**2018级数字媒体技术专业培养计划**

-一、培养目标

培养掌握数字媒体技术专业相关的数学、自然科学、人文社会科学基本知识，通晓数字媒 体技术专业的基础理论及应用知识，具备设计与开发计算机动画、游戏、数字动漫等创意产品 和人机交互系统的能力，具有一定的艺术欣赏能力、扎实的数理知识与良好的数字媒体产品开 发技术的复合型工程技术人才。

**二、毕业要求**

1.工程知识:能够将数学、自然科学、工程基础和专业知识用于解决数字媒体技术领域的 复杂工程问题。

2.问题分析:能够应用数学、自然科学和数字媒体工程的基本原理，识别、表达、并通过 文献研究分析复杂数字媒体工程问题，以获得有效结论。

3.设计/开发解决方案:能够设计针对复杂数字媒体工程问题的解决方案，设计满足特定 需求的系统、单元(部件)或工艺流程，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。

4.研究:能够基于科学原理并采用科学方法对复杂数字媒体工程问题进行研究，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。

5.使用现代工具:能够针对复杂数字媒体工程问题，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，包括对复杂数字媒体工程问题的预测与模拟，并能够理解其局 限性。

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

7.环境和可持续发展:能够理解和评价针对复杂数字媒体工程问题的专业工程实践对环境、 社会可持续发展的影响。

8. 职业规范:具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体工程实践中理解并遵 守工程职业道德和规范，履行责任。

9. 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。10.沟通:能够就复杂数字媒体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、清晰表达或回应指令。并具备定的国际视野， 能够在跨 文化背景下进行沟通和交流。

11. 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。

12.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。

**三、主干学科**

计算机科学与技术。

四、专业核心课程

高等数学、离散数学、线性代数、概率论与数理统计、计算机科学导论、C++程序设计、

数据结构、计算机组成原理、数据库原理及应用、操作系统原理、计算机网络原理、绘画基础、

艺术欣赏概论、计算机图形学、计算机动画、数字图像处理、人工智能导论、游戏设计与开发、

虚拟现实与数字娱乐、人机交互与界面设计、流媒体开发等课程 课程编码

五、双语、全英语教学课程

数据结构、操作系统原理、计算机网络原理。

六、计划学制

4年。

七、授予学位

工学学士学位。

八、学分基本要求

毕业学分要求: 170学分。 第二课堂学分要求: 6学分。

九、辅修专业学分要求及授予学位

学分要求: 31学分。

合实践(论文) 10学分)。

授予学位:辅修工学学士学位(申请与主修专业不同学科门类的辅修专业学位，雷加修综

调研人：刘铭源