

广东培正学院  
数字媒体技术专业

普通本科人才培养方案

数据科学与计算机学院

系主任（专业带头人）签名： 潘光洋

部门负责人签名： 李一波

# 数字媒体技术专业普通本科人才培养方案

## 一、专业名称及专业代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：080906

## 二、招生对象

普通高中毕业生

## 三、修业年限

正常修业年限为4年，最长在校学习时间一般不超过6年。

## 四、授予学位

工学学士

## 五、培养目标

本专业培养爱党、爱国、理想信念坚定、守法、有良好品德修养的合格公民，主要培养面向广东地区数字媒体产品生产、管理、服务一线需要，具有数字媒体技术方面的知识、能力和素质，具有创新精神和终身学习能力，德、智、体、美、劳全面发展，能在数字创意和新媒体产业从事技术应用及开发、制作、传播、运营或管理工作的高素质应用型人才。

本专业学生具体培养目标如下：

**培养目标1（政治思想品德）：**对祖国怀有深厚的感情，坚定支持中国共产党的领导，自觉以马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观以及习近平新时代中国特色社会主义思想为行动指南，坚守理想信念，秉持社会主义核心价值观，拥有正确的世界观和人生观；恪守国家法律法规，具备一定的社会责任感，并能在技术领域的工作中履行社会责任；能够运用马克思主义的辩证唯物主义世界观和方法论，分析和解决数字媒体技术应用过程中遇到的问题。

**培养目标2（专业知识）：**能够综合运用数学、人文社会科学、计算机科学以及艺术学等领域的知识，对虚拟现实和新媒体相关行业的复杂工程问题进行深

入分析，并利用专业技术手段进行问题的分析、设计、开发、应用和解决。

**培养目标 3（专业能力）：**培养具备扎实数媒应用开发、运营与项目管理基础能力，能够应用数学、自然科学与数字媒体技术的基础原理，通过文献研究、用户研究等方法分析数字媒体技术问题；能够应用理论知识，借助工具独立以及团队协作完成系统应用设计和开发。

**培养目标 4（职业素养）：**具备健康的身心，具有良好的人文社会科学素养、团队合作精神、沟通协调能力和创新创业能力，在数字媒体技术工程实践中综合考虑社会、经济、法律、环境与可持续性发展等因素影响，能用科学的思维方法去分析、解决数字媒体技术应用中的实际问题。

**培养目标 5（职业发展）：**培养具有国际化视野、跨文化沟通交流能力以及终身学习的专业人才。学生应能够在全球化的背景下，有效地进行跨文化沟通和交流，具备在多元文化环境中工作的能力。具备良好的语言表达能力和人际交往能力，能够在团队中发挥积极作用，为团队目标的实现贡献力量；培养学生具备较强的适应能力、应变能力和终身学习能力。

## 六、毕业要求

### 1. 政治思想品德要求：

（1）热爱祖国，拥护中国共产党的领导，自觉以马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，理想信念坚定，具有社会主义核心价值观和正确的世界观、人生观；

（2）遵守国家法律法规，具有一定的社会责任感；

（3）能用马克思辩证唯物主义的世界观和方法论去分析、解决数字媒体技术应用中的问题；

（4）具有良好的品德修养，诚实守信、爱岗敬业。

**2. 工程知识：**能够将数学、自然科学、工程基础和计算机专业知识用于解决复杂系统工程问题。

（1）掌握高等数学、线性代数、概率论与数理统计等自然科学知识，并能够把这些知识运用于数字媒体技术应用复杂系统问题的计算、求解和建立抽象模型；

(2) 掌握面向对象程序设计、数据结构、动画交互技术、Web 编程技术、可用性工程等计算机软硬件系统工程基础知识，能将其用于计算及复杂工程问题的识别、分析、设计、模拟仿真；

(3) 掌握艺术设计基础、三维造型技术、计算机图形学、游戏技术基础、游戏引擎应用与开发等专业知识，并能用来解决数字媒体技术相关问题。

**3. 问题分析：**能够应用数学、自然科学和数字媒体技术的基本原理，并通过文献研究，用户研究，分析数字媒体技术复杂工程问题，以获得有效结论。

(1) 能够应用数学、自然科学知识和基本原理，求解和建立数学模型，尤其是对数字媒体技术中没有清晰定义的问题要有建立模型的能力；

(2) 能够运用数字媒体技术基础知识和专业知识，识别和表达数字媒体技术领域相关技术要素；

(3) 能够运用数字媒体技术原理、技术和方法分析复杂工程问题，并在具体问题分析时，能对相关综合文献分析研究，并获得有效结论。

**4. 设计、开发解决方案：**能够设计针对数字媒体技术复杂工程问题的解决方案，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。

(1) 在方案设计中具有创新意识，能应用数字媒体技术的原理和方法确定设计方案，设计满足特定需求的数字媒体技术架构；

(2) 能在数字媒体系统的工程设计开发方案中考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。

**5. 应用研究：**能够基于数字媒体技术原理并采用科学方法对复杂工程问题进行应用研究，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。

(1) 能够应用基本的实验原理和方法设计实验方案，应用软件、硬件开发工具进行模拟或实现；

(2) 能够对数字媒体技术领域相关实验数据进行整理、分析、解释；

(3) 具备整合信息和总结归纳的能力，得出针对解决数字媒体技术问题的有效结论。

**6. 使用现代工具：**能够针对数字媒体技术复杂工程问题，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，包括对数字媒体技术系统复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。

(1) 掌握数字媒体技术专业设计中主流开发工具或实验平台的使用方法，并能根据具体的数字媒体技术复杂工程问题选择合适的工具；

(2) 利用软硬件资源和主流的软硬件开发工具或实验平台，对数字媒体技术复杂工程问题进行可行性分析，并预测和模拟其可能结果，理解其局限性；

(3) 能够利用互联网和电子资源获取有效信息解决问题。

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

(1) 能够利用数字媒体技术相关知识理解数字媒体技术问题的解决方案对社会、健康、安全、法律及文化的影响；

(2) 能够通过具体工程实践案例分析和评价其对社会、健康、安全、法律及文化的影响，理解工程师应承担的责任。

**8. 环境和可持续发展：**能够理解和评价针对数字媒体技术复杂工程问题的工程实践对环境、社会可持续发展的影响。

(1) 通过适当的专业案例教学和专业实践环节，理解数字媒体技术专业工程活动对环境的影响；

(2) 能够通过对具体工程案例分析，评价工程对社会可持续发展的影响。

**9. 职业规范：**具有人文社会科学素养，能够在工程实践中理解并遵守职业道德和规范，履行责任。

(1) 具备一定的人文和社会科学知识，具有良好的人文艺术和社会科学素养；

(2) 理解个人在历史、自然环境、社会团体中的地位，理解可持续发展理念及个人责任；

(3) 能够在工程实践中理解并遵守数字媒体技术领域职业道德和规范，履行责任。

**10. 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。

(1) 能够理解团队目标和团队中每个角色的职责,并做好个人承担的角色;  
(2) 能够在分组实验、课程设计等实践教学或多学科背景的团队中进行协作,能够综合团队成员的意见,进行合理决策。

**11. 沟通:**能够就数字媒体技术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、陈述发言和清晰表达等。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。

(1) 能够通过书面和口头方式表达自己对数字媒体技术专业复杂工程问题的观点和主张,能够撰写报告、设计文档、陈述发言、清晰表达或进行合理反应;

(2) 对数字媒体技术领域的当前热点问题和国际状况有所了解,能够用外语进行沟通和交流。

**12. 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。

(1) 掌握数字媒体技术应用中项目管理的原理和方法;

(2) 能够在多学科交叉的实践活动中进行数字媒体技术工程项目的管理和决策。

**13. 终身学习:**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。

(1) 具有不断学习数字媒体技术新知识新方向意识;

(2) 掌握主动获取信息的方法,具有自主学习能力。

## 七、主干学科

计算机科学与技术

## 八、主要核心课程

数字媒体技术概论、艺术设计基础 I、三维造型技术、面向对象程序设计;数据结构、计算机图形学、动画交互技术、可用性工程、Web 编程技术、游戏引擎应用与开发等。

## 九、主要实践课程

三维模型实训、数字媒体综合实践、毕业实习与毕业设计(论文)等。

## 十、学分要求

总需修满 175 学分，其中公共必修课 60 学分，公共选修课 10 学分，学科基础课 26 学分，专业必修课 30 学分，专业组选课 9 学分，专业任选课 21 学分，专项实践 5 学分，其他实践 14 学分。

## 十一、毕业与学位授予

依据《广东培正学院学生学籍管理实施细则》，学生政治思想品德鉴定合格，达到国家规定体质健康标准，修读完专业人才培养方案规定的相应课程，取得规定的学分，累积平均学分绩点（GPA）达到 2.00 及以上，达到规定的毕业要求，准予毕业。

依据《广东培正学院普通高等教育学士学位授予工作细则》，学生在取得毕业资格的前提下，按学校现行绩点制，平均学分绩点 GPA 达到 2.00 及以上，且专业必修课的 GPA 达到 2.20 及以上；或 GPA 达到 2.00 及以上，且毕业论文（设计）总评成绩 70 分及以上，可授予工学学士学位。

## 十二、计划教学总周数分配表【附表 1】

## 十三、各类课程学时、学分比例分配表【附表 2】

## 十四、本专业教学计划进程表【附表 3】

## 十五、毕业要求与培养目标关系矩阵表【附表 4】

## 十六、课程体系与毕业要求的关联度矩阵表【附表 5】

表1: 计划教学总周数分配表

项目 学期	军训入学 教育	理论 教学	考试	实习	课程 设计	毕业论文 (设计)	机动	本期 周数
一	2	13	1	0	0	0	1	17
二	0	16	1	0	1	0	1	19
三	0	16	1	0	1	0	1	19
四	0	16	1	0	1	0	1	19
五	0	16	1	0	1	0	1	19
六	0	16	1	0	1	0	1	19
七	0	16	1	0	1	0	1	19
八	0	0	0	14	0	14	0	19
周数合计	2	109	7	14	6	14	7	150

表2: 各类课程学时、学分比例分配表

课程类别		学分		百分比 (%)		学时数		百分比 (%)		
必修	公共 必修课	课堂教学	48.7	60.0	27.83%	34.29%	802	988	28.36%	34.94%
		课内 实践	11.3		6.45%		288		6.58%	
	学科 基础课	课堂教学	22.5	26.0	12.86%	14.86%	360	416	12.73%	14.71%
		课内 实践	3.5		2.00%		56		1.98%	
	专业 必修课	课堂教学	14.0	30.0	8.00%	17.14%	224	480	7.92%	16.97%
		课内 实践	16.0		9.14%		256		9.05%	
	专项实践		5.0		2.86%		80		2.83%	
	其他实践		14.0		8.00%		224		7.92%	
选修	公共 选修课	课堂教学	10.0	10.0	5.71%	5.71%	160	160	5.66%	5.66%
		课内 实践	0.0		0.00%		0		0.00%	
	专业 组选课	课堂教学	3.8	9.0	2.14%	5.14%	60	144	2.12%	5.09%
		课内 实践	5.3		3.00%		84		2.97%	
	专业 任选课	课堂教学	11.8	21.0	6.74%	12.00%	189	336	6.67%	11.88%
		课内 实践	9.2		5.26%		147		5.21%	
合计		理论 教学	110.7	175.0	63.28%	100.00%	1795	2828	63.46%	100.00%
		实践 教学	64.3		36.72%		1033		36.54%	

表3：数字媒体技术专业教学计划进程表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	课内总学时	量纲	学时分配		授课周数	周学时	建议修读学期	考核方式	备注	
						课堂教学	课内实践						
公共必修课	503071012	军事理论	2	36	学时	36	0	12	3	1	考查		
	503051006	国家安全教育	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查		
	503071032	思想道德与法治	3	48	学时	42	6	16	3	1	考试		
	503073010	中国近现代史纲要	3	48	学时	42	6	16	3	2	考试		
	503072020	马克思主义基本原理	3	48	学时	42	6	16	3	3	考试		
	503074018	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	学时	42	6	16	3	4	考试		
	503074019	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	学时	40	8	16	3	5	考试		
	525010005	习近平法治思想概论	1	16	学时	16	0	8	2	5	考查		
	503071461	形势与政策I	0.3	6	学时	6	0	3	2	1	考查		
	503071462	形势与政策II	0.3	6	学时	6	0	3	2	2	考查		
	503071463	形势与政策III	0.3	6	学时	6	0	3	2	3	考查		
	503071464	形势与政策IV	0.3	6	学时	6	0	3	2	4	考查		
	503071465	形势与政策V	0.3	6	学时	6	0	3	2	5	考查		
	503071466	形势与政策VI	0.3	6	学时	6	0	3	2	6	考查		
	503071467	形势与政策VII	0.2	4	学时	4	0	2	2	7	考查	慕课	
	557150001	新时代“四史”教育I	0.5	8	学时	8	0	4	2	3	考查		
	557150002	新时代“四史”教育II	0.5	8	学时	8	0	4	2	4	考查		
	外语教育	524010031	大学外语I	3	48	学时	48	0	16	3	1	考试	按学生外语（英语/日语）水平分AB级教学
		524010035	大学外语口语I	2	32	学时	32	0	16	2	1	考查	
		524010032	大学外语II	3	48	学时	48	0	16	3	2	考查	
		524010036	大学外语口语II	2	32	学时	32	0	16	2	2	考查	
		524010033	大学外语III	2	32	学时	32	0	16	2	3	考试	
		524010037	大学外语口语III	2	32	学时	32	0	16	2	3	考查	
		524010034	大学外语IV	2	32	学时	32	0	16	2	4	考查	
		524010038	大学外语口语IV	2	32	学时	32	0	16	2	4	考查	
	文体健康美育	519010002	大学语文	2	32	学时	32	0	16	2	5	考试	
		503071020	体育I	2	36	学时	4	32	18	2	1	考查	
		503072010	体育II	2	36	学时	4	32	18	2	2	考查	
503073020		体育III	2	36	学时	4	32	18	2	3	考查		
503074020		体育IV	2	36	学时	4	32	18	2	4	考查		
503071560		艺术导论	2	32	学时	32	0	16	2	1	考查		

课程类别	课程编号	课程名称	学分	课内总学时	量纲	学时分配		授课周数	周学时	建议修读学期	考核方式	备注	
						课堂教学	课内实践						
公共必修课	文体健康美育	503072067	大学生团体心理素质训练I	1	16	学时	16	0	8	2	1	考查	
		503072068	大学生团体心理素质训练II	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查	
	创新创业教育	528060160	创新创业基础I	1	16	学时	8	8	8	2	3	考查	
		528060161	创新创业基础II	1	16	学时	6	10	8	2	4	考查	
		503035035	劳动教育	2	32	学时	24	8	16	2	2	考查	
		503071341	大学生职业生涯规划	1	16	学时	16	0	8	2	2	考查	
		503071340	大学生就业指导	1	16	学时	16	0	8	2	7	考查	
公共必修课小计			60	988	学时	802	186	必须修读 60 学分					
公共选修课	哲学与文史经典	557150003	习近平总书记关于教育的重要论述研究	1	16	学时	16	0	8	2	3-7	考查	建议所有学生至少修读“艺术与审美体验”2学分，其中理工类专业学生至少修读“哲学与文史经典”2学分；文学类专业学生至少修读“科技与信息素养”2学分；非经管类专业学生至少修读“经济与粤商文化”2学分。
		557010001	马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当	1	24	学时	24	0	12	2	3-7	考查	
		557150004	中华民族共同体概论	1	16	学时	16	0	8	2	3-7	考查	
	经济与粤商文化	见《广东培正学院公共选修课设置一览表》											
	科技与信息素养												
	健康与生命关怀												
	艺术与审美体验												
劳动与创新创业													
公共选修课小计			10	160	学时	160	0	至少修读 10 学分					
学科基础课	526010031	高等数学I(A)	4	64	学时	64	0	16	4	1	考试		
	503071511	线性代数	3	48	学时	48	0	16	3	1	考试		
	526014101	数字媒体技术概论	3	48	学时	32	16	16	3	1	考试		
	526010033	高等数学II(A)	4	64	学时	64	0	16	4	2	考试		
	526012031	程序设计基础	4	64	学时	32	32	16	4	2	考试		
	526160012	面向对象程序设计	2	32	学时	24	8	16	2	3	考试		
	526130002	大学物理	3	48	学时	48	0	16	3	3	考试		
526015059	概率论与数理统计	3	48	学时	48	0	16	3	4	考查			
学科基础课小计			26	416	学时	360	56	必须修读 26 学分					

课程类别	课程编号	课程名称	学分	课内总学时	量纲	学时分配		授课周数	周学时	建议修读学期	考核方式	备注
						课堂教学	课内实践					
专业必修课	526015112	艺术设计基础I	3	48	学时	20	28	16	3	2	考查	
	526014110	三维造型技术	4	64	学时	36	28	16	4	3	考查	
	526160039	数据结构与算法	4	64	学时	32	32	16	4	3	考试	
	526012411	计算机图形学	4	64	学时	36	28	16	4	4	考试	
	526160002	Web编程技术	3	48	学时	20	28	16	3	4	考试	
	526010017	游戏技术基础	3	48	学时	20	28	16	3	4	考查	
	526014106	动画交互技术	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	
	526014105	可用性工程	3	48	学时	20	28	16	3	5	考试	
	526010020	游戏引擎应用与开发	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	
专业必修课小计			30	480	学时	224	256	必须修读 30 学分				
专业组选课	526015033	WebGL三维技术	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	数字创意方向
	526014209	增强现实技术	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526015108	虚拟现实应用开发	3	48	学时	20	28	12	4	7	考查	
	526014108	影视动画后期合成技术	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	新媒体方向
	526050005	实时渲染技术	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526050006	虚拟制片	3	48	学时	20	28	12	4	7	考查	
专业组选课小计			18	288	学时	120	168	至少修读 9 学分				
专业任选课	526160013	艺术设计基础II	2	32	学时	16	16	16	2	3	考查	
	526050008	平面图像处理技术	2	32	学时	16	16	16	2	3	考查	
	526050009	数码摄影与摄像	2	32	学时	12	20	16	2	3	考查	
	526014103	动画设计基础	3	48	学时	20	28	16	3	4	考查	
	526050007	游戏产品策划与运营	2	32	学时	20	12	16	2	4	考查	
	526160014	虚拟现实技术概论	2	32	学时	20	12	16	2	4	考查	
	526015083	三维渲染技术	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	
	526019371	计算机专业英语	2	32	学时	32	0	16	2	5	考试	
	526014220	插画设计（电脑手绘）	2	32	学时	20	12	16	2	5	考查	
	526014205	影视广告策划与创意	2	32	学时	16	16	16	2	5	考查	
	526014210	三维动画技术	3	48	学时	20	28	16	3	5	考查	
	526011100	操作系统	3	48	学时	32	16	16	3	5	考查	
	526160044	人工智能概论	3	48	学时	32	16	16	3	5	考查	考证培训可置换3学分
	526018032	计算机网络	3	48	学时	32	16	16	3	6	考查	

课程类别	课程编号	课程名称	学分	课内总学时	量纲	学时分配		授课周数	周学时	建议修读学期	考核方式	备注
						课堂教学	课内实践					
专业任选课	526014207	UI界面设计	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526015060	高级建模技术	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526011071	数据库原理与应用	3	48	学时	32	16	16	3	6	考试	
	526014212	特效制作技术	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526160015	游戏界面设计	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526160016	三维角色绑定与动作	3	48	学时	20	28	16	3	6	考查	
	526160026	数学综合	4	64	学时	64	0	16	4	6	考查	
	526019261	视频短片制作实训	2	32	学时	0	32	1	32	6	考查	
	526019263	游戏制作实训	2	32	学时	0	32	1	32	6	考查	
	526160022	计算机综合	3	48	学时	48	0	12	4	7	考查	
	526015034	WebVR应用开发	3	48	学时	20	28	12	4	7	考查	
	526012312	科技文献写作	1	16	学时	16	0	8	2	7	考查	
	526200024	计算机技术与软件专业技术资格证书	2	32	学时	32	0	业绩类成果学分认定				
专业任选课小计			69	1104	学时	620	484	至少修读 21 学分				
专项实践	526019262	三维模型实训	2	1	周					5	考查	第19周校企合作
	526015090	数字媒体综合实践	3	2	周					7	考查	
专项实践小计			5	3	周	必须修读 5 学分						
其他实践	503071011	军事技能	2	2	周					1	考查	
	503060012	毕业设计(论文)	5	14	周					7-8	考查	
	503060010	毕业实习	4	14	周					7-8	考查	
	503060009	社会实践	1	2	周					3	考查	
	542190001	思政素养	0.5	见《广东培正学院“第二课堂成绩单”实施办法》				1-6		考查		
	542190002	劳动素养	0.5									
	542190003	创新创业	0.5									
542190004	美育健康	0.5										
其他实践小计			14	30	周	必须修读 14 学分						

表4 毕业要求与培养目标关系矩阵表

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	培养目标5
毕业要求1	H				M
毕业要求2		H			
毕业要求3			H		
毕业要求4			H		
毕业要求5			H	H	
毕业要求6		H	M		
毕业要求7				H	
毕业要求8				H	M
毕业要求9		M		H	M
毕业要求10			H	M	H
毕业要求11				M	H
毕业要求12				H	M
毕业要求13			M		H

说明:毕业要求对培养目标的支撑关系,用H (高)、M (中)、L (低)表示。

表5：课程体系与毕业要求的关联度矩阵表

课程名称	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		毕业要求13			
	1 (1)	1 (2)	1 (3)	1 (4)	2 (1)	2 (2)	2 (3)	3 (1)	3 (2)	3 (3)	4 (1)	4 (2)	5 (1)	5 (2)	5 (3)	6 (1)	6 (2)	6 (3)	7 (1)	7 (2)	8 (1)	8 (2)	9 (1)	9 (2)	9 (3)	10 (1)	10 (2)	11 (1)	11 (2)	12 (1)	12 (2)	13 (1)	13 (2)		
军事理论		M																						M			L								
国家安全教育		M																							M		L								
思想道德与法治	M			H																				M		L									
中国近现代史纲要	H																							M											
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																							M											
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H																																		
习近平法治思想概论	M	H										M								M	M														
形势与政策	M																																		
新时代“四史”教育	M																																		
大学外语				M																													H		
大学语文		M											M																H	H					
体育		M																											H						
艺术导论				M																				M										H	
大学生团体心理素质训练		M																						M										H	
创新创业基础			M																					M											H
劳动教育		M		L																				M	H	H									
大学生职业生涯规划				M																				M	H										
大学生就业指导				M																				M											

课程名称	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		毕业要求13		
	1 (1)	1 (2)	1 (3)	1 (4)	2 (1)	2 (2)	2 (3)	3 (1)	3 (2)	3 (3)	4 (1)	4 (2)	5 (1)	5 (2)	5 (3)	6 (1)	6 (2)	6 (3)	7 (1)	7 (2)	8 (1)	8 (2)	9 (1)	9 (2)	9 (3)	10 (1)	10 (2)	11 (1)	11 (2)	12 (1)	12 (2)	13 (1)	13 (2)	
高等数学I(A)			M	M	H			M															M				M							
高等数学II(A)	M		M		H			M																										
线性代数			M	M	H			M															M				M							
数字媒体技术概论			M	M		H			M													M				M								
C语言程序设计		M	M	M		H										M								M										
面向对象程序设计	M			M		H								M												M		M						
大学物理	M		M	M		H																												
概率论与数理统计	M			M		H																												
艺术设计基础I			M	M			H									M											M	M						
三维造型技术	M			M		H										H										M							L	
数据结构与算法			M			H							M	H													M							M
计算机图形学	M			M		H										M										L								
Web编程技术			M	M		L				H				H													M							
游戏技术基础	M		M			H										M											M						M	
动画交互技术				M		H										M										M	M							M
可用性工程	M			M		H																M								H			M	
游戏引擎应用与开发		M				H										H										M		M						M
WebGL三维技术	M							H								M																		
增强现实技术			M	M					H							M											M							
虚拟现实应用开发	M		M	M					H							M											M							
影视动画后期合成技术		M							H							M																		

课程名称	毕业要求及指标点				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		毕业要求13		
	1(1)	1(2)	1(3)	1(4)	2(1)	2(2)	2(3)	3(1)	3(2)	3(3)	4(1)	4(2)	5(1)	5(2)	5(3)	6(1)	6(2)	6(3)	7(1)	7(2)	8(1)	8(2)	9(1)	9(2)	9(3)	10(1)	10(2)	11(1)	11(2)	12(1)	12(2)	13(1)	13(2)					
实时渲染技术	M		M	M					H							M											M											
虚拟制片	M		M						H							M											M											
艺术设计基础II				M					H								M											M							M			
平面图像处理技术			M						H													M				M										M		
数码摄影与摄像	M	M							H													M				M												
动画设计基础	M			M					H													M																
游戏产品策划与运营	M		M														H									M		M										
虚拟现实技术概论			M		H				H													M																
三维渲染技术			M						H						M											M												
计算机专业英语						H																				M			H									
插画设计（电脑手绘）			M	M					H			H													M													
影视广告策划与创意	M			M								H													M		M											
三维动画技术	M								M							H										M												
操作系统		M	M						H								M																					
计算机网络		M		M					H						M											M												
UI界面设计	M			M					M							H				M		M																
高级建模技术		M							H						M																							
数据库原理与应用			M	M					H			H	H														M											
特效制作技术	M		M						M								H										M											
游戏界面设计	M	M							M								H										M											
三维角色绑定与动作	M			M	M												H									M											M	

课程名称	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		毕业要求13		
	1 (1)	1 (2)	1 (3)	1 (4)	2 (1)	2 (2)	2 (3)	3 (1)	3 (2)	3 (3)	4 (1)	4 (2)	5 (1)	5 (2)	5 (3)	6 (1)	6 (2)	6 (3)	7 (1)	7 (2)	8 (1)	8 (2)	9 (1)	9 (2)	9 (3)	10 (1)	10 (2)	11 (1)	11 (2)	12 (1)	12 (2)	13 (1)	13 (2)	
数学综合				M	M			M	M																	M	M							
计算机综合			M			M		M	M								H	H																
WebVR应用开发	M									H																								
科技文献写作	M		M												H													H						
计算机技术与软件水平考证	M		M																													H		
视频短片制作实训	M		M									H										M				M								
游戏制作实训	M		M									H											M						M					
三维模型实训	M		M	M							H															H					M			
数字媒体综合实践												M							M								M			H	H			
军事技能	H		M																									M						
毕业设计(论文)	M								M										H						M	M								
毕业实习	M								M								H								M		H			H				
社会实践	M																								M						H			
思政素养	H	H																		H														
劳动素养		H		M																	H													
创新创业			M																	H		H												
美育健康	H			M																														

注：用H (高)、M (中)、L (低) 表示课程对毕业要求的支撑强度。