

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签名:

学校名称（盖章）：内蒙古艺术学院

学校主管部门：内蒙古自治区

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：2025-07-10

专业负责人：于江

联系电话：15849177286

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	内蒙古艺术学院	学校代码	14531
主管部门	内蒙古自治区	学校网址	http://www.imac.edu.cn/
学校所在市区	内蒙古呼和浩特新华东街101号	邮政编码	010010
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校 ☒ 公办 ☐ 民办 ☐ 中外合作办学机构		
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☐ 经济学 ☐ 法学 ☐ 教育学 ☐ 文学 ☐ 历史学 ☐ 理学 ☐ 工学 ☐ 农学 ☐ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学 ☐ 交叉学科		
学校性质	☐ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☒ 艺术 ☐ 民族		
曾用名	内蒙古大学艺术学院		
建校时间	1957	首次举办本科教育年份	1994年
通过教育部本科教学评估类型	合格评估	通过时间	2024年11月
专任教师总数	511	专任教师中副教授及以上职称教师数	254
现有本科专业数	28	上一年度全校本科招生人数	1118
上一年度全校本科毕业生人数	1203		
学校简要历史沿革	内蒙古艺术学院是内蒙古自治区唯一一所独立设置的全日制本科高等艺术院校，其前身是创建于1957年的全国重点艺术中专——内蒙古艺术学校。 1987年3月，国家教委批准，内蒙古艺术学校并入内蒙古大学，成立内蒙古大学艺术学院，2015年5月，教育部批准，在内蒙古大学艺术学院基础上独立设置内蒙古艺术学院。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况	2023年新增艺术与科技专业，2026年获批漫画、非物质文化遗产保护专业，同年停招书法学、产品设计专业。		

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增国控专业		
专业代码	130515TK	专业名称	游戏艺术设计
学位授予门类	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	新媒体学院		
学校现有相近专业情况			
相近专业1专业名称	动画	开设年份	2003年
相近专业2专业名称	漫画	开设年份	2025年
相近专业3专业名称	-	开设年份	-

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	1. 政府机关、事业单位宣传、网信、文化相关部门（从事政务互动媒体开发、数字可视化、线上互动宣传、公共数字文化产品策划与视觉设计相关专业工作）； 2. 游戏研发与数字娱乐公司（从事游戏策划、游戏设计、三维美术、关卡设计、交互原型、游戏UI、互动叙事设计等岗位）； 3. 新媒体、互动传媒与商业创意机构（从事互动广告、品牌数字互动内容、线上互动营销产品、虚拟宣传项目创意设计等工作）； 4. 数字内容产业平台（游戏平台、短视频平台、虚拟数字内容平台，从事互动内容编审、原创IP开发、交互式数字内容创作等）； 5. 教育与文化单位（大中小学数字创意美育教学、非遗数字化创新、科普互动项目、数字艺术课程研发等）； 6. 影视、动画、VR/XR行业（参与影视前期概念设计、虚拟场景制作、互动影像、虚拟仿真、动画交互短片创意制作等前期创意工作）； 7. 自由职业与创业（独立游戏开发、原创游戏IP运营、数字美术外包、互动品牌营销、游戏设计教学、文创跨界合作等业务）。
人才需求情况	内蒙古艺术学院新媒体学院游戏艺术设计专业依托动画、漫画、数字媒体艺术专业基础，构建“艺术+技术”培养模式，通过实训平台与校企合作提升学生实践能力。结合与用人单位沟通及行业趋势，人才需求情况如下：

	游戏开发与运营：米哈游等企业需融合民族文化的技术与创意人才，米哈游年需求约50人，完美世界等企业总需求约200人；影视动画制作：光线传媒需熟悉实时渲染、虚拟角色设计人才，光线传媒两年需求约30人，华谊兄弟等总需求约100人；广告营销：蓝色光标等需精通游戏化营销人才，蓝色光标年需求约20人，群邑等总需求约100人；电竞产业：JDG等俱乐部需复合型人才，JDG三年需求约40人，EDG等总需求约300人；数字互动体验设计：华强方特等文旅企业需互动体验设计人才，华强方特两年需求约50人，其他文旅企业总需求约250人；教育科普领域：科大讯飞等需游戏化教育产品设计人才，科大讯飞年需求约30人，其他机构总需求约150人。 学院将持续整合资源，助力学生成长为契合地方文化产业数字化发展的复合型人才。	
申报专业人才需求调研情况	年度招生人数	30
	预计升学人数	7
	预计就业人数	23
	杭州华弩科技有限公司	4
	内蒙古麟动科技有限公司（游戏制作）	5
	北京展心展力信息科技有限公司（引擎开发）	2
	内蒙古苏德文化传媒有限责任公司	3
	呼和浩特市无界数字技术有限公司	4
	北京也趣国际传媒广告有限公司	2
	内蒙古敕勒川数字科技有限公司	1
	内蒙古雍鑫殷文化传媒有限公司	2

4. 产业调研报告

行业产业调研报告

2026 年游戏行业市场发展现状研究报告

一、2026 年游戏行业市场概述

1.1 行业市场规模及增长率

伴随国产游戏精品化升级、国产游戏出海规模持续扩大，以及沉浸式数字内容项目不断落地，游戏相关产业保持稳定增长。三维数字资产生产、技术美术、AIGC美术管线建设等细分板块增速显著。行业已经告别粗放扩张，由规模增长转向质量优先的发展模式。

市场扩张背后，人才需求结构发生显著变化。社会培训机构多聚焦单一软件操作、执行层面技能训练；动画、数字媒体艺术等现有本科相近专业，难以完整覆盖游戏项目“视觉—玩法—引擎—性能”一体化的特殊要求。市场对具备系统化本科教育背景的复合型游戏艺术设计人才需求持续释放，短期技能培训已经无法满足产业长期高质量发展的人才诉求，凸显独立设置游戏艺术设计本科专业的现实必要性。

1.2 行业竞争格局分析

国内游戏艺术设计服务供给主体形成三层竞争梯队：

（1）头部游戏企业，内设美术中心、大型全球化美术外包企业，具备完整次世代制作、引擎适配、全流程工业化管线能力，承接大型自研、主机、出海游戏项目，对人才综合素养、项目全局思维、文化原创转化能力要求最高。

（2）中型美术外包企业、垂直赛道创作团队，聚焦角色、场景、UI、虚拟IP等细分业务，服务中小型游戏厂商以及地方文旅数字文创项目，强调资产交付标准化与项目规范意识。

（3）小型工作室、独立自由创作者，承接轻量化美术任务、独立游戏美术制作，多数团队缺乏完整工业化管线与引擎落地配套能力，对从业者综合多岗位处理能力要求较高。

不同梯队企业均对接受过完整本科系统培养的游戏艺术设计人才存在刚性需求。当前国内开设游戏艺术设计独立本科专业院校数量偏少，人才供给在总量、结构层面均存在缺口，为本校申报该专业提供重要产业现实依据。

1.3 行业发展趋势预测

（1）技术迭代驱动岗位能力转型。游戏引擎迭代、AIGC工具普及重塑美术生产流程，岗位不再单纯看重手绘建模手艺，更加重视AI管线运用、资产引擎适配、项目性能优化等综合能力。

（2）本土化原创视觉成为核心竞争力。国风、民族地域文化视觉表达受到市场高度重视，出海项目急需兼具本土文化底蕴与国际化审美的游戏美术人才。

（3）产业应用边界持续拓宽。游戏美术能力向文旅文博、虚拟数字人、功能游戏等领域不断外溢，拓宽人才就业赛道。

（4）生产模式全面走向工业化标准化。重复性基础美术工作逐步被智能化工具替代，具备项目统筹、创意把控、跨岗位协同能力的复合型人才市场价值持续走高，该类综合素养必须依靠四年制本科系统化培养完成，短期实训难以实现。

综上，行业发展趋势表明，增设游戏艺术设计本科专业，是顺应数字文化产业变革，补齐全产业链人才供给的客观要求。

二、游戏内容创作与生产现状

2.1 创作人才结构现状：执行人员饱和，复合型人才供给不足

当前行业人才呈现明显结构性矛盾：只掌握基础绘画、简单建模的执行型人员供给充足趋于饱和；但是兼具扎实美术审美、游戏玩法认知、引擎基础常识、工业化项目协作能力，能够合理使用AIGC、完成中华优秀传统文化游戏化转译的本科复合型人才缺口突出。

大型游戏项目采用流水线多岗位协同模式，原画、三维、动画、特效、技术美术、UI分工明确。不少用人企业反馈，从动画、数字媒体艺术招录的毕业生美术基础较好，但普遍缺少游戏项目思维，对引擎约束、资产交付标准理解不足，企业需要投入大量成本开展入职二次培训。

现阶段国内多数高校将游戏美术作为动画、数字媒体艺术下的课程方向，没有形成闭环完整的游戏艺术设计培养体系。学生容易出现重画面效果，轻玩法适配、轻引擎落地、轻项目协作的问题。产业人才短板反映出相近专业培养的局限性，独立设置游戏艺术设计本科专业，才能够构建完整人才培养链条，缓解复合型人才紧缺问题。

2.2 内容创作特征：多元视觉风格，视觉服务玩法交互

国内游戏视觉风格呈现多元并存格局，国风写实、国潮卡通、二次元、次世代写实、科幻、民族地域特色等创作方向并行发展。

游戏艺术设计区别于绘画、动画的核心特征：所有美术资产必须服务游戏玩法与交互体验。角色、场景、道具、UI设计，除审美表现之外，还要兼顾角色识别、交互逻辑、多终端设备性能、引擎渲染效果。模板化、照搬式美术资产已经无法支撑精品游戏竞争；把中华优秀传统文化转化为适配游戏交互规则的原创视觉，成为行业核心竞争赛道。

现有相近专业以影视线性叙事逻辑为主，很难系统训练“玩法—视觉—性能”一体化思维，独立专业可以围绕游戏特有创作逻辑搭建课程体系，提升学生原创文化转化能力。

2.3 主流生产组织模式与资产交付落地

国内游戏美术生产分为企业内部自研项目生产、社会化美术外包协同两大主流模式。

自研模式下，美术岗位深度嵌入研发项目组，与策划、程序同步迭代，美术资产跟随玩法、关卡、设备性能持续修改迭代，高度考验项目排期意识、跨岗位沟通协作能力。

外包协同模式是国内游戏产业重要配套业态，研发方输出统一美术规范、面数贴图技术指标、引擎适配要求，外包团队交付可以直接导入引擎使用的标准化数字资产，重点考核规范性、交付质量与时效。

美术资产完成验收后，游戏产品通过移动端、PC、主机、VR—AR多平台上线；资产还可复用在版本更新、DLC、运营活动、沉浸式数字项目二次开发。

两种生产模式，对学生项目意识、规范意识、协同能力提出明确岗位要求，需要依托本科阶段项目化教学、产教融合实训对标产业真实逻辑，缩小校园教学与企业岗位的差距。

三、游戏美术数字资产版权与产业合规分析

3.1 游戏美术数字资产属性与商业应用场景

游戏美术资产属于复合型数字作品，包含概念原画、三维角色场景模型、贴图、动画、特效序列、UI界面资源等，是游戏产品不可分割的组成部分。产业内主要四类商业使用场景：

（1）项目内部闭环使用，资产著作权归属研发企业，用于游戏本体、版本迭代、DLC、游戏内运营活动；

(2) IP配套有限授权，游戏成套美术资产限定授权用于宣发、衍生品、线下主题活动；

(3) 外包委托权属受让，外包团队承接制作，通过合同约定完整著作权移交研发方，外包一般仅保留作品集展示权利，不得复用至其他游戏项目；

(4) 通用游戏素材商用授权，标准化模型、贴图素材包对外商用授权，多用于独立游戏、原型Demo快速开发。

游戏数字资产权属逻辑和传统绘画、插画作品存在显著差异，现有相近专业较少系统讲授游戏项目场景下的版权规则。设立独立游戏艺术设计本科专业，可以把资产权属、外包契约、授权边界融入课程，塑造学生完整产业商业与版权素养。

3.2 游戏美术资产市场现存版权合规问题

游戏产业以项目定制化资产生产为主，定制资产深度绑定项目世界观、引擎管线，一般不脱离项目单独交易；市场流通主要是通用素材资源包。

行业现存突出痛点：一是中小外包团队、自由美术从业者，对委托制作即权属转移的行业惯例认知不足，容易产生权属纠纷；二是AIGC大规模应用后，AI生成游戏资产素材来源合规、商用边界、著作权归属仍然处在行业探索阶段；三是扒模、盗取游戏内三维资产、抄袭角色场景设计等侵权现象仍然存在。行业整体从业人员版权合规素养有待提升。

产业现实状况表明，版权合规是本科层次游戏艺术设计人才必备素养，动画、数字媒体艺术专业很难针对游戏数字资产场景开展专项教学；独立本科专业可将游戏版权规范、AI创作伦理纳入课程，从人才源头提升从业者法治意识。

3.3 产业版权保护实践与从业者职业伦理要求

企业层面，通过源文件归档、版本管控、著作权登记、完善外包合同条款保护自有美术资产；行业协会、外包平台不断完善行业自律指引；技术存证、司法维权共同构成多层次保护体系。

版权保护不只是依靠企业、司法外部约束，更依赖创作者自身树立原创意识、数字伦理、职业底线。依托独立的游戏艺术设计本科专业，将原创保护、AI资产合规伦理贯穿人才培养全过程，为行业输送兼具专业能力与职业伦理的高层次设计人才。

四、游戏产业链上下游分析

围绕游戏美术资产生产这条细分产业链，划分为上游资源供给、中游美术资产生产、下游产品集成与价值实现三个环节，清晰展现游戏艺术设计在整个数字游戏产业当中的位置与价值。

4.1 产业链上游：IP 源头、创意输入与工具素材供给

上游主要包含游戏策划团队、文学文博IP、世界观创意来源，同时涵盖游戏引擎、软硬件工具、商用素材资源库。上游输出世界观设定、玩法规则、整体视觉定位，直接约束后续全部美术创作方向。游戏美术创作从源头就要对接玩法策划，而不是孤立的美术绘画。

现有相近专业缺少世界观—玩法—美术协同相关教学。独立设置游戏艺术设计本科专业，可以打通上游创意到美术落地的教学链条，培养学生全产业链思维。

4.2 产业链中游：游戏美术资产核心生产环节

中游是游戏艺术设计的核心岗位集群，包含概念原画、角色场景设计、次世代三维建模、材质贴图、角色动画、游戏特效、UI—UX设计、技术美术、资产质检、引擎适配调试等完整生产链条。

中游的核心产出，是满足面数、贴图、性能标准、可以导入游戏引擎运行的成套数字资产。参与主体包含游戏企业内部美术部门、各类美术外

包公司、专项创作工作室。中游对标准化、管线协同、跨岗位沟通能力要求极高。

中游集中绝大多数游戏美术就业岗位，独立游戏艺术设计本科专业可以围绕中游完整生产链条搭建实训课程，提升毕业生岗位适配度。

4.3 产业链下游：产品集成上线、IP 衍生与跨界应用

下游环节将美术资产、程序代码、游戏玩法整合为完整游戏产品，完成审核上线发行；同时将游戏美术IP向外延伸，落地游戏衍生品、虚拟数字人、文旅沉浸式项目、出海本地化改编等多元场景，实现资产二次复用与价值拓展。

下游多元应用拓展了游戏艺术设计人才就业边界，不局限于游戏行业本身。开设本专业既服务全国游戏产业，也可以服务地方文旅文博、数字文创产业，助力地方数字文化建设。

五、游戏数字化工业化发展现状分析

5.1 数字化协同与美术资产管线已经成为行业标配

国内头部、中型游戏企业已经全面采用数字化管线化生产模式，依靠任务管理、线上评审、版本管控、资产库系统，完成任务派发、评审修改、资产归档、引擎对接全流程。游戏美术已经不是个体孤立艺术创作，而是标准化数字资产流水线当中的一环。岗位要求学生除美术功底之外，必须具备版本意识、规范意识、协同意识，能够输出符合管线标准的数字资产。

在动画、数字媒体艺术等专业当中，游戏工业化管线仅作为零散知识点；独立游戏艺术设计本科专业，可把数字化管线协同融入实训，让学生在校建立产业流程思维。

5.2 AIGC 深度融入游戏美术工业化 workflow

AIGC已经深度介入游戏美术全流程，但在真实项目中，AI是辅助工具，不能直接产出可上线成品资产。AI多用于概念草图发散、基础贴图、简易

道具初稿；所有AI输出内容，都需要设计师进行重绘、拓扑布线、风格统一、性能校验，使之符合项目美术规范与引擎渲染标准，之后方可进入资产管线。合理利用AI同时把控艺术与技术标准，已经成为企业招聘重要能力指标。

依附其他专业的碎片化课程无法完成完整“AIGC+游戏美术管线”教学。独立本科专业可系统搭建对应课程模块，培养适配数字化变革的游戏美术人才。

5.3 数字化时代下资产流转、存证带来人才素养新命题

游戏数字资产流转分为企业内部管线流转、外部商用素材授权流通。定制项目资产主要在企业内部闭环流转；通用素材包面向行业授权交易。三维模型、骨骼动画文件结构复杂；叠加AIGC应用，资产的确权、存证、商用风险识别，成为从业者必须面对的现实课题。

该部分产业认知很难在传统艺术专业完成系统教学。独立本科专业将数字资产伦理、商用风险识别纳入培养，帮助学生建立完整数字化时代职业素养。

六、游戏跨界合作与衍生品市场

6.1 游戏主要跨界合作领域

游戏能力已经突破娱乐游戏边界，形成多领域跨界实践：

（1）游戏+公共文博文化：利用游戏三维美术、实时渲染技术，开展文博数字化复原、非遗虚拟展示、红色主题数字交互项目；

（2）游戏+教育科普：开发科普仿真、爱国主义教育、民族文化传播类功能游戏；

（3）游戏+虚拟数字人：将游戏角色制作能力迁移到虚拟主播、品牌虚拟代言人项目；

（4）游戏出海本地化合作：国产游戏面向海外市场开展角色、场景美术本地化适配。

跨界合作证明游戏是通用性很强的数字设计能力，就业赛道宽广，不局限于游戏研发企业。独立本科专业可以兼顾商业游戏与跨界数字内容的能力训练，服务地方数字文化产业。

6.2 游戏 IP 衍生品市场发展现状

游戏IP衍生品市场分为实体衍生品与数字衍生品两大板块。实体衍生品主要包含手办潮玩、周边文具服饰、线下主题展览；数字衍生品包括虚拟服饰、虚拟场景资产、数字藏品等方向。

衍生品开发要求设计者理解游戏原始IP美术设定，同时兼顾实物生产工艺或者虚拟载体技术限制，对造型理解、IP视觉统一能力提出更高要求。当前国内优质游戏IP衍生品市场保持稳定增长，衍生业务也成为游戏企业重要的营收补充。

6.3 衍生品开发对游戏人才的能力要求

衍生品开发需要在游戏美术设计阶段就考虑后续二次开发需求，兼顾IP视觉统一性、虚实联动开发逻辑、地域文化元素转化。要求设计师具备IP全生命周期规划意识，不能仅仅只考虑游戏内画面效果。

现有相近专业较少系统覆盖IP衍生品开发相关训练。独立游戏艺术设计本科专业，可将IP衍生开发思维融入教学设计，拓宽学生职业发展空间，服务本土IP文化创新发展。

七、游戏行业政策与法规环境

7.1 国家层面产业相关政策导向

国家大力推进文化数字化战略，鼓励数字文化精品创作、中华文化对外传播，引导游戏产业坚持精品化发展道路，支持沉浸式数字内容、文旅数字化项目建设。

教育部《普通高等学校本科专业目录（2025版）》正式将游戏艺术设计（130515TK，控制布点专业）纳入目录，从国家制度层面确立该方向独立本科人才培养定位。新闻出版主管部门落实游戏版号常态化管理，持续引导行业提升游戏内容文化内涵与美术质量。

增设游戏艺术设计本科专业，是高校响应国家文化数字化战略，对接新版本本科专业目录，服务数字文化产业人才需求的具体举措。

7.2 行业主要法律法规与行业自律规范

行业主要遵循《中华人民共和国著作权法》《网络出版服务管理规定》等法律法规；游戏产品需要遵守内容审核、版号管理制度。游戏行业协会陆续出台游戏美术外包自律指引，针对委托创作、AI辅助美术创作、抄袭界定给出行业参考标准，规范外包市场秩序。

7.3 政策法规环境对人才培养提出的要求

政策导向要求游戏美术从业者不仅掌握专业技术，同时具备正确的文化价值立场、版权法治意识、内容辨识判断力。本科教育区别于短期技能培训，需要落实立德树人，实现价值塑造、能力培养、知识传授三位一体。独立设置游戏艺术设计本科专业，能够完整承接政策导向，培养既懂专业技术、又守法规底线的数字设计人才。

八、游戏行业未来发展趋势

8.1 技术持续迭代，艺科融合成为核心能力导向

虚幻、Unity游戏引擎持续迭代，动作捕捉、AIGC美术管线、VR—MR沉浸式技术持续演进。未来行业更加看重“美术艺术能力+技术理解”复合素养，设计师需要理解引擎原理、资源性能约束、AI工具合理应用，只掌握传统手绘建模单一技能的从业者发展空间会逐步收窄。

依附其他专业很难动态跟进游戏产业技术迭代，独立本科专业可以动态更新课程体系，保障人才培养的前瞻性。

8.2 内容创作本土化，中华优秀传统文化数字化转化成为核心赛道

国风、民族地域文化视觉表达将持续成为国产游戏核心竞争力。除商业娱乐游戏外，严肃功能游戏、文旅仿真、数字文博等非娱乐类项目需求持续扩张。市场拒绝模板化、同质化美术资产，更加期待立足本土文化的原创游戏视觉内容。

独立本科专业可以把中华优秀传统文化数字化转化作为办学特色，形成区别于动画、数字媒体艺术的培养亮点。

8.3 市场国际化拓展，国产游戏出海拉动复合型人才需求

国产游戏出海已经成为产业稳定增长板块，海外市场对国风本土内容接受度不断提升。市场需要既熟悉本土文化视觉，同时具备跨文化审美，能够完成海外版本美术本地化调整的游戏艺术设计人才，该类人才缺口持续扩大。

开设游戏艺术设计本科专业，可以兼顾本土文化与国际化审美训练，为中华文化走出去储备数字设计人才。

8.4 产业生产模式持续深化，工业化、规范化要求进一步提高

未来游戏项目的团队协同、管线化生产模式进一步普及，标准化数字资产交付、多岗位协同、项目版本管理将成为岗位基础能力；简单重复性美术工作被智能化工具替代，具备创意决策、项目沟通、文化创新能力的本科人才价值进一步凸显。

九、结论与建议

9.1 主要研究结论

(1) 伴随我国游戏产业高质量发展持续成长，产业边界不断向文旅文博、虚拟数字人、功能交互内容拓展，市场对本科层次复合型游戏艺术设计人才具备长期、刚性的现实需求。

(2) 行业人才结构性矛盾突出：基础执行技能人员供给饱和；兼具美术功底、游戏玩法思维、引擎资产规范认知、数字化协同能力、版权合规素养的本科复合型人才缺口显著。动画、数字媒体艺术等相近专业，受自身培养定位限制，无法完整覆盖游戏“视觉—玩法—交互—性能—管线”一体化要求，游戏相关内容多为碎片化课程补充，难以形成完整知识—能力闭环。

(3) 教育部新本本科专业目录已经增设游戏艺术设计控制布点专业，国家从顶层认可该方向独立育人价值。全国范围内布点院校不多，区域层面高层次游戏艺术设计本科人才供给不足。本校申请增设该专业，具备充分的产业依据、政策依据和现实紧迫性。

9.2 对高校增设游戏艺术设计本科专业的建议

(1) 人才培养定位：立足设计学学科基础，面向游戏产业、数字文创、文旅沉浸式内容行业，培养应用型游戏艺术设计本科人才；结合区域文化资源，将中华优秀传统文化、地域民族文化数字化转译融入人才培养，打造本校专业特色。

(2) 课程体系构建：夯实造型色彩等艺术基础；重点建设概念原画、次世代三维资产、游戏动画特效、游戏UI、游戏引擎基础核心课程；增设AIGC游戏美术管线、游戏资产版权合规、IP衍生品设计等模块，形成区别于动画、数字媒体艺术的完整课程体系。

(3) 强化项目与工业化思维训练：教学不能只看重单张美术作品效果，强化项目流程、资产规范、团队协同训练，让学生理解美术资产必须适配玩法、引擎、设备性能，缩短校园教学与企业岗位之间的差距。

(4) 深化产教融合建设，对接游戏美术企业、文旅数字文创机构建设校外实训基地；引入企业真实项目进课堂，聘请行业一线设计师担任校外导师，提升学生项目实战能力。

9.3 本校游戏艺术设计专业建设方向与人才出口定位

结合本次行业调研反映出的产业人才需求、行业发展趋势，立足我校学科基础与区域文化资源，若申报增设游戏艺术设计本科专业，我校专业建设将对标行业工业化生产标准，明确本校的建设发展方向与人才培养出口。

(1) 在专业建设方向上：第一，坚持艺术与技术深度融合的建设思路，夯实美术造型基础，重点构建游戏原画、次世代三维资产、游戏动画特效、游戏UI、游戏引擎应用等核心课程模块，配套建设AIGC游戏美术管线、数字资产版权合规、IP衍生品设计等特色教学模块，形成区别于动画、数字媒体艺术专业的课程体系。第二，突出地域中华优秀传统文化数字化转化的办学特色，将本地民族文化、非遗视觉资源融入项目化实训教学，强化学生本土文化创新转化能力。第三，以产业真实项目为导向推进产教融合建设，对接游戏美术企业、本地文旅文博机构、数字文创平台建设校外实训基地，引入行业项目与行业导师，强化学生游戏项目思维、标准化资产制作、跨岗位协同能力，着重补齐现有相近专业普遍存在的“重艺术画面、弱玩法引擎落地”的短板。第四，落实立德树人根本任务，将数字版权伦理、AI创作合规、文化价值判断力贯穿人才培养全过程，培养兼具艺术能力、技术素养与职业操守的应用型设计人才。

（2）在人才培养出口方面，本专业构建“游戏主业为核心，数字文创跨界为拓展”的多元就业出口体系。一是面向商业游戏产业，就业去向包含游戏研发企业、游戏美术外包公司，从事概念原画、三维资产制作、游戏动画、特效、UI—UX、资产质检等岗位；二是面向区域数字文化产业，面向本地文博数字化、文旅沉浸式体验馆、虚拟数字人项目，从事交互数字视觉内容设计工作；三是面向IP衍生与出海赛道，参与游戏IP衍生品视觉开发、国产游戏出海美术本地化适配相关工作。通过多元出口定位，既对接全国游戏产业人才需求，又服务地方数字经济、文旅文创产业发展。

5. 申请增设专业人才培养方案

申请增设专业人才培养方案

游戏艺术设计专业人才培养方案

（专业代码：130515TK）

一、培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，适应区域经济、社会、文化和教育高质量发展的要求，培养德智体美劳全面发展，具有创新精神与人文情怀，掌握游戏艺术设计与创作的基础知识、基本理论和制作方法，能够在文化产业、事业相关领域从事游戏策划、设计、制作与创作的应用型人才。

二、毕业要求

（一）素质要求

1. 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，弘扬中华优秀传统文化、铸牢中华民族共同体意识。
2. 具备较高的人文素养和艺术修养。
3. 具有熟练运用多学科知识和方法创造性解决问题的专业素质。
4. 能够规范使用国家通用语言文字，普通话水平达到二级乙等及以上标准。
5. 具有健康的体魄和良好的心理素质。
6. 具有良好的团队合作精神。

（二）知识要求

1. 具备较为广阔的复合知识结构。
2. 掌握数字艺术及技术基础知识，了解本专业学科发展前沿。
3. 掌握游戏创作与研究的基础理论和专业知识。
4. 了解主流游戏作品类型特征及创作规律。

（三）能力要求

1. 掌握游戏制作流程、艺术手段和技术工具，在科学与艺术交叉领域开展创新性工作，独立或合作完成作品创作、技术研发、项目策划或市场运营等工作。

2. 具有较强的游戏美术策划、设计、制作能力，能从事游戏美术概念与游戏交互设计。

三、培养规格

（一）学制：4 年，学生可在 4-6 年完成学业。

（二）学分：总学分 165 学分，其中必修 124 学分，选修 41 学分。

（三）符合《内蒙古艺术学院本科毕业生学士学位授予工作细则》要求，授予艺术学学士学位。

四、课程设置

专业基础课：中外电影史、动画素描、动画色彩、写生采风、动画速写、动画概论、角色设计、场景设计、动画运动规律

专业核心课：

游戏剧本创作、游戏交互创作、游戏 UI 设计、游戏美术设计、游戏引擎、游戏交互设计、三维游戏场景制作

五、各类课程结构比例

课程类别	课程模块	学分	占总学分比例（%）
专业教育 占总学分比例	1. 专业教育课：专业基础课、专业核心课、专业选修课	94	62.4
	2. 综合性实践教学环节：毕业实习、毕业创作、毕业论文、第二课堂、社会实践	9	
通识教育 占总学分比例	1. 通识教育课：通识教育必修课、选修课	59	36.4
	2. 综合性实践教学环节：第二课堂、社会实践	1	
实践教育 占总学分比例	1. 通识教育课：实践课程、实践教学环节（课程实践）	15.5	37.2
	2. 专业课：实践课程、实践教学环节（课程实践）	35.9	
	3. 综合性实践教学环节	10	
选修课程 占总学分比例	1. 通识教育选修课	10	24.8
	2. 专业教育选修课	31	

六、游戏艺术设计专业教学计划表

课程类别		序号	课程代码	课程名称	学分	学 时			开设学期及周学时								成绩考核			
						共 计	讲 授	实践、实验	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	考试	考查		
通识教育课	通识教育必修课	1	08001010	思想道德与法治	3	48	40	8	3									√		
		2	08001020	中国近现代史纲要	3	48	40	8		3								√		
		3	08001040	马克思主义基本原理	3	48	40	8			3							√		
		4	08001053	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	40	8				3						√		
		5	08001054	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8					3					√		
		6	08001030	铸牢中华民族共同体意识	2	32	24	8		2								√		
		7	0800116*	形势与政策1-8	2	96	64	32	第1-8学期，每学期12学时											√
		8	0800106**	大学语文1-2	4	64	56	8	2	2								√		
		9	0800107**	大学外语1-4	8	128	104	24	2	2	2	2						√		
		10	08001120	艺术概论	2	32	30	2				2						√		
		11	0800111*	大学体育1-4	4	144	16	128	2	2	2	2	含16学时体测					√		
		12	0800119*	职业生涯规划与就业指导1-2	2	32	24	8		1					1		√			
		13	08001270	创新创业基础	2	32	11	21				2						√		
		14	08001210	大学生心理健康	2	32	26	6			2							√		
		15	08001180	军事技能	2	112		112	第1 学期为期两周军训											√
		16	08001220	军事理论	2	36	36		2									√		
		17	08001240	新生入学教育					第1 学期军训期间不定期进行											
		18	08001250	劳动教育	2	32	16	16	第1-8学期，每学期2学时劳动实践											√
		通识教育必修课总学分、总学时					49	1012	607	405	13	12	9	11	3	0	1	0		
专业教育课	通识教育选修课				共10学分															
	专业基础课	1	212231001*	中外电影史（动画）1-2	4	64	64		2	2								√		
		2	2122310020	动画素描	4	64	8	56	100%									√		
		3	2122310030	动画色彩	4	64	8	56	100%									√		
		4	2122310060	动画速写	3	48	8	40	100%									√		
		5	2122310040	写生采风	3	48	8	40		100%								√		
		6	212031007*	游戏概论1-2	4	64	64		2	2								√		
		7	2120410030	场景设计	4	64	32	32		100%								√		
		8	2120410020	角色设计	4	64	32	32		100%								√		
		9	2120410010	动画运动规律	4	64	32	32			100%							√		
	专业类基础课总学分、总学时				34	544	256	288	15	15	4	0	0	0	0	0				
	专业核心课	1	2122410120	游戏剧本创作	4	64	32	32				100%						√		
		2	2120510270	游戏交互创作	7	112	16	96						100%				√		
		3	2120510360	游戏UI设计	4	64	32	32			100%							√		
4		2120510280	游戏美术设计	4	64	32	32			100%							√			
5		2122410050	游戏引擎	5	80	40	40					100%					√			
6		2122410060	游戏交互设计	4	64	32	32				100%						√			

专业选修课		7	2122410070	三维游戏场景制作	3	48	24	24				1003					√
		游戏美术核心课总学分、总学时			31	496	208	288	0	0	12	7	5	7	0	0	
	专业限选课	1	2122510190	三维游戏角色制作	5	80	16	64				1006					√
		2	2122510200	三维角色动画	3	48	24	24					1003				√
		3	2122510201	引擎特效制作	3	48	24	24					1003				√
		4	2122510202	引擎蓝图与关卡制作	4	64	16	48						1004			√
		5	2122510203	游戏策划	4	64	32	32							1004		√
		6		人工智能艺术创作	2	32	16	16					1002				√
	共开设游戏艺术设计专业限选课6门，学生需选修21学分。																
	专业任选课	1	2120608040	数字绘画	4	64	16	48			1004						√
		2	2122610020	二维动画制作基础（An）	4	64	23	41			1004						√
		3	2122610030	三维动画制作基础（Maya）	4	64	32	32			1004						√
		4	2122610200	解剖·透视	2	32	12	20		2						√	
		5	2120608111	造型艺术1	2	32	4	28			1002						√
		6	2120608122	造型艺术2	2	32	4	28			1002						√
		7	2122610007	动画创意与赏析	3	48	28	20			1003						√
		8	2122410040	衍生产品设计	4	64	32	32							1004		√
		9	2120610130	摄影与摄像	3	48	24	24				1003					√
		10	2122610100	动漫实践	3	48	14	34			1003						√
		11	2120610120	设计基础	2	32	16	16			1002						√
		12	2120510071	数字声音制作	2	32	16	16					1002				√
		13	2120610060	定格与实验动画	4	64	16	48					1004				√
		14	2122610003	影像创作与导演	4	64	16	48						1004			√
		15	2122610010	动画美学与批评	2	32	25	7							1002		√
		16	2122610160	游戏案例分析	3	48	24	24			1003						√
		17	2122610170	经典图像小说鉴赏	3	48	32	16				1003					√
		18	2122610006	世界绘本故事赏析	3	48	24	24					1003				√
		19	2122610190	综合材料实验技法	3	48	24	24						1003			√
		20	2120608010	动态网站建设	4	64	32	32			1004						√
		21	2120608020	主题纪录片创作	4	64	16	48						1004			√
		22	2120608050	版式与数字出版物设计	3	48	24	24			1003						√
		23	2120608060	影视短片赏析	2	32	8	24				1002					√
		24	2120608070	影视剧本创作	2	32	24	8					1002				√
		25	2122610260	数字产品开发	4	64	32	32							1004		√
		26	2120608100	数字产品概念设计	3	48	24	24			1003						√
		27	2122610280	西方当代新媒体艺术	4	64	32	32								1004	√
		28		人工智能艺术创作	2	32	16	16							1002		√
	共开设专业任选课28门，学生需至少选修10学分。																
综合性实践教学环节	1	毕业实习			2						√	√	√	√			√
	2	毕业创作			4										√		√
	3	毕业论文			2										√		√
	4	第二课堂			1						第1-8学期进行						√
	5	社会实践			1						第2-6学期进行						√

	综合性实践教学环节10学分
游戏艺术设计专业总学分165学分，其中：通识教育课59学分，专业课96学分，综合性实践教学10学分。	

注：①课程代码中“*”表示课程在多学期延续开设的序号，以及分类教学的类别。
②开设学期及周学时中，“×”表示周学时乘以开课周数，开课为16周的课程省略。

6. 教师及课程基本情况表

6.1 专业核心课程情况表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
游戏剧本创作	64	16	杨利民	4
游戏交互创作	112	16	阿丹	6
游戏UI设计	64	16	何佳	3
游戏美术设计	64	16	于江	3
游戏引擎	80	16	乔易	5
游戏交互设计	64	16	贺志珍	3
三维游戏场景制作	48	16	赵瑞刚	4

6.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	学历	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
杨利民	男	1981-10	剧本创作	教授	研究生	内蒙古大学	文艺学	硕士	动画/游戏	专职
于江	男	1975-08	游戏美术设计	教授	研究生	内蒙古大学	美术学	硕士	交互设计	专职
赵瑞刚	男	1980-01	三维游戏场景制作	副教授	研究生	中央美术学院	影像创作	硕士	游戏交互	专职
乔易	男	1981-10	游戏引擎	副教授	研究生	内蒙古师范大学	美术学	硕士	游戏美术	专职
何佳	女	1981-07	游戏策划	副教授	研究生	澳门科技大学	研究生	博士	文化遗产数字化保护	专职
贺志珍	女	1987-11	游戏交互设计	讲师	研究生	内蒙古大学	美术学	硕士	动画/游戏	专职
康慧勇	男	1985-03	游戏概论	讲师	研究生	内蒙古大学	美术学	硕士	动画/游戏	专职
阿丹	女	1990-08	游戏交互创作	助教	研究生	俄罗斯别尔哥罗德国立研究	艺术理论与历史	博士	游戏交互	专职

						型大学				
李振国	男	1979-11	联合创作	副教授	研究生	内蒙古师范大学	美术学	硕士	动画/游戏	专职
付聪	男	1978-10	引擎蓝图与关卡制作	讲师	大学本科	内蒙古大学	绘画	学士	动画/游戏	专职
谢继武	男	1983-07	游戏案例分析	副教授	研究生	内蒙古师范大学	艺术设计	硕士	游戏交互	兼职
焦睿	女	1997-07	游戏UI设计	助教	研究生	英国皇家艺术学院	动画	硕士	游戏视觉设计	兼职
姚智慧	男	1994-08	引擎特效制作	未评级	大学本科	内蒙古师范大学	动画	学士	动画/游戏	兼职
刘鹏	男	1990-01	三维游戏角色制作	助教	大学本科	内蒙古大学	动画	学士	动画/游戏	兼职

6.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	10		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	2	比例	14.29%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	7	比例	50.00%
具有硕士及以上学位教师数	11	比例	78.57%
具有博士学位教师数	2	比例	14.29%
35岁及以下青年教师数	2	比例	14.29%
36-55岁教师数	12	比例	85.71%
兼职/专职教师比例	4:10		
专业核心课程门数	7		
专业核心课程任课教师数	7		

7. 专业主要带头人简介

姓名	于江	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	副书记、副院长
拟承担课程	游戏美术设计			现在所在单位	内蒙古艺术学院新媒体学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2012年毕业于内蒙古大学美术系、美术学专业					
主要研究方向		交互设计、动画、数字媒体艺术					
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）		1. 《高校动画专业“一流课程”设计与实践——以内蒙古艺术学院为例》，内蒙古自治区教育厅，2021.02—2022.02，主持； 2. 《动漫产学研用协同创新人才培养模式研究》，内蒙古自治区教育教学改革项目（一般项目），2022.12—2023.12，主持； 3. 《动漫产学研用协同创新人才培养模式探析》，2024.08核心报纸《中国艺术报》第2878期，中国文艺界联合会，B级，独立。					
从事科学研究及获奖情况		1. 2025年《春归》参加第二届内蒙古中国画学会作品展（内蒙古美术家协会主办）； 2. 2025年《钢铁长城》参加“铭记·守望”——纪念中国人民抗日战争暨世界反法西斯战争胜利80周年内蒙古自治区美术、书法、摄影作品展（内蒙古美术家协会主办）； 3. 2025年《龙腾盛世》入选首届中国乡土绘画作品展（中国美协主办）； 4. 2025年《廉者政之本——晏婴》入选第二届“红岩清风——廉洁文化美术作品展览”（中国美协主办）； 5. 2024年《烟云叠嶂》《山高云远》，2024.02核心期刊《文艺理论与批评》总第226期，中国艺术研究院，CSSCI A，独立； 6. 2024年《层峦叠翠》《山清水秀》，2024.核心期刊《文艺理论与批评》总第227期，中国艺术研究院，CSSCI A，独立； 7. 2023年《钢铁长城》入选“强国复兴有我”全区国防教育书法美术作品展（内蒙古美术家协会主办）； 8. 2022年《石榴籽》绘本系列丛书之《胡服骑射》，2022.08，绘本《石榴籽绘本丛书》，中国少儿出版社，A级，第一； 9. 2022年《胡服骑射》参加首届“中华文化符号和形象”原创动漫作品大赛作品获得绘本组一等奖（内蒙古美术家协会主办）。					
近三年获得	1.0			近三年获得	0.0		

教学研究经费（万元）		科学研究经费（万元）	
近三年给本科生授课课程及学时数	授课《基础造型》《速写》课程学时 522	近三年指导本科毕业设计（人次）	18
姓名	杨利民	性别	男
		专业技术职务	教授
		行政职务	行政职务
		拟承担课程	游戏剧本创作
		现在所在单位	内蒙古艺术学院新媒体学院
最后学历毕业时间、学校、专业	2004年毕业于内蒙古大学文艺学专业		
主要研究方向	动画、游戏、北方民族动漫创作与产业开发		
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）	1. 《非物质文化遗产研究与传承—以蒙古族服饰之阿鲁科尔沁服饰为例》获得第五届中国“互联网+”大学生创新创业大赛铜奖/优秀指导教师奖。2019.10 2. 《有特色高水平艺术类应用型本科高校建设研究》，自治区本科教育教学改革研究重点项目。2022.12—2024.09 3. 《蒙古族民间图案“五畜图案”纹样设计》，中国好创意（第十八届）暨全国数字艺术设计大赛（国赛），一等奖/优秀指导教师。2024.08 4. 《云冈新媒体》，第三届“智慧杯”高校文学和艺术创新成果征集活动（设计类插画），一等奖/优秀指导教师。2023.11 5. 《基于可持续发展下的乡村景观设计》，第三届内蒙古建筑装饰设计“丝路杯”大赛，金奖/优秀指导教师。2024.02 6. 《白塔季节》，英国 GCROSS 创意奖，铜奖/优秀指导教师。2024.04 7. 《旧事重提》，内蒙古自治区第六届大学生艺术展演，一等奖/优秀指导教师。2021.02 8. 《乌兰牧骑精神融入铸牢中华民族共同体意识，推动地区一流艺术人才培养与实践》获得2022年内蒙古自治区教学成果奖 二等奖/排名第一。2022.01 9. “四融合，五协同”艺术设计专业硕士育人模式的创新与实践，二等奖。2022.01 10. 《数字媒体艺术》专业获批内蒙古自治区“四新”专业，主持人/参与。2025年 11. 《本硕一体、校地企多元合作——动画电影研究生培养教学改革与实践》，内蒙古自治区研究生教育教学改革项目。2026年7-2027年7月		

从事科学研究及获奖情况		1. 《乌兰牧骑精神融入艺术类高校课程思政改革研究》，国家社科基金。2020. 01— 2. 《基于“一平三端”打造乌兰牧骑精神融入课程思政改革的师资培训》，教育部高等教育司产学研合作协同育人项目。2020. 01—2022. 12 3. 《乌兰牧骑精神融入艺术类高校课程思政体系推进特色志愿服务研究》，内蒙古自治区党委宣传部内蒙古哲学社会科学规划项目。2020. 08—2023. 07 4. 《乌兰牧骑创作实践中的铸牢中华民族共同体意识》获得金钥匙（汉文、蒙古文）2023年度优秀文艺评论文章。2023. 04					
近三年获得教学研究经费（万元）	45. 0			近三年获得科学研究经费（万元）	23. 5		
近三年给本科生授课课程及学时数	授课《剧本创作》《毕业设计》《毕业论文》课程学时479			近三年指导本科毕业设计（人次）	13		
姓名	赵瑞刚	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	系主任
拟承担课程	三维游戏场景制作			现在所在单位	内蒙古艺术学院新媒体学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2014年7月毕业于中央美术学院影像创作专业						
主要研究方向	影游融合及跨媒介叙事、动画及人工智能生成艺术与创作						
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）	1. 短视频潮流下影视后期打通动画教学全流程教改实践，校级教学改革，《动画联合设计》一流课程； 2. 《从艺术到商业：范立欣多元纪录影像实验》2024年第13期，《电影文学》（北大核心期刊）； 3. 《“纪录”的创新书写：以自画像式动画纪录片为例》，2024年第11期，刊物：《炫动漫》； 4. 《短视频潮流下影像创作中的艺术与商业》； 5. 《AIGC驱动下的动画教育变革与民族地区文化IP的创造与转化》。						
从事科学研究及获奖情况	1. 2026年《幻影游船》AI动画电影，院线上映； 2. 2024年《北疆文化IP设计》获第十八届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛国赛教师组课创转化类三等奖； 3. 2022年《女儿红》，获得首届自治区中华传统文化符号数字艺术大赛一等						

		奖： 4. 2022年《鲸》，获得中国好创意（第十六届）暨全国数字艺术设计大赛（国赛）三等奖； 5. 2022年《说吧》，获得第十七届“56个月亮”西部数字动漫节二等奖； 6. 2021年《绿色红皮车》，获得自治区第六届大学生艺术展演一等奖。					
近三年获得教学研究经费（万元）	0.3			近三年获得科学研究经费（万元）	50.0		
近三年给本科生授课课程及学时数	授课《视听语言》《影像创作与导演》《动画策划》《剧本创作》课程学时1200			近三年指导本科毕业设计（人次）	24		
姓名	乔易	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	游戏引擎			现在所在单位	内蒙古艺术学院新媒体学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2013年毕业于内蒙古师范大学美术专业						
主要研究方向	动漫游戏理论与实践						
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）	1. 主持教育厅“十三五”规划课题《内蒙古民办高等院校动画专业应用型人才培养模式转型研究》并顺利结题； 2. 2023年，主持校级教改项目《AIGC环境下动画场景设计实践教学探索》并顺利结题； 3. 教改论文发表5篇； 4. 主编教材2部，参编教材6部； 5. 教改论文获得教育厅优秀论文三等奖。						
从事科学研究及获奖情况	1. 2025年《AIGC技术赋能北疆文化主题动画创作研究》主持，获批内蒙古社科基金一般项目； 2. 2024年《国家的孩子》参与制作动画短片入选全国美展； 3. 2025年《国家的孩子》获得中国国际动漫节金猴奖； 4. 2024年《静谧》获得第四届民族题材原创动漫大赛二等奖； 5. 原创漫画《金蝶》获得好创意大赛国赛一等奖。						
近三年获得教学研究经费（万元）	0.3			近三年获得科学研究经费（万元）	2.4		

近三年给本科生授课课程及学时数	授课《场景设计》《毕业设计》《毕业论文》《游戏策划》《运动规律》课程学时718			近三年指导本科毕业设计（人次）	17		
姓名	阿丹	性别	女	专业技术职务	助教	行政职务	无
拟承担课程	游戏交互创作			现在所在单位	内蒙古艺术学院新媒体学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2024年毕业于俄罗斯别尔哥罗德国立研究型大学哲学系艺术理论与历史专业					
主要研究方向		游戏美术与交互					
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）		博士阶段开展少数民族文化符号、数字媒介跨文化对话、族群文化叙事相关研究，成果可为游戏艺术设计专业民族题材游戏叙事、传统文化数字化转译、游戏美术创作课程改革提供理论支撑。代表性成果：发表《数字世界下的跨文化对话》等4篇核心期刊论文（RSCI收录），多篇国际学术会议论文，围绕民族文化编码、数字文化传播展开研究。 暂未取得教改项目、慕课、教材、教学类奖项，后续计划推进民族文化融入游戏专业课程的教学改革。					
从事科学研究及获奖情况		1. 参与项目《打造北疆文化品牌——AIGC赋能内蒙古数字媒体艺术创作实践与研究》，内蒙古社会科学基金项目； 2. 2019年，国际波罗的海民族时尚节虚拟艺术大赛 绘画组优秀作品； 3. 2024年《紫羊幻境》获得第四届民族题材原创动漫大赛三等奖；《蒙古草原之歌》获得第四届民族题材原创动漫大赛优秀奖； 4. 2026年获得第二十届中国好创意暨全国数字艺术设计大赛全国总决赛优秀指导教师奖。					
近三年获得教学研究经费（万元）	0.0			近三年获得科学研究经费（万元）	0.0		
近三年给本科生授课课程及学时数	授课《游戏交互设计》《场景设计》《引擎蓝图与关卡制作》课程学时746			近三年指导本科毕业设计（人次）	9		

8. 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）	433.38	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	388（台/件）
开办经费及来源	财政拨款		
生均年教学日常运行支出（元）	3678.0		
实践教学基地（个）	9		
教学条件建设规划及保障措施	为保障游戏艺术设计专业高质量发展，学校构建了体系化、功能完备的教学实验环境，涵盖“内蒙古自治区动漫产业研发与人才培养基地”“高校数字媒体产教融合创新应用基地”及多个特色工作室（如动画与游戏互娱工作室、VR/AR创作工作室等），并联动区内外游戏企业共建教学实验基地，形成集教学、研发、实践于一体的协同育人体系。 实验室配备了高性能设备，包括联想ThinkStation P720工作室渲染节点、苹果MacBook Pro便携式开发设备、绘王数位屏、手绘板等创作工具，以及电子游戏机、PiC04 VR设备、75寸高清显示系统、动作捕捉相关设备等专业器材，总资产达数百万元，全面覆盖游戏美术设计、引擎开发、交互体验等多种创作场景。为适应行业技术发展，平台正逐步引入AI游戏场景生成工具、智能角色动画系统等，支持基于生成式AI的游戏开发教学实践与项目孵化，推动教育理念与开发技术的革新。 此外，学校深度对接游戏产业资源，为学生提供实战项目与就业支持。每年设立专项经费用于设备更新与平台迭代，组织专业教师常态化开展课程优化、设备操作培训与实践项目指导。未来将依托现有平台强化校企合作基地建设，推动“民族文化元		

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（千元）
显示器	75寸+支架	3	2024	14.7
大幕(幕布)	三星	8	2024	8.4
扫描器	教学用高拍仪	2	2024	7.6
电子游戏机	32G 1920*1080分辨率	8	2023	16.31
其它多媒体设备	PiC04 VR	2	2023	5.6
摄像头	CZURET25	2	2023	4.7

爱普生扫描仪	DS50000	1	2022	9.3
打印机	惠普108W	1	2023	1.0
联想台式电脑	GeekPro 2022设计师	20	2022	260.0
办公椅	SJX-XJ-BY022	40	2022	12.0
布艺沙发床	SJX-XJ-SFC002	2	2022	2.4
办公椅	SJX—XJ—BY023	4	2022	0.8
办公桌（写字桌）	SJX-XJ-BGZ011	20	2022	32.0
投影仪架	三角支架/NV NY-6	4	2022	2.4
声音播放设备	JBL、pulse4	1	2022	1.5
机房空调机	*	2	2020	8.2
数位屏1	绘王 HW-215HY	60	2018	816.0
数位屏2	绘王 HW-150HY	20	2018	92.0
手绘板	pth-660	10	2018	35.0
三角架	云腾	1	2018	0.7
工作室渲染节点（工作站）	联想 ThinkStation P720	4	2018	189.2
稳压电源	沃尔沃德SVC-30kva	2	2018	16.6
触控一体机	联想A10 910-27	2	2018	29.0
专业摄影稳定器	大疆（DJI）	1	2018	6.7
蓄电池	*	2	2018	1.0
VR影像采集设备	柯尼卡美能达367数码复合机	1	2018	45.0
单人动画设计工作台	*	10	2018	8.5
拷贝台	*	1	2017	12.25
佳能相机	*	1	2011	3.5
重型摇臂	*	1	2015	5.8
重型摄像轨道	*	1	2022	9.0
联想台式电脑	GeekPro 2022设计师	20	2022	260.0
显示器	创维、75寸电视	10	2022	65.35
播放系统	*	1	2024	582.0
其他计算机软件	*	1	2023	5.0
其他计算机软件	*	1	2023	1.37

其他计算机软件	*	1	2023	5.5
笔记本	苹果 MacBook A ir M2-15	1	2023	13.49
便携式动画合成设备 (苹果笔记本电脑)	苹果新款Macbook Pro 15英寸	16	2018	238.4
手绘板	pth-660	20	2018	70.0
工作室渲染节点(工作站)	联想 ThinkStation P720	20	2018	946.0
宽双面书架	SJX-XJ-SSJ001	15	2022	33.0
微型台式电子计算机	M420 21.5液晶	56	2020	461.44

9. 申请增设专业的理由和基础

申请增设专业的理由和基础

一、增设游戏艺术设计专业方向的主要理由

1.1 顺应产业发展与人才需求

全球游戏产业已成为经济增长和文化软实力建设的核心引擎，中国自主研发游戏国内外市场规模持续扩大（2024年国内收入2607.36亿元，海外收入185.57亿美元，同比增长13.39%）。但行业对“懂艺术、通技术、知文化”的复合型游戏艺术设计人才需求迫切，我国数字人才缺口达2500万至3000万，兼具传统文化理解与数字技术应用能力的人才尤为短缺。内蒙古正在积极推进“1571”工作部署过程中，同样需要数字文化领域的专业人才支撑，增设该专业可直接对接市场需求与区域发展人才缺口。

1.2 助力区域文化产业发展

内蒙古肩负着“五大任务”的重大使命，其中筑牢内蒙古地域文化安全屏障是维护国家文化安全的重要组成部分。内蒙古拥有相关地域文化、黄河文化等独特资源，能够为游戏设计提供丰富素材。将本土文化融入游戏设计，既能以数字化手段活化文化资源，推动区域文化娱乐产业数字化转型，助力筑牢内蒙古地域文化安全屏障，又能通过游戏这一国际传播载体讲好中国故事，为落实“五大任务”注入文化动能，实现文化出海。作为自治区唯一综合性艺术院校，增设该专业是服务地方文化产业升级、助力完成“五大任务”的重要举措。

1.3 填补人才培养空白

目前市场上高素质游戏艺术设计师供不应求，尤其是结合地域文化特色的创作人才稀缺。这类人才的短缺已成为制约内蒙古以数字技术活化本土文化、助力“五大任务”中文化安全屏障建设与向北开放文化传播的短板。学校通过增设该专业，可系统化培养符合区域与行业需求的专门人才，缓解企业招聘难题，为内蒙古落实“五大任务”提供文化数字人才支撑，助力游戏产业创新升级。

二、支撑专业发展的学科基础

2.1 现有专业与师资支撑

新媒体学院积极构建ACG（动画Animation、漫画Comic、游戏Game）三位一体协同办学核心学科特色，现有动画、动画（游戏设计方向）、漫画、数字媒体艺术等本科专业，学科基础与游戏艺术设计高度融通，课程互通、师资共用、工作室共建、创作项目联动，实现ACG全链条艺术创作资源互通共享。国家一流动画专业夯实动态视觉、角色表演叙事功底，漫画专业强化分镜叙事、IP人设塑造能力，游戏艺术设计方向承接前两者的视觉与叙事成果落地交互转化、引擎化开发，形成完整创作链路，课程体系、创作训练模式具备较强兼容性。学院自2017年依托动画专业开设游戏设计特色教学班开展人才培养，已拥有近十年游戏方向系统化教学积淀。为进一步拓展游戏艺术设计人才培养覆盖面，学院开设“AI+数字交互与游戏设计”微专业，面向全校本科生和研究生开放选修，打破专业壁垒，开展跨专业游戏艺术设计复合型人才培养试点。

现有专任教师长期深耕游戏美术、角色场景设计、交互叙事、数字影像等ACG全链条领域，具备课程教学与项目实战能力；依托微专业建设契机，持续探索“校内专任教师+行业导师”双师教学模式。后续将持续引进行业高层次游戏研发人才，聘请一线从业者担任兼职导师，进一步完善师资结构。

2.2 实践与科研平台保障

学院已建成动画与游戏互娱、智能交互艺术等8个专业工作室，配备北方少数民族数字艺术实验室、无纸动画实验室等，拥有高性能图形工作站、全套游戏制作软件、虚拟现实设备等先进设施，完整覆盖游戏原画、三维建模、动画绑定、引擎开发、交互测试全流程教学实践与项目创作需求，且计划持续投入提升硬件水平。

2.3 课程体系与合作资源

现有游戏班已开设游戏剧本创作、游戏交互创作、游戏UI设计、游戏美术设计、游戏引擎、三维游戏场景制作等核心课程，为专业搭建底层课程框架。同时，“AI+数字交互与游戏设计”微专业围绕游戏美术、AIGC数字创作、民

族IP游戏化开发搭建模块化课程群，通过长期教学试点，充分验证了课程体系的可行性，为正式设立游戏艺术设计专业完成课程预研。

学院以“AI+数字交互与游戏设计”为核心载体深度推进产教融合、校企协同育人，打破校园教学与行业实战壁垒。办学期间常态化引入游戏企业一线主创、技术专家进校开展专题授课、项目工坊、岗位实训指导，麟动科技有限公司（游戏制作公司）长期派驻资深企业导师入驻课堂承担核心实操课程教学；同时，还有两家头部游戏科技企业全程深度参与微专业进行联合授课：一是北京展心展力信息科技有限公司，企业自2020年自主研发3D多人互动引擎编辑器“口袋方舟”，企业技术讲师直接开设轻量化游戏引擎开发、交互式小游戏快速制作等实操课程，把商用引擎工具直接带入课堂；二是内蒙古敕勒川数字科技有限公司，聚焦AIGC人工智能美术技术落地应用，派驻AI算法与AIGC美术应用工程师开设AI游戏原画、AI场景生成、数字资产智能化制作等前沿课程。依托三家合作企业联合授课、共同命题实训的落地案例，实现课程与一线游戏行业无缝衔接。

学院持续拓展产教融合渠道，与头部游戏文创企业建立实习实训合作；联合打造“阅北疆”等地域文化IP项目、文旅数字创作项目。同时，与中国传媒大学等国内知名艺术院校开展学术交流，保障教学内容紧跟行业前沿。微专业项目式实训成果产出大量民族题材游戏Demo、交互数字作品、ACG联合创作成果，也为本方向开展综合性创作教学积累大量实践案例。

2.4 办学沉淀与毕业生就业成效

经过近10年游戏方向定向培养沉淀，游戏艺术设计相关方向毕业生实现全国性高质量就业，遍布国内一线游戏美术、游戏动画制作头部企业，岗位覆盖游戏美术、三维场景建模、游戏角色设计、游戏动画制作等核心技术岗。代表性就业单位与岗位如：上海降世网络科技有限公司任职游戏动画设计、角色动画制作岗位；熠文（上海、北京分公司）曼德沃克工作室任职 3D 游戏场景建模、场景资产制作岗位；郑州名匠网络科技有限公司广州分公司（广州名匠游戏美术外包头部企业）任职游戏动画、角色动画制作岗位等。

毕业生凭借兼具 ACG 综合美术功底、民族文化设计素养、游戏引擎实操能力的复合优势，适配游戏研发、美术外包、数字交互、文旅产品开发等多元赛道，就业稳定性、岗位适配度得到合作企业一致认可，侧面印证本专业人才培养模式具备极强市场认可度。

三、学校专业发展规划

3.1 完善学科专业体系

以国家增设游戏艺术设计本科专业为契机，依托现有动画、漫画、数字媒体艺术等专业，形成“游戏设计+相关专业”的集群效应，促进资源共享与协同创新，提升学校在数字艺术领域的整体实力。

3.2 优化课程与人才培养模式

在现有课程基础上，紧跟AIGC生成、UE/Unity实时渲染、轻量化互动引擎等行业新技术迭代优化课程模块，强化“艺术设计+技术开发+文化传承”的三位一体复合型人才培养。通过竞赛、企业项目实训、校地合作等方式，立体化提升学生项目实操能力、商业创作思维与综合就业竞争力。

3.3 强化师资与平台建设

持续面向全国头部游戏企业引进主美、引擎技术、游戏策划类高层次全职人才，扩大行业资深从业者、企业主创构成的兼职教师占比；加大实验室投入力度，购置先进游戏开发设备与软件，打造集教学、科研、创作于一体的专业平台，为专业方向长远发展提供保障。

增设游戏艺术设计专业，能够充分发挥我校艺术学科优势，整合现有游戏教学班、游戏微专业多年办学积累，对接文创产业发展与自治区战略需求，持续培育高素质游戏创意人才，助力内蒙古地域文化传承创新与区域数字文化产业高质量发展。

10. 校内专业设置评议专家组意见表

校内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	☒ 是 ☐ 否
理由：如今，在全球化浪潮与数字技术迅猛发展，文化消费持续升级的当下，以动画、漫画、游戏为主要构成要素的ACG作品蓬勃发展。这其中，以游戏作品为依托所延伸的游戏产业已成为全球经济增长和各国文化软实力建设的关键引擎之一。作为新兴的文化载体，游戏在经济社会发展和文化出海进程中扮演着举足轻重的角色，其价值体现在多个维度。 近年来，随着国内及全球游戏产业的迅猛发展，市场对游戏艺术设计专业人才的需求也在不断增长，尤其是在高质量游戏内容制作方面，高素质的游戏艺术设计师仍然供不应求，设计人才的需求极为迫切。根据伽马数据发布的《2023-2024中国游戏企业研发竞争力报告》以及2024年度中国游戏产业年会人才需求情况发布的《2024年中国游戏产业报告》显示，2024年，中国自主研发游戏国内市场实际销售收入2607.36亿元，自主研发游戏海外市场实际销售收入185.57亿美元，同比增长13.39%，其规模已连续五年超千亿元人民币，并再创新高。面对全球游戏市场增速放缓、竞争日趋激烈的国际环境，国内游戏企业积极应对，表现出色。预计未来很长一段时间全球游戏市场将继续保持稳健增长态势。相关资料和报告显示，大量数字化、智能化岗位的涌现，对数字人才的需求与日俱增，我国当前数字人才总体缺口在2500万至3000万。目前，市场上既懂艺术设计，又掌握游戏开发技术，既对中华优秀传统文化有深入了解，又能通过数字技术实现其游戏和文化出海的复合型人才严重短缺，企业往往难以招聘到满足岗位需求的专业人员。这一人才缺口不仅制约了游戏企业的发展，也在一定程度上影响了游戏产业的创新与升级。 内蒙古地区拥有丰富且独特的文化资源，如北疆文化、黄河文化、地域民俗文化等，这些文化宝藏为游戏艺术设计提供了深厚的素材来源。通过将本土文化元素融入游戏设计中，可以开发出具有地域特色和民族风格的游戏产品，不仅能够丰富游戏市场的内容，还能助力内蒙古地区文化娱乐产业的数字化转型，推动文化产业的繁荣发展。同时，内蒙古艺术学院作为自治区唯一一所综合性艺术院校和唯一开设游戏艺术设计专业方向的高校，有责任和义务为本地培养游戏艺术设计专业人才，满足区域文化产业发展对人才的迫切需求，提升区域文化产业的整体竞争力。 目前，学校新媒体学院已开设动画、漫画、数字媒体艺术等相关专业，这些专业与游戏艺术设计专业在课程设置、教学方法、师资力量等方面存在高度交叉和互补性。学院动画专业游戏班自2017年开始独立培养游戏艺术设计专门人才，近10年来积累了扎实的游戏艺术设计人才培养经验。为进一步拓宽人才培养覆盖面、探索跨学科游戏创作人才培养新模式，学院依托成熟教学资源，设立AI+数字交互与游戏设计微专业，面向全校各专业本科生开放选课，打破原有专业壁垒，开展游戏艺术设计跨专业人才培养试点。微专业聚焦游戏美术创作、AIGC数字创意、民族文化IP游戏化	

转化开展模块化教学，开展项目式实训，持续积累跨专业教学案例与创作成果，检验了游戏艺术设计相关课程体系的可行性，为本专业申报开展充分预研。2025年，国家正式将游戏艺术设计增设为新的本科专业，学院依托近十年游戏教学班办学基础与游戏艺术设计微专业试点经验申报游戏艺术设计本科专业，时机成熟、基础扎实。专业获批后，能够进一步完善学校现有的学科专业体系，形成“本科专业方向+微专业拓展”多层次人才培养格局，打造数字艺术专业集群效应，促进各专业之间的资源共享与协同创新，持续提升学校在数字艺术领域的整体实力和影响力。

学校现有一批在游戏艺术设计领域有丰富教学和实践经验的教师，他们中的部分教师已在游戏美术、游戏交互设计、游戏策划等方向开展了相关研究和实践项目，具备完善的游戏艺术设计教学能力。游戏艺术设计微专业建设过程中，学院同步探索“校内专任教师+行业外聘导师”双师教学模式。后续学校还将持续引进具有游戏开发企业一线工作经验的高层次人才，持续扩充兼职行业专家队伍，进一步充实和优化师资结构，为游戏艺术设计本科专业教学提供有力师资保障。

目前，学院已建成动画与游戏互娱、智能交互艺术、动画产教融合创新等8个专业工作室。依托北方少数民族数字艺术实验室、无纸动画实验室等专业实验室，配备先进图形工作站、游戏制作软件、虚拟现实设备等硬件资源，相关平台同时服务于动画游戏教学班、游戏艺术设计微专业日常实训，可充分满足游戏艺术设计本科专业学生课程实践、项目创作需求。同时，学校还在不断加大对实验室建设的投入，计划购置更多与游戏开发相关的设备和软件，进一步升级实验室硬件水平。

学院动画游戏班自独立培养以来就制定了独立的人才培养方案，并已开设了一系列与游戏艺术设计相关的课程，如游戏剧本创作、游戏交互创作、游戏UI设计、游戏引擎应用、游戏策划等，这些课程为游戏艺术设计专业的课程体系构建提供了良好根基。游戏艺术设计微专业在此基础上搭建模块化课程群，重点融入AIGC创意设计、民族IP交互创作等前沿教学内容。新建游戏艺术设计本科专业，将整合游戏教学班与游戏艺术设计微专业两类课程建设成果，紧跟AIGC技术发展趋势开展课程优化、重组与升级，开发更多贴合行业需求、凸显北疆地域文化特色的特色专业课程。

学校已与网易等多家游戏开发与制作公司建立了合作关系，能够为学生提供了良好的实习实训机会。在此基础上，学校还将进一步拓展合作领域，加强与游戏开发企业的联动，持续建设校外实习实训基地。依托相关师资力量和工作室，精心打造“阅北疆”IP形象、“西贝精英训练营”项目；加强校地合作，联合呼伦贝尔宣传部打造地方文旅数字产品，为本专业、游戏艺术设计微专业学员提供真实项目实践平台，有效提升学生实践能力和就业竞争力。同时，学校还与中国传媒大学、北京电影学院、四川美术学院、鲁迅美术学院等高校的相关专业建立了良好的合作关系，能够有力保障相关专业发展和人才培养紧跟国内前沿。学院还鼓励学生、微专业学员积极参与各类游戏设计竞赛，以赛促创，锻炼创新思维和实践能力，提升学校在游戏艺术设计领域的知名度和影响力。另外，新媒体学院还依托内蒙古动漫产业研发与人才培养基地、动漫产教融合联合体成员单位、中国民族题材原创动漫作品大赛暨研讨会等平台优势，助力该专业全面发展。

内蒙古艺术学院新媒体学院申请增设游戏艺术设计本科专业，是在综合考虑学校办学定位、二级学院深厚的游戏艺术设计专业办学积淀、传统文化创造性转化和创新性发展的特殊需求和国家急缺专业建设赋能经济社会发展的前瞻性基础上作出的。依托游戏教学班长期办学成果与游戏艺术设计微专业前期试点探索，专业的设立将进一步助力内蒙古地区文化娱乐产业的数字化转型，推动区域文化产业和文化事业的繁荣发展。

拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 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	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否

专家签字：

王雷 薛峰 吴向阳 刘昂 苏胜 米高峰

论证专家

- 1. 王雷：中国传媒大学动画与数字艺术学院院长、教授、博士生导师，中国美协数字艺术委员会副秘书长；
- 2. 薛峰：南京艺术学院传媒学院院长、教授、博士生导师；
- 3. 吴向阳：山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院教授、院长、研究生导师；
- 4. 刘昂：山东艺术学院传媒学院院长、教授、硕士生导师，博士；
- 5. 苏胜：西安工业大学设计学院院长、教授；
- 6. 米高峰：陕西科技大学设计与艺术学院副院长、教授、博士生导师。

12. 艺术类专业事业发展规划文件



“十五五”时期（2026—2030 年）是我国基本实现社会主义现代化奠定坚实基础、全面发力的关键时期。依据《内蒙古自治区国民经济和社会发展的第十五个五年规划》《内蒙古自治区党委、自治区人民政府关于贯彻落实〈教育强国建设规划纲要（2024—2035 年）〉加快建设教育强区的意见》《内蒙古自治区“十五五”教育事业发展规划》等相关部署要求，以铸牢中华民族共同体意识为主线，结合学校实际，制定本规划。

一、发展基础与环境

（一）发展基础

“十四五”期间，学校坚持和加强党对教育事业的全面领导，贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，加快推进内涵式发展，全面深化教育教学改革。经过全体师生员工的共同努力，学校顺利通过教育部本科教学工作合格评估，被列入自治区“十四五”博士学位授予单位立项建设高校，入选自治区第二轮“一流学科”建设高校，人才培养质量持续提升，文化传承创新成果丰硕，社会服务与对外合作成效显著，办学核心指标显著跃升，为“十五五”高质量发展奠定了坚实基础。

党的领导全面加强。坚持和加强党的全面领导，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，以更高标准、更实举措贯彻落实党中央重大决策部署。坚持和完善党委

领导下的校长负责制，严格落实“三重一大”决策制度。高质量开展党史学习教育、学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想主题教育、党纪学习教育及深入贯彻中央八项规定精神学习教育等党内集中教育，理论武装持续深化。完成多轮干部调整聘任，干部队伍结构不断优化，年轻化专业化水平显著提升。深入实施“艺路阳光”党建品牌引领工程，纵深推进全面从严治党，扎实完成自治区党委巡视整改任务，正风肃纪反腐持续深化。基层党组织建设卓有成效，获评全国“样板党支部”1个、全区“坚强堡垒模范支部”1个。宣传思想工作守正创新，意识形态阵地更加牢固，校园安全稳定基础扎实稳固。统战工作根基不断夯实，民盟总支升级为民盟委员会，组建民进支部，成立学校党外知识分子联谊会、留学人员联谊会和归国华侨联合会，建成统战之家、侨胞之家活动阵地，与3家单位共建铸牢中华民族共同体意识实践基地，民族团结进步教育成果丰硕，获批全区民族团结进步示范单位。

人才培养能力持续提高。学校坚持立德树人根本任务，全面深化教育教学改革。思政育人体系深度创新，精心打造“剧场里的思政课”“展厅里的思政课”“行走的思政课”三大特色思政课堂，构建“大思政”育人格局。“三全育人”综合改革取得重要进展，入选教育部“一站式”学生社区试点单位。专业建设特色凸显，构建形成以舞蹈表演、音乐表演等7个国家级一流本科专业建设点为引领，6个自治区级一流本科专业建设点为支撑的建设发展格局，省部级及以上一流专业占比达50%。成立非物质文化遗产学院、艺术与科技学院，推动特色专业与

学科交叉融合。荣获国家级教学成果奖二等奖 1 项，自治区级教学成果奖 4 项。获批国家级新文科研究与改革实践项目 2 项，自治区级新文科研究与改革实践项目 3 项；自治区级教育教学改革研究项目 6 项；自治区级课程思政示范项目 1 项，自治区级课程思政示范中心 1 个。依托自治区级重点实验教学示范中心，推动音乐科技、数字戏剧等“微专业”与“四新”建设落地，促进学科交叉与人工智能赋能。课程建设成果显著，拥有国家级一流本科课程 9 门、自治区级 36 门，一流课程占比和生均值在全区居于前列。就业创业服务体系持续优化，就业质量显著提升，单位就业率较“十三五”末提高 50 个百分点。质量保障体系日趋健全，校院两级督导制度与教学信息员队伍协同发力，初步实现教学闭环管理。

研究生教育实现高质量发展。招生规模显著扩大，五年累计录取研究生 878 人，较“十三五”末增长 64%；优质生源比例提升至 15.1%。教育教学改革成效突出，获批自治区级教改项目 10 项、研究生精品课程 3 门、研究生科研创新项目 14 项，获得自治区教学成果奖二等奖 1 项，获评自治区优秀硕士学位论文 5 篇。产教融合深入推进，建成研究生联合培养基地 15 个。导师队伍建设持续强化，导师数量较“十三五”末增长 56%。

附属中等艺术学校人才培养质量显著提升。专业建设优化升级，新增电子管风琴、马头琴制作专业方向，成立民族乐器研制中心。升学率与本科过线率稳居同类院校前列，2024 年、2025 年升学率、统考通过率均为 100%，2025 年本科过线率 83%，多名学子考入 985、211 大学和专业名校。承办全国职教会议及

赛事，落地阿拉善成立分校。音乐、舞蹈原创作品在全国“桃李杯”舞蹈教育教学比赛中获最高奖，连续斩获教育部主办的第七、第八届全国中小学生艺术展演一等奖 3 项、二等奖 1 项。少年合唱团第 4 次登上国家大剧院举办专场音乐会，应邀参加世界合唱节。

学科水平跨越提升。学校列入自治区博士学位授予单位立项建设高校，入选第二轮自治区“一流学科”建设高校，音乐与舞蹈学获批自治区一流建设学科。硕士学位授予点由 3 个增至 6 个，学科专业方向由 16 个增至 31 个。在第五轮学科评估与专业学位水平评估中，音乐与舞蹈学、舞蹈领域排名均进入全国前 40%，居自治区同类学科首位。音乐与舞蹈学、艺术学、美术与书法、设计、戏剧与影视学科专业相继获批自治区一流建设学科、提质培育学科。艺术学一级学科全票通过教育部专项合格评估。在 2025 年软科“中国最好学科”排名中，艺术学、音乐、舞蹈、戏剧与影视均位居自治区同类学科首位，其中音乐、舞蹈位列全国前 30%，艺术学、戏剧与影视位列全国前 40%，有力引领区域艺术学科发展。

队伍建设成效显著。学校坚持引育并举，引进高层次人才 37 名。专任教师总数达 497 人，较“十三五”末增加 54 人，博士学位教师占比 16%，副高及以上职称教师占比 50%，青年教师（45 岁以下）占比 56%。新增省级及以上人才称号、奖项获得者 9 人，认定“英才兴蒙”工程五类人才 15 人、六类人才 13 人。教师聘用与考核机制持续完善，实施分类考核评价，优化岗位设置，获批人才专项编制，招聘控制数人员 55 人。健全培

养培训体系，出台青年教师助教制度，鼓励学历提升，15名教师攻读博士学位。师德师风长效机制不断健全，制定《内蒙古艺术学院教师师德失范行为处理办法及负面清单（试行）》《内蒙古艺术学院关于开展师德专题教育的实施方案》等制度，建立预警与核查机制。严格落实师德考核与承诺书签署制度，实行“一票否决制”。

科研实力实现跃升。学校坚持目标导向与需求导向相结合，科研创新能力稳步增强，服务区域文化发展成效显著。共获批各类纵向科研项目300项，其中国家级项目1项、国家部委项目2项、省级项目37项；教师发表学术论文695篇（其中CSSCI、北大核心43篇），出版学术专著145部、教材22部，获萨日纳奖6项、自治区哲学社科成果政府奖6项。科研平台持续扩容，新增“内蒙古艺术研究基地”等4个自治区级平台，成立校级艺术研究院、艺术团，《内蒙古艺术学院学报》荣获“中国人文社会科学期刊AMI综合评价‘艺术学’类核心期刊扩展等级”和“全国高校质量进步社科期刊”称号。科研成果转化成效显著，与企业签订横向项目28项，合同金额228.34万元；实现成果转化117项，转化金额471.61万元，为区域文化发展提供有力支撑。

艺术创作成果丰硕。学校坚持艺术创作精品战略，共获得各类奖项600余项，获批国家艺术基金项目8项。21幅（件）师生作品入选全国第十四届美展，创历史最好成绩。舞剧《草原英雄小姐妹》入选中国艺术研究院“百部文艺作品榜单”，现代舞《抬头明亮，那时光》荣获第14届中国舞蹈“荷花奖”

现代舞奖，动画短片《国家的孩子》入围第 21 届中国国际动漫节“金猴奖”，原创话剧《战士·战马》获第八届中国校园戏剧节优秀剧目奖并入选教育部高雅艺术进校园项目。原创群舞《天驹》《绣在穿引间》及独舞《敬仰》等作品在“桃李杯”“顶尖舞者”及黄河流域九省区展演中屡获大奖。舞蹈作品《向阳花》、歌曲《祖国大地百花盛开》荣获内蒙古自治区精神文明建设“五个一工程”奖。

社会服务贡献突出。发挥专业优势服务地方发展，打造“赓续文脉·创新发展”呼伦贝尔大草原文化作品展等品牌项目，以数字艺术赋能传统文脉活化传承，形成文旅融合特色样板。依托“在地设计”开展蒙古族服饰手工艺数字化保护、万部华严经塔三维数字化采集、昭君博物院展厅设计等特色实践，推动草原智慧民宿、数智非遗展馆等项目落地。协同地方政府、企业开展文旅文创设计项目 150 余项，为区域文旅产业提质升级提供设计支撑。多名教师撰写的 18 份咨询报告被民盟中央、自治区党委宣传部等机关采纳，为自治区文化产业发展提供智库支持。内蒙古艺术学院乌兰牧骑深入基层，累计开展服务演出与实践百余场，将艺术文化送达边疆一线与基层社区。青年志愿者协会连续 4 年入选团中央“七彩假期”志愿服务团队，2023 年入选团中央“圆梦工程”服务团队。组建乌兰牧骑红色精神宣讲团，理论宣讲作品在省部级比赛中荣获一等奖。

高等学历继续教育稳步发展，成功备案音乐表演、舞蹈表演、表演（二人台表演）、绘画、文化产业管理等 5 个专业，涵盖专升本、高起本层次，首届学生顺利入学。创业与职业技

能培训深入推进，具备开展服装制版师、钢琴调律师等 9 个政府补贴性职业技能培训能力。成功获批市级创业指导师工作室，多项职业技能培训系统纳入学校公共选修课程体系，服务覆盖面显著拓宽。成功中标国家级教师培训计划，与地方文艺团体达成订单式人才培养协议，初步建立起多元化的非学历教育与社会服务体系。

文化引领担当有为。师生屡登国家级重大艺术舞台，参与央视春晚、国家大剧院展演及纪念抗日战争胜利 80 周年文艺晚会等重要活动，有力彰显文化自信。校园文化载体持续丰富，校史展正式开展、发布校歌，并在红色校史、廉洁文化等赛事活动中荣获多项奖励。成功承办西部高校廉洁文化艺术联盟第二届廉洁文化建设论坛，文化辐射力与社会影响力不断提升。

对外合作纵深拓展。与白俄罗斯、俄罗斯、蒙古国等国家的 10 所高校建立稳定合作关系，加入 6 个国际艺术教育组织，深度参与“一带一路”文化交流及中俄艺术联盟系列活动。师生国际交流渠道持续拓宽，成功举办国际学术会议，推进“2+2”“3+1+2”等中外合作联合培养项目。与港澳台交流取得突破性进展，获批自治区首批具备港澳台招生资质院校。国内合作紧密务实，与中央音乐学院等 14 所一流艺术院校建立深度合作关系，与地方政府及企事业单位签订合作协议 62 项，产教融合与协同育人机制不断完善。

治理效能与运行保障协同提升。推进依法治校，持续完善以章程为统领的现代大学制度体系，完成《内蒙古艺术学院章程》修订和学校制度“废改立释”工作。健全内控体系，出台

国有资产管理、内部审计相关制度。完成资产全面清查盘点，资产管理平台正式运行，实现与财务报账系统一体化对接，提高资源配置和使用效益。财务报账线上签批系统投入使用。审计监督效能持续提升，聚焦财务收支、采购招标、工程建设、科研经费等重点领域完成审计项目。云谷校区正式启用，两校区运行日趋完善。通过构建外包物业“监管考一体化”机制，以常态化精细监管保障服务品质。完善校园安防基础设施，维护平安校园。

在总结经验、肯定成绩的同时，必须清醒地看到，我们在工作中还存在不少问题和不足：专业结构优化调整与自治区产业需求适配性不强，数智化教学基础设施建设滞后，课程体系与教学内容相对传统，应用型、创新型人才培养模式改革仍需深化；学科高峰效应不足，对重大战略的支撑能级亟待提升，学科发展不均衡问题较为突出，学位授权点数量偏少，科研组织以单兵作战为主，团队协同攻关能力不足，重大原创性科研成果较少；高层次领军人才和学科带头人不足，引育机制不健全，青年人才缺乏有效成长支撑，全周期培训体系及新型教学能力供给薄弱；对接国家和自治区重大发展战略需求的能力有待加强，获取竞争性资源能力不足，科研创作成果转化及产教融合水平有待进一步提升；学校治理体系和治理能力现代化水平需进一步提升，支撑管理重心下移的治理结构不够完善，职能部门信息共享与业务协同机制欠缺，基于大数据的信息化平台建设有待加强。

（二）发展环境

“十五五”时期是我国向第二个百年奋斗目标进军的第二个五年。着眼中华民族伟大复兴的战略全局和世界百年未有之大变局，国内外形势正发生深刻复杂的变化，要求我们准确识变、科学应变，更好地把握新发展阶段的机遇和挑战，推动学校各项事业的高质量发展。

1. 国家战略叠加带来的机遇与挑战

教育强国、文化强国、数字中国等重大战略协同推进，为学校高质量发展提供了前所未有的战略机遇，也对学校转型升级提出更高要求。教育强国战略要求全面提高人才自主培养质量，培养拔尖创新人才，这对学校的学科专业结构、培养模式、课程体系提出了新要求。文化强国战略强调激发全民族文化创新创造活力，学校要围绕内蒙古文化艺术资源，积极开展基础研究、应用研究及原创性创作，发展新时代中国特色社会主义文化。数字中国战略要求加快教育数字化转型，发展数字创意产业，为学校推动艺术与科技融合、培育新兴交叉专业提供了政策红利。学校需主动融入“一体推进教育科技人才发展”战略布局，以科技创新赋能人才培养，以人才支撑文化繁荣，实现高质量发展。

2. 区域发展升级带来的机遇与挑战

自治区党委“1571”工作部署对高等教育服务地方能力提出了更高要求。作为全区唯一独立设置的综合性高等艺术学府，学校必须在区域发展中明确坐标、发挥作用、体现价值。当前，自治区文旅深度融合、传统工艺振兴、文化数字化等重点领域持续拓展，对高素质艺术专业人才的需求日益增强；特别是在

文旅品牌塑造、文化空间设计、互联网新大众文艺创作等方面，亟须具有地域特色、时代质感与网络传播力的艺术内容支撑。对照这一需求，学校目前仍存在传统专业路径依赖较强、新兴专业响应滞后、产学研联动机制不健全等问题，必须在“十五五”期间着力破解人才培养与区域发展之间的结构性错配，真正成为服务自治区文化繁荣和产业升级的重要引擎。

3. 技术革命赋能带来的机遇与挑战

以人工智能、大数据、虚拟现实、元宇宙等为代表的数智技术，正深刻重塑艺术创作、传播与教育的底层逻辑。AI生成内容、沉浸式交互艺术、算法作曲等新形态不断涌现，挑战传统艺术边界与创作主体性认知。面对技术迭代加速，学校在教师数字素养、跨学科师资储备、技术应用与艺术规律融合等方面存在明显短板，传统教学模式转型缓慢。“十五五”期间，学校必须主动拥抱技术变革，探索人机协同的创新艺术人才培养模式，推动技术从工具辅助走向生态重构，在数字化转型中赢得发展主动权。

4. 高等教育变革带来的机遇与挑战

我国高等教育已进入内涵式发展、差异化办学的新阶段。《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》明确提出推进“四新”建设与高校分类特色发展。新一轮高等教育改革强化绩效导向、交叉融合与服务能力，推动高校从同质扩张转向特色竞争。作为应用型艺术院校，学校必须紧抓新文科建设契机，打破学科壁垒，主动对接自治区“应用型高校”建设目标与支持举措，在复合型应用人才培养、文化艺术成果转化、实践教学

平台升级等方面重点突破。“十五五”期间，学校需进一步凝练办学特色，强化内涵建设，在高质量应用型艺术人才培养与高水平服务社会中塑造不可替代的优势。

5. 学校发展方位交织带来的机遇与挑战

站在“十五五”发展的关键历史方位，学校未来五年将步入“五期交织”的特殊发展阶段：一是迎来建校70周年，步入守正创新、继往开来的“积淀升华期”，办学积淀与时代使命交汇融合，为高质量发展注入深厚精神动力；二是全力冲刺博士学位授予单位建设，步入提升层次、突破瓶颈的“申博攻坚期”，事关学校核心竞争力与长远发展格局；三是迎接本科教育教学审核评估，步入以评促建、提质增效的“质量强基期”，推动人才培养体系全面优化、持续改进；四是深化内部体制机制改革，步入激发活力、提升效能的“治理重塑期”，加快构建符合新时代要求、具有艺术院校特点的现代大学治理体系；五是完成云谷校区二期建设工程和艺术中心建设，力争建设专家公寓，步入拓展空间、优化功能的“条件跃升期”，为教育教学与艺术实践提供坚实基础支撑。

二、战略思路

（一）总体要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻落实党的二十大和二十届历次全会精神，紧扣自治区党委“1571”工作部署，以铸牢中华民族共同体意识为主线，深化落实习近平总书记和党中央赋予内蒙古建设“两个屏障”“两个基地”“一个桥头堡”的五大战略定位和使命任务，主动适应国家和

自治区经济社会发展需求，落实自治区分类推进高校改革部署，立足应用型高校办学定位，遵循教育规律、艺术规律和人才成长规律，以推动高质量发展为主题，以治理体系和治理能力现代化建设为抓手，统筹推进育人方式、办学模式、管理体制、保障机制改革，深化产教融合与科教融汇，着力培养德智体美劳全面发展的高素质应用型艺术人才，为服务文化强区、教育强区建设和自治区经济社会高质量发展提供坚实人才支撑和智力保障，努力全面建成特色鲜明、国内有影响力的高水平艺术院校。

（二）基本原则

1. 坚持党的全面领导和立德树人。全面贯彻党的教育方针，坚持社会主义办学方向，完善党委领导下的校长负责制，把立德树人作为根本任务，将社会主义核心价值观融入教育教学全过程，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

2. 坚持服务大局。紧扣自治区党委“1571”工作部署，主动融入“教育强区”“人才强区”“文化强区”建设，按照应用型高校定位要求分类发展，以传承创新中华优秀传统文化和服务现代文旅产业为导向，集中资源办出特色、办出水平，强化对自治区文化事业与产业发展的支撑。

3. 坚持以人为本。坚持发展为了师生、发展依靠师生、发展成果由师生共享，持续改善学校学习、工作和生活条件，提升师生员工的获得感、幸福感、安全感。

4. 坚持深化改革。以自治区分类推进高校改革为契机，破除制约高质量发展的体制机制障碍，推动优化资源配置、提高

发展质量的重大改革举措，持续增强发展动力与活力。

（三）主要目标

“十五五”时期，以全面建成特色鲜明、国内有影响力的高水平艺术院校为总目标，以落实自治区“双优”工程为牵引，实现学校综合实力与社会贡献度显著提升，到2030年学校综合实力进入中国大学排行榜前350名。党的全面领导更加坚强有力，全面达到博士学位授予单位申请条件，建成特色鲜明、优势突出、结构合理的学科专业体系；人才培养质量显著提高，核心竞争力与社会满意度持续上升；师资队伍结构优化，高层次人才显著增加；产出一批高质量、有影响的标志性科研与艺术创作成果；学校治理体系和治理能力现代化水平明显提升。

具体目标如下：

——党的领导优势充分彰显。党的全面领导制度体系更加健全，全面从严治党向纵深推进，党委领导下的校长负责制不断完善，政治优势转化为治理效能和发展动能。

——人才培养质量跃升。本科教育基础地位更加牢固，研究生教育体系逐步完善，以学生为中心的教学改革持续深化，学生综合素质和就业竞争力显著提升。

——学科建设实现突破。全面达到博士学位授予单位申请条件，形成一流学科牵引、多学科并进的高水平学科生态，学科内涵建设取得明显成效。

——人才队伍整体优化。人才队伍结构显著优化，领军人才和创新团队集聚水平提高，形成全方位培养、引进、用好人才的工作格局。

——科研创作迈上新台阶。有组织的科研体制机制更加完善，科研创新与社会服务能力持续提升，成果质量与学术影响力显著提高，推出一批具有时代精神的高质量精品力作，用高水平科研与创作成果支撑学科高峰建设。

——社会服务作出新贡献。聚焦文旅产业提质升级，强化创意赋能与人才支撑，推动文化艺术科研成果转化，显著增强社会服务效能。

——国际交流开创新局面。深度融入国家“一带一路”文化交流战略，将学校建设成为内蒙古艺术对外交流核心基地、“一带一路”艺术教育合作关键节点和区域艺术新质生产力培育高地，打造具有国际影响力的艺术交流品牌。

——文化建设彰显新活力。以铸牢中华民族共同体意识为主线，形成“以艺铸魂、以文化人”育人格局，打造特色思政文化品牌，持续提升学校文化软实力。

——治理效能得到新提升。校区功能布局科学，智慧校园基本建成，综合保障能力和管理效能明显提升，社会美誉度进一步提高。

内蒙古艺术学院“十五五”核心指标一览表

项目	具体内容	2030年目标
党的建设	理论学习	1. 坚持“第一议题”制度，构建“中心组领学、专家导学、读书班深学、个人自学”的多元学习体系。 2. 落实党支部书记全员培训，实现基层党员培训全覆盖。 3. 落实党员教育讲师聘任制，建立一支素质优良、

		规模适当、结构合理、相对稳定、适应新时期党校教育培训要求的党校兼职教师队伍。
	基层党建	1. 特色党建品牌影响力扩大，打造 3—5 个党建特色品牌活动，组织开展党建主题活动年均不少于 10 场。 2. 协同育人机制更加完善，建立与各二级学院的党建联动机制，形成“全员、全过程、全方位”的学生党建工作格局。
	统一战线	1. 创建自治区铸牢中华民族共同体意识实践共育平台，打造教育实践实体空间。 2. 实施“理论和实践研究”项目，深化铸牢中华民族共同体意识理论研究。 3. 深化“艺润石榴籽·铸梦小课堂”铸牢中华民族共同体意识品牌。
	干部队伍	1. 大力培养和选拔使用符合学校建设发展需要的优秀干部，选人用人工作综合评价得分均在 90 分以上。 2. 优化干部队伍年龄结构、专业结构、性别结构、民族结构。到 2030 年，处级干部以 45 岁左右为主体，40 岁以下的占 10%左右，科级干部以 35 岁左右为主体，30 岁以下的占 10%左右；处级干部队伍中具有高学历或高职称的占 65%左右；重视女干部和少数民族干部的培养，逐步增加党外干部的比例。 3. 选优配强二级学院领导班子。

人才培养	思想政治 教育	1. 持续加强马克思主义学院标准化建设，正高级职称实现零的突破。 2. 培育 5 个校级思政品牌，推动思政教育融入社会实践、志愿服务、实习实训。 3. 力争建设 1 门以上自治区级思政“金课”，建成 4 个实践教学基地。
	专业建设	1. 新增 3—5 个急需紧缺和人工智能相关专业，建设特色鲜明的自治区级微专业 3—5 个；对就业率持续偏低、办学质量不达标的 3—5 个专业实施停招或撤销。 2. 大力推进传统专业数字化改造，推动专业建设提质增效。 3. 力争获批 1—4 个“四新”专业建设项目，助力学校专业转型升级。
	人才培养 质量	1. 本科生：加强智慧课程建设，打造自治区级规划教材 3-5 部；培育高水平教学创新团队 5—10 个；构建产教融合协同育人平台 1—2 个；力争获得自治区级教学成果奖 3-5 项，努力实现国家级教学成果奖的突破。 2. 研究生：在校硕士研究生规模增至 640 人左右，专业学位硕士占比 80%以上，优质生源比例持续提升。建成自治区级优质教学资源 5-8 项；获评自治区优秀硕士学位论文不少于 5 篇。新增硕士生导师 40 人以上，培育博士生导师 20 人以上，打造高水平导师团队 3—4 个，行业产业导师库规模达 50 人以上。建成 2-3 个自治区级高水平联合培养基地。

	就业与创新创业	1. 政校行企协同，全力开拓就业市场，构建多元化岗位供给渠道，提高毕业生人均有效岗位供给率。 2. 完成就业数据全程网络化建设，构建覆盖全流程的智能化就业监测与服务体系。 3. 大学生创新创业训练计划项目实现量质双升，“中国国际大学生创新大赛”“挑战杯”等高水平赛事实现国家级奖项层次和数量新突破。
学科建设	“申博”攻坚	学校核心指标达到国家新增博士学位授予单位申请基本条件，艺术学一级学科、音乐、舞蹈专业学位类别达到博士学位授予点申请标准。
	学科水平	力争艺术学一级学科进入新一轮学科评估B档；音乐、舞蹈专业学位类别保持区内绝对优势并争创B+档；戏剧与影视专业学位类别首评进入B-档；美术与书法、设计专业学位类别实现1—2个档位晋升。
	学科生态	1. 完成设计学一级学科硕士学位授予点申报。 2. 建成2-3个校内交叉学科协同创新平台，培育艺术与人工智能、文化遗产数字化、区域文化创意产业等新的学科增长点。

人才队伍建设	人才引育	1. 引育博士人才 50 人（其中自治区“英才兴蒙”工程五类及以上人才 15 人、新兴交叉学科博士 10 人）。 2. 培养学科带头人 10 人、中青年学术骨干 50 人，实现重点学科与新兴学科带头人全覆盖。 3. 每年支持 10 名教师进修访学、5 名教师在攻读博士学位。
	结构优化	1. 专任教师总数稳定在 500 人左右，生师比控制在 12:1 以内。 2. 师资队伍年龄、职称、学缘结构得到进一步优化，博士学位教师占比从 16% 提升至 25%，其中新兴交叉学科博士占比不低于 15%；取得副高及以上职称教师占比提高至 51%；“双师型”教师占专业教师占比提升至 45%。
	团队建设	1. 重点建设艺术学、音乐、舞蹈、美术、设计、戏剧影视 6 个校内学术创新团队，争取获评自治区级重点团队，努力冲击国家级团队。 2. 在“人工智能+艺术”、文化资源数字化等领域，新建 2 个交叉学科团队，推动跨学科人才培养与科研创新。
	制度与能力	1. 完善师德师风制度体系及考核机制，建立奖惩严明的鼓励、惩罚机制，推进师德师风“一票否决制”。建立常态化、多样化的师德培训体系，确保教师每年参加师德培训时长不少于 20 小时。 2. 修订《内蒙古艺术学院职称评审办法》，优化

		分类评价标准。 3. 深化岗位设置及聘用改革，打造常态化岗位晋升机制，为教师职业发展提供保障。
科研和艺术创作展演	科研项目	1. 国家社科基金项目等国家级科研项目力争获批 10 项以上,国家艺术基金项目力争获批 15 项以上,国家部委、省级项目立项数量达到 60 项以上。 2. 鼓励横向科研项目立项，实现横向项目经费突破 1000 万元。
	科研成果	1. CSSCI、北大核心期刊论文发表数量突破 100 篇，在国家专业出版社出版学术著作 70 部以上。 2. 力争获得国家级、省（自治区）级社科成果奖及行业权威奖项的标志性成果达 30 项以上。
	创作与展演	1. 累计推出 20 件左右高水平艺术作品，重点打造 2-3 部业界高度认可的艺术精品。 2. 力争获得金钟奖、荷花奖、动漫奖等国家级一类奖项 3 项以上，国家级二类奖项 20 项以上，省级一类奖项 6 项以上，二类奖项 100 项以上。
	平台建设	新建服务区域文化发展的自治区级及以上艺术研究与实践平台 6—10 个。
	成果转化	成果转化收益年增长 30%以上，实现艺术价值与经济价值深度融合。
	学术交流与文化传播	举办国际性、国家级的学术交流活动和有重大影响力的艺术展演活动 10 次以上。
对外合作与交流	国际合作	1. 重点与“一带一路”沿线及欧洲 4 所艺术类高校建立联合培养与展演机制，邀请 15-20 名国际专家来校讲学，支持教师参加 10—15 场高水平国际

		会议，举办 3—5 场有影响力国际艺术活动。 2. 推动累计 50 名以上学生赴境外交流，招收国际学生稳定在 10 名以上。 3. 建成 1 个本科中外合作办学项目、1 个硕士研究生联合培养项目。
	强化国内协同	1. 与 6 所以上一流艺术院校签订合作协议，与 8 个以上地方政府、重点企事业单位签署框架协议。 2. 积极参加西部高校廉洁文化艺术联盟、新时代西部大开发与西部高校艺术学联盟、京津冀蒙高校联盟及中国教育国际交流协会等平台主办的系列活动。
校园文化建设	校园文化品牌建设	1. 实现“一院系一品牌”项目全覆盖，每年举办校园文化活动不少于 20 场。 2. 争取 1 个校园文化品牌获自治区级表彰，“一院一品”项目形成特色集群。
	文化育人物理空间优化	1. 建成校园文化标识体系和特色道路文化体系，云谷校区文化育人生态成型。 2. 建成铸牢中华民族共同体意识、非遗文化园、廉洁文化园等文化浸润空间。

三、建设任务

（一）坚持和加强党的全面领导，着力筑牢办学治校根本保证

1. 全面深化党的政治建设。坚定拥护“两个确立”、坚决做到“两个维护”，始终在思想上政治上行动上同以习近平同志为核心的党中央保持高度一致。严格落实“第一议题”制度，

健全贯彻落实习近平总书记重要指示批示精神长效机制，强化对重大决策部署落实情况的监督检查。严格执行民主集中制，加强和规范党内政治生活，严明政治纪律和政治规矩，不断提高政治判断力、政治领悟力、政治执行力。压紧压实意识形态工作责任制，维护学校政治安全与意识形态安全。

2. 持续抓好党的创新理论武装。坚持把习近平新时代中国特色社会主义思想特别是关于教育的重要论述作为首要政治任务，推动师生在学懂弄通做实上见实效。完善理论学习内容体系，组建宣讲团，建立内外联动机制。推动新时代思想政治工作守正创新，完善“大思政”工作格局，提升全员全过程全方位育人效能。

3. 加强基层党组织建设。压紧压实基层党组织党建责任，强化学校“双带头人”教师党支部书记培育和选优配强，提升教师队伍思想政治与业务能力融合水平，增强基层党组织创造力、凝聚力、战斗力。推进党支部标准化规范化建设，以“艺路阳光”党建品牌为总领，明确“一支部一特色”目标，持续打造具有较高辨识度的党建特色品牌。做好党员发展工作，加强对高层次人才、青年教师的思想引领，强化学生党员培养教育管理。

4. 压实干部选育管用全链条。突出政治标准，注重在重大任务和教学科研、管理服务一线考察识别干部。完善干部考核评价机制，树立重实干、重实绩、重担当的鲜明导向。从严加强干部监督，深化提醒、函询、诫勉机制，严防“带病提拔”。深化数字赋能干部培训，实现培训精准记录与标准化管理。

5. 以更高标准、更实举措推进全面从严治党。坚决落实主体责任和“一岗双责”，压紧压实管党治党政治责任。围绕铸牢中华民族共同体意识主线、自治区“两个屏障”“两个基地”“一个桥头堡”战略定位和使命任务、申请博士授予单位等重大部署，强化全面从严治党政治责任，推进政治监督具体化精准化常态化。锲而不舍落实中央八项规定精神，狠刹各种不正之风，推进作风建设常态化长效化。保持反腐败永远在路上的清醒坚定，一体推进不敢腐、不能腐、不想腐，着力铲除腐败滋生的土壤和条件。加强对“一把手”等“关键少数”和年轻干部等重点群体的监督。以党内监督为主导，推动各类监督贯通协调，深化拓展纪检监察监督与审计监督、财会监督、统计监督等协作配合机制。加强纪检监察工作规范化法治化正规化建设。

6. 强化统战和群团工作。以铸牢中华民族共同体意识为主线，构建“课堂教学+实践体验+展陈传播”三维育人场景，打造“铸牢中华民族共同体意识实践共育平台”，深化“艺润石榴籽·铸梦小课堂”品牌，以“宣讲+艺术”模式展现民族团结魅力。整合校内外资源组建研究团队，产出高质量研究成果。充分发挥工会桥梁纽带作用，健全教职工代表大会制度，深化校务公开，切实保障教职工民主参与和权益维护。持续提升共青团组织力、引领力、服务力，推动学生会、研究生会深化改革，规范学生社团建设，巩固党联系服务青年的桥梁纽带。

（二）落实立德树人根本任务，着力培育全面发展的应用型艺术人才

1. 创新思想政治教育，筑牢立德树人根基。全面深化课程思政内涵建设，将思想政治工作体系贯通教育教学各环节。推进“艺术+思政”融合，持续打造“乌兰牧骑红色精神宣讲团”等育人品牌。建设4个实践教学基地。持续加强马克思主义学院标准化建设，优化思政课教师与辅导员专业发展体系。

2. 深化“五育并举”综合改革，促进学生全面发展。大力践行“健康第一”教育理念，实施健康学校建设计划，将健康素养培育贯穿德智体美劳教育全过程。健全心理健康教育与危机干预体系，培养学生健康生活方式和积极心理品质。持续深化美育浸润行动，提升学生审美感知与艺术表现能力。实施劳动习惯养成计划，丰富劳动教育实践载体，增强学生劳动意识与动手能力。强化科技教育与核心素养培育，营造“爱读书、读好书、善读书”的浓厚校园氛围，以书香涵养艺术创作底蕴，提升学生人文素养，构建德智体美劳全面培养的艺术人才育人新生态。

3. 优化专业布局，强化内涵发展与就业导向。建立以社会需求和就业质量为导向的专业动态调整机制，实现教育链与产业链精准对接，新增3—5个急需紧缺和人工智能相关专业，对办学质量不达标的3—5个专业实施停招或撤销。建设3—5个特色微专业，强化以国家级和自治区级一流专业为核心的品牌专业集群，推动传统艺术专业数智化转型。

4. 深化教育教学改革，系统提升人才培养质量。以OBE理念重构人才培养方案，将行业标准融入课程体系。推进“课堂+舞台”“行走的课堂”“项目式田间劳动课”等实践教学模式

创新，完善“一专多能”应用型人才培养体系。深入推进AI技术与教育教学深度融合，开设人工智能通识教育课，构建“师—机—生”三元协同的课堂结构，推进以学生为中心的个性化学习模式，推动混合式教学与虚拟仿真实验应用。扩大研究生招生规模，深化研究生教育教学改革，分类优化学术学位与专业学位研究生培养方案。实施研究生拔尖创新人才培养计划，支持学生参与国家级展演、科研项目与高水平论文发表。积极推行项目化教学，深化校地校企合作，重点建设一批高水平现代产业学院与实践基地，持续深化“课项赛孵转”全链条育人格局。

5. 强化就业创业服务，稳步提升毕业生就业质量。构建智能化就业监测与服务体系，提升就业服务数字化水平，将毕业生就业质量作为检验人才培养成效的核心指标。深化访企拓岗专项行动，拓宽市场化就业渠道，实现人才培养与高质量就业精准对接。

6. 完善质量保障体系，健全闭环管理机制。构建基于大数据的教育质量监测评价体系，将毕业生就业质量、用人单位评价纳入专业评估与教学督导内容，推动实现“招生—培养—就业”全链条联动与闭环管理，依据就业市场反馈动态优化人才培养过程。聚焦本科教育教学审核评估和学位授权点合格评估，以评促强，持续推动人才培养质量与就业竞争力双提升。

7. 深化中职教育教学改革，提升艺术后备人才培养质量。优化专业布局，探索“AI+艺术”数字类新兴专业，推进“6+4”中本贯通培养，搭建数字化教学平台，健全“学—演—创—赛”

实践模式。推进职普融通，开展特色高中试点，持续提高本科升学率与优质院校录取率。

（三）强化学科汇聚融合交叉，着力打造优势学科高峰

1. 对标攻坚，确保博士学位授予单位建设全面达标。聚焦博士学位授予单位建设核心目标，对照国家基本条件制定并动态优化达标路线图，建立关键指标动态监测与预警机制。重点突破专任教师博士化率、生师比、国家级项目、高水平成果、生均经费等核心短板，实行台账管理与动态销号，确保 2028 年底全面达到申报条件，为正式申报奠定坚实基础。

2. 高峰引领，打造学科标杆与特色优势。落实自治区“一流学科建设行动”，设立音乐、舞蹈培优特区，在人才引育、资源配置、国际交流等方面赋予更大自主权。推动艺术学一级学科晋位升级，重点支持学科团队冲击国家级奖项、重大项目与高水平论文，承办全国性学术论坛与艺术展演，打造区内领先、全国知名的学科高峰，显著提升学科影响力。

3. 交叉融合，培育新兴学科增长点。主动对接区域“科技突围”和“人工智能+”战略，破除学科壁垒，建设艺术与人工智能、文化遗产数字化、区域文化创意产业等领域交叉学科平台，设立交叉研究专项，支持跨学科申报重大重点项目。将“人工智能+”深度融入人才培养环节，引导师生围绕数字艺术、文化遗产智能活化、文旅元宇宙等前沿方向开展研究，形成新的学科竞争优势。

（四）实施人才强校战略，着力打造高水平师资队伍

1. 加大高端人才引育力度。聚焦博士点申报学科与新兴交

叉领域，分学科制定高层次人才引育计划，形成结构合理的学科梯队。深入实施“英才兴蒙”工程，加大国家级、自治区级人才项目申报支持力度。积极落实银龄教师计划，鼓励柔性引进业界顶尖专家，快速补齐学科带头人短板。

2. 优化师资队伍结构。优化专业教师配置，补齐生师比短板，加强跨学科人才培养，确保到 2030 年新兴交叉学科博士占比不低于 15%。支持教师考取数字艺术、文化产业管理等职业资格证书，推动“双师型”教师占比提升至 45%。强化领军人才培养，遴选学科带头人后备力量，支持其开展学术攻关与高水平交流。

3. 健全青年教师成长支持体系。完善青年教师全周期培训机制，落实助教工作制度，发挥“以老带新”传帮带作用。构建数字化赋能教师发展常态化机制，聚焦教学设计优化、智慧课堂实施、精准教研等领域，全面提升教师数字教学能力。鼓励在职攻读博士学位，支持教师产出高质量成果。

4. 打造学术创新团队。聚焦民族音乐传承、民族舞蹈创作、民族题材动漫研发、艺术理论研究等特色方向，重点建设音乐、舞蹈、美术、设计、戏剧影视等领域学术创新团队。围绕“人工智能+艺术”、文化资源数字化等方向新建 2 个交叉学科团队，争创自治区级重点团队并冲击国家级团队。

5. 完善师德师风建设与教师评价体系。健全师德师风建设长效机制，将思想政治素质和师德师风表现作为教师“引、育、管、用”等的前置审核条件，严格落实师德失范“零容忍”。遵循艺术类高校教师发展规律，深化教育评价改革，修订职称

评审办法，建立教学型、科研型、创作型分类评价标准。深化薪酬分配制度改革，完善绩效考核评价体系，健全内部收入分配激励机制，绩效分配向扎根教学一线、作出突出贡献的教师倾斜，充分激发教师创新活力。

（五）深化科研创新机制改革，着力构筑科研创作新高地

1. 推动学术成果量质齐升。以铸牢中华民族共同体意识为主线，聚焦国家和自治区文化艺术创新需求，打造具有全国影响力和区域辨识度的标志性学术成果。围绕习近平新时代中国特色社会主义思想文艺论述、艺术哲学、北方少数民族艺术史论、中华民族视觉形象体系等领域研究，推进非遗数字化保护与资源数据库建设，提升艺术传播能力与草原文化国际化表达。对接自治区“两个屏障”“两个基地”“一个桥头堡”五大战略定位和使命任务及文旅融合需求，围绕艺术赋能乡村振兴、沉浸式体验设计、艺术疗愈标准化体系等方向开展集成攻关。

2. 强化艺术精品创作引领。牢固树立精品意识，改革创作引导机制，围绕地域文化特色打造一批体现时代风貌的精品力作。整合学科优势资源，精准对接国内外顶级展赛，力争在国家级大奖中实现新突破。

3. 打造高端科研品牌矩阵。聚焦优势研究方向，设立专项基金，集中打造“天籁草原”音乐节、中国艺术疗愈临床实践论坛、民族艺术史论坛、“非遗在高校”学术论坛等标志性科研品牌。推进学报提质升级，力争进入核心期刊方阵。分年度建设民族音乐智能传播、蒙古族舞蹈传承、戏剧影视文化、艺术产业发展4个智库，建立决策咨询报送机制，力争建成自治

区级重点智库。

4. 建强科研平台支撑体系。强化平台、学科、人才联动发展，依托“内蒙古艺术研究基地”等省部级优势平台为博士学位授予单位建设提供核心支撑。以跨学科融合理念布局新型交叉平台，培育艺术与科技融合等新兴方向。建立平台聚才育人机制，支持青年教师依托平台承担国家级项目。

5. 构建科研人才成长梯队。健全“青年教师—骨干人才—领军人物”三级成长体系，加大青年人才支持力度，动态遴选优秀青年教师进入骨干队伍。搭建“能力培训、资源保障、平台赋能”三位一体的科研能力提升平台，实现科研创作与人才培养双向赋能。

6. 畅通横向合作与成果转化渠道。紧密对接自治区文化发展需求，完善横向科研管理机制，深化与文旅企业、文博机构的合作，围绕非遗保护、沉浸式体验、文化 IP 开发等方向开展联合攻关。健全成果转化平台与收益分配机制，将转化成效纳入评价体系，激发科研人员服务产业的积极性，推动创新链与产业链有机衔接。

7. 深化科研管理机制改革。建立项目梯度培育与攻坚机制，完善以质量、贡献、绩效为导向的分类评价体系。深化科研管理“放管服”改革，实施“包干制”试点，扩大经费管理自主权，推行数字化服务。完善成果分类奖励制度，建立资源倾斜机制，重点支持申博核心学科和优势方向。

（六）立足内蒙古，面向全国，着力提升社会服务能力。

1. 深耕文化传承创新，筑牢文化繁荣根基。依托内蒙古丰

富的民族文化资源，引导师生以艺术创作焕新文化表达，以创新设计赋能传统工艺。聚焦讲好内蒙古故事、弘扬蒙古马精神，推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展，为增强区域文化软实力和影响力贡献“内艺”智慧。

2. 强化艺术赋能实践，深度服务区域重大战略。主动对接自治区文旅深度融合需求，建立健全与文旅厅、重点景区、龙头文旅企业的常态化合作机制。发挥学校在创意设计、演艺策划、数字媒体等领域的专业优势，深度参与“内蒙古文化 IP”创意开发，打造具有地域辨识度的文创产品体系。联合创作“艺术+旅游”融合演艺项目，重点培育沉浸式旅游演艺、实景演出等新型文旅业态。

3. 构建校地协同机制，提升公共文化服务供给能力。完善与地方政府、社区、企事业单位的协同合作网络。积极响应乡村振兴战略，组织师生开展主题墙绘、乡村空间设计、非遗工坊建设、乡村美育支教等实践活动。面向社会开展艺术展演、美育讲座、艺术技能培训等公益服务，开放学校艺术资源，不断满足人民群众精神文化需求。

4. 聚焦人才培养输送，强化智力支撑与人才保障。紧密对接文旅产业、乡村振兴等重点领域的人才需求，为文化机构、艺术团体、文旅企业提供专业人才在职培训服务。构建覆盖全区的艺术人才继续教育网络，重点培养兼具艺术素养与产业视野的复合型人才。

（七）构建创新开放体系，统筹利用好国内国际优质资源

1. 深化国际交流合作，打造文化开放传播枢纽。积极拓展

“一带一路”艺术教育合作网络，重点深化与俄罗斯、蒙古国、新加坡等国家艺术院校的务实合作，稳步推进中外合作办学项目落地。牵头成立“中俄蒙高校非物质文化遗产艺术联盟”，打造“中俄蒙艺术论坛”“中俄蒙高校国际文化艺术周”等合作品牌。加大国际化师资引育力度，优化国际学生招生培养体系，提升双向开放水平。

2. 深化国内协同联动，汇聚优质资源赋能创新发展。深化与中央音乐学院、北京舞蹈学院等国内一流艺术院校的结对合作，在银龄教师引进、师生访学、联合展演等领域深耕细作。拓展与京津冀、粤港澳、长三角等重点区域的合作交流。围绕自治区文旅产业发展需求，构建覆盖京蒙、粤蒙、沪蒙等跨区域的常态化合作机制。

（八）践行文化引领，着力建设新时代内艺文化

1. 夯实文化内涵，传承内艺精神。系统梳理校史文脉，深入阐释校训、校徽、校歌等文化标识的精神内核。总结凝练具有时代特征与学校特色的“内艺精神”，通过校史教育、榜样选树、故事讲述等方式，使学校文化传统与精神品格深入人心。

2. 繁荣文化活动，丰富育人载体。深化“一院系一品牌一特色”建设，持续打造大学生乌兰牧骑“暖边关”社会实践、乌兰牧骑文化艺术节、草地音乐节等品牌活动。提升开学典礼、毕业典礼等仪式教育的文化内涵，支持创作思想性与艺术性兼备的校园原创文化作品，营造奋发向上、特色鲜明的校园文化氛围。

3. 优化文化环境，提升空间育人功能。将校史、学科特色、

艺术成就等元素融入校园景观与公共空间规划。推进楼宇文化、道路景观与导视系统的特色化建设，加强校史馆等文化场馆的育人功能，营造富有艺术气息与人文底蕴的校园环境。

4. 构建传播体系，扩大学校影响力。完善以官网、新媒体为核心的全媒体传播矩阵，深化与中央及地方主流媒体的战略合作。鼓励师生利用新媒体平台开展正能量创作与传播，完善校友联络服务体系，持续提升学校的社会声誉与品牌形象。

5. 深化文明创建，涵育优良校风。将文明校园创建与教育教学全过程深度融合，持续加强校风、教风、学风建设。推进廉洁文化建设，探索“艺术疗愈”等心理健康教育新途径，营造理性平和、积极健康的育人生态，为争创全国文明校园奠定坚实基础。

（九）强化办学条件支撑，全面提升综合保障能力

1. 优化资源统筹机制。坚持量力而行、量入为出，优化资源配置，提升使用效能。强化财政拨款主渠道作用，积极争取中央和地方专项投入，推动生均拨款动态增长。探索多元化筹资渠道，通过校企合作、成果转化、校友资源等方式增强学校“自我造血”能力。

2. 优化校园基础设施与育人环境。完成云谷校区二期工程和艺术中心建设，力争建设专家公寓。建成校级实验室综合管理平台，优化专业实验室布局，打造高水平实验教学中心。推进图书馆智慧化转型，建成服务教学科研、彰显学校文化底蕴的重要文化地标。践行以师生为本理念，提升餐饮服务质量，不断增强师生获得感与幸福感。推进绿色校园建设，推动后勤

保障专业化、标准化、信息化发展，营造整洁舒适、方便快捷、绿色文明的育人环境。健全校园安全责任体系，完善风险清单、隐患排查整治和矛盾纠纷多元化解机制。持续推进人防、物防、技防建设，常态化开展安全教育和应急演练，提升师生安全防范意识和应急避险能力，维护平安校园。

3. 加快推进智慧校园建设。构建高速泛在、安全可靠的校园网络环境，筑牢数字底座。建设智能化教学空间，打造一体化智慧校园平台，拓展线上服务场景，创新校园文化数字传播方式，以信息化引领学校现代化发展。

（十）健全现代治理体系，充分激发办学活力

1. 坚持和完善党委领导下的校长负责制。把党委领导下的校长负责制作为中国特色现代大学治理体系的根本与核心，毫不动摇长期坚持并不断完善。充分发挥党委集体领导作用，把方向、管大局、作决策、抓班子、带队伍、保落实，有效担负起管党治党、办学治校、全面领导学校发展的重任。严格执行党委会、院长办公会议事决策规则，厘清职责边界，完善联动机制，强化党委统一领导、党政分工合作、协调配合的工作机制。完善学校重大决策事项的前置程序和论证机制，优化各类议事协调机构职能和运行机制，健全执行督办和效果评估机制，提升科学决策、民主决策、依法决策水平。加强对二级教学单位党组织的领导和指导，压实政治责任，规范和完善党政联席会议制度，全面提升二级学院领导班子的治理能力与履职水平。

2. 坚持依法治校。牢固树立法治思维，将法治原则融入办学治校各环节。持续完善以章程为统领的制度规范体系，定期

清理并修订规章制度，推进制度管理信息化、公开化。加强师生法治宣传教育，提升依法治校能力。健全法律顾问制度，提升运用法治思维化解矛盾、处置突发事件的能力。畅通师生权利救济渠道，完善教师申诉、学生申诉制度，依法保障师生合法权益。强化领导干部法治素养，全面提升学校内部治理效能。

3. 健全学术治理体系。优化校院两级学术委员会组织架构与运行机制，切实保障学术组织依照章程行使职权。充分发挥学术委员会在学科建设、学术评价、学风建设、人才培养标准制定等方面的主导作用。引导树立正确的科研与创作导向，弘扬科学精神与艺术精神，净化学术风气，优化学术环境，引导师生回归学术本真与艺术初心。

4. 完善师生民主管理与监督机制。充分发挥教职工代表大会、学生代表大会、校友会在学校民主管理中的重要作用，健全师生员工广泛参与的民主管理和监督机制。支持民主党派和无党派人士参政议政、民主监督，凝聚各方智慧，共促学校发展。

5. 全面提升管理服务能力。加快推动校院两级管理机关从传统管理向战略谋划、资源统筹、标准制定、服务保障转型。建立常态化战略研判与政策储备机制，提升对艺术教育发展趋势的洞察力和响应速度。运用数字化手段优化管理服务流程，强化服务意识与担当精神，全面提升管理效能、服务品质与师生满意度。

6. 落实高校分类改革，健全资源配置与评价机制。全面对接自治区推进高校分类改革部署，立足学校应用型办学定位，

建立与办学功能相匹配的差异化资源配置机制，在学科建设、平台建设、师资队伍、招生计划等方面争取更有力的政策支持与资源倾斜。以“重服务、强贡献”为导向，完善校内评价指标体系，突出产业适配度、育人成效与服务贡献等核心指标权重。

四、组织实施

坚持和加强党对规划实施的全面领导，强化学校党委在规划实施中的统筹协调作用，建立重大事项议事协调机制，确保各项任务有序推进。强化经费保障与资源统筹，严格落实经费保障要求，优化支出结构，优先保障规划确定的重点任务。健全规划监测评估机制，构建科学有效的规划实施监测评估体系，将规划确定的主要目标、重点任务和改革举措纳入各单位年度考核范围，确保规划落地见效。