

艺术学（130100）

一、专业概况及培养目标

1. 专业介绍

本专业秉承“人文为体、科技为用、艺术为法”的理念，以理论研究为重，致力于数字艺术及相关前沿领域的探索，针对相关行业的新发展、新动向，结合经典艺术理论，进行学术研究与理论建构。同时，本专业注重数字艺术在新媒体、数字技术、产业运营等方面的拓展。经过多年的发展与改革，本专业积累了丰富的教学经验和业界资源，成为国内重要的学术人才培养基地与科研基地，培养了一批从事数字艺术理论与教学工作的高级人

2. 培养目标

本专业关注数字艺术与产业实践中的前沿理论问题，培养具备良好的人文与艺术素养，系统掌握本学科的基础理论和专业知识，得到良好的科研与学术训练，具有跨学科创新意识和创新能力，具备综合运用相关理论和专业知识进行数字艺术理论创新或产业相关课题学术研究的能力，能够从事数字艺术研究的高层次、复合型学术人才

二、研究方向和内容

03 数字艺术学方向

本方向着重研究动画艺术和数字媒体艺术作为艺术媒介、消费文化与内容产业的各类学理化议题。本方向积累了丰富的学术研究经验和学界资源，成为我国重要的数字艺术研究人才培养基地与科研基地。本方向一方面积极推进数字艺术史论的纵深建构，另一方面关注数字艺术行业的新发展、新动向，尤其是 AIGC、虚拟数字人、元宇宙等行业前沿，兼顾智能融媒体与交互技术的新趋势，在迅速变化的产业实践中进行富有洞见的学术探索。

三、师资队伍

本专业拥有一支专业水平高，学缘背景合理，艺术、技术、人文兼顾的跨学科师资队伍，其中 5 位教授、9 位副教授。

本专业教师承担多项国家及省部级项目，其中包括国家社科基金重大项目、国家社科基金

艺术学项目、教育部人文社科基地重大项目、科技部国家重点研发计划、北京市科委重大项目、国家广电总局项目立体电视关键技术研究、中宣部专项“中国近现代漫画抢救工程”、国家广电总局社科项目“中国民间故事的数字化表现研究、教育部产学培育项目基于 AI 技术和虚拟交互技术的未来影像、AI 虚拟主播的创作平台建设等。

四、人才培养

1. 主干课程

数字艺术理论与前沿、数字艺术学研究方法、数字媒体理论研究等

2. 科研平台

本专业拥有“数字动画技术研究”北京市重点实验室，国家“动画与数字媒体艺术”实验教学示范中心，国家动画教学研究基地等多个重要科研平台。还具有动画研究所、数字技术与艺术研发中心、《中国动画年鉴》编辑部、亚洲动漫研究中心、中国动漫艺术陈列馆等众多研究机构，形成了融科研、教学、创作、制作于一体的平台。专业建设单位目前还是我国教育部动画与数字媒体艺术教指委所在地；国家文化部数字创意高级研修基地；是中国（北京）国际大学生动画节主办方；负责编辑出版《中国动画年鉴》；负责教育部、文化部主办的三校“动漫高端人才联合培养实验班”；是国家教育部“动画专业青年骨干教师培训”基地；是全国高等院校计算机基础教育研究会所在地；是全国高校影视学会动画与数字媒体艺术专业委员会、中国电影电视技术学会数字摄影摄像委员会所在地；拥有《艺术与科学研究》学术辑刊、《艺术与科学研究》微信公众号、“艺术与科学”跨学科教育论坛、“艺术与科学研究生学术论坛”、中国电子竞技文化教育产业联盟、中国高校电竞社团联盟等学术科研平台，能够为研究生的学习、科研提供丰富资源和多样化平台。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH 等国际一流节展中获得了超过 50 个奖项和提名，在华表奖、金鹰奖、中国国际动漫节“金猴奖”、中国国际漫画节“金龙奖”、中国动画学会“美猴奖”、台湾时报金犛奖等国内一流节展中获得了超过 200 个奖项。此外，还在中国独立游戏节、各大 GameJam、各大公司组织的游戏制作竞赛（比如腾讯、巨人）等各级竞赛中获得重要奖项。在校研究生发表的论文在全国大学生影评大赛、北京电影

学院“全国电影学青年学者论坛”、中国动态影像视觉艺术优秀论文比赛等各级各类比赛中获奖。

4. 学术交流

本专业设立多个学术交流项目，与东京艺术大学、韩国艺术综合大学联合开展“亚洲校园计划”中日韩动画 Co-work 创作项目；与国外制作公司、院校建立紧密合作，定期派教师出国进行专业学习和项目合作。与加拿大数字媒体中心、美国东北大学、韩国中央大学等分别合作开展“艺术与科技创意传播”以及交互设计和数字产品原型设计国际联合实践课程。每年选派教师参加国际动画节和国际学术交流活动等。鼓励学生与国际大师直接交流，并在国际舞台上检验专业水平，与国内外高水平人才切磋研讨。

五、毕业生就业去向

除出国深造者外，本学科毕业生主要分布在北京师范大学、四川大学、中国传媒大学、清华大学、广州美术学院等高等院校；新华社、中央电视台、北京电视台、湖南卫视、凤凰卫视、山东电视台等传统媒体行业和中国科学技术馆、国家博物馆、国家图书馆、国家电影馆、中国工商银行总行等国家单位；以及美国雅虎、谷歌、Scanline VFX、皮克斯、工业光魔等国际知名公司和腾讯、网易、完美、米哈游、阿里巴巴、百度、爱奇艺、京东、字节跳动、旷视等国内一线新媒体企业。部分毕业生自主创立虚拟现实和数字娱乐相关企业，研发和销售相关产品。

设计学（087200）/设计学（137000）

一、专业概况及培养目标

1. 专业介绍

本专业秉承“人文为体、科技为用、设计为法”的理念，已形成多元共生的跨学科生态体系，形成了产学研用紧密结合的学科特色与优势，获得了良好的办学成绩和社会效应。本专业主要对当代设计学视野下数字艺术与技术研发前沿展开研究，服务国家需求的设计学高级人才，能够在数字艺术领域的前沿技术、技术与艺术结合方面展开独立研究和创作。

2. 培养目标

本专业致力于培养具有扎实理论基础，并适应交互与智能设计、游戏设计、文化数字化设计等数字艺术相关行业理论与实践相结合的高层次专门人才，要求学生熟悉数字艺术作品的前沿理论与实践路径，具备良好的设计与沟通、团队协作与管理等能力。本专业的毕业生可就业于游戏、移动应用、虚拟现实、互动展示、文化数字化等行业相关企事业单位。

1) 具有良好的道德品质、学术操守、综合素质和创新精神；

2) 系统理解本学科的理论基础，全面掌握本学科的专业知识，深入洞察本学科的发展前沿；

3) 掌握一门外国语，能够熟练地阅读本专业文献资料，具有一定的外文写作能力和国际学术交流能力；

4) 具有独立分析和解决本学科理论与实践相关问题的素养，能够独立开展具有高水平的科研、创作、设计研发等相关工作。

二、研究方向和内容

设计学（087200）

01 信息技术与设计方向（工学学位）

本方向致力于研究如何利用信息技术手段解决游戏设计与开发、虚拟现实、虚拟制作、数字孪生、网络与智能媒体设计、交互艺术创作等应用中的问题。注重探索这些数字艺术设计作品的创作规律、创作方法及其技术原理。本方向的研究特色在于与动画、游戏、影视等艺术创

作密切配合，追踪人机交互技术、计算机图形学、计算机视觉、人工智能技术的最新进展，致力于从多个角度出发，实现在数字艺术理念和技术上的创新，强调理论与实践的紧密结合。

设计学（137000）

01 交互与智能设计方向（艺术学位）

本方向立足互联网时代的媒体智能化发展趋势，依托互联网、物联网、人工智能、虚拟现实、空间计算等前沿科技领域，聚焦设计思维、人机交互、AI 智能设计、交互设计、体验设计、服务设计等设计学前沿领域，以网络与智能媒体的产品设计、交互技术、用户体验、传播模式等为主要研究对象，通过跨学科理论和研究方法，从人本主义角度探索网络与智能媒体设计的一般规律，及其对人类社会生产生活的影响。

02 游戏学方向（艺术学位）

本方向以游戏为核心研究领域，包括游戏设计理论研究、游戏化及严肃游戏的研究、游戏社会化的探索研究、游戏跨学科交叉融合研究等。基于对游戏历史、创作理论以及游戏文化的研究，培养学生深刻理解和掌握游戏的本质与规律，关注游戏对社会文化、媒体和科技领域的影响。通过跨学科的理论和方法，探索与游戏内容相关的艺术创作规律、游戏的社会影响力和学科发展规律，研究游戏领域的创新和发展如何与智能科技、媒体文化及社会需求相互交织，服务社会文化生活。

03 文化数字化设计方向（艺术学位）

本方向顺应大数据、云计算、5G 高清、人工智能等数字技术在经济社会各领域广泛深入普及而产生的系统性变化趋势，聚焦于数字文创、文博、文旅领域，深挖传统元素的文化内涵，通过编程技术与虚拟现实等科技手段加强数字产品的互动性，培养掌握全息呈现、数字孪生、多语言交互、高逼真显示、跨时空对话等新型智能信息技术在数字文化场景中的应用规律和特点，聚焦文化数字内容创制和研究。

三、师资队伍

本专业拥有一支专业水平高，学缘背景合理，艺术、技术、人文兼顾的跨学科师资队伍，

其中 8 位教授、21 位副教授。

本专业教师承担多项国家及省部级项目，其中包括国家社科基金重大项目、国家社科基金艺术学项目、教育部人文社科基地重大项目、科技部国家重点研发计划、北京市科委重大项目、国家广电总局项目立体电视关键技术研究、中宣部专项“中国近现代漫画抢救工程”、国家广电总局社科项目“中国民间故事的数字化表现研究、教育部产学培育项目基于 AI 技术和虚拟交互技术的未来影像、AI 虚拟主播的创作平台建设等。

四、人才培养

1. 主干课程：

1) 信息技术与设计方向：

人机交互理论与实践、游戏引擎技术、人工智能辅助游戏设计等

2) 交互与智能设计方向：

交互研究、设计与当代文化、生成艺术与交互技术等

3) 游戏学方向：

游戏设计理论、游戏创作、游戏美学等

4) 文化数字化设计方向：

中国传统文化与民间艺术、数字艺术研究、设计思维创新与实践等

2. 科研平台

本专业拥有“数字动画技术研究”北京市重点实验室，国家“动画与数字媒体艺术”实验教学示范中心，国家动画教学研究基地等多个重要科研平台。还具有动画研究所、数字技术与艺术研发中心、《中国动画年鉴》编辑部、亚洲动漫研究中心、中国动漫艺术陈列馆等众多研究机构，形成了融科研、教学、创作、制作于一体的平台。专业建设单位目前还是我国教育部动画与数字媒体艺术教指委所在地；国家文化部数字创意高级研修基地；是中国（北京）国际大学生动画节主办方；负责编辑出版《中国动画年鉴》；负责教育部、文化部主办的三校“动漫高端人才联合培养实验班”；是国家教育部“动画专业青年骨干教师培训”基地；是全国高等院校计算机基础教育研究会所在地；是全国高校影视学会动画与数字媒体艺术专业委员会、中国电影电视技术学会数字摄影摄像委员会所在地；拥有《艺术与科学研究》学术辑刊、《艺术与科学研究》微信公众号、“艺术与科学”跨学科教育论坛、“艺术与科学研究生学术论坛”、

中国电子竞技文化教育产业联盟、中国高校电竞社团联盟等学术科研平台，能够为研究生的学习、科研提供丰富资源和多样化平台。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH 等国际一流节展中获得了超过 50 个奖项和提名，在华表奖、金鹰奖、中国国际动漫节“金猴奖”、中国国际漫画节“金龙奖”、中国动画学会“美猴奖”、台湾时报金犊奖等国内一流节展中获得了超过 200 个奖项。此外，还在中国独立游戏节、各大 GameJam、各大公司组织的游戏制作竞赛（比如腾讯、巨人）等各级竞赛中获得重要奖项。在校研究生发表的论文在全国大学生影评大赛、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”、中国动态影像视觉艺术优秀论文比赛等各级各类比赛中获奖。

4. 学术交流

本专业设立多个学术交流项目，与东京艺术大学、韩国艺术综合大学联合开展“亚洲校园计划”中日韩动画 Co-work 创作项目；与国外制作公司、院校建立紧密合作，定期派教师出国进行专业学习和项目合作。与加拿大数字媒体中心、美国东北大学、韩国中央大学等分别合作开展“艺术与科技创意传播”以及交互设计和数字产品原型设计国际联合实践课程。每年选派教师参加国际动画节和国际学术交流活动等。鼓励学生与国际大师直接交流，并在国际舞台上检验专业水平，与国内外高水平人才切磋研讨。

五、毕业生就业去向

除出国深造者外，本学科毕业生主要分布在北京师范大学、四川大学、中国传媒大学、清华大学、广州美术学院等高等院校；新华社、中央电视台、北京电视台、湖南卫视、凤凰卫视、山东电视台等传统媒体行业和中国科学技术馆、国家博物馆、国家图书馆、国家电影馆、中国工商银行总行等国家单位；以及美国雅虎、谷歌、Scanline VFX、皮克斯、工业光魔等国际知名公司和腾讯、网易、完美、米哈游、阿里巴巴、百度、爱奇艺、京东、字节跳动、旷视等国内一线新媒体企业。部分毕业生自主创立虚拟现实和数字娱乐相关企业，研发和销售相关产品。

戏剧与影视（135400）

一、专业概况及培养目标

1. 专业介绍

本专业立足于智能媒体时代的媒体变革趋势，聚焦于影视与互联网等行业的内容创新创作，以创作实践为导向，注重艺术新语言、新技能、新思维、新观念的拓展训练和艺术设计前沿方法研究，旨在为我国培养面向智能融媒体时代的戏剧与影视行业内容创作的领军人才，服务国家需求，服务社会文化生活。

2. 培养目标

本专业的培养致力于具备较高的艺术素养、较强的造型能力、叙事能力和必要的技术基础，具有开阔的艺术视野、扎实的理论基础、较高的艺术素养和较强的创新能力的高质量创新创作人才，同时培养能承担相关领域的策划、管理等工作的高层次复合型人才。

二、研究方向和内容

10 影视动画创作方向

本方向注重探索传统动画、数字动画、智能动画的创作理念、表现手法、技术手段和风格特点等内容，要求研究生熟练掌握传统动画、数字动画的基础理论和专业技能，强调理论与实践的紧密结合，服务是社会文化需求。

三、师资队伍

本专业方向拥有一支专业水平高，学缘背景合理，艺术、技术、人文兼顾的跨学科师资队伍，教师大多从事影视动画创作、数字媒体艺术、数字影像技术等研究，其中4位教授，10位副教授，同时建立了一支高水平、国际化的兼职师资队伍，其中有在奥斯卡、戛纳电影节多次获奖的艺术大师 Ishu Patel、David Ehrlich、村上吉米等，以及国内外业界专家二十余人担任兼职研究生导师。

四、人才培养

1. 主干课程

动画导演艺术、动画艺术与技术前沿、动漫剧本研究、动画创作研究、三维引擎技术研究、虚拟现实影视创作等。

2. 科研平台

本专业拥有“数字动画技术研究”北京市重点实验室，国家“动画与数字媒体艺术”实验教学示范中心，国家动画教学研究基地等多个重要科研平台。还具有动画研究所、数字技术与艺术研发中心、《中国动画年鉴》编辑部、亚洲动漫研究中心、中国动漫艺术陈列馆等众多研究机构，形成了融科研、教学、创作、制作于一体的平台。专业建设单位目前还是我国教育部动画与数字媒体艺术教指委所在地；国家文化部数字创意高级研修基地；是中国（北京）国际大学生动画节主办方；负责编辑出版《中国动画年鉴》；负责教育部、文化部主办的三校“动漫高端人才联合培养实验班”；是国家教育部“动画专业青年骨干教师培训”基地；是全国高等院校计算机基础教育研究会所在地；是全国高校影视学会动画与数字媒体艺术专业委员会、中国电影电视技术学会数字摄影摄像委员会所在地；拥有《艺术与科学研究》学术辑刊、《艺术与科学研究》微信公众号、“艺术与科学”跨学科教育论坛、“艺术与科学研究生学术论坛”、中国电子竞技文化教育产业联盟、中国高校电竞社团联盟等学术科研平台，能够为研究生的学习、科研提供丰富资源和多样化平台。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH 等国际一流节展中获得了超过 50 个奖项和提名，在华表奖、金鹰奖、中国国际动漫节“金猴奖”、中国国际漫画节“金龙奖”、中国动画学会“美猴奖”、台湾时报金犊奖等国内一流节展中获得了超过 200 个奖项。此外，还在中国独立游戏节、各大 GameJam、各大公司组织的游戏制作竞赛（比如腾讯、巨人）等各级竞赛中获得重要奖项。在校研究生发表的论文在全国大学生影评大赛、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”、中国动态影像视觉艺术优秀论文比赛等各级各类比赛中获奖。

4. 学术交流

本专业设立多个学术交流项目，与东京艺术大学、韩国艺术综合大学联合开展“亚洲校园

计划”中日韩动画 Co-work 创作项目；与国外制作公司、院校建立紧密合作，定期派教师出国进行专业学习和项目合作。与加拿大数字媒体中心、美国东北大学、韩国中央大学等分别合作开展“艺术与科技创意传播”以及交互设计和数字产品原型设计国际联合实践课程。每年选派教师参加国际动画节和国际学术交流活动等。鼓励学生与国际大师直接交流，并在国际舞台上检验专业水平，与国内外高水平人才切磋研讨。

五、毕业生就业去向

毕业生活跃于国内外顶尖动画工作室、数字娱乐、互联网、大众传媒、智能科技等产业一线，其中包括美国雅虎、谷歌、Cartoon Network、Scanline VFX、皮克斯、索尼动画、暴雪娱乐、工业光魔、迪士尼、等国际知名公司；腾讯、阿里巴巴、百度、爱奇艺、京东、字节跳动、米哈游、网易、追光动画、光线传媒、十月文化、奥美广告、华强方特等国内一线企业。部分毕业生还就职于新华社、中央电视台、湖南卫视、凤凰卫视等传统媒体行业以及中国科学技术馆、国家博物馆、国家图书馆、国家电影馆等国家事业单位，主要从事新媒体、动画、影视的相关工作。部分毕业生就职于北京师范大学、四川大学、中国传媒大学、北京电影学院、浙江传媒学院等知名高校。

设计（135700）

一、专业概况及培养目标

1. 专业介绍

本专业以设计的视角展现艺术创新，探索设计作为艺术、科学与人文相结合的跨学科领域，在媒体融合纵深发展的新技术、新机制、新模式。本专业秉承“人文为体、科技为用、设计为法”的理念，面向国家数字化发展战略，面向行业产业当前及未来人才重大需求，培养动漫设计、未来媒体与交互设计、游戏创作与电竞策划等方向高水平创新创作人才，服务国家与社会需求。

2. 培养目标

本专业面向未来智能融媒体时代，致力于培养勇于创新、了解设计学科发展脉络，具有坚实宽广的基础理论和系统深入的专门知识，熟悉国内外设计理论体系和研究前沿动态，把握相关设计行业领域趋势，能够运用系统化的研究工具、方法与跨学科思维，独立从事学术研究、解决设计领域问题并取得创新性实践成果的具备跨学科思维的高层次、应用型领军人才。本专业的毕业生可就业于游戏、移动应用、虚拟现实、互动展示、文化数字化等行业相关企事业单位。

1) 具有良好的道德品质、学术操守、综合素质和创新精神；

2) 系统理解本学科的理论基础，全面掌握本学科的专业知识，深入洞察本学科的发展前沿；

3) 掌握一门外国语，能够熟练地阅读本专业文献资料，具有一定的外文写作能力和国际学术交流能力；

4) 具有独立分析和解决本学科理论与实践相关问题的素养，能够独立开展具有高水平的科研、创作、设计研发等相关工作。

二、研究方向和内容

02 动漫设计方向

本方向注重探索面向未来媒介环境下虚实结合的动漫内容设计与研发。其中包含动漫、国

潮、衍生品、展陈、虚拟角色和场景等内容形式的创作理念、表现手法、技术手段和风格特点等内容，培养学生掌握动漫及延伸领域中相关的创作基础理论和专业技能，具备跨媒介跨领域的思维能力、较高的艺术素养、较强的造型能力和必要的技术基础，能承担跨领域的策划、协同、管理等工作。

03 未来媒体与交互设计方向

本方向立足智能媒体时代的媒介变革趋势，基于 AR、VR、MR 为代表的高新视频、人机交互技术，聚焦数字影像和虚拟制作的创意表达以及智能产品设计、数字交互艺术创作、数字孪生等行业前沿领域。研究并实践未来媒体的形态与内容创意方法、交互技术的应用与拓展、艺术观念的设计与表达。

04 游戏创作与电竞策划方向

本方向以游戏设计的理论与实践、游戏作品的创作、电子竞技的赛事策划与传播等为主要研究对象，运用跨学科的理论和研究方法，探索本专业领域的艺术创作实践与行业发展规律，基于行业发展与社会需求，探究本领域的新理念、新技术、新形式、新产品，将游戏设计与电子竞技等专业的创作理论、科学技术应用于创作研发实践，服务行业生产与社会生活。

三、师资队伍

本专业拥有一支专业水平高，学缘背景合理，艺术、技术、人文兼顾的跨学科师资队伍，其中 8 位教授、21 位副教授。

本专业教师承担多项国家及省部级项目，其中包括国家社科基金重大项目、国家社科基金艺术学项目、教育部人文社科基地重大项目、科技部国家重点研发计划、北京市科委重大项目、国家广电总局项目立体电视关键技术研究、中宣部专项“中国近现代漫画抢救工程”、国家广电总局社科项目“中国民间故事的数字化表现研究、教育部产学培育项目基于 AI 技术和虚拟交互技术的未来影像、AI 虚拟主播的创作平台建设等。

四、人才培养

1. 主干课程

研究方向	核心理论课程	核心创作课程	核心实训课程
02 动漫设计	设计艺术理论 媒介与设计前沿 美学研究	动漫联合创作 衍生品设计与 开发 中国文化与国 潮设计	项目实训 1 项目实训 2
03 未来媒体与交互设计	设计艺术理论 媒介与设计前沿 实时引擎技术	数字艺术联合 创作	项目实训 1 项目实训 2
04 游戏创作与电竞策划	游戏设计理论 游戏与电子竞技理论 前沿 游戏美学	游戏联合创作 游戏跨媒体融 合	项目实训 1 项目实训 2

2. 科研平台

本专业拥有“数字动画技术研究”北京市重点实验室，国家“动画与数字媒体艺术”实验教学示范中心，国家动画教学研究基地等多个重要科研平台。还具有动画研究所、数字技术与艺术研发中心、《中国动画年鉴》编辑部、亚洲动漫研究中心、中国动漫艺术陈列馆等众多研究机构，形成了融科研、教学、创作、制作于一体的平台。专业建设单位目前还是我国教育部动画与数字媒体艺术教指委所在地；国家文化部数字创意高级研修基地；是中国（北京）国际大学生动画节主办方；负责编辑出版《中国动画年鉴》；负责教育部、文化部主办的三校“动漫高端人才联合培养实验班”；是国家教育部“动画专业青年骨干教师培训”基地；是全国高等院校计算机基础教育研究会所在地；是全国高校影视学会动画与数字媒体艺术专业委员会、中国电影电视技术学会数字摄影摄像委员会所在地；拥有《艺术与科学研究》学术辑刊、《艺术与科学研究》微信公众号、“艺术与科学”跨学科教育论坛、“艺术与科学研究生学术论坛”、中国电子竞技文化教育产业联盟、中国高校电竞社团联盟等学术科研平台，能够为研究生的学习、科研提供丰富资源和多样化平台。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH 等国际一流节展中获得了超过 50 个奖项和提名，在华表奖、金鹰奖、中国国际动漫节“金猴奖”、中国国际漫画节“金龙奖”、中国动画学会“美猴奖”、台湾时报金犊奖等国内一流节展中获得了超过 200 个奖项。此外，还在中国独立游戏节、各大 GameJam、各大公司组织的游戏制作竞赛（比如腾讯、巨人）等各级竞赛中获得重要奖项。在校研究生发表的论文在全国大学生影评大赛、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”、中国动态影像视觉艺术优秀论文比赛等各级各类比赛中获奖。

4. 学术交流

本专业设立多个学术交流项目，与东京艺术大学、韩国艺术综合大学联合开展“亚洲校园计划”中日韩动画 Co-work 创作项目；与国外制作公司、院校建立紧密合作，定期派教师出国进行专业学习和项目合作。与加拿大数字媒体中心、美国东北大学、韩国中央大学等分别合作开展“艺术与科技创意传播”以及交互设计和数字产品原型设计国际联合实践课程。每年选派教师参加国际动画节和国际学术交流活动等。鼓励学生与国际大师直接交流，并在国际舞台上检验专业水平，与国内外高水平人才切磋研讨。

五、毕业生就业去向

除出国深造者外，本学科毕业生主要分布在北京师范大学、四川大学、中国传媒大学、清华大学、广州美术学院等高等院校；新华社、中央电视台、北京电视台、湖南卫视、凤凰卫视、山东电视台等传统媒体行业和中国科学技术馆、国家博物馆、国家图书馆、国家电影馆、中国工商银行总行等国家单位；以及美国雅虎、谷歌、Scanline VFX、皮克斯、工业光魔等国际知名公司和腾讯、网易、完美、米哈游、阿里巴巴、百度、爱奇艺、京东、字节跳动、旷视等国内一线新媒体企业。部分毕业生自主创立虚拟现实和数字娱乐相关企业，研发和销售相关产品。