**数字媒体技术专业本科培养方案**

**一、培养目标**

培养德、智、体、美等方面全面发展，掌握数学与自然科学基础知识以及与数字媒体相关的计算机基本理论、基本知识、基本技能和基本方法，具备良好的工程素质、实践能力和一定的艺术修养，能够进行数字媒体作品的设计与制作，能在互动媒体、网络媒体、新媒体工程等领域从事设计、开发与应用工作的应用型技术人才。

**二、培养要求**

1. 拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则，热爱祖国，维护西藏稳定，维护祖国统一和民族团结。弘扬社会主义核心价值观，做社会主义核心价值观的坚定信仰者、积极传播者、模范践行者。
2. 本专业培养具有强烈的现代科技意识，养成勤奋学习、勇于创新的作风，能够理论联系实际。具有良好的思想道德修养、心理素质、诚信敬业精神。
3. 掌握数字音视频技术、数字影视合成、互动媒体技术等方面的专业基础理论，具备运用先进的工程化方法、技术和工具，从事平面设计、UI设计，产品设计、动画、影视和计算机游戏等数字艺术作品的设计、开发、维护、管理等工作的能力。
4. 掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定的科学研究和实际工作能力。
5. 具有较强的自学能力和创新意识；拥有较强的社会活动能力、团队精神和协作能力。
6. 具备较好的听、说、读、写能力，满足在数字媒体技术专业领域进行英语交流和拓展国际视野的要求。
7. 具有良好的职业道德和创业精神，积极为国家经济建设和社会发展服务。
8. 具有健康的体魄和良好的卫生习惯，身心健康，具有良好的心理素质和参加集体活动能力。
9. 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。
10. 能够就一般工程项目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。
11. 具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

**三、基本学制**

标准学制4年，在校学习时间为3至6年（含休学）。

**四、学位授予**

工学学士学位

**五、学分要求**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 平台 | 通识教育平台 | | 专业基础平台 | 专业教育平台 | | 创新实践平台 | | 毕业最低学分要求 |
| 课程性质 | 通识必修 | 通识选修 | 专业基础必修 | 专业教育必修 | 专业教育选修 | 创新实践必修 | 创新 创业 |
| 学分 | 64 | 14 | 34 | 18 | 26 | 26 | 10 | 192 |

**六、主干学科与核心课程**

主干学科：计算机科学与技术、信息与通信工程

核心课程：平面构成、设计色彩基础、素描、数字摄像技术、平面图形设计、平面动画设计、非线性编辑技术、互动艺术编程、3ds Max三维动画设计、UI设计、动画原理与设计基础、虚拟现实技术及应用等

**七、创新实践环节**

实践教学环节主要包括实验课、实习见习、课程实践、创新创业、毕业论文（毕业设计）等形式。

学生在入学时，参加入学教育及军事训练，历时两周，主要开展国防教育、组织纪律教育、艰苦奋斗教育；

学生在第一学期，参加数字媒体技术专业导论课学习，进行数字媒体技术专业教育、基于数字媒体技术研究热点的调研项目训练、数字媒体技术相关行业企业见习参观、行业专家讲座报告等，增加专业认识和行业视野，培养信息检索、团队合作、汇报表达能力等；

通过平面图形设计、平面动画设计、3ds Max、Maya、非线性编辑、UI设计等课程实验实践课程，加强同学们图形图像处理、二维动画、三维动画、影视动漫、视频和网页制作等实践动手能力培养；

组织和指导同学们开展社会实践和调查、聆听学术报告、参加大学生创新创业项目、计算机设计或数字媒体科技领域学科竞赛、撰写论文和专利，培养创业精神和创新能力；

第7学期组织同学们到数字媒体相关行业企业进行为期2-4周的生产实习，熟悉和了解企业运作模式、对员工的要求和团队协作能力，并获得在企业工作的实际体验；

毕业论文全部按照毕业设计类型命题，自第七学期期中开始组织毕业设计选题，在指导老师引导下，完成毕业设计的文献调研、方案论证、设计实施、论文撰写、作品演示和答辩各环节，使每位同学完成独立的全流程科研开发体验。

**八、各学期周学时、课程门数、考试课程门数分布情况**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学期 | 周学时 | 课程门数 | 考试课程门数 | 考查课程门数 |
| 第一学期 | 27 | 9 | 7 | 2 |
| 第二学期 | 31 | 11 | 6 | 3 |
| 第三学期 | 32 | 10 | 3 | 6 |
| 第四学期 | 25 | 9 | 3 | 6 |
| 第五学期 | 22 | 8 | 0 | 8 |
| 第六学期 | 17 | 7 | 0 | 7 |
| 第七学期 | 18 | 8 | 0 | 8 |
| 第八学期 | 4 | 2 | 0 | 2 |

**九、课程体系构成及学时学分分配比例表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程体系  学时 | 通识教育 平台 | 专业基础  平台 | 专业教育  平台 | 创新实践平台 | 总计 |
| 学时 | 1078 | 569 | 748 | 612 | 3007 |
| 占总学时（%） | 36 | 19 | 24 | 21 | 100 |
| 学分 | 64 | 34 | 44 | 36 | 192 |
| 占总学分（%） | 33 | 18 | 22 | 17 | 100 |
| 实验学时 | 0 | 98 | 459 | 0 | 557 |
| 占总学时（%） | 0 | 3 | 15 | 0 | 18 |
| 实践学时 | 116 | 34 | 34 | 612 | 796 |
| 占总学时（%） | 4 | 1 | 1 | 20 | 26 |

**十、课程设置表**

| 课程类别 | 课程性质 | 课程代码 | | 课程名称 | 授课学时 | | | | 学分 | | 考核 | | 开设学期 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学时 | 理论 | 实践 | 实验 | 考试 | 考查 |
| 通识教育课 | 必修课 | A1110001 | | 中国近现代史纲要 | 51 | 51 |  |  | 3 | | √ |  | 2 |  |
| A1110002 | | 思想道德修养与法律基础 | 51 | 34 | 17 |  | 3 | | √ |  | 2 |
| A1110003 | | 马克思主义基本原理 | 51 | 51 |  |  | 3 | | √ |  | 2 |
| A1110004 | | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 85 | 68 | 17 |  | 5 | | √ |  | 3 |
| A1110005 | | 马克思主义五观教育概论 | 34 | 34 |  |  | 2 | | √ |  | 4 |
| A1110006 | | 形势与政策 | 64 | 64 |  |  | 2 | |  | √ | 1-8 |
| A1110007 | | 大学计算机文化 | 60 |  | 60 |  | 4 | | √ |  | 1 |  |
| A0110008 | | 大学英语 | 264 | 264 |  |  | 16 | | √ |  | 1-4 |  |
| A1110009 | | 体育 | 132 | 132 |  |  | 8 | | √ |  | 1-4 |  |
| A1110010 | | 大学语文 | 60 | 60 |  |  | 4 | | √ |  | 1 |  |
| A1110012 | | 军事理论 | 30 | 30 |  |  | 2 | |  | √ | 1/2 |  |
| A1110013 | | 创新创业教育 | 34 | 28 | 6 |  | 2 | | √ |  | 2 |  |
| A1110014 | | 美育理论 | 30 | 30 |  |  | 2 | |  | √ | 2-8任1学期 | 通识教育选修课/专业课 |
| A1110015 | | 劳育理论 | 32 | 32 |  |  | 2 | |  | √ | 2 | 慕课 |
| A1110016 | | 大学生心理健康教育 | 32 | 16 | 16 |  | 2 | | √ |  | 1/2 | 慕课+面授 |
| 小 计 | | | | 1078 | 962 | 116 | 0 | 60 | |  |  |  |  |
| 选修课 |  | | 人文科学课群、社会科学课群、自然科学课群、信息科学课群、民族历史文化课群、艺术与体育课群、就业指导与知识技能课群 | 理工科专业学生须选文科类课程6学分，毕业前最低总学分14学分。其中：大学生就业指导，必修，30学时，2学分。 | | | | | | | | | |
| 小 计 | | | |  |  |  |  | 14 | |  |  |  |  |
| 专业基础课 | 必修课 | B10100121 | | 高等数学I | 90 | 90 |  |  | 5 | | √ |  | 1 |  |
| B0917101 | | 素描 | 45 | 45 |  | 0 | 3 | |  | √ | 1 |  |
| B10100122 | | 高等数学II | 102 | 102 |  |  | 6 | | √ |  | 2 |  |
| C0912102 | | C语言程序设计 | 60 | 30 |  | 30 | 4 | |  | √ | 1 |  |
| B0917102 | | 平面构成 | 34 | 34 |  | 0 | 2 | |  | √ | 2 |  |
| B0917107 | | 速写 | 34 | 34 |  | 0 | 2 | |  | √ | 2 |  |
| B1010125 | | 动画原理与设计基础 | 51 | 17 | 34 |  | 3 | | √ |  | 2 |  |
| B0917106 | | 色彩构成 | 34 | 34 |  | 0 | 2 | |  | √ | 3 |  |
| B1010123 | | 线性代数 | 51 | 51 |  |  | 3 | | √ |  | 3 |  |
| B0917108 | | 互动艺术编程 | 68 |  |  | 68 | 4 | |  | √ | 3 |  |
| 小 计 | | | | **569** | **437** | **34** | **98** | **34** | |  |  |  |  |
| 专业教育课 | 必修课 | | C0917101 | 数字摄影与摄像技术 | 51 | 17 | 34 |  | 3 | |  | √ | 3 |  |
| C0917102A | 平面图形设计 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 3 |  |
| C0917103A | 平面动画设计 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 3 |  |
| C0917104 | 非线性编辑技术 | 34 | 17 |  | 17 | 2 | |  | √ | 4 | 9-17 |
| C0917105A | 3ds MaxI | 68 | 0 |  | 68 | 4 | |  | √ | 4 |  |
| C0917106 | UI设计 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 4 |  |
| 小 计 | | **306** | **34** | **34** | **238** | **18** | |  |  |  |  |
| 选修课 | | D0917121 | 数据结构 | 34 | 34 |  | 0 | 2 | |  | √ | 4 |  |
| D0917102 | 影视后期制作 | 34 | 17 |  | 17 | 2 | |  | √ | 4 |  |
| D0917104 | 创意编程 | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 4 |  |
| D0917120 | 平面图形应用设计实践 | 34 | 34 |  |  | 2 | |  | √ | 4 |  |
| D0917103 | AutoCad | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 5 |  |
| D0917118 | 游戏场景设计(3ds MaxII) | 68 | 0 |  | 68 | 4 | |  | √ | 5 |  |
| D0917116 | 游戏美术开发 | 68 | 0 |  | 68 | 4 | |  | √ | 5 |  |
| D0917101 | 虚拟现实技术及应用 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 6 |  |
| D0917105A | 多媒体技术基础 | 34 | 17 |  | 17 | 2 | | √ |  | 5 |  |
| D0917106 | 分镜头剧本 | 34 | 34 |  | 0 | 2 | |  | √ | 5 |  |
| D0917107 | 游戏角色设计 | 51 | 17 |  | 34 | 3 | |  | √ | 6 |  |
| D0917108 | 数字作品赏析 | 34 | 34 |  |  | 2 | |  | √ | 5 |  |
| D0917122 | 动画角色与场景设计 | 34 | 34 |  |  | 2 | |  | √ | 5 |  |
| D0917109 | 数字媒体后期创作 | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 6 |  |
| D0917110 | 运动捕捉技术及应用 | 51 | 17 |  | 34 | 3 | |  | √ | 6 |  |
| D0917111 | 游戏技术开发 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 6 |  |
| D0917112 | 二维动画综合实践 | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 5 |  |
| D0917121 | 照片建模 | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 7 |  |
| D0917113 | 三维造型与创意设计 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 7 |  |
| D0917114 | 增强现实 | 34 | 0 |  | 34 | 2 | |  | √ | 7 |  |
| D0917115 | 影视动漫综合实践 | 51 | 0 |  | 51 | 3 | |  | √ | 7 |  |
| D0912119 | 数字图像处理 | 34 | 17 |  | 17 | 2 | |  | √ | 8 |  |
| D0917117 | Unity3D | 34 | 17 |  | 17 | 2 | |  | √ | 8 |
| 小 计 | | | | 442 | 221 |  | 221 | 26 | |  |  |  |  |
| 创新实践课（环节） | 必修（环节） | |  | 入学教育 | 17 |  | 17 |  | 1 |  | |  | 1 |  |
|  | 军事训练 | 34 |  | 34 |  | 2 |  | |  | 1 |  |
|  | 美育实践 | 34 |  | 34 |  | 2 |  | |  | 1-6 |  |
|  | 劳育实践 | 68 |  | 68 |  | 4 |  | |  | 1-6 |  |
|  | 毕业实习 | 102 |  | 102 |  | 6 |  | |  | 7 |  |
|  | 毕业论文（设计） | 136 |  | 136 |  | 8 |  | |  | 8 |  |
|  | 毕业教育 | 17 |  | 17 |  | 1 |  | |  | 8 |  |
|  | 阅读实践 | 34 |  | 34 |  | 2 |  | |  | 1-6 |  |
| 创新创业 | |  | 创新创业 | 170 |  | 170 |  | 10 |  | |  | 1-8 |  |
| 小 计 | | | | **612** |  | **612** |  | **36** | |  |  |  |  |
| **合 计** | | | | | **3007** | **1654** | **796** | **557** | **188** | |  |  |  |  |

**z十**一**、教学计划进程表**

| 学期 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 总学时数 | 总学时数 | | 考核 | | 课程性质 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课堂  教学 | 实践（实验） | 考  试 | 考  查 |
| 第  一  学  期 | A1110003 | 马克思主义基本原理 | 3 | 3 | 51 | 34 | 17 | √ |  | 通识教育必修 |
| A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 6 | 6 |  |  | √ |
| A0910007 | 大学计算机文化 | 4 | 4 | 60 |  |  | √ |  |
| A01100081 | 大学英语1 | 4 | 4 | 60 | 60 |  | √ |  |
| A07100091 | 体育1 | 2 | 2 | 30 | 30 |  | √ |  |
| A1110012 | 军事理论 | 2 | 2 | 30 | 30 |  |  | √ |
| B10100121 | 高等数学I | 5 | 6 | 90 | 90 |  | √ |  | 专业基础必修 |
| B0917101 | 素描 | 3 | 3 | 45 | 45 |  |  | √ |
| C0912102 | C语言程序设计 | 4 | 4 | 60 | 30 | 30 | √ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E0917101 | 数字媒体导论 | 1 | 1 | 17 |  | 17 |  | √ | 创新实践 |
|  | 认识实习 | 1 |  |  |  |  |  |  |
|  | 入学教育 | 1 |  |  |  |  |  |  |
|  | 军事训练 | 2 |  |  |  |  |  |  |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **32.82** | **27** | **419** | **295** | **64** |  |  | 9门 |
| 第  二  学  期 | A1110001 | 中国近现代史纲要 | 2 | 2 | 34 | 28 | 6 | √ |  | 通识教育必修 |
| A0310011 | 大学语文 | 4 | 4 | 68 | 68 |  | √ |  |
| A1110002 | 思想道德修养和法律基础 | 3 | 3 | 51 | 34 | 17 | √ |  |
| A01100082 | 大学英语2 | 4 | 4 | 68 | 68 |  | √ |  |
| A07100092 | 体育2 | 2 | 2 | 34 | 34 |  | √ |  |
| A0010013 | 创新创业教育 | 2 | 2 | 34 | 28 | 6 | √ |  |
| A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 6 | 6 |  |  | √ |
|  | 学生自主选修 |  |  |  |  |  |  |  | 通识教育选修 |
| B10100122 | 高等数学II | 6 | 6 | 102 | 102 |  | √ |  | 专业基础必修 |
| B0917102 | 平面构成 | 2 | 2 | 34 | 34 |  |  | √ |
| B0917107 | 速写 | 3 | 3 | 51 | 51 |  |  | √ |
| B1010125 | 动画原理与设计基础 | 3 | 3 | 51 | 17 | 34 |  | √ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  | 创新实践 |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **33.82** | **31** | **533** | **470** | **63** |  |  | 11门 |
| 第  三  学  期 | A1110004 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 6 | 6 | 102 | 68 | 34 | √ |  | 通识教育必修 |
| A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ |
| A01100083 | 大学英语3 | 4 | 4 | 68 | 68 |  | √ |  |
| A07100093 | 体育3 | 2 | 2 | 34 | 34 |  | √ |  |
|  | 学生自主选修 |  |  |  |  |  |  |  | 通识教育选修 |
| B0917106 | 色彩构成 | 2 | 2 | 34 | 34 |  |  | √ | 专业基础必修 |
| B1010123 | 线性代数 | 3 | 3 | 51 | 51 |  | √ |  |
| B0917108 | 互动艺术编程 | 4 | 4 | 68 |  | 68 |  | √ |
| C0917101 | 数字摄影与摄像技术 | 3 | 3 | 51 | 17 | 34 |  | √ | 专业教育必修 |
| C0917102A | 平面图形设计 | 3 | 3 | 51 | 0 | 51 |  | √ |
| C0917103A | 平面动画设计 | 3 | 3 | 51 | 0 | 51 |  | √ |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  | 创新实践 |
|  | 金工实习 | 2 | 2 | 34 | 34 |  |  | √ |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **34.82** | **32** | **548** | **310** | **238** |  |  | 10门 |
| 第  四  学  期 | A1110005 | 马克思主义五观教育概论 | 2 | 2 | 34 | 28 | 6 | √ |  | 通识教育必修 |
| A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ |
| A01100084 | 大学英语4 | 4 | 4 | 68 | 68 |  | √ |  |
| A07100094 | 体育4 | 2 | 2 | 34 | 34 |  | √ |  |
|  | 学生自主选修 |  |  |  |  |  |  |  | 通识教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业基础必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C0917104 | 非线性编辑技术 | 2 | 2 | 34 | 17 | 17 |  | √ | 专业教育必修 |
| C0917105A | 3ds Max I | 4 | 4 | 68 | 0 | 68 |  | √ |
| C0917106 | UI设计 | 3 | 3 | 51 | 0 | 51 |  | √ |
| D0917104 | 创意编程 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ | 专业教育选修  选4学分 |
| D0917012 | 影视后期制作 | 2 | 2 | 34 | 17 | 17 |  | √ |
| D0917120 | 平面图形应用设计实践 | 2 | 2 | 34 | 17 | 17 |  | √ |
| D0917121 | 数据结构 | 2 | 2 | 34 | 34 | 0 |  | √ |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  | 创新实践 |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **27.82** | **25** | **429** | **219** | **210** |  |  | 10门 |
| 第  五  学  期 | A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ | 通识教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 学生自主选修 | 4 | 4 | 68 | 34 | 34 |  | √ | 通识教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业基础必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D0917103 | AutoCad | 2 | 2 | 34 | 0 | 34 |  | √ | 专业教育选修选6学分 |
| D0917105A | 多媒体技术基础 | 2 | 2 | 34 | 17 | 17 |  | √ |
| D0917106 | 分镜头剧本 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ |
| D0917118 | 游戏场景设计(3ds MaxII) | 4 | 4 | 68 | 0 | 68 |  | √ |
| D0917116 | 游戏美术开发 | 4 | 4 | 68 | 0 | 68 |  | √ |
| D0917122 | 动画角色与场景设计 | 2 | 2 | 34 | 34 |  |  | √ |
| D0917112 | 二维动画综合实践 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  | 创新实践 |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **24.82** | **22** | **378** | **89** | **272** |  |  | 8门 |
| 第  六  学  期 | A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ | 通识教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 学生自主选修 | 4 | 4 | 68 | 34 | 34 |  | √ | 通识教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业基础必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 专业教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D0917110 | 运动捕捉技术及应用 | 3 | 3 | 51 | 17 | 34 |  | √ | 专业教育选修选9学分 |
| D0917101 | 虚拟现实技术及应用 | 3 | 3 | 51 | 0 | 51 |  | √ |
| D0917111 | 游戏技术开发 | 4 | 4 | 68 | 0 | 68 |  | √ |
| D0917107 | 游戏角色设计 | 3 | 3 | 51 | 17 | 34 |  | √ |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E0917102 | 数字媒体综合实践 | 1 |  | 17 |  | 17 |  | √ | 创新实践 |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  |
|  | 美育实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 劳育实践 | 0.66 |  |  |  |  |  |  |
|  | 阅读实践 | 0.33 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **20.82** | **17** | **310** | **72** | **238** |  |  | 6门 |
| 第  七  学  期 | A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ | 通识教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 学生自主选修 | 8 | 8 | 136 |  |  |  | √ | 通识教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| D0917121 | 照片建模 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ | 专业教育选修选8学分 |
| D0917113 | 三维造型与创意设计 | 3 | 3 | 51 |  | 51 |  | √ |
| D0917114 | 增强现实 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ |
| D0917115 | 影视动漫综合实践 | 3 | 3 | 51 |  | 51 |  | √ |
| E0917103 | UI设计综合实践 | 1 |  | 17 |  | 17 |  | √ | 创新实践 |
|  | 毕业实习 | 2 |  |  |  |  |  |  |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **22.5** | **18** | **327** | **4** | **187** |  |  | 5门 |
| 第  八  学  期 | A1110006 | 形势与政策 | 0.25 |  | 4 | 4 |  |  | √ | 通识教育必修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 学生自主选修 |  |  |  |  |  |  |  | 通识教育选修 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D0917117 | Unity3D | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ | 专业教育选修 |
| D0917117 | 数字图像处理 | 2 | 2 | 34 |  | 34 |  | √ |
|  | 毕业论文（设计） | 8 |  |  |  |  |  |  | 创新实践 |
|  | 毕业教育 | 1 |  |  |  |  |  |  |
|  | 创新创业 | 1.25 |  |  |  |  |  |  |
|  | 必修类课程合计： | **14.5** | **4** | **72** | **4** | **68** |  |  | 2门 |
| 注：1.通识教育选修课从第二学期到第七学期学生自主选择课程学习，毕业最低修读14学分。  2.创新创业学生在校期间均可修习，毕业最低要求10学分。  3.阅读实践1-6学期开展，毕业要求2学分。 | | | | | | | | | | |