**丽水学院数字媒体技术专业**

**（专升本函授）人才培养方案**

**一、专业名称、层次**

专业名称：数字媒体技术

层 次：专升本

**二、培养目标**

本专业面向区域特色需求，适应新一代数字媒体技术发展需要，培养掌握扎实计算机科学与技术基础理论和一定艺术修养，系统掌握数字媒体技术的基本理论、知识、技能与方法，具备数字内容获取、制作、存储、传播、管理以及展现等方面的实践技能，能够从事计算机、媒体和网络交叉领域的数字内容研发、工程制作、运营支撑和内容管理等工作的工程应用型人才。

**三、基本要求**

依据本专业人才培养目标定位，参照教育部“卓越工程师教育培养计划”通用标准、中国人工智能学会智能数字内容安全专业委员会《数字媒体技术专业规范》专业标准，结合我校移动媒体工程、虚拟现实系统开发中区域特色应用学科特色，制定我校数字媒体技术专业（专升本）人才培养方案。本专业人才培养的规格主要体现在知识要求、能力要求以及素质要求三方面。

1.知识标准

1.1人文社会科学知识

1.1.1掌握政治学、社会学、法学、军事学、心理学、管理学等 人文社会科学的常识和基本知识；

1.1.2 熟练掌握一门外语，了解专业发展趋势；

1.1.3 掌握信息化社会交流表达方式与知识文献获取方法。

1.2自然科学知识

1.2.1掌握数字媒体技术专业相关的数学、自然科学、工程学知识；

1.2.2掌握数字媒体技术专业相关的电子技术知识。

1.3计算机理论技术知识

1.3.1熟悉计算机程序设计理论及方法、软件工程理论及办法、数据库系统的基本原理与应用技术；

1.3.2熟练掌握多种计算机软件系统开发技术，包括多媒体技术及应用、Web 开发技术等。

1.4网络技术知识

1.4.1 熟悉网络基本原理、网络模型与网络协议、网络系统设计方法等；

1.4.2 掌握网络应用程序前端开发理论和方法、网页设计基础和方法等。

1.5艺术设计基础知识

1.5.1 熟悉艺术设计的消费心理和消费规律、设计思维和设计方法；

1.5.2 掌握艺术设计的构成、摄影等基础知识和基本方法。

1.6媒体内容开发技术知识

1.6.1熟练掌握图形图像处理软件开发、平面设计基本原理与应用技术、全景设计基本原理与应用技术；

1.6.2熟练掌握多媒体技术基本原理、音视频编辑基本原理与应用技术、3D影视作品创意与制作技术；

1.6.3熟练掌握三维设计的基本原理和办法、三维数据采集捕获技术、三维重建技术、三维设计软件应用技术；

1.6.4 熟练掌握虚拟现实的基本原理和应用技术、增强现实的基本原理和应用技术。

2.能力标准

2.1 解决工程技术问题的初步能力

2.1.1熟练使用移动媒体工程、虚拟现实媒体系统开发等新一代流行的数字内容开发平台；

2.1.2 基本具有利用主流开发技术进行二维设计处理的能力；

2.1.3 具有利用主流开发技术进行三维设计处理的能力；

2.1.4 具有利用主流开发技术进行音视频处理的能力；

2.1.5 基本具有利用流行软件开发语言和工具进行系统代码编写的能力；

2.1.6 具有利用主流开发技术进行典型数字内容系统的架构、分析、设计与实现的能力。

2.2系统分析、设计、实施和维护能力

2.2.1了解市场、用户的需求变化以及技术发展，具有进行数字内容系统开发策划和方案改进的能力；

2.2.2具有运用相关知识模型描述、分析问题并找出、评估和选择完成工程任务所需的技术、工艺和方法，确定解决方案的能力；

2.2.3具有运用数字媒体技术流行技术开发典型数字内容系统的能力；

2.2.4 具有在不同数字媒体外设环境中的系统测试和维护，以及对系统进行改进和演化的能力。

2.3 开拓探索的创新创业能力

2.3.1了解相关行业背景，具有开拓探索数字内容系统的行业应用新趋势和新思路的能力；

2.3.2 具有独立解决技术难题、执着探索技术的精神及连续作战的工作作风和能力；

2.3.3 具有较强的创新意识、技术改造与创新的初步能力以及工程项目集成的基本能力；

2.3.4具有较强的创新意识，能认识到技术创业。

3. 素质标准

3.1 职业精神

3.1.1 具有追求真理、实事求是、勇于探究与实践的科学精神；

3.1.2 具有爱国主义，集体主义和艰苦奋斗精神；

3.1.3 具有良好的人文科学素养；

3.2 职业道德与规范

3.2.1熟悉计算机及软件工程领域适用的技术标准知识和相关法律法规，熟悉软件开发、系统架构、项目管理等职位应遵守的职业道德规范和相关法律知识，遵守所属岗位的职业行为准则，并在法律和制度的框架下工作；

3.2.2具有良好的现代工程意识，包括：市场、质量、环境、职业健康、安全和服务意识。

3.3 社会责任感

3.3.1 具有服务地方，尤其是山区建设的社会责任感；

3.3.2 具有爱岗、敬岗、乐岗的敬业精神。

**四、修业年限**

基本学制三年，实行弹性学制，可提前半年毕业，最长不超过五年。学生修完规定的所有课程，完成实践教学任务，经毕业审核，符合条件，准予毕业。

**五、课程设置、学分、学时安排**

见附表。

**六、主要课程**

数字媒体技术概论（学位课程）、数字图像艺术处理、设计思维与表达（学位课程）、设计构成、面向对象程序设计（学位课程）、三维建模（学位课程）、三维动画及交互设计、数字影像后期合成（学位课程）、虚拟现实技术、、Unity 3D应用开发、三维重建技术等

**七、主要实践环节**

融入区域特色元素形成全景网站设计项目实践、三维动画及交互设计项目开发综合实践和数字内容项目综合实践等实践课程体系。

**八、有关说明**

本专业设公共必修课、专业必修课和选修课。专业必修课必须修满51学分，本专业毕业最低总学分为75分。凡符合《丽水学院高等学历继续教育工作规程》中学士学位授予条件者，可申报工学学士学位。

附表： **丽水学院数字媒体技术专业（专升本函授）**

**课程设置、学分及教学时数安排表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类型 | 序 号 | 课程  名称 | | 学  分 | 学时分配 | | | 第一学年  面授时数 | | | 第二学年  面授时数 | | | 第三学年  面授时数 | | | 考试（查） |
| 总学时 | 自 学 | 面 授 | 第一次 | 第二次 | 第三次 | 第四次 | 第五次 | 第六次 | 第七次 | 第八次 |  |
| 公共必修课 | 1 | 大学外语 | | 6 | 84 | 56 | 28 | 14 | 14 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 2 | 高等数学 | | 3 | 42 | 28 | 14 | 14 |  |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 3 | 思想道德修养与法律基础 | | 3 | 42 | 28 | 14 |  | 14 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
|  | 合计 | | 12 | 168 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专  业  必  修  课 | 5 | 数字媒体技术  专业导论★ | | 4 | 72 | 48 | 24 | 24 |  |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 6 | 设计思维与表达★ | | 4 | 72 | 48 | 24 |  | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 7 | C语言程序设计 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  | 24 |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 8 | 数字摄影 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  | 24 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 9 | 设计构成 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  | 24 |  |  |  |  |  | 考查 |
| 10 | 数字图像艺术处理 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  | 24 |  |  |  |  |  | 考查 |
| 11 | 三维建模★ | | 5 | 102 | 68 | 34 |  |  |  |  | 18 | 16 |  |  |  | 考试 |
| 12 | 面向对象程序设计★ | | 5 | 102 | 68 | 34 |  |  |  |  | 18 | 16 |  |  |  | 考试 |
| 13 | Web前端技术 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  | 24 |  |  |  |  | 考试 |
| 14 | Unity3D应用开发 | | 5 | 102 | 68 | 34 |  |  |  |  |  | 24 | 10 |  |  | 考查 |
| 15 | 三维动画及交互设计 | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  | 24 |  |  | 考查 |
| 16 | 数字影像后期合成★ | | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  | 24 |  |  | 考查 |
|  | 合计 | | 51 | 954 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业选修课 | 17 | 软件工程 | 选  3-4  门 | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考查 |
| 18 | 虚拟现实技术 | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考查 |
| 19 | 数据库原理及应用 | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考试 |
| 20 | 网络原理与应用 | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考试 |
| 21 | 三维重建技术 | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考查 |
| 22 | Web GL | 4 | 72 | 48 | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 24 |  | 考查 |
|  | 合计 | 24 | 432 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 应 修 合 计 | | | | 75 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

注：学位课程打★号

制订人：朱文耀 校定人：吴育峰　　　　　　　审定人：张蕊华