

艺术与科学（1301J3）

一、专业概况及培养目标

1. 专业概况

本专业由艺术与科学（艺术虚拟现实与互动）学术硕士方向与前身为计算机技术（游戏制作）的专业硕士方向优化整合而成。

中国传媒大学于 2006 年 11 月成立艺术与科学研究中心（2010 年更名为艺术与科学研究所），2007 年经教育部批准设立全国首个艺术与科学专业二级学科，拥有一支跨学科、多层次的高水平教学科研团队，创设《艺术与科学研究》系列论文辑刊、《艺术与科学研究》微信公众号等学术研究平台。

本学科主要运用科学理论、科学方法和科技手段，从科学认知的视角，对艺术表现、艺术传播、艺术接受等艺术发展重要环节中的艺术现象及其规律进行科学分析和探索；对艺术创新实践中的实际问题进行分析；并通过新的科学方法和科技手段，探寻发现新的艺术表现空间。本专业属于交叉学科，集中体现多学科交叉融合的特点。研究涉及艺术学、游戏设计、认知心理学、认知科学、智能科学、新媒体艺术与技术、计算机交互技术、数字信息处理技术等众多学科领域，形成了产学研用紧密结合的学科特色与优势。

2. 培养目标

培养具有良好的创新意识和科研能力，能够在艺术与科学跨学科领域从事研究、教学、创作、管理等方面工作的高级专门人才，以及在传媒与娱乐技术等多种领域中的高水平复合型创新人才。

- 1) 具有良好的道德品质、学术操守、综合素质和创新精神；
- 2) 系统掌握本专业的基础理论和专门知识，具有一定的艺术素养与艺术创造能力；
- 3) 能综合运用本专业的基础理论和专门知识，独立进行专题研究或艺术创作实践工作以及产品与装置的设计与开发；
- 4) 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；

5) 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

1. 交互媒体与游戏设计方向

本专业方向以人机交互的理论与实践、游戏作品的创作与消费、电子竞技的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,探索本专业领域的创作规律和行业发展规律,同时研究本专业方向的创作成果或专业活动对社会生产生活的影响。通过探究本领域的新理念、新形式、新产品、新应用,将智能人机交互时代的艺术与科学发展及社会需求相结合,产学研互动,聚焦人机交互、游戏、电子竞技等领域基础理论、应用理论、批评理论中诸多问题研究以及理论体系建设,培养面向人机交互、游戏及电子竞技领域发展趋势的高级专门型人才。

2. 艺术虚拟现实与互动方向

本方向定位于艺术与科学契合的交叉面上,探究艺术理论的新向度,开拓艺术设计创造的新视界,致力于虚拟现实艺术表现与互动体验科学认知研究领域的国内外前沿性、基础性的实际问题分析与研究,倡导艺术与科学交融的新思维,促进艺术与科学的良性互动与发展。主要培养学生掌握艺术信息学、艺术虚拟现实、视听艺术心理学、认知科学、人工智能等相关理论和方法。本方向主要研究内容包括:艺术表现与科学认知;艺术虚拟场景与互动;传统文化的艺术虚拟表现与传承、虚拟立体视觉艺术与技术;虚拟音乐与虚拟声效;人工情感与虚拟艺术角色感知;电子竞技策略与文化分析;人工智能与互动人工生命艺术等。

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。本专业教师大多从事数字媒体艺术美学、网络与智能媒体、未来影像、交互设计、游戏设计、艺术表现与科学认知等研究,其中4位教授,10位副教授。同时本专业建立了一支高水平、国际化的兼职师资队伍。

四、人才培养

1. 主干课程

主要课程包括艺术信息学基础、设计与当代文化、人机交互理论与实践、游戏设计理论、游戏创作、视听艺术心理学、艺术风格学、设计思维创新方法等。

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

近年来，师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH、美国芝加哥国际电影节、日本东京动画节、法国昂西国际动画节、德国斯图加特动画节、法国罗阿纳国际动画节、印度 BAF 动画大奖、伊朗德黑兰国际动画节、美国 One Show 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获第七届全国大学生影评大赛研究生组优秀奖、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”获论文铜奖等奖项。

4. 学术交流

在学术交流方面，本专业设立多个学术交流项目，中加艺术与科技联盟、英国阿伯泰大学、韩国国立艺术学院、美国东北大学的学生互换项目；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技艺。

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、Airbnb、Scanline VFX、皮克斯、工业光魔等国际知名公司和腾讯、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。

数字艺术（1305J6）

1. 动画艺术学方向

一、专业概况及培养目标

1. 专业概况

本专业从 2004 年开始招生，秉承“艺术为体、技术为用、创新为法”的理念，以理论研究为重，致力于动画以及相关前沿领域的探索，针对动画行业的新发展、新动向，结合经典影视动画艺术理论，进行学术研究与理论建构。同时，本专业注重动画在新媒体、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，成为国内重要的动画学术人才培养基地与科研基地，培养了一批从事动画理论研究与教学工作的高级人才。

2. 培养目标

本专业关注动画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动画艺术理论创新或动画产业相关课题学术研究的能力，能够从事动画研究的高层次、复合型学术人才。

二、研究方向和内容

本方向一方面将呈现于电影、电视、互联网、游戏、装置艺术、虚拟仿真等传播媒介中的动画艺术作为研究对象，探索当代数字技术背景下的动画艺术形态与创作规律，关注动画作为一门独立艺术的历史与现实，通过跨学科的研究路径，将动画放置于美学、文化、哲学与技术的多元视角下展开研究。另一方面，本方向结合当代国内外动画产业发展，在媒介融合和产业融合背景下，通过对动画产业结构、产业政策、产业发展等产业宏观层面，以及动画项目策划、制片管理、媒介传播、品牌授权、衍生品开发等产业微观环节进行跨学科和多角度的研究和实践探索。

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。本专业教师主要从事的动画史论、动画美学、动画创作与动画产业理论研究，在动画学术研究和前沿的影视动画创作领域具有较高影响力，其中有 4 位教授，15 位副教授。同时聘请国内外知名动画学者和业界专家二十余人担任兼职研究生导师。

本专业教师承担多项国家及省部级项目，如中宣部专项“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”；科技部国家重点研发计划“现代服务业共性关键技术研发与应用示范”；教育部人文社科基地重大项目“我国动画产业战略研究”；中国动漫国际化探索研究。还创作出了北京奥运会吉祥物动画《福娃》、互联网动画《功夫兔》、动画电影《姜子牙》、电视动画《淮南子传奇》、《毛毛镇》等多部知名动漫作品。

四、人才培养

1. 主干课程

动画艺术理论、动画艺术与技术前沿、动画研究方法、动画创作研究、动画产业研究、电影史论等。

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所在地。专业建设单位曾于 2012 年荣获中国文化艺术政府奖——最佳动漫教育机构奖。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

近年来，师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 Siggraph、美国芝加哥国际电影节、日本东京动画节、法国昂西国际动画节、德国斯图加特动画节、法国罗阿纳国际动画节、印度 BAF 动画大奖、伊朗德黑兰国际动画节、美国 One Show 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。

在校生发表的论文获第七届全国大学生影评大赛研究生组优秀奖、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”获论文铜奖等奖项。

4. 学术交流

本专业与日本东京艺术大学、韩国国立艺术综合大学设有“中日韩 Cowork 国际学生动画联合创作项目”，该项目入选中日韩三国教育部发起的“亚洲校园计划”，培养动画与新媒体领域的跨文化艺术人才。同时与法国高布兰学院、美国东北大学、加拿大谢尔丹学院、英国伯恩茅斯大学建立了长期的教育合作项目。

我校每年主办 Aniwow! 中国（北京）国际大学生动画节，设有“中国动画青年学者论坛”，鼓励动画理论研究与学术探讨。

五、毕业生就业去向

本学科毕业生主要分布在国内高等院校、政府文化部门等单位，也有许多毕业生入职国内外一线影视公司、动画公司、中央及省级电视台的动画频道、互联网媒体，从事动画理论研究、教学、创作、制片等工作。

2. 数字媒体艺术方向

一、专业概况及培养目标

1. 专业概况

本专业前身为 2004 年设立的广播电视艺术学（数字媒体艺术方向），2005 年正式设立数字媒体艺术专业，在国内同类专业中最早获得硕士与博士学位授权。本专业秉承“人文为体、科技为用、设计为法”的发展理念，已形成多元共生的跨学科生态体系及“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。

2. 培养目标

本专业立足智能媒体时代的媒介变革趋势，聚焦数字媒体艺术的本体理论与行业应用，关注网络与智能媒体领域的产品设计、交互技术、用户体验等设计行业前沿问题以及融媒体时代影像艺术的技术手段、呈现特点、创作理念、表现手法、应用领域，旨在培养具有国际文化视野、中国文化底蕴、通过掌握扎实的设计学、美学、艺术学等基础理论知识以及相关专业技能，能够运用艺术与设计的专业知识和理论解决相关行业复杂的实践问题，培养符合新知识经济时代需求，具有把握相关数字媒体行业发展趋势以及具备相应理论创新素质的高水平跨学科人才。

- 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。

3. 研究重点领域

数字媒体艺术理论

本领域立足数字媒体的发生、发展历程，以数字媒体艺术的创作、理论、生产、传播、消费、技术等为主要研究对象，通过跨学科理论和研究方法，以国际化的视野、全局性的高度探索数字媒体艺术创作的一般规律，以及对于人类社会生产生活的影响；通过探究智能媒体、交互艺术、动态影像、虚拟社会、数字娱乐等艺术与科技相交叉领域的新理念、新形式、新产品、新应用，运用跨学科理论和研究方法，将智能融媒体时代的艺术与技术发展及社会需求相结合，产学研互动，聚焦数字媒体艺术基础理论、应用理论、批评理论中诸多问题的研究以及数字媒体艺术理论体系建设，旨在培养面向智能融媒体发展趋势的高级智库人才。

网络与智能媒体设计

本领域立足当今互联网时代的媒体智能化发展趋势，聚焦于互联网、物联网、人工智能、增强现实、虚拟现实等前沿科技领域，以及设计思维、交互影像、交互设计、用户体验设计、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，以国际化的视野、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。

未来影像与智能媒体

本领域立足智能科技与未来影像，关注前沿影像技术与艺术，研究超高清影像、VR/AR/MR等先进影像以及智能影像的呈现方式与特点，关注先进影像与媒体相结合的艺术形式，对先进影像在智能媒体时代的研究和应用进行前瞻性研究。

二、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。本专业教师大多从事数字媒体艺术美学、网络与智能媒体产品设计、数字影像技术、交互设计等研究，其中4位教授、17位副教授。同时聘请二十余位国内外知名学者与业界专家担任兼职研究生导师。

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、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”、教育部人文社科基地重大项目“我国动画产业战略研究”、教育部产学研培育项目基于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。

三、人才培养

1. 主干课程

主要课程包括美学理论、数字媒体理论研究、设计研究、设计思维创新与实践、交互设计理论与实践、科研方法工作坊、设计心理学、大数据理论与应用、中国文化与国潮设计、传播理论、艺术设计历史与理论、三维引擎技术研究、虚拟现实影视创作、人机交互理论与实践

2. 科研平台

本专业拥有国家动画与数字媒体实践教学中心、数字动画技术研究北京市重点实验室、Unity 联合实验室、北京台新媒体研发中心、融媒体示范中心、中国动漫艺术陈列馆、中国(北京)国际大学生动画节等机构和项目。目前还是国家文化部数字创意高级研修基地,以及教育部高等学校动画与数字媒体专业教学指导委员会、中国动画学会教育委员会、全国高校计算机基础教育研究会、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等专业学术组织的秘书处所在单位,能够为研究生的学习、科研提供丰富的资源和多样化的平台。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

近年来,师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 Siggraph、美国芝加哥国际电影节、日本东京动画节、法国昂西国际动画节、德国斯图加特动画节、法国罗阿纳国际动画节、印度 BAF 动画大奖、伊朗德黑兰国际动画节、美国 One Show 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、全国信息技术应用水平大赛、北京工艺美术创新设计大赛、中国原创游戏大赛等国内一流竞赛和节展中获得了超过 200 个奖项。

在校发表的论文获第七届全国大学生影评大赛研究生组优秀奖、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”获论文铜奖等奖项。

4. 学术交流

本专业已与德国波兹坦影视学院、加拿大谢里丹学院、法国高布兰动画学院、加拿大数字媒体中心、美国东北大学、香港理工大学、韩国国立艺术综合大学、韩国中央大学、英国伯恩茅斯大学、美国高科思科技大学等建立了长期的教育合作项目。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,开展包括 co-work 动漫联合创作,VR/MR/游戏前沿 workshop,亚洲青年学者论坛,中韩国际双硕士学位项目,中日博士/博士后联合培养项目,以及中日韩交换生项目等国际交流合作。与加拿大数字媒体中心定期在温哥华校区开展国际夏季小学期项目“IDEA-X 沉浸式交互设计”。

四、毕业生就业去向

1. 活跃于国内外互联网、数字娱乐、大众传媒、智能科技等产业一线，其中包括美国雅虎、谷歌、Airbnb、Scanline VFX、皮克斯、工业光魔、迪士尼等国际知名公司，以及腾讯、阿里巴巴、百度、爱奇艺、京东、字节跳动、网易、旷视、新华网、人民网、追光动画、光线传媒、奥美广告等国内一线企业。

2. 自主创业，如创办了诸如已上市的知名文创企业青藤文化，设计开发了兔斯基、三国杀、黄油相机、冲顶大会、喜鹊造字等多个知名数字内容产品，拍摄制作了《白蛇·缘起》、《哪吒重生》等热门动画影片。

3. 活跃于新华社、人民日报、中央电视台、北京卫视、湖南卫视、浙江卫视、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、故宫博物院、国家电影资料馆、北京人民艺术剧院等国家事业单位，主要从事新媒体、动画、影视等领域的相关工作，为推动相关单位的融媒体改革以及数字化发展做出了重要贡献。

4. 就职于国内高校，如中央党校、复旦大学、北京师范大学、四川大学、中国传媒大学、北京电影学院、北京邮电大学、北京林业大学、北方工业大学、北京印刷学院、北京联合大学、首都师范大学、天津工业大学、湖北大学、中国美院、广东财经大学、浙江传媒学院等，从事数字媒体艺术等专业教育工作。

数字艺术（0872J6）

人机交互与游戏开发方向（01）

一、专业概况及培养目标

1. 专业概况

本专业秉承“人文为体、科技为用、设计为法”的发展理念，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。本专业主要对现代数字艺术创作和技术研发前沿展开研究，旨在为我国培养面向面向元宇宙时代的领军人才，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，并适应交互设计、游戏开发等数字艺术相关行业或职业实际工作需要的高层次专门人才，要求学生熟悉数字艺术类作品的创作流程和前沿技术，有较高的计算机算法能力和一定的人文艺术修养，具备良好的计算机编程、互动艺术创作、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、互动广告、虚拟现实、互动展示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

1. 人机交互与游戏开发方向

本方向注重探索人机交互与游戏开发等数字艺术作品的创作规律、创作方法及其技术原理。

要求在理论联系实际的基础上，开展各种类型数字艺术作品（如电子游戏、虚拟现实、增强现实、互动装置等）创作中的技术问题研究，实践各种数字艺术创作理念和创作风格，并密切关注交互技术、人工智能的发展对数字艺术创作的影响。

本方向的研究特色是密切配合动画、游戏、影视等艺术创作的发展，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，从多个角度出发来实现在数字艺术理念和技术上的创新，研究方向注重理论与实践紧密结合。

本方向研究生的培养内容主要有：掌握利用计算机开发数字艺术作品的实现方法；系统学习数字艺术创作所必需的创意思维和策划能力。

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。本专业教师大多从事游戏设计、人机交互、计算机图形学、游戏开发技术、设计思维、虚拟现实、用户体验等领域的研究，其中 4 位教授，9 位副教授。

四、人才培养

1. 主干课程

（1）人机交互与游戏开发方向：人机交互理论与实践、游戏设计理论、游戏创作、游戏引擎技术、数字媒体技术应用研究、设计思维创新方法、三维脚本与模块开发、移动多媒体研究、游戏跨媒体融合等。

2. 科研平台

本专业拥有国家动画与数字媒体实践教学中心、数字动画技术研究北京市重点实验室、Unity 联合实验室、北京台新媒体研发中心、融媒体示范中心、中国动漫艺术陈列馆、中国(北京)国际大学生动画节等机构和项目。目前还是国家文化部数字创意高级研修基地，以及教育部高等学校动画与数字媒体专业教学指导委员会、中国动画学会教育委员会、全国高校计算机基础教育研究会、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等专业学术组织的秘书处所在单位，能够为研究生的学习、科研提供丰富的资源和多样化的平台。专业建设单位曾于 2012 年荣获中国文化艺术政府奖——最佳动漫教育机构奖。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

近年来，师生作品在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、美国 SIGGRAPH、美国芝加哥国际电影节、日本东京动画节、法国昂西国际动画节、德国斯图加特动画节、法国罗阿纳国际动画节、印度 BAF 动画大奖、伊朗德黑兰国际动画节、美国 One Show、独立游戏节、Global GameJam 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。

在校生主要在国际知名的游戏设计、计算机图形学、计算机视觉等专业期刊和学术会议上发表论文。

4. 学术交流

在学术交流方面，本专业设立多个学术交流项目，中加艺术与科技联盟、英国阿伯泰大学、韩国国立艺术学院、美国东北大学的学生互换项目；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技艺。

五、毕业生就业去向

除出国深造者外，本学科毕业生主要在米哈游、完美、腾讯、网易、阿里巴巴、字节跳动等知名公司从事技术研发工作。也有部分毕业生自主创立互联网、电子游戏企业和产品。

广播电视（135105）

07 动漫创作与数字创意设计

一、专业概况及培养目标

本专业方向立足于智能媒体时代的媒体变革趋势，聚焦于动漫、影视与互联网等行业的内容创意设计与行业应用，秉承“艺术为体、技术为用、创新为法”理念，以创作实践为导向，注重数字内容的艺术新语言、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，是一个艺术和技术互为融通的复合型交叉学科专业，旨在为我国培养面向智能融媒体时代的数字内容创作与设计行业领军人才。

二、研究方向和内容

1. 动漫创作方向

研究内容：动漫创作方向注重探索动画、漫画、绘本的创作理念、表现手法、技术手段和风格特点等内容，要求研究生掌握动画、漫画、绘本、插画创作的基础理论和专业技能，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。旨在培养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。

2. 数字创意设计方向

研究内容：数字创意设计方向立足于智能媒体时代的媒介变革趋势，聚焦于数字影像的技术手段、呈现特点、创作理念、表现手法以及智能产品设计、数字交互艺术创作、数字游戏设计等行业前沿领域，培养具有人文、艺术、技术方面的综合素质，掌握以 3R 为代表的高新视频、人机交互技术、从事内容创制和智能产品设计与管理的创新创作人才。

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。本专业教师大多从事数字媒体艺术、动漫创作、网络与智能媒体产品设计、数字影像技术、交

互设计等研究，其中 13 位教授，37 位副教授。同时本专业建立了一支高水平、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 Erhlich、村上吉米等，以及来自腾讯、阿里巴巴、字节跳动、美团、爱奇艺、Airbnb、旷视、喜马拉雅、完美世界、量子体育等业界领袖。

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、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”、教育部人文社科基地重大项目“我国动画产业战略研究”、教育部产学研培育项目基于 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

媒介与设计前沿、动画导演艺术、动漫剧本研究、动画漫画绘本创作、设计思维、三维引擎技术研究、交互设计理论与实践、信息可视化设计、虚拟现实影视创作等。

2. 科研平台

目前拥有“数字媒体艺术”、“动画”两个国家一流本科专业，数字媒体艺术专业入选国家“985 工程优势学科创新平台”，拥有 1 个“动画与数字媒体”国家级实践教学示范中心动画教学研究基地，1 个北京市重点实验室数字动画技术研究实验室，1 个动画学北京市重点学科交叉学科。学院目前是教育部“动画、数字媒体专业教学指导委员会”主任单位，教育部动画特色专业建设点，教育部、文化部动漫教材建设专家委员会秘书处，全国高等院校计算机基础教育研究会主任单位，全国高校影视学会动画与数字媒体艺术专业委员会主任单位，中国动画学会教育委员会主任单位。学院还与惠普、苹果、Unity、上海美影厂、北京台新媒体中心、强氧科技等建立了联合实验室。创办了中国（北京）国际大学动画节、《中国动画年鉴》、文化部数字创意人才高研班等学术平台，形成了融教学、创作、制作于一体的教学研究基地，在国内外产生了广泛影响。专业建设单位曾于 2012 年荣获中国文化艺术政府奖——最佳动漫教育机构奖。

3. 获奖及优秀期刊论文、发明专利等

学院师生创作作品成果丰硕，百余项师生作品曾在美国学生奥斯卡、纽约设计大赛、Siggraph 国际图形图像学会、法国昂西动画节、中国动漫金龙奖等多个国际重要赛事获奖，取得较大社会影响力。其中包括师生团队创作的商业动画电影《姜子牙》，在 70 多个知名国际电影节获奖或提名的作品《功夫兔》《云中居三子：溺女婆》《沉默之蓝：序》《怪奇的虫洞》《毛毛镇》等动画作品，以及获得 2018 年学生奥斯卡最佳短片奖作品《春花》等。还包括学生创作的网络动漫表情“兔斯基”、“三国杀”游戏、著名摄影与图像编辑类智能手机应用程序“黄油相机”、品牌字体库“喜鹊造字”、数字化网络视频营销上市公司“青藤文化”等。毕业生崔迪、赵霁在《白蛇缘起》项目中分别担任制片人、导演，张康、龙曼旒在《罗小黑战记》电影中负责分镜故事板创作与文戏原画，申威在《哪吒之魔童降世》中担任主角概念设计。学院师生的动画、游戏及影视作品在国际上屡获大奖，数量、质量稳居全国之冠。

在校生发表的论文获第七届全国大学生影评大赛研究生组优秀奖、北京电影学院“全国电影学青年学者论坛”获论文铜奖等奖项。

4. 学术交流

本专业已与德国波兹坦影视学院、加拿大谢里丹学院、法国高布兰动画学院、加拿大数字媒体中心、美国东北大学、香港理工大学、韩国国立艺术综合大学、韩国中央大学、英国伯恩茅斯大学、美国高科思科技大学等建立了长期的教育合作项目。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。

五、毕业生就业去向

毕业生活跃于国内外互联网、动数字娱乐、大众传媒、智能科技等产业一线，其中包括美国雅虎、谷歌、Airbnb、Scanline VFX、皮克斯、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、网易、旷视、新华网、人民网、追光动画、光线传媒、奥美广告等国内一线企业。同时还有很多毕业生创办了诸如已上市的知名文创企业青藤文化，以及黄油相机、冲顶大会、喜鹊造字等互联网企业，拍摄制作了《白蛇-缘起》等热门动画影片。同时，毕业生还活跃于新华社、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，在这些单位中主要从事新媒体、动画、影视的相关工作，为推动相关单位的融媒体改革以及互联网信息化建设做出了重要贡献。还有很多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。