

广东省普通高校申请新增 学士学位授予专业简况表

单位名称（代码）广州理工学院（12668）
（公章）

学科门类（代码）工学（08）

专业名称（代码）数字媒体技术（080906）

批准时间2017 年 3 月 13 日

广东省学位委员会办公室
2021 年 3 月 10 日填

填 表 说 明

一、表内各项目要求提供近四年的原始材料备查。

二、师资结构中的师资指本学科专业在编的具有教师专业技术职务的人员。专任教师是指具有教师资格、专门从事本专业教学工作的人员。符合岗位资格是指：主讲教师具有讲师及以上职务或具有硕士及以上学位，通过岗前培训并取得合格证的教师。

三、近4年生均四项经费包括本科业务费、教学差旅费、体育维持费、教学仪器设备维修费。各项经费的具体内容为：本专科生业务费：包括专业建设、课程建设、教材建设等费用，进行实验、实习、毕业设计（论文）所需的各种原材料，低值易耗品及加工、运杂费，生产实习费，答辩费，资料讲义印刷费及学生讲义差价支出等。教学差旅费：教师进行教学调查、资料搜集、教材编审调研等业务活动的市内交通费、误餐费、外地差旅费。体育维持费：各种低值体育器械和运动服装的购置费、修理费，体育运动会费用，支付场地租金和参加校际以上运动会的教职工运动员的伙食补助费，以及公共体育教研室的业务性报刊、杂志、资料等零星费用。教学仪器设备维修费：教学仪器设备的经常维护修理费。

四、设计性实验是指给定实验目的、要求和实验条件，由学生自行设计实验方案并加以实现的实验；综合性实验是指实验内容涉及本课程的综合知识或与本课程相关课程知识的实验。

五、本表填写的数据不得超过限报数额，不得随意增加内容。文字原则上使用小四或五号宋体。复制（复印）时，必须保持原格式不变，纸张限用A4，双面印刷，装订要整齐。

六、专家评审可采取通讯评议或会议评审方式进行，评审结束后需将评审专家名单和专家意见（通讯评议需附每位专家签名的评议意见，会议评审则需附专家组组长签名的专家组评审意见）附在本表后。

I 专业建设（专业规划、建设措施、执行情况与成效、人才培养方案及培养和科研情况，限填 800 字）

一、专业规划

数字媒体技术专业旨在培养兼具技术素质和艺术素质的现代艺术设计和媒体开发人才。学生具备良好的数字媒体技术和艺术基础，能够进行数字媒体作品的设计，同时具备坚实的数字媒体软件系统开发能力。数字媒体技术专业是一门新兴专业，市场需求日趋增长，随着新媒体时代的到来，争取年招生专业人数以 30% 的速度递增，高职称高学历的专任教师目标达到 70%，争取建设成省一流专业。

二、建设措施

以培养应用型本科复合人才为目标，以数字技术产业需求和就业为导向，以师资建设为根本，以改善办学条件为保障，以课程建设为核心，以教学改革为动力，以应用创新能力培养为主线，不断完善人才培养模式，不断的引进导入企业和本专业来联合办学，构建凸显本专业特色的课程体系和人才培养模式，促进本专业的建设与发展。

三、执行情况与成效

1. 完善人才培养方案

遵照高等学校数字媒体技术专业规范，根据应用型设计人才培养目标，与时俱进，逐年修订和完善人才培养方案。

2. 加强师资队伍建设

采取自主培养、人才招聘相结合的措施，加强师资队伍建设，不断改善和优化教师队伍。目前本专业现有专任教师 16 人，其中教授 1 人，副教授或相当专业技术职务者 6 人，副高以上教师占 43.75%，讲师 8 人，占 50%。具有博士、硕士以上学位教师 15 人，占 93.75%。

3. 加强实践教学，改善实验条件

采用加大投入、统筹规划、逐年建设的办法，加强实验室和实训基地建设，不断完善实践教学环境。已建设了非线性编辑实验室、人机交互与智能设计实验室等 7 个专业实验实训室，建立了广州山河蓝海文化发展有限公司等 9 个校外专业实习基地，能够满足本专业实践教学的要求。

4. 加强课程建设

通过明确目标、责任到人、定期评估、检查督促等措施，促进课程的建设。本专业已完成院级合格课程建设 20 门，正在建设院级优秀课程建设 4 门，院级精品资源共享课、精品视频公开课各 1 门。

5. 强化教学质量监控

建立教学质量监控体系，严格执行各项管理制度，规范教学过程，保证教学质量。构建了“课程实验、课程设计(课程实训)、专业实习”三级实践教学体系。

四、人才培养方案及培养和科研情况

1. 每年走访其他院校，各大企业，重新修订并制定了新的人才培养方案；构建了专业方向明确，强化设计与应用能力，专业知识教育、能力和综合素质培养并重的课程体系和人才培养方案，已初显本专业的特色。

2. 引入企业联合办学，成立了山河蓝海数媒工作室；星耀全媒体运营实训基地。

3. 本专业在人才培养过程中，坚持立足服务地方经济建设，面向应用型本科教育，强化工程应用，人才培养质量良好，学生综合素质较高。数字媒体技术师生在全国重大艺术设计大赛

和全国计算机设计大赛中获得国赛一等奖 1 个；二等奖 1 个；三等奖 6 个。省赛一等奖 5 个；二等奖 5 个；三等奖 15 个。

4. 教师科研能力较高，近 4 年已完成或正在进行的国家级课题 1 项，省部级课题 14 项，校级课题 7 项，与企业合作完成横向课题 3 项。专利 4 项，科研经费 68.5 万。完成论文 40 篇。

本 专 业 学 生 情 况

类 别	在校生人数	当年招生人数	今年毕业人数	已毕业人数
本 科	282	107	128	0
专 科	0	0	0	0

II 教师队伍

II-1 专业负责人

姓 名	性 别	出生年月	专业技术 职务	定职时间	是否 兼职
乔国玲	女	1975. 05	教授	2018	否
最高学位或最后学历 (毕业专业、时间、学校、专业)		硕士， 2009 年 6 月，西安工程大学，工业设计工程硕士			
工作单位（至系、所）		广州理工学院计算机科学与工程学院数字媒体系			

本 人 近 4 年 科 研 工 作 情 况

总 体 情 况	在国内外重要学术刊物上发表论文共 23 篇；出版专著 4 部。				
	获奖成果共 6 项；其中：国家级 1 项；省部级 2 项；市厅级 3 项，其他 0 项。				
	目前承担项目共 3 项；其中：国家级 1 项；省部级 2 项；市厅级 0 项，其他 0 项。				
	近 4 年支配科研经费共 57 万元，年均科研经费 15 万元；其中获得本学院科研经费 5 万元。				
有 代 表 性 的 成 果	序号	成果名称（获奖项目、论文、专著、发明专利等, 限填 5 项）	获奖名称、等级及证书号、刊物名称出版单位, 专利授权号（限填 5 项）	时间	署名 次序
	1	当代岭南文化中的实验艺术	美术观察（1006-8899）中国艺术研究院	2012-04	独撰
	2	高职院校艺术设计教育学业与产业对接的探索研究	职教论坛（1001-7518）江西科技师范大学	2013-06	独撰
	3	陈设设计课程的教学与实践探索	装 饰（0412-3662）清华大学	2014-11	独撰
	4	面向新型艺术设计职业领域的弹性课程体系建设	教育与职业（1004-3985）中华职业教育社	2015-08	独撰

	5	The Sustainable Design of City Hanging Gardens	Advances in Engineering Research2352-5401 Atlantis Press 出版社		2016-03	独撰
目前承担的主要项目	序号	名 称	来 源	起止时间	经费（万元）	本人承担任务
	1	制造业城市生态文明创新探索	佛山市社科规划重点项目	2019-2019	2	主持
	2	粤澳中医科技创意博物馆项目横向课题	粤澳中医科技创意博物馆	2019-2020	50	主持
	3	民国粤港澳地区室内设计文化基因图谱及其当代价值研究	广东省哲学社会科学规划 2019 年度一般项目	2019-2022	5	主持
主讲课程情况	时间	课 程 名 称	课程性质（必修/选修）	学时	授课主要对象	
	2018	影视艺术欣赏概论	必修	32	本科	
	2018	中国传统工艺美术欣赏	选修	32	本科	
	2019	设计基础	必修	48	本科	
	2020	设计思维	必修	48	本科	
II-2 专业教师队伍						
II-2-1 整体情况						
教师中具有博士学位者人数		1	教师中具有硕士学位者人数			14
专 业 技 术 职 务		人数合计	35 岁以下	36 至 45 岁	46 至 55 岁	56 至 60 岁 61 岁 以上
教授（或相当专业技术职务者）		1	0	1	0	0
副教授(或相当专业技术职务者)		6	0	3	1	2
讲师（或相当专业技术职务者）		8	2	6	0	0
其他		1	1	0	0	0
总计		16	3	10	1	2

II-2-2 专业核心课程、专业课程教师一览表（公共课教师不填，本表可续）							
姓 名	性别	出生年月	职称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职
乔国玲	女	1975.05	教授	硕士	西安工程大学	工业设计	否
刘晓萌	男	1961.01	副教授	本科	东北师范大学	国画	否
刘卓	男	1980.03	副教授	博士	国防科技大学	电子科学与技术	否
王煜林	男	1982.12	副教授	硕士	华东师范大学	软件工程	否
罗建平	男	1961.12	高工	硕士	法国格勒诺布尔大学	计算机	否
申青连	男	1965.05	高工	硕士	广东工业大学	软件工程	否
陈易平	男	1978.03	高级工程师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
张国梅	女	1979.03	讲师	硕士	华南理工大学	软件工程	否
马伟	男	1980.01	讲师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
郑哲孚	男	1981.12	讲师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
张冬兰	女	1982.12	讲师	硕士	中山大学	教育技术学	否
汤婵	女	1983.01	讲师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
钟健	男	1983.12	讲师	硕士	四川大学	项目管理	否
洪育丹	女	1985.04	讲师	硕士	广州美术学院	艺术设计	否
司徒凤仙	女	1985.07	讲师	硕士	北京理工大学	软件工程	否
王双燕	女	1993.02	无	硕士	重庆邮电大学	艺术	否
II-2-3 实验课程教师							
姓 名	性别	出生年月	职称	最高学位	授学位单位名称	获最高学位的专业名称	是否兼职
刘晓萌	男	1961.01	副教授	本科	东北师范大学	国画	否
刘卓	男	1980.03	副教授	博士	国防科技大学	电子科学与技术	否
王煜林	男	1982.12	副教授	硕士	华东师范大学	软件工程	否

罗建平	男	1961.12	高工	硕士	法国格勒诺布尔大学	计算机	否
申青连	男	1965.05	高工	硕士	广东工业大学	软件工程	否
陈易平	男	1978.03	高级工程师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
张国梅	女	1979.03	讲师	硕士	华南理工大学	软件工程	否
郑哲孚	男	1981.12	讲师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
汤婵	女	1983.01	讲师	硕士	华东师范大学	软件工程	否
钟健	男	1983.12	讲师	硕士	四川大学	项目管理	否
洪育丹	女	1985.04	讲师	硕士	广州美术学院	艺术设计	否

II-3 教师科学研究工作

II-3-1 近 4 年科研工作总体情况

教师参加科研比例		100%	近 4 年年人均发表科研论文		0.625 篇
科研经费 (万元)	出版专著(含教材) (部)	发表学术论文 (篇)	获奖成果(项)	鉴定成果(项)	专利(项)
68.5	6	40	3	2	3

II-3-2 本专业近 4 年主要科研(含鉴定)成果(限填 10 项)

序号	成 果 名 称	项目完 成人	署名 次序	获奖名称、等级或鉴定单位、 时间
1	第五届中国陈设艺术设计大赛	乔国玲	1	金奖(国家级);中国陈设艺术协会;2017.05
2	教材《室内设计基础》	乔国玲	1	国家十三五规划教材 国家级;2018.01
3	教材《室内软装设计》	乔国玲	1	上海市十三五规划教材 省部级;2017.01

II-3-3 近 4 年有代表性的转让或被采用的科研成果(限填 10 项)

序号	成 果 名 称	项目完 成人	署名 次序	采纳单位、时间及社会、经济 效益
1	儿童动画成语故事	汤婵	1	广州市科技和信息化局 2017-2018\儿童动画故事作品集
2	高明区国税局文化展厅设计	马伟	1	广东省佛山市高明区国税局 2018-2019\提供高明区国税局文化展厅设计方案并实施,

				对该单位的推广宣传工作起到了积极作用。
3	粤澳中医科技创意博物馆项目横向课题	乔国玲	1	东方梦幻文化产业投资有限公司\2019 粤澳中医科技创意博物馆
4	制造业城市生态文明创新探索	乔国玲	1	佛山市社科规划重点项目
5	一种学习椅	张国梅	1	实用新型专利\ZL 2019 2 1441991.1
6	基于 WiFi 探针的课堂智能考勤与手机使用限制系统的设计与应用	钟健	1	青年创新人才类\2017-2019\已经在广州理工学院推广使用
7	基于数字化校园的绩效考核平台系统	申青连	1	特色创新类项目\2017-2019\已经在广州理工学院推广使用
8	可移动考勤机的驱动结构及可移动考勤机	钟健	1	实用新型专利\ZL 2018 20254575.X
9	基于 WiFi 探针的课堂智能考勤与手机使用限制系统	钟健	1	软件著作权\2019SR0111413

II-3-4 本专业教师近 4 年发表的学术文章（含出版专著、教材）一览表（限填 10 项）

序号	论 文（或专著、教材）名 称	作 者	署名 次序	发表（出 版）日期	刊物、会议名称或 出版单位
1	The Sustainable Design of City Hanging Gardens 反思城市空中花园的可持续发展	乔国玲	1	2017.03	Advances in Engineering Research2352-5401
2	中国养生观对室内环境设计的启示	乔国玲	1	2020.04	艺术品鉴
3	落寞英雄的崛起——《西游记之大圣归来》成功要素分析	王双燕	1	2017.03	艺术评鉴
4	初探数字媒体艺术对动画创作的影响	王双燕	1	2017.04	艺术科技
5	数字技术对动画创作方式的影响研究	王双燕	1	2018.03	重庆邮电大学
6	浅谈游戏化模式在教育教学中的应用	汤婵	1	2019.05	卷宗
7	Research on the Data Mining Technology in College Students' Attendance System Based on the Big Data Architecture	钟健	1	2019.02	CSIA 2019: Cyber Security Intelligence and Analytics
8	基于二维马尔可夫过程全局模型的图像压缩	陈易平	1	2020.10	光学技术

9	Research on Simulation of Internet Worms	王煜林	1	2017.01	Materials,Transportation and Environmental Engineering II (ISSN:1022-6680)
10	包装设计中视觉质感的情感表现研究	洪育丹	1	2018.12	文化研究

II-3-5 目前承担的主要科研项目（限填 10 项）

序号	项 目 名 称	项目来源	起讫时间	科研经费（万元）	姓名	承担工作
1	民国粤港澳地区室内设计文化基因图谱及其当代价值研究	广东省哲学社会科学规划 2019 年度一般项目	2019-2022	5	乔国玲	主持
2	制造业城市生态文明创新探索	佛山市社科规划重点项目	2019-2019	2	乔国玲	主持
3	粤澳中医科技创意博物馆项目横向课题	粤澳中医科技创意博物馆	2019-2020	50	乔国玲	主持
4	虚拟现实技术课程的实践教学创新机制探讨	教育部产学研育人	2019-2021	5	张国梅	主持
5	以“双室”协同为核心的数字媒体专业实践教学模式及运行机制创新研究	省级一般类教改项目	2017-2021	1	司徒凤仙	主持
6	以动画设计模式探索高校学风与师德师风建设实践研究	校级科研	2019-2020	0.3	司徒凤仙	主持

III 教学条件及利用

III-1 经费投入情况

近 4 年本专业本科生每年生均四项经费（单位：元/生·年）	1,599.65
近 4 年学校累计向本专业投入专业建设经费(元)	885,589.34

序号	年份	主 要 用 途	金额(万元)
1	2017. 09-2018. 08	教学差旅费	0. 92
2	2018. 09-2019. 08	教学差旅费	1. 38
3	2019. 09-2020. 08	教学差旅费	1. 39
4	2020. 09-2021. 02	教学差旅费	0. 72
5	2017. 09-2018. 08	教学改革与专业建设经费	2. 44
6	2018. 09-2019. 08	教学改革与专业建设经费	3. 94
7	2019. 09-2020. 08	教学改革与专业建设经费	2. 65
8	2020. 09-2021. 02	教学改革与专业建设经费	0. 05
9	2017. 09-2018. 08	教学团队建设经费	0. 93
10	2018. 09-2019. 08	教学团队建设经费	0. 72
11	2019. 09-2020. 08	教学团队建设经费	0. 86
12	2020. 09-2021. 02	教学团队建设经费	0. 62
13	2017. 09-2018. 08	教学仪器设备维修费	0. 39
14	2018. 09-2019. 08	教学仪器设备维修费	0. 86
15	2019. 09-2020. 08	教学仪器设备维修费	2. 12
16	2020. 09-2021. 02	教学仪器设备维修费	0. 49
17	2017. 09-2018. 08	实践与实习基地建设经费	1. 23
18	2018. 09-2019. 08	实践与实习基地建设经费	3. 53
19	2019. 09-2020. 08	实践与实习基地建设经费	2. 83
20	2020. 09-2021. 02	实践与实习基地建设经费	0. 01
21	2017. 09-2018. 08	教学日常运行经费	14. 14
22	2018. 09-2019. 08	教学日常运行经费	12. 81
23	2019. 09-2020. 08	教学日常运行经费	21. 44

24	2020. 09-2021. 02	教学日常运行经费			12. 08
合 计					88. 55
III-2 实习实践					
校外实习实践教学基地情况					
序号	基 地 名 称	建立 时间	是否有 协 议	承担的教学任务情况	每次接收学生 人数
1	上海奇伢信息科技有限公司	2017. 11	是	实践教学	3
2	广州开锐教育科技实践教学	2018. 5	是	实践教学	12
3	广州花牵牛软件技术有限公司	2018. 03	是	实践教学	5
4	广州山地计算机软件开发有限公司	2018. 9	是	实践教学	4
5	河源市深海人工智能研究院	2018. 10	是	实践教学	3
6	广州海平信息技术服务有限公司	2019. 6	是	实践教学	119
7	广州瑞育通信息技术有限公司	2019. 1	是	实践教学	15
8	广州浪博科技有限公司	2019. 6	是	实践教学	14
9	广州山河蓝海文化发展有限公司	2020. 3	是	实践教学	20
校内、外实习实践教学具体安排及管理、执行情况					
<p>本专业的实践教学分为校内实践教学和校外实践教学两部分，校内实践教学由课程实验、课程设计（课程实训）组成，主要在校内实验室完成。校外实践包括寒暑假企业实习和由学院统一安排到校企合作企业进行毕业实习等。</p> <p>一、校内实习实践教学情况</p> <p>校内实验、实习等实践性教学主要依托人机交互与智能设计实验室、非线性编辑实验室、思科网络技术实验室、音频课室、录音室、摄影实训室、基础影像实验室等 7 个实验实训室来完成，这些实验实训室全部对学生开放。并为实践教学配备高素质的实验教师，不断提高服务质量和水平，为学生提供良好的实践教学条件和服务，保证实践教学任务的圆满完成。</p> <p>本专业 2017 级共有 21 门专业课程有实验实训课，所有实践性教学环节的安排严格按照教学计划执行。培养计划中规定开设的课程实验均已开设。有实验的课程实验成绩占课程总成绩一定的比例，并在理论考核中增加与实验相关的内容，以提高学生对实验教学的重视程度；对</p>					

于独立设课的实验课程采取单独考核的办法；课程设计以课程主讲教师为主，由学院统一组织安排并评定学生的成绩。

二、校外实习实践教学情况

校外实习实践教学分为项目实训和毕业实习等环节，主要依托广州海平信息技术服务有限公司、广州山河蓝海文化发展有限公司、广州山地计算机软件开发广州等校企合作共建的实习基地，近两年先后到校外实习基地实习的学生达 119 人次。学生在校外实习中，都能按照实习大纲要求和规定，认真完成实习任务，尊重实习单位安排的指导老师，能够处理好与周围同志之间的协作关系，服从安排，能够虚心向企业科技人员和“能工巧匠”学习，按时完成实习任务，并能结合实践和亲身体会，记好实习日记，写好实习报告。

在具体执行上，一般由专业教师负责选择、联系和确定实习单位。由专业指导教师和实习单位相关人员组成实习指导小组，全面协调、组织、指导学生实习和考评工作。实习单位指导教师负责学生实习安排、指导，以及对学生实习期间按德、绩、能、勤等方面综合表现考评，做出实习评语。校内指导教师负责实习指导、实习进度检查及实习期间对学生的管理，实习报告批阅，组织实习汇报会和成绩考核等。

III-3 实验条件及开设情况

III-3-1 专业实验室情况

序号	实 验 室 名 称	实验室面积 (M ²)	实 验 室 人 员 配 备 (人)	仪器设备 (台、件)		仪 器 设 备 总 值 (万元)
				合计	万元以上	
1	人机交互与智能设计实验室(11-608)	140	1	126	14	122.47
2	非线性编辑实验室(11-610)	97	1	96	20	52.61
3	音频课堂(11-604)	50	1	26	1	5.36
4	录音室(11-602)	40	1	29	5	18.92
5	摄影实训室(6-403-1)	42	1	29	6	22.97
6	基础影像实验室(11-603)	100	1	2	0	0.96
7	思科网络技术实验室	160	1	190	4	74.15
	合计	629	7	498	49	297.45

III-3-2 专业实验室仪器设备一览表（指单价高于 800 元的教学仪器设备，可附表于本页）

序号	仪器设备名称	品牌及型号、规格	数量	单价 (¥或\$)	产地	出厂 年份
1	计算机	组装 (I7, 16G, GTX 960, SSD256G, HDD4T, DellU2 414)	29	8950	国产	2016
2	计算机	惠普 Z240 工 作站	20	10500	国产	2017
3	视频采集卡	Edius	1	16800	国产	2017
4	交换机三类	TL-SG542	2	2300	国产	2017
5	固态硬盘	三星 500G	4	1220	国产	2017
6	显卡	GTX1060	1	1580	国产	2017
7	显示器	DELL 24 寸	2	1490	国产	2017
8	CPU	英特 i7	2	2050	国产	2017
10	VR应用案例开发专项 服务	飞瑞敖 FRO-VR-ACDS	1	44068	国产	2019
11	教学仪无线 VR 显示 终端	小米 VR 一体 机	1	1499	国产	2019
12	3D 场景互动系统	巧克互动 VRclass	1	83350	国产	2019
13	3K VR 头显显示终端	HTC Vive pro 套装	2	14679	国产	2019
14	3D场景互动教学服务 平台	巧克互动 VRclass-sp	1	108000	国产	2019
15	AR开发流程管理系统	飞瑞敖 FRO-AR-DPMS	1	68000	国产	2019
16	基于头戴显示的 VR 开发系统	飞瑞敖 FRO-DSBO-HD	1	80000	国产	2019
17	学生电脑桌椅	定制	25	880	国产	2019
18	VR 开发资源库系统	飞瑞敖 FRO-VR-DRBS	1	80000	国产	2019
19	AR增强显示展示系统	zSpace zView	1	10300	国产	2019
20	VR 多平台实训系统	zSpace studio	1	9000	国产	2019
21	3D 眼镜	奥图码 ZC501	1	4950	国产	2019

22	VR 开发流程管理系统	飞瑞敖 FRO-VR-DPMS	1	68000	国产	2019
23	数据交换机	华为 S1248	1	2000	国产	2019
24	全景摄像机	insta360	1	3500	国产	2019
25	3D 投影机	奥图码 OTF4110	1	32000	国产	2019
26	移动 AR 开发终端	华为 荣耀 V20	25	2099	国产	2019
27	互动式 3D VR 开发与 探究一体机	Zspace 330	1	48000	国产	2019
28	计算机	英特尔 I7 八核 台式高配	1	12075	国产	2019
29	计算机	英特尔 I7 八核 台式	50	8905	国产	2019
30	手提电脑	苹果手提	1	11688	国产	2016
31	音箱	YAMAHA C115V	2	5500	国产	2016
32	音箱	SW-115	1	6300	国产	2016
33	功放	P5000S	1	3200	国产	2016
34	计算机	组装	1	4606	国产	2016
35	音箱	LF-188	2	4230	国产	2017
36	电子合成器	MX-61	1	5500	国产	2017
37	机柜	深圳玉婷 12U	1	960	国产	2017
38	打碟机	CDJ-5000	1	4000	国产	2017
39	监听放大器	监听 PRO-8HA8000	1	4400	国产	2017
40	耳机	PRO-240	2	2100	国产	2017
41	话筒	AT4040	1	3300	国产	2017
42	话筒	AKG C-3000	1	2300	国产	2017
43	话筒	K2	2	3800	国产	2017
44	功放	XL2600	1	1500	国产	2017
45	功放	AP-620	1	6800	国产	2017

46	音箱	艾肯 PX-T6A	2	3200	国产	2017
47	调音台	YAMAHA204	1	3800	国产	2017
48	调音台	YAMAHA MG206C	1	5200	国产	2017
49	计算机	普通 1000G/内 8G	1	2880	国产	2017
50	计算机	高配置	1	7000	国产	2017
51	功放	1500XL	1	1800	国产	2018
52	功放	雅马哈 CD-S700	1	4800	国产	2018
53	录音机	TC-WE475	2	2800	国产	2017
54	机柜	16U	1	1200	国产	2017
55	功放	PRO-8	1	5000	国产	2017
56	耳机	AKG271	2	1500	国产	2017
57	铁三角接收器	ATW-2110a	1	7500	国产	2017
58	动圈话筒	SM8	4	1300	国产	2017
59	音频工作站 PC 主机	T1600	1	16500	国产	2017
60	音频接口	presonus	1	14500	国产	2017

III-3-3 实验及综合性、设计性实验开设一览表（本表可续，可附表于本页）

序号	有实验的课程名称	课程要求		项 目 名 称 (综合性、设计性实验在项目名称 后标注“▲”)	学 时	实验 开出率
		必修	选修			
1	程序设计基础	✓		C 基础练习	2	100%
				基本数据类型与运算符	2	
				顺序结构与选择结构程序设计	2	
				循环结构	2	
				函数	2	
				数组	2	
				指针	2	

				结构体、共用体、枚举类型应用	2	
				文件应用▲	2	
2	面向对象程序设计	✓		C#语法基础	2	100%
				C#中面向对象编程的实现	2	
				继承和多态在 C#编程中的应用	2	
				委托在 C#编程中的应用	2	
				集合和泛型的应用	2	
				Windows 应用程序综合编程▲	4	
3	算法与数据结构	✓		线性表的算法实现及应用	2	100%
				栈的算法实现及应用	2	
				队列的算法实现及应用	2	
				数组与广义表算法实现及应用	2	
				树与二叉树算法实现及应用	2	
				哈夫曼树算法实现及应用	2	
				线性表及树表的查找算法实现及应用	2	
				排序算法实现及应用▲	4	
4	数据库原理及应用	✓		SQL Server 系统的安装	2	100%
				数据库、表的建立与访问	2	
				添加、修改、删除数据	2	
				数据查询操作	2	
				分类、汇总、统计操作	2	
				子查询操作	2	
				存储过程与触发器(一)	2	
				存储过程与触发器(二) ▲	2	
5	操作系统	✓		进程管理实验	4	100%
				死锁避免	2	

				内存实验	2	
				设备管理实验	4	
				存储技术及应用▲	4	
6	计算机存储技术	✓		虚拟化存储网关部署与管理	4	
				存储与主机连接▲	6	
7	媒体制作软件	✓		PS 绘制插座	4	100%
				PS 绘制真实篮球效果	4	
				养乐多瓶子外观设计	4	
				药品盒子包装设计	4	
				海报设计▲	4	
				混合颜色和照片	4	
				合并 3D 图层以共享 3D 空间	4	
				调整对象在场景中的位置	4	
8	动画设计	✓		Flash 绘制工具	2	100%
				制作威力士石化商标	2	
				动画功能练习	2	
				制作端午节贺卡	2	
				元件、实例和库练习	2	
				制作家庭相册	2	
				骨骼动画练习	2	
				滤镜和混合模式练习	2	
				制作公益广告	2	
				位图、声音和视频的应用	2	
				MTV 制作	2	
				Flash 文本应用	2	
				制作读者杂志	2	
				行为和模板应用	2	

				制作猫和老鼠动画▲	2	
				制作石头剪刀布游戏	2	
9	摄影与摄像技术	✓		人像摄影	4	100%
				建筑摄影	4	
				新闻摄影	4	
				广告摄影	4	
				数码影像后期	4	
				视频拍摄	4	
				手机摄影技巧	4	
				综合摄像▲	4	
10	数字视音频处理	✓		Audition 音乐混音	2	100%
				Audition 录音及音频分析	2	
				Audition 效果器应用	4	
				Audition 电影混录	2	
				Audition 多轨混缩处理	2	
				premiere 视频的剪辑	2	
				premiere 电子相册视频制作	2	
				premiere 视频调色、抠图▲	4	
				premiere 娱乐视频制作	2	
				premiere 鬼畜视频制作	2	
				premiere 视频字幕制作	2	
11	三维造型与动画技术	✓		三维高级建模	4	100%
				关键帧动画	4	
				动力学动画	6	
				路径动画	4	
				粒子系统	6	
				骨骼动画▲	8	

12	影视制作与合成	✓		实验一 软件基础应用实例	2	100%
				实验二 图层应用实例	2	
				实验三 关键帧动画应用实例	2	
				实验四 综合动画制作实例 1	2	
				实验五 综合特效制作实例▲	2	
13	多媒体画面艺术	✓		静止画面图形表现方式	4	100%
				多媒体画面中文字的呈现	2	
				运动画面处理及艺术体现▲	4	
				声音处理呈现艺术设计	4	
				交互功能运用	2	
15	三维建模与场景设计	✓		场景道具模型香炉	4	100%
				场景道具模型龙雕塑	4	
				单体建筑模型建模	6	
				大型三维游戏场景	4	
				游戏场景贴图	6	
				场景灯光及渲染▲	8	
16	计算机网络	✓		两台计算机互联	2	100%
				双绞线的制作与测试及网络模拟器的使用	2	
				家庭局域网的组建	2	
				Web 服务器、DNS 服务器的搭建	2	
				FTP 服务器、DHCP 服务器的搭建	2	
				在模拟器中搭建 DHCP、Web、DNS、FTP 服务器	2	
				个人简历网页的发布	2	
				利用 VMware 组建局域网	2	

				利用 Vmware 搭建 Web 服务器	2	
				利用 Vmware 搭建 Web、FTP、DNS 服务器	2	
				使用 Sniffer 了解网络脆弱性	2	
				使用 PGP 发送加密邮件▲	2	
17	Web 前端设计	✓		随机抽奖小程序	2	100%
				随机答题的小游戏	2	
				后退前进返回按钮	2	
				打字特效效果	2	
				随机文字牌	2	
				自动变形图片	2	
				鼠标切换图片	2	
				网页动态选择图片▲	2	
18	HTML 5 游戏开发	✓		Canvas 画布基础绘图	2	100%
				纸牌记忆配对	2	
				解题	4	
				我画你猜	4	
				物理类汽车游戏▲	4	
19	游戏程序设计	✓		打字母游戏	2	100%
				猜数字游戏	2	
				吃砖块游戏	2	
				弹弹球	2	
				坦克大战▲	6	
20	游戏架构设计	✓		地图与精灵动画	2	100%

				飞机射击游戏	2	
				游戏中的 DirectX 编程	2	
				游戏动漫设计	2	
				《坦克大战》游戏策划▲	4	
21	游戏引擎设计	✓		Unity 脚本的编写及使用	4	100%
				UGUI 图形用户界面	6	
				刚体碰撞	6	
				着色器编程	6	
				Unity 3D 游戏引擎设计▲	4	
22	游戏开发	✓		游戏角色和环境的创建	2	100%
				脚本编辑器的使用	2	
				角色控制器的使用	2	
				UGUI 设计	2	
				3D 游戏项目开发▲	8	
23	实时虚拟现实技术	✓		虚拟现实建模语言 VRML	8	100%
				Vega prime 和 OPENGGL 混合编程	8	
				虚拟现实环境的造型工具	4	
				系统仿真模型驱动▲	12	
24	3D 图形程序设计	✓		简单几何体的绘制	2	100%
				基本纹理绘制	2	
				模型的绘制	2	
				DirectX 实现鼠标和键盘的控制	2	
				Camera 类的设计	2	

				游戏场景构造▲	4	
25	Unity 技术开发与应用	✓		VR 房产项目开发	6	100%
				机械拆装项目开发	6	
				基于 Vuforia SDK 涂色类项目开发	6	
				基于百度 AR 的体感切水果项目开发	6	
				基于头戴式 VR 游戏开发▲	6	
26	虚拟现实与系统仿真			摄像机设定	4	100%
				换肤演示制作	6	
				辅助演示制作	6	
				功能演示制作	6	
				后期交互制作▲	6	

$\text{实验开出率} = \frac{\text{实际开出的实验项目数 (169)}}{\text{教学大纲 (计划) 应开实验项目数 (169)}} \times 100\% = 100\%$				
$\text{综合性、设计性实验开出率} = \frac{\text{有综合性、设计性实验的课程数 (26)}}{\text{含有实验的课程总数 (26)}} \times 100\% = 100\%$				

III-4 专业图书资料

近 4 年本专业图书文献资料购置经费 60.5404 万元									
馆藏总量 (万册)	1.20 05	中文藏书 量(万册)	1.1 005	外文藏书 量(万册)	0.1	中文期 刊(种)	53	外文期 刊(种)	2
数据库 (种)	7	中文电子 图书(万 册)	0	外文电子 图书(万 册)	0	中文电 子期刊 (种)	2	外文电 子期刊 (种)	1

订购主要专业期刊、重要图书的名称、刊物主办单位、册数、时间

1、专业期刊:

序	刊物名称	册数	订阅时间
1	网络传播	1	2010 年至今
2	网络新媒体技术	1	2010 年至今
3	网安全技术与应用	1	2015 年至今
4	网络安全和信息化	1	2016 年至今

5	网络与信息安全学报	1	2010 年至今
6	互联网周刊	1	2010 年至今
7	大数据时代	1	2017 年至今
8	计算机仿真	1	2010 年至今
9	计算机应用研究	1	2010 年至今
10	计算机应用文摘	1	2010 年至今
11	计算机测量与控制	1	2010 年至今
12	计算机系统应用	1	2010 年至今
13	计算机应用	1	2010 年至今
14	数值计算与计算机应用	1	2010 年至今
15	单片机与嵌入式系统应用	1	2010 年至今
16	计算机技术与发展	1	2010 年至今
17	小型微型计算机系统	1	2010 年至今
18	微型计算机	1	2010 年至今
9	电脑爱好者	1	2010 年至今
20	软件工程	1	2010 年至今
21	电脑游戏新干线	1	2012 年至今
22	计算机应用与软件	1	2010 年至今
23	电脑编程技巧与维护	1	2007 年至今
24	软件学报	1	2010 年至今
25	信息安全研究	1	2010 年至今
26	计算机教育	1	2010 年至今
27	计算机研究与发展	1	2010 年至今
28	计算力学学报	1	2010 年至今
29	工业控制计算机	1	2010 年至今
30	计算机工程与应用	1	2010 年至今
31	计算机与现代化	1	2010 年至今
32	现代计算机	1	2010 年至今
33	智能计算机与应用	1	2010 年至今
34	计算机学报	1	2010 年至今
35	计算机科学	1	2016 年至今
36	数码摄影	1	2016 年至今
37	计算机时代	1	2010 年至今
38	计算机工程	1	2010 年至今
39	计算机科学与探索	1	2010 年至今
40	计算机工程与设计	1	2010 年至今
41	中国安防. 企业版	1	2010 年至今

42	大数据	1	2016 年至今
43	机器人业	1	2010 年至今
44	机器人技术与应用	1	2010 年至今
45	机器人	1	2010 年至今
46	自动化与信息工程	1	2010 年至今
47	系统工程与电子技术	1	2010 年至今
48	自动化学报	1	2010 年至今
49	计算机工程与科学	1	2018 年至今
50	制造业自动化	1	2010 年至今
51	办公自动化:综合月刊	1	2010 年至今
52	自动化技术与应用	1	2010 年至今
53	机械制造与自动化	1	2010 年至今

2、专业图书:

入藏日期	题名	出版社	册数
2019/3/19	物联网概论. 2 版	机械工业出版社	1
2019/5/28	ASP. NET 从入门到精通. 第 3 版	清华大学出版社	1
2019/5/28	C#程序设计语言	机械工业出版社	1
2019/5/28	C#从入门到精通. 3 版	清华大学出版社	1
2019/6/12	Unity3D/2D 游戏开发从 0 到 1. 第 2 版	电子工业出版社	1
2019/6/12	Unity 2D 游戏开发实例教程	科学出版社	1
2019/6/19	完美讲堂 Unity3D 游戏特效设计实战教程	人民邮电出版社	1
2019/6/19	VR、AR 与 MR 项目开发实战	清华大学出版社	1
2019/7/4	Adobe Illustrator CS6 中文版经典教程	人民邮电出版社	1
2019/7/9	大数据技术原理与应用:概念、存储、处理、分析与应用. 2 版	人民邮电出版社	1
2019/7/9	深度学习	人民邮电出版社	1
2019/7/9	大数据开发者权威教程, 大数据技术与编程基础	人民邮电出版社	1
2019/7/9	大数据挖掘:系统方法与实例分析	机械工业出版社	1
2019/12/10	OpenCV 计算机视觉编程攻略	人民邮电出版社	1
2019/12/10	人脸识别原理与实战:以 MATLAB 为工具	电子工业出版社	1
2019/12/10	嵌入式系统设计与开发实践	清华大学出版社	1

2019/12/12	2020 年计算机组成原理考研复习指导	电子工业出版社	1
2019/12/12	2020 年计算机组成原理考研复习指导	电子工业出版社	1
2019/12/12	大学计算机:理解和运用计算思维:understanding and using computational thinking:慕课版	人民邮电出版社	1
2019/12/12	大学计算机:理解和运用计算思维:understanding and using computational thinking:慕课版	人民邮电出版社	1
2019/12/12	2020 年计算机网络考研复习指导	电子工业出版社	1
2019/12/12	2020 年计算机网络考研复习指导	电子工业出版社	1
2019/12/12	单片机原理及应用:基于 Proteus 和 Keil C.4 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	PHP 实用教程.3 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	计算机网络关键技术及应用	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	Word 之光:颠覆认知的 Word 必修课	电子工业出版社	1
2019/12/12	写给大忙人的 Java SE 9 核心技术	电子工业出版社	1
2019/12/12	Node.js+MongoDB+Angular Web 开发:MEAN 全栈权威指南	电子工业出版社	1
2019/12/12	Excel 数据处理思维带你高飞	电子工业出版社	1
2019/12/12	Adobe After Effects CC 2018 经典教程:彩色版	人民邮电出版社	1
2019/12/12	After Effects CC 2018 从新手到高手	清华大学出版社	1
2019/12/12	Premiere Pro CC 2018 从新手到高手	清华大学出版社	1
2019/12/12	Excel 2016 函数与公式从入门到精通	清华大学出版社	2
2019/12/12	21 天学通 C++.5 版	电子工业出版社	2
2019/12/12	推荐系统进展:方法与技术	科学出版社	1
2019/12/12	Access 2016 数据库应用实验教程	清华大学出版社	1

2019/12/12	应用软件安全代码审查指南	电子工业出版社	2
2019/12/12	Petri 网并行化理论与并行算法	科学出版社	1
2019/12/12	Excel 之光:高效工作的 Excel 完全手册	电子工业出版社	1
2019/12/12	Adobe Premiere Pro CC 2017 经典教程:彩色版	人民邮电出版社	1
2019/12/12	Spring Boot+Vue 全栈开发实战	清华大学出版社	2
2019/12/12	Event-B 建模:系统和软件工程	人民邮电出版社	1
2019/12/12	Xilinx FPGA 权威设计指南:基于 Vivado 2018 集成开发环境	电子工业出版社	1
2019/12/12	Photoshop CS6/Illustrator CS6 标准培训教程	人民邮电出版社	2
2019/12/12	CCSP 官方学习指南 云安全认证专家	清华大学出版社	1
2019/12/12	增强现实:原理、算法与应用:principles, algorithms and applications	科学出版社	1
2019/12/12	Processing 语言权威指南.2 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	C 语言从入门到项目实战:全程视频版	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	Excel 函数与公式速查宝典	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	2020 年操作系统考研复习指导	电子工业出版社	2
2019/12/12	51 单片机 C 语言程序设计教程	人民邮电出版社	2
2019/12/12	Kubernetes 权威指南:从 Docker 到 Kubernetes 实践全接触.4 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	便捷服务的工具:自动识别技术	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	实战 Java 高并发程序设计.2 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	ROBCAD 操作入门	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	Excel 表格制作与数据分析从入门到精通:微课视频版	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	Excel 函数与公式从入门到精通:微课视频版	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	Photoshop 数码照片处理入门与进阶.2 版	清华大学出版社	2
2019/12/12	疯狂 Java 讲义.4 版	电子工业出版社	1

2019/12/12	Illustrator CC 2018 中文版入门与提高	清华大学出版社	1
2019/12/12	Adobe Premiere Pro CC 2018 经典教程:彩色版	人民邮电出版社	1
2019/12/12	Kubernetes in Action 中文版	电子工业出版社	1
2019/12/12	Python 程序设计与科学计算	人民邮电出版社	2
2019/12/12	深度学习实战之 PaddlePaddle	人民邮电出版社	2
2019/12/12	左手 MongoDB, 右手 Redis:从入门到商业实战	电子工业出版社	1
2019/12/12	Dreamweaver CC 中文版网页设计与制作:微课版	清华大学出版社	2
2019/12/12	轻松学 PHP	人民邮电出版社	1
2019/12/12	中文版 Unreal Engine 4 室内 VR 场景制作教程	电子工业出版社	1
2019/12/12	就要你好看:PPT 演示文稿设计的 50 项黄金法则	人民邮电出版社	2
2019/12/12	Python 从入门到精通	清华大学出版社	1
2019/12/12	网络虚拟化技术详解:Nfv 与 SDN	人民邮电出版社	1
2019/12/12	UG NX12 中文版完全自学手册	人民邮电出版社	1
2019/12/12	基于互联网的数据库及程序设计. 2 版	清华大学出版社	1
2019/12/12	精通 Visual C#	清华大学出版社	1
2019/12/12	Java 程序设计及应用开发	清华大学出版社	2
2019/12/12	C#实用教程. 3 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	中文版 Photoshop CC 平面设计从入门到精通:微课视频:全彩版	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	深入理解神经网络:从逻辑回归到 CNN	人民邮电出版社	1
2019/12/12	Excel 2016 高效办公, 会计实务	人民邮电出版社	2
2019/12/12	争论点:用户体验设计师的交互指南	电子工业出版社	1
2019/12/12	游戏 AI 程序设计实战	人民邮电出版社	2
2019/12/12	操作系统导论	人民邮电出版社	1
2019/12/12	人工智能学院本硕博培养体系	清华大学出版社	1
2019/12/12	Axure RP9 实用教程:原型+高保真+交互+设计	电子工业出版社	1
2019/12/12	C 语言程序设计与实践	清华大学出版社	2

2019/12/12	Python 程序设计	电子工业出版社	1
2019/12/12	大学信息技术实用教程	清华大学出版社	1
2019/12/12	单片机原理与应用	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	探寻数据背后的逻辑:R 语言数据挖掘之道	电子工业出版社	1
2019/12/12	Java Web 开发实战	清华大学出版社	1
2019/12/12	Adobe Camera Raw 酷炫修图:RAW 格式照片专业处理技法	人民邮电出版社	1
2019/12/12	云原生 Java:Spring Boot、Spring Cloud 与 Cloud Foundry 弹性系统设计	电子工业出版社	1
2019/12/12	大学计算机二级考试应试指导:办公软件高级应用:微课版	清华大学出版社	2
2019/12/12	2017 上半年试题分析与解答	清华大学出版社	1
2019/12/12	云计算深度剖析:技术原理及应用实践	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	2017 下半年试题分析与解答	清华大学出版社	1
2019/12/12	Node.js:来一打 C++扩展	电子工业出版社	1
2019/12/12	揭秘 Angular.2 版	电子工业出版社	1
2019/12/12	Web 前端开发, 高级. 下册	电子工业出版社	2
2019/12/12	3ds Max & Unreal Engine 4:VR 三维建模技术实例教程	人民邮电出版社	2
2019/12/12	中文版 CorelDRAW 2018 从入门到精通:微课视频版	中国水利水电出版社	1
2019/12/12	HTML5 从入门到精通. 第 3 版	清华大学出版社	1
2019/12/12	CG 思维解锁:数字绘画艺术启示录	电子工业出版社	1
2019/12/12	嵌入式技术与智能终端软件开发实用教程	电子工业出版社	1
2019/12/12	大规模组织 DevOps 实践	电子工业出版社	2
2019/12/12	动态场景的三维信息获取原理和技术	中国水利水电出版社	2
2019/12/12	软件设计师考试同步辅导, 下午科目. 4 版	清华大学出版社	1
2019/12/12	大数据搜索引擎原理分析	电子工业出版社	2
2019/12/12	Illustrator CC 2015 课堂实录	清华大学出版社	1
2019/12/24	STM32 库开发实战指南:基于 STM32F103. 第 2 版	机械工业出版社	1

订购主要数字资源的时间和名称（含电子图书、期刊、全文数据库、文摘索引数据库等）

在用数据库：

中国知网、超星读秀、新东方撑学、万方数据、维普考试资源、软件通，移动图书馆平台

IV 教学过程及管理

IV-1 学位、教学管理制度（包括课程与教材建设、教学研究与质量监控）

第一部分 广东技术师范学院天河学院学位、教学管理制度

第一篇 综合管理

序号	名 称	实施时间
1	广东技术师范大学天河学院新时代教师职业行为准则	2019 年
2	广东技术师范大学天河学院教学指导委员会章程	2018 年
3	广东技术师范大学天河学院大学生学科竞赛管理办法（修订）	2019 年
4	广东技术师范大学天河学院专业技术职务聘任管理办法（试行）	2018 年
5	广东技术师范大学天河学院大学生心理危机干预管理办法	2019 年
6	广东技术师范大学天河学院学宿舍管理规定	2019 年
7	广东技术师范大学天河学院深化产学研合作实施办法（试行）	2019 年
8	广东技术师范大学天河学院学术道德规范	2019 年
9	广东技术师范大学天河学院学术委员会章程（修订）	2018 年
10	广东技术师范大学天河学院外聘教师管理办法	2014 年
11	广东技术师范大学天河学院预决算管理办法（试行）	2019 年
12	广东技术师范学院天河学院教师课程进修及访学管理办法	2019 年
13	广东技术师范学院天河学院优秀教科研成果奖励办法	2017 年
14	广东技术师范学院天河学院科研机构管理办法	2017 年
15	广东技术师范大学天河学院科研工作量计算与管理办法	2019 年
16	广东技术师范大学天河学院科学技术协会章程	2019 年
17	广东技术师范大学天河学院重点学科建设及管理办法（试行）	2017 年
18	广东技术师范大学天河学院科研财务助理管理办法	2017 年

19	广东技术师范大学天河学院教科研项目管理办法	2017 年
20	广东技术师范大学天河学院优秀科研成果奖评审与管理办法	2019 年
21	广东技术师范大学天河学院纵向科研项目管理办法	2019 年
22	广东技术师范大学天河学院横向科研项目管理办法	2019 年
23	广东技术师范大学天河学院知识产权保护和管理办法	2019 年
第二篇 学科专业建设与人才培养方案管理		
序号	名 称	实施时间
24	广东技术师范大学天河学院专业指导委员会章程	2018 年
25	广东技术师范大学天河学院中青年博士引进及管理暂行办法	2019 年
26	广东技术师范大学天河学院教职工培训进修管理办法（修订）	2019 年
27	广东技术师范学院天河学院人才培养方案及教学计划管理办法	2016 年
28	广东技术师范大学天河学院专业负责人管理办法	2016 年
29	广东技术师范大学天河学院基层教学组织管理暂行办法	2018 年
30	广东技术师范大学天河学院本科专业设置与建设管理规定	2020 年
31	广东技术师范学院天河学院名师工作室绩效考核管理办法	2016 年
32	广东技术师范大学天河学院学分制实施办法（修订）	2019 年
33	广东技术师范大学天河学院学生证管理实施细则	2018 年
34	广东技术师范大学天河学院毕业生就业工作实施办法	2018 年
35	广东技术师范学院天河学院学科专业建发展规划	2014 年
36	广东技术师范学院天河学院五年过渡期学科专业建设规划	2014 年
37	落实质量工程、调整优化学科专业结构与人才培养方案的指导意见	2014 年
38	广东技术师范学院天河学院专业人才培养方案管理办法	2014 年
39	广东技术师范学院天河学院专业建设负责人工作制度	2014 年
第三篇 教学运行管理		
序号	名 称	实施时间
40	广东技术师范学院天河学院选修课管理暂行规定	2014 年

41	广东技术师范学院天河学院听课评课制度	2014 年
42	广东技术师范学院天河学院排课 停课 调 代课的规定	2014 年
43	广东技术师范学院天河学院教学大纲制修订规范及要求	2014 年
44	教案编写的指导意见	2014 年
45	关于学生作业的有关规定	2014 年
46	广东技术师范学院天河学院教室文明守则	2014 年
47	广东技术师范学院天河学院课程考核管理工作暂行条例	2014 年
48	各类课程学期成绩评定办法	2014 年
49	关于在校学生学籍信息变更的规定	2014 年
50	广东技术师范学院天河学院学生转专业、转学管理规定	2015 年
51	广东技术师范学院天河学院关于学生考试作弊行为的处理规定	2014 年
52	本科生毕业设计 论文工作管理规定	2014 年
53	广东技术师范学院天河学院课程重修实施办法	2014 年
54	广东技术师范学院天河学院试卷与成绩管理细则	2014 年
55	实施教学档案管理办法的通知	2014 年
56	关于现代教学管理系统基础数据规范的说明	2014 年
57	关于正方教学系统功能模块管理及用户权限划分的说明	2014 年
58	广东技术师范学院天河学院教学工作量计算及教学质量奖金发放办法	2014 年
第四篇 课程与教材建设管理		
序号	名 称	实施时间
59	广东技术师范学院天河学院选修课管理暂行规定	2014 年
60	广东技术师范学院天河学院听课评课制度	2014 年
61	广东技术师范学院天河学院排课停课调代课的规定	2014 年
62	广东技术师范学院天河学院教学大纲制修订规范及要求	2014 年
63	教案编写的指导意见	2014 年
64	关于学生作业的有关规定	2014 年

第五篇 教学质量管理与评估		
序号	名 称	实施时间
65	广东技术师范学院天河学院主要教学环节质量标准	2014 年
66	广东技术师范学院天河学院课堂教学质量评估制度	2014 年
67	广东技术师范学院天河学院教学质量奖励办法	2015 年
68	教师教学质量奖评审实施细则	2014 年
69	广东技术师范学院天河学院评选表彰教学管理先进系部教学管理先进工作者办法	2014 年
70	广东技术师范学院天河学院教学事故的认定及处理办法	2014 年
71	广东技术师范学院天河学院教学督导工作办法	2014 年
72	广东技术师范学院天河学院学生教学信息员制度	2014 年
第六篇 实践教学管理		
序号	名 称	实施时间
73	广东技术师范学院天河学院实践教学管理规定	2014 年
74	广东技术师范学院天河学院产学研结合实践教学原则性意见	2014 年
75	实验 实训人员管理暂行办法	2014 年
76	关于教学实验实训室规划建设的原则性意见	2014 年
77	广东技术师范学院天河学院教学设备购置与管理办法	2014 年
78	实验室与实训室安全管理规定	2012 年
79	多媒体电教室使用管理规定	2013 年
80	机房与多媒体电教室教学软件安装规定	2013 年
81	广东技术师范学院天河学院重点实验室建设管理办法	2013 年
82	广东技术师范学院天河学院院级重点实验室评估规则	2014 年
83	广东技术师范学院天河学院实验教学管理规定	2014 年
84	广东技术师范学院天河学院实训教学管理规定	2014 年
85	广东技术师范学院天河学院专业毕业实习管理规定	2014 年
86	广东技术师范学院天河学院职业资格培训认证工作管理规定	2014 年

87	广东技术师范学院天河学院职业资格培训认证管理费奖励办法	2014 年
88	广东技术师范学院天河学院实践教学管理规定	2014 年
第七篇 教育教学研究项目管理		
序号	名 称	实施时间
89	广东技术师范学院天河学院教改与教研立项项目管理办法	2014 年
90	广东技术师范学院天河学院教改与教研立项项目管理办法实施细则	2014 年
91	广东技术师范学院天河学院教学成果奖实施细则	2014 年
第八篇 其他		
序号	名 称	实施时间
92	广东技术师范学院天河学院关于设置二级学院教学系（部、室）的通知	2016 年
93	广东技术师范学院天河学院推进学分制改革的实施办法(试行)	2016 年
94	广东技术师范学院天河学院教学指导委员会工作细则	2016 年
95	广东技术师范学院天河学院人才培养方案及教学计划管理办法	2016 年
96	广东技术师范学院天河学院关于公布首批校级名师工作室名单的通知	2016 年
97	广东技术师范学院天河学院教师教学工作量管理办法	2016 年
98	广东技术师范学院天河学院二级学院岗位设置与管理办法	2016 年
99	广东技术师范学院天河学院奖励学分认定管理办法	2016 年
100	广东技术师范学院天河学院建立健全师德建设长效机制实施方案	2016 年
101	广东技术师范学院天河学院 2016 年创新创业教育改革工作要点	2016 年
102	广东省人民政府办公厅关于深化高校科研体制机制改革的实施意见	2015 年
103	广东技术师范学院天河学院关于印发高校装备建设与实验室安全管理整改工作实施方案的通知	2015 年
104	广东技术师范学院天河学院关于印发实验实训室建设项目管理办法的通知	2015 年
105	广东技术师范学院天河学院关于成立创新创业教育改革领导小组的通知.	2015 年
106	广东技术师范学院天河学院关于印发《深化创新创业教育改革的实施方案》的通知	2015 年

107	广东技术师范学院天河学院教学指导委员会章程	2015 年
108	广东技术师范学院天河学院关于修订本科专业人才培养方案指导意见	2015 年
109	广东技术师范学院天河学院关于做好装备建设与实验室安全管理整改工作的通知	2015 年
110	广东技术师范学院天河学院关于成立创新创业教育改革领导小组的通知.	2015 年
第二部分 计算机科学与工程学院教学管理制度		
序号	名 称	实施时间
111	计算机科学与工程学院本科生导师制管理规定	2014 年
112	计算机科学与工程学院本科生导师制实施办法	2014 年
113	计算机科学与工程学院关于加强基础课辅导的决定	2014 年
114	计算机科学与工程学院课程设计管理规定	2014 年
115	计算机科学与工程学院实验室管理制度	2014 年
116	计算机科学与工程学院关于教学业务管理与考核的暂行规定	2014 年
117	计算机科学与工程学院关于加强学生素质教育的决定	2014 年
118	本科教学规范	2014 年
119	本科教学质量保障与监控的工作细则	2014 年
120	教授、副教授给本科生上课的有关规定	2014 年
121	关于教学检查的实施办法	2011 年
122	学生教学信息员实施细则	2011 年
123	关于实验教学质量标准及评价办法	2012 年
124	关于组建专业建设指导委员会的通知	2012 年
125	听课制度实施细则	2012 年
126	教材质量评价办法	2013 年
127	学生作业批改与检查制度	2014 年
128	专业实习质量评价实施细则	2014 年
129	本科毕业论文（设计）质量监控办法	2015 年
第二篇 学科专业建设与人才培养方案管理		

序号	名 称	实施时间
130	广东技术师范学院天河学院学科专业建设发展规划（2014-2018 年）	2015 年
131	广东技术师范学院天河学院五年过渡期学科专业建设规划（2012-2017）	2015 年
132	落实质量工程、调整优化学科专业结构与人才培养方案的指导意见	2015 年
133	广东技术师范学院天河学院专业人才培养方案管理办法	2015 年
134	广东技术师范学院天河学院专业建设负责人工作制度	2015 年
135	关于印发《基层教学组织管理办法》的通知	2020 年
136	关于印发《引导和鼓励学生考研实施办法》的通知	2020 年
137	关于印发《班导师管理办法（试行）》的通知	2020 年
138	关于印发《转学工作实施细则》的通知	2020 年
139	关于印发《转专业工作实施细则》的通知	2020 年
140	关于准予辅修专业孔晓仪同学毕业的通知	2020 年
141	关于授予孔晓仪同学双学士学位的通知	2020 年
142	《校外实践教学基地建设与管理办法》的通知	2020 年

IV-2 课程与教材

IV-2-1 公共课

课 程 名 称	必 修 / 选 修	课 时	使 用 教 材				授课教师	
			教材 名称	主 编	出版单位	出版 年份	姓名	职 称
思想道德修养 与法律基础	必修	48	思想道德修养与 法律基础	孙建	高 等 教 育 出版社	2017	付官火	讲 师
中国近现代史 纲要	必修	32	中国近现代史纲 要	沙健孙	高 等 教 育 出版社	2017	文妙虹	讲 师
马克思主义基 本原理概论	必修	48	马克思主义基本 原理概论	黄蓉生	高 等 教 育 出版社	2017	王国忠	讲 师
毛泽东思想和 中国特色社会 主义理论体系 概论	必修	96	毛泽东、邓小平 “三个代表”思 想概论	刘会生	高 等 教 育 出版社	2017	王红梅	讲 师

形势与政策	必修	32	时事报告	中宣部	学习出版社	2016	李伟民	副教授
大学生心理健康教育	必修	32	青年学生健康教育	钟山	广东教育出版社	2016	邓楠	教授
大学英语	必修	48	新视野大学英语（第二版）读写教程 1	郑树棠	外语教学与研究出版社	2017	董华	讲师
	必修	48	新视野大学英语（第二版）读写教程 2	郑树棠	外语教学与研究出版社	2017	董华	讲师
	必修	48	新视野大学英语（第二版）读写教程 3	郑树棠	外语教学与研究出版社	2017	齐秀珍	教授
	必修	48	新视野大学英语（第二版）读写教程 4	郑树棠	外语教学与研究出版社	2017	齐秀珍	教授
大学计算机基础	必修	32	大学计算机应用基础	原峰山	中国铁道出版社	2017	马伟	讲师
体育	必修	128	新编大学体育教程	陈接华	人民体育出版社	2017	张建宇	讲师
IV-2-2 专业（专业基础）课								
课 程 名 称	必 修 / 选 修	课 时	使 用 教 材				授课教师	
			教 材 名 称	主 编	出版单位	出版时间	姓名	职称
高等数学 A(I)	必修	64	高等数学	丁尚文	同济大学出版社	2014. 7	蓝星	讲师
高等数学 A(II)	必修	64	高等数学	丁尚文	同济大学出版社	2015. 7	蓝星	讲师
程序设计基础	必修	64	C 语言程序设计与实践	杨杰	东北师范大学出版社	2020 9	张冬兰	讲师
面向对象程序设计	必修	64	C#面向对象程序设计及实践教程	唐燕	北京大学出版社	2016. 10	申青连	高工
算法与数据结构	必修	64	数据结构与算法：C#语言描述	（美）麦克米伦	人民邮电出版社	2017. 8	罗建平	高工
计算机网络	必修	64	计算机网络	张彬	中国铁道出版社	2014. 5	陈易平	高工

数据库原理与应用	必修	64	数据库原理及应用(SQL Server)(第3版)	李俊山	清华大学出版社	2018. 9	钟健	讲师
操作系统	限选	48	操作系统(第四版)	刘振鹏	中国铁道出版社	2018. 4	罗建平	高工
数字媒体技术导论	必修	32	《数字媒体技术导论》	丁向民	清华大学出版社	2015. 2	马伟	讲师
媒体制作软件	必修	64	Photoshop CS6 中文版基础培训教程	赵博	人民邮电出版社	2014. 1	乔国玲	教授
动画设计	必修	64	Flash CS5 动画设计教程	马宏艳	人民邮电出版社	2015. 6	汤婵	讲师
摄影与摄像技术	必修	64	大学摄影与摄像教程	刘勇	人民邮电出版社	2020. 3	刘晓萌	副教授
三维造型与动画技术	必修	64	3ds Max 2018 从入门到精通	唐茜	中国铁道出版社	2018. 7	马伟	讲师
数字视音频处理	必修	64	Adobe Audition 音频编辑案例教学经典教程-微课版	史创明	清华大学出版社	2018. 10.	张国梅	讲师
影视制作与合成	必修	64	中文版 After Effects CC 2017 影视特效实用教程	岳媛	清华大学出版社	2018. 6	汤婵	讲师
广告原理与实务	选修	32	广告学：理论、方法与实务（微课版）	李东进	人民邮电	2019. 1	刘晓萌	副教授
游戏程序设计	选修	32	Unity 3D 游戏开发标准教程	吴亚峰	人民邮电	2020. 2	张冬兰	讲师
游戏架构设计	选修	32	游戏策划与开发方法	张辉	清华大学出版社	2016. 8	陈易平	高工
游戏引擎设计	选修	64	Unity 3D\2D 手机游戏开发：从学习到产品	金玺曾	清华大学出版社	2019. 4	刘卓	副教授
游戏开发	选修	64	Unity 游戏开发实用教程	万书帆	海洋出版社	2015. 3	申青连	高工
实时虚拟现实技术	选修	64	虚拟现实技术基础与应用	李建	机械工业出版社	2018. 7	陈易平	高工

unity 技术开发与应用	选修	64	Unity VR 虚拟现实完全自学教程	邵伟	电子工业出版社	2019.5	王煜林	副教授
虚拟现实与系统仿真	选修	64	虚拟现实项目实战教程	谭恒松	电子工业	2020.3	张冬兰	讲师
人工智能导论	选修	32	人工智能导论	王万良	高等教育出版社	2017.8	王煜林	副教授
多媒体画面艺术	选修	48	多媒体画面艺术设计	游泽清	清华大学出版社	2015.10	郑哲孚	讲师
影视艺术欣赏概论	选修	32	影视艺术鉴赏	吴贻弓	北京大学出版社	2014.6	洪育丹	讲师
web 前端设计	选修	64	JavaScript 前端开发程序设计教程	李玉臣	人民邮电出版社	2017.3	汤婵	讲师
IV-2-3 实验课								
课程名称	必修 选修	课时	使用教材				授课教师	
			教材名称	主编	出版单位	出版年份	姓名	职称
媒体制作软件	必修	32	Photoshop CS6 中文版基础培训教程	赵博	人民邮电出版社	2014.01	罗建平	高工
动画设计	必修	32	Flash CS5 动画设计教程	马宏艳	人民邮电出版社	2015.06	汤婵	讲师
摄影与摄像技术	必修	32	大学摄影与摄像教程	刘勇	人民邮电出版社	2020.03	刘晓萌	副教授
三维造型与动画技术	必修	32	3ds Max 2018 从入门到精通	唐茜	中国铁道出版社	2018.07	马伟	讲师
数字视音频处理	必修	32	Adobe Audition 音频编辑案例教学经典教程-微课版	史创明	清华大学出版社	2018.10.	张国梅	讲师
影视制作与合成	必修	32	中文版 After Effects CC 2017 影视特效实用教程	岳媛	清华大学出版社	2018.06	钟健	讲师
广告原理与实务	选修	16	广告学：理论、方法与实务（微	李东进	人民邮电	2019.01	洪育丹	讲师

			课版)					
游戏程序设计	选修	16	Unity 3D 游戏开发标准教程	吴亚峰	人民邮电	2020.02	张冬兰	讲师
游戏架构设计	选修	16	游戏策划与开发方法	张辉	清华大学出版社	2016.08	汤婵	讲师
游戏引擎设计	选修	32	Unity 3D\2D 手机游戏开发：从学习到产品	金玺曾	清华大学出版社	2019.04	刘卓	副教授
游戏开发	选修	32	Unity 游戏开发实用教程	万书帆	海洋出版社	2015.03	申青连	高工
实时虚拟现实技术	选修	32	虚拟现实技术基础与应用	李建	机械工业出版社	2018.07	陈易平	高工
unity 技术开发与应用	选修	32	Unity VR 虚拟现实完全自学教程	邵伟	电子工业出版社	2019.05	王煜林	副教授
			Unity AR 增强现实完全自学教程	李晔	电子工业出版社	2019.05	王煜林	副教授
虚拟现实与系统仿真	选修	32	虚拟现实项目实战教程	谭恒松	电子工业	2020.03	郑哲孚	讲师
多媒体画面艺术	选修	16	多媒体画面艺术设计	游泽清	清华大学出版社	2009.10	张国梅	讲师
web 前端设计	选修	16	JavaScript 前端开发程序设计教程	李玉臣	人民邮电出版社	2017.03	汤婵	讲师

IV-3 教材建设

使用近 3 年出版的新教材比例					70%
使用省部级及以上获奖教材比例					28%
本单位有获省部级及以上奖励教材					2 部
序号	编写出版或自编教材名称	主 编	编写内容字数	出版时间或编写时间	出版或使用情况
1	广告设计	刘晓萌	18 万	2017.08	华中科技大出版社
2	摄影	刘晓萌	15 万	2018.07	华中科技大出版社
3	设计素描	刘晓萌	16 万	2019.08	华中科技大出版社
4	中外室内设计史	刘晓萌	20 万	2019.10	华中科技大出版社

5	室内设计基础	乔国玲	25 万	2018. 01	中国轻工业出版社
6	室内软装设计	乔国玲	20 万	2017. 01	上海人民美术出版社
IV-4 教学改革与研究					
IV-4-1 本专业近 4 年获市厅级及以上优秀教学成果、教材奖情况					
序号	项 目 名 称	获 奖 人 (注署名次序)	获署获奖名称、等级、时间名 次序 奖 人		
1	室内设计基础(9787558600371) 国家十三五规划教材	乔国玲	国家级, 2018. 01		
2	室内软装设计(9787558600157) 上海市十三五规划教材	乔国玲	省部级, 2017. 01		
3	第五届中国陈设艺术设计大赛	乔国玲	金奖(国家级)		
4	第二届“中视典杯”全国高校虚拟现实技术与应用综合技能大赛	马伟	国家级三等奖;2019.11		
5	第六期应用型课程建设大课堂说课比赛	郑哲孚	国家级三等奖, 教育部, 2017.05		
6	第八届全国高校数字艺术设计大赛——《Barber Shop 男士理发店》	张国梅(指导老师)	国家级一等奖; 2020.09		
7	第八届全国高校数字艺术设计大赛——《VR 家居》	张国梅; 张冬兰(指导老师)	国家级二等奖; 2020.09		
8	2020 年(第 13 届)中国大学生计算机设计大赛全国竞赛——《荒芜》	张冬兰(指导老师)	国家级三等奖; 2020.8		
9	第二届“中视典杯”全国高校虚拟现实技术与应用综合技能大赛——《校园 VR 导览系统》	张冬兰(指导老师)	国家级三等奖;2019.11		
10	2020 年(第 13 届)中国大学生计算机设计大赛全国竞赛——《笼鸟》	张冬兰(指导老师)	国家级三等奖; 2020.8		
11	第八届全国高校数字艺术设计大赛——《灭杀七宗: 坦坦岛》	马伟、张冬兰(指导老师)	国家级三等奖; 2020.09		
12	第八届全国高校数字艺术设计大赛——《云课计算机工作室视觉识别系统》	洪育丹、蔡柳萍(指导老师)	国家级三等奖; 2020.09		
13	2020 年(第 13 届)中国大学生计算机设计大赛全国竞赛	汤婵(指导老师)	《垃圾分类互动教辅课件》国家级三等奖; 2020.8		

14	2020 年（第 13 届）中国大学生 计算机设计大赛广东赛区竞赛	马伟（指导老师）	省级二等奖；2020.7
15	2020 年（第 13 届）中国大学生 计算机设计大赛全国竞赛	马伟（指导老师）	省级三等奖；2020.8
16	第十二届全国大学生广告艺术 大赛广东赛区竞赛	洪育丹（指导老师）	省级；2020.6
17	2020 年（第 13 届）中国大学生 计算机设计大赛全国竞赛	刘晓萌、张国梅（指导 老师）	《热度》省级三等奖；2020 年 8 月
18	2020 年（第 13 届）中国大学生 计算机设计大赛全国竞赛	刘晓萌（指导老师）	以动画反映“老广的早茶 文化”短片，省级三等奖；2020 年 8 月
19	2020 年（第 13 届）中国大学生 计算机设计大赛广东赛区竞赛 ——《谁杀死了知更鸟》	张冬兰（指导老师）	省级三等奖；2020.7
20	2018 年“华资杯”广东省大学 生计算机作品赛——《基于 FACE++的社交平台设计与实 现》	张冬兰（指导老师）	省级三等奖；2018.6

IV-4-2 本专业近 4 年教学改革研究课题一览表（本表可续）

序 号	课题编号	课 题 名 称	起 讫 时 间	立 项 单 位	发 文 、 编 号	姓 名	承担工作
1	2019XJKC03	《算法与数据结构》 (C#语言版)在线开 放课程建设	2019. 10 — 2022. 10	广州理工 学院	天院教 函 (2019) 31 号	张冬兰	教学资料 准备，课程 讲授和上 线，教研教 改
2	2017SZ02	广东技术师范学院天 河学院-广州腾科网 络技术有限公司大学 生实践教学基地	2017. 05 — 2019. 05	广东省质 量工程建 设项目	广质 (2017) 27 号	王煜林	实践基地 的筹备，计 划，完成

IV-5 本届本科生培养方案（附本专业的培养方案）

IV-6 本届毕业生教学计划执行情况（限 500 字）

2017 级数字媒体技术专业毕业生人才培养方案中要求开设的所有必修课程 30 门均已严格按照方案全部开出执行，并顺利完成教学计划所规定的课程教学学时，完成了所有课程的教学大纲、实验课程教学大纲；毕业设计正在进行中。

1. 理论课教学方面，在人才培养方案执行过程中，课程的过渡和衔接合理，学生能较好地

完成各项学习任务。统计表明，本届毕业生各学期专业课平均成绩为 78.4 分，及格率达 98.2% 以上，总体优良率达 52.5%，各学期公共选修课一次性及格率为 95.1 % 以上。

2. 实验课教学方面，理论课与实验课的课时分配符合应用型本科的教学特点和人才培养规格要求，实验开出率 100%，综合性、设计性实验开出率 100%；

3. 实践教学方面，引导学生积极参与科研项目实训及各级别学科竞赛。5 名毕业生主持或参与 2017 年省级大学生创新创业训练项目，百余人次参与校企横向项目合作、广州市科普计划项目等项目实践，学科竞赛全班参与率达到 65%。

4. 本届毕业生人才培养方案执行总体情况良好，但也存在一些不足，如职业技能考证工作开展缓慢，选修课的设置有待优化。

V 毕业设计（论文）

V-1 毕业设计（论文）情况[包括毕业设计<论文>规范、工作进度、选题安排、指导教师选派、过程管理、及毕业设计（论文）评阅标准，限 800 字]

一、毕业设计（论文）规范

严格按照学院下发的广师天院教（2017）15 号《广东技术师范学院天河学院本科生毕业设计（论文）工作管理规定》开展毕业设计（论文）的管理与指导工作，按要求制定了详细的工作计划，成立系、教研室两级工作小组，认真落实各项工作职责，规范论文写作格式、打印装订标准，定期检查指导各专业毕业设计（论文）工作进展，认真组织毕业设计（论文）规范审查工作。

二、工作进度

制定详细可行的工作进度表，第七学期第 10 周成立系工作领导小组，第 11-12 周审查指导教师资格，动员、指导学生选题，第 13 周下达任务书，第 13-19 周撰写开题报告并开题，第七学期第 20 周-第八学期第 4 周指导毕业设计论文初稿撰写，第 5 周中期检查，第 9-10 周定稿，第 11 周评阅，第 12 周答辩，第 13-14 周总结和资料归档。

三、选题安排、指导教师选派

毕业设计（论文）选题符合数字媒体艺术专业培养目标，满足综合训练要求，结合社会生产实际，严格规定一人一题；指导教师选派方面，严格按照广师天院教（2017）15 号文件规定，安排具有讲师及以上职称的教师担任指导教师，实行师生双向选择机制。

四、过程管理

整个毕业设计过程经历了学生动员会、拟题、选题、开题、毕业设计修改、论文撰写及修改、中期检查、定稿打印装订、系内答辩、学院总答辩、成绩评定与总结等 11 个大环节。指导过程中主要抓好三个方面：

- 一) 做好前期准备工作, 及早动员, 认真落实;
- 二) 抓好毕业设计中期检查工作;
- 三) 认真落实毕业设计的后期工作。

五、评阅标准

根据广师天院教〔2017〕15号文件《毕业论文评审标准》规定, 毕业设计(论文)成绩由指导老师成绩(40%)和评阅老师成绩(30%)和答辩小组成绩(30%)三个部分构成, 最终成绩采用五级分制, 其中“优秀”等级控制在20%内, “良好”等级控制在45%内, 其余为“中等”、“及格”和“不及格”。

V-2 毕业设计(论文)选题一览表(按指导教师顺序)(本表可续)

编号	选 题 名 称	选题来源	选题类型名称 (本专业分类)	学 生 姓 名	指导教 师姓名	职称
1	《中世纪建筑》三维动画仿真模拟与实现	工程实践	数媒技术	陈敬文	乔国玲	教授
2	定格动画之《一碗“螺丝”粉的诞生》	项目研究	数媒技术	谭晓彤	乔国玲	教授
3	镜头拼接技法在短视频《有一群伙伴比啥都浪漫》中的运用	工程实践	数媒技术	赖俊朋	乔国玲	教授
4	UI 交互设计《沙漏数码》	工程实践	数媒技术	黄小庆	乔国玲	教授
5	基于 ARFoundation 的 AR 家具展示	工程实践	数媒技术	梁锦涛	乔国玲	教授
6	基于 AR 技术建筑拆装工程的研究与实现	工程实践	数媒技术	谭思远	乔国玲	教授
7	基于 unity3D《兔兔世界》冒险养成类游戏设计	工程实践	数媒技术	陈洁怡	乔国玲	教授
8	基于 Unity3d 的 AR 虚拟校园导览研究与实现——程序设计	项目研究	数媒技术	卢剑明	乔国玲	教授
9	基于 Unity3d 的 AR 虚拟校园导览研究与实现——美术设计	项目研究	数媒技术	吴丽颖	乔国玲	教授
10	基于 Unity3d 开发的交互性炮塔防御类游戏设计研究	项目研究	数媒技术	贺一峻	乔国玲	教授
11	基于 unity 的 swarming 游戏开发——程序设计	项目研究	数媒技术	梁秀煌	乔国玲	教授
12	基于 unity 的 swarming 游戏开发——关卡设计	工程实践	数媒技术	廖炜楠	乔国玲	教授

13	基于unity的swarming 游戏开发——技术美术	项目研究	数媒技术	梁健明	刘晓萌	副教授
14	创意公益广告设计《到处漂》	工程实践	数媒技术	肖莹婷	刘晓萌	副教授
15	特效动画《消散》的制作与设计	工程实践	数媒技术	倪雨璇	刘晓萌	副教授
16	基于图片识别的体验式 app 设计——代码设计	工程实践	数媒技术	梁智勇	刘晓萌	副教授
17	基于图片识别的体验式 app 设计——界面设计	项目研究	数媒技术	黄凯茂	刘晓萌	副教授
18	基于图片识别的体验式 app 设计——模型制作	项目研究	数媒技术	张湘民	刘晓萌	副教授
19	基于移动端《天院小书 摊》小程序的开发与实现	项目研究	数媒技术	潘栩丰	刘晓萌	副教授
20	UI 设计-《校园书籍共 享》	工程实践	数媒技术	杨杰全	刘晓萌	副教授
21	交互式体验与漫游广理 ——地形建模和代码设计	工程实践	数媒技术	陈晓聪	刘晓萌	副教授
22	交互式体验与漫游广理 ——建筑建模和界面设计	工程实践	数媒技术	庞晓	刘晓萌	副教授
23	浅析镜头画面技术在微 电影《熬夜》中的应用	工程实践	数媒技术	陈洪波	刘卓	副教授
24	三维动画短片《下山行》 制作与实现	工程实践	数媒技术	郑燕丝	刘卓	副教授
25	三维卡通角色动画《面 具》的研究与实现	项目研究	数媒技术	许盈	刘卓	副教授
26	三维漫游动画——新中式 别墅三维导览	项目研究	数媒技术	黄金梦	刘卓	副教授
27	基于数字媒体技术的二 维动画《网》的设计与 制作	项目研究	数媒技术	周杞柔	刘卓	副教授
28	浅谈纪录片《你要去哪 里》中的拍摄技巧及后 期制作	项目研究	数媒技术	叶梦编	刘卓	副教授
29	三维动画短片《若干年 后》的设计与制作	工程实践	数媒技术	罗伊娜	刘卓	副教授
30	数字媒体技术在二维动 画《破晓》中的应用	项目研究	数媒技术	潘艳清	刘卓	副教授
31	二维动画《贪婪》的设 计与制作	工程实践	数媒技术	黄浩晋	刘卓	副教授
32	MG 动画短片《沉默》的 设计与制作	工程实践	数媒技术	苏佩林	刘卓	副教授

33	动画《猎龙》的剧本与角色形象设计	工程实践	数媒技术	冀从容	王煜林	副教授
34	拍摄技巧及后期制作在短片《熹微》中的应用	工程实践	数媒技术	陈佳涌	王煜林	副教授
35	基于 unity3d 的三维游戏《大千》的游戏设计	工程实践	数媒技术	李文根	王煜林	副教授
36	以人性为主题创作的《仁心》微电影	工程实践	数媒技术	何文轩	王煜林	副教授
37	二维动画短片《布谷鸟》的设计与制作	工程实践	数媒技术	黄俊彦	王煜林	副教授
38	基于 unity3d 开发的解密游戏《原石》的游戏设计	项目研究	数媒技术	刘清华	王煜林	副教授
39	PR 剪辑技术在短视频《我》中的运用	项目研究	数媒技术	林钧勇	王煜林	副教授
40	运用 pr 技术对微电影《破土》的探究	项目研究	数媒技术	汤滕榕	王煜林	副教授
41	基于 MG 动画制作的潮剧片段《白兔记之井边会》设计与研究	项目研究	数媒技术	余洁琪	王煜林	副教授
42	运用 Pr 技术实现微电影《这么远，那么近》的创作	工程实践	数媒技术	钟浩聪	王煜林	副教授
43	结合 AE 技术生成 MG 动画对抑郁症话题的研究	工程实践	数媒技术	蔡婉儿	罗建平	高工
44	探析镜头语言在《一天》纪录片中的运用	工程实践	数媒技术	张素雅	罗建平	高工
45	通过创作微电影《倾听》对焦虑症进行基础研究	工程实践	数媒技术	李婷	罗建平	高工
46	浅析公益微电影《蛊》的叙事方法	工程实践	数媒技术	陈佩怡	罗建平	高工
47	探析影片画幅在实验影像《茧》中的应用	项目研究	数媒技术	吴静怡	罗建平	高工
48	浅析蒙太奇手法在《流浪人》微视频中的应用	项目研究	数媒技术	蔡庚生	罗建平	高工
49	基于 unity 的《迷宫觅食》游戏设计开发	项目研究	数媒技术	蔡裕园	罗建平	高工
50	基于 unity3dAR 平台“行星”知识科普类的交互设计实现	项目研究	数媒技术	何敏	罗建平	高工
51	基于 unity 的动作类游戏《生存挑战》的设计与开发	工程实践	数媒技术	黄子妍	罗建平	高工
52	基于 Unity 引擎的Rougelike 地牢风格冒险游戏设计与开发	工程实践	数媒技术	罗宇	罗建平	高工

53	基于 unity 引擎的冒险类游戏《守住我的宝物》的设计与开发	工程实践	数媒技术	宋浩	申青连	高工
54	基于 Unity3D 引擎实现跑酷类游戏的设计与开发	工程实践	数媒技术	魏伟灵	申青连	高工
55	以乡村振兴为主题的 Unity 游戏设计与开发	工程实践	数媒技术	姚智淘	申青连	高工
56	基于 Unity3D 的塔防游戏《守卫家园》设计与开发	项目研究	数媒技术	叶嘉茵	申青连	高工
57	视频短片《一场梦》的分镜技术及后期制作	项目研究	数媒技术	余顺宝	申青连	高工
58	MG 动画新型冠状病毒科普宣传设计	项目研究	数媒技术	张艺婷	申青连	高工
59	南平红色根据地 MG 动画宣传设计与制作	项目研究	数媒技术	蔡智航	申青连	高工
60	基于 unity2d 横版像素游戏《DREAM》的设计与开发	工程实践	数媒技术	黄梓嫻	申青连	高工
61	《The Last》科幻短片的特效研究与实现	工程实践	数媒技术	叶广航	申青连	高工
62	基于 Unity 3D 的射击游戏《Punk》的设计与开发	工程实践	数媒技术	傅楚钊	申青连	高工
63	MG 动画《不塑之客》设计与制作	工程实践	数媒技术	关艳萍	陈易平	高工
64	基于 unity3D 的解密类游戏《情绪调节器》的设计与开发	工程实践	数媒技术	孙婉容	陈易平	高工
65	基于 unity 引擎的射击类游戏设计与开发	工程实践	数媒技术	叶安琪	陈易平	高工
66	基于 C4D 的三维动画短片《不易》的设计与制作	项目研究	数媒技术	周雨	陈易平	高工
67	“定格动画与实景相结合的探索”	项目研究	数媒技术	蔡慧怡	陈易平	高工
68	基于剪辑与特效实现的纪录片《广州城市变迁》	项目研究	数媒技术	陈晓彤	陈易平	高工
69	基于 PR 剪辑技术实现的微电影《夜，莫熬》	项目研究	数媒技术	辜小曼	陈易平	高工
70	基于 pr 剪辑技术在微电影《私》中的实践	工程实践	数媒技术	何泽岚	陈易平	高工
71	基于 PR 剪辑技术实现的纪录片《客家美食文化·咸汤圆》	项目研究	数媒技术	李秋云	陈易平	高工

72	基于 pr 与 ae 实现的《comandante 手摇磨豆机》宣传片创作	工程实践	数媒技术	廖慧珊	陈易平	高工
73	基于 Pr/Ae 实现的纪录片《广州传统美食》	工程实践	数媒技术	罗睿璇	马伟	讲师
74	基于 PR 与 AE 实现《地铁上的人们》纪实短片创作	工程实践	数媒技术	杨芷唯	马伟	讲师
75	数字媒体技术在宣传片《磨豆机》中的应用	工程实践	数媒技术	张爱萍	马伟	讲师
76	基于前期与后期处理实现《嘿，我能进你家吃饭吗？》短片创作	工程实践	数媒技术	张雨晴	马伟	讲师
77	以 C4D 实现的《清醒》短片创作	工程实践	数媒技术	陈晓欣	马伟	讲师
78	基于 C4D 实现的《“钉子户”企鹅》短片创作	项目研究	数媒技术	江志雅	马伟	讲师
79	用镜头记录《广东佛山舞狮文化与传承》短片创作	项目研究	数媒技术	何碧仪	马伟	讲师
80	基于 Pr 和 Ae 实现《独》短片创作	工程实践	数媒技术	李雨珊	马伟	讲师
81	用镜头表达《小七，生活更清晰》短片创作	工程实践	数媒技术	王楚健	洪育丹	讲师
82	探析剪辑技巧在《巴适成都》中的运用	工程实践	数媒技术	赖天南	洪育丹	讲师
83	浅析动画《发现寒食节》中的创意和制作技巧	工程实践	数媒技术	任星星	洪育丹	讲师
84	论三维建模技术在广告短片《愈》中的运用	工程实践	数媒技术	杨慧婷	洪育丹	讲师
85	探析动画《同心结》中的艺术表现形式和动画表现	项目研究	数媒技术	余晓琳	洪育丹	讲师
86	浅析数字媒体技术在实验艺术短片《逝》中的应用	项目研究	数媒技术	周梦缘	洪育丹	讲师
87	探析动画技巧在短视频《幻》中的运用	项目研究	数媒技术	陈东锋	洪育丹	讲师
88	探讨 3d 超现实技术与短片《未来》的结合应用	项目研究	数媒技术	李嘉宝	洪育丹	讲师
89	解析二维、三维动画与实拍短片《光》的结合应用	工程实践	数媒技术	梁晃铨	郑哲孚	讲师
90	基于数字媒体技术下的 MG 动画《H·O·H》设	工程实践	数媒技术	任颖琳	郑哲孚	讲师

	计					
91	浅析短视频《梦》中二维与三维技术的综合应用	工程实践	数媒技术	王维勇	郑哲孚	讲师
92	数字媒体技术在二维动画设计《味》中的创新应用	工程实践	数媒技术	翁嘉薇	郑哲孚	讲师
93	论广告片《循规不取巧》中的创意与设计	工程实践	数媒技术	肖越	郑哲孚	讲师
94	探讨二、三维技术在《天道酬勤》中的运用	项目研究	数媒技术	邢宇腾	郑哲孚	讲师
95	镜头语言在短视频《消音》中的运用	项目研究	数媒技术	许力文	郑哲孚	讲师
96	浅析数字媒体技术在纪录片《巷》的影响与应用	项目研究	数媒技术	李紫丹	郑哲孚	讲师
97	巧妙转场在微电影《酒·戒》中的重要性研究	项目研究	数媒技术	王子豪	张冬兰	讲师
98	浅析微电影《不甘心》剧本与创作	工程实践	数媒技术	张艺瀚	张冬兰	讲师
99	探析反转广告中的艺术表现形式和创意设计	工程实践	数媒技术	黄展翔	张冬兰	讲师
100	《二氧化碳的制取》化学实验操作模拟互动手机软件的设计与开发	工程实践	数媒技术	房晶	张冬兰	讲师
101	恐龙化石虚拟互动展厅的设计与制作	工程实践	数媒技术	李泳瑜	张冬兰	讲师
102	《狼来了》儿童立体互动绘本的设计与制作	工程实践	数媒技术	梁琬滢	张冬兰	讲师
103	陶渊明古诗词拼图立体互动教学课件的设计与制作	项目研究	数媒技术	廖琳琳	张冬兰	讲师
104	唐朝仕女服饰鉴赏交互软件的设计与制作	项目研究	数媒技术	宋昀蔚	张冬兰	讲师
105	广州理工学院校园VR漫游互动软件的设计与制作	项目研究	数媒技术	李葆聪	汤婵	讲师
106	《艾米丽的诞生》换装互动游戏的代码设计与调试	项目研究	数媒技术	王芷琪	汤婵	讲师
107	《视角蚂蚁》卡通互动游戏的设计与制作	工程实践	数媒技术	黄逸丰	汤婵	讲师

108	《奇怪的食谱增加了》 互动游戏的设计与制作	项目研究	数媒技术	陆茵	汤婵	讲师
109	《艾米丽的诞生》换装 互动游戏的模型设计与 制作	工程实践	数媒技术	谢思思	汤婵	讲师
110	《艾米丽的诞生》换装 互动游戏的 UI 设计与 游戏整合	工程实践	数媒技术	周会棋	汤婵	讲师
111	《实现》VR 互动模拟经 营游戏的代码设计与场 景搭建	工程实践	数媒技术	曹明浩	汤婵	讲师
112	基于 Unity 3D 的《太空 防御战》塔防游戏的设 计与制作	工程实践	数媒技术	黄嘉豪	汤婵	讲师
113	《小猪快跑》2d 横板跑 酷游戏的设计与制作	工程实践	数媒技术	黄勇智	钟健	讲师
114	《星之卡比同人》游戏 的设计与制作	项目研究	数媒技术	黎皓镔	钟健	讲师
115	《实现》VR 互动模拟经 营游戏的代码设计与交 互设计	项目研究	数媒技术	王荻斯	钟健	讲师
116	基于 unity3d 技术的汽 车展示及介绍交互软件 开发与制作	工程实践	数媒技术	李锦权	钟健	讲师
117	手机数码店铺虚拟漫游 购物交互系统的设计与 制作	工程实践	数媒技术	林伟烈	钟健	讲师
118	《童话镇的巨人》推箱 子闯关游戏的设计与制 作	工程实践	数媒技术	罗斯恒	钟健	讲师
119	基于 unity 3D 的虚拟看 房头盔互动系统的设计 与制作	工程实践	数媒技术	邓乐来	钟健	讲师
120	《方圆》三维动画短片 的设计与制作	工程实践	数媒技术	谢观玲	钟健	讲师
121	《时代》三维动画短片 的设计与制作	项目研究	数媒技术	谢锦聪	张国梅	讲师
122	《小世界》三维动画短 片的设计与制作	项目研究	数媒技术	张文晖	张国梅	讲师
123	《家》三维动画短片的 设计与制作	项目研究	数媒技术	赵 娟	张国梅	讲师
124	探析镜头转场在《广州 的朝九晚五》中的运用	项目研究	数媒技术	何元广	张国梅	讲师

125	MG 风格动画制作的尝试《Lonely Planet》	工程实践	数媒技术	张梓情	张国梅	讲师
126	探析 unity 在交互设计《手机里的博物馆》中的运用	项目研究	数媒技术	林芷珊	张国梅	讲师
127	探析视听语言在微电影《拥抱星空》中的运用	工程实践	数媒技术	布楚睿	张国梅	讲师
128	MG 风格动画制作《Dear Mamba》	工程实践	数媒技术	叶健伟	张国梅	讲师

VI 审核意见

（专业建设特色与优势，不足及改进措施，限 800 字内）

（一）特色与优势

1. “技艺”双修，竞技提高

数字媒体技术专业一直秉承技术和艺术的融合，打造出适应社会发展的人才培养方案，让学生懂技术的情况下提高自己的艺术修为，在数字媒体领域能独挡一面。强调实际应用能力的培养，人才培养质量良好，学生综合素质较高，学生在近四年在中国大学生计算机设计大赛、全国高校数字艺术设计大赛、全国高校虚拟现实技术与应用综合技能大赛中获得了国家级一等奖 1 项，国家级二等奖 1 项，国家级三等奖 6 项，省赛一等奖 5 个；二等奖 5 个；三等奖 15 个。

2. 校企合作、协同创新，共同育人

先后与广州海平信息技术服务有限公司、广州山河蓝海文化发展有限公司、广州山地计算机软件开发广州等校企合作共建的实习基地等企业建立了合作关系，通过送学生到企业实训，送老师到企业培训，聘请企业工程师到学校给学生上课，带学生课程设计、课程实训等形式，创新人才培养模式。引入企业联合办学，成立了山河蓝海数媒工作室；星耀全媒体运营实训基地。

3. 构建了“课程实验、课程设计(课程实训)、专业实习”三级实践教学体系。

在实践教学方面，构建了“课程实验、课程设计（课程实训）、专业实习”三级实践教学体系。一方面加强双师型（教学型、工程型）教师的培养，使教师既能担任专业理论课的教学，又能担任课程设计、项目实训、项目开发的教学；另一方面积极开展校企合作，充分发挥校外实习基地的作用，组织学生到企业去接受企业级的项目实训，使企业能将其丰富的项目开发经验传授给学生，提高学生的实践能力。

4. 依托学科竞赛，拓展第二课堂，促进学风建设

我们非常重视拓展学生的“第二课堂”教育，积极组织学生参加学科竞赛；积极组织学生参加职业资格认证；积极组织学生参加大学生科技节活动。并成立科技团队，开展一系列的项目化教学活动，充分调动学生的学习热情和创新能能力，促进学风建设。

（二）存在的不足与改进措施

1. 人才培养模式需要进一步创新。

要加强对产业发展趋势和人才市场需求的调研，加强对应用型本科教学模式的研究。

	<p>2. 教师队伍的科研能力与教研能力有待进一步提高。 要加强科研团队建设，健全激励机制。积极引进与培养学术带头人，加强青年教师业务培训，拓宽科研申报渠道，加强科研平台建设，提升科研管理部门的服务水平。</p> <p>3. 实验室需要进一步完善。 要加大实验室建设投入，不断补充与更新实验仪器设备。</p> <p>通过自评，我们认为本专业已满足新增学士学位授予专业条件。</p> <p>专业负责人（签章）：_____年 月 日</p>
院系审核意见	<p>数字媒体技术专业定位准确；人才培养方案基本满足本科培养目标和本科学业标准的要求，已开出人才培养方案规定的全部课程，其中多数课程由具有讲师以上职称的教师讲授，教学质量较好；实验/实践课程、实习课程全部开齐，且质量好；学生的毕业设计全部由讲师以上职称的教师指导，管理规范；各项考核制度健全。根据《广东省普通高等学校学士学位授权专业评审指标体系》和该专业的建设情况，院专业建设指导委员会评审认为：该专业已达到学士学位授权专业的条件，申请新增该专业为学士学位授予专业。</p> <p>院系章：_____院系负责人（签章）：_____年 月 日</p>

单位学位评定委员会审核意见	<div>单位学位评定委员会（公章）：主席（签章）：年 月 日</div>
单位承诺	<div>上述材料真实可靠、准确无误，不涉及国家秘密并可在互联网上公示及公开评审，其一切后果和法律责任由我单位承担。</div> <div>单位公章 年 月 日</div>

附件 3：计算机科学与工程学院数字媒体技术专业教学进程安排表

课程类别		课程代码	课程名称	课程性质	学分	授课周数	标准学时	学时分配		按学期学时分配（周学时）								考核方式	
										第一学年		第二学年		第三学年		第四学年			
								理论	实践	一	二	三	四	五	六	七	八		
通识教育课程	通识核心子课程	0140022	思想道德修养与法律基础	必修	3	18	48	48		3								集中考试	
		0140037	中国近现代史纲要	必修	2	18	32	32			2							集中考试	
		0140215	马克思主义基本原理概论	必修	3	18	48	48				3						集中考试	
		0140105	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	6	18	96	64	32					4				集中考试	
		0140098	形势与政策	必修	2	18	32	14	18	√	√	√	√	√	√	√	√	分散考试	
		0140066	大学生心理健康教育	必修	2	18	32	32			2								分散考试
		0140217	应用文写作	必修	2	18	32	32		2									集中考试
		0740006	大学英语	必修	12	72	192	192		3	3	3	3						集中考试
		0441701	大学计算机基础	必修	2	18	32	16	16	2									集中考试

																	试
		0140023	体育	必修	4	72	128	28	100	2	2	2	2				分散考试
		小计			38		672	506	166	12	9	8	9	0	0	0	
	通识扩展子课程		社会科学类	限选	2	18	32	32									分散考试
			自然科学类	限选	2	18	32	32									分散考试
			文学艺术类	限选	2	18	32	32									分散考试
			创新创业类	限选	3	36	48	48									分散考试
		选足 9 学分			9		144	144									
		小计			9		144	144									
学科基础课程	学科核心子课程	0140210	高等数学 A(I)	必修	4	18	64	64		4							集中考试
		0140211	高等数学 A(II)	必修	4	18	64	64			4						集中考试
		0441705	程序设计基础	必修	4	18	64	40	24	4							集中考试
		0441016	面向对象程序设计	必修	4	18	64	40	24		4						集中

																	考试
		0440102	算法与数据结构	必修	4	18	64	40	24			4					集中 考试
		0440311	计算机网络	必修	4	18	64	40	24			4					集中 考试
		0441038	数据库原理与应用	必修	4	18	64	40	24				4				集中 考试
		小计			28		448	328	120	8	8	8	4	0	0	0	
	学科 扩展 子 课 程	0140213	大学物理	选修	3	18	48	32	16		3						分散 考试
		0140016	线性代数	限选	2	18	32	32			2						分散 考试
		0140127	离散数学	限选	3	18	48	48				3					分散 考试
		0240521	电工学基础	选修	3	18	48	32	16			3					分散 考试
		0140007	概率论与数理统计	限选	3	18	48	48					3				分散 考试
		0240522	模拟电子技术	选修	3	18	48	32	16				3				分散 考试

		0441709	操作系统	限选	3	18	48	32	16					3				分散考试
		0240169	数字信号处理	选修	3	18	48	32	16					3				分散考试
		0240512	数字电路与逻辑设计	选修	3	18	48	32	16						3			分散考试
		0441136	软件工程	选修	3	18	48	32	16						3			分散考试
		0441711	人工智能导论	选修	2	18	32	0								2		分散考试
		0441713	计算机存储技术	选修	3	18	48	32	16							3		分散考试
		小计				34		544	384	128	0	5	6	6	6	6	5	0
		选足 12 学分				12		208	192	16		2	3	3	3	3	3	0
专业课程	专业核心子课程	0441737	数字媒体技术导论	必修	2	18	32	32		2								集中考试
		0441738	媒体制作软件	必修	4	18	64	32	32		4							集中考试
		0441739	动画设计	必修	4	18	64	32	32			4						集中考试

		0440944	摄影与摄像技术	必修	4	18	64	32	32				4				集中考试
		0441741	三维造型与动画技术	必修	4	18	64	32	32				4				集中考试
		0441740	数字视音频处理	必修	4	18	64	32	32					4			集中考试
		0441742	影视制作与合成	必修	4	18	64	32	32						4		集中考试
		小计			26		416	224	192	2	4	4	8	4	4	0	0
	数字传媒方向		广告原理与实务	限选	2	18	32	16	16					2			分散考试
			UI 界面设计	限选	2	18	32	16	16					2			分散考试
			Cinema4D 三维建模与渲染技术	限选	4	18	64	32	32						4		分散考试
			影视编导创作	限选	4	18	64	32	32							4	分散考试
		小计			12		192	96	96	0	0	0	0	4	4	4	0
		0441743	游戏程序设计	限选	2	18	32	16	16					2			分散考试

		0441744	游戏架构设计	限选	2	18	32	16	16					2				分散考试
		0441745	游戏引擎设计	限选	4	18	64	32	32						4			分散考试
		0441746	游戏开发	限选	4	18	64	32	32							4		分散考试
		小计				12		192	96	96	0	0	0	0	4	4	4	0
		0441747	实时虚拟现实技术	限选	4	18	64	32	32					4				分散考试
		0441748	unity 技术开发与应用	限选	4	18	64	32	32						4			分散考试
		0441749	虚拟现实与系统仿真	限选	4	18	64	32	32							4		分散考试
		小计				12		192	96	96	0	0	0	0	4	4	4	0
		选足 12 学分				12		192	96	96	0	0	0	4	4	4	4	0
	集中实践子课程	0140061	军事理论与训练	必修	2	2	56	12	44	2 周								
		0040001	社会实践	必修	4	4	112		112									
		0440312	网页设计与网站建设实训	必修	2	2	56		56		2 周							分散考试
		0441750	媒体制作软件课程设计	必修	1	1	28		28			1 周						分散考试

		0441751	动画设计课程设计	必修	1	2	56		56			1 周					分散考试
		0441752	摄影与摄像实训	必修	1	1	28		28			1 周					分散考试
		0441753	数字视音频处理课程实训	必修	1	1	28		28				1 周				分散考试
		0441754	三维造型与动画技术课程实训	必修	2	2	56		56					2 周			分散考试
		0441755	影视制作与合成课程实训	必修	2	2	56		56						2 周		分散考试
		0441154	毕业实习	必修	4	4	112		112							4 周	
		0441252	毕业设计（论文）	必修	10	10	280		280							10 周	
		小计			30		868	12	856								
拓展课程			中华诗词类	选修	2	18	32	32									分散考试
			中华典籍类	选修	2	18	32	32									分散考试
			中华武术类	选修	2	18	32	32									分散考试
			中国节日类	选修	2	18	32	32									分散考

																	试
	中国书画类	选修	2	18	32	32											分散考试
	中国曲艺类	选修	2	18	32	32											分散考试
	选足 2 学分		2	18	32	32											
0841182	速写与手绘	任选	3	18	48	32	16	3									分散考试
0841183	艺术设计基础	任选	3	18	48	32	16		3								分散考试
0841028	影视艺术欣赏概论	任选	2	18	32	32				2							分散考试
0441736	多媒体画面艺术	任选	3	18	48	32	16			3							
0441758	计算机图形学	任选	4	18	64	48	16				4						分散考试
0441847	web 前端设计	任选	4	18	64	48	16				4						分散考试
0441759	3D 图形程序设计	任选	4	18	64	48	16					4					分散考试
0441848	三维建模与场景设计	任选	4	18	64	48	16					4					分散考

																	试
	0441849	人机交互技术	任选	2	18	32	32							2			分散考试
	0441040	数字图像处理	任选	4	18	64	48	16						4			分散考试
	0441850	影视特效制作	任选	3	18	48	32	16							3		分散考试
	0441851	HTML5 游戏开发	任选	4	18	64	48	16							4		分散考试
	选足 13 学分				13		208	144	64	3		2	4	4			
	小计				15		240	176	64								
素质教育课外项目			选修	10	素质教育课外项目模块为 10 学分，不纳入学生毕业和学士学位授予要求。依据学校另行制定的素质教育课外项目实施办法执行。												
合计				170		3188	1678	1510	22	23	23	28	11	11	7	0	

计算机科学与工程学院
数字媒体技术专业本科人才培养方案
(专业代码: 080906)

一、培养目标

本专业培养德、智、体、美等方面全面发展，掌握程序设计、网络应用、计算机图形学、数字图像处理、数字视音频处理、计算机动画、人机交互、虚拟现实技术等基本知识，具有平面设计、摄影摄像、动画设计、程序设计、游戏设计和虚拟现实技术产品开发的能力，能在党政机关、新闻媒体、数字出版、影视动画、网络媒体、移动应用开发等部门从事平面设计、影视动画、移动应用、虚拟仿真、数字游戏与交互媒体等数字媒体的设计与开发的应用型高级技术人才。

二、培养要求

本专业学生主要学习数字媒体技术专业的基本理论、基础知识和基本技能，受到科学实验、科学思维以及艺术设计的训练，强化工工渗透、艺术融合，加强综合实践训练，开设多种课程设计和综合实践，使学生具有数字媒体设计、制作、开发、应用的基本能力；具备较快适应第一线实际工作岗位需要的可持续发展能力；具有团队协作精神和良好的人际交流与合作能力；具有较高的政治思想觉悟；具有良好的职业道德、创业精神；具有健康的体魄和心理素质。

(一) 素质要求

1. 热爱祖国，拥护中国共产党领导，掌握马列主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理。
2. 具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。
3. 具有从事专业工作所需的相关社会科学知识、自然科学知识和人文素质知识。
4. 具备健全的心理和健康的体魄，以及良好的人际沟通能力。

（二）知识要求

1. 掌握本专业所需的基本理论知识，主要包括：大学英语、高等数学、数字媒体技术导论、程序设计、艺术设计基础、平面设计、广告策划等方面的基础理论知识。
2. 掌握本专业所需的专业理论知识，主要包括：网络与应用、计算机图形学、数字图像处理、数字视音频处理、计算机动画、人机交互、虚拟现实技术等专业理论知识。

（三）能力要求

1. 掌握本专业所必须的计算机、影视、艺术基础等理论知识，具有基本的计算机编程技能、绘画技能；熟悉相关图形图像开发，掌握主流图形图像软件的操作，了解特效制作的流程，具有平面设计、广告设计的能力。
2. 掌握动画设计的基本概念、理论和方法，掌握主流动画软件的操作，具有创作二维动画和三维动画的能力。
3. 掌握游戏软件设计和虚拟现实技术的基本理论和技术，具有游戏软件开发和虚拟仿真产品开发的能力。
4. 掌握数字影视技术的理论与方法，熟悉各种主流摄影、摄像工具的使用，具有能熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧创作数字影视作品的的能力。
5. 掌握网络传播的基本理论和技术，具备网站设计与开发、网络多媒体设计与开发的能力。
6. 掌握数字媒体产品开发项目的策划与管理的相关理论与方法，了解相关的法律法规和行业规则，具有组织、控制、管理、推广项目的的能力。

三、主干学科与主要课程

主干学科：计算机科学与技术、信息与通信工程

主要课程：程序设计基础、面向对象程序设计、计算机网络、算法与数据结构、数据库原理与应用、数字媒体技术导论、速写与手绘、艺术设计基础、媒体制作软件、计算机图形学、数字图像处理、动画设计、数字视音频处理、多媒体画面艺术、3D 图形程序设计、三维造型与动画技术、游戏架构设计、实时虚拟现实技术、游戏开发、影视制作与合成等。

四、学制、学分与学位要求

（一）学制：基本学制 4 年，学生修业年限为 3 至 6 年。

（二）毕业学分：本专业要求修满 170 学分。学生完成人才培养方案规定课程，修满规定的学分，符合德、智、体、美等方面基本要求，准予毕业。

（三）授予学位：符合学校学士学位授予工作细则规定的条件，授予工学学士学位。

五、课程与教学进程安排

（一）课程体系结构及学时学分比例表

课程类别	课程性质	学 分	占总学分比例	学时分配	
				理论	实践
通识教育课程	——	47	26.11%	650	166
通识核心子课程	必修	38	21.11%	506	166
通识扩展子课程	选修	9	5.00%	144	0
学科基础课程	——	40	22.22%	504	136
学科核心子课程	必修	28	15.56%	328	120

学科扩展子课程		选修	12	6.67%	176	16
专业课程		——	68	37.78%	332	1116
专业核心子课程		必修	26	14.44%	224	192
专业扩展子课程		选修	12	6.67%	96	96
集中实践子课程		必修	30	16.67%	12	828
拓展课程		选修	15	8.33%	176	64
素质教育课外项目		选修	10	5.56%		
总学分	必修学分	选修学分	选修学分占比	总学时	实践学时	实践学时占比
180	122	58	32.22%	3144	1482	47.14%

(二)

主要实践教学环节安排表

课程代码	课程名称	课程类别	开课学期	标准学时	考核方式
0140061	军事理论与训练	集中实践子课程	1	56	
0040001	社会实践	集中实践子课程		112	
0440312	网页设计与网站建设	集中实践子课程	2	56	分散考试
0441750	媒体制作软件课程设计	集中实践子课程	3	28	分散考试
0441751	动画设计课程设计	集中实践子课程	3	28	分散考试
0441752	摄影与摄像实训	集中实践子课程	4	28	分散考试
0441753	数字视音频处理课程实训	集中实践子课程	5	28	分散考试
0441754	三维造型与动画技术课程实训	集中实践子课程	6	56	分散考试
0441755	影视制作与合成课程实训	集中实践子课程	7	56	分散考试
0040010	专业实习	集中实践子课程	8	112	
0040011	毕业设计	集中实践子课程	8	280	
合计学时	840				