

数字媒体技术专业专科人才培养方案

一、专业名称、代码、学制及所在学院

专业名称：数字媒体技术

专业代码：590222

标准学制：3年

所在学院：计算机科学学院

二、培养目标

培养具有良好思想道德和文化修养，热爱祖国，热爱人民，德、智、体、美全面发展，系统掌握美术基本知识、基本技能及动画制作方法，具有较高的审美素养和审美能力，具有应用数码技术进行动画艺术创作的技能，能熟练掌握数字媒体设计的基本知识和运用计算机辅助设计的基本技能，具有较强的创新能力和动手能力，能从事电脑美术创作、影视动画创意及广告制作、动画与特技制作的应用技术型复合人才。

毕业生具有信息传播理论，掌握先进的数字媒体技术手段及相应的创作理念，能够熟练运用计算机与影视设备从事多媒体及影视创作，可在广告制作公司、游戏动漫公司、门户网站公司、音视频娱乐产品开发与制作公司、电子音像出版社、电视台或电台网站等 IT 相关领域，从事数字媒体开发、多媒体设计与制作、音视频数字化、游戏美工、动画设计与制作、网页设计与网站维护、信息服务及数字媒体管理等工作。

三、基本要求

通过系统培养，学生应达到以下基本素质要求：

(1) 热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导，掌握马列主义、毛泽东思想、邓小平理论的基本原理和“三个代表”重要思想；具有为社会主义现代化建设服务，为人民服务，为国家富强、民族昌盛而奋斗的志向和责任感；具有爱岗敬业、艰苦奋斗、热爱劳动、遵纪守法、团结合作的品质；具有良好思想品德、社会公德和职业道德。

(2) 具有系统的专业素养，熟悉与本专业相关学科的基础知识，了解本专业的最新成就和发展趋向。

(3) 懂得一门外语，具有一定的听、说、读、译能力。

(4) 具有较强的多媒体技术应用能力，一定的艺术修养，熟练掌握数字媒体设计的制作流程及设计制作与后期合成的相关软件的能力；具有动画设计思维、创作与制作能力，灵活运用动画设计的基本原理和技巧，有较强的数字媒体制作的综合能力；具有独立获取信息、提出问题、分析问题和解决问题的能力及开拓创新的精神；掌握基本的业务沟通技术，懂得数字媒体行业相关标准，具备服务社会基本能力。

四、主要课程及实践教学安排

1、主干学科：计算机科学与技术

2、主要课程：工程数学、计算机应用基础、数据库原理与应用、计算机通信与网络、多媒体技术及应用、C 语言程序设计、Java 程序设计、微机维护与维修技术、图像图形处理技术、网页设计及制作技术、二维动画技术、美术基础、摄影与

摄像技术、电视文学与写作、影视音乐基础、局域网组网技术、三维动画技术（3D Max、Maya）、数字视频设计(视听语言基础)、数字特技合成技术、非线性编辑技术、多媒体创作系统等。

3、实践教学环节：包括课程设计、见习、专业实习、社会调查，见下表。

| 实践教学名称 | 学分 | 安排学期 |
|-----------|-----|------|
| 专业实习、实训 | 10 | 小学期 |
| 专业实践、社会调查 | 2.5 | 分散 |

学生实践内容表

注意：专业实践包括学生假期专业义工，项目实践等。

4、主要专业实验教学内容：上机调试、上机验证、项目实践与开发等。

五、毕业要求

1、本专业学制三年；

2、本专业毕业最低学分 130；

3、外语等级考试达到国家与学校规定要求、完成规定的学分与相应学科专业（方向）课程体系。取得学校规定的全校性任选课学分（7 学分）。完成实践教学环节，并取得 12.5 个学分。

达到以上要求的学生，准予毕业，并颁发毕业证书。鼓励学生在学习其间取得相关行业认证。

六、课程设置及教学安排表

（一）通识教育课程教学计划安排表

| 课程类别 | 课程模块 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 周学时 | 课堂讲授学时 | 实验实践学时 | 开设学期 | 备注 |
|----------|-----------------------------------|--------------|-----|-----|-----|--------|--------|------|-------|
| 通识教育必修课程 | 思想政治理论课 | 思想道德修养和法律基础 | 3 | 48 | 3 | 36 | 12 | 1 | |
| | | 毛思、邓论和“三个代表” | 4 | 64 | 4 | 48 | 16 | 3 | |
| | 外语 | 大学英语 1 | 3 | 48 | 4 | | | 1 | |
| | | 大学英语 2 | 4 | 64 | 4 | | | 2 | |
| | | 大学英语 3 | 4 | 64 | 4 | | | 3 | |
| | 体育 | 大学体育 1 | 1.5 | 24 | 2 | | | 1 | |
| | | 大学体育 2 | 1.5 | 32 | 2 | | | 2 | |
| | | 大学体育 3 | 1.5 | 32 | 2 | | | 3 | |
| | 综合素质 | 大学语文 | 3 | 48 | 3 | | | | 校选课必选 |
| 通识教育选修课程 | 由学生按模块自主选修 7 学分（其中必选《大学语文》3 个学分）。 | | | | | | | | |

(三) 学科专业课程教学安排表

| 课程类别 | 课程模块 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 课堂讲授学时 | 实验实践学时 | 开设学期 | 备注 |
|-----------|--------|-------------|-----|-----|--------|--------|------|-------------------------------|
| 学科专业必修课程 | 理论基础课程 | 工程数学 | 4 | 64 | 64 | 0 | 1 | |
| | | 计算机应用基础 | 3 | 48 | 24 | 24 | 1 | |
| | | 数据库原理与应用 | 3 | 48 | 24 | 24 | 3 | |
| | | 计算机网络技术 | 3 | 48 | 24 | 24 | 4 | |
| | | 数字媒体技术导论 | 3 | 48 | 16 | 32 | 2 | |
| | 技术基础课程 | C 语言程序设计 | 4 | 64 | 32 | 32 | 2 | |
| | | Java 程序设计 | 4 | 64 | 32 | 32 | 3 | |
| | | 计算机维护与维修 | 3 | 48 | 16 | 32 | 2 | |
| | | 图像处理技术 | 4 | 64 | 32 | 32 | 2 | |
| | | 网页设计及制作技术 | 3 | 48 | 24 | 24 | 2 | |
| | | 二维动画技术 | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 2 | |
| | 艺术基础课程 | 素描 | 3 | 48 | 16 | 32 | 1 | |
| | | 色彩构成 | 3 | 48 | 16 | 32 | 1 | |
| | 专业主干课程 | 三维建模技术 | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 3 | |
| | | 三维动画基础 | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 4 | |
| | | 数字影视合成 | 4 | 64 | 32 | 32 | 5 | |
| 数字视频设计与制作 | | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 4 | | |
| 学科专业选修课程 | 技术应用课程 | 数字摄影技术 | 3 | 48 | 16 | 32 | 4 | 根据实际情况可以进行课程置换,以满足最新的就业及专业要求。 |
| | | 局域网技术 | 3 | 48 | 24 | 24 | 5 | |
| | | 影视剪辑艺术 | 3 | 48 | 24 | 24 | 4 | |
| | | 计算机辅助设计 CAD | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 4 | |
| | | VI 设计 | 3 | 48 | 16 | 32 | 5 | |
| | | 美术设计与创意 | 2 | 32 | 16 | 16 | 4 | |
| | | 电脑手绘 | 3 | 48 | 16 | 32 | 3 | |
| | | 多媒体创作系统 | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 5 | |
| | | 漫画设计与创作 | 3 | 48 | 16 | 32 | 2 | |
| | | 三维高级动画 | 3.5 | 64 | 16 | 48 | 5 | |
| 插画设计 | 4 | 48 | 16 | 32 | 2 | | | |

(四) 实践教学环节安排表

| 序号 | 实践教学环节 | 项目【内容及要求】 | 时间安排 | 周数 | 学分 | 备注 |
|------|-----------|-----------------|----------|----|------|----|
| 1 | 专业技能 1 | 静态网页设计 | 第 1 小学期 | 2 | 2 | |
| 2 | 专业技能 2 | 漫画创作 | 第 1 小学期 | 2 | 2 | |
| 3 | 专业技能 3 | 三维场景设计 | 第 2 小学期 | 2 | 2 | |
| 4 | 专业技能 4 | 影视设计与制作 | 第 2 小学期 | 2 | 2 | |
| 5 | 专业技能 5 | 毕业纪念册设计及毕业文化衫设计 | 第 5 学期 | | 2 | |
| 6 | 专业实践、社会调查 | 专业实践、社会调查 | 第 1-6 学期 | | 2.5 | |
| 7 | 公司实习实训 | | 第 6 学期 | | | |
| 学分小计 | | | | | 12.5 | |

小学期计划

| 小学期 | 训练计划 | | 考核与评价【学分】 | 备注 |
|-----|------|---------|-----------|----|
| | 序号 | 项目 | | |
| 一 | 1 | 静态网页设计 | 个人主页验收【2】 | |
| | 2 | 漫画创作 | 漫画作品验收【2】 | |
| 二 | 1 | 三维场景设计 | 作品验收【2】 | |
| | 2 | 影视设计与制作 | 作品【2】 | |

七、各类课程设置及学分安排表

| 类别 | 模块 | 学分 | 备注 | |
|---------------------|---|------------------------------|-------|-----------------------------------|
| 通识教育课程 (29.5 学分) | 必修 (25.5 学分) | 思想政治理论课 | 7 | |
| | | 外语 | 11 | |
| | | 体育 | 4.5 | |
| | | 综合素质 | 3 | |
| | 选修 (7 学分) | 由学生按模块自主选修（必须选择《大学语文》3 个学分）。 | | |
| 学科专业课程 (87.5 学分) | 必修 (58 学分) | 学科专业基础课程 专业课程 | ≤70% | 选修课程可根据实际情况可以进行课程置换，以满足最新的就业及专业要求 |
| | 选修 (29.5 学分) | | ≥30 % | |
| 实践教学环节 (12.5 学分) | 必修 (12.5 学分) | 专业实践、社会调查 | 2.5 | |
| | | 项目实战 | 10 | |
| 第二课堂学分与创新附加学分 | 1、学生应完成第二课堂规定的学分。 2、创新与附加学分经认定可冲抵部分通识教育选修学分。 | | | |

课程结构学时与学分比例分布表

| 专业方向 | 培养方案 | | 通识教育课程 | | 学科专业课程（必修） | | 学科专业课程（选修） | | 实践教学环节 | | 第二课堂学分与创新附加学分 | |
|--------|------|-----|--------|-------|------------|-------|------------|-------|--------|------|---------------|------|
| | 总学时 | 总学分 | 学时 | 学分 | 学时 | 学分 | 学时 | 学分 | 学时 | 学分 | 学时 | 学分 |
| | | | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 | 比例 |
| 数字媒体技术 | 1880 | 132 | 424 | 29.5 | 960 | 58 | 496 | 29.5 | | 12.5 | | 2.5 |
| | | | 22.6% | 22.3% | 51.0% | 44.0% | 26.4% | 22.3% | | 9.5% | | 1.9% |



专业负责人【执笔】：门寿
 方案【审核】：陈建国
 2011年05月18日

附件:

教学计划

| 第 1 学年第 1 学期 | | | | | | |
|--------------|-----|-----|------|-----|------|----|
| 课程名称 | 学时 | | 学分 | | 考核方式 | |
| | 理论 | 实验 | 理论 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 工程数学 | 64 | 0 | 4 | 0 | ★ | |
| 大学英语 A-1 | 48 | 0 | 3 | 0 | ★ | |
| 公共体育 A-1 | 24 | 0 | 1.5 | 0 | ★ | |
| 计算机应用基础 | 24 | 24 | 1.5 | 1.5 | ★ | |
| 计算机导论 | 24 | 0 | 1.5 | | ★ | |
| 素描 | 16 | 32 | 1 | 1.5 | ★ | |
| 色彩构成 | 16 | 32 | 1 | 1.5 | ★ | |
| 思想道德修养和法律基础 | 36 | 12 | 2 | 1 | ★ | |
| 小计 | 252 | 100 | 15.5 | 5.5 | | |

| 第 1 学年第 2 学期 | | | | | | |
|--------------|-----|-----|-----|------|------|----|
| 课程名称 | 学时 | | 学分 | | 考核方式 | |
| | 理论 | 实验 | 理论 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 大学英语 A-2 | 64 | 0 | 4 | 0 | ★ | |
| 公共体育 A-2 | 32 | 0 | 1.5 | 0 | ★ | |
| C 语言程序设计 | 32 | 32 | 2 | 2 | ★ | |
| 网页设计与制作 | 24 | 24 | 1.5 | 1.5 | ★ | |
| 图像处理技术 | 32 | 32 | 2 | 2 | ★ | |
| 数字媒体技术导论 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 计算机维护与维修 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 漫画设计与创作 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 小计 | 232 | 200 | 14 | 11.5 | | |

| 第 2 学年第 1 学期 | | | | | | |
|--------------------------|-----|-----|-----|-----|------|----|
| 课程名称 | 学时 | | 学分 | | 考核方式 | |
| | 理论 | 实验 | 理论 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论 | 64 | 0 | 4 | 0 | ★ | |
| 公共体育 A-3 | 32 | 0 | 1.5 | 0 | ★ | |
| 大学英语 A-3 | 64 | 0 | 4 | 0 | ★ | |
| 数据库原理与应用 | 24 | 24 | 1.5 | 1.5 | ★ | |
| 计算机网络技术 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 二维动画设计 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| 三维建模技术 | 32 | 48 | 2 | 2.5 | ★ | |
| 小计 | 248 | 152 | 15 | 8.5 | | |

人才培养方案【数字媒体技术】【2011】

| 第 2 学年第 2 学期 | | | | | | |
|--------------|-----|-----|-----|-----|------|----|
| 课程名称 | 学时 | | 学分 | | 考核方式 | |
| | 理论 | 实验 | 理论 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 三维动画基础 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| 数字视频设计与制作 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| VI 设计 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 数字摄影技术 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 影视剪辑艺术 | 24 | 24 | 1.5 | 1.5 | ★ | |
| 计算机辅助设计 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| 美术设计与创意 | 16 | 32 | 1 | 2 | ★ | |
| 小计 | 128 | 256 | 7.5 | 15 | | |

| 第 3 学年第 1 学期 | | | | | | |
|--------------|-----|-----|-----|------|------|----|
| 课程名称 | 学时 | | 学分 | | 考核方式 | |
| | 理论 | 实验 | 理论 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 动态网页编程 | 32 | 32 | 2 | 2 | ★ | |
| 三维高级动画 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| 数字影视合成 | 32 | 32 | 2 | 2 | ★ | |
| 多媒体创作系统 | 16 | 48 | 1 | 2.5 | ★ | |
| 局域网技术 | 24 | 24 | 1.5 | 1.5 | ★ | |
| 项目实战 | 0 | 64 | 0 | 2 | ★ | |
| 小计 | 120 | 248 | 7.5 | 12.5 | | |

| 第 3 学年第 2 学期 | | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|--|
| 专业实习与就业实习 | | | | | | |