

江西省新增学士学位授权专业简况表

一、专业基本情况

专业代码	080906	专业名称	数字媒体技术
申请学位类别	工学	修业年限	四年
专业类	计算机	专业类代码	0809
门类	工学	门类代码	08
所在院系名称	传媒学院		
首次招生时间、招生人数	2025 年、110 人		
五年内计划招生规模	600 人		

二、师资队伍基本情况

专任教师总数	20 人
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	5 人（23.81%）
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数及比例	9 人（42.86%）
具有硕士及以上学位教师数及比例	19 人（90.48%）
具有博士学位教师数及比例	6 人（28.57%）
35 岁及以下青年教师数及比例	3 人（14.79%）
36-55 岁教师数及比例	18 人（85.71%）
兼职/专任教师比例	1/20

三、专任教师基本情况

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历	研究领域	专职/兼职
甘赛雄	女	1984-04-20	数字图像处理技术	教授	马来西亚城市大学	设计学	博士	数字图像处理技术	专职
白书华	男	1982-06-09	C/C++程序设计	教授	克里斯汀大学	课程与教学	博士	信息工程	专职
慕羨	男	1987-05-07	数据库原理	副教授	江西师范大学	工商管理	硕士	人工智能	专职

邱尚仁	男	1954-01-04	数字媒体资源管理	教授	厦门大学	汉语言文学	博士	数字媒体	专职
刘浩	男	1962-03-09	移动媒体设计	编审	江西大学	汉语言文学	学士	新闻传播、数字移动媒体	专职
吴晓艳	女	1983-08-11	影视视听语言	副教授	江西财经大学	戏剧与影视学	硕士	影视创作与文化传播	专职
袁智勇	男	1981-04-23	数据结构	副教授	南昌理工学院	计算机网络	学士	程序设计	专职
陈加松	男	1980-05-12	场景与角色设计	副教授	南昌大学	设计艺术学	硕士	动画设计、数字艺术	专职
王锐	男	1983-04-17	人机交互技术	讲师	华东师范大学	软件工程	硕士	软件工程、深度学习	专职
陈乾	男	1996-04-08	数字图像处理技术	助教	江西财经大学	软件工程	硕士	数字图像	专职
胡晶	女	1984-08-10	虚拟现实技术	副教授	江西财经大学	软件工程	硕士	数字媒体与智能计算	专职
杨海东	男	1983-12-26	计算机网络与应用	副教授	菲律宾克里斯汀大学	信息技术	博士	信息技术	专职
黄悦	女	1996-08-13	动画原理与制作	助教	湖北美术学院	动画艺术研究	硕士	动画制作	专职
曾 荣	男	1982-10-22	数字摄像技术	讲师	江西师范大学	传播学	硕士	影视制作技术	专职
曹玉珍	女	1971-09-06	美术设计基础	教授	江西科技师范大学	艺术设计	学士	戏剧美术设计	专职
陈 珍	女	1986-03-15	影视美学	副教授	江西科技师范大学	艺术学理论	硕士	艺术理论	专职
何小霞	女	1981-05-18	交互产品开发	副教授	江西师范大学	新闻学	硕士	移动媒体设计	专职
Rizwan Taj	男	1987-06-21	虚拟现实（VR）与增强现实（AR）	副教授	兰州大学	计算机应用技术	博士	虚拟现实技术	专职
Ahmed	男	1987-07-22	虚拟现实（VR）与增强现实（AR）	讲师	西北工业大学	软件工程	博士	人工智能技术	专职
何书萌	男	2000-11-17	动画原理与制作	助教	海南大学	计算机技术	硕士	计算机视觉	专职
王帅	男	1984-08-23	C/C++程序设计	助教	浙江理工大学	计算机应用技术	工学硕士	人工智能、深度学习	兼职

四、专业主要带头人

姓名	甘赛雄	性别	女	专业技术职务	教授	行政职务	院长
拟承担课程	数字图像处理技术			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2025 年博士毕业、马来西亚城市大学、设计学					
主要研究方向		数字图像处理技术					
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)		论文：以轻美学为导向的用户体验设计，包装工程，2019； 论文：基于视觉传达的弱光照图像增强研究，激光杂志，2021； 教材：《数码摄影》，辽宁美术出版社，主编，2019 年； 教材：《CoreIDRAWX8 基础及应用教程》，辽宁美术出版社，副主编，2019 年； 教材：《立体构成》，中国传媒大学出版社，主编，2017；					
从事科学研究及获奖情况		长期从事高校教学科研管理工作，现任南昌理工学院传媒学院院长，江西省专业评价委员，江西省中青年骨干教师，积极投入专业的科学研究及课程建设工作，有三年分学院党委书记工作经验，有十多年教学管理工作经验，作为主要责任人参与多次评估检查工作。发表论文 16 篇（核心 5 篇）、出版教材 6 本、横向课题 5 项（主持 4 项，一项主负责获国际金奖），总经费 342.3 万元、主持教育部就业育人项目 1 项、参与省级课题及项目 4 项、专利及软著 11 项（专利转化成果 100 万）。省级个人获奖及荣誉 16 项，指导学生获奖 200 余项，个人校级荣誉 30 余项（其中获得过优秀教务工作者、本科教学工作合格评估先进个人、四有好老师、五一劳动奖章等。					
近三年获得教学研究经费（万元）		4.5		近三年获得科学研究经费（万元）		69	
近三年给本科生授课课程及学时数		数字图像处理技术 256 学时		近三年指导本科毕业设计（人次）		118	

姓名	白书华	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	处长
拟承担课程	C/C++程序设计			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2022 年博士毕业、克里斯汀大学、课程与教学					
主要研究方向		信息工程					
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)		(1) Wenyan Wang; Zhilong Chen; Weiguo Yao; Shuhua Bai ; Investigation on bonding wire short caused by vibration and its solution for high density packaged ICs, IEEE Transactions on Components, Packaging and Manufacturing Technology, 2020, 10(2): 280-287 (2) 白书华; 雷明 ; 基于 C8051F040 单片机的小型化、低功耗红外气体传感器, 应用激光, 2020, 40(2): 362-367 (3) Shuhua Bai; Xiaojian Qiu; Rongqun Hu; Yunqiang Wu ; A novel level set model initialized with guided filter for automated PET-CT image segmentation, Cognitive robotics, 2022, 2: 193- 201 (4) Shuhua Bai; Wenyan Wang; Zhilong Chen; Weiguo Yao ; Research on Abnormal Output Current Drop of Solar Array of a Low Earth Orbit Satellite, IEEE Aerospace and Electronic Systems Magazine, 2021, 36(5): 48-58 (期刊论文) (5) 白书华 ; 基于自外差结构的窄线宽激光器频率漂移及噪声测试, 光学技术, 2020, 46(6): 647					
从事科学研究及获奖情况		华东交通大学校外硕士生导师, 江西科技师范大学研究生导师, 江西省留学归国青年骨干, 江西省重点实验室副主任、江西省科学技术协会常务理事, 江西省科技厅科技项目评审专家、江西省科技奖励专家库专家; 云南省科学技术奖励网评专家, 参与国家自然科学基金和省级科研项目 20 余项, 其中主持省级课题 10 项, 获得中国仪器仪表协会科技进步一等奖 1 项, 江西省高校科技成果奖三等奖 1 项, 发表国内外中英文核心论文 20 篇, 其中 CSCD 核心 5 篇, 北大中文核心 5 篇, SCI 质量论文 3 篇, 其中二区论文 1 篇, 另发表省级论文 10 余篇, 参与编写编著、教材 3 部, 获得专利 28 项, 其中国家发明专利 2 项, 实用新型专利 26 项。					

近三年获得教学研究 经费（万元）	7.4	近三年获得科学研 究经费（万元）	83
近三年给本科生授课 课程及学时数	C/C++程序设计 256 学时	近三年指导本科毕 业设计（人次）	146

姓名	杨海东	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	
拟承担课程	计算机网络与应用			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2023 年博士毕业、菲律宾克里斯汀大学、信息技术					
主要研究方向		计算机信息领域、通信领域					
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)		主持省青年基金课题 1 项、主持省级科研项目一项，参与省级课题 10 余项，发表中英文核心论文 5 篇，省级论文 10 余篇，参与编写教材 2 本，软著专利 20 余项。					
从事科学研究及获奖情况		指导学生参加江西省大学生科技创新竞赛荣获电子专题设计赛本科一等奖					
近三年获得教学研究经费（万元）		2		近三年获得科学研究经费（万元）		5	
近三年给本科生授课课程及学时数		信息技术 480 课时		近三年指导本科毕业设计（人次）		24	

姓名	袁智勇	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	教研室主任
拟承担课程	C/C++程序设计			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2010、南昌理工学院、计算机网络					
主要研究方向		计算机网络媒体					
从事教育教学改革研究及获奖情况(含教改项目、研究论文、慕课、教材等)		主持教育部产学研合作协同育人 1 项,参与教育部产学研合作协同育人 3 项,参与省级虚拟仿真项目 2 项,参与教育厅科学技术研究项目 1 项。发表核心 2 篇, EI 收录国际会议 1 篇, ISTP 收录国际会议 2 篇, 省刊 2 篇。实用新型专利 1 项, 软件著作权 3 项。					
从事科学研究及获奖情况		评教评学活动中获校级“优秀任课教师” 1 项, 指导学生获得首届教师教学创新大赛获三等奖 1 项、国际“互联网+”大学生创新创业大赛三等奖 2 项、国青杯第四届艺术设计大赛 2 项、中国大学生广告艺术节学院奖“优秀指导教师” 2 项。					
近三年获得教学研究经费（万元）		2.5		近三年获得科学研究经费（万元）		5	
近三年给本科生授课课程及学时数		计算机网络 128 学时、C/C++程序设计 128 学时、编程基础 96 学时		近三年指导本科毕业设计（人次）		36	

姓名	慕羨	性别	男	专业技术职务	其他副高级	行政职务	处长
拟承担课程	数据库原理			现在所在单位	南昌理工学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2015 年硕士毕业，江西师范大学，工商管理专业					
主要研究方向		人工智能					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		主持及参与省级课题多项，发表论文十余篇，其中 SCI 3 篇，中文核心 3 篇，相关专利、软著十余项。					
从事科学研究及获奖情况		2022 年荣获江西省高校信息化学会先进个人 2021 年荣获江西省高校信息化学会先进个人 2021 年指导学生参加第十七届挑战杯江西省大学生课外学术科技作品竞赛获江西赛区三等奖； 2018 年江西教育系统信息化管理创新奖； 2017 年指导学生参加第十五届挑战杯全国大学生课外学术科技作品竞赛获江西赛区本科组三等奖； 2014 年被评为全省高校社团文化节优秀指导老师。					
近三年获得教学研究经费（万元）		3		近三年获得科学研究经费（万元）		15	
近三年给本科生授课课程及学时数		数据库原理 128 学时		近三年指导本科毕业设计（人次）		44	

注：填写 3-5 人，只填本专业专任教师，每人一表。

五、专业核心课程

课程名称	课程总学时	课程周学时	授课教师	授课学期
数字摄影技术	64	4	曾荣	4
数字音频技术	32	2	赵宁林	4
计算机网络与应用 计算机网络与应用	32	2	杨海东	3
人机交互技术	64	4	王锐	6
数字图像处理技术	32	2	甘赛雄	5
虚拟现实技术	64	4	胡晶	6
三维动画设计	64	4	陈乾	6
视频编辑技术	48	3	陈加松	4
视觉特效与合成	64	4	黄悦	6
数据结构	64	4	袁智勇	4
C/C++程序设计	64	4	白书华	2

六、教学条件情况

开办经费及来源	南昌理工学院
生均年教学日常支出(元)	2000
实践教学基地(个)	7

七、主要教学实验设备情况

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值(千元)
蓝箱		1	2015	78
金母带电控摇臂	JMD-3	1	2015	29
高清专业编辑机	组装	1	2013	20
学生用编辑机	组装	18	2013	67
LED 电子屏	组装	1	2015	86

舞台专业灯光	230W 光束灯、 3W 帕灯	29	2017	128
华硕电脑	I36100	57	2015	217
稳定器	云鹤	5	2021	45
万德兰斯坦尼康稳定	翼豹 3	2	2015	23
松下摄像机	HDC-MDH1GK	20	2013	132
索尼高清摄录一体机	PMW-EX330K	2	2015	157
索尼无线话筒	UPW-D11	4	2015	15
佳能专业数码相机	600D 套机	5	2013	27
索尼高清摄像机	HVR-S270C	1	2010	69
松下摄影机	HDCMDHI	11	2012	143
索尼专业摄像机	DSR-PD190P	2	2005	51
洋铭移动切换系统	HS-2800	1	2016	68
大洋编辑系统	DV-PRO-910	2	2016	69
宏碁电脑	17-6700/4G/1T/D RW/2G	6	2017	63
佳能单反相机	EOS	2	2017	26
松下专业数字电影摄	AG-DVX200MC	4	2016	128
松下数字摄像机	PV100	4	2016	48
联想计算机工作站	P700E5-	4	2017	78
达·芬奇调色系统	SMT-4K PRO	1	2017	259
SMT 非编系统	SMT-LB2000	2	2017	105
Audio-2000ZB 音频 直播监制做工作站	HT-MX1602F(4 U)	2	2017	76
高清编辑计算机	HGBF201	57	2016	285
计算机	HG021	57	2016	228
电脑	联想启天 437 I7	122	2022	878

专业调音台专业调音台	MG82CX (带专业麦克风 BM-800 和专业麦克风 BM-800)	10	2016	23
索尼肩扛式摄录一体	HXR-MC2500	2	2016	19
计算机	联想启天	65	2021	357.5
人工智能数字助教智慧黑板	ZHEKE	15	2020	870
智慧黑板	86 寸	23	2022	840.5
无人机	大疆 (DJI) 经纬 M600 Pro	1	2018	34
无人机	大疆 (DJI) 精灵 Phantom 4Pro+ 智能航拍无人机	1	2018	13
摄影机	RED RAVEN	1	2018	63
调音台	英夫美迪	1	2018	76
双通道高清虚拟演播	SXV1.0	1	2022	78
虚拟绿箱	定制	1	2022	35

八、专业人才培养方案

包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容。

数字媒体技术专业人才培养方案

专业代码：080906

专业名称：数字媒体技术

所属学科（代码）：工学（08）

一、培养目标：

本专业培养德、智、体、美、劳等方面全面发展，掌握数字媒体技术基础知识、基本理论和专业技能，具备良好的技术素质和一定的艺术修养，具有一定的计算机动画、视频、游戏等数字作品的设计、制作；数字交互、虚拟现实/增强现实和技术创新能力，具备一定阅读外文资料和持续发展的能力，服务于传媒及文化产业相关领域进行技术应用及开发、制作、传播、运营或管理等相关工作的高素质应用型人才。具体为：

培养目标1：具有数字媒体技术职业的道德与责任。理解数字媒体技术的意义，热爱传媒事业，履行并承担数字媒体技术专业及其相关领域专业技术人员应尽的社会义务及责任，充分提升自身人文科学素养和职业道德。

培养目标2：掌握计算机科学技术学科与数字媒体技术专业的基本理论、基本知识、基本技能和基本方法，具备良好的技术素质和一定的艺术修养，具有一定的计算机动画、视频、游戏等数字作品的设计、制作和技术创新能力。

培养目标3：具备数字媒体技术专业创作能力。服务于传媒及文化产业相关领域进行技术应用及开发、制作、传播、运营或管理等相关工作。了解前沿的专业发展动态，牢固掌握数字化媒体制作技术、网络媒体与各类影视作品的数字化制作技术，具备全媒体资讯、栏目、短片、宣传片等类型视听作品的数字媒体制作专业能力，在传统媒体、新媒体平台、政府宣传部门、影视传媒公司及广告公司等从事数字媒体制作相关工作的应用型专业人才。

培养目标4：具备终身学习与团队合作的意识。主动拓展自己的知识和能力，追求更高的专业岗位，适应不同项目背景赋予的工作任务，能在数字媒体技术领域工作中做出贡献，具备终身学习的理念与持续发展的能力。

二、毕业要求：

结合本专业培养目标和特色，毕业生应获得以下方面的知识、能力和素质的毕业要求：

毕业要求1：具有正确的世界观、人生观与价值观，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；具有良好的法制意识、道德修养、崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能正确认识数字媒体技术对客观世界和社会的影响。

毕业要求2：科学知识。一定的艺术修养：了解艺术相关的素描、色彩与构成、影视美学、艺术鉴赏等知识；掌握数字媒体技术专业的基本理论、核心知识，以及在游戏设计、交互技术开发、影视特效制作相关领域开展技术研发、应用及内容制作所需的相关知识。

初步的创新研究能力：了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；了解数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力。

技术开发与应用能力：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，具有良好的科学素养和一定的艺术修养，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案，具备设计、开发数字媒体系统的基本能力。

毕业要求3：应用与创新能力。了解数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力。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，具有良好的科学素养和一定的艺术修养，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案，具备设计、开发数字媒体系统的基本能力。技术开发与应用能力：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，具有良好的科学素养和一定的艺术修养，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案，具备设计、开发数字媒体系统的基本能力。

毕业要求4：沟通表达。具有良好的口头和书面表达能力、沟通能力；熟练使用虚拟现实软件从事业务工作的能力；具备较强的外语阅读、听、说、写、译的能力；具有批判性思维能力；能就影视摄影与制作项目管理中的较为复杂问题，进行有效的书面和口头表述，能与业界同行及社会公众进行有效沟通；能够掌握有效的学习方法，主动进行终身教育和终身学习，适应虚拟现实理论实践快速发展的客观情况，与时俱进。

毕业要求5：团队合作。具备较强的组织管理能力、沟通表达能力、独立工作能力、人际交往能力和团队合作能力。专业需要毕业生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。要求毕业生注重团队协作，具有较强的组织、协调和管理能力，与团队成员和谐相处，在团队活动中发挥积极作用。

毕业要求6：学习发展。具有健康的体魄，体育达标。具有良好的心理素质、较强的自我控制 and 自我调节能力。具有良好的自学能力、终生学习意识，具备运用现代信息技术获取相关信息和新技术、新知识、新创意的能力。

表 1. 毕业要求与培养目标支撑矩阵表

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4
毕业要求 1	H	H		M
毕业要求 2	M	H		H
毕业要求 3	M	H	M	M
毕业要求 4	M		M	L
毕业要求 5		H	M	L
毕业要求 6	M		H	M

注：毕业要求与培养目标的支撑关系分别用“H”（高）、“M”（中）、“L”（弱）表示。H至少覆盖 80%，M至少覆盖 50%，L至少覆盖 30%。

三、主干学科和核心课程：

主干学科：计算机科学与技术、数字媒体技术

核心课程：数字摄像技术、数字音频技术、计算机网络与应用、人机交互技术、数字图像处理技术、虚拟现实技术、三维动画设计、视频编辑技术、视觉特效与合成、数据结构

四、学制、学位及学分要求

学制：四年

学位：工学学士

毕业学分要求：176 学分

五、毕业要求实现矩阵

根据课程对各项毕业要求的支撑强度分别用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示。支撑强度的含义是指该课程覆盖毕业要求指标点的多寡，其中“H”至少覆盖 80%，“M”至少覆盖 50%，“L”至少覆盖 30%。表中教学环节是指课程、实践环节等。

表 2. 课程体系与毕业要求的关联度矩阵

教学环节	学分	课程性质	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
毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论	3	必修	H	L				L
马克思主义基本原理	3	必修	H	L				L
中国近现代史纲要	3	必修	H	L				L
思想道德与法治	3	必修	H					L
习近平新时代中国特色社会 主义思想概论	3	必修	H					L
军事技能训练	2	必修	H	M				L
军事理论与安全教育	2	必修	H	M				L
大学英语 I	4	必修					L	
大学英语 II	4	必修					L	
大学英语III	2	必修					L	
大学英语IV	2	必修					L	
大学体育 I	1	必修						L
大学体育 II	1	必修						L
大学体育III	1	必修						L
大学体育IV	1	必修						L
大学生心理健康教育	2	必修		M				H
形势与政策	2	必修	H					
专业导论	3	必修		M				
劳动教育	2	必修			H			L
职业生涯与发展规划	1	必修						H
就业指导	1	必修			H			
创新创业教育	2	必修		M	H			
文献检索与论文写作	1	必修			H			
大学美育	2	必修	H	M				
人文社科等其他选修课	6	必修	H					
高等数学上	4	必修		H		L		
高等数学下	4	必修		H		L		
线性代数 A	2	必修		H		L		
概率论与数理统计 A	2	必修			H		M	
数字媒体导论	2	必修			H	L		
面向对象程序设计基础	4	必修			H	M		

C/C++程序设计	4	必修		H		M		
数据库原理与应用	2	必修		H			M	
体感交互技术	4	必修		H				L
美术设计基础	2	必修			H	M		
数字手绘	2	必修		H		M		
影视视听语言	3	必修		H		M		L
数字摄像技术	4	必修			H	M		
数字音频技术	2	必修		M	H		L	
计算机网络与应用	2	必修			H	M		
人机交互技术	4	必修			H		M	L
数字图像处理技术	2	必修		M	H	M		L
虚拟现实技术	4	必修			H		M	L
三维动画设计	4	必修		M	H	M		L
视频编辑技术	2	必修			H			L
视觉特效与合成	4	必修			H	M		L
数据结构	4	必修			H			L
数字摄影技术	2	限选		M	H	M		L
平面设计	2	限选			M	H		L
虚拟现实（VR）与增强现实（AR）	4	限选		M	H	M		L
新媒体技术应用	4	限选		H			M	
移动媒体设计	4	限选			H			M
媒体文本创作设计	3	限选		M	H	M		L
移动互联网应用开发	3	限选		M	H	M		L
数字媒体法律与伦理	2	限选	H				M	
三维图形编程	2	限选		M	M	H		
Unity 3D游戏开发	4	限选		H				M
Unity 3D引擎	4	限选		H				H
用户体验(UX)和界面(UI)设计	2	限选		H				H
交互产品设计	4	方向				H		M
数字媒体资源管理	2	方向		H	M			L
游戏概论与策划	3	方向	H			L		H
场景与角色设计	2	方向	H	M	M			
动画分镜头设计	2	方向		M				H
动画分镜头设计	4	方向		M	M	H	M	L
动画原理与制作	4	方向		M	M	H	M	L
专业实习	4				M	M		H
毕业论文（设计）/答辩	8				M	H		

表 3. 实践能力描述

能力类别			能力名称	能力描述
通用能力			表达与沟通能力	表达能力是指善于把自己的思想、情感、想法和意图等，用语言、文字、图形、表情和动作等清晰明确地表达出来，并善于让他人理解、体会和掌握。沟通能力包含争辩能力、倾听能力和设计能力（形象设计、动作设计、剧本设计）等。
			计算机应用能力	灵活运用办公软件进行文字编辑、制作PPT及运用相关工具进行文献检索和信息查询能力。
			外语应用能力	熟练掌握一门外语，具备外文听说读写和外文资料整理能力。
			批判性思维	是以逻辑方法作为基础，结合人们日常思维的实际和心理倾向发展出的一系列批判性思维技巧。
			学习能力	是指人们在正式学习或非正式学习环境下，自我求知、做事、发展的能力，在基本活动中表现出来的能力，如观察力、记忆力、抽象概括能力、注意力、理解能力等。
专业能力	专业基础能力		媒体理论	掌握媒体学科的基本理论知识及前沿的技术发展动态。
			艺术设计的基础	掌握艺术设计的基础知识，具备基本的艺术设计思维和技能。
			媒体技术技能	掌握现代媒体技术技能，能独立处理媒体的相关材料处理工作。
	专业核心技能		数字媒体内容编辑能力	是当前数字媒体制作的重要技术手段，掌握数字媒体技术特点和操作流程，学会数字媒体素材采集、编排和处理工作，并运用非线性编辑手段完成数字内容创意和编排工作。
			媒体内容开发能力	是媒体内容创作中发现力、判断力以及活动能力和知识面的体现，训练对题材挖掘、内容提炼、表达逻辑及艺术编排思维的能力培养。
			技术开发与应用能力	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，具有良好的科学素养和一定的艺术修养，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案，具备设计、开发数字媒体系统的基本能力。
	专业综合能力		媒体平台的内容创作	掌握数字媒体内容创作知识，具备对数字媒体作品的分析与批评能力。
			技术研发能力	该能力包括媒体内容选题的创新、表现形式、内容定位和后期制作的创新表现策划。运用形象思维、逆向思维、灵感思维、头脑风暴等多种思维方法的课堂训练培养学生对各类媒体内容策划的创造性思维能力。
			数字媒体设计能力	是指运用数字媒体设计顾客需要的产品。数字媒体技术专业的毕业生可以参与在线课程的开发和制作工作，
			媒体技术能力	掌握数字媒体技术
创新创业能力			组织协调能力	具备为实现工作任务和目标，进行资源分配，控制、激励和协调群体活动的的能力。
			管理与决策能力	具备收集有效信息和数据，运用有效方法进行决策、计划、组织、控制、协调，采取行动来识别、应对问题和机遇的能力
			团队合作能力	具备团队工作中发挥团队精神、责任精神、互补互助以达到团队最大工作效率的能力

职业发展与 社会能力	职业生涯规划能力	拥有认识职业、收集信息、选择职业、自我分析、职业决策和设计 Ze 职业发展的能力，并能对职业生涯规划进行合理科学的规划。
	职业发展能力	能针对职业发展合理制定学习计划，适应职业未来发展需求的能力。
	社会认知能力	运用已有知识经验，能正确地对他人的心理状态、行为动机和意志做出推测和判断的能力。
	社会适应能力	具备在社会更好生存以及与社会达到和谐状态所需的社交能力、处事能力、人际关系能力以及用道德规范约束自己的能力。

2. 集中性实践教学环节

课程编号	课程名称	周数	学分	开设学期
6302000102	军事技能训练	2	2	1
2402000103	入学教育（含实验安全教育和专业教育）	1	1	1
0002000002	素质拓展（含社会公益劳动）	6	6	课外
0702060601	数字手绘实训	1	1	1
0702060602	数字媒体创作实践	1	1	2
0702060603	中期行业见习	1	1	4
0702060604	综合创作实践	2	2	6
0702060605	毕业论文（设计）/答辩	12	8	8
0702060606	专业实习	4	4	7
合计		30	26	

注：专业实习安排周数应参照《教育部专业教学质量标准》设置。

七、课程体系设置及学分分配表

课程类型		学时	学分	理论		实践	
				学时	学分	学时	学分
	必修课	822	47	574	33	248	14
通识课	选修课	128	8	128	8	0	0
学科基础课		224	16	220	15.7	4	0.3
专业课	基础课	336	21	176	11	160	10
	主干课	512	32	256	16	256	16
	限选课	224	14	128	8	96	6
职业方向接口课		192	12	96	6	96	6
课内学时小计		2438	150	1578	101	860	49
集中实践教学环节			26	——			
学分总计			176	实践教学学分比例		42.6%	

八、全程教学计划表

课程	课程编号	课程名称	计划	学 分	学时分配		周学	开设	考核	备 注
类别			学时		讲授	其他	时	学期	方式	
通识必修 课	2302000101	毛泽东思想和中国特色社会 主义理 论体系概论	48	3	32	16	3	四	考试	
	2302000102	马克思主义基本原理	48	3	48		3	五	考试	
	2302000103	中国近现代史纲要	48	3	32	16	2	二	考试	
	2302000104	思想道德与法治	48	3	48		3	一	考查	
	2302000105	习近平新时代中国特色社会 主义思 想概论	48	3	48		3	三	考试	
	6302000101	军事理论与安全教育	32	2	32		2	一	考查	
	502000101	大学英语 I	64	4	48	16	4	一	考试	
	502000102	大学英语II	64	4	48	16	4	二	考试	
	502000103	大学英语III	32	2	24	8	2	三	考试	
	502000104	大学英语IV	32	2	24	8	2	四	考试	
	1302000101	大学体育 I	32	1	4	28	2	一	考查	
	1302000102	大学体育II	32	1	4	28	2	二	考查	
	1302000103	大学体育III	32	1	4	28	2	三	考查	
	1302000104	大学体育IV	32	1	4	28	2	四	考查	
	2402000101	大学生心理健康教育	32	2	32		2	一	考查	
	2302000106	形势与政策	32	2	32		讲座	一至 六	考查	
	102000101	专业导论	48	3	24	24	3	一	考试	
	2402000102	劳动教育	32	2	16	16	2	二	考查	
	5502000101	职业生涯与发展规划	18	1	18		讲座	一	考查	
	5502000102	就业指导	20	1	20		讲座	六	考查	
	6702000101	创新创业教育	32	2	16	16	2	二	考查	
	102000102	文献检索与利用	16	1	16		1	七	考查	
	通识必修课小计									
学科基 础课	102000201	大学美育	32	2	32		2	一	必选	
	102000202	人文社科等其他选修课	96	6	96		2	二至 七	考查	
	102000205									
	102000206									
	102000207									
通识选修课										
通识选修课小计										
通识课小计			934	54	694	240	49			

专业 课	专业 基 础 课	702080301	面向对象程序设计基础	64	4	32	32	4	一	考查	
		702080302	C/C++程序设计	64	4	32	32	4	三	考查	
		702080303	数据库原理与应用	32	2	16	16	2	四	考试	
		702080304	体感交互技术	64	4	32	32	4	五	考查	
		702080305	美术设计基础	32	2	16	16	2	一	考查	
		702080306	数字手绘	32	2	16	16	2	五	考试	
		702080307	影视视听语言	48	3	32	16	3	四	考试	
		专业基础课小计			336	21	176	160	21		
	专 业 主 干 课	702080401	数字摄像技术	64	4	32	32	4	四	考查	
		702080402	数字音频技术	32	2	16	16	2	五	考查	
		702080403	计算机网络与应用	32	2	16	16	2	二	考查	
		702080404	人机交互技术	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080405	数字图像处理技术	32	2	16	16	2	五	考查	
		702080406	虚拟现实技术	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080407	三维动画设计	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080408	视频编辑技术	32	2	16	16	2	五	考查	
		702080409	视觉特效与合成	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080410	数据结构	64	4	32	32	4	三	考查	
	专 业 主 干 课 小 计			512	32	256	256	32			
	专 业 限 选 课	702080411	数字摄影技术	32	2	16	16	2	三	考查	
		702080412	平面设计	32	2	16	16	2	三	考查	
		702080413	虚拟现实（VR）与增强现实（AR）	64	4	32	32	4	五	考查	
		702080414	新媒体技术应用	64	4	32	32	4	五	考查	
		702080415	移动媒体设计	64	4	32	32	4	七	考查	
		702080416	媒体文本创作设计	32	2	24	8	2	四	考查	
		702080417	移动互联网应用开发	32	2	24	8	2	四	考查	
		702080419	数字媒体法律与伦理	32	2	32		2	六	考试	
		702080420	三维图形编程	32	2	16	16	2	六	考查	
		702080421	Unity 3D 引擎	64	4	32	32	4	七	考查	
	专业限选课最低选修小计			224	14	128	96	14			
	专业课合计			1072	67	560	512	67			
职 业 方 课	多媒 体应 用与 开发	702080501	Unity 3D 游戏开发	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080502	用户体验(UX)和界面(UI)设计	32	2	16	16	2	七	考试	
		702080503	交互产品设计	64	4	32	32	4	七	考查	
		702080504	数字媒体资源管理	32	2	16	16	2	五	考试	
	数 字 动 画	702080505	数字动画概论与策划	64	4	32	32	4	六	考查	
		702080506	动画场景与角色设计	32	2	16	16	2	七	考查	
		702080507	动画分镜头设计	32	2	16	16	2	五	考试	
		702080508	动画原理与制作	64	4	32	32	4	七	考查	
		小计	192	12	96	96	12				
集中性实践教学环节				26							
合计			2438	150	1578	860	93				

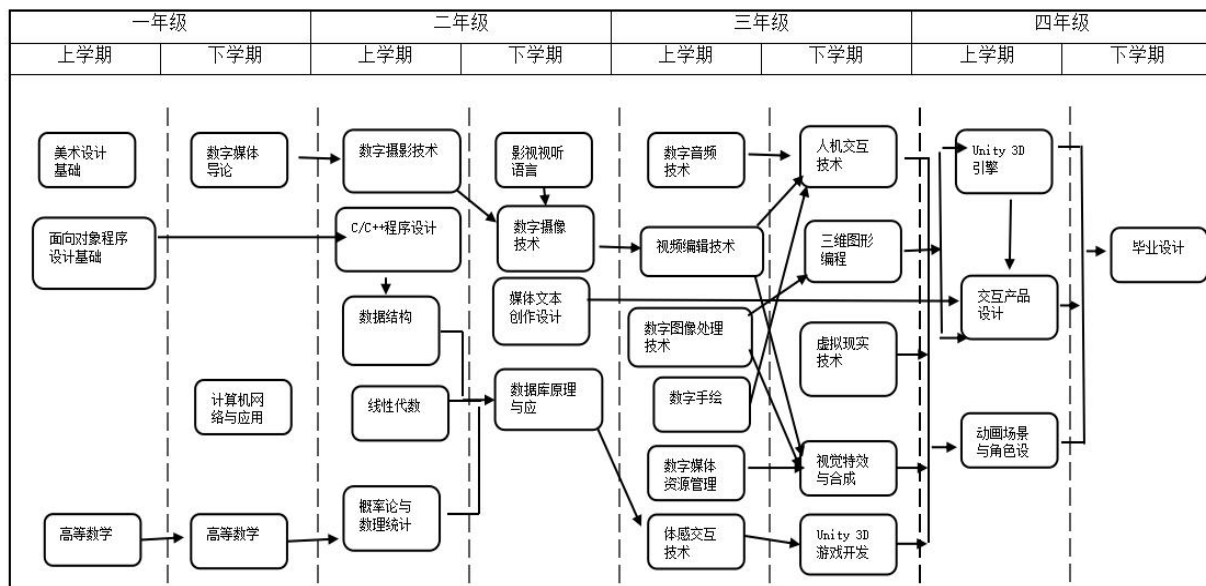
说明：全程教学计划表中的备注（小班制）是指15-20人/班,★代表产教融合课程。

九、各学期开课计划表

序号	学期	开设课程	周学时	备注
1	第一学期	思想道德与法治	3	
2		军事理论与安全教育	2	
3		大学英语 I	4	
4		大学体育 I	2	
5		大学生心理健康教育	2	
6		形势与政策	讲座	
7		信息技术基础	2	
8		职业生涯与发展规划	讲座	
9		大学美育	4	
10		美术设计基础	2	
11		高等数学上	4	
		面向对象程序设计基础	4	
小计			30	
1		第二学期	中国近现代史纲要	2
2	大学英语 II		4	
3	大学体育 II		2	
4	形势与政策		讲座	
5	劳动教育		2	
6	创新创业教育		2	
7	高等数学 下		4	
8	数字媒体导论		2	
9	计算机网络与应用		2	
小计			20	
1	第三学期	习近平新时代中国特色社会 主义思想概论	3	
2		大学英语 III	2	
3		大学体育	2	
4		形势与政策	讲座	
5		人文社科等其他选修课	2	
6		线性代数 A	2	
7		概率论与数理统计 A	2	
8		C/C++程序设计	4	
9		数据结构	4	
10		数字摄影技术/平面设计	2	
小计			21	

1	第四学期	毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论	3	
2		大学英语III	2	
3		大学体育IV	2	
4		形势与政策	讲座	
5		影视视听语言	3	
6		数字摄像技术	4	
7		数据库原理与应用	2	
8		媒体文本创作设计/移动互联网应用开发	3	
小计			19	
1	第五学期	马克思主义基本原理	3	
2		形势与政策	讲座	
3		人文社科等其他选修课	2	
4		数字音频技术	2	
5		数字图像处理技术	2	
6		视频编辑技术	2	
7		数字媒体资源管理/动画分镜头设计	2	
8		体感交互技术	4	
9		数字手绘	2	
小计			19	
1	第六学期	形势与政策	讲座	
2		就业指导	讲座	
3		人机交互技术	4	
4		虚拟现实技术	4	
5		三维图形编程/数字媒体法律与伦理	2	
6		三维动画设计	4	
7		视觉特效与合成	4	
8		Unity 3D 游戏开发/数字动画概论与策划	4	
		小计		22
1	第七学期	人文社科等其他选修课	2	
2		Unity 3D 引擎/移动媒体设计	4	
3		用户体验 (UX) 和界面 (UI) 设计/动画场景与角色设计	2	
4		交互产品设计/动画原理与制作	4	
5		就业指导	1	
6		文献检索与利用	1	
7		专业实习	4	4 周
小计			18	
1	第八学期	毕业设计	8	
小计		8		

十、课程修读说明



九、其他需要说明的事项

根据国家《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》，对未在表格中体现的内容和要求进行阐述。

无

十、学校审核意见

同意申报