

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	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		