

2025级数字媒体技术(中外合作办学)培养方案

主修 | 2025 | 本科 | 艺术与设计学院 | 数字媒体技术(中外合作办学) | 168.5学分

一、专业简介

数字媒体技术专业是计算机一级学科下属的二级专业之一,本专业创办于2007年,由教育技术学专业转设而来,是我国最早创办的数字媒体技术专业之一。2014年,本专业实验室获得谷歌公司“Android人才培养示范基地”,《虚拟现实技术》课程获得谷歌公司“Android认证课程”,2015年,本专业由计算机工程学院调整至艺术与设计学院,同年以本专业为核心,联合动画、视觉传达设计专业成立数字媒体专业群,成功获得广西优势特色专业群。2022年,《游戏策划》、《数字化内容设计与开发实践》获得广西区一流课程。本专业在软科2024中国大学专业排名中位列全国第23名(前9%),评级为A等。

2025年起,本专业由桂林电子科技大学与美国伯克利学院进行中外联合办学,融合两校在教育教学和行业实践方面的优势,专注于数字内容的技术开发和艺术创作,培养适应国际竞争需要、具有国际视野和专业技能、能胜任国际化工作环境的,能够在数字媒体领域内独立或协作进行技术应用与开发、制作、传播、运营与管理的创新型专门人才。

二、专业基本信息

(一) 专业代码: 080906H

(二) 专业名称: 数字媒体技术

(三) 所属专业类: 计算机类

(四) 授予学位: 桂林电子科技大学为符合学位授予标准的学生颁发工学学士学位,伯克利学院为符合学位授予标准的学生颁发艺术学士学位。

(五) 学制: 4年

(六) 修业年限: 4-6年

(七) 培养模式: “4+0”双学位

三、培养目标

本专业是由桂林电子科技大学与美国伯克利学院共同举办的交叉学科专业,通过融合两校在教育教学和行业实践方面的优势,专注于数字内容的技术开发和艺术创作等内容,结合计算机科学、艺术设计、游戏设计及开发、数字图像等多个领域的知识,为学生提供全方位的学习平台,培养掌握学科基本理论与方法、数字内容创作、制作及相关软硬件工具研发、应用的基础知识,适应国际竞争需要、具有国际视野和专业技能、能胜任国际化工作环境的,能够在数字媒体领域内独立或协作进行技术应用与开发、制作、传播、运营与管理的创新型专门人才。

目标1(人文素质): 具有坚定的理想信念和正确的价值取向,深刻理解和自觉践行社会主义核心价值观,具备强烈的法治意识和高尚的道德情操,并在数字内容创作和程序设计的过程中以此作为行动准则,以积极进取的态度、无私奉献的精神面对学习、生活和工作中的挑战。

目标2(理论基础): 熟练掌握数字媒体制作相关的艺术及技术流程,能够运用专业软件和工具,完成高质量的、具有艺术表现力的数字媒体作品,并理解其背后的原

理。

目标3（工程能力）：具备较强的程序设计及工程能力，能够将数学、计算机科学等专业知识应用于数字媒体技术网站、项目、工具的开发及维护。

目标4（终身学习）：具备自主学习能力和终身学习的态度，能够适应快速变化的技术环境和职业发展需求，能够制定个人学习计划，并持续更新知识和技能，展示其在数字媒体领域的创造性思维和解决问题的能力。

目标5（发展能力）：积极探索数字媒体技术的国际前沿领域，能够提出创新的数字媒体项目构想，并设计有效的解决方案。

目标6（职业能力）：了解数字媒体领域的伦理规范，包括版权、隐私、信息安全、职业道德等，努力成为负责任、守法律的数字公民及职场人士。

目标7（专业能力）：积极思考创业机会，能够识别市场机会、制定商业计划、启动新项目、进行风险评估，并具备项目管理、自我决策和团队协作的能力。

四、毕业要求

本专业培养的毕业生应达到以下十一个方面的知识和能力：

1. 工程知识：掌握数字媒体相关的数学和自然科学、计算机科学知识，掌握数字媒体技术专业基础知识，并能用于解决数字媒体复杂工程问题。

1.1掌握数字媒体技术专业必需的数学、自然科学基础知识，掌握计算机科学的基本思想和方法，并能应用于数字媒体技术问题的表述。

1.2掌握问题抽象的基本方法，熟悉常见的数学模型，能将相关知识和数学建模方法用于专业问题分析和推演。

1.3掌握数字媒体技术专业基础知识，并能用于解决各类数字媒体内容开发过程中的复杂工程问题。

2. 问题分析：掌握科学思维方法，能结合数学、自然科学和数字媒体技术、艺术设计、人文社会科学的基本原理，识别和表达数字媒体软件的使用、设计、开发和运维中的复杂问题，并通过文献研究、市场调研和实验等途径进行分析，综合考虑可持续发展的要求，并获得有效结论。

2.1能运用数学、自然科学基本原理和问题分析与求解方法识别和判断工程问题的关键环节。

2.2能分析系统的影响因素，选用适当的模型对系统中的特定问题进行表示，并分析其正确性。

2.3能通过文献、市场调研、项目开发训练等途径对数字媒体系统设计、开发和应用中的问题进行分析，综合考虑可持续发展的要求，并获得有效结论。

3. 设计/开发解决方案：能够针对数字媒体复杂工程问题设计和开发解决方案，开发并实现满足特定需求的程序、模块，体现创新性，并从健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等角度考虑可行性。

3.1能针对数字媒体复杂工程问题需求，明确任务，确定设计目标和总体方案。

3.2能针对特定需求进行系统设计和模块设计，并在设计中体现创新性。

3.3能基于设计结果实现满足特定需求的数字媒体软件系统、功能模块。

3.4能在设计中从健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等角度考虑可行性。

4. 研究：系统掌握色彩构成、3D设计、数字图像、运动图形等设计方向的基础知识与理论体系，对复杂的数字媒体问题进行设计创新和实践研究。

4.1能基于设计基本原理和专业相关知识，熟练掌握3D设计、建模、渲染等流程，准确表达设计意图，独立设计数字内容。

4.2能根据项目目的、内容和要求设计方案，能选用适当的工具进行有艺术表现力的创新性设计。

4.3综合设计表达能力，能对复杂数字媒体问题进行解释和信息综合，得到有效结论。

5. 使用现代工具：能够综合利用各种2D及3D设计软件进行完整的创意设计；能够选择恰当的技术工具进行数字媒体复杂工程的设计及运维。

5.1了解、掌握常用开发环境和开发工具的性能、局限性、适用范围，分析和选择合适的技术、资源以及软硬件专业工具。

5.2具备设计思维，综合运用本专业理论与技术手段进行创意设计表达。

5.3能选用适当工具对数字媒体复杂问题进行内容设计、程序开发、系统运维。

6. 工程与可持续发展：在解决数字媒体复杂工程问题时，能够基于工程相关背景知识，分析和评价工程实践对健康、安全、环境、法律以及经济和社会可持续发展的影响，并理解应承担的责任。

6.1具有社会、健康、安全、法律以及文化意识，能理解它们对复杂计算系统工程实践的制约关系。

6.2能理解复杂数字媒体系统工程实践和解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的社会责任。

6.3理解环境保护和社会可持续发展的理念和内涵，在实践中有环境保护和可持续发展意识。

6.4能评价复杂数字媒体系统工程实践对环境、社会可持续发展的影响，以及潜在的隐患和损害。

7. 工程伦理与职业规范：有工程报国、为民造福的意识，具有艺术修养、人文社会科学素养和社会责任感，能够理解和践行工程伦理，在工程实践中遵守工程职业道德、规范和相关法律，履行责任。

7.1了解国情，理解社会主义核心价值观，维护国家利益，具有社会责任感。

7.2能够树立正确的世界观、人生观、价值观，并能在实践中自觉遵守。

7.3理解行业职业性质和社会责任，能在工程实践中自觉遵守职业道德和规范，并履行责任。

8. 个人与团队：理解科学与艺术、人文跨学科专业人才协同合作的重要性，具有团队协同工作与管理能力和合作精神，能够在跨学科背景下的项目团队中承担个体、团队成员及管理者的角色。

8.1具有自我控制能力及人际交往能力，能与团队成员进行有效沟通，能在团队中独立和合作开展工作。

8.2能与团队其他成员进行有效沟通并开展合作，独立完成团队分配的工作。

8.3能倾听团队成员的意见，并组织、协调团队成员开展工作。

9. 沟通：能够就数字媒体复杂问题与业界同行及社会公众进行有效沟通交流，包括撰写报告和设计文档、陈述发言、清晰表达或回应指令，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，理解、尊重语言和文化差异。

9.1能通过口头、文档等形式就专业问题与业界同行及社会公众进行清晰表达。

9.2能使用外语进行交流，能理解和尊重不同文化的差异性和多样性。

9.3了解专业领域的国际发展动态，能在跨文化背景下就专业问题进行基本沟通和交流。

10. 项目管理：理解并掌握数字媒体涉及的工程项目相关的管理原理与经济决策方法，并能够在多学科环境中应用。

10.1掌握数字媒体系统相关项目的开发过程和管理方法。

10.2能在复杂数字媒体系统设计、开发等过程中考虑成本、质量、效率等目标。

11. 终身学习：具有自主学习、终身学习和批判性思维的意识 and 能力，能够理解广泛的技术变革对工程和社会的影响，适应新技术变革。

11.1通过科学的职业规划和工程实践训练，培养学生自主学习、终身学习和批判性思维的意识 and 能力。

11.2掌握自主学习的方法，能够理解广泛的技术变革对工程和社会的影响，适应新技术变革。

五、毕业要求对培养目标的支撑矩阵

毕业要求	人文素质	理论基础	工程能力	终身学习	发展能力	职业能力	专业能力
1. 工程知识		√	√	√	√		√
2. 问题分析	√	√	√	√	√		√
3. 设计/开发解决方案		√	√	√	√		√
4. 研究	√	√	√	√	√		√
5. 使用现代工具		√	√	√	√		
6. 工程与可持续发展		√	√	√	√	√	
7. 工程伦理与职业规范	√		√	√	√	√	
8. 个人与团队	√		√	√	√	√	√
9. 沟通	√		√	√	√		√
10. 项目管理			√	√	√	√	√
11. 终身学习	√		√	√	√		√

六、课程计划与毕业要求的对应矩阵

毕业要求	分解指标	支撑课程
1. 工程知识：掌握数字媒体相关的数学和自然科学、计算机科学知 识，掌握数字媒体技术专业基础知 识，并能用于解决数字媒体复杂工 程问题。	1.1掌握数字媒体技术专业必需的 数学、自然科学基础知识，掌握计 算机科学的基本思想和方法，并能 应用于数字媒体技术问题的表述。	高等数学C2 高等数学C1 建筑制图 工程制图
	1.2掌握问题抽象的基本方法，熟 悉常见的数学模型，能将相关知 识和数学建模方法用于专业问题分 析和推演。	高等数学C2 高等数学C1 数据库开发技术 程序设计与问题求解1 程序设计与问题求解2

毕业要求	分解指标	支撑课程
	1.3掌握数字媒体技术专业基础知识,并能用于解决各类数字媒体内容开发过程中的复杂工程问题。	建筑制图 数据结构与算法 多媒体全栈开发
2. 问题分析: 掌握科学思维方法,能结合数学、自然科学和数字媒体技术、艺术设计、人文社会科学的基本原理,识别和表达数字媒体软件的使用、设计、开发和运维中的复杂问题,并通过文献研究、市场调研和实验等途径进行分析,综合考虑可持续发展的要求,并获得有效结论。	2.1能运用数学、自然科学基本原理和问题分析与求解方法识别和判断工程问题的关键环节。	线性代数B 高等数学C2 高等数学C1 程序设计与问题求解1 程序设计与问题求解2
	2.2能分析系统的影响因素,选用适当的模型对系统中的特定问题进行表示,并分析其正确性。	数据结构与算法 扩展现实技术
	2.3能通过文献、市场调研、项目开发训练等途径对数字媒体系统设计、开发和应用中的问题进行分析,综合考虑可持续发展的要求,并获得有效结论。	智能可视化设计 多媒体全栈开发
3. 设计/开发解决方案: 能够针对数字媒体复杂工程问题设计和开发解决方案,开发并实现满足特定需求的程序、模块,体现创新性,并从健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等角度考虑可行性。	3.1能针对数字媒体复杂工程问题需求,明确任务,确定设计目标和总体方案。	数据库开发技术 程序设计与问题求解1 程序设计与问题求解2 多媒体全栈开发 游戏设计
	3.2能针对特定需求进行系统设计和模块设计,并在设计中体现创新性。	游戏策划 数据库开发技术 智能可视化设计 游戏设计
	3.3能基于设计结果实现满足特定需求的数字媒体软件系统、功能模块。	游戏开发项目实训
	3.4能在设计中从健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等角度考虑可行性。	游戏策划 毕业设计 顶石项目
4. 研究: 系统掌握色彩构成、3D设计、数字图像、运动图形等设计方向的基础知识与理论体系,对复杂的数字媒体问题进行设计创新和实践研究。	4.1能基于设计基本原理和专业相关知识,熟练掌握3D设计、建模、渲染等流程,准确表达设计意图,独立设计数字内容。	2D及3D软件应用 三维渲染技术 3D设计及建模
	4.2能根据项目目的、内容和要求设计方案,能选用适当的工具进行有艺术表现力的创新性设计。	版式设计1 3D设计及建模 游戏设计 Illustrator和数字图像
	4.3综合设计表达能力,能对复杂数字媒体问题进行解释和信息综合,得到有效结论。	三维设计 概念设计 版式设计2
5. 使用现代工具: 能够综合利用各种2D及3D设计软件进行完整的创意设计;能够选择恰当的技术工具进行数字媒体复杂工程的设计及运维。	5.1了解、掌握常用开发环境和开发工具的性能、局限性、适用范围,分析和选择合适的技术、资源以及软硬件专业工具。	工程制图 三维设计 家具设计
	5.2具备设计思维,综合运用本专业理论与技术手段进行创意设计表达。	2D及3D软件应用 三维渲染技术 动态图形设计 UI/UX设计

毕业要求	分解指标	支撑课程
	5.3能选用适当工具对数字媒体复杂问题进行内容设计、程序开发、系统运维。	游戏开发项目实训 扩展现实技术
6. 工程与可持续发展：在解决数字媒体复杂工程问题时，能够基于工程相关背景知识，分析和评价工程实践对健康、安全、环境、法律以及经济和社会可持续发展的影响，并理解应承担的责任。	6.1具有社会、健康、安全、法律以及文化意识，能理解它们对复杂计算系统工程实践的制约关系。	生产实习 数字化内容设计与开发实践 游戏开发项目实训
	6.2能理解复杂数字媒体系统工程实践和解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的社会责任。	建筑构造与方法1 毕业设计 作品组合展 顶石项目
	6.3理解环境保护和社会可持续发展的理念和内涵，在实践中有环境保护和可持续发展意识。	形势与政策1 形势与政策2 形势与政策3 形势与政策4 形势与政策5 形势与政策6 形势与政策7 形势与政策8 建筑构造与方法2 照明设计 包装设计 家具设计
	6.4能评价复杂数字媒体系统工程实践对环境、社会可持续发展的影响，以及潜在的隐患和损害。	照明设计 毕业设计 专题设计
7. 工程伦理与职业规范：有工程报国、为民造福的意识，具有艺术修养、人文社会科学素养和社会责任感，能够理解和践行工程伦理，在工程实践中遵守工程职业道德、规范和相关法律，履行责任。	7.1了解国情，理解社会主义核心价值观，维护国家利益，具有社会责任感。	形势与政策1 形势与政策2 形势与政策3 形势与政策4 形势与政策5 形势与政策6 形势与政策7 形势与政策8 中国近现代史纲要 中华民族共同体概论 国家安全教育
	7.2能够树立正确的世界观、人生观、价值观，并能在实践中自觉遵守。	马克思主义基本原理 习近平新时代中国特色社会主义思想概论
	7.3理解行业职业性质和社会责任，能在工程实践中自觉遵守职业道德和规范，并履行责任。	职业生涯规划与就业创业指导2 职业生涯规划与就业创业指导1 生产实习
8. 个人与团队：理解科学与艺术、人文跨学科专业人才协同合作的重要性，具有团队协同工作与管理能力和合作精神，能够在跨学科背景下的项目团队中承担个体、团队成员及管理者的角色。	8.1具有自我控制能力及人际交往能力，能与团队成员进行有效沟通，能在团队中独立和合作开展工作。	大学生心理健康教育 大学体育1 大学体育2 大学体育3 大学体育4
	8.2能与团队其他成员进行有效沟通并开展合作，独立完成团队分配的工作。	生产实习 数字化内容设计与开发实践 游戏开发项目实训

毕业要求	分解指标	支撑课程
	8.3能倾听团队成员的意见，并组织、协调团队成员开展工作。	生产实习
9. 沟通：能够就数字媒体复杂问题与业界同行及社会公众进行有效沟通交流，包括撰写报告和设计文档、陈述发言、清晰表达或回应指令，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，理解、尊重语言和文化差异。	9.1能通过口头、文档等形式就专业问题与业界同行及社会公众进行清晰表达。	英语演讲 职场英语 数字化内容设计与开发实践 大学英语（基础）1 大学英语（基础）2 大学英语（提升）1 大学英语（提升）2
	9.2能使用外语进行交流，能理解和尊重不同文化的差异性和多样性。	跨文化交际 作品组合展 专题设计
	9.3了解专业领域的国际发展动态，能在跨文化背景下就专业问题进行基本沟通和交流。	三维设计 概念设计 3D设计及建模 动态图形设计
10. 项目管理：理解并掌握数字媒体涉及的工程项目相关的管理原理与经济决策方法，并能够在多学科环境中应用。	10.1掌握数字媒体系统相关项目的开发过程和管理方法。	建筑制图 工程制图 游戏设计
	10.2能在复杂数字媒体系统设计、开发等过程中考虑成本、质量、效率等目标。	建筑构造与方法1 建筑构造与方法2 顶石项目 专题设计
11. 终身学习：具有自主学习、终身学习和批判性思维的意识 and 能力，能够理解广泛的技术变革对工程和社会的影响，适应新技术变革。	11.1通过科学的职业规划和工程实践训练，培养学生自主学习、终身学习和批判性思维的意识 and 能力。	职业生涯规划与就业创业指导2 职业生涯规划与就业创业指导1 数字化内容设计与开发实践
	11.2掌握自主学习的方法，能够理解广泛的技术变革对工程和社会的影响，适应新技术变革。	创新思维与方法 毕业设计 作品组合展 顶石项目

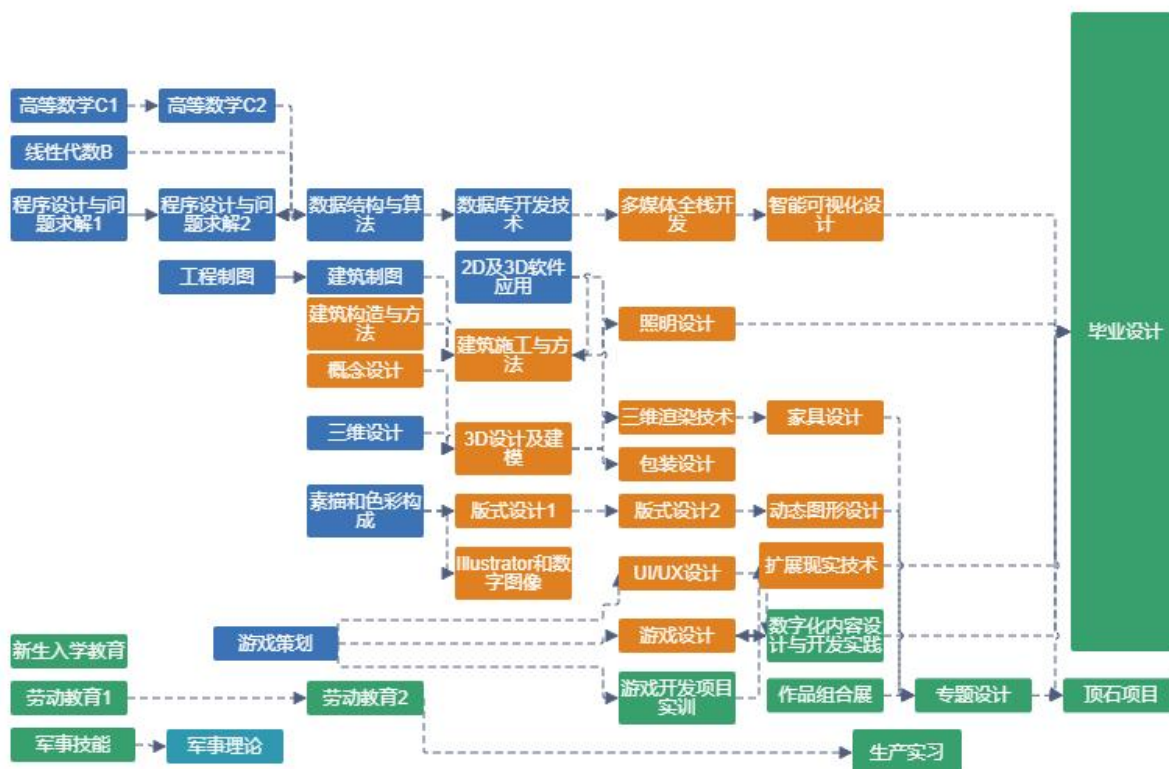
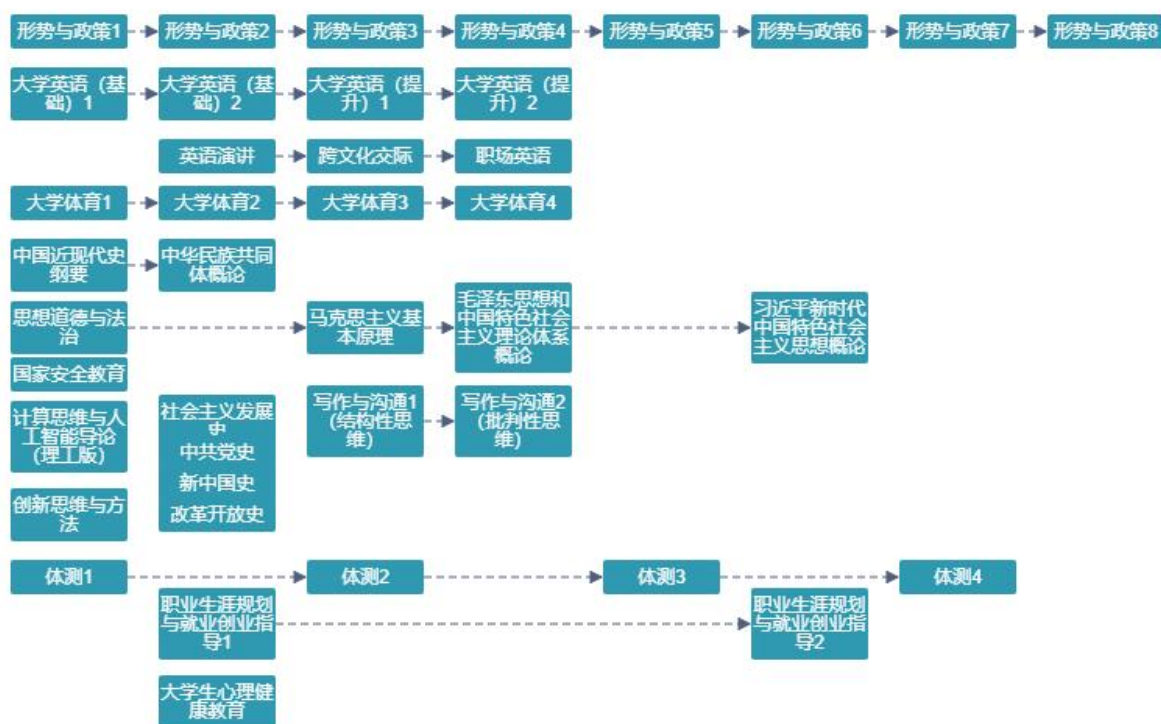
七、核心课程与主要实践性教学环节

（一）**核心课程**：扩展现实技术、多媒体全栈开发、游戏设计、智能可视化设计、包装设计、动态图形设计。

（二）**主要实践性教学环节**：游戏开发项目实训、数字化内容设计与开发实践、UI/UX设计、Illustrator和数字图像、生产实习、毕业设计、顶石项目、专题、作品组合展。

八、课程先修后修关系图

第1学年		第2学年		第3学年		第4学年	
第1学期	第2学期	第3学期	第4学期	第5学期	第6学期	第7学期	第8学期



九、学分修读要求

毕业总学分不低于168.5学分。其中：通识必修课程50学分，通识选修课程5学分，学科基础课程37.5学分，专业教育课程48学分，实践教学课程28学分。

十、教学进程计划表

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门	
通识必修课程	思想政治理论课程	000052	形势与政策1	通识必修	必修	0.25	8	8		1	必修	马克思主义学院	
		000042	思想道德与法治	通识必修	必修	3	48	40		8	1	必修	艺术与 设计学院
		000060	中国近现代史纲要	通识必修	必修	3	48	40		8	1	必修	马克思主义学院
		000199	国家安全教育	通识必修	必修	1	16	12	0	4	1	必修	马克思主义学院
		000053	形势与政策2	通识必修	必修	0.25	8	8			2	必修	马克思主义学院
		000198	中华民族共同体概论	通识必修	必修	2	32	24	0	8	2	必修	马克思主义学院
		000035	马克思主义基本原理	通识必修	必修	3	48	40		8	3	必修	马克思主义学院
		000054	形势与政策3	通识必修	必修	0.25	8	8			3	必修	马克思主义学院
		000055	形势与政策4	通识必修	必修	0.25	8	8			4	必修	马克思主义学院
		000036	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	通识必修	必修	3	48	40		8	4	必修	马克思主义学院
		000056	形势与政策5	通识必修	必修	0.25	8	8			5	必修	马克思主义学院
		000049	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	通识必修	必修	3	48	40		8	6	必修	马克思主义学院
		000057	形势与政策6	通识必修	必修	0.25	8	8			6	必修	马克思主义学院
		000058	形势与政策7	通识必修	必修	0.25	8	8			7	必修	马克思主义学院
000059	形势与政策8	通识必修	必修	0.25	8			0周	8	必修	马克思主义学院		

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门
四史教育	000040	社会主义发展史	通识必修	必修	1	16	16			2	选修	马克思主义学院
	000061	中共党史	通识必修	必修	1	16	16			2	选修	马克思主义学院
	000062	新中国史	通识必修	必修	1	16	16			2	选修	马克思主义学院
	000063	改革开放史	通识必修	必修	1	16	16			2	选修	马克思主义学院
要求学分：1												
要求学分：20 要求子模块数：1												
大学英语课程	040350	大学英语（基础）1	通识必修	必修	2	32	22		10	1	必修	艺术与 设计学院
	000130	英语演讲	通识必修	必修	2	32	32			2	必修	艺术与 设计学院
	040352	大学英语（基础）2	通识必修	必修	2	32	16		16	2	必修	艺术与 设计学院
	000131	跨文化交际	通识必修	必修	2	32	32			3	必修	艺术与 设计学院
	040354	大学英语（提升）1	通识必修	必修	2	32	32			3	必修	艺术与 设计学院
	040356	大学英语（提升）2	通识必修	必修	2	32	26		6	4	必修	艺术与 设计学院
	000180	职场英语	通识必修	必修	2	32	32			4	必修	艺术与 设计学院
要求学分：14												
大学 体育课程	000004	大学体育1	通识必修	必修	1	36	36			1	必修	体育部
	000005	大学体育2	通识必修	必修	1	36	36			2	必修	体育部
	000006	大学体育3	通识必修	必修	1	36	36			3	必修	体育部
	000007	大学体育4	通识必修	必修	1	36	36			4	必修	体育部
	000096	体测1	通识必修	必修	0	0	0	0	0	1	必修	体育部

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门	
通识选修课程	身体素质测试	000097	体测2	通识必修	必修	0	0	0	0	0	3	必修	体育部
		000098	体测3	通识必修	必修	0	0	0	0	0	5	必修	体育部
		000099	体测4	通识必修	必修	0	0	0	0	0	7	必修	体育部
	要求学分：无												
	要求学分：4												
	思维模块课程	000230	计算思维与人工智能导论（理工版）	通识必修	必修	2	32	28		4	1	必修	艺术与 设计学院
		000044	创新思维与方法	通识必修	必修	1	16	16			1	必修	艺术与 设计学院
		000228	写作与沟通1（结构性思维）	通识必修	必修	1	16	16			3	必修	艺术与 设计学院
		000229	写作与沟通2（批判性思维）	通识必修	必修	1	16	16			4	必修	艺术与 设计学院
	要求学分：5												
	其他通识必修课	000003	大学生心理健康教育	通识必修	必修	2	32	20		12	2	必修	学生工作部 （处）
		000034	军事理论	通识必修	必修	2	36	28		8	2	必修	武装部
		001029	职业生涯规划与就业创业指导1	通识必修	必修	1	18	18			2	必修	艺术与 设计学院
		000114	职业生涯规划与就业创业指导2	通识必修	必修	1	20	20			6	必修	艺术与 设计学院
	要求学分：6												
要求学分：50 要求子模块数：5													
通识选修课程	创新精神与创业实践模块	要求学分：1											
	艺术修养与审美类	要求学分：无											

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门
验模块	艺术鉴赏和评论类	要求学分：无										
	艺术体验和实践能力	要求学分：无										
要求学分：2 要求子模块数：2												
通识选修课程限选模块	自然科学与技术工程模块	要求学分：无										
	文史经典与社会科学模块	要求学分：无										
要求学分：2 要求子模块数：1												
要求学分：5 要求子模块数：3 通识选修课程分为创新精神与创业实践模块、艺术修养与审美体验模块、自然科学与技术工程模块、文史经典与社会科学模块四大模块课程，每个模块由各学院（部）建设的一系列通识课程组成。全校所有学生均需按如下要求选修5个学分：从创新精神与创业实践模块选修1个学分；从艺术修养与审美体验模块选修2个学分；且需要覆盖美学和艺术史类、艺术鉴赏和评论类、艺术体验和实践能力三个类别中的二类；从其余两个模块选修2个学分。												

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门	
学科基础课程	000051	线性代数B	数学与自然科学基础课程	必修	2	32	32			1	必修	数学与计算科学学院	
	000107	高等数学C1	数学与自然科学基础课程	必修	4	64	64			1	必修	数学与计算科学学院	
	000069	高等数学C2	数学与自然科学基础课程	必修	4	64	64			2	必修	数学与计算科学学院	
	要求学分：10												
	040326	程序设计与问题求解1	专业类基础课程	必修	2.5	40	32	8			1	必修	艺术与 design 学院
	040191	游戏策划	专业类基础课程	必修	2	32	32			0	2-夏	必修	艺术与 design 学院
	040327	程序设计与问题求解2	专业类基础课程	必修	2.5	40	32	8			2	必修	艺术与 design 学院
	040319	工程制图	专业类基础课程	必修	2	32	32				2	必修	艺术与 design 学院
	040333	三维设计	专业类基础课程	必修	3	48	16		32	3		必修	艺术与 design 学院
	040324	数据结构与算法	专业类基础课程	必修	3.5	56	48	8			3	必修	艺术与 design 学院
040340	素描和色彩构成	专业类基础课程	必修	3	48	24		24	3		必修	艺术与 design 学院	
040317	建筑制图	专业类基础课程	必修	3	48	48				3	必修	艺术与 design 学院	
040321	数据库开发技术	专业类基础课程	必修	3	48	32	16			4	必修	艺术与 design 学院	
040334	2D及3D软件应用	专业类基础课程	必修	3	48	12		36	4		必修	艺术与 design 学院	
要求学分：27.5													
要求学分：37.5 要求子模块数：2													
专业教	专业核心课程	040336	概念设计★	专业核心课程	必修	3	48	22		26	3	必修	艺术与 design 学院

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门
育课程	040318	建筑构造与方法1	专业核心课程	必修	3	48	48			3	必修	艺术与 设计学院
	040342	Illustrator和数字图像	专业核心课程	必修	3	48	8		40	4	必修	艺术与 设计学院
	040337	版式设计1	专业核心课程	必修	3	48	40		8	4	必修	艺术与 设计学院
	040320	建筑构造与方法2	专业核心课程	必修	2	32	32			4	必修	艺术与 设计学院
	040338	3D设计及建模	专业核心课程	必修	3	48	12		36	4	必修	艺术与 设计学院
	040335	三维渲染技术	专业核心课程	必修	3	48	12		36	5	必修	艺术与 设计学院
	040339	游戏设计★	专业核心课程	必修	3	48	6		42	5	必修	艺术与 设计学院
	040358	UI/UX设计	专业核心课程	必修	3	48	12		36	5	必修	艺术与 设计学院
	040344	版式设计2★	专业核心课程	必修	3	48	24		24	5	必修	艺术与 设计学院
	040343	包装设计	专业核心课程	必修	3	48	32		16	5	必修	艺术与 设计学院
	040346	动态图形设计★	专业核心课程	必修	3	48	12		36	6	必修	艺术与 设计学院
	040345	家具设计	专业核心课程	必修	3	48	12		36	6	必修	艺术与 设计学院
	040325	智能可视化设计★	专业核心课程	必修	2	32	32			7	必修	艺术与 设计学院
	040341	扩展现实技术★	专业核心课程	必修	2	32	32		0	7	必修	艺术与 设计学院
要求学分：42												
专业限选课程	040322	照明设计	专业限选	专业限选	3	48	48			5	选修	艺术与 设计学院

课程模块	课程代码	课程名称	课程类别	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验学时	实践学时	开课学期	是否必修	开课部门	
	040251	新媒体运营	专业限选	专业限选	2	32	32			6	选修	艺术与 设计学院	
	040328	多媒体全栈开发	专业限选	专业限选	3	48	48			6	选修	艺术与 设计学院	
	要求学分：6												
要求学分：48 要求子模块数：2													
不计学分课程	000092	劳动教育1	不计学分课程	必修	0	16			0周	1	必修	艺术与 设计学院	
	000108	军事技能	不计学分课程	必修	0	32			0周	1	必修	党委武 装部	
	000109	新生入学教育	不计学分课程	必修	0	32			0周	1	必修	艺术与 设计学院	
	000093	劳动教育2	不计学分课程	必修	0	16			0周	3	必修	艺术与 设计学院	
	要求学分：无												
实践教学课程	集中性 实践环节	040331	游戏开发项目实训▲	实践环节	实践	4	64	32		32	5	必修	艺术与 设计学院
		040347	作品组合展▲	集中性实践环节	实践	3	48			3周	6	必修	艺术与 设计学院
		040137	生产实习▲	集中性实践环节	实践	3	48			3周	7	必修	艺术与 设计学院
		040330	毕业设计▲	集中性实践环节	实践	10	256			16周	7,8	必修	艺术与 设计学院
		040329	数字化内容设计与开发实践▲	集中性实践环节	实践	2	32			2周	7	必修	艺术与 设计学院
		040349	专题设计▲	集中性实践环节	实践	3	48			3周	7	必修	艺术与 设计学院
		040348	顶石项目▲	集中性实践环节	实践	3	48			3周	8	必修	艺术与 设计学院
		要求学分：28											
要求学分：28 要求子模块数：2													
要求学分：168.5 要求子模块数：5													

主管校长：周娅

教务处长：欧阳宁

学院院长：

学院副院长：

专业负责人：

备注：★表示核心课程，▲表示主要实践环节

十一、培养计划学时、学分数统计表

课程模块			课程性质	学时数	学时比例%	学分数	学分比例 %
通识必修课程	思想政治理论课程		必修	352	12.01	20	11.87
		四史教育	必修	16	0.55	1	0.59
	大学英语课程		必修	224	7.65	14	8.31
	大学体育课程		必修	144	4.91	4	2.37
		大学生体质测试	必修	0	0.00	0	0.00
	思维模块课程		必修	80	2.73	5	2.97
	其他通识必修课		必修	106	3.62	6	3.56
通识选修课程	创新精神与创业实践模块			0	0.00	0	0.00
	艺术修养与审美体验模块	美学和艺术史论类		0	0.00	0	0.00
		艺术鉴赏和评论类		0	0.00	0	0.00
		艺术体验和实类		0	0.00	0	0.00
	通识选修课程限选模块	自然科学与技术工程模块		0	0.00	0	0.00
		文史经典与社会科学模块		0	0.00	0	0.00
学科基础课程	数学与自然科学基础课程		必修	160	5.46	10	5.93
	专业类基础课程		必修	440	15.02	27.5	16.32
专业教育课程	专业核心课程		必修	672	22.94	42	24.93
	专业限选课程		专业限选	96	3.28	6	3.56
实践教学课程	不计学分课程		必修	96	3.28	0	0.00
	集中性实践环节		实践	544	18.57	28	16.62
合计				2930	100	168.5	100
学分比例：必修课程学分占总学分的 92.88% 选修课程学分占总学分的 7.12% 核心课程 9.50% 主要实践环节 16.62%							

温馨提示：专业培养方案在实际运行中会存在微调的情况，最终解释权归属本学院专业负责人与教学办。

打印日期：2026-05-10