

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）： 宜春学院

学校主管部门： 江西省

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 设计学类

学位授予门类： 艺术学

修业年限： 四年

申请时间： 2026-08-08

专业负责人： 龚雯莉

联系电话： 13970581030

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	宜春学院	学校代码	10417
学校主管部门	江西省	学校网址	http://www.jxycu.edu.cn/
学校所在省市区	江西宜春学府路576号	邮政编码	336000
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 ☐ 交叉学科		
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	无		
建校时间	1958年	首次举办本科教育年份	1997年
通过教育部本科教学评估类型	审核评估		通过时间 2025年10月
专任教师总数	1202	专任教师中副教授及以上职称教师数	487
现有本科专业数	68	上一年度全校本科招生人数	5220
上一年度全校本科毕业生人数	5226		
学校简要历史沿革（150字以内）	宜春学院前身是1958年成立的宜春大学。2000年1月，宜春师专、医专、农专和宜春职工大合并组建为宜春学院。现有全日制在校硕士、本科及留学生2万余人，占地近2000亩。专任教师1200余人，其中高级职称人员占比40%以上。拥有文、经、管、法、理、工、农、医、教育、艺术等10大学科门类。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	1. 增设人工智能、数字经济、生物制药、土地科学与技术、智能制造工程、康复治疗学6个专业； 2. 撤销历史学、广播电视学、信息与计算科学、网络工程4个专业； 3. 近五年有暂停招生情况的专业：历史学、信息与计算科学、网络与新媒体、广播电视学、材料物理、自动化、数据科学与大数据技术、网络工程、广播电视编导、公共事业管理、知识产权、经济学、商务英语、动画、人工智能、工程管理、食品质量与安全、人文地理与城乡规划、国际经济与贸易、生物工程、制药工程、学前教育、地理科学、旅游管理、市场营销、广告学、城市管理、思想政治教育、翻译、数据科学与大数据技术。		

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130509T	专业名称	艺术与科技
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	宜春学院美术与书法学院		
学校相近专业情况			

相近专业1专业名称	—	开设年份	—
相近专业2专业名称	—	开设年份	—
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	数智化艺术设计、智能环境设计、文创产品设计、智能交互设计等	
人才需求情况	本次人才需求调研通过线下座谈、年度招聘台账核对、常态化线上回访三种形式，专项对接3家本土装饰企业、2家异地连锁装饰宜春分部及宜春市融媒体中心共6家单位。结合近三年企业实际用人数据与未来三年发展规划，对区域艺术与科技复合型人才供需情况进行精准研判，现将需求情况报告如下： 从即时岗位需求来看，多家用人单位当前均存在结构性人才缺口，传统艺术类毕业生适配度偏低。5家装饰企业主营住宅整装、商业装潢与文旅样板间设计，已普遍采用VR虚拟看房、AI效果图渲染、短视频线上获客等数字化模式。环境设计专业毕业生仅能完成CAD绘图，缺乏数字可视化与新媒体能力；数字媒体专业毕业生不熟悉空间尺度与施工逻辑，难以独立完成项目。5家企业年均招聘应届生32人，岗位包括数字化效果图设计师、空间设计助理、新媒体专员、展陈设计师等，其中跨艺术、数字技术的复合型岗位占比65%。深圳华浔、上海星世宜春分部核心数字化岗位均由总部外派，外派成本高于本地40%，计划每年招录8-10名本地毕业生替换外派人员。宜春市融媒体中心岗位需求侧重公共文化数字艺术人才。当前中心承担红色展馆改造、乡村文旅沉浸式展陈、城市形象全媒体宣传等项目，现有人员不具备交互装置、三维场景、沉浸式影像制作能力，相关项目长期外包、成本较高。经沟通确认，融媒体中心年均需2-3名兼具空间艺术、数字交互、视觉后期能力的复合型人才，主要从事文化视觉包装、沉浸式展厅设计、全媒体物料制作，目前本地高校无对应专业可直接供给。 从未来3年中长期需求预测来看，结合宜春市多家单位业务规划，人才缺口将持续上涨。本土3家装饰企业向县域拓展业务，每年新增复合型岗位12个；2家连锁企业扩大工装与沉浸式空间业务，岗位需求年均增长15%；融媒体中心三年内将建成4个县域红色数字展厅，持续补充技术岗位。6家单位年均稳定吸纳本专业毕业生 40人以上。从全市看，中小型装饰、文旅文创企业超百家，同类岗位年均缺口超95人。赣西地区高校仅开设环境设计、数字媒体艺术等单一专业，未设置艺术与科技交叉专业，人才供给严重不足。 综上，受访单位均明确愿意接收我校艺术与科技专业实习生与毕业生，行业急需“空间艺术设计+数字交互技术+新媒体视觉应用”复合型人才。开设本专业能够有效补齐区域装饰设计、融媒体文创人才短板，契合宜春文旅数字化、家装智能化发展方向，就业需求稳定、支撑性强。	
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	60
	预计升学人数	30
	预计就业人数	30
	袁州区录克设计工作室	10
	江西省优室美创装饰工程有限公司	10
	宜春润泰筑巢装饰工程有限公司	10

4. 行业产业调研报告

艺术与科技专业行业产业调研报告

摘要

为主动对接国家数字文化强国、文化数字化战略与新艺科建设要求，精准服务江西省及赣西地区数字文创、沉浸式文旅、红色文化数字化、新能源品牌美学升级等新兴产业发展需求，全面论证我校增设艺术与科技专业的必要性与可行性，本次调研通过政策文献梳理、行业数据研判、省内企业走访、岗位大数据分析、行业专家访谈与省内高校专业对标等多种方式，系统研究全国、江西省及赣西区域艺术科技产业发展现状、产业链结构、岗位需求特征与人才供需矛盾。

调研结果显示：我国艺术与科技融合产业处于高速增长、业态扩容、技术迭代加速的发展阶段，AIGC 创意设计、沉浸式场景艺术、数字展陈交互、地域文化数字活化、工业美学视觉升级成为行业核心赛道，市场对“艺术审美 + 数字技术 + 项目落地”复合型艺术科技人才需求持续旺盛。江西省正大力推进文旅深度融合、红色文化创新传播与新能源产业品牌升级，但全省艺术与科技专业布点较少，**赣西区域尚无本科层次人才培养布局**，区域行业人才完全依赖外部引进，本土化、稳定型、适配型人才供给严重不足。

当前传统艺术类专业存在“重艺术、轻技术，工科技术专业存在“重技术、轻审美”的培养短板，无法满足产业交叉融合的用人标准。我校立足地方应用型本科办学定位，依托区域文旅资源、红色文化资源与新能源产业集群优势，增设艺术与科技专业，能够有效填补区域人才培养空白，服务地方数字文化产业高质量发展，办学需求迫切、产业支撑充分、就业前景广阔。

一、调研概述

（一）调研背景

近年来，国家持续推进数字中国建设、文化数字化战略、文旅产业高质量发展行动计划与普通高校新文科、新艺科建设改革，明确要求高等艺术教育打破传统学科壁垒，大力发展艺术与科技交叉融合专业，培养适配数字经济时代的新型创意设计人才。随着 5G、虚拟现实、实时渲染、人工智能生成设计、交互装置艺术等技术全面落地应用，传统艺术创作、展示传播、空间设计、品牌视觉、文旅体验业态全面转型升级，艺术科技融合型产业已成为文化产业增量最大、创新最活跃、吸纳就业能力最强的核心赛道。

江西省紧扣国家战略，持续推进文旅强省建设、红色文化传承创新工程、

数字创意产业培育计划，大力推动全省景区沉浸式升级、红色展馆数字化改造、非遗文化数字活化、城市公共艺术更新与先进制造业品牌视觉升级。赣西地区作为江西省新能源产业高地与生态文旅重点区域，依托锂电新能源产业集群、红色文化资源、生态山水文旅资源，正在大规模落地数字展厅、光影文旅、智慧空间、企业文化美育升级等项目，产业对复合型艺术科技人才的需求呈现爆发式增长。

现阶段区域内高校传统设计类专业人才培养模式较为固化，无法适配沉浸式、交互化、智能化的新型产业岗位需求，区域**长期存在结构性、复合型人才缺口**。为科学支撑我校新专业申报工作，精准对接产业链、人才链、创新链，特开展本次专项行业产业调研。

（二）调研目的

1. 系统梳理国家、江西省及赣西地区艺术科技产业政策、行业现状、市场规模与发展趋势；
2. 明确艺术科技产业全链条岗位体系、职业能力标准与企业用人核心要求；
3. 分析江西省同类专业布点情况、人才供给现状及区域人才缺口症结；
4. 研判当前高校人才培养与行业岗位需求之间的突出矛盾与短板问题；
5. 充分论证我校增设艺术与科技专业的政策合理性、产业必要性、区域适配性与就业可行性；
6. 为本专业人才培养方案制定、课程体系构建、实训基地建设、产教融合合作提供权威产业依据。

（三）调研范围与调研方法

1. 调研范围

行业范围覆盖全国数字艺术科技、沉浸式文旅光影、数字展示交互、AIGC创意生产、非遗数字化活化、公共智慧艺术、企业品牌数字视觉、新能源工业美学配套产业。地域范围重点聚焦江西省全域，侧重赣西宜春、新余、萍乡三市文旅集团、数字创意企业、展陈工程公司、新媒体文创机构、红色教育基地、新能源龙头企业品牌设计部门。

2. 调研方法

本次调研采用多维度、实证性、全覆盖的调研方式，确保数据真实、结论可靠，符合新专业备案调研规范要求：

（1）政策文献研究法：系统研读国家文化数字化战略、新艺科建设文件、江西省文旅高质量发展规划、数字创意产业发展实施方案等政策文件及行业白皮书；

（2）企业实地走访调研法：走访赣西文旅运营企业、数字视觉创意公司、

展厅展陈工程企业、红色文化传播机构、新能源企业品牌文创部门，了解项目业态、岗位设置、用人标准与人才痛点；

（3）行业专家访谈法：访谈文旅项目策划负责人、数字艺术设计师、展陈工程技术负责人、文创企业创始人，获取一线行业用人需求与行业发展判断；

（4）大数据岗位分析法：整理江西省近三年艺术设计、数字艺术、沉浸式设计、展陈交互相关招聘岗位数据，分析岗位能力要求、薪资水平与人才紧缺

（5）省内高校对标调研法：调研江西省内开设艺术与科技、数字媒体艺术等相近专业的本科院校，分析省内专业布点、人才供给规模与培养短板。

二、行业产业发展现状

（一）全国艺术科技产业整体发展态势

艺术与科技产业是艺术学、设计学、数字媒体技术、人工智能技术交叉融合形成的**战略性新兴文化产业**，涵盖沉浸式艺术创作、数字光影文旅、交互装置设计、虚拟场景搭建、AIGC 视觉创意、数字文博展陈、非遗数字复原、公共智慧艺术、品牌动态视觉九大核心业态。

随着数字技术全面普及，行业彻底摆脱传统静态设计、平面美工的局限，转向**场景化、体验化、智能化、交互化**的全新创意生产模式。行业市场规模连续多年保持高速增长，产业业态持续扩容，产业链结构日趋完善，已形成“上游技术设备研发——中游数字艺术内容创作——下游文旅商业落地运营”的成熟产业体系。

当前产业呈现明显结构性特征：传统单一艺术设计岗位逐年缩减，**艺术+技术+落地运营复合型岗位持续爆发增长**，行业用人标准发生根本性变革，具备AI 创意驾驭能力、三维空间搭建能力、交互体验设计能力、项目落地执行能力的人才成为行业核心稀缺资源。

（二）核心细分产业发展现状

1. 沉浸式文旅与光影艺术产业

国内文旅产业已全面进入数字化沉浸式升级周期，传统观光型景区全面向体验型、科技型、艺术型文旅转型。各地红色教育基地、城市展馆、重点景区普遍开展光影秀、沉浸式展厅、全息演绎、互动体验空间升级改造。该赛道项目体量大、落地需求多，是目前吸纳艺术科技专业人才最多、最稳定的核心产业赛道。

2. 红色文化与非遗数字化活化产业

国家持续强化文化自信建设，大力推动红色文化资源创造性转化与地域非遗技艺数字化留存。通过三维数字建模、虚拟复刻、动态视觉演绎、数字展馆展陈等技术，实现红色故事科技化表达、非遗技艺永久性数字化保存与创新性传

播，行业长期稳定需要艺术科技复合型创作人才。

3. AIGC 数字创意产业

生成式人工智能全面重构创意行业生产流程，AI 辅助视觉创作、参数化艺术设计、智能场景生成、动态视觉内容批量生产已成为企业常规工作模式。行业不再需要只会软件操作的传统美工，急需能够**把控艺术审美、定义创意逻辑、优化 AI 生成内容、完成落地交付**的新型创意人才。

4. 智慧空间与数字展陈产业

政府规划馆、科技馆、校园美育展厅、企业品牌展厅、红色研学展厅全面迭代为数字化交互展厅，需要艺术设计、空间美学、多媒体内容、交互程序、光影系统一体化设计落地，市场岗位需求稳定、就业质量高。

5. 新能源工业美学与品牌视觉产业

先进制造与新能源龙头企业加速推进品牌升级、厂区美育空间建设、企业展厅数字化、产品视觉美学升级，工业科技与艺术设计融合成为企业品牌建设刚需，形成艺术科技人才全新的稳定就业赛道。

（三）江西省及赣西区域产业发展现状

江西省高度重视数字文化产业与文旅融合产业发展，大力实施“文旅强省”“数字文化江西”建设工程，全省各地市持续落地红色文化数字化、景区沉浸式升级、城市公共艺术更新、智慧展馆建设等重点项目，数字创意产业已成为江西省文化产业增长主力。

赣西地区拥有独特的**新能源产业集群+红色文化资源+生态文旅资源**三重产业优势：锂电新能源产业规模全国领先，文旅景区提质升级项目密集，红色研学、红色展馆数字化改造任务繁重，城市更新与公共智慧艺术建设持续推进，区域艺术科技产业项目数量逐年攀升。

目前，赣西区域数字创意企业、展陈工程公司、文旅运营机构、新媒体平台、新能源企业文创部门用人需求旺盛，但**区域无本科艺术与科技专业人才培养点**，本地企业只能从省外或省内其他城市引进人才，存在人才引进成本高、流动性大、适配度低、人才储备不足等突出问题，严重制约区域数字文化产业高质量发展。

三、行业人才需求与供需现状分析

（一）行业总体人才需求特征

艺术科技产业属于高成长性、高复合性、高创新性朝阳产业，人才需求呈现**总量紧缺、结构稀缺、标准更新快**的显著特征。传统艺术类人才技术不足、工科技术人才审美不足，均无法适配行业交叉融合岗位需求，市场结构性缺口长期存在。

从全国招聘大数据来看，艺术科技类相关岗位年增长率持续保持高位，应届生就业率、就业质量、起薪水平显著高于传统美术、传统平面设计类专业，行业人才需求长期处于供不应求状态。

（二）行业核心岗位体系

结合全国行业标准与赣西区域产业特色，本专业对应六大类核心就业岗位：

1. 沉浸式艺术设计类：光影艺术设计师、沉浸式场景设计师、文旅装置设计师、数字展演设计师；
2. 数字创意 AI 设计类：AIGC 创意设计师、动态视觉设计师、数字 IP 设计师、非遗数字化设计师；
3. 数字展陈空间类：智慧展厅设计师、多媒体交互设计师、空间视觉落地设计师；
4. 红色文化与文博创意类：红色数字内容设计师、文博数字化专员、文化 IP 创意运营师；
5. 企业品牌科技视觉类：科技企业视觉设计师、企业文化展厅设计运维师、品牌数字内容专员；
6. 公共美育与创新创业类：公共艺术设计师、文创项目策划、数字艺术自主创业、艺术科技方向考研深造。

（三）岗位核心能力标准

1. 具备扎实的艺术审美、空间构图、色彩设计、创意策划能力；
2. 熟练掌握三维建模、实时渲染、动态视觉、VR/AR 内容制作、AI 创意工具等数字技术；
3. 具备沉浸式体验逻辑设计、交互创意设计、光影艺术调控能力；
4. 具备项目落地、工程对接、内容优化、成果交付的实操能力；
5. 具备地域文化、红色文化、非遗文化创新转化的文化素养。

（四）江西省专业布点与人才供给缺口

目前江西省内开设艺术与科技本科专业的高校数量较少，整体人才输出规模有限，难以覆盖全省快速增长的数字创意与沉浸式文旅产业需求。

赣西宜春、新余、萍乡三市暂无本科院校开设艺术与科技专业，区域艺术科技复合型人才培养完全空白，本地产业发展高度依赖外部人才引进，人才本地化供给严重不足，已经成为制约区域文旅数字化升级、新能源品牌美学升级、红色文化数字化传播的核心瓶颈。

四、行业未来发展趋势

（一）艺术科技深度融合常态化

艺术与科技融合从行业加分项转变为产业标配，未来所有文化创意、文旅体验、展陈空间、品牌视觉、公共艺术领域，均需要数字技术与艺术创意一体化设计能力，行业赛道持续扩容。

（二）AIGC 全面重塑创意生产模式

人工智能生成设计将全面普及行业全流程，AI 辅助创意、智能场景生成、智能视觉优化成为岗位必备技能，掌握 AI 创意体系的复合型人才将长期紧缺。

（三）地域红色文化数字化成为核心刚需

未来五年，红色文化数字化活化、非遗文化科技化传播、地域文化 IP 创新是江西省文旅产业重点投入方向，对应的艺术科技人才需求将持续稳定增长。

（四）产教融合、本土化人才培养成为趋势

地方企业迫切需要上手快、适配区域项目、稳定性强的本土化人才，依托地方高校定制化培养艺术科技人才，将成为区域产业升级的必然选择。

五、当前人才培养存在的突出短板

（一）学科壁垒固化，交叉人才培养不足

传统设计类专业重技法、重手绘、重平面，数字技术薄弱；工科专业重程序、重技术、轻审美，无法完成艺术创意表达，无法适配行业交叉岗位。

（二）课程更新滞后行业技术迭代

多数高校课程体系更新缓慢，AIGC 创意设计、实时渲染、沉浸式交互、光影装置艺术等新兴内容覆盖不足，学生毕业技能与企业岗位脱节。

（三）区域产业适配性培养缺失

省内多数高校相近专业侧重通用型设计培养，缺乏针对江西红色文化、赣西文旅特色、新能源产业美学配套的定制化教学内容，人才本土化适配度不足。

（四）重理论轻实操，项目落地能力薄弱

传统艺术教育偏重课堂创作，缺乏工程落地、展陈施工、项目统筹、成果交付训练，学生企业实战能力不足。

六、我校增设艺术与科技专业的必要性

（一）契合国家新艺科与数字文化强国战略

本专业属于国家鼓励增设的艺术科技交叉新兴专业，完全符合新艺科建设、文化数字化战略、数字中国建设政策导向，专业布局政策合规、方向前瞻。

（二）填补赣西区域本科人才培养空白

赣西区域无艺术与科技本科专业布局，我校增设本专业，可直接填补区域人才培养空白，为地方文旅、文创、新能源企业输送稳定本土化人才，服务地方经济高质量发展。

（三）适配江西文旅升级与产业转型刚需

江西省大力推进文旅数字化、红色文化创新、企业品牌升级，产业刚需明确、岗位增量巨大，专业就业前景稳定、广阔、高质量。

（四）优化我校艺术学科专业结构

增设艺术与科技交叉专业，可打破我校传统艺术专业同质化局面，形成“传统艺术 + 数字科技”的差异化办学特色，提升学科竞争力与就业率。

（五）我校办学条件充分、适配度高

我校拥有成熟的艺术设计师资团队、完善的艺术实训场地、丰富的美育教学经验，长期深耕赣西地方文化与区域产业，具备开设本专业完备的办学基础。

七、调研结论

1. 我国及江西省艺术与科技融合产业处于高速发展、持续扩容、迭代升级的黄金周期，行业业态新、岗位增量大、发展前景长期向好；

2. 行业人才需求呈现显著的复合型、技能型、落地型特征，传统专业人才无法适配产业需求，全国及区域结构性人才缺口长期存在；

3. 赣西区域文旅数字化、红色文化活化、新能源品牌美学、智慧公共艺术项目密集落地，但区域无本科层次艺术与科技人才培养体系，本土化人才供给严重不足；

4. 现有高校人才培养模式存在学科割裂、技术滞后、区域适配不足、实操薄弱等突出问题，亟需通过增设艺术与科技专业完善人才培养体系；

5. 我校增设艺术与科技专业**政策允许、产业需要、市场紧缺、条件具备、特色突出**，对优化学校专业结构、服务地方数字文化产业发展、提升艺术人才

培养质量具有重要现实意义与长远价值。

综上，本次行业产业调研充分证明，我校增设艺术与科技专业具备扎实的产业依据、充分的社会需求与广阔的发展前景，专业增设必要且可行。

5. 申请增设专业人才培养方案

130509T 艺术与科技 (Visual Communication Design)

一、专业代码、专业名称及归属专业类

专业代码：130509T

专业名称：艺术与科技

专业类：设计学（1305）

二、专业简介

本专业立足宜春本土地域文化资源，秉持人文、艺术与数字科技深度融合理念，紧扣数字创意、AIGC 设计行业发展趋势，深度对接国家文化数字化发展战略与 ** “十五五” 规划中壮大数字创意产业、深化文化科技融合、挖掘地方特色文化资源转化利用 ** 的重点部署。整合人文、商业、媒体、材料、技术等视角，贯通美术造型、视觉设计、编程智能、品牌策划、在地创新、可持续人居设计多元板块，融合传统艺术、AI 数字工具、交互展示、印前材料、市场消费等多维度知识体系，精准响应十五五时期培育文化领域新质生产力、推动地域传统文化数字化活化的发展任务。

专业兼顾艺术审美根基与前沿数字技术实操，依托专业课程，拓展学生的原创能力、整合能力、策划能力和设计能力，培养具有交叉学科基础和创新能力的应用型、复合型、创新型艺术人才，培养兼具传统艺术素养、数字技术实操能力、本土创新思维的复合型设计人才，补齐十五五规划重点发展的数字视觉、文创开发、智慧文旅、智能空间展示赛道的人才缺口，适配数字视觉、品牌文创、智能交互、在地文旅、可持续展示等多元岗位，让学生在 AI 数字时代构建兼具人文温度与技术实力的核心竞争力，为区域落实十五五文化建设相关目标、打造本土数字文化产业供给优质专业人才支撑。

三、培养目标

目标 1：道德修养

本专业依托交叉融合的育人体系，将品德塑造贯穿人才培养全过程，构建艺术伦理、行业规范、文化使命三位一体的德育培养方向。立足文化数字化发展大局，引导学生建立文化自信，树立以创意设计传承地域文化、服务社会大众的理想，形成正向、包容的审美价值取向，自觉摒弃同质化、低俗化的功利创作。围绕智能设计行业发展趋势，系统培育知识产权意识与 AI 创作伦理，明晰数字创作的版权边界，养成尊重原创、拒绝抄袭的创作底线。同时融入可持续发展人文理念，引导学生在各类设计实践中兼顾生态公平、大众需求与公序良俗，建立艺术从业者的社会同理心。整体以人文德育为根基，平衡技术发展与人文道德约束，培育兼具文化情怀、行业操守与社会责任感创意设计从业者。

目标 2：专业能力

专业以艺术、数字技术、商业应用交叉融合为建设核心，搭建全链条、多层次的综合能力培养框架。底层夯实综合艺术思辨与视觉表达功底，塑造学生造型、创意、审美评判的基础艺术素养，具备独立解读艺术内涵、完成原创视觉叙事的能力。中层覆盖数字智能创作全维度技术体系，打通艺术创意与数字化落地的转化壁垒，培养学生运用智能工具、交互技术、实体工艺实现创意落地的实操能力。上层搭建市场与项目综合能力体系，训练学生市场研判、

项目统筹、完整方案落地的综合思维。整体兼顾艺术性、技术性、商业落地性，打破单一设计门类局限，让学生适配数字文创、智能交互、品牌空间、文旅展示等多元行业赛道，形成不可替代的交叉学科核心专业竞争力。

目标 3：职业素养

本专业对标数字创意产业完整行业标准搭建职业素养培育体系，围绕市场实务、行业规范、岗位适配三大方向系统塑造学生从业综合素养。立足产业真实运营逻辑，培养学生市场洞察与受众分析思维，能够精准把握大众消费与公共服务的真实设计需求，平衡艺术表达与商业落地价值。建立标准化设计工作规范体系，训练学生完整项目统筹、方案撰写、成果归档、学术文本输出的实务能力，养成严谨、规范、完整的设计工作习惯。兼顾文创、数字视觉、智能展示、人居设计多领域岗位需求，引导学生树立标准化、市场化的从业思维，理解创意项目从策划、创作到落地交付的全流程行业规则。同时培育严谨务实的实干意识，摒弃脱离现实的纯理想化创作思维，塑造能够直接适配行业岗位需求、具备成熟职业思维的应用型设计人才。

目标 4：协作能力

基于专业交叉学科、综合项目式的整体建设思路，将团队协作素养作为核心培养模块，从分工执行、沟通统筹两大维度系统训练学生协作能力。专业创作多以综合性跨界项目为载体，引导学生找准自身创意、技术、策划、落地等不同职能定位，养成高效承接分工任务、配合整体项目节奏的执行习惯，能够主动衔接各创作环节、补齐团队短板，保障集体项目有序推进。同步构建创意沟通训练体系，培养学生清晰表达设计理念、理性接纳多元创作思路的沟通能力，能够协调艺术、技术、市场多方诉求，妥善化解创作分歧，统一项目发展方向。面向大型综合展示、跨界文创类复合项目的行业需求，培育学生统筹协调、多方对接的综合协作思维，适配当下创意产业团队化、多岗位协同的主流工作模式。

目标 5：创新能力

专业坚持跨界融合、在地特色双主线创新培养建设方向，构建多层次原创创新培育体系。一方面打破艺术、技术、商业、人居领域学科壁垒，引导学生建立跨维度整合创新思维，推动传统人文审美与前沿数字智能技术深度结合，实现传统文化现代化转译、数字技术人文化落地，跳出单一设计视角完成跨界原创作品。另一方面深耕本土特色创新路径，引导学生挖掘地域文化、传统民俗、本土生活资源作为原创内核，依托数字化手段打造差异化、具备地域辨识度的创意成果，规避模板化、同质化通用设计。同时融合可持续、智能化全新设计理念，鼓励学生围绕民生、生态、文旅全新议题开展前瞻性创新实践，训练学生独立挖掘创意切入点、完成完整原创设计落地的能力，培养能够持续产出差异化、高价值原创作品的创新型设计人才。

目标 6：终身学习

结合数字创意行业技术、审美快速迭代的行业特征，专业将自主学习与长效研究思维纳入整体人才培养顶层设计，搭建长效学习能力培育体系。系统传授专业研究、调研分析、理论梳理的通用研究方法，赋予学生独立检索行业前沿资料、自主开展创作研究、梳理学术成果的基础自学能力。引导学生建立常态化行业追踪、艺术采风的自主学习习惯，主动跟进智能设计、交互技术、可持续创意等领域全新技术与行业趋势，自主更新个人技术储备与创作

思维，不局限于在校阶段既定知识框架。同时培育自主规划、自我驱动的学习意识，让学生具备独立拆解长期创作、研究任务的能力，形成自主查漏补缺、持续精进专业能力的内在动力，适配创意行业持续更新的发展节奏，塑造具备终身学习意识、能够长期自我迭代成长的复合型艺术科技人才。

四、毕业要求

本专业毕业生应达到以下要求：

（一）品德理想

1. **【价值信念】**能够树立契合国家文化数字化发展战略的理想信念，建立深厚文化自信，充分认可本土地域文化、传统艺术的独特价值，自觉将数字创意设计作为传承、活化传统文化的重要载体。树立以设计服务地方文旅、服务大众美好生活的职业理想，形成健康正向的审美取向，自觉抵制低俗、同质化的快餐式创意创作。能够主动关注城乡发展、文化遗产、人居环境等社会议题，把人文关怀融入设计思考，始终以优质原创数字作品传递积极文化内涵，建立长期深耕文化创意产业的职业追求，拥有清晰、正向的艺术从业者价值追求。

2. **【行业操守】**恪守全面恪守艺术设计行业职业道德与法律法规，树立清晰的知识产权意识，规范使用各类人工智能生成创作工具，明晰 AI 创作版权边界，自觉规避素材盗用、创意抄袭、侵权商用等行为。坚守艺术创作人文底线，尊重不同地域、民族文化特色，拒绝违背公序良俗的设计产出。树立可持续发展伦理观，在各类设计创作中兼顾生态、人文与社会公平，自觉规范自身创作行为，以严谨自律的职业道德约束创意实践，成长为坚守行业底线、富有职业良知的创意设计从业者。

（二）专业能力

1. **【艺术基础】**具备扎实、完整的综合艺术底层素养，熟练掌握视觉造型、空间塑造、创意思维构建、艺术审美评判等核心基础能力，拥有独立完成视觉表达、艺术赏析、创意推演的综合功底。能够精准解读各类艺术作品的表达逻辑与文化内核，具备独立开展艺术思辨、审美批评的能力，可依托基础艺术思维完成从概念构思到视觉落地的完整创作表达。能够灵活运用多元艺术表现语言，适配品牌、文创、空间展示、动态视觉等不同创作场景，形成稳定、成熟的原创视觉表达体系，为数字化跨界设计筑牢艺术根基。

2. **【数字技术】**掌握数字创意领域全链条技术应用逻辑，兼具基础程序逻辑、智能数字创作、交互视觉、实物工艺落地等多元技术实操能力，熟练运用智能设计工具赋能创意产出。能够独立完成市场调研、项目策划、商业文案、视觉制图、交互搭建、实体落地等全流程工作，打通艺术创意与数字技术之间的转化壁垒。具备适配商业市场的设计落地能力，可结合消费市场规模完成具备实用价值、落地可行性的数字设计成果，熟练应对品牌视觉、智能交互、人居展示、数字文创等多类型设计业务需求。

（三）合作融合

1. **【学科融合】**打破艺术、技术、商业、人居、文旅等多领域学科壁垒，具备跨学科知识整合与融合创作思维，能够将传统艺术审美、前沿数字智能技术、现代商业运营逻辑、人居空间设计理念有机结合，形成跨界创意创作思路。面对不同类型设计命题，

可灵活调动多领域知识储备，跳出单一设计视角局限，融合人文、科技、市场、生态多维视角开展综合创作，实现传统艺术现代化转译、数字技术人文化落地，产出兼具艺术性、技术性与实用性的跨界设计成果，适配当下复合型数字创意产业发展需求。

2. 【资源整合】整具备统筹整合多元创作资源的综合能力，能够深度挖掘地域文化、传统工艺、智能设备、市场渠道、材料工艺等各类创作要素，根据项目定位完成资源筛选、重构与创新应用。可结合市场受众需求、产业落地条件整合各类创作资源，平衡文化特色、技术成本、商业价值三者关系，围绕品牌打造、文旅开发、公共展示、智能人居等项目完成系统性资源整合方案，让各类资源服务于完整设计项目落地，形成系统化、可落地的综合创意解决方案。

（四）实践应用

1. 【项目落地】具备完整独立的全流程项目实操能力，能够独立完成从前期调研、创意构思、方案策划、视觉制作、技术实现到实物落地、成果展示的整套设计工作。能够依托实地调研、实地采风等实践形式挖掘创作素材，结合现实场景需求调整设计方案，妥善解决创作过程中视觉、技术、材料、场地带来的各类落地难题。可独立完成个人完整原创设计作品，适配线下展览、线上数字传播、实体空间应用等多元展示场景，具备将抽象创意转化为实体、数字成品的完整实践落地能力。

2. 【行业实务】熟悉文创、数字视觉、品牌展示、智能人居等相关行业完整运营逻辑，掌握市场受众心理、商业策划、成果规范输出、学术成果撰写等实务技能，能够贴合真实市场商业需求输出标准化、可商用的设计方案。创作过程中兼顾审美表达与市场实用性，精准匹配行业客户、公共服务、文旅产业等不同使用主体的实际诉求，按照行业规范完成方案文案、成果图纸、学术文本等配套资料输出，具备直接适配创意行业岗位工作标准的实务应用能力。

（五）创新创业

1. 【在地创新】具备依托本土地域文化开展原创创新的核心能力，能够深度挖掘地方传统文化、民俗资源、地域特色符号，结合智能数字技术完成传统文化现代化再创作。善于从本土生活、地域风貌、传统工艺中提取原创创意内核，打破传统与数字设计的边界，打造具备鲜明地域辨识度、差异化竞争力的原创文创、数字视觉、公共艺术作品。不局限于同质化通用设计模板，坚持在地化原创表达，依托本土文化资源形成独有的创意创作风格，产出具备文化传播价值与市场特色的创新设计成果。

2. 【商业策划】拥有完整的商业策划与市场化运营思维，能够独立完成创意项目市场调研、受众定位、方案策划、商业文案撰写等全流程工作，精准判断创意作品的市场适配性与商业价值。具备小型文创、数字设计项目的策划运营基础能力，可围绕原创设计成果规划推广、落地、变现路径，熟悉文创小微企业、数字设计工作室的基础运营逻辑。能够结合市场消费规律打造具备商业潜力的创意项目，拥有独立策划、落地小型创新创业项目的基础素养，适配文创产业自主创业发展需求。

（六）团队合作

1. 【分工协同】适应团队化综合项目创作模式，能够清晰认知自身在团队中的职能定位，高效承接视觉创作、技术实现、项目策划、文案统筹、落地执行等不同类型分工

任务，按时保质完成个人负责板块内容。在长期综合性设计项目中保持稳定执行力，主动配合团队整体进度调整个人创作节奏，妥善衔接上下游创作环节，保障团队项目完整推进。能够正视团队分工差异，主动补位配合团队需求，不因个人创作偏好影响整体项目进度，形成高效、可靠的团队执行能力。

2. 【沟通协调】具备成熟的创意沟通与多方协调能力，能够清晰、完整地向团队成员阐释自身设计创意，准确理解他人创作思路与项目诉求，高效化解团队内部创意分歧。可统筹协调创意、技术、市场、落地等多方不同诉求，平衡艺术表达、技术限制、商业需求之间的矛盾，搭建顺畅的团队沟通渠道。面对大型综合展示、交互类集体项目，能够配合团队负责人统筹整体创作节奏，协调多方诉求达成统一创作方向，具备良好的团队沟通、统筹协作素养。

（七）社会责任

1. 【文化传承】自觉承担本土传统艺术、地域文化保护与现代化传播的社会责任，主动挖掘濒临弱化的地方民俗、传统技艺、地域文化符号，借助数字创意、智能设计手段完成活化转译，让传统文化适配当代大众传播场景。主动面向公众输出兼具文化底蕴与现代审美的创意作品，助力地域文化对外传播，以设计载体延续本土文化脉络。始终将文化传承作为重要创作使命，主动参与公共文化、文旅普及类设计项目，以创意力量助力地方文化建设，践行文化传承与传播的社会使命。

2. 【持续发展】牢固树立可持续、人性化的设计社会责任感，在空间、人居、展示、文创类创作中兼顾生态低碳、便民普惠、长期实用等核心需求，规避过度耗材、资源浪费、脱离大众需求的冗余设计。聚焦普通人居、公共空间、城市公共服务等民生场景开展创作，以设计优化大众生活环境，兼顾不同人群使用需求，打造普惠、友好、低碳的设计成果。主动以可持续设计理念回应社会发展需求，通过创意创作助力绿色人居、公共友好环境建设，履行设计服务社会、服务民生的责任。

（八）自我管理

1. 【自主学习】建立常态化自主学习与研究意识，掌握专业调研、学术研究、成果撰写的完整方法，具备独立查阅行业资料、开展创作研究、梳理专业理论的自学能力。能够主动跟进数字创意、智能设计、交互技术、可持续设计领域行业新技术、新趋势，自主更新自身技术与创意储备，持续优化个人创作思维与技术能力。养成常态化艺术采风、行业研究的学习习惯，不局限于既定知识体系，依靠自主学习长期适配创意行业快速迭代的技术与审美变化，形成终身学习的内在驱动力。

2. 【规划自律】具备高度自律的自我规划与进度管控能力，能够自主统筹长期设计项目、学术创作、实地调研等多任务时间节点，合理拆分创作阶段，制定清晰的阶段性完成计划，主动把控项目整体进度。面对毕业设计、大型综合创作等长期任务，能够自主约束创作节奏，主动修正创作短板，独立完成完整作品打磨、学术文本撰写等长期工作。具备良好的情绪管理与抗压能力，能够妥善应对创作瓶颈、项目延期等问题，依靠自律规划保障各类专业任务高质量完成。

毕业要求对培养目标的支撑矩阵

培养目标 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
1. 品德理想		√	√			√
2. 专业能力	√		√	√	√	√
3. 合作融合	√			√	√	
4. 实践应用	√				√	√
5. 创新创业	√		√		√	
6. 团队合作		√	√	√		
7. 社会责任		√	√			
8. 自我管理		√			√	√

五、学制、毕业学分及授予学位要求

学制 4 年。学生在校期间必须修满培养方案规定的 154 学分方能毕业，其中通识教育课程 47 学分（必修课 41 学分，选修课 6 学分）；学科基础教育课程、专业教育课程两专业方向分别合计必修课 51 学分、选修课 31 学分，总合计 82 分；实践教学课程 25 学分（其中第二课堂 7 学分）。达到《宜春学院普通本科毕业生学士学位授予工作实施细则（修订）》规定要求的，可授予艺术学学士学位。

六、核心课程

核心课程为《设计技术》、《AIGC 与传统艺术再设计》、《在地创新设计》、《动态信息图形设计》、《交互设计》、《AI 人居空间生成与优化设计》、《材料与预算》、《传统与智能家具设计》、《展示科学与技术》等。

七、主要实践教学环节

设计调研方法、艺术考察、艺术设计实习、校内实践。

八、教学计划总体安排表

1. 通识教育课程模块课程设置计划表

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时 (理论-实践)	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
(思想政治必修课程子模块)	x030001001	思想道德与法治 Ideological Morality and the Rule of Law	2.5	4.0-0.0	40	40		1	03-12	※	03	
	x030001002	中国近现代史纲要 Outline of Chinese Modern and Contemporary History	2.5	4.0-0.0	40	40		2	01-10	※	03	
	x030001007	马克思主义基本原理 Basic Principle of Marxism	2.5	4.0-0.0	40	40		4	01-10	※	03	
	x030001008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 Introduction to Mao Zedong Thought and the Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics	2.5	4.0-0.0	40	40		3	01-10	※	03	

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时 (理论-实践)	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
	x030001009	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 Introduction of Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3.0	4.0-0.0	48	48		3	01-12	※	03	
	x030001005	形势与政策 Situation and Policy	2.0	理论课以专题讲座形式开展	32	32		1-4			03	
	x030001006	思想政治理论课社会实践 The Social Practice Course of Ideological and Political Theory	2.0	具体方案由马克思主义学院制定	64		64	1-4			03	
必修课(基础素养与技能课程子模块)	x050001001	大学英语(1) College English I	3.0	2.0-2.0	56	28	28	1	03-16	※	05	
	x050001002	大学英语(2) College English II	3.0	2.0-2.0	64	32	32	2	01-16	※	05	
	x150001001	大学体育(1) College Physical Education I	1.0	2.0-2.0	28	4	24	1	03-16	※	15	
	x150001002	大学体育(2) College Physical Education II	1.0	2.0-2.0	32	4	28	2	01-16	※	15	
	x150001003	大学体育(3) College Physical Education III	1.0	2.0-2.0	32	4	28	3	01-16	※	15	
	x150001004	大学体育(4) College Physical Education IV	1.0	2.0-2.0	32	4	28	4	01-16	※	15	
	x150001005	大学体育(5) College Physical Education V	1.0	在体育教学俱乐部完成	32	0	32	5	01-16	※	15	
	x090001024	信息技术基础 Basics of Information Technology	2.0	1.0-2.0	42	14	28	1	03-16	※	09	
	x180001001	大学生心理健康教育 Mental Health Education of College Students	2.0	1.0-1.0	32	16	16	2			18	
	x190001005	军事理论与国家安全教育 Military Theory and National Security Education	2.0	2.0-0.0	36	36		2	01-18		19	
	x200000121	劳动教育 Labor Education	0.5	1.0-0.0	16	16		1	03-16	※	20	
	x075000035	劳动教育实践(1) Labor Education Practice I	0.5		16		16		01-16		07	
	x075000036	劳动教育实践(2) Labor Education Practice II	0.5		16		16		01-16			

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时 (理论-实践)	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
	x075000037	劳动教育实践（3） Labor Education Practice III	0.5		16		16		01-16			
必修课 （基础素养与技能课程动态子模块）	x010001001	大学国文 College Chinese	2.0	2.0-0.0	32	32			01-16		01	
动态模块一旦设置选课后将列为必修课程，该模块课程学分可充抵公共选修课学分，但最多可充抵 4 学分。												
（创新创业必修课程子模块）	x220001001	大学生职业生涯规划 Career Planning of College Students	1.0	2.0-0.0	16	16		3	01-08 或 09-16		22	
	x220001002	大学生就业指导 Employment Guidance for College Students	1.0	2.0-0.0	16	16		6	01-08 或 09-16		22	
	x170001004	创业基础 The Foundation of Entrepreneurship	1.0	1.0-1.0	16	8	8	4	01-08 或 09-16		17	
必修课小计			41		834	470	364					
公共选修课程子模块	自然科学类		8.0		128	128	至少要修读 8 学分公共选修课（多修不计算学分），要求在自然科学、文学艺术（美育）、社会科学、创新创业类公共选修课程中每个类别至少选修 1 门课程，且文学艺术类（美育）学分不得低于 2 学分。 注：原则上不能选修本专业所属学科公共选修课。				20	
	文学艺术（美育）类											
	社会科学类											
	创新创业类											
选修课小计			6		96	96						
合计			47		930	566	364					

注:1.思想政治相关专业可不开设思想政治课;英语类专业可不开设《大学英语》;体育、舞蹈相关专业可不开设《大学体育》;计算机相关专业可不开设《信息技术基础》。

2.打“※”标注所对应课程以考试方式为主进行考核,无标注则以考查方式为主进行考核。

2. 学科基础教育课程模块课程设置计划表

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
学科基础课	x075000001	专业导读课 Professional Orientation Course	0.5	以专题讲座形式开展				1				
	x075000002	视觉设计基础 Fundamentals of Visual Design	3	16-0.0	64	32	32	1	03-06	※	07	

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
	x075000003	创意思维表达 Creative Thinking & Expression	3	16-0.0	64	32	32	1	07-10	※	07	
	x075000004	设计心理学 Design Psychology	1.5	16-0.0	32	32	0	1	11-12	※	07	
	x075000005	空间表现技法 Spatial Representation Techniques	4.0	16-0.0	80	32	48	1	13-17	※	07	
	x075000006	编程基础 Fundamentals of Programming	1.5	16-0.0	32	16	16	2	01-02	※	07	
	x075000007	AI 生成工具基础 Fundamentals of AI Generative Tools	1.5	16-0.0	32	16	16	2	03-04	※	07	
	x075000008	数字视觉设计基础 Fundamentals of Digital Visual Design	2.5	16-0.0	48	32	16	2	07-09	※	07	
	x075000009	设计伦理与AI版权规范 Design Ethics and AI Copyright Standards	1.5	16-0.0	32	16	16	2	10-11	※	07	
	x075000010	信息可视化 Information Visualization	2.5	16-0.0	48	32	16	2	12-14	※	07	
	x075000011	项目策划与文案 Project Planning & Copywriting	2.5	16-0.0	48	32	16	2	15-17	※	07	
	学科基础课小计		24		480	272	208					

3. 专业教育课程模块课程设置计划表

3.1 专业核心课程子模块设置计划表

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
专业必修课	x075000012	设计技术 Design Technology	2.5	16-0.0	48	32	16	3	01-03	※	07	
	x075000013	AIGC 与传统艺术再设计 AIGC and Redesign of Traditional Arts	3.0	16-0.0	64	32	32	3	04-07	※	07	
	x075000014	在地创新设计 Localized Innovative Design AIGC	3.0	16-0.0	64	32	32	3	08-11	※	07	
	x075000015	动态信息图形设计 Dynamic Infographic Design	2.5	16-0.0	48	32	16	3	12-14	※	07	
	x075000016	交互设计 Interaction Design	2.5	16-0.0	48	32	16	3	15-17	※	07	

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
	x075000017	AI 人居空间生成与优化设计 AI Living Space Generation & Optimization	4.0	16-0.0	80	48	32	4	01-05	※	07	
	x075000018	材料与预算 Materials & Budgeting	2.5	16-0.0	48	32	16	4	06-08	※	07	
	x075000019	传统与智能家具设计 Traditional and Smart Furniture Design	3.0	16-0.0	64	32	32	4	09-12	※	07	
	x075000020	展示科学与技术 Exhibition Science and Technology	4.0	16-0.0	80	48	32	4	13-17	※	07	
	专业必修课小计		27		544	320	224					

3.2 专业选修课程子模块设置计划表

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
专业选修课	x075000021	数字园林设计 Digital Landscape Garden Design	2.5	16-0.0	48	32	16	5	01-03			
	x075000022	AI 景观生态规划 AI-based Landscape Ecological Planning	4.0	16-0.0	80	48	32	5	04-08			
	x075000023	滨水景观与智能光影设计 Waterfront Landscape & Intelligent Light and Shadow Design	3.0	16-0.0	64	32	32	5	09-12			
	x075000024	数字空间运营策划 Digital Space Operation & Planning	4.0	16-0.0	80	48	32	5	13-17			
	x075000025	三维可视化场景设计 3D Visualization Scene Design	3.0	16-0.0	64	32	32	6	01-04			
	x075000026	可持续低碳设计 Sustainable Low-Carbon Design	2.5	16-0.0	48	32	16	6	07-09			
	限选课小计		19		384	224	160					
	x075000027	设计艺术史 History of Design Art	2.0	2-0.0	32	32	0	1	03-16	※	07	

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
	x075000028	园林植物学 Landscape Botany	2.0	2-0.0	32	32	0	5	01-16	※	07	
	x075000029	构筑装置设计实践 Architectural Installation Design Practice	6.0	16-0.0	96	48	48	6	10-15			
	x075000030	数字影像研究 Digital Imaging Research	2.0	16-0.0	32	32	0	6	16-17	※	07	
	x075000031	论文写作 Academic Thesis Writing										
	任选课小计		12		192	144	48					
	选修课合计		31.0		576	368	208					

4. 实践教学模块课程设置计划表

4.1 集中性实验实践环节课程子模块设置计划表

课程类别	课程代码	课程名称	学分	周学时	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	起止周	考核方式	开课单位	备注
集中性实验实践环节课程子模块	x190001003	军事技能 Military Skills	2.0		32		2周	1			19	
	x075000032	风景写生 Landscape Sketching	2.0				2周	2	05-06		07	
	x075000033	艺术考察 Field Study	2.0				2周	6	05-06		07	
	x075000034	艺术设计实习 Art & Design Internship	6.0					8			07	
	x073100039	校内实践(毕业设计) On-campus Practice(Graduation Project)	6.0				12周	7	01-12		07	
	合计		18									

4.2 第二课堂课程子模块（不少于7学分）

序号	课程项目类别	课程性质	课程内容	课程级别或获奖等级	备注
1	思想成长类	必修	按照宜学院办字[2025]19号文件《宜春学院“第二课堂成绩单”制度实施办法》中的“宜春学院第二课堂学时标准参照表”执行		至少获得2学分
2	实践实习类				至少获得1.5学分
3	志愿公益类				至少获得1.5学分
4	创新创业类	选修			选修课程项目类型累

序号	课程项目类别	课程性质	课程内容	课程级别或获奖等级	备注
5	文艺体育类				计至少需获得 2 学分
6	工作履历类				
7	技能特长类				

5. 各类课程结构比例

课程类别及学分比例	课程子模块	门数	学分	总学时(周)	理论学时	理论教学学分占比(%)	理论教学学时占比(%)	实践学时(含课内实践或实训)	实践教学学分占比(%)	实践教学学时占比(%)
通识教育课程模块(32%)	思想政治教育课程子模块	7	17	304	240	9.7%	9.5%	64	1.3%	2.5%
	基础素养与技能课程子模块(含动态模块)	15	21	482	190	7.7%	7.5%	292	5.9%	11.5%
	创新创业课程子模块	3	3	48	40	1.6%	1.6%	8	0.3%	0.1%
	公共选修课程子模块	4	6	96	96	3.9%	3.8%	0%	0%	0%
	小计	29	47	930	566	23.0%	22.4%	364	7.4%	14.4%
学科基础教育课程模块(16.9%)	本专业学科基础课程子模块	11	24	480	272	11.0%	10.8% (不含专业导读)	208	4.2%	8.2%
专业教育课程模块(33.3%)	专业核心课程子模块	9	27	544	320	13.0%	12.6%	224	4.5%	8.9%
	专业选修课程子模块	11	31	576	368	14.9%	14.5%	208	4.2%	8.2%
	小计	31	82	1600	960	39.0%	37.9%	640	13.0%	25.3%
实践教学课程模块(17.6%)	集中性实验实践环节课程子模块	5	18		/					
	第二课堂课程子模块	7	7	/	/					
	小计	12	25							
总计(100%)		72	154	2530	1526					

注：表中要求对实际开设课程的学时、学分、门数等进行统计，百分比（%）精确到小数点后一位。

九. 毕业要求各维度下的指标点分解表

毕业要求	指标点
1. 品德理想	1. 【价值信念】能够树立契合国家文化数字化发展战略的理想信念，建立深厚文化自信，充分认可本土地域文化、传统艺术的独特价值，自觉将数字创意设计作为传承、活化传统文化的重要载体。树立以设计服务地方文旅、服务大众美好生活的职业理想，形成健康正向的审美取向，自觉抵制低俗、同质化的快餐式创意创作。能够主动关注城乡发展、文化遗产、人居环境等社会议题，把人文关怀融入设计思考，始终以优质原创数字作品传递积极文化内涵，建立长期深耕文化创意产业的职业追求，拥有清晰、正向的艺术从业者价值追求。 2. 【行业操守】恪全面恪守艺术设计行业职业道德与法律法规，树立清晰的知识产权意识，规范使用各类人工智能生成创作工具，明晰 AI 创作版权边界，自觉规避素材盗用、创意抄袭、侵权商用等行为。坚守艺术创作人文底线，尊重不同地域、民族文化特色，拒绝违背公序良俗的设计产出。树立可持续发展伦理观，在各类设计创作中兼顾生态、人文与社会公平，自觉规范自身创作行为，以严谨自律的职业道德约束创意实践，成长为坚守行业底线、富有职业良知的创意设计从业者。
2. 知识整合	1. 【艺术基础】具备扎实、完整的综合艺术底层素养，熟练掌握视觉造型、空间塑造、创意思维构建、艺术审美评判等核心基础能力，拥有独立完成视觉表达、艺术赏析、创意推演的综合功底。能够精准解读各类艺术作品的表达逻辑与文化内核，具备独立开展艺术思辨、审美批评的能力，可依托基础艺术思维完成从概念构思到视觉落地的完整创作表达。能够灵活运用多元艺术表现语言，适配品牌、文创、空间展示、动态视觉等不同创作场景，形成稳定、成熟的原创视觉表达体系，为数字化跨界设计筑牢艺术根基。 2. 【数字技术】掌握数字创意领域全链条技术应用逻辑，兼具基础程序逻辑、智能数字创作、交互视觉、实物工艺落地等多元技术实操能力，熟练运用智能设计工具赋能创意产出。能够独立完成市场调研、项目策划、商业文案、视觉制图、交互搭建、实体落地等全流程工作，打通艺术创意与数字技术之间的转化壁垒。具备适配商业市场的设计落地能力，可结合消费市场规模完成具备实用价值、落地可行性的数字设计成果，熟练应对品牌视觉、智能交互、人居展示、数字文创等多类型设计业务需求。
3. 合作融合	1. 【学科融合】打破艺术、技术、商业、人居、文旅等多领域学科壁垒，具备跨学科知识整合与融合创作思维，能够将传统艺术审美、前沿数字智能技术、现代商业运营逻辑、人居空间设计理念有机结合，形成跨界创意创作思路。面对不同类型设计命题，可灵活调动多领域知识储备，跳出单一设计视角局限，融合人文、科技、市场、生态多维视角开展综合创作，实现传统艺术现代化转译、数字技术人文化落地，产出兼具艺术性、技术性与实用性的跨界设计成果，适配当下复合型数字创意产业发展需求。 2. 【资源整合】整具备统筹整合多元创作资源的综合能力，能够深度挖掘地域文化、传统工艺、智能设备、市场渠道、材料工艺等各类创作要素，根据项目定位完成资源筛选、重构与创新应用。可结合市场受众需求、产业落地条件整合各类创作资源，平衡文化特色、技术成本、商业价值三者关系，围绕品牌打造、文旅开发、公共展示、智能人居等项目完成系统性资源整合方案，让各类资源服务于完整设计项目落地，形成系统化、可落地的综合创意解决方案。
4. 实践应用	1. 【项目落地】具备完整独立的全流程项目实操能力，能够独立完成从前期调研、创意构思、方案策划、视觉制作、技术实现到实物落地、成果展示的整套设计工作。能够依托实地调研、实地采风等实践形式挖掘创作素材，结合现场场景需求调整设计方案，妥善解决创作过程中视觉、技术、材料、场地带来的各类落地难题。可独立完成个人完整原创设计作品，适配线下展览、线上数字传播、实体空间应用等多元展示场景，具备将抽象创意转化为实体、数字成品的完整实践落地能力。 2. 【行业实务】熟悉文创、数字视觉、品牌展示、智能人居等相关行业完整运营逻辑，掌握市场受众心理、商业策划、成果规范输出、学术成果撰写等实务技能，能够贴合真实市场商业需求输出标准化、可商用的设计方案。创作过程中兼顾审美表达与市场实用性，精准匹配行业客户、公共服务、文旅产业等不同使用主体的实际诉求，按照行业规范完成方案文案、成果图纸、学术文本等配套资料输出，具备直接适配创意行业岗位工作标准的实务应用能力。
5. 创新创业	1. 【在地创新】具备依托本土地域文化开展原创创新的核心能力，能够深度挖掘地方传统文化、民俗资源、地域特色符号，结合智能数字技术完成传统文化现代化再创作。善于从本土生活、

毕业要求	指标点
	地域风貌、传统工艺中提取原创创意内核，打破传统与数字设计的边界，打造具备鲜明地域辨识度、差异化竞争力的原创文创、数字视觉、公共艺术作品。不局限于同质化通用设计模板，坚持在地化原创表达，依托本土文化资源形成独有的创意创作风格，产出具备文化传播价值与市场特色的创新设计成果。 2.【商业策划】拥有完整的商业策划与市场化运营思维，能够独立完成创意项目市场调研、受众定位、方案策划、商业文案撰写等全流程工作，精准判断创意作品的市场适配性与商业价值。具备小型文创、数字设计项目的策划运营基础能力，可围绕原创设计成果规划推广、落地、变现路径，熟悉文创小微企业、数字设计工作室的基础运营逻辑。能够结合市场消费规律打造具备商业潜力的创意项目，拥有独立策划、落地小型创新创业项目的基础素养，适配文创产业自主创业发展需求。
6. 团队合作	1.【分工协同】适应团队化综合项目创作模式，能够清晰认知自身在团队中的职能定位，高效承接视觉创作、技术实现、项目策划、文案统筹、落地执行等不同类型分工任务，按时保质完成个人负责板块内容。在长期综合性设计项目中保持稳定执行力，主动配合团队整体进度调整个人创作节奏，妥善衔接上下游创作环节，保障团队项目完整推进。能够正视团队分工差异，主动补位配合团队需求，不因个人创作偏好影响整体项目进度，形成高效、可靠的团队执行能力。 2.【沟通协调】具备成熟的创意沟通与多方协调能力，能够清晰、完整地向团队成员阐释自身设计创意，准确理解他人创作思路与项目诉求，高效化解团队内部创意分歧。可统筹协调创意、技术、市场、落地等多方不同诉求，平衡艺术表达、技术限制、商业需求之间的矛盾，搭建顺畅的团队沟通渠道。面对大型综合展示、交互类集体项目，能够配合团队负责人统筹整体创作节奏，协调多方诉求达成统一创作方向，具备良好的团队沟通、统筹协作素养。
7. 社会责任	1.【文化传承】自觉承担本土传统艺术、地域文化保护与现代化传播的社会责任，主动挖掘濒临弱化的地方民俗、传统技艺、地域文化符号，借助数字创意、智能设计手段完成活化转译，让传统文化适配当代大众传播场景。主动面向公众输出兼具文化底蕴与现代审美的创意作品，助力地域文化对外传播，以设计载体延续本土文化脉络。始终将文化传承作为重要创作使命，主动参与公共文化、文旅普及类设计项目，以创意力量助力地方文化建设，践行文化传承与传播的社会使命。 2.【持续发展】牢固树立可持续、人性化的设计社会责任感，在空间、人居、展示、文创类创作中兼顾生态低碳、便民普惠、长期实用等核心需求，规避过度耗材、资源浪费、脱离大众需求的冗余设计。聚焦普通人居、公共空间、城市公共服务等民生场景开展创作，以设计优化大众生活环境，兼顾不同人群使用需求，打造普惠、友好、低碳的设计成果。主动以可持续设计理念回应社会发展需求，通过创意创作助力绿色人居、公共友好环境建设，履行设计服务社会、服务民生的责任。
8. 自我管理	1.【自主学习】建立常态化自主学习与研究意识，掌握专业调研、学术研究、成果撰写的完整方法，具备独立查阅行业资料、开展创作研究、梳理专业理论的自学能力。能够主动跟进数字创意、智能设计、交互技术、可持续设计领域行业新技术、新趋势，自主更新自身技术与创意储备，持续优化个人创作思维与技术能力。养成常态化艺术采风、行业研究的学习习惯，不局限于既定知识体系，依靠自主学习长期适配创意行业快速迭代的技术与审美变化，形成终身学习的内在驱动力。 2.【规划自律】具备高度自律的自我规划与进度管控能力，能够自主统筹长期设计项目、学术创作、实地调研等多任务时间节点，合理拆分创作阶段，制定清晰的阶段性完成计划，主动把控项目整体进度。面对毕业设计、大型综合创作等长期任务，能够自主约束创作节奏，主动修正创作短板，独立完成完整作品打磨、学术文本撰写等长期工作。具备良好的情绪管理与抗压能力，能够妥善应对创作瓶颈、项目延期等问题，依靠自律规划保障各类专业任务高质量完成。

十. 专业课程体系对毕业要求指标点的支撑矩阵

课程类别	课程名称	毕业要求							
		要求 1	要求 2	要求 3	要求 4	要求 5	要求 6	要求 7	要求 8
		品德理想	知识整合	合作融合	实践应用	创新创业	团队合作	社会责任	自我管理

		价值信念	行业操守	艺术基础	数字技术	学科融合	资源整合	项目落地	行业实务	在地创新	商业策划	分工协同	沟通协调	文化传承	持续发展	自主学习	规划自律
通识教育课程模块	思想道德与法治	H													M	M	
	中国近现代史纲要	H													M	M	
	马克思主义基本原理	H													M	M	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H													M	M	
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H													M	M	
	形势与政策	H													M	M	
	思想政治理论课社会实践	H													M	M	
	大学英语(1)					H							M				M
	大学英语(2)					H							M				M
	大学体育(1)	L											H			M	
	大学体育(2)	L											H			M	
	大学体育(3)	L											H			M	
	大学体育(4)	L											H			M	
	大学体育(5)	L											H			M	
	信息技术基础				M	M											
	军事理论与国家安全教育					H								M			
	劳动教育		M										M			M	
	劳动教育实践(1)								L				M			M	
	劳动教育实践(2)								M				M			M	
	劳动教育实践(3)								L				M			M	
	大学国文	H											L		M		
	大学生职业生涯规划		H							M			M				
	大学生就业指导		H								M						
	创业基础		H								M						
学科基础教育课程模块	专业导读课																
	视觉设计基础			H		M											
	创意思维表达							M			H		L				
	设计心理学										M		H				
	空间表现技法			H					M					L			
	编程基础				M	H			L								
	AI生成工具基础				H	M			L								
	数字视觉设计基础			H				M									
	设计伦理与AI版权规范		H		M			L									L
	信息可视化			H			M			L							
	项目策划与文案					H						M					

课程类别	课程名称	毕业要求															
		要求 1		要求 2		要求 3		要求 4		要求 5		要求 6		要求 7		要求 8	
		品德理想		知识整合		合作融合		实践应用		创新创业		团队合作		社会责任		自我管理	
		价值信念	行业操守	艺术基础	数字技术	学科融合	资源整合	项目落地	行业实务	在地创新	商业策划	分工协同	沟通协调	文化传承	持续发展	自主学习	规划自律
专业教育课程模块	设计技术			H				M				L					
	AIGC 与传统艺术再设计				M					L				H			L
	在地创新设计			L				M		H							
	动态信息图形设计				H				M								
	交互设计				H	M									L		
	AI 人居空间生成与优化设计				H	M		M		L							
	材料与预算							H					L		M		
	传统与智能家具设计						H	L						M			
	展示科学与技术					M		H			L						
	数字园林设计				H			M	M					L			
	AI 景观生态规划				H	M			M	L							
	滨水景观与智能光影设计				H			H				M			M		
	数字空间运营策划			H				H		M					L		
	三维可视化场景设计				H				H						L		
	可持续低碳设计						M		L						H		
	构筑装置设计实践								M			H					L
	设计艺术史	H		M												L	
	园林植物学	H		M													L
	数字影像研究					H										M	
	论文写作				H			M					M				
实践教学模块	军事技能	H												H			M
	风景写生					H					M		L		M		
	艺术考察					H					H		H			L	
	艺术设计实习	M	H				H				H						M
	校内实践 (毕业设计)					H		H					M				L

说明：在不同的毕业要求下方方格内，填写字母 H（支撑程度高）、M（支撑程度中等）和 L（支撑程度一般），分别表示相应课程或实践教学环节对毕业要求的支持程度。

专业负责人：龚雯莉 审核人（分管教学院长）：刘建国 责任人（教学院长）：杨礼浪

6. 教师及课程基本情况表

6.1 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
《设计技术》	48	16	龚雯莉,卢强,皮俊敏,詹莎莉,袁荣焱,陈曦,易凯,陶慧娟,叶杨	3
《AIGC与传统艺术再设计》	64	16	皮俊敏,卢强,于迎,罗静,陈昊旻,周游	3
《在地创新设计》	64	16	龚雯莉,皮俊敏,卢强,于迎,罗静,陈昊旻,周游	3
《动态信息图形设计》	48	16	卢强,皮俊敏,黄晋烨,周游	3
《交互设计》	48	16	卢强,皮俊敏,黄晋烨,周游	3
《AI人居空间生成与优化设计》	80	16	詹莎莉,袁荣焱,陈曦,易凯,陶慧娟,叶杨	4
《材料与预算》	48	16	詹莎莉,袁荣焱,陈曦,易凯,陶慧娟	4
《传统与智能家具设计》	64	16	詹莎莉,袁荣焱,陈曦,易凯,陶慧娟	4
《展示科学与技术》	80	16	詹莎莉,袁荣焱,陈曦,易凯,陶慧娟	4

6.2 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
杨礼浪	男	1975-09	空间表现技法、AIGC与传统艺术再设计、设计艺术史、论文写作	教授	江西师范大学	美术学	学士	美术教育、绘画创作	专职
俞燎宏	男	1982-03	编程基础、AI生成工具基础	副教授	长沙理工大学	载运工具运用工程	博士	结构优化设计	专职
刘洋	女	1980-06	空间表现技法、设计艺术史、论文写作	教授	江西师范大学	美术学（版画）	硕士	美术学（版画）	专职
龚雯莉	女	1979-02	视觉设计基础、创意思维表达、设计心理学、设计技术	教授	江西师范大学	艺术设计	硕士	视觉传达设计	专职
于迎	女	1985-10	视觉设计基础、创意思维表达、设计心理学、AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、信息可视化、AIGC与传统艺术再设计、在地创新设计	副教授	浙江理工大学	广告学	硕士	数智化艺术设计	专职
罗静	女	1981-05	视觉设计基础、创意思维表达、设计心理学、AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、信息可视化、AIGC与传统艺术再设计、在地创新设计	副教授	河北师范大学	美术教育	硕士	工业设计工程	专职
卢强	男	1982-02	AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、信息可视化、设计技术、AIGC与传统艺术再设计、在地创新设计、动态信息图形设计、交互设计、三维可视化场景设计、数字影像研究	副教授	江西师范大学	艺术设计	硕士	数字媒体艺术、AIGC影像	专职

黄晋烨	男	1982-05	AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、动态信息图形设计、交互设计、三维可视化场景设计、数字影像研究	副教授	江西师范大学	艺术设计	硕士	数字媒体、红色文化传播	专职
詹莎莉	女	1982-06	空间表现技法、设计技术、动态信息图形设计、交互设计、AI人居空间生成与优化设计、材料与预算设计、传统与智能家具设计、展示科学与技术、数字园林设计、AI景观生态规划、滨水景观与智能光影设计、数字空间运营策略、三维可视化场景设计、可持续低碳设计、构筑装置设计实践	讲师	南昌大学	艺术设计	硕士	环境设计	专职
皮俊敏	男	1981-07	AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、信息可视化、设计技术、AIGC与传统艺术设计、在地创新设计、动态信息图形设计、交互设计	讲师	陕西科技大学	设计艺术学	硕士	数智化艺术设计	专职
陈昊旸	女	1990-04	视觉设计基础、创意思维表达、设计心理学、AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、信息可视化、AIGC与传统艺术设计、在地创新设计	讲师	四川美术学院	艺术学	硕士	AIGC辅助视觉设计的方法与应用研究	专职
周游	男	1987-09	视觉设计基础、创意思维表达、设计心理学、AI生成工具基础、数字视觉设计基础、设计伦理与AI版权规范、AIGC与传统艺术设计、在地创新设计、动态信息图形设计、交互设计	讲师	韩国韩世大学	视觉设计	博士	视觉设计	专职
易凯	男	1991-09	空间表现技法、设计技术、AI人居空间生成与优化设计、材料与预算设计、传统与智能家具设计、展示科学与技术、数字园林设计、AI景观生态规划、滨水景观与智能光影设计、数字空间运营策略、三维可视化场景设计、可持续低碳设计、构筑装置设计实践	讲师	昆明理工大学	环境设计	博士	景观设计	专职
付伟	男	1989-09	设计艺术史、园林植物学、论文写作	副教授	中国科学院沈阳生态研究所	生态学	博士	植物生理生态、园景与林植物景观教学科研	专职

袁荣焱	男	1980-08	空间表现技法、设计技术、AI人居空间生成与优化设计、传统与智能展示园林设计、数字生态规划景观与智能光运用化设计、滨水景观与智能光运用化设计、数字空间运营策划、三维可视化设计、可持续低碳设计、构筑物装置设计实践	讲师	中南林业科技大学	园林景观	硕士	艺术设计	专职
陶慧娟	女	1978-11	空间表现技法、设计技术、AI人居空间生成与优化设计、传统与智能展示园林设计、数字生态规划景观与智能光运用化设计、滨水景观与智能光运用化设计、数字空间运营策划、三维可视化设计、可持续低碳设计、构筑物装置设计实践	讲师	马来本亚城市大学	设计学	博士	设计学	专职
陈曦	女	1985-02	空间表现技法、设计技术、AI人居空间生成与优化设计、传统与智能展示园林设计、数字生态规划景观与智能光运用化设计、滨水景观与智能光运用化设计、数字空间运营策划、三维可视化设计、可持续低碳设计、构筑物装置设计实践	讲师	马来西亚城市大学	设计学	博士	艺术设计	专职
叶杨	男	1992-06	设计技术、展示科学设计、数字园林设计、AI景观生态规划、滨水景观与智能光运用化设计、数字空间运营策划、三维可视化设计、可持续低碳设计、构筑物装置设计实践、数字影像研究	助教	江西师范大学	数字媒体艺术	硕士	数字媒体、AIGC	专职
虞会青	女	1984-11	设计艺术史、园林植物学、论文写作	其他 中级	景德镇陶瓷大学	设计学	博士	中外陶瓷文化史	专职

6.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	19		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	3	比例	15.79%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	9	比例	47.37%
具有硕士及以上学位教师数	18	比例	94.74%
具有博士学位教师数	7	比例	36.84%
35岁及以下青年教师数	2	比例	10.53%
36-55岁教师数	17	比例	89.47%
兼职/专任教师比例	0:19		
专业核心课程门数	9		
专业核心课程任课教师数	15		

7. 专业主要带头人简介

姓名	龚雯莉	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	无
拟承担课程	视觉设计基础、创意思维表达、数字视觉设计基础、信息可视化、设计技术			现在所在单位	宜春学院美术与书法学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2003年6月毕业于江西师范大学美术学院艺术设计专业					
主要研究方向		视觉传达设计					
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）		江西省中青年骨干教师，2021-2024年江西省普通高等学校设计学Ⅱ类专业教学指导委员会委员，南京艺术学院访问学者。主持完成江西省教改课题3项（其中重点1项）、参与省级以上教改课题5项；主持项目获校级教学成果奖二等奖1项；指导完成省级大学生创新创业项目1项；参与编写教材1部；发表研究论文5篇（其中核刊1篇）。指导学生参加专业类赛事获国家级一等奖7项、二等奖8项、三等奖6项、省级各类奖项等近30余项，并获多个国家级赛事的“优秀指导教师”称号。					
从事科学研究及获奖情况		江西省美术家协会会员，江西省工艺美术学会会员，江西省赣西民俗美术创作研究中心负责人。主持完成江西省人文社科课题1项、江西省艺术规划课题1项、国家级横向课题3项；参与完成省级以上课题10余项；参与编写专著1部；发表论文3篇（其中核刊1篇）；作品获省级以上一、二、三等奖15余项。					
近三年获得教学研究经费（万元）	0.17			近三年获得科学研究经费（万元）	33.9		
近三年给本科生授课程及学时数	展示设计96学时、书籍装帧192学时、包装平面设计96学时、印刷知识64学时、广告策划与创意64学时、设计基础软件128学时、艺术考察66.4学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	17		

姓名	杨礼浪	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	教学学院院长
拟承担课程	空间表现技法、论文写作、设计艺术史、AIGC与传统艺术再设计			现在所在单位	宜春学院美术与书法学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		1998年6月毕业于江西师范大学美术系美术教育专业					
主要研究方向		美术学					
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）		2011年被评为江西省中青年骨干教师。创作的各类绘画作品在国家级展览中入选1件，获奖3件。在省级展览中获一等奖9件，二等奖8件，三等奖12件，入选近20件。发表论文10余篇，其中核心期刊6篇。主持省级科研项目3项，横向到账经费100余万元。参加各类教学竞赛，获省级教学成果奖一等奖1项（位三），校级教学成果奖一等奖1项，省级教学竞赛一等奖1项，二等奖1项。指导学生参加各类竞赛，获国家级奖项8项，省级奖项10余项。					
从事科学研究及获奖情况		省级获奖 1 项、入选 1 项，国家级竞赛一等奖 1 项、二等奖 1 项，校级教学成果一等奖 1 项。					
近三年获得教学研究经费	2.5			近三年获得科学研究经费（万元）	86.9		

(万元)			
近三年给本科生授课及课程学时数	2023年上半年专业素描Ⅱ60学时、2023年下半年(实践)专业风景写生64.8学时、2024年上半年艺术考察64.8学时、2024年下半年(实践)专业风景写生67.2学时、2025年上半年艺术考察60.48学时、2025年下半年风景写生60学时	近三年指导本科毕业设计(人次)	8

姓名	于迎	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	视觉设计基础、创意思维表达、AI生成工具基础、信息可视化、AIGC与传统艺术再设计、在地创新设计			现在所在单位	宜春学院美术与书法学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2006年6月毕业于浙江理工大学 广告学专业					
主要研究方向		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）		近五年参与省级以上教改课题2项；主持完成校级教改课题1项、参与3项；参与持项目获校级教学成果奖一等奖等1项；校级思政一流课程金课一项；校级课改课题一项；指导完成省级大学生创新创业项目1项；参与校级优质课程一项；发表教学研究论文3篇。指导学生参加专业类赛事获国家级一等奖6项、二等奖8项、三等奖6项、省级各类奖项等近30余项，并获多个国家级赛事的“优秀指导教师”称号。					
从事科学研究及获奖情况		江西省美术家协会会员，宜春市美术家协会理事；近五年参与完成江西省高校人文课题1项、国家级横向课题3项；参与完成市厅级以上课题4余项；发表科研论文4篇（其中核刊3篇）；作品获省级以上一、二、三等奖4余项。					
近三年获得教学研究经费（万元）	0.2			近三年获得科学研究经费（万元）	32		
近三年给本科生授课课程及学时数	2023年324学时、2024年330学时、2025年368学时			近三年指导本科毕业设计（人次）	17		

姓名	付伟	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	数字园林设计、AI景观生态规划、滨水景观与智能光影设计、园林植物学			现在所在单位	宜春学院美术与书法学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2018年6月毕业于中国科学院沈阳应用生态研究所生态学专业						
主要研究方向	植物生理生态、园林植物景观						
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）	主持江西省基础教育研究课题一项；主持宜春学院教改课题一项；主持校级课程思政一流课程一项；主持校级课堂教学改革建设项目一项；主持宜春学院一流课程（“金课”）一项；主持宜春学院教改课题一项；发表教研论文两项；荣获宜春学院2024年课程思政优秀教学案例二等奖。						
从事科学研究及获奖情况	主持江西省艺术科学规划青年项目一项；出版专著一项；主持省级横向课						

况		题一项；案例获中国好创意（19届）暨全国数字艺术设计大赛国赛教师组三等奖；作品“国青杯”高校艺术作品展国赛一等奖。	
近三年获得教学研究经费（万元）	0.7	近三年获得科学研究经费（万元）	0
近三年给本科生授课课程及学时数	2023年讲授《城市景观小品设计》《园林植物学》、《植物造景》《综合空间设计》等课程，学时440；2024年和2025年讲授《园林植物学》、《植物造景》《综合空间设计》等课程，学时328	近三年指导本科毕业设计（人次）	19

8. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	68.8	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	19（台/件）
开办经费及来源	为保障艺术与科技专业顺利开办、规范运行和内涵建设，满足教学实施、实训平台建设、师资培育、课程资源开发、校企协同育人及日常教学管理需要，学校已统筹落实专项开办经费，资金来源稳定，保障体系完善，可全面支撑本专业办学全过程。 本专业开办经费主要用于教学设备采购、实训场地升级改造、数字艺术软硬件更新、专业图书资料购置、师资业务培训、课程体系建设、教学研究以及实践教学运行保障。结合本专业交叉融合、技术实践性强的特点，经费重点投向沉浸式设计设备、数字创意软件、智能交互实训平台建设，确保人才培养标准契合行业实际发展需求。 本专业建设经费来源规范稳定，主要包括学校财政拨款、教育专项建设资金、校内办学统筹经费以及校企合作配套资金。学校将新兴交叉专业作为重点投入方向，本专业经费实行专项管理、独立核算、专款专用，同步建立经费使用监督与绩效评价机制，推动资金精准高效投入专业建设关键环节。 综上，学校经费储备充足，投入机制健全，保障力度充分，能够持续满足专业开办初期、中期提质升级以及长期发展的各项资金需求，为本专业稳步建设、高质量人才培养和产教融合可持续发展提供坚实的经费支撑。		
生均年教学日常运行支出（元）	—		
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	一、总体目标：三年内建成结构合理的师资队伍、功能齐全的实训平台、完备课程体系与经费保障机制，打造适配宜春文旅与数字创意产业的特色专业。 二、主要建设内容：1、硬件设施方面，整合改造现有教室、工作室，建设数字艺术创作、沉浸式交互设计、数字建模渲染实训室，升级电脑、绘图仪、模型设备，新增 VR、动态捕捉、后期工作站，完善专业资料室与作品展厅。2、师资队伍实行“校内培育+引进+行业特聘”模式，组织现有教师开展转型培训，引进高层次专业人才，提升双师素养，聘请企业专家兼职授课。3、课程资源构建“基础+技术+核心+实践”四层课程体系，开发校本教材与线上资源库，落实以赛促学、项目化教学。4、实践平台以内场实训室完成日常实训教学，校外搭建校企合作基地，联动文旅、文创企业开展实习、项目实践与毕业设计。 三、保障措施：成立专业建设小组，健全教学及实训室管理制度；设立专项建设经费，保障设备购置、师资培训、教材开发、基地建设；建立督导听课、同行互评、学生评价的质量监控体系；深化校企协同，企业参与人才培养方案、课程及实训设计，实现人才培养对接岗位实际需求。		

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）
VR思维导图创作套装	DTK-2700/27英寸/分辨率2560*1440/i7/256GB	7	2017年	328.3
校色工作站	惠普Z420 Workstation/内存大小：8GB显卡：K2000/DVI/DP，硬盘：1T	1	2014年	20.5

校色工作显示器	Eizo CoLorEdge CG276/屏幕：27英寸 ，屏幕比例 ：16：9，分辨率 ：2560×1440	1	2014年	30.3
校色仪	红蜘蛛四代/色彩校正 仪显示器屏幕校色仪	1	2014年	2.5
相机	5DSR/5300万像素/可录 1920*1080 30fps	5	2017年	118
照相机	V-LUX/25- 400mm/3led/f2.8-f4.0	5	2016年	44.4
口袋云台照相机	大疆Pocket2全能套装 /有效像素 6400 万 镜 头FOV 93° f/1.8 等 效焦距20 mm ISO 范围 拍照100-	1	2024年	3.79
手持监控机	苹果mini6带专业笔一 支/显 示屏8.3 英寸、 2266 x 1488 像素分辨 率，	1	2024年	6.49
手持防抖拍摄云台	大疆/OM6直 播套装 带 DJI MIC二 发一收/配 套电池容量达到 1000毫安时以上，工 作时间满足6小 时24分 钟，云台最 大控制转 速 120°	1	2024年	3.59
大疆无人机	大疆mini3 PRO/遥控飞 机航拍器+长续航包	1	2022年	7.28
桌面3D打印机	Einstart- D200/400*400*470MM 金属框架结构	1	2020年	16.7
移动工作站	惠普 HP Z2 G9	1	2024年	21.6
微型电子计算机	T7180 E5/16GB/2TB/24"显示 器	1	2016年	19.28
激光打印扫描传真一体机	BOLSB-0902-01 能源 效率：1.28KW.h 能效 等级：1级	1	2012年	2.89
液晶智能电视	70寸不闪式/1080P	1	2016年	11.56
微型电子计算机	E5/16GB/2TB/24"显示 器	1	2016年	19.28
微型电子计算机	E5/16GB/2TB/24"显示 器	1	2016年	19.28
激光打印机	A4,15页/分钟 ，600*600dpi	1	2006年	1.46
彩色多功能一体机	京瓷M8124cidn/:标 配 双面复印、双面 网络 打印、网络彩 色扫描 ，双面自动 输稿器 ，3:扫描速 度： 50页 /分钟	1	2024年	11.2