

调整专业名称申报材料
(艺术与科技)

昆明理工大学

艺术与传媒学院 视觉传达设计系

2024年8月

目 录

- 一、艺术与科技专业描述
- 二、办学历史与基本情况介绍
- 三、调整专业名称的理由与基础
- 四、艺术与科技专业的目标定位及发展基础
- 五、艺术与科技专业的建设措施及规划
- 六、艺术与科技专业人才培养方案
- 七、艺术与科技专业师资队伍情况介绍

一、艺术与科技专业描述

（一）概述

2011年，艺术学正式升格为独立的学科门类，2012年教育部对上世纪80年代以来，实行的艺术学学科专业目录进行了一次重大调整，艺术与科技作为特设专业出现在《普通高等学校本科专业目录》（专业代码是130509T）。截止2023年，教育部已经备案并审批的本科专业的数据显示，全国共有109所院校设立了艺术与科技专业。

艺术与科技专业旨在结合艺术的创造性和科技的先进性，培养具有国际视野、交叉学科和创新能力的人才。该专业在新时代背景下，特别强调艺术与科学、艺术与工程、艺术与设计、艺术与人文社科的交叉与融合，旨在满足社会对艺术与设计人才多样化的需求，目标在于推动面向未来的交叉学科、创新模式的发展。专业教学不仅注重基础理论的教育，还强调实践能力的培养，通过与昆明理工大学重点实验室、校企联合设计营、项目研发工作坊等教学模式，加强学生跨学科合作的能力，紧跟技术更新的速度，以满足不断变化的需求，以及应对未来的挑战。为社会培养一批能够应对未来的挑战，在艺术与科技融合领域中做出贡献的高素质专业人才。

（二）发展背景

2021年4月，习近平总书记在清华大学考察时强调，美术、艺术、科学、技术相辅相成、相互促进。这一指示拓展了艺术与科技融合的创新之路。艺术与科技专业在新工科发展的浪潮中，将艺术与科学、艺术与工程、艺术与人文社科的精髓及前沿科技紧密结合，致力于培养能够适应未来产业和战略性新兴产业需求的创新人才。

本专业以“人工智能+”为新质生产力的驱动力，紧扣“新工科”建设的核心理念，围绕“高原智能设计”的发展目标，将构建三大教学体系：“**数据分析-智能交互设计**”本方向专注于人工智能与元宇宙生态的融合，服务于南亚东南亚辐射中心的具身智能领域，培养学生在数据分析和资源创新方面的能力，以支撑人工智能的设计应用。“**设计赋能-信息可视化设计**”此方向着眼于数字孪生技术与民族文化的结合，服务于民族团结进步示范区，推动民族非物质文化遗产的数字化保护与传承，强化学生在设计创新与艺术设计中的实践技能。“**通用应用-科技赋能创意设计**”该方向致力于高原科技创意产业的建设，作为生态文明建设的先锋，培养学生在绿色设计和可持续生产方面的专业素养，以实现数智时代的艺术设计专业人才培养目标。

（三）培养目标与教学模式

在数字体验经济时代，我校艺术与科技专业致力于探索艺术、科学、技术与文化的深度融合，旨在培养具备跨学科整合创新能力、批判性思维和创造力的复合型高级艺术设计人才。我们以云南为战略中心，辐射至南亚和东南亚的产业集群，通过以下创新教学模式，为学生提供全方位的专业培养：“**实验室实践**”——利用先进的实验室设施，让学生亲身体验并掌握前沿技术，如人工智能和虚拟多感官成像技术。“**校企联合设计营**”——与企业合作，创建实践平台，使学生能够在真实项目中应用理论知识，增强其解决实际问题的能力。“**项目研发工作坊**”——通过工作坊形式，激发学生的创新思维，培养他们在数字孪生、健康产业、智能制造、游戏引擎设计等领域的专业艺术设计技能。我们的教学模式强调整合多元媒介的方法与理论，确保学生能够灵活运用跨学科知识，应对未来艺术设计领域的挑战。通过这些教学实践，学生将能够在专业领域内进行创新设计工作，成为能够引领行业发展的高级艺术设计人才。

二、办学历史与基本情况

昆明理工大学艺术与传媒学院成立于2009年9月，前身为成立于1989年的艺术设计系，至今已有30多年的办学历史。学院开设的视觉传达设计专业学制四年，拥有完善而成熟的“教、产、研、商”相结合的人才培养体系。至今已培养本科生1680余人，现有在校本科生202人。

本专业拥有一支高素质的师资队伍，涵盖艺术学、设计学、计算机等多个学科领域。该团队中，教授6人，副教授8人，讲师15人，副高级工程师2人。最高学位为博士的教师占比显著，其中包括来自东南大学、武汉大学、四川大学等国内外知名高校的博士，学术背景多样。值得一提的是，学院还特别引入了多位计算机与数字媒体技术领域的专家。这支队伍中不仅有丰富的教学经验和科研能力，还具备跨学科的教学优势，为“艺术与科技”专业的多元化、前沿性发展提供了坚实保障。在职教师26人，其中2名具有智能体验设计、动画与新媒体19名7名具有计算机工学、广播影视文艺学、新闻学等交叉学科背景的兼职教师。为进一步提升学科实力，学院与信息工程与自动化学院紧密合作，依托云南省人工智能重点实验室，显著加强了“艺术与科技”专业的科技类课程教学力量。信自学院的多名专家教授参与了人工智能、数据科学、算法设计、计算机视觉等课程的教学和科研指导，为学生提供了扎实的科技教育资源。

自2003年起，学院开始招收设计学学术型硕士研究生，迄今为止，研究生涵盖设计学、艺术学、设计、工程设计（学术型、专业型）等方向，共招收研究生409人。本专业学位授权点拥有一支科研能力强、教学经验丰富、年龄梯度合理的教师队伍。学院现有硕士生导师29人，其中教授6人、副教授16人、博士13人，外聘导师16人。教师队伍中，包括云南省“千人计划”专家2人、云南省“万人计划”入选者1人、兴滇人才3人，以及首届中国轻工业联合会“大国工匠”获得者1人。教授和副教授比例达到76%。近五年，学院承担了各类科研项目120余项，项目经费总计超过1500万元，发表论文300篇，其中包括CSSCI、SCI、SSCI、AHCI、EI等高质量论文34篇，出版专著12部，获省部级奖6项。

在“十四五”规划的指导下，学院设计类专业紧扣学校“双一流”高校建设目标，以培养具有国际视野、创新能力和跨学科整合能力的高素质设计人才为核心，致力于打造国内一流、国际知名的设计学科。学院将继续加强传统设计的技术性变革，强化创新设计的内涵与外延，推动地方经济与文化艺术的融合发展，全面提升学校的学科建设水平和国际影响力。

三、调整专业名称的理由与基础

将“视觉传达设计”专业更名为“艺术与科技”，旨在适应数字化与人工智能时代对创新人才的需求。这一变革体现了专业教育与科技发展趋势的紧密结合，强调了创意与技术融合的重要性。新专业名称不仅拓宽了学科范畴，涵盖了新媒体艺术、交互设计、人工智能等前沿领域，而且能够极大增强学生的创新实践能力和就业竞争力。此举有助于学生掌握艺术与科技交叉领域的知识和技能，满足市场对具备国际视野和创新思维的高端人才的需求，同时也能推动我校设计学科的现代化和国际化发展。

2010年以来，视觉传达系抓准高校“四新”建设思想，瞄向专业未来的发展需求，积极推动视觉传达设计与信息技术学科的深度融合，促进校内优势学科间的交叉与融合，主动加强与云南省地方、产业、艺术、文化的融合，以创造性转化和促进地方经济与文化艺术发展为目标，致力于为社会培养出使数字信息人性化、人文化、艺术化和勇于探索新媒介下创新设计可能性的复合型高素质设计师和研究者。在信息技术日益成熟，全球经济向数字化、智能化、低碳化转型的背景下，艺术与科技专业是传统与现代、艺术与技术、经济与人文结合的产物，具有无限发展的潜力并值得师生不断探索和创新，是“大设计时代”和“人工智能时代”视觉传达设计专业调整成为艺术与科技专业的关键时刻和必然趋势。

三十多年的办学积累，视觉传达设计专业已逐渐成长为集教学、科研、实践、创新为一体的符合就业市场需求的专业，为学生创造平（二维）、立（三维）、动（思维）大视觉宽平台的优异学习环境和专业发展空间，并在传统的学科办学积累中不断提升学科质量，紧跟时代步伐打造了极为丰满的学科结构，使其由单一化的设计专业转化为多元化的设计创新学科，为艺术与科技专业的转型和建设打下了极为夯实的基础。

四、艺术与科技专业的目标定位及发展基础

（一）定位“高阶性”专业目标，培养复合型创新性专业人才

昆工艺术与科技专业以党和国家的教育方针为指导，遵循《设计类专业教学质量国家标准》中的专业发展定位和人才培养目标，进一步突出高阶性、高素质、复合型人才培养专业定位，紧跟人工智能时代发展转变教育教学思想观念，积极推动艺术与科技人才培养机制

和专业课程体系的改革，贯彻落实“以学生为中心，教学质量为导向”的教育教学理念。艺术与科技专业培养方案的主干学科及核心课程界定准确，教学计划安排合理，实践教学设置环节完善。在信息技术日益成熟，全球经济向数字化、低碳化、人工智能转型的背景下，追求设计学的人文性、艺术性、科技性、交叉性、前瞻性、创新性的发展趋势，艺术与科技专业将始终坚持实施“四新”建设思想，瞄向人工智能和艺术与科技深度融合的专业未来发展需求，促进校内优势学科间的交叉融合，加强与云南省地方、产业、文化、艺术的融合，致力于思考人工智能新时代艺术设计人才的培养特征，形成鲜明的昆工艺术与科技专业特色。

“艺术与科技”专业旨在培养具备创新思维和跨学科知识的专业人才。课程设置涵盖艺术基础、设计理论与实践、数字媒体技术、编程与软件开发、新媒体艺术、人工智能技术等核心专业课程，强调扎实的学科理论知识、人文艺术修养、熟练的技术、创意设计思维四位一体的深度融合；同时，注重国际视野、沟通协作和终身学习能力的培养；培养目标是使学生能够在广告、电影、游戏设计、用户体验、数字新媒体艺术、新质生产力行业、人工智能设计、物联环境设计、产品创新研发、信息可视化设计、3D建模、策划与展示、非遗与文创产品开发等领域，能熟练运用艺术与科技相结合的能力进行创新性工作，为未来的职业生涯和终身学习奠定坚实基础。

（二）制定“十四五”发展规划，重视专业教室与实验室建设

昆工视觉传达设计系在征求设计学专家意见、反复论证的基础上，制定了“十四五”发展规划，明确了学科办学定位和专业发展目标，以“立德树人”为人才培养指导思想，全面贯彻党的教育方针，坚持服务于以云南为中心，辐射东南亚南亚区域的经济的发展，重点培养高阶性、复合型、创新性应用型人才，始终贯彻“院校”、“校企”、“艺术与科技”协同创新发展的精神，制定“扎根云南、特色鲜明、技艺双馨、国际视野”的专业人才培养发展规划，这一规划为调整申报的“艺术与科技”专业提供了明确的指导思想和发展方向。

为保障“艺术与科技”专业的顺利实施和高效运作，昆工视觉传达系拥有完善的教学资源和设备设施。教室方面，拥有普通教室21间、多媒体教室14间、专业工作室5间、专业实验中心5个，配备先进的教学设备和数字资源系统。实验室方面，有数字艺术实验室、非编实验室、动画实验室、摄影摄像实验室、动作捕捉实验室等，与昆工信自学院共建实验室4间，即人工智能实验室、算法实验室、智能制造实验室、自动化实验室，近年来与信息学院师生团队形成了良好的教学、科研、项目开发的合作经验。图书资料室方面，视觉传达系拥有丰富的纸质和电子图书资源，定期举办文化活动、学术讲座、国家级设计竞赛、AIGC项目实践、线上线下学术沙龙。艺术场馆方面，有美术馆、小剧场、放映室、录音室等为学生提供了良好的艺术实践和创作空间。

（三）注重“双师型”师资建设，重视教师培养和优秀人才引进

视觉传达系十分重视专业教师队伍“双师型”培养与建设。近年来，视觉传达设计系中青年教师，倾向于引进多学科研究背景的教师，鼓励青年教师就读交叉设计研究的专业，分别引进了5位国内外名校优秀博士人才，同时也有7位中青年教师攻读国内外高校博士学位，致力于打造一支专业过硬的师资队伍。视传系专任教师不仅具有扎实的理论基础，还具备丰富的实践经验，能够将理论知识与实践技能相结合，进行有效的教学活动。同时，视传系专任教师具有行业工作经验，熟悉行业发展趋势和技术应用，可以将最新的行业知识带入课堂，提高教学的针对性和实用性。在创新教学方法上，近年来，我系艺术与科技专业的双师型教师通常运用创新的教学方法，如项目式教学、工作坊、实验室教学等，激发学生的学习兴趣 and 创造力。

为了艺术与科技专业的可持续发展，艺传院领导和视传系积极鼓励中青年教师参与国内外教育培训和人工智能领域学术论坛，积极申报国家级和省级科研项目和行业实践，以保持专业知识和技能的实时更新。在师德师风方面，视传系对教师也有较高要求，强调立德树人，注重培养学生的职业道德和职业素养。这些特点共同构成了艺术与科技专业双师型教师的核心竞争力，为培养高素质的艺术与科技领域专业人才提供了有力保障。

（四）执行“高水准”教材要求，重视学术科研能力提升

针对学术型人才培养，视传系鼓励和支持高水平教师编写高水平教材，教师面向国家和行业领域的需求，借助自身研究成果编写教材，并不断提高教材的质量和实效性。对于应用型人才培养，教师团队结合人工智能发展趋势，并结合行业企业编写教材，加强教材的专业性、前瞻性、针对性和实效性，确保教学内容与当前新质生产力的产业发展需求相融合。目前视传系编写有专著作、教材4本：《灵韵的诞生：人工智能时代的艺术作品》专著，云南大学出版社出版；全国高等院校艺术设计专业重点教材《立体构成》，南京大学出版社（ISBN 978-7-305-11762-6），共16万字；高等院校“十二五”规划教材《动画概论》，南京大学出版社（ISBN 987-7-305-09951-9）。

五、艺术与科技专业的建设措施及规划

（一）以课程建设为抓手，全面推动教学教改

1、建设措施：

学校、学院均高度重视课程建设，全面推动教学教改。学校现已开展六次课程质量达成性评价工作，并对课程建设给予大量支持和投入，如：2022年度在线开放课程(慕课)建设项目、课程思政示范课相应任课教师培训、校级一流本科课程建设项目、课程考核改革项目、

跨学科课程建设、优秀课程思政教育教学改革论文征集以及课程思政教学比赛等。

2、建设成效：

课程建设以“混合教学”为样态，实现艺术与科技专业丰富的教学资源库，为教师提供慕课、微课、翻转课堂等教学形式，通过线上资源、线下实践的混合教学样态，有效提高艺术与科技专业人才培养的质量，并为教师提供充足的资源进行专业研究和自我提升，遵循教学的应然逻辑；以“课程类群”为主线，完成了专业知识及岗位技能培育项目建设团队对课程知识点进行拆解，提炼出艺术与科技各个岗位能力中的重点难点。

建设完成涵盖设计学类国内一流水平课程4门，国内平均水平课程10门，进行评价国内一流课程2门，校级金课课程《品牌形象设计教改创新课程组》和《数字媒体艺术专业核心课程组》等两门系列“金课”的好成绩。

视觉传达系与深圳市瑞立视科技有限公司和昆明维渡数娱有限公司分别建立了教学实验实习基地，深度进行了4门专业课程的联合培养课程改革，成效显著，获得教育部产学合作协同育人项目的两项立项：

(1)教改项目：《基于虚拟现实技术的高校数字媒体专业课程教学模式探究》；

(2)师资培训项目：《数字媒体技术应用实践教学师资培训》。

(二) 以教学质量为核心，以教师能力培养为根本

1、建设措施：

教学质量是高等教育最核心的方面，也是衡量高等教育整体水平的关键指标。按照教学任务书对所承担课程统筹安排，课程负责人于开课组织教学团队备课，确定主、辅讲授课教师，组织课程组认真撰写教案，制定教学进度，以保证教学任务的顺利完成。主讲教师一般应由教学经验丰富，教学效果好的副高及以上职称教师担任，且副高及以上职称教师承担课时不少于课程理论课总学时数的60%。对新任教师的培养性讲课控制在总理论课时的20%以内，专业负责人至少承担4学时的授课任务，教研室全面负责所承担课程的教学组织实施(如：课程组备课、试讲、培养性讲课、见习、辅导等)，保证授课质量。青年教师(五年以上中级职称)在担任过实习课、辅导课、见习带教等教学环节之后，教学效果好的教师方可安排培养性讲课。讲课前要写好教案、讲稿，经课程负责人和教研室主任审查，通过试讲，由教科科批准后，方可开课。

2、建设成效：

(1) 教师参加昆明理工大学2021-2022学年课程思政教学比赛获得一等奖一项二等奖3项；

(2) 教师申报的2023年度思想政治工作质量提升综合改革与精品建设培育项目“昆明理工大学 70 周年校庆视觉形象设计”项目立项；

(3) 教师担任2022“奋进新征程电影新时代”展览——动态海报征集活动指导教师；

(4) 四项课程思政项目立项，分别是：昆明理工大学课程思政示范课项目《创新实践课》（本科）；昆明理工大学课程思政示范课项目《实践专题》（研究生）；《互联网+背景下高校课程思政模块化 教学模式构建研究》；昆明理工大学2024研究生《课程思政案例建设项目》。

(三) 以学生发展为中心，以赛促教、赛教融合

1、建设措施：

以学生发展为中心，注重能力素质培养的教育理念，进行“工作坊项目化教学”强化了科教协同育人，鼓励学生积极参加活动。近年来，视传系极其重视通过比赛促进教育教学的改革和创新以推动教育教学改革，促进教育教学质量的提高。通过鼓励师生团队参加教育部认可的设计大赛来推动学校和教育系统的建设和发展。以赛促教和赛教融合是一种有效的教育策略，它不仅能够提升视传系教师的教学能力，还能促进我系教育教学的改革和创新。通过比赛的形式，教师可以获得更多的成长机会和发展空间，从而更好地服务于学生的学习和发展。

2、建设成效：

(1) 视觉传达系2019-2024年竞赛获奖649项。其中国家级获奖共计261项（一等奖33项，二等奖48项，三等奖55项，优秀奖125项），省级获奖388项。

(2) 全系教师获得国家级优秀指导教师奖18项，省级优秀指导教师奖22项。

(3) 2021年获得2020年教育部人文社会科学研究项目1项；

(4) 2016年度主持的国家艺术基金项目被国家艺术基金管理中心选评为优秀项目；

(5) 2022年获得云南省教育厅科研基金项目1项；

(6) 2023年获得2020年度云南省哲学社会科学艺术科学规划项目1项；

(7) 2022年《社会规范与自然共情特质对亲环境行为的影响》课题，于2020年12月纳入中国管理科学研究院教育科学研究所科教创新研究中心（重点课题）最终科研成果，荣获科研成果壹等奖；

(8) 两件思政作品入选中宣部“学习强国”平台，个人获“积极指导教师”奖，学院获“积极组织单位”奖；

(9) 师生共创新媒体艺术作品入选“盛世修典-中国历代绘画大系”国家重点美术展览；

(10) 在第八届云南省互联网+创新创业大赛中，我系师生团队的作品《化钢为金—全球首例金属3D潮玩》荣获云南省金奖。该作品结合社会实践项目《洛克匠》金属模型潮玩，历经两年多时间从市场调研、市场分析、产品研发、产品设计、数据分析、营销策划与推广等，将教学、科技、人才培养与创新创业相结合，获得了教学与市场的极大成功；

(11) 在第六届“互联网+”大学生创新创业大赛中，《动漫IP小红妹助力乡村振兴》创业项目获得昆明理工大学金奖。《农梦达公益助农平台 141模式助力脱贫攻坚》创业项目在同一大赛中获得昆明理工大学金奖、省级银奖；在第九届“挑战杯”中国大学生创业计划竞赛中获得省级铜奖；在第七届云南省“互联网+”大学生创新创业大赛中获得省级铜奖；

(12) 《艺创兴农—“公益设计助农”践行者》项目在云南省第六届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学金奖、省级铜奖；在第十二届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛中获得昆明理工大学特等奖；

(13) 高校扶贫微视频《最美会泽扶贫人》被教育部微言教育公众号报导，并被中国教育发布APP转载，获得省级一等奖；

(14) 《“艺创”农产品品牌设计工作室》室获得大学生创新创业训练计划项目国家级立项。

(15) 《七彩云南非遗公益研学》在第八届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学铜奖。《“红色云南”新媒体工作室—“文化润滇”践行者》在同一大赛中获得昆明理工大学铜奖，并获得大学生创新创业训练计划项目省级立项；

(16) 《艺创兴农—云南品牌设计营销助力乡村振兴第一人》在第八届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学银奖；

(17) 《黎鸣科普VR游戏设计制作工作室》获得大学生创新创业训练计划项目省级立项；在第八届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学铜奖；

(18) 2022年，获得第十二届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛最佳指导老师；

(19) 2022年，《动漫IP“暖暖熊”——艺术温暖心灵》在第八届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学院级银奖；

(20) 2023年，《“艺笔阳光”动漫IP工作室——IP孵化基地》在第九届“互联网+”大学生创新创业大赛中获得昆明理工大学银奖；

(21) 2023年，《艺创大学生网络文化工作室》获得昆明理工大学学工办立项。

(四) 以卓越者同行，建立长期友好合作关系

1、与知名高校的合作

(1) 昆明理工大学艺术与传媒学院与清华大学美术学院的合作

昆明理工大学艺术与传媒学院与清华大学美术学院的合作，将通过一系列具体的合作主题和项目，推动“艺术与科技”专业的深度发展。首先，在课程开发方面，两校计划联合开

发“数字文化与科技创新”课程，重点探讨人工智能在数字艺术中的应用、虚拟现实技术的创作手段等前沿课题。该课程将由两校各派5名教师共同授课，并面向两校共60名学生开放。此外，双方将在每年举办一次“艺术与科技跨学科研究”论坛，主题包括非物质文化遗产的数字化保护、AI驱动的艺术创作等。论坛将邀请国内外知名专家学者参与，预计每年参会人员将达到100人左右。科研合作方面，双方将共同申报国家自然科学基金项目，围绕“数字孪生技术与文化遗产保护”的主题开展研究，科研团队预计由8名来自两校的核心研究人员组成。此外，清华大学美术学院每年将派2-3名教授到昆工进行学术讲座和工作坊，为昆工教师和学生提供前沿知识与技术指导，进一步提升昆工的科研与教学能力。

(2) 昆明理工大学艺术与传媒学院与同济大学设计创意学院的合作

昆明理工大学艺术与传媒学院与同济大学设计创意学院的合作，将通过多个具体的合作项目与活动，进一步推动“艺术与科技”专业的发展。双方计划每年共同举办一次“智能设计与未来城市”联合工作坊，重点探讨智能交互设计、信息可视化、虚拟现实应用等领域的前沿问题。工作坊将持续两周，参与人数包括两校共40名学生和10名教师。课程设计方面，双方将共同开发一门“智能交互与信息可视化”课程，课程内容将涵盖数据分析、用户体验设计、虚拟现实交互设计等方面。该课程将由两校教师团队共同设计，每年轮流在两校开设，参与学生预计达80人。学生交流方面，双方将启动“联合设计项目计划”，每年选派20名昆工学生赴同济大学设计创意学院进行为期3个月的设计实习，同时同济大学将派出相同数量的学生到昆工参与实际项目合作。科研方面，双方将合作开展“智慧城市与智能设计”的联合研究项目，预计有15名研究人员参与，重点研究智能城市环境中的交互设计和信息可视化应用。

(3) 昆明理工大学艺术与传媒学院与广州美术学院的合作

昆明理工大学艺术与传媒学院与广州美术学院将围绕数字艺术与新媒体设计，展开一系列有针对性的合作主题与项目。双方将共同成立“数字艺术与互动媒体实验室”，实验室将配备最先进的数字创作设备和软件，由两校共同管理，预计每年接收50名昆工学生和30名广州美院学生参与研究与创作。双方还计划每年联合举办一次“数字艺术与新媒体设计展”，展览内容涵盖虚拟现实、增强现实、交互装置艺术等领域。展览将在昆明和广州两地巡回举办，预计每场展览吸引观众超过500人。为了增强学生的实践能力，双方将合作开展“数字创意产业实践项目”，每年选拔20名昆工学生与20名广州美院学生组成联合团队，参与实际的商业项目开发与执行，如广告设计、文化创意产品设计等。行业合作方面，双方还将联手开设“艺术与科技创业加速器”，为有志于创业的学生提供支持，涵盖商业计划书撰写、产品设计、市场推广等多个方面。加速器每年将支持10个创业项目，帮助学生将创意转化为实际的商业成果

2、与知名企业的合作育人计划

(1) 与华为技术有限公司的合作计划

合作主题：智能交互与用户体验设计联合培养计划

2024年与华为技术有限公司合作，建立“智能交互与用户体验设计”联合培养计划。双方将共同开发智能设备与交互设计领域的前沿课程，并由华为的高级设计师和工程师担任客座讲师，为学生提供行业最新的技术与实践经验。每年，华为将接收10名优秀的昆工学生进入其深圳总部进行为期6个月的实习，参与实际的产品设计与用户体验优化项目。实习结束后，学生将完成一份设计项目报告，并由华为和昆工联合评审。此外，双方还计划共同申报“智能交互设计的前沿应用”研究课题，围绕人工智能与人机交互的最新发展趋势进行深入研究。

(2) 与腾讯（Tencent）的合作计划

合作主题：游戏设计与虚拟现实内容创作联合实验室

2019年与腾讯公司合作，成立“游戏设计与虚拟现实内容创作联合实验室”。实验室将致力于研究和开发虚拟现实（VR）和增强现实（AR）在游戏设计中的应用，重点探索沉浸式游戏体验和互动内容创作的新方法。每年，腾讯将派出资深游戏设计师与技术专家到昆工进行专项培训和技术指导，并共同指导学生完成真实项目的开发。实验室将定期发布研究成果，并组织学生团队参加国内外的虚拟现实与游戏设计大赛。双方计划每年共同开发一款创新的VR/AR游戏产品，学生将参与从概念设计到产品发布的全过程，积累宝贵的实践经验。腾讯还将为优秀的项目提供商业化支持，帮助学生将创意转化为实际产品。

(3) 与网易游戏（NetEase Games）的合作计划

合作主题：数字艺术与跨媒体创作项目合作

2023年与网易游戏将开展“数字艺术与跨媒体创作”合作项目，专注于新媒体艺术与互动内容的开发。双方将共同开发涵盖数字绘画、三维建模、动态影像和音效设计的系列课程，并在课程中融入最新的行业标准与工具。网易游戏将每年提供至少5个实习岗位，供昆工学生进入其上海总部参与实际的游戏美术设计与跨媒体内容创作项目。实习过程中，学生将与网易的设计团队紧密合作，参与热门游戏和新媒体项目的开发。双方还将联合举办“数字艺术创作竞赛”，鼓励学生展示其创意和技能，获奖作品将有机会在网易平台上发布并进行商业推广。为了进一步深化合作，网易计划每年资助昆工一至两个前沿的跨媒体创作研究项目，助力“艺术与科技”专业的科研发展。

(4) 与云南文投集团的合作计划

合作主题：数字文化与非遗保护联合开发计划

2010年与云南文投集团合作，推进“数字文化与非遗保护”联合开发计划。该计划旨在通过数字化技术保护和传承云南丰富的非物质文化遗产。文投集团将与昆工共同设计一系列课程，涵盖数字化展示、文化数据采集与处理、虚拟展览策划等内容。双方将合作开发云南特色的数字文化项目，例如虚拟展览、数字文创产品等，学生将在这些项目中担任核心设计和执行角色。此外，文投集团将每年提供10个专项实习机会，邀请学生参与其文化产业项目的策划与实施。双方还计划每年联合举办一次“数字文化与非遗保护论坛”，邀请业界专家、学者与学生共同探讨文化遗产保护与数字化传承的新路径。

(5) 与猎聘网的合作计划

合作主题：艺术与科技人才市场调研与就业支持计划

2023年与猎聘网合作，开展“艺术与科技”专业的人才市场调研与就业支持计划。通过猎聘网的大数据分析与市场调研，双方将共同发布年度“艺术与科技”人才需求报告，分析当前市场对该领域人才的技能需求和就业趋势，指导专业课程的更新和调整。猎聘网还将为昆工“艺术与科技”专业的毕业生提供专属的就业指导与招聘通道，每年组织至少两次大型线上线下招聘会，邀请国内外知名企业参与，为学生提供更多高质量的就业机会。此外，猎聘网将每年为昆工提供10个市场分析与数据挖掘方向的实习岗位，帮助学生更好地理解市场需求并提升其就业竞争力。

(6) 与字节跳动的合作计划

合作主题：AI创意与数字内容生产联合培养计划

2020年与字节跳动合作，推出“AI创意与数字内容生产”联合培养计划。字节跳动将依托其领先的人工智能和算法技术，帮助昆工在“艺术与科技”专业中引入AI驱动的内容创作与分发技术。双方将共同开发涵盖AI艺术创作、智能影像处理、内容个性化分发等方向的前沿课程，并由字节跳动的工程师和创意团队进行实践指导。每年，字节跳动将接收10名昆工学生进入其北京或上海总部实习，参与今日头条、抖音等平台的内容创意与算法优化项目。实习结束后，学生将参与公司内部的项目评估与展示，并有机会获得正式的工作机会。双方还将共同开展“智能创意与新媒体艺术”科研项目，探索AI与艺术的深度融合应用。

(7) 与深圳市瑞立视智能科技有限公司的合作计划

合作主题：虚拟现实与智能感知联合研发计划

2015年与深圳市瑞立视智能科技有限公司合作，实施“虚拟现实与智能感知”联合研发

计划。瑞立视将为昆工提供其最新的虚拟现实设备和智能感知技术支持，双方将在虚拟现实内容创作、智能交互设计等领域开展深度合作。昆工的教师和学生将与瑞立视的研发团队共同参与项目开发，并在瑞立视位于深圳的研发中心进行实践操作。双方计划每年开发至少两个虚拟现实应用项目，如虚拟展览、智能教育平台等，并将这些项目的研究成果应用于实际的市场推广。瑞立视还将每年为昆工学生提供10个研发实习岗位，参与虚拟现实和智能感知技术的实际研发与测试工作。

(8) 与云南文投集团的合作计划

合作主题：数字文化与非遗保护联合开发计划

2018年与云南文投集团的合作计划将以“数字文化与非遗保护”为主题，重点推进云南省丰富的文化遗产数字化保护与传承。双方将合作开发一系列课程，涵盖数字文化展示、非遗数据采集与处理、虚拟展览策划等内容。文投集团将提供技术与资金支持，帮助昆工打造数字文化实验室，作为学生的实践基地。每年，文投集团将接收5名左右昆工学生参与文化项目的策划与执行，学生将在项目中担任核心设计和执行角色。双方还计划共同组织年度“数字文化与非遗保护论坛”，邀请相关领域的专家、学者、政府官员及企业代表，讨论数字技术在文化遗产保护中的应用创新。

(9) 与昆明维渡数字娱乐文化有限公司的合作计划

合作主题：游戏设计与数字娱乐创新实践计划

2016年与昆明维渡数字娱乐文化有限公司合作，实施“游戏设计与数字娱乐创新实践计划”。维渡数字娱乐将为昆工提供其游戏开发平台和技术支持，双方将共同开发涵盖游戏美术设计、互动叙事、虚拟现实游戏等内容的课程。每年，维渡将接收15名昆工学生进入其开发团队实习，参与实际的游戏项目研发，包括从概念设计到最终发布的全流程体验。双方还计划每年联合举办一次“数字娱乐创意大赛”，鼓励学生展示其游戏创作和数字娱乐设计的才能。获奖作品将由维渡公司进行市场化推广，学生将获得项目收益的分成，并有机会参与公司的长期合作项目。

(10) 与昆明盛策同辉数字科技有限责任公司合作计划

合作主题：数字展示与互动媒体应用开发计划

2017年与昆明盛策同辉数字科技有限责任公司合作，实施“数字展示与互动媒体应用开发计划”。盛策同辉将与昆工联合开发数字展示与互动媒体设计课程，特别是在展览展示、互动装置艺术、数字营销等领域。双方计划共建一个数字展示实验室，盛策同辉将为该实验室提供技术支持和硬件设备，并协助昆工在实验室中进行前沿技术的研究与应用开发。每年，

盛策同辉将接收10名昆工学生参与其商业项目，包括数字展厅设计、互动广告制作等，学生将与公司团队一起完成从设计到实施的全过程。此外，双方还将共同探索并开发智能营销与互动媒体的新应用场景，通过联合项目的形式帮助学生提升技术与创意的结合能力。

六、艺术与科技专业人才培养方案（2024）

（专业代码：130509T）

（一）专业概况

专业代码及名称：130509T 艺术与科技

专业英文名：Art and Technology

学科门类：艺术学 设计学类

授予学位：艺术学学士学位

标准学制：示例：基本学制为4年。实行弹性学制，学生可在3~7年内完成学业。

专业介绍：介绍专业的历史、优势、师资、特色和依托等（500字以内）。

艺术与科技专业在新工科发展的浪潮中，将设计学与艺术学科的精髓与前沿科技紧密结合，致力于培养能够适应未来产业和战略性新兴产业需求的创新人才。昆明理工大学艺术与传媒学院艺术与科技专业以“人工智能+”为新质生产力的驱动力，紧扣“新工科”建设的核心理念，围绕“高原智能设计”的发展目标，将构建三大教学体系：“**数据分析-智能交互设计**”本方向专注于人工智能与元宇宙生态的融合，服务于南亚东南亚辐射中心的具身智能领域，培养学生在数据分析和资源创新方面的能力，以支撑人工智能的设计应用。“**设计赋能-信息可视化设计**”此方向着眼于数字孪生技术与民族文化的结合，服务于民族团结进步示范区，推动民族非物质文化遗产的数字化保护与传承，强化学生在设计创新与艺术设计中的实践技能。“**通用应用-科技赋能创意设计**”该方向致力于高原科技创意产业的建设，作为生态文明建设的先锋，培养学生在绿色设计和可持续生产方面的专业素养，以实现数智时代的艺术设计专业人才培养目标。通过这三大教学体系，艺术与科技专业构建了一个集产、学、研、用于一体的综合型教学与资源平台，旨在培养学生的创新思维、技术应用能力和跨学科协作精神，以适应未来社会的多元需求。

本专业拥有一支高素质的师资队伍，涵盖艺术学、设计学、计算机等多个学科领域。共有教授6人、副教授8人、讲师15人、副高级工程师2人，博士教师比例显著，部分毕业于东南大学、武汉大学等知名高校。本专业拥有多名计算机工学与数字媒体技术领域的专家，提升了跨学科教学优势。现有26名教师，其中3名具备智能体验设计、动画与新媒体背景，7名为具有计算机工学、新闻影视学等交叉学科背景的外聘教师。目前在校生202人，生师比12.8:1。

（二）培养目标

学生毕业后 5 年左右在社会和专业领域发展预期的总体描述。培养目标应符合学校定位、适应社会经济发展需要。

本专业致力于探索艺术、科学、技术与文化的深度融合，旨在培养具备跨学科整合创新能力、批判性思维和创造力的复合型高级艺术设计人才。以云南为战略中心，辐射至南亚和东南亚的产业集群，通过以下创新教学模式，为学生提供全方位的专业培养：“**实验室实践**”——利用先进的实验室设施，让学生亲身体验并掌握前沿技术，如人工智能和虚拟多感官成像技术。“**校企联合设计营**”——与企业合作，创建实践平台，使学生能够在真实项目中应用理论知识，增强其解决实际问题的能力。“**项目研发工作坊**”——通过工作坊形式，激发学生的创新思维，培养他们在数字孪生、健康产业、智能制造、游戏引擎设计等领域的专业艺术设计技能。我们的教学模式强调整合多元媒介的方法与理论，确保学生能够灵活运用跨学科知识，应对未来艺术设计领域的挑战。通过这些教学实践，学生将能够在专业领域内进行创新设计工作，成为能够引领行业发展的高级艺术设计人才。

培养目标 1：具备从事艺术与科技相关领域设计工作的人文素养，包括思政品德、文化素养、艺术涵养。

培养目标 2：拥有行业中领先的技术能力，掌握先进工具和先进方法。

培养目标 3：能高效解决艺术与科技相关设计问题，拥有较强的服务意识与服务能力。

培养目标 4：具备新媒体的特色与专长，以及理念与策略方面的创新能力。

培养目标 5：体现在团队运行、跨界融合中的协作精神。

（三）毕业要求

毕业生具有较高的人文素养，在思政道德、文化底蕴、艺术涵养方面具备较高的质量。熟练掌握媒介与交互设计相关技术能力，能灵活运用各种先进设计工具与设计方法，具备有效解决设计问题与服务社会、产业需要的能力。能以较强的实践能力和先进的设计理念实现创新价值。能够引领或者推动团队运行、跨界融合，具备协作精神。

本专业毕业生应掌握的知识、具备的能力和养成的素质：

（1）毕业生应掌握的知识

系统掌握艺术与科技学科的基础核心及专业核心知识，了解研究对象的基本特征和国内外设计学界最重要的理论前沿、研究动态，以及基本研究方法；能够运用艺术、人文社会科学的理论与方法观察和认识设计问题，具备一定的哲学思辨能力和文学素养；对相关计算机科学与技术、信息与通信工程的基本知识有所了解。

(2) 毕业生应具备的能力

了解所学专业领域的基本理论与方法并掌握一定的创新创业基础技能，掌握设计创意、表达、沟通、加工的基本方法，掌握文献检索、设计调查、数据分析等基本技能及研究报告、论文撰写基本规范；能基本胜任本专业领域内一定设计项目的策划、创意、组织及实施；具备图形及影像制作，作品整合展览展示，运用新兴媒体以及语言手段进行设计沟通与学术交流的能力，以及参与社会性传播、普及与应用设计知识的能力。此外，艺术与科技专业学生需加强数字化内容创作、展示、交互、可视化、媒体传播等领域的视觉规律研究及设计表现的学习及实训。

(3) 毕业生应养成的素质

学生毕业时应拥有优良的道德品质，树立正确的世界观、人生观、价值观，自觉践行社会主义核心价值观；具备强烈的服务社会意识、责任意识及创新意识；具备自觉的法律意识、诚信意识、团队合作精神；具有开阔的国际视野和敏锐的时代意识；在掌握本专业类学科基本知识的基础上，具备较为完备的、符合专业方向要求的工作能力；有良好的表达能力、沟通能力以及协同能力；有较高的人文素养、审美能力和严谨务实的科学作风；身心健康。

表1. 毕业要求指标点分解

毕业要求	指标点	课程
毕业要求 1：立德树人	1.1 爱党爱国：树立社会主义核心价值观	习近平新时代中国特色社会主义思想概论
	1.2 集体主义精神：大公无私品德	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
	1.3 博学敬业：专注学业，热爱专业。	专业导论
毕业要求 2：具备从事艺术与科技相关设计工作的技术素养	2-1. 设计工具：掌握从事艺术与科技设计的相关工具	交互设计、三维视效设计
	2-2. 设计方法：掌握从事艺术与科技的相关方法	数据可视化与信息设计、图形创意与设计思维
	2-3. 设计媒材：能驾驭艺术与科技的相关媒材	虚拟现实与数字娱乐、交互装置艺术
毕业要求 3：对于形式语言	3-1. 理性分析：科学精神与逻辑思维	设计思维与表达、人工智能基础

与信息传达相关问题具有理解能力和分析能力	3-2. 感性判断：视觉设计的关键能力	图形创意与设计思维
	3-3. 实验：运用实验手段验证和发现的能力	交互装置艺术、人工智能与艺术设计
毕业要求 4：针对特定需求解决艺术与科技设计问题	4-1. 目标分解：将宏观目标分解为具体任务的能力	项目管理与创业、项目专题创作实践
	4-2. 项目管理：对各个部分和各个阶段的任务以实施为目标进行管理的能力	项目管理与创业、跨学科创意工作坊
	4-3. 服务能力：实现设计概念，满足诉求的能力	设计实习、毕业设计
毕业要求 5：在复杂的信息环境和表象世界中定位设计问题	5-1. 调查能力：运用各种手段搜集和处理信息的能力	设计思维与表达、数据可视化与信息设计
	5-2. 发现问题：主动形成问题的能力	图形创意与设计思维、人工智能与艺术设计
	5-3. 策划能力：运筹设计问题的能力	项目专题创作实践、跨学科创意工作坊
毕业要求 6：将分散、独立的元素与问题纳入系统设计	6-1. 组织能力：组织系统各要素的能力	算法与数据结构、项目管理与创业
	6-2. 协调能力：建立系统各要素之间关系的能力	交互设计、虚拟现实与数字娱乐
	6-3. 表达能力：将设计问题和设计概念加以系统表述的能力	计算机生成艺术、交互装置艺术
毕业要求 7：将可持续理念融入信息组织和创意设计	7-1. 可持续发展理念：基于可持续理念的人类学、生存观、发展观的理解	数字化环境、艺术概论
	7-2. 可持续设计策略：中西方可持续设计理论与方法的掌握	可持续设计、人工智能基础
	7-3. 人工智能辅助设计：可持续设计相关艺术与科技发展	人工智能与艺术设计
毕业要求 8：在设计价值和设计文化中体现社会责任与职业伦理	8-1. 社会责任：设计师视角的社会责任意识的确立与锐意创新的职业精神	自主创新实践
	8-2. 设计伦理：设计作为人类劳动的终极价值、职能与意义的论证	三维视效设计、艺术概论
	8-3. 职业规范：遵守行业规范与职业道德	第二课堂
毕业要求9：达成艺术与科技相关专业领域的协同创新	9-1. 专业合作：通过合作方式解决本专业领域的复杂问题	跨学科创意工作坊、交互设计
	9-2. 团队意识：以组建或者参与团队运行复杂与大型项目的的能力	交互装置艺术、项目管理与创业
	9-3. 跨界融合：与艺术与科技相关的其它专业领域进行协同创新的能力	虚拟现实与数字娱乐、跨学科创意工作坊
毕业要求10：书面、图式等的专业化交流表达	10-1. 设计语言：以视觉语言为核心的设计本体	视听语言、数据可视化与信息设计
	10-2. 口头交流：中文、英文口头表述与沟通的能力	大学英语、专业导论

	10-3. 文案表达：调研报告、策划书、项目标书、设计评论等文本撰写与文字材料组织	艺术概论、项目专题创作实践
毕业要求11：经营、运作艺术与科技相关项目的设计管理能力	11-1. 目标战略：具备捕捉市场机遇与创造设计价值的经营意识	管理学概论、项目管理与创业
	11-2. 过程管理：具备分解总体目标和实现具体任务的筹划能力	项目管理与创业、设计实习
	11-3. 价值创造：统摄艺术与科技相关设计项目及设计组织的局部与整体效能	展示综合实践、毕业设计
毕业要求12：依托于艺术与科技专业向其它领域拓展创新能力	12-1. 专业特长：独特而又显著的专长，高超的专业技能	非遗数据可视化叙事、专业创作
	12-2. 自我发展：既有艺术与科技的本体立足，又具不断发展的主体意识，善于适应环境和开拓新的事业领域	大学生职业生涯规划、设计思维与表达
	12-3. 就业创业：以专业能力与创新精神实现职业理想	大学生就业指导、项目管理与创业
毕业要求13：具备从事艺术与科技相关设计工作的人文素养	13-1. 思政品德：爱党爱国，具有集体主义精神，博学敬业	社会发展与世界视野模块
	13-2. 文化素养：具备兼容世界先进文化和中华优秀传统文化的全球视野	中外设计史、可持续设计
	13-3. 艺术涵养：具备高尚的审美情操和深厚的人文底蕴。	中国传统艺术与现代设计、艺术概论

表2. 毕业要求支撑培养目标实现关系矩阵

	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 4
毕业要求 1	√				
毕业要求 2		√			
毕业要求 3			√		
毕业要求 4			√		
毕业要求 5				√	
毕业要求 6				√	
毕业要求 7				√	
毕业要求 8			√		
毕业要求 9				√	
毕业要求 10					√
毕业要求 11					√
毕业要求 12			√		
毕业要求 13					√

(四) 主干学科

艺术学、设计学、计算机科学与技术、信息与通信工程

(五) 核心课程

交互设计、数据可视化与信息设计、人工智能与艺术设计、三维视效设计、交互装置艺术、计算机生成艺术、计算机视觉、虚拟现实与数字娱乐、人因工程数据优化设计。

(六) 毕业要求及学时、学分分配

课程模块		修读方式	理论教学环节		实践教学环节		学分合计	学时合计
			学分	学时	学分	学时		
通识教育课程	通识教育课	必修	55	1132			55	1132
学科教育课程	能力素养类	选修	7	112			7	112
专业教育课程	专业基础课	必修	20	320			20	320
	专业核心课	必修	16	256	16	256	32	512
	专业选修课	选修	10	160	7	112	17	272
	专业实践课	必修			21	420	24	420
个性发展课程	能力提升	必修	4	64			4	64
	创新实践	必修			1	20	1	20
合计			112	2044	45	808/16周	160	2852/16周
毕业总学分			160					

(七) 主要实践性教学环节

实践性教学环节设置24个学分，由设计实务考察、跨专业设计实践、设计工作坊等构成。

序号	课程编号	实践教学环节	学分	学时	周数	开课学期	备注
1		跨学科创意工作坊	2	40	2	短1	
2		实验室与校企联合设计营	2	40	2	短2	

3		国际设计工作坊	3	60	3	短3	
4		设计实习	2	40	2	7	
5		毕业设计(论文)	15	300	15	8	
合计			24	480	24		

艺术与科技专业（四年制）本科教学计划

课程模块				课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时		习题学时	上机学时	设计学时	开课学期	是否必修	考核方式	开课部门			
										集中	分散										
公共基础课	通识教育	思想政治理论课	必修类	5300106	形势与政策 (1)	0	8	8							1	是	考查	马克思主义学院			
				5300107	形势与政策 (2)	0	8	8									2	是	考查	马克思主义学院	
				5300108	形势与政策 (3)	0	8	8									3	是	考查	马克思主义学院	
				5300109	形势与政策 (4)	0	8	8									4	是	考查	马克思主义学院	
				5300110	形势与政策 (5)	0	8	8									5	是	考查	马克思主义学院	
				5300111	形势与政策 (6)	0	8	8									6	是	考查	马克思主义学院	
				5300112	形势与政策 (7)	0	8	8									7	是	考查	马克思主义学院	
				5302005	思想政治理论课实践教学	2	32	32										4	是	考查	马克思主义学院
				5302106	形势与政策	2	32	32										8	是	考查	马克思主义学院
				5303002	中国近现代史纲要	2.5	40	40										2	是	考试	马克思主义学院
				5303004	思想道德与法治	2.5	40	40										1	是	考试	马克思主义学院
				5303005	马克思主义基本原理	2.5	40	40										3	是	考试	马克思主义学院
				5303006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	48										1	是	考试	马克思主义学院
				5303007	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系	2.5	40	40										4	是	考试	马克思主义学院

		概论																		
要求学分: 17																				
四选一	5301001	中共党史	1	16	16									1	否	考试	马克思主义学院			
	5301002	改革开放史	1	16	16									1	否	考试	马克思主义学院			
	5301003	新中国史	1	16	16									2	否	考试	马克思主义学院			
	5301004	社会主义发展史	1	16	16									2	否	考试	马克思主义学院			
	要求学分: 1																			
要求学分: 18, 要求完成子模块数: 2																				
军事理论技能课	7102001	军事理论	2	36	4	32								1	是	考查	人民武装部			
	7102002	军事技能	2	112	60	52								1	是	考查	人民武装部			
	要求学分: 4																			
心理健康课	7100001	入学教育	0	16	16									1	是	考查	学生工作部(处)、武装部(合署)			
	7101003	大学生心理健康与成长成才(1)	1	18	18									1	是	考查	学生工作部(处)、武装部(合署)			
	7101004	大学生心理健康与成长成才(2)	1	18	18									2	是	考查	学生工作部(处)、武装部(合署)			
	要求学分: 2																			
外语类 (四选一)	英语类	1903441	大学英语(1)	3	48	48								1	否	考试	外国语言文化学院			
		1903442	大学英语(2)	3	48	48								2	否	考试	外国语言文化学院			
		1903443	大学英语(3)	3	48	48								3	否	考试	外国语言文化学院			
		1903444	大学英语(4)	3	48	48								4	否	考试	外国语言文化学院			
	要求学分: 12																			
	法语类	1903445	大学法语(1)	3	48	48									1	否	考试	外国语言文化学院		
1903446		大学法语(2)	3	48	48									2	否	考	外国语言			

																		试	文化学院
	1903447	大学法语 (3)	3	48	48										3	否	考试	外国语言文化学院	
	1903448	大学法语 (4)	3	48	48										4	否	考试	外国语言文化学院	
要求学分: 12																			
德语类	1903449	大学德语 (1)	3	48	48										1	否	考试	外国语言文化学院	
	1903450	大学德语 (2)	3	48	48										2	否	考试	外国语言文化学院	
	1903451	大学德语 (3)	3	48	48										3	否	考试	外国语言文化学院	
	1903452	大学德语 (4)	3	48	48										4	否	考试	外国语言文化学院	
要求学分: 12																			
日语类	1903453	大学日语 (1)	3	48	48										1	否	考试	外国语言文化学院	
	1903454	大学日语 (2)	3	48	48										2	否	考试	外国语言文化学院	
	1903455	大学日语 (3)	3	48	48										3	否	考试	外国语言文化学院	
	1903456	大学日语 (4)	3	48	48										4	否	考试	外国语言文化学院	
要求学分: 12																			
要求学分: 12, 要求完成子模块数: 1																			
创新创业类	5202001	创业基础	2	32	32										2	是	考查	创新创业学院	
	6601002	大学生职业生涯规划	1	16	16										1	是	考查	就业指导中心	
	6601003	大学生就业指导	1	16	16										6	是	考查	就业指导中心	
要求学分: 4																			
体育课	3200001	体育(1)	0	32	32										1	是	考试	体育学院	
	3200003	体育(3)	0	32	32										3	是	考试	体育学院	
	3201005	体育课外测试(1)	0	6	6										5	是	考查	体育学院	
	3201006	体育课外测试(2)	0	6	6										7	是	考查	体育学院	
	3202002	体育(2)	2	32	32										2	是	考试	体育学院	
	3202004	体育(4)	2	32	32										4	是	考	体育学院	

														试		
要求学分: 4																
信息类	3101022	大学计算机—计算思维	1	32	16						16	1	是	考查	计算中心	
	3104009	多媒体技术及应用	4	64	32						32	2	否	考查	计算中心	
	3104010	Python 语言程序设计	4	64	32						32	2	否	考查	计算中心	
	要求学分: 5															
素质类	文史经典与中华文化模块										1,7,8,2,3,4,5,6	否	考查	素质教育中心	
	要求学分: 2															
	社会发展与世界视野模块										1,7,8,2,3,4,5,6	否	考查	素质教育中心	
	要求学分: 无															
	科学探索与技术创新模块										1,7,8,2,3,4,5,6	否	考查	管理与经济学院	
	要求学分: 无															
	艺术创作与审美体验模块										1,7,8,2,3,4,5,6	否	考查	素质教育中心	
要求学分: 2																
要求学分: 6, 要求完成子模块数: 3																
劳动类	3401008	工业生产劳动教育	1	32	8		4					4	是	考查	工程训练中心	
	要求学分: 1															
要求学分: 56, 要求完成子模块数: 9																
学科教育	能力素养类	1302396	设计思维与表达	2	32	32						1	是	考查	艺术与传媒学院	
		1301015	专业导论	1	16	16						2	是	考查	艺术与传媒学院	
		901001	管理学概论	1	16	16						3	是	考查	管理与经济学院	
		1302233	中外设计史	2	32	32						3	是	考试	艺术与传媒学院	
		3301002	科技文献检索(社科)	1	16	6					10	5	是	考查	图书馆	
		要求学分: 7														
要求学分: 7, 要求完成子模块数: 1																
个性发展	能力提升课程	学术能力提升	1103004	数学学术能力提升 I	3	48						5	否	考查	理学院	
			1103005	数学学术能力提升 II	3	48						6	否	考查	理学院	

		1902430	英语学术能力提升 I	2	32									7,5,6	否	考查	外国语言文化学院
		1902431	英语学术能力提升 II	2	32	32								4	否	考查	外国语言文化学院
		要求学分: 无															
	基础能力提升	1902424	英语基础能力提升 I	2	32									2,4	否	考查	外国语言文化学院
		1902425	英语基础能力提升 II	2	32	32								2,4	否	考查	外国语言文化学院
		1902426	英语基础能力提升 III	2	32	18		14						1,2,3,4	否	考查	外国语言文化学院
		1902427	英语基础能力提升 IV	2	32	32								2,4	否	考查	外国语言文化学院
		1902428	英语基础能力提升 V	2	32									2,4	否	考查	外国语言文化学院
		1902429	英语基础能力提升 VI	2	32									2,4	否	考查	外国语言文化学院
		3103901	计算机基础能力提升 I	3	48									3	否	考查	计算中心
		3103902	计算机基础能力提升 II	3	48									4	否	考查	计算中心
		要求学分: 无															
	要求学分: 无, 要求完成子模块数: 无																
	能力提升	1302404	能力提升	2	32									7	是	考查	艺术与传媒学院
		要求学分: 2															
	创新实践课	1302211	项目专题创作实践	2	32	32								7	否	考查	艺术与传媒学院
		1302394	项目管理与创业	2	32			32						7	否	考查	艺术与传媒学院
		1302395	文化与科技	2	32			32						7	否	考查	艺术与传媒学院
		要求学分: 无															
	要求学分: 3, 要求完成子模块数: 1																
	要求学分: 66, 要求完成子模块数: 3																
专业课	专业基础课	1302161	艺术概论	2	32	32								1	是	考查	艺术与传媒学院
		1303385	图案与装饰	3	48	16		32						1	是	考查	艺术与传媒学院
		1302187	影像基础	2	32	32								2	是	考查	艺术与传媒学院
			算法与数据结构	2	32	16		16							5	否	考查

	1302405	视觉形态构成	3	48	16		32					2	是	考查	艺术与传媒学院
	1303383	图形创意与设计思维	3	48	16		32					2	是	考查	艺术与传媒学院
	1302335	视听语言	2	32	32							3	是	考查	艺术与传媒学院
	1303370	UI 与版式设计	3	48	48							3	是	考查	艺术与传媒学院
	1303384	书法与字体设计	3	48	16		32					3	是	考查	艺术与传媒学院
要求学分: 21															
专业核心课	1304053	交互设计	4	64	64							3	是	考查	艺术与传媒学院
	1304096	数据可视化与信息设计	3	48	16		32					3	是	考查	艺术与传媒学院
	1303378	人工智能与艺术设计 (AIGC)	3	48	16		32					5	是	考查	艺术与传媒学院
	1303251	三维视效设计 (C4D)	3	48	48							4	是	考查	艺术与传媒学院
	1303375	交互装置艺术 (Touch Designer)	4	64	16		48					5	是	考查	艺术与传媒学院
		计算机生成艺术 (Processing)	3	48	16		48					4	是	考查	艺术与传媒学院
		计算机视觉	3	48	16		32					4	否	考查	艺术与传媒学院
		虚拟现实与数字娱乐 (UE)	8	128	32		96					6	是	考查	艺术与传媒学院
		人因工程数据优化设计	3	48	48							3	是	考查	艺术与传媒学院
要求学分: 32, 要求完成子模块数: 无															
专业选修课	1303372	数字文创产品设计	3	48	16		32					3	否	考查	艺术与传媒学院
	1303377	动态广告设计	3	48	16		32					3	否	考查	艺术与传媒学院
		编程语言 (Arduino)	3	48	16		32					3	否	考查	艺术与传媒学院
	1303373	数字插画设计	3	48	16		32					4	否	考查	艺术与传媒学院
	1303379	数字化环境	3	48	16		32					4	否	考查	艺术与传媒学院
		感知与情感计算	3	48	32		16					4	否	考查	艺术与传媒学院

	1303376	可持续设计	3	48	16		32					5	否	考查	艺术与传媒学院
		非遗数据可视化叙事	3	48	16		32					6	否	考查	艺术与传媒学院
	1303380	品牌视觉设计策划	3	48	16		32					5	否	考查	艺术与传媒学院
		思辨设计	3	48	16		32					6	否	考查	艺术与传媒学院
	1303381	中国传统艺术与现代设计	3	48	16		32					7	否	考查	艺术与传媒学院
要求学分: 18															
专业实践课	1302390	跨学科创意工作坊	2	40			40					3	是	考查	艺术与传媒学院
	1302391	实验室与校企联合设计营	2	40			40					5	是	考查	艺术与传媒学院
	1303386	国际设计工作坊	3	60								7	是	考查	艺术与传媒学院
	1302393	设计实习	2	32			32					7	是	考查	艺术与传媒学院
	1315001	毕业设计(论文)	15	300			300					8	是	考查	艺术与传媒学院
要求学分: 24															
要求学分: 94, 要求完成子模块数: 4															
第二课堂	5604003	大学生能力素质拓展课程	4	64			64					8	是	考查	
	要求学分: 4														
要求学分: 160															
本 专 业 学 生 情 况															
类 别	在校生数			当年招生数			今年毕业生数			近 3 年毕业人数					
本 科	202			52			50			161					
硕 士	90			33			30			89					

七、艺术与科技专业师资队伍情况介绍

教师队伍					
I-1 师德师风情况 (建设举措及成效, 是否存在师德失范行为等情况, 限500字)					
<p>为了进一步加强师德师风建设, 全面提升教师思想政治素质和职业道德水平, 昆明理工大学出台了一系列制度文件(如《关于进一步加强和改进新形势下高校宣传思想工作的意见》《关于开展“师德师风专题警示教育”的通知》《关于师德师风专项调研工作的通知》《教师工作部关于开展2021年师德师风专题教育活动的通知》《昆明理工大学关于举办“师德师风大学习大讨论”主题活动演讲比赛通知》《中共昆明理工大学委员会关于成立师德师风专题教育领导小组的通知》《中共昆明理工大学委员会关于印发〈2021年师德师风专题教育实施方案〉的通知》), 以规范、提升专业教师的师德师风, 树立良好教风。此外, 学校成立了师德师风专题教育领导小组, 负责统筹、指导、督促开展师德师风专题教育, 制定师德师风专题教育实施方案和督察落实, 通报师德师风警示案例; 积极组织师德师风专题教育、研讨会等活动, 引导广大教师坚定理想信念、厚植爱国情怀、涵养高尚师德, 努力建设一支师德高尚、业务精良的教师队伍, 以优良的师风带动教风、促进学风、优化校风, 不存在师德失范行为。</p>					
I-2 专业负责人					
姓名	性别	出生年月	专业技术职务	定职时间	是否兼职
许佳	女	1971.12	教授	2011.07	否
最高学位或最后学历 (毕业专业、时间、学校、系科)		博士研究生(艺术学2004.3东南大学)			
工作单位(至院、系、所)		昆明理工大学艺术与传媒学院			
本人近5年教学、科研工作情况					
情 总 况 体	在国内外重要学术刊物上发表论文共100篇; 出版专著3部。				

获奖成果共56项；其中：国家级13项；省部级43项。
目前承担项目共6项；其中：国家级 3 项；省部级3项。
近5年支配科研经费共200万元，年均科研经费40万元。
目前给本科生授课(理论教学)共2门，本学期共80学时。

代表性成果	序号	成果(获奖项目、论文、专著等)名称	获奖名称、等级或鉴定单位、时间。	本人署名次序
	1	白族民族民间工艺与当代旅游产品设计人才培养(国家艺术基金项目优秀项目评选)	2020年举办的国家艺术基金“2014-2018年度国家艺术基金资助优秀项目评选”，优秀项目。	1
	2	艺术美学经典	科学出版社1000册	1
	3	黑马	艺术作品著作权2021-F-00153338	2
目前承担项目	序号	项目名称、课题编号	项目来源、发文编号、科研经费(万元)、起讫时间。	本人署名次序
	4	智能无刷锂电电动工具系列设计	浙江智能动力科技有限公司 202108-202308	1
	5	“废弃食物处理器设计”	浙江恒然环保科技有限公司	1

专业负责人指导(或兼职指导)研究生情况：
指导在读硕士生12人，毕业硕士生110人。

I-3 专业教师队伍

I-3-1 整体情况

教师总数(人)	26	教师中具有博士学位者比例	30.7%	教师中具有博士、硕士学位者比例			96.1%
专业技术职务	人数合计	35岁以下	36至45岁	46至55岁	56至60岁	61岁以上	
教授(或相当专业技术职务者)	7	0	2	5	0	0	

副教授(或相当专业技术职务者)				6	1	3	2	0	0
讲师(或相当专业技术职务者)				13	2	8	3	0	0
I-3-2 专业核心课程、专业课程教师一览表(★公共课教师不填, 本表可续)									
姓名	性别	出生年月	职称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职		
许佳	女	1971.12	教授	博士	东南大学	艺术学	否		
张名章	男	1974.04	教授	硕士	广西大学	新闻学	否		
李昌	男	1976.06	教授	博士	武汉大学	新闻学	否		
巴胜超	男	1983.04	教授	博士	四川大学	广播影视文艺学	否		
王红斌	男	1985.08	教授	博士	吉林大学	计算机	是		
线岩团	男	1981.12	教授	博士	昆明理工大学	自然语言处理	是		
闵薇	女	1981.07	副教授	在读博士	昆明理工大学	设计艺术学	否		
苏箐	女	1975.12	副教授	硕士	武汉大学	工程硕士	否		
李丹	女	1975.02	副教授	在读博士	昆明理工大学	设计艺术学	否		
胡鹏	男	1979.02	副教授	硕士	昆明理工大学	设计艺术学	否		
李富娜	女	1980.01	副教授	硕士	云南艺术学院	美术学	否		
杨璠	女	1989.09	讲师	博士	泰国布拉法大学	视觉艺术设计	否		
张曙	男	1988.07	讲师	博士	韩国国民大学	智能体验设计	否		
周晓敏	女	1995.08	讲师	博士	韩国国民大学	智能体验设计	否		
卢明德	男	1978.10	讲师	在读博士	昆明理工大学	设计艺术学	否		
谢雅妮	女	1982.09	讲师	硕士	北京服装学院	动画与新媒体	否		
赵杰	女	1978.08	讲师	在读博士	昆明理工大学	设计艺术学	否		
杨吟川	男	1982.08	讲师	在读博士	四川美术学院	艺术学	否		
谭力	男	1985.08	讲师	在读博士	南京师范大学	设计艺术学	否		

杨真	女	1975.10	讲师	硕士	昆明理工大学	设计艺术学	否
彭李千慧	女	1984.06	讲师	在读博士	云南大学	艺术学	否
余昌	男	1976.08	讲师	硕士	昆明理工大学	艺术学	否
李单	男	1979.06	讲师	在读博士	武汉大学	数码艺术	否
王振冬	女	1981.07	讲师	硕士	深圳大学	美术学	否
赵斌	男	1972.07	高级工程师	本科	上海理工大学	光学电子精密仪器	是
周洪波	男	1991.02	副高级工程师	硕士	日本数字好莱坞大学	数字媒体技术	是