

沈阳工程学院

数字媒体技术专业

人才培养方案

2016 版 数字媒体技术专业人才培养方案（1-9 页）

2013 版 数字媒体技术专业人才培养方案（10-17 页）

数字媒体技术专业人才培养方案（2016版）

一、培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展，掌握影视动画、交互设计、游戏开发、虚拟现实、媒体传播技术的基本理论、基本知识和基本技能，具有较强的工程实践能力与创新意识，面向数字媒体技术相关应用领域，主要从事影视动画制作、人机交互与网站设计、VR 游戏开发等工作的高级应用型工程技术人才。

二、培养要求

1. 知识要求

(1) 了解文学、外语、哲学、管理学、心理学等方面的常识或基本知识；掌握扎实的数学基础知识和计算机科学与技术、信息工程等学科基础知识。

(2) 掌握素描、色彩、构成、摄影、音乐等基础知识。

(3) 掌握数字媒体领域的核心技术、了解数字媒体创作的基本方法，理解数字媒体技术领域的基本概念、知识结构、典型方法，建立数字化、网络化、交互性等核心专业意识。

(4) 掌握Photoshop、3D MAX、Dreamweaver、Unity3D等软件工具的使用；熟练运用C、C#、高级计算机程序设计语言；掌握软件工程相关知识，包括软件开发流程，软件开发工程管理等知识。

2. 能力要求

(1) 具有查阅文献、获得信息，了解本专业及相关领域科技动态与不断拓宽专业面、提高自身业务水平的能力。具有终身学习和适应专业发展的能力，具有良好的自学能力，新知识和新技术的获取能力。

(2) 具有影视动画、交互设计、游戏开发、虚拟现实、媒体传播的设计与开发能力。具备为数字媒体内容的创作和传播提供基本技术解决方案的能力。具备设计、开发数字媒体系统的基本能力。

(3) 具有通过理论分析、计算机仿真、科学实验等方法分析和解决数字媒体作品制作中实际问题的能力，即在数字媒体技术领域具有一定的科学研究和实践动手能力。

(4) 具有一定的组织管理能力、沟通表达能力、独立工作能力、人际交往能力、团队合作能力以及创新能力。

3. 素质要求

(1) 热爱祖国，拥护中国共产党的领导，树立正确的世界观、人生观和价值观；具有较强的法律意识，遵纪守法；具有高度的社会责任感和良好的思想品德。

(2) 具有科学的思维能力，具有较强的工程实践能力和创新意识，拥有爱岗敬业、勇于进取的良好品质。

(3) 具有一定的人文社会科学基础知识；具有一定的文学艺术修养；具有较强的团队精神与合作意识。

(4) 具有良好的身体素质和心理素质，具有较强的社会适应能力和良好的职业心理素质。

三、主干理论课程

高等数学（一）、大学外语（一）、数字媒体导论、计算机图形学、平面设计、计算机动画原理与应用、多媒体网站设计、影视编辑与制作技术、手机游戏设计与开发、虚拟现实应用系统开发。

四、主要实践环节

多媒体网站设计实训、影视编辑与制作技术实训、虚拟现实应用系统开发实训、UI 交互设计实训、影视动画作品开发实训、VR 游戏开发实训、岗位就业实训、毕业实习、毕业设计。

五、学制与学位

学制：4 年，修业年限 3-6 年

学位：工学学士

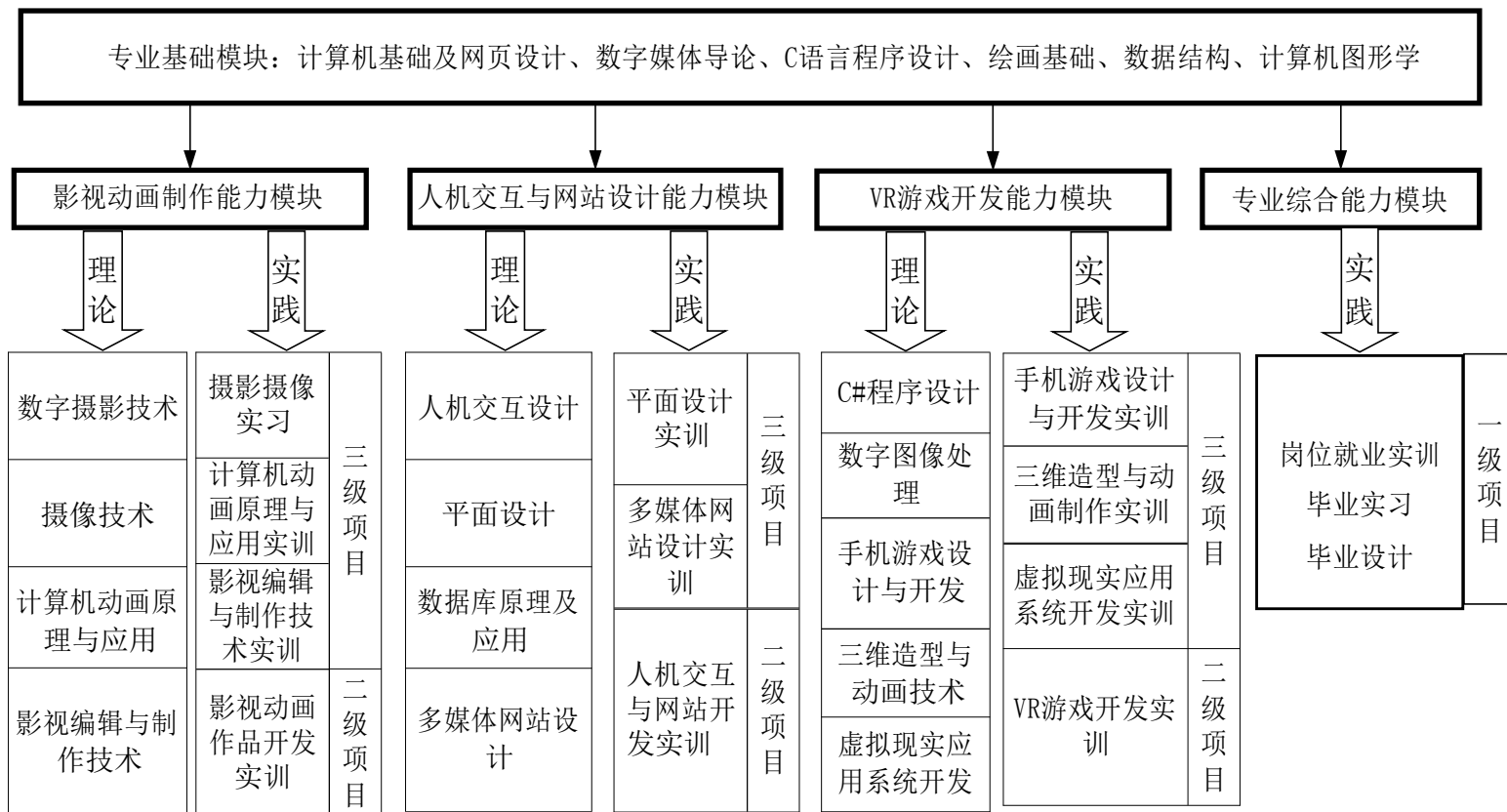
六、毕业标准

学生在规定的学习年限内修满培养方案规定的各教学模块的学分，总学分达到 186 学分，其中理论课程 112 学分，实践课程不少于 63 学分，军训、劳动 1 学分，创新创业训练 6 学分，德育 4 学分。

七、课程体系结构

1. 专业能力模块结构图

数字媒体技术专业课程体系结构



2. 专业能力模块描述表

模块 1. 专业基础模块			
能力培养目标	模块课程名称	三级项目名称	二级项目名称
培养学生计算机基本应用能力，以及对本专业核心技术的认知能力。使学生具备一定的算法和程序设计能力。培养学生的艺术修养以及利用计算机生成图像的编程能力。	计算机基础及网页设计	1. C 语言程序设计实践 2. 绘画基础实训 3. 算法与结构设计实践	
	数字媒体导论		
	C 语言程序设计		
	绘画基础		
	数据结构		
	计算机图形学		

模块 2. 影视动画制作能力模块			
能力培养目标	模块课程名称	三级项目名称	二级项目名称
培养能够在各级电视台、各类影视制作与传播机构、多媒体产品开发与推广机构、文化产品制作与传播机构以及企事业单位从事摄影摄像、动画创作、影视编辑、后期制作等方面工作的高级应用型人才。	数字摄影技术	1. 摄影摄像实习 2. 计算机动画原理与应用实训 3. 影视编辑与制作技术实训	影视动画作品开发实训
	摄像技术		
	计算机动画原理与应用		
	影视编辑与制作技术		

模块 3. 人机交互与网站设计能力模块			
能力培养目标	模块课程名称	三级项目名称	二级项目名称
培养掌握网站开发和网站运营推广等知识与技能，具备网站规划、网页美工设计、网页布局设计、动态网站开发、网络营销、网站推广和网站维护能力高级应用型人才。	人机交互设计	1. 平面设计实训 2. 多媒体网站设计实训	人机交互与网站开发实训
	平面设计		
	数据库原理及应用		
	多媒体网站设计		

模块 4. VR 游戏开发能力模块			
能力培养目标	模块课程名称	三级项目名称	二级项目名称
培养具备 VR 游戏策划、架构设计、VR 游戏艺术设计与制作、VR 游戏运营，以及移动应用开发及测试等相关岗位需要的高等技术应用型人才。	C#程序设计	1. 手机游戏设计与开发实训 2. 三维造型与动画制作实训 3. 虚拟现实应用系统开发实训	VR 游戏开发实训
	数字图像处理		
	手机游戏设计与开发		
	三维造型与动画技术		
	虚拟现实应用系统开发		

模块 5. 专业综合能力模块	
一级项目名称	能力培养目标
岗位就业实训	培养学生综合应用系统的设计、开发能力, 使学生具备完整的数字媒体产品的设计和管理能力
毕业实习	培养学生应用专业知识在实践中分析问题、解决问题的能力。
毕业设计	培养综合运用所学知识解决实际问题的能力, 以及培养学生的创新意识和能力。

八、创新创业训练

1. 创新创业通识课程

在学校开设的创新创业类选修课中至少修满 3 学分。

2. 创新创业专业课程

理论课程: 平面设计、多媒体网站设计、影视编辑与制作技术、手机游戏设计与开发、虚拟现实应用系统开发。

实践课程: 多媒体网站设计实训、影视编辑与制作技术实训、虚拟现实应用系统开发实训、UI 交互设计实训、影视动画作品开发实训、VR 游戏开发实训。

3. 创新创业跨专业实践课程

至少完成下列之一, 计 3 学分。

- (1) 学生自主完成创新创业实践活动达到 3 学分, 具体项目见“创新创业实践项目”表。
- (2) 完成我校“大学生创新创业训练班”课程的学生, 经考核合格。
- (3) 依托我校大学生创业孵化基地进行成果孵化, 虚拟(实体)运营企业。

创新创业实践项目

类别	项目名称	项目内容	学分
大创活动	创新实验(实践)	国家、省、学校创新实验(实践)立项资助项目	国家级 1.5 分, 省级 1 分, 校级或参与 0.5 分
	科技(学科)竞赛	参与教育部、教育厅或学校主办的学科竞赛	国家级 2 分, 省级 1.5 分, 校级 1 分, 参与 0.5 分
		参与行业、企业、学会、协会等主办的学科竞赛	全国 1 分, 省内 0.5 分, 参与 0.5 分
	挑战杯竞赛	参加挑战杯竞赛	国家级 2 分, 省级 1.5 分, 参与 0.5 分
社会实践	社会实践	参与社会实践, 获得奖励(含调查报告、先进个人、先进集体负责人等)	国家级奖励 1.5 分, 省级奖励 1 分, 校级奖励或参与 0.5 分
	社会调查		
	志愿服务	社会工作或市级以上大型活动志愿者	参与 0.5 分, 获奖 1.0 分
科技活动	科研项目	主持、参与校内外科研项目	主持 1 分, 参与 0.5 分
	科研论文	公开发表学术论文	第一作者核心期刊 1.5 分、一般期刊 1 分, 第二作者核心期刊 1 分、一般期刊 0.5 分
	著作	公开出版著作	第一作者 2 分, 第二作者 1 分, 第三作者及以后 0.5 分
	发明专利	取得发明专利证书/软件著作权	第一发明人 2 分, 第二发明人 1 分, 第三名及以后 0.5 分
	学术活动	参与学术交流活动	校外学术活动论文入选 1 分, 大会报告 1.5 分; 校级学术活动大会报告 1 分, 院级学术活动大会报告或参与 0.5 分
其他	资格证书	通过考试取得各类职业资格证书	初级 0.5 分/个, 中级 1 分/个, 高级 2 分/个
	文体活动	参加校内外大型文艺、体育、艺术类活动	参与 0.5 分, 校级奖励 0.5 分, 市级奖励 1 分, 省级奖励 1.5 分, 国家级奖励 2 分
	创新创业方案设计	设计创新创业活动方案, 得到学校或上级单位采纳或奖励	参与 0.5 分, 校级 0.5 分, 市级 1 分, 省级 1.5 分, 国家级 2 分

九、附件

1. 各教学环节教学时间分配表

周数 内容	学期								合计
	一	二	三	四	五	六	七	八	
入学教育、军训	0.5+1.5								2
公益劳动						1			1
理论教学	14	16	16	14	12	12	0		84
集中性实践教学	1	3	3	5	7	6	19	3	63
毕业设计（论文）								14	
《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课社会实践					2 ^[1]				
复习考试	1	1	1	1	1	1	1		7
毕业教育								1	1
教学周数	18	20	20	20	22	20	20	18	158
假期	6	6	6	6	4	6	6	0	40
合计周数	24	26	26	26	26	26	26	18	198

注：《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课社会实践在第 5 学期寒假进行。

2. 教学课程总表

模块名称	序号	课程编号	课程名称	学分	学时	学时分配			各学期周学时分配								备注	
						讲授	实验	上机	一	二	三	四	五	六	七	八		
									14周	16周	16周	14周	12周	12周				
公共基础模块	1	09001101	思想道德修养与法律基础	3	48	48				3								
	2	09001102	中国近现代史纲要	2	32	32					2							
	3	09001103	马克思主义基本原理	3	48	48						4						
	4	09001104	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	64							3	3				
	5	09001105	形势与政策	2	32	32			2									
	6	10001106*	大学外语（一）	4	64	64			5									
	7	10001107	大学外语（二）	4	64	64				4								
	8	10001108	大学外语（三）	3	48	48					3							
	9	10001109	大学外语（四）	2	32	32						3						
	10	10001110	大学外语（五）	2	32	32							3					
	11	13001112	体育（一）	1	24	24			2									
	12	13001113	体育（二）	1.5	32	32				2								
	13	13001114	体育（三）	1.5	32	32					2							
	14	13001115	体育（四）	1.5	32	32						2						
	15	11001116*	高等数学（一）	4.5	72	72			6									
	16	11001117	高等数学（二）	4.5	72	72				5								
	17	11001120	线性代数	2	32	32				2								
	18	11001121	概率论与数理统计	2	32	32					2							
分类合计				47.5	792	792			15	16	9	9	6	3				
专业基础模块	1	04152101*	数字媒体导论	2.5	42	24		18	3									
	2	04152102	计算机基础及网页设计	3.5	56	30		26	4									
	3	04002102	C 语言程序设计	4	64	48		16		4								
	4	04152103	绘画基础	3	48	48				3								
	5	04152104	数据结构	3	48	38		10			3							
	6	04152105*	计算机图形学	3	48	38		10			3							
分类合计				19	306	226		80	7	7	6							
影视动画制作能力模块	1	04152201	数字摄影技术	1.5	28	14	14					4/-7						
	2	04152202	摄像技术	1.5	28	14	14					4/8-						
	3	04152203*	计算机动画原理与应用	3	48	28		20				6/-8						
	4	04152204*	影视编辑与制作技术	3	48	28		20						4				

2. 教学课程总表 (续)

模块名称	序号	课程编号	课程名称	学分	学时	学时分配			各学期周学时分配								备注
						讲授	实验	上机	一	二	三	四	五	六	七	八	
									14周	16周	16周	14周	12周	12周			
人机交互与网站设计能力模块	1	04152301*	平面设计	3	48	24	24			3							
	2	04152302	人机交互设计	2	32	24		8		2							
	3	04152303	数据库原理与应用	3	48	40		8					4				
	4	04152304*	多媒体网站设计	3	48	36		12						4			
VR 游戏开发模块	1	04152401	数字图像处理	2	36	26		10				6/9-					
	2	04152402*	手机游戏设计与开发	2	36	26		10					3				
	3	04152403	三维造型与动画技术	3	48	34		14					4				
	4	04152404*	虚拟现实应用系统开发	3	48	34		14						4			
分类合计				30	496	328	52	116		2	3	10	11	12			
拓展模块	1	04153101	C#程序设计	3	48	30		18			3						限选
	2	04153102	计算机辅助设计	2	32	16		16			2						
	3	04153103	数字音频技术	2	32	22	10					3					
	4	04153104	计算机多媒体技术	3	48	30		18				4/-12					限选
	5	04153105	计算机网络	3	48	40	8						4				限选
	6	04153106	新媒体策划与创意	3	48	32	8	8					4				
	7	04153107	软件工程	2	32	24		8					4				
	8	04153108	专业英语	2	36	20		16						3			
	9	04153109	剧本写作	2	36	20	8	8						3			
	10	04153110	数字艺术作品赏析	2	36	20	8	8						3			
	11	04153111	大学英语选讲	2	32	32					2						
	12	04153112	政治理论选讲	1.5	24	24						2					
分类合计(至少选学 7 学分)				7	112						7	9	12	9			
通识教育模块	限选	99005101	心理健康与调适	1	20												
		99005102	军事理论	0.5	12												
		99005103	健康教育	1	20												
		99005104	科技文献检索	0.5	12					2							
		99005105	就业创业指导	1.5	40												
		艺术类课程 (至少选修 2 学分)		2.0													
	任选	在本专业类别之外,至少选修 2 学分。	自然科学类课程														
人文社科类课程			2.0														
经济管理类课程																	
分类合计				8.5	200												
总计				112	1906				22	25	18	19	17	12			

3.实践教学安排表

类别	序号	实践项目编号	实践项目名称	学分	各学期周数分配								地点	
					一	二	三	四	五	六	七	八		
公共类实习	1	09001101S	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课社会实践	2					2					校外
三级项目	1	04154301S	专业认识实习	1	1									校外
	2	04004303S	C 语言程序设计实践	1		1								校内
	3	04154302S	绘画基础实训	2		2								校内
	4	04154303S	算法与结构设计实践	1			1							校内
	5	04154304S	平面设计实训	2			2							校内
	6	04154305S	摄影摄像实习	2				2						校外
	7	04154306S	计算机动画原理与应用实训	3				3						校内
	8	04154307S	三维造型与动画制作实训	3					3					校内
	9	04154308S	手机游戏设计与开发实训	4					4					校内
	10	04154309S	影视编辑与制作技术实训	2						2				校内
	11	04154310S	多媒体网站设计实训	2						2				校内
	12	04154311S	虚拟现实应用系统开发实训	2						2				校内
二级项目	1	04154201S	人机交互与网站开发实训	3							3		校内	
	2	04154202S	影视动画作品开发实训	3							3		校内	
	3	04154203S	VR 游戏开发实训	3							3		校内	
一级项目	1	04154101S	岗位就业实训	10								10	校外	
	2	04154102S	毕业实习	4								4	校外	
	3	04154103S	毕业设计	13								13	校外	
合 计				63	1	3	3	5	9	6	19	17		

4.方案编审人员一览表

方案主要编制人员	张文强、赵婷婷、王洪江、魏冬、孙丽娜、张丕振、刘震、任娜		
参与方案论证校外人员	吴祥恩、王亦飞、毓鑫、邢丹、郭冬梅		
参与方案论证校内人员	宋吉鑫、栾好利、谢刚、吕宗枢、李卓玲、孙颖杰、刘雪梅、孙超、王秀云、王人杰		
方案审核、编校人员	王庆利、张文强、王洪江	方案批准执行人	宋吉鑫

数字媒体技术专业培养方案（2013 版）

一、培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展，具有扎实理论功底、良好专业素养及一定艺术修养，系统掌握数字媒体技术基本理论、基本技能的影视动画、虚拟现实、游戏开发、媒体传播技术的复合型应用型人才。毕业生将兼具信息传播理论、数字媒体制作和管理能力，适合到影视动画、虚拟现实、游戏设计、网络媒体、广告等相关行业，从事各类数字媒体产品的设计、制作、开发和运行与营销等相关工作。

二、培养要求

1. 政治素质与思想品德要求：

热爱社会主义祖国，具有为国家富强、民族昌盛而奋斗的志向和社会责任感；能树立科学的世界观、人生观和价值观；具有法律意识，自觉遵纪守法；热爱本专业，敬业爱岗，严谨务实，注重职业道德修养；具有良好的思想品德、诚信意识和团队精神。

2. 基本素质要求：

具有较扎实的自然科学基础，较好的文学、艺术和社会科学基础；具有较好的人文修养、人际沟通和团队协作能力。有熟练运用本国语言、文字正确表达的能力；掌握一门外语，具有较好的阅读能力和一定的听、说、写能力。

3. 专业素质要求：

- (1)系统掌握数字媒体技术的基本理论与基本技能，了解本专业及相关领域的前沿和发展动态。
- (2)掌握影视动画制作的理论与方法，熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧创作数字影视作品。
- (3)掌握虚拟现实技术的基本理论，具备创作网络虚拟现实产品的能力。
- (4)掌握信息传播的基本理论和技术，具备网络多媒体开发能力、多媒体网站设计与开发能力。
- (5)了解游戏设计的基本理论和技术，具备游戏软件开发的基本能力。
- (6)掌握数字媒体产品开发项目策划与管理的相关理论与方法，了解相关的法律法规和行业规则，具备组织、管理、推广项目的能力。

4. 自学能力与创新意识要求：

具有较强的自学能力和创新意识，以及一定的创新能力。

5. 身体、心理素质要求：

掌握科学锻炼身体方法和基本技能，身体健康并达到国家规定的大学生体育合格标准；具有较强的社会适应能力和良好的心理素质。

三、主干课程

1. 理论教学部分

- I、高等数学Ⅱ(一)
- II、大学外语（一）
- III、数字媒体导论
- IV、计算机图形学
- V、平面设计
- VI、面向对象程序设计
- VII、计算机动画原理与应用
- VIII、人机交互与网站设计 IX、数字特效制作
- X、虚拟现实应用系统开发

2. 实践教学部分

- I、数字视频制作实训
- II、人机交互与网站设计实训
- III、虚拟现实应用与开发实训
- IV、毕业实习
- V、毕业设计

四、学制与学位

学制：4年，修业年限：3~6年。

学位：工学学士

五、学期教学计划

数字媒体技术专业学期教学计划表

学期	课程名称	课程编号	学时	学分	课程性质	周学时	备注
第一 学期	思想道德修养与法律基础	I100001	48	3	必修	4	
	大学外语（一）	I110006*	48	3	必修	4	
	体育（一）	I130010	24	1	必修	2	
	高等数学II(一)	I120004*	48	3	必修	4	
	计算机基础及网页设计	II041309	48	3	必修	4	
	数字媒体导论	II043101*	36	2	必修	3	
	心理健康与调适	V990001	20	1	限选	2/-10	通识课
	军事理论	V990002	12	0.5	限选		通识课
	计算机认识实习	II040020S	2周	2	必修		实践课
第二 学期	马克思主义基本原理	I100004	48	3	必修	3	
	大学外语（二）	I110007	64	4	必修	4	
	体育（二）	I130011	32	1.5	必修	2	
	高等数学II（二）	I120005	64	4	必修	4	
	线性代数I	I120011	32	2	必修	2	
	程序设计基础	II043102	64	4	必修	4	
	绘画基础	II043103	48	2.5	必修	3	
	软件工程	II040019	32	2	必修	2	
	程序设计基础课程设计	II043101S	1周	1	必修		实践课
绘画基础实训	II043102S	1周	1	必修		实践课	
第三 学期	中国近现代史纲要	I100002	32	2	必修	2	
	大学外语（三）	I110008	64	4	必修	4	
	体育（三）	I130012	32	1.5	必修	2	
	概率论与数理统计	I120017	48	3	必修	3	
	计算机图形学	II043104*	32	2	必修	2	
	数据结构与算法	II040017	64	4	必修	4	
	平面设计	II043105*	48	3	必修	3	
	面向对象程序设计	II043106*	64	4	必修	4	
	科技文献检索	V990005	12	0.5	限选	2/-6	通识课
	数据结构与算法课程设计	II043103S	1周	1	必修		实践课
	平面设计实训	II043104S	2周	2	必修		实践课

第四学期	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	I100003	64	4	必修	4	
	大学外语（四）	I110009	64	4	必修	4	
	体育（四）	I130013	32	1.5	必修	2	
	操作系统	II040016	56	3.5	必修	4/-14	
	计算机动画原理与应用	III043101*	48	3	必修	3	
	数字图像处理	III043102	32	2	必修	2	
	多媒体数据库技术	III043103	56	3.5	必修	4/-14	
	摄影摄像技术	IV043101	48	3	限选	3	
	摄影摄像实习	III043101S	1周	1	必修		实践课
	动画原理与应用实训	III043102S	1周	1	必修		实践课
	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》社会实践	I100001S	2周	2	必修		暑假
第五学期	计算机网络	II 040014	56	3.5	必修	4/-14	
	三维造型与动画技术	III043104	64	4	必修	4	
	新媒体策划与创意	III043105	48	3	必修	3	
	WEB 程序设计	III040017	56	3.5	必修	4/-14	
	数字音频技术	IV043102	32	2	选修	2	
	计算机多媒体技术	IV043107	32	2	选修	2	
	流媒体技术	IV043108	32	2	选修	2	
	人工智能	IV043112	32	2	选修	2	
	三维造型与动画制作实训	III043103S	2周	2	必修		实践课
	WEB 程序设计实训	III 043104S	1周	1	必修		实践课
第六学期	人机交互与网站设计	III043106*	64	4	必修	4	
	数字特效制作	III043107*	48	3	必修	3	
	虚拟现实基础	III043108	32	2	必修	2	
	3D 图形程序设计	III043109	48	3	必修	3	
	剧本写作	IV043104	32	2	选修	2	
	数字艺术作品赏析	IV043105	32	2	选修	2	
	J2EE 应用开发	IV040002	32	2	选修	2	
	数字媒体前沿技术	IV043109	16	1	选修	2/-8	
	计算机游戏原理与开发	IV043113	48	3	选修	3	
	数字特效制作实训	III043105S	1周	1	必修		实践课
	人机交互与网站设计实训	III043106S	2周	2	必修		实践课
第七学期	虚拟现实应用系统开发	III043110*	60	3.5	必修	5	
	视频原理及应用	III043111*	36	2	必修	3	
	移动多媒体应用开发技术	III043112	36	2	必修	3	
	专业英语	IV043106	24	1.5	限选	2	
	Web3D 广告设计	IV043110	24	1.5	选修	2	
	电力系统虚拟现实应用	IV043111	24	1.5	选修	2	
	网络游戏设计与开发	IV043114	48	3	选修	4	
	游戏引擎应用实践	IV043115	24	1.5	选修	2	
	手机游戏设计与开发	IV043116	24	1.5	选修	2	
	移动多媒体应用开发实训	III043107S	1周	1	必修		实践课
	数字视频制作实训	III043108S	2周	2	必修		实践课
虚拟现实应用与开发实训	III043109S	3周	3	必修		实践课	

第八	毕业实习	III043110S	4周	4	必修		实践课
学期	毕业设计	III043111S	13周	13	必修		实践课

注【1】考核方式：理论课采用考试形式（百分制），体育课及实践类课程采用考查形式（五级分制），通识教育课采用考查形式（二级分制）。

【2】专业选修课至少选修 10 学分。

六、创新创业训练

1.创新创业理论

在学校开设的创新创业类选修课程中至少修得 3 学分。

2.创新创业实践

学生须自主完成下表中的创新创业实践活动，至少取得 2 学分。

创新创业实践项目

类别	项目名称	项目内容	学 分
大创 活动	创新实验（实践）	国家、省、学校创新实验（实践）立项资助项目	国家级 1.5 分，省级 1 分，校级 0.5 分
	科技（学科）竞赛	教育部、教育厅或学校主办的学科竞赛，获得等级内奖励	国家级 2 分，省级 1.5 分，校级 1 分
		行业、企业、学会、协会等主办的学科竞赛，获得等级内奖励	全国获奖 1 分，省内获奖 0.5 分
	挑战杯竞赛	参加挑战杯竞赛并获得国家、省级奖励	国家级 2 分，省级 1.5 分
社会 实践	社会实践	获得奖励（含调查报告、先进个人、先进集体负责人等）	国家级奖励 1.5 分，省级奖励 1 分，校级奖励 0.5 分
	社会调查		
	志愿服务	社会工作或市级以上大型活动志愿者	参与 0.5 分，获奖 1.0 分
科技 活动	科研项目	主持、参与校内外科研项目	主持 1 分，参与 0.5 分
	科研论文	公开发表学术论文	第一作者核心期刊 1.5 分、一般期刊 1 分，第二作者核心期刊 1 分、一般期刊 0.5 分
	著作	公开出版著作	第一作者 2 分，第二作者 1 分，第三作者及以后 0.5 分
	发明专利	取得发明专利证书/软件著作权	第一发明人 2 分，第二发明人 1 分，第三名以后 0.5 分
	学术活动	参与学术交流活动	校外学术活动论文入选 1 分，大会报告 1.5 分；校级学术活动大会报告 1 分，院（系）级学术活动大会报告 0.5 分
其他	资格证书	通过考试取得各类职业资格证书	0.5 分
	文体活动	参加校内外大型文艺、体育、艺术类活动并获奖	校级奖励 0.5 分，市级奖励 1 分，省级奖励 1.5 分，国家级奖励 2 分
	创新创业方案设计	设计创新创业活动方案，得到学校或上级单位采纳或奖励	校级 0.5 分，市级 1 分，省级 1.5 分，国家级 2 分

七、毕业标准

在规定的学习年限内，完成本专业教学计划规定的全部教学环节，所学课程全部及格（合格），获得的总学分不少于 185 学分。其中理论课程不少于 135 学分，集中性实践环节不少于 40 学分，军训、劳动 1 学分，创新创业训练 5 学分，德育 4 学分。

八、附件

1. 各教学环节教学时间分配表

数字媒体技术专业各教学环节时间分配表

内容	周数	学期								合计	
		一	二	三	四	五	六	七	八		
入学教育、军训		0.5+1.5									2
理论教学		12	16	16	16	16	16	12			104
集中性实践教学		2	2	3	2	3	3	6	4	40	
毕业设计（论文）									13		
《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课社会实践					2						
期中考试		1	1								2
复习考试		1	1	1	1	1	1	2			8
公益劳动					1						1
毕业教育									1		1
教学周数		18	20	20	22	20	20	20	18		158
假期		6	6	6	4	6	6	6	0		40
合计周数		24	26	26	26	26	26	26	18		198

2. 课堂教学课程总表

数字媒体技术专业课程总表

课程类别	序号	课程编码	课程名称	学分	总学时	学时分配			周学时	开课学期
						理论	实验	上机		
公共基础课	1	I100001	思想道德修养与法律基础	3	48	48			4	1
	2	I100002	中国近现代史纲要	2	32	32			2	3
	3	I100003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	64			4	4
	4	I100004	马克思主义基本原理	3	48	48			3	2

	5	I100005	形势与政策	2	32	32				1-8	
	6	I110006*	大学外语（一）	3	48	48			4	1	
	7	I110007	大学外语（二）	4	64	64			4	2	
	8	I110008	大学外语（三）	4	64	64			4	3	
	9	I110009	大学外语（四）	4	64	64			4	4	
	10	I130010	体育（一）	1	24	24			2	1	
	11	I130011	体育（二）	1.5	32	32			2	2	
	12	I130012	体育（三）	1.5	32	32			2	3	
	13	I130013	体育（四）	1.5	32	32			2	4	
	14	I120004*	高等数学 II（一）	3	48	48			4	1	
	15	I120005	高等数学 II（二）	4	64	64			4	2	
	16	I120011	线性代数 I	2	32	32			2	2	
	17	I120017	概率论与数理统计	3	48	48			3	3	
	分类合计			46.5	776	776					
专业 基础 课	1	II 041309	计算机基础及网页设计	3	48	28		20	4	1	
	2	II 043101*	数字媒体导论	2	36	28		8	3	1	
	3	II 043102	程序设计基础	4	64	48		16	4	2	
	4	II 043103	绘画基础	2.5	48	48			3	2	
	5	II 040019	软件工程	2	32	32			2	2	
	6	II 043104*	计算机图形学	2	32	24		8	2	3	
	7	II 043105*	平面设计	3	48	16	16	16	3	3	
	8	II 040017	数据结构与算法	4	64	44	20		4	3	
	9	II 043106*	面向对象程序设计	4	64	38		26	4	3	
	10	II 040016	操作系统	3.5	56	40	16		4/-14	4	
	11	II 040014	计算机网络	3.5	56	46	10		4/-14	5	
	分类合计			33.5	548	392	62	94			
专业 必修 课	1	III043101*	计算机动画原理与应用	3	48	28		20	3	4	
	2	III043102	数字图像处理	2	32	22		10	2	4	
	3	III043103	多媒体数据库技术	3.5	56	34		22	4/-14	4	
	4	III043104	三维造型与动画技术	4	64	34		30	3	5	
	5	III040017	WEB 程序设计	3.5	56	36		20	4/-14	5	
	6	III043105	新媒体策划与创意	3	48	40	8		3	5	
	7	III043106*	人机交互与网站设计	4	64	42		22	4	6	
	8	III043107*	数字特效制作	3	48	24		24	4	6	
	9	III043108	虚拟现实基础	2	32	28		4	2	6	
	10	III043109	3D 图形程序设计	3	48	30		18	3	6	
	11	III043110*	虚拟现实应用系统开发	3.5	60	30		30	5	7	
	12	III043111	视频原理及应用	2	36	18		18	3	7	
	13	III043112	移动多媒体应用开发	2	36	20		16	3	7	
	分类合计			37.5	628	386	8	234			
专业 选 修	1	选 修	IV043101	摄影摄像技术	3	48	24	24	3	4	
	2		IV043102	数字音频技术	2	32	20	12	2	5	
	3		IV040002	J2EE 应用开发	2	32	16		16	2	6
	4		IV043104	剧本写作	2	32	32			2	6

课	5		IV043105	数字艺术作品赏析	2	32	32			2	6	
	6		IV043106	专业英语	1.5	24	24			2	7	
	7	虚拟现实方向	IV043107	计算机多媒体技术	2	32	32			2	5	
	8		IV043108	流媒体技术	2	32	22	10		2	5	
	9		IV043109	数字媒体前沿技术	1	16	16			2/-8	6	
	10		IV043110	Web3D 广告设计	1.5	24	12		12	2	7	
	11		IV043111	电力系统虚拟现实应用	1.5	24	12		12	2	7	
	12		IV043112	人工智能	2	32	32			2	5	
	13	游戏设计方向	IV043113	计算机游戏原理与开发	3	48	24		24	3	6	
	14		IV043114	网络游戏设计与开发	3	48	28		20	4	7	
	15		IV043115	游戏引擎应用实践	1.5	24	10		14	2	7	
	16		IV043116	手机游戏设计与开发	1.5	24	10		14	2	7	
	分类合计					31.5	504	346	46	112		
	通识教育课	限选	V990001	心理健康与调适	1	20				2/-10	1	
			V990002	军事理论	0.5	12					1	
			V990003	健康教育	1	20						
V990005			科技文献检索	0.5	12				2/-6	3		
V990006			就业指导	1.5	40							
			艺术类课程	至少 1 学分								
任选			自然科学类课程	1	24	在本专业类别之外，至少选修 2 学分						
			人文社科类课程	1	24							
			经济管理类课程	1	24							
分类合计					7.5	176						

- 注：【1】《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》安排 2 周的课外实践，计 2 学分。
- 【2】《形势与政策》每学期开设 2 次讲座，1-8 学期，共 16 次；每次 2 学时，共 32 学时。
- 【3】《健康教育》安排 10 次讲座（每学期 1 次，根据需要灵活安排 2 次），每次 2 学时，共 20 学时。
- 【4】《就业指导》采用讲座式灵活安排，不在学期教学计划表中编排。
- 【5】任选课安排在第 2 学期~第 7 学期，周六授课；每生在本专业类别之外，至少选修 2 学分。
- 【6】专业选修课至少选修 10 学分。

3. 集中性实践教学环节总表

数字媒体技术专业集中性实践教学环节安排表

序号	实践内容	课程编号	周数	学分	教学地点	开课学期
1	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课社会实践	I100001S	2	2	校外	第4学期暑假
2	计算机认识实习	II040020S	2	2	应用软件实验室	1
3	程序设计基础课程设计	II043101S	1	1	应用软件实验室	2
4	绘画基础实训	II043102S	1	1	画室	2
5	数据结构与算法课程设计	II043103S	1	1	应用软件实验室	3
6	平面设计实训	II043104S	2	2	数字媒体实验室	3
7	摄影摄像实习	III043101S	1	1	校外	4
8	动画原理与应用实训	III043102S	1	1	应用软件实验室	4
9	三维造型与动画制作实训	III043103S	2	2	数字媒体实验室	5
10	WEB 程序设计实训	III043104S	1	1	应用软件实验室	5
11	数字特效制作实训	III043105S	1	1	数字媒体实验室	6
12	人机交互与网站设计实训	III043106S	2	2	数字媒体实验室	6
13	移动多媒体应用开发实训	III043107S	1	1	数字媒体实验室	7
14	数字视频制作实训	III043108S	2	2	数字媒体实验室	7
15	虚拟现实应用与开发实训	III043109S	3	3	数字媒体实验室	7
16	毕业实习	III043110S	4	4	校内/校外	8
17	毕业设计	III043111S	13	13	校内/校外	8
合 计			40	40		

4. 方案编审人员一览表

方案主要编制人员	张文强、赵婷婷、王洪江、魏冬、孙丽娜、张丕振、刘震、任娜		
参与方案论证校外人员	吴祥恩、王亦飞、毓鑫、邢丹、郭冬梅		
参与方案论证校内人员	宋吉鑫、崔国生、谢刚、李卓玲、吕中枢、王秀云、王人杰、盛伟、孟广波		
方案审核、编校人员	王庆利、张文强、王洪江	方案批准执行人	宋吉鑫