

附件 2:

2013 年增列硕士专业学位授权点申请表

硕士专业学位类别(工程领域): 艺术专业硕士 (135100)

申报单位名称: 北京邮电大学

国务院学位委员会办公室制表

2014 年 1 月 15 日填

一、 申请增列硕士专业学位授权点论证报告

（一）艺术设计领域高层次人才需求分析

1.文化创意产业发展需要高层次、应用型艺术设计人才

随着我国社会经济、文化、科技与艺术事业的快速发展，文化创意产业逐渐成为了当前社会发展的重要支柱。新型的数字多媒体等内容产业，早已打破先前文化艺术固有的边界，横跨通讯、网络、娱乐、媒体及传统文化艺术的各个行业，进行了“跨界域”的融合重铸过程。而数字电影、数字电视、数字报纸、数字刊物、数字艺术、数字游戏等一大批的新型文化方式则展示出强大生命力，三网合一、4G 牌照发放等更加速了数字媒体的发展。因此，在文化创意产业迅速发展、经济产值不断提升的背景下，技术与艺术结合的高层次艺术设计人才的需求也日益增长。

2.数字内容产业发展需要高层次、应用型艺术设计人才

信息技术、移动互联网的发展，催生了很多新的业态和服务，设计创新成为驱动力，一批以高新技术为依托、以数字内容为主体、以自主知识产权为核心的新兴业态正在出现。我国目前有 3 亿多网民，社交网站用户已经超过 1.5 亿，众多社交服务平台和信息产品竞相登场。创意与科技的结合创造了非常高的附加值，给企业产生了巨大的经济效益和社会效益。苹果、三星、谷歌、百度、腾讯、Facebook 等众多的互联网企业都对产品和服务中的设计体验予以高度重视，纷纷成立了与数字艺术设计相关的用户界面设计、信息交互设计、数字娱乐设计等设计部门与研究小组。这些新型业态和服务的产生也对技术与艺术结合的设计创意人才提出了巨大需求。

3.北京打造文化创意的中心和设计之都需要高层次、应用型艺术设计人才

北京作为全国教育文化中心，文化创意产业的发展呈现迅猛的增长态势，并逐渐成为首都经济发展的新突破口。目前，北京已经形成了北京数字娱乐示范基地、中关村创意产业先导基地、德胜园工业设计创意产业基地、国家新媒体产业基地以及朝阳大山子艺术中心等 10 个文化创意产业集聚区，动漫、软件、信息内容等产业的蓬勃发展引领了首都经济向更高、更新的层次发展。动漫游戏领域，涌现了金山、联众、完美时空、骏网联合、辉煌动漫、龙阁创意、水晶石等著名的产品制作和技术开发商，以及金山、联众、完美时空、新浪、搜狐、一起玩等网络游戏运营商。软件产业领域，仅海淀软件企业数达到 4000 多家，占全市 66.8%，软件外包企业 300 余家，涌现了用友、中软、金山、中科红旗、神州数码、中迅、中软国际等一批从事基础软件开发、应用软件开发和软件服务的企业；新媒体、互联网和移动信息内容服务等领域，YAHOO 中国、微软

msn、腾讯（北京）、新浪、搜狐、百度等公司成为国内行业的旗舰，竞争力在国内遥遥领先。因此，北京地区在数字内容与信息服务设计方面急需高层次应用型设计人才。

4. 艺术设计人才的培养现状，需要技术和艺术结合的高层次复合型人才

在我国文化创意产业高速发展的同时，人力资源的相对匮乏成为影响我国文化创意产业健康发展的主要因素。目前艺术设计人才主要来自以下几个方面：一是国内各大院校的数字媒体专业的高等教育；二是来自众多民办大学及各类中短期培训机构；三是由类似领域的人才转入该方向。创意产业人才面临以下问题：

（1）高校、企业、市场对创新人才培养缺乏兼顾。目前，由于我国教育管理体制的限制，高校人才培养普遍重理论，实践训练较少，大多是闭门育人。教师自身缺乏实践经验，缺少对岗位综合职业能力的内化培养，课程体系结构性不足，学生难以适应岗位需求。产学研结合不够深入，高校、企业、市场三者缺乏兼顾，对创意人才创新能力的培养和实践技能的培养难以达到最佳效果。

（2）技术、艺术相融合的交叉培养能力缺乏。文化创意产业是多学科交叉的领域，需要文化、艺术、技术的结合，这种综合性给人才的培养提出了很高的要求，同时也给培养人才的院校提出了具备交叉型人才培养条件的要求。然而，我国高校现行的以传统的学科分类为中心的专业人才培养模式，设计艺术教育的评价体系和监控体系与其他学科雷同，没有考虑艺术设计本身的规律和特点等。尚不足以满足文化创意产业对人力资源的特殊需求。

（3）缺乏真正有创意的设计人才。目前，创意设计行业从业者全国约有 100 万人，但重技能，轻思想；重表面，轻原创；重单科水平，轻综合能力的现象在从业者中屡见不鲜。多数创意人才属于复制型或模仿型，真正能够创新的还很少。这种人才结构导致原创产品很少，企业核心竞争力不足。

因此，艺术与技术完美结合与协同发展已经成为重要趋势，顺应文化创意产业发展的高校人才培养模式的建构已十分必要。培养理论与实践相结合的交叉复合型高端人才已经成为了艺术设计一项紧迫的任务，具备交叉型学术背景的学校培养设计高端实践型人才则是解决以上问题的重要通道。

专业学位是我国研究生教育的一种形式。根据国务院学位委员会的定位，专业学位为具有职业背景学位，培养面向应用的具有特定职业高层次专门人才。艺术设计行业作为一门应用实践性很强的专业领域，如果能够依托艺术设计专业学位教育，以艺术设

计包含的实践内容为职业背景，来培养具备学术水平与实践能力的艺术设计领域的高层次人才，对于数字文化创意产业、新型业态和信息服务产业的飞速发展、提升整个行业在国际上水准具有积极、重要的意义。

（二）培养目标和培养模式

1. 艺术设计专业硕士人才培养目标

北京邮电大学艺术硕士专业学位教育，依托学校的信息科技特色，面向国民经济信息化建设和文化创意产业发展的需要，以信息技术和艺术设计相结合为特色，注重多学科相互交叉融合，培养具有系统专业知识和高水平艺术设计创作技能的高层次、应用型艺术设计专门人才，满足我国文化大发展对复合型人才的迫切需求。

力争经过5年的努力，形成以市场为导向，多学科交叉，产学研用结合、立体式多层次艺术设计创意产业人才培养体系，建成一个面向信息设计和数字媒体的校企嵌入式的合作教育平台，推动高校专业与产业经济的紧密结合，打造完整的信息和文化创意产业链。

2. 专业领域与研究方向

北京邮电大学艺术硕士专业学位主要在艺术设计领域招生，下设三个研究方向：信息与交互设计、产品创新设计和数字媒体设计。

1) 信息与交互设计

主要研究信息可视化方法、交互设计理论和模式、交互体验评价以及交互式新产品设计开发等内容。

2) 产品创新设计

主要研究信息产品的创新设计、创新设计知识提取与表达、创新推理求解策略等关键共性问题。

3) 数字媒体设计

主要研究数字媒体的关键技术，数字内容的创意、设计与制作，内容创意与制作方面的艺术规律探索及实践等内容。

3. 艺术设计人才培养的建设思路与模式

本次申请增列的艺术硕士属专业学位，旨在培养专业型应用人才，因此在人才培养模式和方案的制定与实施上注重与行业实际需求保持高度协调。具体而言，我校拟从

以下几方面进行探索：

(1) 遵循创意人才的需求来构建基地的人文环境

国际创意产业研究专家佛罗里达教授在《创意阶层的崛起》中指出，从整体上来讲，创新人才政策制定应该首先立足于人文环境的建设，在同等吸引创意人才的条件之下，人文环境往往比其他基础环境更重要。因此，我们将重视设计与人文的结合，逐步创造宽容和谐的人文环境和氛围。

(2) 校企嵌入式合作、为产业培养需要的创意人才

人才培养的成功与否最终要由市场来检验。为此，本单位拟将培训计划与产业的发展需求相结合，企业将参与培训计划制定和人才的创意实践活动中，企业与高校教师共同开课指导学生，开设工作坊，在加强理论教学的同时加强学生实践动手环节，同时鼓励学生参与创新竞赛活动，参与社会实践，参与教师的科研工作。

(3) 注重跨学科整合能力和创新思维能力的培养

各种创新的想法与概念的产生是在一系列的思维发散与汇聚的过程中、经历不断地思考与顿悟产生的，它强调思维的发散性、知识体系的多样性和深思熟虑的整合能力。因此，本专业的建设不能仅仅局限于自己的专业范围，要注意与其他专业的交叉性、融合性，从而具备更为广泛的、可持续的创新能力。

(4) 实行双导师制

学生入学后将配备双导师，即：每名学生都有一名校内导师和一名企业导师。每个学生将有半年到一年的时间在企业实习，保证学生的实践能力形成，以便与企业接轨。实践单位负责人和导师将对学生实践计划完成情况、实习工作量及通过实践实习对学生的能力培养情况进行考核，考核合格后方可计入实践环节相关课程学分。

(5) 鼓励教师到企业做访问学者，增强教师的实战经验

人才队伍是保证高校事业发展的第一资源，是决定高校质量、水平、声誉的决定性因素。为此，我们一方面要积极引进国内外高水平人才充实教师队伍，同时也将制定相关的措施鼓励青年教师参加企业合作项目或到企业做访问学者，使青年教师了解行业现状，从而实现真正的校企嵌入式合作。

(三) 质量保障条件

1. 建章立制、评价和监督的管理体制

北京邮电大学在长期办学过程中，逐步建立了一套行之有效的教学管理规范，教学

过程中的各个环节都有明确的质量要求和 workflows，形成了符合现代教育思想、具有本校特色的教学管理体系。承担专业学位培养工作的数字媒体与设计艺术学院有完善的教学质量督导机制，通过随机听课、教学运行环节督查、教学文件落实执行、课堂教学质量评估等各种方式，对教学过程实行全程监控，形成了定性评估与定量评估相结合的评教机制。

2. 师资条件

承担专业学位教学工作的数字媒体与设计艺术学院拥有一支朝气蓬勃的师资队伍，有专业教师 32 人，其中教授 7 人，副教授 13 人，讲师 12 人。教师平均年龄为 35.8 岁，具有博士学位的教师 19 人，教授、副教授比例超过 50%，形成了承前启后、年龄结构十分合理的师资梯队。同时，学院通过多种渠道和形式聘任了多名行业内的知名人士担任兼职教授和名誉教授，他们定期或不定期地来校开设讲座课程，开展学术交流，指导青年教师和联合指导研究生，成为确保人才培养质量的重要保障。

3. 教学条件

北京邮电大学现有多个专业教学实验室，可以满足信息与交互设计、创意设计、动漫、游戏、微电影等数字内容拍摄制作等课程的教学需求。其中，与艺术硕士专业学位密切相关的专业实验室主要有：美术画室，苹果机房、PC 机房、影视后期工作室、二维动画制作室、定格动画制作室、midi 音乐制作室、人机交互与可用性实验室、交互体验实验室、摄影棚、产品模型制作室、展览室、设计专业教室、陶艺室等。

从硬件设备上，北京邮电大学目前配备有大量的专业设备，能满足交互设计和数字内容等方向教学实践的需要。我校现有的主要硬件设备主要包括：数字影像拍摄设备，比如：Sony 190P、Sony HDR，SONY AX2000e、Sony EX1R、JVC-HM150 等；数字照相设备，比如：Cannon 5D2、Cannon 500 等；用户行为分析设备，比如：用户观察监控设备集成系统、眼动仪等；3D 打印设备，比如、3D 打印机、快速成型机等；交互式虚拟现实设备，包括：交互式动感虚拟展示平台、220 度环幕系统、虚拟驾驶平台等；同时还配备有同期录音套装、便携式数字录音机、数字调音台等音频设备。此外，我校还有 iMac 计算机、手绘板、支持 1080P 分辨率的高清投影仪、集群渲染设备等。在软件方面，学校配备有正版 Deadline 集群管理软件、3ds Max 和 Maya 等动画和影视特效方面的专业软件；

北京邮电大学图书馆馆藏资源丰富，具有鲜明的邮电通信和电子学专业特色，尤其

是世界上一些享有盛誉的电信专业书刊收藏较全，在全国堪称第一。现有总馆藏近 344 万册（件），其中纸质藏书 146 万余册，电子资源（折合）197 万余册。除印刷型书刊文献外，还有 IEL、ISTP、PQDD、中国学术期刊全文数据库、书生电子图书等 26 个电子文献数据库；形成了以信息通信文献为主，工、管、文、理等多学科文献共存，纸质文献与电子文献相结合、实体馆藏与虚拟馆藏相结合、单馆保障与多馆互借相结合的信息资源体系。近几年也收录了大量设计艺术类刊物，足够的专业文献资料。

4.实践基地

北京邮电大学现有一批具有一定规模的校企实习教学基地，每个基地都有一定数量实践经验丰富的专业技术人员和专家。这些实践基地具有全面开展专业实践教学、培养专业实践能力所需的场地和设施，并能够为专业学位研究生完成学位论文提供条件。

与艺术硕士专业学位密切相关的实践基地主要有：联想用户研究中心、百度用户体验与交互设计部、北京伊飒尔用户界面设计公司、北京 DRC 工业设计创意产业基地、博影艺图科技（北京）有限公司、中影影视基地等企业，详见申请表中的基地建设。

（四）北京邮电大学的学科的优势和特色

经过多年的建设和发展，北京邮电大学在信息与交互设计与数字媒体领域形成了自己独特的办学特色和优势，主要表现在以下几个方面：

1.相关专业设置情况和特色

北京邮电大学是我国信息通信领域影响最大的高校之一，信息与通信工程学科在 2013 年的学科评估中全国排名第一。在过去的十余年里，我校除了保持对传统优势专业的建设外，还将目光投向蓬勃发展的与信息通信方向密切相关的数字内容与创意专业建设，在 2000 年、2004 年和 2009 年先后开设面向信息通信领域的工业设计、数字媒体技术和数字媒体艺术三个本科专业，并于 2006 年申请并设立了设计艺术学、新闻传播学两个学术型硕士学位授权点。为了国家发展战略和行业的快速发展需求，突出信息通信艺术设计方向的特色与优势，优化教学资源，2012 年学校成立了数字媒体于设计艺术学院，本科招生规模达到 150 人/年，在读研究生约为 120 人，成为技术与艺术相结合的复合型人才的培养基地。

2.学术研究与科研项目的特色

北京邮电大学在信息设计、交互设计、数字媒体及创意设计等方面具有一支由学科

带头人、骨干教师组成的很强的技术、艺术、文化交叉的教学科研队伍，已承担多项国家自然科学基金和社会科学基金、教育部人文社科、文化部、北京市等近百项的科研项目，2012 年科研经费已经突破 1000 万，出版了一批关于网络文化研究和艺术设计交叉学科研究的书籍，并在国家重要杂志上发表了多篇重要学术论文。目前教师承担大量的相关科研项目与工程，如：“某型飞机任务信息系统人机交互与体验研究”、“视频选择性注意机理与语义特征提取”、“中国科技馆新馆 37 标段”、“XXX 飞机计算机辅助动画及交互式展示”等，这些项目都是科技与艺术相结合的项目，充分体现了我校在信息通信方面的技术优势和在数字内容、交互设计方面的特色，对专业人才培养具有重要的意义。

3.人才培养与就业特色

自 2006 年设立设计艺术学学科至今，我校在该领域内的人才培养始终强调艺术与技术的结合，注重设计思维和创意的培养，结合行业特色率先开展了信息与交互设计、信息产品创新设计、数字内容创意与制作等方面的探索，培养了一大批致力于文化创意产业的优秀人才，他们中的大部分人毕业后一直在互联网、IT 等行业（腾讯、百度、联想、网易、移动与联通等研究院）从事信息设计、交互设计、动漫、新媒体等方向的设计工作，很多人已成为企业高级骨干人才，并产生了一批创业成功的精英人才。比如：3W 咖啡的联合创始人马德龙，Bri 体验的 CEO 马力，微电影门户网站“V 电影（VMOVIER.COM）”的联合创始人之一李扬等。

在过去几年中，我校设计艺术学学术型研究生的就业率一直保持 100%；工业设计、数字媒体技术和数字媒体艺术三个本科专业的学生除出国留学外，其余学生的就业率超过 99%，这些成绩充分体现了北京邮电大学在科技与文化、技术与艺术融合方面所取得的成绩。

4.具有优质的生源

北京邮电大学现有工业设计、数字媒体技术和数字媒体艺术三个与设计 and 数字艺术密切相关的本科专业，招生规模达到 150 人/年。工业设计、数字媒体技术专业都是工科招生，录取分数线高出一本线 80-100 分，学生具有较高的素质并具有一定的美术特长，经过四年的艺术和技术结合的训练，已经具有较好的综合基础。数字媒体艺术专业是艺术类招生，学生具有良好的艺术素养。这些学生中，每年大约有 30%左右的学生会选择在国内读研，且优先选择本校，他们是我校开设艺术专业学位的重要生源。

与此同时，由于我校在信息与交互设计、数字媒体艺术方向已有一定的声誉，在过

去几年中一直是校外学生报考的热点，这部分校外考生也将成为我校艺术专业学位的另外一个重要来源。

总之，北京邮电大学在文化创意产业人才培养中具有鲜明的技术与艺术融合的特色，具有较强的人才培养的师资与资源条件，并在信息与交互设计、数字媒体等艺术设计交叉型人才培养中走在了前列，具备了培养艺术专业学位硕士研究生的条件。

二、申请增列硕士专业学位授权点培养方案

1. 培养目标

依托北京邮电大学的信息科技特色，培养适应我国社会、经济、文化艺术创意产业发展需要的德、智、体、美全面发展的高层次、应用型艺术设计方向的高级复合型人才。

2、培养要求

1) 具备一定的马克思主义理论、良好的艺术设计专业素质与职业道德，积极为社会主义现代化建设服务，为促进艺术设计文化事业的发展做出贡献。

2) 具有系统和高水平的艺术设计专业技能，较强的艺术设计理解力与表现力。能够运用专业理论知识解决艺术实践中的实际问题。

3) 能够熟练的运用一门外语，能够在本专业领域具备一定的对外交流的能力。

4) 身心健康。

3、专业领域与研究方向

北京邮电大学艺术专业学位主要在艺术设计领域内招生。目前拟设三个研究方向：信息与交互设计、产品创新设计和数字媒体设计。

4、培养方式与学习年限

1) 培养方式

北京邮电大学艺术专业学位学生培养采取实践教学为主、理论教学为辅的培养模式。除学习与研究方向密切相关的专业基础和专业课程外，整个研究生阶段的学习将以艺术创作实践为中心。具体而言，将采用理论课程、艺术设计实践和艺术实践报告相结合的培养方式。为保证学生具备企业或行业需要的创作能力，我校将在百度、联想和中影等与信息交互设计、产品创新设计和数字媒体设计密切相关的企业建立专业学位培养基地，基地每年发布相关项目任务，学校每年安排一定数量的学生到企业参加实际项目。每个学生将配备校内、校外两位导师。校内导师主要负责理论教学和实践报告撰写指导工作，同时定期到实习基地了解学生艺术创作情况，校外导师重点负责研究生在企业从事创作实践时的指导工作。

2) 学制

我校的艺术专业学位学制为 2.5 年，其中理论学习时间一般为 0.5 年，创作实践时间必须保证不少于 0.5 年（应届本科毕业生的创作实践时间原则上不少于 1 年），实践报告撰写时间不少于 0.5 年。

3) 教学安排

艺术专业学位的学生需根据培养方案要求完成基本的理论课程学习，在此基础上确定艺术创作方向和选题，并在企业或学校完成艺术设计作品的创作。学生毕业前需进行作品展览、展示，并结合艺术创作撰写毕业实践报告。

5、学分要求与分配一览表

课程类别	修满 26 学分	
理论学习	16 学分	英语等公共课 6 学分
		专业基础课程 4 学分
		专业方向课程 4 学分
		专业选修课程 2 学分
创作实践	10 学分	艺术创作实习 4 学分
		毕业设计作品 4 学分
		毕业实践报告 2 学分

6. 课程设置附表

课程类别	学分	课程名称	学分	学时	开课学期	上课地点
公共课	6	英语	3	58	秋	学校
		中国特色社会主义理论与实践研究	2	32	秋	学校
		自然辩证法概论	1	16	春	学校
专业基础课 (选 2 门)	4	数字内容创作方法	2	32	秋	学校
		创新设计方法	2	32	秋	学校
		设计心理学	2	32	秋	学校
		色彩研究	2	32	秋	学校
		可用性测试技术	2	32	秋	学校
		统计信息处理技术	2	32	秋	学校
信息与交互设计 (选 2 门)	4	信息与交互设计	2	32	秋	学校
		信息可视化研究	2	32	秋	学校
		信息交互设计专题实践	2	32	春	企业
数字媒体设计	4	数字媒体设计	2	32	秋	学校

(选 2 门)		动画设计专题	2	32	秋	企业
		数字媒体专题实践	2	32	春	企业
产品创新设计 (选 2 门)	4	产品与服务设计	2	32	秋	学校
		产品开发设计	2	32	秋	学校
		产品设计专题实践	2	32	春	企业
专业选修 (选 1 门)	2	传播学理论专题	2	32	秋	学校
		影视创作实践	2	32	秋	企业
		设计符号学	2	32	秋	学校
		设计管理	2	32	秋	企业

7、艺术创作实践

1) 选题报告要求

本领域专业硕士应在导师指导下，在第二学期末提出艺术创作选题报告。选题应直接来源于设计创作实践或具有明确的项目背景。硕士生需在完成选题的框架设计和大部分基础性准备工作就绪后方可进行选题答辩，通过学院或实践部门组织的答辩方可进入艺术创作。

2) 艺术设计实践要求

本领域专业硕士须在导师指导下参与导师课题研究或校内外企事业单位的艺术实践，可采用集中和分段相结合的方式进行，总时间不少于 1 年。在艺术设计实践结束后需提交实践报告。实践单位负责人和导师对实践计划、计划完成情况、实习工作量及通过实践、实习对学生的能力培养情况进行考核，合格后可计艺术实践环节学分。

8、专业学位成果与学位授予

1) 专业学位申请成果要求

我校艺术硕士专业学位申请成果由毕业设计作品与毕业实践报告两个部分构成，以毕业设计作品为主，申请成果要求分别为：

(1) 毕业设计作品

毕业设计作品是专业创作能力的展示，作品须具备较高的专业水平，并在毕业前举办毕业设计作品汇报展览。毕业设计作品可以是独立完成概念设计作品 2 项（至少一项作品为参赛作品），或是独立完成工程设计项目 1 项。

(2) 毕业实践报告

毕业实践报告是对毕业设计作品的理论总结，应体现所属专业方向的性质、特点与范畴，应具有一定的实践意义与理论价值。毕业实践报告的写作须在指导教师的指导下独立完成，要有明确的主题和完整的论述，要围绕自己的毕业创作展开研究性的调研与分析，要从多种角度展开具有一定原创性的思考与论证。毕业实践报告字数要求不低于10000字。

(3) 专业学位申请成果评审人及答辩委员会成员中应有相关行业实践领域具有高级专业技术职务的专家。

2) 学位授予

在规定时间内，完成课程学习并获得规定学分，毕业设计作品合格，毕业实践报告通过答辩者，经校学位委员会审议通过后，授予艺术硕士专业学位。

三、申请增列硕士专业学位授权点
简 况 表

填 表 说 明

1. 本表由申报单位组织填写。
2. 确保填报内容真实可靠，有据可查。表格各项填写不下时可自行增加附页。填写内容应不涉及国家秘密。无相关信息时，请在表格中填写“无”。
3. 本表中所涉及到的专业人才需求、支撑学科专业、师资条件、专业实践成果、教学条件、实践基地、招生情况等方面，如无特别说明，都是指与所申报的硕士专业学位授权点直接相关的内容。专业学位类别中分设领域的，需按申报领域分别填写。
4. 表格中关于近五年以来的数据是指 2009 年 1 月 1 日以来的数据。
5. 本表请用 A4 纸双面打印，页码依次顺序编排。封面及填表说明不编页码。
6. 本表请左侧装订

I 专业人才需求与招生

申报学位点毕业生就业前景分析 (近三年相关学科专业毕业生就业情况)	<p>大力发展文化创意产业已成为我国经济发展的重大战略选择。文化创意产业迅速发展，数字文化产业成为“顶梁柱”，对创意设计人才的需求也将成倍增长。同时，信息技术、互联网的发展，催生了很多新的业态和服务，设计创新成为企业提升、转型、新产品服务的驱动力，高技术和艺术文化结合为企业创造了巨大的经济效益和社会效益，设计创意人才成为首要资源。从市场需求上来看，应用艺术类人才的市场需求在增长，特别是数字动漫、游戏、体验设计、新媒体艺术这类新兴行业需求很大。</p> <p>数字艺术和创意设计吸纳了以往众多艺术形式之长，集图像、声音、影像、文字于一体，全方位展示了高科技与新艺术的结合。艺术与科学完美结合与协同发展已经成为当代艺术发展的重要趋势。这种综合性给人才的培养提出了很高的要求，然而适合社会需求的艺术设计人才培养并不丰富。</p> <p>北京邮电大学是一所以信息科技为特色的全国重点大学，为了适应社会、经济、文化和艺术事业发展对高层次、应用型艺术专门人才的需求，我校在 2000、2004 和 2009 年先后开设了工业设计、数字媒体技术和数字媒体艺术本科专业，并从 2006 年开始设计艺术学硕士研究生培养工作。经过十多年的建设和发展，我校在艺术设计、数字媒体等领域已经培养了一批社会急需的复合型人才。</p> <p>在最近三年中，我校设计艺术学硕士研究生的就业率一直保持 100%，大部分就业于腾讯、百度、网易、联想、新浪、工商银行、中国移动研究院等企业的交互设计或用户体验部门，就业质量非常好，学生满意度高。由于注重实践与创新思维的培养，企业对我校毕业生反馈非常好，很多学生成为企业骨干，也有一些学生创业成功，比如：3W 咖啡创始人马德龙、Bri 体验设计公司创始人及 CEO 马力等。</p> <p>另外，我校工业设计、数字媒体技术、数字媒体艺术三个相关本科专业的就业情况也非常好。工业设计专业约 20% 的学生出国读研，约 34% 的学生在国内读研，剩余 46% 的学生直接就业，就业的学生主要在互联网、IT 行业从事交互设计、信息设计和用户体验。数字媒体技术专业近三年大约 50% 的学生选择继续攻读硕士学位，50% 选择在互联网、数字娱乐和通信等行业就业。到国外读研究生的去向主要包括：卡耐基梅隆大学、巴黎高科、新加坡国立大学和查普曼大学等。国内就读的高校包括北京大学、清华大学、中国传媒大学和北京邮电大学等。</p> <p>艺术硕士专业学位研究生教育属于我国高层次艺术人才培养体系，设音乐、戏剧、戏曲、电影、广播电视、舞蹈、美术、艺术设计 8 个招生学科领域，每单位的招生领域一般不超过 2 个。根据学校的学科特色和定位，我校拟申请在艺术设计领域招生。</p>		
	申报学位点未来三年拟招生人数	2014 年	2015 年
	25	30	35

1. 我校数字媒体与设计艺术学院已有相关本科专业 150 人/年

我校现有三个与艺术设计相关本科专业，每年招生规模为 150 人，其中工业设计专业（工科）的招生规模为 60 人/年，数字媒体技术专业（工科）的招生规模为 60 人/年，数字媒体艺术专业（艺术）的招生规模为 30 人/年。从过去几年的就业情况来看，有 30%左右的学生会选择国内读研，而且优先选择本校。这些学生本身就具有技术与艺术结合的优势，是一批优质资源。而且，由于我校设计艺术学学科的招生规模太少，导致很多学生流失到外校，设立艺术硕士专业学位后，可以为这些学生提供更多的学习机会。

2. 形成一定的优势特色，吸引外校相关专业的优秀考生

我校在信息与交互设计、数字媒体艺术方向已有一定的声誉，并将进一步结合我校特色和优势，优化学科结构，吸引大外校优质考生。根据设计艺术学过去几年的报考情况来看，每年超过国家线的考生都有 50 人左右，但受招生规模的限制，只有几个校外考生能获得深造机会，剩余的过线考生是艺术硕士的重要来源。

3. 进一步加强师资队伍建设和建立双师制，提升培养质量

从导师队伍来看，我校设计艺术学学科现有导师 15 人，大部分导师每年在设计学术硕士只有 1 个招生名额，完全有能力消化艺术硕士专业学位新增的工作量。同时，由于大部分青年教师都具有博士学位，几乎每年都有讲师取得副教授资格，导师队伍的扩充从另一方面能保证招生规模渐进式增长。同时，师资队伍建设是人才培养质量的关键，进一步加强校企嵌入式合作，增强教师的项目、工程经验。

4. 严格选拔程序，宁缺毋滥

说明：相关学科专业包括本科专业和研究生专业，以下同。

II 支撑学科专业

相关学科专业基本情况	相关学科专业名称	招生时间	获得学位授权时间
	工业设计专业（本科专业）	2000	2000
	数字媒体技术（本科专业）	2004	2004
	数字媒体艺术（本科专业）	2009	2009
	设计艺术学（学术型硕士）	2006	2006
	新闻传播学（学术型硕士）	2007	2007

III 师资条件

1. 教师团队整体情况

教师类别	职称	30岁以下人数	31至45岁人数	46至60岁人数	60岁以上人数	具有博士学位人数	具有硕士学位人数
专职教师	正高		2	5		5	
	副高		8	3		9	1
	中级	2	8	1		5	7
	合计	2	18	9		19	8
兼职教师	正高		1	2		2	
	副高		6			1	5
	中级		2			1	1
	合计		9	2		4	6
总计		2	27	11		23	14

2. 主要专职教师简况

姓名	年龄	职称	学历/学位	专业	拟承担培养任务	相关职业资格证书名称及获得时间	主要专业实践经历
侯文君	50	教授	博士	工业设计	交互设计方向	1985年 获得教师资格证	出版教材《三维造型设计与动画制作》《3DMAX5.0 边学边用》等5部，主持国家自然科学基金、教育部博士点基金、军工科研项目和企事业单位合作项目多项，具有丰富的实践经验，讲授交互设计、设计方法、互动媒体设计。
赵树繁	58	教授	学士	设计艺术	交互设计方向	1993年 获得教师资格证	书画艺术家，有着丰富的艺术创作经验，多项作品获得全国美展奖励，擅长国画，丰富的实践经验，授课：美术造型基础、原画设计。
李霞	39	副教授	硕士	工业设计	交互设计方向	2000年 获得教师资格证	承担多项企事业单位项目，讲授平面构成、色彩研究、VI形象设计等课程。
刘伟	43	副教授	博士	人机工程	交互设计方向	2006年 获得教师资格证	承担多项国家、省部级科研项目和合作项目，具有丰富的实践经验，在人机交互方面有实践经验。
王海智	38	副教授	硕士	数字媒体	交互设计方向	2004年 获得教师资格证	长期在影视制作一线工作，一直从事商业影视、动画作品创作，具有丰富行业从业经验，主讲商业摄影、灯光造型设计、影视作品构图学等课程。
李学明	44	教授	博士	数字媒体	数字媒体方向	1999年 获得教师资格证	出版教材《数字媒体技术基础》《数字影视技术概论》，Apple公司影视特效认证教师、影视剪辑认证教师；承担多项国家、省部级科研项目和合作项目，讲授数字影视技术基础，计算机游戏开发等课程。
别红霞	42	教授	博士	数字媒体	数字媒体方向	2000年 获得教师资格证	有丰富的校外培训经验；承担多项国家、省部级科研项目和合作项目，具有丰富的实践经验，讲授数字媒体采集技术、数字音频综合实验课程。
贾云鹏	37	副教授	博士	数字媒体	数字媒体方向	2006年 获得教师资格证	Autodesk公司认证大中华区三维动画教育专家；承担国家社科基金艺术类项目；创作多个短篇作品，指导学生多次获奖。讲授三维动画、镜头画面等课程。
侯林琦	54	副教授	学士	数字音乐	数字媒体方向	2000年 获得教师资格证	主要从事数字音乐方面的研究工作，承担多项项目。讲授数字音乐等课程。

高立	43	副教授	硕士	计算机	数字媒体方向	2002年 获得教师资格证	毕业至今一直从事科研和教学工作。主持并参与多项国家级科研项目成果显著。获得多项专利，研制出多项教学及科研产品。
王飞	59	教授	学士	机械工程	产品设计方向	1990年 获得教师资格证	多年从事机械设计、产品结构与表达等课程的教学科研工作。承担多项企业横向项目，有丰富的实践经验。
孙炜	41	副教授	硕士	工业设计	产品设计方向	2002年 获得教师资格证	在一汽大众、海尔设计部门工作2年，有实践经验；承担多项企事业合作设计项目，授课：计算机辅助工业设计、产品设计课程。
汪晓春	36	副教授	硕士	工业设计	产品设计方向	2002年 获得教师资格证	承担多项企业横向项目，有丰富的实践经验，多个产品上市，讲授信息产品、计算机辅助工业设计等课程。
徐晓慧	53	副教授	博士	机械设计	产品设计方向	1995年 获得教师资格证	曾参加国家“八五”、“九五”、“863”重点攻关等项目。多项研究成果通过国家和省部级鉴定，曾获得国家科技进步二等奖1项、省部级科技进步二等奖2项、市厅级科技进步一等奖2项等。

3. 主要兼职教师简况

姓名	年龄	职称/职务	工作单位及从事的主要工作	拟承担培养任务	职业资格证书名称	主要工作成果
袁熙坤	69	馆长	北京金台艺术馆	数字媒体专题实践		国际著名造型艺术大师，联合国首任环保艺术大师。现任北京金台艺术馆馆长、中国收藏家协会名誉会长、中国艺术研究院研究员、俄罗斯美术研究院荣誉院士，是中国文化在艺术造型领域走出国门的代表性人物。
王鹏江	45	教授/主任	中国数字书法研究中心	数字媒体专题实践		北京师范大学艺术学博士后，首都师范大学美术学博士。出版学术专著三部，个人作品集三部；先后在《中国书法》《装饰》《美术观察》《中国美术馆》等国家级期刊发表专业学术论文二十余篇。
曹晨	30	教授级高级工程师	中国电子科学研究院	交互设计专题实践		中国电子科学研究院空中平台系统部副主任。2006年获中国电子科技集团公司科学技术进步特等奖、国防科学技术一等奖，2012年参与王小谟院士课题，获得国家最高科学技术奖。目前从事人机交互、交互设计以及信息艺术设计工作。

陈 明	38	副总经理	水晶石数字科技有限公司	数字媒体专题实践		2005 年，参与主创的 CG 动画电影《魔毕斯环》获第 25 届中国电影金鸡奖最佳美术片奖提名等多项奖励。2006 年 10 月，第三届中国国际动漫艺术周获最佳动画短篇大奖。出版《3DS MAX 速成》，《3DS MAX 精彩范例》，《动画大师》，《造型巨匠 MAYA》《CG 电影生产流程与管理》，《动画前期创意与美术设计》等专著。
董 越	36	艺术总监	北京浩瑞阳光影视文化传媒有限公司	数字媒体专题实践		导演电影作品：《全二平的马拉松》《呼吸》；摄影师电影作品：《伟大的伟》《小周后》《梦想飞呀飞》；翻译作品：《巴别塔》《影子部队》《香水》《女妖》《局内人》《黑色大雨花》《飞行家》等
袁晓伟	51	创始人 总经理	北京伊飒尔用户界面公司	交互设计专题实践		曾就职于慕尼黑西门子公司中央技术部从事用户界面研究。之后建立北京西门子用户界面设计中心，支持西门子产品的本地化。2001 年创办北京伊飒尔界面设计公司，为中国企业提供用户研究、用户界面设计和使用性评估等方面的服务。
蔡 明	40	体验设计总监	联想创新设计中心	产品设计专题实践		1998 年进入联想设计部门，目前带领近百人的体验设计团队从事硬件、软件、用户研究、界面设计方面工作。主要作品包括：联想智能本 Skylight、智能手机乐 phone，双模笔记本电脑 Idea Pad U1 和全新使用模态的 Horizon 等。
马德龙	32	CEO	拉勾网 3W 咖啡的 联合创始人	产品设计专题实践		2006 年从北京邮电大学工业设计专业毕业进入腾讯公司任交互设计师，2008 年转入百度任产品经理，2010 年成为 3W 咖啡的联合创始人，并建立拉勾网成为拉勾网 CEO。
杨 瑞	38	用户体验设计经理	英特尔	交互设计专题实践		先后在西门子用户体验部、通用医疗部用户体验中心、英特尔用户体验中心人高级设计师、产品经理，有着丰富的设计经验。
李年福	35	高级经理	百度商业产品用户体验部	交互设计专题实践		2005 年进入百度，设计了多个上线产品。 有着丰富的互联网产品设计经验
马 力	34	CEO	Bri 体验设计公司	交互设计专题实践		2005 年毕业于北京邮电大学工业设计专业，2008 年获得北京邮电大学设计艺术学硕士学位后进入 IBM，2010 年进入创新工厂，前豌豆荚设计师，2011 年与人合作成立了“Bri 用户体验设计公司”，现为该公司 CEO。

吴卓浩	32	用户体验总监	创新工场	产品设计专题实践	2006年在清华大学美术学院获得艺术学硕士学位后在互联网、移动、软件、游戏等不同领域工作。其间在设计公司和作为自由设计师工作两年。2006 创建了谷歌在美国以外的第一个用户体验团队。2010 年再度追随梦想，加入创新工场。
-----	----	--------	------	----------	---

IV 近五年有影响的专业实践活动与成果（限填 20 项）

序号	内 容
	<p>1. 连续举办 6 届北京高校工业设计周活动，具有一定的影响力</p> <p>工业设计周每两年举办一次，活动包括：设计活动、设计沙龙、设计竞赛、设计讲座，主要由学生策划、布展，锻炼了学生的组织、策划、合作、设计能力，每次工业设计周都将工业设计教育活动推向高潮。</p> <p>2. 连续 4 年承担学校大学生创新展布展工作，以及学校的一系列设计创意类工作</p> <p>从 2010 年开始，每年组织 20 余名本科生承担学校大学生创新展展示的布展工作，主要由学生创意、策划、设计、布展、实施。为学校创造了较好的氛围，每年都得到学校全体师生的称赞，所有参加学生多得到了较好的锻炼。</p> <p>3. 与诺基亚、中国电信研究院联合举办“诺基亚杯”、“蒲公英杯”设计创意大赛</p> <p>于 2007 年、2009 年、2010 年分别与诺基亚、中国电信研究院合作，举办设计创意大赛，每次都有大量学生参赛，我校学生“大手笔”、中国红“、盲人手机”、“旋乐 MP3”、“E-Style 手机”等都获得奖励，并有一些被选作公司上市产品。</p> <p>4. “七维亦影工作室”创新实践活动</p> <p>“七维亦影工作室”成立于 2007 年。工作室成立以来，先后组织了各类大型联合实践教学活 动，完成的作品包括剧情微电影、动画、游戏、互动电影等类型。近五年来完成的各类作品，在参加国内外大赛中获得 20 余项奖项。</p> <p>5. “自邮创意—UED 设计中心”创新实践活动</p> <p>自邮创意—UED 设计中心成立于 2005 年，是北邮第一个产品创新与用户体验设计的专业设计中心。设计中心直接面向信息产品创新设计，包括信息产品终端设计，软件及互联网、移动终端的界面设计、交互设计、用户体验研究、展示设计及广告海报设计，指导学生获得多项国际国内设计竞赛奖项及专利。</p> <p>6. 美国丹佛大学交互设计工作坊</p> <p>2013 年 4 月，邀请美国丹佛大学 Emergent Digital Practice 系主任 Christopher Coleman 教授和俄勒冈大学 Digital Arts/New Media 系主任 Michael Salter 教授到北京邮电大学进行为期三周研究型教学交流活动。Coleman 教授主要讲授基于 Kinect 的 3D 动作捕捉技术及其影视后期编辑合成中的应用；Salter 教授主要讲授符号、标志设计的核心概念以及 Photoshop 和 Illustrator 在设计方面的应用。我校工业设计、数字媒体技术、数字媒体艺术三个专业 40 多名学生参加了此次活动。两位教授在北京期间合作创作了六幅数字艺术作品，命名为《密集的证据》，并在我校举办了为期一周的展览。</p> <p>7. 荷兰 TUDelft 大学与北京邮电大学-海尔-暑期老龄工作坊</p> <p>2013 年 8 月，邀请荷兰 TUDelft 大学工业设计系的 Iau Langeveld 教授来校主持了北京邮电大学-海尔-暑期老龄工作坊教学工作，来自北京邮电大学、北京科技大学、北京工商大学、中华女子学院、北京航空航天大学 的 32 位研究生和高年级本科生将参加工作坊活动。学生们在为期一个月的工作坊中设计完成了 8 个信息产品，并制作了产品模型。</p> <p>8. 工业设计专业特色建设与国际交互设计研讨会暨交互设计工作坊</p> <p>2012 年，组织工业设计专业特色建设与国际交互设计研讨会暨交互设计工作坊，高</p>

校教师和研究生 80 余人参会，会后与百度合办的 1 天的工作坊取得了成功；

学生参赛获奖 100 余项（部分获奖列表）

9. 2013 年，王岚等同学设计的“单手操作器”装置入围国际顶级设计竞赛—IF。
10. 2013 年，11 级数字媒体技术学生完成动画短片《3 分钟让你了解宁夏枸杞》，入围第八届中国国际大学生动画节。
11. 2013 年，09 级数字媒体技术学生完成剧情微电影《偷自行车的人》，入围美国“旧金山亚洲电影节”。
12. 2012 年，09 级数字媒体技术学生完成互动式微电影作品《苹果哥》，参加“第六届全国数字艺术设计大赛”，获得数码视频单元“银奖”。
13. 2012 年，09 级数字媒体技术学生完成互动式微电影作品《The List》，参加“第三届北京市大学生动漫设计竞赛”，获得数字媒体单元“一等奖”。
14. 2012 年，徐昱、曾媛、英凯《厨趣-黑洞（抽油烟机）》获得“美的杯”家电创新大赛特等奖。
15. 2011 年，周洪铎、黄威迪、黄悦《二的二次幂》全国三维数字化创新设计大赛二等奖。
16. 2010 年，秦源《写意碟》获得首届“设计在中国”竞赛二等奖；
17. 2009 年，樊玲玲作品“灵旋-左右手通用的数码相机”获得全国三维数字化大赛数字表现组一等奖，2010 年申请发明专利“左右手通用的数码相机”。
18. 2008 年，04 级数字媒体技术学生制作数字合成短片《Big World》，参加“第三届中国国际大学生动画节”，获得：视觉特效类“最佳数字合成奖”。
19. 2007 年，汤震启作品《Breathing Baby》、《Magic Baby》获得日本“OPUS—AWARDS”眼镜设计大赛优胜奖。
20. 2005 年，白秀冬、李丹作品“Link”在日本 Carsdaling 国际设计大赛上获优胜奖。
21. 2004 年，何薇薇获得了日本 Carsdaling 国际设计大赛的二等奖；2005 年在英国求学期间，获得英国著名的 D&AD 大赛产品设计类最佳奖和全场大奖两项殊荣，连续两年获得日本 Carsdaling 国际设计大赛的二等奖。

V 教学条件

名称	配备情况
专业文献资料	<p>北京邮电大学图书馆馆藏资源丰富，具有鲜明的邮电通信和电子学专业特色，尤其是世界上一些享有盛誉的电信专业书刊收藏较全，在全国堪称第一。现有总馆藏近 344 万册（件），其中纸质藏书 146 万余册，电子资源（折合）197 万余册。除印刷型书刊文献外，还有 IEL、Eivillage、ISTP、PQDD、中国学术期刊全文数据库、书生电子图书等 26 个电子文献数据库；形成了以信息通信文献为主，工、管、文、理等多学科文献共存，纸质文献与电子文献相结合、实体馆藏与虚拟馆藏相结合、单馆保障与多馆互借相结合的信息资源体系。</p> <p>近几年我校图书馆逐年增加了收录的设计艺术类刊物的种类，并购买了多个艺术设计相关的大型电子资源数据库，能满足新学科对专业文献资料的需求。</p>
现代化教学设施	<p>北京邮电大学绝大部分教室配备都配有多媒体教学设备（其中四个可进行同步录像），校内建有大规模计算机教学中心、多功能语音中心、学生活动中心等，并新建了学生创新实践活动基地，完全可以满足专业学位学生的教学需求。</p>
实践教学条件	<p>承担培养任务的数字媒体与设计艺术学院有相对完善的实践教学条件，可满足专业学位的实践教学需要。学院现有：美术画室、苹果机房、PC 机房、影视后期工作室、二维动画制作室、陶偶动作制作室、midi 音乐制作室、人机交互与可用性实验室、交互体验实验室、摄影棚、产品模型制作室、展览室、设计专业教室、陶艺室等基础教学条件。</p> <p>（1）影视拍摄、录音设备</p> <p>学院目前配备有 Sony 190P、Sony HDR，SONY AX2000e、Sony EX1R、JVC-HM150 等从标清到高清的摄像机，还配备有 Cannon 5D2、Cannon 500 等 DSLR 专业设备。同时还配备有同期录音套装、便携式数字录音机、数字调音台等音频设备，可以满足影视拍摄、录音等教学、实训方面的需要。</p> <p>（2）Apple 数字媒体教学设备</p> <p>学校目前配有 60 台 iMac 计算机（MD094CH/A，四核 2.9GHz CPU、8GB 内存、1TB 本地存储、21.5 寸 Retina 显示屏）、60 套和冠 Intuos5 PS PTK-450/K0-F 影拓五代绘画板、支持 1080P 分辨率的高清投影仪和 24T 容量的网络存储环境，可承担平面设计、手绘二维动画、三维建模、材质及动画课程、视频剪辑、视频合成等课程的教学和培训工作。</p> <p>（3）集群渲染设备</p> <p>集群渲染是三维动画、影视特效制作的基础设备。系统由两部分组成：刀片服务器组</p>

成的运算单元，目的是实现高性能计算；另一部份是存储设备，主要提供海量存储用以保存渲染所需的原始素材或中间结果。

目前，我校的集群渲染系统配备高性能的计算节点：2 颗 6 核 2.5GHz CPU，32GB 内存，2×300GB 本地存储，同时配置有 36TB 的 SAN 存储系统。软件方面配置 Deadline 集群管理软件、3ds Max 和 Maya 等动画和影视特效方面的专业软件，可满足动漫、影视短片后期制作对渲染系统的需求。

（4）后期制作制作设备

学校配有 5 台平面设计专用工作站(MD771CH/A,两个 2.4GHz 六核 Intel Xeon E5645 处理器；32GB 1333MHz DDR3 ECC SDRAM 内存；1TB 硬盘)；5 套影视后期制作工作站（附带 Accusys ExaSAN A08S 磁盘存储）；以及 Matrox MXO2 MAX 影视制作采集卡等专业后期制作设备，可满足后期剪辑、色彩矫正、数字合成等课程教学实践的需求。

（5）人机交互与可用性测试设备

学校现有人机交互与可用性测试实验室，主要实验仪器：用户观察监控设备集成系统、人机实验仪器（包括：大小恒常性、反应时测试仪、记忆广度测试仪、敲击速度测试仪、注意分配测试仪）wacom 数字化输入板、可用性测试分析软件 morea、行为分析系统、网络综合监控平台、中心管理服务器，DVR 录像服务器等设备，表面肌电信号采集及分析系统，可满足可用性测试、用户体验、设计评估等教学实践。

（6）用户体验设备

用户体验实验室有：增强现实系统、交互式动感虚拟展示平台 2 套、220 度环幕 1 套、虚拟驾驶平台 1 套、神念科技感知套件 3 套等。

（7）产品创新与逆向工程设备

主要对产品创新设计中的产品建模、创新设计知识提取与知识表达、创新推理求解策略等关键共性问题进行训练，帮助学生理解产品设计中的功能-原理-结构等设计问题；

主要实验设备：solidwork30 点、UG、三维扫描仪 1 台、三维打印机 3 台、三维重建软件、精雕机 2 台、激光快速成型机 1 台、数控加工机床 5 台、多功能机床 15 套、手工加工工具 30 套、材料展示、色版、加工模具模型等。

（8）嵌入式多媒体信号处理设备

我校现有 15 套 SP-DMECT-I 嵌入式多媒体通信与传输综合实验设备；15 套 SP-DMESP-E 嵌入式多媒体信号处理平台，能满足嵌入式多媒体信号处理、多媒体通信等实验课程的教学需求。

VI 实践基地

包括实践基地和合作单位名称及地点、建立时间、专业实践内容、条件等			
	单位名称	签约时间	专业实践内容、条件等
1	北京伊飒尔界面设计公司	2007.02	是中国首家从事用户研究、用户界面设计和可用性评估的专业公司。其创始人袁晓伟先生为我校兼职教授，和北邮有多年的合作关系，每年接纳多名本科生去公司实习，也接纳多名北邮学生去公司任职。
2	北京 DRC 工业设计创意产业基地	2009.06	它位于西城德胜科技园，是促进设计创意产业的发展和企业竞争力的提升的创意设计产业园。我校与该基地毗邻，共同开展设计活动、国际会议以及设计联盟。参加园区内企业实践活动，联合办短训班。
3	联想用户研究中心	2010.10	主要是通过人机交互设计技术、可用性技术的研究深刻挖掘和满足用户的需要，进行产品创新设计。每年都接纳我校学生实习 3-10 名。
4	博影艺图科技（北京）有限公司	2011.05	该公司有着雄厚的电影后期技术实力，并拥有国内一流的硬件设施和条件，能够为我专业在教学方面提供优质的实践平台，包括：专业实习和数字影视作品创作等。
5	百度用户体验部	2012.04	百度用户体验部与我校有多年合作关系，多名北邮毕业生在这里任职，每年接受我校实习生 5-8 人。
6	3W 咖啡	2012.12	互联网的圈子、百名互联网资深人士热烈响应和支持的互联网主题馆。主要开展互联网方面的沙龙活动，主要为我校学生提供专业实习、就业与求职指导服务。
7	北京邮电大学新闻中心	2013.05	在校园文化建设领域开展一系列活动，包括：图片展评、以手绘地图形式全面呈现北邮的校园实景及其所蕴含的丰富文化内涵、学校相关宣传片、纪录片拍摄和剪辑等。基地为学生开展上述活动提供拍摄场地、拍摄设备以及校内播映平台。
8	“网络系统与网络文化北京市重点实验室	2010.7	实验室在北京邮电大学网络文化研究中心及其支撑技术实验室的基础上组建，主要开展三个方向的研究：网络文化与新媒体传播研究、网络文化服务与交互体验研究和支撑网络文化建设、发展与管理的键技术研究，实验室的研究具有鲜明的文工交叉特点。

VII 经费、保障措施

<p>未来三年申报单位对学位点的经费投入及用途</p>	<p>来三年，学校对学位点将在师资队伍建设、科研课题研究、学术交流、实践基地建设、基础设施建设等几个方面投入经费。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、师资队伍建设经费 用于创新团队建设、人才引进、培训、新岗位设置等。 2、科研课题研究经费 用于省级以上课题及成果奖的申报、咨询、评审费、成果鉴定费、专利申请费等。 3、学术交流费 举办重要学术会议，参加省级以上学术会议及外请专家讲学等学术交流活动经费。 4、实践基地建设费 用于实践基地运行、实践教育教学、实践课程建设、实践教材编写、学生实习补助等 5、基础设施建设费 用于购置图书资料、数据库、计算机软硬件设备、网站建设等必要的研究与管理条件的改善。
<p>体制机制等相关保障措施</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.成立由校内教授、校外专家和行业从业人员组成的教学指导委员会，负责培养计划的制定，确保人才培养与社会需求接轨； 2.建章立制，明确以作品为核心的考核制度，制定科学、合理的作品数量与质量考评标准； 3.严格研究生培养中的过程管理； 4.在专业发展，人才引进、设备申购，教师培训，实践拓展，科研成果等方面给予充分政策和资金的支撑和倾斜。

VIII 申报单位审核意见

申报单位学位评定委员会意见:

同意申报

王乙



申报单位意见:

同意申报

