**数字媒体技术专业培养方案**

专业名称：数字媒体技术 专业代码：080906

一、专业培养目标

本专业以培养德智体美劳全面发展的社会主义合格建设者和可靠接班人为目标，面向国家和区域经济社会发展需求，培养具有良好的人文素养、职业道德、社会责任感和国际视野，具备扎实的自然科学基础知识以及数字媒体技术基础理论和专业知识，在数字媒体技术领域可以胜任虚拟现实技术设计、影视节目制作、动漫设计与开发等工作的高等工程应用型人才。

预期能够实现以下目标：

目标1：树立和践行社会主义核心价值观，具有社会责任感和职业道德，具有较强的法律意识和服务意识，在工程实践中能坚持公众利益优先。

目标2：具有良好的工程职业素养和创新能力，能够对数字媒体技术领域复杂工程问题提供创新和优化的解决方案。

目标3：具有较强的工程实践能力和职业竞争力，能够胜任动漫设计与开发、影视节目制作、虚拟现实技术设计等技术岗位。

目标4：具有良好的沟通、协调、组织与合作能力，掌握工程管理与经济决策的基本方法，能够在不同职能团队中担任核心成员或管理者。

目标 5：具有国际视野和跨文化、跨行业交流能力，能够通过自主学习持续提升综合素质和专业能力，适应技术、经济与社会的持续发展。

二、专业毕业要求

（一）本专业学生在毕业五年以后，能在知识、能力、素质方面达到下列要求。

1、**工程知识**：能够将数学、自然科学、工程基础和专业知识用于解决数字媒体技术领域工程问题。

指标点1.1：能够将数学、自然科学、工程科学的基础知识用于数字媒体领域复杂工程问题的适当表述中。

指标点1.2：能够将工程基础知识和专业知识用于数字媒体领域复杂工程问题的数学建模并进行求解。

指标点1.3：能够将工程基础知识、专业知识和数学模型方法用于分析、归纳、推理数字媒体领域复杂工程问题的内在联系及相互影响。

指标点1.4：能够运用工程基础知识、专业知识和数学模型方法对数字媒体领域复杂工程问题的解决方案进行比较与综合。

2、**问题分析**：能够应用数学、自然科学的基本原理和工程基础及专业知识，识别、表达、并通过文献研究分析数字媒体技术工程问题，以获得有效结论。

指标点2.1：能够运用数学知识和自然科学原理对数字媒体技术领域复杂工程问题的关键环节进行识别和表达。

指标点2.2：能够运用工程科学原理结合数学模型正确表达数字媒体技术领域复杂工程问题的输入、约束和输出。

指标点2.3：能够结合文献和互联网资源等进行检索、整理、分析和归纳，针对数字媒体技术领域复杂工程问题寻求多种有效的问题解决方案。

指标点2.4：能够运用工程科学原理和专业知识分析评价数字媒体技术领域复杂工程问题的影响因素与解决途径，并获得有效结论。

3、**设计/开发解决方案**：能够设计针对复杂工程问题的解决方案，设计满足特定需求的数字媒体工程系统，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。

指标点3.1：能够根据用户需求，运用数字媒体技术专业知识确定影响设计目标和技术方案的各种因素， 掌握工程设计和产品开发全周期、全流程的基本设计方法。

指标点3.2：根据特定需求，能够结合安全、环保、法律、文化等诸多现实约束条件对工程设计方案进行可行性分析，了解影响设计目标和技术方案的各种因素。

指标点3.3：能够根据市场信息、技术发展和用户需求，进行数字媒体产品设计，并在设计中体现创新意识。

指标点3.4：能够对设计方案进行优选与改进，并选用图纸、文档或其他方式，呈现设计结果。

4、**研究**：能够利用数学、自然科学原理、工程基础、计算机科学原理并采用科学方法对复杂工程问题进行研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息综合得到合理有效的结论。

指标点4.1：能够基于数字媒体技术原理，通过文献研究和调研，针对复杂工程问题的背景和需求进行分析，并提出合理的解决方案。

指标点4.2：能够根据所研究的数字媒体技术领域复杂工程问题的对象特征，选择合理可行的研究路线，并设计实验方案。

指标点4.3：能够根据实验方案并应用科学原理进行实验研究、数值计算、模拟仿真，安全地开展实验工作，正确地采集实验数据。

指标点4.4：能够利用科学方法分析和解释实验结果，对整个研究环节进行评价，并通过信息综合得到合理有效的结论，同时能够确定结果的影响因素和需要改进完善的环节。

5、**使用现代工具**：能够针对复杂问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。

指标点5.1：掌握现代工具和信息技术工具的使用方法，并能够根据工程需要灵活选择。

指标点5.2：具有根据工程问题需求利用文献和网络资源查阅相关资料的能力。

指标点5.3：能够使用恰当的数字媒体工程工具进行数字媒体系统模拟、仿真和构建，并有效理解其局限性。

6、**工程与社会**：能够基于工程相关背景知识进行合理分析，评价专业工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。

指标点6.1：具有工程实习和社会实践的经历，熟悉与数字媒体相关的技术标准、知识产权、产业政策、法律法规和质量管理体系。

指标点6.2：能够从工程师的角度，分析和评价数字媒体领域新产品、新技术的开发与应用对社会、健康、安全、法律、文化的潜在影响，以及这些制约因素对项目实施的影响，并理解应承担的责任。

7、**环境和可持续发展**：能够理解和评价针对复杂工程问题的工程实践对环境、社会可持续发展的影响。

指标点7.1：熟悉数字媒体技术领域相关的环境保护法律法规，能够理解科学发展的内涵及其对中国经济、环境、社会可持续发展的重要意义，具备环保意识和可持续发展意识。

指标点7.2：能够分析数字媒体技术领域复杂工程问题的工程实践对环境、社会可持续发展的影响，合理评价产品周期中可能对人类和环境造成的损害和隐患，形成有效结论，并能提出合理的改进方案。

8、**职业规范**：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在工程实践中理解并遵守数字媒体技术行业职业道德和规范，履行责任。

指标点8.1：具有一定的人文、历史、社会科学知识，具有较好的人文和社会科学素养。

指标点8.2：对现代社会问题有较深入的认识，具有思辨能力、处事能力，具有社会责任感。

指标点8.3：了解职业规范和责任，在数字媒体工程实践中能自觉遵守职业道德和规范，履行相应的责任和义务。

9、**个人和团队**：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。

指标点9.1：具有一定的人际交往能力与团队合作能力,能共同完成数字媒体系统设计与实现。

指标点9.2：能够在多学科背景下参与、从事与人合作，共同完成团队的工作。

指标点9.3：能理解个人在团队中的角色划分,并能胜任团队中相应角色的职责。

10、**沟通**：能够就复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令，并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

指标点10.1：了解数字媒体技术专业相关行业或领域的技术及发展动态，通过工作报告、设计文档、陈述发言等形式与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流。

指标点10.2：具有数字媒体系统的设计、项目技术方案的编制、项目建议书和可行性报告的撰写能力。

指标点10.3：至少掌握一门外语，具备一定的国际视野，能够就数字媒体技术领域的相关专业问题用英语进行沟通与和交流的能力。

11、**项目管理**：理解并掌握工程管理原理与经济决策方法，并能在多学科环境中应用。

指标点11.1：理解并掌握数字媒体工程项目管理知识与经济决策方法；

指标点11.2：能够在多学科环境领域中运用项目管理知识与经济决策方法进行系统的设计与开发。

12、**终身学习**：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习新兴技术和适应数字媒体行业发展的能力。

指标点12.1：能跟踪社会进步和数字媒体行业技术发展，正确认识持续学习的重要性，具有自主学习和终身学习的意识。

指标点12.2：具备自主学习的方法和思维方式，能够针对个人职业发展需求制定学习计划，具有不断学习和适应社会与技术发展的能力。

**三、课程设置**

**（一）主干学科：数字媒体技术**

**（二）核心课程及主要实践性教学环节**

1. 核心课程：

数码单反摄影、平面图形图像处理、影视制作概论、数字音视频技术、影视后期合成、计算机三维建模、三维材质与灯光技术、三维动画技术、数字动画创作、数字图像处理、计算机图形学、Web前端开发技术、虚拟现实技术、虚拟现实UI设计、虚拟现实脚本设计、人机交互技术、增强现实技术等。

2. 主要实践性教学环节：

主要专业课程实验包括: 数码单反摄影、平面图形图像处理、影视制作概论、数字音视频技术、影视后期合成、计算机三维建模、三维材质与灯光技术、三维动画技术、数字动画创作、数字图像处理、计算机图形学、Web前端开发技术、虚拟现实技术、虚拟现实UI设计、虚拟现实脚本设计、人机交互技术、增强现实技术等。

集中实践性教学环节包括：入学教育及军训、思想政治理论课实践教学、综合实训（影视动画技术方向）、综合实训（虚拟现实技术方向）、数字媒体技术专业设计实践、毕业设计。

**（三）各环节学时学分比例**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | | **应修学分** | | **学分比例(%)** |
| 数学与自然科学 | | 26.5 | | 15.41% |
| 工程科学 | 工程基础 | 13 | 52 | 30.23% |
| 专业基础 | 13 |
| 专业必修 | 16 |
| 专业选修 | 10 |
| 工程实践与毕业设计（集中实践环节） | | 48 | | 27.91% |
| 人文社科  通识教育 | 通识教育必修 | 31.5 | 45.5 | 26.45% |
| 通识教育选修 | 14 |
| 合计 | | 172 | | 100% |

**（四）第二课堂**

第二课堂活动项目分为“社会责任”、“创新能力”、“实践能力”、“身心修养”、“特色发展”五个模块，进行分类记录和管理。

**四、毕业及学位要求**

学制：4年

修业年限：3~6年

毕业学分要求：不少于172学分

授予学位：符合国家学位规定和山东理工大学学位授予条件者，授予工学学士学位

**五、泛在学习**

1. 微专业：30学分。修读工程基础模块计算机高级程序设计、数据结构与算法、数字图像处理、计算机图形学，13学分。在专业基础和专业必修模块中选修17学分。

2. 双专业：56学分。修读工程基础模块计算机高级程序设计、数据结构与算法、数字图像处理、计算机图形学，13学分，专业基础模块课程18学分，专业必修模块课程21学分，集中实践环节4学分。

3. 双学位：75学分。修读工程基础模块计算机高级程序设计、数据结构与算法、数字图像处理、计算机图形学，13学分，专业基础模块课程18学分，专业必修模块课程24学分，集中实践环节20学分（其中毕业设计（论文）必修）。

**六、专业课程设置一览表（中英文对照）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | | 课程  代码 | 课程名称 | | | 学分 | | 学时 | | | 开课学期 | 备注 |
| 讲课 | 实验实践 | 劳动教育 |
| 人文社会科学类通识教育课程 | 通识教育  必修 | 211811001 | 马克思主义基本原理  Basic Principles of Marxism | | | 3 | | 48 |  | 4 | 3 | 马克思主义劳动观教育4学时 |
| 211811002 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论  Mao Zedong Thought & Outline of Theory of Socialism with Chinese Characteristics | | | 4 | | 64 |  |  | 4 |  |
| 211811003 | 思想道德与法治  Ideological Morality & Rule of Law | | | 2.5 | | 40 |  | 4 | 1 | 职业与劳动教育4学时 |
| 211811004 | 中国近现代史纲要  Outline of Chinese Modern | | | 2.5 | | 40 |  |  | 2 |  |
| 211811005 | 形势与政策Ⅰ  Situation & Policies Ⅰ | | | 1 | | 16 |  |  | 3 |  |
| 211811006 | 形势与政策Ⅱ  Situation & Policies Ⅱ | | | 1 | | 16 |  |  | 5 |  |
| 211611005 | 大学英语听说Ⅰ  College English Listening and SpeakingⅠ | | | 1 | | 16 |  |  | 1 |  |
| 211611006 | 大学英语听说Ⅱ  College English Listening and SpeakingⅡ | | | 1 | | 16 |  |  | 2 |  |
| 211611001 | 大学英语Ⅰ  College English I | | | 2 | | 32 |  |  | 1 |  |
| 211611002 | 大学英语Ⅱ  College English II | | | 2 | | 32 |  |  | 2 |  |
| 211611003 | 大学英语Ⅲ  College English III | | | 2 | | 32 |  |  | 3 |  |
| 211611004 | 大学英语Ⅳ  College English Ⅳ | | | 2 | | 32 |  |  | 4 |  |
| 212111001 | 体育Ⅰ  Physical Education Ⅰ | | | 1 | | 16 | 20 |  | 1 | 其中6学时安排在大三学年，6学时安排在大四学年，用于体质测试 |
| 212111002 | 体育Ⅱ  Physical Education Ⅱ | | | 1 | | 24 | 12 |  | 2 |  |
| 212111003 | 体育Ⅲ  Physical Education Ⅲ | | | 1 | | 24 | 12 |  | 3 |  |
| 212111004 | 体育Ⅳ  Physical Education Ⅳ | | | 1 | | 24 | 12 |  | 4 |  |
| 212718001 | 信息检索与学术素养  Information Retrieval and Academic Literacy | | | 1.5 | | 16 | 16 |  | 1 |  |
| 213111001 | 军事理论  Military Theory | | | 1 | | 36 |  |  | 1 |  |
| 210511001 | 新生研讨课  Freshman Seminar | | | 1 | | 16 |  |  | 1 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 31.5 | | | |  |
| 通识教育选修 | 211812001 | 中国共产党历史  History of the Communist Party of China | | | 1 | | 16 |  |  | 2 | \*四选一 |
| 211812002 | 中华人民共和国史  History of PRC | | | 1 | | 16 |  |  | 2 |
| 211812003 | 改革开放史  History of Reform and Opening Up | | | 1 | | 16 |  |  | 2 |
| 211812004 | 社会主义发展史  History of Socialist Development | | | 1 | | 16 |  |  | 2 |
| 212612001 | 中国传统文化\*  Chinese traditional culture | | | 1 | | 20 |  |  | 1 |  |
| 218112001 | 大学生心理健康教育\*  Psychologically Healthy Education for College Students | | | 2 | | 32 |  |  | 1 |  |
| 218312001 | 大学生职业生涯规划与就业指导\*  Career Planning and Employment Guidance for College Students | | | 1.5 | | 24 |  | 4 | 1-8 | 6学时/学年，含劳动精神、劳模精神、工匠精神等专题教育4学时 |
| 217412001 | 创新方法基础\*  The Basis of Innovation Method | | | 0.5 | | 8 |  | 2 | 1 | 含创新发明与  劳动教育2学  时 |
| 217412002 | 大学生创业基础\*  College students' entrepreneurial base | | | 0.5 | | 8 |  | 2 | 2 | 含创新发明与  劳动教育2学  时 |
| 210517006 | 文化创意产业创业\*  Culture Creative Industry Entrepreneurship | | | 2 | | 32 |  |  | 6 |  |
| 211316063 | 经济学概论\*  Introduction for Economics | | | 1.5 | | 24 |  |  | 3 |  |
| 211416048 | 工程项目管理\*  Engineering Project Management | | | 1 | | 16 |  |  | 5 |  |
| 公选 | 美育类 | | | 2 | |  |  |  |  | 学生自选美育类通识教育公选课，全部学生必选 |
| 其他类1～3学分 | | | 1 | |  |  |  |  | 自选文学与艺术类、哲学与历史类、经济与社会类通识教育公选课 |
| 应修学分小计 | | | |  | | 14 | | | | 带\*必选 |
| 数学与  自然科  学课程 | | 211118901 | 高等数学(A)Ⅰ  Advanced Mathematics（A）I | | | 5 | | 80 |  |  | 1 |  |
| 211118902 | 高等数学（A）II  Advanced Mathematics（A）II | | | 5 | | 80 |  |  | 2 |  |
| 211118910 | 线性代数(B)  Linear Algebra(B) | | | 2.5 | | 40 |  |  | 3 |  |
| 211118913 | 概率论与数理统计(D)  Probability and Statistics(D) | | | 3 | | 48 |  |  | 3 |  |
| 211218901 | 大学物理(A)Ⅰ  College Physics(A)Ⅰ | | | 3 | | 48 |  |  | 2 |  |
| 211218902 | 大学物理(A)Ⅱ  College Physics(A)Ⅱ | | | 3 | | 48 |  |  | 3 |  |
| 211215901 | 大学物理实验Ⅰ  College Physics Experiment Ⅰ | | | 0.75 | |  | 32 |  | 2 |  |
| 211215902 | 大学物理实验Ⅱ  College Physics Experiment Ⅱ | | | 0.75 | |  | 32 |  | 3 |  |
| 210518019 | 程序设计基础Ⅰ  Basic Programming I | | | 3.5 | | 48 | 8 |  | 1 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 26.5 | | | |  |
| 工程  基础  课程 | | 210518201 | 计算机高级程序设计  Computer Programming | | | 3 | | 40 | 8 |  | 2 |  |
| 210518101 | 数据结构与算法  Data Structure & Algorithms | | | 4 | | 48 | 16 |  | 3 |  |
| 210518203 | 数字图像处理  Digital Image Processing | | | 3 | | 40 | 8 |  | 6 |  |
| 210518103 | 计算机图形学  Computer Graphics | | | 3 | | 40 | 8 |  | 6 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 13 | | | |  |
| 专业  基础  课程 | | 210518090 | 数字动画基础  Fundamentals of Digital Animation | | | 2 | | 24 | 8 |  | 1 |  |
| 210518087 | 数码单反摄影  Digital SLR Photography | | | 3 | | 32 | 16 |  | 1 |  |
| 210518104 | 平面图形图像处理  Graphic Image Processing | | | 3 | | 40 | 8 |  | 2 |  |
| 210518105 | 数字艺术设计  Digital Art Design | | | 3 | | 40 | 8 |  | 3 |  |
| 210518206 | 计算机三维建模  Three-dimensional Computer Modeling | | | 4 | | 48 | 16 |  | 3 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 15 | | | |  |
| 专业  课程 | 专业必修 | 210518108 | 数字音视频技术  Digital Audio and Video Technology | | | 3 | | 32 | 16 |  | 4 |  |
| 210518109 | 影视制作概论  Introduction to Film and Television Production | | | 4 | | 40 | 24 |  | 4 |  |
| 210518208 | 动画运动规律(A)  The Law of Motion of Animation | | | 4 | | 48 | 16 |  | 4 |  |
| 210518111 | Web前端开发技术  Web Design | | | 4 | | 48 | 16 |  | 4 |  |
| 210518210 | 三维材质与灯光技术  Three-dimensional Texture and Lighting Technology | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 210518211 | 虚拟现实技术  Virtual reality technology | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 210518212 | 影视后期合成  Movie Post-production | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 24 | | | |  |
| 专业  选修 | 210518213 | 数字动画创作  Digital Animation Creation | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 210518214 | 三维动画技术\*  Three-dimensional Animation | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 210518117 | 影视广告创意与制作  Film and television advertising creativity and production | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518118 | 动画角色设计  Animation Scene Design | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518217 | 影视包装技术  Film and Television Packaging Technology | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518120 | 纪录片鉴赏与创作  Documentary Appreciation and Creation | | | 3 | | 24 | 24 |  | 7 |  |
| 210518219 | 视听语言与动画作品分析  Audio-visual Language and Analysis of Animation Works | | | 3 | | 48 | 0 |  | 7 |  |
| 应修学分小计（影视动画技术方向） | | | |  | | 15 | | | |  |
| 210518220 | 虚拟现实UI设计  Virtual Reality UI Design | | | 3 | | 32 | 16 |  | 5 |  |
| 210518123 | 虚拟现实脚本设计\*  Virtual Reality Script Design | | | 3 | | 40 | 8 |  | 5 |  |
| 210518124 | 虚拟现实动画设计  Virtual Reality Animation Design | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518125 | 人机交互技术  Human-Computer Interaction Technology | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518126 | 增强现实技术  Augmented Reality | | | 3 | | 32 | 16 |  | 6 |  |
| 210518223 | 游戏策划与开发\*  Game Design and Development | | | 3 | | 32 | 16 |  | 7 |  |
| 210518116 | 机器学习  Machine Learning | | | 3 | | 40 | 8 |  | 7 |  |
| 应修学分小计（虚拟现实技术方向） | | | |  | | 15 | | | |  |
| 集中实践环节 | | 213114001 | 入学教育及军训  Entrance Education & Military Training | | | 1.5 | |  | 3周 |  | 1 | 不计入总学分，不收费 |
| 213114004 | 劳动教育与实践  Education and Practice on the Hard-Working Spirit | | | 2 | |  | 4周 |  |  | 不计入总学分，不收费 |
| 211814001 | 思想政治理论课实践教学  The Practice of Ideological and Political Theory Course Teaching | | | 2 | |  | 2周 |  | 4 |  |
| 210514048 | 影视动画技术综合实训 I  Comprehensive Practice of Animation Technology I | | | 4 | |  | 4周 |  | 5 |  |
| 210514049 | 虚拟现实技术综合实训 I  Comprehensive Practice of Virtual Reality Technology I | | | 4 | |  | 4周 |  | 5 |  |
| 210514050 | 影视动画技术综合实训 II  Comprehensive Practice of Animation Technology II | | | 4 | |  | 4周 |  | 6 |  |
| 210514051 | 虚拟现实技术综合实训 II  Comprehensive Practice of Virtual Reality Technology II | | | 4 | |  | 4周 |  | 6 |  |
| 210514052 | 数字媒体技术专业设计实践  Design and Practice of Digital Media | | | 7 | |  | 7周 |  | 7 |  |
| 210514054 | 数字媒体技术专业毕业设计  Graduation Project in Digital Media | | | 16 | |  | 16周 |  | 8 |  |
| 应修学分小计 | | | |  | | 33 | | | |  |
| 总计 | | | | | | 172 | | | | | |  |
| **制 定** | | | | 常征 | **审 核** | | 徐苗 | | | | | |
| **院 长** | | | | 王志强 | | | | | | | | |

**附件1：毕业要求对培养目标的支撑关系矩阵**

|  | **目标1** | **目标2** | **目标3** | **目标4** | **目标5** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求1工程知识 |  | √ | √ | √ |  |
| 毕业要求2问题分析 |  | √ | √ |  |  |
| 毕业要求3设计/开发解决方案 |  | √ | √ |  |  |
| 毕业要求4研究 |  | √ | √ |  |  |
| 毕业要求5使用现代工具 |  |  | √ |  | √ |
| 毕业要求6工程与社会 | √ |  |  | √ | √ |
| 毕业要求7环境与可持续发展 | √ | √ |  |  |  |
| 毕业要求8职业规范 | √ |  |  | √ |  |
| 毕业要求9个人与团队 | √ |  | √ | √ |  |
| 毕业要求10沟通 | √ |  |  | √ | √ |
| 毕业要求11项目管理 |  | √ |  | √ |  |
| 毕业要求12终身学习 |  |  | √ |  | √ |

**附件2：课程与毕业要求的对应关系**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **毕业要求**  **课程** | 毕业要求1 | | | | 毕业要求2 | | | | 毕业要求3 | | | | 毕业要求4 | | | | 毕业要求5 | | | 毕业要求6 | | 毕业要求7 | | 毕业要求8 | | | 毕业要求9 | | | 毕业要求10 | | | 毕业要求11 | | 毕业要求12 | |
| 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 2.4 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 4.4 | 5.1 | 5.2 | 5.3 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 8.3 | 9.1 | 9.2 | 9.3 | 10.1 | 10.2 | 10.3 | 11.1 | 11.2 | 12.1 | 12.2 |
| 马克思主义基本原理 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  |  |  |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  |
| 思想道德修养与法律基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |
| 中国近现代史纲要 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |
| 形势与政策I,II |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  |
| 大学英语听说I,II |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  | **H** |  |  |  |  |
| 大学英语I,II,III,IV |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |
| 体育I,II,III,IV |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **M** |
| 军事理论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 信息检索与学术素养 |  |  |  |  |  |  | **M** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 新生研讨课 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |
| 中国传统文化\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |
| 大学生心理健康教育\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **M** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |
| 大学生职业生涯规划\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |
| 大学生就业指导\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |
| 大学生创业基础\* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |
| 文化创意产业创业 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |
| 高等数学(A)I,II | **H** |  |  | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 线性代数（A） | **M** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 大学物理(A)I,II | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 大学物理实验I,II |  |  |  |  |  | **M** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 概率论与数理统计 | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 程序设计基础I |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机高级程序设计 |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数据结构与算法 |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字图像处理 |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机图形学 |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字动画基础 |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数码单反摄影 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 平面图形图像处理 |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字艺术设计 | **M** |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **L** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机三维建模 |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字音视频技术 |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画运动规律 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |
| 影视制作概论 |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 三维材质与灯光技术 |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Web前端开发技术 |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 虚拟现实技术 |  |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 影视后期合成 |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 思想政治理论课实践教学 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  |  | **H** |  |  |  |  | **H** |  |  |  |  |
| 综合实训 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  | **H** |  |  | **H** |  |  | **H** | **H** |  | **H** |  | **H** |  |  | **H** |  |  |
| 数字媒体技术专业设计实践 |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** |  | **H** | **M** | **H** |  |  |  | **H** |  |  | **H** | **H** |  |  | **H** |  | **H** |
| 数字媒体技术专业毕业设计 |  |  |  |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  | **H** |  |  |  |  |  | **H** | **H** |  | **M** | **M** |  |  |  |  | **H** | **H** |  | **H** |  |  | **H** | **H** |  |  |