出具体的工作任务。

2. 实践教学

为进一步强化数字媒体艺术专业核心能力的培养，我们采取以校内实训环节为基础，校外实训环节为依托的实践教学体系。该实践教学体系主要有课内分组实践、校内集中实训、暑期社会实践、毕业实习等组成，做到对学生由浅入深、循序渐进、循环巩固的全方位多角度实践能力的培养。实践教学在实施过程中将教师、教学目标、教学资料、教学条件及教学手段等有机结合，保证学生核心能力和职业素质的培养。

（三）主干课程建设

在专业课程建设中，数字媒体艺术专业以“专业化、精品化、团队化”为课程建设指导思想，抓好游戏原画设计、游戏动作设计、游戏特效等 12 门专业主干课程建设，进而推动其他课程建设，保证专业建设质量。

主要措施有：

（1）实行课程主讲教师负责制，把课程备课、编制教案、课堂讲授、教学检查和考核等环节实施统一管理。

（2）保证课程建设的持续性，在重点课程建设的基础上，积极申报校级、省级和国家级精品课程，提升课程建设的层次。

（3）深化课程的教学内容和教学方法改革，大力倡导采用案例教学法、模拟实践教学法等教学方法，提高学生自主学习能力，培养学生创新性思维。

2. 教材建设

动画学院制定相关措施，保证教材选用、教材建设的正常运行。

（1）重视教材规划，根据数字媒体艺术专业人才培养方案制定出教材规划。对发行量小的教材，进行外出选购。同时各教研室认真调研，做出科学的教材使用规划。

（2）鼓励教师参与教材编写，加大教材的实用型。

（四）实践基地建设

根据数字媒体艺术专业的人才培养目标和专业实践课程体系的需要，我们联合多家企业在动画学院成立实训室，分别是幻影魔方实训工作室、索拓游戏实训工作室、北京商圈科技游戏测试实训室、异度空间实训工作室，实训室总面积约 500 平方米，主要完成游戏美术、角色模型、视频特效、游戏测试项目等实训内容。另外在 2016 年 10 月动画学院成功获批了石家庄市众创空间，并被认定为“重点培育众创空间项目”。

学院分别与上海美术电影制片厂、车墩影视基地、无锡影视城、宏村写生基地、河南林州写生基地建立合作关系，丰富校外实践教学环节。在此基础上，学院还兼顾规模、层次和水平等因素，与河北省成诚动漫文化传播有限公司、北京信息科技大学、河北省伍仟文化传播有限公司等 10 家单位建立了合作关系，为数字媒体艺术专业学生提供专业实践和就业平台。

三、教学运行管理

（一）严格执行人才培养方案

数字媒体艺术教研室严格执行教学计划，使人才培养的各项要求在教学过程

中具体落实,保证人才培养符合专业培养目标,制定并完善各种教学管理制度,规范教学行为。任课教师按教学大纲认真备课、精心组织教学。

（二）遵守规章制度

数字媒体艺术专业建设中严格遵守学校规章制度,包括课程建设规划、教材建设规划、实习管理规范、教学督导工作条例、本科毕业设计(论文)工作暂行办法等多项教学管理制度。此外,根据专业发展需要,制定相关规章制度,进一步规范教学管理,保证教学质量。

（三）严格执行日常教学管理流程

日常教学工作中,数字媒体艺术专业从教学任务到作业存档,严格按照学院教学管理流程执行。学期初检查教学设备、授课计划和教案等课前准备工作,期中进行教学执行情况检查,期末进行考核文件的整理归档,保证教学文件齐全。

数字媒体艺术专业每学期课程严格按照人才培养方案开设,对于个别需要调整的课程必须填写审批表,履行正规审批手续。近年来,数字媒体艺术专业人才培养计划得到很好执行,保证人才培养目标的实现。

（四）加强教研室管理

数字媒体艺术专业教研室下设两个教研组,分别为影视特效教研组、游戏美术教研组。在加强教研室管理的基础上,以教研组为单位组织教研活动,教研室有条不紊地开展各项工作。教研室在每学期初制定整个学期的教研室工作计划,加强教研室工作的计划性和系统性;每月召开教研会议进行说课、讨论教学大纲、授课计划、教学难点和重点分析等教研活动的讨论。

（五）落实教学质量监控体系

教学质量监控工作主要采取教师互评、学生评议和督导评议三种方式,专门对教师各教学环节进行全方位的质量监控。

1. 教师互评由教研室组织,教师在相互听课的基础上相互评议,促进教学质量和教学水平提高,实现评价双方的共同发展。

2. 学生评议由动画学院组织学生为教师无记名方式评价,取其平均值为最终评议分。

3. 督导评议,督导委员会成员听课填写课堂教学质量评价表,同时给教师课堂教学评议打分。

4. 通过教学工作会议、教学信息反馈、教学动态等方式,将评价结果快速反馈至有关人员,制定并实施整改方案,借以调控教学工作,保证教学质量。

5. 教学评价结果与教师年度考核、评优评先、职称晋升等挂钩，以形成良好的激励机制。

四、教学质量

数字媒体艺术专业在四年的教学过程中取得显著成绩，在国内各大比赛中取得一定成绩。2013 年以来，学生及教师作品在“中国大学生游戏设计大赛金辰奖”“中国学院奖”“网易杯中国高校游戏艺术设计大赛”等知名大赛中获奖。

为加强学生日常管理、完善学生工作细则，学院引导学生参加各个级别的比赛，组织开展形式多样的学风建设宣传活动，调动学生学习的积极性，形成良好的学习风气。教考分离把考分与学生的诚信教育贯穿于学风建设中。

其他需要说明的问题

无

学校意见	<p>根据国家和省学位审核工作的有关文件，学校学位评定委员会按照学士学位授权专业的相关要求进行了认真自查，认为该专业已经具备新增学士学位授权专业必须满足的条件，请省学位委员会就增列学士学位授予专业进行审核。</p> <p>校学位评定委员会或校学术委员会主席（签章） 年 月 日</p>									
学校选聘专家组自评意见	专业小组人数	7	参加投票人数	7	同意	7	不同意	0	弃权	0
	<p>该专业办学思路清晰、目标明确、教学条件好，教学管理和教学质量监控规范有效，学生培养质量高，专业建设整体水平高，同意向河北省学位委员会申请增列为学士学位授权专业。</p> <p>组长（签字）：</p> <p>成员（签字）：</p> <p>年 月 日</p>									
学校意见	<p>该专业符合增列学士学位授权专业各项条件，请河北省学位委员会进行审核。</p> <p>（公章） 年 月 日</p>									
备注										

附表一：

已开出必修课程统计表

序号	课程	开课学期	总学时	学分	授课教师	职称	学历	备注
1	思想道德修养与法律基础	一	48	3	王 震	未评级	研究生	
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	二三	96	6	高 灿	未评级	研究生	
3	中国近现代史纲要	三	32	2	郝爱红	副教授	研究生	
4	马克思主义基本原理	四	48	3	刘 倩	讲师	研究生	
5	形势与政策	六	32	2	张 淼	讲师	研究生	
6	军事理论	一	36	2	李 敬	未评级	研究生	
7	大学体育	一	36	2	秦洁琼	讲师	本科	
8	大学体育	二	36	2	耿恩虎	讲师	研究生	
9	大学体育	三	36	2	李增力	讲师	本科	
10	大学体育	四	36	2	李增力	讲师	本科	
11	大学英语	一	64	4	孙新娟	讲师	本科	
12	大学英语	二	64	4	张青娟	讲师	本科	
13	大学英语	三	64	4	孙新娟	讲师	本科	
14	大学英语	四	64	4	王亚琼	讲师	本科	
15	大学语文	一	32	2	梁美亚	讲师	研究生	
16	大学语文	二	32	2	华 静	讲师	本科	
17	中国文化概论	三	32	2	张健旺	讲师	研究生	
18	中国文化概论	四	32	2	张健旺	讲师	研究生	
19	艺术概论	一	30	2	张显果	讲师	研究生	
20	艺术概论	二	30	2	张显果	讲师	研究生	
21	中国美术史	三	30	2	晁新姣	讲师	研究生	
22	外国美术史	四	30	2	晁新姣	讲师	研究生	
23	就业指导与创业教育	三四	32	2	杨 琛	未评级	研究生	
24	三维软件基础	一	48	3	梁立斌	副教授	本科	
25	场景采风	一	32	2	安志龙	助教	本科	

26	数字绘画与图像处理	一	48	3	王根发	副教授	专科	
27	游戏原画设计	二	96	6	关 莹	副教授	研究生	
28	游戏建筑写生	二	48	3	梁立斌	副教授	本科	
29	三维道具与场景设计	二	128	8	路 航	副教授	研究生	
30	游戏角色原画设计	三	80	5	褚大伟	教授	本科	
31	专业考察	三	32	2	张志超	教授	本科	
32	三维游戏角色设计	三	160	10	路 航	副教授	研究生	
33	游戏场景原画设计	四	144	9	梁立斌	副教授	本科	
34	艺术考察	六	32	2	安志龙	助教	本科	
35	游戏动作设计一	四	128	8	高菊香	教授	研究生	
36	游戏特效一	五	64	4	张志超	教授	本科	
37	游戏动作设计二	五	208	13	关 莹	副教授	研究生	
38	游戏特效二	六	128	8	张志超	教授	本科	
39	项目实践	六	112	7	关 莹	副教授	研究生	
40	游戏美术创作	七	272	17	王根发	副教授	专科	
41	游戏概述	一	32	2	王晓敏	讲师	研究生	
42	游戏策划基础与故事设计	一	32	2	褚大伟	教授	本科	
43	游戏运营管理前期准备	一	48	3	关 莹	副教授	研究生	

附表二：

已开出专业主干课程统计表

序号	课程	开课学期	总学时	学分	授课教师	职称	学历	备注
1	三维道具与场景设计	二	128	8	路 航	副教授	研究生	
2	游戏角色原画设计	三	80	5	褚大伟	教授	本科	
3	专业考察	三	32	2	张志超	教授	本科	
4	三维游戏角色设计	三	160	10	路 航	副教授	研究生	
5	游戏场景原画设计	四	144	9	梁立斌	副教授	本科	
6	艺术考察	六	32	2	安志龙	助教	本科	
7	游戏动作设计一	四	128	8	高菊香	教授	研究生	
8	游戏特效一	五	64	4	张志超	教授	本科	
9	游戏动作设计二	五	208	13	关 莹	副教授	研究生	
10	游戏特效二	六	128	8	张志超	教授	本科	
11	项目实践	六	112	7	关 莹	副教授	研究生	
12	游戏美术创作	七	272	17	王根发	副教授	专科	

附件三：

已开出专业选修课程统计表

序号	课程	开课学期	总学时	学分	授课教师	职称	学历	备注
1	版面编排	二	40	2	路 航	副教授	研究生	
2	游戏透视	三	40	2	姬宇晴	助教	本科	
3	次时代游戏角色制作	二	80	4	赵兴彪	未评级	本科	
4	网页交互制作	三	80	4	张 涛	未评级	本科	
5	动漫纪念品设计	五	40	2	安志龙	助教	本科	

附表四：

已开出实践课程统计表

序号	课程	开课学期	周数	学分	授课教师	职称	学历	备注
1	游戏原画场景设计	二	6	6	关 莹	副教授	研究生	
2	三维道具与场景设计	二	8	8	路 航	副教授	研究生	
3	游戏角色原画设计	三	7	7	褚大伟	教授	本科	
4	专业考察	三	2	2	张志超	教授	本科	
5	三维游戏角色设计	三	10	10	路 航	副教授	研究生	
6	游戏动作设计一	四	8	8	高菊香	教授	研究生	
7	游戏动作设计二	五	13	13	关 莹	副教授	研究生	
8	游戏特效一	五	4	4	张志超	教授	本科	
9	游戏特效二	六	8	8	张志超	教授	本科	
10	项目实践	六	7	7	关 莹	副教授	研究生	
11	游戏美术创作	七	17	17	王根发	副教授	专科	
12	场景采风	一	2	2	安志龙	助教	本科	
13	游戏建筑写生	二	3	3	梁立斌	副教授	本科	
14	艺术考察	六	2	2	安志龙	助教	本科	
15	毕业实习	八	15	15	安志龙	助教	本科	

附表五：

毕业论文（设计）指导教师资格审核表

序号	姓名	学历/学位	年龄	职称	单位	所学专业	研究领域或方向	指导 学生数	教学单位 审核意见	学校 意见	备注
1	姚光华	专科/无	61	教授	动画学	设计学	数字媒体艺术	6	合格	同意	
2	张建悦	专科/无	57	教授	动画学院	装潢设计	数字媒体艺术	8	合格	同意	
3	王根发	专科/无	69	副教授	动画学院	美术学	数字媒体艺术	8	合格	同意	

附表六：

师资队伍基本情况表

序号	姓名	性别	职 称	最后学历毕业学校、专业、学历	所任课程	专职/兼职
1	张志超	男	教授	河北大学、计算机科学与技术、本科	游戏特效设计	专职
2	杨延广	男	教授	河北师范大学、计算机科学与工程、本科	三维软件基础	专职
3	褚大伟	男	教授	河北工艺美术学院、美术学	游戏策划基础与故事设计	专职
4	高菊香	女	教授	北京师范大学、计算机应用技术、研究生	游戏运营管理前期准备	专职
5	梁立斌	男	副教授	江苏省淮阴师范学院、美术学、本科	三维软件基础	专职
6	张建悦	男	副教授	工艺美术学校、装潢	游戏概述	专职
7	王根发	男	副教授	中央美术学院附中	数字绘画与图像处理	专职
8	王晓戈	男	副教授	福建师范大学、艺术学、研究生	场景采风	专职
9	祁凤霞	女	副教授	河北师范大学、美术教育、研究生	游戏运营管理前期准备	专职
10	关 莹	男	副教授	河北师范大学、美术学、研究生	游戏场景原画设计	专职
11	路 航	女	副教授	西安建筑科技大学、设计艺术学、研究生	三维软件基础	专职
12	王晓敏	女	讲师	河北师范大学、美术学、研究生	游戏美术创作	专职
13	齐建明	男	讲师	河北师范大学、美术学、研究生	游戏美术创作	专职
14	王海燕	女	讲师	河北科技大学、设计艺术学、研究生	三维游戏角色设计	专职
15	冯 宾	男	讲师	河北师范大学、美术学、研究生	三维软件基础	专职
16	孟翔坤	女	讲师	河北科技大学、设计学专业、研究生	游戏原画设计	专职
17	王久福	男	讲师	河北师范大学、美术学、研究生	游戏美术创作	专职

18	安志龙	男	助教	河北师范大学、美术学、本科	三维游戏动画设计与制作二	专职
19	刘亚龙	男	助教	北京航空航天大学、工业工程、研究生	游戏建筑写	专职
20	姬宇晴	女	助教	广东财经大学、玩具游戏设计、本科	游戏策划基础与故事设计	专职
21	汪森程	男	未评级	云南大学、艺术、研究生	游戏建筑写生	专职
22	史盼伟	男	未评级	东华大学、纺织科学与工程、研究生	游戏特效	专职
23	赵兴彪	男	未评级	西安美术学院、装饰艺术设计、本科	场景采风	专职
24	张 涛	男	未评级	河北师范大学、美术学、本科	游戏特效一	专职
25	韩 军	男	未评级	云南大学、计算机应用、研究生	游戏概念设计	专职
26	张 永	女	未评级	东北师范大学、动画、研究生	游戏美术创作	专职
27	王 鑫	女	未评级	南京师范大学、艺术设计、研究生	三维游戏角色设计	专职

附表七：

学生获奖情况统计表

序号	项目名称 (奖项名称)	作品名称	姓名	级别	时间
1	第二届互联网+大学生创新创业大赛获奖	创游互动娱乐游戏分享平台	李 慧	国家	2016 年 6 月
2	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	荒废的教堂	谭卡丽	国家	2015 年 12 月
3	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳游戏 demo 奖	星际风暴	刘 艺	国家	2015 年 12 月
4	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获三等奖	未来之城	张 倩	国家	2015 年 12 月
5	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获三等奖	土地公	程 石	国家	2015 年 12 月
6	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	龙召	李 峥	国家	2015 年 12 月
7	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	狸猫忍	罗文婕	国家	2015 年 12 月
8	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	荒废的教堂	谭卡丽	国家	2015 年 12 月
9	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	天际边缘	程 石	国家	2015 年 12 月
10	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	荒芜	程 石	国家	2015 年 12 月
11	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获三等奖	荒芜时期	包 杰	国家	2015 年 12 月
12	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获二等奖	愿望船	黄俊锦	国家	2015 年 12 月
13	第三届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获三等奖	异国	王 腾	国家	2015 年 12 月
14	中国学院奖获三等奖	泰尔地宫	王 腾	国家	2016 年 2 月
15	中国学院奖获三等奖	神玄庭剑女	王 腾	国家	2016 年 2 月
16	网易杯“快乐之道”中国高校游戏艺术设计大赛获入围奖	Pink-案	罗文婕	国家	2016 年 10 月
17	网易杯“快乐之道”中国高校游戏艺术设计大赛获入围奖	角色制作	张砚龙	国家	2016 年 10 月

18	网易杯“快乐之道”中国高校游戏艺术设计大赛获入围奖	泰尔地宫	王 腾	国家	2016 年 10 月
19	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 场景奖	海底世界	唐传孙	国家	2016 年 12 月
20	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 场景奖	世界树	王 腾	国家	2016 年 12 月
21	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 人设奖	奇工鬼才	高雅文	国家	2016 年 12 月
22	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 人设奖	守护者	王 腾	国家	2016 年 12 月
23	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 场景奖	幽闭矿洞	尹广滨	国家	2016 年 12 月
24	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 人设奖	魔族女	关苗苗	国家	2016 年 12 月
25	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 人设奖	小提琴手	罗文婕	国家	2016 年 12 月
26	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 2D 场景奖	云海	白心屿	国家	2016 年 12 月
27	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀学生作业奖	重拳战姬	李世琦	国家	2016 年 12 月
28	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀策划作品奖	梦幻世界	胡哲晨	国家	2016 年 12 月
29	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀 3D 角色奖	黑水波隆爵士	谢高阳	国家	2016 年 12 月
30	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀 3D 角色奖	拜拉席恩一世	张砚龙	国家	2016 年 12 月
31	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获优秀作业奖	蓝和红	苗晓雨	国家	2016 年 12 月
32	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖获最佳 DEMO 奖	绝地逃亡	李津龙	国家	2016 年 12 月
33	第四届中国大学生游戏设计大赛金辰奖最佳 DEMO 奖	雷霆 SD	程 石 史 彬	国家	2016 年 12 月
34	第十届石家庄国际动漫博览会动漫大赛获优秀奖	荒山	彭俊超	省级	2015 年 10 月
35	第十届石家庄国际动漫博览会动漫大赛获优秀奖	龙战士	王 腾	省级	2015 年 10 月
36	第十届石家庄国际动漫博览会动漫大赛获优秀奖	判官	王 腾	省级	2015 年 10 月