

教育信息技术学院数字媒体技术_455 本科人才培养方案

学院简介

教育信息技术学院成立于 2013 年 6 月，由 1985 年创建的电化教育系发展而来，是我国教育技术学、数字媒体技术高级专门人才培养的重要基地，现设有教育技术学和数字媒体技术两个全日制本科专业，三个硕士学位授权点和两个博士学位授权点。学院的教育技术学专业实力全国领先，是湖北省重点学科和国家特色专业，入选湖北省普通本科高校“专业综合改革”试点计划，数字媒体技术专业入选湖北省高等学校战略性新兴产业（支柱）产业人才培养计划。相关教学成果先后获得多项省级和国家级教学成果奖励。学院师资力量雄厚，教学科研环境优良。现有教职工 56 人，其中教授 12 人，副教授 15 人，博士生导师 8 人，湖北省“楚天学者”特聘教授 1 人、讲座教授 2 人，教育部“新世纪优秀人才”2 人；建有国家级综合实验教学示范中心和三个研究所，国家数字化学习工程技术研究中心也依托学院的教育技术学科建设。我院学生曾多次在挑战杯全国大学生课外学术科技作品竞赛和创业计划大赛、全国大学生电子设计竞赛等重大赛事中取得优异成绩，大学生青年志愿者组织“星光服务队”曾多次被中宣部、教育部、团中央、全国学联授予“全国优秀社会实践服务集体”荣誉称号。

专业代码：080906

校内代码：455

一、专业简介

数字媒体技术专业于 2005 年申报设立并获得教育部批准，2006 年正式招生。该专业依托国家文化产业研究中心、国家数字化学习工程技术研究中心、数字媒体与可视化 111 引智基地等平台，有效整合校内相关学科资源，并通过与行业龙头企业开展校企合作引进社会资源。注重加强国际合作，建立了聘任美国斯坦福、丹佛大学等高校教授进行授课、指导实践教学长期机制。该专业现已入选湖北省普通高等学校战略性新兴产业(支柱)产业人才培养计划项目，并被华中师范大学列入重点建设专业。数字媒体技术专业的实验教学主要依托国家级文科综合实验教学示范中心开展，并与国内多家媒体设计与开发公司和多个省市级电视台合作建立了校内、校外实践基地，为数媒人才培养提供强力支撑。

二、培养目标

本专业培养掌握数字媒体技术专业相关理论与专业技能，具备艺术创意思维和工科设计与开发能力，能从事动画设计与开发、影视制作、广告设计、网络媒体设计与开发、游戏设计与开发等工作的高素质专门人才。

三、基本要求

本专业要求学生具有较高的政治觉悟和政治理论水平，具有健全的人格、团结与协作精神和较高的审美能力。具有创新精神和良好的信息素养，掌握科学研究方法，能熟练运用一门外语进行沟通与交流。毕业生应获得以下方面的知识和能力：

1. 系统掌握本专业的基本理论与基本技能，了解领域的前沿和发展动态；
2. 掌握数字影视技术、数字影视特效的理论与方法，具备创作数字影视作品的的能力；
3. 掌握动画设计的基本理论，具备创作二维动画、三维动画的能力；
4. 掌握虚拟现实和游戏交互软件设计的基本理论和相关技术，并具备设计与开发能力；
5. 掌握数字媒体产品开发项目策划与管理的相关理论与方法，具备组织、控制、管理、推广项目的的能力。

四、主要课程

素描、色彩、设计基础、艺术考察写生实践、传播学、C 语言程序设计、数据结构、摄影技术、动画设计原理、三维动画技术、编导基础、非线性编辑原理与技术、游戏技术基础、虚拟现实技术与应用、体感交互技术与应用等。

五、学制及授予学位

学制：4 年

授予学位：工学

六、课程教学学分、学时分布表

类别	学期 课类		— 1	— 2	— 3	二 1	二 2	二 3	三 1	三 2	三 3	四 1	四 2	四 3	总计	百分比
学 分	通识 教育 课程	必修课	10.0	8.0	0.0	7.0	7.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	32.0	24.62
		核心课	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0	8.0	6.15
		选修课	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0	4.0	4.0	0.0	5.0	0.0	0.0	15.0	11.54
	专业主干课程		11.0	16.5	2.0	11.0	9.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	38.46
	个性发展课程(专业 选修系列)		0.0	0.0	0.0	0.0	4.0	0.0	11.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	19.23
	小 计		21	24.5	2	20	20	0.5	19	18	0	5	0	0	130	100

类别	学期 课类		— 1	— 2	— 3	二 1	二 2	二 3	三 1	三 2	三 3	四 1	四 2	四 3	总计	百分比
学 时	通识 教育 课程	必修课	154	128	0	129	80	0	0	0	0	0	0	0	491	23.85
		核心课	0	0	0	0	0	0	64	64	0	0	0	0	128	6.22
		选修课	0	0	0	32	0	0	64	64	0	80	0	0	240	11.66
	专业主干课程		176	264	32	176	144	8	0	0	0	0	0	0	800	38.85
	个性发展课程(专业 选修系列)		0	0	0	0	64	0	176	160	0	0	0	0	400	19.43
	小 计		330	392	32	337	288	8	304	288	0	80	0	0	2,059	100

七、课程计划表

课程 类别	课程号	课程名称	开 课 学 期	学 分	学时分配表			周 学 时	先行课	双 学 位 课
					讲授	研讨	实验(实 践)			
通识教育课程	必修课程	41600000 新生研讨课	一 1	2.0	32	0	0	2		否
		35000000 大学英语(入校测试分级教学共开 3 学期)	一 1	12.0	192	0	0	4		否
		33000000 大学体育(俱乐部教学共开 4 学期)	一 1	4.0	64	0	0	2		否
		34000021 思想道德修养与法律基础	一 1	3.0	32	0	16	2		否
		34000023 马克思主义基本原理	一 2	3.0	32	0	16	2		否
		34000022 中国近现代史纲要	二 1	2.0	24	0	8	3		否
		34000025 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	二 2	6.0	48	0	48	3		否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
专业主干课程	45510303	摄影技术	一 1	2.0	24	12	14	2		是
	31002011	高等数学 A1	一 1	6.0	80	352	0	6		是
	45510301	素描	一 1	3.0	48	20	14	4		是
	45510305	传播学	一 2	2.0	32	12	0	2		是
	31002021	高等数学 A2	一 2	6.0	96	0	0	6	高等数学 A1	是
	45510302	色彩	一 2	3.0	48	20	14	2		是
	48900003	C 语言程序设计实验	一 2	0.5	0	0	24	0		是
	31002052	线性代数 B	一 2	2.0	32	0	0	2		是
	48900002	C 语言程序设计	一 2	3.0	48	0	0	3		是
	45510306	艺术考察写生实践	一 3	2.0	16	0	80	8	素描,色彩,摄影技术	是
	45510307	动画设计原理	二 1	2.0	24	12	12	1		是
	45510310	虚拟现实技术与应用	二 1	2.5	32	12	14	2	C 语言程序设计	是
	45510304	设计基础	二 1	3.0	48	24	14	3	素描	是
	48900004	数据结构	二 1	3.0	48	0	0	3	C 语言程序设计	是
	48900008	数据结构实验	二 1	0.5	0	0	24	0		是
	45510312	三维动画技术	二 2	3.0	32	16	0	2	动画设计原理	是
	45510309	游戏技术基础实验	二 2	0.5	0	0	24	0		是
	45510311	编导基础	二 2	2.5	32	12	14	2		是
	45510308	游戏技术基础	二 2	3.0	32	16	0	2	C 语言程序设计	是
	45510313	三维动画技术实验	二 3	0.5	0	0	24	0		是
个性发展课程 (专业选修系列)	41620301	计算机文化	一 2	2.0	24	0	12	2		否
	31004001	高等语文	一 2	3.0	48	0	0	3		否
	45520125	数字音乐基础理论	二 1	1.0	16	0	0	2		否
	45520303	Maya 基础与建模	二 1	1.5	24	0	14	2	素描,色彩	否
	48921005	Java 程序设计实验	二 1	0.5	0	0	16	0		否
	45520316	多媒体技术及应用	二 1	1.5	24	0	14	2		否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
	48921004	Java 程序设计	二 1	2.0	32	0	0	2	C 语言程序设计	否
	48910003	面向对象程序设计实验	二 1	0.5	0	0	24	0		否
	45520302	非线性编辑原理与技术	二 1	1.5	24	0	14	2		否
	48910002	面向对象程序设计	二 1	3.0	48	0	0	3	C 语言程序设计	否
	41620125	影视鉴赏与评论	二 1	1.5	24	0	0	2		否
	45520314	广告设计	二 2	1.5	24	0	14	2	设计基础,艺术考察 写生实践	否
	45520301	视觉传达设计	二 2	1.5	24	0	14	2	素描	否
	45520307	项目策划与管理	二 2	1.5	24	0	0	2		否
	48900006	数据库原理与应用	二 2	3.0	48	0	0	3		否
	45520306	数字音乐制作	二 2	1.5	24	0	14	2	数字音乐基础理论	否
	48900007	数据库原理与应用实验	二 2	0.5	0	0	16	0		否
	45520315	人工智能	二 2	1.5	24	0	14	2		否
	45520308	三维互动虚拟仿真技术	二 2	1.5	24	0	0	2	Maya 基础与建模	否
	45520311	电视摄像	二 2	1.5	24	0	14	2		否
	45520304	二维动画制作	二 2	1.5	24	0	0	2		否
	45520310	三维动画特效技术	二 2	1.5	24	0	14	2		否
	45520305	二维动画制作实验	二 2	0.5	0	0	24	0		否
	45520309	三维互动虚拟仿真技术实验	二 3	0.5	0	0	16	0		否
	45520342	项目实践-平面设计与摄影类	二 3	1.0	0	0	40	0	设计基础,摄影技术,视觉传达设计, 广告设计	否
	45520326	影视后期与特效技术	三 1	1.5	24	0	0	2	电视摄像	否
	45520327	影视后期与特效技术实验	三 1	0.5	0	0	24	0		否
	45520317	Flash 应用开发	三 1	1.5	24	0	0	2	动画设计原理	否
	45520322	计算机视觉与图像分析	三 1	1.5	24	0	14	2	C 语言程序设计	否
	45520330	数字图像处理实验	三 1	0.5	0	0	18	0		否
	45520331	信息系统设计与开发	三 1	1.5	24	0	14	2	数据库原理与应用 实验	否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
	45520321	数字视音频技术	三 1	1.5	24	0	14	2		否
	45520339	手机游戏开发	三 1	1.5	24	0	0	2	游戏技术基础	否
	45520319	Unity3D 游戏开发	三 1	1.5	24	0	0	2	Maya 基础与建模	否
	45520324	演播空间	三 1	1.0	16	0	0	2	电视摄像	否
	45520325	演播空间实验	三 1	0.5	0	0	24	0		否
	45520328	UI 交互设计	三 1	1.5	24	0	14	2	视觉传达设计	否
	45520343	项目实践—动画制作类	三 1	1.0	0	0	40	0	动画设计原理,三维动画技术,二维动画制作实验	否
	45520323	专业英语	三 1	1.0	16	0	0	2		否
	45520320	Unity3D 游戏开发实验	三 1	0.5	0	0	24	0		否
	48903001	计算机网络	三 1	3.0	48	0	0	3		否
	45520340	手机游戏开发实验	三 1	0.5	0	0	24	0		否
	45520329	数字图像处理	三 1	1.5	24	0	0	2	C 语言程序设计	否
	48903002	计算机网络实验	三 1	0.5	0	0	16	0		否
	45520318	Flash 应用开发实验	三 1	0.5	0	0	24	0		否
	45520347	网络游戏设计实验	三 2	0.5	0	0	24	0		否
	45520313	计算机游戏程序设计实验	三 2	0.5	0	0	24	0		否
	45520341	计算机图形学	三 2	1.5	24	0	14	2	C 语言程序设计,数据结构	否
	45520335	体感交互技术与应用	三 2	1.5	24	0	14	2	Maya 基础与建模,数据结构	否
	45520346	网络游戏设计	三 2	1.0	16	0	0	2	游戏技术基础	否
	45520312	计算机游戏程序设计	三 2	1.5	24	0	0	2	游戏技术基础	否
	45520338	传媒法规与职业规范	三 2	1.0	16	0	0	2		否
	48920319	Web 程序设计与应用实验	三 2	0.5	0	0	16	0		否
	45520348	Processing 数据可视化	三 2	1.5	24	0	0	2		否
	48920318	Web 程序设计与应用	三 2	2.0	32	0	0	2	计算机网络	否
	45520349	Processing 数据可视化实验	三 2	0.5	0	0	24	0		否

课程类别	课程号	课程名称	开课学期	学分	学时分配表			周学时	先行课	双学位课
					讲授	研讨	实验(实践)			
	45520337	移动应用开发技术实验	三 2	0.5	0	0	24	0		否
	45520332	三维数字图像技术	三 2	1.5	24	0	14	2	数字图像处理	否
	45520336	移动应用开发技术	三 2	1.5	24	0	0	2	Java 程序设计	否
	48921015	软件工程	三 2	2.0	32	0	0	2		否
	48921016	软件工程实验	三 2	0.5	0	0	16	0		否
	45520333	影视照明技术	三 2	1.0	16	0	0	1		否
	45520334	影视照明技术实验	三 2	0.5	0	0	24	0		否
	45520345	项目实践—影视与特效制作类	三 3	1.0	0	0	40	0	编导基础,非线性编辑原理与技术,影视后期与特效技术	否
	45520344	项目实践—虚拟交互与游戏类	三 3	1.0	0	0	40	0	游戏技术基础,体感交互技术与应用	否