

数字媒体技术专业 2022 级人才培养方案

一、专业名称：**数字媒体技术**

二、专业代码：**080906**

三、培养目标

本专业培养掌握必要的自然科学的基础理论、计算机编程技术、掌握数字内容创作与相关软硬件工具研发、应用的基础知识。

遵纪守法、爱岗敬业、积极乐观、健康向上国家建设者。

具有国际视野、良好的人文素质、艺术修养和审美能力，适应数字时代与信息社会发展

能在传媒、研发、新媒体、创意设计、直播、数字媒体教育等相关领域进行技术应用及开发、制作、传播、运营或管理的应用型、复合型及创新型技术人才。

四、培养规格

(一) 学制：基础学制 4 年，弹性学习年限 4 6 年(含休学和留级)。

(二) 总学分：**180**

(三) 授予学位：工学学士学位。

(四) 人才培养基本要求

1.知识要求

在学习工科数学、计算机编程等工科和自然科学基础上，提高艺术学审美修养。掌握基础计算机编程思路与技术原理，更重要的是具有技术操控、硬件适配、软件运用、案例分析和三维软件、游戏交互类引擎使用的技能。

2.能力要求

具备数字媒体产业的职业素养和能力，包括：综合运用数字播控设备、虚拟演播室的硬件适配、交互装置的研发和电路组装，熟练运用实时渲染与交互技术、三维建模和动画制作、视频剪辑与影视特效、动态图像和计算机图形等制作，等并使学生具备良好的人际交往能力和团队协作精神。

3.素质要求

具有爱国主义思想，具有团结统一、爱好和平、勤劳勇敢、自强不息的精神；遵纪守法，遵守《高等学校学生行为准则》，遵守学校管理制度；刻苦学习、勇于探索、积极实践、努力掌握现代科学文化知识和专业技能。

具有能够综合运用已有的知识、信息、技能和方法，提出新方法、新观点的思维能力和进行发明创造、革新的意志、和智慧。

提高对整个世界和认知的观点和看法，具有国际视野，在高科技和新型预演、交互、播控设备认知和学习中，不断强化学生对不断发展的高科技数字产业的国际视野。

五、培养特色

专业课和专业选修课都是以实践为主导方式，并存计算机图形学理论、创意思维、数学和计算机代码等相关理论、美学、自然科学等学科的学习。涵盖数媒技术行业内多样化的实践动手能力，不乏也有创意和美术对学生的熏陶，计算机代码的技能，机器人入门的扩展，还有数理逻辑思维能力的培养。

工作室提供设备和场地支持，长期以实践项目锻炼队伍，软硬件结合运用。有大量的实习机会和校企合作项目，学生的学习条件非常优渥，平台已经搭建，只需要自己学习的内驱力去推动自身发展。

六、主干学科与专业核心课程

1.主干学科：数字媒体技术、艺术与科技、数字媒体艺术，计算机图形学。

2.专业核心课程：计算机图形学、三维动画、视听语言、后期合成与特效、实时渲染与交互技术、交互案例分析与创作、计算机图形学、视频与声音处理技术、媒体开源应用实践、视觉交互技术创作、3D M 内容设计、游戏引擎应用与开发、虚拟现实技术、3D 投影与交互技术。

七、模块学分分配

| 课程模块 | 课程 | 开课学期 | 学分 | 备注 |
|-----------|----------------------|------|------------|----------------|
| 公共必修课 | 思想道德修养与法治 | 1 | 3 | |
| | 中国近现代史纲要 | 2 | 3 | |
| | 马克思主义基本原理 | 3 | 3 | |
| | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 4 | 3 | |
| | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 5 | 3 | |
| | 形势与政策 | 1-7 | 2 | |
| | 大学英语 1-4 | 1-4 | 16 | |
| | 体育 1-6 | 1-6 | 9 | |
| | 军训及军事理论 | 1 | 4 | 含国家安全教育 |
| | 心理健康教育 | 1/2 | 2 | |
| | 大学生就业指导理论与实践 | 6 | 1 | |
| | 劳动教育 | 1-7 | 2 | |
| | 行为学分 | 1-4 | 1 | |
| | 信息素养教育 | 1 | 1 | |
| | 创新创业教育 | 1-7 | 2 | |
| 第二课堂 | 1-7 | 5 | 含社会实践 1 学分 | |
| 公共选修课(限选) | 人文与社会 | 1-4 | 2 | 除人文学院外必选 |
| | 艺术赏析 | 1-4 | 2 | 美育类课程，除设计学院外必选 |
| | 计算机应用基础 | 1-4 | 2 | 除机电学院、信息学院外必选 |
| | 商学概论 | 1-4 | 2 | 除商学院外必选 |

| 课程模块 | 课程 | 开课学期 | 学分 | 备注 |
|-----------|-----------------|------|-----|----|
| 公共选修课(任选) | 任选学院开设公共选修课 | 1-8 | 4 | |
| 专业课 | 专业认知与职业生涯 | 1/2 | 2 | |
| | 专业基础课+专业课+专业选修课 | 1-6 | 76 | |
| 集中实践教学环节 | 认知实习+专业实习 | 4、6 | 4 | |
| | 工作室 | 1-7 | 4 | |
| | 毕业实习 | 7/8 | 8 | |
| | 毕业设计(论文) | 7-8 | 12 | |
| 毕业要求最低学分 | | | 176 | |

八、教学进程计划表

数字媒体技术专业 2022 级教学计划表

| 学期 | 课程性质 | 学分合计 | 课程代码 | 课程英文名称 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 实践学时 |
|--------|-------|------|----------|----------|-----------|-----|-----|------|
| 1 | 公共必修课 | 12.5 | 000121 | E F L | 思想道德与法治 | 3 | 48 | |
| | | | D 110105 | C E 1 | 大学英语 1 | 4 | 64 | |
| | | | 002201 | E 1 | 体育 1 | 1.5 | 32 | |
| | | | G000104 | M | 军事训练 | 2 | | 2 |
| | | | G000105 | M | 军事理论 | 2 | 36 | |
| | 专业必修课 | 2 | G 000103 | C C | 专业认知与职业生涯 | 2 | 32 | |
| | 专业基础课 | 10 | L001180 | A M I | 高等数学 I | 4 | 64 | |
| | | | 071088 | I D M | 数字媒体概论 | 3 | 48 | 24 |
| 071089 | | | D I | 数字图像处理 | 3 | 48 | 36 | |
| 2 | 公共必修课 | 10.5 | 000122 | M C H | 中国近现代史纲要 | 3 | 48 | |
| | | | D 110106 | C E 2 | 大学英语 2 | 4 | 64 | |
| | | | 002202 | E 2 | 体育 2 | 1.5 | 32 | |
| | | | 000109 | H E | 心理健康教育 | 2 | 32 | |
| | 专业 | 11 | | A M II | 高等数学 II | 4 | 64 | |

| | | | | | | | | | |
|-----|-------|-----|----------|-------|-------------|----------------------|-----|----|----|
| | 基础课 | | | | 摄影与摄像 | 3 | 48 | 36 | |
| | | | | D | 三维动画 | 4 | 64 | 48 | |
| | 公共必修课 | 1 | | | 社会实践 | 1 | | 2 | |
| 3 | 公共必修课 | 8.5 | 000119 | B | M | 马克思主义基本原理 | 3 | 48 | |
| | | | D 110107 | C | E 3 | 大学英语 3 | 4 | 64 | |
| | | | 002203 | | E 3 | 体育 3 | 1.5 | 32 | |
| | 专业课 | 13 | | I | - | 实时渲染与交互技术 | 4 | 64 | 48 |
| | | | | A | - L | 视听语言 | 3 | 48 | 36 |
| | | | | C | - E | 后期合成与特效 | 3 | 48 | 36 |
| | | | | C# | B | C#编程基础 | 3 | 48 | 36 |
| 4 | 公共必修课 | 8.5 | 000120 | I | M | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3 | 48 | |
| | | | D 110108 | C | E 4 | 大学英语 4 | 4 | 64 | |
| | | | 002204 | | E 4 | 体育 4 | 1.5 | 32 | |
| | 专业课 | 14 | | I | C | 实时交互案例分析与创作 | 4 | 64 | 48 |
| | | | | C | G | 计算机图形学 | 4 | 64 | 36 |
| | | | | | | 视频与声音处理技术 | 3 | 48 | 36 |
| | | | | M | A | 媒体开源应用实践 | 3 | 48 | 36 |
| 专业课 | 2 | | I | | 认知实习 | 2 | 0 | 4 | |
| 5 | 公共必修课 | 4.5 | 002205 | | E 5 | 体育 5 | 1.5 | 32 | |
| | | | 000123 | I | J | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 48 | |
| | 专业课 | 10 | | C | C | | | | |
| | | | | I | C | 视觉交互技术创作 | 3 | 48 | 36 |
| | | | | 3D | M C D | 3D Mapping 内容设计 | 3 | 48 | 36 |
| | | | | G E A | 游戏引擎应用与开发 1 | 4 | 64 | 48 | |
| | 专业选修 | 3 | | I | E | 创新思维表达与实践 | 3 | 48 | 36 |

| | | | | | | | | |
|-------|-------|-----|----------|--------------------|-------------------|-----|----|----|
| | 课 | | | | | | | |
| 6 | 公共必修课 | 2.5 | J 001309 | E | 大学生就业指导理论与实践 | 1 | 16 | |
| | | | 002206 | E 6 | 体育 6 | 1.5 | 32 | |
| | 专业课 | 8 | | (+ E4/) | 虚拟现实技术 | 4 | 64 | 48 |
| | | | | G E A D 2 | 游戏引擎应用与开发 2 | 4 | 64 | 48 |
| | 专业选修课 | 7 | | M C | 动作捕捉技术综合创作 | 4 | 64 | 60 |
| | | | | I | 机器人入门 | 3 | 48 | 40 |
| 专业课 | 2 | | I | 专业实习 | 2 | | 4 | |
| 7-8 | 专业课 | 20 | | I | 毕业实习（第 7 或第 8 学期） | 8 | | 8 |
| | | | | F | 毕业设计（论文） | 12 | | 12 |
| 1-8 | 公共必修课 | 16 | 000111 | | 形势与政策 | 2 | 32 | |
| | | | 001004 | I L E | 信息素养教育 | 1 | 16 | |
| | | | J 000513 | I | 创新创业 | 2 | | |
| | | | J 000235 | A C | 第二课堂 | 4 | | |
| | | | G000129 | L E | 劳动教育 | 2 | | |
| | | | G000128 | C | 行为学分 | 1 | | |
| | | | | | 工作室 | 4 | | |
| 公共选修课 | 10 | | M | 公共选修课(含 6 学分公共限选课) | 10 | | | |
| 总学分 | | 176 | | | | 176 | | |