

国家优质高等职业院校



河南职业技术学院

HENAN POLYTECHNIC

# 专业人才培养方案

2019 版

河南职业技术学院

二〇一九年八月

## 前 言

专业人才培养方案是对人才培养目标、培养规格以及培养过程及方式的总体设计，是确定教学计划、安排教学任务、组织开展教学过程的基本依据，是保证教学质量的基本教学文件。

根据教育部《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《关于组织好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）及河南省教育厅相关文件精神，依据教育部高等职业教育（专科）专业教学标准、顶岗实习标准、专业实训教学条件建设标准等一系列标准要求，我院编制并印发了《河南职业技术学院2019版专业人才培养方案制订的指导意见》，组织各二级学院开展了2019版专业人才培养方案的制订工作。

各二级学院根据区域经济发展需要，以就业为导向，深度开展校企合作、产教融合，构建紧密对接行业企业需求的专业课程体系；积极建立符合专业特点的人才培养模式和教学模式，充实和完善学院新时代现代学徒制人才培养模式和“学做融通、二元结构”合作式教学模式。各专业人才培养方案经过行业企业调研及起草、行业企业及学生代表参与论证、学院审定等环节完成制订工作并自2019级学生开始实施。

我院2019版专业人才培养方案主要包括专业描述、职业面向及职业能力要求、培养目标、培养规格、人才培养模式和教学模式、课程设置及要求、实施保障、毕业及证书要求、附表等九个部分，现面向社会公开，接收全社会监督。

# 数字媒体应用技术(中外合作办学) 专业人才培养方案

## 一、专业描述

专业名称：数字媒体应用技术(中外合作办学)

专业代码：670305

入学要求：普通高中毕业生

修业年限：三年

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

## 二、职业面向及职业能力要求

### (一) 职业面向

表 1 专业面向的职业

| 所属专业大类<br>(代码) | 所属专业类<br>(代码)  | 对应行业<br>(代码)                              | 主要职业类别<br>(代码)                                                                    | 主要岗位类别或技术领域                                     | 职业技术等级证书                  |
|----------------|----------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------|
| 电子信息<br>大类(61) | 计算机类<br>(6102) | 软件和信息技术服务业<br>(65); 电视、电影和影视录音制作业<br>(87) | 计算机工程技术人员(2-02-10-03);<br>技术编辑<br>音像电子出版物编辑(2-09-03-06);<br>动画制作员<br>(4-13-02-02) | 三维方向: 模型师、动画师、材质贴图师、灯光渲染师、特效师;<br>剪辑师;<br>后期合成师 | 摄影师;<br>影视动画设计师;<br>商业插画师 |

### (二) 职业能力分析及要求

就业面向的行业：电影电视行业、游戏动漫行业、影视广告行业。

主要就业单位类型：影视广告公司、动画公司、动漫行业公司、游戏行业公司、数字多媒体行业公司、广告制作公司、出版社、网页制作、各级电视台等单位。

主要就业部门：影视动画角色、场景、动画制作；影视广告、影视合成等方面的设计、绘制、管理工作。

从事的工作岗位：原画师、角色设计师、场景设计师、三维模型制作、材质灯光制作、插画、CG 插画师、漫画师、上色、合成、剪辑、动画师、三维方向：三维动画制作、特效师、影视剪辑、出版社动漫读物制作等。

表 1 岗位能力分析表

| 序号 | 岗位名称 | 岗位类别   |           | 岗位任务描述                                                                                            | 岗位核心能力要求                                                        |
|----|------|--------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
|    |      | 初始岗位   | 发展岗位      |                                                                                                   |                                                                 |
| 1  | 二维动画 | 原画师    | 上色        | 绘制动画的开始、关键和结束动作；按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位上色。                                                           | 需要有良好的创作能力和原画能力。                                                |
|    |      | 角色设计师  | 上色动画师     | 负责设计角色的造型、身材比例、服装样式、不同的眼神及表情，并标示出角色的外貌特征、个性特点；按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位上色                              | 需要有良好的创作能力和人物结构绘画能力，需要基本的动画技法                                   |
|    |      | 场景设计师  | 上色动画师剪辑   | 根据监督的意图绘制出作品中的空间环境。要求背景符合人物所处情境、具有时代特征和地域特点，并为人物的活动提供较多动作支点等。通常为纯线条稿，场景中出现的细节，如家具、灯饰、浮雕、植物等也得有所表现 | 需要良好的环境设计理论和构图、色彩的基本功                                           |
| 2  | 三维动画 | 模型制作   | 三维动画制作    | 对于比较复杂和关键的角色要根据原画或平面角色设计稿制作实体三维模型，搭建实体场景模型，进行模型的动作设计，动态捕捉的或使用骨骼绑定和关键帧制作的动作和动画                     | 需要良好的立体构成基本功和实物模型的制作能力，熟练使用软件进行快速精准建模的能力。有动画运动规律和原画基础做三维动画设定更合适 |
|    |      | 材质灯光制作 | 特效师       | 设置模型的材质贴图，进行灯光的设置和渲染粗效果，制作三维的特效，如光效、雾效、爆炸等粒子效果等                                                   | 对灯光和材质属性有深入的了解，对软件的渲染器有深入的理解。熟练使用三维软件特效模块进行特效制作                 |
|    |      |        | 影视剪辑      | 对配的人物对白、背景音乐、环境音效等各种声音元素进行编辑、混音和声音特效处理                                                            | 对音频音乐有一定的功底，熟练使用音频编辑软件或音频编辑设备                                   |
| 3  | 插画设计 | CG 插画师 |           | 游戏，杂志、小说，漫画的插画制作师                                                                                 | 要有极好的原画能力和色彩构成能力                                                |
|    |      | 漫画师    | 出版社动漫读物制作 | 故事漫画（连环画）的创作                                                                                      | 漫画功底和手绘水平                                                       |

### 三、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有较好的科学、文化、艺术素质，掌握较强动画造型、设计制作等知识和技术技能，面向动画行业与动画产品开发工作职业岗位群，能够从事动画制作，影视后期制作等工作的高素质复合型技术技能人才。

**表 2 影视动画专业培养目标**

| 序号 | 具体内容                                                                                                              |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 能够掌握影视动画艺术设计和计算机动画设计的相关理论知识，具备动画设计、制作与评价能力，设计思维灵活，具有较好的开拓创新能力和较快适应一线专业岗位需要的实际工作能力                                 |
| 2  | 具备良好的人文与科学素养，良好的美学素养和正确的审美观念，能够团结协作，积极进取，在工作中能够和人进行良好的沟通和协调                                                       |
| 3  | 具有敬业爱岗，艰苦奋斗，热爱劳动，遵纪守法，团结合作的品质；具有良好的思想品德，社会公德和职业道德                                                                 |
| 4  | 能够通过继续教育或职业培训提升自身能力 具有良好的终身学习的能力、实践能力、创新精神和就业竞争力，较强表达、人际交往和团队协作能力                                                 |
| 5  | 具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识。掌握本专业的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面的基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理等工作 |

## 四、培养规格

### （一）知识要求

掌握本专业所需的基本文化知识和艺术通识内容；掌握本专业所需的原画、动画创作的基础理论与知识；掌握为实现影视动画设计，影视动画制作能力提供支撑的知识；掌握理解技术在经济、社会、环境和可持续发展中的影响和作用。

### （二）能力要求

主要包括以下内容：

1. 专业能力：理解和运用知识的能具有基础造型技能，熟练运用计算机进行辅助设计的技能，掌握影视动画设计及制作的技能，具有影视动画片、影视广告的初步策划能力。
2. 方法能力：具有运用外语进行阅读能力；具有语言文字表达能力；具有与客户交流与协作的能力。
3. 社会能力：具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识；掌握本专业的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面胡基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理等工作
4. 可持续发展能力：掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力。
5. 与创业能力：具备创业意识、创新精神、独立工作能力，能够合理规划职业生涯。

### （三）素质要求

1. 基本素质：具有坚定正确的政治方向；具有正确的世界观、人生观；具备社会主义民主和法制观念和良好的道德品质与职业道德；具有健康的体魄、文明的行为习惯、良好的心理素质和健全的人格、正确的审美观念。
2. 职业素质：具备相应的职业能力；具备影视动画创作所需要的基础知识和技能；具备从事

动画、原画、创意设计、三维动画设计制作能力。

## 五、人才培养模式和教学模式

### （一）人才培养模式

数字媒体应用技术专业学生在校 2 学年时间完成公共基础课程和专业基础课程以及基本职业技能训练，1 学年时间在行业企业实习基地完成专业技能训练或顶岗实习。

#### 1. “2+1”工学结合

我校同美国夏威夷大学卡比奥拉尼学院合作，采取“2+1”培养模式，即学生在国内学习 2 年的英语和专业通识教育课程，中外优秀教师共同授课；三年级在美国夏威夷大学卡比奥拉尼学院完成 1 年的专业课程，全英语教学，学生修满规定学分后，符合条件将同时获得合作双方高校颁发的毕业证书和学位证书。如因签证等因素无法在美国夏威夷大学卡比奥拉尼学院修读学分的学生将继续在河南职业技术学院进入第三年学习，完成规定学分、符合中国有关法律规定毕业的学生获得河南职业技术学院授予的专科毕业证书和学士学位。

#### 2. 订单特色

在校企深度合作的基础上，考虑行业企业职业岗位通用工作能力要求，针对合作企业职业岗位能力的具体要求，校企共同制订人才培养方案，经行业、合作企业、职业教育领域专家论证完善后实施。“订单特色”一方面包含合作企业与学院签订的用人“订单”，学生一入校即成为企业准员工，为企业“量身定制”合格员工；另一方面包含根据行业企业要求实施的校企联合“订单式”人才培养，企业参与从人才培养方案的制订到教学实施的整个培养过程，专业核心课程引入合作企业项目为教学载体或学习任务，教学过程融入企业元素。

#### 3. 学院、企业、及用人单位的“三维融合”

数字媒体应用技术专业的特点要求企业、用人单位参与到学院的人才培养当中来，实行“培养目标与岗位能力要求对接、教学内容与工作任务对接、教学过程与工作过程对接、教学评价与工作评价对接”四个对接，实现企业、用人单位及学院三方的立体融合。整合学院教育资源，依托企业设备、生产、技术、工艺和管理优势，将教学过程与企业产品生产过程相结合，针对性地实施教学，实现预定的人才培养目标。首先，学校与苏州动漫产业基地以及郑州地区的多家影视动画公司建立了合作关系。其次，学校在假期间可以安排学生去企业做项目，检验是否能把自己所学的理论用于实践工作中。最后，可以请企业的资深人士来学校授课，开设讲座等。并将企业中的实际项目引入课程，根据职业能力培养的需要，密切联系地方产业发展实际，将专业基础课程和专业课程的教学内容设计成具体技能的训练项目，根据项目组织实施教学与考核，使专业人才培养的能力目标得以实现。通过课程与项目的紧密结合推进人才培养模式的创新工作。

### （二）教学模式

“讲—演—练—评”四位一体教学模式即理论实践一体化的课程实施模式。

“讲”是教师讲授，是教师将动画基础知识、动画设计原理、设计方法及要求等相关理论知识融合到实训实习项目中进行讲解。

“演”即演示，指教师在教学过程中，模拟真实的工作情境和职业氛围，示范演示动画绘制及使用工具的制作过程，使学生明白职业岗位的技能操作要领，为学生模拟真实的工作环境。

“练”是练习，是学生根据教师的讲解、演示，亲自动手操作，体会绘制等技能操作的要领和步骤，体验专业理论知识与技能实训项目实践过程的衔接与联系。

“评”即评价，指教师针对学生的实践情况，按照既定的指标进行评定。

在教学过程中，以工作任务为驱动，以行动为导向，以学生为主体，按照“设计资讯—设计准备—设计方案—实施方案—检查—评价”的顺序，教师引导学生首先熟悉动画制作的流程，认识动画制作的各个步骤，熟悉各部分设计原理，掌握设计制作方法；在此基础上，教师演示设计制作步骤，学生反复练习并掌握基本技能；最后通过教师引导和精心组织，学生在实施任务及总结评价过程中习得专业知识、掌握专业技能，提高职业能力。

## 六、课程设置及要求

### （一）公共基础课程概述

| 序号 | 课程名称                 | 课程目标                                                                             | 主要内容和教学要求                                                                             |
|----|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 思想道德修养与法律基础          | 教育引导加强自身道德修养，提高思想道德素质；加强法律观念和法律知识教育，提高法律素养；培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质                    | 主要包括社会主义道德教育和法制教育，帮助学生增强社会主义法制观念，提高思想道德素质，解决成长成才过程中遇到的实际问题                            |
| 2  | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 强化学生对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程深刻认识；对党在新时代基本理论、基本路线、基本方略理解的更加透彻；提高大学生认识、分析和解决问题能力 | 着重讲授中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，充分反映马克思主义中国化的三大理论成果，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念         |
| 3  | 形势与政策                | 引导学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和知识，学会正确的形势与政策分析方法，特别对我国的国情、国内外重大事件、社会热点和难点问题等的思考、分析和判断能力    | 着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设形势、任务和发展成就教育；党和国家重大方针政策、活动和改革措施教育；当前国际形势与国际关系状况、发展趋势和我国对外政策原则立场教育 |
| 4  | 思政实践                 | 以形式多样的活动为载体，引导大学生在实践中受教育、长才干、作贡献，树立正确的世界观、人生观和价值观，努力成长为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人    | 思想政治理论课社会实践是思想政治理论课教学的一个重要环节。通过思想政治理论课社会实践，大学生应了解我国社会主义现代化建设事业发展情况，学会理论联系实际           |
| 5  | 大学生心理健康教育            | 培养学生了解心理健康的标准及意义，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，切实提高心理素质 | 包括心理健康基础知识，了解自我、发展自我，提高自我心理调适能力，如生涯规划、学习心理、人际交往、情绪管理、压力管理、生命教育能力等，注重培养学生实际应用能力        |
| 6  | 体育与健康                | 引导学生正确认识体育锻炼目的意义，了解基本的体育理论知识，掌握必要的运动技术和技能，学会科学锻炼身体的方法，养成锻炼身体的良好习惯                | 篮球、排球、足球三大球和乒乓球、羽毛球各项运动（任选一项）概述、竞赛规则、各种球类的技战术；武术、健美操运动概述、基本功和规定套路等                    |
| 7  | 大学英语                 | 培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力                      | 包括学习、生活、工作等多个方面的主题单元，通过视听说、精读、翻译写作等模块，全面提高学生听、说、读、写、译各方面英语能力                          |
| 8  | 高等数学                 | 培养学生可持续发展的能力；提高学生数学素养和文化素养。为后续专业课程的学习打下坚实数学基础                                    | 函数极限与连续；一元函数微分学；一元函数积分学；常微分方程；一些数学问题、典故、观点中的数学文化                                      |

|    |           |                                                                                                    |                                                                                                        |
|----|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  | 大学语文      | 培养学生阅读和理解文学作品的能力，提高学生文学鉴赏水平和文化修养，提升写作能力，以适应学习和工作的需要                                                | 散文阅读与欣赏；诗歌阅读与欣赏；小说阅读与欣赏；影视与戏剧欣赏；语言表达能力与技巧；实用写作训练                                                       |
| 10 | 中华优秀传统文化  | 系统认识中国传统文化的内容、性质、特点等，提升学生人文素质和个人修养，提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习的意识和能力                               | 中华优秀传统文化性质和特点、各文化领域的发展脉络（传统思想、传统艺术、传统科技、政治制度、婚姻文化、建筑文化、饮食文化、传统节日等）、传统文化现代化、传统文化与专业学习等                  |
| 11 | 信息技术      | 使学生理解计算机系统与计算环境基本原理，理解信息获取、数据管理与处理分析、信息表达与发布等知识和理论。具备使用应用工具软件获取信息、处理数据、解决问题的能力，形成分析和解决问题的计算思维与素养   | 包括计算机与信息社会、计算机系统、计算机网络、信息安全、数据库基础、办公软件、大数据云计算、人工智能等计算机新技术。本课程注重理论与实践相结合，同时兼顾计算机应用领域的前沿知识，采用理论教学与实验教学方式 |
| 12 | 职业发展与就业指导 | 了解生涯规划意义和方法，引导学生认识自我和职业世界，了解职业素养和职业能力要求，了解就业形势和就业创业政策，掌握求职材料和面试技巧，提高依法维权意识，培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力 | 职业生涯规划基本理论、自我认知、认识职业世界、职业生涯规划及大学生涯规划、创业概述、商业计划书撰写、商业路演 PPT、职业素质与职业能力、求职和应聘、劳动者权益、毕业手续办理及人事代理、职场适应等内容   |
| 13 | 军事理论      | 了解军事基础知识，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质                                           | 主要包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五个方面内容                                                                    |
| 14 | 军事技能      | 掌握基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质                                           | 主要包括共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等方面的相应训练                                                    |

## （二）专业（技能）课程概述

| 序号 | 课程名称 | 课程目标                                                                                                             | 主要内容和教学要求                                                                                                                                         |
|----|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 专业美术 | 培养具有灵活应用基础技能的动画创新人才，为学生日后的发展奠定了良好的基础，通过“教学、技能训练、项目实战”等手段，以项目导向为教学方式，企业专家和动画设计师参与课程讲授，培养高能力的多技能人才                 | 通过从事物的形态描绘、变形的形态描绘、抽象提炼技法等内容入手，培养学生在事物形态绘画方面的创造性，使学生初步具备较为全面的、科学的、富有创造性的思维方式，为学生深入研究艺术设计以及广告平面设计等奠定良好的基础，通过大量的绘画素描设计练习，才能逐步掌握技巧，掌握基本的表达、表现和创意设计规律 |
| 2  | 动态速写 | 动态速写是通过用单一的线条或明暗来表现物体的透视、体积、三维空间的一门学科。学生通过速写过程的体验，熟悉速写工具的特性，并学会观察对象和表现对象的能力                                      | 了解并掌握动态速写中人物、动物各种形体变化的规律及绘画概况方法。动态速写的主要内容是解决学生的造型能力，对空间的理解能力，使学生通过速写绘画达到概况、简练的描绘对象，塑造对象形体的能力                                                      |
| 3  | 形态构成 | 形态构成是影视动画专业一门重要的专业基础课程。通过对形态设计、美学原理、形态与色彩关系的学习，使学生全面的了解造型设计观念和基本造型规律，并从各方面去研究形象、色彩特征、空间表现和美的形式法则，掌握如何创造形象及把握组合方式 | 形态构成包括三大部分的内容。一是平面构成，二是色彩构成，三是立体构成。在开阔学生视野的同时，丰富他们的表现手段，最终使其融入到现代设计中，让学生通过学习学会运用视觉语言和各种表现方法来表达自己的想法，以提高创作能力                                       |
| 4  | 动画概论 | 通过这门课程，使学生对于动画的产生、发展、分类、风格流派，动画电影的基本原理，动画电影的摄制过程以及关于运动规律的一些基本概念都能够有一定的理解和认识，对于之后的动画造型设                           | 了解动画发展历史，掌握动画电影制作流程，了解动画的应用领域。理解动画概论的基本理论，动画的风格和流派，能够对动画作品进行准确的分析和思考，在设计中熟练应用各项动画创作技                                                              |

|    |                   |                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                          |
|----|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                   | 计、动画运动规律、二维动画短片的制作和学习提供了理论基础                                                                                                                                                                                      | 法，能够理解动画方案中的具体模式并进行形象思维和设计创意                                                                                                                             |
| 5  | Model making I、II | 利用三维软件使学生掌握动画场景设计绘制要领，能够根据不同故事脚本，运用不同表现方法完成造型设计熟练掌握在动画前期制作流程中场景设计与表现                                                                                                                                              | 影视动画场景设计的制作方法，人物造型的创作流程                                                                                                                                  |
| 6  | 骨骼绑定              | 使学生掌握 3DMAX 游戏动画制作的方法，能够制作游戏角色骨骼绑定。掌握游戏角色蒙皮方法。掌握游戏角色动画的制作。同时形成一定的学习能力和课程实践能力，并培养学生诚实、守信、负责、善于沟通和合作的团队意识，提高学生的综合职业能力，并通过理论、实训、实习相融合的教学方式，边讲边学、边学边做、做中学、学中做，把学生培养成为具有良好职业道德的、具有可持续发展能力的高素质高技能型人才，以适应市场对数字媒体类应用人才的需求 | 角色骨骼绑定技巧，角色蒙皮制作技巧                                                                                                                                        |
| 7  | 计算机辅助设计 PS        | 通过对 Photoshop 软件应用的教授使学生掌握该软件的基本操作方法并会熟练应用软件进行图形设计及处理                                                                                                                                                             | 掌握 PS 的基本应用，熟练应用软件中的选区工具、图层工具、绘图工具、蒙版工具、文字工具和滤镜工具等主要工具，要求学生掌握软件中选区的应用，图层的叠加，蒙版的应用，文字变形及添加滤镜效果等处理图片常用方法                                                   |
| 8  | 计算机辅助设计 Flash     | 通过对 Flash 软件应用的教授使学生熟练掌握该软件的基本应用方法，并能够应用软件进行基本的绘图、简单动画制作和动画广告条制作，为后面的课程打下坚实的基础                                                                                                                                    | 掌握 Flash 软件的基本应用方法，了解应用软件中的直线工具、逐帧动画、补间动画、形状补间动画、遮罩动画以及引导层动画等制作手段，要求学生能够熟练的完成角色的逐帧动画制作、补间动画、形状补间动画的应用，并根据所学内容完成基本的开场动画设计、动画广告条设计、电子杂志设计、音乐 MV 设计等制作内容    |
| 9  | 计算机辅助设计 3D        | 要求学生掌握各种基本的三维角色动画制作技术，特别是掌握人物角色骨骼动画制作技术。通过重点学习角色动画技术，使学生能运用所学动画理论知识，创作出有一定创意的虚拟的三维场景、演员和三维动画                                                                                                                      | 剧本设定，角色的设定制作，情节的划分，软件的使用                                                                                                                                 |
| 10 | 动画短片制作            | 掌握动画短片的整个制作流程，掌握影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往各个类别的影视动画知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，结合以往学习过程中的动画知识进行影视短片的独立创作                                                             | 熟悉影片制作的理论知识，镜头运动知识，设备使用知识。掌握影视短片的创作技巧，剧本编写技巧，通过实训设备的实际使用熟悉并能灵活使用摄影设备。熟练使用后期软件完成后期剪辑，整理工作                                                                 |
| 11 | 影视后期合成            | 通过对 AE 和 Premiere 软件的教授，使学生能够了解后期制作的基本内容和基本方法，掌握后期制作软件方面的基本应用并能熟练使用该软件进行视频的剪辑和编辑处理                                                                                                                                | 掌握 AE 和 Premiere 软件的基本应用，包括剪辑方式、剪辑工具、添加转场特效、添加字幕、去画面抖动，添加视频特效等内容。要求学生掌握后期合成的基本流程和内容，对于段落视频进行熟练的剪辑和拼接，添加片头字幕和开场特效，适当的添加视频中的特效制作及转场效果，能够完成一段自主拍摄并剪辑的视频后期制作 |

|    |         |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                  |
|----|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | 绘画基础-国画 | 绘画基础国画是影视动画专业一门重要的专业基础课程,通过对笔墨纸砚的研究,使学生能够熟练的掌握线条的多种表现形式,工笔白描式、泼墨写意式等多种技法。了解中国绘画发展历史及风格流派,激起学生热爱中国画弘扬民族艺术,培养对民族绘画的感情                                                          | 了解国画发展历史,熟悉如何运用不同的线条、明暗表现空间,通过对工笔花鸟、工笔人物、写意花鸟、古画临摹、写生创作的练习,能够熟练掌握不同的艺术表达方法。国画中的用笔、用墨、用纸、装裱,底色、勾线、墨染、色染、复勾等多种技法的练习,有助于学生对形象美的理解更加深刻                               |
| 13 | 摄影摄像    | 要求学生能运用摄影的理论和实际操作相结合,能够利用摄影摄像提供的拍摄技术对人像或风景进行拍摄处理、制作静态拍摄、动态拍摄等有动感的图像或视频作品,在实际操作上加强巩固学习,提高学生的摄影能力及思考创作能力,让学生提升审美,开拓视野                                                          | 熟摄影摄像的基本操作知识,练掌握专业相机的摄影技巧,专业摄像机的拍摄技巧、摄影的用光。掌握利用计算机对图像进行加工,对视频进行编辑的基本方法                                                                                           |
| 14 | 插画设计    | 插画设计是以插画设计的技法训练为主,旨在促进学生理解和掌握插画设计的基本概念、基本知识、基本原理和设计的基本方法,传递设计新理念、新思维。通过命题创作的实践练习使学生掌握插画设计的表现手段和技能技巧,强化学生的实践设计能力,提高学生的综合专业素养,以适应以后影视动画设计工作的需要                                 | 教学过程中要结合插画艺术的原理,对插画设计的基本元素和构图原则、实际案例的操作等进行练习来达到教学目的。使学生能够从理论到实践,逐渐认识、掌握插画设计知识和技法,并逐渐的熟练运用插画在实际的设计领域                                                              |
| 15 | 动画短片制作  | 掌握动画短片的整个制作流程,掌握影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往的各个类别的影视动画知识进行有顺序的串联,同时引导学生收集资料、撰写剧本,根据剧本和分镜头的具体要求,结合以往学习过程中的动画知识进行影视短片的独立创作                       | 熟悉影片制作的理论知识,镜头运动知识,设备使用知识。掌握影视短片的创作技巧,剧本编写技巧,通过实训设备的实际使用熟悉并能灵活使用摄影设备。熟练使用后期软件完成后期剪辑,整理工作                                                                         |
| 16 | 原画设计    | 使学生在了解掌握原画基本理论知识基础之上,使动画角色有目的有意识的进行角色演绎,并创造出动画角色生动的形体动作和丰富的运动模式                                                                                                              | 原画的特性和内容,原画设计的组织架构,原画绘制的基础知识,常规性原画的表现方法,表演性原画的表现方法,特效的表现方法,校对及原画师的经验                                                                                             |
| 17 | 图形创意    | 要求学生掌握图形创意设计的基本概念、原理、用途以及设计的基本内容和要求。图形作为各项设计活动中的基本元素之一,体现着设计的本质属性和表现技能,并在各项设计中发挥着重要作用。基于教材的基础上,系统地讲授图形设计的有关概念、设计方法、表现形式、课程操作等方面的知识,使学生在学的过程中能够充分了解图形设计的方法和技巧,从而为以后的设计打下坚实的基础 | 要求掌握图形创意的思维模式并能够用图形创意的推演模式独立完成所留作业,开发拓展学生的设计思维并且激发学生灵感,提高视觉表现能力。熟练运用软件进行图形图像的处理与设计。使学生掌握图形创意的形式,并利用这些形式对图形进行构形和转换设计,并通过联想捕捉生活中的相似视觉形象,有意识引导学生对周边的事物,物体发生兴趣,并加以观察 |
| 18 | 影视鉴赏    | 通过本课程的学习,能够在影视作品审美和艺术修养层面得到提升,强化学生对影视媒体行业的基本认知,使学生了解影视媒体行业的本质及创作规律,通过对经典影视作品的分析解读,让学生树立正确的影视媒体艺术观念,拓展其艺术思维空间                                                                 | 了解或掌握影视艺术的基本知识、审美鉴赏方法等,丰富学生美育知识,提升学生对影视作品的审美感受力及鉴赏能力,从而培养学生的综合素质。通过鉴赏影视作品、学习影视理论、参加艺术实践,发展形象思维,培养创新精神和实践能力                                                       |

### （三）专业（技能）课程体系构建

#### 1. 专业课程体系设计思路

基于工作过程课程体系的构建是在借鉴德国、澳大利亚等国先进的职教理念基础上，汲取其理念精髓，开拓思路，并加以本土化吸收与改造；并根据学院现状，结合师资力量、师生比例和教学设备等条件，进行课程体系的创新。课程体系创新的本源是打破传统课程体系的束缚，解放教师教学理念的禁锢，激发学生的学习热情。其核心是开发教师教学思路，提高教师教学设计和实践教学能力，让学生在完成工作任务中不断获取知识与技能。在新课程体系下，学生是教学的主体，是执行者和参与者；教师必须在教学中转换自己的角色，教师不是教学的主导者，是教学的组织者、咨询者和伴随者；企业技术人员积极参与也必不可少，学院教师与企业人员共同合作开发的学习情境真实、可操作性强。

数字媒体应用技术专业课程体系设计，按照职业岗位能力进阶原理，构建课程体系框架，并形成课程实施路线。具体做法是：根据能力体系，分析各能力单元所对应的教学领域，确定对应开设的课程名称、教学目标与标准、教学内容、实训实习方式等。同时，针对职业岗位要求，整合专业课程，分解核心能力。最后以素质教育和职业能力培养为主线，编写教学方案、制定专业教学计划和评价考核标准。

表 3 职业岗位的典型工作任务及其工作过程

| 职业能力     | 技能目标                                                                                                   | 素质要求                                                                           | 典型工作任务                             | 技术理论知识点                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 基础绘画能力   | 1. 能正确观察物体结构、形体、色彩；<br>2. 能熟练使用绘图工具绘制观察到的事物。                                                           | 具有良好的职业道德，较强的敬业精神和创新精神；<br>具有爱岗敬业、诚信、进取的良好品质；<br>具有较强的沟通与协作、协调与组织能力，并有良好的团队精神。 | 任务 1（项目一）                          | 素描绘画造型能力；色彩绘画造型能力；速写绘画造型能力；构成造型能力。                           |
| 基本理论知识能力 | 1. 能正确掌握动画的发展、历史、分类；<br>2. 熟悉不同种类的动画；<br>3. 能掌握动画知识基本原理。                                               |                                                                                | 任务 2、任务 3、任务 4、任务 5（项目一）           | 动画理论知识能力；场景透视原理能力；人物、动物解剖知识结构能力；动画造型能力。                      |
| 软件操作能力   | 1. 能用 Flash 软件制作二维动画；<br>2. 能用 3D Max 软件制作三维动画；<br>3. 能用 Maya 软件制作三维动画；<br>4. 能用 After Effects 软件合成动画。 |                                                                                | 任务 1、任务 2（项目二）；<br>任务 1、任务 2（项目三）； | Flash 软件操作能力；3D Max 软件操作能力；Maya 软件操作能力；After Effects 软件操作能力。 |
| 动画制作能力   | 1. 综合运用工具制作完整的动画短片。                                                                                    |                                                                                | 任务 1（项目一）                          | 原画设计能力；软件制作能力。                                               |
| 职业素质能力   | 1. 能用英语阅读外文文件和国外软件教材；<br>2. 能用较好的审美判断事物；<br>3. 能组织管理实际问题。                                              |                                                                                | 任务 1、任务 2（项目二）；<br>任务 1、任务 2（项目三）  | 英语阅读能力；审美能力；组织管理能力。                                          |

#### 2. 专业课程体系构建

按照课程路线和职业能力分析结论，突出应用性、实践性的原则重组课程体系，形成专业人才培养方案。数字媒体应用技术专业人才培养方案由公共基础课程、专业基础课程和专业课程三大类组成。公共课程主要是学院必修课程，其中包含毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、大学英语、体育与健康、就业指导等，主要培养学生职业基础素质和基本能力。专业基础课

程由专业平台课和集中实训课组成，培养学生动画创意设计和制作的专业技术能力和职业素质，为形成专业特长铺垫基础。专业课由专业技能课及设计制作课程为主，训练学生的职业技能，形成特定职业岗位专长技能。

专业课程体系示意图如下：

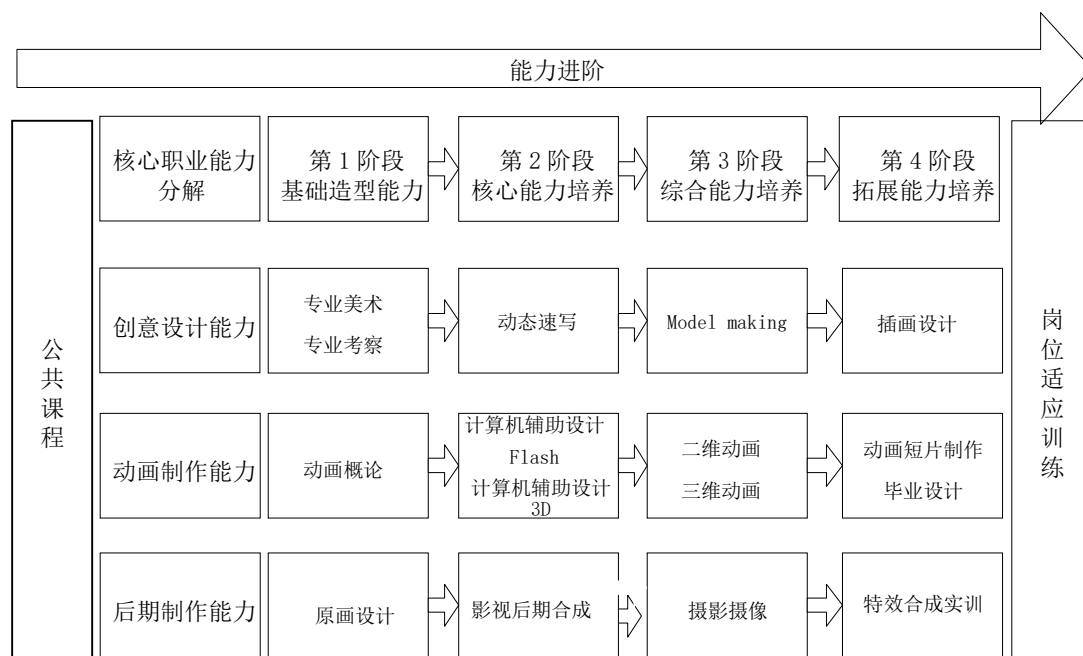


图1 专业课程体系示意图

## 七、实施保障

### （一）师资队伍要求

1. 数字媒体应用技术（中外合作办学）专业师资队伍基于每届学生2个教学班的规模配置，满足学生数与本专业教师数比例不高于25:1，专任教师应具有教师资格，教学经验丰富，职称和年龄结构合理，形成合理的梯队结构，有每5年累计不少于6个月的企业实践经历。兼职教师应由来自于行业企业生产一线且实践经验丰富的中高级专业技术人员和能工巧匠担任。

2. 通过“传、帮、带”方式，校企共建一支“师德高尚、业务精湛、规模适度、结构优化、充满活力”的教学团队，双师素质教师占专业教师比例一般不低于60%。

3. 专业带头人1人，专业带头人应是熟悉和把握数字媒体应用技术（中外合作办学）专业发展规律和高职教育规律，实践经验丰富，教学效果优秀，在行业中有一定影响力的并具有高级职称的“双师”素质教师。专业发展规律和高职教育规律，实践经验丰富，教学效果优秀，在行业中有一定影响力的并具有高级职称的“双师”素质教师。

### （二）教学设施

#### 1. 教室要求

根据专业需求，建立满足教学的专业画室，制图室及多媒体一体教室。

#### 2. 校内实训室要求

表4 校内实训教学场地与设施要求

| 序号 | 实训室       | 主要设备及数量  | 主要实训内容 | 职业能力培养                                                                                                           |
|----|-----------|----------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 数字媒体技术实训室 | 数位屏 49 台 | 插画制作   | 1. 独立完成工作的能力；<br>2. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用；<br>3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活                                             |
| 2  | 影视动画制作实训室 | 工作站 6 台  | 影视动画制作 | 1. 对于电影语言具有较深的理解；<br>2. 能够熟练使用常用的剪辑软件；<br>3. 能够熟练使用常用的动画制作软件；<br>4. 能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄；<br>5. 能够独立完成后期合成和制作特效 |
| 3  | 制图实训室     | 制图桌 24 台 | 原画制作   | 1. 独立完成工作的能力；<br>2. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用；<br>3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活                                             |

### 3. 校外实习基地要求

校外实习基地主要以真实的生产任务训练为主，对校内实训基地设备、场所和功能有效补充。

表5 校外实训教学场地与设施要求

| 序号 | 实训室               | 主要设备及数量                  | 主要实训内容                 | 职业能力培养                                                                                      |
|----|-------------------|--------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 安徽黟县宏村写生实训基地      | 写生认识实训                   | 民居及良好的风景资源             | 1. 学生观察力和感受力，提高选材取景及构图的能力；<br>2. 认识外光的色彩规律，并掌握风景色彩的表现规律；<br>3. 掌握表现空间的方法与技能                 |
| 2  | 苏州国家动画基地<br>苏州动漫园 | 二维动画制作<br>三维动画制作<br>顶岗实习 | 1. 二维动画制作<br>2. 三维动画制作 | 1. 独立完成工作的能力；<br>2. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用；<br>3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活；<br>4. 能够独立完成后期合成和制作特效 |
| 3  | 张家港如意通动漫产业公司      | 二维动画制作<br>顶岗实习           | 二维动画制作                 | 1. 独立完成工作的能力；<br>2. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用；<br>3. 熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活；<br>4. 能够独立完成后期合成和制作特效 |

## （三）教学资源

### 1. 教材选用要求

优先选用教育部推荐的高职高专规划教材；鼓励专业教师与行业专家、技术骨干联合开发实训教材，将行业职业鉴定标准和新技术、新方法、新设备等相关知识融入教材。

### 2. 图书文献配备要求

根据专业特点，配备艺术类、传媒类等图书资源。

### 3. 数字资源配备要求

加强专业及课程的网络教学资源建设，满足数字化专业学习要求。

#### （四）教学方法

在专业建设和发展中，始终把握和突出“立足岗位、一专多能、面向企业、服务社会”的专业特色，努力构建以职业岗位能力培养为中心，以实践能力培养为主线，重视并加强实践性教学环节，同时强调理论教学与职业实践训练并重的教学模式和人才培养体系。

##### 1. 项目驱动实施教学

以国际数字媒体应用技术行业对专业人才的要求为导向，以职业能力为核心，构建一套完整的适合于行业持续发展需求的工学结合课程体系。综合工作流程、项目内容、现代数字媒体应用技术专业技术、国际化数字媒体应用技术专业人才标准等，深入分析各教学单元所对应的教学内容和实训技术等，制定一套灵活的严谨的人才培养方案、教学大纲、教学目标与标准及实训实习方法等。针对岗位职能需求和项目生产要求，整合专业课程内容，清理课程包含的核心技术能力及相关联技术；根据生产流程分析专业课程中各门分类课程的横向与纵向的内在联系，明确各课程之间的先后顺序和主次关系，确定核心课程名录，建立课程关系图。以培养学生的综合工作能力为基础，采用“项目驱动”“真题真做”等多种教学手段进行实训教学，缩短学院教学与企业生产之间的距离。

##### 2. 校企双主体实现技能培养

建立三段式教学基本框架：第一段，以专业通用知识为主要教学目标，培养学生对行业和行业发展的多元认识，掌握对工具的运用能力；第二段，以课程结合项目，突出行业现行技术能力的培养，紧密结合行业的发展，形成优质核心课程群，使理论和实践得到融合；第三段，进入实训基地，由企业技术骨干担任的兼职老师对学生进行职业培训，以实训课程的方式贴近企业用人单位，完成学生到员工的孵化过程。

#### （五）学习评价

学习评价的主要目的是为了全面了解学生学习的过程和结果，激励学生的学习和改进教师的教学。影视动画专业建立评价目标多元、评价方法多样的评价体系。评价关注学生学习的结果，关注学习的过程；关注学生学习的水平，也关注学生在活动中所表现出来的情感与态度，帮助学生认识自我，尽力信心。

专业课程评价采用过程评价和结果性评价相结合的方式。过程性评价占 40%，结果性评价占 60%。

过程性评价重点考察学生平时作业、课堂情况、课外调研、阶段测试。这些成绩作为学生平时成绩一并计入考核成绩中，占总成绩的 40%。终结性评价即课题设计，占总成绩的 60%。

#### （六）质量管理

##### 1. 过程监控体系

要求通过课程平台的学习，积累大量的课堂的过程性数据并分析数据。引入教学督导制度、企业考评制度，实现教学考核评价体系的开放与融合。通过多维度进行质量管理，保证学生能实现“零距离”就业。

##### 2. 毕业生跟踪调研

通过毕业生跟踪调查，掌握毕业生的就业状况，了解了就业市场的基本行情，根据其所反馈的信息，作为专业设置、专业结构调整和制定下一年度招生计划的重要参考依据。

要求：

- (1) 制定专业毕业生和用人单位的调查内容；
- (2) 专人负责协调各部门有目的、有计划地开展毕业生跟踪调查工作；
- (3) 定期到毕业生工作单位调研，主动获取信息；
- (4) 建立与用人单位良好的合作伙伴关系。合理利用企业的人才和设备资源，使教学内容与社会生产现状同步。

### 3. 诊断与改进机制

- (1) 教师使用课堂教学平台，积累数据；
- (2) 使用教学管理平台定期进行及时性分析、阶段性分析、结果性分析；
- (3) 使用专业管理系统平台将培养方案、课程体系、教学标准等数据同步到教学的组织、实施、质量分析过程中。
- (4) 第三方评价

引入企业对学生的评价、家长对学生的评价，第三方教育数据咨询和评估机构评价，社会及家长对学生的满意度。

基本要求：依据课程教学标准制定授课计划、课程目标与专业人才培养规格要求相吻合、专业人才培养规格与专业课程体系对应紧密。

## 八、毕业及证书要求

毕业要求应能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标和培养规格中对能力的要求。一条培养目标可以由多条毕业能力要求支撑，一条毕业能力要求也可以支撑多条培养目标。

### (一) 毕业要求与课程对应关系

表 6 毕业要求与课程对应关系

| 序号 | 毕业要求                                                                                                             | 对应的培养目标和规格                                                                        | 对应课程或环节                                    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1  | 理解和运用知识的能具有基础造型技能，熟练运用计算机进行辅助设计的技能，掌握影视动画设计及制作的技能，具有影视动画片、影视广告的初步策划能力                                            | 能够掌握影视动画艺术设计和计算机动画设计的相关理论知识，具备动画设计、制作与评价能力，设计思维灵活，具有较好的开拓创新能力和较快适应一线专业岗位需要的实际工作能力 | Model making<br>二维动画<br>三维动画<br>影视后期特效     |
| 2  | 具有运用外语进行阅读能力；具有语言文字表达能力；具有与客户交流与协作能力                                                                             | 具备良好的人文与科学素养，良好的美学素养和正确的审美观念，能够团结协作，积极进取，在工作中能够和人进行良好的沟通和协调                       | 基础英语<br>预备中级英语<br>中级英语 I<br>中级英语 II        |
| 3  | 具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识；掌握本专业的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面的基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理工作 | 具有敬业爱岗，艰苦奋斗，热爱劳动，遵纪守法，团结合作的品质；具有良好的思想品德，社会公德和职业道德                                 | 中华优秀传统文化<br>专业美术<br>动态速写<br>动画概论<br>动画短片制作 |

|   |                                   |                                                                                                                   |                         |
|---|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 4 | 掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力 | 具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识。掌握本专业的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面的基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理等工作 | 大学语文<br>高等数学<br>绘画基础-国画 |
| 5 | 具备创业意识、创新精神、独立工作能力，能够合理规划职业生涯     | 能够通过继续教育或职业培训提升自身能力具有良好的终身学习的能力、实践能力、创新精神和就业竞争力，较强表达、人际交往和团队协作能力                                                  | 职业发展与就业指导               |

## （二）毕业学分及证书要求

表 7 毕业学分及证书要求

| 应修学分  |      | 应取得的证书     |                      |
|-------|------|------------|----------------------|
| 公共基础课 | 46.5 | 证书名称       | 发证机构                 |
| 专业基础课 | 28.5 | 1. 毕业证     | 河南职业技术学院             |
| 专业课   | 23.5 | 2. 摄影师     | 劳动和社会保障部             |
| 专业拓展课 | 8    | 3. 影视动画设计师 | 欧特克软件公司（Autodesk 认证） |
| 实践技能课 | 37.5 | 4. 商业插画师   | 中国数字艺术教育联盟（ACAA 认证）  |
| 公共选修课 | 19   |            |                      |
| 活动类课程 | 2    |            |                      |
| 合计    | 165  |            |                      |

注：活动类课程学分由学生参加学院组织的劳动实践、社团服务活动、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动等获得。

附表：1. 各教学环节教学周总体安排表

2. 各教学环节教学周具体安排表

3. 课堂教学环节教学进程安排表

4. 课堂教学环节信息明细表

5. 集中实践环节教学经常安排表

6. 公共选修课要求及安排表

7. 学时与学分分配表

附表 1:

各教学环节教学周总体安排表

| 学<br>期 | 课堂<br>教学<br>环节 | 集 中 实 践 环 节 |          |          |          |                | 复习<br>考试<br>(其他) | 集中<br>教学<br>研讨 | 合<br>计 |
|--------|----------------|-------------|----------|----------|----------|----------------|------------------|----------------|--------|
|        |                | 军事<br>训练    | 认识<br>实习 | 跟岗<br>实习 | 顶岗<br>实习 | 集中<br>实践<br>课程 |                  |                |        |
| 一      | 15             | 2           |          |          |          |                | 2                | 1              | 20     |
| 二      | 18             |             |          |          |          | 1              | 1                | 1              | 20     |
| 三      | 15             |             |          |          |          | 3              | 1                | 1              | 20     |
| 四      | 14             |             |          |          |          | 4              | 1                | 1              | 20     |
| 五      | 10             |             |          |          | 8        |                | 1                | 1              | 20     |
| 六      |                |             |          |          | 17       |                | 2                | 1              | 20     |
| 合计     | 72             | 2           | 0        |          | 25       | 8              | 8                | 6              | 120    |

附表 2:

各教学环节教学周具体安排表

| 周次 | 1                        | 2            | 3            | 4 | 5 | 6 | 7 | 8        | 9           | 10 | 11   | 12                      | 13 | 14 | 15 | 16       | 17   | 18       | 19   | 20   |
|----|--------------------------|--------------|--------------|---|---|---|---|----------|-------------|----|------|-------------------------|----|----|----|----------|------|----------|------|------|
| 学期 |                          |              |              |   |   |   |   |          |             |    |      |                         |    |    |    |          |      |          |      |      |
| 一  | 教学准备                     | 军事技能训练 2 周   | 课堂教学<br>12 周 |   |   |   |   |          |             |    |      |                         |    |    |    |          |      |          | 复习考试 | 教学研讨 |
| 二  | 课堂教学<br>17 周             |              |              |   |   |   |   |          |             |    |      |                         |    |    |    |          |      | 集中实践     | 复习考试 | 教学研讨 |
| 三  | 集中实践 2 周                 | 课堂教学<br>14 周 |              |   |   |   |   |          |             |    |      |                         |    |    |    |          |      | 集中实践     | 复习考试 | 教学研讨 |
| 四  | 课堂教学<br>7 周              |              |              |   |   |   |   | 集中实践 2 周 | 课堂教学<br>7 周 |    |      |                         |    |    |    | 集中实践 2 周 | 复习考试 | 教学研讨     |      |      |
| 五  | 课堂教学 10 周                |              |              |   |   |   |   |          |             |    | 复习考试 | 顶岗实习（含毕业设计 & 论文）<br>8 周 |    |    |    |          |      |          |      | 教学研讨 |
| 六  | 顶岗实习（含毕业设计 & 论文）<br>17 周 |              |              |   |   |   |   |          |             |    |      |                         |    |    |    |          |      | 办理离校 2 周 | 教学研讨 |      |

附表 3:

课堂教学环节教学进程安排表

| 类别            | 序号 | 课程编码         | 课程名称                     | 专业<br>核心<br>课程 | 学分    | 课程学时分配 |          |          |          | 统考方式 |     | 上课<br>学期 |
|---------------|----|--------------|--------------------------|----------------|-------|--------|----------|----------|----------|------|-----|----------|
|               |    |              |                          |                |       | 总计     | 课堂<br>教学 | 实践<br>教学 | 线上<br>教学 | 校考   | 院考  |          |
| 公共<br>基础<br>课 | 1  | Z110010011-2 | 思想道德修养与法律基础              |                | 2.5   | 48     | 48       |          |          | 1    |     | 1、2      |
|               | 2  | Z110010021-2 | 毛泽东思想和中国特色社<br>会主义理论体系概论 |                | 3.5   | 60     | 60       |          |          | 3    |     | 3、4      |
|               | 3  | Z110010031-4 | 形势与政策                    |                | 1     | 32     | 32       |          |          |      |     | 1-4      |
|               | 4  | Z110010040   | 思政实践                     |                | 1     | 18     |          | 18       |          |      |     | 2        |
|               | 5  | Z110010051-2 | 大学生心理健康教育                |                | 2     | 32     | 16       |          | 16       |      |     | 1、2      |
|               | 6  | Z100010011-2 | 体育与健康                    |                | 3     | 56     | 8        | 48       |          |      |     | 1、2      |
|               | 7  | Z100011021   | 基础英语                     |                | 5     | 90     | 90       |          |          | 1    |     | 1        |
|               | 8  | Z100011022   | 预备中级英语                   |                | 4.5   | 90     | 90       |          |          | 2    |     | 2        |
|               | 9  | Z100011023   | 中级英语 I                   |                | 4.5   | 84     | 84       |          |          | 3    |     | 3        |
|               | 10 | Z100011024   | 中级英语 II                  |                | 4.5   | 84     | 84       |          |          | 4    |     | 4        |
|               | 11 | Z100011030   | 大学语文                     |                | 3.5   | 64     | 64       |          |          |      |     | 1        |
|               | 12 | Z100010040   | 高等数学                     |                | 2.5   | 48     | 6        |          | 42       |      |     | 2        |
|               | 13 | Z140010020   | 中华优秀传统文化                 |                | 2     | 38     | 6        |          | 32       |      |     | 2        |
|               | 14 | Z050010010   | 信息技术                     |                | 3     | 56     | 26       | 14       | 16       | 2    |     | 2        |
|               | 15 | Z120010011-4 | 职业发展与就业指导                |                | 2     | 38     | 38       |          |          |      |     | 1-4      |
|               | 16 | Z130010010   | 军事理论                     |                | 2     | 36     | 8        |          | 28       |      |     | 1        |
| 专业<br>基础<br>课 | 17 | Z054329010   | 专业美术                     |                | 5     | 96     | 30       | 66       |          |      | 1   | 1        |
|               | 18 | Z054329020   | 动态速写                     |                | 4.5   | 84     | 30       | 54       |          |      | 1   | 1        |
|               | 19 | Z054329030   | 形态构成                     |                | 3.5   | 64     | 26       | 30       |          |      |     | 2        |
|               | 20 | Z054329040   | 动画概论                     |                | 2     | 40     | 20       | 20       |          |      | 2   | 2        |
|               | 21 | Z054329050   | Model making I           | √              | 3.5   | 64     | 20       | 44       |          |      | 2   | 2        |
|               | 22 | Z054329060   | Model making II          |                | 3.5   | 64     | 20       | 44       |          |      |     | 3        |
|               | 23 | Z054329070   | 计算机辅助设计 PS               | √              | 3.5   | 64     | 30       | 34       |          |      | 3   | 3        |
|               | 24 | Z054329080   | 计算机辅助设计 Flash            |                | 3     | 56     | 26       | 30       |          |      | 3   | 3        |
| 专<br>业<br>课   | 25 | Z054339010   | 摄影摄像                     | √              | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      |     | 4        |
|               | 26 | Z054339020   | 插画设计                     | √              | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      | 4   | 4        |
|               | 27 | Z054339030   | 骨骼绑定                     |                | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      |     | 4        |
|               | 28 | Z054339040   | 三维动画                     | √              | 5.5   | 104    | 40       | 64       |          |      | 4、5 | 4、5      |
|               | 29 | Z054339050   | 影视后期合成                   | √              | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      | 4   | 4        |
|               | 30 | Z054339060   | 二维动画                     |                | 2.5   | 48     | 20       | 28       |          |      | 5   | 5        |
|               | 31 | Z054339070   | 动画短片制作                   | √              | 3.5   | 64     | 20       | 44       |          |      | 5   | 5        |
| 专业<br>拓展<br>课 | 32 | Z054349010   | 绘画基础-国画                  |                | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      |     | 3        |
|               | 33 | Z054349020   | 原画设计                     |                | 3     | 56     | 20       | 36       |          |      |     | 2        |
|               | 34 | Z054349030   | 影视鉴赏                     |                | 2     | 40     | 20       | 20       |          |      |     | 3        |
| 合计            |    |              |                          | 7              | 106.5 | 1998   | 1082     | 774      | 134      |      |     |          |

注：统考方式为“校考”或“院考”课程填写其对应的考试学期，考试方式为考试课，未填写视为考查课。

附表 4:

课堂教学环节信息明细表

| 序号       | 课程类型  | 课程 | 考试课 | 考查课 | 学期学时安排 |      |      |      |      |      |      |
|----------|-------|----|-----|-----|--------|------|------|------|------|------|------|
|          |       | 门数 | 门数  | 门数  | 第一学期   | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 小计   |
| 1        | 公共基础课 | 16 | 7   | 9   | 276    | 336  | 132  | 130  |      |      | 874  |
| 2        | 专业基础课 | 8  | 6   | 2   | 180    | 168  | 184  |      |      |      | 532  |
| 3        | 专业课   | 7  | 5   | 2   |        |      |      | 280  | 160  |      | 440  |
| 4        | 专业拓展课 | 3  | 0   | 3   |        | 56   | 96   |      |      |      | 152  |
| 学期学时小计   |       |    |     |     | 456    | 560  | 412  | 410  | 160  |      | 1998 |
| 学期课内学时小计 |       |    |     |     | 422    | 470  | 412  | 410  | 160  |      | 1874 |
| 学期课堂教学周数 |       |    |     |     | 15     | 18   | 15   | 14   | 10   |      |      |
| 课堂教学周学时  |       |    |     |     | 28     | 26   | 27   | 29   | 16   |      |      |
| 考试课程门数   |       |    |     |     | 4      | 4    | 4    | 4    | 2    |      | 18   |

注：课内学时包括课堂教学和相应实践教学，不含线上自学学时。

附表 5:

集中实践环节教学进程安排表

| 实践地点    | 序号 | 课程编码       | 课程名称             | 学分   | 学时  | 周学时/周数 |      |      |      |      |       |
|---------|----|------------|------------------|------|-----|--------|------|------|------|------|-------|
|         |    |            |                  |      |     | 第一学期   | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期  |
| 校内      | 1  | Z130050010 | 军事技能             | 2    | 112 | 56/2   |      |      |      |      |       |
|         | 2  | Z054359010 | 计算机辅助设计 Flash 实训 | 1.5  | 30  |        |      | 30/1 |      |      |       |
|         | 3  | Z054359020 | 插画设计实训           | 1.5  | 30  |        |      |      | 30/1 |      |       |
|         | 4  | Z054359030 | 骨骼绑定实训           | 1.5  | 30  |        |      |      | 30/1 |      |       |
|         | 5  | Z054359040 | 三维动画实训           | 1.5  | 30  |        |      |      | 30/1 |      |       |
|         | 6  | Z054359050 | 影视后期合成实训         | 1.5  | 30  |        |      |      | 30/1 |      |       |
| 校外      | 1  | Z050050030 | 顶岗实习             | 3    | 60  |        |      |      |      | 24/8 | 24/17 |
|         | 2  | Z050050040 | 毕业设计论文（顶岗实习期间开展） | 25   | 600 |        |      |      |      |      | 30    |
|         | 3  | Z050050050 | 认识实习（专业考察）       | 2    | 30  |        |      | 30/2 |      |      |       |
| 实践技能课总计 |    |            |                  | 39.5 | 952 | 112    |      | 90   | 120  | 192  | 438   |
| 集中实践周数  |    |            |                  |      |     | 2      |      | 3    | 4    | 8    | 17    |

注：集中实践环节课程均安排为考查课。

附表 6:

公共选修课选修要求及安排表

| 序号 | 课程类型  |             | 选修学时 | 选修学分 | 备注     |
|----|-------|-------------|------|------|--------|
| 1  | 人文素养类 | 公共艺术限选课（美育） | 32   | 2    | 8 门中任选 |
| 2  |       | 马克思主义理论类课程  | 16   | 1    | 任选 1 门 |
| 3  |       | 党史国史类课程     | 16   | 1    | 任选 1 门 |
| 4  |       | 健康教育方面课程    | 16   | 1    | 任选 1 门 |
| 5  |       | 国家安全教育方面课程  | 16   | 1    | 任选 1 门 |
| 6  |       | 职业素养方面课程    | 16   | 1    | 任选 1 门 |
| 7  | 科学素养类 | 创业创新教育方面课程  | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 8  |       | 节能减排方面课程    | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 9  |       | 绿色环保方面课程    | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 10 |       | 金融知识方面课程    | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 11 |       | 社会责任方面课程    | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 12 |       | 管理方面课程      | 32   | 2    | 任选 1 门 |
| 合计 |       |             | 304  | 19   |        |

注：公共选修课原则上要求在第四学期结束前完成，课程编码由学生实际选修课程决定。

附表 7:

学时与学分总体分配表

| 课程类别              | 课程 | 考试课  | 考查课 | 学时      | 学时百分比 (%) | 学分   | 学分百分比 (%) |
|-------------------|----|------|-----|---------|-----------|------|-----------|
|                   | 门数 | 门数   | 门数  |         |           |      |           |
| 公共基础课             | 16 | 7    | 9   | 986     | 30.30%    | 46.5 | 28.53%    |
| 专业基础课             | 8  | 6    | 2   | 532     | 16.35%    | 28.5 | 17.48%    |
| 专业课               | 7  | 5    | 2   | 440     | 13.52%    | 23.5 | 14.42%    |
| 专业拓展课             | 3  | 0    | 3   | 152     | 4.67%     | 8    | 4.91%     |
| 实践技能课             | 11 | 0    | 11  | 840     | 25.81%    | 37.5 | 23.01%    |
| 公共选修课             | 12 | 0    | 12  | 304     | 9.34%     | 19   | 11.66%    |
| 合 计               | 57 | 18   | 39  | 3254    | 100.00%   | 163  | 100.00%   |
| 理论教学总学时           |    | 1614 |     | 实践教学总学时 |           | 1632 |           |
| 理论教学总学时与实践教学总学时比例 |    |      |     | 1:1     |           |      |           |

注：公共基础课在统计时需将“集中实践环节”的军事技能相应学时学分计算在内，实践技能课不再统计军事技能学时学分。