附件：

普通高等学校本科专业设置申请表

（2019 年修订）

校长签字：

学校名称（盖章）：武汉商学院

学校主管部门：湖北省

专业名称：艺术与科技

专业代码：130509T

所属学科门类及专业类：艺术学 设计学

学位授予门类：艺术学

修业年限：四年

申请时间：2023年4月

专业负责人：汪丹

联系电话：18502766345

教育部制

1.学校基本情况

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校名称 | 武汉商学院 | 学校代码 | 11654 |
| 主管部门 | 湖北省 | 学校网址 | http://www.wbu.edu.cn/ |
| 学校所在省市区 | 湖北武汉武汉经济技术开发区东风大道816号 | 邮政编码 | 430056 |
| 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☑理学 | ☑经济学☑工学 | □法学☑农学 | ☑教育学□医学 | ☑文学☑管理学 | □历史学☑艺术学 |
| 学校性质 | □综合□语言 | □理工☑财经 | □农业□政法 | □林业□体育 | □医药□艺术 | □师范□民族 |
| 曾用名 | 武汉商业服务学院 |
| 建校时间 | 1963年 | 首次举办本科教育年份 | 2013年 |
| 通过教育部本科教学评估类型 | 合格评估 | 通过时间 | 2022年1月 |
| 专任教师总数 | 642 | 专任教师中副教授及以上职称教师数 | 240 |
| 现有本科专业数 | 37 | 上一年度全校本科招生人数 | 2853 |
| 上一年度全校本科毕业人数 | 2193 | 近三年本科毕业生平均就业率 | 84.93% |
| 学校简要历史沿革 | 武汉商学院是经教育部批准的普通本科院校，是湖北省首批转型发展试点院校，由湖北省人民政府主管、武汉市人民政府主办。全日制办学规模一万余人，坚持立足武汉、面向湖北、辐射全国，贴近行业，重点培养服务区域经济社会发展所需要的高素质应用型人才，努力建设“特色鲜明、行业知名”的一流应用型商科城市大学。 |
| 学校近五年专业增设、停招、撤并情况 | 根据学校办学定位，按照“坚持差异发展，发挥比较优势，服务地方经济，满足社会需求”的学科专业建设思路，2019-2023年，学校增设了食品科学与工程、数据科学与大数据技术、零售业管理、数字媒体艺术、经济统计学、马业科学、航空服务艺术与管理、税收学、运动训练、会计学、人工智能等11个本科专业。截至目前，学校共有37个本科专业，涵盖管理学、经济学、工学、理学、教育学、文学、艺术学等8个学科门类。作为新建本科院校，学校尚无本科专业停招、撤并。 |

2.申报专业基本情况

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 专业代码 | 130509T | 专业名称 | 艺术与科技 |
| 学位 | 学士学位 | 修业年限 | 四年 |
| 专业类 | 设计学 | 专业类代码 | 1305 |
| 门类 | 艺术学 | 门类代码 | 13 |
| 所在院系名称 | 艺术学院 |
| 学校相近专业情况 |
| 相近专业 1 | － | （开设年份） | － |
| 相近专业 2 | － | （开设年份） | － |
| 相近专业 3 | － | （开设年份） | － |
| 增设专业区分度（目录外专业填写） |  |
| 增设专业的基础要求（目录外专业填写） |  |

**3.申报专业人才需求情况**

|  |  |
| --- | --- |
| 申报专业主要就业领域 | 近年来，随着大数据、人工智能、物联网等数字技术的快速发展，文化的生产、传播、消费的方式也在发生深刻改变，为顺应数字产业化和产业数字化的发展趋势，新型文化业态在快速发展，数字化、信息化的人才需求在不断扩大。智慧城市作为数字经济发展重要领域，近年不断受到各级政府重视，针对性引导政策频出。围绕智慧城市发展的产业链中，软件开发、数字信息服务、新媒体设计与服务、智能空间等相关的公司快速增长，数字信息化人才成为重要的需求方向，其中文化创意产业和数字内容产业急需交叉学科的艺术人才。本专业以我校商科教育特色和定位为背景，服务湖北区域经济，整合艺术、媒体、技术与商业，在信息视觉设计、新媒体艺术两个专业方向，培养具备国际视野、交叉学科基础和创新创意能力的艺术人才。毕业生主要就职服务于湖北地区的文化创意、科技综合、新媒体产业的相关教育、科研机构，或相关企业、政府部门，包括视觉设计公司，商业空间及展示设计公司，数字媒体，IT公司的品牌传播、用户体验与产品开发部门。 |
| 人才需求情况 | 在信息化、数字化、智能化快速发展的今天，数字经济快速拓展，新的文化业态发展迅猛。2022年，65.6%的企业在数字化人才方面的培训需求呈增长态势。如果放到更宏观的层面看，中国数字经济的发展也离不开数字化人才。据网上数据查询，近五年来，湖北省数字文化新业态营收增长125.86%，武汉市互联网与服务、软件与信息技术服务相关的公司有5万多家，文化产业转型加快，发展加速，厚积成势。《武汉市新型智慧城市“十四五”规划》中提出，到2025年，通过数字化改革赋能，提扩城市大脑能力、提质数字政府建设、提效智慧民生服务等八个方面。在智慧城市的建设发展中，传统产业结构变革，依托互联网、数字科技、移动新媒体产生的新型产业结构，为艺术与科技结合的交叉学科人才提供了大量的岗位需求。伴随科技发展，人工智能与万物互联的出现，智能产品、社会创新、参数化设计、系统创新等成为设计行业主导，设计已经成为一个覆盖范围广阔的产业体系，新时代的设计亟待构建人文艺术与技术科学之间的有机关系，以便更好地满足社会对于设计的需求。经过对各个高校的调研，目前全国开设艺术与科技专业的高校有60余所，武汉市有三所高校开设了艺术与科技专业，分别是湖北美术学院、汉口学院和武汉工商学院。湖北美术学院在环境艺术学院下开设艺术与科技专业，主要以数字展示设计为主要方向。汉口学院开设的艺术与科技专业是以电子竞技为方向。武汉工商学院开设的艺术与科技专业以新媒体视觉艺术方向。武汉市仅有三所高校开设了艺术与科技专业，目前暂无毕业生，专业学生数量有限，不能满足湖北地区数字经济发展下的艺术与科技人才需求。据网络招聘数据统计，2023年，全国针对艺术与科技专业招聘职位达到115700个，对比2022年增长788%。武汉地区在全国艺术与科技专业招聘量中排名第九，艺术与科技专业招聘岗位达到42000余个，占比全国招聘职位量4%。武汉打造新型智慧型城市，数字技术应用与服务给区域的企业带来了新的方向，武汉数字产业变革快速发展，经对本专业校企合作与就业单位调研，自2023年人工智能与虚拟现实技术的突飞猛进，数字技术在IT，互联网行业的应用与服务越来越多，APP软件开发，电商经济与数字娱乐经济发展迅速，虚拟现实的新媒体广告、沉浸式展示空间体验，都为艺术与科技专业人才提供了大量的学习和工作机会。就业单位迫切需要工作岗位包含交互设计、界面设计、新媒体艺术、跨媒介互动等专业人才。艺术与科技专业是面向未来设计的专业，目前传统的设计专业正面临转型发展，跨学科教育已经成为艺术设计专业发展的重要方向，该专业的设置有利于充分打破现有设计专业边界，为新时代下设计教育人才培养提供了更有力的保障。武汉商学院以培养高素质应用型人才为目标，在学校商科教育定位和一流应用型商科城市大学建设目标的背景下，设置艺术与科技专业将为国家和地区的数字经济交叉学科人才培养贡献力量。 |
| 申报专业人才需求调研情况（后附合作办学协议等） | 年度计划招生人数 | 50 |
| 预计升学人数 | 10 |
| 预计就业人数 | 40 |
| 零点视觉数字科技有限公司 | 5 |
| 楚天传媒集团 | 8 |
| 武汉景象文化创意有限公司 | 5 |
| 武汉插画人数码艺术设计有限公司 | 7 |
|  | 上海源画文化艺术传播有限公司 | 8 |
|  | 上海焊唐文化传播有限公司 | 7 |

4.教师及课程基本情况表

* 1. **教师及开课情况汇总表**

|  |  |
| --- | --- |
| 专任教师总数 | 14人 |
| 具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例 | 3人 、比例21% |
| 具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例 | 6人、 比例43% |
| 具有硕士以上（含）学位教师数及比例 | 13人、比例 93% |
| 具有博士学位教师数及比例 | 2人 、比例14% |
| 35 岁以下青年教师数及比例 | 1人 、比例7% |
| 36-55 岁教师数及比例 | 12人 、比例86% |
| 兼职/专职教师比例 | 2：14 |
| 专业核心课程门数 | 13 |
| 专业核心课程任课教师数 | 11 |

* 1. **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** |
| 汪丹 | 男 | 1981/11/27 | 信息可视化设计 | 教授 | 武汉理工大学 | 设计艺术学 | 硕士 | 视觉设计 | 专职 |
| 唐绍伟 | 男 | 1966/10/15 | 设计素描、设计色彩 | 教授 | 湖北美术学院 | 艺术学 | 学士 | 绘画 | 专职 |
| 周宇 | 女 | 1975/6/7 | 设计与视知觉 | 教授 | 武汉理工大学 | 数字媒体艺术 | 硕士 | 数字艺术 | 专职 |
| 朱永琼 | 女 | 1978/8/25 | 动态图形表达（AE） | 副教授 | 武汉大学 | 通信与信息系统 | 博士 | 计算机技术 | 专职 |
| 邢向阳 | 男 | 1975/10/6 | 新媒体艺术 | 副教授 | 武汉大学 | 数字媒体艺术 | 硕士 | 数字艺术 | 专职 |
| 肖雷 | 男 | 1986/7/27 | 摄影基础 | 副教授 | 数字媒体艺术 | 数字艺术 | 硕士 | 摄影摄像 | 专职 |
| 沈菊 | 女 | 1980/2/15 | 品牌视觉设计 | 副教授 | 武汉科技学院 | 设计艺术学 | 硕士 | 数字艺术 | 专职 |
| 薛保华 | 男 | 1976/11/3 | 二维、三维设计基础 | 副教授 | 武汉理工大学 | 艺术学 | 硕士 | 设计艺术学 | 专职 |
| 高榛 | 女 | 1980/6/24 | 设计形态学 | 讲师 | 武汉大学 | 数字媒体艺术 | 硕士 | 三维动画设计 | 专职 |
| 刘丹 | 女 | 1977/9/28 | 导视系统设计 | 副教授 | 中南财经政法大学 | 管理学 | 硕士 | 导向设计 | 专职 |
| 任青华 | 女 | 1986/2/11 | 现代设计史 | 讲师 | 华东师范大学 | 教育经济与管理 | 博士 | 教师管理 | 专职 |
| 张洁瑕 | 女 | 1985/12/7 | 用户体验设计（UE/UX） | 讲师 | 华中科技大学 | 风景园林 | 硕士 | 景观设计 | 专职 |
| 高璐 | 女 | 1984/3/14 | 创意思维与表达 | 讲师 | 武汉大学 | 数字媒体艺术 | 硕士 | 数字艺术 | 专职 |
| 周翠洋 | 女 | 1994/10/4 | 界面与交互设计（UI） | 助教 | 华中科技大学 | 景观设计 | 硕士 | 景观设计 | 专职 |
| 罗颖 | 女 | 1976/7/28 | VR、AR设备应用基础 | 副教授 | 武汉理工大学 | 数字媒体艺术 | 硕士 | 计算机技术 | 兼职 |
| 肖智东 | 男 | 1973/12/6 | 虚拟现实AR、MR交互 | 中级工程师 | 伯恩茅斯大学 | 三维动画 | 博士 | 计算机技术 | 兼职 |

**4.3 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** |
| 设计与视知觉 | 48 | 12 | 周宇 | 3 |
| 图形与字体设计 | 48 | 12 | 刘丹 | 3 |
| 设计形态学 | 48 | 12 | 汪丹 | 3 |
| 动态图形表达（AE） | 48 | 12 | 朱永琼 | 4 |
| VR、AR设备应用基础 | 48 | 12 | 罗颖 | 4 |
| 影像设计 | 48 | 12 | 肖雷 | 4 |
| 新媒体艺术 | 48 | 12 | 邢向阳 | 5 |
| 品牌视觉设计 | 48 | 12 | 沈菊 | 5 |
| 信息可视化设计 | 48 | 12 | 汪丹 | 5 |
| 用户体验设计（UE/UX ） | 48 | 12 | 张洁瑕 | 5 |
| 导视系统设计 | 64 | 8 | 刘丹 | 6 |
| 虚拟现实AR 、MR交互设计 | 64 | 8 | 肖智东 | 6 |
| 界面与交互设计（UI） | 64 | 8 | 周翠洋 | 6 |

5.专业主要带头人简介

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 汪丹 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 教授 | 行政职务 | 无 |
| 拟承担课程 | 设计形态学、信息可视化设计 | 现在所在单位 | 武汉商学院 |
| 最后学历毕业时间、学校、专业 | 2007.7毕业于武汉理工大学设计艺术学专业 |
| 主要研究方向 | 视觉艺术设计 |
| 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） | 1、2013.9-2017.4，主持以校企合作与竞赛为平台的独立学院艺术设计专业实践育人体系探索，湖北省教育科学“十二五”规划课题，（项目编号2012B429）湖北省教育厅教育科学规划项目2、2018年获得湖北省高等学校教学成果奖三等奖（排名第二）3、2022年，第一主编教材《3ds Max2022+Vray案例教程》，中国青年出版社，2022.14、2018年，主编教材《信息图表设计》，合肥工业大学出版社，2018.25、2016年，主编教材《广告设计》，合肥工业大学出版社，2016.16、2016年，主编《导向系统设计》，合肥工业大学出版社，2016.1 |
| 从事科学研究及获奖情况 | 1、2013.10-2017.1，主持城市轨道交通导向系统人性化设计研究（项目编号13YJCZH162），教育部人文社会科学研究项目，8万2、2019.12-2020.12，主持土家织锦“西兰卡普”纹样在文创产品设计的应用研究（项目编号SGY-201907），湖北省人文社科重点研究基地 |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | \ | 近三年获得科学研究经费（万元） | 10 |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 数字绘画、动画海报设计、动画周边产品营销，765学时 | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 24 |

**注：**填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 周宇 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 教授 | 行政职务 | 副院长 |
| 拟承担课程 | 设计与视知觉 | 现在所在单位 | 武汉商学院 |
| 最后学历毕业时间、学校、专业 | 2005.7毕业于武汉理工大学数字技术方向硕士 |
| 主要研究方向 | 数字艺术 |
| 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） | 1. 主持重点课题《公共实训基地建设的实践研究—以影视动画武汉市市级重点实训基地建设为例》
2. 主持《动画专业建设与动画行业应用型人才需求对接研究》课题
3. 主持十三五重点规划课题《国家级公共实训基地服务武汉区域经济发展实证研究》
4. 发表于《教育与职业》核心期刊论文《影视动画专业差异化生源背景下的分层教学模式实践》。
5. 发表于《无线互联科技》期刊论文《虚拟现实技术在数字媒体特色专业建设中的探索和研究》
6. 主编教材《Flash网络设计与制作》，化学工业出版社
 |
| 从事科学研究及获奖情况 | 1. 主持武汉市社会科学联合会课题《基于美丽乡村建设的旅游文创研究》
2. 主持湖北省文创中心课题《基于新媒体的乡村旅游文创产品数字化设计研究》
3. “艺术设计工作室项目管理教学活动探讨”获得省级三等奖
4. “设计艺术发展态势之解析”获得省级一等奖
 |
| 近三年获得教学研究经费（万元） | 15 | 近三年获得科学研究经费（万元） | 20 |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 角色设计、动画造型基础，635学时 | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 24 |

**注：**填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 刘丹 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 副教授 | 行政职务 | 无 |
| 拟承担课程 | 导向系统设计 | 现在所在单位 | 武汉商学院 |
| 最后学历毕业时间、学校、专业 | 2007.7毕业于中南财经政法大学管理学硕士 |
| 主要研究方向 | 视觉艺术设计 |
| 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） | 1. 湖北省教育科学十二五规划课题（2013B236）：楚文化艺术在湖北高校校园文化建设中的应用研究（主 持，已结题）；

2、武汉市教育科学十三五规划课题（2016C279）：荆楚文化非物质文化遗产——湖北小曲在音乐教育中的文 化传承意义及构想（排第一，已结题）； 3、武汉商学院校级重点规划课题（2013G007）：基于 CIS 系统的应用型本科校园文化建设研究（主持，已结题）；4、武汉商学院校级教学研究项目（2014Y021）：应用型本科公共艺术专业建设与发展规划研究（主持，已结题）；5、主编《动画场景设计》教材，湖北美术出版社 |
| 从事科学研究及获奖情况 | 1. 独撰《Construction and design of visual information platform in human-computer interaction》
2. 独撰《Research on the Application of Interactive Media Technology in General Education in the Post-epidemic Era》
3. 独撰《Application research on intelligent construction of convention and exhibition center based on digital media interaction technology》
4. 独撰《Research on the Design and Application of Human-Computer Interaction Media Based on Digital Trading Platform》
 |
| 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） | 10 |
| 近三年给本科生授课课程及学时数 | 数字绘画、品牌设计，755学时 | 近三年指导本科毕业设计（人次） | 10 |

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） | 733 | 可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上） | 449 |
| 开办经费及来源 | 该专业经费来源主要有武汉市公共财政预算教育经费和教师部分教科研项目经费，主要用于日常教学运行支出、教学条件建设、教师培训、学生创新创业等。学校、学院非常重视专业建设投入，近3年来，与该专业相关投入超过700余万元，生均教学科研仪器设备值达15326.8元，生均教学行政用房18.36平方米，生均纸质图书139.02册，专业生均年教学日常运行经费3208.34元。未来五年，该专业投入将超过500万元。  |
| 生均年教学日常支出（元） | 3208.34 |
| 实践教学基地（个）（请上传合作协议等） | 6 |
| 教学条件建设规划及保障措施 | 依据本专业发展需要，结合产学研实训基地建设，在现有师资学历层次和专业水平较高的基础上，坚持“送出去、请进来”、“脱产培训与自主学习相结合”的方式，提升教师学历层次，在人才引进中坚持高学历（博士以上）和高专业技能相结合的模式，建立一支专业水平高、教学效果好、研究有专长、科研有成果的一流教师队伍。加强校内教学配套设施建设，5年内拟投入专业建设的资金不少于500万元人民币，努力建设艺术与科学创研实验室，该实验室依托校内外众多研究机构和实验室的多学科优势，致力于跨学科跨国界的艺术与科学的实验性和创新性的研究。加大对教学经费、图书资料、科研设备、办公条件等方面的投入，为专业建设提供必要的物质保证。继续加强校企合作、努力通过多渠道拓展行业实践教学基地，特别是湖北本土的科技服务公司、文化创意公司、IT公司等，力争建设有深度合作的企业5家以上。  |

**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） |
| 数位板 | CTL-6100 | 30 | 2020/11/16 | 33000 |
| 高清绘画屏 | WacomDTK-2200 | 25 | 2020/11/17 | 387500 |
| 绘画屏工作站主机 | 惠普z1 | 30 | 2020/11/17 | 489000 |
| 短焦中焦变焦镜头 | 20-55 | 8 | 2021/12/9 | 152000 |
| 定焦广角镜头 | 广角镜头 | 8 | 2021/12/9 | 52000 |
| 摄像小型三角架 | TX-V12T | 8 | 2021/12/9 | 48000 |
| 收音麦克风 | \*VIDEOMIC Pro | 8 | 2021/12/9 | 20000 |
| 无线麦克风 | wireless go 2 | 8 | 2021/12/9 | 20800 |
| 影视后期专业一体机 | iMac 27英寸 | 1 | 2021/12/9 | 46300 |
| 影视后期一体机 | iMac 27英寸 | 2 | 2021/12/9 | 68000 |
| 影视后期工作站 | Z1 G8+Z27K G3 | 3 | 2021/12/9 | 99000 |
| 高清数位屏 | DTK2200 | 4 | 2021/12/9 | 67200 |
| 互动电视 | 4S 75英寸 | 2 | 2021/12/9 | 13600 |
| 小型数字电影机 | 6K PRO | 8 | 2021/12/9 | 160000 |
| 小型数字电影机兔笼 | 兔笼套件 | 8 | 2021/12/9 | 20800 |
| 电影机手持稳定器 | 如影S2 | 8 | 2021/12/9 | 62400 |
| 大型稳定器 | 如影2 | 1 | 2021/12/9 | 68000 |
| 小型电影调色台 | Tangent Ripple | 30 | 2021/12/9 | 90000 |
| 电源中长变焦镜头 | 50-125镜头 | 8 | 2021/12/9 | 160000 |
| 图形工作站 | \*Z1 | 30 | 2023/4/12 | 705000 |
| 数位屏 | \*Cintiq 22 PRO | 60 | 2023/4/12 | 750000 |
| 主机系统 | Z2 Tower G9 | 60 | 2023/4/12 | 1587000 |
| 虚拟仿真工作站 | HP Z2 Tower G9 Workstation | 30 | 2023/4/12 | 835500 |
| 影视特效工作站 | HP Elite Tower 880 G9 | 30 | 2023/4/12 | 671400 |
| 交互设计工作站 | HP Z2 Tower G9 Workstation | 11 | 2023/4/12 | 268730 |
| 交互设计专业显示器 | PHILIPS 329P1H | 6 | 2023/4/12 | 25500 |
| 交互设计服务器 | HP Z8 G4 Workstation | 1 | 2023/4/12 | 78500 |
| 数码相机套机 | EOS RP 24-105套机 | 10 | 2023/4/12 | 102900 |
| 无人机 | 大疆精灵 4 RTK SE | 1 | 2023/4/12 | 29200 |
| 8K工作站 | HP Elite Tower 880 G9 +PHILIPS 328B1 | 10 | 2023/4/12 | 223800 |

7.申请增设专业的理由和基础

|  |
| --- |
| 近年来，艺术与科技领域的交叉越来越受到重视。数字媒体艺术、虚拟现实、人工智能艺术等领域逐渐成为新的热点。这使得中国的艺术家和科技人才有更多的机会获得创新项目的支持，同时也培养了新一代的跨界人才。各级政府加大对文化产业和科技创新的投入，推出多项扶持政策，鼓励创业创新，为艺术与科技人才提供了广阔的发展空间。从武汉2017年成功入选联合国“设计之都”至今五年期间，武汉设计企业借这张“国际名片”飞跃式发展，2020年，武汉市加快推进新型智慧城市建设，在2022年武汉市出台的《武汉市新型智慧城市“十四五”规划》中也提出通过数字化改革赋能，打造新型智慧化城市。武汉目前已搭建起以“武汉城市大脑+六大智慧应用+二十多个应用场景+市民码标准”为主体的智慧城市架构，促进了武汉地区科技产业的发展，数字科技、软件开发服务、文化传媒等企业对人才的需求将持续增长。在科技和艺术领域，越来越多的企业和组织需要具备跨界能力的人才。尤其是在影视制作、广告创意、数字技术、电子商务、IT等行业，艺术与科技的结合成为了一个重要趋势。因此，开设艺术与科技专业有望培养出更具市场竞争力的人才。武汉商学院是一所多学科综合发展，培养应用技术型人才的院校。学校坚持“与服务经济共进、与行业企业共赢” 的办学理念，高度重视与政府、行业、企业的合作。艺术学院设计类学科的建设发展一直坚持走产学研结合、校企合作的人才培养之路。艺术与科技专业是整合设计艺术、数字媒体、计算机技术、商业营销推广，培养既具备扎实艺术设计专业基础，又掌握现代科技技能，并具有交叉学科知识结构与创新设计能力的复合型应用人才。武汉商学院已有动画、数字媒体艺术、计算机应用技术、电子商务等专业为艺术与科技专业提供了交叉学科的平台，艺术学院曾有环境艺术和艺术设计专科专业，为学院的设计类学科发展打下了坚实基础，也为设计类人才的应用实践培养做出了诸多成效。艺术学院现有的人才培养利用校企合作平台提供的设备、技术和师资支持，探索工学交替、任务驱动、项目导向的教学模式，以实际工作场景为课堂，以教师项目负责制指导教学，加强学生的生产性实习和顶岗实习，已经初见成效，我们还将进一步加强合作，探索产学互动运行机制。为了紧跟当下数字科技与人工智能的发展，满足武汉文化传媒产业、数字科技产业、智慧城市建设对人才市场的需求，更好地发挥我校多学科的综合优势，进一步有效利用现有的教学、实验等优质资源，我校开设艺术与科技专业将有利于缓解专业布点的供需矛盾、提供艺术与科技交叉融合的高素质专门人才、更好的为地方经济服务，促进我省高等教育与经济建设和谐发展。 |

8.申请增设专业人才培养方案

艺术与科技专业本科人才培养方案

**（专业代码：130509T）**

一、人才培养目标

本专业按照培养国家科技创新与数字时代人才的要求，立足武汉，面向湖北，辐射全国，培养适应武汉经济发展与信息社会发展需要，德、智、体、美、劳全面发展，具备信息视觉设计、新媒体艺术领域的多学科交叉知识结构和持续创新能力，敬业精神强、实践能力强、服务意识强，能在文化创意、科技综合、新媒体产业的视觉设计公司，商业空间及展示设计公司、数字媒体、IT公司从事品牌传播、用户体验、界面交互设计，新媒体艺术设计的高素质应用型艺术人才。

学生毕业后5年左右能达到的职业和专业成就：

（1）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，具备坚实的职业竞争力。

（2）具备在数字化智能传播时代从事信息视觉设计、新媒体艺术工作的专业素质，能够熟练运用新媒体技术与设计方法，从事文化创意、科技综合、新媒体产业等相关工作。能够在视觉设计公司，商业空间及展示设计公司、数字媒体、IT公司的品牌传播、用户体验与产品开发部门从事设计相关工作。

（3）具备在大数据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，在工作中能够定义、研究和分析复杂问题，设计或开发解决复杂问题的方案，具备较强的判断力和创新能力。

 （4）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，对于复杂活动合理性可预见的社会、环境、政治、伦理影响有基本认识，能够考虑到持续发展的需要；能够管理复杂活动，在工作过程中能与他人清晰明确地交流，遵守职业道德、相关的法律法规和行业规范，能够在工程实践中维护公共健康和安全。

 （5）具备终身学习能力，能够通过企业历练、继续教育、高校或研究机构攻读硕博学位等方式提升自身专业素质，不断适应社会经济和技术发展的需要。

二、毕业要求

艺术与科技专业毕业生应获得以下九个方面的知识和能力：

1.人文情怀与职业素养

1.1 具有人文社会科学素养，了解国情社情民情，维护国家利益，具有推动社会进步的责任感。

1.2 熟悉党和国家的基本路线、方针、政策，掌握中国对外开放的基本政策和相关法规，践行社会主义核心价值观。

1.3 树立低碳节能环保的理念，促进经济社会可持续发展。

1.4 熟悉智能科技、新媒体行业和数字文化领域的国家政策、法律法规和行业规范，具备精益求精的工作态度和工匠精神。

2.基础知识与专业知识

2.1 掌握艺术学科、设计学科理论知识，具有创意造型能力。

2.2 具备扎实的视觉艺术设计基础、新媒体艺术设计基本功。

2.3 了解中外艺术和设计的历史、现状和发展方向。

2.4 掌握信息视觉及交互的设计方法，新媒体艺术设计方法。

2.5 了解数字技术专业领域的最新动态和发展趋势。

3. 批判性思维和创新能力

3.1 具有批判性思维和专业敏感性，能够发现、辨析、质疑、评价专业领域的现象和问题，表达个人见解。

3.2 具有创新意识和能力，能够应对不断变化的行业环境，提出创新性见解，进行创新性实践。

4. 解决复杂问题能力

4.1 能够对艺术、媒体与数字技术领域的复杂问题进行综合分析。

4.2 能够对艺术、媒体与数字技术领域复杂问题提出相应对策或解决方案。

5. 信息技术应用能力

5.1 能够使用现代信息技术熟练进行文献检索和资料查询。

5.2 熟练掌握信息视觉化、信息交互设计与制作。

5.3 熟练掌握新媒体艺术的视觉化表现与应用。

6. 沟通与表达能力

6.1 具有良好的口头和书面表达和交流能力。

6.2 能够就专业领域的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。

7. 团队合作能力

7.1 能主动和团队成员合作开展工作，与团队成员和谐共处、协作共事，并在团队活动中发挥积极作用。

7.2 能够组织或领导团队活动，创造共同愿景，激励成员士气，并且领导团队成员获得成长机会。

8. 国际视野和国际理解能力

8.1 熟练掌握至少一门外语，能够运用该门外语完成听、说、写等方面的日常任务。

8.2 具有国际视野和国际理解能力，关注国际设计动态和全球性问题。

8.3 理解不同文化存在一定的差异性，能够适应在不同文化环境的生活与工作。

9. 终身学习能力

9.1 能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识。

9.2 夯实终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。

9.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应社会发展。

三、人才培养模式

艺术与科技专业以成果导向教育（OBE）等先进教育理念为指导，根据专业人才培养目标定位，依据不同企业、不同岗位及数字产业发展对应用型专业人才的不同要求，融合交互界面设计、新媒体视觉艺术，包括计算机学、设计学等学科知识于一体，与我院动画、数字媒体艺术、服装与服饰设计等本科专业交叉融合，建立以“项目导向工作室制”为核心的人才培养模式，探索艺术+技术、虚拟实验+项目实训的一体化实践教学体系；形成教、学、练、创、展、赛六位一体的课堂教学模式。根据人才培养计划，坚持理论讲授与案例分析相融合，更系统、更全面地讲解理论知识，注重实践教学环节贯穿整个教学过程中。

四、学制、学分与学位

1.修业年限：标准学制4年；学生可在3-8年内修完本专业规定学分。

2.学分要求：本专业学生在校期间必须修满本方案规定的157学分方能毕业。其中：通识教育平台53学分，学科基础平台22学分，专业教育平台55.5学分，集中实践教学模块20.5学分，素质拓展与创新创业活动模块6学分。

3.毕业与学位：学生达到《国家学生体质健康标准》综合成绩合格（特殊情况可依有关文件规定免予测试），修完本专业培养方案规定课程，取得毕业所需学分，符合学校规定的毕业条件，学校准予毕业，发给毕业证书。符合学校学士授予条件的，授予艺术学学士学位。

五、主干学科与核心课程

主干学科：艺术学、设计学。

核心课程：设计与视知觉、动态图形表达（AE）、设计形态学、VR、AR设备应用基础、影像设计、新媒体艺术、品牌视觉设计、信息可视化设计、用户体验设计（UE/UX ）、导视系统设计、虚拟现实AR 、MR交互设计、界面与交互设计（UI）。

六、课程体系结构及学分、学时比例

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类 别 | 学分数 | 学时数 | 理论 | 实践 | 占总学分比例（%） |
| 学分 | 学时 | 学分 | 学时 |
| 通识教育平台 | 通识必修课 | 必修 | 46 | 832 | 35 | 616 | 10 | 216 | 28.7 |
| 通识选修课 | 选修 | 8 | 128 | 8 | 128 | 0 | 0 | 5 |
| 学科基础平台 | 学科必修课 | 必修 | 22 | 448 | 12 | 232 | 10 | 216 | 14 |
| 专业教育平台 | 专业必修课 | 必修 | 34 | 672 | 14 | 268 | 20 | 404 | 21.7 |
| 专业限选课 | 选修 | 15.5 | 304 | 10 | 192 | 5.5 | 112 | 9.9 |
| 专业任选课 | 选修 | 6 | 128 | 5 | 104 | 1 | 24 | 3.8 |
| 集中实践教学模块 | 专业必修课 | 必修 | 20.5 | 488 | 0 | 0 | 20.5 | 488 | 13.1 |
| 小计 | 152 | 课内理论教学学时合计 | 1872 | 实践教学学分比重 | 42.68 |
| 素质拓展与创新创业活动模块 | 6 | 实验教学学时合计 | 716 | 创新创业课程学分合计 | 2 |
| 最低毕业学分：158 |

七、教学进程计划表

| **课程****平台** | **课程****性质** | **课程代码** | **课程名称** | **学期** | **学分** | **学时分配** | **周学时** | **考核方式** | **开课****部门** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **总计** | **理论** | **实践** | **1**  | **2**  | **3**  | **4**  | **5**  | **6**  | **7**  | **8**  |
| **14****周** | **16****周** | **16****周** | **16****周** | **16****周** | **16****周** | **16****周** | **16****周** |
| **通识****教育****平台** | **必修** | BA0100011 | 思想道德与法治 | 2  | 3 | 48 | 40 | 8 |  | 4\12 |  |  |  |  |  |  | 考试 | 马院 |
| BA0100010 | 马克思主义基本原理 | 4  | 3 | 48 | 48 |  |  |  |  | 4\12 |  |  |  |  | 考试 | 马院 |
| BA0100012 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3  | 3 | 48 | 40 | 8 |  |  | 4\12 |  |  |  |  |  | 考试 | 马院 |
| BA0100013 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3  | 3 | 48 | 40 | 8 |  |  | 4\12 |  |  |  |  |  | 考试 | 马院 |
| BA0100008 | 中国近现代史纲要 | 1  | 3 | 48 | 40 | 8 | 4\12 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 | 马院 |
| BA0101004-11 | 形势与政策Ⅰ-Ⅷ | 1-8 | 2 | 64 | 64 |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | 考查 | 马院 |
| BF0100005 | 大学英语Ⅰ | 1  | 3.5 | 56 | 56 |  | 4\14 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 | 外语 |
| BF0100006 | 大学英语Ⅱ | 2  | 3.5 | 56 | 56 |  |  | 4\14 |  |  |  |  |  |  | 考试 | 外语 |
| BF0100007 | 大学英语Ⅲ | 3  | 3 | 48 | 48 |  |  |  | 4\12 |  |  |  |  |  | 考试 | 外语 |
| BF0100008 | 大学英语Ⅳ | 4  | 2 | 32 | 32 |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  | 考试 | 外语 |
| BJ0100002 | 体育Ⅰ | 1  | 1 | 28 |  | 28 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 体育 |
| BJ0100003 | 体育Ⅱ | 2  | 1 | 32 |  | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 体育 |
| BJ0100004 | 体育Ⅲ | 3  | 1 | 32 |  | 32 |  |  | 2 |  |  |  |  |  | 考查 | 体育 |
| BJ0100005 | 体育Ⅳ | 4  | 1 | 32 |  | 32 |  |  |  | 2 |  |  |  |  | 考查 | 体育 |
| BL0100006 | 军事理论 | 1  | 2 | 36 | 36 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 学工 |
| BD0100009 | 大学计算机基础 | 2  | 1.5 | 24 |  | 24 |  | 2\12 |  |  |  |  |  |  | 考试 | 信息 |
| BA0500002 | 心理健康教育 | 2  | 2 | 32 | 28 | 4 |  | 2 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 马院 |
| BA0300007 | 大学语文 | 1  | 1.5 | 24 | 24 |  | 2\12 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 | 通识 |
| BL0100005 | 入学教育 | 1  | 0 |  |  |  | 1W |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 学院 |
| BA0201004 | 创业基础 | 2  | 2 | 32 | 16 | 16 |  | 2 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 通识 |
| BA0600001 | 劳动教育Ⅰ | 1  | 1 | 16 | 16 |  | 2\8 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 通识 |
| BA0600002 | 劳动教育Ⅱ | 1  | 1 | 16 |  | 16 | √ |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 通识 |
| BA0201002 | 大学生职业发展与就业指导Ⅰ | 1  | 1 | 16 | 16 |  | 2\8 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 通识 |
| BA0201003 | 大学生职业发展与就业指导Ⅱ | 6  | 1 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  | 2\8 |  |  | 考查 | 通识 |
| **通识基础课学分学时小计** |  | **46** | **832** | **616** | **216** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **选修** | 包括国学与商道、科技与创新、文明与礼仪、思辨与表达、艺术与审美、管理与服务六大模块，学生选修不少于8学分，包括选修通识核心课程不少于3学分。其中：理工类专业学生应至少修读2个文科类学分和2个艺术类学分；人文社科类专业学生应至少修读2个理工类学分和2个艺术类学分；艺术类专业学生应至少修读2个理工类学分和2个文科类学分。 |  | **8** | **128** | **128** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **通识教育平台学分学时合计** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **学科****基础****平台** | **必修** |  | 设计素描 | 1  | 2.5 | 48 | 20 | 28 | 12\4 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 设计色彩 | 1  | 2.5 | 48 | 20 | 28 | 12\4 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 艺术学概论 | 1 | 1.5 | 32 | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 | 艺术 |
|  | 人体工程学 | 2  | 2.5 | 48 | 28 | 20 |  | 8\6 |  |  |  |  |  |  | 考试 | 艺术 |
|  | 二维设计基础 | 2  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  | 12\4 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 三维设计基础 | 2  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  | 12\4 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 现代设计史 | 2  | 1.5 | 32 | 32 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  | 考试 | 艺术 |
|  | 速写 | 2  | 2 | 40 | 20 | 20 |  | 10\4 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 创意思维与表达 | 2 | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  | 8\6 |  |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 写生（专业实践1） | 3  | 2 | 56 | 20 | 36 |  |  | 28\2 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
| **学科基础平台学分学时合计** |  | **22** | **448** | **232** | **216** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **专业****教育****平台** | **必修** |  | 设计与视知觉 | 3  | 2.5 | 48 | 28 | 20 |  |  | 12\4 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 图形与字体设计 | 3  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  | 12\4 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 设计形态学 | 3  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  | 12\4 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 动态图形表达（AE） | 4  | 2.5 | 48 | 16 | 32 |  |  |  | 12\4 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | VR、AR设备应用基础 | 4 | 2.5 | 48 | 28 | 20 |  |  |  | 12\4 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 影像设计 | 4 | 2.5 | 48 | 16 | 32 |  |  |  | 12\4 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 新媒体艺术 | 5 | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  |  |  | 12\4 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 品牌视觉设计 | 5  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  |  |  | 12\4 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 信息可视化设计 | 5 | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  |  |  | 12\4 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 用户体验设计（UE/UX ） | 5  | 2.5 | 48 | 20 | 28 |  |  |  |  | 12\4 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 导视系统设计 | 6  | 3 | 64 | 20 | 44 |  |  |  |  |  | 8\8 |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 虚拟现实AR 、MR交互设计 | 6 | 3 | 64 | 20 | 44 |  |  |  |  |  | 8\8 |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 界面与交互设计（UI） | 6 | 3 | 64 | 20 | 44 |  |  |  |  |  | 8\8 |  |  | 考查 | 艺术 |
| **专业基础课学分学时小计** |  | **34** | **672** | **268** | **404** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 市场营销学 | 3  | 2.5 | 48 | 32 | 16 |  |  | 8\6 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
| **限选** |  | 摄影基础 | 3 | 2.5 | 48 | 32 | 16 |  |  | 8\6 |  |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 广告设计 | 4 | 2.5 | 48 | 32 | 16 |  |  |  | 8\6 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 计算机二维设计基础（PS+AI） | 4  | 3 | 64 | 48 | 16 |  |  |  | 8\8 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 计算机三维设计基础（3D+Vary） | 4 | 3 | 64 | 48 | 16 |  |  |  | 8\8 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 版式设计 | 5  | 2.5 | 48 | 32 | 16 |  |  |  |  | 8\6 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 数字展示设计 | 6  | 3 | 64 | 32 | 32 |  |  |  |  |  | 8\8 |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 文创产品设计 | 6  | 3 | 64 | 32 | 32 |  |  |  |  |  | 8\8 |  |  | 考查 | 艺术 |
| **专业限选课学分学时小计** |  | **15.5** | **304** | **192** | **112** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **任选** |  | 荆楚非遗技艺 | 4  | 1.5 | 32 | 20 | 12 |  |  |  | 2 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 插画设计 | 4  | 1.5 | 32 | 32 | 0 |  |  |  | 4\8 |  |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 消费者心理学 | 5  | 1.5 | 32 | 20 | 12 |  |  |  |  | 4\8 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 音乐赏析 | 5 | 1.5 | 32 | 20 | 12 |  |  |  |  | 4\8 |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 中国传统设计思维与表现 | 7 | 1.5 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  |  |  | 8\4 |  | 考查 | 艺术 |
|  | 海报设计 | 7 | 1.5 | 32 | 20 | 12 |  |  |  |  |  |  | 8\4 |  | 考查 | 艺术 |
| **专业拓展课学分学时小计** |  | **6** | **128** | **104** | **24** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **专业教育平台学分学时合计** |  | **55.5** | **1104** | **564** | **540** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **集中****实践****教学****模块** | **必修** |  | 军事技能 | 1 | 2 | 112 |  | 112 | 2w |  |  |  |  |  |  |  | 考查 | 学工 |
|  | 社会调研（专业实践2） | 4 | 1.5 | 32 |  | 32 |  |  |  |  | 2w |  |  |  | 考查 | 艺术 |
|  | 综合实训 | 7 | 1.5 | 32 |  | 32 |  |  |  |  |  |  | 2w |  | 考查 | 艺术 |
|  | 社会调研（专业实践3） | 7 | 1.5 | 32 |  | 32 |  |  |  |  |  |  | 2w |  | 考查 |  |
|  | 毕业报告（设计） | 7 | 6 | 120 |  | 120 |  |  |  |  |  |  | 6w |  | 考查 | 艺术 |
|  | 毕业实习 | 8 | 8 | 160 |  | 160 |  |  |  |  |   |  |  | 8w | 考查 | 艺术 |
| **集中实践教学模块学分学时合计** |  | **20.5** | **488** |  | **488** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **素质****拓展****与创****新创****业活****动模****块** | **自选** | 学生参与思想政治与道德素养、学术科技与创新创业、社会实践与志愿服务等素质拓展项目后，申报认定相应学分。本模块超过6分部分可冲抵不多于2学分的通识选修课学分。 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 团委 |
| **素质拓展与创新创业活动模块学分合计** |  | **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **合计** | **学分学时总计** |  | **158** | **2980** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **实践学时：1460** | **理论学时：1540** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **实践比例：49.3%** | **理论比例：51.4%** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **必修学分：127.5** | **选修学分：29.5** |  | **每学期考试门数** | **5** | **5** | **2** | **1** |  |  |  |  |  |  |
| **必修比例：81.2%** | **选修比例：18.8%** |  | **每学期考查门数** | **5** | **9** | **8** | **10** | **8** | **6** | **3** | **1** |  |  |

备注：1.高等数学课程分A/B，高等数学A(上)(BD0600013）、高等数学A(下)（BD0602002)面向理工类专业开设，第一学期56学时，第二学期96学时，高等数学B(上)（BD0600015）、高等数学B(下)（BD0602004）面向人文社科类专业开设，第一学期56学时，第二学期64学时。2.管理学原理（BM0101004）、经济学原理（BP0100006）各专业根据人才培养需要选择是否开设。

八、学期时间分配总表

|  |  |
| --- | --- |
| 学期 | **教学周** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 一 | ☆ | △ | △ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 二 | × | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 三 | × | Φ | Φ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 四 | × | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 五 | × | Φ | Φ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 六 | × | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | ◎ | ◎ | □ | × | ∶ | ∶ |
| 七 | × | Φ | Φ | Φ | Φ | / | / | / | / | / | / | × | × | × | × | × | × | × | ∶ | ∶ |
| 八 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ∶ | ∶ |

符号说明：☆入学教育、毕业教育 △军事训练 □理论教学 ∶复习考试 ●金工实习 ⊙电子实习 $电子设计CAD实践 Φ实训 ◎生产、认识实习 ◇学年论文 #测量实习 ○毕业实习 //课程设计 /毕业论文（设计） ¤综合实验 ×机动 =寒暑假

九、毕业要求与课程关联矩阵

**（一）毕业要求与课程关联矩阵（一级指标HML版）**

| **序号** | **课程****类型** | **课程名称** | **毕业要求** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1****人文情怀与职业素养** | **2****基础知识与专业知识** | **3****批判性思维与创新能力** | **4****解决复杂问题能力** | **5****信息技术应用能力** | **6****沟通与表达能力** | **7****团队合作能力** | **8****国际视野和国际理解能力** | **9****终身学习能力** |
| 1 | 通识必修课 | 思想道德与法治 | H |  | L |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 马克思主义基本原理 | L |  | H |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |  |  | H |  |  |  |  |  | M |
| 4 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 |  |  | H |  |  |  |  |  | M |
| 5 | 中国近现代史纲要 | H |  | M |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 形势与政策 | H |  |  |  |  |  |  | M |  |
| 7 | 大学英语 |  |  |  |  |  | H |  |  | M |
| 8 | 体育 |  |  |  |  |  |  | M |  | H |
| 9 | 军事理论 | H |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | 大学计算机基础 |  | L |  |  | M |  |  |  | L |
| 11 | 心理健康教育 |  |  |  |  |  |  | H |  | L |
| 12 | 大学语文 | M |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 13 | 入学教育 | H |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | 创业基础 |  |  |  |  |  |  | M |  | H |
| 14 | 劳动教育 | H |  |  |  |  |  | M |  | M |
| 15 | 大学生职业发展与就业指导 | M |  |  |  |  |  |  |  | H |
| 16 | 学科基础课 | 设计素描 | L  | H |  |  |  |  |  |  | M |
| 17 | 设计色彩 | L | H |  |  |  |  |  |  | M |
| 18 | 艺术学概论 | L |  | M |  |  |  |  |  | L |
| 19 | 人体工程学 |  | H |  |  |  |  |  |  | M |
| 20 | 二维设计基础 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 21 | 三维设计基础 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 22 | 现代设计史 | L |  | M |  |  |  |  | L |  |
| 23 | 速写 |  | H |  | L |  |  |  |  |  |
| 24 | 创意思维与表达 |  | H | M |  | L |  |  |  |  |
| 25 | 写生（专业实践1） | M | M |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 | 专业必修课程 | 设计与视知觉 |  | H |  | M |  |  |  | M |  |
| 27 | 图形与字体设计 |  | H |  | L | M |  |  |  |  |
| 28 | 设计形态学 |  | H |  | L | M |  |  |  |  |
| 29 | 动态图形表达（AE） |  | H |  | L | M |  |  |  |  |
| 30 | VR、AR设备应用基础 |  | M |  |  | H |  |  |  |  |
| 31 | 影像设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 32 | 新媒体艺术 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 33 | 品牌视觉设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 34 | 信息可视化设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 35 | 用户体验设计（UE/UX ） | L | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 36 | 导视系统设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 37 | 虚拟现实AR 、MR交互设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 38 | 界面与交互设计（UI） |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 39 | 专业限选课 | 市场营销学 |  | M |  | H |  |  |  | L |  |
| 40 | 摄影基础 |  | M |  | H |  |  | L |  |  |
| 41 | 广告设计 |  | L |  | M |  |  |  |  |  |
| 42 | 计算机二维设计基础（PS+AI） |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 43 | 计算机三维设计基础（3D+Vary） |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 44 | 版式设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 45 | 数字展示设计 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |
| 46 | 文创产品设计 | L | M |  |  |  |  |  |  |  |
| 47 | 专业任选课 | 荆楚非遗技艺 | M | L |  |  |  |  |  | L |  |
| 48 | 插画设计 |  | M |  |  | L |  |  | L |  |
| 49 | 消费者心理学 |  | L |  |  | L |  |  | M |  |
| 50 | 音乐欣赏 | L |  |  |  |  |  |  | L | L |
| 51 | 中国传统设计思维与表现 | M |  | H |  |  |  |  |  | L |
| 52 | 海报设计 |  | M |  |  | L |  |  |  |  |
| 53 | 集中实践课 | 社会调研（专业实践2） |  | L |  | M |  | M |  |  |  |
| 54 | 综合实训 |  |  |  | M | H | L |  |  |  |
| 55 | 社会调研（专业实践3） |  | L |  |  |  | M | L |  |  |
| 56 | 毕业报告（设计） |  | H |  | M | M |  |  |  |  |
| 57 | 毕业实习 | L |  |  | H |  | M |  |  |  |

说明：填写H（强）、M（中）、L（弱），以区分课程与毕业要求之间的关联度强弱程度。一般一门课程最多支撑5项毕业要求一级指标点。该表的指标体系应与毕业要求指标体系一致。

**（二）毕业要求与课程关联矩阵（二级指标打点版）**

| **序号** | **课程****类型** | **课程名称** | **毕 业 要 求** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1人文情怀与职业素养** | **2基础知识与专业知识** | **3批判性思维和创新能力** | **4解决复杂问题能力** | **5信息技术应用能力** | **6沟通与表达能力** | **7团队合作能力** | **8国际视野和国际理解能力** | **9终身学习能力** |
| **1.1** | **1.2** | **1.3** | **1.4** | **2.1** | **2.2** | **2.3** | **2.4** | **2.5** | **3.1** | **3.2** | **4.1** | **4.2** | **5.1** | **5.2** | **5.3** | **6.1** | **6.2** | **7.1** | **7.2** | **8.1** | **8.2** | **8.3** | **9.1** | **9.2** | **9.3** |
| 1 | 通识必修课 | 思想道德与法治 | **●** | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 马克思主义基本原理 | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |
| 4 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |
| 5 | 中国近现代史纲要 | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 形势与政策 | **●** | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |
| 7 | 大学英语 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** |
| 8 | 体育 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** |
| 9 | 军事理论 | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | 大学计算机基础 |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |
| 11 | 心理健康教育 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  | **●** | **●** |
| 12 | 大学语文 | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 入学教育 | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | 创业基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  | **●** | **●** |
| 15 | 劳动教育 | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  | **●** | **●** |
| 16 | 大学生职业发展与就业指导 | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |
| 17 | 学科必修课 | 设计素描 | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |
| 18 | 设计色彩 | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |
| 19 | 艺术学概论 | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |
| 20 | 人体工程学 |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |
| 21 | 二维设计基础 |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 22 | 三维设计基础 |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 23 | 现代设计史 | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 24 | 速写 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 25 | 创意思维与表达 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 | 写生（专业实践1） | **●** |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | 专业必修课 | 设计与视知觉 |  |  |  |  | **●** | **●** |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 28 | 图形与字体设计 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 29 | 设计形态学 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 | 动态图形表达（AE） |  |  |  |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 | VR、AR设备应用基础 |  |  |  |  | **●** | **●** |  | **●** | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32 | 影像设计 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | 新媒体艺术 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34 | 品牌视觉设计 |  |  |  |  |  | **●** | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 35 | 信息可视化设计 |  |  |  |  |  | **●** | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 36 | 用户体验设计（UE/UX ） |  |  | **●** | **●** | **●** |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 37 | 导视系统设计 |  |  |  |  |  | **●** |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 38 | 虚拟现实AR 、MR交互设计 |  |  |  |  |  | **●** |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 39 |  | 界面与交互设计（UI） |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 | 专业限选课 | 市场营销学 |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 41 | 摄影基础 |  |  |  |  | **●** | **●** |  | **●** | **●** |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |
| 42 | 广告设计 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 43 | 计算机二维设计基础（PS+AI） |  |  |  |  | **●** | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 44 | 计算机三维设计基础（3D+Vary） |  |  |  |  | **●** | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 45 | 版式设计 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 46 | 数字展示设计 |  |  |  |  | **●** |  |  |  | **●** |  |  |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 47 | 文创产品设计 |  | **●** |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 48 | 专业任选课 | 荆楚非遗技艺 |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 49 | 插画设计 |  |  |  |  | **●** |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 50 | 消费者心理学 |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |
| 51 | 音乐赏析 | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  | **●** |
| 52 | 中国传统设计思维与表现 | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |
| 53 | 海报设计 |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 54 | 集中实践课 | 社会调研（专业实践2） |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  | **●** |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 55 | 综合实训 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** | **●** | **●** | **●** |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 56 | 社会调研（专业实践3） |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  | **●** |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |
| 57 | 毕业报告（设计） |  |  |  |  | **●** | **●** | **●** | **●** | **●** |  |  | **●** | **●** | **●** | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 58 | 毕业实习 |  | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  | **●** | **●** |  |  |  |  |  |  |  |  |

说明：打点“**●**”表示课程与毕业要求之间的支撑关系，指标体系及支撑关系注意与一级指标HML版保持一致。

十、学生解决复杂应用问题能力培养体系说明

| **本专业解决的复杂应用问题** | **解决复杂应用问题能力的****培养过程** | **复杂应用问题涉及的****课程模块** | **本专业设置的课程及****相应的实践环节** | **支撑性的****专业能力** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 把艺术、技术、商业结合，在数字交互技术和信息视觉设计实践的复杂应用问题 | 孕育 | 设计基础 | 设计素描、设计色彩、艺术学概论、人体工程学、二维设计基础、三维设计基础、现代设计史 | 艺术审美能力、创意造型能力、能力 |
| 基础实践 | 速写、创意思维与表达 |
| 孵化 | 专业基础 | 设计与视知觉、图形与字体设计、设计形态学、用户体验设计 | 视觉信息设计、新媒体设计中的艺术表现能力、 科学工作能力和专业创新能力 |
| 创新实践 | 写生（专业实践1）、影像设计、信息可视化设计 |
| 形成 | 专业技术 | 动态图形表达（AE）、VR、AR设备应用基础、用户体验设计（UE/UX ）、虚拟现实AR 、MR交互设计、界面与交互设计（UI）、新媒体艺术 | 专业软件操作能力，信息交互、视觉设计、新媒体艺术开发创新能力及项目实践能力 |
| 项目实践 | 社会调研（专业实践2）、社会调研（专业实践3）、综合实训 |
| 运用 | 综合 | 毕业报告（设计） | 专业综合实践能力、企业实践能力 |
| 合作实践 | 毕业实习 |

十一、执笔人与审核人

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **学科领域** | **职称** | **工作分工** |
| 汪丹 | 视觉艺术设计 | 教授 | 执笔人 |
| 周 宇 | 动画 | 教授 | 方案审核 |
| 唐绍伟 | 水彩 | 教授 | 方案审核 |
| 朱明健 | 动画 | 教授 | 方案审核 |
| 马 丹 | 教育学 | 教授 | 方案审核 |

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 | ☑是 □否 |
| 理由：理由：湖北省“十四五”规划中提到未来五年着力打造全国数字技术新高地。随着湖北省经济整体规模达到新的高度，将大大增加对艺术与科技专业人才的需求。湖北省未来三年预计艺术与科技专业人才市场缺口达到一万左右。而目前湖北高校的艺术与科技专业培养不仅数量不足，大多还是传统的艺术设计方向，艺术与科技的深度结合在教育中还没有形成特色。我校设置艺术与科技专业，致力于培养熟练掌握艺术创意和数字技术的复合型创新人才，将有效填补市场需求缺口，满足湖北企业发展对艺术与科技人才的需求。作为一所以商科为主的学校，艺术与科技专业的开设将为学校增添新的学科领域，丰富学校的教学体系，进一步拓宽学生的专业选择和发展空间。同时，艺术与科技专业的设置有助于提升我校多学科、多专业的协同发展，提升我校艺术与科技专业的办学水平，为地区经济发展做出应有的贡献。 该专业拥有结构合理的专业教学队伍，师资队伍学缘结构好，学历层次高，团队年龄结构和职称结构合理，富有活力。并且聘请艺术和科技领域的专家担任兼职教师。专任教师在各级各类刊物、媒体发表学术论文、作品60余篇（部），其中核心期刊10余篇；承担教科研课题12项，省级以上课题5项，市级课题7项；专业教师与企业合作，出版了体现职业素质与能力培养的特色教材5部。为办好艺术与科技专业提供了有力保障。 为培养艺术与科技专业学生的实践能力，学校建设了广告摄影实训室、暗室工艺实验室、仿真实景摄影棚、动画动捕实验室、原画制作室、无纸动漫制作室、非线性编辑室等一批设备和软件先进的实验实训室，在此基础之上建设的数媒艺术实训场所分为数字影像开发、交互设计和虚拟现实设计三大板块。完全能够实现在校内进行艺术与科技专业基本能力的培养和训练。同时，艺术学院现已建设10多个校外实习基地，与艺术与科技相关的企业达成长期合作，如：楚天传媒集团、武汉景象文化创意有限公司、零点视觉数字科技有限公司等众多企业，能够满足学生的实习需求。 艺术学院结合我校成果导向教育改革实际，已为艺术与科技专业制定了本科专业人才培养方案，可保证艺术与科技专业人才培养质量。 设置艺术与科技专业，体现了学校主动适应社会经济发展的办学理念，有利于优化我校学科专业结构，打造学校专业特色。该专业申报经过了学校专业设置评议专家组的论证，人才培养定位明确，课程体系设计合理，特色鲜明，师资、实验室、实习基地等教学条件符合专业办学需要，所提专业建设规划符合实际。 同意申报增设艺术与科技专业。 |
| 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：** |

10.医学类、公安类专业相关部门意见

（应出具省级卫生部门、公安部门对增设专业意见的公函并加盖公章）