

设计学类教学质量国家标准

1 概述

设计是人类的创造性智慧应用于物质产品与精神产品生产的行为。设计学以设计行为为对象,研究设计创造的方法、设计发生及发展的规律、设计应用与传播的创新。现代设计日益广泛地渗透于社会生产与生活的各个领域,设计学因此而成为一个强调多种学科知识交叉、学术探索与实践创新并重的综合性应用学科。设计学培养具有强烈的责任意识、综合的创造思维、领先的审美判断以及科学的工作方法的高层次创新人才。

2 适用专业范围

2.1 专业类代码

设计学类 (1305)

2.2 本标准适用的专业

艺术设计学 (130501)

视觉传达设计 (130502)

环境设计 (130503)

产品设计 (130504)

服装与服饰设计 (130505)

公共艺术 (130506)

工艺美术 (130507)

数字媒体艺术 (130508) (具体参照“动画、数字媒体艺术、数字媒体技术专业教学质量国家标准”)

艺术与科技 (130509T)

3 培养目标

3.1 专业类培养目标

设计学类专业培养具有强烈的责任意识、科学的理性精神、领先的审美判断、系统的专业知识,掌握相应的设计思维、表达、沟通和管理技能,能从事设计研发、推动专业发展、承担设计教育、相关研究工作,具备自主创业能力,适应我国社会主义现代化建设需要的高层次、应用型艺术设计专门人才,以及适应国家社会经济文化发展多种需要的复合型应用人才。

3.2 评估与修订

各高校应根据各自的办学定位、专业开办的历史及现实条件的差异,总体依照国家标准,评估及确定符合办学条件及本地区社会经济发展需求的设计教育类型及人才培养目标。培养目标应保持相对稳定,同时应根据发展的需要、条件的变化,定期进行评估,适时修订和完善。

4 培养规格

4.1 学制与学位

设计学类本科专业基本学制为4年。

4年总学时数应不低于2600学时;每学年学时数应为700学时左右,每学期学时数应为350学时左

右；每20学时计1学分，4年总学分应控制在160学分之内。学生通过学习各门课程修满总学分并毕业考核合格，可获准毕业；毕业环节完成并经院校学位委员会审核通过者，可授予艺术学学士学位。

各高校可根据专业需要及各自教学实际，适当调整基本学制及学分总数，允许学生在3~6年内完成学业，并规定学生毕业、学位授予标准及申请学位年限。

4.2 素质要求

本专业类学生应拥有优良的道德品质，树立正确的世界观、人生观、价值观，自觉践行社会主义核心价值观；具备强烈的服务社会意识、责任意识及创新意识；具备自觉的法律意识、诚信意识、团队合作精神；具有开阔的国际视野和敏锐的时代意识；在掌握本专业类学科基本知识的基础上，具备较为完备的、符合专业方向要求的工作能力；有良好的表达能力、沟通能力以及协同能力；有较高的人文素养、审美能力和严谨务实的科学作风；身心健康，能通过教育部规定的《国家学生体质健康标准》测试。

4.3 知识要求

系统掌握设计学的基础核心及本专业核心知识；了解设计学研究对象的基本特性和国内外设计学界重要的理论前沿、研究动态，以及设计学基本研究方法；能够运用艺术、人文社会科学的理论与方法观察和认识设计问题，具备一定的哲学思辨能力和文学素养；对相关自然科学、工程技术的基本知识有所了解。

4.4 能力要求

了解所学设计学专业领域的基本理论与方法并掌握一定的创新创业基础技能，掌握设计创意、表达、沟通、加工的基本方法，掌握文献检索、设计调查、数据分析等基本技能及研究报告、论文撰写基本规范；能基本胜任本专业领域内一定设计项目的策划、创意、组织及实施；具备相应的外语、计算机操作、网络检索能力；可用1门外语熟练进行学术检索与信息交流，能够查阅和利用相关的外文资料；具备制作图形、模型、方案，运用文献、数字媒体以及语言手段进行设计沟通及学术交流的能力，以及参与社会性传播、普及与应用设计知识的能力。

此外，设计学类的不同专业应加强针对各专业领域特定内容的知识传授及能力训练。艺术设计学专业应加强对中国及世界各国设计发展史及相应社会历史文脉的了解，具备研究问题形成较高质量文本的专业写作能力；视觉传达设计专业应加强印刷、包装、媒体传播等领域的视觉规律研究及设计表现的学习及实训；环境设计专业需掌握环境设计方法，具有手绘、计算机多媒体的综合设计表达能力；产品设计专业应加强产品设计程序与生产工艺过程的专门知识学习及实训；服装与服饰设计专业应加强各种纺织材料、衣着佩饰的设计和生产工艺的学习及实训；公共艺术专业应加强景观、雕塑、壁饰、装置等领域的设计及工艺要求的学习与实训；工艺美术专业应加强传统工艺及现代手工艺的设计手法与材料工艺的学习与实训；等等。

5 课程体系

设计学专业教学以设计行为为研究对象，广泛汲取各相关学科知识、理论与方法，构成设计学专业课程体系。

* 5.1 课程体系总体框架

设计学专业课程体系主要由通识教育、基础教育和专业教育三类课程组成。

通识教育课程为公共基础课程，主要包含思想政治理论、相关的人文社会科学类、理工类以及艺术、体育、科技、外语和计算机知识等课程。

基础教育课程为各设计类专业通用的公共专业基础课程，主要由基础理论教学和基础实践教学两部分课程构成，课程内容主要包括中外设计史、设计概论、设计方法及创新理论等知识体系。

专业教育课程为专业知识传授及能力训练课程，由专业必修课程和专业选修课程组成，内容包括各专业领域的课堂授课、社会实践、岗位实训和职业实习（包括面向生产与市场的应用实践性课程以及社会活动）等。

专业选修课程由反映本专业类学科前沿、学术特色以及具有应用价值的知识单元构成。选修课程的课程结构应能覆盖本专业类知识体系的主要知识领域、知识单元及知识点；应能有助于不同专业的学生通过课程自选建立更为完整的知识结构和更具差异性的能力体系；有条件的学校可结合国内外学术交流及学生交换计划，拓展选修范围与课程内容的多层次性，直至发展为多种形式和面向的联合培养、跨文化教育方式。

课程体系须设置合理的创新创业学分，建立创新创业学分积累与转换制度。面向全体学生开发开设研究方法、学科前沿、创业基础、就业创业指导等方面的必修课程和选修课程。基础教育课程注意打通一级学科或专业类下相近学科专业的基础课程，开设跨学科专业的交叉课程，探索建立交叉培养创新创业人才的新机制，促进人才培养由学科专业单一型向多学科融合型转变。

在总学分中，专业教育类课程占比应不低于 60%。

5.2 课程设置

5.2.1 理论教学课程

设计学专业理论教学课程是开展各专业领域教育、培养完整设计人格的重要基础，除教育部规定的公共基础理论课程外，设计学专业应开设体现专业教育要求的理论课程，注重理论与实践的结合，强调基础课程与专业课程的联系，并且始终关注学生科学素养、人文素养、艺术素养与学术素养的全面培育和养成。

5.2.2 通识类课程

通识类课程主要包含相关的人文社会科学类、理工类、艺术、体育、外语、计算机应用教育等课程，旨在提高学生的人文意识、公民意识、责任意识、科学意识和艺术品位。除教育部规定开设的课程之外，有条件的学校应开设包括中外文化通史、艺术史、科技史、美学、人类学、社会学、心理学、管理学等内容的通识课程；不同专业的学生修读人文社会科学类或理工科技类课程一般应不少于 2 门；设计教育方向学生须修读教育学或心理学基础理论等教育师范类课程。若修读与本专业重复和相近的课程，则不计入通识学分。

5.2.3 基础类课程

基础类课程由公共基础课程与专业基础课程两部分组成。

公共基础课程主要指的是马克思主义基本原理概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、中国近现代史纲要、思想道德修养与法律基础、形势与政策、大学外语、计算机基础与应用、大学体育等。

专业基础课程教育是学生进入专业学习的基本能力教育，主要包括各设计类专业通用的专业基础知识课程、基本理论课程与基本技能课程；内容主要包括中外设计史（含专业设计史、地域设计史等）、设计概论、设计方法、造型基础、设计表现、设计技术（含计算机辅助设计）、设计思维、创新理论等。

5.2.4 专业类课程

专业类课程主要指反映学科前沿和学校特色、深化专业知识的课程，是设计类各专业设置的核心课程。各专业可根据人才培养目标设定反映本院系本专业内涵特征及教学所长的系列课程。如视觉传达设计专业课程可包括：视觉传达设计方法（图形与文字、编排与版式、印刷与制作）、视觉传达设计创意（象征与符号、装饰与图案、图形与影像）、视觉传达设计应用（出版与包装、展示与陈设、数字媒体设计与制作）、视觉传达设计传播（标志与色彩、品牌与形象、传播与策划）等。环境设计专业课程可包括：建筑与景观设计（建筑设计方法、景观设计方法）、空间与环境设计（室内空间设计、环境设计）、环境设计技术与方法（设计表现技法、人机工程学、设计制图、模型制作、照明技术）、环境与社会（建筑及环境设计调研、数字化环境及数字建筑、建筑设计及工程软件）等。产品设计专业课程可包括：产品设计程序与方法、产品设计表现、产品模型与制作工艺、产品设计调查与研究方法、数字化设计及 3D 打印技术等。服装与服饰设计专业课程可包括：服装设计与表现（服装设计方法、服装画技法）、服装材料及工艺（织物、面料、裁剪、结构、打版、配件）、服装品牌与市场策略、配饰设计及工艺等。公共艺术专业

课程可包括：公共空间设计、公共景观设计、公共设施设计、室内外陈设艺术品创作设计、公共符号与视觉传达设计等。工艺美术专业课程可包括：传统及现代手工艺材料（纤维、染织、陶瓷、玉石、漆艺、竹木、金属、纤维、玻璃等）、传统及现代手工艺设计、传统及现代手工艺制作、传统及现代手工艺研发等。在上述课程中，分别结合设计思维与方法、设计审美与文化、设计技术与工程、设计管理与营销四大知识领域展开教学与研究。此外专业课程建设须促进专业教育与创新创业教育有机融合，在传授专业知识过程中加强创新创业教育，引导高校学生识别创业机会、捕捉创业商机。

5.2.5 必修课与讲座

各设计学类专业教学单位应将选修课程和讲座的开设视为设计学专业教学体系的重要组成部分，根据有利于拓宽学生知识面、完善知识结构、提高全面修养和增强自主学习能力的原则，科学设定选修跨专业、跨院系、跨院校、跨文化单元课程与讲座制度。

选修课程可分为限定选修课程和任意选修课程两种。限选课程作为专业必修课程内容的深化和延伸，学分安排在 20 学分左右。任选课程是与专业相关的知识补充，可安排 10 学分左右。每门课程学分以 2~4 学分为宜。

5.2.6 实践类课程

设计学类专业必须重视理论教学与实践教学的高度结合，强调专职教师与兼职教师的适当配比；推进学校教学与社会教学的深度融合；实践类课程在整个课程体系中占有重要位置。设计学类专业开展的实践教学类型包括专业类实验（工作室、实验室）课程、专业类社会实践、专业类实训、专业类实习以及毕业设计（创作）与毕业论文（设计报告）等内容。

（1）专业类实验（工作室、实验室）课程

设计学类专业实验（工作室、实验室）课程的内涵由设计学的学科特性所决定。尽管设计学教学活动的全过程都强调理论与实践的交叉结合，但设计学类专业的工作室及实验室课程仍有予以足够重视和独立配置的必要。设计学类专业的工作室、实验室课程是本专业类学生专业技能训练的重要部分，也是实践教学的重要内容。工作室专业类课程采取基本理论教学与研究性教学相结合的方式，强调学生的主动参与和全程参与；以案例教学法为主轴，根据不同专业组织具有案例教学特征的单元内容展开专业技能训练；实验室专业类课程则根据本类专业领域特征相关前沿技术、创新项目展开实验性教学与研究。

（2）专业类社会实践

专业类社会实践是设计学类专业课程教学中的组成部分，通常组织较短而务实的校外活动，以实现深化课堂教学内容的目的。社会实践教学内容包含美术馆、博物馆考察，设计市场及企业机构的参观见习，城乡社会调查，以及专业教学课程中的乡村写生、基层采风等。

（3）专业类实训

专业类实训是指以专业体验为出发点，在校内外设置实训基地，创建全过程学习平台，在专业教师或专业人员的指导下掌握 1 门专业工作技能的学习方式。专业类实训以有利于学生获得真实工作体验、提高专业适应能力为原则，以实际应用中提高专业认识为方法，帮助学生形成符合社会需求的基本工作能力、社会人文素养以及实践创新能力。实训方式包括项目实训、策划实训、市场实训、创业实训等。

（4）专业类实习

专业类实习是指以提高学生实际工作能力为目标，选择与专业领域相符或相近的社会机构，在专业性工作岗位进行专业能力训练与合成的学习方式；实习时间一般不少于 3 个月。专业类实习应设定实习机构与专业指导教师双轨指导、评价的负责制。实习方式包括设计岗位实习、管理岗位实习、生产加工岗位实习。

5.3 毕业设计（创作）与毕业论文（设计报告）

毕业设计（创作）、毕业论文（设计报告）是设计学类专业本科人才培养方案的重要环节，学生应在此环节中综合运用所学知识和技能，理论联系实际，独立分析、解决问题，在完成毕业环节的过程中得到从事本专业设计和科研工作的基本能力训练。设计学类专业毕业论文（设计报告）可以是以毕业设计

(创作) 为基础的设计报告。

5.3.1 选题要求

设计学专业毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)题目须立足于专业前沿,理论联系实际,尽可能选择与生产、生活、科研、教育相关的研究性命题,有一定的创新性,鼓励与企业机构合作,鼓励选择实际的设计问题,考虑社会关注热点。选题过程中应对相关领域的学术背景进行充分了解,掌握命题基本资料、熟悉前人研究成果、知晓相关理论与研究方法;能够明确选题的研究范畴与创新意义;选题应经指导教师同意,并通过一定的论证过程最终确定。

5.3.2 内容要求

毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)应在教师指导下独立完成。学生本人应充分认识毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)的学术性与严肃性,认真签署“原创声明”,承诺毕业设计(创作)及毕业论文(设计报告)的原创性和对他人知识产权不可侵犯原则的尊重。

毕业论文(设计报告)须符合学术规范和要求,须建立在本人对于论述材料充分了解、科学论证的基础上,做到表达规范、内容充实、条理分明、逻辑严密、铺陈合理;并在理论、方法和视角上力求有所创新,鼓励运用跨学科的理论和方法来构建研究结论。

写作表达必须做到严谨规范、图文并茂,章节结构、图表注释、参考文献的标注格式应符合国家规定、学校教务的要求。

5.3.3 指导要求

毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)的指导工作应在教学院系的统一组织与布置下切实施行。

毕业环节指导教师应落实指导责任,一般每位导师指导毕业生数不超过10人。

毕业指导教师应具有副高级及以上专业技术职务;如师资配备不能达到要求,则应聘请校外具备相应资历的师资组成联合指导组实施指导;联合指导组中必须保证1位以上的副高级职称专业人员配备;鼓励聘请有丰富实践经验的设计专业人员参与毕业环节指导。

毕业环节指导教师的主要职责包括:

讲解选题意义,明确选题要求,指导学生选题或自主命题,制订毕业环节工作计划。

定期查看毕业设计(创作)进程,指导改进设计方案;指导学生拟定毕业论文(设计报告)写作提纲及前期研究。

介绍参考文献书目,进行资料检索指导。

检查毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)总体方案并进行修改指导。

督查完成进度,解答学生问题;审阅毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)初稿,并提出修改意见。

对毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)做出专业性评价;指导毕业设计(创作)及毕业论文(设计报告)答辩的准备工作。

参加毕业设计(创作)与毕业论文(设计报告)答辩,参与评分工作。

5.4 学生成绩评定

5.4.1 学业成绩评定体系

各高校应建立学生学业成绩的全过程评定体系,对学生考核类型及成绩评定方法形成明确的规定和有效的优化机制。学生成绩评定方法应符合设计学专业类培养目标以及现代教育的科学规律。要使创新精神、创业意识和创新创业能力成为评价人才培养质量的重要指标。

各高校必须进行定期的成绩评定体系研究及改进,以促进学生的全面发展和个性发展为目标,努力应用先进的考核方法,进行考核方案改革,确保在学生的学习过程中发挥积极引导作用。

5.4.2 考核和学习

设计学专业的成绩考核方法必须确保实现专业培养目标和课程目标,必须有利于促进学生的学习与发展。应根据课程教学及专业能力培养的要求科学使用考试、考查、笔试、口试、实际操作、综合考查以

及开卷、闭卷等多种考核方法与措施，控制高、中、低考分分布；促使学生专业能力与自主学习能力达到渐进的提高。

6 教学规范

6.1 教学过程规范

设计学类各专业应坚持教学过程的规范化要求。教学过程规范化主要包括：

- (1) 课程设置应符合学校办学目标、专业定位与课程体系的要求。
- (2) 课程的设置必须由学术委员会经过一定的程序及要求讨论并通过后方能实行。
- (3) 课程设置之初应准备好相应的课程计划、教学内容、教学资料、实验设备及材料等，并有相应的说明文件。

(4) 新开课程实施教学之前须经过任课教师试讲以及教学负责人听课过程，听课通过后方能正式开课教学。

(5) 课程结束须按照既定的考试或考查方式检验教学效果；任课教师按照既定的要求评分并做课程总结；课程考试高、中、低档成绩分布应有较为适中的比例。

6.2 教学行为规范

设计学类各专业课程的教学行为须坚持规范化的要求。具体包括：

(1) 任课教师课前应完成关于教学内容、教学计划、教学形式、作业要求、考试方式以及教学设备等相关任课准备。

(2) 任课教师教学过程中应坚持教学计划要求，同时积极发挥创造性，针对授课学生的专业基础及学习状态适当调整教学内容及方式，以求得最佳效果。

(3) 授课过程中应秉持科学严谨、生动活泼、因材施教、以学生为主体的教学原则；任课教师应对课程讲授内容的学术性与专业性负责。

(4) 课程结束时，任课教师应精心组织并科学实施课程考试或考查方案，认真评分，并及时向学生反馈；通过课程总结为下一轮授课效果的提升做好准备。

7 教师队伍

各高校应完善教师资格制度和教师聘任制度，配备足够数量的师资，妥善配置理论和实践教师的比例、专职教师与兼职教师的比例，确保建立一支结构合理、能力合格的教师队伍。

*7.1 专业教师队伍规模与结构

7.1.1 师资规模

设计学类各专业的师资队伍，应根据专业的学科内涵、培养目标、学生人数、课程设计和授课时数等需要确定。各专业的专任教师一般不少于10名，另可根据专业需要从社会聘请一定数量的主讲教师。师生比应控制在11:1~20:1。

7.1.2 师资结构

设计学类各专业专任教师的知识范围应覆盖专业知识体系所含的知识领域，一般应具有硕士学位；职称结构合理，具有高级职称的教师比例不低于30%；其中至少应有正高级职称者1名，副高级职称者2名。年龄结构合理，30~55岁的专任教师不少于总数的2/3。稳定的教学管理人员不少于2人。鼓励设计行业知名专家、企业研发部门专业人士参与教学。

7.2 教师背景与水平要求

设计学类各专业专任教师要求具备相关的专业学习或专业背景，有较为扎实的专业基础能力和实践经验，并具备相应的教育教学条件。

7.2.1 教师水平要求

设计学类各专业专任教师一般要求具有相应的专业实践能力、教学指导能力及独立研究能力；应具备

相应的国际沟通能力，并掌握数字化教学手段；要求各专业有在本专业领域内具有影响力的学术带头人，能把握学科最新前沿动向，能够带领、指导和组织教师开展专业教学工作；教师基本具有大学本科及以上学历，具有研究生学历的比例一般不低于70%。

7.2.2 教师教学要求

设计学类各专业教师应在教学过程中发挥主导作用。应精心设计课程、准备计划、组织教学；应以问题意识为先导，理论联系实际，指导并帮助学生提高发现问题、解决问题能力。应与学生积极互动，教学相长，处理好知识传授与能力培养的关系。应尊重学生人格，关注个体发展，注重培养学生的独立性和自主性，因材施教，个性化培养，开展主动而富有个性化的教学。

7.2.3 教师发展规划

设计学类各专业教师应制定个人发展规划，不满足于已有学历及任职条件，积极参加相关培训及研修，同时主动追踪学科前沿知识，更新知识结构，开阔学术视野，强化专业技能和提高教育教学水平。制定教师发展规划是各高校的重要工作内容之一。学校和院系应重视和鼓励教师进一步深造，在具备条件的情况下落实教师专业交流与专业进修机会，积极为教师提供专业发展的空间；推广“教师专业发展实训基地”等方式，从时间、经费等各方面予以支持。建立相关专业教师、创新创业教育专职教师到行业企业挂职锻炼的制度。加快完善高校成果转化和收益分配机制，支持教师以对外转让、合作转化、作价入股、自主创业等形式将成果产业化，并鼓励带领学生创新创业。

8 教学条件

*8.1 信息资源要求

各高校应保证设计学专业教学中丰富的信息资源条件。学校图书馆和院系资料室除保有一定数量的、可覆盖设计学各专业知识体系的图书、期刊、文献、影像资料外，每年还应增置一定数量的国内外设计专业数据信息库以供在教学中查询使用。学校应具备开放式的网络硬件及软件服务的平台，方便学生和教师自由便捷地获取网络知识和相互交流。重点院校生均设计学类专业图书不少于100册，生均年购进图书不少于20册；师范院校和地方院校可以略低于此标准，但生均图书不少于50册，生均年购进图书不少于10册。

*8.2 教学设施要求

各高校应具备基本的教学空间、办公场所和教学设备，能满足学科建设、教学科研和人才培养的需要。教学场地应保证正常教学秩序，生均面积不小于2平方米，并配备必要的互联网、计算机终端、影像文献录制、储存、打印、播放等各种设备。

有条件的学校应配备教研工作室、工艺实验室、教授研究室，以及展示、讲座、讨论、师生交流等教学辅助空间。加强专业实验室、虚拟仿真实验室、创业实验室和训练中心建设，促进实验教学平台共享。各高校应建立健全学生创业指导服务专门机构，做到机构、人员、场地、经费“四到位”。

8.3 实践教学要求

各高校应努力创造条件，建设实践教学平台，并配置需要的设备，以满足教学和科研的需要。根据不同专业领域实践性教学内涵的特点，建设用于培养学生操作能力的各种传统加工车间和用于新技术、新工艺研究的实验车间，适量配备专业实践所需的材料、工具；建设1~2个数字媒体实验教室。除校内实验实训基地之外，各高校应充分利用当地企业资源及科研机构资源，合作建立挂牌实习基地；或将著名设计企业引进校内，在校内为学生提供实习机会。多形式举办创新创业教育实验班，探索建立校校、校企、校地、校所以及国际合作的协同育人新机制，积极吸引社会资源和国外优质教育资源投入创新创业人才培养。各地区、各高校科技创新资源原则上向全体在校学生开放。鼓励各地区、各高校充分利用各种资源建设大学科技园、大学生创业园、创业孵化基地和小微企业创业基地，作为创业教育实践平台，建好创新创业实训教学体系，支持举办、参加各类科技创新、创意设计、创业计划等专题竞赛，设立创新创业奖学金。

8.4 教学经费要求

新设设计类专业，开办经费不低于350万元（或教育部规定的金额；不包括固定资产），每年的正常教学经费不低于75万元（或教育部规定的金额）；并制订计划，每年按一定比例增加，用于教学师资培训、设备更新和展示条件的改善，以及组织学科带头人、行业企业优秀人才联合编写具有科学性、先进性、适用性的创新创业教育教材等。

9 质量保障体系

根据教育部有关规定，各高校应制定专业教学质量保障、监控与评估办法及实施细则。

9.1 质量保障目标

对专业定位、办学思路、人才培养目标、课程设置、管理评审、教学评估、公众监督，以及教学质量监控机构、责任人及职责等予以明确规定，建立起对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等全方位、分层次的质量管理体系。定期进行全面的教学质量检查与评估。

9.2 质量保障规范与监控

充分发挥教学指导委员会的作用。建立日常管理、定点管理和定期管理相结合的三级管理机制。

日常管理：由院长（系主任）负责对执行本科教学质量保证项目的情况进行日常管理。

定点管理：由专门的质量管理组织或个人对教学质量控制点进行定点管理。实施定点管理的组织有教学指导委员会、督导组等，个人则有教师、学生、学生家长、用人单位代表等。

定期管理：由学校和学院组织定期的管理评审、教学工作水平评估、专业评估（认证）、专项评估等工作。

9.3 加强教学过程管理

着重加强教学过程管理的主要方式包括：

建立领导听课制度。学校、学院各级领导都要不定期地完成听课任务，以便及时掌握教学一线的信息，把好教学质量关。

建立专家督导制度。校院两级均应聘请一些专职教学专家（退休或在职），不定期随堂听课或开展其他教学督导工作，并提出相应的改进建议。

建立同行评议制度。教师之间应形成一种相互学习、交流、竞争、提高的氛围，每个教师都须有一定的听课工作量。

建立学生评教制度。采集学生对教师教学工作的意见和建议，促进教学相长。

建立测评制度。对学生自主创业实行持续帮扶、全程指导、一站式服务，做好创业项目对接、知识产权交易等服务。并对年度工作开展情况进行测评。

10 名词释义

(1) 专业定位

包括培养目标、办学水平、服务面向、发展规模等方面的定位。

(2) 专任教师

是指学校在编、专门从事专业教育类课程教学的任课教师。兼任教师指从社会机构、企业聘请的富有丰富实践经验的任课教师。

(3) 主讲教师

是指主讲专业基础类课和专业类课程的教师（含专任教师与兼任教师）。

(4) 课程教学计划

是指每学期各门课程教师填报的《教学进度计划表》，又称“教学日历”。

(5) 实践教学平台

指具有明确的实践教学目的和任务，配备专门的指导教师和技术辅助人员，能满足实践教学需要的场所及设备条件。

(6) 教学经费

指本科业务费、教师差旅费、教学仪器设备维修费等。

注：“*”表示该条目为专业设置入门标准。

5 课程体系

5.1 总体框架

动画、数字媒体相关专业的特点是人文、艺术与科学深度交叉融合，需要广泛吸取相关学科的知识、理论和方法。课程体系主要由通识教育、综合教育和专业教育三类课程单元组成。通识教育课程单元主要包含人文社会科学类、理工科技类和艺术素养类相关知识；综合教育课程单元除公共基础课程外，还包括学术与科技活动、文体活动等；专业教育课程单元主要由专业基础类课程单元和专业类课程单元组成，此外也包括课程实践、认知实践、专业实习、研发创作课题、联合创作与联合开发等实践教学内容。基于动画、数字媒体专业与实践密切联系的特征，各高校应将毕业创作（设计）作为检验学习效果和教学水平的主要依据。

课程体系应与高校的培养目标及教学资源相匹配，强调人文、艺术与科学的交叉融合，以创作（设计）为核心，将学生的创作、设计能力和服务于创作的技术研发能力的培养作为首要目标。

有条件的高校应根据自身学科特点，参照本标准中的知识和技能模块，搭建弹性的选修课程体系，鼓励学生根据自身兴趣选修不同方向和领域的课程，实现多元化发展。

有条件的高校可开展国内外学生交换、国内外学生联合创作、各类形式和层次的联合培养，积极推进双语教学课程及外语教学专业课程建设。

各高校应根据人才培养定位和创新创业教育目标要求，促进专业教育与创新创业教育有机融合，调整专业课程设置，挖掘和充实各类专业课程的创新创业教育资源，在传授专业知识过程中加强创新创业教育，在线开放课程或课程群。

针对网络化教育迅速发展的现状，结合动画、数字媒体的学科特色，有条件的高校应积极利用网络教育资源并通过大规模开放在线课程（MOOC）、小规模私有在线课程（SPOC）、翻转课堂等形式实现优质教学资源共享。高校间应加强课程资源共享，并探索学分互认、联合实践、学生交换等跨地域、跨学校的联合培养。

5.2 课程设置

5.2.1 公共基础课程

公共基础课程主要指马克思主义基本原理概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、中国近现代史纲要、思想道德修养与法律基础、形势与政策、当代世界经济与政治、大学外语、大学计算机和大学体育等相关课程。其中大学计算机课程应结合相关专业需求进行教学，注重图像、视频和声音处理软件应用技能的学习。

5.2.2 通识类课程

通识类课程主要覆盖人文社会科学类、理工科技类和艺术素养类基础知识，旨在提升学生的人文修养、科学精神和艺术品位。其中，授予艺术学学士学位的专业，学生须修读理工科技类课程一般不少于1门；授予工学学士学位的专业，学生须修读人文艺术素养类课程不少于4门。若修读与本专业重复和相近的课程，则不计入通识类课程学分。主要包括：①人文社会科学类课程（包括历史学、哲学、文学等相关知识）；②理工科技类课程（包括科技文明史、科学研究方法等相关知识，注重对科学思维的培养）；③艺术素养类课程（包括艺术学概论、艺术史等相关知识，重点是通过绘画、雕塑、电影、电视、音乐、戏剧等领域的作品赏析，培养审美能力及对艺术创作规律的探索能力）。

5.2.3 专业基础课程

专业基础课程主要覆盖动画、数字媒体专业群所包含的专业间共享的、相同（或相似）的基础知识、艺术理念和技术手段等内容，包括基础与概论、基本技能、史论知识等课程模块。

各高校可根据需要在每个模块内开设1门或多门课程，但课程内容必须涵盖课程模块中的主要内容（下面列出的是课程模块中的主要内容，并非具体的课程名称）。

具体包括：①基础与概论模块（包括与专业相关的概论类课程，以及造型、色彩、视听语言等基础

性课程等)；②基本技能模块(包括摄影摄像、剪辑、图像、视频与声音处理等基本技能课程，以及主要针对数字媒体技术专业的数学与自然科学、计算机图形图像处理、计算机网络基础等)；③史论知识模块(包括艺术史、电影史、动画史、媒介发展史、当代艺术前沿，以及艺术学、美学、传播学、文化研究、叙事学的基础理论等)。

5.2.4 专业主干课程

专业主干课程主要覆盖各专业较深入的知识和技能、体现各专业主要特征的课程。专业基础课程与专业主干课程之间应形成较为完整的知识和技能结构体系，并注重开展学科交叉领域的前沿性课程。

各高校应根据自身学科背景特点、学科发展趋势、行业及地域特色，在各专业对应课程单元的每个课程模块中，开设能覆盖该模块核心知识内容的1门或多门专业主干课程(下面列出的是课程模块中的主要内容，并非具体的课程名称)。根据各高校办学特点及专业定位，各专业模块课程可以交叉融合。

动画专业的专业主干课程具体包括：①动画基本原理模块(包括传统动画与数字动画的原理与技法、数字色彩及原理、动画剧作基础、动画设计基础、动画表演基础、动画声音基础等)；②动画故事模块(包括动画策划、故事创作、动画剧本写作、动画故事板设计、动画声音设计、动画音乐创作、动画创作基础等)；③动画造型模块(包括动态速写与默写、视觉概念设计、角色设计、场景设计、雕塑与数字建模、动漫游戏衍生品设计开发等)；④动画动作设计模块(包括动画运动规律、原动画创作、三维角色动画、定格动画动作设计、动画表演等)；⑤漫画插画模块(包括漫画原理、插画原理、漫画插画绘制技法、漫画编辑与版面设计、漫画脚本创作、漫画插画创作等)；⑥数字动画模块(包括动画软件基础，无纸动画制作，数字动画的建模、材质、绑定、动画、灯光、渲染、特效模拟、角色特效、数字合成与流程管理等)；⑦游戏设计艺术模块(包括游戏策划、视觉概念设计、游戏角色与场景设计、游戏角色动作设计、游戏关卡设计、移动平台游戏开发、游戏原型开发等)；⑧数字内容产业知识模块(包括数字内容产业概论、网络产业概论、制片管理、动漫与游戏产品运营与推广、品牌开发与授权管理等)；⑨创新创业技能模块(包括动画产业前沿、创业基础、就业创业指导、创新创业实践、创新思维、相关法律常识等)。

数字媒体艺术专业的专业主干课程具体包括：①数字媒体艺术基本原理模块(包括影视基本创作原理、故事创作、导演基础、设计基础、网络原理与应用、数字色彩及原理、交互设计原理等)；②影视特效创作模块(包括非线性剪辑、三维动画、数字合成、数字调色、影视特效、动态图形设计、数字声音处理、影视特效创作等)；③交互媒体设计模块(包括人机交互界面设计、多媒体信息处理与传输技术基础、信息可视化设计、用户体验分析与交互设计、数字游戏设计基础、社交网络基础、虚拟现实应用设计、交互装置设计等)；④数字媒体产业知识模块(包括影视产业概论、网络产业概论、交互产品开发、影视项目管理、网络产品运营与推广、品牌开发与授权管理等)；⑤创新创业技能模块(包括数字媒体产业前沿、创业基础、就业创业指导、创新创业实践、创新思维、相关法律常识等)。

数字媒体技术专业的专业主干课程具体包括：①数字媒体技术数学基础模块(包括高等数学、线性代数、概率论与数理统计等)；②数字媒体技术基础模块(包括计算机程序设计、数据结构、计算机系统与网络技术、计算机图形学与数字图像处理、人工智能、音频处理技术、软件工程、数据库原理与应用等)；③数字媒体技术开发与应用模块(包括人机交互技术、移动互联网应用开发、虚拟现实技术、信息存储与检索技术、信息可视化技术等)；④游戏开发技术模块(包括游戏技术基础、游戏架构设计、游戏程序设计、游戏引擎应用与开发、游戏创作、游戏策划、移动平台游戏开发、游戏原型开发等)；⑤数字媒体产业知识模块(包括影视产业概论、网络产业概论、交互产品开发、影视项目管理、网络产品运营与推广、游戏产品运营与推广、品牌开发与授权管理等)；⑥创新创业技能模块(包括数字媒体产业前沿、创业基础、就业创业指导、创新创业实践、创新思维、相关法律常识等)。

5.3 实践教学

实践教学应以培养学生的艺术创作能力、技术研发能力、行业适应能力及创新创业能力为主要目标。实践教学包括课程实践、认知实践、专业实习、课题研究创作、联合创作或联合开发等形式。

各高校应积极创造条件，在国内外建立各类实践教学基地，展开产学研联合及国际化实践教学，积极完善实训教学体系，加强大学生创新创业能力培养，扩大覆盖面，促进项目落地转化。

5.3.1 课程实践

结合课堂教学中的知识学习，进行课堂练习、课后作业、期中期末作业等形式的专业实践。以学生创作、研发技能培养为目的的专业类课程应以课程实践作为检验学生学习效果的主要依据。

5.3.2 认知实践

各高校应统一组织学生到相关行业领域内的知名企业或机构，进行专业考察（如观察创作研发流程、参观专业展览、观摩作品展映、参加讲座论坛等）、写生创作、社会调查（如行业情况调查、市场情况调查、访谈从业人员等）或组织专业活动（如组织艺术节展、活动策划等）。

认知实践教学累计时间应不少于2周，并有教学大纲、教学内容和具体要求等。

5.3.3 专业实习

各高校应统一组织学生到相关行业领域内的正规企业或机构（如动画公司、互联网公司、电影特效制作公司或游戏公司等），进行连续的顶岗实习。

专业实习教学累计时间不少于4周，应有教学大纲、教学内容和具体要求等。

5.3.4 研发创作课题

研发创作课题一般包括自主课题和委托课题。自主课题指教学过程中以作品创作或者技术研发为目的的实践教学单元，学生可在特定的时间段（如“小学期”）内，独立或团队合作完成各类作品创作或技术研发。委托课题指高校或学生接受校内外机构委托，根据指定要求创作各类作品或完成的技术研发。

研发创作课题应反映学生对教学内容有较高的掌握程度，具备较高的艺术创作和技术应用能力。各高校应制定符合本校情况的课题结项标准，建立存储、管理及展示课题成果的资源管理系统。

5.3.5 联合创作与联合开发

有条件的高校可实施国内外学生交流计划、各类形式和层次的联合创作与联合开发项目。联合创作或联合开发的成效应以作品作为重要的考核依据。

5.3.6 师生创新创业项目

各高校应鼓励学生参与各类创新创业项目，鼓励教师带领学生开展创新创业。高校应制定创新创业能力培养计划，建立创新创业档案和成绩单，客观记录并量化评价学生开展创新创业活动的情况。

5.3.7 毕业创作（设计）

毕业创作（设计）是学生完成专业学习的重要环节。动画、数字媒体艺术与数字媒体技术专业均以其教学内容的交叉性作为主要特征，各高校应依据各自的办学特色和学科背景，在课程体系的建设上突出各自特点。作为实践性较强的专业，学生的毕业创作（设计）是对学校的理论及实践教学进行总体水平检测的主要手段。

动画、数字媒体艺术与数字媒体技术专业的毕业创作（设计），主要包括视听类作品、交互类作品、插画漫画类作品、技术开发类作品及研究性论文等。

各高校应创造机制积极鼓励学生毕业创作（设计）成果的产业应用，鼓励学生依托毕业创作（设计）作品进行创业。

（1）选题要求

毕业创作（设计）的选题应立足于相关领域前沿，具有一定的创新性。学生应对选题相关领域有较为系统全面的了解，掌握实现选题所必需的技术工具。学生拟定选题后，必须经指导教师审定、开题答辩委员会同意，方可作为毕业创作（设计）选题。

视听类、交互类及漫画插画类作品选题应确保题材合理、内容健康且有较高的艺术性和创新性。技术开发类选题应服务于数字内容创作，开发思路合理，技术上有创新点。研究性论文选题应为基于原创性的研究课题，不能是作品分析鉴赏、文献综述类论文。

动画专业的毕业创作（设计）应以视听类作品（动画类型）及漫画插画类作品为主；数字媒体艺术

专业的毕业创作(设计)应以视听类作品(实拍类型)及交互类作品为主;数字媒体技术专业的毕业创作(设计)应以技术开发类作品为主,如有必要需辅以研究性论文。鼓励学生跨专业合作进行毕业创作,但创作过程须体现学生自身所在专业的基本知识、能力和素质。

视听类、交互类、漫画插画类及技术开发类作品在提交时,须同时提交创作报告(或研究报告)。创作报告(或研究报告)中应清晰地阐述创作或开发过程中的主要思路、关键问题、解决手段及学生在创作(研究)方面的主要收获。创作报告(或研究报告)应言简意赅、符合学术报告的行文规范。

(2) 指导要求

为保证和提高毕业创作(设计)质量,各高校应针对学生选题提供必要的创作空间和软硬件设施,并指定指导教师。

指导教师应对毕业创作(设计)的全过程进行指导,主要职责包括:进行资料搜集或文献检索指导,与学生讨论确定选题,提出明确要求,制订指导工作计划;指导学生完成前期设计或技术方案,跟踪指导,督查进度等;审阅毕业创作(设计)作品,并指导学生进行修改;指导学生进行创作报告(或研究报告)、研究性论文的撰写;完成毕业创作(设计)导师意见撰写,指导学生做好毕业答辩的准备工作,参加学生的毕业答辩等。

毕业创作(设计)作品的署名及著作权归属应符合有关法律规定,避免署名与创作研发工作实际不符、教师署名学生作品等情况发生。

各高校应创造条件,举办学生作品公开展映或展览,邀请同行和社会对作品进行评价,还应积极组织学生作品参与国内外各类专业竞赛展览,鼓励学生作品在电视、网络等大众媒介上播映。

(3) 作品要求

毕业创作(设计)作品题材应遵守国家有关规定,不出现违反法律、危害社会道德的内容,抵制低俗、庸俗、媚俗之风。

作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码等,应全部由学生创作;如有作品元素(如音乐、部分代码)非学生本人创作的,应取得与该元素对应的合法授权并合理标识;作品应具备与知识产权有关的全部信息,包括但不限于作者名称、作品名称和关键字等。

作品画面应清晰完整、连贯流畅,不应出现与内容无关的扭曲、偏色、模糊、变形、穿帮等问题,水印等嵌入性保护措施不应影响画面效果。

作品中的声音应流畅连贯,除必要的情节需要外应减少尖锐刺耳音效的使用频率;在图像与声音内容关联的情形中,声音应保持与图像同步。

作品中出现的文字应规范,遵循我国《通用规范汉字表》,不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、倒字,文字差错率不超过万分之一;文字颜色不应与背景颜色相同或相近,应能保证清晰阅读。

作品应熟练运用技术手段,无明显的技术瑕疵,不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高,风格统一,形式符合行业规范。

① 动画专业

动画专业毕业创作(设计)作品应以动画短片、漫画插画类作品为主。

动画短片作品。

动画短片作品的正片长度一般不得短于1分钟(以每位创作者计算),或者满足相应的类似工作量。题材关注历史、文化、社会生活等,富有艺术想象力,以独创的视角或方式表达对自己或世界的认知,具有原创性和传播价值。

叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理,节奏适当,情绪饱满;角色塑造性格鲜明,角色表演符合故事情境,反映角色情感;角色动作设计连贯自然、节奏感好;镜头构成、剪辑关系结构严谨、节奏鲜明、不影响观众理解。

非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统一,

形式新颖；在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。

作品美术风格独特，符合作品整体气氛；整体色彩协调，层次控制得当；画面效果丰富，形式统一，细节表现良好；体现对创作技术手段的熟练运用。声音设计符合作品整体风格，表现力强；声音清晰，控制得当。

漫画插画类作品。

漫画插画类作品应是不少于20页满幅画面的连续性完整作品（依难度可适度放宽页数要求），或者满足相应的类似工作量。作品应题材新颖，积极向上，设定合理，具有原创性和传播价值。

叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事完整，结构合理，节奏适当，情绪丰富；故事情境设定合理新颖；角色符合故事情境，性格鲜明；分镜符合故事需要，画面构成方式新颖得当。

非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品的画面与文字的关系处理恰当，整体感强；风格鲜明，情感真挚，气氛渲染到位。

基于计算机或移动设备的交互式动态漫画及插画作品，应能够在目标设备上正常运行，具有良好的稳定性和兼容性；交互体验良好，交互设计思路清晰。声音设计应符合作品整体风格，表现力强；声音清晰，控制得当。表现手法恰当、技巧成熟；美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节表现恰当。

② 数字媒体艺术专业

数字媒体艺术专业毕业创作（设计）作品应以数字特效短片、交互类作品为主。

数字特效短片。

数字特效短片指应用数字影视制作手段，以实拍和虚拟影像结合的方式作为主要手段制作的视听类作品。作品正片长度一般不得短于3分钟（以每位创作者计算），或者满足相应的类似工作量。

叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理，节奏适当，情绪饱满；角色符合故事情境，性格鲜明；镜头构成、剪辑关系结构严谨，节奏鲜明，不影响观众理解。

非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统一，形式新颖；在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。

作品美术风格独特、符合作品整体气氛；整体色彩协调，层次控制得当；画面效果丰富、形式统一、细节表现良好。声音设计符合作品整体风格，表现力强；声音清晰，控制得当。

作品应体现出对数字影视技术手段的熟练运用，无明显穿帮瑕疵，细节表现到位。

交互类作品。

交互类作品指以人机交互为主要特征的作品，以及利用多媒体装置、可佩戴设备的游戏作品、虚拟现实与增强现实作品、移动互联网应用作品等。作品创作的工作量应不少于16周。作品应题材新颖，形式独特，具有一定的实用价值或艺术价值，实现特定的功能。

作品的交互设计思路清晰，用户体验良好；交互反馈顺畅，互动方式与作品题材及内容贴切。界面设计合理，视觉风格独特并与作品主题贴切。声音符合作品主题，表现力强；声音清晰，控制得当。

基于特定媒介终端设备的产品，应能正常运行，稳定性和兼容性良好。

③ 数字媒体技术专业

数字媒体技术专业毕业创作（设计）作品应以技术开发类作品、论文为主。

技术开发类作品。

技术开发类作品指应用于网络，特别是移动互联网及其他数字媒体的各类数字内容创作工具开发、技术问题的解决方案等。程序开发的工作量应不少于16周。

作品的技术方案思路清晰，构架合理，具有一定的实用价值，实现特定的功能。作品应基于领域内新型的技术架构，反映行业技术的发展趋势。软件类作品的图形界面设计合理，风格独特并与作品功能贴

切，交互体验良好。

基于特定目标设备的作品，应能正常运行，稳定性和兼容性良好。

技术论文。

指在数字媒体技术专业领域内，完成特定的算法或技术研发，并以论文作为主要研究成果，不包括文献综述类或评述性的论文。研究工作的工作量应不少于16周。

论文的技术方案思路清晰，构架合理，具有一定的应用价值。应基于领域内新型的技术架构，反映行业技术的发展趋势；在现有技术基础上具备一定的创新性。论文应是证实了某个特定的假设，或实现了特定的功能；在选题范围内达成了特定的研究目的。

论文应行文流畅，用语准确，格式规范，符合学术论文的一般要求。不得有抄袭、剽窃等学术不端行为。

6 专业师资

6.1 师资规模与结构

6.1.1 师资规模

专任教师数量应与学校的学科地位、培养目标、课程设置和授课学时相匹配。

根据教育部相关文件规定的办学条件指标，生师比应不高于11:1。可根据专业需要聘请一定数量的兼职主讲教师，尤其应积极聘请具有实践经验并来自行业一线的兼职教师。兼职教师须纳入教师考核，聘请校外教师经折算后计入教师总数；应合理控制班级授课规模，有足够数量的教师参与实践教学辅导。

6.1.2 教师队伍结构

教师队伍结构合理，满足专业定位和人才培养目标的要求。专任教师中具有中级以上专业技术职务或硕士及以上学历的比例不低于90%；主讲教师应全部通过岗前培训并取得合格证；担任专业课、创新创业课教学及毕业创作（设计）指导工作的专任教师，原则上都应具有相关创作、研究实践经验或行业内从业经历；拥有艺术学与工学领域内多种学科背景、毕业自多所高校的复合型专任教师队伍；专任教师的知识背景应能够覆盖本专业的所有知识领域；专业带头人应由在本专业教学、研究（或创作）领域具有广泛影响力的资深专任教师担任。

各高校应积极聘请行业内优秀人才担任专业课、创新创业课授课或指导教师，并制定兼职教师管理规范。

6.2 教师背景与教学要求

6.2.1 教师背景

基于动画、数字媒体相关专业的交叉性特征，教师队伍应由来自艺术、人文社会科学及自然科学与技术领域内的教师组成。专任教师应在各自领域内接受过完整、系统的教育训练，并获得相应学历、学位。

人文社会科学类专业背景的教师应具备在艺术学、传播学、美学等相关领域的科研能力，并能够围绕动画、数字媒体专业内的具体问题设计教学内容。

艺术专业背景的教师应具备在动画、影视特效、网络内容等领域的艺术创作能力，了解技术工具知识并有实际创作制作能力。

自然科学与技术类背景的教师应具备在软件工程、计算机科学与技术、信息与通信工程等领域内的科研能力，并能够围绕动画、数字媒体专业内的具体问题进行实用技术研发。

6.2.2 教师水平要求

履行教师岗位职责，教书育人，为人师表，从严执教，严谨治学，遵守学术道德风范；具有扎实的专业知识和开阔的国际视野，清晰了解学科前沿和发展的最新趋势；系统掌握本学科的基本理论和方法，具有较好的科研或创作能力，具有解决本学科的学术前沿问题的基本能力；课程教学效果较好，能对学生的创作、科研进行有针对性的指导。

通过对毕业生就业信息的搜集、跟踪和统计，建立完善的毕业生就业质量报告制度。通过对毕业生展开跟踪调查，切实了解社会对相关专业人才的实际需求，并依此及时调整专业设置、培养目标及课程体系；对师资队伍结构、教学条件、教学质量管理制度进行适时调整；确保学校办学定位和人才培养目标与国家和社会区域经济社会发展需求的适应度，切实保障并不断提高动画、数字媒体专业人才培养的质量。

9 名词释义

(1) 专业定位

包括培养目标、办学水平、服务面向、发展规模等方面的定位。

(2) 专任教师

是指高校在编、专门从事专业基础类课程及核心专业类课程教学的教师。

(3) 主讲教师

是指主讲专业基础类课程和核心专业类课程的教师（含外聘教师）。

(4) 课程教学计划

是指每学期各门课程的任课教师填报的《教学进度计划表》。

(5) 实践教学基地

是指已经签订协议的实践场所或没有签订协议但有明确实践教学目的和任务，配备专门的教师和辅导人员，能满足实践教学需要的场所。

(6) 教学日常运行支出

是指高校开展普通本科教学活动及其辅助活动发生的支出，仅指教学基本支出中的商品和服务支出（302类），不包括教学教辅部门发生的办公费（含考试考务费、手续费等）、印刷费、咨询费、邮电费、交通费、差旅费、出国费、维修（护）费、租赁费、会议费、培训费、专用材料费（含体育维持费等）、劳务费、其他教学商品和服务支出（含学生活动费、教学咨询研究机构会员费、教学改革科研业务费、委托业务费等）。

(7) 创新创业学分

是指各高校根据本校情况，对学生开展创新实验、发表代表性论文、获得专利、自主创业、参与课题研究等折算成的实践教学学分。

(8) 折合在校生数

折合在校生数=普通本、专科（高职）生数+硕士生数 $\times 1.5$ +博士生数 $\times 2$ +留学生数 $\times 3$ +预科生数+进修生数+成人脱产班学生数+夜大（业余）学生数 $\times 0.3$ +函授生数 $\times 0.1$ 。

(9) 全日制在校生数

全日制在校生数=普通本、专科（高职）生数+研究生数+留学生数+预科生数+成人脱产班学生数+进修生数。

(10) 教师总数

教师总数=专任教师数+聘请校外教师数 $\times 0.5$ 。

(11) 生师比

生师比=折合在校生数/教师总数。

(12) 具有研究生学历教师占专任教师的比例

具有研究生学历教师占专任教师的比例=具有研究生学历专任教师数/专任教师数。

(13) 生均教学行政用房

生均教学行政用房=(教学及辅助用房面积+行政办公用房面积)/全日制在校生数。

(14) 生均教学科研仪器设备值

生均教学科研仪器设备值=教学科研仪器设备资产总值/折合在校生数。

(15) 生均图书

生均图书 = 图书总数 / 折合在校生数。

(16) 具有高级专业技术职务教师占专任教师的比例

具有高级专业技术职务教师占专任教师的比例 = 具有副高级及以上专业技术职务的专任教师数 / 专任教师数。

(17) 生均占地面积

生均占地面积 = 占地面积 / 全日制在校生数。

(18) 百名学生配教学用计算机台数

百名学生配教学用计算机台数 = (教学用计算机台数 / 全日制在校生数) × 100。

(19) 百名学生配多媒体教室和语音实验室座位数

百名学生配多媒体教室和语音实验室座位数 = (多媒体教室和语音实验室座位数 / 全日制在校生数) × 100。

(20) 新增教学科研仪器设备所占比例

新增教学科研仪器设备所占比例 = 当年新增教学科研仪器设备值 / (教学科研仪器设备资产总值 - 当年新增教学科研仪器设备值)。

(21) 生均年进书量

生均年进书量 = 当年新增图书量 / 折合在校生数。