

数字媒体技术专业 2010 版人才培养方案

(2013 年修订)

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，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，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、计算机维护与维修技术、图像处理技术、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、局域网组网技术、三维动画技术(3D Max、Maya)、数字视频设计、数字影视合成技术、非线性编辑技术、多媒体创作系统等。

3、实践教学环节：课程实验、课程设计、见习、专业实训、社会调查、专业技能训练、专业义工、课外科技活动等。

4、主要专业实践内容：

(1)课程设计，结合实践课程大纲，加强课程理论和实践结合，完成课程设计（课程综合性实验或设计性实验）。任课教师布置课程设计任务，学生课堂内、外完成。

(2)短学期实践：在两个短学期里，学生参加专业实践活动。

(3)专业体验见习，参观 IT 企业，了解行业现状。

- (4)专业实训，采用“项目实训”、“工学结合”、“顶岗实习”等方式完成实训。
- (5) 学科竞赛：学生参加各类专业竞赛，提高专业能力与水平。
- (6)科学研究：通过助研活动，培养创新能力。

五、毕业要求

- 1、标准学制三年。
- 2、本专业毕业最低学分：**130**。

六、课程设置及教学安排表

课程体系设置的总策略：加大基础课程教学时数、精炼技术课程，降低学习负担；以“创新学分置换（冲抵）专业选修学分”方式促进创新人才培养。

- 1、教学计划，见附件“教学计划表”
- 2、实践教学环节计划表

类别	学分	执行学期	说明	
军训	1	1		
讲座	1		分散执行，学生在校期间选择学院开出的2次讲座。	
专业见习	1	2	0.5学分	
		4	0.5学分	
短学期实践	4	1	2学分	可用“创新学分”冲抵。
		2	2学分	
专业实习	8	5		
项目实战	2	2_6	完成综合性大项目，并公开展示（2—6学期均可）	

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 (31.5学分)	必修(22.5学分)	思想政治理论课	7
		外语	11
		体育	4.5
	选修(9学分)	《大学语文》必选。	
专业课程 (81.5学分)	专业基础(23.5学分)		比例：29%
	专业方向(36学分)		比例：44%
	专业选修(22学分)		比例：27%
课堂外实践环节	17学分		
总学分	130【最低课堂学分91】		



 执笔：陈建国
 审核：陈建国
 计算机科学学院
 二〇一三年六月二十五日

附件：教学计划表

类别	课程名称	学时			学分	考核方式	执行学期	备注	
		总学时	理论	实验（实践）					
课堂内	思想道德修养和法律基础	48	36	12	3	集中闭卷	1		
	毛思、邓论和“三个代表”	64	48	16	4	集中闭卷	3		
	大学英语 1	48	48		3	集中闭卷	1		
	大学英语 2	64	64		4	集中闭卷	2		
	大学英语 3	64	64		4	集中闭卷	3		
	大学体育 1	24	24		1.5	赛考+活动	1		
	大学体育 2	32	32		1.5		2		
	大学体育 3	32	32		1.5		3		
	大学语文	48	48		3		4		
	校选 1	32	32		2				
	校选 2	32	32		2				
	校选 3	32	32		2				
	小计	520	492	28	31.5				
	专业基础	工程数学	64	64	0	4	集中卷面	1	
		计算机应用基础	48	24	24	3	上机考试	1	
		素描	48	16	32	3	提前实验	1	
		色彩构成	48	16	32	3	提前实验	2	
		C 语言程序设计	80	32	48	4.5	上机考试	2	
		数字媒体技术导论	48	16	32	3	上机考试	2	
数据库应用		48	24	24	3	上机考试	3		
小计		368	192	176	23.5				

专业方向	网页设计与制作	48	24	24	3	上机考试	3	图形图像处理技术方向	
	图像处理技术	64	32	32	4	上机考试	2		
	计算机维护与维修	48	16	32	3	上机考试	3		
	二维动画技术	64	32	32	4	上机考试	3		
	计算机辅助设计 CAD	64	32	32	4	上机考试	4		
	三维建模技术	线行	80	32	48	5	上机考试		4
	三维动画基础	建模前	80	32	48	5	上机考试		4
	数字视频设计与制作	64	32	32	4	上机考试	4		
	数字影视合成	64	32	32	4	上机考试	4		
	小计	576	264	312	36				
专业选修	漫画设计与创作	48	24	24	3	上机考试	2	学生选修其中 22 学分，可用 创新学分 冲抵。 1、取得省级及以上学科专业竞赛一等奖 4 学分/次； 2、取得省级学科专业竞赛二等奖 2 学分/次； 3、取得 ACM 竞赛省赛一等奖 8 学分/次； 4、取得 ACM 竞赛省赛二等奖 4 学分/次； 5、取得省级及以上挑战杯一等奖 4 学分/次； 6、协助教师完成科研项目（助研） 8 学分/项； 7、获得专业认证【高级】 26 学分（不累计）； 8、获得专业认证【中级】 12 学分（不累计低级）； 9、获得专业认证【初级】 6 学分； 10、获得行业认证 4 学分/项； 11、公开发表学术论文（核心期刊） 10 学分/篇； 12、公开发表学术论文（一般期刊） 6 学分/篇； 13、顶岗实习（第六期） 1 学分/周，最多冲抵 16 学分。	
	数字摄影技术	32	16	16	2	上机考试	5		
	VI 设计	48	16	32	3	上机考试	5		
	美术设计与创意	32	16	16	2	上机考试	5		
	平面设计创作	32	16	16	2	上机考试	5		
	插画设计	48	16	32	3	上机考试	6		
	书籍装帧设计	48	24	24	3	上机考试	6		
	计算机网络技术	48	24	24	3	上机考试	6		
	插图设计	48	16	32	3	上机考试	6		
	局域网技术	48	24	24	3	上机考试	6		
	影视剪辑艺术	48	24	24	3	上机考试	6		
	多媒体创作系统	64	32	32	4	上机考试	6		
	三维高级动画	48	16	32	3	上机考试	6		
	小计	592	264	328	37				

课 堂 外	军训					1			
	讲座					1			完成 2 次，每次 0.5 学分。
	专业见习					1			见习 2 次，每次 0.5 学分。
	课程实训					2		短学期 1	可用“创新学分”冲抵。
	项目实战					2		短学期 2	
	专业实习					8			完成 8 周，成绩合格（实习企业认定）
	项目实战					2			完成综合性大项目，并公开展示
	小计					17			
学分合计						130			