

附件 1

普通高等学校本科专业设置申请表

(2019年修订)

校长签字：

学校名称（盖章）：广西艺术学院

学校主管部门：

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：2025-06-20

专业负责人：谭彦君

联系电话：15994422763

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	广西艺术学院	学校代码	10607			
邮政编码	530022	学校网址	https://www.gxau.edu.cn			
学校办学 基本类型	<input type="checkbox"/> 教育部直属院校 <input type="checkbox"/> 公办	<input type="checkbox"/> 其他部委所属院校 <input type="checkbox"/> 民办	<input type="checkbox"/> 地方院校 <input type="checkbox"/> 中外合作办学机构			
现有本科 专业数	40	上一年度全校本科 招生人数	1986			
上一年度全校 本科毕业人数	3721	学校所在省市区	广西壮族自治区南宁市青秀区教育路7号（南湖校区）；南宁市西乡塘区罗文大道8号（相思湖校区）			
已有专业 学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学 <input type="checkbox"/> 经济学 <input type="checkbox"/> 法学 <input checked="" type="checkbox"/> 教育学 <input checked="" type="checkbox"/> 文学 <input type="checkbox"/> 历史学 <input type="checkbox"/> 理学 <input checked="" type="checkbox"/> 工学 <input type="checkbox"/> 农学 <input type="checkbox"/> 医学 <input checked="" type="checkbox"/> 管理学 <input type="checkbox"/> 艺术学					
学校性质	<input type="radio"/> 综合 <input type="radio"/> 语言	<input type="radio"/> 理工 <input type="radio"/> 财经	<input type="radio"/> 农业 <input type="radio"/> 政法	<input type="radio"/> 林业 <input type="radio"/> 体育	<input type="radio"/> 医药 <input type="radio"/> 艺术	<input type="radio"/> 师范 <input type="radio"/> 民族
专任教师总数	975	专任教师中副教授及以 上职称教师数	408			
学校主管部门	广西壮族自治区教育厅	建校时间	1938年			
首次举办本科 教育年份		1960年				
曾用名		无				
学校简介和 历史沿革 (300字以内)	广西艺术学院成立于1938年，其前身是由徐悲鸿、满谦子、吴伯超等艺术名家创办的广西省会国民基础学校艺术师资训练班。1958年恢复广西艺专1960年升格为本科高校，至今已有80余年光辉历程。学校现为华南地区唯一一所综合性普通本科高等艺术院校，是文化和旅游部与广西壮族自治区人民政府共建高校。					
学校近五年 专业增设、停招、 撤并情况 (300字 以内)	学校2021年增设音乐教育、陶瓷艺术设计专业；2022年增设美术教育专业。2022年停招陶瓷艺术设计专业；2022-2025年停招摄影专业；2023-2025年停招城市设计专业；2024-2025年停招广播影视学专业。2023年撤销建筑学、艺术教育专业。					

2. 申报专业基本情况

专业代码	130515TK	专业名称	游戏艺术设计
学位	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
所在院系名称	设计学院动画系		
学校相近专业情况			
相近专业 1	数字媒体艺术	(开设年份)	2015年
相近专业 2	-	(开设年份)	-
相近专业 3	-	(开设年份)	-
增设专业区分度 (目录外专业填写)			
增设专业的基础要求 (目录外专业填写)			

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	游戏艺术设计专业重点培养学生的艺术素养、游戏美术设计、游戏交互产品策划开发与制作、协同创作等能力。主要就业领域包括： (1) 游戏开发及数字娱乐产业： 游戏公司担任游戏原画设计师、角色建模师、UI界面设计师、特效与动画设计师、关卡策划等职位，参与从美术设定到交互实现的全过程。 (2) 影像与互动媒体领域： 毕业生可服务于互动影像、虚拟现实、增强现实等公司，从事互动装置、沉浸式展览、XR游戏等新媒体项目的策划与美术制作。 (3) 文化旅游数字体验领域： 文化创意公司、公园景区展馆、文博单位等机构从事文旅游戏化项目设计、AR/VR导览系统开发及交互体验创作。 (4) 数字演艺与新媒体艺术领域： 数字舞美、虚拟演唱会、互动剧场等演艺公司，担任数字场景设计师、动作捕捉技术员、虚拟角色动画设计师等岗位。 (5) 智慧体育与电竞产业： 毕业生可服务于电子竞技赛事组织、游戏直播平台、电竞运营公司，承担赛事内容策划、虚拟角色美术设计与宣传包装等工作。 (6) 教育与培训领域： 教育科技公司、在线教育平台等单位，参与游戏化教育产品设计、数字艺术课程开发、青少年编程与创作指导等工作。
------------	---

人才需求情况（请加强与用人单位的沟通，预测用人单位对该专业的岗位需求。此处填写的内容要具体到用人单位名称及其人才需求预测数）

随着中国游戏产业规模不断扩大和数字文化出海进程加快，游戏艺术设计相关岗位的人才需求呈现出快速增长趋势。根据中国音数协游戏工委发布的《2023中国游戏产业报告》，2023年中国游戏市场销售收入达3029.64亿元，同比增长13.95%；游戏用户规模突破6.68亿人，产业对内容创作、游戏美术、交互设计、系统策划等岗位的复合型人才需求激增。

特别是在“游戏+文旅”、“游戏+教育”、“游戏+演艺”等新业态快速融合背景下，传统游戏岗位进一步拓展为数字视觉、交互叙事、虚拟角色、数字展演等综合性设计方向，对艺术设计专业背景复合技术能力的学生提出新要求。

政策层面，国家“十四五”规划将数字创意产业列为重点发展方向，明确提出发展数字出版、网络视听、动漫游戏、虚拟现实等新型文化业态。教育部2025年本科专业目录中首次增列“游戏艺术设计”专业，反映出高等教育对产业转型升级人才供给的响应。

在广西，随着“东数西算”工程、“数字广西”建设推进，数字内容产业被列为战略新兴产业重点，尤其是以南宁、桂林、柳州为核心的“游戏+文化”“游戏+文旅”生态加快形成。当前全区注册文创类企业超5000家，其中不少为初创型游戏公司，主要集中在美术外包、文旅互动游戏、教育类轻游戏等方向，对本土游戏艺术人才依赖度极高。

我院2023年针对游戏设计领域用人单位开展专项访谈调研，包括与腾讯、心动、维塔士、上海哔哩哔哩科技有限公司、广西铁路文旅传媒集团、广西南宁四叶草文化传播有限公司、南宁峰值文化传播有限公司、惠州市Elixirdream灵梦社等多家企业对接，反馈显示：企业亟需具备游戏美术+AI辅助设计能力、游戏策划+原型开发能力、虚幻引擎/Unity操作能力的复合型新人才，尤其偏好具备原创性表达和数字叙事能力的学生。

根据企业反馈与岗位梳理，未来三至五年该专业岗位需求集中在以下方向：1) 游戏角色、场景、UI方向美术设计师；2) 关卡策划与系统交互设计师；3) 虚拟现实/元宇宙项目创作人员；4) 文化项目游戏化策划与数字展览创意人员；5) AI工具辅助开发岗位（如AI原画草图、对白生成、系统测试）等。

总体来看，游戏艺术设计专业具有明显的产业对接性与就业多元性，增设该专业将有力填补我区游戏人才供给缺口，推动地方文化资源向“数字+互动+出海”路径转化，同时也为学生提供更具拓展性与可持续性的职业发展通道。

申报专业人才 需求调研情况 (可上传合作 办学协议等)	年度计划招生人数	22人
	预计升学人数	2-4人
	预计就业人数	18-20人
	腾讯游戏	2
	米哈游	1
	网易	1
	心动	1

维塔士	2
上海哔哩哔哩科技有限公司	1
北京泡泡玛特文化创意有限公司	1
北京星环互娱科技有限公司	1
惠州市Elixirdream灵梦社	2
广西铁路文旅传媒集团	1
南宁峰值文化传播有限公司	2
广西南宁四叶草文化传播有限公司	1

4. 教师及课程基本情况表

4. 1教师及开课情况汇总表（以下统计数据由系统生成）

专任教师总数	12
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	2 / 14.29%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	7 / 50.00%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	13 / 92.85%
具有博士学位教师数及比例	2 / 14.29%
35 岁以下青年教师数及比例	3 / 21.42%
36-55 岁教师数及比例	10 / 71.43%
兼职/专职教师比例	2: 12
专业核心课程门数	8
专业核心课程任课教师数（此项由学校填写）	14

4. 2教师基本情况表（以下表格数据由学校填写）

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	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
谭彦君	男	1987.05	游戏策划与架构设计、游戏原型、游戏关卡设计	副教授	广西艺术学院	艺术设计	硕士	游戏策划开发	专职
黄宗彦	男	1985.09	游戏概论	副教授	中国美术学院	艺术设计学	硕士	数字媒体艺术	专职

苏菲	女	1983. 03	论文提案与写作	教授	四川美术学院	艺术设计	硕士	动画艺术	专职
沈嵩	男	1986. 12	游戏原型设计、虚拟引擎技术	讲师	马来西亚城市大学	设计学	博士	交互设计	专职
邵俊翔	男	1983. 10	Unity引擎基础、互动界面设计	讲师	韩国湖西大学	艺术设计	博士在读	计算机编程	专职
王勇	男	1991. 01	游戏美术概论、虚拟引擎技术	讲师	广州美术学院	艺术设计	硕士	游戏开发动画设计	专职
李家政	男	1994. 06	游戏3D资产、游戏动作与特效设计	讲师	广西艺术学院	艺术设计	硕士	数字动画	专职
滕云	男	1983. 09	AIGC基础、游戏角色与场景概念设计	讲师	四川大学	美术学	硕士	人工智能生成艺术	专职
成楠茜	女	1993. 08	互动娱乐运营与市场营销	讲师	中国人民大学	艺术设计	硕士	游戏策划与剧本	专职
孔冉	女	1986. 10	互动界面设计	副教授	广西艺术学院	艺术设计	硕士	视觉传达设计	专职
马晓萍	女	1980. 12	游戏声音基础	副教授	广西艺术学院	艺术设计	硕士	交互声音设计	专职
王刚	男	1968. 11	娱乐视听语言	讲师	广西艺术学院	艺术设计	学士	电影影像艺术	专职
张兆弓	男	1984. 06	游戏心理学	副教授	中央美术学院	设计学	博士	游戏设计	兼职
崔晨旸	女	1970. 12	游戏叙事与交互系统设计	教授	浙江大学	计算机应用	博士	计算机图形学与互动设计	兼职

4. 3. 专业核心课程表（以下表格数据由学校填写）

课程名称（●核心）	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
游戏概论	32	2	黄宗彦、苏菲	1
●游戏心理学	32	2	谭彦君、张兆弓	1
游戏美术概论	64	4	王勇、滕云	1
AIGC基础	32	2	滕云	1

娱乐视听语言	48	3	马晓萍、王刚	1
●游戏策划与架构设计	64	4	谭彦君	2
●游戏原型设计	64	4	沈嵩、谭彦君	2
●游戏关卡设计	32	2	王勇、谭彦君	2
互动界面设计	48	3	邵俊翔、孔冉	2
●游戏角色与场景概念设计	48	3	王勇、滕云、企业导师	2
●Unity引擎基础	64	4	邵俊翔、李家政	3
●虚幻引擎技术	64	4	李家政、沈嵩	3
●游戏3D资产	32	2	李家政、王勇	3
游戏动作与特效设计	48	3	李家政、企业导师	3
游戏动画制作	48	3	王勇、成楠茜	3
游戏声音基础	48	3	马晓萍	3
游戏叙事与交互系统设计	48	3	沈嵩、崔晨旸	4
项目管理与团队协作	32	2	谭彦君、黄宗彦	4
原型测试与用户体验设计	32	2	王勇、沈嵩	4
c	48	3	沈嵩、邵俊翔	4
传统民间游戏	32	2	黄宗彦	5
互动娱乐运营与市场营销	32	2	孔冉、成楠茜	5
游戏项目创作工坊	80	5	谭彦君、沈嵩、邵俊翔	6
毕业设计与作品集展示	80	5	沈嵩、李家政、邵俊翔	7
论文提案与写作	16	1	苏菲	7
毕业实习	200	5	沈嵩、李家政	8
毕业展演	200	5	黄宗彦、苏菲、孔冉	8

5. 专业主要带头人简介

姓名	谭彦君	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	广西艺术学院设计学院动画系主任
拟承担课程	游戏策划与架构设计 游戏原型设计 游戏关卡设计			现在所在单位	广西艺术学院		

最后学历毕业时间、学校、专业	2015年6月，广西艺术学院，艺术设计专业动画艺术语言方向		
主要研究方向	数字娱乐研究、人工智能与游戏艺术设计		
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)	<p>获国家级教师教学（职业）能力比赛二等奖，全区高校青年教师教学竞赛优秀奖；参与国家级教学改革项目4项、省部级4项，主持校级教改项目1项；获自治区级教学成果奖特等次1项、一等奖1项；参与区级一流本科课程1门；作为团队核心人员获中国文化艺术政府奖第四届动漫奖最佳动漫教育机构奖项（国家级），获广西第七届大学生艺术展演活动学生艺术实践工作坊一等奖（省部级）。参加国家艺术基金游戏艺术人才培养项目等；校级“智能艺术与游戏创新跨学科教学团队”负责人。</p>		
从事科学研究及获奖情况	<p>近5年以来，主次横向科研项目1项、主持完成市厅级科研项目1项、主持校级科研1项，参与4项；参与完成省部级科研项目2项；个人在专业竞赛中获国家级奖项2项，省部级奖项5项，市厅级奖项多项；《第一届中华人民共和国学生（青年）运动会吉祥物》主创成员；参与广西壮族自治区成立60周年庆祝活动纪念品设计项目并受奖励；指导学生作品获国家级奖项5项，省部级奖项10项。公开在省级以上刊物发表学术论文6篇（北大核心期刊3篇，省级期刊3篇）。</p>		
近三年获得教学研究经费（万元）	2	近三年获得科学 研究经费（万元）	30
近三年给本科生授课课程及学时数	课程33门 1997学时	近三年指导本科 毕业设计（人次）	83

姓名	黄宗彦	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	广西艺术学院设计学院副院长			
拟承担课程	游戏概论 传统民间游戏 项目管理与团队协作			现在所在单位	广西艺术学院					
最后学历毕业时间、学校、专业	2011年6月，中国美术学院，艺术设计学									
主要研究方向	动画与数字媒体艺术理论与创作实践研究									
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)	<p>中国高等院校影视学会数字艺术与动画专委会理事，广西美术家协会漫画艺术委员会委员，全国高校计算机基础教育研究会会员，广西动漫协会会员，广西艺术学院动画专业负责人。</p> <p>主持教育部高教司产学合作项目1项，主持自治区级教改课题2项；参与国家级教学改革项目4项、省部级4项，主持校级新文科项目1项、教改项目2项；获自治区级教学成果奖特等次1项、一等奖1项；参与区级一流本科课程1门；作为团队核心人员获中国文化艺术政府奖第四届动漫奖最佳动漫教育机构奖项（国家级）。广西艺术学院优秀青年教师。</p>									
从事科学研究及获奖情况	<p>主持校企横向创作项目1项、主持完成市厅级科研项目1项、主持校级科研1项，参与4项；参与完成省部级科研项目2项；个人在专业竞赛中获国家级奖项2项，省部级奖项5项，市厅级奖项多项。指导学生作品获省部级奖项十余项。</p> <p>导演动画作品在中央电视台少儿频道和央视频app等中央媒体上进行播映，作品曾获中国动漫金龙奖、金海豚奖。入选广西设计双年展等，曾获自治区党委宣传部表彰。</p> <p>公开在省级以上刊物发表学术论文9篇（北大核心期刊3篇，省级期刊6篇）</p>									
近三年获得教学研究经费（万元）	6		近三年获得科学 研究经费（万元）	6.5						
近三年给本科生授课 课程及学时数	课程26门 1267学时		近三年指导本科 毕业设计（人次）	83						

姓名	沈嵩	性别	男	专业技术职务	讲师	行政职务	无			
拟承担课程	游戏原型设计 游戏编程应用 游戏叙事与交互系统设计			现在所在单位	广西艺术学院					
最后学历毕业时间、学校、专业	2025年2月，马来西亚城市大学，博士研究生、设计方向									
主要研究方向	虚拟现实艺术，人工智能交互影像艺术设计									
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)	获得中华人民共和国文化和旅游部中国文化艺术政府奖第四届动漫奖；获得广西高等教育自治区级教学成果特等等次；参与广西高校高层次人才引育工程及高水平创新团队：“艺术+科技”设计创新研究团队；参与国家级新文科研究与改革实践项目1项；参与广西新工科研究与改革实践项目1项；作为核心成员参与广西高等教育本科教学改革工程一般A类项目1项；参与多项广西高等教育本科教学改革工程一般B类项目。									
从事科学研究及获奖情况	近5年以来，主持完成市厅级科研项目1项、主持校级科研项目2项，参与多项；参与省部级科研项目1项；《第一届中华人民共和国学生（青年）运动会吉祥物》主创成员；指导学生作品获国家级奖项1项，省部级奖项多项。参加国家艺术基金游戏艺术人才培养项目等；公开在省级以上刊物发表学术论文8篇；（北大核心期刊1篇，省级期刊3篇）出版学术专著1部。									
近三年获得教学研究经费（万元）	0.6		近三年获得科学 研究经费（万元）		1.5					
近三年给本科生授课 课程及学时数	课程31门 2200学时		近三年指导本科 毕业设计（人次）		91					

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

6. 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）	957.68	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	635件/台
开办经费及来源	本专业建设经费主要来源于财政拨款、学院专项建设经费投入，学院逐年对本专业硬件进行扩建，包括教室、实验室教学设备采购及装修等，本专业建设至今总投入教学实验仪器设备经费约884万元。		
生均年教学日常支出（元）	1500元		
实践教学基地（个） (请上传合作协议等)	2		
教学条件建设规划 及保障措施	<p>我校数字媒体艺术专业的游戏设计方向至今已有6年的发展历史，拥有扎实的教学条件基础和健全的保障措施。</p> <p>1. 专业教学条件。目前专业拥有各年级专业固定教室共8间，同时专业教学与实践依托于本专业实验室8间以及设计学院共享各类实验室、计算机机房，总计面积4105平方米，承担了数字媒体艺术专业基础课程、专业技能课程、实验课程、专业选修课等各类课程40余门，近五年以来使用达到6500余人次，教学资源使用率高达90%，生均教学科研仪器设备值达到6000元以上。教室布局合理，设施种类齐全，座位数量适当，能够满足教学需要。</p> <p>2. 科研服务平台。专业依托的硬件设施、平台设施先进，已建设实验室33个。拥有自治区级数字媒体艺术与设计虚拟仿真实验教学中心、未来数字艺术设计实验教学中心和校级人工智能设计研究中心，以及广西高等学校高水平创新团队及卓越学者计划：“艺术+科技”设计创新研究团队骨干成员。</p> <p>3. 教学管理制度。专业的教学管理工作是在学校和设计学院统一部署下进行的，具有健全的教学管理规章制度、教学激励制度，包括80余种具体的教学规章制度，对教师教学工作规范、教学计划管理、教学运行管理、实践教学管理、学籍管理、教学质量管理和教学基本建设管理、教学实验管理制度做了详细规定。</p> <p>4. 校企协同育人。近五年来，本专业依托两个本地化的实践教学基地：广西南宁四叶草文化传播有限公司与南宁峰值文化传播有限公司，开展人工智能与数字娱乐方面的实践教学；并依托两个一线数字游戏与娱乐产业公司的校企合作与扶持项目（腾讯游戏、上海哔哩哔哩科技有限公司）开展实战项目进课堂的实践育人。</p>		

主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值(元)
3d 多功能扫描仪器	EinScan, Pro2X	1	2020-12-21	45000
3D 打印机	Formlabs, 森工 M3145K	2	2020/12/21	82000
3D 打印电脑	宁美国度, 定制	2	2020-12-21	29000
大号触控数位板	wacom, Intuos Pro PTH-860/K	6	2020-12-21	27000
笔记本	华为, MateBook 14 2020 款	1	2020-12-21	9000
电脑显示器	AOC, CQ32G1	1	2020-12-21	2000
磁盘阵列	PROMISE, Pegasus3 r6 48tb	1	2020-12-21	35000
全景运动相机	gopro, MAX	1	2020-12-21	4600
无限麦克风	rode 罗德	2	2020-12-21	8000
转接模块配件	red, lemo adapt-o-r a	1	2020-12-21	3200
手持稳定器	智云, 云鹤 3S	1	2020-12-21	6000
相机	索尼, Alpha 7R IV	1	2020-12-21	25200
镜头	索尼 FE24-70F2.8GM、EF100-400mm	2	2020-12-21	31100
滑轨	铁头/tilta TSS-01	1	2020-12-21	8300
跟焦器	铁头/tilta	2	2020-12-21	9200
无线图传	猛犸, 小玛 300+	2	2020-12-21	2400
笔记本	联想 THINKPAD P15V	1	2020-11-25	26400
陀螺仪稳定器	Easyrig 大疆如影魔爪陀螺仪	1	2020-11-26	5000
投影仪	小米 MJJGTYS03FM	2	2019-12-17	30000
电动幕布	台湾黑珊瑚 150	1	2019-12-17	14000
VR 体感控制器	IM	1	2019-12-17	1200

电视机	小米电视 4 75 英寸	6	2019-12-16	66000
云台	FS BBT	1	2019-12-16	12000
触摸屏	EPL820/650	2	2019-06-10	215000
电视体感游戏机	Xbox One S1TB	1	2017-12-16	3800
无线蓝牙监听耳机	V-MODA Crossfade Wireless	1	2017-12-16	3200
VR 全景摄像机	SP360 4K	1	2017-12-16	9000
全息 3D 眼镜智能眼镜 AR	Microsoft hololens	1	2017-12-16	35000
动画航拍取景器	悟” Inspire 2 Pro	1	2017-12-16	45000
4.5K 电影级摄影机	RAVEN	1	2017-12-16	105000
虚拟现实 VR 摄像机	gopro omni	1	2017-12-16	55000
远程荧光 LED 柔光灯	S30-RP	1	2017-12-16	30000
数字电影拍摄灯	L7-C	1	2017-12-16	35000
影棚平板 LED 灯	S60C	1	2017-12-16	60000
虚拟现实头盔智能眼镜	OCULUSRIFTCVL	1	2017-12-05	14500
数位屏绘画手绘板	DTH-W1320H	2	2017-12-16	45000
数字存储器	PROMISE	2	2015-05-26	68000
扫描仪	DS-50000/A3	1	2017-12-18	15192
HDMI/SDI 无线传输监视系统	Teradek Bolt pro	1	2017-12-16	30000
调音软件	AVIDPROTOO 1S12HD	1	2017-12-05	12300
立体拍摄垂直支架、监视器、同步跟焦套装	定制	1	2016-09-20	75000
录音电容话筒	纽曼 u87	1	2015-10-20	24500
台式机工作站	Mac	45	2015-10-20	738000
数字电影放映机	环球数码 SX-3000	1	2014-12-26	87000

7. 申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由、支撑该专业发展的学科基础、学校专业发展规划等方面的内容)(如需要可加页)

主要理由: 申请增设游戏艺术设计专业基于以下考虑:

第一，契合国家战略和产业趋势，人才需求迫切。游戏产业已成为数字文化产业的龙头领域和经济增长点，国家“十四五”规划和政府工作报告多次强调加快发展包括游戏、虚拟现实在内的数字创意产业。面对5G、人工智能等新技术风口和文化出海的新机遇，游戏行业对专业人才的需求持续扩大，但目前高等教育供给不足，无法满足行业“井喷式”人才需求。特别是在广西，数字文创与游戏产业正处于起步腾飞阶段，相关专业人才匮乏，急需高校增设专业培养本土人才，以支撑产业高质量发展。

第二，助力中华文化传承与“民族文化出海”。游戏作为现代艺术载体，在传播中华优秀传统文化方面具有独特优势。近年来众多融入中国文化元素的游戏产品广受欢迎，彰显出文化赋能游戏的巨大价值。广西拥有丰富多元的民族文化资源，本专业的设置有助于将壮、瑶、苗等少数民族艺术融入游戏创作，通过交互叙事、视觉符号创新等手段推动民族文化数字化转译，让广西特色文化“走出去”，服务国家文化强国和“一带一路”倡议中的文化交流战略。

第三，强化面向东盟的区域文化辐射。广西地处中国—东盟开放合作前沿，是“一带一路”有机衔接的重要门户，设立游戏艺术设计专业可充分发挥我校艺术教育优势，培养熟悉东盟文化背景、具备国际视野的数字艺术人才，创作出既有中华审美又符合东南亚市场的游戏作品，进一步巩固广西作为中国面向东盟文化交流桥头堡的地位。

第四，促进学科交叉融合与学院升级发展。游戏艺术设计涵盖艺术、设计、计算机、教育等多学科知识，是推进新文科与新工科交叉融合的有效载体。开办该专业有利于我校在设计学科中融入数字技术基因，形成新的学科增长点。通过“游戏+X”多领域融合，能够带动学院相关专业协同发展，催生新的教学和科研成果，提升学院整体办学实力和竞争力。同时，本专业的增设填补了自治区内高等院校在游戏设计艺术本科专业上的空白，满足区内外考生对新兴数字艺术专业的就学需求，对学校拓宽办学领域具有重要意义。

办学基础：我校具备开设游戏艺术设计本科专业的坚实基础和条件。

首先，学科专业基础扎实。广西艺术学院是华南地区唯一的综合性艺术本科院校，设计学科优势突出，设有艺术设计学一级学科硕士点和多个专业硕士方向，学科梯队完备。早在2008年设计学院就开设了网络媒体艺术设计方向，2015年获批“数字媒体艺术”本科专业，是国内较早开办数媒专业的院校之一，该专业下设“数字影像制作”和“游戏设计制作”两个培养方向。经过十多年的建设，我院在游戏美术与交互设计人才培养方面已积累丰富经验，每年都有毕业生赴游戏和动画行业就业，办学成果得到用人单位认可。这为新专业的人才培养方案设计、课程设置和教学实施提供了宝贵借鉴。

其次，师资和教学团队完备。依托现有数字媒体艺术、动画等专业师资，我们组建了覆盖游戏美术、程序技术、交互设计等领域的教学团队（详见第6部分），并配备业内专家作为顾问团队，共同保障课程教学和实践指导。多名教师曾赴国内外知名游戏研发机构研修，紧跟行业前沿动态，有能力胜任本专业课程教学任务。

再次，教学条件与平台支撑有力。设计学院近年来持续加强实验实训条件建设，现代化的数字技术实验中心、图形工作室、VR体验室等相继投入使用，学校获批有自治区级实验教学示范中心，在数字创意教学方面成果显著。学院还与多家企业共建校外实践教育基地，在产学研合作方面形成了稳定长效机制，能够保障学生实习实践和就业渠道畅通。此外，学院重视教学资源建设，开发有数字游戏设计相关校本课程和在线教学资源，图书资料丰富，为学生自主学习和创新实践提供支持。

最后，政策与管理保障到位。学校层面将数字媒体与游戏方向列入重点发展规划，“游戏艺术设计专业”增设方案已经过充分论证和学院、校两级审议，人才培养方案、师资配备计划等前期准备工作完善。学校教务部门和设计学院将协同提供全过程支持，在专业招生宣传、生源组织、实验经费投入、校企合作拓展等方面予以重点倾斜。可以预见，在各项基础条件齐备以及学校的大力支持下，新设的游戏艺术设计专业一定能够顺利实施并取得预期成效，为广西乃至全国数字文化创意产业培养出高水平的复合型、创新型游戏艺术设计人才。

8. 申请增设专业人才培养方案

(包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容)(如需要可加页)

一、培养目标

本专业立足国家数字文化发展战略和游戏产业转型升级需求，依托广西艺术学院设计学院的专业群基础，面向“**游戏+文化**”、“**游戏+技术**”、“**游戏+教育**”融合发展方向，培养具有跨学科思维与独立游戏开发能力的高素质游戏艺术设计人才。

本专业强调艺术表达与技术实现的融合，围绕**“游戏美术设计能力+策划逻辑思维能力+游戏化项目开发能力”**三大能力结构，培养学生掌握从游戏创意策划、美术概念表达、界面交互设计、项目组织管理到轻量化游戏引擎开发的全过程创作能力。通过系统课程设置与项目实践，引导学生形成**“跨平台引擎操作能力”“系统化艺术呈现力”“人机共创表达能力”“文化转化与国际传播能力”**四项复合能力，能胜任游戏美术设计师、游戏策划与原型设计师、互动媒体创意师、数字叙事设计师、数字资产开发者等岗位，或具备自主开发独立游戏产品的综合能力。

二、基本要求

本专业要求学生认真学习习近平新时代中国特色社会主义思想理论体系，掌握马列主义、毛泽东思想和邓小平理论的基本知识，树立正确的人生观、世界观和价值观；在专业培养上，实行学年学分制。学生在学校规定的修业年限内，德、智、体、美、劳合格，完成教学计划规定的全部课程和实践教学环节，取得合格成绩，方可毕业。

毕业最低学分为159学分，总学时不低于2960学时。其中：公共必修课程50学分，公共选修课程6学分，专业必修课程83学分，专业选修课程18学分，创新创业教育课程2学分。

毕业生应符合《广西艺术学院学士学位授予工作细则（修订）》中有关授予艺术学士学位（设计类）的条件，方可授予相应学位。

三、修业年限与授予学位

本专业基本修业年限为四年。学生达到毕业与学位授予标准者，授予艺术学学士学位（设计类）。

四、主要课程

本专业课程体系采用“认知构建—技能习得—项目实践—产业对接”四阶段递进式结构，按照游戏开发流程设计课程模块，主要课程如下：

(一) 通识与艺术基础模块

大学语文、思想政治、计算机应用基础、造型基础、数字绘画基础、视听语言、艺术概论等。

(二) 游戏设计认知与概论模块

游戏概论、游戏心理学、游戏美术概论、游戏策划与架构设计、游戏原型设计、游戏关卡设计、AIGC基础、娱乐视听语言等。

(三) 游戏视觉与艺术表现模块

互动界面设计、游戏角色与场景概念设计、游戏3D资产、游戏动作与特效设计、游戏动画制作、游戏声音基础等。

(四) 游戏技术与引擎模块

Unity引擎基础、Godot引擎应用、虚幻引擎技术、AI辅助设计工具基础（如Stable Diffusion、midjourney、deepseek、GPT、lovart for Game）等。

(五) 项目开发与交付模块

项目管理与团队协作、游戏测试与用户体验设计、互动娱乐运营与市场营销、毕业设计与作品集展示、游戏项目创作等。

(六) 融合与扩展模块

游戏叙事实验、游戏编程应用、AI+游戏设计专题工作坊、人机共创互动课、东盟文化游戏转化工作坊等特色课程。

五、主要实践教学环节与实验内容

（一）专业技能实训：

从大一开始设置“原型工作坊”“概念美术训练营”“引擎工具实操课”等，覆盖游戏基础概念设计、引擎技能操作、美术视觉表达等方向。

（二）跨学科团队协作项目：

引导学生组建跨专业团队进行完整项目开发，锻炼协作、沟通与项目交付能力。

（三）AI辅助创作专题训练：

设置“人机协同叙事”“AI原画生成”“AI对话脚本建构”等实训内容，以提升学生的人工智能应用能力。

（四）校企联合实践与产业导师指导：

对接游戏企业导师参与课程和项目评审，开展真实游戏产业课题开发。

（五）毕业设计与作品集展示：

第四学年以“游戏项目创作”为主线，结合毕业设计答辩和成果展览，完成从创意到产业转化的闭环。

（六）社会实践与民族文化调研：

组织赴东盟国家及广西少数民族聚居区开展文化采风，将民族元素与游戏叙事融合，拓展游戏文化传播维度。

六、教学计划说明

本专业课程总学时不少于2960，总学分为159学分，按照“平台能力+专业表达+交互开发+跨界整合”四类课程分层建设，结构如下：

模块类别	学分	核心内容说明
公共必修课程	50	思政、语文、英语、艺术基础、体育等
公共选修课程	6	校级平台课程自主选修
专业必修课程	83	游戏美术、策划、引擎操作、项目创作等
专业选修课程	18	限选课程与自主选修方向模块
创新创业课程	2	创新方法、项目孵化等课程或认证

课程体系按年度阶段安排如下：

第一学年：建构游戏设计基础认知，掌握概念表达与策划原型技能；

第二学年：强化引擎工具掌握与游戏资产制作，形成完整游戏关卡雏形；

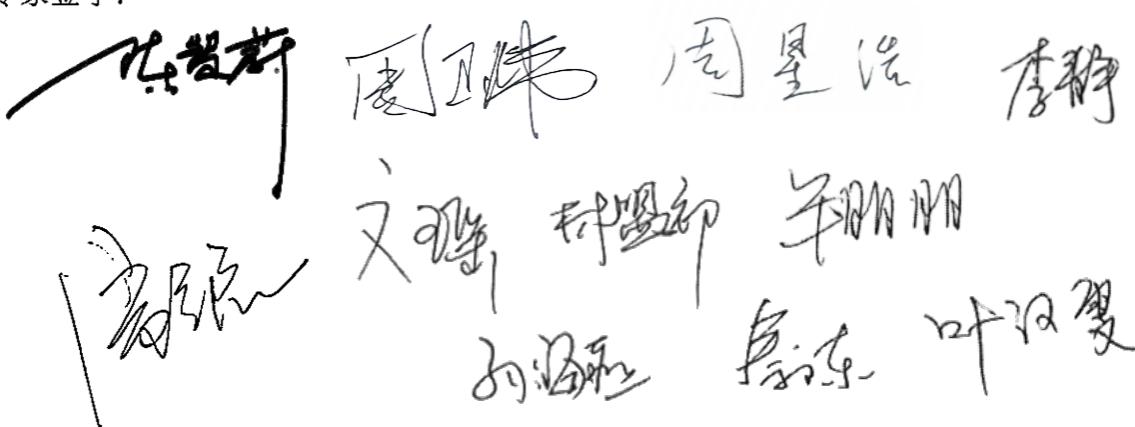
第三学年：以项目为中心，培养团队协作与迭代优化能力；

第四学年：围绕企业导师指导与项目展示，完成毕业设计与专业成果输出。

学年/学期	课程模块	课程性质	备注
第一学年 上学期	通识课程 + 游戏概论 + 美术基础	公共必修 / 专业基础	含思政、语文、数字绘画基础等
第一学年 下学期	游戏心理 + 原型设计 + 角色设定 + AI基础训练	专业必修	引入Stable Diffusion、midjourney、deepseek、GPT、lovart辅助工具
第二学年 上学期	Unity / Godot引擎基础 + UI进阶 + 场景建模	专业主干	强化软件操作与视觉资产制作
第二学年 下学期	虚幻引擎 + 动作与动画 + 特效设计	专业主干	提升完整游戏视觉交互能力
第三学年 上学期	游戏叙事 + 交互逻辑 + 团队开发管理	专业主干 / 项目实践	项目导向教学，模拟团队协作开发流程
第三学年 下学期	原型测试 + 用户体验设计 + 项目管理	专业主干 / 实践课程	结合用户反馈进行迭代优化
第四学年 上学期	项目创作 + 企业导师指导	项目实践 / 专业选修	引入企业命题项目，打通产教协同平台
第四学年 下学期	毕业设计展示 + 成果评审 + 作品集建设	毕业实践	含毕业论文、项目成果、作品集统一展示

教学过程中注重人机共创能力培养，构建以人工智能辅助教学为支撑、跨学科融合为特征、服务产业需求为导向的专业育人体系。在课程实施方式上，除常规授课外，还将引入翻转课堂、专题讲座、实训营、行业案例评析、AI辅助教学等形式，增强教学灵活性与实践性。通过构建“平台能力+艺术表达+技术实践+人机协作”四位一体教学路径，培养学生成为具备独立游戏开发能力的高素质数字艺术设计人才。

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		<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
理由： 应广西艺术学院邀请，专家组于2025年6月27日下午通过线上会议方式对该校申报的新专业：游戏艺术设计专业进行了人才需求和办学基本条件的评审。经过论证，专家组一致认为，该专业社会人才需求量大，就业前景好，广西艺术学院具备该专业基本的办学条件，同意推荐申报2025年度新增本科专业。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
本专业开设的基本条件是否符合 教学质量国家标准	教师队伍	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
专家签字：		
		

广西艺术学院 2025 年度本科专业设置人才需求论证会

会议纪要

论证时间：2025 年 6 月 27 日下午 15:30-17:00

论证地点：广西艺术学院相思湖校区设计学院会议室

论证专家：陈赞蔚（广州美术学院视觉艺术设计学院教授、博士生导师）；宣学君（中国美术学院动画与游戏学院副院长、教授、博士生导师）；周星浩（北京蓝色奥义科技有限公司创始人、总经理）；周卫炜（广西动漫协会副会长、广西南宁四叶草文化传播有限公司总经理）；孙海燕（广西艺术学院招生办主任）；文瑶（广西艺术学院教务处副处长）；秦陈（广西艺术学院学工部副部长、就业办副主任）。

主持人：文瑶（广西艺术学院教务处副处长）

记录整理：曾桃（广西艺术学院教务处教学运行科科长）

会议提要：本年度教学单位申报“游戏艺术设计”专业。论证会上，首先由相应专业负责人结合 PPT 对该专业人才需求进行陈述汇报；其次，专家进行针对性提问，专业负责人答疑；专业论证结束后，专家组提出评审意见。

论证结论：经过论证，专家组一致认为“游戏艺术设计”专业社会人才需求量大，同意推荐申报 2025 年度新增本科专业。

专家签名：



陈赞蔚 宣学君 周星浩 周卫炜 孙海燕 文瑶 秦陈

广西艺术学院 2025 年度本科专业设置办学基本条件论证会

会议纪要

论证时间：2025 年 6 月 27 日下午 15:30-17:00

论证地点：广西艺术学院相思湖校区设计学院会议室

论证专家：陈赞蔚（广州美术学院视觉艺术设计学院教授、博士生导师）；宣学君（中国美术学院动画与游戏学院副院长、教授、博士生导师）；周星浩（北京蓝色奥义科技有限公司创始人、总经理）；周卫炜（广西动漫协会副会长、广西南宁四叶草文化传播有限公司总经理）；孙海燕（广西艺术学院招生办主任）；林盟初（广西艺术学院人事处副处长）；秦陈（广西艺术学院学工部副部长、就业办副主任）；文瑶（广西艺术学院教务处副处长）；牟朋朋（广西艺术学院研究生处副处长、学科办副主任）；叶汉雯（广西艺术学院财务资产处副处长）；李静（广西艺术学院实验与信息化中心副主任）。

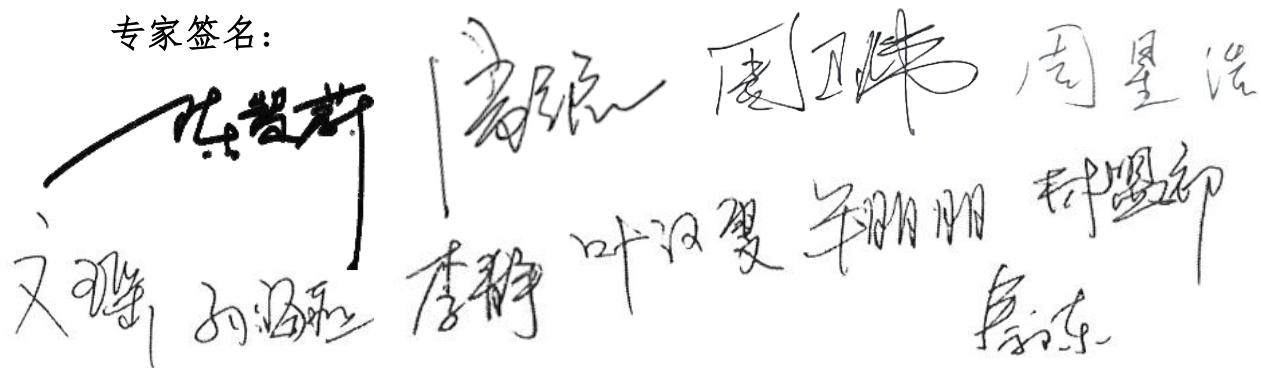
主持人：文瑶（广西艺术学院教务处副处长）

记录整理：曾桃（广西艺术学院教务处教学运行科科长）

会议提要：本年度教学单位申报“游戏艺术设计”专业。论证会上，首先由相应专业负责人结合 PPT 对该专业办学基本条件进行陈述汇报；其次，专家进行针对性提问，专业负责人答疑；专业论证结束后，专家组提出评审意见。

论证结论：经过论证，专家组一致认为“游戏艺术设计”专业具备办学基本条件，同意推荐申报 2025 年度新增本科专业。

专家签名：



The image shows ten handwritten signatures in black ink, arranged in two rows. The top row contains five signatures: 陈赞蔚 (Chen Zanwei), 文瑶 (Wen Yao), 周卫炜 (Zhou Weihui), 周星浩 (Zhou Xinghao), and 林盟初 (Lin Mengchu). The bottom row contains five signatures: 宣学君 (Xuan Xuejun), 孙海燕 (Sun Haiyan), 叶汉雯 (Ye Hanwen), 牟朋朋 (Mu Pengpeng), and 李静 (Li Jing). The signatures are written in a cursive style.

广西艺术学院设计学院关于增设游戏艺术设计专业 的调研报告

2025 年 6 月

在数字化浪潮的席卷下，游戏产业作为数字经济的璀璨明珠正散发着愈发耀眼的光芒。《2024 中国游戏产业报告》数据显示，2024 年国内游戏市场实际销售收入飙升至 3257.83 亿元，同比劲增 7.53%，再度刷新历史纪录；国内游戏用户规模也水涨船高，达到 6.74 亿人，同比增长 0.94%，同样攀上历史新高点。这一蓬勃发展的态势，标志着游戏已深度融入大众娱乐生活，成为文化消费领域的重要力量。

游戏艺术设计，作为游戏产业的核心驱动力，赋予游戏鲜活的视觉灵魂与沉浸式体验。从创意的玩法设计、精美的角色建模、奇幻的场景搭建，到流畅的动画设计与震撼的特效呈现，游戏艺术设计贯穿游戏开发全程，直接左右着玩家的第一印象与游戏的市场口碑。

然而，在行业繁荣的表象之下，游戏艺术设计专业领域暗流涌动。一方面，随着 5G、AI、VR 等前沿技术加速渗透游戏开发，对游戏艺术设计师的技术储备与创新能力提出了前所未有的严苛要求，既需要其精通传统美术技法，又要熟练驾驭新兴技术工具，实现艺术与科技的完美融合。另一方面，据猎聘大数据研究院《2024 游戏行业人才供需大数据报告》透露，游戏特效设计、广告创意师等专业人才缺口显著，人才市场呈现“低端饱和、高端紧缺”的失衡状态，企业渴求的“复合型人才”更是一将难求。

根据 2025 年 4 月教育部公布的《普通高等学校本科专业目录（2025 年）》游戏艺术设计正式成为新增本科专业，中国传媒大学、北京电影学院、山东工艺美术学院等高校率先布局。这一举措为游戏艺术设计专业人才培养注入全新活力，也预示着游戏艺术设计行业即将迈入发展新纪元。我校拟于 2025 年正式申报游戏艺术设计专业（130515TK），为深度洞察游戏艺术设计专业的行业现状、剖析人才培养痛点、预判未来发展趋势，以期为人才培养和专业教学提供有价值的参考与借鉴，特开展本次专题调研。

一、宏观产业背景与国家政策推动

中国游戏产业在过去十年实现爆发式增长，并逐步成为国家战略性新兴产业。截至 2024 年，中国游戏市场规模已达约 667 亿美元（约 4,670 亿元人民币），预计至 2030 年将增至约 1,079 亿美元，年复合增长率约 10.1%。截至 2024 年底，中国网民人口中已有约 6.7 亿人参与游戏，占总人口近 50%。

在营收结构方面，移动游戏贡献率高达 68%，PC 游戏约 23%，小游戏（如微信小游戏等）增长迅速，2024 年上半年同比大增 60.5%。同时，中国游戏的出海趋势也颇为明显，初步市场拓展涵盖北美、欧洲、东南亚等区域，2024 年出海营收达约 85.5 亿美元，同比增长近 17%。此外，电竞作为产业支撑生态，其用户规模达到 4.9 亿人，市场规模预计至 2026 年将超过 3000 亿元。

政策层面，教育部于 2025 年 4 月正式将“游戏艺术设计”纳入普通本科专业目录，同期发布多项政策推动产业发展，包括支持“高品质游戏内容”“AI+游戏”“游戏出海”等方向。2024 至 2025 年间共批准发放游戏版号 1416 个，

为 2019 年以来最高水平。全国范围内对游戏内容的监管也在持续优化，确保行业健康发展。

这些数据与政策共同指明：游戏产业已成为文化、科技、经济融合发展的重
要领域，拥有巨大的发展潜力与战略价值。高校游戏类专业的设立与教育供给已
是市场与政策共同推动的必然方向。

二、人才现状与市场需求分析

(一) 人才缺口严重

行业权威数据预测：未来 3 - 5 年，中国游戏美术及交互设计人才缺口将达
到 60 万人，当前仍有约 58 万岗位空缺。其中，仅美术类人才占游戏岗位需求的
约 28%，占主导地位。此外，AI、美术、策划、技术等复合技能人才更为稀缺，
符合行业数字化转型趋势。

(二) 岗位薪资与结构分析

高校毕业生就业统计显示，游戏美术等相关岗位起薪普遍高于传统艺术专
业。超 59% 的美术职位月薪超 1 万元，其中 17% 高达 2 万元以上，较传统艺
术类毕业生高出约 40%。核心岗位如角色原画、场景设计、技术美术等深受大型
游戏公司青睐，毕业即就业率高达 80% 以上。

(三) 职业发展路径与行业结构

游戏艺术设计毕业生可胜任岗位包括游戏策划、角色原画、场景美术、特效
设计、技术美术等。专业定位准确拟设教育方案后，有望实现毕业即对接行业需
求。头部企业如腾讯、网易、米哈游等，通过校企合作培养机制直接吸纳高校毕
业生，据行业反馈，中传等高校每年输送人才 150 人，毕业生主创项目高达数十
款知名游戏。

三、广西地方产业现状与未来定位

(一) 产业发展现状

广西游戏产业起步晚，至 2025 年尚无高校设立“游戏艺术设计”本科专业。
产业基础以“电竞”为先导，南宁电竞（广西）产业园等项目已启动，集电竞馆、
赛事运营、媒体服务为一体，并计划推动“中国—东盟动漫游戏产业园”建设。
但本地高端数字人才严重不足，严重依赖深圳、广州、北京等地输送。

(二) 政策与资源环境

自治区政府已成立 AI 创新中心，积极吸引东盟国家共建智能产业园区，配
套设立亿元基金支持 AI 与文化产业融合。广西拥有 11 个民族和 52 项国家级非
遗项目，旅游接待达 8.7 亿人次以上，2023 年旅游收入突破 1000 亿元。但文化
数字化、游戏化表达路径仍然匮乏。

(三) 人才与教育需求分析

广西高校艺术与设计类人才储备较丰富，但专业供给方向滞后，现有数字媒
体艺术和动画专业方向在游戏方面覆盖不全面。市场调研显示，广西游戏产业区
域、文化旅游公司等用人单位急需具备“艺术设计+交互技术+文化理解”能力的
复合型人才，以满足本地文化 IP 和数字创意产业发展需求。

(四) 高校定位建议

广西艺术学院可定位为“区域文化与数字娱乐融合的领航专业”。招生规模
拟定为每年 20 人，强调“小批量精培养+行业对接”。这样既能保证教学质量，
也符合当前产业基数与需求引导的实际情况。通过校企协同育人机制，实现“地
方特色+技术对接”的专业供给。

四、国内外高校办学经验借鉴

此部分整合前述三所高校案例，着重在课程体系、师资配置、校企合作模式方面进行分析，为广西课程设计提供可参照依据。

（一）国内

1. 中国传媒大学

①办学历史：自 2004 年设立游戏方向，本科体系延续至今，为国内最完整的游戏教育体系，2025 年获批游戏艺术设计专业；

②课程结构：包括 10 门基础课、7 门核心课、51 门选修课。课程涵盖游戏概论、心理学、引擎应用、游戏美术、策划、电竞运营等，重交互与产品思维；

③师资团队：34 名教师，其中 70% 为副高以上，含行业背景教师；与腾讯、米哈游长期合作，并与英国阿伯泰大学共建课程；

④教学成果：学生参与项目超过数十项，竞赛常年获得奖项；合作企业吸纳毕业生比例高，作品参与《三国杀》、《完美世界》等知名项目。

（二）北京电影学院

①办学历史：1996 年开设动画专业，2005 年增游戏设计方向；2025 年获批独立游戏艺术设计专业；

②课程体系：共计 47 门专业课程，构建“1-4 年级逐层递进”培养体系，强调叙事、美术、程序、运营全流程；

③师资与教材：双师型团队，校企合作多元；自主出版《游戏美术设计》《游戏策划开发》等教材；

④成果与实践：学生美术人员参与 AAA 项目《黑神话：悟空》等，参与国际赛事并获得奖项。

（三）山东工艺美术学院

①办学历史：2012 年设方向，2016 起招硕士，2022 成为国家级一流专业点，2025 年获批本科；

②课程特色：“艺术+技术+文化”三维融合，覆盖游戏文化、社会学、AI 辅助设计等；

③教学模式：项目驱动，与腾讯、英伟达、国家博物馆等机构深度合作；

④成果转化：学生参与《暗区突围》《印象·卤簿》等产业级项目，毕业生具备产业和文化素养。

（二）国内外教育体系比较

国际经验包括美国娱乐设计专业院校 ArtCenter 和 SCAD：

1. **ArtCenter：**游戏设计方向精英化，每届招生约 17 人，课程涵盖设计、美术、交互、团队项目等；

2. **SCAD：**模块化课程设计，包含编程、叙事、美术与项目实训；强调 AR/VR 设备使用和实践；

共同特征：重项目驱动、小班教学、跨学科融合与校企协作，是广西可借鉴的教育机制。

五、可行性分析

广西艺术学院自 2019 年起已在数字媒体艺术专业下开设了游戏设计制作的侧重方向（后简称游戏方向），至今已有 6 年的建设历史。拥有相对完整的教学条件基础和教学保障措施，并积累了相关的人才培养和教育教学成果。

（一）专业教学条件：目前我校游戏方向拥有各年级固定教室共 8 间，同时专业教学与实践依托于系部相关实验室 11 间以及学院共享各类实验室、计算机机房，总计面积 4105 平方米，承担了基础课程、技能课程、实验课程、选修课

等各类课程 40 余门，近五年以来使用达到 6500 余人次，教学资源使用率高达 90%，生均教学科研仪器设备值达到 6000 元以上。

(二) 教学科研平台：游戏方向依托专业的硬件设施、平台设施先进，已建设实验室 33 个。我校于 2022 年获得文旅部颁发的中国文化艺术政府奖“最佳动漫教育机构”奖，数字媒体艺术专业在上一轮专业评估中获 4 星评级。拥有自治区级数字媒体艺术与设计虚拟仿真实验教学中心、未来数字艺术设计实验教学中心和校级人工智能设计研究中心，同时我校自治区级工程研究中心亦将该方向纳入支持范围。

(三) 师资队伍建设：目前我校数字媒体艺术专业拥有专任教师 16 人，含高级职称 5 人，博士 2 人，硕士 12 人，中国高等院校影视学会数字艺术与动画专委会理事 1 人，广西美术家协会设计艺术委员会副秘书长 1 人，该专业教师为广西高等学校高水平创新团队及卓越学者计划：“艺术+科技”设计创新研究团队骨干成员。同时，还邀请了中国传媒大学、中国美术学院游戏专业教授学者以及行业导师作为兼职或外聘教师，这些能够为游戏艺术设计专业提供有效师资支持。

(四) 校企协同育人：近五年本专业与行业两个本土头部企业合作实践教学基地：广西南宁四叶草文化传播有限公司和南宁峰值文化传播有限公司，开展人工智能与数字娱乐方面的实践教学；并与两家国内一线数字游戏与娱乐产业公司（腾讯游戏、上海哔哩哔哩科技有限公司）签订了校企合作与扶持项目，开展实战项目进课堂的实践育人。同时还与天空盒子网络科技（北京）有限公司、上海心动网络股份有限公司和浙江花果山文化传媒有限公司达成了游戏人才共培的合作意向。

(五) 人才培养成果：我校游戏方向已经培养了 60 余名毕业生，近年来斩获游戏专业竞赛省级以上比赛奖项数十项，部分学生在校期间已经与游戏公司进行创作签约或取得公司实习录用。每年都有毕业生赴游戏和动漫等泛娱乐行业就业，就业率超过 85%，办学成果得到用人单位认可。这为新专业的人才培养方案设计、课程设置和教学实施提供了宝贵的实践依据。专业实施规模与初期培养方案

总结

基于本次对游戏行业的调研，我们能清晰看到该行业在蓬勃发展的同时，也面临着诸多挑战与机遇。

从现状来看，游戏市场规模持续扩大，游戏艺术设计作为核心环节，其重要性愈发凸显。但人才结构失衡，“低端饱和、高端紧缺”的问题突出，尤其是具备传统美术功底与新兴技术驾驭能力的复合型人才严重不足，这成为制约行业高质量发展的关键瓶颈。教育部将“游戏艺术设计”专业纳入本科专业目录，高校的积极布局，为人才培养带来了新的契机，有望逐步缓解人才供需矛盾。

未来，随着 5G、AI、VR 等技术的进一步发展，游戏艺术设计将朝着更具沉浸感、交互性更强的方向演进。行业对人才的要求也会不断提高，不仅需要扎实的专业技能，还需具备创新思维和跨界融合能力。

综上所述，我校于 2025 年正式申报游戏艺术设计专业（130515TK）既符合当前产业行业发展的客观需求，也具备了相应的基础，请教育部与自治区教育厅等相关上级领导部门审阅批示。

参考文献

- 【1】扬子晚报. 教育部增设游戏艺术设计专业，三所大学设立 . 2025-04-24.
- 【2】游戏日报.新的历史性一步：教育部新增游戏专业，深耕 20 年的“中传游戏”上线 . 2025-04-22.
- 【3】中国教育在线. 两所在京高校上线“游戏”本科专业 . 2025-04-24.
- 【4】搜狐新闻. 游戏设计专业首次纳入本科，国内三所学校获批设置“游戏艺术设计”专业. 2025-04-24.
- 【5】懂球帝新闻. “游戏艺术设计”本科专业纳入 2025 年高等教育体系 . 2025-04-28.
- 【6】中新网广西. 广西打造特色电竞文化 深化与东盟电竞产业合作 . 2023-08-26.
- 【7】腾讯新闻. 农生文调研南宁市文化新业态发展情况 . 2025-05-13.
- 【8】ArtCenter College of Design. Entertainment Design – Game Design Track (Course of Study) .
- 【9】Animation Career Review. Leading the Pack: A Look atArtCenter’s New Game Design Track. 2018.
- 【10】SCAD 官方主页. Interactive Design and Game Development – Program Overview. 2025.
- 【11】SCAD.edu. B.F.A. in Game Development (Curriculum) .
- 【12】SCAD.edu. SCAD Student Tatiana Winterflood (video intro) .
- 【13】掌上高考. 广西哪些大学有游戏艺术设计专业（2025 年更新） .
- 【14】教育部增设游戏艺术设计专业，三所大学设立|大学_新浪财经_新浪网
<https://finance.sina.com.cn/jjxw/2025-04-24/doc-ineufssz3614790.shtml>
- 【15】新的历史性一步：教育部新增游戏专业，深耕 20 年的“中传游戏”上线 - 资讯 - 游戏日报
<https://news.yxrb.net/2025/0422/5441.html>
- 【16】教育部公布“游戏艺术设计”本科专业纳入 2025 年高等教育体系|懂球帝
<https://m.dongqiudi.com/article/5062295.html>
- 【17】两所在京高校上线“游戏”本科专业 —中国教育在线
https://news.eol.cn/yaowen/202504/t20250424_2665398.shtml
- 【18】游戏设计专业首次纳入本科，国 内这三所学校被同意设置“游戏艺术设计”专业。_方向_合作_数字
https://m.sohu.com/a/888213661_121984121
- 【19】广西打造特色电竞文化 深化与东盟电竞产业合作--中新网广西新闻
<http://www.gx.chinanews.com.cn/cj/2023-08-26/detail-ihcsmwis8512289.shtml>
- 【20】农生文调研南宁市文化新业态发展情况_腾讯新闻
<https://news.qq.com/rain/a/20250513A08XRN00>
- 【21】广西哪些大学有游戏艺术设计专业_2025 年更新 - 高考志愿填报
<https://www.gaokao.cn/gk-mb/31/10141-45>