

2013

- 设计学院团队教评成绩第一名
- 获得美国顶级数字娱乐公司教学资助

2021

Won

- 教学团队成员均毕业于英美一线名校
- 应届生月平均收入达到7千以上,就业率在85-92%

2026

- 全面拥抱AI技术
- 主攻数字娱乐行业

2026 SUPER8 嘉庚数媒 专业修读指南

厦门大学嘉庚学院设计与创意学院 视觉传达设计专业 数字媒体设计课题组

目录

数字媒体简介	02
数字娱乐设计代表作	08
动态影像设计代表作品	23
交互设计代表作品	33
新媒体技术代表作品	40
课程安排与修读建议	48
硬件设备与教学空间	54
合作单位	57
Q&A	65

数媒简介

85%-92%

近五年就业率

≈7000元

应届生平均月薪

≈12%

每年留学英语国家名校

5-10年

明星企业合作周期

银牌授权

福建省唯一——一个获得虚幻引擎官方授权的高校专业单位

视觉传达设计（数字媒体设计方向）（简称：嘉庚数媒），在福建省乃至全国的同行高校与企业中，已建立起较高的知名度与良好的声誉。专业教学团队共十人，全部拥有美国或英国知名高校的学历背景，不仅为教学带来国际化的视野与理念，也保障了高水准的教学品质，该团队常年位列设计与创意学院教学评价前茅。学术带头人-崔文铮，是福建省高校中唯一登台“中国设计40年”颁奖典礼的教师，受聘为澳门城市大学国家艺术基金项目课程授课专家、全国高校人工智能培训课程讲师，并曾担任中国传媒大学、鲁迅美术学院、南京艺术学院等多所知名高校的前沿数字技术课程主讲。崔文铮亦是虚幻引擎中国区首届教育联盟成员。

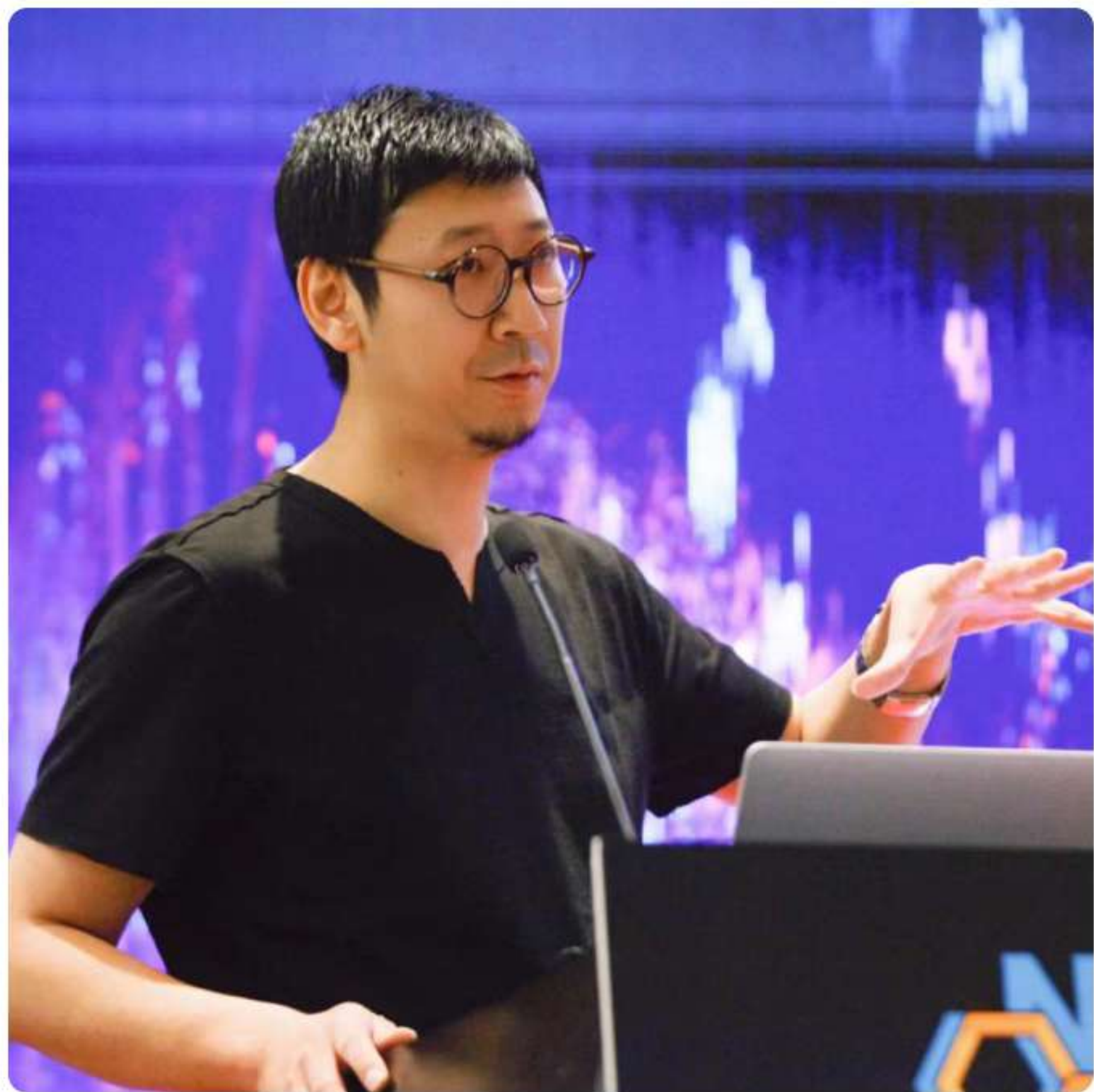
在专业建设上，本方向全面拥抱人工智能、脑认知科学与数字娱乐（含游戏与虚拟现实）等前沿领域，课程体系紧密对接行业发展趋势，涵盖游戏创作、智能交互设计、虚拟现实技术、数字艺术展演、新能源汽车（智能座舱）设计等方向，着力培养学生在科技与艺术交叉领域的创新能力。

嘉庚数媒长期保持高水平的升学与就业质量，近五年应届生就业率稳定在**85%-92%**，平均月起薪约**7000元**；每年约有**12%**的学生进入英语国家知名院校深造。在校企合作方面，专业与多家领先企业建立了长期稳定的产教融合关系，包括厦门本地的美图科技、飞鱼科技这类上市企业，并与北京脑机科技公司-维拓启创、厦门真有趣游戏（《香肠派对》研发商）、厦门无畏艺术机构等达成战略合作，共同构建符合行业需求的人才培养体系。

本方向还主导着全校性的跨学科平台——虚拟现实与媒体艺术实验室（**MiXAR Lab**）。该实验室汇聚来自设计创意、人工智能、人文传播这三个学院为主的学生，打造多学科协同的学习与创作环境。实验室在教学与创作方面成果显著，曾获美国**EPIC Games**（虚幻引擎母公司）的教学资助，并于2021年11月荣获“虚幻引擎最佳教育合作伙伴奖”，成为中国第三个获此殊荣的高校实验室。在2025年11月，MiXAR Lab还荣获虚幻引擎官方授权的银牌学术合作机构，与同济大学、中国美术学院、华东理工大学、上海温哥华电影学院并列。备注：虚幻引擎（Unreal Engine）是《黑神话悟空》、《烟云十六州》、《流浪地球》等知名大作的创作技术。

为进一步深化跨学科培养，嘉庚数媒与校内智能科学与技术、广播电视学这两个专业结为“兄弟专业”，在课程共建、项目协作、学术研究等方面开展深度合作，共同开设多门跨学科课程，推动“艺术+科技+传播”的融合创新。嘉庚数媒始终以“名企就业与名校留学”为育人导向，以培养具有国际视野的复合型、创新型数字媒体人才为使命，持续为国家与行业输送具备前沿技术能力与艺术创造力的专业力量。

教学团队



崔文铮 副教授 设计学博士

美国罗切斯特理工学院 计算机图像设计专业毕业
中国设计40年“设计事业新锐奖”得主
澳门城市大学国家艺术基金项目课程 授课专家

视觉传达设计专业 负责人
数字媒体设计教研室 主任
虚拟现实与媒体艺术实验室 主任
IdN香港国际设计师媒体中国公司 主理人
虚幻引擎中国区 官方聘任讲师

中国包装联合会设计委员会 全国委员中国图学学会互
联网图形学委员会 委员
CDS(中国设计师沙龙) 理事
厦门新侨人才联谊会 理事
曾创业智能穿戴设备与视频游戏

扫码关注b站：





张弦
讲师

**美国帕森斯设计学院
设计与技术专业毕业**

曾任美国ADASIA广告公司
交互设计师兼产品经理
主要担任新媒体艺术课程



杜劲
讲师

**美国纽约理工学院
动画专业毕业**

曾任环球数码创意控股有限公司
资深后期合成师
南京数字谷科技有限公司
副总经理
主要担任三维动态影像与影像
后期方向课程



黄敏
讲师 设计学博士候选人

**英国皇家艺术学院
服务设计专业毕业**

曾任西班牙Telefonica公司用户
体验设计师
主要担任交互设计方向课程



柯玉兴
讲师

**英国伦敦艺术学院
插画与视觉媒体专业毕业**

自由插画师
主要担任设计基础与动态图形
设计方向课程



刘禹桐
讲师

美国弗吉尼亚联邦大学艺术学院设计学专业毕业

回国前一直在该校任教具备良好的英语教学能力主要担任设计基础与二维动态影像设计方向课程



耿潇逸
讲师

美国旧金山艺术大学视觉发展专业毕业

曾任加拿大CryptoKitties
签约角色设计师
飞鱼科技公司游戏原画师
主要担任数字娱乐与游戏角色设计方向课程



蔡少泓
讲师

美国印第安纳大学人机交互设计专业硕士毕业

曾任铃盛中国RingCentral
高级产品设计师
中国电信天翼云
高级交互设计师
美国思科ThousandEyes
高级产品设计师
主要任教交互设计方向课程



车一平
助教

英国格拉斯哥艺术学院
严肃游戏与虚拟现实毕业

游戏设计师
主要担任数字娱乐与引擎设计方向课程

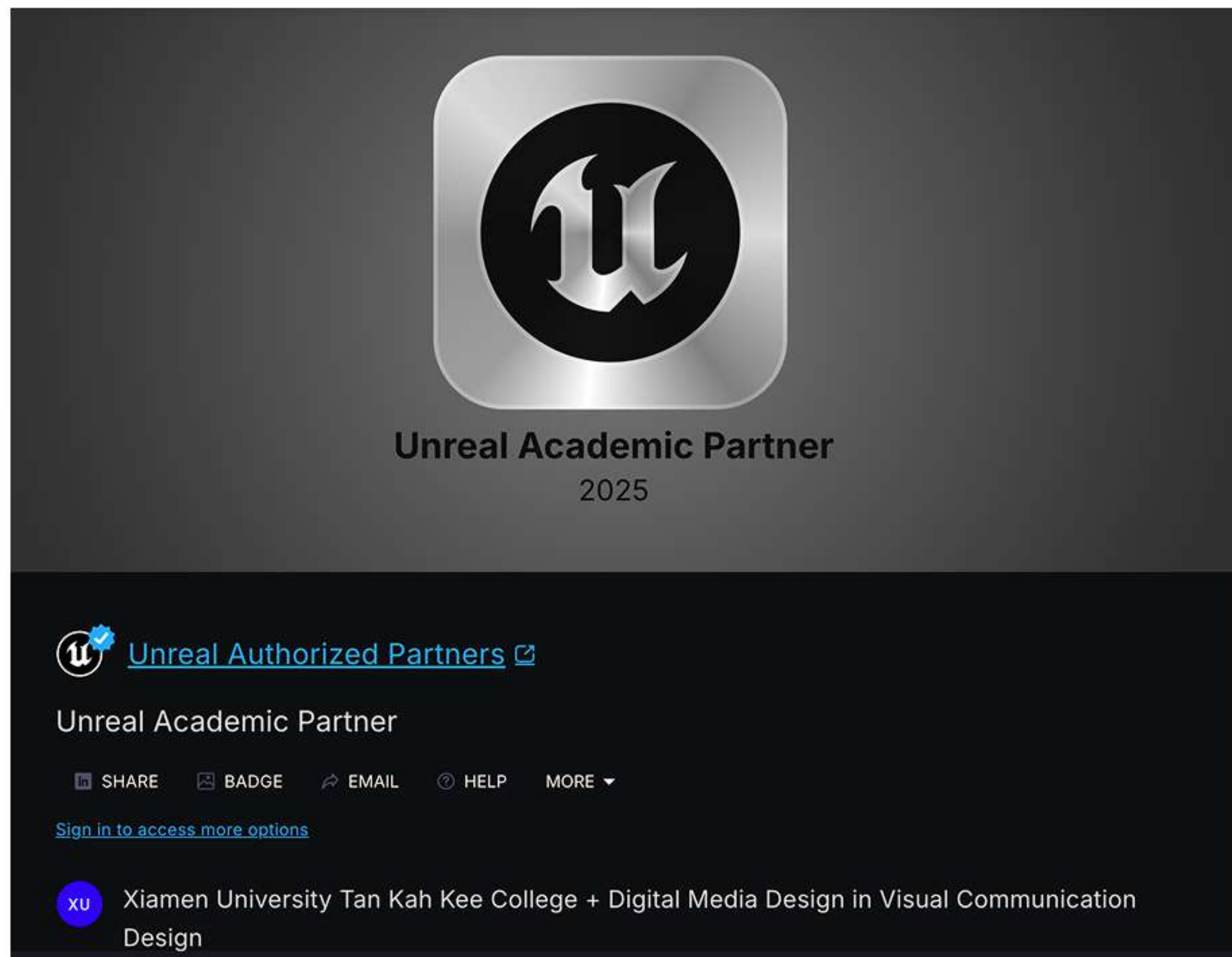


杨希
助教

美国罗切斯特理工学院
视觉传达设计专业毕业

主要担任动态影像设计和数字娱乐设计方向课程。

数字媒体设计方向荣获虚幻引擎官方授权银牌学术合作机构



金牌高校

中国传媒大学 中央美术学院
北京理工大学 北京电影学院

银牌高校

厦门大学嘉庚学院
同济大学 中国美术学院
华东理工大学 上海温哥华电影学院

铜牌高校

香港理工大学 深圳大学
浙江传媒学院

数字娱乐就业方向与代表作品

未来就业方向：

游戏策划与独立游戏开发

负责游戏核心玩法、规则系统、关卡机制、叙事内容及用户体验设计，并运用游戏引擎完成原型制作、测试与迭代。具备综合能力的创作者还可以独立或组建小型团队，完成游戏从创意策划、内容制作到发布运营的全过程。

对应岗位：系统策划、玩法策划、叙事策划、独立游戏开发者、游戏制作人等

游戏界面与用户体验设计

负责游戏菜单、信息界面、HUD、操作流程、交互反馈和视觉动效设计，使玩家能够清晰理解游戏信息并顺畅完成操作。该方向需要综合考虑视觉表现、信息架构、交互逻辑、平台特性和玩家体验。

对应岗位：游戏界面美术（UI）、游戏交互体验设计师（UX）、界面动效设计师等

游戏关卡与场景设计

负责游戏关卡结构、场景空间、任务流程、挑战节奏和玩家引导设计，并通过游戏引擎完成场景搭建、灯光氛围、交互事件和玩法测试。该方向既关注游戏空间的视觉表现，也强调场景与游戏机制之间的关系。

对应岗位：关卡设计师、游戏场景设计师、三维影像场景美术等

虚拟偶像与数字人设计

负责虚拟偶像、数字角色和智能数字人的形象设定、三维制作、动作表情、实时驱动及内容运营。该方向综合运用角色设计、三维建模、动作捕捉、实时引擎、人工智能和虚拟直播等技术，构建具有视觉形象、行为表现和交互能力的数字角色。

对应岗位：数字人设计师、虚拟偶像设计师、实时动画师、动作捕捉设计师、虚拟直播技术美术

游戏概念与原画设计

负责游戏世界观、视觉风格、角色、场景、道具及生物形象的前期设定，通过绘画、数字图像和AI辅助设计等方式，将文字创意转化为清晰的视觉方案，为后续三维建模、动画和游戏开发提供设计依据。

对应岗位：游戏概念设计师、角色原画师、场景原画师、道具设计师、视觉开发设计师等

虚拟现实与沉浸式体验设计

面向虚拟现实、增强现实、混合现实和空间计算等应用，负责虚拟空间、交互方式、体验流程及数字内容设计。该方向通过实时引擎、头戴式设备、空间定位和多感官交互等技术，为游戏、教育、文旅、展览、医疗和工业等领域创造沉浸式体验。

对应岗位：VR设计师、AR设计师、沉浸式体验设计师等

《鬼才要听话》三维游戏关卡设计

2022级 杨信怡 陈典

在3D解密游戏《鬼才要听话》中，玩家扮演失去记忆的小幽灵埃尔文，在神女与稻草人的引导下，开启一场探险解谜之旅--游戏从概念设计到场景模型均为原创，并采用UE5引擎打造，通过收集散落在奇幻场景中的记忆碎片，埃尔文将逐步找回与父母相处的珍贵瞬间。

扫描二维码观看视频：



《邪恶厨师大战》 2.5D解谜游戏设计

2022级 郑倩琳

玩家将扮演梦想参加九狱除房夺冠、却在报名参加《九狱除房》时不慎点错网页、错报了名为邪恶厨师大战的山寨奇葩真人秀的厨师。但她有所不知的是，这款山寨了《九狱除房》的奇葩真人秀邪恶厨师大战，实际上是由真正来自地狱的魔鬼主厨所主持。真人秀阵容涵盖主厨/副厨/吉祥物/侍者等节目组工作人员及来自各界的参赛选手。一旦游戏失败就会被吞噬灵魂。

扫描二维码观看视频：



《日想观》敦煌壁画主题解密游戏

2020级 蔡佳颖、查国云

《日想观》以敦煌莫高窟第172窟北壁的十六观作为创作题材,将壁画故事与玩家的解密任务紧密地联系在一起。玩家通过旅途的探索,在解密中一步步找回那被人遗忘的过去,在如梦境般的画卷里,感受敦煌色彩。

该游戏将传统文化与数字娱乐相结合,以创新的方式传承和宣传敦煌文化。

扫描二维码观看视频：



《巨人之心》

2021级 杨思嘉

万物皆有灵，在这片名叫灵域的土地上，勇敢的花灵和菌灵一起承担着守护者的责任守护着这片土地。本作品是以“自然美学”为核心的虚拟世界，主体为花朵和菌菇所创作的角色建模设计。

扫描二维码观看视频：



《数字爱丽丝》VR影像设计

2020级 陈澜

该作品是一部取材于网络发展史的沉浸式影像作品，作品中的视觉元素来自大众熟知的网络图像符号，针对人们对互联网的日渐沉迷与惯性消费提出质疑。作品的设计目的在于反思人类对互联网技术的重度依赖，致力于转变这种使用与被使用的关系。以沉迷打败沉迷，沉迷后所带来的轻微不适恰恰是设计师的有意设计。

扫描二维码观看视频：



《恶念》 互动影像设计

2020级 金致明

本作品基于虚幻引擎开发，讲述了在主人公被困在一个压抑且充满不确定性的环境中，观众通过自主探索寻找线索并触发回忆，最终寻求真相的故事。观看者可通过操控主人公的行进路线来进行剧情的探索和推进，场景全部使用三维模型搭建，在虚幻引擎中编辑动画和镜头，最终打包输出为一个独立运行程序。

扫描二维码观看视频：



《寻偶记》泉州木偶戏主题原画设计

2020级 黄依玲

泉州木偶戏作为中国传统戏曲文化的重要组成部分之一，具有悠久的历史 and 独特的艺术魅力，却在现代社会面临着传承困境。本作品通过深入研究泉州木偶戏的发展历史、故事桥段、演出形式，结合游戏原画设计的理论知识，进行了游戏的原画概念创作，在作品后期以动画形式展现人物性格特点，最终以一段三分钟的游戏原画宣传视频来作为作品的呈现方式。

扫描二维码观看视频：



《虚室生白：新中式虚拟面饰设计》

2019级 吴紫菱

《虚室生白》新中式虚拟面饰品牌，品牌名“虚室生白”，出自《庄子·人间世》：瞻彼阒者，虚室生白。主要打造融合中式美学与数字美学的虚拟面饰设计。将中式元素与数字媒介的设计理念相结合，营造一种面向未来元宇宙时代的时尚设计新风向。

扫描二维码观看视频：

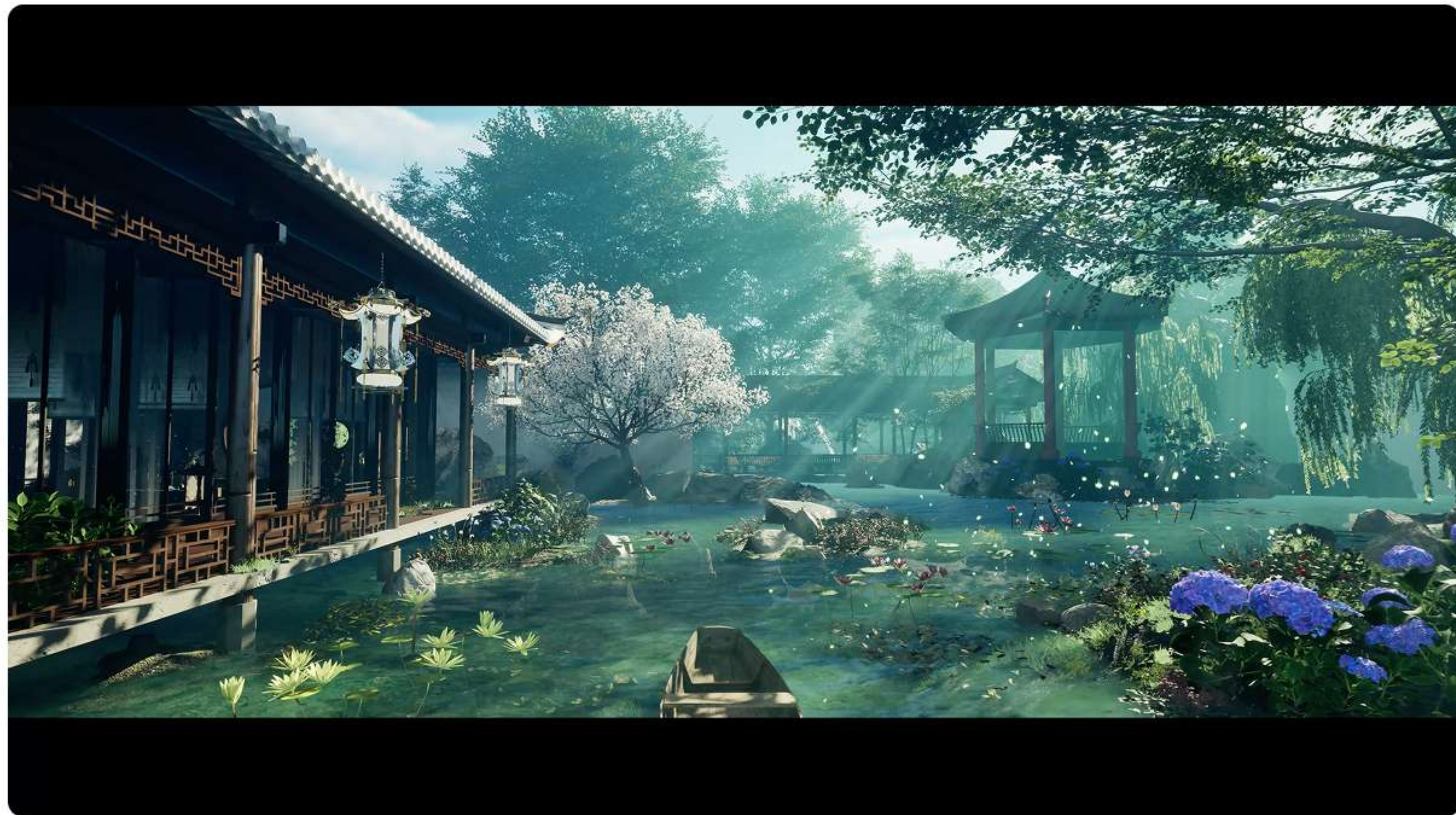


《临安春雨初霁》

2020级 许梦瑾

本作品基于南宋诗人陆游在西湖边写下的《临安春雨初霁》，“世味年来薄似纱，谁令骑马客京华？小楼一夜听春雨，深巷明朝卖杏花。矮纸斜行闲作草，晴窗细乳戏分茶。素衣莫起风尘叹，犹及清明可到家。”设计风格以宋代江南古园林为主体，融合部分幻想元素，呈现出诗歌中所描述春雨过后，天空逐渐放晴的美丽景象。

扫描二维码观看视频：



《灵域》

2021级 郑琳云

万物皆有灵，在这片名叫灵域的土地上，勇敢的花灵和菌灵一起承担着守护者的责任守护着这片土地。本作品是以“自然美学”为核心的虚拟世界，主体为花朵和菌菇所创作的角色建模设计。

扫描二维码观看视频：



《VERA》 虚拟女团三维角色设计

2022级 尹艺霖

基于“身份解构”概念的虚拟女团三维角色设计作品，通过风格化的三维角色建模与视觉符号系统，将社交媒体时代下的四种典型网络人格进行拟人化呈现，并最终碰撞诞生出代表“平凡自我”的第五位成员。作品以Y3K科技美学与未来街头风格为视觉基调，运用金属质感、机能风剪裁与高饱和色彩点缀，讲述“在喧嚣的数字身份之下，接纳真实的自己才是真正的强大”的核心主题。

扫描二维码观看视频：



动态影像就业方向与代表作品

未来就业方向：

影视片头设计

影视片头制作师经常结合平面设计、动效设计、动画设计、视觉特效来进行片头制作

栏目包装设计

影视栏目包装师负责为电视栏目设计视频包装，主要包括制作片头、片尾、片花、频道标识演绎、内部包装等元素

广告设计

广告设计师负责采用现代设计观念、程序和方法从事以平面广告设计为主的策划、创意与制作

影视特效

影视视效设计师是从事影视行业中特效和视觉特效设计的专业人员。主要负责利用计算机和数字技术，创造并呈现影视作品中的特殊效果和视觉效果

MV设计

负责MV中的字体选择，版式设计，动效设计，画面设计，静态帧等。创造并呈现MV中视觉效果

《KACO》文具品牌动态影像设计

2022级 刘鑫

以本土原创文具品牌KACO为对象，设计创作以品牌推广、传播为目的的动态影像作品。通过对品牌理念、用户体验、产品设计及其环保材料等方面分别进行“品牌呈现—活力—设计感—环保”四个叙事层次，将 KACO“简洁、现代、环保”的理念转化为可感知的动态视觉语言，通过动态影像设计，系统、有层次地提取品牌所宣扬的“简洁、活力和设计感”的基本特征。

扫描二维码观看视频：

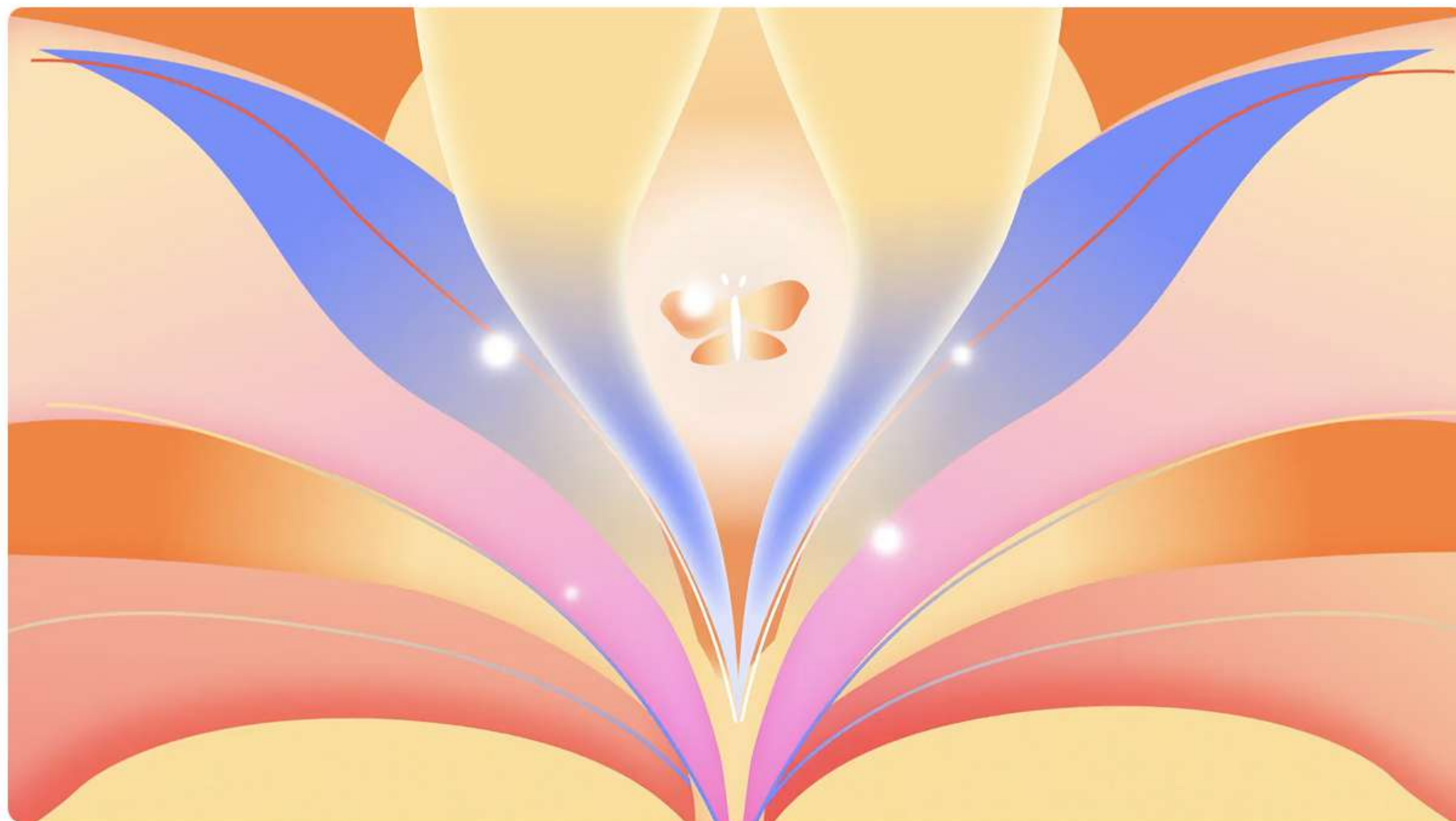


《我的疗愈日记》二维动态影像

2020级 林煜群

《我的疗愈日记》是一支为以积极情绪引导为目的的动态影像视频。视频以事物两面性为主题，从生活中的工作以及情感两方面入手，客观展示了事物的两面性，以此引导身处逆境中的人们以更加客观的思维方式来看待问题，以此稳定情绪，助力良好心态形成。

扫描二维码观看视频：



《“NOA”：酒店品牌宣传视频设计》

2019级 施泓泽

NOAHOTEL 是一家结合了客房，艺术展厅、精品咖啡、精酿酒吧的城市设计酒店，整支影片采用动态影像设计的形式通过动态图形和文字结合品牌理念，品牌声音，介绍整NOAHOTEL 不同分区的特色以及功能。

扫描二维码观看视频：



《风闻》香薰品牌宣传视频

2019级 孙文瀚

作品分为“春夏秋冬”四部分展示，每部分首尾相接、循环往复。使用画框分割构图，手绘感线条画面，营造简约留白风格，明快清晰的视觉风格。风闻香薰从全球各地过去那些以四季为主题诗文歌赋、名家画作中发掘气味，再将其呈现出来，跨越四季的时间维度，将其灌在一瓶香薰中，唤起脑海尘封的记忆。

扫描二维码观看视频：



《摆渡人》 三维动画创作

2019级 王伯帆

《摆渡人》是一部以架空的机器社会为背景的动态影像作品，讲述了一名机器人在末世中复活，并试图通过收集材料来复活另一个机器人，以便陪伴自己。

扫描二维码观看视频：



《木引归途》三维动态影像设计

2022级 陈则佐

作品以UE和Blender为核心开发工具，在视觉方面营造一种奇幻风格与手绘材质贴图相结合的风格化表现。旨在为观众提供沉浸式的奇幻风格体验，探索实时渲染技术与不同风格化的碰撞。

扫描二维码观看视频：



交互设计就业方向与代表作品

未来就业方向：

用户界面(UI)设计师

负责创建数字产品的外观和感觉包括网站、应用程序和软件界面

用户体验(UX)设计师

关注用户的需求、期望和反馈，将这些信息转化为用户友好的设计。他们负责设计整个用户体验过程，包括用户研究、用户测试和用户反馈

界面动效设计师

负责创建界面元素的动态效果，使用户与产品的互动更加生动有趣

交互/产品设计师

负责设计和开发数字产品、应用程序或软件，以及为用户提供简单易用的界面和良好的用户体验

游戏界面设计师

负责设计游戏的用户界面、交互方式和游戏玩法。他们需要考虑游戏的目标、用户需求和技术要求，确保游戏提供令人愉悦、吸引人且易于操作的用户体验

《秘境回响》解谜游戏界面设计

2022级 陈雨菲

“秘境回响”是一个基于感受感官失调症体验的人文冒险解谜游戏

概念界面，以感官失调症的医学感受特点为基础，将《爱丽丝梦游仙境》的奇幻故事和“接纳不同”的人文精神有机结合，形成“剧情叙事与感官校准”的双主线游戏模式。

扫描二维码观看视频：



《STEAM教育》增强现实教学软件

2018级 张文怡

本作品是一款基于“S.T.E.A.M教育”的辅助教学AR软件。用户可以佩戴AR眼镜，通过AR实景以及动画的形式，动手操作实验并且学习相关科学常识及知识。打破空间对人的约束，让用户身临其境地去感受实践科学和艺术的乐趣。

扫描二维码观看视频：

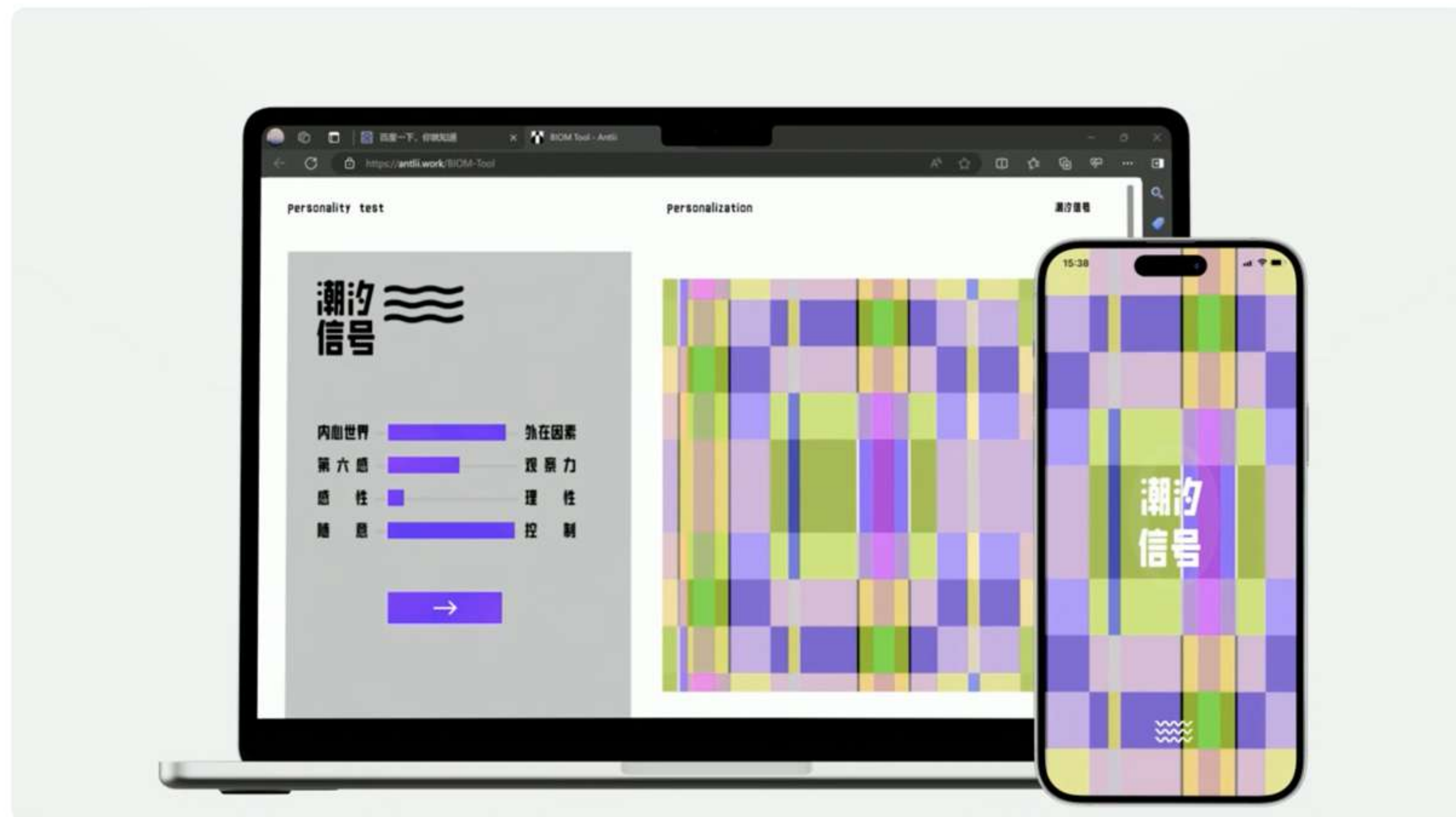


《潮汐信号》互动生成式品牌设计

2020级 何之楚

“潮汐信号”是一个可定制的互动生成式品牌设计，用户通过互动界面进行性格测试，生成个性化的图像，并应用在定制化的产品外观上。通过数字化生成技术提供给青年群体更个性化、定制化品牌形象，将性格测试理念转化为视觉语言，进一步推动社交互动。

扫描二维码观看视频：

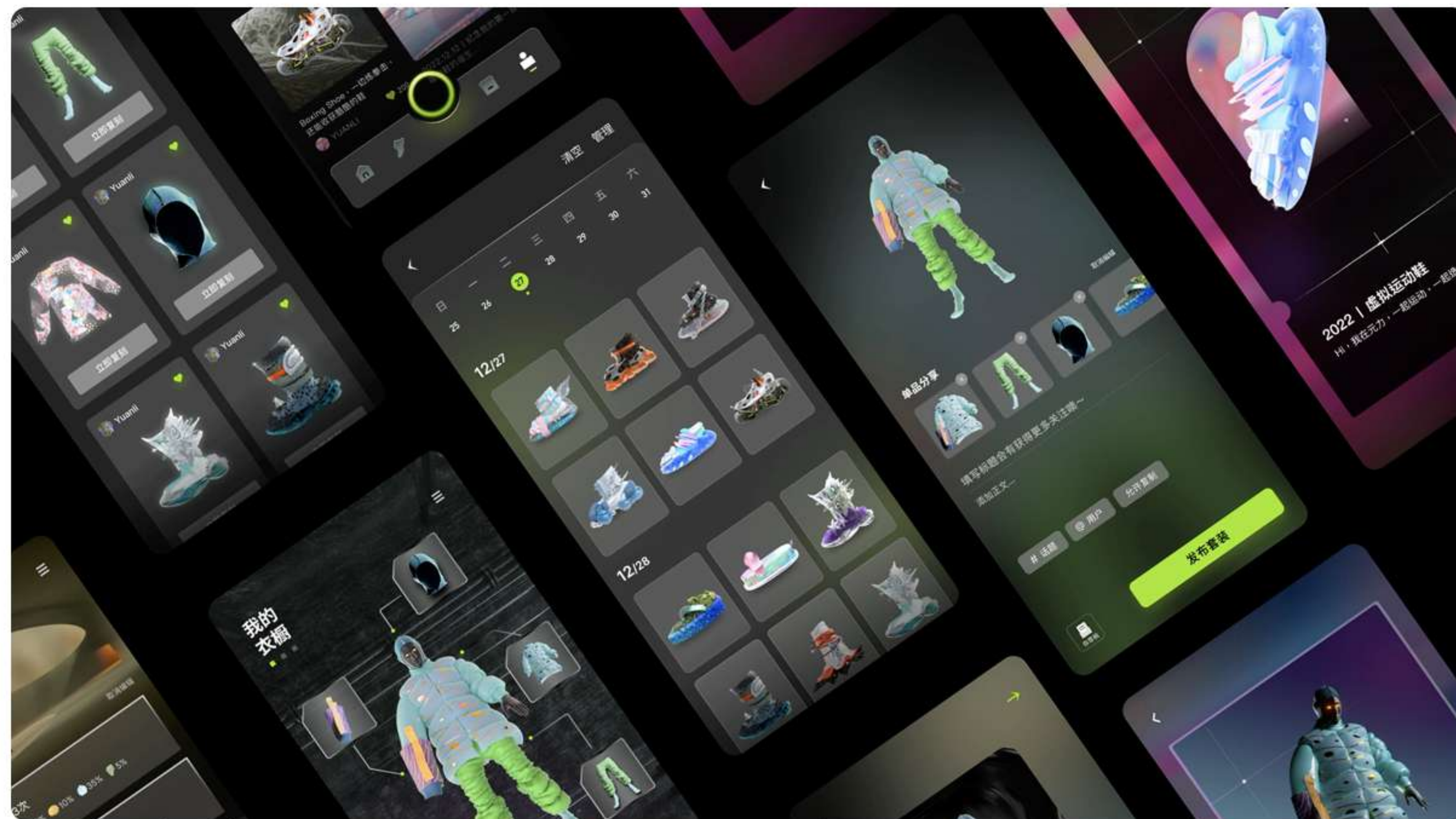


《元力》

2019级 王雅琪、王璇

元力APP 是一款基于运动数据生成虚拟服装的移动应用程序，通过五行理论对运动类型进行分类，并基于运动数据生成虚拟服饰。
旨意帮助用户尝试更多运动的同时生成属于自己的虚拟服饰。

扫描二维码观看视频：



新媒体技术就业方向与代表作品

未来就业方向：

舞台美术

需要清晰地传递创作意图，让观众透过他们创造的舞台空间，体会到创作者想表达的主旨思想、美学观念。这种创作，需要多种艺术元素的使用、移植

商业展示

以独特设计理念，运用新媒体技术将互动体验、互动装置以及流动影像等各种形式应用到各种展示空间当中

艺术表演

新媒体和表演艺术结合，创造出了全新的舞台表演。创作投影，各种成像系统的应用和开发，加入到舞台表演中

《奇怪动物在哪里》

2019级 滕思颖

《奇怪动物在哪里》是一款儿童动物科普教育手机应用程序设计。致力于趣味科普，帮助儿童认知了解动物；运用知识和游戏相结合的方式，同时结合增强现实技术增加互动趣味。不断探索了解动物，增强用户的参与度，营造良好的互动体验，通过创造乐趣实现更多目标。给儿童以更直观、更生动的感受。

扫描二维码观看视频：

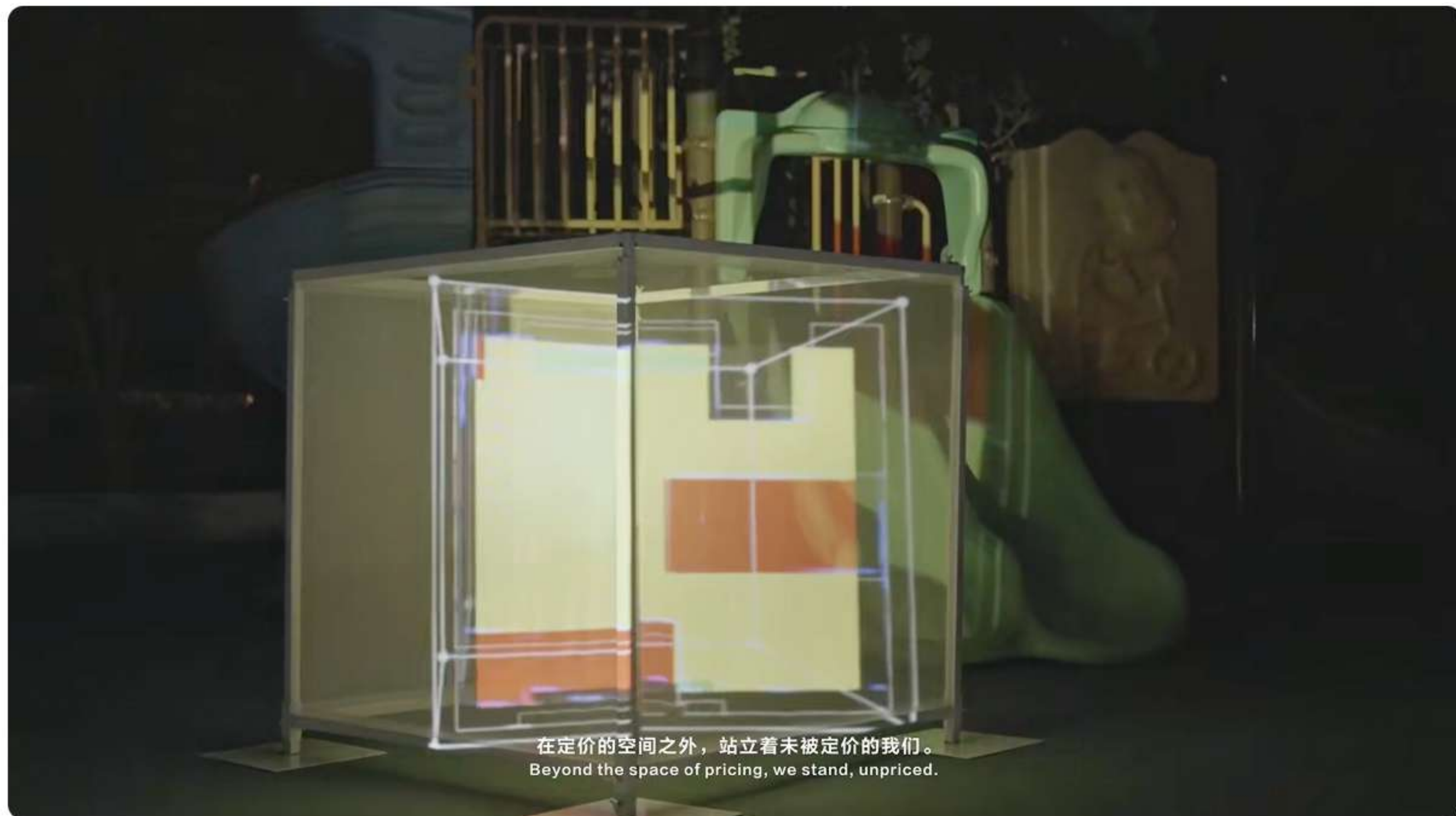


《一平米宣言》 交互空间装置设计

2022级 林可欣

作品构建了一个一平米见方的物理空间，当观众进入时，纱幕上将实时投射变换的多维度居住数据对比。身体被困于狭小空间的压迫感，与视野中被宏观数据流包裹的窒息感相互叠加，将高房价这一社会议题转化为强烈的个体感受。作品旨在通过此体验，引发观众对生存成本与个人价值的深层思考，完成从个人困境到公共议题的升华，探寻属于一代人的空间宣言。

扫描二维码观看视频：

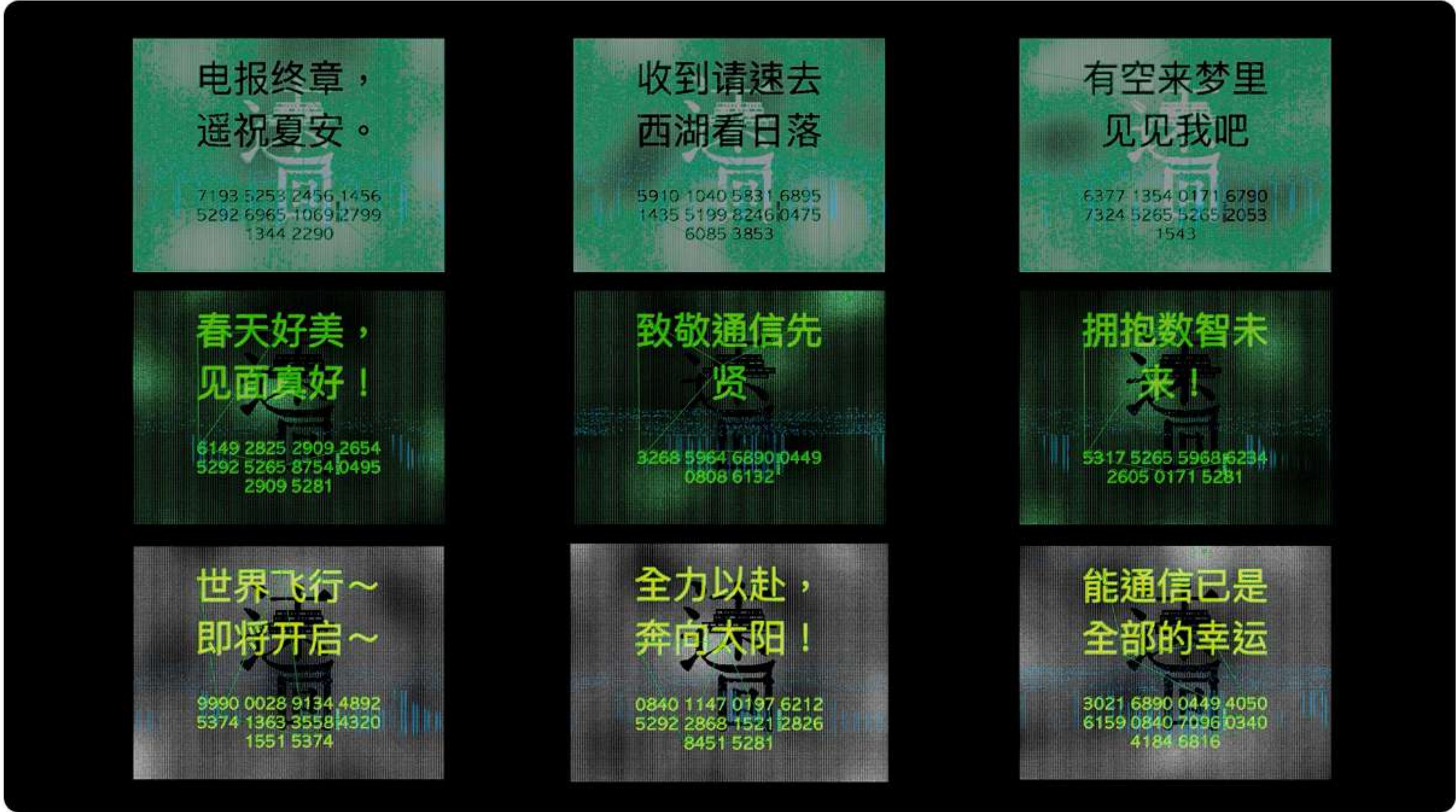


速回：慢沟通互动体验装置设计

2022级 郭艺泓

“速”，是技术的命题；而“回”，则是人性的应答。
本装置是一个中文电报体验互动装置，体验者可输入中文，系统通过声光效果模拟摩尔斯电码传输。通过软硬件结合，让体验者在“秒回”的时代中重新感受信息传递的重量感，审视即时时代被遗忘的沟通本真。当体验者带着思考离开、当那张收据在他们手中慢慢褪色，‘回’才刚刚开始。

扫描二维码观看视频：



《植感奇境》互动装置与投影艺术

2020级 韦佳欣

《植感奇境》互动装置以非人类为中心的方向出发，抛开人类固有的思维意识，选用植物“奇妙”思维为主体，以植物的视角及感官为中心展开利用植物自身独有特征及相关特性紧密结合进行创作设计。

扫描二维码观看视频：

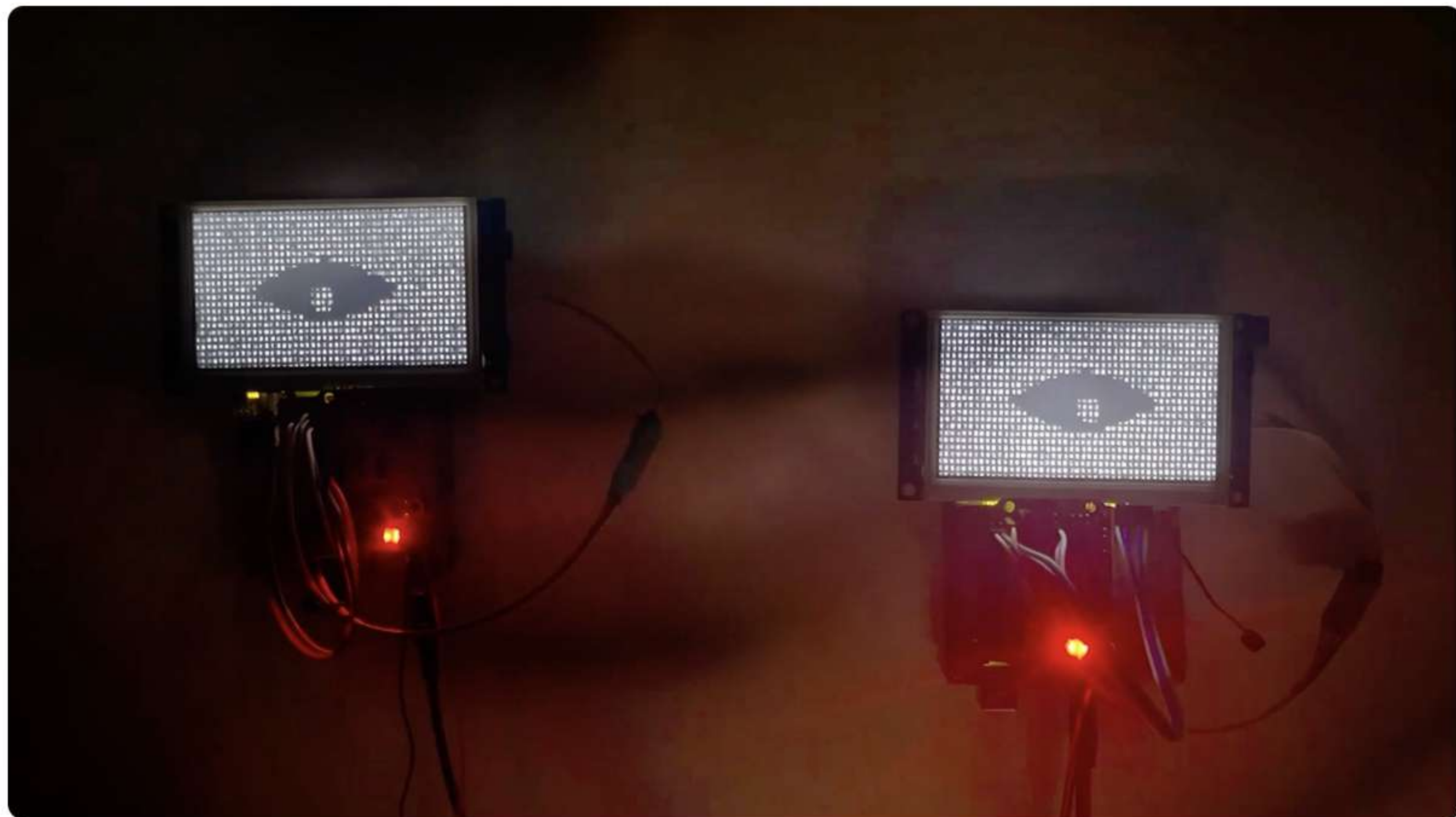


《Robot Gaze》互动装置创作

2019级 杨诗剑

《Robot Gaze》是基于人工智能技术研究的交互装置设计。在男性凝视的概念中，女性是被看的第二性。Robot Gaze 首先代表的是男性凝视的化身。我将通过男性凝视的眼睛的镜头，达成观众与装置，看与被看，凝视与被凝视的双重对立的关系。

扫描二维码观看视频：



《回声反馈》可穿戴装置设计

2021级 涂文琪

《ECHO》是一款以当代教育困境为主题的可穿戴互动装置，结合脑电波、水泵、气泵与超声波等技术，通过体感交互手段将应试压力、城乡资源差距、“聪明药”滥用等问题具象化呈现。

扫描二维码观看视频：



聪明药 脑电波 水流
药物手段提高注意力

课程安排与修课建议

第一学年 · AI思维与美学基础

第一学期 7学分（必修）

《设计学概论》	2学分 32课时 必修
《视觉设计基础》	3学分 64课时 必修
《二维设计》	2学分 64课时 必修

第二学期 10学分（2方向选修＋8选修）

《AI思维与加速学习》	2学分 32课时 必选
《设计美学研究》	4学分 64课时 选修
《AI技术与视频设计》	4学分 64课时 选修

建议：以AI学习方法、设计美学与视频创作为第一学年的能力主线。

课程安排与修课建议

第二学年·专业理论与技术基础

第三学期 12学分（8必选+4普选）

《AI技术与体验设计》4学分 64课时 必选

《AI技术与三维设计》4学分 64课时 必选

选修课建议：

《中国工艺美术史》2学分 32课时 选修

《人工智能与交互设计史》2学分 32课时 选修

《游戏艺术与案例赏析》2学分 32课时 选修

《世界美术史》2学分 32课时 选修

第四学期 14学分（12必选+2普选）

《互动媒介设计》4学分 64课时 必选

《创意编程》4学分 64课时 必选

选修课建议：

《脑与认知科学》2学分 32课时 选修

《现代设计史》2学分 32课时 选修

《世界现代艺术史》2学分 32课时 选修

《设计技术与创新思维》2学分 32课时 选修

课程安排与修课建议

第三学年·专业强化与方向选择

第五学期 12学分（8方向强化选修+ 4普选）

专业强化类选修：	
《虚拟现实与媒体艺术》	2学分 32课时
《动态影像设计I》	4学分 32课时
《智能产品与软件设计 I》	4学分 32课时
《数字艺术创作 I》	4学分 32课时
《游戏元素设计I》	4学分 64课时
《游戏文化艺术史》	2学分 32课时
《视觉案例分析与研究》	2学分 32课时

扩展类类选修：	
《动态海报设计》	2学分 32课时 选修
《中国传统纹样》	2学分 32课时 选修
《Python基础与设计应用》	2学分 32课时 选修
《《游戏引擎（Unity3D）》	2学分 32课时 选修

课程安排与修课建议

第三学年·专业强化与方向选择

第六学期 10学分（8方向强化选修+ 2普选）

专业强化类选修：	
《虚拟媒体产品创作》	3学分 64课时
《动态影像设计 II》	4学分 64课时
《智能产品与软件设计 II》	4学分 64课时
《数字艺术创作 II》	4学分 64课时
《游戏元素设计 II》	4学分 64课时

扩展类类选修：	
《产品思维与商业创新》	2学分 32课时 选修
《文创产品设计案例分析》	2学分 32课时 选修
《三维高级材质与渲染》	3学分 64课时 选修
《游戏引擎设计II》	2学分 32课时 选修

课程安排与修课建议

第四学年·设计方法、职业规划与毕业实习

第七学期 毕业设计

《毕业设计》
按学校培养方案执行

第八学期 毕业实习

《毕业实习》
按学校培养方案执行

推荐课程组合

数字娱乐与游戏设计

《游戏艺术与案例分析》 《游戏文化艺术史》
《互动媒介设计》 《虚拟现实与媒体艺术》
《虚拟媒体产品创作》 《游戏元素设计》 《游戏引擎》

智能产品与交互体验

《AI技术与体验设计》 《智能产品与软件设计 I》
《智能产品与软件设计II》 《人工智能与交互设计史》

动态影像与AI视频

《AI技术与视频设计》 《动态影像设计 I》
《动态影像设计 II》

新媒体艺术与数字展演

《创意编程》 《数字艺术创作 I》 《数字艺术创作II》

教学空间

数媒主管两处教学空间，一处是全院最大的一间苹果电脑机房-数字媒体工作室（文#A507）文A#501（正在更新建设中的数字媒体工作室）
另一处是全校设备最高端、环境最优雅的虚拟现实与媒体艺术实验室（主一#103）



硬件设备

iMac



微星VR专业级主机



VIVE Pro



Oculus 3



硬件设备

外星人高配 专业级主机

Aurora 台式机配备
240 毫米热交换器
可确保更长时间的
保持低温运行



诺亦腾专业级 动态捕捉设备

在纯惯性动捕模式下，具有无线
数据传输、超大使用范围、抵抗
磁干扰、超长待机时间等特性，
可以有效捕捉运动员动态级

合作单位

近年来，希望与数媒联合培养人才的单位越来越多，其中不乏一些国内的知名公司企业。而数媒的毕业生也在这些企业担任核心设计师、产品经理、甚至是总监。数媒的校友们也在北京、上海、深圳、厦门等城市建立起自己的人力资源部落，为数媒的在校学生们推荐更好的实习、就业单位。

The logo for Meitu, featuring the word "meitu" in a pink, lowercase, sans-serif font, followed by the Chinese characters "美图" in a bold, black, sans-serif font.

厦门上市数字科技公司，创造了一系列图像与影像相关的知名APP，如美图秀秀、美颜相机、美拍，以及美图拍照手机。

The logo for ZiYu Technology, featuring a red, stylized circular icon on the left, followed by the Chinese characters "飞鱼科技" in a bold, black, sans-serif font.

厦门上市数字游戏公司，创造了一系列知名游戏，如《神仙道》、《保卫萝卜》、《英雄就是我》等

The logo for Zhen You Qu, featuring a red, stylized face icon on the left, followed by the Chinese characters "真有趣" in a bold, black, sans-serif font, and the English text "So Funny" in a smaller, grey, sans-serif font below it.

厦门新崛起的一家明星级游戏公司，因打造出《香肠派对》《不休的乌拉拉》等爆款手游而知名

The logo for IdN, featuring the letters "IdN" in a bold, black, sans-serif font.

国际设计师联盟，全球最知名的设计媒体平台之一，其旗舰杂志《IdN》是当今创立时间最久、影响力最广的设计刊物，被业界誉为“设计圣经”

合作单位 美图科技

第七期虚拟现实与媒体艺术实验室学生与老师前往美图公司交流（图1）

美图工作人员为虚拟现实与媒体艺术实验室学生演示产品（图2）



合作单位 飞鱼科技

第七期虚拟现实与媒体艺术实验室学生与老师前往飞鱼科技公司交流（图1）

飞鱼工作人员为虚拟现实与媒体艺术实验室学生讲解游戏产品（图2）



合作单位 真有趣

第八期虚拟现实与媒体艺术实验室学生于真有趣科技公司交流展示作品（图1）

真有趣创始人于虚拟现实与媒体艺术实验室学生点评作品（图2）



第二课堂

B站90万粉丝的虚幻引擎技术UP主来数媒的展览给大家分享和签名（图1）

知名艺术家李岩-艺术经纪人阿奇-知名设计师万一方来数媒活动现场体验学生作品并交流 (图2)



第二课堂

真有趣公司的人力总监Nico来教室体验学生作品（图1）

真有趣公司的知名游戏制作人Kaka来教室与学生们交流（图2）



第二课堂

知名艺术家李岩-艺术经纪人阿奇-知名设计师万一方来数媒活动现场体验学生作品并交流（图1）

飞鱼科技艺术总监-薛楠来教室跟学生们分享交流（图2）



厦门大悦城展览

2025年6月11日，厦门大学嘉庚学院数字媒体联动厦门大悦城共创敢想青年活动优秀作品毕业展览



Q&A

Q：设创学院的数媒是独立的专业吗？

A：目前还不是独立专业，数媒是视觉传达设计专业下的一个专业方向。因此，如果要在数媒学习，需要先进入视觉传达设计专业。

Q：数媒最看重学生的哪些特质或能力？

A：天赋固然重要，但比天赋更重要的是学习的热情，要对世界充满好奇，好奇是所有能力发展的基石。

Q：数媒需要配备什么样的电脑？

A：如果选择**数字娱乐设计**和**新媒体艺术**作为发展方向，建议配**PC**笔记本电脑，显卡是Nvidia3070（最低配置），硬盘2TB（C盘为固态硬盘，至少1TB）；如果选择选择动态影像设计和交互设计，建议配Mac，MacbookPro 14英寸，1TB固态硬盘，这是最低配置；如果还有条件，建议再配一台独立显示器（放寝室），21寸以上，4K画质，同时再配一条HDMI线，允许双屏显示，提高创作效率。

Q：数媒每届的毕业生的去向如何？

A：每年约有六七成的数媒学子选择专业就业甚至创业，这也是我们目前最希望看到的；有约两成的学生选择留学，老师们也很支持，特别是留学美国；剩下一成左右的学生会选择国内考研或从事非专业工作。

了解我们



步骤一
打开微信

步骤二
扫描二维码

步骤三
关注数媒公众号-Super8