

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）：南京艺术学院

学校主管部门：江苏省

专业名称：游戏艺术设计

专业代码：130515TK

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：2025-07-14

专业负责人：盛璿

联系电话：13905188026

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	南京艺术学院	学校代码	10331
主管部门	江苏省	学校网址	http://www.nua.edu.cn
学校所在省市	江苏南京北京西路74号	邮政编码	210013
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		
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	1912	首次举办本科教育年份	1959年
通过教育部本科教学评估类型	审核评估	通过时间	2024年12月
专任教师总数	804	专任教师中副教授及以上职称教师数	395
现有本科专业数	44	上一年度全校本科招生人数	2359
上一年度全校本科毕业生人数	2444		
学校简要历史沿革	南京艺术学院是江苏省唯一的综合性艺术院校，也是我国独立建制创办最早并延续至今的高等艺术学府。其前身是1912年中国美术教育奠基人刘海粟先生创办的上海图画美术院。学校目前有在校生一万余人、教职工一千余人。开办有中国画、音乐学、环境设计等44个本科专业，拥有艺术学学科门类下全部五个一级学科的博士、硕士点		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况	2021年新增本科专业音乐教育（130212T）、非物质文化遗产保护（130103T）； 2022年新增本科专业智能交互设计（080218T）、音乐剧（130315TK）； 2024年新增本科专业音乐科技（130215T）； 2024年停招艺术教育（040105）、公共事业管理(120401)。		

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增国控专业		
专业代码	130515TK	专业名称	游戏艺术设计
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	传媒学院		
学校现有相近专业情况			
相近专业1专业名称	数字媒体艺术	开设年份	2006年
相近专业2专业名称	动画	开设年份	2001年
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	游戏艺术设计专业毕业生就业领域广泛，涵盖数字经济与数字文化领域多个行业。着重培养学生具备高层次游戏科技设计与游戏创意及应用设计的专业技能，适应数智时代新质生产力发展和产业变革需求，从事相关游戏创意、游戏美术设计、游戏开发、交互动画制作、数字特效、元宇宙数字内容、数智文旅、游戏化产业应用、工业智能仿真、数字娱乐、智能教育和培训、智慧体育等实践与科研工作。
人才需求情况	1. 国家政策深入布局，游戏产业在新一轮生产力变革中持续发展 游戏产业在市场发展中包含重要的社会效益，能够增强文化自信和海外影响力。当前游戏产业一系列相关政策出台，为激发产业创新活力、出海开拓市场提供保驾护航。2024年4月，人社部等部委联合印发《加快数字人才培养支撑数字经济发展行动方案（2024—2026年）》，提出增加数字人才有效供给，打造高水平数字人才队伍，支撑数字经济高质量发展。2025年商务部将游戏出海纳入服务业框架政策，进一步扩大游戏出海政策联动。 2. 国内高水平游戏艺术设计人才缺口巨大 随着新质生产力带来数字经济的深入应用和普惠发展，以游戏为代表的数字文化新业态，正不断通过与娱乐、文旅、教育、工业等领域的协同联动产生新的文化产品与消费业态，在此过程中行业创意策划升级、设计理念迭代、

	新兴技术革新，都需要大量游戏艺术设计高端人才。据伽马数据《2025年中国游戏产业趋势及潜力分析报告》，国内游戏市场在细分领域和AR/VR游戏产业具有长期增长潜力，游戏行业高端岗位（建模师、UE引擎开发、IP设计师、特效、技术美术等）出现人才缺口高达60万，同时《中国数字经济人才发展报告（2024）》蓝皮书指出，2025年数字经济人才缺口近3000万人，从事数智文旅、元宇宙应用、3D数字内容创作领域相关人才缺口也数量巨大。 3. 中国游戏企业积极出海，面向全球市场 游戏企业出海蓬勃发展，游戏产品、用户规模、市场份额以及文化影响力与日俱增，根据音数协《2024年中国游戏出海研究报告》，2024年全球游戏市场规模12163.35亿元，同比增长3.31%，中国自主研发游戏海外实际收入1332.54亿元，同比增长13.39%，充分显示中国游戏企业得到快速发展。国家持续支持游戏作为文化出口重点领域，2025年4月，商务部等推出《加快推进服务业扩大开放综合试点工作方案》，将游戏出海业务纳入国家服务业开放试点框架，要求从IP开发、制作、发行到海外运营全链条发力，各地迅速响应制定相应政策落实。各大游戏企业和互联网企业、智能设备企业组建产业集群，积极布局游戏出海业务。 上述游戏产业情况表明，在政策支持、数字经济创新模式发展和游戏出海市场的持续增长下，行业对跨学科交叉复合型高端游戏设计人才的需求进一步释放，培育此类专门性人才不仅满足当前游戏行业的紧缺需求，也服从国家数字经济发展整体战略部署。	
申报专业人才需求调研情况	年度招生人数	40
	预计升学人数	12
	预计就业人数	28
	腾讯	2
	网易	2
	阿里大文娱	2
	字节跳动	2
	原力	2
	哔哩哔哩	2
	米哈游	1
	恺英	1
	莉莉丝	1
	鹰角	1
	其他	12

4. 产业调研报告

游戏行业产业调研报告

目录

封面.....	1
目录.....	I
一、 游戏产业在数字经济和文化产业发展战略中政策布局.....	1
（一） 游戏产业在数字经济发展中的政策布局.....	1
1. 游戏产业在数字经济深化应用、融合发展中的政策支持.....	1
2. 游戏技术创新应用中的政策支持.....	2
（二） 游戏产业在文化数字化战略中的政策布局.....	5
1. 游戏是文化数字化表达的新载体.....	5
2. 游戏产业在文化数字化新发展业态中的政策支持.....	6
3. 游戏产业在中华文化符号全球化传播中发挥积极作用.....	8
（三） 游戏出海发展的政策布局.....	8
二、 游戏行业当前的社会需求分析	10
（一） 国内外游戏产业市场规模与核心岗位需求.....	10
1. 总的人才需求情况.....	10
2. 人才需求特征与岗位缺口.....	11
（二） 国内外关联产业规模与人才融合需求.....	13
（三） 泛游戏化就业生态拓展.....	13
（四） 毕业生升学及创新需求情况.....	15
结语.....	15

在数字经济时代发展中，游戏艺术因其独特富有表现力的艺术语言，已经成为文化数字化传播和审美育人的关键媒介。数智时代的游戏不仅仅是感官体验，更是未来生活方式的探索和重塑。在现阶段人工智能、大数据、物联网等一系列数智技术创新带来新质生产力的高质量发展下，文化产业的数字化创新转变，产生一系列新型的数字经济生态，游戏是此生态的重要节点和新需求发展的急先锋，在面向国家发展战略、社会人才需求和数字经济发展规划中，采用实地调研、在线和电话访谈、数据调查、文献分析等方法，集中于国家对游戏产业的政策布局、行业当前的社会紧迫需求方向等方面，现撰写游戏行业产业调研报告如下：

一、 游戏产业在数字经济和文化产业发展战略中政策布局

（一） 游戏产业在数字经济发展中的政策布局

我国“十四五”规划发展中，数字经济转向深化应用、规范发展、普惠共享的新阶段，成为新质生产力发展在当前社会经济生活中的重要体现。2021 年 12 月，国务院印发《“十四五”数字经济发展规划》，提出“十四五”期间，数字经济要发展云游戏等新业态，致力于打造智慧共享的新型数字生活，加快推动数字产业化，增强关键技术创新，培育新业态新模式，营造产业创新生态，以数字化推动文化和旅游资源的转化和开发，发展新型文旅服务，培育数字文化品牌，这为游戏产业发展提供了明确发展方向。

1. 游戏产业在数字经济深化应用、融合发展中的政策支持

在数字经济深入发展下，游戏产业的发展与以往呈现不同面貌，向新型文化、消费升级和技术创新等趋势融合发展转变，从而带来数字经济与文化的新业态。在我国文化数字化推进战略中，发展虚实相生的文化旅游，打造文化产业集群，发展地方文化品牌，正在深刻改变着游戏的应用布局。2025 年 3 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《提振消费专项行动方案》，将游戏纳入“数字消费新场景”，支持开发原创知识产权（IP）品牌，促进动漫、游戏、电竞及其周边衍生品等消费，开拓国货“潮品”国内外增量市场，支持推广消费新业态新模式。

在各地游戏产业融入数字经济的融合发展中，地方政府正在积极推出支持政策，鼓励游戏企业参与产业集群和生态的发展。2023 年 6 月，上海文旅局的

《上海市打造文旅元宇宙新赛道行动方案（2023-2025 年）》要推动创新要素聚集发展，构建文学、视听、动漫、游戏等多元内容融合的原创数字 IP 产业链条，打造多点创新、接续发力的数字内容创作生态。2023 年 12 月，广东工信厅、宣传部、文旅厅等五部门发布《广东省培育数字创意战略性新兴产业集群行动计划（2023—2025 年）》，指出加快交互娱乐引擎开发攻关，推动 VR/AR/MR、裸眼 3D 等技术，开拓消费新领域。加强数字技术的自主可控，在文化、旅游的融合应用。2025 年 2 月，浙江省在《浙江省关于支持浙产游戏出海的若干措施》中以省级政策布局全省各地市联动的产业分布，推动游戏产业能级提升，支持游戏数字资产交易，积极探索游戏产品数据要素流通和文化数字资产创新转化工作，建设文化数字资产公开交易市场。同月，杭州市推出《杭州市推进全球数贸港核心区建设实施方案（2025—2027 年）》，做强动漫游戏等数字产品贸易，建设数字贸易特色园区，引领数字贸易与动漫游戏等产业协同发展。同月，上海市提出《上海市网络游戏行业协会关于本市网络游戏管理相关政策的通知》推动上海网络游戏行业高质量发展。5 月，广东省委宣传部发布《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》支持原创精品和科技创新、打造产业集群、完善支撑体系等，推动游戏与文旅、制造业、新消费等产业跨界融合，支持小程序游戏发展，打造广州、深圳“电竞双核”产业发展战略。同月，成都市发布《成都市推动游戏电竞产业高质量发展的若干政策》，提出加强游戏内容创作、增强电竞核心竞争力、促进产业融合发展、完善产业发展要素等系列举措，推动游戏电竞产业规模、质量、生态全面提升，着力构建“原创游戏之城+电竞文化之都”发展格局。

2. 游戏技术创新应用中的政策支持

随着数字经济转入深化应用发展阶段，经济的新业态、新模式提出生产力发展的新要求，创新驱动的底层技术开发是推动数字经济发展的力量。作为深化应用的重要组成部分，游戏产业技术创新应用政策得到加快推进。2023 年 10 月，国家新闻出版署发布《关于实施网络游戏精品出版工程》，强调推进网络精品游戏，促进科技创新和新技术应用。2024 年 5 月，国家数据局等四部委发布《深化智慧城市发展 推进城市全域数字化转型的指导意见》，提出推动虚实共生、仿真推演、迭代优化的数字孪生场景落地，因地制宜发展新兴数字产业，加强人工智能、三维建模等关键数字技术在城市场景中的集成应用。

这些数字产业的全域推进，为游戏技术创新实践发展提供广阔应用领域。同月，国家发改委、文旅部等多部门发布《推动文化和旅游领域设备更新实施方案》，推动游戏游艺设备更新升级，要求开发“科技含量高、能效等级高、沉浸体验好”的游戏游艺设备，推动“游戏技术与文旅场景融合”。以游戏技术赋能线下场景，通过硬件升级打通“游戏+文旅”闭环，例如景区 AR 导览、博物馆互动展览等衍生消费场景。2025 年 4 月，国家新闻出版署等十部门发布《网络出版科技创新引领计划》，文件明确提出，支持网络游戏与图形处理器等基础产品的联合研发适配，攻关核心技术，加强涉游戏引擎等领域知识产权保护，点出游戏新技术研发中的重要意义，鼓励头部企业聚焦底层核心技术，企业建设国家级实验室，参与建设相关科技创新平台和研究中心，发挥市场技术创新活力。

在国家各部门的政策部署下，各地方政府积极推进文化和科技融合的机制，加快发展游戏技术应用场景有关政策。如 2023 年 6 月，上海市文化和旅游局发布的《上海市打造文旅元宇宙新赛道行动方案（2023-2025 年）》，鼓励具有自主知识产权的游戏引擎、鉴权服务器等软硬件工具开发。探索数字艺术品在游戏和新一代内容聚合平台的应用；2025 年 1 月，北京市科委等六部门联合推出《科技赋能文化领域创新发展行动计划（2025-2027 年）》提出开展游戏渲染引擎、交互等核心技术攻关，推动 AIGC、智能穿戴等新技术在游戏业应用，推动文化与游戏技术应用融合发展；2 月，浙江省发布《浙江省关于支持浙产游戏出海的若干措施》，推动游戏领域文化科技融合创新，加强国家文化和科技融合示范基地、浙江文化数字化协同实验室建设，突破游戏引擎、AI 翻译等技术，推动 AI 大模型与虚拟现实技术深度融合；4 月，江苏省数据局等五部门发布《江苏省深化智慧城市发展 推进城市全域数字化转型的实施方案（2025-2027 年）》，壮大数字经济、数字文化等数字产业发展，营造城市数字生活，加强元宇宙等前沿科技创新，培育沉浸式数字消费场景，推动城市文化资源数字化，支持发展数字创意、数字文娱、数字视听等新业态，到 2027 年，新增 300 个新型公共文化空间，打造 30 个智慧旅游沉浸式体验新空间；5 月，山东省发布《山东省文化产业科技创新行动计划（2025—2027 年）》，提出发展智慧文旅产业，鼓励运用三维重建、空间智能、数字孪生等技术，开发 3—5 款沉浸式全景在线“云游”产品。发展数字创意产业，推动人机交互、动作捕捉、

智能穿戴等新技术在动漫游戏业应用，构建研发和产业矩阵。同月，成都市发布《成都市推动游戏电竞产业高质量发展的若干政策》，要求培育文化领域新质生产力。鼓励前沿技术应用，支持 AI 生成、云渲染等创新技术研发。积极构建文化和科技深度融合的有效机制，引导各类创新主体开展关键核心技术、共性技术、前沿技术研发。6 月，北京市委宣传部发布《关于促进北京市游戏电竞行业高质量发展的支持办法》，提出激励技术创新应用。推动人工智能等科技与游戏电竞产业深度融合，加快技术成果在游戏研发、运营等各环节的创新应用。加大高新技术应用于游戏研发的课题数量与申请比例。支持企业在游戏引擎、游戏开发工具等领域布局，建立重点实验室，开展核心技术攻关。

游戏企业在游戏新兴技术政策和市场助推下，企业研发和应用新兴技术正成为驱动游戏产业持续增长的核心竞争力。游戏行业在精品创新、多终端突破、研发提效、全球化发展等方面，重塑研发流程、应用新质生产力已显现成效，根据伽马数据《2025 中国游戏产业新质生产力发展报告》，2024 年中国游戏企业在研发投入为 1087.6 亿元，较 2023 年同比上升 6.7%，2025 年上半年同比增长 22%，居于收入前 50 游戏企业，2025 年在 AI、前沿引擎技术开发、XR 交互体验技术方面较 2024 年布局明显增长。2020-2024 年间，收入前 50 新作品中 52.5%采用新技术，在 AI、引擎技术、多平台等方面最为突出。（1）在 AI 技术研发应用方面，AI 成为企业应用的核心驱动力。在游戏的企业端，根据伽马数据，市场收入前 50 企业已经有超过六成布局 AIGC，其中全流程应用的 54%，核心支撑 18%、自研 AI 模型 16%、接入使用定制化大模型 22%，游戏流程模块涉及 AIGC 技术已经超过 13 个，在虚拟内容生产中，提升游戏内容的创作效率，根据巨量引擎数据，2024 年 AI 驱动游戏在版本更新方面频率持续提升，较 2023 年同比增长 4 倍；在游戏的用户端，通过游戏加入 AI 技术在创新推动方面效果显著，在智能化 NPC 深度交互方面，如腾讯《和平精英》为角色接入 DeepSeek，网易《逆水寒》加入智能 NPC 自捏玩法，上线 DeepSeek 驱动角色，在 UGC(用户生成内容)方面，如网易《蛋仔派对》在编辑器中加入 AIGC 功能支持，进一步激发了用户的创作热情，在自研 AI 游戏方面，米哈游推出《群星低语》，通过 AI 对话，完成角色任务。AI 的出现带来了新思路——通过把 AI “开源”给玩家，让玩家更好地融入整个游戏的生态系统、形成良性反馈的同时，也扩充 UGC 内容板块，实现从 PGC（专业生成内容）主导，转型为 PGC+UGC 双线并行，

缓解内容输出的压力，据机构 Market.us 测算，2024 年全球生成式 AI 在游戏中的市场规模为 100.2 亿元，预计 2033 年达 795 亿元，年复合增长率为 26%，游戏从渠道为王、企业内容生产辉煌转向 AI 驱动下企业与玩家共创内容的新局面。

（2）在引擎技术研发应用方面，据 VGI 数据，UE 引擎 2024 年市场占有率达 31%，较 2023 年增加 12%。游戏科学的《黑神话：悟空》作为首批使用 UE5 新版引擎+自研创新，打造出 3A 游戏品质，网易自研 Blazing Night 引擎，为《逆水寒》手游提升画面表现力。（3）在多平台技术方面，其产品市场增长率提升到 29.88%，如《无限暖暖》国内外多平台收入占比过半，《原神》通过四端齐发，得到全球多平台推荐，显示跨端技术在增长方面的显著意义。此外，在云技术方面，新技术创新有重要突破，新产品市场占比超过 3 成。

在调研的多家代表性企业中，它们结合各自的业务布局具有不同的技术创新和研发特色，但是升级全链路 AI、重构研发流程、深度融合前沿技术方面已经成为发展共识，为其他行业数字化转型提供完善的解决参考方案。

（二） 游戏产业在文化数字化战略中的政策布局

1. 游戏是文化数字化表达的新载体

在数字中国、文化强国的发展浪潮中，2022 年 5 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》，要求构建国家文化大数据体系，让中华文化全景呈现，全民共享。2023 年 2 月，中共中央、国务院发布《数字中国建设整体布局规划》，规划指出打造自信繁荣的数字文化，推进文化数字化发展，深入实施国家文化数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式。开展文化大数据全民体系建设，各地积极打造文化 IP 和数字产业集群等，推进产业新兴技术在动漫游戏中的应用，通过数字化的立体保障赋能中华文化，游戏在文化数字化战略中发挥出应有的功能作用。

各地在推进国家文化数字化战略、发展数字中国文化方面给出多种方案，游戏作为数字文化的重要载体，在各地落实意见中得到明确体现。上海市推出《上海市贯彻落实国家文化数字化战略的实施方案》，打造数字文化产业集群，推动文创元宇宙产业在上海聚集发展，构建以虚强实文旅深度融合高质量发展新路径；江苏省推出《文化和旅游领域数字化建设实施方案》，加强“水韵江苏”品牌，建立动漫游戏、数字 IP 生产等数字文旅产业集群，培育数字文旅领

军企业，打造非遗文化、博物馆、“互联网+中华文明”等一批数字体验项目，发展数字文旅消费新场景；山东省推出《文化产业科技创新行动计划（2025—2027 年）》，建设文化数据的新载体，新场景、新业态，鼓励开发沉浸式全景在线“云游”产品，推动新技术在动漫游戏业应用，构建研发和产业矩阵，打造动漫游戏产业集聚区，赋能“山东手造”等。成都市在推动数字文创产业系列政策中发布《成都市推动游戏电竞产业高质量发展的若干政策》、《成都市推进科幻内容高质量创作与转化的若干政策》（“科幻 13 条”）等 4 项政策，系统推进产业生态建设，突出要素集聚，构建高品质产业生态，聚焦打造高能级产业集群、激励高水平内容创作，每年开放不少于 50 个应用场景，推动产品落地推广。

2. 游戏产业在文化数字化新发展业态中的政策支持

培育新型文化业态和文化消费模式，一直是壮大文化市场的重要目标。2023 年 11 月，国家新闻出版署的《关于实施网络游戏精品出版工程》，强调发挥优秀作品引领示范作用，重点推选传播社会主义核心价值观、传承中华优秀传统文化、展现新时代发展成就和风貌的网络游戏精品。2024 年 8 月，国务院发布《关于促进服务消费高质量发展的意见》，提出“提升网络游戏质量”，在国家级文件中首次提出游戏发展要求，支持“沉浸式体验等新业态”，激发改善型消费活力。2025 年 1 月国务院办公厅印发《关于进一步培育新增长点 繁荣文化和旅游消费的若干措施》，提出培育消费场景，打造新型文化消费业态，推动文学、动漫、游戏等 IP 的互相转化，建设一批沉浸式体验项目。在 2025 年 3 月中共中央办公厅、国务院办公厅印发《提振消费专项行动方案》，提出消费品质提升行动，将游戏产业纳入政策支持范围，提出将中华优秀传统文化融入产品设计。从精品游戏到文化 IP 转化再到大众消费质量提升，让游戏在新型文化业态中得到全方位的融合发展。

在地方政策中，如 2022 年 7 月，江苏省出台《江苏文化和旅游领域数字化建设实施方案》，大力发展数字文娱、数字创意等新业态，推出更多高品质的数字化文旅产品，支持发展数字文化产业园区（基地），打造动漫游戏、数字 IP 生产、数字文旅装备等产业集群，推动文旅产业链优化升级和能级提升。2024 年 7 月，上海市发布《上海市支持电竞游戏产业健康发展三年行动方案（2024—2026）》，提出至 2026 年，培育若干电竞特色产业园区，拥有 A 级和 B

级电竞场馆超过 8 家等具体目标。方案特别强调“提升电竞产业能级”，针对目前存在的电竞产业瓶颈问题，重点支持游戏企业开发自主 IP 电竞游戏、加快培育上海本土品牌赛事。2024 年 12 月，北京市出台《关于培育新型文化业态大力发展文化新质生产力的若干措施》中，落实促进文化领域技术创新和成果转化，积极推进人工智能、区块链、大数据等新一代信息技术、数字技术赋能文化新场景新业态，为游戏制作研发提供丰富的技术应用转化平台。在 2025 年 1 月北京市科委、中关村管委会、市委宣传部推出的《北京市促进科幻产业发展行动计划（2025-2027 年）》中提出，突出 IP 转化，支持科幻产业全链条发展。通过完善支持政策、优化创作环境、加强人才配套等措施，加快促进科幻 IP 在影视（动漫）、游戏等领域转化，力争到 2027 年实现总营收 1000 亿元，打造具有国际影响力的科幻产业高地。5 月，广东省在《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》中对游戏产业在数字文化中进行整体布局，首先，鼓励游戏研发与广东经典文旅元素深度融合，打造一批游戏文旅精品路线、特色小镇和产业园区，孵化一批具有广东文化符号的特色地标。其次，通过打造广州、深圳“电竞双核”，推动电竞文化产品研发、顶级赛事运营、直播等新型文化发展产业链闭环，力争实现 2030 年广州、深圳进入全球电竞行业最具影响力城市行列的发展目标。再次，支持珠海、佛山、东莞等市围绕广深“双核”，整合资源，打造珠三角电竞城市群，形成“双核多点”的电竞产业文化整体布局。最后，深化粤港澳大湾区电竞产业协同，依托港澳地区特殊优势，推动广东电竞产业从区域集聚向国际化标杆跃升。同月，山东省的《山东省文化产业科技创新行动计划（2025—2027 年）》中提出，聚力发展文化和科技融合的“新业态”，在影视动漫产业中，促进网络游戏、动漫业健康发展。在数字创意产业中，大力发展数字出版、数字娱乐、云设计等新业态，支持济南、青岛打造动漫游戏产业集聚区。6 月，浙江省商务厅等 17 部门推出《关于支持游戏出海的若干措施》，提出加强游戏与文旅融合发展，结合游戏场景积极发展入境游。由多部分负责支持游戏开发商开发游戏周边产品，参与“浙派好礼”文创开发，带动相关文化产品和服务出口。鼓励游戏企业参与推出“跟着游戏去旅行”主题线路，打造沉浸式游戏场景。这些具体措施计划的出台，将为游戏在新型文化业态中的发展提供强劲的条件。

3. 游戏产业在中华文化符号全球化传播中发挥积极作用

游戏在全球传播中华文化符号中具有极强的穿透力，2024 年以《黑神话：悟空》为代表的国产游戏，将中国神话小说《西游记》与游戏新技术结合，获得国内外多项大奖，引发全球中华文化热潮。

2022 年，商务部等 27 部门推出《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》将推动“中华文化符号的时尚表达、国际表达”纳入发展战略，在大力发展数字文化贸易中，明确指出，培育网络游戏、电子竞技等领域具有出口竞争优势，可以提升文化价值，打造具有国际影响力的中华文化符号。在地方层面，2025 年 5 月，广东省委宣传部的《推动网络游戏产业高质量发展的若干措施》，鼓励将中华优秀传统文化、岭南文化、现代流行文化等优质内容融入游戏创作，孵化具有全球影响力的文化 IP。6 月，浙江省的《关于支持游戏出海的若干措施》中强调，鼓励游戏企业在创作中使用历史经典产业文化、场景、产品，支持游戏企业与历史经典产业加强合作，开展 IP 授权、品牌联名、合作开发。细化与放大游戏中的中国文化内涵，扩大游戏产品衍生的文化效应，推动游戏产品成为中华优秀传统文化创造性转化和创新性发展的重要载体。

（三）游戏出海发展的政策布局

游戏出海在“十四五”规划期间一直呈现新型经济业态发展趋势，成为国家双循环战略的践行者，代表企业和产品受到商务部等支持，目前其发展仍在产生新的增长点。2022 年 7 月，商务部等推出的《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》中，提出激活创新发展动能，在数字内容加工方面，支持开展“两头在外”的数字内容加工业务，鼓励企业加工国外动漫游戏等编辑、后期制作等服务。为游戏产业融合发展注入双循环的新鲜血液。2024 年以来，单机游戏和小游戏在出海发展中出现明显增长，成为出海的新品类。在 2025 年 4 月，国务院批复的《加快推进服务业扩大开放综合试点工作方案》中，首次将游戏出海纳入试点任务，要求布局“IP 打造—游戏制作—发行—海外运营”全产业链，新增大连、宁波、苏州等 9 个试点城市，推行“属地管理+国际分级”双轨制，表明游戏发展出海业务正在成为我们服务贸易发展的组成部分。6 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于深入推进深圳综合改革试点深化改革创新扩大开放的意见》中拓展文创数字贸易，搭建“游戏出海公共服务平台”，

支持企业建立海外研发中心和发行渠道，让更多数字文创产品“出海”又“出圈”。

在各地发展数字服贸的过程中，对游戏出海给出政策落地。2025 年 1 月，上海市发布《上海市推动数字贸易和服务贸易高质量发展的实施方案》，以文化贸易为重点扩大数字产品贸易。推进文化贸易“千帆出海”，推动游戏出海的数字服务贸易。2 月，浙江省在《浙江省关于支持浙产游戏出海的若干措施》中通过全省牵头各地市产业联动，打造游戏出海产业集群。积极培育游戏出海市场主体。如鼓励游戏企业与智能终端厂商合作，推动 AR/VR 眼镜等智能终端共同出海。强化游戏出海平台支撑、完善游戏出海生态服务、强化游戏出海要素保障。推进游戏出海知识产权保护、游戏出海资金扶持力度。5 月，广东在《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》中提出打造出海产业集群。支持游戏企业出海发展，打造“粤产游戏出海矩阵”“游戏企业出海联盟”，扩大粤产游戏海外影响力，支持企业参加国际知名游戏展会，以及游戏上下游相关产业链资源协同出海发展。6 月，深圳市商务局、发改委发布《推动服务贸易和数字贸易高质量发展实施方案》提出加大游戏出海，创新发展数字贸易。在游戏出海发展的政策中，保障企业出海权益的同时，也支持企业构建国际生态，如上海支持企业参加国际展会，引进国际电竞赛事等，为游戏出海“一带一路”的市场布局提供更多便利条件。

在出海企业方面，随着国务院政策发布和各地推动，中国游戏企业境外市占率持续提升且有望继续增长。根据伽马数据、Sensor Tower 资料，2024 年国产自研游戏出海创 1332.44 亿元新高，较上一年同比增长 13.4%，在手游市场出海市场份额从 2018 年的 22%提升至 2024 年的 28%，始终占据全球市场第一，构成全球领先优势，重要海外市场的头部手游中，国产游戏上榜数量持续增加，且中国发行商数量稳定，表明出海企业已积累丰富经验，能持续推出符合当地需求的产品。中国手游 2024 年新上线头部游戏前 16 榜单中国企业占据 12 席。在游戏品类赛道方面，微信小游戏进一步壮大，出海优势品类从传统赛道扩展到了休闲合成品类，未来多端产品占比持续增长。此外，经过海外市场验证的产品，出海企业通过尝试也在国内市场中获得成功，成为产品创新的另一种路径。

从游戏在数字经济新业态中政策的“战略赋能”可以看到，发展游戏产业在应对经济升级方面提供一系列新举措，游戏相关政策的落地注重“技术自主性 + 文化适配性”的综合发展，游戏在数字经济中正成为新生产力技术创新应用的试验场、中国文化输出的急先锋、数字服贸出海的新引擎。

二、游戏行业当前的社会需求分析

（一）国内外游戏产业市场规模与核心岗位需求

全球游戏市场保持高位运行，据 Newzoo 统计市场规模达数千亿美元量级。中国作为核心增长引擎，游戏出版工作委员会、伽马数据指出 2024 年国内市场实际销售收入达 3,257.83 亿元人民币（同比+7.53%），用户规模 6.74 亿人（同比+0.94%），移动游戏贡献 68.7% 收入，呈现移动新品和单机精品表现突出、大制作和小游戏并行、跨平台多端发行与云游戏趋势清晰的特点。

1. 总的人才需求情况

（1）高端研发人才结构性短缺

目前，面对新业态发展，游戏企业加大新技术研发布局和融合创新运用投入，导致游戏在高端研发人才储备方面出现结构性短缺，以 3A 游戏为例，3A 级主机游戏开发人才缺口达 32.4%，其中物理引擎工程师、动作捕捉技术专家最为稀缺，如《黑神话：悟空》研发团队的技术岗位招聘平均耗时 9.2 个月。在小游戏领域中，全栈工程师需求激增，2024 年岗位数量同比扩张 56.4%，但具备跨平台移植能力的开发者仅占从业者总量 7.9%。

（2）数据科学人才成为新缺口

在国家推进全域数字化战略中，游戏用户行为分析岗位需求骤增，2024 年相关职位增长 139.1%，需掌握三维重建算法、付费漏斗建模等能力，而目前市场合格人才储备仅覆盖需求的 23%。由此导致的核心矛盾是新兴技术领域，如 AIGC 工具应用、云游戏开发等，人才需求年增速超 90%，但高校培养体系滞后导致这些岗位平均招聘周期长达 6.8 个月。

（3）技术美术岗位需求激增

随着主流游戏引擎，如 Unity、UE5、Godot、Cocos 等在跨平台开发中渗透率提升，技术美术岗位需求年增速达 17.3%，远超行业平均岗位增长率

（4.5%）。该岗位需同时掌握编程、美术与引擎开发能力，人才供需比达 1:5.8，即 1 名求职者对应 5.8 个岗位。

（4）全球化运营人才紧缺

在中东、非洲等新兴市场中，具备本地化运营能力的复合型人才缺口显著，熟悉中东文化属性的运营人才需求量同比增长 29.6%，如沙特市场高 ARPU 值产品《Yalla Ludo》需阿拉伯语母语运营。

非洲移动游戏市场因电力、网络基础设施薄弱，其质量评分仅 11%-12%左右，因此，还需懂得移动支付解决方案的游戏技术维护人才等。

2. 人才需求特征与岗位缺口

游戏人才的需求特征包括内容创作层、运营管理层、技术研发层三个方面：

（1）内容创作层

叙事设计师，具备跨文化叙事能力者优先，海外发行项目需求激增；

AI 美术师，须掌握 AIGC 工具与传统艺术创作能力结合；

关卡策划师，注重 UE5 虚拟制片技术应用能力。

（2）运营管理层

数据科学家，需精通 Python、SQL 及用户 LTV 预测模型，占运营岗需求的 38%；

本地化经理，小语种（如阿拉伯语等）+游戏文化理解复合人才稀缺；

社区运营，要求舆情分析工具使用及危机公关能力。

（3）技术研发层

引擎开发，Unreal、Unity 等相关技术人才缺口显著，需掌握 C++、C#及物理引擎优化能力；

全栈工程师，要求兼具前后端开发能力，如服务器架构、反作弊系统搭建；

技术美术（TA），需精通 Shader 编程、3D 数学及 AI 生成工具，年需求增长率超 20%。

当前游戏企业普遍面临成本攀升与人才供给失衡的双重压力，一方面，研发投入持续高涨，头部 3A 大作开发成本已突破 10 亿元量级，人力成本占比攀升至总预算的 34%（较 2020 年提升 12 个百分点）；另一方面，核心人才结构性短缺加剧行业挑战，尤其国际化运营领域——尽管中国自研游戏出海市场规模达 180.13 亿美元，但具备跨文化运营能力的团队稀缺，中东市场本地化人才供

需比高达 1:12.8，导致《无尽冬日》等 SLG 产品在沙特等高潜力市场因本土传播不足损失约 27%潜在用户。

在当前游戏产业向精品化、全球化深度转型的背景下，建立游戏艺术设计专业是破解行业人才结构性矛盾的关键举措。从美术设计维度看，传统美术功底已无法满足技术迭代需求——AI 美术师需同时掌握文字、图形、影像、声音、编程交互的 AIGC 技术与手绘能力，技术美术（TA）岗位要求精通 Shader 编程与 3D 数学，且该类人才年需求增长率超 20%。若不通过系统化专业培养，将难以解决“工具应用与艺术创作脱节”的痛点。

在创意表现方面，游戏产业对跨文化叙事能力的需求空前迫切，一方面，叙事设计师需融合多元文化元素，适配海外发行，另一方面，头部 IP 衍生开发，如《原神》手办贡献超 30 亿流水，要求设计师兼具 3D 时尚设计能力与商业转化思维，而当前高校培养普遍缺乏商业实践模块。

更深层的原因体现在跨专业人才培养上，在技术研发层，如引擎开发岗需掌握 Unreal 等引擎优化，这与美术设计的渲染技术高度耦合；在运营管理层，从事本地化的经理要求具备“小语种+游戏文化”复合能力；元宇宙场景设计师需同时掌握 Unity 等开发工具与 3D 设计软件，此类跨界岗位的招聘周期长达 6-9 个月。

这些对专业课程设置与人才培养中的启示是在专业建设中，除核心的艺术设计课程外，还需构建补充的“三角能力模型”。

（1）技术基座，开设 AIGC 工具链、引擎脚本编程等课程，应对企业要求 TA 掌握 AI 生成工具的现状；

（2）文化容器，嵌入跨文化叙事、区域美学等模块，解决海外发行中因文化误读导致的用户流失；

（3）商业接口，通过与企业相关的项目实践课题，训练学生将创意转化为流水的能力。

这些“三角能力模型”在企业开发中面临的需要越来越突出，而企业高端人才的紧缺，意味着需要通过系统化专业培养，才能弥合“艺术表达-技术实现-商业价值”的产业断层。

（二）国内外关联产业规模与人才融合需求

游戏产业的新兴业态正推动就业结构向高复合化、跨界融合方向升级。一方面，市场扩容态势显著：2023 年中国电竞产业规模达 1,412.59 亿元（同比+16%），带动赛事运营、俱乐部管理等岗位扩招 87%；游戏直播板块收入 1,186.93 亿元，催生主播经纪岗需求年增 17.5%；衍生消费端头部 IP 开发贡献超 30 亿流水，如《原神》的手办占其 IP 总流水的 21%。另一方面，岗位能力模型发生本质变革，如电竞教练需建立“游戏段位认证、运动心理学”等多维培养体系，解决战术复盘与选手心理干预的融合需求；游戏主播需增加《行业法》、《分成机制设计》等实务课程，以应对行业纠纷问题；元宇宙场景设计师要有一定的引擎开发能力和 3D 时尚建模设计能力，能够适应虚拟角色的需求规模增长。这种“产业扩张与技能升维”的升级演进，对就业市场产生三重影响，第一，创造增量机会，电竞产业链年新增岗位超 2.4 万个，如赛事执行、数据策略师等，衍生品设计岗需求激增至 55.1%；第二，抬升薪资溢价，复合型岗位平均薪酬较传统职位高 40%，如具备流媒体协议开发能力的云游戏技术岗；第三，加速人才迭代，近 67% 的电竞俱乐部计划淘汰单一游戏段位教练，转向持运动心理资质的新生代团队。可以反映跨领域岗位的能力需求与缺口情况（表 1）：

表 1 跨领域岗位的能力需求与缺口情况

产业板块	新兴岗位	能力矩阵要求	缺口程度
电竞产业	战术数据分析师	机器学习+游戏机制理解	严重
直播与短视频	交互内容策划	实时互动设计+用户心理学	中度
IP 衍生开发	数字藏品运营专家	区块链技术+版权法律知识	极度

（三）泛游戏化就业生态拓展

在泛游戏化领域中，通过数字经济的发展，产生各行业的数字化转型和新兴业态，为游戏就业提供生态环境。代表性的有，第一，严肃游戏领域，医疗康复类游戏市场年增速达 29.6%，催生临床游戏设计师；第二，教育游戏化领域，职业培训规模增长为 32.6%，急需游戏化学习架构师；第三，营销创新领域，品牌联名活动带动“玩法策划”外聘需求增 4.5 倍。在具体岗位拓展方面有：

1. 传统行业赋能岗

文旅策划师，需掌握 AR 地理围栏技术，如《Pokemon Go》落地案例；

医疗康复顾问，要求理解体感设备数据接口协议；

2. 技术支持岗

云游戏运维工程师，精通 5G 边缘计算节点部署，年薪中位数 45 万元；

AI 伦理审计师，负责管控 AI 生成内容的合规风险；

3. 创意管理岗

元宇宙策展人，须具备虚拟空间搭建及 NFT 策展经验；

UGC 生态运营，要求 Roblox 等平台开发及创作者分成机制设计能力。

对这些新拓展岗位，其培养体系重构建议如下（图 1）：

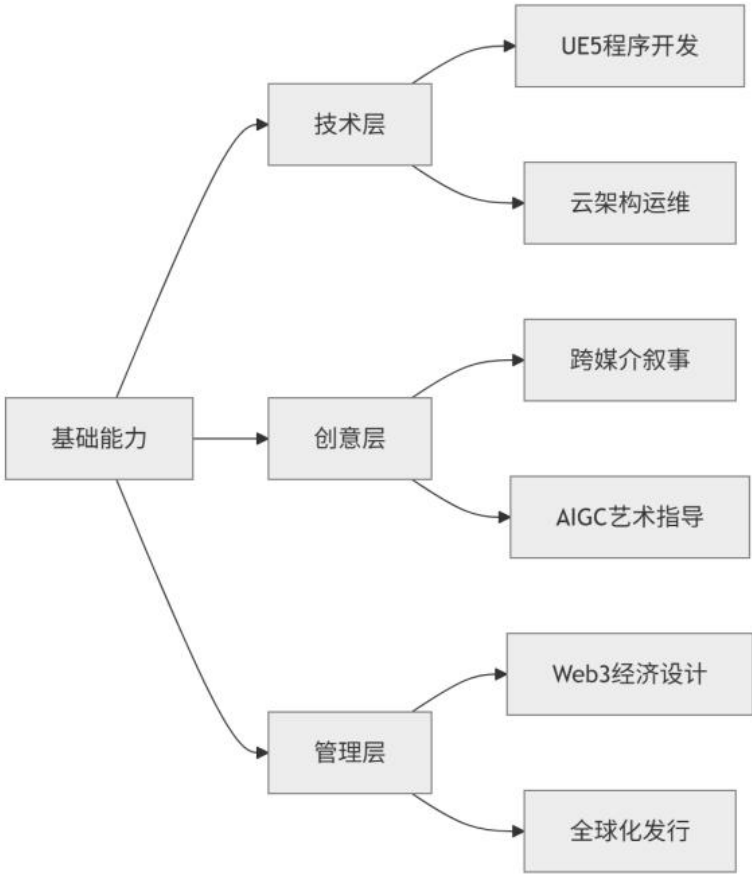


图 1 拓展岗位培养体系分析

目前，行业约 75%的企业认为“跨界融合能力”是人才首要筛选标准，预计 2025 年将近 40%游戏岗位需要“专业技能+泛行业知识”复合背景，同时，产学研需共建“游戏技术应用实验室”，打通医疗、教育、文旅场景实训。

（四）毕业生升学及创新需求情况

近年来，本专业方向毕业生升研率持续增高，形成规模化深造态势，升学比率已达 30%左右。国内升学流向除南京艺术学院相关专业外，还包括中央美术学院、中国美术学院等专业院校，以及双一流综合性大学如北京大学、同济大学、华东理工大学、南京师范大学、福州大学等。国际升学也逐年增多，主要集中于英国皇家艺术学院、伦敦艺术大学、爱丁堡大学、美国南加州大学等。同时毕业生创业实践呈现体系化发展。调研显示 28%的应届生具有自主创业意愿（较 2018 届提升 8 个百分点），实际创业形态可划分为四类，主体是游戏企业，包括游戏开发企业与游戏外包企业；同时还包括独立游戏工作室、跨界技术服务商、文化衍生开发企业等。

升学创业双轨发展推动就业通道实现三层突破，在学术研究领域，历年来累计超 20 人进入高校本专业及相关专业的教学工作；在产业创新领域，毕业生创业团队逐渐也成为吸纳本专业学生的主要阵地之一，人才供给形成良性的内循环机制；在国际协作层面，海外深造毕业生归国后进入头部企业具有跨文化、跨语言的优势，参与跨国项目联合开发，推动产业高层次国际化视野人才的比例。

结语

通过对游戏行业产业的具体调研、相关政策分析、汇报和专家论证反馈，分析“十四五”规划以来游戏产业的方针政策密集布局、游戏行业高端复合人才的社会紧迫需求、游戏出海产生的国际重大文化影响力等方面，我们发现游戏行业与产业面向数字经济发展需求，响应国家发展战略要求，发生结构性变化，培养适应数字经济和文化产业发展的游戏创新人才是极为必要的、可行的。面对产业新业态与创新需求在人才培养方向上我们要予以明确的导向和回应，能够具备具身理解未来持续性需求的设计思维能力、运用新兴技术交叉融合解决复杂问题的协同迭代能力、深入挖掘文化自信的系统创新与转化能力、国际化联合开发互利共赢的跨文化交流协作能力，适应技术升级、社会需求快速变化的可持续学习能力。为此，在增设专业的结构设置与建设中面对这些能力要求，持续探索培养创新复合人才，发挥服务数字经济的社会作用。

申请增设游戏艺术设计专业将有利于数字经济的发展需求，落实国家战略部署，有利于进一步推进南京艺术学院设计学、戏剧影视学等学科的建设发展目标，为向一流学科建设目标迈进，提升南京艺术学院“江苏高水平大学”发展成果提供专业助力，也将有利于巩固我校专业服务新兴文化产业的发展能力，更好地扎根国家和江苏的文化创新驱动发展战略，为数字经济新型业态的高质量发展持续注入新的动力。

5. 申请增设专业人才培养方案

申请增设专业人才培养方案

一、专业简介

南京艺术学院游戏艺术设计专业方向最初设立于 2001 年，该方向于 2005 年第一届本科生毕业，迄今为止人才培养已有 24 年历史，先后设在数字媒体艺术系和动画系，联合数媒、动画两个国一流专业建设点的优势资源支持，2016 年以游戏专业方向为依托发展教育部中外合作办学项目，二十年间先后为社会输出近 700 名优秀游戏专业人才。当前，根据数字经济创新发展新业态需求，以“人工智能赋能，传统文化创新”为专业核心理念，立足游戏全产业链需求，培养兼具技术整合力、文化创造力与产业洞察力的复合型创新人才。专业深度融合 AI、VR、云计算等前沿技术，通过项目导入、产教融合、国际合作模式，系统传授游戏策划、美术制作、交互设计、引擎开发等核心能力。课程体系涵盖四大方向：中国文化驱动、交叉技术实践、艺术美学创新、国际视野拓展。依托国家级平台 3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心和国家级数字媒体艺术实验教学示范中心、江苏省中国文化遗产与数智创新哲社实验室、南艺-鼓楼数智科创中心、校企合作等实践创新平台，学生通过参与真实项目开发，积累全流程经验，掌握前沿技术实现创新交互，培养团队协作意识，毕业生未来可胜任游戏开发、数字娱乐、元宇宙内容设计、数智文旅开发等领域多元化岗位。

二、培养目标

本专业培养面向数字经济发展需求，围绕文化产业数字化升级需要，培养德智体美劳全面发展，适应“中国文化遗产+前沿技术交叉+全球产业视野”的艺科融合需要，掌握游戏叙事、玩法机制、交互设计、美术表现、

程序开发等领域理论知识，具备跨学科交叉融合创新能力、全流程开发实践能力、文化数字化转化能力和可持续学习能力，具有扎根传统文化的创新素养、符合科技伦理的行业认知、国际拓展的前沿视野，通过项目制教学、产学研协同育人、国际交流合作等特色培养路径，能在游戏企业从事游戏系统策划、美术设计、数字技术开发等工作的艺科融合型人才和相关元宇宙内容设计、数智文旅、数字娱乐等行业核心岗位的创新型文化科技人才，成为推动游戏在数字文化产业创新发展的复合型、创新型领军人才。

根据游戏艺术专业培养目标的人才定位，对本专业学生毕业 5 年左右的职业发展预期目标分解如下：

目标 1：道德品质目标，坚定践行社会主义核心价值观，全面恪守游戏行业职业道德规范，以高度的社会责任、文化自觉与使命担当，在游戏产业及相关的元宇宙数字内容、数智文旅、数字娱乐等领域，深度挖掘中华优秀传统文化和人类优秀文明成果，在作品中弘扬正能量，培养积极健康、向上向善的游戏设计伦理文化，切实发挥文艺作品的文化引领作用。

目标 2：知识结构目标，系统整合游戏创作的设计理论体系与 AI 创作技术，精准把握行业前沿技术动态与发展趋势，持续优化知识结构。能够基于扎实的专业理论与先进技术，深入分析行业前沿问题，提出科学合理、切实可行的创新性解决方案，成为行业技术革新与艺术创新的推动者。

目标 3：能力及素养目标，始终保持强劲的持续学习能力，熟练掌握游戏项目从策划构思、创意设计到制作完成的全流程专业技能，具备卓越的设计思维能力、项目管理能力、团队协作能力与问题解决能力。形成集设计思维、艺术审美、技术应用、创意策划于一体的综合专业素养，能够高效主导或深度参与各类复杂游戏及相关项目，确保作品质量达到行业领先水平。

目标 4: 国际视野目标, 以游戏创作为文化传播载体, 以弘扬中华民族优秀文化精神为核心使命, 熟练掌握跨文化沟通与协作技巧, 积极参与国际游戏、数字艺术领域的交流与合作。通过作品积极展现中国文化魅力与艺术特色, 有效提升中国游戏艺术的国际知名度与影响力, 成为中华优秀传统文化国际传播的中坚力量。

目标 5: 自主发展目标, 构建科学完善的持续学习与技术迭代机制, 灵活运用学历提升、行业认证、学术研究、项目实践等多元化发展路径, 不断突破职业发展瓶颈。在游戏及相关领域的科研创新或行业实践中持续深耕, 实现个人职业能力与专业影响力的稳步提升, 成长为具有行业引领力与责任感的高素质专业人才。

三、毕业要求

本专业注重立德树人、以“四个自信”为指导方向, 培养学生树立正确的人生观、世界观和价值观。学生系统学习游戏艺术设计基础理论、创作方法及产业实践, 熟悉游戏行业现状与未来趋势, 掌握人工智能、游戏引擎、混合现实、三维扫描等新兴技术在游戏艺术创作中的应用方法。具备设计思维、游戏策划、视觉设计、交互设计、引擎开发、运营推广等全流程专业能力和持续成长能力。

本专业学生毕业时应达到如下要求:

1. 思想品德

1.1 坚持“四个自信”, 坚定政治信仰和理想信念, 大力弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神; 坚持以人民为中心, 关心国家发展和社会问题, 具有强烈的时代使命感和社会责任感; 坚持以美育人、以美化人, 具有科学精神、人文精神、艺术修养和道德情操, 传承发扬中华美育精神。

1.2 坚持正确的艺术观、创作观和劳动观，具有职业认同和职业素养，能够主动参与社会实践，将社会主义核心价值观化为自觉的实际行动，积极投身到新时代中国特色社会主义现代化强国建设之中。

2. 专业知识

2.1 掌握广泛的人文社科基础知识，掌握一门外语，具备外语应用能力；掌握计算机及信息技术知识，具备扎实的数智技术应用知识；了解游戏产业政策法规与行业标准。

2.2 具有设计学、戏剧影视学、美术学、计算机科学等跨学科基本理论和基本知识；掌握游戏叙事、角色设计、场景构建、交互逻辑等核心专业知识；熟悉人工智能时代下游戏创意、设计、开发、制作的流程原理、行业标准及前沿技术及发展趋势。

3. 实践能力

3.1 具备造型生产转化与技术工具操作能力，熟练操作游戏行业主流智能工具链，掌握 AI 生成与辅助设计、图形设计、游戏引擎、游戏 CG 创作、协作设计等工具与设备的应用逻辑，拥有扎实的跨媒介造型实践能力，实现创意表达，游戏世界观构建、美术材质风格设计、动态叙事设计、动作美术设计、游戏特效设计等，将设计需求转化为游戏数字资产、沉浸式数字交互内容、产品原型等，具备跨平台游戏产品开发能力。

3.2 具备项目制全周期实践，经历需求分析、方案设计、开发制作、测试迭代与评估交付等完整项目流程，具有人工智能语境下跨媒介游戏艺术相关的开发能力，实现从创意策划到实践落地的闭环创新实践能力。掌握团队协作与资源统筹能力、敏捷开发和版本控制技术，具有一定的产品化运营思维能力和市场与成本意识，兼顾用户需求、技术可行性、生产成本及商业价值。

4. 逻辑思维

4.1 具备复杂问题的多学科系统思维,掌握运用思维工具拆解跨领域问题的基本分析方法,具有运用数据统计分析工具解析游戏设计需求的能力;具备游戏系统架构、交互逻辑优化、技术瓶颈突破的研究能力。

4.2 具备运用系统思维、逻辑推理工具分析游戏设计的问题定义、评估方案可用性;能够运用收敛-发散的双钻模型等逻辑方法,建立调查、假设、验证方案的快速迭代系统,具备高效解决游戏创作过程中的技术瓶颈与创意实现问题的结构化思维能力。

5. 创新能力

5.1 技术驱动文化新业态探索与解决高质量需求的方案设计能力,深入理解新兴技术对传统产业的重构作用,具备游戏设计思维能力、跨技术整合与原型实现能力,掌握快速学习并应用新兴技术工具的能力,探索人工智能等新兴技术与游戏设计交叉融合的创新表达形式,能够融合多技术领域知识,具备多元化、多维度、多路径设计并开发具有可行性的数字化解决方案原型,表达文化创新和艺术创造的创新能力。

5.2 激活文化数字化的生命力,理解国家文化数字化战略内核,面向未来的场景化创造,掌握文化 IP 数字化转化方法,能够运用多学科知识体系、AI 等技术数字工具,在复杂问题中发现创新点,设计符合当代需求与审美的数字文化产品,实现设计能力与技术工程逻辑的融合,开拓游戏在文化新兴应用场景中的跨学科融合能力。

6. 数字素养

6.1 掌握数字工具应用与数据思维,赋能专业能力创新与职业发展,深刻理解人工智能、大数据、云计算等新兴技术对产业升级和职业生态的深刻变革,具备持续学习并有效应用主流数字化工具、平台及游戏艺术设计专业软件的能力,具备使用多种 AIGC 等技术完成文本、图像、视频、模型、代码辅助生成的数字技术应用能力,提升工作效率、优化工作流程并解决

实际问题。

6.2 具备信息数据有效采集、深入分析与批判性应用的能力,能够精准、高效地获取所需信息,具备批判性媒介素养,深刻理解和遵守网络法律法规与数字伦理规范;实现有效沟通与协作,通过用户行为画像数据、市场反馈优化设计决策,实现个性化内容生产与精准化设计沟通表达的数据驱动创作思维能力,运用数字化、云平台等协同工具进行清晰、高效的跨地域、跨文化沟通与团队协作,实现分布式工作环境的效能。

7. 沟通表达

7.1 具有游戏项目全流程协作沟通与资源整合能力,具备与团队内部技术、美术、策划等协作需求对话能力、与客户、用户等高效沟通能力,准确传达设计创意与技术需求;协调多方资源推动项目落地的跨领域协作沟通能力。

7.2 具备精准定位不同类型用户需求,能够将模糊问题拆解为清晰的概念逻辑,通过可视化方案、数据模拟推演等形式,生动阐释游戏玩法与世界观等项目沟通内容,达成双向需求共识的理解与表达能力;通过开放式设计、社区共创等形式,将设计方案转化为社会可参与的沟通媒介,服务设计的社会价值。

8. 职业能力

8.1 具有本专业交叉学科协同与设计问题求解能力,掌握多学科融合设计思维,具有拆解复杂问题的全链路设计管理能力;了解游戏产业生态的应用前景和行业需求,熟悉游戏产业相关的方针政策、法律法规和技术标准,具有技术伦理与社会责任担当;具备一定的团队合作精神和设计协作管理能力。

8.2 具备数字经济场景化能力,掌握新兴设计岗位职业要求,在技术运用、数据驱动、业态响应方面体现本专业数字职业角色适配力,能够在数

字媒介与科技融合领域，运用人工智能等新兴技术，开拓泛游戏应用的新场景，助力文化遗产的创新性，普惠设计的多元化、具备动态适配应用场
景能力。

9. 国际视野

9.1 深入理解文化产品国际传播力和数字服务贸易平台影响力，保持对国内外优秀文化资源的敏锐感知，熟悉跨境数字平台规则，具有全球化游戏产品思维，学习本地化设计策略，发挥游戏叙事传播特色，能够将多元文化元素有机融入游戏，发展具有国际传播力和文化在地化游戏创新设计融合能力。

9.2 关注国际前沿的游戏设计与相关的数字技术与艺术创新、产业模式以及市场动态，能够主动对照国际行业标准提升创作设计高度，对国际游戏行业发展趋势具备深刻洞察与实践能力。

10. 终身学习

10.1 具备可持续发展的职业学习能力，养成求知习惯，主动识别职业领域的新知识、新科技、新艺术、新规范、游戏行业动态和国内国际发展趋势，掌握有效的自主学习策略与方法，保持专业的敏锐度，具有持续更新专业前沿知识与技能体系的内生动力和能力，适应数字经济发展、产业升级、职业变迁和个人可持续发展的需求。

10.2 融入广泛的社会参与式学习，将学习作为个人全面发展和参与社会生活的方式。培养开放包容的学习心态和跨学科、跨领域学习的意识和基础能力，能够从工作实践、文化交流、社区活动、社会服务等多样化的社会参与中吸收知识、提升素养，反思职业经验；具备信息和媒介素养，有效甄别、利用在线课程、学历提升、行业培训等多元化的学习方式，将学习融入日常生活，不断提升适应社会变化的能力、个人生活品质和服务社会的要求。

四、学制

学制：标准学制为四年，实行弹性学制和学分制管理

五、毕业最低学分与学位授予

（一）毕业最低学分：150

（二）授予学位：艺术学学士

六、所属学科与相关学科：

（一）所属学科：设计学

（二）相关学科：戏剧与影视学、美术学、计算机科学与技术

七、专业核心课程和特色课程

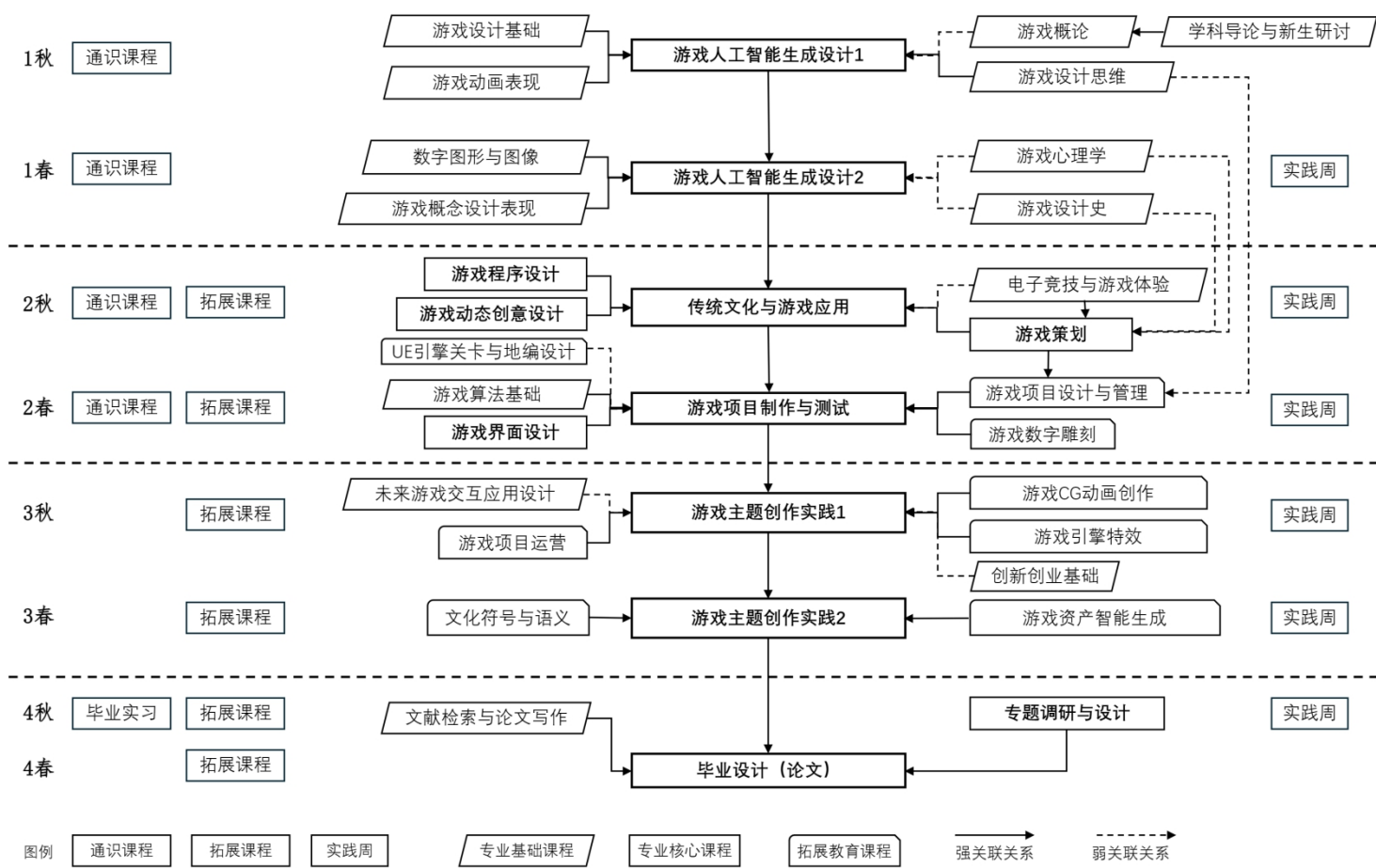
核心课程：游戏人工智能生成设计 1、游戏人工智能生成设计 2、传统文化与游戏应用、游戏策划、游戏程序设计、游戏界面设计、游戏动态设计、游戏项目制作与测试、游戏主题创作实践 1、游戏主题创作实践 2、专题调研与研究等。

特色课程：人工智能课程：游戏人工智能生成设计 1、游戏人工智能生成设计 2；科教融汇课程：游戏算法基础、游戏程序设计、游戏引擎特效；文化传承课程：传统文化与游戏应用、文化符号与语义；创新与创业类课程：游戏动态创意设计、游戏项目制作与测试、游戏引擎特效；产教融合课程：游戏项目运营、UE 引擎关卡与地编设计、游戏主题创作实践 1、游戏主题创作实践 2；校企共建课程：UE5 粒子系统（网课）、UE5 游戏制作

基础(网课)、UE 角色控制与环境交互(网课)、Unity 实战案例开发(网课)、
虚幻引擎 UI 界面与角色动画基础(网课)等。

八、课程地图

游戏艺术设计专业课程地图



九、课程体系及学分学时分配：

表 1 课程体系及学分分配表

课程模块	课程类别		学分	学期	备注
通识教育课程 (含实践教学) [50 学分]	公共基础课程	必修	34	1-4	
	通识必修课程	必修	6	2-7	

	通识选修课程	选修	10	2-7	
专业教育课程 (含实践教学) [50 学分]	专业基础课程	必修 选修	20	1-5	
	专业核心课程	必修	30	1-7	
拓展教育课程 (含实践教学) [50 学分]	项目制课程(群)	选修	35	3-8	
	劳动教育实践	必修	1	1-8	
	创新创业实践	必修	2	2-8	
	就业实习	必修	2	7-8	
	毕业创作/论文	必修	10	7-8	
合 计			150		

*注:

- 1.专业教育类课程包含专业教育课程、拓展教育课程中的课程;
- 2.专业基础课分为必修和选修,其中专业基础课(选修)可供本学科各专业类学生跨学院选修,各学院应开设学科基础课程不少于3门。
- 2.“项目制课程(群)”：各开课单位应开设可供全校学生选修的项目制课程群,如学院自主设置的专业进阶、专业拓展课程群;人工智能学院、创新创业学院等开设人工智能+、创新创业+等专业拓展课程群;辅修、“微专业”课程群;本研贯通课程群;本科生科研训练项目、艺术实践项目、社会实践项目、劳动教育、创新创业项目等。
- 3.五年制相关专业在此基础上,原则上在“专业教育课程”模块中相应扩充10-20学分。

十、课程设置、毕业要求、培养目标对应关系:

表 2-1 毕业要求与培养目标对应关系矩阵

毕业要求	培养目标				
	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
思想品德	√			√	√
专业知识		√	√	√	
实践能力		√	√	√	
逻辑思维		√	√		√
创新能力			√	√	√
数字素养	√	√			√
沟通表达	√			√	√
职业能力			√	√	√
国际视野	√		√	√	

毕业要求	培养目标				
	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
终身学习	√	√			√

表 2-2 课程设置与毕业要求的对应关系矩阵

课程名称 \ 毕业要求	毕业要求									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学科导论与新生研讨 Introduction to Disciplines and Majors & First-Year Seminar	√						√	√		√
文献检索与论文写作 Literature Retrieval and Thesis Writing		√		√					√	√
创新创业基础 Foundation for Innovation and Entrepreneurship							√	√		√
游戏概论 Introduction to Games	√	√						√	√	
游戏设计基础 Fundamentals of Game Design	√		√				√			
游戏设计思维 Game Design Thinking				√	√		√			√
游戏动画表现 Game Animation Representation		√	√			√				
游戏心理学 Game Psychology		√				√	√			√
游戏概念设计表现 Game Concept Design		√	√		√					
游戏算法基础 Foundations of Game Algorithms		√		√		√				
数字图形与图像 Digital Graphics and Images		√	√		√					
游戏人工智能生成设计 1 AI-Generated Game Design 1			√	√		√				
游戏人工智能生成设计 2 AI-Generated Game Design 2			√		√	√				
传统文化与游戏应用 Chinese Culture and Game Design	√			√	√		√			
游戏策划				√	√				√	

课程名称 \ 毕业要求	毕业要求									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Game Creativity and Planning										
游戏程序设计 Game Programming		√	√	√						
游戏界面设计 Game Interface Experience design		√	√			√				
游戏动态创意设计 Game Dynamic Creative Design		√	√	√						
游戏项目制作与测试 Game Project Production and Testing			√					√		√
游戏主题创作实践 1 Game Thematic Creation Practice 1					√	√	√			
游戏主题创作实践 2 Game Thematic Creation Practice 2					√	√	√	√		
专题调研与设计 Research and Design			√	√				√		
游戏项目运营 Game Project Operations			√				√	√		
游戏项目设计与管理 Game Project Design and Management				√	√			√		
游戏引擎特效 Game Engine Special Effects			√		√					√
文化符号与语义 Cultural Symbol and Semantics	√	√							√	√
游戏 CG 动画创作 Game CG Animation Creation		√	√	√						
游戏资产智能生成 Intelligent Generation of Game Assets						√		√	√	
UE 引擎关卡与地编设计 UE Level & Environment Design			√				√	√		
游戏数字雕刻 Game Digital Carving			√	√		√				
游戏音效设计 Game Sound Design		√	√			√				

十一、课程设置与教学进程计划：

表 3 通识教育课程设置及指导性修读计划表

通识教育课程（必修 34 学分，选修 16 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
通识教育课程	公共基础课程	思政类	091026	思想道德与法治 Cultivation of Ideological Morality and Basis of Law	3	48	48		1	马克思主义学院	
			091027	中国近现代史纲要 Outline of Chinese Contemporary and Modern History	3	48	48		1-2	马克思主义学院	
			091048	马克思主义基本原理 Elementary Theory of Marxism	3	48	48		2-3	马克思主义学院	
			091068	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 Mao Zedong Thought and Theory of Socialism with Chinese Characteristics	3	48	48		3	马克思主义学院	
			091069	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	48	32	16	4	马克思主义学院	
			091066	形势与政策 Current Situation and Policies	2	64	16	48	1-8	马克思主义学院	
			143662	新中国史 The History of New China	1	16	16		1-8	马克思主义学院	至少选择 1 门修读
			143663	改革开放史 The History of China's reform and Opening up	1	16	16		1-8	马克思主义学院	
			143621	中国共产党简史 A Concise History of the Communist Party of China	1	16	16		1-8	马克思主义学院	
			143648	社会主义发展简史 The History of the	1	16	16		1-8	马克思主义学院	

通识教育课程（必修 34 学分，选修 16 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
				Development of Socialism							
		外语类	091036	大学英语 1-1 College English 1-1	2	32	32		1	国际教育学院	
			091037	大学英语 1-2 College English 1-2	2	32	32		2	国际教育学院	
		军体类	091019	大学体育 1 College Physical Education 1	1	36		36	1	体育部	
			091020	大学体育 2 College Physical Education 2	1	36		36	2	体育部	
			091021	大学体育 3 College Physical Education 3	1	36		36	3	体育部	
			091022	大学体育 4 College Physical Education 4	1	36		36	4	体育部	
			161001	军事技能 Military skill	2	2 周		2 周	1	学工处	
			161002	军事理论 Military Theory	2	32	32		1	学工处	
			421001	国家安全教育 National Security Education	1	16	16		1-8	马克思主义学院	
		发展类	143140	大学生心理健康 Mental health of College Students	2	32	32		1-8	学工处	
			141110	新时代大学生劳动教育 Labour Education for college students in the new era	1	32	32		1-8	各学院	
		小计			34	672	432	240			
	通识核心/选修课	文史哲修养	143206	中国现代小说欣赏 Appreciation of Modern Chinese Fiction	2	32	32		1-8	戏剧与影视学院	至少修读 2 学分
			143650	新诗赏析 Appreciation of New Poetry	2	32	32		1-8		
			122683	剧本写作 Screenwriting	2	32	32		1-8		

通识教育课程（必修 34 学分，选修 16 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
		人工智能基础与应用	091018	人工智能与信息技术 AI and Information Technology	3	48	24	24	1-8	信息化建设管理中心	必选
			143625	人工智能与艺术 AI and Art	2	32	32		1-8		至少修读 2 学分
			143628	数学思维方式与创新 Mathematical Thinking and Innovation	2	32	32		1-8		
			143644	人工智能应用基础 Fundamentals of AI Applications	1	16	16		1-8		
			143654	人工智能与科学之美 AI and the Beauty of Science	1	16	16		1-8		
			143653	人工智能与创业智慧 AI and Entrepreneurial Wisdom	1	16	16		1-8		
			143641	生成式人工智能原理及其影响和应用 Principles, Impacts, and Applications of Generative Artificial Intelligence	1	16	16		1-8		
			143655	大数据算法 Big Data Algorithm	1	16	16		1-8		
			143610	区块链技术与应用 Blockchain Technology and Application	1	16	16		1-8		
		人际沟通与商业运营	371002	职业发展与就业指导 Career Development and Employment Guidance	1	16	16		1-8	学工处	至少修读 2 学分
			143660	公共关系礼仪实务 Public Relations Etiquette Practice	3	48	48		1-8		
			143659	沟通的艺术 The Art of Communication	1	16	16		1-8		
			143619	应用写作技能与规范	1	16	16		1-8		

通识教育课程（必修 34 学分，选修 16 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
				Applied Writing Skills and Norms							
			143661	职业压力管理 Occupational Stress Management	1	16	16		1-8		
			143560	商业计划书制作与演示 Business Plan and Presentation	1	16	16		1-8		
		艺术与审美	091017	艺术大讲堂 Art Lecture	2	32	32		1-8	人文与博物馆学院	至少修读 2 学分
				美育大讲堂（系列讲座） Aesthetic Education Lecture Series					1-8		
		小计					16	256	232	24	
总计					50	928	664	264			

修读说明:

1. “通识核心/选修课”中“文史哲修养”“人际沟通与商业运营”“艺术与审美”三类应至少修读 2 学分；“人工智能基础与应用”类除必选课外，应至少修读 2 学分。
2. “公共基础课程”中“思政类”的《新中国史》《改革开放史》《中国共产党简史》和《社会主义发展简史》应至少选择一门课程修读。

表 4 专业教育课程设置及指导性修读计划表

专业教育课程（必修 46 学分，选修 4 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
专业教育课程	专业基础课程	必修	101648	学科导论与新生研讨 Introduction to Disciplines and Majors & First-Year Seminar	1	16	16		1	传媒学院	理论课
			101649	文献检索与论文写作 Literature Retrieval and Thesis Writing	1	16	8	8	7	传媒学院	实践环节
			101650	创新创业基础 Foundation for Innovation	1	16	4	12	5	传媒学院	实践环节

专业教育课程（必修 46 学分，选修 4 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
		必修		and Entrepreneurship							
			101609	游戏概论 Introduction to Games	1	16	16		1	传媒学院	理论课
			101606	游戏设计基础 Fundamentals of Game Design	2	32	16	16	1	传媒学院	术科课
			101602	游戏设计思维 Game Design Thinking	1	16	8	8	1	传媒学院	实践环节
			101607	游戏动画表现 Game Animation Representation	2	32	16	16	1	传媒学院	术科课
			101605	游戏心理学 Game Psychology	1	16	10	6	2	传媒学院	实践环节
			101614	游戏概念设计表现 Game Concept Design	2	32	12	20	2	传媒学院	实践环节
			101603	游戏算法基础 Foundations of Game Algorithms	2	32	16	16	4	传媒学院	实践环节
			102083	数字图形与图像 Digital Graphics and Images	2	32	16	16	2	传媒学院	术科课
		选修	101630	电子竞技与游戏体验 Esports and Gaming Experience	1	16	8	8	2	传媒学院	本专业至少修读 3 门，不少于 4 分
			101628	未来游戏交互应用设计 Future Game Interaction Design	2	32	16	16	5	传媒学院	
			101608	游戏设计史 History of Game Design	1	16	16		2	传媒学院	
			101634	互动设计与游戏化实践 Interactive Design & Gamification Practicum	2	32	12	20	3	传媒学院	
			101632	桌游创意设计 Creative Design of Board Games	2	32	16	16	1	传媒学院	
			101219	当代艺术思潮 Contemporary Art Trends	2	32	32		2	传媒学院	

专业教育课程（必修 46 学分，选修 4 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
专业核心课程			小计		20	320	178	142			
	必修	101610	游戏人工智能生成设计 1 AI-Generated Game Design 1	2	32	16	16	1	传媒学院	实验课	
		101611	游戏人工智能生成设计 2 AI-Generated Game Design 2	2	32		32	2	传媒学院	实验课	
		101613	传统文化与游戏应用 Chinese Culture and Game Design	2	32		32	2	传媒学院	集中实践	
		101619	游戏策划 Game Creativity and Planning	2	32	8	24	3	传媒学院	实践环节	
		101620	游戏程序设计 Game Programming	3	48	16	32	3	传媒学院	实验课	
		101616	游戏界面设计 Game Interface Experience design	2	32	8	24	4	传媒学院	实践环节	
		101622	游戏动态创意设计 Game Dynamic Creative Design	3	48	26	22	3	传媒学院	实验课	
		101623	游戏项目制作与测试 Game Project Production and Testing	4	64		64	4	传媒学院	集中实践	
		101624	游戏主题创作实践 1 Game Thematic Creation Practice 1	4	64		64	5	传媒学院	集中实践	
		101627	游戏主题创作实践 2 Game Thematic Creation Practice 2	4	64		64	6	传媒学院	集中实践	
		101621	专题调研与设计 Research and Design	2	32		32	7	传媒学院	集中实践	
				小计		30	480	74	406		
	总计					50	800	252	548		

修读说明:

1. 专业基础课程（必修）需修读 16 学分；
2. 专业基础课程（选修）本专业至少修读 3 门且不少于 4 学分；
3. 专业核心课程（必修）需修读 30 学分。

表 5 拓展教育课程设置及指导性修读计划表

拓展教育课程（必修 15 学分，选修 35 学分，共计 50 学分）											
模块/类别			课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
						合计	理论	实践			
拓展教育课程	专业拓展课程（群）	选修	项目制课程（群）		20	320	104	216	3-8	传媒学院	实践环节
					15	240	120	120	3-8	各学院	实践环节
	小计				35	560	224	336			
	专业拓展实践项目	必修	XM1405	劳动教育实践 Labor Education Project	1	16		16	2-8	传媒学院	集中实践
			141112	创新创业实践 Innovation and Entrepreneurship Practice	2	32		32	2-8	传媒学院	集中实践
			141111	就业实习 Employment Internship	2	32		32	7-8	学工处 传媒学院	集中实践
			141102	毕业论文 Graduation Thesis	10	100		100	7-8	传媒学院	集中实践
			141104	毕业设计 Graduation Project		100		100		传媒学院	集中实践
			小计				15	280		280	
	总计					50	840	224	616		

修读说明：

1. 专业拓展实践项目：除毕业设计（论文）外，本学院开设本科生劳动教育实践、创新创业赛事、就业实习等。
2. 劳动教育实践、创新创业实践：学生可通过修读本学院开设的实践类创新创业课程、参加创新创业项目、劳动教育项目或通过创新创业实践成果（大创项目、竞赛获奖、论文发表、专利获批等）认定获得。

十二、本专业实践教学体系：

由通识实践教学、专业实践教学、拓展实践教学三个部分组成。

其中通识实践教学包括通识课程实践、军事技能；专业实践教学包括

专业基础课程实践、专业核心课程实践；拓展实践教学包括项目制课程实践、劳动教育实践、创新创业实践、就业实习、毕业创作（论文）实践；合计 80.75 学分，1428 学时，占总学分 53.83%；其中集中性实践教学环节 35 学分，632 学时，占总学分 23.33%。

主要专业实验

游戏人工智能生成设计 1、游戏人工智能生成设计 2、UE 引擎关卡与地编设计、游戏动态创意设计、游戏资产智能生成、游戏 CG 动画创作、游戏引擎特效、游戏程序设计。

主要实习实训课程

游戏设计基础、游戏项目运营、游戏主题创作实践 1、游戏主题创作实践 2、就业实习、毕业设计、毕业论文。

表 4 本专业集中性实践教学环节一览表

课程编号	课程名称	课程性质	实践课程类别	学分	学时	开课学期
161001	军事技能 Military skill	必修	集中实践课程	2	2 周/64	1
101611	游戏人工智能生成设计 2 AI-Generated Game Design 2	必修	集中实践课程	2	32	2
101613	传统文化与游戏应用 Chinese Culture and Game Design	必修	集中实践课程	2	32	3
101623	游戏项目制作与测试 Game project production and testing	必修	集中实践课程	4	64	4
101624	游戏主题创作实践 1 Game Theme Creation Practice 1	必修	集中实践课程	4	64	5
101627	游戏主题创作实践 2 Game Theme Creation Practice 2	必修	集中实践课程	4	64	6
101621	专题调研与设计 Research and Design	必修	集中实践课程	2	32	7

141102	毕业论文 Graduation Thesis	必修	集中实践课程	5	100	7-8
141104	毕业设计 Graduation Project	必修	集中实践课程	5	100	7-8
XM1405	劳动教育实践 Labor Education	必修	集中实践课程	1	16	2-8
141112	创新创业实践 Innovation and	必修	集中实践课程	2	32	2-8
141111	就业实习 Employment Internship	必修	集中实践课程	2	32	7-8
合计				35	632	

十三、实习条件：

学院在国家级实践平台——文化和旅游部“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”和教育部“国家级数字媒体艺术实验教学示范中心”建设有实训基地，与多家企业签订实习基地协议，根据实习实训课程要求，每年由专业老师带队组织管理，安排学生参加岗位实习，培养学生了解社会、接触生产实际，获得一线的生产现场知识，具备实践能力、创新精神，树立事业心和责任意识。

1、与上海波子游戏有限公司共同建设“校企共建课程”，由严宝平、马江伟、王子乔组建校内指导教师团队，实习相关课程为“游戏项目运营”与“UE 引擎关卡与地编设计”，公司预计每年接收 20-30 人参加岗位实习；

2、与“南京梦宇三维技术有限公司”共同建设“AI 数字人产学研实训基地”，由薛峰、严宝平、肖宁组建校内指导教师团队，实习相关课程为“游戏主题创作实践 1”，公司预计每年接收 30-40 人参加岗位实习。

3、与南京万生华态科技有限公司共同建设“元宇宙未来艺术研究院”，由盛璠、朱宇宙、景宇阳组建校内指导教师团队，实习相关课程为“游戏主题创作实践2”，公司预计每年接收25-30人参加岗位实习；

十四、拓展教育课程：

（一）全校选修

T1-1. 校企共建 课程群

课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
101640	游戏设计理论基础（网课） Introduction to Game Design Theory (Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101641	Blender 硬表面建模（网课） Blender: Hard Surface Modeling (Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101642	UE5 粒子系统（网课） UE5 Niagara Particle System (Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101643	UE5 游戏制作基础(网课) UE5 Basic of Game Production(Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101644	UE 角色控制与环境交互(网课) UE Role Control and Environment Interaction (Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101645	Unity 实战案例开发（网课） Unity Practical Development (Online Course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101646	虚幻引擎 UI 界面与角色动画基础（网课） Unreal Engine5 UI and Character Animation (Online course)	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101647	虚幻引擎项目实战(网课) Unreal Engine Project Practical	2	32	16	16	3-8	传媒学院	

课程 代码	课程名称	学分	学时			开课 学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
	(Online Course)							

T1-2. 游戏文化 课程群

课程 代码	课程名称	学分	学时			开课 学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
101635	中国古代游戏 History of Ancient Chinese Games	1	16	16		3	传媒学院	
101636	中国神话与传说故事 Chinese Myths and Legends	1	16	16		3-8	传媒学院	
105011	游戏周边产品设计 Game Peripheral Product Design	2	32	16	16	3	传媒学院	
103012	IP 角色造型设计 IP Character Styling Design	2	32	16	16	3-8	传媒学院	
101428	中外美术史 Chinese And Foreign Fine Art History	2	32	32		3	传媒学院	

T1-3. 游戏素养 课程群

课程 代码	课程名称	学分	学时			开课 学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
W00001	人工智能辅助设计表现 Intelligence-assisted Design Presentation	2	32		32	4	传媒学院	
W00002	AIGC 动画故事板开发 AIGC Story Board	2	32	16	16	5	传媒学院	
W00021	营销数据分析与洞察 Marketing Data Analysis and Insights	1	16	8	8	6	传媒学院	
W00022	品牌数字化运作 Brand Digital Operation	2	32	8	8	7	传媒学院	
W00027	物质遗产数字化 Digitization of Material Heritage	2	32	16	16	6	传媒学院	

（二）学院内选修

T2-1. 三维游戏设计 课程群

课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
101648	游戏三维场景设计 Game 3D Scene Design	2	32	16	16	3	传媒学院	
101218	游戏 3D 材质与渲染 Game 3D Materials and Rendering	3	48	32	16	6	传媒学院	
101214	游戏角色动作设计 Game Character Action Design	3	48	28	20	6	传媒学院	
101523	游戏三维与 CG 创意 Game 3D and CG Creativity	3	48	26	22	5	传媒学院	

T2-2. 游戏创意开发 课程群

课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
101637	游戏开源硬件设计 Open-Source Hardware for Gaming	2	32	8	24	5	传媒学院	
101638	游戏开源编程 Open-Source Game Development	2	32	8	24	4	传媒学院	
101639	游戏创意编程 Creative Coding for Games	2	32	12	20	4	传媒学院	
101633	小程序游戏设计 Mini-Program Game Design	1	16	6	10	3	传媒学院	

（三）专业内选修

T3-1. 游戏艺术设计 课程群

课程代码	课程名称	学分	学时			开课学期	开课单位	备注
			合计	理论	实践			
101618	游戏项目运营 Game Project Operations	2	32	10	22	5	传媒学院	实践环节
101612	游戏项目设计与管理 Game Project Design and Management	2	32	10	22	4	传媒学院	实践环节
101626	游戏引擎特效 Game Engine Special Effects	3	48	16	32	5	传媒学院	实验课
101479	文化符号与语义 Cultural Symbol and Semantics	3	48	16	32	6	传媒学院	实践环节
101625	游戏 CG 动画创作 Game CG Animation Creation	3	48	16	32	5	传媒学院	实验课
101629	游戏资产智能生成 Intelligent Generation of Game Assets	2	32	10	22	6	传媒学院	实验课
101615	UE 引擎关卡与地编设计 UE Level & Environment Design	3	48	16	32	3	传媒学院	实验课
101617	游戏数字雕刻 Game Digital Carving	2	32	10	22	4	传媒学院	术科课
101631	游戏音效设计 Game Sound Design	2	32	16	16	4	传媒学院	实践环节
合计		20	320	104	216			

修读说明:

1. 拓展教育课程模块, 开设“校企共建”“游戏艺术设计”两个课程群, 通过学校、企业联合培养的课程体系, 推动产教协同育人的开展, 提升学生游戏实习实训能力; 开设“游戏文化”“游戏素养”“三维游戏设计”“游戏创意开发”四个课程群, 提升游戏文化、数字素养、游戏美术、技术开发等能力;
2. T1 类为跨学院全校选修课、T2 类为本学院内跨专业选修课, 游戏艺术设计专业学生应修读 15 学分, 其中 T1-1 校企合作课程群至少修读 2 门课, 不少于 4 学分;
3. T3 类为专业内限选课程, 本专业学生至少修读 T3-1 中 8 门课程, 不少于 20 学分。

6. 教师及课程基本情况表

6.1 专业核心课程情况表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
游戏概论	16	2	盛璿, 朱宇宙	1
游戏设计基础	32	4	马江伟	1
游戏人工智能生成设计1	32	4	严宝平	1
游戏人工智能生成设计2	32	4	马江伟, 王子乔	2
游戏设计思维	16	2	朱宇宙	1
游戏动画表现	32	4	韩栩, 刘晨	1
游戏心理学	16	2	朱宇宙	2
游戏概念设计表现	32	4	薛峰, 朱宇宙	2
传统文化与游戏应用	32	4	张承志, 朱宇宙等	3
UE引擎关卡与地编设计	32	4	马江伟, 王子乔	3
游戏策划	32	4	肖宁, 韩栩	3
游戏动态创意设计	48	6	马江伟, 刘晨	3
游戏程序设计	48	6	严宝平	3
游戏项目设计与管理	32	4	盛璿, 朱宇宙, 肖宁	4
游戏界面设计	32	4	肖宁	4
游戏项目制作与测试	64	8	张祺, 肖宁, 朱宇宙等	4
未来游戏交互应用设计	32	4	严宝平, 景宇阳	5
游戏主题创作实践1	64	8	薛峰, 严宝平, 肖宁	5
游戏项目运营	32	4	宋晴晴, 严宝平	5
文化符号与语义	48	6	盛璿, 徐云鹏	6
游戏主题创作实践2	64	8	盛璿, 宋晴晴, 朱宇宙	6
专题调研与设计	32	4	肖宁、马江伟	7

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	学历	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
张承志	男	1960-08	传统文化 与游戏应	教授	大学本科	南京艺术 学院	艺术设计	学士	动漫游戏	专职

			用							
盛璿	男	1965-06	文化符号与语义	教授	研究生	南京艺术学院	数字媒体艺术	博士	数字媒体	专职
薛峰	男	1978-02	游戏概念设计表现	教授	研究生	南京艺术学院	戏剧与影视学	博士	动漫游戏	专职
汪黎黎	女	1981-08	当代艺术思潮	教授	研究生	南京大学	戏剧与影视学	博士	游戏媒介	专职
韩栩	女	1981-04	游戏动画表现	教授	研究生	南京艺术学院	动画	硕士	动漫游戏	专职
张祺	男	1980-08	游戏资产智能生产	副教授	研究生	南京艺术学院	动画	硕士	动漫游戏	专职
肖宁	男	1980-08	游戏策划	副教授	研究生	南京艺术学院	数字媒体艺术	硕士	游戏艺术设计	专职
严宝平	男	1981-07	人工智能游戏生成设计1	副教授	研究生	南京大学	软件工程	硕士	游戏艺术设计	专职
马江伟	男	1984-11	人工智能游戏生成设计2	副教授	研究生	菲律宾永恒大学	教育学(艺术方向)	博士	游戏艺术设计	专职
朱宇宙	男	1979-02	游戏设计思维	副教授	研究生	南京艺术学院	设计艺术学	硕士	游戏艺术设计	专职
费文明	男	1978-05	互动设计与游戏化实践	副教授	研究生	南京艺术学院	美术学	博士	动漫游戏	专职
刘晨	女	1993-04	游戏动态创意设计	讲师	研究生	南京艺术学院	动画	硕士	动漫游戏	专职
景宇阳	男	1991-07	游戏音效设计	讲师	研究生	南京艺术学院	数字媒体艺术	博士	游戏音乐	专职
王子乔	男	1991-01	桌游创意设计	讲师	研究生	东南大学	工业设计	硕士	数字媒体	专职
徐云鹏	男	1991-05	电子竞技与游戏体验	助教	研究生	沈阳建筑大学	动画	硕士	数字媒体	专职
宋晴晴	女	1985-07	游戏项目运营	其他副高级	研究生	南京大学	工程管理	硕士	动漫游戏	兼职

6.3教师及开课情况汇总表

专任教师总数	15		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	5	比例	31.25%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	12	比例	75.00%
具有硕士及以上学位教师数	15	比例	93.75%
具有博士学位教师数	6	比例	37.50%
35岁及以下青年教师数	4	比例	25.00%
36-55岁教师数	10	比例	62.50%
兼职/专职教师比例	1:15		
专业核心课程门数	22		
专业核心课程任课教师数	14		

7. 专业主要带头人简介

姓名	盛璿	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	
拟承担课程	文化符号与语义、游戏项目设计与管理			现在所在单位	南京艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		博士研究生、2017年6月毕业、南京艺术学院、数字媒体艺术					
主要研究方向		作为中国美术家协会数字艺术艺委会委员、博士生导师，主要研究游戏艺术、游戏与传统文化、数字艺术、虚拟现实艺术、VR动画、元宇宙未来艺术、人工智能艺术等					
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）		教学成果获奖： 2023. 07 《“艺科融合，协同育人”：数字技术驱动创新设计人才培养模式探索与实践》获教育部国家级教学成果二等奖； 2022. 03 《“艺科融合，协同育人”：参数化技术驱动创新设计人才培养模式探索与实践》获江苏省教育厅省级教学成果二等奖； 论文发表： 《动画的艺术生态关系研究》，南京艺术学院学报（美术与设计），2021. 11 《数字媒体艺术在城市文化创意产业中的运用——评<数字媒体与应用艺术>》，热带作物学报，2021. 9 《静态美术作品的数字化拓展研究》，南京艺术学院学报（美术与设计），2019. 11 《纸媒数字化转型中的互联网思维应用》，出版广角，2016. 1 《从专业契机到教学改革 虚拟现实艺术专业方向的教学发展》，人民论坛，2015. 11 教学改革项目： 2024. 6—2024. 12主持南京艺术学院横向课题项目：《迪拜世博城中阿经贸交流中心升级改造》（1107 万）； 2022. 6—2022. 12主持南京艺术学院CAVE空间沉浸式裸眼3D视效交互项目《南京艺术学院红色艺术文献展》； 中国慕课：《数字媒体创意》					
从事科学研究及获奖情况		科研项目： 2020. 11—2024. 3江苏省社会科学基金后期资助项目：《中国传统建筑文化					

		语义与数字视像表达》； 2019.10—2023.12江苏省社会科学基金重点项目：《新时代文艺思想下动画艺术及其语境关系研究》； 2018.10— 2020.4江苏省研究生教育教学改革重点课题：《研究生项目引领开放课程的实践探索 ——静态美术作品的数字化拓展研究》； 获奖： 2020.11《基于 WebGL 分布式复合沉浸场景虚拟展示平台》中国电子视像行业协会科技创新奖—应用创新奖； 2020.01《南京艺术学院&中广学伴“校园文化产教融合解决方案”》获得“创客中国” 中小企业产教融合创新创业大赛中获得优秀高校中小企业产教融合解决方案； 2024.8交互作品《谁在看？》获得中国好创意暨第18届全国数字艺术设计大赛交叉学科类一等奖（国家级）； 2024.6生成艺术/人工智能艺术/AIGC 作品《五蕴》获得首届中国数字艺术大展（国家级）入选（未设奖项）； 2023.8敦煌文化交互作品《心动》中国好创意暨第17届全国数字艺术设计大赛文化遗产保护类一等奖； 2022.3《The lighting designof the Qinhuai Bay Bridge（秦淮湾大桥照明设计）获得银奖（国际级）					
近三年获得教学研究经费（万元）	15.0			近三年获得科学研究经费（万元）	1107.0		
近三年给本科生授课课程及学时数	文化符号与语义等，850			近三年指导本科毕业设计（人次）	20		
姓名	薛峰	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	传媒学院院长
拟承担课程	游戏概念设计表现、游戏主题创作实践1			现在所在单位	南京艺术学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		博士研究生、2019年毕业、南京艺术学院、戏剧与影视学					
主要研究方向		作为中国美术家协会艺术指导委员会委员、中国动画学会艺术委员会副主任、国家级数字媒体艺术教学示范中心主任、3D动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心副主任、博士生导师，主要研究动漫游戏、媒体、文化创意产业等					

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）	教学改革项目： 2022年教育部第二批产学研合作协同育人项目“基于新文科建设下泛动画与OpenHarmony的微专业课程研究”； 2022年江苏省协同创新课题“新时代非遗类动画创作与传播研究”； 2015-2018江苏省教育科学规划课题：《基于高等艺术院校实验教学示范中心的跨学科实验课程研究》； 2021年首批江苏省高校课程思政示范课程《动画基础》； 江苏省一流课程《情节动画故事板开发》《动画故事板开发》； 研究论文： 《谈AIGC动画在非遗文化传播中的应用创新》，电影评介，2024 《悖论之美：敦煌壁画图像在动画影像中的形态嬗变》，当代电影，2020 《延展的修辞：“第四届深圳独立动画双年展”作品评议》，装饰，2019 《泛媒介中动画IP符号景观的构建》，当代电影，2019 教材： 《动画故事板》（第二批“十四五”职业教育江苏省规划教材、2020年“十三五”江苏省高等学校重点教材）《情节动画短片实践学程》（2011年江苏省精品教材）《三维动画造型设计》《影视动画视听语言》《动画故事与台本》《玩具设计》《情节动画短片创作解析》
从事科学研究及获奖情况	科研项目： 2022年文旅部演艺装备重点实验室《元宇宙演艺环境下传统图样人工智能系统研究》重点课题； 2024年江苏省艺术基金项目《长江新神话组图》； 2023年主持江苏省紫金文创研究院课题获省级领导批示； 2018年中央财政支持地方高校项目《中国当代动漫研究中心》； 2016-2019 全国艺术科学文化部文化艺术研究项目：《新媒体“动画符号”的生成和传播研究》； 2015-2019江苏高校哲学社会科学研究项目：《大数据语境下儿童动漫产品形态发展研究》； 《2023年江苏动画产业发展报告》，《中国传媒产业发展报告(2024)·江苏篇》； 获奖： 2024年《我的漫画日记——英雄的1号井》获国家新闻出版广电总局主办中国动漫金猴奖铜奖、入选第十四届全国美展； 2024年人工智能动画作品《龟兹》获国家广电总局指导、新疆维吾尔自治区广电局主办金石榴青年短篇盛典金奖；

	2023年获得“江苏省网络视听产业领军人才”称号； 国家新闻出版广电总局“2014 年少儿精品节目及国产动画扶植基金发展专项资金项目评一等奖”； 2018 年国家新闻出版广电总局“第三届社会主义核心价值观动画短片” 资金扶持计划； “德源杯” 全国动漫原创大赛(中国美术家协会、国家林业部)金奖； 第五届中国（常州）国际动漫艺术周（文化部） 评审团特别奖； Aniwow! 2008中国(北京)国际大学生动画节 ASIFA（世界动画学会） 中国奖		
近三年获得教学研究经费（万元）	175.0	近三年获得科学研究经费（万元）	500.0
近三年给本科生授课课程及学时数	游戏概念设计表现、情节动画故事板开发等，836	近三年指导本科毕业设计（人次）	10

8. 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）	1005.83	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	450（台/件）
开办经费及来源	1、教学运营经费:财政拨款、学费与其他收入； 2、科研经费:财政拨款、申报各类课题及教学研究项目； 3、学科建设:财政拨款、中央财政支持地方高校基金、江苏省优势学科建设经费； 4、校企合作赞助收入 。		
生均年教学日常运行支出（元）	10846.2		
实践教学基地（个）	12		
教学条件建设规划及保障措施	一、师资保障 师生比在1:11和1:20之间，师资结构高、中、初级职称比为12:3:1；专职实验技术人员2名。 二、场地与资料保障 50人以上综合多媒体教室20间；建有游戏创作工作室、动作捕捉实验室、游戏AI实验室、游戏CG实验室等共470平方米；展厅3间共240平方米；收藏相关图书资料三万册以上；具有一定规模的企业教学实践基地12家。 三、中央财政支持地方高校建设计划与经费保障 1. “融媒体科研创新平台建设财政项目”（2021）； 2. “中国当代动画艺术研究中心建设财政项目”（2020）； 3. “国家级数字媒体艺术实验教学示范中心改进项目 ”（2017年）； 4. “影视高清实验室后续建设项目”（2017年）。 四、平台保障 学校建有国家级平台教育部“国家级数字媒体艺术实验教学示范中心”和文化与旅游部“3D动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”，江苏省首批“中国文化遗产与数智创新哲社实验室”等平台资源。与政府共建南艺-鼓楼数智科创中心、苏州产教融合研究院，与中科大、南理工、南邮大等高校共建“艺术与科学创研中心”“数字文创发展中心”“元宇宙艺术与设计研究院”等合作平台。		

9. 申请增设专业的理由和基础

申请增设专业的理由和基础

游戏在当前数字经济发展中，融合了文学、动画、音乐、绘画、雕塑、建筑、戏剧与电影等多种艺术形式，形成新型的数智艺术表达。在数字经济和文化产业战略发展的变革中，游戏成为新业态、新需求发展的生力军。为此，根据《南京艺术学院“十四五”事业发展规划》和《南京艺术学院本科专业调整优化实施方案（2023-2025）》等文件精神，围绕国家发展战略、社会人才需求和文化创新业态，提出南京艺术学院传媒学院增设专业的理由和基础条件。

一、 申请增设游戏艺术设计专业的主要理由

（一） 响应数字文化产业升级对高层次专业人才的需求

当前我国游戏产业已形成 3000 亿规模的成熟市场，并保持较高的年复合增长率。随着产业向精品化、智能化的转型升级，市场对具备系统化专业训练、跨学科知识整合能力的高素质人才需求日益迫切。据《2024 年中国游戏产业人才发展报告》显示，游戏企业核心岗位中拥有相关专业背景的从业者占比不足 30%，尤其在技术美术、游戏策划等关键岗位存在显著人才缺口。同时，游戏产业正逐渐从娱乐领域向工业仿真、医疗康复、智慧城市等应用场景延伸，催生了对兼具艺术素养与工程思维的新型交叉人才的需求。在此背景下，建设系统的游戏设计专业教育体系，培养具有创新能力与实践经验的复合型人才，已成为支撑产业新业态可持续发展的必要举措。本次申报系主动对接国家数字经济发展规划、文化数字化发展战略，通过学科专业的供给侧改革，填补行业人才链与教育链之间的结构性缺口。

（二） 引领数字智能时代的交叉学科创新实践

游戏技术的外溢效应正推动其向更广阔的产业领域渗透，形成“游戏+”的跨界融合趋势。行业报告显示，游戏引擎在工业仿真、建筑可视化等 B 端市场的应用规模年均增长 25%以上，主流游戏引擎已广泛应用于自动驾驶测试、数字孪生城市建设等场景。游戏设计所包含的交互逻辑、体验优化等方法论，也为智能产品设计、用户行为研究等领域提供了范式参考。建设游戏设计专业，可系统整合计算机科学、心理学、艺术设计等学科资源，搭建产学研协同创新平台，重点突破实时渲染、物理模拟、人机交互等关键技术。通过培养具备跨界思维和实践能力的专业人才，不仅可满足游戏产业自身发展需求，更能为医

疗仿真、教育培训等应用领域输送创新力量，推动数字技术在社会各领域的深度融合与应用创新。

（三）构建具有国际竞争力的数字文化传播体系

在全球文化传播格局中，数字游戏已成为跨越国界的重要媒介，其互动特性可有效降低文化折扣效应，提升文化输出的渗透力。以《黑神话：悟空》为代表的国产游戏在全球范围内的成功，证明了优质游戏内容具备成为文化使者的潜力。我国游戏出海收入连续 5 年保持 20% 以上的增速，2024 年以 600 亿的市场规模已成为中国文化“走出去”的重要载体。本专业将着重研究跨文化语境下的游戏叙事策略，探索中国文化元素的国际化表达方式，培养学生具备全球化视野与本土文化自觉，进而构建兼具文化厚度与技术创新的数字内容生产体系。这类专业人才不仅能够服务于游戏产业，更可在影视动画、数字文旅等泛娱乐领域拓展中国文化的影响力，助力国家文化软实力的提升。

（四）探索数字时代传统文化传承的创新路径

数字游戏作为新兴的文化媒介，以互动性和沉浸感为特点，正在成为年轻一代甚至包括全民接触传统文化的重要窗口。实践表明，游戏化的表达方式能够有效提升文化传播的广度与深度。近年来大量的优秀游戏及游戏化产品的推出，显著改善了传统文化在年轻群体中的传播效果。依托游戏设计专业建设，可系统研究传统文化元素的数字转译方法，开发融合非物质文化遗产、历史人文、地域特色的原创内容，构建传统文化创新表达的学术体系。这不仅有助于激活文化资源的当代价值，更能培养既通晓传统文化精髓又掌握数字创意手段的复合型人才，为文化强国建设提供智力支持。

二、支持该专业发展的学科基础

（一）学校的学科发展优势及在学科平台建设方面的高规格布局

南京艺术学院作为我国独立建制创办最早并延续至今的百年高等艺术学府，在学科发展基础方面优势显著。学校是文化和旅游部与江苏省人民政府共建高校，入选江苏高水平大学高峰计划建设高校。学校拥有 5 个博士后科研流动站，2 个一级学科博硕授权点，5 个专博授权点，5 个专硕授权点。在教育部第五轮学科评估中，80% 学科进入 A 类，传统优势学科取得重大突破。连续六年名列武书连中国大学学科门类排行榜艺术学学科榜首。游戏艺术设计专业所属学科设

计学被列为 “2024 软科中国最好学科”，相关学科在 2024 年软科排名中动画、数字媒体艺术和美术学均为 A+专业，学校积极开展国际合作，与多国高校建立合作关系。

南京艺术学院在学科平台建设方面启动高规格布局，拥有 2 个国家级平台，分别是文化和旅游部“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”和教育部“国家级数字媒体艺术实验教学示范中心”，其中，“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”为 2025 年和原力数字科技公司共建平台，入选第二批拟建设文化和旅游部技术创新中心。2024 年学校建设的“中国文化遗产与数智创新哲社实验室”入选首批江苏省高校哲学社会科学实验室，为学校发展中国文化遗产和数智创新、动漫游戏 3D 制作工具链研发提供坚实的基础。在和政府合作平台方面，有南艺-鼓楼数智科创中心、南艺苏州产教融合研究院等一系列平台，为学校各学科发展提供了强大的数智动能。在与高校合作平台方面，学校与中国科技大学共建“艺术与科学创研中心”，与中国艺术研究院共建“艺术科技创新研究院”，与南京邮电大学共建“元宇宙艺术与 design 研究院”，与南京理工大学共建“数字文创发展中心”，与南京医科大学共建“艺术与健康研究院”。此外，与中央广电总台共建听觉感知与视听融合实验室等科技赋能艺术的新型人才培养平台，以产业项目、工作坊等形式邀请师生共同创作实践，产学研相结合，加强协同创新能力建设，同时也进行深度的师资力量联合培养机制建设，这为游戏艺术设计专业的发展提供了重要的平台保障。2024 年上线“数智南艺”专题平台，积极探索前沿技术与艺术教育的融合。2025 年，学校高标准建设人工智能算力系统并部署“DeepSeek-R1”等大模型，构建覆盖教学、创作、研究的全链条智能生态。

（二）所在学院的学科优势与产教融合发展支撑

传媒学院以媒介和艺术为两大特色关键词，强调艺术与科技的结合，注重多学科交叉融合、跨专业联合、实践为用的学科特色。学院目前有博士、硕士、本科等多层次教学，并拥有数字媒体艺术博士后科研流动站。目前在校本科生、硕士生人数已达 2000 多人。在学科设置上，设有动画、广播电视编导、录音、摄影、广告学、影视摄影与制作 6 个本科专业，以及广播电视艺术学、动画、摄影、录音、数智交互设计等硕士学位授予点和博士点，其中，张承志教授是教育部高等学校动画、数字媒体专业教学指导委员会副主任委员，为学

科发展和专业建设重视数智交互技术和传统文化的创新融合等方面提供重要支撑。

在学科平台方面，传媒学院是 2 个国家级平台——文化和旅游部的“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”主任单位和教育部的“国家级数字媒体艺术实验教学示范中心”执行单位，是学校“南艺-鼓楼数智科创中心”依托单位和“中国文化遗产与数智创新哲社实验室”核心组成单位，学院同时建设有“省级示范实验中心”、“江苏省数字音频实验教学示范中心”和“江苏省虚拟现实艺术实践教育中心”以及中央财政与地方共建的“影视高清实验室”等实验教学基地，构成传媒学院学科的实验室集群体系，为学科教学提供了重要实验平台。通过实验室建设，打通系科之间的学科壁垒，让不同专业的学生通过实验室教学和项目教学形成合作体制，通过联合作业来实现艺术人才的“跨界”培养，使学生紧跟新媒体环境下艺术创作和传播的新理念、新技术的发展，培养具备较好艺术潜质和科学严谨作风、掌握实验技能、具有艺术创造性以及综合发现、分析和解决问题能力的应用型、复合型和创新型人才。

（三）该专业多年的筹备建设积累丰硕的发展成果

南京艺术学院传媒学院游戏艺术设计专业方向自 2001 年设立以来，于 2005 年第一届本科生毕业，先后设在数字媒体艺术系和动画系，联合数媒、动画两个国一流专业建设点的优势资源支持。二十年间先后为社会输出近 700 名（包括教育部中外合作办学项目）优秀的游戏专业人才，为推动中国游戏行业及游戏教育发展做出了不少贡献。始终站在艺术与科技交汇的前沿，致力于培养具有创新精神和跨学科能力的游戏艺术人才。2016 年经教育部批准开设数字媒体艺术（中外合作办学），英方授予游戏设计学士学位，迄今为止已经毕业近 250 人。

教学科研成果方面，获得 2023 年国家级教学成果二等奖，团队成员主持及参与国社科艺术学项目、教育部人文社科项目、江苏省社科项目、江苏省文化科研等各类省级及以上项目 40 余项。指导学生参加各类学科竞赛获省级及以上奖项 100 余项。

人才培养方面，二十多年来，游戏方向为社会输送很多优秀人才，毕业生广泛进入腾讯、网易、莉莉丝、米哈游、动视暴雪、育碧等国内外知名游戏企

业，在其中承担重要项目、担任重要岗位，参与《黑神话·悟空》《逆水寒》《阴阳师》《暗黑破坏神 4》《我的世界》《魔兽世界》等国内外代表游戏制作。同时也有许多成功创业，打造出具有一定规模的游戏企业。专业发起和参与众多学术与产业界的合作项目，包括 2012 年文化部组织的应用游戏行业标准的制定、2016 年中国游戏国际教育与产业联盟的建立、2017 年国家电子竞技团体标准的研讨等，充分展现专业的社会责任感与行业引领力。在国际升学方面，学生已广泛分布于英国的皇家艺术学院、伦敦艺术学院、爱丁堡大学，美国的哥伦比亚大学、加州大学、佐治亚理工学院等世界顶尖院校，也有众多学生选择继续深造并进入国内知名高校。

三、学校专业发展规划

在数字经济和数字文化蓬勃发展的新业态、游戏产业持续增长的新需求下，南京艺术学院“十四五”事业发展规划提出，围绕社会经济文化新需求，强化学科优势，建立高标准的人才培养体系，学校确立“13510”总体发展战略，在“争创一流”的总目标下，以新求新，增设游戏艺术设计专业是学校专业发展规划的重要组成部分。第一，推进一流学科建设。学校在“十四五”学科发展中指出，建设一批顺应经济社会文化发展需要的新兴交叉学科。在面向一流学科建设目标，贯彻落实国家战略方面，学校制定学科一流人才培养、内涵建设、成果特色建设、国内外交流合作建设等发展部署，对接国家和地方的重大文化战略。目前，游戏专业紧密瞄准数字文化发展潮流，学校的学科建设发展为增设专业提供布局谋划，带来重大发展机遇。第二，优先发展新兴交叉急需专业。学校在“十四五”深化人才培养模式改革中，要求优先考虑、重点支持立足科技发展前沿、跨学科交叉融合的新兴专业。学校在本科专业调整优化实施方案（2023-2025）中指出，响应国家战略，关注“紧缺急需领域专业”建设，聚焦新兴产业，重点布局科技前沿的交叉学科专业，加大新兴专业扶持力度。游戏艺术设计当前综合技术创新和交叉优势，面临高质量数字文化发展战略的人才紧缺，在专业发展中具有优势地位和建设支持。第三，拓展专业创新，主动服务社会新业态发展。学校以“数字艺术创新驱动文化新质生产力”为战略引领，立足“中国特色”发展目标，聚焦前沿专业在社会数字经济转型需求中的战略布局，发挥学校“学科融合、专业融通、方法融汇、政企融入”的综合性培养

模式和办学特色。游戏在目前服务社会数字经济需求中发挥主动能力，在文化产业发展中具有巨大的影响力，为此，学校通过建设两个国家级专业发展平台、一个省级文化创新实验室和多个政府、高校、企业联合人才实训平台，着力推进游戏专业面向数字经济、文化产业艺科交叉与文化创新融合的社会需求发展。

传媒学院在此契机下，推动游戏艺术设计专业发展规划的进一步落实。第一，聚焦人工智能等技术创新，注重新兴技术在前沿专业的优先建设。学院以国家级平台“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”作为校企合作动漫游戏开发的创新孵化中心，提供专业发展的产学研结合，文化产品创新孵化的平台基地；以教育部的“国家级数字媒体艺术实验教学示范中心”和江苏省“中国文化遗产与数智创新哲社实验室”作为专业开设游戏实验室课程的专业实验研发中心，游戏师生在其中参与完成 2022 年北京-南京双城 CAVE 空间沉浸式裸眼 3D 视效交互项目《南京艺术学院红色艺术文献展》等诸多专业实验项目。第二，学院在专业课程与教学发展规划方面，重点改革课程和教学方式。学院开设一批以人工智能为基础的新兴技术微专业课程群，举办国内外人工智能专题创作工作坊、卡内基梅隆大学游戏设计课、《黑神话·悟空》企业创作课、出海游戏企业创作工作坊等，建设以 UE、Unity 等游戏引擎应用与工业生产流程为目标的系列校企共建课程，打造面向科技前沿的跨学科专业课程。

四、该专业与现有专业的区分度

（一）构建跨学科融合的人才培养体系，强化游戏设计的整合性特征

游戏设计本质上是一门高度交叉的学科，它要求创作者兼具游戏设计思维、艺术审美、技术实现与用户体验的复合能力。与动画及数字媒体艺术专业不同，游戏设计专业不仅关注视听表达的创意性，而且强调系统思维与交互逻辑的构建能力。除设计学外，其知识体系需整合戏剧与影视学、美术学、计算机科学、心理学等多学科内容，形成“中国文化+科技交叉+全球思维”的三维培养架构。例如在课程设置上，区别于动画专业的训练，本专业将重点开发游戏策划、游戏项目运营等涉及游戏机制设计、玩家行为数据分析的特色课程模块；相较于数字媒体艺术专业对多媒体技术的应用与创新，本专业则需深耕游戏程序设计、游戏算法应用、游戏引擎特效等涉及游戏引擎架构、游戏模拟算法、游戏

shader 特效等艺科融合类专业技术模块。这种跨学科特性决定了游戏设计人才必须具备在文化数字化创新、艺术创意、技术实现与市场需求之间建立对话的能力，而这正是现有专业难以完整覆盖的培养维度。

（二）突破原专业方向的限定性，构建全流程人才培养机制

学校既有的游戏艺术设计方向经过二十四年发展，已形成较为成熟的艺术人才培养模式。新建专业将在三个维度实现突破：纵向延伸培养链条，从前端的游戏策划到后端的程序实现全覆盖；横向拓展能力矩阵，在保留艺术创造力优势基础上增加技术美术、关卡设计等新兴方向；深度层面则引入人工智能生成、实时渲染等前沿技术课程。这种拓展不是简单的课程叠加，而是基于游戏产业实际工作流程重构培养体系。以校企合作共建的游戏工业化生产流程系列实训课程为例，学生将组成包含策划、美术、程序等角色的完整开发团队，体验从概念设计到发行运营的全生命周期实践，这种培养模式是单一美术方向无法实现的专业教育升级。

（三）建立产学协同的创新生态系统，聚焦数智设计底层逻辑

随着游戏产业向数智化深度转型，增设专业将在产学协同与技术创新层面构建核心区分度。专业将通过动态调整机制确保课程内容与前沿技术趋势同步更新，每年不断优化专业选修课程模块的内部结构与内容，对接产业快速迭代的需求。依托校企共建的国家级创新中心和实验平台，专业建设将突破已有知识传授的局限，通过真实项目案例的引入与开发流程的还原，培养学生解决复杂工程问题的能力。在技术层面，本专业着重强化生成式内容创作与游戏引擎开发的交叉训练，探索 AI 技术与设计思维的深度融合路径，以“产业导向+技术驱动”的双轮驱动模式，构建起兼顾艺术表达与技术实现的特色化培养体系。培养具备系统化数智设计思维的游戏艺术设计人才，使其更有适应性与创新产出，正是本专业在新时代教育竞争中的差异化价值所在。

10. 校内专业设置评议专家组意见表

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：2025年6月20日，南京艺术学院组织召开2025年度申报游戏艺术设计专业的专家评审会议。评审专家组由西安美术学院黄向东教授、广西师范大学刘涛教授、南京信息工程大学周越教授、吉林艺术学院梁岩教授、西安邮电大学闫兴亚教授、南京艺术学院周剑教授和徐倩教授等7位专家组成。 评审专家审阅了南京艺术学院传媒学院关于申报游戏艺术设计专业的《普通高等學校本科專業設置申請表》、人才培養方案、課程體系等材料，認真聽取傳媒學院關於專業申報的調研與籌建匯報，與會專家對申報專業進行深入全面的審議，認真審核了專業申報的人才需求論證、專業籌建工作、人才培養目標、師資力量和課程設置等情況，並對核心課程體系、課程模塊銜接等提出指導性建議，經充分討論，形成如下論證意見： 在專業需求層面，遊戲藝術設計專業高度契合國家“數字經濟”建設、“元宇宙”虛擬內容建設、文化數字化戰略等重大發展需求。遊戲行業作為文化產業和數字經濟發展的重要部分，迫切需求複合型人才，該專業的設立精準對接文化消費結構優化的發展路徑，有力踐行多學科融合育人的理念，對推動行業發展、服務國家戰略意義重大。 專業建設基礎方面，南京藝術學院在藝術學、設計學領域底蘊深厚，具備扎實的學科基礎與豐富的教学資源積累。傳媒學院硬件設施完備，經費保障充足，能夠滿足專業教學實踐所需的軟硬件要求。同時，校企合作機制已深入建立，與眾多遊戲企業達成合作意向，為學生實習實訓與產學研結合提供有力保障。 人才培養目標定位準確，旨在培養兼具藝科融合素養、擁有國際視野和創新能力的複合型人才。培養方案科學合理，課程體系融合遊戲藝術設計與前沿數字技術，注重理論與實踐結合，既設置核心課程夯實學生理論基礎，又通過實踐課程、企業項目實訓提升學生實際能力。 師資隊伍結構合理，校內教師具備深厚理論功底與豐富教學經驗，同時引進行業資深專家擔任兼職教師，形成專兼結合的優質師資團隊，充分滿足專業教學要求。此外，學校生源基礎充足且質量有保障，為專業持續發展提供有力支撐。 綜上，遊戲藝術設計專業與學校辦學定位及專業建設規劃高度契合，充分彰顯藝術院校服務江蘇以及全國經濟文化發展的特色，具備開設該專業的必要性與可行性。經評審專家組審議與討論，一致同意南京藝術學院傳媒學院開設遊戲藝術設計專業。		
擬招生人數與人才需求預測是否匹配		☒ 是 ☐ 否
本專業開設的基本條件是否 符合教學質量國家標準	教師隊伍	☒ 是 ☐ 否
	實踐條件	☒ 是 ☐ 否
	經費保障	☒ 是 ☐ 否
簽字： 評審專家組組長： 黃向東，教育部高等學校動畫與數字媒體教學指導委員會委員、西安美術學院二級教授，博士生導師 黃向東		

评审专家组成员：

刘涛，教育部高校艺术类专业教学指导委员会委员、广西师范大学设计学院院长，教授，博士生导师



周越，教育部高等学校动画与数字媒体教学指导委员会委员、南京信息工程大学教授、博士生导师



梁岩，教育部高等学校动画与数字媒体教学指导委员会委员、吉林艺术学院新媒体学院院长，教授、硕士生导师



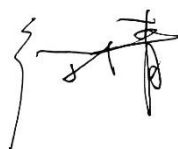
闫兴亚，智能媒体陕西普通高等学校重点实验室主任、西安邮电大学数字艺术学院院长，教授，硕士生导师



周剑，南京艺术学院数字艺术学院院长，教授、博士生导师



徐倩，南京艺术学院数字艺术学院教授、博士生导师



11. 艺术类专业事业发展规划文件

南京艺术学院“十四五”事业发展规划

“十四五”规划编制工作委员会
2021 年 9 月

序 言

“十四五”时期是我国全面建成小康社会、实现第一个百年奋斗目标之后，乘势而上开启全面建设社会主义现代化国家新征程、向第二个百年奋斗目标进军的第一个五年；也是我校由单校区向双校区协调发展变道提速的关键转折期，是实现第十次党代会提出的三步走战略第一步目标的攻坚决胜期，是乘势而上、蓄势突破推动各项事业高质量发展再上新台阶的战略机遇期。南京艺术学院“十四五”事业发展规划，是今后五年乃至更长时间内，学校在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，全面贯彻落实党的十九大和十九届历次全会、全国全省教育大会、全国研究生教育会议、全国全省高校思想政治工作会议以及省第十四次党代会精神，努力提升人才培养、学科建设、教学科研、创作展演、社会服务等方面的质量与水平，着力增强办学竞争力和社会影响力，朝着新时代中国特色、国际一流综合性艺术大学奋斗目标不断迈进的战略蓝图和行动纲领。

本规划是在《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 远景目标纲要》《中国教育现代化 2035》《江苏省国民经济和社会发展第十四个五年规划和二〇三五年远景目标纲要》《江苏教育现代化 2035》等国家和江苏省经济社会文化发展中长期规划和文件的指导下，顺应社会主义文化繁荣兴盛的时代背景，面向“文化强国”建设和江苏“争当表率、争做示范、走在前列”三大光荣使命对办好高等艺术教育的新要求，为服务“强富美高”新江苏建设、并立足于学校各项事业发展的实际情况而制定的。

目 录

第一章 发展基础和面临形势	1
一、“十三五”取得的主要成绩和“十四五”的发展基础.....	1
二、“十四五”建设发展面临的形势.....	7
第二章 指导思想、基本原则和发展目标	11
一、指导思想	11
二、基本原则	11
三、发展目标	12
第三章 发展重点和主要任务	14
一、发展重点	14
二、主要任务	18
第四章 保障措施与组织实施	29
一、加强党的全面领导.....	30
二、强化服务保障	32
三、精准组织实施	34

第一章 发展基础和面临形势

一、“十三五”取得的主要成绩和“十四五”的发展基础

“十三五”以来，学校深入贯彻落实习近平新时代中国特色社会主义思想和党的十八大、十九大精神，在省委省政府和省委教育工委、省教育厅的正确领导下，紧紧围绕学校第九次、第十次党代会精神和“十三五”规划提出的各项目标举措，以实施“七大工程”为抓手，凝心聚力，开拓进取，在人才培养、学科建设、教学科研、创作展演、社会服务等方面取得了显著成效。

（一）实施人才培养提质工程，教育教学质量稳步提升

全面贯彻全国教育大会、全国高等学校本科教育工作会议精神，落实“以本为本”、推进“四个回归”，制定并执行加快建设高水平本科教育实施方案，顺利通过 2016 年本科教学审核评估，扎实推进疫情防控期间教育教学各项工作的实施。“十三五”期间，获国家级教育教学成果奖 1 项、省级 2 项，获批省教改课题 8 项，8 位教师入选教育部高等学校教学指导委员会。大力推进专业综合改革，构建完善“三位一体”人才培养模式。加强专业设置管理、优化专业结构，新增本科专业 4 个，撤销本科专业 2 个，16 个专业入选国家级一流专业“双万计划”，基本形成以艺术学学科门类为主、多学科整体推进，传统优势专业和新兴实用专业协调发展、优势互补的本科专业体系。深化学分制教学管理模式改革，完整构建由三大模块及九类课程组成的课程体系，基本形成“1+2+1”课

程设置与教学模式，课程体系不断优化，4门课程入选国家级一流课程“双万计划”，获批省在线开放课程11门、省重点教材24部、省毕业设计（论文）评优41项，获评省微课比赛奖16项。全力打造以提高人才培养水平为核心的内部质量保障体系，成立教学质量监测与评估中心，有效衔接外部评估要求和评价标准，在全国艺术院校中率先研制发布本科课程质量标准，切实发挥教学委员会和教学督导委员会在教学质量监督中的作用，教育教学质量稳步提升。

大力加强研究生教育。逐步扩大研究生培养规模、改革招生办法、完善培养体制机制。目前在校研究生1901人，超额完成十三五规划（1500人）27%。积极推进研究生招生改革，完善研究生培养质量保障体系，先后修订或新建研究生培养及教育管理制度20余项，构建以“导师双审核制”为基础制度体系，突出对论文写作的方法指导和制度性要求，建立适应艺术类学位论文实际情况指标体系。“十三五”期间，获得国内外重要专业艺术类赛事奖项268项，获评省优秀博士、硕士学位论文16篇，获批普通高校研究生科研创新计划81项、研究生实践创新计划76项，获批省研究生教育教学改革研究与实践课题21项、省研究生学术创新论坛2项。在校研究生获国家奖学金120余人次、省级以上团体表彰1次、省级以上个人表彰10人次，入选省优选调及名校优生选调3人次，连续12年举办研究生“黄瓜园艺术节”。2016年、2017年、2018年连续3年被授予“江苏省优秀研究生招生单位”称号。

（二）实施学科建设攀峰工程，学科科研实力优势显著

坚持学科引领战略，以学科内涵建设为中心，进一步巩固学科综合优势。在教育部第四轮学科评估中，学校 5 个一级学科全部进入前三等级，跻身全国前六。其中，美术学、音乐与舞蹈学、设计学入选 A 类学科（进入全国前 10%），戏剧与影视学、艺术学理论入选 B+ 学科（进入前 20%），实现了争先进位。5 个学科全部入选江苏省高校优势学科建设工程三期项目，公共管理获得“十三五”省重点学科建设学科立项。在武书连中国大学艺术学学科排行榜中，2016 年、2017 年位列第二，2018 年以来连续四年排名第一。积极推动交叉学科、新兴学科发展，成立实验艺术中心，在继续推进传统优势学科的基础上，大力扶持新兴学科和交叉学科建设，形成了一批特色鲜明、优势显著的新兴学科点群。大力提升科研创新能力，“十三五”以来新增立项国家社科基金艺术学重大项目 5 项、重点项目 6 项、一般项目 15 项、其它国家级项目或子课题 9 项，新增省部级项目 88 项，新增省厅级等其它类课题 254 项，累计科研经费达 2282.5 万元。新增教育部哲社优秀成果奖 3 项、省哲社优秀成果奖 20 项，入选“国家哲学社会科学成果文库”1 部，在 CSSCI 来源期刊、中文核心期刊等专业权威期刊上发表高质量论文八百余篇。

（三）实施人才队伍引育工程，师资队伍结构逐步优化

大力加强师德师风建设，制定实施《南京艺术学院关于进一步加强和改进师德师风建设的实施细则》《南京艺术学院关于加强和

改进青年教师思想政治工作的实施细则》《南京艺术学院教师师德失范行为处理实施细则》等文件；加强师德教育，开展新进教师岗前培训、教师午间沙龙等各类教育培训，将师德规范作为教育培训的重要内容；强化师德宣传，通过“教师入职宣誓”“老教师荣休”等仪式彰显学校对师德文化的传承、师道尊严的敬重；牢固树立师德第一标准，对违反师德师风问题的人员，依法进行处理，营造风清气正的教学科研环境，2016年以来共6人因师德师风问题受各类行政、党纪处分。坚持人才兴校战略，不断深化人事制度改革，坚持“内培外引”并举，努力建设高水平师资队伍。经过5年多来的发展，学校教职工规模稳步扩大，现有在编和全日制聘用教职工1050人，其中专任教师673人。专任教师中，具有正高专业技术职务教师107人、占专任教师总数15.9%，具有硕士以上学位的教师567人，占教师总数的84.2%。省“333工程”、“青蓝工程”培养人选增加63人，其中“333工程”第二层次4人，获批“青蓝工程”科技及教学团队共5个，获省突贡、国家特贴共4人，获省六大人才高峰3人，省高校优秀青年思想政治理论课教师“领航·扬帆”计划1人、紫金文化创意英才2人、紫金文化创意优秀青年4人。2018年获批长江学者1人，2020年获批第5批国家万人计划青年拔尖人才1人，在国家高水平、高层次人才培养项目上实现了零的突破。完善人事管理机制，构建了岗位绩效工资为主体，年薪制、协议工资等并存的工资体系，试行绩效工资制度并逐步完善，聘用人员初步实现了工资上的同工同酬，充分调动了教

职工的积极性和创造性，为学校发展提供薪酬体系助力。

（四）实施创作展演精品工程，艺术创作成果质升量增

切实将习近平总书记在文艺工作座谈会、第十次文代会第九次作代会上的重要讲话精神贯彻到学校办学和艺术创作的各个方面。“十三五”以来，先后围绕国家公祭日、中国共产党成立 95 周年、红军长征胜利 80 周年、中国人民解放军建军 90 周年、党的十九大胜利召开、南京大屠杀历史事件发生 80 周年、改革开放 40 周年、新中国成立 70 周年等重要历史节点，推出展览、音乐会、舞剧、话剧、朗诵会、综艺演出等展演活动近 40 场，涌现出一批优秀作品和展演活动。师生作品荣获第十五届中宣部“五个一工程奖”、第十二届中国舞蹈“荷花奖”古典舞奖等全国顶级奖项，入选十三届全国美展作品 74 件，其中进京作品 9 件，入选第六届全国青少年民族乐器教育教学成果展示 12 项。

（五）实施社会服务增效工程，学校办学影响显著提高

大力实施“服务优校”战略，积极投身国家和地方文化建设，高质量完成了亚投行新标徽和标志物、江苏发展大会会标“锦绣苏”、2018 南京羽毛球世锦赛标志、国庆 70 周年江苏彩车等设计任务，成功举办“江苏发展大会紫金文化论坛”、“2018 中国·南京文化产业产学研深度融合发展峰会”等活动，积极参与地铁文化氛围营造、城市场馆规划设计等工作。成立江苏省高校文化创意协同创新中心、江苏省首批新型重点高端智库——紫金文创研究院等高端科研平台。大力推进校园开放，打造有灵魂、有品位、有魅

力的城市文化艺术公园，“十三五”期间连续五年举办的“520 毕业展演嘉年华”活动，成为南京市水平高、影响大、市民参与广泛的公共文化艺术活动之一。

（六）实施国际合作提升工程，对外开放办学持续推进

不断拓展国际交流渠道，推进合作办学进程。制定《中外合作办学管理规定》《外籍专家管理规定》等文件，提升国际交流合作规范化程度。大力推进师生交流互访，五年多来办理相关因公出国（境）考察访问团组 560 余人次，以讲座、讲学、联合展演、开设工作坊等形式接受来访一千多人次。多层次拓展合作交流项目，以项目交流促进学科交流和发展，提升国际化办学水平，与美国特洛伊大学、北亚利桑那大学，英国普利茅斯大学、意大利博洛尼亚大学等国外知名高等艺术学府合作实施办学项目。扩大港澳台招生规模，加强与港澳台高校的学术交流和办学合作，举办三届“两岸大学生汉字文化创意大会”、两届“中华经典诵读港澳展演交流活动”；与台北艺术大学、台南艺术大学签署校际交流协议，与台湾艺术大学开展互派工作，积极组织台湾学生参加省台联组织的在宁高校台湾学生夏令营活动。大力发展留学生教育，“十三五”末期，在校留学生总人数达 566 人，完成“十三五”规划提出的 500 人次目标。学校赞比亚音乐进修班项目受到国家留学基金委高度认可。在成功实施赞比亚音乐进修班项目基础上，2017 年，继续承接中泰丝绸之路音乐人才培养与交流项目。

（七）实施校园文化铸魂工程，打造风清气朗校园环境

坚持立德树人，全面加强和改进新形势下思想政治工作。深入贯彻落实全国全省高校思想政治工作会议精神，召开全校思想政治工作会议，出台《关于加强和改进新形势下思想政治工作的实施意见》等十余项配套文件，研究制定责任清单，推动形成各部门各单位广泛参与、各司其职、协同推进的思想政治工作体系。全面加强思政课堂主阵地建设，成立马克思主义学院，举办第七届全国艺术院校思想政治理论课教学研讨会。成立江苏省中国特色社会主义理论体系研究中心南艺基地、党建思想政治工作研究会，举办两届习近平关于文艺工作重要论述研讨会。着力创新符合艺术院校特点的思想政治教育方法和路径，推进思政课程和课程思政协同育人，积极践行“艺术+思政”工作理念，努力推动形成富有南艺特色的思政工作体系。2016年以来，获中国大学生自强之星、全国大中专学生暑期社会实践优秀团队等国家级表彰学生20余人、集体15个，省级个人表彰170余人、集体90余个；其中，4名学生获评省级大学生抗疫先进个人。

二、“十四五”建设发展面临的形势

在总结“十三五”期间学校发展成绩和经验的同时，必须清醒地看到，在推进学校高质量发展和高水平大学建设的过程中，还存在一些短板和不足，主要表现在：人才培养质量有待进一步提高，本科教学的中心地位还需要进一步确立，专业布局和课程设置还不够完善，建设水平还需要进一步提升；研究生教育的规模和内涵

还需进一步拓展，质量管理体系还不够健全。推进高水平大学建设路径还不够清晰，学科特色还需要进一步彰显，多学科融合融通、协同共进的综合性优势有待进一步释放，科研创新能力有待进一步加强，重大主题创作、文艺精品创作的标志性成果还不够多。师资队伍“数量不足、结构不合理”问题还未得到彻底解决，高水平人才队伍建设成效需要进一步拓展，人才内培外引机制尚需完善。办学保障能力需要进一步提升，“十四五”前半期，学校空间不足的问题依然存在，经费保障能力需要进一步加强，后勤服务的质量和效能需要进一步提升，资源整合、优化配置有待进一步推进。

未来五年，从全球范围内看，世界百年未有之大变局将进入加速重构期，经济全球化遭遇逆流，世界进入动荡变革期。当前国际格局和国际体系正在发生深刻调整，全球治理体系正在发生深刻变革，国际力量对比正在发生近代以来最具革命性的变化，中国站在历史的重要关口，面临的机遇和挑战都前所未有。党和国家对高等教育的需求、对人才的需求比以往任何时候都更为迫切，高等教育在服务国家战略、引领社会发展、推动民族复兴中的作用，比以往任何时候都更为凸显。

从国家发展战略上看，党的十九届五中全会把“建成文化强国、教育强国、人才强国、体育强国、健康中国，国民素质和社会文明程度达到新高度，国家文化软实力显著增强”纳入2035年基本实现社会主义现代化的远景目标。文化强国必是艺术大国，艺术院校在其中承担着文艺人才培养、文艺产品创作和助推文化产业发展、

提高全民族文化素养等方面的重要作用。

从社会发展来看，随着科技发展，人类社会正在进行一场深入而广泛的数字化、智能化变革，数字和虚拟学习正在成为新常态，全球疫情仍在持续、反复，加速了这一学习变革的进程，这对高等教育教学模式提出了一系列重大挑战。在艺术领域，随着经济发展和社会主要矛盾的变化，大众消费结构进入了快速转型期，短缺经济条件下形成的特有消费结构，正在被新的消费内容与业态所改变。其中，最为突出的变化就是文化艺术消费迅速崛起，这从根本上改变了我国的经济文化结构和中国艺术教育体系的发展态势，促进了艺术教育中艺术与科技、艺术与经济等学科的融合。

从江苏发展来看，紧扣“强富美高”的总目标总定位，需要高等教育在推动高质量发展、塑造高品质生活、实现高效能治理、增强科技创新原动力等方面发挥重要作用。南艺作为江苏省惟一的综合性高等艺术学府，处在江苏教育强省和文化强省建设的交汇点，理应在江苏深入践行“争当表率、争做示范、走在前列”新使命中发挥更重要的作用。

从高等教育自身发展来看，新时代中国高等教育既要立足当下，关注当前国家战略发展中的“卡脖子”问题，同时，更要立足特色、引领未来，在指导思想、学科体系、学术体系、话语体系等方面充分体现中国特色、中国风格、中国气派，在制度创新、体制机制创新上大胆前进。要全面深化高等教育综合改革，加快实现治理体系和治理能力的现代化，牢牢抓住全面提高人才培养这个核

心点，深度融入社会发展进程，建设具有中国特色的一流大学和一流学科。

从高等教育竞争与内部治理看，高等教育进入普及化阶段，《中国教育现代化 2035》《关于加强和改进新形势下高校思想政治工作的意见》《深化新时代教育评价改革总体方案》等政策赋予学校创新体制机制及推进教育理念、制度、内容、方法、治理现代化的新使命。国家“双一流”建设、江苏“高水平大学建设”和高质量综合考核，对学校办学质量和办学效益提出了更高要求。政府扶强扶优的非均衡资源配置方式，倒逼学校增强危机意识，以办学实力争取办学资源，全面提升核心竞争力。

从学校自身来说，在“十四五”期间，长期制约发展的空间不足问题将得到有效解决，学校与浦口区、溧水区签署校区建设协议，共建南京艺术学院附属中等艺术学校和南京艺术学院溧水校区，“十四五”末期，学校将形成双校区协调发展的新格局，发展潜力将有望得到最大程度释放。

综合起来看，要把南京艺术学院的发展放在国际环境变化的大背景下，放在文化强国建设的战略定位上，放在社会经济和科技发展的大趋势下，放在全国高等艺术教育发展的宏观态势上，放在江苏推动高质量发展“争当表率、争做示范、走在前列”总体部署上来谋划和思考，积极顺应新时代高等艺术教育高质量发展的新要求，牢牢把握办学空间拓展的新机遇，进一步创新理念、聚焦内涵、做大规模、强化特色，加快推进治理体系和治理能力现代化，

始终朝着新时代中国特色国际一流综合性艺术大学的奋斗目标迈进，不断开创学校事业高质量发展新局面。

第二章 指导思想、基本原则和发展目标

一、指导思想

坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的十九大、十九届历次全会精神 and 习近平总书记视察江苏重要讲话精神，认真落实全国全省教育大会、全国研究生教育会议、全国全省高校党建工作会议和思想政治工作会议精神、省第十四次党代会精神，加强党对学校工作的全面领导，全面落实党的教育方针、文艺方针，牢牢把握立德树人根本任务，围绕高质量发展战略主题，聚焦高水平大学建设，立足双校区协调发展新格局，推进“六大体系”建设，努力承担“争当表率、争做示范、走在前列”的使命担当，为文化强国和“强富美高”新江苏建设奋发作为，不断朝着新时代中国特色国际一流综合性艺术大学的奋斗目标迈进。

二、基本原则

——坚持高质量发展。聚焦高质量发展战略主题，以高质量党建引领和推动学校事业高质量发展，着力构建高质量人才培养体系、学科生态体系、师资队伍建设体系、办学保障体系、社会服务体系、文化涵育体系。

——坚持特色发展。扎根中国大地办大学，助力建设具有中国特色的高等艺术教育体系。发挥学科综合优势，完善协同机制，加强资源和力量整合，克服学科、专业之间的壁垒局限，推动交叉合作、联合攻关，在融合发展中彰显办学特色。

——坚持创新发展。深化教育教学改革，创新体制机制，用创新思维和办法破解高质量发展中的问题，充分激发各内设机构、教学单位以及各类人才的内生动力，推动教育教学和行政管理模式由传统向现代的转变，持续增强学校事业发展活力。

——坚持开放发展。主动顺应新时代文艺发展方向，积极对接全国和全省重大文艺发展需求，深化产学研合作和成果转化；加强与世界知名大学和学术机构的实质性合作，实施高水平的联合培养和科研合作项目，在开放办学中提升办学水平、声誉和影响力。

——坚持系统发展。树立系统观念，强化顶层设计，加强对办学治校各项工作的前瞻性思考、全局性谋划、战略性布局、整体性推进，以高标准推动双校区协同发展为契机，加快推进学校治理体系和治理能力现代化。

三、发展目标

经过“十四五”期间的建设，学校在总体实力上进入江苏高水平大学建设行列，综合实力在全国艺术院校中的领跑地位更加巩固，若干核心指标实现重点突破。

——办学规模。立足新校区建设，全日制本科生、研究生规模

稳步小幅增长，留学生保持现有规模。全校教职工总规模与学生规模相匹配，形成一支数量充足、结构合理的高水平师资队伍，聚集一批在国内外有显著影响的一流艺术人才和学术领军人才。

——人才培养。育人质量和水平显著提升，思想政治工作体系更加健全，本科教学中心地位更加凸显，研究生培养体系更加完善，思政课程和课程思政建设协调推进，一流专业和一流课程建设成效明显，国家级教学成果实现新的突破，拔尖人才培养力争取得标志性成果，育人成效获得良好的社会口碑。

——学科发展。学科体系更加科学完备，综合性学科特色更加凸显，形成以艺术学科为主，跨涉文学、工学、管理学等门类的多学科发展布局，建设一批顺应经济社会文化发展需要的新兴交叉学科，5个一级学科继续保持江苏优势学科建设行列，艺术学科综合实力在全国高校领先地位更加巩固。

——科研创作。科研创新能力持续增强，科研经费总投入较之“十三五”期间实现较大幅度增长，国家社科重大或重点项目再创新高，高影响力期刊论文数量显著增加，争创省级以上科研创新平台，在省部级社科优秀成果奖申报中保持优异成绩。重大主题创作和精品创作能力显著提升，在国家重大文化工程和顶级展演赛事中取得新的突破。

——服务社会。服务社会能力和水平显著提高，层次和影响显著提升。发挥学校综合性优势，大力加强社会美育服务与推广；主动对接文化强国战略、服务文化强省建设，依托省重点高端智库创

建国家级高端智库、大力推进乡村振兴文化服务工程。

——资源保障。办学空间问题得到有效解决，双校区协同发展、有序运行的办学格局初步形成，更大办学空间带来的纵深效应和规模效应得到初步显现。

第三章 发展重点和主要任务

一、发展重点

“十四五”发展重点主要围绕构建高标准、高水平的人才培养体系、学科生态体系、师资队伍体系、学校治理体系、社会服务体系、文化涵育体系等六大体系来展开，全力提升办学治校能力与水平，全力提高人才培养质量和服务社会的贡献度。

二、主要任务

（一）建立高标准人才培养体系

围绕社会经济文化发展对艺术人才培养的新要求，主动适应高等教育变革的新趋势，全面落实立德树人根本任务，聚焦“两个根本”，落实“四个回归”，加快推进以“新文科”建设为统领的高等艺术教育改革创新，全面提升创新型、复合型和应用型艺术人才培养质量。

1. 落实立德树人根本任务。遵循高等艺术教育规律，进一步完善德智体美劳全面发展的育人体系，着力培养新时代德艺双馨的

高层次艺术人才。大力加强马克思主义学院建设，坚持思政课程守正创新，一体推进本科生和研究生思政课程建设，实施“思政+艺术”特色实践探索计划，打造“小微”系列特色品牌，切实提升思政课程教育实效；加快思政课师资队伍建设和充实人员、完善结构、提升能力，建立省级思政课名师工作室，力争获得省级思政课专项教学比赛、成果评比 2-4 项；扎实推进江苏省中国特色社会主义理论体系研究中心南艺基地建设，加强理论研究、阐释和传播，形成一定数量的高水平理论和实践成果。积极推动以课程育人为目标的课堂教学改革，将思想政治教育体系和专业知识教学体系贯通起来，实现价值引领、专业知识教育和实践创新能力培养的有机统一。推进课程思政研究中心建设，实施校级课程思政三年建设计划，建立思政教师与专业教师携手并进的“1+1”名师工作坊；推进课程思政与艺术教育深度融合的教学研究，推出一批课程思政教学名师，力争获得国家级课程思政成果 1 项。

2. 深化人才培养模式改革。充分发挥学科优势，进一步强化“学科融合、专业融通、方法融汇、政企融入”的综合性培养模式和办学特色，持续深化本科、研究生教育教学改革。推进人才培养与招生、就业联动，进一步明确各阶段人才培养目标和培养规格，全面修订人才培养方案与课程教学大纲，建立复合型、创新型、应用型本科人才及研究生高质量专门人才的培养路径。积极探索实施网络化、数字化、智能化、个性化教育，构建并完善线上线下混合式教学模式，建立适应学生自主学习需求的智慧课堂、虚拟仿真

实验室，以教学方式的改革推动学习方式的变革，获批省级及以上实验教学示范中心 1 个。以学生为中心，推动从教学到育人的转变，健全以学生能力培养和综合素质发展为目标课程体系，补齐实习实训管理、创新创业项目和成果转化等方面短板，建立起立体的人才培养框架。优先考虑、重点支持立足科技发展前沿、跨学科交叉融合的新兴专业，梳理同质化专业，激发传统专业活力。切实推进拔尖人才培养，完善体制机制，力争取得标志性成果。国家级教学成果实现新的突破。积极拓展本科至博士阶段的中外联合培养项目，建成 1 个省级中外合作办学示范基地；支持优势特色专业申报国际化人才培养品牌专业建设项目，获批 1 个以上省级项目。

3. 推进一流专业、一流课程和教材体系建设。优先发展立足科技前沿、跨学科交叉融合的新兴专业，形成协调发展、优势互补的艺术学类一流本科专业集群。加大国家级、省级一流专业的建设力度，在现有 16 个国家级一流本科专业建设点的基础上，再增加 10 个左右省级或国家级一流专业建设点。不断激发建设一流专业的动力，对通过验收的省级、国家级一流专业，在招生规模、专业建设专项经费等方面进一步加大支持力度，打造全国艺术类专业标杆，发挥品牌专业的引领、示范和辐射作用。加大数字化教材和教学资源建设力度，加强五类金课建设，建设艺术类教学案例资源库与在线课程资源库，共建共享优质艺术类教育资源，力争新增 4-5 门国家级一流课程。完善教材建设与管理机制和马工程教材使用

机制，实现教材育人目标，将党的理论创新成果全面贯穿、有机融入各门课程，切实提升教材的政治性、时代性、科学性、可读性，重点遴选建设适应国家发展需求的相关学科紧缺教材、新文科特色教材、实践创新教材、新形态教材等，建设一批高质量艺术学类专业教材，获得省级重点教材立项 8-10 部。

4. 加强和改进教学质量保障体系建设。认真贯彻《深化新时代教育评价改革总体方案》，进一步加强本科、研究生教育教学质量保障体系建设，改进结果评价、强化过程评价、探索增值评价、健全综合评价。落实教育部《普通高等学校本科教育教学审核评估实施方案（2021—2025 年）》，切实完成好教育部新一轮审核评估工作；加强研究生培养关键环节质量监控，完善学位申请过程质量管理和追踪制度，切实发挥导师、培养单位和学位评定分委员会的质量把关作用，严格保证学位论文质量，健全处置学术不端有效机制。充分运用互联网、大数据等现代信息技术手段，改进教学质量反馈和改进机制。推动建立自我评估制度和引入第三方评价，提高工作的科学性、专业性、客观性。持续推进质量保障中的组织机构、专业队伍、质量标准、评估监测、结果反馈、持续改进等六大关键要素形成完善的闭环体系，进一步打造自觉、自省、自律、自查、自纠的质量文化，充分提升学校各质量主体的质量意识，切实提高学校人才培养的目标达成度、社会适应度、条件保障度、质量有效度和结果满意度。

5. 深化研究生教育教学工作。“十四五”末，研究生年招生规

模力争达到 1400 人左右，其中博士研究生 100 人左右，学术型硕士研究生 300 人左右，专业学位硕士研究生 1000 人左右。加强研究生思政课程和课程思政建设，获评省级以上研究生精品示范课程、精品教材、优秀导师团队各 1-2 个，推出全国艺术类专业课程教学入库案例或立项案例 1 项，入选省级以上艺术类研究生联合培养示范基地 1 项。探索艺术博士专业学位培养方案，逐步建成艺术博士专业学位招生培养体系，新增博士学位点 1-2 个。发展艺术评论、艺术教育、美术馆与当代艺术思潮等专业学位硕士方向；积极筹备申报交叉学科硕士研究生培养点。以重大主题创作、国家社科项目为引领，优化培养机制，建成艺术类研究生教育创新成果孵化体系，力争获批省级以上哲社奖 3-5 项，国家级展演奖 2-5 项，省优博优硕论文 15 篇，省级以上研究生样板党支部或党员标兵 1 项、研究生创新实践系列大赛获奖 1 项。全面加强导师队伍建设，强化师德要求，落实导师招生资格双审核制度，推进以招生制度改革、培养过程考核与分流淘汰机制建构、培训轮训制度建设为基础的导师管理机制，以核心课程、精品教材、导师团队建设、研究生创新实践项目、展演项目建设为抓手，确保省十佳导师、导师团队 1-2 项，力争到 2025 年形成梯队合理、学科专业分布均衡、优势突出、人才培养特色鲜明的 400 人左右导师队伍。进一步发挥江苏省艺术学类研究生教指委工作职能，加强对艺术学类研究生教育引领作用。

（二）形成高质量学科生态体系

顺应艺术学科发展趋向，强化学科建设的引领作用，突出南艺学科综合优势，大力发展新兴交叉学科，着力提升科研水平，构建一批高端学术平台，形成高质量学科生态体系。

1. 推进学科攀峰。加强顶层设计，强化学科引领地位，牢牢把握国家实施新一轮“双一流”计划的重大机遇，对标一流学科建设要求和学科评估标准，在五个一级学科全部进入江苏高校优势学科建设工程基础上，以“美术学”、“设计学”和“音乐与舞蹈学”被确定为 A 类学科为起点，进一步优化学科资源，健全学科建设管理体制机制，统筹推进和协调跨学院的学科资源整合，聚力优势研究方向、有影响力领军人才、标志性科研和艺创成果、重点项目培育，推进实施“一流学科”建设培育计划，争取在新一轮一流学科建设中实现突破。实施学科发展绩效管理，建立多元化学科评价机制，营造良性竞争、充满活力的学科发展氛围。

2. 优化学科布局。着眼于艺术学与其他学科的内在联系，着眼于艺术教育、研究、创作与社会全面进步、人的全面发展的内在联系，主动顺应国家和我省文化建设的重大战略和重要部署，立足南艺学科特色和优势，不断优化学科布局，以新校区建成使用为契机，积极培育新的学科增长点，形成以艺术学科为主，跨涉文学、工学等门类的多学科发展格局。加快推动学科融合发展，大力发展传媒新技术应用、艺术金融、文化产业等新兴、交叉学科。围绕高质量发展和文化强国、文化强省建设需求，动态调整优化学位点布局，建设一批服务区域文化发展和经济建设的高水平交叉学科平台，

不断提升承担重大文化工程的能力和水平，形成紧贴社会需要、体现南艺特色、引领学科发展的新兴学科群。充分发挥南艺学科综合优势，打通学科学院间的壁垒，大力加强各学科的交叉融合和资源整合，形成跨学科联合攻关、跨学院联办专业、跨专业联动培养的办学机制。推进与国际一流院校实质性合作建设，建设跨学科实验艺术国际工作坊群，形成 2-3 个标志性跨学科实验科研成果。

3. 推动科研创新。深入贯彻和落实省委省政府“科技改革 30 条”政策，围绕科研创新平台、科研创新团队、重大科研成果培育等建设任务，实施“科研创新能力提升、重大科研成果培育”两大工程，切实提升科研核心竞争力和影响力。力争获批国家社科基金重大和重点项目 8 项、省部级重大重点项目 10 项、教育部高等学校人文社科优秀成果奖 5 项、江苏省哲学社会科学优秀成果奖 15 项。创建国家工信部、文旅部“艺术与科学融合”创新基地；与兄弟高校联合筹建“元宇宙设计研究院”，与中央媒体共建国家声音艺术（重点）实验室，积极推进科研成果转化，加强协同创新能力建设；在文化产业、艺术评论、文化遗产保护、智媒传播以及“艺术+”等新兴交叉学科领域实施规划预研计划；重点打造优势特色研究领域，立足南艺“百年学脉”优良传统和丰富资源，开展专题（特色）研究。理顺研究院的管理机制，使之成为艺术学理论学科的研究基地，交叉学科发展的实验室与孵化器，学科建设的重要生长点。高水平办好《美术与设计》《音乐与表演》《艺术学理论研究》等期刊和辑刊，《艺术学理论研究》争取进入 CSSCI 辑刊方

阵，打造“有特色、有风格”的高品质南艺学术品牌。

4. 推进重大主题创作和精品创作。对标“精品”内涵，牢牢把握以人民为中心的创作导向，坚持“思想精深、艺术精湛、制作精良”相统一，打造艺术精品创作攀峰工程。与中央有关单位联合建立“马克思阅读中心”与“马克思主义中国化艺术研究与创作中心”，实施国家重大题材主题创作计划，举办系列主题展演，推出1-2部在全省乃至全国有重要影响的音乐舞蹈表演类大型原创作品及美术设计传媒类系列作品。实施艺术精品创作扶持计划，持续健全和完善创作组织保障和引导激励机制，搭建艺术创作孵化平台，整合利用各级各类艺术基金和专项资金，统筹兼顾各专业平衡发展，重点扶持并推出1-2部综合体现学校各学科特色以及具有科技融合特点的大型原创作品及一系列美术设计传媒类作品。实施重点展演赛事突破计划，冲刺“五个一”工程、国家舞台艺术精品工程、全国美展、中国文华艺术奖、中国音乐“金钟奖”等国家顶级展演赛事，力争获得其中2-3项重要奖项；获批国家艺术基金20项。

（三）建设高水平师资队伍体系

坚持“党管人才”原则，进一步完善体制机制，以全面深化师资管理体制机制改革为动力，以高层次人才队伍建设为重点、以青年教师队伍建设为基础、以师资国际化发展为导向，努力建设一支政治素质过硬、业务能力精湛、育人水平高超、梯队结构合理的师资队伍。

1. 加强师德师风建设。实施师资铸魂培养计划，落实“四有”好教师标准，建立师德建设常态化长效化机制，完善师德规范，发掘师德典型，坚持把师德师风作为师资队伍建设的首要标准。加强对教师思想政治教育引导，建设师德师风网络教育平台，构建面向全校教职工的师德师风教育培训体系，将师德教育贯穿教职工职业生涯全过程，争取培育出省级以上师德模范、师德标兵、最美教师等师德先进典型。推行师德负面清单制度，坚决抵制和反对学术上的不正之风，坚持学术不端“零容忍”，在职称评审、职务晋升、推优评先、人才工程选拔等工作中实行师德失范“一票否决制”。

2. 扩大师资队伍规模。立足双校区办学发展需求，实施一流人才储备计划，每年从海内外引入新教师 90 左右，“十四五”末期学校教职员工总规模在 1500 人左右，其中专任教师 1100 人左右。在适度增长专任教师队伍总量基础上，进一步优化师资队伍的经历、学缘、职称、年龄结构：到 2025 年，实现我校专任教师队伍中具有硕士以上学位的教师占教师总数的 90%，其中博士学位的教师比例力争达到 40%以上，大幅提高专任教师中具有海外学习背景和海外博、硕士学位人员比例，适度调控专任教师高级职务比例，优化专任教师年龄结构。

3. 加大高层次人才引进力度。围绕省级重点学科、优势学科建设，实施“领军人才引进计划”，加大对海外优秀青年学者的引进力度，五年内引进 10 名左右年龄在 50 岁左右已取得标志性研究成果、在同行业中有很高学术水平和专业影响力的领军人才，20 名

左右各学科学术带头人、各类青年英才。引进和培育 5 个左右省级教学创新团队、2-3 个省级科研创新团队和 1 个国家级科研创新团队、3-5 个特色艺术创作与实践团队。积极探索领军人才培养方式改革，充分利用国家及江苏省的各类高层次人才计划，创新政策，强化支持，加大投入，努力在国家“万人计划”“四个一批”“长江学者”“江苏特聘教授”等项目上有进一步的突破。

4. 构建教师全面发展体系。切实发挥好教师发展中心作用，积极构建专业化、制度化、常态化教师发展体系。完善中青年学科带头人、后备领军人物的选拔机制。借助“国家杰出青年科学基金”、教育部“新世纪优秀人才支持计划”、省“333 工程”、“青蓝工程”等项目，实施“海粟人才计划”，对学校各学科极具发展潜力的优秀学术骨干进行专项配套、重点支持，通过搭建平台、创造条件，五年内遴选和培养 10 名年龄在 50 岁左右的学科领军人才，30 名 45 岁左右专业学术带头人，40 名 40 岁以下的实践类专业拔尖人才，到“十四五”末期，形成一支师德高尚、数量充足、业务精湛、结构合理、充满活力的高素质教师队伍。

5. 深化人事制度改革。改革人才评价体系，坚持破除“五唯”和“立新标”并举，确立以质量、绩效、贡献度、创新能力和影响力为核心的评价导向，修订职称评审有关制度，强化对各类人才“代表作成果”和社会贡献度的考察，把艺术基金纳入评价体系。完善工资薪酬制度，建立以结构性工资为主体，以年薪制、协议工资制、项目工资制等为补充的对内公平、对外具有竞争力的薪酬分

配体系。完善绩效考评和奖励机制，破除单一评价考核方式，发挥二级学院的主体作用，明确不同教师教学、科研和艺术创作基本工作量要求，建立以成果贡献为导向配置奖励性绩效工资。推进新进教师合同聘期管理，探索首个聘期管理制度，建立考核结果与续聘相结合的约束机制。

（四）打造高效能学校治理体系

贯彻落实新时代党的建设总要求和新时代党的组织路线，坚持和加强党对学校的全面领导，加强和改进高校党的建设，扎根中国大地办好中国特色社会主义大学，党委领导下的校长负责制，不断健全现代化大学内部治理体系，形成“党委领导、校长负责、教授治学、民主管理”的治理格局，释放办学活力，激发办学动力，不断提升办学治校的治理能力。

1. 深化内部管理体制变革。认真执行党委领导下的校长负责制，增强政治引领力。健全校院两级管理体制，推动形成健全集体领导、党政分工合作、协调运行的二级学院工作机制，在校院之间形成边界清晰、分工合理、权责统一、协调顺畅、运行高效的治理体系。提升各职能部门管理服务水平，加大对学校管理人员的培训力度，提升学校管理队伍的专业化、国际化和现代化水平，强化服务职能。坚持依法治校，梳理、修订和完善包括《南京艺术学院章程》在内的学校各项规章制度，加快建立理念先进、层次清晰、内容规范的高水平大学基本制度和具体制度体系。大力推进“学术组织聚力工程”，健全学术委员会、学位评定委员会、教学委员会、

艺术创作指导委员会等学术管理体系与组织架构，充分发挥学术组织在学科建设、学术评价、学术发展和学风建设等方面的重要作用。拓宽师生员工参与民主管理、民主监督的有效途径，完善校院两级教代会制度，充分发挥工会、共青团、学生会、研究生会以及民主党派等各类组织在学校治理中的作用。

2. 激发二级学院办学主体活力。强化学院在办学中的主体地位，深化高校放管服改革，将政府已经下放给学校的自主权逐步下放给学院，明确学院任期考核目标任务和责任清单，实现管理重心下移，促进责权利相统一，不断提升学院办学的主体地位。完善学院内部治理体系，加强党组织会议、党政联席会议、学术委员会、二级教代会、院系学生会、第三方咨询或评价等制度建设，建立学院自我发展、自我完善和自我约束的运行机制，激发学院办学活力。实施二级学院分配制度改革，以办学成效和社会贡献为主要指标，推行分配切块改革，奖优罚劣，不断释放学院办学积极性和主动性。

3. 完善考核评价机制。健全对校内单位的综合考核，坚持以结果评价和增值评价为主，制定学校高质量发展综合考核办法，推进学校高质量发展不断取得实质性突破。建立以成果产出绩效为主要评价方式的机制，完善奖励性业绩津贴分配体系。完善以学生成长体验和学习效果为中心的全方位教学评价体系，全面提升人才培养评价科学性。优化学科建设绩效评价制度，强化学科分类分层建设的有效性。健全科研创新团队和个体分类评价考核机制，助力高水平创新成果产出。建立投入产出绩效评价机制，不断提升办学

效益。

4. 构建双校区协调发展新格局。积极推进学校新校区的设计规划和建设。立足新发展格局，做好新老校区的功能规划，合理布局新老校区，形成科学高效的管理运行模式。高起点推进新校区规划，做到功能布局合理、学科特色鲜明、校园环境优美、设计理念先进；高标准推进新校区建设，立足艺术特色，充分彰显学校综合学科优势和百年文化传承。切实加强附中浦口校区的建设工作，积极探索并构建在新的条件下附中办学新模式、新机制，把附中办成国内外一流艺术院校生源基地。

（五）搭建高水准社会服务体系

主动顺应新时代对文艺发展的新要求，围绕国家战略和区域经济社会发展需求，紧扣新发展理念，整合优势资源，聚力打造服务品牌，积极服务文化强国和文化强省建设。

1. 推进新型高端智库建设。坚定政治方向、服务工作大局、创新体制机制，加强紫金文创研究院建设，打造新型高端文创智库。聚焦新时代中国特色社会主义文化繁荣发展等战略性问题，开展前瞻性、针对性、储备性研究；实施文创咨政成果培育计划，开展系列咨政课题研究，力争成果获省部级以上重大批示 8-10 项，省厅级以上单位采纳 10 项。实施“开门办库”计划，高层次、高质量举办高端文化论坛，不断提升行业影响力、知名度和权威性。

2. 积极参与地方经济文化建设。充分利用学校学科综合优势和地缘优势，积极参与到乡村振兴、“长江经济带”和“大运河文

化带”等国家战略布局和“美丽江苏”“江苏文脉”等建设工程中。加强传统文化研究和传承，获批教育部“中华优秀传统文化传承基地”4项；推进文化创意协同创新中心、江苏省文艺产业研究基地等科研平台与行业、企业的深度合作，产出更好更多高质量成果。打造乡村振兴文化服务工程，挂牌成立一批艺术特色“美丽乡村”示范建设点，建设“乡村振兴文创实验基地”。与中国文艺家评论协会，江苏省文艺评论家协会联合成立全国文艺评论培训与研修基地。

3. 打造公共文化服务品牌。充分发挥学校专业特色和学科优势，按照上级要求全面深入推进“美育浸润”行动计划。打造城市文化艺术高地建设工程，加强高品质艺术展演社会开放力度，深化“520 毕业展演嘉年华”等品牌活动，转化 2-3 项城市文化建设重要标志性成果。办好社会教育学院，充分释放学校在艺术教育、艺术创作和艺术人才等方面的优势，努力实现社会效益和经济效益“双丰收”。

4. 开展高层次国际化合作交流。依托相关外事及外宣机构、国际艺术机构及学术联盟推进高层次合作平台建设，搭建中欧人文艺术交流国际学术论坛等高层次人文与学术交流平台，打造服务“一带一路”文化艺术交流工程，建设江苏-东盟人文艺术交流与人才培养基地，与凤凰网共建“讲好中国故事—国际传播研究院”，积极开展在人才培养、艺术展演、科研合作等领域的国际交流与合作。

5. 完善校地企业合作机制。理顺校地合作、校企合作体制机制，聚焦制度保障、政策供给、能力提升、环境优化，打通制度衔接的关键环节。激发更多的教职工引进、参与社会合作项目，探索形成更为多元的科研成果评价体系，将社会经济文化发展贡献度纳入对教师的考核评价，加大对横向课题的考核激励力度。提高二级学院对外合作分成比例，下放资金使用自主权，从绩效奖励、分配制度改革等方面激发学院对外服务活力。继续深化与鼓楼区环南艺艺术文化街区管委会合作，打造校地合作示范样板。

（六）构建高品质文化涵育体系

实施“思想文化”立魂工程，坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人，大力培育和践行社会主义核心价值观，着力弘扬百年南艺精神传统和核心价值，推动学校精神文化、制度文化、物质文化协调发展，努力建设反映民族精神和时代精神，追求美、热爱美、创造美、传播美的校园文化。

1. 传承创新百年办学基因。以举办 110 周年校庆为契机，进一步弘扬阅约深美的百年办学传统，加大校史资料挖掘、收集力度，筹建校史馆。围绕校史展开专题研究，设立校史专项课题，继续加强口述校史工作力度，形成系列成果。建立“四史”教育常态化机制，强化红色校史的挖掘和宣传教育，举办校史讲堂，广泛宣传黄镇、吴印咸、韩乐然等红色校史人物，深入挖掘、充分展示历代南艺人在争取民族独立、人民解放和实现国家富强历史进程中的感人事迹和爱国精神，引导广大师生树立正确的历史观、民族观、国

家观、文化观，培养爱国之情、砥砺强国之志、实践报国之行。

2. 完善第二课堂和美育体系。继续加大投入，办好闽约大讲堂、明德大讲堂等第二课堂和美育教育平台，开发制作大学艺术美育、红色文化、人文素质教育在线课程。广泛链接校内外资源，不断完善通识教育体系，编写出版 20 部左右面向艺术院校学生的人文艺术通识教育读本，培养学生深厚的文化底蕴和扎实的艺术素养。

3. 培育特色文化品牌。深化闽约深美校训的精神内涵与价值追求，熔铸新时代南艺精神和南艺文化，力争培育 5 个左右具有南艺特色具有一定影响的“美的教育”校园文化工作品牌。大力弘扬南艺不息变动的创新精神，打造实干争先、敢于担当、改革创新南艺创新创业文化。坚持正确舆论导向，强化互联网思维，拓展主流舆论传播空间，加快校园微博、微信等载体建设，打造以官方微信为代表的新的新媒体平台矩阵，构建网络文化站点集群，形成一批优秀网络文化作品。开展“一院一品”文化项目，形成有艺术专业特色、有品牌亮点的校园文化。

第四章 保障措施与组织实施

蓝图已绘就，关键在落实。实现“十四五”时期发展规划与任务目标，确保学校事业高质量发展不断开创新局面，高水平大学建设取得显著成效，必须始终以习近平新时代中国特色社会主义思想

想为指导，坚持和加强党的全面领导，坚持以师生为中心，坚持新发展理念，坚持深化改革，坚持系统观念。必须进一步加强统筹协调，强化主体意识、责任意识，强化服务保障，精准实施、精准发力，不断增强师生员工对学校事业高质量发展的总体思路、战略目标和任务举措的认同，使规划制定与实施过程成为凝心聚力、共谋发展的过程。

一、加强党的全面领导

（一）以政治建设为统领，全面推进新时代党的建设

贯彻落实《中共中央关于加强党的政治建设的意见》，始终把政治建设摆在首位，切实加强党的思想建设、组织建设、作风建设、纪律建设和制度建设，坚决维护学校政治安全和意识形态安全，保持良好政治生态。贯彻执行《中国共产党组织工作条例》《中国共产党普通高等学校基层组织工作条例》，充分发挥党委把方向、管大局、作决策、抓班子、带队伍、保落实核心作用。严格执行党委领导下的校长负责制和民主集中制，健全完善党委行政议事决策程序和集体领导与个人分工负责相结合的制度，不断完善党对学校全面领导的组织体系、制度体系和工作体系，把政治标准和政治要求贯穿始终。

（二）加强干部队伍建设

坚持党管干部，认真贯彻执行党的干部路线、方针、政策，深入贯彻落实《党政领导干部选拔任用工作条例》，不断加强对各级领导干部的日常监督和管理，强化警示教育，建设忠诚干净担当的高素质

质专业化干部队伍。持续实施《干部教育培训规划》，提高领导干部“八项本领”和“七种能力”。严格执行从严管理干部规定，深入落实“三项机制”，不断激发干部队伍活力。坚持党管人才，完善人才工作体制机制，抓好以高层次人才为重点的各类人才队伍建设，强化激励保障，狠抓师德师风，不断优化教学、管理、后勤三支队伍。

（三）加强基层组织建设

扎实推进党的组织建设，以提升组织力为重点，突出政治功能，不断提升基层党组织建设成效，打造基层党建“筑基”工程，实施“党建+艺术”重大成果“强基”计划和“双带头人”教师党支部书记工作室建设“领航”计划。持续优化二级党组织设置，发挥政治核心作用，规范和加强二级党组织会议和党政联席会议制度，提升班子能力素质和议事决策水平，以综合考核为导向，推动党的建设与高质量发展深度融合。落实党建工作重点任务，抓好党支部建设，充分发挥基层党支部战斗堡垒作用。规范党员发展，落实“双培养”机制，加大青年教师、留学归国人员党员发展力度，不断提高人才引进中的党员比例和系主任、教研室主任党员发展比例，更好发挥作用。

（四）深入推进全面从严治党和党风廉政建设

贯彻落实全面从严治党部署，压实主体责任，不断提高政治判断力、政治领悟力和政治执行力，自觉践行“两个维护”。加强政治监督，坚定不移正风肃纪反腐，坚持和完善监督体系，推进治理

体系和治理能力现代化。严肃组织纪律，一体推进“三不”，落实领导干部个人有关事项报告制度，营造风清气正政治生态。加强作风建设，落实中央八项规定和省委十项规定，纠“四风”树新风，持续整治形式主义、官僚主义。深化巡视巡察上下联动，加强政治巡察，坚持问题导向，紧盯师生关切，努力实现以巡促改、以巡促建、以巡促治。发挥纪检监察机构监督保障执行、促进完善发展作用，推动各类监督贯通融合，建设政治素质高、忠诚干净担当、专业化能力强、敢于善于斗争的纪检监察铁军。

二、强化服务保障

（一）深化后勤服务保障体制改革

贯彻落实学校第十次党代会提出的“坚持以服务管理为基础，构建制度完善、高效完备的高质量办学保障体系”总要求，以服务师生为根本，按照扁平化管理思路，实行大后勤管理模式，引入市场化竞争机制，稳步推进后勤体制机制改革。通过深化改革，实现后勤服务制度更健全、权责更清晰、流程更规范，建立健全绩效考核激励机制、监管运营机制和满意度测评机制。逐步实现后勤服务主体和后勤资源配置的社会化，着力加强后勤服务保障队伍工作标准化建设和业务培训，大力提升学校后勤管理效率和服务水平，建立起具有南艺特色的后勤服务保障体系。

（二）深化国有资产管理体制改革

完善和推进“统一领导、归口管理、分级负责、责任到人”的国有资产管理机制建设，形成“制度健全、流程规范、科学合理、

出口统一”的国有资产管理局面。加强资产配置管理，实现资产管理与预算管理相结合。坚持合理配置、有效使用，充分发挥国有资产在教学科研、社会服务中的重要作用。坚持盘活存量、做优增量，加强存量资产管理，优化新增资产配置。积极推进国有资产整合与共享共用，建立健全全校资产共享共用平台和资产绩效考核评价体系，促进资产集中合理有效利用，提高资产使用效率。强化国有资产监督管理，防止国有资产流失，确保国有资产保值增值。

（三）加强信息化建设

提升校园信息化建设水平，完善鼓楼校区信息化基础建设，高标准、高起点规划新校区智能化建设，打造智慧校园。加强安全教育，提升监管能力，不断提高教学、科研、管理的信息化水平。优化办公系统、教务系统和学生管理系统等平台建设，进一步提升现代化办公水平，加强学生日常管理与服务保障能力。提升信息化业务能力建设，加强教育培训，推进现代信息技术与教学管理深度融合。进一步加强档案工作，扎实推进档案工作规范化、制度化、科学化、信息化。

（四）推进平安校园建设

强化风险防控意识，坚守安全红线底线，持续加强平安校园建设，不断提高校园安防体系建设水平，压实安全责任，健全网络体系。强化消防、交通、大型活动秩序管理和校园公共卫生安全管理，确保食堂、宿舍、浴室、超市等重点领域和食品等安全，防范各类突发性公共卫生事件和聚集性疫情及传染病。持续加强文明校园

建设，完善文化育人环境，大力弘扬和践行社会主义核心价值观。

三、精准组织实施

（一）加强组织领导

学校成立“十四五”规划实施工作领导小组，校党政主要领导任组长，监督检查规划落实情况，构建统一领导、分工负责、组织实施的工作机制。各部门单位、二级学院成立由党政班子组成的工作小组，研究推进落实规划具体任务。

（二）明确任务举措

学校“十四五”规划主要任务和核心指标分解到年度工作计划，明确分管校领导和各部门单位、二级学院工作任务。各部门单位、二级学院对关键指标进行目标分解，明确责任主体、年度计划和完成时限。

（三）实施质效考核

建立规划监督和动态调整机制，制定校内绩效评价指标体系，实施以推动规划落实为导向的绩效评价和考核管理。建立规划执行问责制度和反馈机制，将检查评估结果作为单位绩效考核、办学资源配置、干部选拔任用的重要依据。

（四）注重宣传引导

利用各种媒介广泛宣传学校“十四五”规划，增强师生对学校发展的思路、目标、举措的认同，维护规划的权威性，调动各方积极性和创造性，推动形成全校上下关心支持和自觉参与的浓厚氛围。