

数字媒体技术专业应用型人才培养方案

一、专业介绍

安徽信息工程学院于 2016 年开设数字媒体技术专业，数字媒体技术专业作为一门艺术与技术相结合的新兴专业，目前已经成为手机游戏制作开发、网页游戏制作开发、移动应用开发、虚拟现实交互、增强现实交互等文化产业在制造、传播、营销等方面必备的技术手段。艺术设计学院在充分调研市场需求的基础上有针对性地将数字媒体技术专业定位为游戏设计方向，将课程侧重于数字游戏与计算机游戏编程，合理设置专业课程体系，致力于培养高水平的应用型人才。

本专业建设以教育部《设计类教学质量国家标准》（即“新国标”）和安徽信息工程学院“十三·五”教学工作为依据，合理规划、分步实施，现有一支职称结构、年龄结构合理的教师队伍，满足学生教学需求。学生毕业后可就职于企事业单位的设计部门，大中型游戏公司从事游戏策划设计、手机游戏设计、游戏原画设计、游戏测试、游戏用户体验等数字媒体行业热门岗位。

二、培养目标

学校培养目标：培养社会责任感强、道德品质良好、专业基础扎实、专业实践能力突出、具备创新思维能力的高水平应用型人才。

专业培养目标：数字媒体技术专业旨在培养具有强烈责任意识 and 良好人文修养，具有较强创新意识、实践能力和创新思维，熟悉手机游戏的设计与开发流程，具有扎实计算机基础和良好的逻辑思维习惯，能够胜任游戏、虚拟现实及相关领域的设计、策划、开发、运营、管理方面工作，具有竞争力与创新精神的复合型人才。

上述培养目标可归纳为以下六项：

- 1.具备强烈的社会责任感和高尚的道德品质。
- 2.具备良好的人文修养及优质的审美能力。
- 3.具有扎实的游戏视觉设计知识，掌握游戏设计与开发的流程与方法。
- 4.具有较强的创新意识、实践能力和创新思维。
- 5.具有自主学习的意识和持续学习的能力。
- 6.能从事数字媒体技术相关领域的游戏设计、虚拟现实设计、游戏策划与管

理等相关工作。

三、毕业要求

毕业要求 1：游戏知识：能够将设计学、艺术学、计算机科学、数字媒体基础知识及其他专业知识用于游戏开发过程中的各个环节。

毕业要求 2：问题分析：能够应用艺术学、计算机程序设计语言、设计学的基本原理，分析游戏开发环节中出现的各种问题，以获得有效结论。

毕业要求 3：设计/开发解决方案：能够设计针对游戏开发环节中出现的各种问题的解决方案，设计满足特定需求的电子游戏，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、文化等因素。

毕业要求 4：研究：能够基于科学原理并采用科学方法对游戏开发中出现的问题进行研究。

毕业要求 5：使用现代工具：能够针对游戏开发环节中的各种问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工具和信息技术工具。

毕业要求 6：游戏与社会：能够基于游戏开发相关背景知识进行合理分析，评价开发出来的游戏对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。

毕业要求 7：环境和可持续发展：能够将数字媒体技术专业应用于环境、社会可持续发展的数字化保护。

毕业要求 8：职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在游戏开发实践中理解并遵守游戏设计师的职业道德和规范，履行责任。

毕业要求 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。

毕业要求 10：沟通：能够就游戏开发环节中的各种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。

毕业要求 11：项目管理：理解并掌握游戏策划原理与游戏用户体验方法，并能在多学科环境中应用。

毕业要求 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。

四、专业方向

不分方向。

五、学制与学位

学制：本科 4 年。

修业年限：3—6 年，创业休学的修业年限为 8 年。

授予学位：工学学士。

六、学分要求

规定毕业总学分：168 学分（含综合素质 2 学分、社会责任教育 4 学分）。

其中：

类别		学分	比例（%）
通识课		60.5	36
专业基础课	学科基础课	19.5	11.6
	专业核心课	16.5	9.8
专业方向课		9.5	5.6
专业选修课		6	3.6
公共选修课		8	4.8
集中实践教学环节		42	25
综合素质学分		2	1.2
社会责任教育学分		4	2.4
合计		168	100

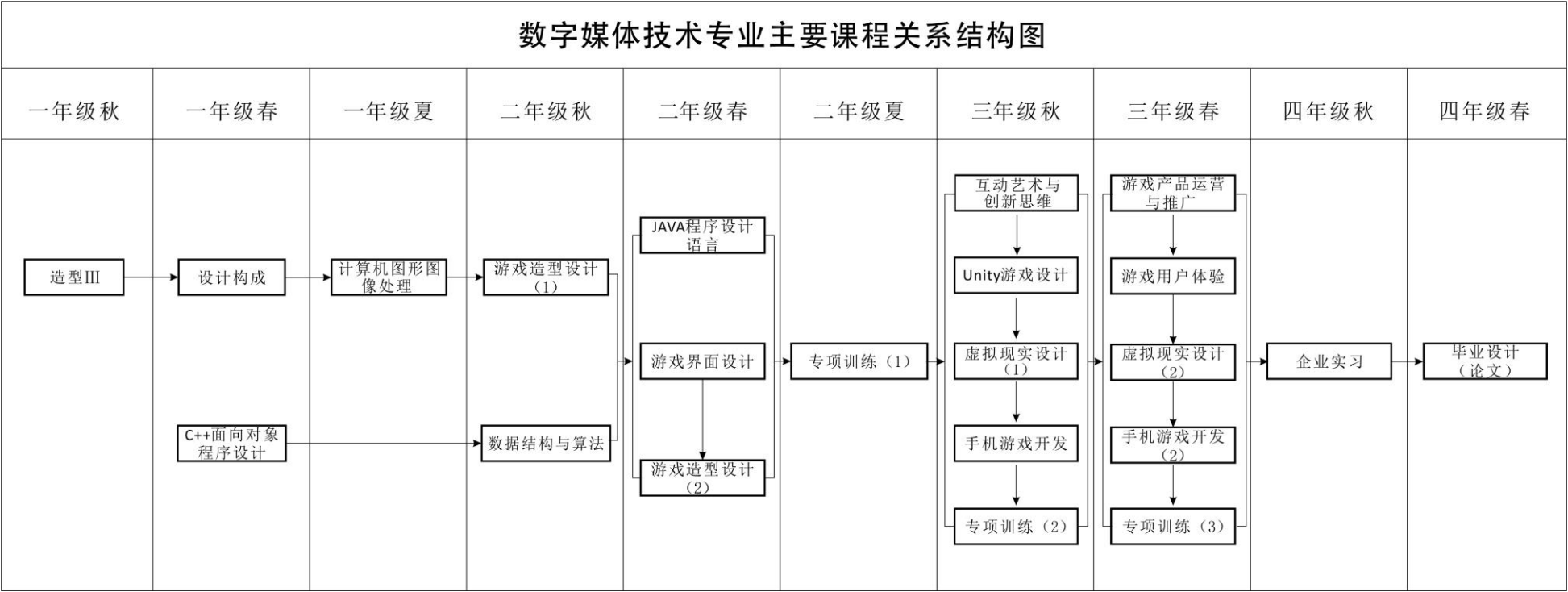
七、主干学科、主要课程、专业核心课程

主干学科：设计学、计算机科学与技术

主要课程：造型 III、C++面向对象程序设计、设计构成、计算机图形图像处理、数据结构与算法、游戏造型设计（1）、JAVA 程序设计语言、游戏界面设计、游戏造型设计（2）、Unity 游戏设计、互动艺术与创新思维、虚拟现实设计（1）、虚拟现实设计（2）、手机游戏开发（1）、手机游戏开发（2）、游戏产品运营与推广、游戏用户体验。还包括**集中实践教学环节：**专项训练（1）、专项训练（2）、专项训练（3）、企业实习、毕业设计（论文）。

专业核心课程：游戏造型设计（1）、游戏造型设计（2）、游戏界面设计、Unity 游戏设计、互动艺术与创新思维、虚拟现实设计（1）、虚拟现实设计（2）

主要课程关系结构图如下：



八、专业指导性培养计划表

1.总表

课程类型	分类	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	开课学期	教改代码	素质代码	考核方式
						理论	实验	上机	课外					
通识课	思想政治教育类	1	IAP1001	思想道德修养与法律基础	48	32			16	3	1-1			考查
		2	IAP1002	中国近现代史纲要	32	16			16	2	1-2			考查
		3	IAP1003	马克思主义基本原理概论	48	32			16	3	2-1			考查
		4	IAP1004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（1）	48	32			16	3	2-2			考查
		5	IAP1005	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2）	48	32			16	3	3-1			考查
		6	IAP1006	形势政策（1）	16	4			12	0.5	1-1			考查
		7	IAP1007	形势政策（2）	16	4			12	0.5	1-2			考查
		8	IAP1008	形势政策（3）	16	4			12	0.5	2-1			考查
		9	IAP1009	形势政策（4）	16	4			12	0.5	2-2			考查
	军事体育健康类	10	BAS1001	大学生心理健康教育	16	16				1	1-1			考查
		11	BAS1003	军事理论	36				36	1	1-1			考查
		12	PHE1001	体育（1）	32	16			16	1	1-1			考查
		13	PHE1002	体育（2）	32	16			16	1	1-2			考查
		14	PHE1003	体育（3）	32	16			16	1	2-1			考查
	外语类	15	PHE1004	体育（4）	32	16			16	1	2-2			考查
		16	ENG1001	大学英语（1）	64	64				4	1-1			考查
		17	ENG1002	大学英语（2）	64	64				4	1-2			考查
		18	ENG1003	大学英语（3）	64	64				4	2-1			考查
	数学类	19	ENG1004	大学英语（4）	32	32				2	2-2			考查
		20	MTH1003	高等数学II（1）	90	90				5.5	1-1			考试
	物理类	21	MTH1004	高等数学II（2）	64	64				4	1-2			考试
		22	PHY1001	大学物理（1）	48	48				3	1-2			考试
	职业素养类	23	PHY1002	大学物理（2）	48	48				3	2-1			考试
		24	CQD1003	交流与写作	16	16				1	2-1		CW	考查
		25	CQD1007	职业能力与素养	16	16				1	2-2		CQ	考查
		26	CQD1005	大学生就业指导	16	10			6	1	3-2		CQ	考查
	创新创业类	27	CQD1006	创新与创意能力	32	16			16	2	1-2		CE	考查
		28	CSE1001	计算机应用基础	48			24	24	3	1-1			考查
		29	AAD2000	专业导论	16	16				1	1-1		CQ	考查
合 计					1086	788		24	274	60.5				
专业基础课	学科基础课	1	AAD2605	造型III	80	16	64			3	1-1		PS	考查
		2	AAD2606	C语言程序设计 with 基础	56	16	20		20	2	1-1	INS	PS	考试
		3	AAD2607	C++面向对象程序设计	56	16	20		20	2	1-2		PS	考试
		4	AAD2608	设计构成	56	16	40			2	1-2		PS	考查
		5	AAD2011	专业认知学习	8		8			0.5	1-3			考查
		6	AAD2609	字体设计	56	16	40			2	2-1		PS	考查
		7	AAD2610	版式设计	56	16	40			2	2-1		PS	考查
		8	AAD2611	数据结构与算法	56	16	20		20	2	2-1	INS	PS	考试
		9	AAD2612	JAVA程序设计语言	56	16	20		20	2	2-2	INS	PS	考试
		10	AAD2613	数据库系统原理	56	16	20		20	2	3-1	INS	PS	考试
	专业核心课	合 计				536	144	292		100	19.5			
		1	AAD2614	游戏造型设计（1）	64	24	40			2.5	2-1		DD	考查
		2	AAD2615	游戏造型设计（2）	56	16	40			2	2-2		DD	考查
		3	AAD2616	游戏界面设计	56	16	40			2	2-2		PP	考查
		4	AAD2617	Unity游戏设计	64	24	40			2.5	3-1		DD	考查
		5	AAD2618	互动艺术与创新思维	64	24	40			2.5	3-1	SMN	CE	考查
		6	AAD2619	虚拟现实设计（1）	56	16	40			2	3-1	SGL	DD	考查
	专业方向课	7	AAD2620	虚拟现实设计（2）	80	16	64			3	3-2	SGL	DD	考查
		合 计				440	136	304		16.5				
1		AAD3609	计算机图形图像处理	32	16	16			1.5	1-3		PS	考查	
2		AAD3610	数字音频处理	32	16	16			1.5	2-1		PS	考查	
3		AAD3611	游戏策划	48	16	32			2	2-2	SMN	CW	考查	
专业方向课	4	AAD3612	游戏产品运营与推广	80	16	64			3	3-2		CW	考查	
	5	AAD3613	游戏用户体验	32	16	16			1.5	3-2		DD	考查	
	合 计				224	80	144		9.5					
	专业选修课				128	64	64		6					
	公共选修课				128	128			8					
集中实践教学环节				68周					42					
综合素质学分									2					
社会责任教育学分									4					
合 计					2542 68周	1340	804	24	374	168				

2. 集中实践教学环节模块

类别	序号	课程编号	课程名称	周数	学分	开课学期	教改代码	素质代码	考核方式
基础实践	1	BAS1002	入学教育	1	1	1-1			考查
	2	BAS1004	军事训练	2	1	1-1			考查
	3	AAD5001	色彩写生	2	2	1-2	TTR		考查
	4	AAD5003	专业考察	1	1	3-1			考查
专业实践	5	AAD5211	综合课程训练（1）	2	2	1-3		PP	考查
	6	AAD5607	综合课程训练（2）	3	3	2-2		PP	考查
	7	AAD5213	综合课程训练（3）	2	2	2-3		PP	考查
	8	AAD5602	专项训练（1）	2	2	2-3	TTR	PP	考查
	9	AAD5610	专项训练（2）	3	3	3-1	TTR	PP	考查
	10	AAD5605	专项训练（3）	3	3	3-2	TTR	PP	考查
	11	AAD5612	手机游戏开发（1）	3	3	3-1		DD	考查
	12	AAD5613	手机游戏开发（2）	3	3	3-2		DD	考查
综合实践	13	AAD5998	企业实习	24	6	4-1			考查
	14	AAD5999	毕业设计（论文）	16	10	4-2			考查
合 计				67	42				

3. 专业选修课模块

分类	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	开课学期	考核方式
					理论	实验	上机	课外			
专业选修	1	AAD4609	游戏概论	32	16	16			1.5	1-2	考查
	2	AAD4603	游戏心理学	32	16	16			1.5	2-1	考查
	3	AAD4611	交互展示设计	32	16	16			1.5	2-2	考查
	4	AAD4604	媒体设计与创意	32	16	16			1.5	3-2	考查
	5	AAD4613	网页设计	32	16	16			1.5	1-2	考查
	6	AAD4606	媒体形象策划	32	16	16			1.5	1-2	考查
	7	AAD4607	图形创意设计	32	16	16			1.5	1-2	考查
	8	AAD3201	人机工程学	32	16	16			1.5	2-1	考查
	9	AAD4617	C#语言基础设计	32	16	16			1.5	2-1	考查
	10	AAD4618	Processing语言基础设计	32	16	16			1.5	2-1	考查
	11	AAD4619	非线性编辑	32	16	16			1.5	2-2	考查
	12	AAD4620	数字影视鉴赏	32	16	16			1.5	2-2	考查
	13	AAD4621	摄影	32	16	16			1.5	2-2	考查
	14	AAD3001	设计思维	32	16	16			1.5	3-2	考查
	15	AAD4623	国画鉴赏	32	16	16			1.5	3-2	考查
	16	AAD4624	媒介素养	32	16	16			1.5	3-2	考查
合 计				512	256	256			24	每生选修6学分	

4. 综合素质与能力培养课程模块

素质代码	领域	序号	课程编号	课程名称	学分	基本教学目的
CQ	企业文化与职业素养	1	CQD1007	职业能力与素养	1	培养学生了解和掌握除专业知识之外的时间管理、计划管理、职业礼仪等职业化能力及素养的构成及其基本应用方法。
		2	CQD1005	大学生就业指导	1	帮助学生了解就业形势、端正就业心态、提高就业信息的获取、简历制作、面试等准就业能力。
		3	AAD2000	专业导论	1	本专业培养培养面向数字网络时代兼具信息传播理论、数字媒体技术和设计管理能力的复合型人才,让学生具备良好的数字媒体技术和艺术基础。
PS	专业实践技能	4	AAD2606	C语言程序设计与基础	2	学会阅读用计算机程序设计语言编写的简单应用程序,掌握结构化程序设计的基本方法。
		5	AAD2607	C++面向对象程序设计	2	握至少一个C++语言开发环境的使用及C++程序调试和测试的方法,为后续的游戏设计程序设计基础。
		6	AAD2605	造型III	3	使学生掌握基本造型原理、组合形式规律、色彩体系的形成及色彩的审美心理和色彩的设计应用。
		7	AAD2608	设计构成	2	通过本课程的学习,掌握构成要素、平面构成、立体构成、色彩构成等相关内容。
		8	AAD3609	计算机图形图像处理	1.5	通过本课程的学习,使学生掌握Photoshop与AI软件的功能。
		9	AAD2609	字体设计	2	通过本课程的学习,使学生熟练掌握中、外文基本字体的书写方法及创意字体设计的基本规律。
		10	AAD2610	版式设计	2	通过本课程的学习,要是学生掌握版式编排设计的基本理论、实际操作技能和基本创意能力。
		11	AAD3610	数字音频处理	1.5	通过本课程的学习,让学生了解数字音频处理的基本工作流程,正确地运用编辑软件进行音频编辑。
		12	AAD2611	数据结构与算法	2	通过本课程的学习,学生应该掌握常用的数据结构以及合理地组织数据结构和表示数据的方法。
		13	AAD2612	JAVA程序设计语言	2	要求学生掌握JAVA语言的基本语句、语法,进行JAVA程序的编辑、编译和调试技术。
		14	AAD2613	数据库系统原理	2	掌握数据库系统基本概念的基础上能熟练使用SQL语言在某一数据库管理系统上进行数据库操作。

素质代码	领域	序号	课程编号	课程名称	学分	基本教学目的
CW	交流与写作能力	15	CQD1003	交流与写作能力培养课程	1	教学目的为培养学生掌握职场常用通讯写作文体类型的基本架构和写作技巧。
		16	AAD3611	游戏策划	2	了解游戏策划和设计的基本原理，重点学习和创作数款游戏的企划创意。
		17	AAD3612	游戏产品运营与推广	3	对游戏运营团队进行管理、对游戏产品进行操作、对市场进行调查研究等。
PP	项目实践能力	18	AAD2616	游戏界面设计	2	通过对本课程的学习，使学生了解移动多媒体用户界面设计的基本概念及技巧。
		19	AAD5602	专项训练（1）	2	利用Unity 3D软件开发游戏的过程，并带领同学利用Unity 3D软件开发一款简易的游戏。
		20	AAD5610	专项训练（2）	3	学生通过本门课程学习，将能够顺利完成二维平面游戏三维立体游戏开发元素的设计。
		21	AAD5605	专项训练（3）	3	学生通过本门课程学习，项目开发及管理，项目发布及上线，Unity编辑器开发，Unity引擎架构原理等。
		22	AAD5211	综合课程训练（1）	2	通过对本课程的学习，使学生可以掌握基础综合语言学习，将大一所学习的语言进行综合汇总。
		23	AAD5607	综合课程训练（2）	3	通过本课程学生掌握PR影视剪辑技法及剪辑技巧。
		24	AAD5213	综合课程训练（3）	2	通过本课程使学生掌握基于FLASH游戏动画处理技术。
DD	设计与开发能力	25	AAD3613	游戏用户体验	1.5	掌握游戏产品的的游戏定位、用户研究、人机交互、用户界面、提升易用性、包括个性化设计思路。
		26	AAD2614	游戏造型设计（1）	3	通过对本课程的学习，使学生掌握包括原画人物设定、动物角色设定、卡通类动物角色设定。
		27	AAD2615	游戏造型设计（2）	2	了解游戏角色中的头部模型、躯干、道具配饰、高低模绘图、UV展平及贴图绘制等专业知识的学习。
		28	AAD5612	手机游戏开发（1）	3	了解OpenGL的基础知识，通过真实案例的学习迅速掌握Android平台下游戏的开发程序。
		29	AAD5613	手机游戏开发（2）	3	本课程主要通过实际项目的讲解，提升学生的实践能力，并指导学生将所学知识整合运用到项目中。
		30	AAD2617	Unity游戏设计	2.5	利用Unity 3D软件进行游戏设计与开发，熟悉Unity 3D中脚本编辑、特效系统、物理系统等多方面的专业技能。
		31	AAD2619	虚拟现实设计（1）	2	本课程是在介绍虚拟现实技术理论知识的基础上，使学生能够了解、认识、掌握虚拟现实技术。
		32	AAD2620	虚拟现实设计（2）	3	通过本课程的学习，以小组的形式，设计并开发出一款简单的虚拟沉浸系统或者增强现实系统。
CE	创新创业素养	33	CQD1006	创新与创意能力	2	通过培养大学生立足专业知识的创意能力，促进学生开放思维、质疑假设、审查思考过程、重新界定问题。
		34	AAD2618	互动艺术与创新思维	2.5	引入国内外最新的创新思维理论，并结合艺术创作实践，形成具有独特视角的理论研究；
合 计					72.5	

5. 学习模式改革课程模块

教改代码	教学模式	序号	课程编号	课程名称	学分	改革亮点
SGL	小组学习	1	AAD2615	虚拟现实设计（1）	2	综合化虚拟项目实践
		2	AAD2616	虚拟现实设计（2）	3	综合化虚拟项目实践
SMN	研讨班	3	AAD3611	游戏策划	2	综合化虚拟项目训练
		4	AAD2614	互动艺术与创新思维	2.5	综合实践虚拟项目
TTR	个别指导	5	AAD5602	专项训练（1）	2	企业实际项目实践或赛事
		6	AAD5610	专项训练（2）	3	企业实际项目实践或赛事
		7	AAD5605	专项训练（3）	3	企业实际项目实践或赛事
		8	AAD5001	色彩写生	2	图案与综合材料表现
INS	独立学习	9	AAD2606	C语言程序设计与基础	3.5	基于博思智慧学习平台的个性化独立学习
		10	AAD2611	数据结构与算法	2	基于MOOC学习平台的个性化独立学习
		11	AAD2612	JAVA程序设计语言	2	基于MOOC学习平台的个性化独立学习
		12	AAD2613	数据库系统原理	2	基于MOOC学习平台的个性化独立学习
合 计					29	

6. 各环节学时学分分配表

类别		学时分配				课内学时	总学时	实践学分	学分	实践学 分占比
		理论	实验	上机	课外					
通识课		788		24	274	812	1086	1	60.5	40.50%
专业基础课	学科基础课	144	292		100	436	536	9	19.5	
	专业核心课	136	304			440	440	9.5	16.5	
专业方向课		80	144			224	224	4.5	9.5	
专业选修课		64	64			128	128	2	6	
公共选修课		128				128	128		8	
集中实践教学环节						67周	42	42		
综合素质学分								2		
社会责任教育学分								4		
合 计		1340	804	24	374	2168	2542	68	168	
							67周			

九、分学期安排专业指导性培养计划表

第一学年

学期	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	考核方式	课程属性	是否主要课程	备注
					理论	实验	上机	课外					
秋	1	IAP1001	思想道德修养与法律基础	48	32			16	3	考查	必修		
	2	IAP1006	形势政策（1）	16	4			12	0.5	考查	必修		
	3	BAS1001	大学生心理健康教育	16	16				1	考查	必修		
	4	BAS1003	军事理论	36				36	1	考查	必修		
	5	PHE1001	体育（1）	32	16			16	1	考查	必修		
	6	BAS1002	入学教育	1周				1周	1	考查	必修		
	7	BAS1004	军事训练	2周				2周	1	考查	必修		
	8	ENG1001	大学英语（1）	64	64				4	考试	必修		
	9	MTH1003	高等数学II（1）	90	90				5.5	考试	必修		
	10	CSE1001	计算机应用基础	48			24	24	3	考试	必修		
	11	AAD2000	专业导论	16	16				1	考查	必修		
	12	AAD2605	造型III	80	16	64			3	考查	必修	是	
	13	AAD2606	C语言程序设计 with 基础	56	16	20		20	2	考试	必修		
春	合 计			502				124	27	平均周学时：25			
				3周	270	84	24	3周					
	1	IAP1002	中国近现代史纲要	32	16			16	2	考查	必修		
	2	IAP1007	形势政策（2）	16	4			12	0.5	考查	必修		
	3	PHE1002	体育（2）	32	16			16	1	考查	必修		
	4	CQD1006	创新与创新能力	32	16			16	2	考查	必修		
	6	MTH1004	高等数学II（2）	64	64				4	考试	必修		
	7	PHY1001	大学物理（1）	48	48				3	考试	必修		
	8	ENG1002	大学英语（2）	64	64				4	考查	必修		
	9	AAD2607	C++面向对象程序设计	56	16	20		20	2	考试	必修	是	
	10	AAD2608	设计构成	56	16	40			2	考查	必修	是	
	11	AAD5001	色彩写生	2周				2周	2	考查	必修		
	12		专业选修课（1）	32	16	16			1.5	考查	选修		
夏	合 计			432				80	24	平均周学时：25			
				2周	276	76		2周					
	1	AAD3609	计算机图形图像处理	32	16	16			1.5	考查	必修	是	
	2	AAD2011	专业认知学习	8		8			0.5	考查	必修		
	3	AAD5211	综合课程训练（1）	2周				2周	2	考查	必修		
	合 计			40									
				2周	16	24		2周	4				

第二学年

学期	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	考核方式	课程属性	是否主要课程	备注
					理论	实验	上机	课外					
秋	1	IAP1003	马克思主义基本原理概论	48	32			16	3	考查	必修		
	2	IAP1008	形势政策（3）	16	4			12	0.5	考查	必修		
	3	PHE1003	体育（3）	32	16			16	1	考查	必修		
	4	CQD1003	交流与写作	16	16				1	考查	必修		
	5	PHY1002	大学物理（2）	48	48				3	考试	必修		
	6	ENG1003	大学英语（3）	64	64				4	考查	必修		
	7	AAD2609	字体设计	56	16	40			2	考查	必修		
	8	AAD2610	版式设计	56	16	40			2	考查	必修		
	9	AAD2611	数据结构与算法	56	16	20		20	2	考试	必修	是	
	10	AAD2614	游戏造型设计（1）	64	24	40			2.5	考查	必修	是	
	11	AAD3610	数字音频处理	32	16	16			1.5	考查	必修		
	12		专业选修课（2）	32	16	16			1.5	考查	选修		
春	合 计			520	284	172		64	24	平均周学时：25			
	1	IAP1004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（1）	48	32			16	3	考查	必修		
	2	IAP1009	形势政策（4）	16	4			12	0.5	考查	必修		
	3	PHE1004	体育（4）	32	16			16	1	考查	必修		
	4	CQD1007	职业能力与素养	16	16				1	考查	必修		
	5	ENG1004	大学英语（4）	32	32				2	考查	必修		
	6	AAD2612	JAVA程序设计语言	56	16	20		20	2	考试	必修	是	
	7	AAD2616	游戏界面设计	56	16	40			2	考查	必修	是	
	8	AAD2615	游戏造型设计（2）	56	16	40			2	考查	必修	是	
	9	AAD3611	游戏策划	48	16	32			2	考查	必修		
	10	AAD5607	综合课程训练（2）	3周				3周	3	考查	必修		
	11		专业选修课（3）	32	16	16			1.5	考查	选修		
夏	合 计			392				64	20	平均周学时：25			
				3周	180	148		3周					
	1	AAD5213	综合课程训练（3）	2周				2周	2	考查	必修		
	2	AAD5602	专项训练（1）	2周				2周	2	考查	选修	是	
	合 计			4周				4周	4				

第三学年

学期	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	考核方式	课程属性	是否主要课程	备注
					理论	实验	上机	课外					
秋	1	IAP1005	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2）	48	32			16	3	考查	必修		
	2	AAD2617	Unity游戏设计	64	24	40			2.5	考查	必修	是	
	3	AAD2618	互动艺术与创新思维	64	24	40			2.5	考试	必修	是	
	4	AAD2613	数据库系统原理	56	16	20		20	2	考查	必修		
	5	AAD2619	虚拟现实设计（1）	56	16	40			2	考查	必修	是	
	6	AAD5612	手机游戏开发（1）	3周				3周	3	考查	必修	是	
	7	AAD5610	专项训练（2）	3周				3周	3	考查	必修	是	
	8	AAD5003	专业考察	1周				1周	1	考查	必修		
	合 计			288 7周	112	140		36 7周	19	平均周学时：22			
春	1	CQD1005	大学生就业指导	16	10			6	1	考查	必修		
	2	AAD2620	虚拟现实设计（2）	80	16	64			3	考查	必修	是	
	3	AAD3612	游戏产品运营与推广	80	16	64			3	考查	必修	是	
	4	AAD3613	游戏用户体验	32	16	16			1.5	考查	必修	是	
	5	AAD5613	手机游戏开发（2）	3周				3周	3	考查	必修	是	
	6	AAD5605	专项训练（3）	3周				3周	3	考查	必修	是	
	7		专业选修课（4）	32	16	16			1.5	考查	选修		
	合 计			240 6周	74	160		6 6周	16	平均周学时：23			

第四学年

学期	序号	课程编号	课程名称	总学时	学时分配				学分	考核方式	课程属性	是否主要课程	备注
					理论	实验	上机	课外					
秋	1	AAD5998	企业实习	24周				24周	6	考查	必修	是	
	合 计			24周				24周	6				
春	1	AAD5999	毕业设计（论文）	16周				16周	10	考查	必修	是	
	合 计			16周				16周	10				

专业负责人：段俐敏

签名：

院（部）审核人：周建

签名：

院（部）：艺术设计学院