

数字媒体技术

一. 专业简介

数字媒体技术是融合计算机科学、艺术设计、通信技术等多学科的前沿领域，具有技术驱动性强、跨学科融合度高、产业渗透广三大特征等，发展前景广阔。数字媒体技术专业围绕新世纪我国数字文化产业对高端专业人才的迫切需求，通过与国内外院校、软件企业合作办学，整合各方优势资源，打破传统教育与产业实践的壁垒，突出个性化人才培养模式，重点聚焦于泛虚拟现实（包括虚拟现实、增强现实、混合现实等）、元宇宙、数字孪生、游戏与动漫支撑软件研发等前沿领域，重点培养具有沉浸交互式智媒体和数字娱乐等数字文化作品的设计、制作、技术支持、管理和研发能力，从事泛虚拟现实应用开发、元宇宙与数字孪生平台开发、游戏动漫软件开发、数字媒体技术开发与管理的高端复合型应用人才。

二. 培养目标

本专业培养热爱祖国，具有高尚的道德情操和远大抱负，德智体美劳全面发展的，掌握计算机科学与软件工程的基础理论、专业知识和先进技能，掌握数字媒体核心技术与设计标准，具有较强的实践能力和基本的视听艺术素养，具有创意能力，具有泛虚拟现实（虚拟现实、增强现实、混合现实等）、元宇宙、数字孪生、游戏与动漫支撑软件的研发能力，具有沉浸交互式智媒体和数字娱乐等数字文化作品的设计、制作、技术支持、管理和研发能力，具有创新精神、团队精神和敬业精神，从事泛虚拟现实应用开发、元宇宙与数字孪生平台开发、游戏动漫软件开发、数字媒体技术开发与管理的实用性、复合型、国际化高级软件人才。

本科生毕业经过 5 年左右的实际工作，能够达到以下水平：

1. 人文与社会素养：成为具有社会责任感、遵守职业道德的技术人才，在工作中能综合考虑法律、环境和可持续发展因素，能把公众利益放在首位；
2. 专业与职业素养：能综合运用数字媒体专业和相关领域知识，策划、设计、开发和运营虚拟现实、游戏和数字媒体相关软件系统；
3. 团队合作能力：能够在策划、设计、开发和运营团队中有效地发挥作用，或在项目中作为负责人组织协调实施过程；
4. 终身学习能力：能够适应技术的发展，通过继续教育或其他途径提高自己的专业能力，具备终身学习的能力；
5. 国际竞争力：成为具有国际交流能力和国际竞争能力的技术人才，了解本专业的国际惯例和规则，能在自主、平等的前提下有效开展国际合作。

三. 毕业要求

经过 4 年的学习，毕业生应获得以下几个方面的知识和能力：

1. 工程知识：掌握数字媒体技术专业涉及的包括从事工程工作所需的相关数学、自然科学、计算、工程基础和专业基础知识，并能够将各类知识应用于解决复杂工程问题中去。
 - 1.1. 具有一定的空间想象能力、抽象思维能力、逻辑推理能力，掌握数字媒体技术专业必需的数学、自然科学、计算等基础知识，并能运用到复杂工程问题的表述之中；
 - 1.2. 掌握数字媒体专业的工程基础理论知识和专业知识，能用适当的模型表述复杂工程问题，并进行问题的建模和求解；
2. 问题分析：能够应用数学、自然科学和工程科学等与数字媒体技术相关的基本原理，对复

杂工程问题进行识别与表达，并通过文献研究复杂工程问题，综合考虑可持续发展的要求，以获得有效结论。

2.1. 针对实际问题能够用数学、自然科学方法和相关工程科学基本原理，对复杂工程问题进行分析、描述；

2.2. 能正确表达对问题的解决方案，并证明方案的合理性，能够通过文献研究分析复杂问题，会在多种解决方案中进行选择。

2.3. 能正确表达一个工程问题的解决方案，从可持续发展的角度分析工程活动过程的影响，并证实方案的合理性。

3. 设计/开发解决方案：综合利用专业理论和技术手段设计复杂问题的解决方案，能够针对特定需求设计解决方案，包括功能设计、架构设计等，并在设计环节体现创新性，考虑在健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等因素下解决方案的可行性。

3.1. 掌握系统分析、设计、实现和维护全过程的方法和技术，了解影响设计目标和技术方案的各种因素；

3.2. 具有设计满足系统功能需求和性能需求、具有一定创新性的解决方案的能力，具有综合运用理论和技术手段解决实际问题的能力；

3.3. 在复杂系统设计开发过程中体现创新意识，同时能够综合考虑在健康、安全与环境、全生命周期成本与净零碳要求、法律与伦理、社会与文化等因素下解决方案的可行性。

4. 研究：掌握基本的科学研究与创新方法，具有追求创新的态度和科学研究意识，能够基于数字媒体技术专业相关的科学原理和科学方法将复杂工程问题进一步抽象为科学问题进行分析、实验、研究，并通过信息综合得出复杂工程问题的创新解决方法。

4.1. 能够基于科学理论采用科学方法，对问题进行分析、设计实验方案、搭建实验环境、开展实验研究，具有应用数字媒体技术、科学方法创新地解决问题的能力；

4.2. 具有分析和解析实验结果的能力，具有通过信息综合得到合理有效结论的能力，能够从实验结果得到研究结论、形成总结报告。

5. 使用现代工具：能够针对复杂工程问题，选择恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，对问题进行预测、模拟与开发，提高解决复杂问题解决方法效率，提升解决方案的规范性，并理解其局限性。

5.1. 能够利用图书馆和互联网进行文献检索和资料查询，掌握获取技术、资源、现代工程工具和信息技术工具的能力；

5.2. 能够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，解决工程问题，在实践中提高现代工具的应用能力，并能够理解其局限性。

6. 工程与可持续发展：能够基于数字媒体技术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于健康、安全、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. 了解与数字媒体技术专业相关的职业和行业等方面的方针、政策和法律、法规，知晓和理解“联合国可持续发展目标”的内涵，具有法律意识；

6.2. 具有实施工程项目的能力，并能应用工程相关背景知识评价复杂软件工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及社会可持续发展的影响，了解降低复杂工程实践活动对客观环境负面影响的手段和手段的局限性。

7. 工程伦理和职业规范：有工程报国、工程为民的意识，具有良好的人文社会科学素养、较强的社会责任感，了解中国国情和行业发展需要，能够在工程实践中理解并应用工程伦理、遵守工程职业道德、规范和相关法律，履行责任。

7.1. 能够树立正确的世界观、人生观和价值观，掌握宽广的人文社会科学知识，并在实际工

作中得到良好应用；

7.2. 能够拥有健康的体质、良好的心理素质和社会责任感，具备数字媒体技术从业人员的专业素质和职业道德规范，履行责任。

8. 个人和团队：具有一定的组织、管理、协调、表达、交流、竞争与合作能力以及在团队中发挥作用的能力，能够在多样化、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，具有较好的集体主义精神和独立工作能力。

8.1. 能够理解多角色团队中每个角色的含义，并结合自身特点，发挥个人优势，在团队中做好自己承担的角色，能够在多样化、多学科背景下主动与其他成员沟通、合作、开展工作；

8.2. 能够根据团队整体需求去组织、协调团队成员间关系，初步具备参与管理团队、协调工作的能力。

9. 沟通：掌握必备的沟通语言和技巧，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，包括具备书面沟通和口头沟通的能力，能够熟练使用文字、图表进行文档的撰写，能够与同行、客户、团队成员及公众进行有效的口头沟通，能够在跨文化背景下进行沟通和交流，理解并尊重语言和文化差异。

9.1. 能够通过口头或书面方式表达自己的想法，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；

9.2. 具有较强的文字表达和组织能力，具备初步的工程技术文档写作能力；

9.3. 具有一定的国际视野，至少掌握一门外语，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

10. 项目管理：理解并掌握工程项目相关的管理原理与经济决策方法和技术，并能在多学科环境中应用以规避风险、规范过程和提高效率。

10.1. 具备与项目管理相关的管理学和经济学知识，能够在工程活动中使用合适的工程管理方法、经济决策方法，并能在多学科环境下应用以规避风险、规范过程和提高效率；

10.2. 能够发现质量标准、应用目标、操作流程的变化和项目实施过程中的风险，并采取恰当的预防和纠正措施。

11. 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识和能力，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，具有批判性思维能力。

11.1. 掌握正确的学习方法，在数字媒体技术快速发展的环境下，正确认识自我探索和学习的重要性和终身学习的必要性，并具有批判性思维；

11.2. 积极跟踪职业的发展需求，能够制定并实施符合自身的职业发展规划。

四. 毕业合格标准

本专业学生应完成学校培养计划所要求的课程和实践环节，总学分至少达到 159.5 学分，其中实践教学环节学分（包含实践课要求学分、理论教学环节中的实践环节（实验、上机、设计）要求学分）为 42.5 学分。选修课占理论学分比例为 24.3%；通识选修课中文明与历史类（四史类）不少于 1 学分，文艺与审美类（美育类）不少于 2 学分，逻辑与写作类不少于 2 学分，素养与塑造类（劳育类）不少于 2 学分，科学与探索类不少于 3 学分。各门课程成绩达到合格，体质健康达标，毕业设计（论文）获得通过，同时达到学校对本科毕业生提出的德、智、体、美、劳等诸方面的要求后方可毕业。

毕业总学分：159.5 学分

学制：四年

授予学位类型：工学学士学位

课程体系与最低学分要求框架表：

模块类别	课程类别		学分要求	占比
通识教育课程模块	公共基础课	数学与自然科学类	27	16.93%
		人文社会科学类	36.5	22.88%
		数字素养类	2	1.25%
	通识选修课	科学与探索	10	6.27%
		文明与历史		
		文艺与审美		
		逻辑与写作		
		素养与塑造		
专业教育课程模块	专业基础课	专业基础类课程	18.5	11.6%
	专业核心课	专业核心类课程	20.5	12.85%
	专业选修课	专业选修类课程	9	5.64%
	实践课	独立实践环节课程	36	22.57%
毕业总学分			159.5	

五. 课程设置及学分分布

（一）通识教育课程模块

1 公共基础课 ≥ 65.5 学分

1.1 数学与自然科学类 ≥ 27 学分

1.1.1 必修 ≥ 27 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A1501000015	高等数学①(一)	5	80	1-1	必修	
A1501000050	线性代数	3	48	1-1	必修	
A0800010010	离散数学	3.75	64	1-2	必修	
A0800010020	物理概论	3.5	56	1-2	必修	
A1501000016	高等数学①(二)	5	80	1-2	必修	

A1501000070	概率论与数理统计	3.5	56	2-1	必修	
A1501000310	数值分析	3.25	56	2-2	必修	

1.1.2 选修 ≥ 0 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0800010030	数学建模	2.25	40	2-2	选修	

1.2 人文社会科学类 ≥ 36.5 学分1.2.1 必修 ≥ 36.5 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A1711000010	大学英语(一)	4	64	1-1	必修	
A1801100231	体育(一)	0.75	36	1-1	必修	
A2001000030	大学生心理与健康教育 (二)	1	16	1-1	必修	
A2101000002	当代大学生国家安全教育	1	16	1-1	必修	
A2101000011	军事理论	2	36	1-1	必修	
A2401000050	大学生心理与健康教育 (一)	1	16	1-1	必修	
A3508000038	思想道德与法治	3	48	1-1	必修	
A1711000020	大学英语(二)	4	64	1-2	必修	
A1801100232	体育(二)	0.75	36	1-2	必修	
A3506000013	中国近现代史纲要	3	48	1-2	必修	
A3507000025	思想政治理论实践课	1	16	1-2	必修	
A3508000011	形势与政策(1)	0.5	8	1-2	必修	
A1801100233	体育(三)	0.75	36	2-1	必修	
A3505000018	马克思主义基本原理	3	48	2-1	必修	
A1801100234	体育(四)	0.75	36	2-2	必修	

A3507000020	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	2-2	必修	
A3508000021	形势与政策(2)	0.5	8	2-2	必修	
A3601000011	创业基础	1	16	2-2	必修	
A3507000028	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	3-1	必修	
A3508000031	形势与政策(3)	0.5	8	3-2	必修	
A3601000012	创新创业实践	1	32	3-2	必修	
A2401000021	就业与升学指导	0.5	8	4-1	必修	
A3508000041	形势与政策(4)	0.5	8	4-1	必修	

1.2.2 选修 ≥0 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0803023011	初级日语(1)	4	64	1-2	选修	

1.3 数字素养类 ≥2 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A1901000203	生成式人工智能应用基础(一)	1	16	1-2	必修	
A0800040040	生成式人工智能应用基础(二)	1	16	2-1	必修	

2 通识选修课 ≥10 学分

通识选修课分为：科学与探索,文明与历史,文艺与审美,逻辑与写作,素养与塑造,其中科学与探索不少于3分,文明与历史不少于1分,文艺与审美不少于2分,逻辑与写作不少于2分,素养与塑造不少于2分。

模块名	要求学分(不少于)	课程类别	备注
科学与探索	3	通识选修类	
文明与历史	1	通识选修类	
文艺与审美	2	通识选修类	

逻辑与写作	2	通识选修类	
素养与塑造	2	通识选修类	

其中建议修读课程:

模块名称	课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
科学与探索	A0801030020	合同法与知识产权法	1.5	24	3-1	选修	
科学与探索	A0801031030	大数据概述	2	32	3-1	选修	
科学与探索	A0805030001	工业数字孪生基础	2	32	3-1	选修	
科学与探索	A0800031030	工程伦理学	1	16	3-2	选修	
科学与探索	A0801052420	深度学习导论	2	32	4-1	选修	
文明与历史	A3507000030	社会主义发展史	1	16	2-2	选修	二选一
文明与历史	A3507000026	改革开放史	1	16	2-2	选修	二选一

(二) 专业教育课程模块

1 专业基础课 ≥ 18.5 学分

1.1 必修 ≥ 7.75 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0800040011	专业职业发展	1	16	1-1	必修	
A0800040020	程序设计基础	3	56	1-1	必修	
A0800040030	面向对象程序设计	2.75	48	1-2	必修	
A0805041010	数字媒体专业概论	1	16	2-1	必修	

1.2 选修 ≥ 10.75 学分

1.2.1 必选 ≥ 6.75 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0805040040	数字媒体美术基础	2.75	48	2-1	选修	
A0805050031	数字媒体设计构成	2.5	48	2-2	选修	
A0805050300	软件工程概论	1.5	24	2-2	选修	

1.2.2 任选 ≥4 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0805041020	C++程序设计	2.75	48	2-1	选修	
A0806151010	Python 编程与数据分析基础	2.5	48	2-1	选修	
A0801051040	Web 开发技术	2.75	48	2-2	选修	
A0805040010	数据库原理	2.5	40	2-2	选修	
A0801041040	编译方法	2.25	40	3-1	选修	
A0801053510	人工智能技术	2	32	3-1	选修	

2 专业核心课 ≥20.5 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0805040020	计算机网络	2.5	40	2-1	必修	
A0805050020	计算机图形学	3.5	64	2-1	必修	
A0805050200	引擎开发技术与应用	2	32	2-1	必修	
A0805040031	数据结构与算法设计	3.5	64	2-2	必修	
A0805051001	计算机三维建模	2	32	2-2	必修	
A0805040050	计算机系统基础	3.5	64	3-1	必修	
A0805051092	数字图像处理与分析	2	32	3-1	必修	
A0805050100	渲染技术	1.5	24	3-2	必修	

3 专业选修课 ≥9 学分

3.1 限选（2 选 1） ≥5 学分

3.1.1 游戏软件 ≥5 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0805053110	计算机游戏技术基础	1.5	24	2-1	选修	
A0805051021	场景与角色设计	1.75	32	2-2	选修	
A0805051051	动画设计	2.5	48	3-1	选修	

A0805053130	计算机游戏设计与开发	1.75	32	3-1	选修	
A0805053120	计算机游戏策划	1.75	32	3-2	选修	

3.1.2 泛虚拟现实软件 ≥5 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0805053210	虚拟现实技术基础	1.5	24	2-2	选修	
A0805053220	虚拟现实设计与开发	1.75	32	3-1	选修	
A0805053241	增强现实技术	2	32	3-1	选修	
A0805051030	人机交互技术	2.5	48	3-2	选修	
A0805053230	虚拟现实交互编程	1.75	32	3-2	选修	

3.2 任选 ≥0 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A0800040050	AI 原生软件工程与智能化软件开发技术	2.5	48	2-2	选修	
A0805051071	后期特效制作	2	32	3-1	选修	
A0806151211	人工智能算法在生物医学领域的应用	2	32	3-1	选修	
A0801053121	移动应用开发技术	2.25	40	3-2	选修	
A0802052140	数据通信安全技术	2.25	40	3-2	选修	
A0802052310	区块链技术	2	40	3-2	选修	
A0809051470	大规模数据系统的设计与应用	2	32	3-2	选修	
A0809053550	人工智能：以 Deepseek 为例的大语言模型及多智能体系统决策	2	32	3-2	选修	
A0805052020	数据可视化技术	1.75	32	4-1	选修	
A0805052030	数字媒体新技术	1.75	32	4-1	选修	
A0805052040	数字内容管理与版权保	1.75	32	4-1	选修	

	护					
--	---	--	--	--	--	--

4 实践课 ≥36 学分

课程号	课程名	学分	学时	学期	课程类型	备注
A2101000003	军训	2	3W	1-1	必修	
A0800260011	基础编程实训	3	3W	1-2	必修	
A0805260080	计算机图形学实训	2	2W	2-1	必修	
A0805260100	三维空间建构实训	2	2W	2-2	必修	
A0805260090	智能媒体计算综合实训	2	2W	3-1	必修	
A0805260050	企业项目实训	9	9W	3-2	必修	
A0805260060	毕业设计（论文）	16	16W	4-2	必修	

六. 关于学分转换

转换学分按照《东北大学本科学生创新创业、第二课堂等活动转换学分认定及管理办法》（东大教字〔2017〕51号）文件实施。

序号	课程号	课程名	学时	学分	学期	课程类型
1	A0805260080	计算机图形学实训	2	2	2-1	必修
2	A0800010030	数学建模	40	2.25	2-2	选修
3	A0805260100	三维空间建构实训	2	2	2-2	必修
4	A0805051071	后期特效制作	32	2	3-1	选修
5	A0805260090	智能媒体计算综合实训	2	2	3-1	必修
6	A0805053230	虚拟现实交互编程	32	1.75	3-2	选修
7	A0805053120	计算机游戏策划	32	1.75	3-2	选修
8	A0805052020	数据可视化技术	32	1.75	4-1	选修

七. 教学进程表

进程类型: ^入学教育 : 军训 △实习 +上机实习 0 课程设计、实训 ≠社会调查 ×考试 ≡假期 ~毕业设计（论文） =考试或教学

☆专题实验 - 理论教学 V 毕业教育 \ 后半周考试

周次		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	预设学分
学 期	1-1	:	:	~	~	~	~	~	~	\	-	-	-	-	-	-	-	-	-	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	26.75
	1-2	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	-	-	-	-	-	-	-	-	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	28.25
	2-1	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	-	-	-	-	-	-	0	0	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	28.75
	2-2	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	-	-	-	-	-	-	0	0	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	26.75
	3-1	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	-	-	-	-	-	-	-	-	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	20
	3-2	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	≡	≡	≡	≡	≡	20
	4-1	-	-	-	-	-	-	-	-	\	-	-	-	-	-	-	-	-	-	×	×	≡	≡	≡	≡	≡	≡	8.25
	4-2	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	V	V	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	16

八. 教学安排一览表

学期	序号	课程	课程学时	学时种类					学分数	考试/考查	课程类型
				理论	实验	上机	设计	课外			
1-1	1	A0800040011 专业职业发展	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	2	A0800040020 程序设计基础	56	40	16	0	0	0	3	考试	必修
	3	A1501000015 高等数学①(-)	80	80	0	0	0	0	5	考试	必修
	4	A1501000050 线性代数	48	48	0	0	0	0	3	考试	必修
	5	A1711000010 大学英语(-)	64	64	0	0	0	0	4	考试	必修
	6	A1801100231 体育(一)	36	0	24	0	0	12	0.75	考查	必修
	7	A2001000030 大学生心理与健康教育(二)	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	8	A2101000002 当代大学生国家安全教育	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	9	A2101000003 军训	3W	0	0	0	0	0	2	考查	必修

	10	A2101000011 军事理论	36	32	0	0	0	4	2	考查	必修
	11	A2401000050 大学生心理与健康教育(一)	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	12	A3508000038 思想道德与法治	48	48	0	0	0	0	3	考查	必修
1-2	13	A0800010010 离散数学	64	56	8	0	0	0	3.75	考试	必修
	14	A0800010020 物理概论	56	56	0	0	0	0	3.5	考查	必修
	15	A0800040030 面向对象程序设计	48	40	8	0	0	0	2.75	考试	必修
	16	A0800260011 基础编程实训	3W	0	0	0	0	0	3	考查	必修
	17	A1501000016 高等数学①(二)	80	80	0	0	0	0	5	考试	必修
	18	A1711000020 大学英语(二)	64	64	0	0	0	0	4	考试	必修
	19	A1801100232 体育(二)	36	0	24	0	0	12	0.75	考查	必修
	20	A1901000203 生成式人工智能应用基础 (一)	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	21	A3506000013 中国近现代史纲要	48	48	0	0	0	0	3	考查	必修
	22	A3507000025 思想政治理论实践课	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	23	A3508000011 形势与政策(1)	8	8	0	0	0	0	0.5	考查	必修
	24	A0803023011 初级日语(1)	64	64	0	0	0	0	4	考查	选修
2-1	25	A0800040040 生成式人工智能应用基础 (二)	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	26	A0805040020 计算机网络	40	40	0	0	0	0	2.5	考试	必修
	27	A0805041010 数字媒体专业概论	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	28	A0805050020 计算机图形学	64	48	16	0	0	0	3.5	考试	必修
	29	A0805050200 引擎开发技术与应用	32	32	0	0	0	0	2	考试	必修
	30	A0805260080 计算机图形学实训	2W	0	0	0	0	0	2	考查	必修
	31	A1501000070 概率论与数理统计	56	56	0	0	0	0	3.5	考试	必修
	32	A1801100233 体育(三)	36	0	24	0	0	12	0.75	考查	必修
	33	A3505000018 马克思主义基本原理	48	48	0	0	0	0	3	考试	必修

	34	A0805040040 数字媒体美术基础	48	40	8	0	0	0	2.75	考查	选修
	35	A0805041020C++程序设计	48	40	8	0	0	0	2.75	考查	选修
	36	A0805053110 计算机游戏技术基础	24	24	0	0	0	0	1.5	考查	选修
	37	A0806151010Python 编程与数据分析基础	48	32	16	0	0	0	2.5	考查	选修
2-2	38	A0805040031 数据结构与算法设计	64	48	16	0	0	0	3.5	考试	必修
	39	A0805051001 计算机三维建模	32	32	0	0	0	0	2	考查	必修
	40	A0805260100 三维空间建构实训	2W	0	0	0	0	0	2	考查	必修
	41	A1501000310 数值分析	56	48	0	8	0	0	3.25	考试	必修
	42	A1801100234 体育(四)	36	0	24	0	0	12	0.75	考查	必修
	43	A3507000020 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	48	48	0	0	0	0	3	考试	必修
	44	A3508000021 形势与政策(2)	8	8	0	0	0	0	0.5	考查	必修
	45	A3601000011 创业基础	16	16	0	0	0	0	1	考查	必修
	46	A0800010030 数学建模	40	32	8	0	0	0	2.25	考查	选修
	47	A0800040050AI 原生软件工程与智能化软件开发技术	48	32	16	0	0	0	2.5	考查	选修
	48	A0801051040Web 开发技术	48	40	8	0	0	0	2.75	考查	选修
	49	A0805040010 数据库原理	40	40	0	0	0	0	2.5	考查	选修
	50	A0805050031 数字媒体设计构成	48	32	16	0	0	0	2.5	考查	选修
	51	A0805050300 软件工程概论	24	24	0	0	0	0	1.5	考查	选修
	52	A0805051021 场景与角色设计	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	53	A0805053210 虚拟现实技术基础	24	24	0	0	0	0	1.5	考查	选修
	54	A3507000026 改革开放史	16	16	0	0	0	0	1	考查	选修
	55	A3507000030 社会主义发展史	16	16	0	0	0	0	1	考查	选修
3-1	56	A0805040050 计算机系统基础	64	48	16	0	0	0	3.5	考试	必修
	57	A0805051092 数字图像处理与分析	32	32	0	0	0	0	2	考试	必修

	58	A0805260090 智能媒体计算综合实训	2W	0	0	0	0	0	2	考查	必修
	59	A3507000028 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	48	0	0	0	0	3	考试	必修
	60	A0801030020 合同法与知识产权法	24	24	0	0	0	0	1.5	考查	选修
	61	A0801031030 大数据概述	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	62	A0801041040 编译方法	40	32	8	0	0	0	2.25	考查	选修
	63	A0801053510 人工智能技术	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	64	A0805030001 工业数字孪生基础	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	65	A0805051051 动画设计	48	32	16	0	0	0	2.5	考查	选修
	66	A0805051071 后期特效制作	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	67	A0805053130 计算机游戏设计与开发	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	68	A0805053220 虚拟现实设计与开发	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	69	A0805053241 增强现实技术	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
3-2	70	A0806151211 人工智能算法在生物医学领域的应用	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	71	A0805050100 渲染技术	24	24	0	0	0	0	1.5	考试	必修
	72	A0805260050 企业项目实训	9W	0	0	0	0	0	9	考查	必修
	73	A3508000031 形势与政策(3)	8	8	0	0	0	0	0.5	考查	必修
	74	A3601000012 创新创业实践	32	0	32	0	0	0	1	考查	必修
	75	A0800031030 工程伦理学	16	16	0	0	0	0	1	考查	选修
	76	A0801053121 移动应用开发技术	40	32	8	0	0	0	2.25	考查	选修
	77	A0802052140 数据通信安全技术	40	32	8	0	0	0	2.25	考查	选修
	78	A0802052310 区块链技术	40	24	16	0	0	0	2	考查	选修
	79	A0805051030 人机交互技术	48	32	16	0	0	0	2.5	考查	选修
	80	A0805053120 计算机游戏策划	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	81	A0805053230 虚拟现实交互编程	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修

	82	A0809051470 大规模数据系统的设计与应用	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	83	A0809053550 人工智能：以 Deepseek 为例的大语言模型及多智能体系统决策	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
4-1	84	A2401000021 就业与升学指导	8	8	0	0	0	0	0.5	考查	必修
	85	A3508000041 形势与政策（4）	8	8	0	0	0	0	0.5	考查	必修
	86	A0801052420 深度学习导论	32	32	0	0	0	0	2	考查	选修
	87	A0805052020 数据可视化技术	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	88	A0805052030 数字媒体新技术	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
	89	A0805052040 数字内容管理与版权保护	32	24	8	0	0	0	1.75	考查	选修
4-2	90	A0805260060 毕业设计（论文）	16W	0	0	0	0	0	16	考查	必修

九. 培养计划中毕业要求与专业认证通用标准毕业要求的对应关系矩阵

	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
通用标准毕业要求 1	√												
通用标准毕业要求 2		√											
通用标准毕业要求 3			√										
通用标准毕业要求 4				√									
通用标准毕业要求 5					√								
通用标准毕业要求 6						√							
通用标准毕业要求 7							√						
通用标准毕业要求 8								√					
通用标准毕业要求 9									√				
通用标准毕业要求 10										√			

通用标准毕业要求 11											√		
通用标准毕业要求 12													
通用标准毕业要求 13													
通用标准毕业要求 14													
通用标准毕业要求 15													

十. 本科毕业要求与培养目标的对应关系矩阵

	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
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							√		√	√			
培养目标 6													
培养目标 7													
培养目标 8													
培养目标 9													
培养目标 10													
培养目标 11													
培养目标 12													
培养目标 13													

十一. 补充说明

数字媒体技术专业 2025 培养计划补充说明： 一、通识选修课： 1. 文明与历史必修 1 学分（《改革开放史》、《社会主义发展史》二选一）；文艺与审美类（美育类）必修 2 学分；逻辑

与写作类必修 2 学分；素养与塑造类（劳育类）必修 2 学分；科学与探索类必修 3 学分。 2. 《A0800031030 工程伦理学》《A0801030020 合同法与知识产权法》两门课必选。 二、专业基础课： 1. 《数字媒体美术基础》、《数字媒体设计构成》、《软件工程概论》必选。 三、专业选修课 1. 游戏软件和泛虚拟现实软件两个方向，至少选择一个专业方向，且每个方向至少选择 5 学分。