# 创新创意设计学院

# 工业设计专业本科人才培养方案

# （2022 级）

## 一、专业介绍

南方科技大学创新创意设计学院致力于打造一个国际化创意社区，融学习、科研、社会参与于创造性体验，立足设计的社会责任，以设计广阔的可能性培育学生，将前沿科技转化为可造福社会的设计成果和产业提升。

学院以严格的项目学习为基础，以一流设计师和学者引导教学。工业设计专业方向首先涵盖实体设计、体验设计两个方向。这些专业方向结合基础研究与产业需求，为学生未来进入游戏、产品设计、动画、品牌和平面设计等行业做准备。学院运用包括实习、研究项目、创业实践和毕业设计在内的多种跨学科活动。学院与行业领袖和创意工作者建立紧密合作，共同提升教学和科研水平。未来，本学院工业设计专业方向还将扩展至交互设计、环境设计、可穿戴设计等领域。专业类：机械类（0802）；专业代码：080205。

## 二、专业培养目标及培养要求

（一）培养目标

设计是将科技进步惠及全社会的转化平台。南方科技大学创新创意设计学院致力于在实体设计、可穿戴设计、交互设计、体验设计和环境设计等广泛的设计领域中培养学生的创新思维，教授所需的创新技能和理论基础，同时关注如何在当今社会通过设计使智能材料与设备得以发展、社会包容性得以提高、社会福祉得以改善。教育重点包括设计伦理与职业责任。通过与产业的紧密合作，设计学院将引领学生开拓创新，培养学生的企业家精神及创造力，为中国和世界提供更好的设计成果。依托深圳作为全球生产制造中心的地域优势，设计学院可以充分激发创意并交付惠及社会的设计成果。毕业生将具有研究、设计、合作和交流的能力，可在消费品设计、IT产品设计、家具设计、玩具设计、交互设计、游戏设计和展览设计等领域就职，也能前往国际一流大学和研究机构继续深造、从事学术研究。

（二） 培养要求

毕业生能力要求：

1. 有能力发现并抓住机会，运用设计技能构思和创建未来；
2. 吸收整合多学科知识，包括人文科学、社会科学、自然科学和技术；
3. 具备扎实的专业技能和理论基础，胜任自主学习与设计；
4. 利用现代工具、技术和系统，交付可靠耐用的设计成果；
5. 具备批判性思维与评估的能力，引领设计前沿；
6. 具备审美和伦理的视角，做负责任的设计实践；
7. 能够在多元文化的团队中高效工作，互相尊重，拓展多样化机会；
8. 清楚地意识到设计对社会、文化和环境的影响。

## 三、学制、授予学位及毕业学分要求

1. 学制：4年。按照学分制管理机制，实行弹性学习年限，但不得低于3年或超过6年。

2. 学位：对完成并符合本科培养方案学位要求的学生，授予工学学士学位。

3. 最低学分要求：本专业毕业最低学分要求为170学分。具体要求如下：

<table>
<tr><th colspan="2">课程模块</th><th>课程类别</th><th>最低学分要求</th></tr>
<tr><td rowspan="15">通识课程</td><td>思想政治教育模块</td><td>思政类</td><td>17</td></tr>
<tr><td rowspan="4">基础素质培养模块</td><td>体育类</td><td>4</td></tr>
<tr><td>军训类</td><td>4</td></tr>
<tr><td>综合素质类</td><td>2</td></tr>
<tr><td>美育类</td><td>2</td></tr>
<tr><td rowspan="4">基础能力培养模块</td><td>计算机类</td><td>3</td></tr>
<tr><td>写作类</td><td>2</td></tr>
<tr><td>国学类</td><td>2</td></tr>
<tr><td>外语类</td><td>14</td></tr>
<tr><td rowspan="2">人文社科基础模块</td><td>人文类</td><td rowspan="2">6</td></tr>
<tr><td>社科类</td></tr>
<tr><td rowspan="4">自然科学基础模块</td><td>数学类</td><td>12</td></tr>
<tr><td>物理类</td><td>10</td></tr>
<tr><td>化学类</td><td>3</td></tr>
<tr><td>生命科学类</td><td>3</td></tr>
<tr><td>大类专业概论模块</td><td>专业导论类</td><td>2</td></tr>
<tr><td rowspan="4">专业课程</td><td rowspan="3">专业必修课程</td><td>专业基础课</td><td>18</td></tr>
<tr><td>专业核心课</td><td>15</td></tr>
<tr><td>集中实践<br>（毕业论文、实习、科研创新项目等）</td><td>21</td></tr>
<tr><td>专业选修课程</td><td>专业选修课</td><td>30</td></tr>
<tr><td colspan="3">合计学分</td><td>170</td></tr>
<tr><td colspan="4">注：思想政治教育模块、基础素质培养模块、基础能力培养模块（外语类&国学类&写作类）、人文社科基础模块、大类专业概论模块课程的修读要求详见通识培养方案。</td></tr>
</table>

## 四、自然科学基础模块及基础能力培养模块计算机类课程修读要求

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 建议修读学期 | 先修课程 | 开课单位 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 数学类 | MA118/<br>MA117/<br>MA101a | 高等微积分（上）/<br>高等数学（上）/<br>数学分析 I | 4/4/5 | 1 秋 | 无 | 数学系 |
| | MA128/<br>MA127/<br>MA102a | 高等微积分（下）/<br>高等数学（下）/<br>数学分析 II | 4/4/5 | 1 春 | 高等微积分（上）/<br>高等数学（上）/<br>数学分析 I | 数学系 |
| | MA113/<br>MA107 | 线性代数<br>/高等代数 I | 4 | 1 春秋 | 无 | 数学系 |
| 物理类 | PHY105/<br>PHY101 | 大学物理（上）/<br>普通物理学（上） | 4/5 | 1 秋 | 无 | 物理系 |
| | PHY106/<br>PHY102 | 大学物理（下）/<br>普通物理学（下） | 4/5 | 1 春 | 大学物理（上）/<br>普通物理学（上） | 物理系 |
| | PHY104B | 基础物理实验 | 2 | 1-2 春秋 | 无 | 物理系 |
| 化学类 | CH105/<br>CH103 | 大学化学/<br>化学原理 | 3 | 1-2 春秋 | 无 | 化学系 |
| 生命科学类 | BIO102B/<br>BIO103 | 生命科学概论/<br>生物学原理 | 3 | 1-2 春秋 | 无 | 生物系 |
| 计算机类 | CS110 | Java 程序设计基础 | 3 | 1-2 春秋 | 无 | 计算机科学与工程系 |

## 五、进入专业前应修读完成课程的要求

| 进入专业时间 | 课程编号 | 课程名称 | 先修课程 |
|---|---|---|---|
| 第一学年结束时申请进入专业 | MA118/ MA117/ MA101a | 高等微积分（上）/ 高等数学（上）/ 数学分析 I | 无 |
| | MA128/ MA127/ MA102a | 高等微积分（下）/ 高等数学（下）/ 数学分析 II | 高等微积分（上）/ 高等数学（上）/数学分析 I |
| | MA113/ MA107 | 线性代数/高等代数 I | 无 |
| | PHY105/ PHY101 | 大学物理（上）/普通物理学（上） | 无 |
| | PHY106/ PHY102 | 大学物理（下）/普通物理学（下） | 大学物理（上）/ 普通物理学（上） |
| | PHY104B | 基础物理实验 | 无 |
| | CS110 | Java 程序设计基础 | 无 |
| 第二学年结束时申请进入专业 | MA118/ MA117/ MA101a | 高等微积分（上）/ 高等数学（上）/ 数学分析 I | 无 |
| | MA128/ MA127/ MA102a | 高等微积分（下）/ 高等数学（下）/ 数学分析 II | 高等微积分（上）/ 高等数学（上）/数学分析 I |
| | MA113/ MA107 | 线性代数/高等代数 I | 无 |
| | PHY105/ PHY101 | 大学物理（上）/普通物理学（上） | 无 |
| | PHY106/ PHY102 | 大学物理（下）/普通物理学（下） | 大学物理（上）/普通物理学（上） |
| | PHY104B | 基础物理实验 | 无 |
| | CS110 | Java 程序设计基础 | 无 |
| | CH105/ CH103 | 大学化学/化学原理 | 无 |
| | BIO102B/ BIO103 | 生命科学概论/生物学原理 | 无 |

**注：**

1.如本院系所有专业第一学年结束时进专业的学生总人数大于等于该院系教研系列教师（PI）总人数*2*60%，则该院系所有专业可以针对第二学年结束时申请进专业的学生执行所设置的进专业课程要求；

2.如本院系所有专业第一学年结束时进专业的学生总人数小于该院系教研系列教师（PI）总人数*2*60%，则该院系所有专业针对第二学年结束时申请进专业的学生不执行所设置的进专业课程要求；

3.如第一学年结束时申请进专业的学生人数超过该院系教研系列教师（PI）总人数的 4 倍，则该院系可以按照事先确定的规则选拔学生。确定规则时原则上考察学生的专业适应性，不以学分绩为依据（具体规则由院系制定并提前公布）。

4.针对第二学年结束时进专业的学生不执行设置要求的院系，如果第二学年结束时申请进专业的学生人数和第一学年结束时已经进专业的学生人数累计超过该院系教研系列教师（PI）总人数的 4 倍，则该院系可以按照事先确定的规则在申请进专业的学生中进行选拔学生。确定规则时原则上考察学生的专业适应性，不以学分绩为依据（具体规则由院系制定并提前公布）。

## 六、专业课程教学安排一览表

### 表 1 专业必修课教学安排一览表

**工业设计专业（创新创意设计学院）专业**

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 其中实验/实践学分 | 建议修读学期 | 先修课程 | 开课单位 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 专业基础课 Major Foundational Courses | DS201 | 视觉表现 Visual Representation | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS202 | 从二维到三维 3D from 2 | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS203 | 增材制造 Additive Manufacturing | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS204 | 交互式系统设计 Responsive Systems | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS207 | 设计历史 Design History | 3 | | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS208 | 设计伦理 Design Ethics | 3 | | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | **合计** | | 18 | 4 | | | |
| 专业核心课 Major Core | 实体设计方向修读以下专业核心课程: | | | | | | |
| | DS301 | 跨时区协同设计 Designing Across Time & Space | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS302 | 产品实现 Product Realization | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS303 | 制造系统 Manufacturing Systems | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS402 | 研究项目 Research Project | 3 | 1 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS403 | 设计研究方法 Research Methods for Design | 3 | | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| | **合计** | | 15 | 4 | | | |
| 专业核心课 Major Core | 体验设计方向修读以下专业核心课程: | | | | | | |
| | DS311 | 游戏调查与评估 Game Survey and Evaluation | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS312 | 游戏制作 Making a Game | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS313 | 声音与感官 Sound & Senses | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS402 | 研究项目 Research Project | 3 | 1 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS403 | 设计的研究方法 Research Methods for Design | 3 | | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| | **合计** | | 15 | 4 | | | |
| 集中实践课程 Practice | DS210 | 产业实习 1 Internship 1 | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS310 | 产业实习 2 Internship 2 | 3 | 1 | 3/春 | 产业实习 1 Internship 1 | 设计学院 |
| | DS411 | 设计创新创业实践 Design Entrepreneurship Project | 3 | 3 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS420 | 毕业设计 Graduation Project | 12 | 12 | 4/春 | 无 | 设计学院 |
| | **合计** | | 21 | 17 | | | |
| **合计** | | | 54 | 25 | | | |
| 注: | | | | | | | |

## 表 2 专业选修课教学安排一览表

### 工业设计专业（创新创意设计学院）专业

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 其中实验/实践学分 | 建议修读学期 | 先修课程 | 开课单位 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 专业公共选修课 major common electives | DS221 | 个人系统设计：实体<br>Personal System: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS222 | 个人系统设计：体验<br>Personal System: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS223 | 客户产品设计：实体<br>Client Product: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS224 | 客户产品设计：体验<br>Client Product: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS225 | 循环再生产品设计：实体<br>Circular Products: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS226 | 循环再生产品设计：体验<br>Circular Products: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| **合计** | | | 18 | 6 | | | |
| 注：专业开设实体设计、体验设计两个教学方向，分别开设由个人系统设计、客户产品设计和循环再生产品设计三个环节组成的系列课程。学生可以根据兴趣在系列课程的每个环节选择实体方向或体验设计方向，共 9 学分。<br>The program has two teaching focuses, i.e. object design and experience design. Each focus offers the series of three courses, which are personal system, client product and circular products. Students shall take the three courses for a total of 9 credits. Students can choose either teaching focus when take one of the three courses. | | | | | | | |
| 专业公共选修课 major common electives | DS103 | 设计基础<br>Designing for Beginners | 3 | | 1 | 无 | 设计学院 |
| | DS320 | 产品和系统的可用性和用户体验<br>Usability & User Experience of Products & Systems | 3 | | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS321 | 设计实践管理<br>Design Practice Management | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS322 | 用户体验与交互<br>UX and Interaction | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS323 | 人工智能与设计<br>AI in Design | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS324 | 当代设计历史<br>Contemporary Design History | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS325 | 电影制作<br>Film Production | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS326 | 虚拟现实与增强现实<br>Realities VR & AR | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS327 | 沉浸式体验<br>Immersive Experiences | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS328 | 材料设计<br>Materiality | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS329 | 3D 建模<br>3D Modelling | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS330 | 设计叙事<br>Design Narrative | 3 | | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS314 | 服务设计<br>Service Design | 3 | | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| | DS110 | 暑期工作室实践<br>Summer Studio | 3 | 1 | 1/2/3 夏 | 无 | 设计学院 |
| | DS111 | 设计专题实验<br>Special Topics in Design | 1 | 1 | 1/2/3 夏 | 无 | 设计学院 |
| **合计** | | | 43 | 11 | | | |
| 注：学生在公共专业选修课中选择 1 门工作室课程、2 门理论课程，共 9 学分<br>Students complete 1 studio course and 2 lectures (9 credits) | | | | | | | |

| 课程类别 | 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 其中实验/实践学分 | 建议修读学期 | 先修课程 | 开课单位 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 专业方向选修课 major focus electives | DS333 | 叙事与品牌 Narrative and Branding | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS334 | 先进制造 Advanced Manufacturing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS335 | 产品用户体验 Product UX | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS336 | 电子与控制系统 Electronics and Controls | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS337 | 响应设备 Responsive Devices | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS338 | 品牌与营销 Branding and Marketing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS339 | 服务设计 Service Design | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS340 | 颜色、材料与表面处理 Color, Materials, Finish | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS341 | 机器人设计 Robotic Objects | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS357 | 工业实践和策略 Industry Practices and Strategies | 3 | | 3 | 无 | 设计学院 |
| | DS358 | 产品理念 Product Philosophies | 3 | | 3 | 无 | 设计学院 |
| | SDM262 | 材料工程基础 Fundamentals of Materials Engineering | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 智能制造学院 |
| | SDM316 | 产品功能与机理 Product Function and Mechanism | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 智能制造学院 |
| | SDM372 | 智能制造与装备 Intelligent Manufacturing and Equipment | 3 | 1 | 3/4 | SDM232 | 智能制造学院 |
| | CS314 | 物联网技术 Internet of Things | 3 | 1 | 3/4 | CS305 | 计算机系 |
| **合计** | | | 45 | 13 | | | |
| 注：实体设计方向须在以上课程中选择 3 门工作室课程、1 门理论课程，共 12 学分<br>Students in Object focus complete 3 studio courses and 1 lectures (12 credits) | | | | | | | |
| 专业方向选修课 major focus electives | DS344 | 角色建模 Character Modelling | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS345 | 声音设计 Sound Design | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS346 | 日本动画 Anime | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS347 | 剧本写作 Scriptwriting | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS348 | 插画艺术 Illustration and Artwork | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS349 | 未来游戏 Game Futures | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS350 | 角色设计 Character Development | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS351 | 动画设计 Animation | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS352 | 游戏用户体验 Game UX | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS353 | 游戏现实：虚拟现实与增强现实 Game Realities: VR & AR | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| | DS354 | 后期制作 Post Production | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | DS359 | 数据管理工具和策略<br>Data Management Tools and Strategies | 3 | | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | DS360 | 高阶绘图工具和技术<br>Advanced Graphics Tools and Techniques | 3 | | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| | CS312 | 计算机图形学<br>Computer Graphics | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 计算机系 |
| | CS330 | 多媒体信息处理 Multimedia Information Processing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 计算机系 |
| | CS405 | 机器学习<br>Machine Learning | 3 | 1 | 3/4 | MA103b, MA212 | 计算机系 |
| **合计** | | | 48 | 14 | | | |
| 注：体验设计方向须在以上课程中选择 3 门工作室课程、1 门理论课程，共 12 学分<br>Students in Experience focus complete 3 studio courses and 1 lectures (12 credits) | | | | | | | |

## 表 3 实践性教学环节安排一览表

**工业设计专业（创新创意设计学院）专业**

| 课程编号 | 课程名称 | 学分 | 其中实验/实践学分 | 建议修读学期 | 先修课程 | 开课单位 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DS201 | 视觉表现<br>Visual Representation | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS202 | 从二维到三维<br>3D from 2 | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS203 | 增材制造<br>Additive Manufacturing | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS204 | 交互式系统设计<br>Responsive Systems | 3 | 1 | 2/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS301 | 跨时区协同设计<br>Designing Across Time & Space | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS302 | 产品实现<br>Product Realization | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| DS303 | 制造系统<br>Manufacturing Systems | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| DS402 | 研究项目<br>Research Project | 3 | 1 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS311 | 游戏调查与评估<br>Game Survey and Evaluation | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS312 | 游戏制作<br>Making a Game | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| DS313 | 声音与感官<br>Sound & Senses | 3 | 1 | 3/春 | 无 | 设计学院 |
| DS402 | 研究项目<br>Research Project | 3 | 1 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS210 | 产业实习 1<br>Internship 1 | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS310 | 产业实习 2<br>Internship 2 | 3 | 1 | 3/春 | 产业实习 1<br>Internship 1 | 设计学院 |
| DS411 | 设计创新创业实践<br>Design Entrepreneurship Project | 3 | 2 | 4/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS420 | 毕业设计<br>Graduation Project | 12 | 12 | 4/春 | 无 | 设计学院 |
| DS221 | 个人系统设计：实体<br>Personal System: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS222 | 个人系统设计：体验<br>Personal System: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DS223 | 客户产品设计：实体<br>Client Product: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS224 | 客户产品设计：体验<br>Client Product: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS225 | 循环再生产品设计：实体<br>Circular Products: Object | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS226 | 循环再生产品设计：体验<br>Circular Products: Experience | 3 | 1 | 2/春 | 无 | 设计学院 |
| DS321 | 设计实践管理<br>Design Practice Management | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS322 | 用户体验与交互<br>UX and Interaction | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS323 | 人工智能与设计<br>AI in Design | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS324 | 当代设计历史<br>Contemporary Design History | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS325 | 电影制作<br>Film Production | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS326 | 虚拟现实与增强现实<br>Realities VR & AR | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS327 | 沉浸式体验<br>Immersive Experiences | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS328 | 材料设计<br>Materiality | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS329 | 3D 建模<br>3D Modelling | 3 | 1 | 3/秋 | 无 | 设计学院 |
| DS110 | 暑期工作室实践<br>Summer Studio | 3 | 1 | 1/2/3 夏 | 无 | 设计学院 |
| DS111 | 设计实验<br>Special Topics in Design | 1 | 1 | 1/2/3 夏 | 无 | 设计学院 |
| DS333 | 叙事与品牌<br>Narrative and Branding | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS334 | 先进制造<br>Advanced Manufacturing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS335 | 产品用户体验<br>Product UX | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS336 | 电子与控制系统<br>Electronics and Controls | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS337 | 响应设备<br>Responsive Devices | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS338 | 品牌与营销<br>Branding and Marketing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS339 | 服务设计<br>Service Design | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS340 | 颜色、材料与表面处理<br>Color, Materials, Finish | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS341 | 机器人设计<br>Robotic Objects | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| SDM262 | 材料工程基础<br>Fundamentals of Materials Engineering | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 智能制造学院 |
| SDM316 | 产品功能与机理<br>Product Function and Mechanism | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 智能制造学院 |
| SDM372 | 智能制造与装备 Intelligent Manufacturing and Equipment | 3 | 1 | 3/4 | SDM232 | 智能制造学院 |
| CS314 | 物联网技术<br>Internet of Things | 3 | 1 | 3/4 | CS305 | 计算机系 |
| DS344 | 角色建模<br>Character Modelling | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS345 | 声音设计<br>Sound Design | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS346 | 日本动画<br>Anime | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DS347 | 剧本写作<br>Scriptwriting | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS348 | 插画艺术<br>Illustration and Artwork | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS349 | 未来游戏<br>Game Futures | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS350 | 角色设计<br>Character Development | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS351 | 动画设计<br>Animation | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS352 | 游戏用户体验<br>Game UX | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS353 | 游戏现实：虚拟现实与增强现实<br>Game Realities: VR & AR | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| DS354 | 后期制作<br>Post Production | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 设计学院 |
| CS312 | 计算机图形学<br>Computer Graphics | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 计算机系 |
| CS330 | 多媒体信息处理 Multimedia<br>Information Processing | 3 | 1 | 3/4 | 无 | 计算机系 |
| CS405 | 机器学习<br>Machine Learning | 3 | 1 | 3/4 | MA103b,<br>MA212 | 计算机系 |
| 合计 | | 187 | 72 | | | |
| 注: | | | | | | |

**工业设计专业（创新创意设计学院）专业课程结构图**

