



西南财经大学天府学院

数字媒体技术专业人才培养方案

(2024 级本科)

| | |
|--------|------------|
| 版 号: | 2024/1 |
| 编制学院: | 智能科技学院 |
| 审 核 人: | 徐鸿雁 |
| 生效日期: | 2024 年 6 月 |

西南财经大学天府学院 研究与发展处制

二零二四年四月



西南财经大学天府学院 2024 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

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 | 唐涛 | 西南财经大学天府学院 | 密码学 | 助教 |
| 3 | 赵桂平 | 西南财经大学天府学院 | 数字媒体技术 | 助教 |
| 4 | 谢欣岑 | 西南财经大学天府学院 | 管理信息系统 | 讲师 |
| 5 | 郑茗桓 | 西南财经大学天府学院 | 艺术设计 | 讲师 |
| 6 | 李怡 | 西南财经大学天府学院 | 应用数学 | 讲师 |
| 7 | 谢俊杰 | 四川蛇鲨科技有限公司 | 计算机 | 工程师 |
| 8 | 王治洪 | 上海遥知科技有限公司 | 计算机 | 工程师 |
| 9 | 蒲玲 | 宜宾学院 | 数字媒体技术 | 副教授 |



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 | 8 |
| 九、毕业要求 | 10 |
| 十、教学计划表 | 11 |
| 十一、修订说明 | 17 |
| 附录 1：各支撑关系及占比 | 18 |
| 附录 2：创新班项目设计与课程映射表 | 19 |



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的新时代青年；面向数字文化产业发展相关领域的人才需求，培养学生能够适应区域经济社会发展和数字内容产业发展需要，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，具备独立应用专业知识在互联网、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：践行社会主义核心价值观，政治思想坚定，德智体美劳全面发展，具有正确的世界观、价值观、人生观，能够在工程实践中遵守职业规范，履行社会责任，能综合法律、伦理、社会、环境、经济等多因素进行权衡和取舍。

目标 2：具备跨学科能力，融合数学、人文社会科学、计算机科学、人工智能、艺术学等领域知识，针对互联网及传媒行业工程问题，运用专业技术进行深入分析、设计、开发和维护，以确保系统稳定运行并满足用户需求。

目标 3：具备出色的项目运营和管理能力，能够高效沟通、协调各方资源，独立或与团队成员紧密合作，确保项目目标的顺利达成。

目标 4：具备创新思维和终身学习意识，能够自主开展学习，不断更新知识和技能，以促进个人持续发展。

三、培养规格

(一) 计划学制：四年

(二) 授予学位：符合国家学位规定和《西南财经大学天府学院学士学位授予工作实施细则》中授予条件者，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》及数字媒体行业岗位要求，参考中国工程教育专业认证标准及专业调研结果，本专业毕业生应该在**素质、知识、能力**方面达到以下要求：

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、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、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、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、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，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；

2.4 能够运用数学、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技术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，理解不同社会文化对计算机软硬件及相应复杂工程问题的影响；

6.2 能够分析并评价复杂工程问题解决方案对社会，安全，健康、法律及文化的影响，以及这些制约因素对项目的影响，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 保持身心健康，具有现代国防安全意识，树立正确的劳动观念。

8.2 了解中国国情，具备正确的人生观、价值观和社会责任感，能提高自身的人文社会科学素养。

8.3 理解诚实公正、诚信守则的工程职业道德和规范，并能在计算机工程实践中恪守工程伦理，尊重国家和国际同行的法律法规。

8.4 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 能够在多学科、多样性、多形式（面对面、远程互动）的团队中与其他团队成员进行有效、包容性地沟通与合作。

9.2 能够在团队中独立承担任务，合作开展工作，完成工程实践任务。

9.3 能够组织、协调和指挥团队开展工作。

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，以口头、文稿、图表等方式，准确表达自己的观点，回应质疑，理解并包容与业界同行和社会公众交流的差异性；

10.2 了解数字媒体技术领域国际发展趋势、研究热点和前沿技术，理解和尊重世界不同语言、文化的差异性和多元化。

10.3 具备跨文化交流的语言和书面表达能力，能就数字媒体技术专业问题，在跨文化背景下进行基本沟通和交流。

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，并能在多学科环境中应用。

11.1 掌握数字媒体工程项目中涉及的管理与经济决策方法。



11.2 了解数字媒体工程及产品全周期、全流程的成本构成，理解其中涉及的工程管理与经济决策问题。

11.3 能在多学科环境下（包括模拟环境），在设计开发解决方案的过程中运用工程管理原理与经济决策方法。

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）财经与数媒融合：创新复合型人才培养新路径

将财经管理的精准分析与数字媒体技术的创新应用相结合，打造具有市场洞察力和创意表现力的复合型人才。通过财经工具的引入，数字媒体技术专业的学生能够运用经济分析和财务管理知识，提升项目的经济效益和可持续发展能力。同时，数字媒体技术为财经领域注入了新的创意和表达方式，使财经信息更加生动、直观。这种融合特色不仅拓宽了学生的职业发展空间，也为财经与数字媒体行业的交叉发展提供了有力支持。

（二）数字媒体技术与智能康养融合：精准个性化服务融合新特色

以智能康养服务系统开发为依托，将数字媒体技术与智能康养理念相结合，打造高效、个性化的康养服务体系来提升学生开发实战能力，数字媒体技术可以为老年人提供丰富多彩的娱乐、教育等内容，提升他们的生活质量和幸福感，而智能康养则能够根据个体的差异化需求，提供定制化的康养方案，结合数字媒体技术的传播优势，实现康养信息的及时、准确传递，从而优化康养效果。这种融合特色不仅满足了老年人对于高效、便捷康养服务的需求，也推动了数字媒体技术在康养领域的创新应用和发展。

（三）产出导向构建多元化实践教学体系，培育学生创新思维

数字媒体技术专业坚持以学生产出为导向，构建多元化阶梯式实践教学体系。根据学生的专业方向、层次水平和兴趣爱好，设计灵活多样的实践教学方式和内容。通过基础认知性实践、综合应用性实践和创新创业性实践三个层面的阶梯式培养，逐步提升学



生的实践能力和创新思维。这种实践教学体系的创新，旨在为学生提供更广阔的发展空间和更多的实践机会，培养他们的创新思维和解决问题的能力。

五、专业核心课程

C#程序设计与实践，数据结构与算法（C#）、数据库原理与实践、Web 程序设计、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、人工智能与UI交互、三维建模技术、数字音、视频技术应用及实践、AI 数字人创新应用及实践、影视特效技术。

六、实践教学

（一）实践教学环节教学计划

| 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 实践教学环节 | 学分 | 学时 | 开课学期 | 周数 |
|----|----------|---------------|----------|-----|----|------|----|
| 1 | HRM1001A | 管理学原理 | 实验（实训）教学 | 0.1 | 2 | 1 | / |
| 2 | COM0001A | 学科导论 | 实验（实训）教学 | 0.3 | 4 | 1 | / |
| 3 | COM3126A | C#程序设计与实践 | 实验（实训）教学 | 1.5 | 24 | 1 | / |
| 4 | COM3122A | 造型基础 | 实验（实训）教学 | 0.5 | 8 | 2 | / |
| 5 | COM0019A | 数据库原理与实践 | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 4 | / |
| 6 | COM3127A | 数据结构与算法(C#) | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 2 | / |
| 7 | COM0015A | 计算机网络 | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 5 | / |
| 8 | COM3101A | 绘画基础 I（平面构成） | 实验（实训）教学 | 0.3 | 4 | 3 | / |
| 9 | COM3102A | 绘画基础 II（色彩构成） | 实验（实训）教学 | 0.3 | 4 | 3 | / |
| 10 | COM1121A | Web 程序设计 | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 4 | / |
| 11 | COM3124A | 三维建模技术 | 实验（实训）教学 | 0.5 | 8 | 4 | / |
| 12 | COM3202A | AI 数字人创新应用及实践 | 实验（实训）教学 | 3.0 | 48 | 5 | / |
| 13 | COM3110A | 虚拟现实技术及应用 | 实验（实训）教学 | 1.3 | 20 | 6 | / |
| 14 | COM3125A | 游戏技术基础 | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 4 | / |
| 15 | COM3203A | 人工智能与 UI 交互 | 实验（实训）教学 | 0.5 | 8 | 3 | / |
| 16 | COM3117A | 游戏引擎编程 | 实验（实训）教学 | 2.0 | 32 | 5 | / |
| 17 | COM3121A | 影视特效技术 | 实验（实训）教学 | 2.0 | 32 | 6 | / |
| 18 | COM1116A | 软件工程 | 实验（实训）教学 | 0.8 | 12 | 6 | / |
| 19 | COM3201A | 数字音、视频技术应用及实践 | 实验（实训）教学 | 2.0 | 32 | 5 | / |
| 20 | COM3305A | 造型基础课程设计 | 实验（实训）教学 | 1.0 | 16 | 2 | / |



| | | | | | | | |
|---------------|----------|---------------|----------|--------------|-------------|---|----|
| 21 | COM3204A | 人工智能与UI交互课程设计 | 实验(实训)教学 | 1.0 | 16 | 3 | / |
| 22 | COM3307A | 三维建模技术课程设计 | 实验(实训)教学 | 1.0 | 16 | 4 | / |
| 23 | COM3308A | 交互式设计实训 | 实验(实训)教学 | 3.0 | 48 | 5 | / |
| 24 | COM3309A | 游戏设计实训 | 实验(实训)教学 | 3.0 | 48 | 6 | / |
| 25 | PHE0301A | 军事技能 | 集中实践教学环节 | 2.0 | 112 | 1 | 2 |
| 26 | COM3304A | 数字媒体技术综合实训 | 实验(实训)教学 | 4.0 | 160 | 7 | 4 |
| 27 | COM0016A | 毕业实习 | 集中实践教学环节 | 4.0 | 160 | 7 | 4 |
| 278 | COM0017A | 毕业论文 | 集中实践教学环节 | 14.0 | 560 | 8 | 14 |
| 合计 | | | | 53.1 | 1454 | | |
| 实践教学环节学分占总学分比 | | | | 30.7% | | | |

(二) 学时统计表

| 课程类别 | 课程性质 | 学分 | 学时 | | | |
|--------|------|-----|------|------|----------|------|
| | | | 理论学时 | 实践学时 | 实验(实训)学时 | 总学时 |
| 通识教育课程 | 必修 | 78 | 863 | 519 | 2 | 1384 |
| | 选修 | 7 | 67 | 45 | 0 | 112 |
| 学科基础课程 | 必修 | 22 | 260 | 0 | 92 | 352 |
| 专业教育课程 | 必修 | 66 | 336 | 0 | 1248 | 1584 |
| 合计 | | 173 | 1526 | 564 | 1342 | 3432 |

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 专业技术资格(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 | 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 |
|------|----------------------------------------|--------|--------|---------------------|----------|------------------|-----------------|------------------------|------------|-----------------|-----------|-----------------|-----------------|
| | 课程名称 | | | | | | | | | | | | |
| 通识课程 | 思想道德与法治 | | | | | | | | L | | | | |
| | 中国近现代史纲要 | | | | | | | | L | | | | |
| | 马克思主义基本原理 | | | | | | | | L | | | | |
| | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | | | | | | | | M | | | | |
| | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | | | | | | | M | | | | | |
| | 形势与政策 I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII | | | | | | | L | M | | | | |
| | 入学教育 | | | | | | | | L | | | | |
| | 大学英语 I, II, III | | | | | | | | | | M | | |
| | 英语视听说训练 I, II | | | | | | | | | | M | | |
| | 军事理论 | | | | | | L | | | | | | |
| | 军事技能 | | | | | | L | | | | | | |
| | 大学体育 I, II, III, IV | | | | | | | | M | | | | |
| | 概率论与数理统计 | L | | | | | | | | | | | |
| | 线性代数 | L | | | | | | | | | | | |
| | 高等数学 I, II | M | | | | | | | | | | | |
| | 离散数学 J | | | M | | | | | | | | | |
| | 数学建模 | L | | | | | | | | | | | |
| | 大学物理 I, II | M | | | | | | | | | | | |
| | 大学生心理健康教育 | | | | | | | | L | | | | |



| | | | | | | | | | | | | | |
|--------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 大学生劳动教育与实践 | | | | | | | | L | | | | |
| | 大学生职业生涯规划 | | | | | | | | L | | | | |
| | 国家安全教育 | | | | | | | | L | | | | |
| | 创业与创新教育 I, II, III | | | | | | | | | | L | M | |
| | 创业与就业指导 | | | | | | M | L | | | | L | |
| | 项目管理 | | | | | | | | | | | M | |
| | 管理学原理 | | | | | | | | | | | M | |
| | 计算机英语 | | | | | | | | | | H | | |
| | 创业测评与经营模拟 | | | | | | | L | | | | L | |
| 学科基础课程 | 学科导论 | L | | | | | M | | | | | | H |
| | C#程序设计与实践 | H | | | | | | | | | | | |
| | 绘画基础 I (平面构成) | | H | M | | | | | | | | | |
| | 绘画基础 II (色彩构成) | H | | | | M | | | | | | | |
| | 数据库原理与实践 | | | | H | | | | | | | | |
| | 数据结构与算法 (C#) | M | H | | | | | | | | | | |
| | 造型基础 | M | | | | | | | | | | | H |
| | 计算机网络 | M | | | H | H | | | | | | | |
| 专业课程 | 游戏技术基础 | M | H | | | M | | | | | | | |
| | 游戏引擎编程 | | H | | M | | | | | | | | |
| | Web 程序设计 | | | L | | | H | | | M | | | L |
| | 艺术史 | M | | | L | | | | | | | | |
| | 三维建模技术 | | H | | | | | | | | | | |
| | AI 数字人创新应用及实践 | | | M | | | | | | | | | H |
| | 虚拟现实技术及应用 | | | | | H | | | | | | | |
| | 人工智能与 UI 交互 | | | H | | | | | | M | | | |
| | 影视特效技术 | H | | | H | | | | | M | | | |
| | 数字音、视频技术应用及实践 | M | | | H | | | | | L | | | |
| | 软件工程 | | | H | | | | | | | | H | |



| | | | | | | | | | | | | |
|---------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 造型基础课程设计 | | | M | | | | | M | | H | | |
| 人工智能与UI交互课程设计 | | H | | | | | | M | | | | |
| 三维建模技术课程设计 | | | H | | M | | | | | | | M |
| 交互式设计实训 | | | M | | | | | M | H | H | | |
| 游戏设计实训 | | | M | M | M | | | | | H | | |
| 数字媒体技术综合实训 | | M | M | | | | | M | H | | H | |
| 毕业实习 | | | | | | M | H | H | H | | H | H |
| 毕业论文 | | | M | H | M | | H | | | M | H | |

九、毕业要求

- (一) 第一课堂课程全部合格，并且总学分达到 173分；
- (二) 第二课堂按照《西南财经大学天府学院第二课堂学分管理办法》要求，总学分达到 9分。



十、教学计划表

(一) 第一课堂教学计划表

| 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 | 理论学时 | 实践学时 | 实验(实训)学时 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 | 考试 | 考查 | | | |
| 通识课程 | 必修 | IPT0102A | 思想道德与法治 | 3 | 48 | 39 | 9 | 0 | √ | | | | | | | | | √ | | | |
| | | IPT0301A | 中国近现代史纲要 | 3 | 48 | 39 | 9 | 0 | | √ | | | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0502A | 马克思主义基本原理 | 3 | 48 | 39 | 9 | 0 | | | √ | | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0402A | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3 | 48 | 39 | 9 | 0 | | | | √ | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0404A | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 48 | 39 | 9 | 0 | | | | | √ | | | | | | √ | | |
| | | IPT0211A | 形势与政策 I | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | √ | | | | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0212A | 形势与政策 II | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | √ | | | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0213A | 形势与政策 III | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | √ | | | | | | | √ | | |
| | | IPT0214A | 形势与政策 IV | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | | √ | | | | | | √ | | |
| | | IPT0215A | 形势与政策 V | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | | | √ | | | | | √ | | |
| | | IPT0216A | 形势与政策 VI | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | | | | √ | | | | √ | | |
| | | IPT0217A | 形势与政策 VII | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | | | | | √ | | | √ | | |
| | | IPT0218A | 形势与政策 VIII | 0.25 | 8 | 6 | 2 | 0 | | | | | | | | | √ | | √ | | |
| | | SDC0101A | 入学教育 | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | √ | | | | | | | | | √ | | | |



| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|---|-----|----|-----|---|---|---|---|---|--|--|--|--|---|---|--------------------------|
| SDC0701A | 国家安全教育 | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| CET0101A | 大学英语 I | 4 | 64 | 38 | 26 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | 二选一,日语语种学生选择《大学日语 I》 |
| SCE0009A | 大学日语 I | 4 | 64 | 38 | 26 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| CET0102A | 大学英语 II | 4 | 64 | 38 | 26 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | 二选一,日语语种学生选择《大学日语 II》 |
| SCE0011A | 大学日语 II | 4 | 64 | 38 | 26 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| CET0104A | 大学英语 III | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | √ | | | | | | √ | | 二选一,日语语种学生选择《大学日语 III》 |
| SCE0013A | 大学日语 III | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | √ | | | | | | √ | | |
| SCE0007A | 英语视听说训练 I | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | 二选一,日语语种学生选择《日语视听说训练 I》 |
| SCE0010A | 日语视听说训练 I | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| SCE0008A | 英语视听说训练 II | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | 二选一,日语语种学生选择《日语视听说训练 II》 |
| SCE0012A | 日语视听说训练 II | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| PHE0101A | 军事理论 | 2 | 36 | 36 | 0 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| PHE0301A | 军事技能 | 2 | 112 | 0 | 112 | 0 | √ | | | | | | | | | √ | |
| PHE0201A | 大学体育 I | 2 | 36 | 4 | 32 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| PHE0202A | 大学体育 II | 2 | 36 | 4 | 32 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| PHE0203A | 大学体育 III | 2 | 36 | 4 | 32 | 0 | | | √ | | | | | | √ | | |
| PHE0204A | 大学体育 IV | 2 | 36 | 4 | 32 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| MAT1301A | 概率论与数理统计 | 3 | 48 | 45 | 3 | 0 | | | √ | | | | | | √ | | |
| MAT1409A | 线性代数 | 2 | 32 | 28 | 4 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| MAT1102A | 高等数学 I | 4 | 64 | 60 | 4 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| MAT1202A | 高等数学 II | 4 | 64 | 60 | 4 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| MAT0408A | 离散数学 J | 4 | 64 | 60 | 4 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| MAT1411A | 数学建模 | 3 | 48 | 32 | 16 | 0 | | | √ | | | | | | | √ | |
| MAT0010A | 大学物理 I | 2 | 32 | 28 | 4 | 0 | | √ | | | | | | | √ | | |
| MAT0011A | 大学物理 II | 2 | 32 | 28 | 4 | 0 | | | √ | | | | | | √ | | |
| SDC0501A | 大学生心理健康教育 | 2 | 32 | 16 | 16 | 0 | √ | | | | | | | | | √ | |
| SDC0601A | 大学生劳动教育与实践 | 2 | 32 | 8 | 24 | 0 | | √ | | | | | | | | √ | |
| SDC0401A | 大学生职业生涯规划 | 1 | 16 | 8 | 8 | 0 | | √ | | | | | | | | √ | |



| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-------------|----------|-------------|-----------|-------------|-------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|------------|-------------|------|-----|------------------------------|
| 通识选修课 | | IEE0407A | 创业与创新教育 I | 0.5 | 16 | 8 | 8 | 0 | √ | | | | | | | | √ | | |
| | | IEE0408A | 创业与创新教育 II | 0.25 | 2 | 0 | 2 | 0 | | | | √ | | | | | | √ | |
| | | IEE0409A | 创业与创新教育 III | 0.25 | 2 | 0 | 2 | 0 | | | | | | √ | | | | √ | |
| | | IEE0404A | 创业与就业指导 | 1 | 16 | 14 | 2 | 0 | | | | | | | √ | | | √ | |
| | | MSM1004A | 项目管理 | 2 | 32 | 24 | 8 | 0 | | | | √ | | | | | | √ | 财经工具 |
| | | HRM1001A | 管理学原理 | 2 | 32 | 22 | 8 | 2 | √ | | | | | | | | | √ | 财经工具 |
| | | 小计 | | | 78 | 1384 | 863 | 519 | 2 | 25.7 | 24.2 | 15.2 | 7.50 | 3.25 | 0.50 | 1.2 | 0.25 | | |
| | | 选修 | CET0401A | 演讲与口才 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | 八选一 日语语种学生选修 《大学日语 IV》 |
| | CET0403A | | 商务英语 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | CET0404A | | 职场英语 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | CET0405A | | 英语影视欣赏 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | CET0409A | | 财经报刊选读 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | CET0412A | | 跨文化商务交际 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | SCE0014A | | 大学日语 IV | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| | CET0302A | | 计算机英语 | 2 | 32 | 19 | 13 | 0 | | | | √ | | | | | √ | | |
| HRM1401A | 创业测评与经营模拟 | | 1 | 16 | 0 | 16 | 0 | √ | √ | | | | | | | | √ | 二选一 | |
| MKT1401A | 电子商务专项技能 | | 1 | 16 | 0 | 16 | 0 | √ | √ | | | | | | | | √ | 二选一 | |
| AA01007A | 艺术与审美 | | 2 | 32 | 16 | 16 | 0 | | | | | √ | | | | | √ | 二选一 | |
| AA01008A | 创意摄影 | | 2 | 32 | 16 | 16 | 0 | | | | | √ | | | | | √ | 二选一 | |
| | 开放选修（自然科学类） | | 2 | 32 | 32 | 0 | 0 | | | | | √ | | | | | √ | | |
| | 小计 | | | 7 | 112 | 67 | 45 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 合计 | | | | 85 | 1496 | 930 | 564 | 2 | 26.7 | 24.2 | 15.2 | 13.5 | 3.25 | 0.5 | 1.2 | 0.25 | | | |
| 学科基础课程 | 必修 | COM0001A | 学科导论 | 2 | 32 | 28 | 0 | 4 | √ | | | | | | | | √ | | |
| | | COM3126A | C#程序设计与实践 | 3 | 48 | 24 | 0 | 24 | √ | | | | | | | | √ | | |
| | | COM3122A | 造型基础 | 3 | 48 | 40 | 0 | 8 | | √ | | | | | | | √ | | |
| | | COM0019A | 数据库原理与实践 | 3 | 48 | 32 | 0 | 16 | | | | √ | | | | | √ | | |



| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------|----------|-----------------|------|-----|-----|------|----|----|---|---|----|----|---|----|---|---|---|
| 专业课程 | 必修 | COM3127A | 数据结构与算法(C#) | 4 | 64 | 48 | 0 | 16 | | | √ | | | | | √ | | |
| | | COM0015A | 计算机网络 | 3 | 48 | 32 | 0 | 16 | | | | √ | | | | | | √ |
| | | COM3101A | 绘画基础 I (平面构成) | 2 | 32 | 28 | 0 | 4 | | | √ | | | | | | | √ |
| | | COM3102A | 绘画基础 II (色彩构成) | 2 | 32 | 28 | 0 | 4 | | | √ | | | | | | | √ |
| | | 小计 | | | 22 | 352 | 260 | 0 | 92 | 5 | 3 | 8 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | |
| | 必修 | COM1121A | Web 程序设计 | 3 | 48 | 32 | 0 | 16 | | | | √ | | | | | | √ |
| | | COM3112A | 艺术史 | 2 | 32 | 32 | 0 | 0 | | | √ | | | | | | | √ |
| | | COM3124A | 三维建模技术 | 3 | 48 | 40 | 0 | 8 | | | | √ | | | | | | √ |
| | | COM3202A | AI 数字人创新应用及实践 | 4 | 64 | 16 | 0 | 48 | | | | | √ | | | | | √ |
| | | COM3110A | 虚拟现实技术及应用 | 4 | 64 | 44 | 0 | 20 | | | | | | √ | | | | √ |
| | | COM3125A | 游戏技术基础 | 2 | 32 | 16 | 0 | 16 | | | | √ | | | | | | √ |
| | | COM3203A | 人工智能与 UI 交互 | 3 | 48 | 40 | 0 | 8 | | | √ | | | | | | | √ |
| | | COM3117A | 游戏引擎编程 | 4 | 64 | 32 | 0 | 32 | | | | | √ | | | | | √ |
| | | COM3121A | 影视特效技术 | 4 | 64 | 32 | 0 | 32 | | | | | | √ | | | | √ |
| | | COM1116A | 软件工程 | 2 | 32 | 20 | 0 | 12 | | | | | | √ | | | | √ |
| | | COM3201A | 数字音、视频技术应用及实践 | 4 | 64 | 32 | 0 | 32 | | | | | √ | | | | | √ |
| | | COM3305A | 造型基础课程设计 | 1 | 16 | 0 | 0 | 16 | | √ | | | | | | | | √ |
| | | COM3204A | 人工智能与 UI 交互课程设计 | 1 | 16 | 0 | 0 | 16 | | | √ | | | | | | | √ |
| | | COM3307A | 三维建模技术课程设计 | 1 | 16 | 0 | 0 | 16 | | | | √ | | | | | | √ |
| | | COM3308A | 交互式设计实训 | 3 | 48 | 0 | 0 | 48 | | | | | √ | | | | | √ |
| COM3309A | 游戏设计实训 | 3 | 48 | 0 | 0 | 48 | | | | | | √ | | | | √ | | |
| COM3304A | 数字媒体技术综合实训 | 4 | 160 | 0 | 0 | 160 | | | | | | | √ | | | √ | | |
| COM0016A | 毕业实习 | 4 | 160 | 0 | 0 | 160 | | | | | | | √ | | | √ | | |
| COM0017A | 毕业论文 | 14 | 560 | 0 | 0 | 560 | | | | | | | | √ | | √ | | |
| 小计 | | | 66 | 1584 | 336 | 0 | 1248 | 0 | 1 | 6 | 9 | 15 | 13 | 8 | 14 | | | |



| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----|-----|------|------|-----|------|-------|-------|-------|------|-------|------|------|-------|--|--|--|
| | 合计 | 88 | 1936 | 596 | 0 | 1340 | 5 | 4 | 14 | 12 | 18 | 13 | 8 | 14 | | | |
| | 总计 | 173 | 3432 | 1526 | 564 | 1342 | 31.75 | 28.25 | 29.25 | 25.5 | 21.25 | 13.5 | 9.25 | 14.25 | | | |

(二) 第二课堂教学计划表

| 活动模块 Course Types | 课程类型 course type | 活动代码 Course Code | 活动名称 Course Name | 二课学分 Credits | 开展学期 Semester | 修读要求 Attending Requirements |
|------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-----------------|------------------|--------------------------------|
| 思想政治与道德修养类 | 校级必修课 | A00005 | 天府论坛 | 0.2 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| | 院级必修课 | A00003 | 团组织生活会 | 0.2 | 2.4.6 | 必修 Compulsory |
| 社会实践与志愿服务类 | 校级必修课 | B00022 | 假期社会实践活动 | 0.2 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| | 院级必修课 | B00002 | 志愿服务活动 | 0.1 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| 文体艺术与身心发展类 | 院级必修课 | D00003 | 心理班会 | 0.2 | 1.3.5 | 必修 Compulsory |
| | 院级必修课 | D00002 | 大学生心理普查 | 0.1 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| | 院级必修课 | D00028 | 吉讯测评 | 0.1 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| | 院级必修课 | D00058 | 学院必修二课活动 | 0.1 | 1-6 | 必修 Compulsory |
| 必修课学分要求 Credit Requirements | | | | 6 | | |
| 选修课 (每学年完成 1学分) | 校级选修课 | | 每学期至少完成一次校级活动 | 0.2 | 1-6 | 选修 Elective |
| | 院级选修课 | | 不做次数要求 | 0.1 | 1-6 | 选修 Elective |
| | 蒲公英 | | 每学期综合测评身份加分 | | 1-6 | 选修 Elective |



| | |
|---------------------------------------|---|
| 选修课学分要求 Credit Requirements | 3 |
| 达标学分总要求 Qualified Credit Requirements | 9 |

(三) 合作课程一览表

| 课程名称 | 开课学期 | 开课合作方 |
|------------|------|------------|
| 数字媒体技术综合实训 | 7 | 四川蛇鲨科技有限公司 |



十一、修订说明

本次修订主要完成了培养目标及培养规格的描述优化，结合人工智能背景下的教育教学改革，优化部分课程内容，添加部分课程。主要课程调整如下：

1. 取消《前沿技术应用》《信息检索技术》两门课程，在《学科导论》课程里增加此部分课程内容，两门课程重修学生单独安排网络重修完成。
2. 修改《C 语言程序设计与实践》为《C#程序设计与实践》。
3. 修改《UI 交互式设计》为《人工智能与 UI 交互》。
4. 增加《AI 数字人创新应用及实践》课程。

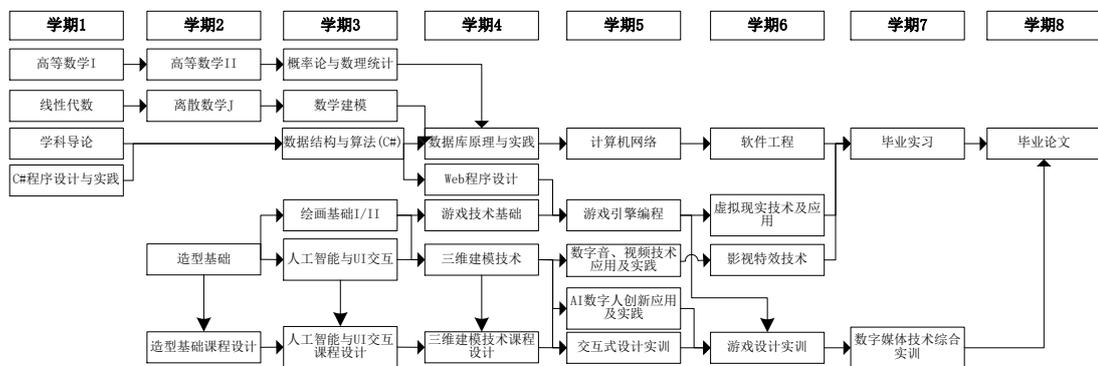


附录 1：各支撑关系及占比

1. 毕业要求对培养目标支撑表

| 本专业毕业要求 | 培养目标 1 | 培养目标 2 | 培养目标 3 | 培养目标 4 |
|---------------------|--------|--------|--------|--------|
| 毕业要求(1) (工程知识) | | √ | | |
| 毕业要求(2) (问题分析) | | √ | | |
| 毕业要求(3) (设计/开发解决方案) | | √ | | |
| 毕业要求(4) (研究) | | √ | | |
| 毕业要求(5) (使用现代工具) | | √ | | |
| 毕业要求(6) (工程与社会) | √ | | | |
| 毕业要求(7) (环境和可持续发展) | √ | | | |
| 毕业要求(8) (职业规范) | √ | | | |
| 毕业要求(9) (个人和团队) | | | √ | |
| 毕业要求(10) (沟通) | | | √ | |
| 毕业要求(11) (项目管理) | √ | | √ | |
| 毕业要求(12) (终身学习) | | | | √ |

2. 专业课程时序图



3. 工程教育认证标准课程体系学分占比

| 类别 | 学分 | 占比 |
|-------------------|------|--------|
| 数学与自然科学类课程 | 26 | 15.03% |
| 工程基础类、专业基础类与专业类课程 | 53 | 30.06% |
| 工程实践与毕业设计 | 36 | 20.81% |
| 人文社会科学类通识教育 | 26.5 | 15.32% |



附录 2：创新班项目设计与课程映射表

| 项目名称 | 小项目名称 | 技术点 | 分解小实验 | 映射课程 | |
|-----------------|----------------|-------------------|---------------------|------------------------------------|----------|
| 基于数媒专业的智慧康养社区平台 | 智慧康养响应式网站开发 | UI | 实验 1-首页字体设计 | 人工智能与UI交互 (造型基础、绘画基础 I、绘画基础 II) | |
| | | | 实验 2-智慧康养 LOGO 设计 | | |
| | | | 实验 3-首页浏览图设计与优化 | | |
| | | | 实验 4-主题界面风格设计 | | |
| | | MySQL 调优 | 实验 1-康养网页原型图绘制 | 交互式设计实训 | |
| | | | 实验 2-网页交互设计 | | |
| | | | 实验 1-设计智慧康养网站的 ER 图 | | 数据库原理与实践 |
| | | | 实验 2-MySQL 的安装与使用 | | |
| | | 实验 3-网站数据库与数据表操作 | | | |
| | | 实验 4-用户数据更新操作 | | | |
| | | 软件工程项目实施流程 | 实验 1-项目开发准备工作 | 软件工程 | |
| | | | 实验 2-可行性研究与项目开发计划 | | |
| | | | 实验 3-需求分析 | | |
| | | | 实验 4-系统分析与设计 | | |
| | | web 基础、Vue.js | 实验 1-新用户注册的实现 | Web 程序设计 | |
| | | | 实验 2-用户注册页面数据有效性验证 | | |
| | | | 实验 3-智能康养内容导航布局 | | |
| | | | 实验 4-活动图片响应式布局 | | |
| | | | 实验 5-Vue 搭建后台环境 | | |
| | | | 实验 6-使用脚手架创建项目 | | |
| | 实验 7-完成数据的更新 | | | | |
| | 实验 8 用户列表绑定 | | | | |
| | 实验 9-页面的挂载 | | | | |
| | | 项目实施 | 智慧康养响应式网站开发 | Web 程序设计 | |
| | 基于动画的家庭急救科普宣传片 | 音频、视频制作 | 实验 1-急救场景背景音乐制作 | 数字音、视频技术应用及实践 | |
| | | | 实验 2-急救剧情制作 | | |
| | | | 实验 3-急救多机位剪辑 | | |
| 实验 4-综合效果制作 | | | | | |
| 建模动画制作 | | 实验 1-火灾中物品建模 | 三维建模技术 | | |
| | | 实验 2-火灾场景建模创作 | | | |
| | | 实验 3-npc 建模 | | | |
| | | 实验 4-门的动画绑定 | | | |
| | | 实验 5-角色的动画绑定 | | | |
| | | 实验 1-动画风格设计 | | | |
| | | 实验 2-角色造型、表情、动作设计 | | | |
| | | 实验 3-骨骼绑定 | | | |
| | | 实验 4-渲染与合成 | | | |



| | | | | | |
|-------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| | | 合成技术 | 实验 1-火场急救图像合成 | 影视特效技术 | |
| | | | 实验 2-改善环境光模拟火灾场景 | | |
| | | | 实验 3-加浓烟特效 | | |
| | | 实验 4-渲染与合成 | | | |
| | | | AI 数字人 | 实验 1-AI 数字人讲解 | AI 数字人创新应用及实践 |
| | | 项目实现 | | 火灾自救 3D 动画设计 | 三维建模技术 |
| | 基于 Unity3D 的智慧康养虚拟仿真项目-危重病人护理 | UI | | 实验 1-危重病人护理仿真项目 UI 设计 | 人工智能与 UI 交互式（造型基础、绘画基础 I、绘画基础 II） |
| | | | | 实验 2-危重病人护理仿真项目设计 | |
| | | 三维建模 | | 实验 1-医院道具建模实践 | 三维建模技术 |
| | | | | 实验 2-医院场景建模创作 | |
| | | | | 实验 3-医院角色建模 | |
| | | Unity 引擎 | | 实验 1：游戏开发环境搭建 | 游戏技术基础（数据结构与算法（C#）、C#程序设计与实践） |
| | | | | 实验 2-UI 的绑定 | |
| | | | | 实验 3-视频、音频的加载 | |
| | | | | 实验 4：游戏界面设计 | |
| | | Unity 引擎 | | 实验 1-病房场景切换 | 游戏引擎编程（数据结构与算法（C#）、C#程序设计与实践） |
| | | | | 实验 2-触发检测 | |
| | | | | 实验 3-护理动画绑定 | |
| | | | | 实验 4-NPC 的自动巡逻 | |
| | | | | 实验 5-护理人员与病患对话设计 | |
| 交互设计 | | | 实验 1-游戏界面交互原型设计 | 交互式设计实训 | |
| MySql | | | 实验 1：设计系统的 ER 图 | 数据库原理与实践 | |
| | 实验 2：MySQL 的安装与使用 | | | | |
| | 实验 3：项目数据库与数据表操作 | | | | |
| | 实验 4：项目中各表数据操作 | | | | |
| VR | | 实验 1-HTC 设备调试 | 虚拟现实技术及应用 | | |
| | | 实验 2-佩戴设备在场景中漫游 | | | |
| | | 实验 3-实现手柄交互 | | | |
| 游戏优化 | | 实验 1-护理背包的设计 | 游戏设计实训（数据结构与算法（C#）、计算机网络） | | |
| | | 实验 2-角色交互优化 | | | |
| | | 实验 3-危重病人行为逻辑优化 | | | |
| | | 实验 4-服务器及客户端的开发 | | | |
| | | 实验 5-UI 同步 | | | |
| | | 实验 6-联网设计 | | | |
| | | 实验 7-整体框架测试优化 | | | |
| 项目实现 | | 基于 Unity3D 的智慧康养虚拟仿真项目-危重病人护理项目开发 | 游戏设计实训 | | |