

## 目 录

一、专业基本情况.....	1
二、专业定位与规划.....	1
三、师资队伍.....	2
四、办学条件.....	5
五、专业建设与教学改革.....	5
六、教学管理.....	15
七、学风建设.....	17
八、教学质量和效果评价.....	17
九、专业建设特色.....	18
十、存在的问题与对策.....	20

# 数字媒体艺术专业申请列为学士学位授权专业自评报告

为顺利完成数字媒体艺术专业申请学士学位授予权工作，根据省学位办和学校部署安排，我们对数字媒体艺术专业从专业建设、师资队伍、教学条件、教学过程与管理、教学质量等几个方面进行了全面、认真、细致、客观地自评工作。学校认为数字媒体艺术专业已符合学士学位授权专业条件。为便于评审专家对我们的工作进行检查和评审，现将自评情况作如下报告：

## 一、专业基本情况

数字媒体艺术专业是河北美术学院动画学院设置的本科专业，专业课程均依据专业知识结构和社会需求来设置。旨在培养游戏美术制作、游戏开发、游戏策划、游戏运营等专业人才。

数字媒体艺术本科专业从 2013 年开始设立。四年来，动画学院有目标、有步骤地落实各项教学工作。教学计划及相关教学管理文件的制定、师资队伍的培养、校内外实训基地建设等工作均取得了较大的进展，开创了独具特色的工作室教学模式。学院现建有工作室 11 个，校内实验室 3 个，包括 TBS 无纸动画实训实验室、unity 引擎开发实验室、动作捕捉实验室；与 10 余家企事业单位建立了合作关系。使学生既能在正规、系统的课堂中进行学习，又能在工作室完成实训学习，提高动手能力。

## 二、专业定位与规划

### （一）专业定位的指导思想

本专业主要面向游戏美术设计和交互多媒体设计行业，培养能够从事游戏研发及专业游戏美术设计的人才，能够适应当今社会所需要的各类游戏技术性研发及游戏行业内的美术元素制作与交互多媒体内容制作，培养工作岗位需要的高技能、高素质的应用型专业人才。

### （二）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。

### （三）专业建设的基本思路

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。

## 三、师资队伍

### （一）师资队伍结构

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，高级职称比例为 40%。从职称结构上看，副高以上职称 11 人，所占比例为 41%；讲师 6 人，所占比例为 22%；助教 3 人，所占比例 11%；未评级 7 人，所占比例为 26%。从年龄结构上看，25—40 岁的教师为 17 人，40 岁以上的教师为 10 人。从学历结构看，专任教师 59%具有硕士学位。

### （二）师资培养与学科水平

#### 1. 提高教师的科研水平

动画学院定期开展专业教研活动。教研活动内容一方面讨论本学期数字媒体艺术专业建设的相关任务，另一方面为确保教研室全体教师能够按时、按质、按量地圆满完成各项教学工作。教研室制定学期教研计划，确保每周三下午的教研活动时间，每学期制定不少于 5 项教研活动主题，进行教学计划、教学方法、企业走访、课程建设、定期组织教研室教师积极参与课题申报、研究工作，提高教师的科研水平，加强教师与外界的交流。数字媒体艺术教研室在学期计划内开展多种多样的

教研活动，形成了浓厚的学术氛围。

## 2. 严格的管理制度

在教学管理中引进全面质量管理理念，遵循教育教学管理规律，结合实际对教学管理活动建章立制，形成了较为科学完善的制度体系。如“数字媒体艺术专业教学管理制度”“数字媒体艺术专业听课管理制度”“数字媒体艺术专业学生常规管理制度”等。管理制度健全，执行严格，确保了教学质量的稳步提高。

数字媒体艺术专业严格的管理制度包括教案检查、听课情况检查以及教学效果评比。

数字媒体艺术专业在每门新课开设前一周需要对该课程的教学进度计划表以及教案进行检查。教案应符合教学大纲的总体要求，应根据教材，认真制定教学进度，教案能体现新课程理念，以学生为本，面向全体，有一定的教学准备，过程清晰。教案需能突出学科及学情特点，既备教材，又备学生，既备内容，又备方法。

在“听课管理制度”上，数字媒体艺术专业严格执行学校关于听课的要求，要求每位教师每月至少听两次课，并提交意见和建议。

数字媒体艺术专业重视课后的教学效果评比工作。评比工作是教研活动的一项重要内容，评比要坦诚相待，实事求是，做到公平公正，并提出建设性的建议。

数字媒体艺术专业制定独具特色的“学生常规管理制度”，严肃学习纪律、细化考核细则，试行“因材施教”制度。

明确对学生上课不良行为的考核处罚细则，促进学风建设，“因材施教”制度的执行，为培养特殊优秀游戏美术人才奠定基础。

## 3. 教师培训

动画学院教师培训具体做法为“走出去，请进来”，即选派相关教师到各大游戏公司参加游戏美术培训、请专家到学校培训教师、学校定期组织培训游戏制作技术应用交流等，如选派游戏策划课程相关教师去河北索拓网络科技有限公司进行游戏策划学习、选派游戏模型课程相关的教师去河北异度空间网络科技有限公司进行模型制作学习，邀请各大游戏公司的技术总监到我院授课，囊括了游戏专业的原画、模型、动作

和特效四个主要模块。

### （三）引进外部力量、参与游戏美术教学

#### 1. 报告、讲座

动画学院数字媒体艺术专业教师积极参加国内外各层次和类别的课程与教学类学术研讨会，参加各种相关的协作研究，以保证教研室成员能及时全面地了解本学科前沿的研究动态和发展趋势，积极邀请国内知名学者前来讲学指导及研讨交流，从而促进学科发展。具体情况如下：

2016年6月17日由中国人民大学房晓溪教授为数字媒体艺术专业学生讲授《游戏制作理论与实践》

2016年8月22日由吉林艺术学院游戏设计系主任邵兵为数字媒体艺术专业学生讲授《严肃游戏与严肃游戏和VR/AR游戏制作分析》

2016年9月16日由山西传媒学院游戏专业负责人李刚为数字媒体艺术专业学生讲授《从学生时代到游戏人》

2016年12月15日由北京电影学院游戏系主任刘跃军为数字媒体艺术专业学生讲授《虚拟现实的国家战略与实践应用》

#### 2. 外聘专业人员任教

数字媒体艺术聘请经验丰富的知名企业教师来我院进行授课，大大提升了专业教学效果。

企业教师一览表

姓名	时间	内容	简介
高楠	2013/9/1	游戏原画	高楠为河北索拓网络科技有限公司2d游戏主美，从业十余年，对游戏原画创作有着丰富的经验。
潘志勇	2013/9/1	三维道具与场景模型	潘志勇为河北异度空间网络科技有限公司的培训部经理，从事游戏模型制作工作8年，专业能力强。
李凯	2014/9/3	三维道具与场景模型	李凯为河北异度空间网络科技有限公司的主美，从事游戏模型制作工作10年，专业能力强。

王晓波	2015/10/31	次世代模型	王晓波为河北幻影魔方动漫制作公司的主美，从事次世代模型制作工作5年，经验丰富。
余建辉	2016/12/1	动作设计	余建辉为河北索拓网络科技有限公司3d游戏主美，从事游戏动作工作十余年，对游戏动作创作有着丰富的经验。

### 3. 成效

通过教师培训，数字媒体艺术专业教师在教学科研成果上取得了一定的成效。教师的科研水平有了明显的提高。数字媒体艺术教研室学术氛围得到进一步的加强。

动画学院数字媒体艺术专业教师出版规划教材四部，在各级论文刊物中发表核心级刊物三篇，国家级刊物六篇，省级刊物三十余篇，在国家或省级各类游戏设计比赛中获得国家级奖项二十余次，省级奖项三十余次，充分展示了我院较高的科研水平。

## 四、办学条件

### （一）实验（实训）室建设

学院现建有工作室 11 个，校内实验室 3 个，包括 TBS 无纸动画实训实验室、unity 引擎开发实验室、动作捕捉实验室；与 10 余家企事业单位建立了合作关系。现建设完成的实训室 5 个，分别为：索拓游戏实训室、幻影魔方实训室、异度空间实训室、点点传媒实训室和手机游戏测评室。目前还有两间实训室正在筹建中。

### （二）实习基地建设

目前建设完成实习基地 8 个，分别为北京完美时空实习基地、网易实习基地、异度空间实习基地、索拓实习基地、幻影魔方实习基地、点点传媒实习基地、汇聚流量实习基地、艾视美实习基地。8 个实习基地可提供 300 余个实习岗位，涵盖数字媒体艺术专业各个方向。

## 五、专业建设与教学改革

### （一）专业建设

1. 数字媒体艺术专业以就业为导向，以专业人才培养目标和专业建设发展要求为依据，依托校企合作开展深入和广泛的工学结合项目，改

革人才培养模式，强化专业内涵建设，实现“产、学、研”一体化。

动画学院数字媒体艺术专业以应用型本科教育为主导，强调学生的实践能力和创新能力，培养与数字媒体艺术专业相关的应用技术开发创意人才，把人才培养与企业需求相结合，与游戏企业形成互利共赢，互动发展的良好局面，形成规模、结构、质量、效益相结合的可持续发展游戏美术人才培养机制。

## 2. 人才培养指导思想

数字媒体艺术专业人才培养本着夯实基础、突出实践的指导思想，强调学生自学能力和动手能力的培养，强调游戏美术设计与科学技术的交融，注重教学理念、文化艺术修养和较高技术水平的提升，重视扎实造型能力和专业基础理论、相关学科知识的积累，强调教学与市场的有机结合。数字媒体艺术人才培养的目标是为满足当今社会对数字媒体艺术人才的需要，实现游戏美术教育与社会需求的对接，结合行业发展来培养游戏美术人才。

## 3. 理论与实践相结合的教学体系

动画学院通过了解行业及技术发展动态，以及行业对人才的需求，追随市场与技术的发展，及时调整专业侧重点和教学内容，深化理论与实践相结合的教学体系。教研室进一步完善“产、学、研”相结合的人才培养模式，提升游戏美术实训基地的功能，推进“课程体系模块化”，“教学内容项目化”，“教学环境企业化”，“实训基地生产化”的课程方案，培养学生游戏美术设计和制作的综合能力。

数字媒体艺术专业注重课内实践、课外实训、毕业实习三个关键环节，培养学生的探索能力、创新能力、实践能力和可持续发展能力。

## 4. 规划专业发展目标

数字媒体艺术专业发展遵循游戏美术本体教学的同时，紧跟形势与时俱进开设专业，以日常教学、社会实践、学术交流等途径培养优秀的游戏设计人才，针对不同的需求培养注重创造性思维的创新型人才和具有专业应用能力的游戏设计师。从教育方面拓宽游戏美术的应用领域，将“泛游戏”理念进一步深化，将数字媒体艺术专业从游戏制作专业化人才培养向人们生活的各个领域进行拓展，满足社会互动、娱乐、学习

等诸多需求。

数字媒体艺术专业旨在建设成为省内外有影响的特色专业，专业的培养模式、实训室、校外实训基地建设，对其它高校的同类型专业和校内其他专业的建设起到示范带动作用。

## （二）课程建设

### 1. 课程建设主要措施

动画学院数字媒体艺术专业根据学校人才培养方案的要求，严格按照规范和程序对人才培养方案进行修订、制订、执行与变更，既集中体现了学校的教育思想和办学理念，又展现了动画学院数字媒体艺术专业的教学特色，是学校开展教学活动和从事教学管理的重要依据。

根据游戏企业对职业岗位能力的要求，以生产过程为导向，开展“项目实践”教学模式。按游戏制作流程即前期策划、中期制作加工、后期特效合成输出、测试上线等过程来确定职业岗位所必须的能力训练模块，实施以企业实际生产项目为载体的“项目教学法”，做到教学目标与岗位要求相接轨、教学过程与工作过程相接轨、教学环境与工作环境相接轨，做到专业教学和企业人才需求无缝接轨，重点建设《游戏原画设计》、《三维游戏道具与场景设计》等 9 门专业核心课程。

课程建设中的具体实施：

#### （1）制定课程大纲，规范课程内容

数字媒体艺术专业课程大纲是规定游戏专业具体学科的课程性质、课程目标、内容目标、实施建议的教学指导性文件。课程大纲在课程的基本理念、课程目标、课程实施建议等几部分上进行阐述。数字媒体艺术课程大纲每学年进行更新，根据时代发展需要，对课程大纲进行修订，使教学紧跟时代发展。

#### （2）灵活机动的开展教学，实现知识教育与动手能力相结合。

我们对国内游戏发展趋势及国内游戏行业进行调研，深入分析了游戏行业的职业岗位和用人标准，确定了游戏专业的培养目标，又通过对职业岗位典型工作任务的分析，确定了学生应该掌握的专业知识和技术能力，构建了满足职业岗位需要的课程体系。

①项目为载体，课程内容面向综合能力。实践项目要体现课程理论



知识、突出实践制作能力、具有综合性、可扩展性、趣味性的综合应用教学。经过与企业的共同研讨，确定了游戏美术实训项目为教学载体。再将这些项目按照游戏制作流程分解成若干个单元，并按照从简单到复杂的认知规律，循序渐进的组织学习。学生通过项目训练，专业知识和技术能力随着实际工作进展和完成而不断提高。

②结合学校办学理念，完善工作室教学模式。改革以课堂讲授型为主要手法的传统人才培养模式，将课堂教学与实际承担的游戏美术创作任务密切结合，边学习边承担实践工作任务，在工作中总结经验，在失败和错误中总结教训。同时课堂成为教学实践环节，学生实训实习时间不少于半年，使学生在学习专业技术的同时学习了企业文化，熟悉行业特点。

③课堂内容和实施形式适当兼顾不同美术基础的学生，因材施教。由于学生入学时美术基础差异大，课程设计过程中要注重个性化教学。我们采用“视频教程”法，解决分层次教学和批量辅导的问题。

## 2. 校企合作共建课程

### （1）建设目标与内容

具体目标：根据专业人才培养目标，结合课程体系的要求，学院与北京完美时空游戏公司、北京商圈网络科技有限公司、河北索拓网络科技有限公司、河北异度空间网络科技有限公司、上海美术电影制片厂、北京电影学院、河北师大汇华学院、吉林动画学院等游戏企业及院校积极合作，联合开发课程，推动专业课程标准库和核心课程库建设，完善课程教学评价考核机制，共同研究、开发优质教材和课件资源。

### （2）建设方法与步骤

①推动课程标准建设。通过企业调研、毕业生信息反馈、行业专家及技术人员座谈等多种渠道广泛搜集信息，以工作过程为导向，动画专业确定了专业核心课程的目标、教学内容、教学组织与方法、考核方式等，制定专业核心课程的课程标准。

课程标准建设程序表

序号	项目	建设内容
1	成立课程标准研究团队	2013年6月成立由项目负责人、骨干教师、行业专家、企业技术骨干组成的课程团队
2	到企业、兄弟院校调研	2014年4月，设计课程标准调研提纲，针对网易游戏、腾讯游戏、北京完美时空游戏、北京商圏网络科技有限公司、河北索拓网络科技有限公司、河北异度空间网络科技有限公司、北京电影学院、吉林动画学院等游戏企业与院校开展典型岗位技能调研，完成调研报告
3	任务分析、指标分解	2014年4月，进行工作任务分析
4	构建初步课程标准	2014年7月完成初步标准制定及考核标准
5	专家论证	2014年8月请行业、企业、兄弟院校专家论证
6	课程标准修订	2014年12月修订标准
7	实施	2015年2月实施

成优质专业核心课程和精品课程建设。按照基于工作过程的工作任务和项目制作能力要求，完成知识模块核心课程《三维游戏动作设计》，项目技能模块核心课程《游戏原画设计》等2门优质核心课程建设。

优质专业精品课程建设表

序号	项目	步骤	目标
1	工作任务分析	现场考察工作过程，确定工作任务，组织专家分析工作任务	全面掌握游戏行业的各项任务
2	任务分解	与企业专家一起研讨工作任务，把工作任务分解成项目，确定项目的目标	把工作任务分解成若干项目
3	知识点、操作技能分析	与行业专家、企业专家、生产技术骨干一起研讨分析各任务所需的知识点、操作技能	改革教学内容、确定各任务所需的知识点、操作技能

4	构成任务驱动、项目导向的课程	将与各任务的知识、技能进行提炼、重构，形成任务驱动、项目导向课程	重构教学内容，改革教学方法、教学手段、评价方式，构成任务驱动、项目导向的优质专业核心课程
5	应用、反馈、优化	在应用的过程中不断优化，由专业指导委员会确认优质核心课程	实施

核心课程中将《三维游戏动作设计》按照国家精品课程标准建设，《游戏美术创作》按省级精品课程标准建设。

### （三）教材建设

数字媒体艺术专业按照培养目标与社会需求零距离、课程标准与职业能力要求零距离、实践教学与岗位技能零距离的思路，根据国家教材规划的相关要求，制定教材和选用优质教材。其中游戏专业教师出版专著教材有：姜仁峰《影视特效基础》；路航《MAYA 基础》等。在教材的选用上，结合实际情况和办学特色，选用实践性较强的专业教材，保证学生理论学习的基础上增加学生的实践能力。

### （四）实践教学

河北美术学院动画学院实践教学基地占地 500 余平方米，目前与 5 家专业相关企业建立了校企合作关系，共建成 5 间项目实训室，分别为索拓游戏项目实训基地、异度空间游戏项目实训基地、幻影魔方项目实训基地、点点传媒实训基地、手机游戏测评实训室。目前还有数家公司正在协商相关合作事宜。实践课程涵盖数字媒体艺术专业各个方向，主要课程有：手机游戏开发、游戏原画设计、游戏模型制作、游戏动作设计、游戏特效设计等。

### （五）教学改革与研究

动画学院实施以教学为主导，科研为支撑，产业为导向的产学研一体化人才培养模式。组织教师和高年级学生进行创作实践，实现教学与产业有效对接，培养和提升团队合作意识、创意思维、创新能力、设计制作能力，在课堂教学改革方面，主动探究，大胆实践，在改善课堂教学、改革教学方法、更新教学手段等方面均取得了良好成绩，全体教师树立了新的教育观念，人才观和质量观，营造了浓厚的课堂教学改革氛

围,有利地推进了素质教育发展,确保了学院教育教学质量的稳步提高。我学院教学改革遵循以人为本,以学生为本的教育理念,把培养学生的创新意识和实践能力作为教学重点。要求教师与时俱进,更新教学理念,采用新的教学方法,获取理想的教学效果。具体教学方法改革如下:

### 1. 课堂教学方式的改革

转变教学理念、改变教学方式从根本上来讲就是最大限度地把学生的学习、思维、实践交给学生自己,让学生自主学习,做到真思维,真实践,从而提高他们的学习能力;发展他们的思维能力,增强他们的实践能力,开创他们的创新能力。

①数字媒体艺术专业教师在进行课堂教学时,采用“情景教学模式”以不断提问、个别探讨、答辩、启发、引导等多种方式推动学生学习,激发学生学习兴趣和培养学生学习能力,让学生体会到学习的乐趣,从而全身心投入到探求知识的活动中去,学习由被动变成主动,由消极变成积极,培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力,从而达到事半功倍的效果。

②在教学中大力推广多媒体等现代化教学手段教学,提高学生的学习兴趣 and 主动性,提高课堂效率,丰富课堂信息,取得了显著的效果。截止目前为止,80%以上课程不同程度地使用了现代化教学手段,平均每门课程使用现代化教学手段达20%以上。

### 2. 具体的教学模式

①理论性与示范性的互补式教学模式。将游戏概述、游戏运营与管理等枯燥的专业理论与具体的专业技能实践操作相结合,互为补充,从而加深对理论的理解,提高学习兴趣。在游戏运营与管理课的教学中,注意精讲每一个知识点,使学生能够用足够的理论知识来指导实践。例如:使学生掌握游戏的运行管理经验是教学难点,在日常教学中,教师注重了对学生体验的加强,对于不同的游戏运营方法,引导学生多动脑、多想象,把已学理论知识灵活应用,然后老师进行示范性讲解,通过互补教学模式从而完善学生的想法,加深学生的专业知识记忆。

### ②传统与现代相结合的教学模式

游戏UI设计方向是游戏原画设计课程的延伸与发展,是保证游戏

界面美观与实现功能性的关键。在传统教学中，对于复杂游戏 UI 教学一般采用直观的 PPT 课件演示，结合教师的实际操作等形式，深入浅出地教授每一节课。随着信息技术的发展，多媒体技术越来越多地应用到教学中，把传统的操作课教学模式与现代化的多媒体教学相结合，大大提高了教学效率，加强了学生创新能力的培养。

资源共享是现代化教学的优势，我们利用电脑、投影仪、数码相机等教学设施把本学科的知识点以生动形象的形式展示出来，使学生更清晰的了解游戏开发的制作过程，这样既提高了教学水平，也使实践操作的步骤更直观，为下一步实践操作的教学打下基础。这种教学形式能集各教师专业技术之长，及时更新教学内容，是实现教学改革的有效途径。

### 3. 教与学互动式教学模式

在教与学的过程中，教师与学生始终处于平等地位，教给学生知识的同时也教授学生学习和创造的方法，注重学生求知欲望的培养，使学生的被动学习变为主动学习，并能在愉快的学习中充分表达自己对问题的看法和观点，加强素质教育，提高学生综合能力。

数字媒体艺术专业各学期的实践课程严格按照人才培养计划开设，对于个别需要调整的课程履行正规的审批手续。数字媒体艺专业在四年的教学中针对游戏市场的变化，结合学院的实际情况对人才培养方案进行了适当的修改。修改后的人才培养方案对课程的周次和新加课程等内容进行合理规划，确保了学生游戏美术制作手段的多样性，做到与游戏行业发展的紧密联系，确保了数字媒体艺术专业的人才培养计划得到了顺利执行，保证了人才培养目标的实现。

### （六）加强校企合作，为地方经济建设服务

目前动画学院数字媒体艺术系已成功与6家相关企业达成合作意向并签订合作协议。已建成配套设施完善的实训室5个，另外一家正在筹建中。2016年9月为响应国家号召，本着服务学生创新创业，服务区域动漫游戏相关产业的发展，我院以“河北美术学院动画学院众创空间”为名申请市级众创空间，并于10月获批市级“重点培育众创空间”。

### （七）抓好毕业论文（设计）管理，提升学生科研能力

#### 1. 加强组织领导，做好宣传动员

动画学院成立毕业论文（设计、作品阐述）工作领导小组，加强对毕业论文（设计、作品阐述）工作的指导和管理，做好宣传动员工作，使全体师生能够从思想上充分认识做好毕业论文（设计、作品阐述）工作的重要意义。要采取有效措施，认真处理好毕业论文（设计、作品阐述）与就业等工作的关系，从时间安排、组织实施等方面切实加强和改进毕业论文（设计、作品阐述）各环节的管理，把毕业论文（设计、作品阐述）工作的重心放在提高质量和培养学生实际能力上来，从而培养学生具有从事本专业实际工作所需的基本能力。

## 2. 明确工作目标，注重过程与质量管理

### （1）严格执行培养方案，明确工作内容

动画学院根据各专业培养方案的具体要求，每届毕业生在执行学校关于本科专业毕业论文（设计、作品阐述）工作管理规定的基础上，强化和完善毕业论文（设计、作品阐述）的规范化要求与管理，合理安排工作程序和进度，围绕选题、开题、教师指导、中期检查、论文定稿、评阅、答辩等环节，制定具体的实施细则和质量标准。

### （2）加强选题管理，提高选题质量

在选题环节，动画学院严格按照选题原则和选题程序操作，把好“选题”关。

①原则上由学生提出设计选题，与指导教师一起对选题内容进行协商并最终确定内容。鼓励并提倡学生发挥主动性，根据自己的特长和爱好提出想法，在指导教师指导下，共同商定最终的选题并认真填写开题报告，毕业设计的指导工作分配实行双向选择，学生自愿选题，指导教师依条件选择学生，最终由系毕业设计（设计、作品阐述）领导小组协调落实学生选定的课题与指导教师。

②毕业设计作品的内容与形式一定要与所学专业紧密结合，也就是说毕业设计应符合所学专业的培养目标和基本教学内容，要能够突出体现本专业的专业核心能力，原则上不允许跨专业搞毕业设计（设计、作品阐述），确因特殊情况需要跨专业的要先提出申请，由系毕业设计（设计、作品阐述）领导小组研究并报请学院审批后确定。

③毕业设计作品的内容要有一定的深度和广度，有一定的综合性，

在基本理论和基本技术上要有较宽的覆盖面，通过毕业设计真正使毕业生受到本专业全面综合的训练。毕业设计不是单门课程的实践训练或课程设计，因此要体现出所学专业知识的综合性。

④毕业设计（设计、作品阐述）的难度、复杂程度和工作量要合适，应在上面提到的规定的时间内，各毕业设计小组在指导教师指导下，经过共同努力能够完成，选题不能太大也不能过于简单。

⑤ 毕业设计以 3—4 人为一小组，原则上不允许一人，各小组自己确定组长一名，小组成员要有明确的分工，也就是必须明确每个学生独立完成且能满足教学目标考核要求、能够通过毕业设计受到全面综合训练的工作任务。在毕业设计完成后，小组每个成员都要根据自己所承担的设计分工分别撰写毕业设计报告，并就自己的设计分工分别进行答辩。

⑥毕业设计的选题一经选定，不得中途随意更换，若确因各种原因需要更换题目时，必须在再次开题前提出申请，由系毕业设计（设计、作品阐述）领导小组研究并报请学院审批后确定。

⑦毕业设计（设计、作品阐述）严禁抄袭、篡改，一经发现取消毕业设计成绩。

⑧毕业设计的过程中，随时与指导教师保持联系，汇报设计进度，听取指导教师意见。

⑨毕业论文（设计、作品阐述）格式，教务处、制作系提供有统一的模板，会分发到各位指导教师处，各毕业设计小组请到指导教师处获取相关模板。

### （3）毕业设计强化指导教师责任意识，提高指导水平

①动画学院严格按照《河北美术学院本科毕业论文（设计、创作）管理规定（修订）（院发[2015]56号）》中指导教师的相关要求选聘指导教师，要认真审查指导教师资格，明确指导教师的职责，增强责任意识。

②鼓励聘请校外单位特别是实习基地具有中级职称以上（含中级）科研人员、工程技术人员（需填写校外指导教师登记表）参与毕业论文（设计、作品阐述）的指导工作。

③加强对毕业论文（设计、作品阐述）指导教师的管理，采取有效

措施,调动指导教师的积极性。要进行必要的指导培训和经验交流活动,提高指导教师的指导水平。随时了解指导教师对学生的指导情况,及时发现和解决指导过程中出现的各种问题。

### **(八) 教学评价**

1. 动画学院加大毕业论文(设计、作品阐述)工作研究力度,根据各自学科、专业特点,开展院级毕业论文(设计、作品阐述)的管理工作。管理工作应进一步制度化和程序化,各专业在制定毕业论文(设计、作品阐述)指导书时应明确各环节时间节点,尤其是创作和撰写的指导过程,并严格按照要求执行。

2. 加大检查力度,做好毕业论文(设计、作品阐述)工作过程监控,重点检查学风、工作进度和教师指导情况(填写毕业论文(设计、作品阐述)指导记录),确保毕业论文(设计、作品阐述)工作有序推进。

3. 对每届本科专业毕业论文(设计、作品阐述)进行复制比检测,坚决杜绝弄虚作假、抄袭等不良现象,确保毕业论文(设计、作品阐述)质量。

4. 教务处将加大各环节的检查力度,对出现的不合格情况予以通报。

## **六、教学管理**

### **(一) 质量监控体系**

教学质量的高低关系到生存和发展。实施教学质量监控是学院进行教学质量管理工作的重要手段,对提高教学质量具有重要意义。教学质量监控工作主要采取同行评议、学生评议和督导评议三种方式,对教师的各教学环节进行全方位质量监控。同行评议由教研室组织,教师在相互听课的基础上相互评议打分;学生评议由学院组织任课班学生采取无记名方式评议打分,取其平均值为学生评议分;督导评议由督导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。

### **(二) 加强制度建设**

动画学院数字媒体艺术专业在开学初对教学准备工作、教学设备到位情况和教师备课情况进行检查;在期中主要检查教师教学计划执行情



况，包括对课堂教学、教学进度、教案、辅导、实训、作业等教学环节；期末主要检查教师教学计划的完成情况、考试环节重点、全体教师教学评价等。建立以院、专业、学生三方联合监控立体的教学质量监控机构。动画学院教学检查覆盖教师教学的备课、课堂讲授、作业批改、试卷分析、毕业设计等教学全过程。

### 1. 教师考核制度

动画学院建立教师考核制度，通过学生评教、教师评教、督导评教及院考核组考核等方式，对每一位教师的教学科研工作做出合理的评价。

### 2. 信息反馈制度

动画学院建立一条学生、教师、督导和校内外专家的教学评教体系，针对在教学中存在的问题进行反馈处理。

### 3. 学风、教风检查制度

学生管理中心负责对学生和教师的课堂纪律、到课情况等进行检查，对学生上课情况进行监管，对教师课堂授课情况进行监督，保证学生有良好的学风、教师有良好的教风。

### 4. 毕业生跟踪调查制度

学院负责人向用人单位了解毕业生在社会的反响，向毕业生了解学校课程体系和教学内容的社会适应性，根据反馈的信息及时调整培养方案和进行教学改革。

动画学院为保证良好的教学秩序，学院制订了课程建设规划、教材建设规划、实习管理规范、教学督导工作条例、学士毕业设计（论文）工作办法等多项教学管理制度，注重教学效果，加强听课、查课、学生评教工作，重视教学效果。此外，数字媒体艺术教研室制订了《数字媒体艺术教研室培训制度》、《数字媒体艺术教研室管理制度》、《数字媒体艺术专业学生常规管理制度》等，进一步规范了教学运行，保证教学质量。

数字媒体艺术专业在建设中，严格执行学院和教研室的规章制度。按照教学计划和培养目标的要求，完善了全部专业基础课和专业骨干课，其中包括理论课程教学大纲、实践教学大纲、授课计划、教案、考

试大纲、试卷分析、课程小结、实践教学指导书和毕业设计指导书等，形成了一系列严格规范的教学文件。

## **七、学风建设**

### **（一）通过各种形式，营造良好学风**

1. 任课教师在上课时必须对学生进行不同形式的点名；必须对旷课、迟到、课堂违纪的学生予以有效制止；必须将学生考勤和课堂表现作为课程成绩考核的依据。

2. 任课教师必须按照课程特点，布置课外作业并认真批阅，原则上每章节教学完成后必须有一定量的课外作业或相应的实践教学环节。

### **（二）丰富学生的业余文化生活，注重学生个性发展**

河北美术学院学校有六大学生组织：河北美术学院大学生自律委员会、河北美术学院院团委、河北美术学院社团联合会、河北美术学院学生会、河北美术学院东方学子报社、河北美术学院广播电台。还有各个社团，电子竞技社、街舞社、动漫社、武术社等。定期举办各种社团活动来丰富学生的业余文化生活，为学生个性发展提供平台。

### **（三）以考风建设促进学风建设**

1. 严格监考纪律，禁止在监考时做与监考无关的事；凡被巡考教师发现有学生作弊的，同时公布监考教师姓名。

2. 认真执行教师值班、教师下寝室、教师联系学生寝室等制度。因教师原因而导致学生学风不良的，要严格按照《河北美术学院考试管理办法》等规定予以追究责任。

## **八、教学质量 and 效果评价**

### **（一）考试通过率高**

数字媒体艺术专业学生在文化课、公共课、专业课等各科考试中通过率平均为 96%。

### **（二）校内外评价高**

数字媒体艺术专业广泛参加各种学术交流，活跃在各大专业大会及高峰论坛之中，各大游戏公司及包括中央美术学院、中国美术学院、北京电影学院等在内的各大院校对我校办学理念充分认可，并对数字媒体

艺术专业的教学模式及教学成果给予高度评价。

## **九、专业建设特色**

数字媒体艺术专业成立于 2013 年，始终秉承着“创新、应用、实践”的办学风格，形成了数字媒体艺术专业学生“稳重、刻苦、踏实”的良好专业风气，数字媒体艺术专业也已逐渐成为全校的一个“招生旺、就业热、规模大”热门、强势专业。

数字媒体艺术专业定位准确，方向设置合理，规划落实，措施得力，专业建设在同类院校中较有特色。

### **（一）定位明确，专业培养不做“大而全”而做“小而精”**

基于学校应用型高校的办学类型定位和培养“厚基础、宽口径、强能力、高素质”和适应地方经济社会发展需要的应用型人才的人才培养目标定位，数字媒体艺术专业课程只培养具备设计制作游戏原画、游戏模型、游戏动作和游戏特效相关知识和能力，能在各大动漫游戏公司工作的应用型人才。

### **（二）创新管理，数字媒体艺术专业的教学管理水平高**

我们坚持“高起点管理、高起点建设”的原则，从教学基础管理工作着手，积极开展专业的制度建设工作的。

严格执行学校各项制度和教学工作规范。动画学院依据教育部和学校有关管理要求，制定了《动画学院教学管理规章制度》，内容涵盖了综合管理、教学基本建设管理、教学运行管理、实验和实践教学效果、教学质量管理等教学管理的多个环节，形成了较为完整的体系，使整个教学管理工作有章可循、有据可依。

数字媒体艺术专业制定独具特色的“学生常规管理制度”，严肃学习纪律、细化考核细则，试行“因材施教”制度。

明确对学生上课不良行为的考核处罚细则，促进学风建设，“因材施教”制度的执行，为培养特殊优秀游戏美术人才奠定基础。

### **（三）重视实践，数字媒体艺术专业学生的动手能力强**

动画学院积极响应号召，广泛开展实践教学。根据数字媒体艺术专业的培养目标要求，着力培养学生的动手能力。学院现建有工作室 11

个,校内实验室3个,包括TBS无纸动画实训实验室、unity引擎开发实验室、动作捕捉实验室;在动画学院内部建立了实践教学基地,总面积500余平方米。2016年共与5家相关企业签订合作协议,建立合作关系。2016年9月7日,动画学院实践教学基地正式挂牌成立。实践教学基地下设5个专业方向,分别为:与河北索拓网络科技有限公司联合创办的索拓游戏项目实训基地,实训的主要方向为数字移动游戏开发、游戏原画设计及UI设计;与河北异度空间网络科技有限公司联合创办的异度游戏项目实训基地,实训的主要方向为次世代游戏场景与道具模型制作,主要的实训内容为次世代模型制作、贴图绘制等;与河北幻影魔方动漫制作公司联合创办的幻影魔方项目实训基地,实训的主要方向为动漫影视次世代模型制作;与河北点点传媒有限公司联合创办的点点传媒实训基地,实训的主要方向为二维动画制作、漫画、插画等方向;与天津汇聚流量网络科技有限公司联合创办的手机游戏测评室,主要使学生参与手机游戏测评工作,提高对游戏制作的把控能力,并获得一定的收益。

实训基地面向全院开放,采取双选制,1.5+1.5的教育模式。学生大一和大二上半学期在原班级上课,下半学期可以根据自己的专业方向和兴趣申报实训基地,各实训基地根据自己的班级容量及要求对参与申报的学生进行选拔。进入实训基地的学生保留原班级人名,采取学分互换的模式进行考核。

2016年为学生搭建了广阔的实践平台,先后与网易、完美世界、腾讯游戏、盛大游戏、祖龙娱乐、蓝港在线、黑白狐网络等国内知名游戏公司建立了合作关系,定期在数字媒体艺术专业直聘游戏美术设计人才,并提供大量实习岗位。切实提高了数字媒体艺术专业学生的就业率。我院数字媒体艺术专业的教学水平也得到了众多游戏企业的认可。

#### **(四) 狠抓质量,数字媒体艺术专业教学质量和社会认可度高**

数字媒体艺术专业一直秉承“教学质量就是教师的生命线”,要求各专业教师“狠抓教学”是第一要务。近年来,数字媒体艺术专业教学质量和社会认可度逐年提高,显现招生、就业两头兴旺的态势,主要教学质量指标在全校也处于领先地位。数字媒体艺术专业学生在多种

全国比赛中获奖，表现出较高的素质。如：在 2014 年第二届中国大学生游戏设计大赛中，作品《土地庙》在第二届中国大学生游戏设计大赛中荣获“游戏 2D 场景”二等奖、《判官》荣获“游戏 2D 角色设计”三等奖、《火龙》《死神》荣获“游戏 3D 角色设计”三等奖；在 2015 年第三届中国大学生游戏设计大赛中，我院数字媒体艺术专业学生更是暂获佳绩，共投递作品 95 件，35 件作品入围，15 件作品获得奖项，是本次比赛投递作品最多、获奖最多的院校；在 2016 年第四届中国大学生游戏设计大赛中，我院投递作品 150 余件，继续成为此次大赛投递作品最多、获奖最多的院校。

## 十、存在的问题与对策

### （一）需要解决的问题

1. 数字媒体艺术专业实践教学基地的教学管理有待进一步加强。
2. 复合型人才培养尚显不足。 复合型人才培养的模式尚需探讨；专业选修课资源有待丰富；学科专业间的沟通交流急需加强；跨学科人才培养体系继续完善。
3. 国际知名游戏企业合作与交流需进一步强化。教师在进修、培训、互访以及拓宽学生就业渠道方面有待加强，中外交流与合作尚显不足。
4. “数字媒体艺术专业 VR 方向”急需建设，虚拟现实（VR）是数字媒体艺术专业发展的趋势，虚拟现实（VR）专业即将成为动画学院重点建设专业之一。

### （二）主要对策

1. 修订“数字媒体艺术专业实践教学基地管理制度”，满足多元人才培养模式的需求，制度灵活有效的管理制度，坚持以学生为本的原则，借鉴企业管理机制，保障数字媒体艺术专业实践教学更好的开展。
2. 加强复合型人才培养模式的构建。实施分类培养，在现有拔尖创新人才培养和一般应用型人才培养的基础上，进一步深化因材施教。在深入调研基础上，丰富培养类别与层次，以加强学科交叉与融合为目标，探索复合型人才培养新模式。
3. 从 2017 年开展国际知名企业合作与交流。引进企业项目负责人

进校园参与课程建设，加强师生与企业间的互访交流学习。

4. 通过各类高校企业的沟通，促进“虚拟现实（VR）专业”建设，并进行师资引进与培养。现“虚拟现实（VR）专业”人才培养方案已初步建设完成。

综上所述，数字媒体艺术专业人才培养目标明确，培养规格定位准确，注重学生知识、能力和素质的协调发展，符合社会发展需要；教学计划符合教学要求，开设的主要课程达到教育部专业目录相关要求，使学生具备了扎实的理论基础和较强的实践能力；师资队伍结构合理，整体素质高，取得多项教学科研成果，满足本科教育基本要求；实践课程、实习课程开设齐全，效果较好；各项教学管理制度健全，保障有力；图书资料满足本科教学需要；学生培养质量达到较好水平。因此，申请数字媒体艺术专业列为学士学位授予权专业。