兰州女子中等专业学校

计算机动漫与游戏制作专业

人 才 培 养 方 案

学校名称：兰州女子中等专业学校

学校主管部门：兰州市教育局

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：090400

修业年限：三年

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

计算机动漫与游戏制作（090400）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

三年

四、职业面向

（一）就业面向

1．服务面向

面向计算机动漫与游戏制作、运营领域等行业企业。

2．就业岗位（群）

本专业毕业后可从事影视动画制作员、多媒体作品制作员、数字视频合成师等相关职业。

（二）职业资格证证书

序号	职业资格（证书）名称	发证单位	等级	应取证书
1	全国计算机等级考试（NCRE）证书	教育部考试中心	一级	必取
2	多媒体作品制作员	劳动部	中级	选取
3	数字视频合成师	劳动部	中级	选取
4	影视动画制作员			必取
5	动画绘制员			

6	普通话等级证	甘肃省语言文字工作委员会	二级乙等	选取

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向计算机动漫与游戏制作、运营领域等行业企业，培养从事图形图像处理、美术造型与动画制作、影音处理、游戏制作及运营等工作，德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

以全面素质教育为基础，以职业岗位能力为中心，培养具有良好的职业道德，德、职、体、美等方面全面发展，掌握本专业必备的文化理论基础知识，专业基础和专业知识，具备综合职业技能，具有一定的美学艺术修养，在动漫与游戏行业制作第一线的应用型专门人才。

1.知识能力要求

（1）掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

（2）具有中等应用型人才必需的文化基础知识:具有使用计算机的基础知识;教育部规定的公共课的必备课程知识；

（3）掌握美术基本知识（素描、色彩、速写）；

（4）掌握动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；

（5）掌握动画临摹方法，动画的描线；

（6）掌握美术设计；设计出角色造型和场景；掌握分镜头剧本设计，掌握故事情节的设计；

（7）掌握电脑上色、颜色的合理搭配和 Photoshop 软件技术；

（8）掌握影视后期制作和非线性编辑软件技术，After Effects；

（9）掌握二维动画理论基础知识，掌握二维动画软件技术 Flash。

（10）掌握三维动画理论基础知识，掌握三维动画软件技术 3DMax；

2.能力结构要求

（1）具有专业整合、探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

（2）具有良好的语言、文字表达能力和沟通、合作能力；

（3）具有获取、处理、应用信息的能力；

（4）具有一定的创作、制作、软件应用能力；

（5）能进行简单的动画场景和角色的设计和绘制能力；

（6）色彩的欣赏和使用能力；

（7）一定的动画运动规律的应用能力；

（8）绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；

（9）使用三维软件进行造型的能力；

（10）简单的后期合成能力；

3.素质结构要求

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）具有良好的文化素养、必要的科学素养、基本的文学艺术修养和现代企业文化素质，具有适应职业变化的终身学习的能力，具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、创新思维；

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格、良好的礼仪礼节风范，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯，良好的社会适应能力和吃苦耐劳的精神；

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

1.《德育》依据《中等职业学校德育教学大纲》开设，中专一年级第一学期教材《职业生涯规划》（主编蒋乃平，高等教育出版社），中专一年级第二学期教材《职业道德与法律》（主编张伟，高等教育出版社），中专二年级第一学期教材《哲学与人生》（主编王霁，高等教育出版社），中专二年级第二学期教材《经济政治与社会》。在中专二年级德育课教学中，安排选修课，教材《心理健康》（主编俞国良，高等教育出版社），在德育教学中结合学生实际，激发学生学生兴趣，以课堂教学为主。以考试、作业、课堂提问等对学生进行综合评价。

2.《语文》依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，了解各类文体的基本知识，掌握听说读写的基本要领、会阅读、能根据要求进行应用文写作、并注重培养学生独立阅读的能力和理论联系实际的能力。

3.《数学》依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，本课程根据我校中等职业教育学生的认知水平，提出与学生认知基础相适应的逻辑推理、空间想象、数据处理等能力要求，适度加强贴近生活实际与所学专业相关的数学应用意识，在数学课程的实施中，展现知识形成和发展的过程，为学生提供感受和体验的机会，激发学生兴趣，培养学生合作交流的能力。在关注学生对知识、技能的理解和

掌握的同时，要关注他们情感、态度的形成和发展。要对他们的学习态度、创新意识、学习方法、综合应用数学的能力、发现问题和解决问题的能力进行综合评价。

4.《英语》依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，了解职场英语、掌握基础知识和学习策略、会（能）进行自主学习、并注重培养学生听说读写等语言技能等在本专业中的应用能力。

5. 《体育》依据《中等职业学校体育教学大纲》开设，坚持以“健康第一”、“素质教育”为指导思想，以锻炼身体为原则，在传授体育与健康知识的同时，使学生建立现代社会健康观和获得终身体育锻炼的知识技能，提高体育观赏和休闲娱乐能力，使之为中职学生“踏上健康之路”和“提高生活质量”服务。

（二）专业（技能）课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求
1	造型基础	学生能够掌握对物体造型结构的观察、分析和理解,加以提高自己的造型能力,加强想象力的开发,创意思维能力的提高，使学生掌握各种造型特征,绘画风格还有绘画技巧和技能,开发学生的想象力、创造力、从而创作出充满活力、有个性、有特性的造型。为动画前期工作打下基础。
2	色彩基础	学生通过对中西方色彩的发展轨迹，色彩的概念、原理、方法及实践等问题的学习，在掌握色彩表现技法的同时，提高视觉审美修养和色彩的创造性应用能力。
3	速写	学生能掌握速写的基础知识，人物速写的绘画方法和步骤，风景速写的绘画方法和步骤。通过学习和训练，能基本掌握速写的绘画步骤，能运用准确的观察通过线条来绘制对象。
4	三维动画	学生能掌握3Ds Max等三维软件；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结

		构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解骨骼绑定，角色肢体动作设定的技术与要求；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。
5	FLASH动画	学生能掌握动画运动规律，熟练操作FLASH软件；FLASH绘图技巧以及FLASH卡通设计方法。通过变形动画、移动动画、逐帧动画、引导线动画、蒙板动画做出绚丽夺目的FLASH，以及FLASH动画设计理论，商业广告FLASH设计等学习FLASH多媒体交互设计，FLASH声音的添加与调整，按钮的制作于交互性的实现FLASHACTION的学习，绘制动画、编辑动画，具备初步绘制角色、场景、合成、发布作品的综合能力
6	Photoshop图像处理	学生能掌握选区的应用、颜色模式的设置及区别、分辨率的概念与使用、图象处理与编辑、通道的运用，图层的综合运用，路径扣图，图象色彩的校正，各种特效滤镜的使用，笔刷工具的具体操作，与其它动漫二维三维软件的相结合等。学生能了解平面构成最基本的知识，逐步掌握平面构成设计。
7	影视后期	学生能熟练影视后期合成软件After Effects和Premiere，掌握后期合成、调色、蒙版、抠像、特效、字幕等实战技巧，包括相关软硬件系统的学习。掌握影片采集加工、剪辑制作、音频加工特效、视音频合成技术。掌握剪辑的历史，剪辑的心理依据，影视剪辑制度，作为技巧的剪辑，作为时空结构的剪辑，作为蒙太奇的剪辑，剪辑中的节奏等为学生以后创作影视动画特效、电视节目、DV作品打下坚实的基础，同时注重学生的社会实践能力与个性能力的培养。
8	二维动画片制作	强化学生FLASH动画等二维动画水平，使学生达到独立创造制作二维动画，并将制作水平整体达到更加标准化、专业化的能力。依据当前动漫产业制作以及周边动漫产品市场需要，通过解析动漫产业岗位群的典型工作任务获得，以创作系列动画为手段，让学生在课堂上通过大量的任务实训环节达到二维动画师的要求标准，培养实用型二维类动漫制作人才，特别能够培养学生团队合作能力所需要的知识、技能、素质要求。
9	动画运动规律	学生通过从人物、动物以及自然现象的运动规律学习中，了解动画运动规律，掌握动画创作及动作设计的要领
10	动画分镜头设计	讲授内容包括动画分镜头制作。 掌握分镜头在动画制作中的运用，使分镜头根据故事情节相互联系，掌握一定的分镜头制作方法和相应技巧，为动画创作培养实践基础。
11	动画剧本创作	内容包括动画剧本的设计与制作。 掌握动画设计与制作，同时，具有敏锐的市场营销意识和分析能力，在构思与撰写动画剧本时能运用最贴切的故事情节来刺激消费者。

七、教学进程总体安排

全学程教学历程表

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	A	A	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
二	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
三	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
四	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
五	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	G	G	G	G	D	D

六	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
注： A 入学教育，B 军事训练，C 课程教学，D 复习考试，E 技能鉴定，F 顶岗实习，G 毕业设计																				

理论与实践教学时数比例表

课程类别	学时数	占总学时百分比	备注
理论教学	1358	38.4%	
实践教学	2178	61.6%	
总学时	3536	100%	

注：1、理论教学总学时包含公共课与专业课总学时（不含实验课）
2、实践教学总学时包含实验、实训学时数

八、实施保障

（一）师资队伍

1．队伍结构

学院动漫设计专业现有从事公共基础课、专业课教学的专任教师 16 人，本科以上学历 100%，生师比约为 16：1。其中专业课教师 12 人，高级职称 3 人，中级职称 4 人，初级职称 5 人，本科以上学历 100%，有 3 位教师参加了媒体类专业国家级培训，10 人是具有相关职业资格证书或有企业工作经历的“双师型”教师，专任教师双师型比例超过 60%，动漫设计专业教学团队平均年龄 36 岁，中青年教师比例高，师资基础较好，教师工作状态积极，发展潜力大，今后学院将通过加强师资培训，选派教师赴企业实践、加大人才引进、外聘企业兼职教师等不断优化师资结构，提高教学团队的教学、科研和企业项目实践能力，以保障动漫设计专业人才培养质量。

2．专任教师

学院动漫设计专业专任教师能够严格遵守师德规范，努力争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有教师”；5 人具有动漫、美术等相关专业本科及以上学历，其中研究生学历 2 人；10 人具有高校教师资格证书及计算机网络工程师（高级或中级或技师）证书；10 人次参加了媒体相关专业国家级骨干教师培训、省级骨干教师培训、国家级骨干教师赴企业实践锻炼，学院动漫设计专业专任师能够通过参与校企合作工作、指导学生赴企业工学交替实践、顶岗实习等，完成教师赴企业实践任务，通过开展教学实践，专任教师具有扎实的动漫设计相关理论功底和实践能力，具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究，能够胜任学院动漫设计专业教育教学工作任务。

3.专业带头人的基本要求

学院在动漫设计专业专任教师中，选拔培养 1-2 名具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外动漫设计行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫设计专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力的专业带头人，学院将通过支持专业带头人参加国内外进修培训、参与企业产学研实践、参与课题研究，辅导学生技能竞赛、编写校本教材、开发课程资源等多种

途径，不断提升专业带头人的理论水平、技术能力和教学能力，带动专业教学团队建设，在专业建设与课程改革中发挥重要作用。

4.骨干教师的培养

在教学改革和提升教学实效的要求下，充分发挥专业带头人的科研引领作用，通过参加国家、省级骨干教师培训、鼓励青年教师参加省、市级专业技能竞赛提升教师自身专业技能水平、辅导学生参赛等多种途径。

（二）教学设施

1.具备的专业教室条件

每个教学班均配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2.本专业校内实训条件

（1）画室：配备有多媒体教学系统、画凳、画板、石膏像等，开展动漫专业基础教学。

（2）二维动画实训室：配备 50 台计算机和多媒体教学系统，开展二维动画设计相关实验实训。

（3）影视后期制作实验室：专用图形工作站 60 台、非线性编辑系统一套。

（4）平面制作实训室：计算机 51 台、手绘板 51 块，

开展数字手绘、平面设计、动画造型、场景制作等专业实训。

（5）数字媒体制作实训室：数位屏 51 台、工作站 51 台，开展数字手绘、CG、PS 图像处理、动漫设计等专业课实训。

3．本专业校外实训基地

学院动漫设计专业经过多年的建设发展，目前与南特数码、兰州共创等多家企业建立了长期、稳定的校企合作关系，成为学院动漫设计专业稳定的校外实训基地。校外实训基地能够接收本专业学生开展企业见习、工学交替实践等教学活动，能够开展动漫人物造型、场景制作、动画分镜、平面设计等教学活动，为了保障学生赴校外实习实践的安全性和有效性，学院通过校企共建共享，不断完善实训管理及实施规章制度、科学规划确定实训项目、明确实训岗位、校企双方共派实习指导教师等，形成良好的校外实训管理机制。

（三）教学资源

1．教材选用情况

学校制定完善教材选用制度，建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，坚持按照国家规定选用规划教材或能够体现新技术、新工艺、新规范等的高质量教材，支持和鼓励教教师开发符合国家要求的校本

教材，制定严格的校本教材使用规范。

2．图书文献配备情况

学院建有 3.6 万平方米的图书馆，馆藏图书文献纸质版 23 万册，电子版图书 60 万册，配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，并为师生提升了方便的查询、借阅。购置了期刊库、有 400 多门网络课程的超星尔雅学习平台，专业类图书和学术期刊逐年采购和补充，能够满足本专业教育教学研究需要。3．数字教学资源配置情况学校音乐专业有丰富的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

构建适应“互联网+职业教育”新要求，积极推进“公共基础课向第二课堂和校企文化融合延伸”“专业理论课向实践性教学延伸”“专业技能课向工学结合、技能展赛、顶岗实习岗位技能延伸”“信息技术与教学融合”“产教融合”的“三延伸两融合”教学模式改革实践，充分利用数字化教学资源、校企合作资源，推进本专业开展项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学、仿真模拟教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，逐步推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新

型教学模式，加大实践教学力度，做好专业实训教学超过50%，提高课堂教学质量，强化学生职业技能训练。

本专业构建了“以岗位职业能力需求为核心、以职业能力培养为主线、岗位工作为导向”的课程体系，通过实施“专业—岗位—能力—任务—项目—课程”六位一体式双向融通的人才培养模式，通过开展“课程教学项目化、实践教学任务化、技能训练标准化、实训项目专门化、顶岗实习岗位化”，将职业素质训练贯穿于教学及实训的各个环节，建设特色课程，有效实施“校内基地基本技能实训”“校外企业见习、实践进行职业能力训练”“企业工学交替、顶岗实习就业能力训练”的“三训结合实训教学模式”，促进校企文化融合，强化学生职业能力培养。

（五）学习评价

根据学院构建的“六位一体”多元化学生综合能力评价体系要求，充分利用数字化校园环境建设的优势，严格落实本专业培养目标和培养规格要求，有效开展“学生品德评价、学业成绩评价、拓展活动参与评价、技能定级评价、工学交替评价、顶岗实习评价”等六个方面的综合评价，引入自评、互评、企业评、社会评等多元评价，客观公正、全过程、全方位进行学生综合能力评价，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。为学生搭建展示才能的舞台，提高学生的综合职业能力。

1. 有效开展学生思想品德评价，建立学生成长档案。坚持把立德树人作为根本任务，深化“三全育人”综合改革，全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进头脑，积极培育和践行社会主义核心价值观。通过加强学生思想品德教育，在学生的思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育等各环节融入社会主义核心价值观，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合，切实提升思想政治工作质量。通过制定学生思想品德评价标准，利用数字化教学环境建设、大数据分析等先进手段，建立学生思想品德成长档案，根据学生在校综合表现和参与各类活动的情况，在本专业各班开展学院、家庭、社会共同参与的学生思想品德评价改革。

2. 开展多形式学生学业成绩评价，完善学生学籍档案。根据动漫与游戏制作专业学生在校期间开设的课程，根据公共基础课、专业理论课、专业技能课等课程教学特点和动漫与游戏制作专业特色，制定各学科考核标准和考试评价细则，采用理论测试、理论与技能测试相结合、技能竞赛、作业作品展评、技能定级等多种形式考核评价学生的学业成绩，修订和完善学生学籍档案，探索基于数字化教学环境，加强学生学籍档案管理的新模式，实现学生学业成绩信息化管理。

3. 重视学生专业拓展活动评价，强化学生职业素养

培养。制定动漫与游戏制作专业技能竞赛、作业展评、社团活动评价标准，构建以赛促学、以赛促练、以赛促评综合评价改革。结合动漫设计专业各学科教学特点，积极组织动漫设计专业各年级各学科学生广泛开展“科科有训练、周周有展示、学期有竞赛、层层有选拔”活动，实现以赛促学、以赛促练、以赛促评。制定动漫设计专业各学科各年级各项目竞赛训练队活动方案、社团活动、作业作品展评的计划、实施方案、竞赛规程、评价标准，学生奖励制度等，鼓励学生结合自己的特长、兴趣参加学院各类竞赛训练、各种社团活动及作业作品展评活动等，整理归档各类活动资料，总结竞赛训练、社团活动、作业作品展评等活动的开展对促进学生专业技能和专业综合能力提升的成果。

4. 积极参与实施 X 1+X 证书制度试点 。充分发挥学院职业技能鉴定所的服务功能，结合动漫与游戏制作专业的课程特点，以动漫与游戏制作专业相对应的岗位工种中级证书、行业相关证书等确定动漫设计专业开展职业资格鉴定工作为抓手，认定技能和等级考试的科目，根据技能定级评价，鼓励学生制定技能定级标准和技能定级培训方案等，引进企业技能评价标准和职业资格认证，通过鼓励学生考取行业、企业认证有职业资格证书，积极开展“1+X”证书试点工作，实现“以定促学，以定促评”评价

模式改革。

5. 企业共同参与学生工学交替实践评价 ， 提升学生综合实践能力。充分发挥动漫专业校企资源优势，依托校内外实训基地，广泛开展学生实训基地见习、工学交替实践，制定学生工学交替实践考核评价细则、优秀实习生评价标准等，通过校企双方面共同评价学生工学交替实习的真正。

6. 利用信息化平台，加强学生顶岗实习跟踪管理，形成多元参与的顶岗实习评价机制。创新学生顶岗实习管理机制，完善动漫与游戏制作专业校企共同评价学生综合能力的内容和形式。广泛与动漫专业合作企业研讨，制定校企合作协议，学生赴企业顶岗实习管理制度，学生实习就业协议等，完善班主任参与顶岗实习学生管理的相关规定，根据学生顶岗实习成绩评定表，实习总结，企业实习员工评价等相关资料综合评定学生顶岗实习成绩。依托数字化校园环境建设，逐步实现学生顶岗实习远程管理，创新基于网络平台的学生自评、互评、班主任评价、企业管理者评价等方式。

（六）质量管理

1.为落实《国家职业教育改革实施方案》，推进国家教学标准落地实施，提升本专业教育教学质量，学院建立健全专业教学质量监控管理制度，不断完善课堂教学、教学

评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.学院不断修订完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3.学院建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4.通过各专业教学部或专业教研积极参与教学质量诊断与改进工作，充分利用人才培养工作状态数据、质量年报、诊断与改进等评价分析结果，根据产业发展趋势和行业人才需求，引进行业企业、第三方评价机构等多方参与的专业人才培养方案动态调整机制，强化教师参与教学和课程改革的效果评价与激励，做好人才培养质量评价与反馈，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

根据动漫设计专业人才培养方案规定，学生的毕业要求是：学生通过三年学习，需达到以下毕业要求：

（一）学时学分及成绩要求：

学生必须完成不低于 3200 学时的教育教学活动，各门功课考核合格，至少考取一个与本专业相关的职业资格证书，修满不低于 150 学分的总学分，

（二）基础素养能力要求：

1.具有良好的思想道德和职业道德修养；

2.具有良好的文化艺术修养；

3.具有良好的身体素质；

4.具有良好的心理素质。

（三）职业能力要求：

1.能够编写故事，进行简单剧本创作的能力；

2.动画场景和角色的设计和绘制能力；

3.色彩的欣赏和使用能力；

4.动画运动规律的应用能力；

5.绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；

6.使用三维软件造型的能力；

十、附录

附录一：教学进程安排表

教学进程安排表

课程类型	课程名称	学时	周学时	学时分配		学年、学期总学时及周数分配						考核	
				理论	实践	一		二		三			
				学时	学时	1	2	3	4	5	6	考试	考查
公共基	德育	176	2	176	0	2	2	2	2	2		√	
	语文	264	3	264	0	3	3	3	3	3		√	
	数学	176	2	176	0	2	2	2	2	2		√	

础课	英语	176	2	176	0	2	2	2	2	2		√	
	计算机应用基础	102	3	24	78	3	3					√	
	体育	176	2	12	164	2	2	2	2	2		√	
	音乐	88	1	88	0	1	1	1	1	1			√
	美术	34	1	34	0	1	1						√
	公关	68	2	68	0	2	2						√
	礼仪	50	2	50	0	2	1						√
小计		**1310**	**20**	**1068**	**242**	**20**	**19**	**12**	**12**	**12**	**0**		
专业基础课	动画素描	64	4	18	46	4						√	
	动画色彩	64	4	18	46	4						√	
	动画速写	36	2	18	18		2					√	
	设计构成	54	3	16	38		3					√	
小计		**218**	**13**	**70**	**148**	**8**	**5**	**0**	**0**	**0**	**0**		
专业核心课程	动画造型设计	72	4	16	56		4					√	
	动画场景设计	72	4	16	56			4				√	
	运动规律	72	4	16	56			4				√	
	动画分镜头设计	72	4	16	56			4				√	
	动画剧本创作	72	4	16	56				4			√	
专业必修课程	二维动画设计 flash	144	4	16	128			4	4			√	
	AE 后期合成	144	4	16	128				8			√	
	Photoshop	136	4	16	120	4	4					√	
	3DS MAX	144	4	16	128				4	4		√	
	动画片制作	144	8	32	112					8		√	
	游戏制作	72	4	16	56					4		√	
	摄影摄像	72	2	12	60			4				√	
	CAD 建筑制图	72	4	16	56					4		√	
小计		**1288**	**54**	**220**	**1068**	**4**	**8**	**20**	**20**	**20**	**0**		
实践教学	入学教育军事训练					4 周							
	毕业（顶岗）实习	648			648						20 周		
	毕业设计	72			72					4 周			
小计		**720**		**0**	**720**								
合计		**3536**	**87**	**1358**	**2178**	**32**	**32**	**32**	**32**	**32**			

课程类型		课　程　名　称	学时	周学时	学时分配		学年、学期及周学时						考核	
					理论	实践	一		二		三		考试	考查
					学时	学时	1	2	3	4	5	6		
公共基础课		德育	180	2	162	18	2	2	2	2	2		√	
		语文	270	3	270	0	3	3	3	3	2		√	
		数学	270	3	270	0	2	2	2	2	2		√	
		英语	180	2	180	0	2	2	2	2	2		√	
		历史	72	2	72	0	2	2					√	
		计算机基础	108	3	24	86	3	3					√	
		体育	180	2	20	160	2	2	2	2	2			√
		音乐	18	1	18	0	1							√
		美术	18	1	18	0		1						√
		劳动教育	18	1	0	18	1							√
小计			1314	20	1034	282	18	17	11	11	10	0		
专业课	专业基础课	动画素描	180	5	20	160	6	4					√	
		动画速写	54	3	12	42			3				√	
		动画色彩	108	6	18	90	6						√	
		设计构成	36	2	12	24		3					√	
	专业核心课	二维动画	54	3	12	42		4					√	
		PS	54	3	12	42		4					√	
		影视后期	108	6	24	84			6				√	
		动画分镜头	72	4	16	56			4				√	
		动画造型设计	72	4	16	56			4				√	
		动画场景设计	72	4	16	56			4				√	
		运动规律	72	4	16	56					4		√	
		动画剧本创作	72	4	16	56					4		√	
	专业拓展课	计算机组装	36	2	16	56	2							√
		动画片制作	144	8	24	120				8			√	
		照片后期处理	72	4	16	56				4			√	

		3D max	72	4	12	66				4			√	
		VFP数据库	72	4	16	56				4			√	
		游戏制作	72	4	16	56					4		√	
		摄影摄像	72	4	12	66					4			√
		UI设计	72	4	16	48					4		√	
小计			1566	82	318	1288	14	15	21	20	20			
		入学教育军事训练					4周							
		毕业（顶岗）实习	648			648						20周		
合计			3528	102	1352	2218	32	32	32	31	30			