



西南财经大学天府学院

数字媒体技术专业人才培养方案

(2023 级本科)

版 号:	2021/3
编制学院:	智能科技学院
审 核 人:	徐鸿雁
生效日期:	2023 年 3 月

西南财经大学天府学院研究与发展处制

二零二二年十一月



西南财经大学天府学院 2023 级数字媒体技术专业人才培养方案

专业负责人：李化

审核人：徐鸿雁、陈小宁

编制人员列表：

序号	姓名	工作单位	专业	职称职务
1	李化	西南财经大学天府学院	计算机应用技术	副教授/专业负责人
2	范勇	西南科技大学	计算机	教授
3	唐涛	西南财经大学天府学院	密码学	专任教师
4	黄霞	西南财经大学天府学院	艺术学理论	专任教师
5	褚福银	西南财经大学天府学院	计算机技术	专任教师
6	郑茗桓	西南财经大学天府学院	艺术设计	专任教师
7	陈秀军	成都达内科技公司	计算机	工程师
8	谢俊杰	四川蛇鲨科技有限公司	计算机	工程师



目录

- 一、专业基本信息 1
- 二、培养目标 1
- 三、培养规格 1
- 四、培养特色 5
- 五、专业核心课程 6
- 六、实践教学 6
- 七、专业相关技能证书 7
- 八、课程设置与培养要求关联矩阵 7
- 九、毕业要求 8
- 十、教学计划表 9



一、专业基本信息

学科门类：工学

专业类：计算机类

专业名称：数字媒体技术

专业代码：080906

二、培养目标

本专业致力于将学生培养成为热爱祖国，拥护共产党领导，拥护社会主义制度，具有正确的世界观、人生观、价值观，德智体美劳全面发展，具备良好的政治素质和职业素养；掌握数字媒体技术和艺术的专业知识，能够将创意媒体与信息技术相结合，在互联网、传媒及文化产业等相关领域从事技术应用及开发，制作、传播、运营或管理的高素质应用型人才。

本专业学生具体培养目标如下：

目标 1——拥护党的基本纲领，践行社会主义核心价值观，具有良好的人文社会科学素养和职业素养。

目标 2——能综合应用数学、人文社会科学、计算机科学与艺术学等知识，分析互联网及传媒相关行业的工程问题，并运用专业技术进行分析、设计、开发、运营和管理。

目标 3——具有一定的运营、管理能力，较强的沟通与协调组织能力，能够与团队成员协作促成目标达成。

目标 4——具备创新精神和终身学习意识，能够通过自主学习持续更新知识和技能，促进自我发展。

三、培养规格

(一) 计划学制：四年

(二) 授予学位：符合学位授予条件的学生，授予工学学士学位。

(三) 培养要求：

根据《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》及《计算机类专业教学质量国家标准》，参考中国工程教育专业认证协会工程教育认证标准及华盛顿协议具体内容，



本专业学生在毕业时，应具有以下知识、素质和能力：

1. 工程知识：具有从事数字媒体领域相关工作所需的数学、人文社会科学、工程知识和专业知识，能够将这些知识用于解决该领域的复杂工程问题。

1.1 能够应用数字媒体行业相关工作所需的数学、人文社会科学和专业知识恰当描述复杂工程问题；

1.2 能够应用数字媒体行业相关工作所需的工程基础知识，对复杂工程问题的解决方案进行分析，并尝试改进；

1.3 能够应用数字媒体技术专业核心知识，对数字媒体行业的工程问题进行需求分析、制定分析方案并实施；

1.4 能够将数学、人文社会科学、计算机专业知识用于数字媒体技术领域的复杂工程问题，进行解决方案的比较和综合。

2. 问题分析：能够应用数学、人文社会科学、计算机科学和数字媒体技术的基本原理，识别、表达，并通过文献研究分析数字媒体技术领域的复杂工程问题，以获得有效结论。

2.1 能够应用数学、人文社会科学、计算机科学和数字媒体技术的基本原理，描述复杂工程问题的需求；

2.2 能够应用数学、人文社会科学、计算机科学和数字媒体技术的基本原理，对复杂工程问题的已有解决方案进行分析；

2.3 能够应用数学、人文社会科学、计算机科学和数字媒体技术的基本原理，对影响系统方案的关键因素进行识别与分析；

2.4 能够借助图书、文献和网络等多种渠道，寻求工程问题的多种解决方案；

2.5 能够运用数学、人文社会科学、计算机科学和数字媒体技术的基本原理，对复杂工程问题进行综合分析，并选择有效的解决方案。

3. 设计/开发解决方案：能够设计针对数字媒体领域复杂工程问题的解决方案，设计满足特定需求的算法、模块或计算机软件系统，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、文化及环境等因素。

3.1 能够熟练使用主流数字媒体软件、计算机语言及开发环境，具备一定的软件设计研发基础；

3.2 能够应用数字媒体软件和计算机语言，针对复杂工程问题设计合理的解决方案；



3.3 能够根据解决方案设计和开发满足特定需求的系统和模块；

3.4 能够在设计和开发过程中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化和环境等因素，论证设计方案的可行性。

4. 研究：能够应用数学、人文社会科学、数字媒体技术原理和科学方法对数字媒体技术领域的复杂工程问题进行研究，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。

4.1 具备基本的实验观察、实验数据处理及分析能力；

4.2 能够针对复杂工程问题，应用数字媒体技术专业知识和采用科学方法设计实验方案；

4.3 能够选择合适的工具搭建实验环境，并且能够构建实验系统；

4.4 能够针对复杂工程问题，综合分析实验数据并解释实验结果，得到合理有效的结论。

5. 使用现代工具：能够针对数字媒体技术领域的复杂工程问题，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，包括对复杂工程问题的模拟与预测，并能够理解其局限性。

5.1 掌握数字媒体技术领域常用软硬件平台及各种技术工具的原理和使用方法；

5.2 能够针对复杂工程问题，选择与使用恰当的信息技术工具和资源，进行分析、仿真与设计；

5.3 能够使用现代工程工具，对复杂工程问题进行模拟和预测，并理解其局限性。

6. 工程与社会：能够基于数字媒体技术相关背景知识进行合理分析，评价数字媒体技术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。

6.1 了解数字媒体技术相关领域的技术标准体系、知识产权、产业政策和法律法规；

6.2 能够分析并评价复杂工程问题解决方案对社会，安全，法律及文化的影响；

6.3 能够理解复杂工程问题的解决方案应承担的社会及法律责任。

7. 环境和可持续发展：能够理解和评价数字媒体技术领域的复杂工程实践问题对环境、社会可持续发展的影响。

7.1 理解与数字媒体技术领域相关的环境保护和可持续发展等方面的方针、政策和法律、法规；



7.2 能够分析和评价数字媒体技术领域的复杂工程实践问题对环境及社会可持续发展的影响。

8. 职业规范：树立正确的人生观、价值观，具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术领域的工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。

8.1 具备健康的身体和良好的心理素质，能够提高自身的人文社会科学素养；

8.2 具备科学的世界观、人生观、价值观和社会责任感；

8.3 理解数字媒体行业规范和职业特点，能够在工程实践中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。

9.1 能够理解多学科背景下团队中个体、团队成员以及负责人等各种角色的含义及职责；

9.2 能够在以团队形式开展的工程实践过程中，承担不同的角色。

10. 沟通：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。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

10.1 能够针对数字媒体技术领域的复杂工程问题，以撰写报告和设计文稿、过程文档等书面形式与相关人员进行有效沟通交流；

10.2 能够针对数字媒体技术领域的复杂工程问题，以陈述发言、回应指令等口头方式向相关人员清晰表达自我观点，回应质疑；

10.3 了解数字媒体技术领域的国际发展趋势、研究热点和前沿技术；

10.4 理解不同文化的差异，具有国际视野和跨文化沟通与交流能力。

11. 项目管理：理解并掌握数字媒体技术领域的工程管理原理与经济决策方法，能在多学科环境中应用。

11.1 理解与掌握数字媒体技术相关工程项目规划与管理、工程决策与经济的基础知识与方法，具备一定的工程管理意识和项目管理能力；

11.2 能够应用工程管理原理与经济决策方法，在不同科学与行业进行系统设计与开发。

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。



12.1 具备良好的学习习惯，具有追求创新的态度和终身学习的意识，掌握自主学习的方法；

12.2 具备主动学习意识，关注数字媒体技术领域的前沿技术和发展趋势，能够通过不断学习，适应行业的快速发展；

12.3 能够通过自主学习将业界当前的新技术应用于工程项目实践。

四、培养特色

（一）深入产教融合、校企合作，实现专业特色发展

建立产教融合、校企协同育人的机制，邀请企业参与专业建设讨论、培养方案制定、课程体系和教学内容的建设。以就业为导向，在校方和企业方“双赢”需求下打造创新型应用型人才培养平台，实现校企的“无缝对接”。通过校企合作和专业实训，强化学生的创新能力和专业技能，进而对接四川地区、对接数字媒体产业，满足地方和产业发展的需求，创建应用型专业，实现专业的特色发展。加强与企业的深度合作，结合教学计划，聘请企业工程师到校对学生进行课程项目实训，同时将学生送进企业，参与企业项目，与企业共同培育学生。

（二）结合 EQ 平台，深入开展“雅典式”教学改革

在持续不断的教学改革工作中，我校主张放弃“填鸭式”的教学方式，具体实施到数字媒体技术专业中，引入案例教学、项目驱动等“雅典式”教学模式，以应用案例与实用项目作为技术类课程的切入点，展开实际教学，并要求学生同步操作和练习，此种教学方式得到学生的广泛接受与好评。同时，结合我校自主研发的云平台，运用各种教学资源，实现了师生互动、生生互动，学生可以利用课余或者碎片时间研习。

（三）强化实践教学，满足应用型人才培养定位

基于我校的应用型人才培养定位，打破以理论教学为中心的模式，不断完善和创新实践教学体系建设。依据学生的职业方向、层次水平、兴趣爱好，设计丰富的实践教学方式和实践教学内容；采用“做中学”教学模式，建立数字媒体技术专用实验室；成立学生俱乐部，并设置虚拟现实、面向网络的新媒体软件开发等多个专业方向学习实验区；以我校的“课工厂”项目为落脚点，为学生提供实习实训平台；充分依托我校的创新孵化中心，将教师科研项目、企业真实项目移植到创新孵化中心，孵化学生作品参加各类竞赛。



五、专业核心课程

数据结构、数据库原理与实践、Web 程序设计、游戏技术基础、游戏引擎编程、虚拟现实技术及应用、软件工程、造型基础、绘画基础、艺术史、UI 技术开发与应用、三维建模技术、数字音视频技术应用及实践、影视特效技术。

六、实践教学

(一) 实践环节课程教学计划

序号	课程代码	课程名称	学分	实践学时	开课学期	考核方式
1	COM3305A	造型基础课程设计	1	16	2	考查
2	COM3306A	UI 技术开发与应用课程设计	1	16	3	考查
3	COM3307A	三维建模技术课程设计	1	16	4	考查
4	COM3308A	交互式设计实训	3	48	5	考查
5	COM3309A	游戏设计实训	3	48	6	考查
6	COM3304A	数字媒体技术综合实训	4	160	7	考查
7	COM0016A	毕业实习	4	160	7	考查
8	COM0017A	毕业论文	14	560	8	考查
9	IEE0404A	创业与就业指导	1	8	7	考试
10	IEE0407A	创业与创新教育 I	0.5	4	1	考查
11	IEE0408A	创业与创新教育 II	0.25	2	4	考查
12	IEE0409A	创业与创新教育 III	0.25	2	6	考查
13	MKT1401A	电子商务专项技能	1	16	1	考查
14	SDC0601A	大学生劳动教育与实践	2	24	3	考查
15	PHE0301A	军事技能	2	112	1	考查
合计			38	1192		

(二) 实践学时统计表

课程类别	课程性质	学分	学时			实践学时比例 (实践学时/总学时)
			理论	实践	总学时	
通识教育课程	必修	76	696	640	1336	47.9%



	选修	9	96	48	144	33.3%
学科基础课程	必修	23	284	84	368	22.8%
专业教育课程	必修	61	328	1176	1504	78.2%
	选修	4	32	32	64	50.0%
合计		173	1436	1980	3416	58.0%

七、专业相关技能证书

专业技能证书（名称）	主考部门
计算机科学与技术专业资格证书（水平）证书	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部
多媒体应用设计师	国家人力资源和社会保障部
网页设计师	国家人力资源和社会保障部
计算机信息高新技术考试（CITT）	国家人力资源和社会保障部

八、课程设置与培养要求关联矩阵

课程类别	课程	培养要求											
		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. 工程与社会	7. 环境和可持续发展	8. 职业规范	9. 个人和团队	10. 沟通	11. 项目管理	12. 终身学习
通识教育课程	思想政治			√			√	√	√				
	军事体育								√	√			
	外语		√							√	√		√
	心理健康		√								√		
	艺术美育		√					√		√	√		
	大学生劳动教育与实践							√	√	√	√		
	数学和物理	√	√		√				√				
	开放性选修		√								√	√	
	创新创业教育								√		√		√
	管理学原理		√								√	√	
学科基础课程	学科导论					√	√		√				
	C 程序设计与实践	√	√	√									
	造型基础	√	√	√	√								



	数据库原理与实践	√			√								
	数据结构	√	√	√									
	计算机网络				√	√							
	绘画基础 I	√	√			√							
	绘画基础 II	√	√	√		√							
专业教育课程	Web 程序设计			√						√			√
	艺术史	√	√	√									
	三维建模技术	√	√										
	信息资源管理		√	√		√							
	虚拟现实技术及应用	√		√	√	√							
	游戏技术基础		√	√	√								
	UI 技术开发与应用	√			√	√					√		√
	游戏引擎编程		√		√						√		√
	影视特效技术		√	√									√
	软件工程		√			√						√	
	前沿技术运用					√	√				√		√
	数字音、视频技术应用及实践			√	√	√					√		
	造型基础课程设计		√	√							√		
	UI 技术开发与应用课程设计			√	√	√							
	三维建模技术课程设计		√	√									√
	交互式设计实训			√			√	√			√		
	游戏设计实训			√			√		√	√			
	数字媒体技术综合实训			√			√		√	√	√	√	
毕业实习						√			√	√	√	√	
毕业论文			√			√	√				√	√	

九、毕业要求

第一课堂课程全部合格，并且总学分达到 173 分；第二课堂活动计划全部完成，并且总学分达到 9 分。



十、教学计划表

(一) 授课计划安排表

课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	学时			建议修读学期								考核方式		备注			
					总学时	理论教学	实践教学	一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查				
通识教育课程	通识必修课程	必修	IPT0102A	思想道德与法治	3	48	24	24	√									√			
			IPT0301A	中国近现代史纲要	3	48	24	24		√									√		
			IPT0502A	马克思主义基本原理	3	48	24	24			√								√		
			IPT0402A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	24	24				√							√		
			IPT0404A	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16					√						√		
			IPT0205A	形势与政策 I	0.5	8	4	4	√										√		
			IPT0206A	形势与政策 II	0.3	8	4	4		√									√		
			IPT0207A	形势与政策 III	0.3	8	4	4			√								√		
			IPT0208A	形势与政策 IV	0.3	8	4	4				√							√		
			IPT0209A	形势与政策 V	0.3	8	4	4					√						√		
			IPT0210A	形势与政策 VI	0.3	8	4	4						√					√		
			SDC0101A	入学教育	1	16	8	8	√										√		
			SDC0701A	国家安全教育	1	16	8	8		√									√		
			CET0101A	大学英语 I	4	64	32	32	√										√		二选一 日语语种学生 选修《大学日 语 I》
SCE0009A	大学日语 I	4	64	32	32	√										√					



CET0102A	大学英语 II	4	64	32	32		√							√	二选一 日语语种学生 选修《大学日 语 II》
SCE0011A	大学日语 II	4	64	32	32		√							√	
CET0104A	大学英语 III	2	32	16	16			√						√	二选一 日语语种学生 选修《大学日 语 III》
SCE0013A	大学日语 III	2	32	16	16			√						√	
SCE0007A	英语视听说训练 I	1	16	8	8	√								√	二选一 日语语种学生 选修《日语视 听说训练 I》
SCE0010A	日语视听说训练 I	1	16	8	8	√								√	
SCE0008A	英语视听说训练 II	1	16	8	8		√							√	二选一 日语语种学生 选修《日语视 听说训练 II》
SCE0012A	日语视听说训练 II	1	16	8	8		√							√	
PHE0101A	军事理论	2	36	36	0	√								√	
PHE0301A	军事技能	2	112	0	112	√									√
PHE0201A	大学体育 I	2	36	2	34	√								√	
PHE0202A	大学体育 II	2	36	2	34		√							√	
PHE0203A	大学体育 III	2	36	2	34			√						√	
PHE0204A	大学体育 IV	2	36	2	34				√					√	
MAT1301A	概率论与数理统计	3	48	40	8			√						√	
MAT1409A	线性代数	2	32	28	4	√								√	
MAT1102A	高等数学 I	4	64	60	4	√								√	
MAT1202A	高等数学 II	4	64	60	4		√							√	
MAT0408A	离散数学 J	4	64	56	8		√							√	
MAT1411A	数学建模	3	48	20	28			√							√
MAT0010A	大学物理 I	2	32	28	4		√							√	
MAT0011A	大学物理 II	2	32	28	4			√						√	
SDC0501A	大学生心理健康教育	2	32	16	16	√									√
SDC0601A	大学生劳动教育与实践	2	32	8	24		√								√
SCD0401A	大学生职业生涯规划	1	16	8	8		√								√
IEE0407A	创业与创新教育 I	0.5	16	12	4	√									√



通识选修课		IEE0408A	创业与创新教育 II	0.25	2	0	2				√					√			
		IEE0409A	创业与创新教育 III	0.25	2	0	2						√				√		
		IEE0404A	创业与就业指导	1	16	8	8							√			√		
		HRM1001A	管理学原理	2	32	16	16	√									√		
		小计		76 43.9%	1336 39.1%	696 48.5%	640 32.3%	26	24.3	15.3	5.55	3.3	0.55	1	0				
	选修	CET0401A	演讲与口才	2	32	16	16					√					√		
		CET0403A	商务英语	2	32	16	16					√					√		
		CET0404A	职场英语	2	32	16	16					√					√		
		CET0405A	英语影视欣赏	2	32	16	16					√					√		
		CET0409A	财经报刊选读	2	32	16	16					√					√		
		CET0412A	跨文化商务交际	2	32	16	16					√					√		
		SCE0014A	大学日语 IV	2	32	16	16					√					√		
		CET0302A	计算机英语	2	32	16	16					√						√	
		HRM1401A	创业测评与经营模拟	1	16	0	16	√	√									√	二选一
		MKT1401A	电子商务专项技能	1	16	0	16	√	√									√	二选一
AAO1007A	艺术与审美	2	32	16	16					√						√			
AAO1008A	创意摄影	2	32	16	16					√						√			
	开放选修 2 (自然科学类)	2	32	32	0							√				√			
	开放选修 3 (哲学与社会科学类)	2	32	32	0								√			√			
小计		9 5.2%	144 4.2%	96 6.7%	48 2.4%	0	1	0	4	2	2	0	0						
合计				85 49.1%	1480 43.3%	792 55.2%	688 34.7%	26	25.3	15.3	9.55	5.3	2.55	1	0				
学科基础课程	必修	COM0001A	学科导论	2	32	28	4	√								√			
		COM0002A	C 程序设计与实践	4	64	48	16	√									√		
		COM3122A	造型基础	3	48	40	8		√								√	☆	
		COM0019A	数据库原理与实践	3	48	32	16				√						√	☆	
		COM0006A	数据结构	4	64	48	16		√								√	☆	



		COM0015A	计算机网络	3	48	32	16				√				√		☆		
		COM3101A	绘画基础 I (平面构成)	2	32	28	4		√							√	☆		
		COM3102A	绘画基础 II (色彩构成)	2	32	28	4		√							√	☆		
		小计		23 13.3%	368 10.8%	284 19.8%	84 4.2%	6	7	4	3	3	0	0	0				
专业教育课程	专业必修课程	必修	COM1121A	Web 程序设计	3	48	32	16			√					√	☆		
			COM3112A	艺术史	2	32	32	0		√							√		
			COM3124A	三维建模技术	3	48	40	8			√							√	☆
			COM0101A	信息资源管理	2	32	24	8			√							√	
			COM3110A	虚拟现实技术及应用	4	64	44	20						√				√	☆
			COM3125A	游戏技术基础	2	32	16	16			√							√	☆
			COM3123A	UI 技术开发与应用	3	48	40	8		√								√	☆
			COM3117A	游戏引擎编程	4	64	32	32					√					√	☆
			COM3121A	影视特效技术	4	64	32	32						√				√	☆
			COM1116A	软件工程	2	32	20	12						√				√	☆
			COM3201A	数字音、视频技术应用及实践	4	64	32	32					√					√	
			COM1117A	前沿技术运用	1	16	16	0						√				√	
			COM3305A	造型基础课程设计	1	16	0	16		√								√	☆
			COM3306A	UI 技术开发与应用课程设计	1	16	0	16			√							√	☆
			COM3307A	三维建模技术课程设计	1	16	0	16				√						√	☆
			COM3308A	交互式设计实训	3	48	0	48					√					√	☆
			COM3309A	游戏设计实训	3	48	0	48						√				√	☆
			COM3304A	数字媒体技术综合实训	4	160	0	160							√			√	☆
			COM0016A	毕业实习	4	160	0	160								√		√	
			COM0017A	毕业论文	14	560	0	560									√	√	
		小计		65 37.6%	1568 45.9%	360 25.1%	1208 61.0%	0	1	6	11	11	14	4	18				



	合计	88 50.9%	1936 56.7%	644 44.8%	1292 65.3%	6	8	10	14	14	14	4	18			
	总计	173	3416	1436	1980	32	33.3	25.3	23.55	19.3	16.55	5	18			

(二) 第二课堂教学计划

第二课堂教学计划由党委学生工作部负责制定，具体规则详见《西南财经大学天府学院本专科第二课堂人才培养方案》。