

普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

学校名称（盖章）：江西财经大学现代经济管理学院

学校主管部门：江西省

专业名称：数字媒体技术

专业代码：080906

所属学科门类及专业类：工学 计算机类

学位授予门类：工学

修业年限：四年

申请时间：2025-07-18

专业负责人：毛小兵

联系电话：13879105996

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	江西财经大学现代经济管理学院		学校代码	13441	
学校主管部门	江西省		学校网址	http://xjg.jxufe.edu.cn//	
学校所在省市区	江西九江江西省九江市共青城市南湖新区青年路59号		邮政编码	332020	
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校				
	☐ 公办 ☒ 民办 ☐ 中外合作办学机构				
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☒ 经济学 ☒ 法学 ☐ 教育学 ☒ 文学 ☐ 历史学 ☐ 理学 ☒ 工学 ☐ 农学 ☐ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学				
学校性质	☐ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☒ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族				
曾用名	无				
建校时间	2001年		首次举办本科教育年份	2001年	
通过教育部本科教学评估类型	水平评估			通过时间	2021年07月
专任教师总数	521		专任教师中副教授及以上职称教师数	195	
现有本科专业数	28		上一年度全校本科招生人数	3034	
上一年度全校本科毕业生人数	3486				
学校简要历史沿革（150字以内）	江西财经大学现代经济管理学院是一所以经济、管理类学科为主，法、工、文、理、艺术等学科协调发展的本科院校。学院创办于2001年，现设有会计学院、经济学院、商学院、数据科学与人工智能学院、国际教育学院、设计与传播学院、法学院、马克思主义学院、体育教学部（国防教育部）、数学与计算机基础教学部10个教学学院				
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300字以内）	学院2021年增设金融科技专业（专业代码：020310T）、工程审计专业（专业代码：120109T）、工程管理专业（专业代码：120103）；2022年增设经济统计学专业（专业代码：020102）、资产评估专业（专业代码：120208）、数字经济专业（专业代码：020109T）；2023年新增知识产权专业（专业代码：030102T）、翻译专业（专业代码：050261）；2024年新增税收学（020202）、数据科学（071203T）。				

2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	080906	专业名称	数字媒体技术
学位授予门类	工学	修业年限	四年
专业类	计算机类	专业类代码	0809
门类	工学	门类代码	08
申报专业类型	新建专业	原始专业名称	—
所在院系名称	数据科学与人工智能学院		
学校相近专业情况			

相近专业1专业名称	—	开设年份	—
相近专业2专业名称	—	开设年份	—
相近专业3专业名称	—	开设年份	—

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	数字媒体技术作为一个不断发展的领域，其前景广阔，数字媒体技术专业只要有以下就业领域：1. 游戏开发与设计：游戏程序员（引擎开发、客户端\服务器端开发、工具开发、游戏美术师（2D\3D美术、角色\场景建模、动作特效）、游戏策划、技术美术等。2. 影视动画与特效制作：动画师、特效师（合成、粒子、流体、毛发等）、渲染师、建模师剪辑师、虚拟制片工程师等。3. 互联网与移动应用开发：可在互联网公司担任前端开发工程师、交互设计师（UX/UI设计师）、用户体验研究员、全栈开发工程师等。4. 虚拟现实（VR）\增强现实（AR）\混合现实（MR）与元宇宙：可在VR\AR\MR软硬件公司担任VR\AR\MR应用开发工程师、3D引擎开发工程师、交互设计师（空间交互）元宇宙内容\场景构建师。5. 数字媒体广告与互动营销：可在广告公司（尤其是数字营销\互动营销部门）担任互动广告设计师、创意技术专家、数字营销策划、社交媒体内容制作（视频、动态图形）、用户体验设计师等。6. 用户界面（UI）与用户体验（UX）设计：可在各大互联网公司担任UI\UX设计师、交互设计师、用户研究员、产品设计师等。	
人才需求情况	在全球信息化快速发展的大背景下，数字媒体技术正日益渗透在互联网发展的各方面。比如：1. 人机交互：人机交互是信息技术的一个重要组成部分，已对人类生产、生活产生了广泛而深刻的影响，收到各国的重视。我国在“国家中长期科学和技术发展规划纲要2006-2020年”中已将人机交互列为支撑信息技术发展的科学基础之一。美国在国家关键技术中，将人机界面列为信息技术中与软件和计算机并列的六项关键技术之一。根据美国国际数据集团公司的预测，未来十年内智能识别技术市场将呈快速增长态势，国内智能人机交互技术相关软件的应用市场也将超过千亿元。因此，随着人机交互技术的蓬勃发展，必将产生更大的相关专业人才需求。 2. 游戏：1) 大型游戏：鉴于这几年的发展情况，游戏行业会在未来的日子里持续稳定增长，游戏人才的需求会继续延续前几年的“井喷”状态。大公司将注意力都放在少数重点大型游戏的开发上。因此拥有成功大项目经验的人才，无疑将成为各大公司抢夺的“香饽饽”，整个招聘市场也会从批量招聘向精英招聘转型。2) 网页社交类游戏：由于这个领域的市场仍处于蓬勃发展期，所以将会涌现一大批新的公司去填充这个市场，传统的网游公司也都新开了不少此类项目，随之需求也会在网页游戏相关研发的人才上。3) 手机游戏：对于成年人，智能手机几乎人手一部，相关的手机游戏也已逐渐成为游戏行业最热门的领域之一，因此除了不少新公司的出现，其他Android\IOS现有的大型游戏公司均会涉猎其中，对游戏开发的人才也会急剧增加。3. 动画：随着动漫产业的全面发展，培养一批熟练掌握动漫设计的基本知识，具有动画艺术创作的基本技能，能从事电脑美术教学、影视动画创意及广告制作、动画特技制作的应用复合型人才，已经成为动漫行业发展的迫切需要。但从目前的情况看，我国动漫人才的培养步伐远滞后于人才需求，而且缺口比例较大。4. 虚拟现实：虚拟现实（VR）作为数字化中国最重要的四项基础技术之一，占有重要地位。目前中国的虚拟现实技术经过近十几年的摸索，无论在虚拟现实技术企业的研发和制作上，还是行业产品应用上都逐渐进入了成长期。近年来，各行业对数字虚拟现实人才的需求也是越来越迫切。	
申报专业人才需求调研情况（可上传合作办学协议等）	年度计划招生人数	100
	预计升学人数	10
	预计就业人数	90
	北京云巢联讯科技有限公司	12
	深圳凌科数安科技有限公司	13
	云上两山科技集团有限公司	7
	吉安市丰启智能科技有限公司	9

	江西纳可智能科技有限公司	8
	江西荣飞科技有限公司	8
	吉安市吉州区旗盛科技有限公司	6
	吉安原创科技有限公司	5
	江西尚书科技有限公司	8
	江西苏雅科技有限公司	7
	南昌玄方翼技术服务有限公司	7

4. 行业产业调研报告

江西财经大学现代经济管理学院 数字媒体技术专业申报前期调研报告

江西财经大学现代经济管理学院作为江西省独立学院中的经济管理类特色院校，现有在校生 9700 余人，下设 8 个教学系部。根据《江西省制造业重点产业链现代化建设“1269”行动计划（2023-2026 年）》及南昌市《虚拟现实产业发展规划（2019-2023 年）》，虚拟现实（VR）产业被列为江西省重点发展的战略性新兴产业。南昌市提出打造“世界级 VR 中心”目标，红谷滩新区作为核心区，聚焦 VR 软件与服务，高新区、经开区侧重硬件制造。在此背景下，江西财经大学现代经济管理学院拟申报数字媒体技术（虚拟现实方向）本科专业，旨在培养符合地方产业需求、兼具技术与经济管理能力的复合型人才，助力江西省数字经济高质量发展。

一、调研目的

通过深入调研南昌市虚拟现实产业发展现状、企业技术需求及人才培养痛点，明确数字媒体技术专业定位与课程体系，推动产教深度融合。调研结果将直接服务于学院专业结构调整，助力区域数字经济发展。

二、调研概况

本次调研采用多维度、立体化方法，系统梳理数字媒体技术（虚拟现实方向）专业申报的支撑依据与需求基础。在政策与文献分析层面，重点研读《江西省制造业重点产业链现代化建设“1269”行动计划

（2023-2026 年）》中关于虚拟现实产业的战略定位，结合南昌市《虚拟现实产业发展规划（2019-2023 年）》中"一核两翼"产业布局要求，同步解析教育部《服务江西高质量发展人才培养引导性学科专业设置指南（2024 年）》，明确专业建设与区域产业政策的契合点。企业端调研通过实地走访与深度访谈相结合：实地考察红谷滩 VR 产业、软通动力、华为 VR 基地等标杆企业，与技术骨干探讨 VR 开发、3D 模等核心技术需求，与 HR 部门确认项目管理、交互设计等岗位能力模型；同步面向联创电子（硬件制造）、江西科骏（内容开发）、泰豪动漫（应用服务）等代表性企业发放结构化问卷，覆盖技术、管理、设计三类岗位，量化分析岗位能力权重与行业痛点。院校对比环节选取多所开设数字媒体技术相关专业的高校，重点研究其课程体系与产教融合模式，探索"数字媒体技术+经济管理"的特色化路径。毕业生跟踪调研则聚焦近三年数字媒体技术专业校友，通过就业去向分析验证人才培养与市场需求的匹配度。调研对象涵盖产业链上下游企业、同类院校、毕业生群体，形成政策-行业-教育-人才的全链条数据闭环，为专业定位、课程设计、校企合作提供实证依据。

本次调研过程严格遵循科学研究范式，构建"准备-实施-分析-验证"四阶段闭环管理体系。准备阶段（2025 年 6 月）完成问卷设计、访谈提纲编制及企业与高校的联络对接，采用德尔菲法确定核心调研指标；实施阶段（2025 年 7 月）组建 4 个专项小组同步推进，完成业问卷发放与回收、企业高管深度访谈及实地考察；分析阶段（2025 年 8 月）经软通动力公司协助整理访谈记录并进行编码，构建调研数

据库，同步完成报告初稿撰写；验证阶段（2025 年 9 月）历经 5 轮订形成终稿。整个过程实现"政策解读-需求捕捉-供给诊断-方案优化"的逻辑闭环，确保结论的科学性与实操性。

三、调研内容与分析

（一）行业分析

1.政策支持

江西省将虚拟现实纳入“1269”行动计划电子信息产业链重点细分领域，明确 2026 年全产业链营收突破 1.2 万亿元目标，构建起省级战略支撑框架。南昌市细化实施“一核两翼”产业布局，红谷滩新区聚焦 VR 软件与服务核心业态，高新区、经开区同步发力硬件制造，计划 2023 年形成软硬协同的完整产业链条。省教育厅同步出台《服务江西高质量发展人才培养引导性学科专业设置指南（2024 年）》，将 VR 相关专业及专业方向列为急需紧缺专业，从教育供给端强化政策联动，构建“产业规划-区域布局-人才培养”三位一体的政策支持体系，为数字媒体技术（虚拟现实方向）专业申报提供明确的政策导向与产业需求依据。

2.产业现状

南昌 VR 产业已形成超 200 家企业的规模集群，覆盖硬件制造、内容开发、行业应用三大领域，初步构建起软硬协同的产业生态。人才需求呈现结构化特征：技术类岗位（VR 开发、3D 建模）占比 60%，是核心需求；管理类岗位（项目管理、产品运营）占 30%，侧重产业转化能力；设计类岗位（交互设计、UI/UX）占 10%，强调用户体验

创新。这种需求分布既反映当前 VR 产业以技术驱动为主的特征，也预示着随着产业成熟，复合型管理人才的需求将逐步上升，为专业人才培养方向提供明确指引。

（二）企业需求

1.核心岗位能力模型

岗位类别	硬技能	软技能
VR 开发工程师	Unity/Unreal 引擎、C#编程、3D 建模	团队协作、问题解决、持续学习
VR 内容设计师	交互设计、动画制作、全景视频剪辑	创意能力、用户需求分析
VR 项目经理	项目管理、成本控制、行业解决方案设计	沟通能力、跨部门协调、市场洞察

2.企业建议：

企业建议聚焦实战能力培养与工具应用能力。调研显示，70%受访企业强调"实战能力"为核心诉求，主张将企业真实项目（如 VR 教育课件开发、工业仿真系统搭建）融入课程体系，通过项目制教学缩短学生能力与企业需求的差距。同时，60%企业明确要求毕业生熟练掌握主流 VR 开发工具，包括 SteamVR、Oculus SDK 等平台，反映出技术迭代背景下对工具操作熟练度的刚性需求。这些建议指向产业端对"即战力"人才的迫切需求，倒逼专业建设需构建"课程-项目-工具"三位一体的培养体系，通过校企合作开发实战课程、引入企业认证工具培训等方式，实现人才培养与产业需求的无缝对接。

（三）院校分析

1.国内高校经验

甲大学：VR 专业侧重计算机图形学与人工智能交叉。

乙大学：开设“VR+文旅”方向，与本地景区合作开发沉浸式项目。

2. 本院基础

本院现有数字媒体艺术专业课程体系以平面设计为核心，缺乏VR开发、3D建模等前沿技术课程，专业方向与产业需求存在偏差。实验室资源方面，现有计算机实验室硬件配置滞后，缺乏HTC Vive、Oculus Quest等主流VR设备，软件平台仅支持基础设计工具，无法满足虚拟现实项目开发需求。设备缺口导致实践教学环节薄弱，学生难以接触企业级开发环境。为支撑新专业申报，学院计划与上市公司软通动力集团深入合作，分阶段升级实验室：一期引入VR开发工作站与交互设备，二期建设沉浸式体验实验室，同步开发VR课程模块，通过硬件迭代与课程重构实现专业转型，为培养“技术+艺术”复合型人才奠定基础。

（四）政策分析

数字媒体技术专业（虚拟现实方向）建设深度契合多层次政策导向，形成“国家-省-市”三级政策支撑体系。在省级层面，专业精准对接《江西省制造业重点产业链现代化建设“1269”行动计划（2023-2026年）》中“电子信息产业链”的VR细分领域战略定位，该计划明确将拟现实列为重点培育的千亿级产业方向，要求到2026年全产业链营收突破1.2万亿元，为专业发展提供明确的产业规模支撑。市级层面，专业建设与南昌市“打造世界级VR中心”目标高度协同，依托红谷滩新区VR软件与服务核心区、高新区/经开区硬件制造基地的产业布

可争取市级 VR 产业专项基金及人才引进政策支持。在教育战略层面，专业响应教育部"新工科"建设号召，通过引入企业真实项目、共建 VR 开发实验室等举措，推动"课程-项目-产业"的深度融合，符合"以产促教、以教强产"的改革方向。三级政策联动形成合力，既保障专业设置的合规性，又为资源整合、校企合作提供政策红利，确保人才培养与区域产业发展同频共振。

四、调研结论与建议

（一）专业培养目标

专业定位聚焦"技术赋能+管理增效"的复合型人才培养，以服务南昌 VR 产业"一核两翼"战略布局为核心导向。在技术维度上，系统构建 VR 开发、3D 建模、交互设计等核心课程体系，覆盖虚拟现实内容制作全流程技术能力；在管理维度上，创新融入项目管理、数字内容运营、VR 行业解决方案设计等经济管理模块，培养既懂技术实现又擅产业转化的复合型人才。专业设置深度契合红谷滩新区 VR 软件与服务产业集群需求，重点对接高新区相关企业的研发岗位，同时辐射经开区应用服务商的项目管理需求，形成“技术研发-内容生产-产业应用”的人才供给闭环。通过“技术+管理”的双螺旋培养模式，既解决企业“即战力”人才缺口，又为南昌打造“世界级 VR 中心”提供高端人才储备，实现专业建设与区域产业发展的同频共振。

（二）课程体系构建

课程体系构建以"技术-管理-实践"三维融合为框架，形成"基础夯实、能力复合、产业对接"的培养闭环。技术模块聚焦 VR 开发全流

程能力，设置《VR 开发基础（Unreal Engine）》《3D 建模与动画》《交互设计原理》等课程，覆盖从引擎使用到交互实现的完整技术链；管理模块创新融入《VR 项目管理》《数字内容运营》《VR 行业解决方案设计》，培养技术转化与产业落地能力；实践模块通过“VR 软件开发”“仿真系统搭建”等企业真实项目，实施“课程-项目-考核”一体化实训。在此基础上，特色方向突出交叉融合：经济管理与 VR 融合方向开设相关管理课程，强化技术赋能商业场景的能力；产教融合方面，与软通动力共建“VR 开发工作室”，推行“双导师制”，企业工程师深度参与课程设计与实践指导，实现“教学场景企业化、教学内容项目化”。该体系既响应教育部“新工科”建设要求，又精准对接南昌 VR 产业布局，为培养“技术硬、管理强、实践优”的复合型人才提供支撑。

五、总结

本调研报告系统梳理了数字媒体技术（虚拟现实方向）专业建设的全貌，形成以下核心结论。

从政策维度看，专业建设深度契合国家、省、市三级战略布局。江西省“1269”行动计划将 VR 列为电子信息产业链重点领域，提出 2026 年全产业链营收突破 1.2 万亿元目标；南昌市“一核两翼”布局以红谷滩新区为核心、高新区/经开区为两翼，构建软硬协同的 VR 产业生态；教育部“新工科”建设号召进一步强化产教融合要求。三级政策联动既保障专业设置的合规性，又为资源整合与校企合作提供政策红利。

产业现状显示，南昌 VR 企业已超 200 家，形成硬件制造、内容开发、行业应用的全链条布局，但人才结构性矛盾突出：技术类（VR 开发、3D 建模）缺口占比 60%，管理类（项目管理、产品运营）占 30%，企业普遍要求毕业生具备实战能力与主流工具（如 SteamVR、Oculus SDK）操作经验。

本院现有数字媒体艺术专业存在两大短板：课程体系偏重平面设计，缺乏 VR 开发等前沿课程；实验室资源滞后，缺乏 HTC Vive 等设备，难以支撑沉浸式开发需求。基于此，专业定位明确为“技术赋能+管理增效”的复合型人才培养，服务南昌市政府整体布局，重点对接红谷滩内容开发、高新区硬件制造企业需求。

建设路径聚焦四维突破：课程体系以“技术-管理-实践”三维融合为框架，增设 VR 开发、项目管理等核心课程，引入企业真实项目实训，并开设经济管理融合课程；实验室分两期升级，一期配置开发设备，二期建设沉浸式实验室；产教融合方面，与软通动力共建“VR 开发工作室”，实施“双导师制”；政策对接层面，争取纳入省级紧缺人才培养计划与教育部“新工科”专项支持。

通过以上举措，专业建设将实现人才培养与区域 VR 产业需求的精准匹配，为南昌打造“世界级 VR 中心”提供高端人才储备，同时推动“课程-项目-产业”协同发展，兼具区域经济价值与教育创新意义。

5. 申请增设专业人才培养方案

江西财经大学现代经济管理学院 数字媒体技术专业人才培养方案(2025 年)

一、培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，秉承“信敏廉毅”校训精神，为适应数字媒体行业发展需求，培养具备扎实的数学基础、系统的计算机科学知识和软件工程学科为基础，强调艺术与技术的结合，注重技术创新能力、团队协作能力、艺术欣赏能力的培养，解决实际领域中复杂问题的复合型应用人才。毕业生能够在高校、游戏、短视频、影视、政府部门等领域从事数字媒体行业的技术开发与应用实践工作。

具体预期达到以下 4 个目标：

目标 1：品行修养。具有良好的思想品质、道德修养和坚定的理想信念；具有良好的人文素质和科学素养，有较强的社会责任感和集体荣誉感，为人乐观、积极向上。

目标 2：专业能力。掌握扎实的数学、计算机科学及人工智能基础理论知识，熟悉数字媒体导论、游戏设计导论、C/C++/C#程序设计语言、动画原理、人机交互原理、人工智能导论等数字媒体领域的核心技术与方法，能够运用相关工具和软件进行智能系统的设计与实现。具备分析、解决实际复杂问题的能力，能够将数字媒体知识与技能有效地应用于实际场景。

目标 3：创新精神。具备创新思维和创造能力，能够围绕实际问题开展数字媒体技术研究，提出创新性的方法或解决方案。

目标 4：国际视野。具备一定的国际化视野和自主学习能力，能够持续跟踪数字媒体领域的前沿发展趋势和最新技术成果，具备跨文化沟通与协作的能力，积极参与国际交流与合作，推动数字媒体技术的创新与应用。

二、学分要求

本专业学生须按培养方案要求修读各类课程，总学分最低修满 160 学分，其中课堂教学 111.5 学分，实践环节 48.5 学分，方可毕业。

数字媒体技术专业 2024 年培养方案学分要求

课 程 模 块	课 程 内 容	学 习 要 求	学 分 设 置			开 课 学 期	备 注
			经 管	理 工	文 法 艺 术		
公共课程 (45-58 学分)	思想政治理论课	必修	17	17	17	第 1-4 学期	思政部,《马原》、《纲要》2+1(课堂讲授学分 2,实践学分 1)
	公共数学课	必修	13	15	2	第 1-4 学期	数计部
	公共数智素养课程	必修	5	5	5	第 1-4 学期	《计算机基础》必修 3 学分(数计部)+信息素养模块必修 2 学分(数据科学与人工智能学院),计算机类专业无需设置该模块
	公共外语课	必修	10	10	10	第 1-4 学期	商务英语、翻译专业无需设置该模块
	体育	必修	8	8	8	第 1-4 学期	体育教学部
	美育	必修	2	2	2	第 1-7 学期	《艺术鉴赏》(设计与传播学院)
	军事理论	必修	1	1	1	第 1-2 学期	慕课
	心理健康教育	必修	2	2	2	第 1-4 学期	思政部
通识教育 (12-13 分)	哲学、思维与语言	必修	2	2	2	第 1-4 学期	《写作与沟通》(设计与传播学院)
		选修	2	2	2		其他可选修课程见附件 4 和 5
	历史、政治与社会	选修	2	2	2	第 1-6 学期	《经济法》(法学院),其他可选修课程见附件 4 和 5
	财经+通识课	必修	4	4	4	第 1-6 学期	《经济学原理》必修 2 学分(经济学系);《管理学原理》必修 2 学分(商学院)
	科学、技术与方法	选修	3	3	2	第 1-6 学期	《统计学》(数据科学与人工智能学院),经管、理工类(第 4-5 学期)必修 3 学分,文法艺术类必修 2 学分(注:经管类专业先学《概率论与数理统计》,后学《统计学》:详见附件 3)

专业教育	学科基础课	必修	≥24	≥25	≥24	第 1-4 学期	学科基础课：经管类开设《会计学》（会计学系）、《货币银行学》（经济学系）、《财政学》（会计学系），再加上其它学科基础课；文法艺术和理工类根据自己专业情况设定；各专业均开设 2~3 门跨学科交叉融合课程，加大实践课学分，详见附件 4 和 5
	专业课	必修	≤50	≤60	≤60	第 4-7 学期	
	专业方向课	选修					
实践教育 (17-22 学分)	军事训练	必修	2	2	2	第 1 学期	原国防教育
	劳动教育	必修	2	2	2	第 1-6 学期	《劳动教育 I》(理论)，慕课，1 学分；《劳动教育 II》（实践），1 学分，团委
	职业生涯规划	必修	1	1	1	第 1 学期	慕课
	职业发展指导	必修	0	0	0	第 5-6 学期	邀请企业专家讲授（由各教学系与招就部共同负责，可以以讲座形式）
	创新创业指导	必修	1	1	1	第 1-6 学期	建议在第 6-7 学期集中开展短周期产教融合课程（由各教学系与双创中心共同负责）
	课外科研创新实践活动	必修	4	4	4	第 1-8 学期	第二课堂学分（由团委负责）
	研究与实践指导 (含学科前沿课与竞赛指导课)	选修	0-2	0-2	0-2	第 1-8 学期	不计入总学分，各教学系
	国际学习指导	选修	0	0	0	第 1-8 学期	不计入总学分(国际交流中心)
	毕业论文（设计）	必修	1	1	1	第 5-6 学期	《文献检索与利用》（各教学系部）
		必修	0	0	0	第 6-7 学期	毕业论文（设计）专题指导（各教学系部），不计入总学分
		必修	3	3	3	第 7-8 学期	毕业论文（设计）成绩 3 学分
	毕业实习	必修	0	0	0	第 6-7 学期	毕业实习专题指导（各教学系部），不计入总学分
		必修	3	3	3	第 7-8 学期	各教学系
	集中实习	必修	0-4	0-4	0-4	第 1-8 学期	各教学系
总学分要求			155	160	155	新生入学教育（由各教学系、相关职能部门共同负责）、大学生安全教育（慕课）作为所有专业第一学期必修课，均不计入总学分；职业发展指导、国际学习指导、毕业论文（设计）专题指导、毕业实习专题指导作为所有专业必修课，均不计入总学分	

三、学制与授予学位

数字媒体技术专业标准学制 4 年。学生修满规定学分，达到毕业要求后，发给毕业证书，其中符合国家和学院学士学位授予条件的毕业生，授予工学学士学位。

四、毕业要求

本专业毕业生应达到的要求及具体的指标点如下：

1. 思想素质

1.1 思想道德素质。具有良好的思想品质、道德修养和坚定的理想信念；具有家国情怀、世界眼光和现代意识；热爱社会主义，拥护中国共产党的领导，热爱祖国，德智体美劳全面发展；具有较高的科学精神、人文素养、艺术品位；具有良好的职业认同和职业伦理；具有强烈的社会公益意识、担当意识和使命意识，主动践行社会主义核心价值观。

1.2 身心素质。身体健康，形成良好的体育锻炼和卫生习惯，达到国家体质测试标准。具有良好的心理素质、较强的自我控制和自我调节能力。

1.3 文化素质。具有一定的科学知识与文化素养；具备一定的文学、艺术素养和鉴赏能力；对中国传统文化与历史有一定的了解。

2. 学科知识

2.1 基础知识。具备扎实的数学、计算机科学和人工智能基础理论知识与专业技能。

2.2 工具知识。能够针对实际问题选择与使用恰当的技术、资源和现代工具，包括对复杂的数字创意技术研发问题进行研究；能够利用相关科学原理与方法分析复杂问题，并提出解决方案。

2.3 专业知识。能将数学、计算机科学、数字媒体技术等相关知识应用于解决复杂专业问题；熟悉数字媒体程序设计技术、电子游戏设计于制作、数字媒体声音设计、数字媒

体图形图像处理等核心领域的最新方法与技术；具备设计实验、分析与解释数据并得出合理结论的能力。

3. 基本能力

3.1 通识能力。具有良好的口头与书面表达能力、沟通能力；具备熟练使用计算机和外语能力，能阅读人工智能领域的外文资料；具有国际视野，能够参与国际合作；具有批判性思维与自主学习能力。

3.2 创新创业能力。具有创新意识与实践能力，能基于实际需求进行数字媒体技术研究，提出创新性解决方案；熟悉数字媒体领域的政策、法规与标准。

3.3 职业发展能力。具备职业规划与发展的能力，能够主动进行职业决策并不断适应行业需求；具有良好的社交能力、处事能力与社会适应能力。

4. 团队合作

4.1 具有集体意识与良好的团队合作精神，能够有效协调团队成员共同完成复杂数字媒体项目。

4.2 具备项目管理能力，能协调团队关系、管理项目进度，促进团队高效合作。

5. 沟通交流

5.1 掌握外文听、说、读、写能力，能够在人工智能领域进行跨文化交流与沟通。

5.2 能够准确表达数字媒体领域的前沿发展与个人见解。

5.3 善于使用图表与视觉化工具展示数字媒体研究成果，确保成果能够被多背景人士理解与应用。

5.4 具有撰写技术报告与进行有效沟通的能力，能清晰传达复杂技术信息。

6. 职业规范

6.1 树立正确的世界观、人生观、价值观与科技观，增强社会主义核心价值观。

6.2 熟悉并遵守数字媒体领域的伦理规范与职业道德。

7. 国际视野

7.1 理解国际数字媒体发展趋势与运行机制。

7.2 具备国际化交流与合作能力。

8. 终生学习

8.1 具备自主学习与终身学习的意识，掌握有效的学习方法，持续更新自身知识。

8.2 主动跟踪行业动态与前沿技术，不断提高自身专业技能，适应数字媒体领域的快速发展。

9. 专业能力

9.1 能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，识别、表达、并通过文献研究分析复杂的数字创意技术研发问题，以获得有效结论。

9.2 能够设计针对复杂的数字创意技术研发问题的解决方案，设计满足特定需求的系统、模块或制作流程，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、文化以及环境等因素。

9.3 能够给予科学原理并采用科学方法对复杂的数字创意技术研发问题进行研究，包括设计实验、分析并解释数据、并通过信息综合得到合理有效的结论。

表 1. 毕业要求与培养目标支撑矩阵表

培养目标 毕业要求	培养目标 1 品行修养	培养目标 2 专业能力	培养目标 3 创新精神	培养目标 4 国际视野
毕业要求 1: 思想素质	H	L	M	L
毕业要求 2: 学科知识	L	H	H	M
毕业要求 3: 基本能力	L	H	H	M
毕业要求 4: 团队合作	L	M	H	L
毕业要求 5: 沟通交流	L	H	M	M
毕业要求 6: 职业规范	M	L	M	H
毕业要求 7: 国际视野	M	L	M	L
毕业要求 8: 终生学习	L	L	L	H
毕业要求 9: 专业能力	L	M	M	L

注：毕业要求与培养目

标的支撑关系分别用“H”（高）、“M”（中）、“L”（弱）表示。H 表示至少覆盖 80%，M 表示至少覆盖 50%，L 表示至少覆盖 30%。

五、培养特色

1. 以应用导向为核心，注重数字媒体技术在实际场景中的落地与应用，紧密对接数字媒体行业发展前沿，定期开展行业调研，及时了解企业对数字媒体人才的最新需求动态，并根据市场变化优化课程内容。课程体系强调案例教学和工程实践，积极推进与企业的深度合作，通过引入真实项目和实际案例，使学生在校期间即能接触数字媒体行业的典型应用，如游戏设计、人机交互、动画、影视作品等场景，提升实际动手能力和创新实践能力。

2. 跨学科交叉融合，系统整合软件工程、计算机科学、电子信息、数字媒体艺术、管理学、经济学等相关学科知识，学生不仅需要掌握编程与算法、数据结构等基础理论，还要熟悉游戏设计导论、数据库系统原理、计算机图形学、三维建模等。强化数字媒体方法论及其工程实现，注重理论与实际结合，夯实学生跨领域协作与创新能力。

3. 多元化培养路径，充分尊重学生的个性差异与发展需求，提供多种培养模式与方向选择，满足不同学生的学习兴趣与职业规划。鼓励学生开展跨学科学习与自主创新实践，拓宽学科视野，注重培养复合型、应用型、创新型人才，强化自主学习、团队协作、问题发现与解决能力，帮助学生形成自主获取知识、分析问题和解决实际问题的综合能力。

六、主干学科

数字媒体技术、计算机科学与技术。

七、核心课程

高等数学、线性代数、概率论与数理统计、C 程序设计、C++程序设计、数据结构与算法设计、游戏设计导论、数据库系统原理、动画原理、三维建模、操作系统、计算机网络、人机交互原理、人工智能导论、动画脚本语言设计、数字表现技法、虚拟现实系统、数字媒体程序设计技术、电子游戏设计与制作、网站与网络程序设计、数字媒体声音设计、数字媒体图形图像设计、数字仿真工程、设计美学等。

八、毕业要求实现矩阵

根据课程对各项毕业要求的支撑强度分别用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示。支撑强度的含义是指该课程覆盖毕业要求指标点的多寡,其中“H”表示至少覆盖 80%，“M”表示至少覆盖 50%，“L”表示至少覆盖 30%。表中教学环节是指课程、实践环节、训练等。

毕业要求实现矩阵要合理设计，确保课程对毕业要求的支撑合理完备。表格中教学课程/环节门数与教学计划表中的门数保持一致，不列课程代码。

表 2. 课程体系与毕业要求的关联度矩阵

教学课程/环节	学分	课程性质	毕业要求 1	毕业要求 2	毕业要求 3	毕业要求 4	毕业要求 5	毕业要求 6	毕业要求 7	毕业要求 8	毕业要求 9
思想道德与法治	3	必修	H				M	H			
中国近现代史纲要	3	必修	H							L	
马克思主义基本原理	3	必修	H					H			
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	必修	H							L	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	必修	H								
形势与政策	2	必修	H						M	M	
高等代数	5	必修		H							
数学分析	12	必修		H							
概率论与数理统计	4	必修		H							
网页设计与制作	2	必修			M						L
大学英语	6	必修		H							
大学英语听力	4	必修		H							
大学体育	10	必修		H		L	L				
艺术鉴赏	2	必修	M								

军事理论	1	必修	H								
心理健康教育	2	必修	H				M				
写作与沟通	2	必修			M		H				
法学通论	2	选修		M					M		
经济学原理	2	必修		H		M	L				
管理学原理	2	必修		H							H
统计学	3	必修		H							H
计算机导论	3	必修		H							M
Python 程序设计	4	必修		H					L		
C 语言程序设计	4	必修		H							M
数据结构与算法	5	必修		H					L		M
数据库原理及应用	5	必修		H					L		M
人工智能导论	2	必修		H							H
创意设计	3	必修		M							M
画法几何与阴影透视	3	必修		H							H
设计思维	3	必修		H							H
动画 A	3	必修		H							H
动画 B	3	必修		H					L		H
网站与网络程序设计	3	必修		H							M
数字媒体程序开发基础	4	必修		M							L
电子游戏设计与制作	3	必修		H							H
数字媒体声音制作	4	必修		H							H

数字媒体图形图像处理	3	必修		H							H
算法分析与设计	3	必修		H							H
数字仿真工程	3	必修		H							M
数字媒体程序设计技术	2	必修		H	L					L	M
交互设计	2	选修		L	M	M	L				M
交互动画	2	选修		M							L
声音原理 B	3	选修		H							M
数字表现技法	3	选修		H							M
军事训练	2	必修	H						M		
劳动教育 I（理论）	1	必修	H		L						
劳动教育 II（实践）	1	必修	H		L						
职业生涯规划	1	必修					H			M	
创新创业指导	1	必修					H				
课外科研创新实践活动	3	必修			L	M	H				
文献检索与利用	1	必修			H						
毕业论文（设计）	3	必修		H	H					H	H
毕业实习	3	必修			L	H	H	H		M	M

九、实践教学环节

1. 实践教学计划

本专业各教学模块学时与学分统计如表 3 所示。

教学环节	教学模块	课程代码	课程名称	独立开设	开课时间	实验类别	实验项目数	实践学时	实践学分	
课堂教学	实验上机（含课内实践）	公共课实验课								
		SZ2013	中国近现代史纲要	否	2	基础性实验	1	16	1	
		SZ3013	马克思主义基本原理	否	3	基础性实验	1	16	1	
		WY1031	大学英语听力 I	是	2	基础性实验	1	16	1	
		WY2021	大学英语听力 II	是	3	基础性实验	1	16	1	
		合计						4	64	4
		通识教育实验课								
		YS1012	写作与沟通	否	4	基础性实验	1	8	0.5	
		FX1882	法学通论	否	5	基础性实验	1	6	0.5	
		合计						3	14	1
		专业基础实验课								
		AI1113	计算机导论	否	2	基础性实验	1	24	1.5	
		AI5113	动画制作	是	3	综合性实验	1	32	3	
		AI1124	C 语言程序设计	否	1	设计性实验	1	32	2	
		AI1135	数据结构与算法	否	2	综合性实验	1	32	2	
		AI2145	数据库原理及应用	否	3	设计性实验	1	32	2	
		AI3203	软件工程	否	4	综合性实验	1	16	1	
		AI3213	操作系统原理	否	4	基础性实验	1	16	1	
		合计						7	184	12.5
		专业主干实验课								
		AI5123	数字媒体程序设计技术	否	2	设计性实验	1	16	3	
		AI5133	电子游戏设计与制作	否	5	设计性实验	1	16	3	
		AI3153	操作系统原理	是	5	设计性实验	1	48	3	
		AI1234	计算机网络	否	5	基础性实验	1	32	2	
		AI5114	数字媒体声音设计	否	5	设计性实验	1	24	4	
		AI5143	数字仿真工程	否	6	设计性实验	1	32	3	
		AI1273	算法分析与设计	否	6	基础性实验	1	16	1	
		AI3263	计算机组成原理	否	5	基础性实验	1	16	1	
		合计						8	200	20
		实践教育实验课								
		TY2012	军事训练	是	1	基础性实验	1	32	2	
		TW0011	劳动教育 II（实践）	是	8	基础性实验	1	16	1	
		JW0061	创新创业指导	是	6	基础性实验	1	16	1	
		合计						3	64	4
		专业基础及专业选修实验课								
		AI5112	UI 设计	是	5	综合性实验	1	32	2	
		AI5122	数字影视广告创作	否	5	基础性实验	1	32	2	

实践 教育 环节		AI5163	交互技术与应用	否	6	综合性实验	1	16	1
		AI5122	虚拟现实视频创作	否	5	综合性实验	1	16	1
		合计						96	6
	课外 创新	课外科研创新实践活动		是	8			48	3
		合计						48	3
	论文 设计	文献检索与利用		否	6			8	0.5
		毕业论文（设计）		是	7-8			48	3
		合计						56	3.5
	毕业 实习	毕业实习		是	7-8			48	3
		合计						48	3
	集中 实习								
		合计							
	第二 课堂	按照《江西财经大学现代经济管理学院第二课堂成绩单实施办法》执行							
		合计							

专业教学计划总 学分数	160	必修实践教学学 分数	48.5	必修实践教学学分占比		30.3%
专业教学计划总 学时数	2560	必修实践教学学 学时数	776	必修实践教学学时占比		30.3%
有实验上机（含 课内实践）的学 科基础及专业课 程必修课总门数	19	有综合性、设计 性、创新性实验 的学科基础及专 业必修课门数	19	有综合性、设计性、创新性实验的学科基 础及专业必修课门数与有实验上机（含课 内实践）的学科基础及专业课程必修课总 门数的比例		100%

填表说明：1) 该表应与各专业 2024 级人才培养方案专业指导性教学计划中的实践环节保持一致；

2) 实验类别分为基础性实验（包含操作性、演示性实验）、验证性实验、综合性实验、设计性实验、创新性实验；若一门课程若包含多种类别实验，则学时数分多类别填写（参考样例）；

3) 在专业人才培养方案中的没有理论授课课时的实验（上机）课或课内实践课，则在“独立开设”列填“是”，否则填“否”；

4) 实践学分计算方法：实践学分=该课程学分×实践学时/课程总学时，选修课的实践学分和课时不在计算范围，集中实践环节不得填写选修的内容。

5) 经、管、文、法、教育类专业实践教学学分（学时）不少于教学计划总学分（学时）的 20%、理工及艺术类专业不少于 30%，各专业可根据需要，适当增加实践教学学分（学时）比例；

6) 有一个以上（含一个）综合性、设计性或创新性实验项目的课程可称为有综合性、设计性或创新性实验的课程。开设有综合性、设计性、创新性实验项目的学科基础及专业必修课程占有实验的学科基础及专业必修课程比例应不低于 80%。原则上，1 门实验课只开设 1 个综合性、设计性或创新性实验项目，但最多不超过 2 个。

7) 除有确定的实践学分外，集中实践环节每学分折算成 16 学时

2. 综合性、设计性、创新性实验项目

表 4. 综合性、设计性、创新性实验项目一览表

序号	项目名称	项目类型	所属课程	开设学期	学时
1.	毕业论文排版	基础性	计算机导论	2	48
2.	数据的统计值计算	设计性	C 语言程序设计	1	64
3.	2D/3D 建模与渲染实验	综合性	数字媒体图形图像处理	2	64
4.	教学管理数据库的设计与实现	设计性	数据库原理及应用	3	90
5.	学生成绩管理系统	综合性	数据结构与算法	2	90
6.	计算机动画实验	综合性	动画制作	5	48
7.	第一人称射击游戏关卡搭建	综合性	电子游戏设计与制作	4	48
8.	AR 校园导览	综合性	计算机视觉	4	48
9.	毕业论文排版与 AI 写作辅助	基础性	人工智能导论	3	48
10.	开发 VR 密室逃脱	综合性	虚拟现实视频制作	5	48
11.	人机交互界面实验	综合性	UI	3	64
12.	音频处理实验	综合性	数字媒体声音设计	5	48
13.	动态图形设计实验	设计性	数字媒体程序设计	4	64
14.	算法分析与设计	基础性	算法分析与设计	6	48
15.	动作捕捉与虚拟人实验	综合性	虚拟现实交互设计	5	48
16.	AIGC 应用实验	基础性	智能媒体	6	32
17.	元宇宙场景构建实验	综合性	三 D 建模	6	48

填表说明：

1) 表格中项目相关内容（项目类型、所属课程、开设学期、学时）与前表（实践教学学分、学时分配表）保持一致；

2) 本表中的项目是指实验课程中包含的的综合性、设计性和创新性实验项目，项目名称应与课程名称不同，综合性、设计性、创新性实验项目应该是老师根据课程训练和考核需要，新编写出来的实验项目；

3) 已立项建设并通过验收的实践项目，要求在此表列出。

十、专业全程教学计划表

2024 年数据科学专业全程教学计划表																				
课程类别	课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时构成				周学时	学期（周学时）								考核方式	开课单位
						讲授	实验	实践	其他		一	二	三	四	五	六	七	八		
公共课程	思想政治理论课	SZ1013	思想道德与法治	3	48	48				3	3								考试	思政部
		SZ2013	中国近现代史纲要	3	48	32		16		3		3							考试	思政部
		SZ3013	马克思主义基本原理	3	48	32		16		3			3						考试	思政部
		SZ4013	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	48				3				3					考试	思政部
		SZ5013	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	48				3				3					考查	思政部
		SZ5022	形势与政策 I	0.5	8	8				0.5	0.5								考查	思政部
		SZ5022	形势与政策 II	0.5	8	8				0.5		0.5							考查	思政部
		SZ5022	形势与政策 III	0.5	8	8				0.5			0.5						考查	思政部

		SZ 50 22	形势与 政策IV	0 · 5	8	8				0 · 5				0 · 5				考 查	思 政 部
	公共数学课		高等代 数（上）	2	3 2	3 2				2	2							考 试	数 计 部
			数学分 析（上）	6	9 6	9 6				6	6							考 试	数 计 部
	必修		高等代 数（下）	3	4 8	4 8				3		3						考 试	数 计 部
			数学分 析（下）	6	9 6	9 6				6		6						考 试	数 计 部
			概率论 与数理 统计	4	6 4	6 4				4			4					考 试	数 计 部
	公共数智素养课程		AI 10 12		网 页 设 计 与 制 作	2	3 2	1 6	1 6		2				2			考 查	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院
	公共外语课（非外语专业学生根		WY 10 12		大 学 英 语 I	2	3 2	3 2			2	2						考 试	国 际 教 育 学 院
	必修		WY 10 22		大 学 英 语 II	2	3 2	3 2			2		2					考 试	国 际 教 育 学 院
			WY 10		大 学 英 语 听 力 I	1	1 6		1 6		1		1					考 查	国 际

据 高 考 外 语 考 试 科 目 ， 从 英 语 、 日 语 、 外 语 小 语 种 中 选 择 一 种 作 为 自 己 选 学 的 外 语 语 种	31																	教育学院
	WY 20 12	大学英 语 III	2	3 2	3 2				2			2						考试 国际教育 学院
	WY 20 21	大学英 语听力 II	1	1 6		1 6			1			1						考查 国际教育 学院
	WY 20 32	大学英 语 IV (拓 展课程)	2	3 2	3 2				2				2					考试 国际教育 学院
	WY 10 42	大学日 语 I	2	3 2	3 2				2	2								考试 国际教育 学院
	WY 10 53	大学日 语 II	3	4 8	4 8				3		3							考试 国际教育 学院
	WY 20 43	大学日 语 III	3	4 8	4 8				3			3						考试 国际教育 学院
	WY 20 52	大学日 语 IV	2	3 2	3 2				2				2					考试 国际教

																			育 学 院
			WY 60 10	外语小 语种	1 0	1 6 0	1 6 0				1 0	2	3	3	2				慕 课 ， 国 际 教 育 学 院 考 试
			TY 10 12	大学体 育 I	2	3 2	3 2				2	2							体 育 教 学 部 考 查
			TY 10 22	大学体 育 II	2	3 2	3 2				2		2						体 育 教 学 部 考 查
			TY 10 32	大学体 育 III	2	3 2	3 2				2			2					体 育 教 学 部 考 查
			TY 10 42	大学体 育 IV	2	3 2	3 2				2				2				体 育 教 学 部 考 查
			TY 20 10	国家学 生体质 健康标 准	√							√	√		√		√		体 育 教 学 部 考 查
			YS 24 12	艺术鉴 赏	2	3 2	3 2				2						2		设 计 与 传 播 学 考 查

																				院
	军事理论	必修	JW0031	军事理论	1	16	16				1	1							考查	慕课， 教务部
	心理健康教育	必修	SZ1022	心理健康教育	2	32	32				2		2						考查	思政部
	大学生安全教育	必修	JW0020	大学生安全教育	√							√							考查	慕课， 教务部
	公共课程合计				63	1008	928	48	32	0	63	165	195	125	105	2	2	0	0	
通识教育	哲学、思维与语言	必修	YS1012	写作与沟通	2	32	24		8		2			2					考查	设计与传播学院
	历史、政治与社会	选修	FX1992	法学通论	2	32	26		6		2				2				考查	法学院
	财经	必修	JJ10	经济学原理	2	32	32				2				2				考试	商学

	+ 通识课	12																	院
		GS 10 12	管理学 原理	2	3 2	3 2				2			2					考查	数据科学与人工智能学院
	科学、技术与方法	必修 AI 30 13	统计学	3	4 8	3 2	1 6			3				3				考试	数据科学与人工智能学院
	通识教育合计			1 1	1 7 6	1 4 6	1 6	1 4	0	1 1	0	0	4	7	0	0	0	0	
专业教育学科基础课	必修	AI 11 13	计算机 导论	3	4 8	2 4	2 4			3		3						考试	数据科学与人工智能学院
		AI 52 34	C#编程	4	6 4	3 2	3 2			4			4					考试	数据科学与

																		人工智能学院
AI 11 24	C 语言程 序设计	4	6 4	3 2	3 2			4	4									考试 数据科学与人工智能学院
AI 11 35	数据结 构与算 法	5	8 0	4 8	3 2			5		5								考试 数据科学与人工智能学院
AI 21 45	数据库 原理及 应用	5	8 0	4 8	3 2			5		5								考试 数据科学与人工智能学院
AI 11 62	人工智 能导论	2	3 2	3 2				2		2								考查 数据科学

																				学 与 人 工 智 能 学 院	
			AI 51 23	数字媒 体程序 开发基 础	3	4 8	3 2	1 6			3						3			考 试	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院
			AI 52 13	动画脚 本语言 设计	4	6 4	3 2	3 2			4						4			考 试	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院
			AI 51 34	网站与 网络程 序设计	3	4 8	2 4	2 4			3						3			考 查	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院
			AI 52	声音原 理	3	4 8	2 4	2 4			3						3			考 查	数 据

				23																科学与人工智能学院	
			AI 51 44	设计思维	3	4 8	2 4	2 4			3						3			考查	数据科学与人工智能学院
			AI 52 33	摄影与照明艺术	3	4 8	2 4	2 4			3						3			考查	数据科学与人工智能学院
			AI 52 43	算法分析与设计	3	4 8	3 2	1 6			3						3			考试	数据科学与人工智能学院

			AI 52 53	个性化 发展课 程	3	4 8	3 2	1 6			3								考查	数据科学 与人工 智能学 院
			AI 51 12	数字媒 体声音 设计	2	3 2		3 2			2								考查	数据科学 与人工 智能学 院
			AI 51 32	虚拟现 实系统	2	3 2		3 2			2								考查	数据科学 与人工 智能学 院
			AI 51 42	数字表 现技法	2	3 2	1 6	1 6			2								考查	数据科学 与人工 智能学

			AI 51 33	电子游 戏设计 与制作	3	4 8	4 8				3									考 查	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院		
			AI 52 63	数字媒 体图形 图像处 理	3	4 8	3 2	1 6			3								3		考 查	数 据 科 学 与 人 工 智 能 学 院	
专业教育合计					7 0	1 1 2 0	6 8 8	4 8 0	0	0	7 0	4	8	1 1	9	2 2	1 9	0	0				
实 践 教 育	军 事 训 练	必 修	TY 20 12	军 事 训 练	2	3 2			3 2		2	2									考 查	体 育 教 学 部	
	劳 动 教 育	必 修	JW 00 41	劳 动 教 育 I（理 论）	1	1 6	1 6				1	1									考 查	慕 课 ， 教 务 部	
			TW 00 11	劳 动 教 育 II（实 践）	1	1 6			1 6		1								1	考 查	团 委		

新生入学教育	必修	JW0010	新生入学教育	√						√									各教学系、相关职能部门共同负责
职业生涯规划	必修	JW0051	职业生涯规划	1	16	16			1	1								考查	慕课，教务部
职业发展指导	必修	JW0050	职业发展指导	√										√	√				各教学系、招就部
创新创业指导	必修	JW0061	创新创业指导	1	16			16	1						1			考查	各教学系、双创中心
课外科研创新	必修	TW0023	课外科研创新实践活动	3	48			48	3								3		团委

																				、各教学系
毕业实习	必修	JW0100	毕业实习专题指导	√													√			各教学系
		JW0113	毕业实习	3	48			48		3								2	1	各教学系
集中实习	选修	JW0120	集中实习																	各教学系
实践教育合计				16	256	40	8	208	0	16	4	0	0	0	0	0	2	4	6	
总学分合计				学分	总学时	教学时数				周学时	各学期学时									
						讲授	实验	实践	其他		一	二	三	四	五	六	七	八		
						160	2802	1502	554		254	0	160	245	275	275	265	245		234

6. 教师及课程基本情况表

6.1 专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
高等代数（上）	32	2	陈玉英	1
数学分析（上）	96	6	杨文	1
高等代数（下）	48	3	陈玉英	2
数学分析（下）	96	6	杨文	2
概率论与数理统计	64	4	毛小兵	3
计算机导论	48	3	彭志宏	2
C#程序设计	64	4	黄国强	2
C语言程序设计	64	4	费风长	1
数据结构与算法	80	5	夏芸	2
数据库原理及应用	80	5	赵晓燕	3
人工智能导论	32	2	全小凤	3
动画制作	64	4	王登祥	3
数字媒体程序开发基础	48	3	周芳宇	4
动画脚本语言设计	48	3	毛小兵	4
网站与网络程序设计	48	3	钟华	4
声音原理	64	4	吴根强	4
数字媒体声音设计	48	3	龚一洲	5
计算机视觉	48	3	周辉	5
虚拟现实系统	48	3	龚一洲	5
数字表现技法	48	3	吴跟强	5
电子游戏设计与制作	48	3	王登祥	6
数字媒体图形图像处理	48	3	全小凤	6
算法分析与设计	48	3	章全	6
Linux高级应用	32	2	章全	5
交互设计	32	2	陈宇翔	5
数字仿真工程	32	2	周辉	5
设计美学	48	3	罗翠兰	6
媒体数据分析	48	3	周芳宇	6

6.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/兼职
毛小兵	男	1972-07	概率论与数理统计、 数据科学与计算	教授	江西财经大学	管理科学与工程	博士	管理决策、应用统计	专职
陆宇海	男	1969-11	多元统计分析	教授	西安统计学院	经济学	学士	统计学、电子商务	专职
丁美东	男	1967-12	经济系原理	副教授	江西财经大学	产业经济学	博士	经济规划、微观经济学	专职
黄国强	男	1970-11	C#程序设计	教授	华中科技大学	电子与通信工程	硕士	数据分析	专职
章全	男	1972-08	算法分析与设计、 Linux高级应用	教授	华中科技大学	自动控制	硕士	大数据技术	专职
易伟明	男	1957-03	统计学	教授	上海财经大学	会计学	硕士	投融资和生产运营管理	专职

费风长	男	1979-05	C语言程序设计	副教授	江西财经大学	管理科学与工程	博士	机器学习、数据分析	专职
周辉	男	1981-02	数字仿真工程	副教授	江西财经大学	管理科学与工程	博士	供应链管理、大数据分析	专职
陈玉英	女	1965-10	高等代数、数学分析	副教授	江西大学	应用泛函分析	硕士	应用泛函分析	专职
艾志红	女	1978-06	管理学原理	副教授	江西财经大学	技术经济及管理	博士	经济管理	专职
赖新峰	男	1981-11	生成式人工智能	副教授	中山大学	管理科学与工程	博士	数据挖掘，机器学习	兼职
舒雷	男	1982-01	深度学习	副教授	江西财经大学	管理科学与工程	博士	机器学习、高维度数据分析	兼职
罗翠兰	女	1972-02	设计美学	讲师	厦门大学	计算机应用技术	硕士	计算机应用技术	专职
夏芸	女	1981-11	数据结构与算法	讲师	江西师范大学	计算机应用技术	硕士	计算机应用技术	专职
彭志宏	男	1971-05	计算机导论	讲师	江西科技师范学院	电子电器	硕士	计算机应用技术	专职
梅荣斌	男	1972-12	统计学、时间序列分析	讲师	江西财经大学	统计学	硕士	应用统计	专职
钟卫	男	1970-07	概率论与数理统计、数值计算	讲师	华中科技大学	物理学	硕士	信息与计算科学	专职
杨文	男	1973-11	数学分析、概率论与数理统计	讲师	江西师范大学	数学教育	硕士	基础数学	专职
胡适中	男	1991-09	多元统计分析、抽样调查	讲师	兰州财经大学	统计学	硕士	应用统计与计量模型	专职
钟华	男	1990-02	数据库原理及应用、网站与网络程序设计	讲师	江西财经大学	管理科学与工程	硕士	数据库、数据挖掘	专职
赵晓燕	女	1991-02	数据库原理及应用	讲师	江西财经大学	管理科学与工程	硕士	数据库、数据挖掘	专职
周芳宇	女	1996-01	数字媒体程序开发基础、媒体数据分析	助教	江西财经大学	统计学	硕士	数理统计	专职
全小凤	女	1988-10	人工智能导论、数字媒体图形图像处理	讲师	江西财经大学	教育技术学	硕士	机器学习	专职
吴根强	男	1995-02	声音原理、数字表现技法	助教	景德镇陶瓷大学	计算机软件与理论	硕士	生物信息学、机器学习	专职
王登祥	男	1996-05	动画制作、电子游戏设计与制作	助教	江西财经大学	计算机技术	硕士	计算机视觉	专职
龚一洲	男	1998-07	数字媒体声音设计、虚拟现实系统	助教	江西财经大学	人工智能	硕士	人工智能	专职

6.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	24		
具有教授（含其他正高级）职称教师数	5	比例	19.23%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数	12	比例	46.15%
具有硕士及以上学位教师数	25	比例	96.15%
具有博士学位教师数	7	比例	26.92%
35岁及以下青年教师数	7	比例	26.92%
36-55岁教师数	16	比例	61.54%
兼职/专职教师比例	2:24		
专业核心课程门数	28		
专业核心课程任课教师数	27		

7. 专业主要带头人简介

姓名	毛小兵	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	院长
拟承担课程	概率论与数理统计、数据科学与计算			现在所在单位	江西财经大学现代经济管理学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2009年1月，江西财经大学，管理科学与工程博士					
主要研究方向		管理决策、应用统计					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		““金融科技”人才的培养模式探索与实践”，主持，江西省高校教改课题（重点） 《计量经济学》课程MOOC教学路径探讨[J]. 江西教育学院学报 《线性代数》，主编，科学出版社 《概率论与数理统计》，参加（3），科学出版社					
从事科学研究及获奖情况		主要研究方向是管理决策、应用统计，在《管理世界》、《管理评论》、《Applied Soft Computing》、《International Journal of Fuzzy Systems》等刊物上发表论文30余篇，主持完成国家自然科学基金项目1项，国家体育总局课题1项，副主持完成国家社会科学基金项目2项，主持省教改重点项目1项，出版专著1部，教材1部，获第十一届江西省社会科学优秀成果二等奖，指导学生参加全国大学生数学建模竞赛、数学竞赛，多次获得全国一等奖和江西省一等奖。					
近三年获得教学研究经费（万元）	2			近三年获得科学研究经费（万元）	28.5		
近三年给本科生授课课程及学时数	线性代数、概率论与数理统计，600余节			近三年指导本科毕业设计（人次）	0		

姓名	费风长	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	数据科学与人工智能学院院长
拟承担课程	C语言设计（统计）			现在所在单位	江西财经大学现代经济管理学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2018年博士毕业于江西财经大学管理科学与工程专业						
主要研究方向	机器学习、数据分析						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	课题： 1. 研究生学位论文选题的衡量标准与学位论文指导(JXYJG2012014)，江西省教育厅教改项目，参与，完成。 2. 独立学院信息管理与信息系统专业改革方案的研究——以江西财经大学现代经济管理学院为例（JXJG-11-79-4），江西省教育厅教改项目，参与，完成。						
从事科学研究及获奖情况	课题： 1. 基于多小波神经网络预测的金融波动分析（赣教技字第GJJ09562号），江西省教育厅科技项目，主持。 2. ADAS中车道检测及车辆检测技术研究(GJJ161552)，江西省教育厅科学技术研究项目，主持。 3. 基于深度学习的智能广告牌人脸表情识别的研究(YC2015-B053)，江西省研究生创新专项资金项目，主持。						

	4. 汽车驾驶辅助系统中基于卷积神经网络的快速汽车检测算法研究 (20171BAB202032), 江西省科技厅自然科学基金项目, 主持. 论文与著作: 1. 费风长, 方志军. 一种新的小波域快速搜索算法. 中国图象图形学报, 2008, 13(10): 2051-2054. (CSCD) 2. 费风长, 方志军, 曾卫明, 章琳. 基于区间映射规则的数字直方图处理. 计算机工程, 2006, 32(19): 217-220. (EI) 3. Fei Fengchang, Fang Zhijun, Li Shuai, Liu Xing, Gao Yongbin. Lifting wavelet based volatility spillover effect analysis of stock markets in the greater china region. Fifth International Conference on Management of E-commerce & E-government. IEEE, 2011. (EI) 4. Fang ZhiJun, Luo Gui-Hua, Xu Sheng-Hua, Fei Feng-Chang. Stock fluctuations anomaly detection based on wavelet modulus maxima. IEEE International Conference on Business Intelligence and Financial Engineering, 2009. (EI) 5. Fang ZhiJun, Luo Gui-Hua, Fei Feng-Chang, Li Shuai. Stock forecast method based on wavelet modulus maxima and Kalman filter. IEEE Computer Society, 2010. (EI) 6. Zhijun Fang, Fengchang Fei, Yuming Fang, Chuanghoon Lee, Naixue Xiong, Lei Shu, Sheng Chen. Abnormal event detection in crowded scenes based on deep learning. Multimedia Tools and Applications, 2016: 1-23. (SCI) 7. Fengchang Fei, Zhijun Fang, Lei Shu. A fast algorithm based on human visual system for abnormal event detection, International Conference on Computer, Information and Telecommunication Systems IEEE, Dalian, China, 2017:185-189. (EI) 8. Shi Qiu, Fengchang Fei, Ying Cui. Offline Signature Authentication Algorithm Based on the Fuzzy Set. Mathematical Problems in Engineering, 2021. (SCI) 9. 费风长. 人群异常事件检测方法的研究, 吉林大学出版社, 2020年11月.		
近三年获得教学研究经费 (万元)	2	近三年获得科学研究经费 (万元)	9
近三年给本科生授课课程及学时数	授课概率统计课程共579	近三年指导本科毕业设计 (人次)	32

姓名	周辉	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	数据科学与人工智能学院副院长
拟承担课程	数据模型与决策分析、数据可视化			现在所在单位	江西财经大学现代经济管理学院		
最后学历毕业时间、学校、专业	2019年博士毕业于江西财经大学管理科学与工程专业						
主要研究方向	供应链管理、大数据分析决策						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	项目： 1. 基于APP的通用移动教学平台的研究与实现，江西省高等院校教学改革研究课题，2014.05-2016.12，参与。 2. 独立学院信息管理与信息系统专业改革方案的研究——以江西财经大学						

	现代经济管理学院为例，江西省高等院校教学改革研究课题，2011.06-2013.06，参与。 论文： 1. 独立学院财经类专业《数据库应用》课程教学改革研究，宿州教育学院学报，2013.08.		
从事科学研究及获奖情况	论文： 1. Hui Zhou, Lu Liu, Weifan Jiang, et al. Green supply chain decisions and revenue sharing contracts under manufacturers' overconfidence. Journal of Mathematics, 2022, SCI检索. 2. Weifan Jiang, Jian Liu, Hui Zhou, et al. Strategy selection of inventory financing based on overconfident retailer. Journal of Industrial& Management Optimization, doi: 10.3934/jimo.2021178, SCI检索. 3. Jian Liu, Hui Zhou, Miyu Wan, et al. How does overconfidence affect decision making of the green product manufacturer?. Mathematical Problems in Engineering, 2019, Article ID 5936940, 14 pages, 2019, SSCI&SCI双检索，通讯作者. 4. 周辉，柳键，万谥宇，等. 产品绿色创新决策与绿色渠道激励机制设计. 系统科学学报，2020，28(1):61-66. (CSSCI). 5. 周辉，柳键，万谥宇，等. 基于制造商过度自信的绿色产品运营决策研究. 工业工程与管理，2020，(06). (CSSCI) 6. 万谥宇，柳键，周辉，等. 非均衡状态下双寡头价格——质量动态竞争策略. 计算机集成制造系统，2019,25(7):1839-1954. (CSSCI) (EI) 7. 柳键，周辉. 绿色差异化产品的定价与绿色度决策研究. 贵州财经大学学报，2018，36(2):98-110. (CSSCI) 8. 柳键，周辉. 考虑产品生命周期全过程的产品绿色度综合评价. 科技管理研究，2016，36(19):60-63. (CSSCI) 9. 周辉，王黔英，费颖，等. 基于a相同度相似关系的Rough集模型. 计算机应用，2006，26(3): 666-667. (CSCD) 10. 周辉，王黔英，袁芳，等. Rough集在企业数据挖掘中的应用. 南昌大学学报:工科版，2006，28(3):269-273. 11. 周辉，鲁燕飞，王黔英，等. 基于信息粒度的属性权重确定方法. 统计与决策，2006，(20):134-136. (CSSCI) 12. 周辉，鲁燕飞，王黔英，等. 基于二进制信息粒的自定义数据挖掘方法. 情报杂志，2006，25(11):83-85. (CSSCI) 课题： 1. 考虑环境公平的绿色制造激励机制与渠道协调策略研究，江西省高校人文社会科学研究项目，2016.01-2019.12，主持，完成. 2. 考虑过度自信行为的供应链运作管理研究，江西省教育厅科学技术研究项目，2017.01-2019.12，主持，完成. 3. 基于低碳发展的生态物流运行效率、运行机制与空间布局研究——以鄱阳湖生态经济区为例，江西省社会科学规划项目，2016.01-2019.12，参与，完成. 4. 基于损失厌恶的供应链决策行为与管理策略研究，国家自然科学基金地区科学基金项目，2013.01-2016.12，参与，完成. 5. 基于过度自信的绿色供应链决策与运营策略研究，国家自然科学基金地区科学基金项目，2017.01-2021.12，参与，完成. 6. 考虑续航里程和再销售价值的电动汽车推广策略研究，国家自然科学基金，2022.01-2025.12，参与，在研. 7. 基于分时租赁的汽车制造商商业模式采用与产品设计策略研究，国家自然科学基金，2022.01-2025.12，参与，在研. 8. 数字化转型视域下物流企业创新机制与实现路径研究，国家社会科学基金，2021.09-2026.08，参与，在研. 9. 基于零售商后悔行为的供应链决策与管理策略研究，江西省教育厅科学技术研究项目，2022.01-2024.12，主持，在研.		
近三年获得教学研究经费(万元)	0	近三年获得科学研究经费(万元)	6
近三年给本科生授课课程及	C语言设计160 Python程序设计144 面向对象程序设计576	近三年指导本科毕业设计(人次)	30

学时数	计算机视觉96		
-----	---------	--	--

8. 教学条件情况表

可用于该专业的教学设备总价值（万元）	175.884	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	286（台/件）
开办经费及来源	196.019万元，校内自筹。		
生均年教学日常运行支出（元）	422606		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	11		
教学条件建设规划及保障措施	1. 课程体系设置、教学方法、考核方式、人才培养机制综合改革，构建新型人才培养体系。 2. 教学设备配置先进完备、拥有健全的图书馆，每年定期投资200万余元进行图书资料更新。 3. 设立现代化的计算机实验室，配备高性能计算机以方便教学及实验。 4. 招聘具有数字媒体技术背景及工作项目经验的教师，鼓励教师积极参与数字媒体技术专业领域的研究与实践。		

9. 校内专业设置评议专家组意见表

校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		☒ 是 ☐ 否
理由： 江西财经大学现代经济管理学院所申报的数字媒体技术专业是培养数字媒体专门人才，数字媒体技术专业分为虚拟现实、游戏设计与影视动画制作等方向。而根据《江西省制造业重点产业链现代化建设“1269”行动计划（2023-2026年）》及南昌市《虚拟现实产业发展规划（2019-2023年）》，虚拟现实（VR）产业被列为江西省重点发展的战略性新兴产业。南昌市提出打造“世界级VR中心”目标，在此背景下，江西财经大学现代经济管理学院拟申报数字媒体技术（虚拟现实方向）本科专业，旨在培养符合地方产业需求、兼具技术与经济管理能力的复合型人才，助力江西省数字经济高质量发展。 学院是一所以经济、管理类学科为主，法、工、文等学科协调发展的全日制普通本科院校，目前拥有11个教学部系，专业老师500多人，拥有高级职称的教师占比37%。学院本科专业实力强，师资力量雄厚，教学资源丰富，具有建设数据科学专业的突出优势。所申报专业培养方案的专业定位和人才培养目标明确，课程体系设计科学合理，突出了数字媒体与计算机科学领域的应用与融合，建设方案科学可行，系统性强，特色鲜明，具有较强的操作性。 建议学院进一步突出专业特色，加强内涵建设，发挥学院整体优势，加大对新专业建设的支持力度，力争将数字媒体技术专业建设为江西省乃至国家级一流本科专业。 申报单位已经具备数字媒体技术专业办学条件和办学实力，同意申报。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
专家签字： 汪星教授 江西财经大学研究生院		

校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		☒ 是 ☐ 否
理由： 数字媒体技术是通过计算机和电子信息手段，综合处理文字、声音、图形、图像等信息，使抽象的信息变成可感知、可管理和可交互的一种技术。目前典型的数字媒体技术包括，给予网络传输和数字压缩的流媒体技术，基于计算机图形学的动画技术，基于人机交互和图形显示的虚拟现实技术等。数字媒体技术作为一个不断发展的领域，在互联网科技公司、游戏设计公司和影视动漫等行业都有巨大的需求。在全球信息化快速发展的大环境下，数字媒体正日益渗透到社会生活和经济发展的各方面，中国数字媒体技术的核心人才缺口巨大。 本专业拟培养具有优良的品德和执着的信念，具备坚实的数字媒体技术功底和跨学科知识结构，拥有国际化视野、创新精神、良好科学素养和艺术修养、推进文化与科技深度融合的综合素质的人才。毕业后能够在高校或者研究机构、互联网等公司从事理论或技术研究的复合型应用人才。 培养目标明确，培养方案详细，毕业的指标要求合理，师资力量较为雄厚。 综上所述，拟开设专业可行。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
专家签字： 温文模 浙江理工大学 计算机与人2智能学院		

校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		☒ 是 ☐ 否
理由： 数字媒体技术作为一个不断发展的领域，其应用和就业前景十分广阔，尤其是虚拟现实方向。目前，中国的虚拟现实技术经过十几年的摸索，无论在虚拟现实技术企业的研发和制作上，还是行业产品应用上都逐渐进入了成长期。近年来，各行各业对数字虚拟人才的需求也越来越迫切。 本申报拟开设专业的培养方案详细合理且具有自己的培养特色，师资力量雄厚，有合理的毕业指标要求。 综上所述，拟开设专业可行。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		☒ 是 ☐ 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	☒ 是 ☐ 否
	实践条件	☒ 是 ☐ 否
	经费保障	☒ 是 ☐ 否
专家签字： 万本庭教授 江西财经大学软件与物联网工程学院		