



厦门南洋职业学院

动漫制作技术专业 人才培养方案

专业名称及代码:	动漫制作技术（510215）
适用年级:	2023 级
群负责人:	黄硕
制定日期:	2023-9-22

目 录

第一章编制说明	1
第二章专业群人才培养方案	2
一、专业名称	2
二、专业代码	2
三、入学要求	2
四、基本修业年限	2
五、职业面向	2
六、培养目标	3
七、培养规格	错误！未定义书签。
八、课程设置及学时安排	5
九、教学进程安排	11
十、实施保障	13
十一、质量保障	16
十二、毕业要求	错误！未定义书签。
附件 1：动漫制作技术专业人才培养方案评审表	

第一章 编制说明

本专业人才培养方案适于三年全日制高职专业，由厦门南洋职业学院动漫制作技术教研室翔通动漫等企业共同制订，并经专业建设指导委员会审定、学校批准在动漫制作技术专业实施。

主要编制人：黄硕

审定：

厦门南洋职业学院：钟石根校长

邹少琴副教授

曾艳 执行院长

黄硕讲师

厦门触控科技有限公司苏琳总经理

陈诗阳教学总监

厦门翔通动漫有限公司陈世铭总经理

钟斐项目总监

厦门翼讯科技有限公司杨荣灿总经理

第二章 专业人才培养方案

一、专业名称

动漫制作技术

二、专业代码

510215

三、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力的毕业生。

四、基本修业年限

三年

五、职业面向

主要职业面向

专业名称	所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应的行业	主要职业类别	主要岗位类别 (技术领域)	职业技能等级证书	社会认可度高的行业企业标准和证书举例
动漫制作技术	51	510215	动漫行业	5501 艺术设计类	角色、场景建模、动画设计与制作、动漫项目开发	动画设计与制作	动漫项目开发

就业岗位

职业领域	工作岗位		
	初始岗位	目标岗位	发展岗位
动漫	角色、场景建模	动画设计与制作	动漫项目开发

工作任务与职业能力分析表

专业名称	典型工作任务	职业能力	对应课程或项目
动漫制作技术专业	二维动画制作	拥有扎实的动画手绘能力，理解动画制作原理，扎实的动画分镜头表达能力，熟练二维动画软件应用能力，基本文字剧本写作能力。	定格动画技法 原画设计 二维动画技法 AE 软件应用
	三维动画制作	掌握三维动画建模、材质贴图、动画	原画设计 MAYA 3D MAX
	后期特效	剪辑合成、影视特效、输出	After Effect

六、培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展、具有良好的职业道德和综合素质、较强的专业能力和创新创业能力，掌握三维动画建模、材质贴图、动画（制作流程概念）、后期特效；二维动画为原画、动画（中间画）、背景、描图、上色等专业技能，能够从事动漫创作与传播岗位需要的高素质技术技能人才。

七、培养规格

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展、具有良好的职业道德和综合素质、较强的专业能力和创新创业能力，掌握三维动画建模、材质贴图、动画（制作流程概念）、后期特效；二维动画为原画、动画（中间画）、背景、描图、上色等专业技能，能够从事动漫创作与传播岗位需要的高素质技术技能人才。

（一）素质

1. 坚定拥护中国共产党的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. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。
4. 由于奋斗、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，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

（二）知识

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. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识。
3. 熟悉专业特点与就业技巧

（三）能力

1. 基本职业能力

- （1）具备探究学习、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能力。
- （3）熟练计算机基本操作技能。
- （4）具备一定的英语听说读写能力。
- （5）职业生涯发展与就业、创业能力。

2. 核心职业能力

拥有扎实的动画手绘能力，理解动画制作原理，扎实的动画分镜头表达能力，熟练二维动画软件应用能力，基本文字剧本写作能力。

3. 专业拓展能力

- （1）具有诚实守信、敬业爱岗、艰苦奋斗、文化自信的品质。
- （2）了解身心健康的基本知识，掌握身心理调适的方法，具有自我调节能力。
- （3）具有良好的沟通能力、吃苦耐劳、以及团队合作精神。
- （4）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

八、课程设置及学时安排

专业教学计划中设有公共课（必修、选修）、专业基础课（群平台课）、专业核心课、专业拓展课以及集中实践教学环节（勤工助学）等五大模块。

（一）课程设置

1.公共必修课

详见下表：

公共必修课程说明表							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院 (部门)	考核形式	备注
1	思想道德与法治	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第1学期开设，每周理论2课时+实践1课时，3节连排，共计理论教学36课时，实践教学18课时。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2	36	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设，共计理论教学30课时，实践教学6课时。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设，每周理论教学2课时+实践教学1课时，3节连排，共计理论教学36课时，实践教学18课时。
4	形势与政策	1	/	48	马克思主义学院	考试	灵活采用讲座、视频直播、社会调查等形式进行高职第1至第6学期开设，第6学期以线上授课形式执行（使用智慧树平台）。
5	军事课	4	/	148	马克思主义学院	考试+考查	军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2—3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
6	劳动教育	1	/	16	马克思主义学院	考查	课程成绩由理论成绩和实践成绩综合构成，马克思主义学院负责理论与实践成绩比例安排、理论教学、出具理论学时成绩并负责汇总评定课程总评成绩。

公共必修课程说明表							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院 (部门)	考核形式	备注
7	体育与健康	6	/	108	教育学院	考查	理论教学 12 学时，实践教学 96 学时，在第 1、2、4 学期开设健康跑总评成绩作为体育课的平时成绩，占该学期体育课成绩的 20-30%。
8	大学语文	2	2	32	人文社科学院	考试	理论教学 36 课时，与《应用文写作》任选一门开设。
9	应用文写作	2	2	32	人文社科学院	考试	理论教学 36 课时，实践教学 18 课时，与《大学语文》任选一门开设。
10	高等数学	4	4	64	人文社科学院	考试	如确有必要，学时学分可根据实际情况调整。各专业可根据专业特点与教研室确认教学内容和考核标准，开展分类分层教学。
11	生涯体验-生涯规划	1	/	16	三创学院	考查	高职第 2 学期开设，理论教学 10 课时，实践教学 6 学时
12	生涯体验-创业基础	2	/	32	三创学院	考查	高职第 3 或第 4 学期开设，理论教学 16 学时，实践教学 16 学时
13	生涯体验-就业指导	1	/	16	三创学院	考查	高职第 5 学期开设，课堂教学 8 学时，课程实践 8 学时
14	大学生心理健康教育	2	/	32	心理健康中心	考查	各学院分学期进行，原则上安排在高职第 1 或第 2 学期开设，理论教学 16 学时，实践教学 16 学时
15	基础英语	4	4	64	外国语与旅游学院	考试	该课程一般在第一学年开设，由外国语学院根据《高等职业教育专科英语课程标准（2021 年版）》组织实施，各专业可结合企业需求，与教研室协商教学内容和考核标准；理论教学 32 学时，实践教学 32 学时。
16	信息技术	4	4	64	信息工程学院	考证	第 1 或第 2 学期开设，由信息工程学院根据《高等职业教育专科信息技术课程标准（2021 年版）》组织实施，理论教学 16 学时，实践教学 48 学时，学生须通过全国计算机等级考试。

公共必修课程说明表							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院 (部门)	考核形式	备注
17	入学教育	2	/	32	/	考查	在新生军训期间完成，内容包括校史介绍、专业介绍、学生学籍管理规定、校纪校规，以及安全教育、爱国主义教育等内容。

2.公共选修课程

(1) 学生修读的公共选修课总学分应不少于 6 学分，包括公共任意选修课 4 学分和公共限选课 2 学分。

(2) 全校性任意选修课主要包括“文学修养与艺术鉴赏”、“经济活动与社会管理”“国学经典与文化遗产”、“大学生创新创业”“人际交往与沟通表达”等模块，鼓励学生跨院系、跨专业学习。

(3) 所有学生在校期间须修读不少于 2 学分的公共限选课。公共限选课包括大学英语、美育概论等 2 门课程，每门课程 2 学分，32 学时。

(4) 各专业可在以上原则的基础上，根据专业特点对本专业学生公共选修课提出选课要求和建议。学生选修与本专业重复或相近的课程，不计入公共选修课学分；跨专业领域的课程修习可承认为公共选修课学分。

3.专业课

(1) 专业基础课

本专业基础课程（群共享课）设置 4 门，共计 16 学分。包括：摄影摄像技术、视听语言、分镜头设计、影视特效。

(2) 专业核心课程

本专业核心课程设置 6 门，共计 24 学分。包括动画运动规律、三维动画设计与制作、影视后期剪辑、分镜头设计。

(3) 专业拓展课程

本专业课程设置 6 门，共计 24 学分。包括服装史、动画影片欣赏、广告人像摄影、广告短片拍摄、新媒体策划与运营、数字图形。

(4) 实习实训

专业核心课程 名称	主要教学内容
动画运动规律	动画运动规律，是研究时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏的规律。包括人物运动规律、动物运动规律、自然现象三种类型。
三维动画软件	影视特效实例的欣赏与分析、影视特效制作流程概述以及利用三维 MAYA 制作 3D 动画。包括 NURBS 工业设计建模、Polygon 卡通角色设计建模、双面材质的制作、金属材质的制作与渲染输出、光照物体的特效制作、灯光特效、设置关键帧动画以及驱动关键帧动画的制作。
分镜头设计	分镜头即分镜头脚本，又称摄制工作台本，“分镜头剧本”又称“导演剧本”。也是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。是导演将整个影片或电视片的文学内容分切成一系列可摄制的镜头的剧本。将影片的文学内容分切成一系列可以摄制的镜头，以供现场拍摄使用的工作剧本。
三维动画创作	C4D 建模篇——包括图标建模系列、场景建模系列与产品建模系列；渲染篇包含建模渲染、场景渲染；C4D 动态海报；C4D 动力学的应用。

4. 实践教学（含勤工助学）

（1）社会实践（含劳动教育）：2 学分，由学工处统一组织。

（2）毕业作业或毕业设计：8 学分，采取的方式为：分组完成完整作品。

（3）顶岗实习：24 学分，按 24 周计算。顶岗实习的组织形式为：学生自主选择专业相关岗位进行实习。

实践教学环节即勤工助学学分、学时安排。

实践教学环节（含勤工助学）学分、学时安排

开设学期	第一学期	第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期
任务	勤工助学	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	毕业设计	岗位实习	岗位实习
学分	2	2	2	2	2	2	2	8（4）	4	12
学时	48	96		96		96		8（4）*16+16*24=512（448）		
学分总计	34-38 学分									
学时总计	不低于 704（640）学时									

（二）学时学分安排

总学分控制在 165 学分以内。总学时一般在 2500-3000，其中实践教学时数不低于总学时的 50%，公共必修课学时累计不少于 25%。

九、教学进程安排

（一）教学进程总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算）

学年	学期	课堂教学与课内实践	考试	入学教育与军训	社会实践	专业实习实践		毕业岗位实习	毕业设计（论文）	毕业鉴定、毕业教育	机动周	小计
						课内	勤工助学					
一	1	16	1	2	2	0	0	0	0	0	1	20
	2	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
二	3	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
	4	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
三	5	12	1	0	0	0		4	4(工科类专业 8 周)	0	1	20
	6	0	0	0	0	0		12	0	0	0	20
合 计		76	5	2	2	12		16	4 或 8	1	5	20

注：岗位实习 24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式实习，分散在第 1-5 学期，勤工助学 1 学分 40 小时折算成实践教学 24 学时。

（二）专业教学计划进程表

（详见附件 2：2023 级动漫制作技术专业教学计划进程表）

（三）实践教学体系各环节具体安排

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	可容纳学生数	备注
	校内模拟实验实训								
	专业实习实训								

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	可容纳学生数	备注
	社会实践(含劳动教育)				24		校内/外		顶岗实习 24 学分, 其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习, 分散在第 1-5 学期
	勤工助学			— 5			校内/外		
	毕业生岗位实习		2	— 6			校外		
	毕业设计(论文)	动画短片、微电影、短视频、	4		4		校内		文科类 4 学分, 工科类 8 学分
	职业技能及岗位培训	动漫制作技术 师证					校内		
		UI 设计师证					校内		
		视频合成工程师 (PR)					校内		

(四) 课程结构比例

模块名称	课程类别	学时数			学分数	学分百分比%	
		总学时	理论学时	实践学时			
公共课	公共必修课	752	340	412	39	26.3%	
	专业群共享课	192	60	132	12	8.1%	
专业基础课程		432	172	152	27	18.3%	
专业核心课程		392	162	268	24	16.2%	
专业拓展课程		192	72	128	12	8.1%	
勤工助学（周）		784	0	784	34	23.0%	
总 计		2794	836	1876	148		

注：课内教学活动原则上按 16-18 学时计 1 学分；专业实习实训每周按 24 学时计 1 学分；实践教学环节（C 类课程）24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习，分散在第 1-5 学期，勤工助学 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。

十、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

主要编制人

教研室：曾艳 电影学院院长

黄硕 教研室主任

厦门触控科技有限公司苏琳，总经理

唐仁辉，技术总监

陈诗阳，美术总监

厦门翔通动漫有限公司陈世铭，总经理

钟斐，项目总监

厦门翼讯科技有限公司杨荣灿，总经理

2. 专任教师：黄硕 讲师

王舒燕 助教

王培刚 助教

王楠 助教

3.专业带头人：黄硕

4.兼职教师：汪可 副教授

张翼翔 副教授

（二）教学设施

1. 校内实训基地

序号	校内实训基地（室）名称	主要设备	实训内容（项目）	备注
1	摄影棚	闪光灯、支架、背景板等	摄影与摄像技术	
2	专业实训机房	电脑	专业软件学习与项目制作	
3	手绘实训室	拷贝台	视听语言、动画运动规律	
4	录音棚	录音设备	录音及音频剪辑	

2.校外实训基地建设

（1）现有校外实训基地情况

序号	校外实训基地名称	地点	功能	使用学期
1	厦门触控未来科技有限公司	厦门软件园三期	校企合作实训	5
2	厦门翔通动漫有限公司	厦门软件园三期	校企合作实训	3
3	厦门十二视觉文化传播有限公司	厦门软件园二期	校企合作实训	2

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

教材选用十三五规划教材，结合专业特色与核心课程建设，教师自编教材，并结合企业项目资源，让课程教材内容结合知识点与实际项目任务，更符合课程的教学目标。

2. 图书文献配备基本要求

图书馆配备大量动画幕后制作书籍、概念设计、漫画、奇幻、科幻作品、绘画技巧类书籍。

3. 数字教学资源配置基本要求

1. 内容丰富。数字教育资源建设必须具有丰富的内容，涵盖不同学科，满足教育过程和学生的不同需求。
2. 易于使用。数字教育资源应设计成易于使用的模式，以方便学生快速掌握并学以致用。
3. 互动性。数字教育资源必须具备互动性，以便实现有效的互动式教学。
4. 适应性。数字教育资源必须根据不同的学生特点制定适当的教学策略，以提高学生的学习效果。

（四）教学方法

强调学生对知识的实际应用能力，与就业岗位群相结合，精心设计专业课程体系，形成各个知识与考证模块的课程包，使职业资格考证的内容融进日常教学；合理安排专业课程的实训环节，实现仿真模拟操作、“课程进企业”与“企业进课堂”等多样化实训教学方式；强调以教师为主导，以学生为主体，采用理论与实践紧密结合的教学方法或组织形式，如实训项目教学、角色设置、案例教学和模拟教学等；在教学中，采用案例教学、情景教学、任务型教学等方法，模拟工作现场，导入企业工作流程，达到“教、学、做”一体的目的，并注重培养学生的竞争意识、团队精神、自主学习能力与创新意识。

（五）学习评价

对学生的评价主要来自平时的表现与作业成绩，以及期末的考核成绩，按照一定的比例来体现课程成绩，当然对于学生的评价可以是多维度的，除了课程成绩以外，还参考学生在校的实践能力和勤工助学以及社会服务能力，也是作为评价重要的因素。

十一、质量保障

1. 建立专业建设与教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，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. 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，建立健全查课、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. 建议毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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. 专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

十二、毕业要求

本专业学生必须修完本人才培养方案规定的内容（含必修部分和选修部分），并同时达到以下条件方可毕业：

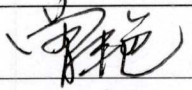
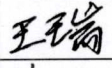
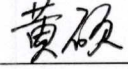
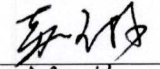
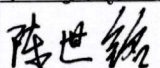
项目	具体要求	备注
总学分	145（动漫）	
学分结构	专业（群）共享课 16 学分；专业（群）公共课 13 学分；专业群方向基础课程 26-35；专业方向核心课程 24-27 学分；勤工助学 34 学分。	
职业技能证书	获得各专业要求的职业资格证书	
勤工助学	34 学分	

附件 1：动漫制作技术专业人才培养方案评审表

附件 2：2023 级动漫制作技术专业教学计划进程表

附件 3：2023 年动漫制作技术专业调研报告

动漫制作技术专业人才培养方案评审表

评审专家（教学指导委员会成员）				
序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	曾 艳	厦门南洋职业学院	院长	
2	王 瑞	厦门南洋职业学院	副院长	
3	黄硕	厦门南洋职业学院	教研室主任	
4	苏 琳	厦门触控科技有限公司	总经理	
5	杨荣灿	厦门翼讯科技有限公司	总经理	
6	陈世铭	厦门翔通动漫有限公司	总经理	
教学指导委员会评审意见				
动漫制作技术专业作为电影学院传统专业，在专业课程设置上秉承工学结合，职教为主的特点，所开课程符合职教课程开设规范。均以实践为主，理论辅助，很好的满足了专业需要。日后课程增设上应遵循以下要求。 1. 加强动漫制作技术职业素质提升课程 2. 坚持德智体全面发展和知识、能力、素质协调发展 3. 拓宽专业，整体优化，增强毕业生的适应性 4. 加强实践教学，培养创新能力 5. 推进教学内容、课程体系改革，因材施教，发展学生个性 评审组长签字:  2023 年 9 月 17 日				
学校意见: 分管校长签字:  2023 年 9 月 28 日				

注：二级学院组织评审，由评审专家签署意见后扫描电子档插入培养方案电子档

附件2：2023级动漫制作技术专业教学计划进程表

模块名称	课程代码	课程名称	学分	课程类型	总学时	学时分配		各学期周学时分配						备 注	
						理论	实践	一		二		三			
								1	2	3	4	5	6		
公共必修课 %	G03174	思想道德与法治	3	B	54	36	18	3							
	G00002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	B	36	30	6		2						
	G03445	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	B	54	36	18		3						
	G00684	体育与健康1	2	B	36	4	32	2							
	G00578	体育与健康2	2	B	36	4	32		2						
	G00579	体育与健康3	2	B	36	4	32			2					第3或第4学期，需与体育教研室协商决定
	G00004	基础英语	4	B	64	32	32	4							经营、艺术、建工、电影第一学期
	G02727	信息技术	4	B	64	16	48	2+2							电影、艺术、建工、机电、信息第一学期；其余学院第2学期。（每周2课时线下+2课时线上）
	G00005	高等数学	4	A	64	64	0	4							不开设的专业删除此行
	G00826	大学生心理健康教育	2	B	32	16	16		2						信息、机电、学管、外语第一学期
	G00010	军事课	4	B	148	36	112	√							军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时数112学时，记4学分。《军事理论》训练时数6学时，记1学分。《军事技能》训练时数106学时，记3学分。
	G00009	形势与政策	1	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√		第6学期线上课
	G01632	生涯体验——生涯规划	1	B	16	10	6		√						
	G01633	生涯体验——创业教育	2	B	32	16	16			√					
	G01634	生涯体验——就业指导	1	B	16	8	8						√		
	G00070	应用文写作	2	B	32	16	16		2						
G02215	劳动教育	1	B	16	4	12	√	或√						第1或2学期进行。	
G00030	入学教育	2	A	32	32	0	√							含安全教育、2周，穿插在军训中	
“公共必修课”模块小计			42		816	388	428	13	11	2	0	0	0		
	“限制性选修课”	美育概论	2	A	32	32	0								经营、外语、机电第一学期，其余专业第二学期
	第1-4学期开设	公共选修课	4	A	64	64	0								
	“综合素质选修课” 模块小计 （至少应选修6学分）		6	A	96	96	0								
“公共基础课”模块小计			48	0	912	484	428	13	11	2	0	0	0		
专业基础课程 %	G00483	动画剧本写作基础	2	B	32	20	16		2						
	G00075	动画概论	2	A	32	32	0	2							
	G04005	美术基础（素描）	4	B	64	20	44	4							
	G04006	美术基础（色彩）	4	B	64	20	44	4							
	G03513	构成基础	3	B	48	24	24		3						
	G04007	动漫概念设计（角色与场景）	4	B	64	24	48			4					
	G04008	动漫软件基础（PS）	4	B	64	20	44	4							
	G04009	运动速写（场景与人物）	4	B	64	28	44	4							
专业基础课模块小计			27	0	432	188	264	18	5	4	0	0	0		
	G03553	分镜头脚本设计	4	B	64	24	48			4					
	G04010	三维动画创作（建模）	4	B	64	30	42		4						
	G04011	三维动画创作（灯光）	4	B	64	30	42			4					
	G04012	三维动画创作（动画）	4	B	64	30	42				4				
	G01913	动画短片创作	4	B	72	24	48						4		
专业核心课模块小计			20	0	328	138	222	0	4	8	4	4	0		
拓展课	G02012	版式设计	4	B	64	20	44		4						
	G04013	数字绘画	4	B	64	32	40						4		
拓展课程模块小计			8	0	128	52	84	0	4	0	0	4	0		
“课内教学活动”总计			103	0	1800	862	998	31	24	14	4	8	0		
实训	G03083	角色与场景设计	2	C	48	0	48		2周						

实践教学	G04014	AE数字设计实训	2	C	48	0	48			2周			
	G04015	短片创作实训	2	C	48	0	48				2周		
	“实践教学”模块小计		6	0	144	0	144		2周	2周	2周		
勤工俭学	G02729	校外实习实训	6	C	144		144		2周	2周	2周		
	G00031	社会实践	2	C	48		48	2					社会实践周安排在暑假
	G03962	岗位实习	16	C	384		384					4周	14周
	G00032	毕业设计（论文）	4	C	64		64					4	
	“勤工助学”模块小计		34		640	0	640						勤工助学学分不低于34，学时不低于640
总 计			137	0	2584	862	1782	31	24	14	4	8	0
占总学时比例	A类课程比例		B类课程理论部分				B类课程实践部分				C类课程比例		
	8.30%		31.30%				42.60%				24.00%		
	理论部分						实践部分（应在50%以上）						
	33.60%						66.40%						
动漫制作技术专业	执笔人（签名）						审核人（签名）				年 月 日		

- 注：
1. “计划学时”=“周学时”×“课堂教学与课内实践周数（每学期按20周计算）”。如未排满一学期的课程，应在备注栏中注明实际上课周数。
 2. 课内教学活动原则上按16-18学时计1学分。实践教学按24学时计1学分。
 3. 模块比例按学分进行统计，各类课程占总学时比例按学时进行统计。
 4. 课程类型分为纯理论课程（A类）、理论+实践课程（B类）、纯实践课程（C类）。
 5. 《形势与政策》第1~6学期进行，共计48学时，第6学期线上课，每学期8学时，累计到最后一学期计1学分。岗位实习24学分，其中12学分采用勤工助学方式岗位实习，分散在第1-5学期，勤工助学1学分40小时折算成课堂教学24学时
 6. 《军事理论》在军训期间集中安排。
 7. 综合实践课程中的专业实习实训部分课程按专业群开设课程，部分课程分专业方向开设课程。
 8. 凡是有认证要求的课程必须在备注栏中注明具体认证项目及等级。
 9. 《生涯体验——生涯规划》、《生涯体验——创业教育》与《生涯体验——就业指导》由三创学院组织实施。
 10. 入学教育由学工处负责，共32学时，2学分，含安全教育。
 11. 《劳动教育》课程由马克思主义学院和学工处组织实施，第1-2学期开展，每学期16学时，理论4学时，实践12学时。