

# 数字媒体艺术专业群人才培养方案

## 一、专业群名称

数字媒体艺术专业群

## 二、专业及代码

数字媒体艺术设计（核心专业）、代码 550103；动漫制作技术、代码 510215；游戏艺术设计、代码 550109。

## 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
数字媒体艺术设计	55	550103	数媒媒体艺术行业	5501 艺术设计类	UI 设计助理、摄影师助理、影视后期制作助理、UI 设计、后期剪辑师、新媒体推广	UI 设计师证、后期剪辑师证	Adobe Flash 交互设计师、Adobe 网络设计师、3ds Max 制作员、Unity 应用能力认证
游戏艺术设计	55	550109	游戏行业	5501 艺术设计类	游戏原画、游戏渲染、模型师、游戏艺术设计师		

## 就业岗位

序号	职业领域	工作岗位		
		初始岗位	目标岗位	发展岗位
1	动漫	角色、场景建模	动画设计与制作	动漫项目开发
2	数字媒体内容设计与制作	UI 设计助理、摄影师助理、影视后期制作助理	UI 设计、后期剪辑师、新媒体推广	影视特效
3	游戏艺术设计	游戏原画、游戏渲染	模型师	游戏艺术设计师/高级

## 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
数字媒体艺术设计专业	UI 设计与交互设计	通过本课程的学习使学生在移动应用的设计过程中，从项目讨论和确立、用户研究及产品创意，直至交互、界面和可用性测试完成的全过程的了解和实践	1. 数字产品的设计过程 2. 实现模型和心理模型 3. 目标导向设计概论 理解用户：定性研究与定量研究 4. 为用户建模：人物角色 5. 设计的基础：场景剧本和需求 6. 从需求到设计：框架和细化 7. 综合优秀的设计：原则 8. 平台和姿态

			9. 清除附加工作 10. 视觉界面设计
	影视广告制作	影视广告的定位、广告文案与脚本,能运用创意思维来对影视广告进行表现,最终运用摄影摄像来完成影视广告创作	1. 影视广告概述 2. 影视广告定位 3. 影视广告创意 4. 影视广告表现 5. 影视广告文案与脚本 6. 影视广告视觉造型设计 7. 影视广告拍摄 8. 影视广告声音与后期制作
	摄影与视频拍摄	掌握不同商业类型的拍摄能力,短视频的拍摄以及主题广告拍摄职业能力	摄影摄像技术、短视频拍摄与后期、影视
游戏艺术设计专业	3D, 2D 动画师	负责游戏中角色动画的设计 1、熟练应用三维、二维设计软件工具; 2、有极好的美术功底及审美和创意能力 3、手绘能力强,有团队合作的意识和互助精神	运动规律 VR 游戏角色设计 VR 游戏关卡设计 VR 游戏动画制作 VR 游戏艺术设计师 unity 游戏制作
	模型师	负责游戏中人物/角色,物体,环境等的 3D 模型 熟练应用三维软件工具; 有较强的 3d 贴图绘画功底; 3、扎实的绘画基本功,卓越的美术创意。	VR 游戏场景设计 VR 游戏特效制作 VR 游戏基础模型制作 VR 游戏角色模型制作
	渲染师	负责游戏中人物/角色,物体,环境等的 3D 场景的渲染合成	VR 游戏特效制作 VR 游戏材质灯光制作
	原画设计师	负责游戏中人物/角色,物体,环境等的设定	PAINTER、PHOTOSHOP 原画设计

	游戏 UI 设计师	负责游戏软件界面、移动设备界面、游戏界面、网站界面设计表现	1、熟悉 UI 界面设计相关工作内容及流程，熟练使用 2PHOTOSHOP、ILLUSTRATOR、UE4 等软件； 3、扎实的绘画基本功，色彩感觉良好，卓越的美术创意。
--	-----------	-------------------------------	--

## 六、培养目标

数字媒体艺术专业群是对接厦门文化创意产业，立足厦门融合了社会、科学、艺术和人文，培养具有良好的科学素养以及美术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型应用设计人才。

（一）动漫制作技术专业：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。

（二）数字媒体艺术设计专业：本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业道德和人文素养，掌握常见应用型数字媒体内容艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法，具备基本的数字媒体产品或应用内容创意策划能力，数字平面、三维媒体静态、动态与交互创意设计与表达制作能力，原型制作与二、三维数字媒体内容较熟练的生产制作能力，从事数字媒体内容艺术设计与管理工作的高素质技术技能人才。

（三）游戏艺术设计专业：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，掌握游戏美术设计能够适应游戏企业生产与管理一线需要的高素质技术技能人才。

## 七、培养规格

### （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，具有自我管理能力和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

动漫制作技术专业：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。

### 数字媒体艺术设计专业

- 1.具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力;
- 2.具备基本的语言沟通、创意创新、协作执行等素质与能力;
- 3.具备数字媒体内容开发生产行业机构中相关的管理与服务能力;
- 4.具备数字媒体应用内容项目开发创意策划、项目调研与用户体验实施能力;
- 5.具备数字媒体应用内容视听设计、交互设计、整合应用设计等创意艺术设计能力;
- 6.具备数字媒体应用内容原型制作及艺术设计相关生产制作能力;
- 7.掌握数字艺术、数字媒体基础知识，了解数字媒体技术与媒体传播基本知识，掌握数字媒体应用内容创意设计制作的主要方法。

游戏艺术设计专业：游戏原画设计、游戏模型制作、游戏角色、游戏场景、游戏

UI 设计、游戏策划与运营。

### 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。

## 八、课程设置级学时安排

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

公共必修课具体设置情况详见教学计划进程表，主要包括：

(1) 《思想道德与法治》3 学分，48 学时；《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》4 学分，64 学时；《形势与政策》1 学分，共 40 学时；《高等数学》安排在公共课模块，设置为 A 类课，4 学分，64 学时（说明：该点有数学课要求的专业填写）；《体育与健康》6 学分，96 学时，第一学期至第四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%；《军事课》包括军事理论和军事训练，2 学分，80 学时。《大学语文》2 学分，32 学时或《应用文写作》2 学分，32 学时。以上课程责任部门为人文社科学院。

(2) 《生涯体验-生涯规划》1 学分，16 学时；《生涯体验-创业教育》2 学分，32 学时；《生涯体验-就业指导》1 学分，16 学时。以上 3 门课程责任部门为三创学院。

(3) 《大学生心理健康教育》2 学分，32 学时；《入学教育》2 周；《劳动教育》1 学分，24 学时。以上 3 门课程责任部门学生工作处。

(4) 《基础英语》原则上 4 学分，64 学时，责任部门为外国语与旅游学院。

(5) 《信息技术》4 学分，64 学时，责任部门为信息工程学院。

#### 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（群）基础课

本专业（群）基础课程（群共享课）设置 5 门，共计 17 学分。包括：设计素描、设计色彩、设计构成、文化创意产业概论、二维基础软件 PS。

#### (2) 专业（群）核心课

本专业（群）核心课程设置 6 门，共计 24 学分。包括动画运动规律、三维动画软件、影视特效、影视广告制作、游戏特效制作、UE4 游戏制作。

#### (3) 专业拓展课程

本专业（群）拓展课程设置 9 门，共计 27 学分。包括摄影与摄像技术、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、游戏界面设计、UE 用户体验研究、二维矢量插画。

#### 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	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。
2	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。

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
3	影视特效	AE 基本命令制作精彩片头、AE 的动画曲线调整、AE 的动作捕捉器案例学习、文字特效制作、利用蒙版和文字特效制作片头、快慢镜头实现案例、蒙版动画、影片的专场特效学习、三维图层学习、三维技术的综合应用、跟踪技术、3DStroke 描边、Fractal Noise 知识学习、Wave World 特效制作、爆炸特效、离子游乐场、气泡插件
4	影视广告制作（三维）	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。
5	游戏特效制作	游戏特效顾名思义是指游戏画面当中的绚丽多彩的特殊效果，如技能、刀光、爆炸、流水、火焰等。在项目当中特效也会分为技能特效、场景特效、ui 特效等，在具体制作过程中，制作方式也会各有不同。游戏特效制作三大要素包括节奏感、颜色、特效表现形式
6	UE4 游戏制作	软件界面基础； 灯光、材质、地形、植被、模型导入导出、定序器，以及常见的模型操作知识； 雾效、灯光雾、后期处理体积等，对画面气氛营造起关键性作用的功能； 实践案例，一个是建筑相关的烘焙场景《入夜》，及复杂植被的森林场景《仲夏》，这是 CG 场景制作的两个主要的类别。

#### 4. 实践教学即勤工助学

(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。

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（含劳动教育）	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	顶岗实习	顶岗实习



学分	2	0	2	0	2	0	2	4	4	12
学时	48	48	48	48	48	48	48	480		
学分总计	28 学分									
学时总计	640 学时									

## (二) 学时学分安排

每个专业总学分控制在 140 学分以内。总学时一般在 2500-2700，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、教学计划套表

### (一) 教学计划总体安排 (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		毕业顶岗 实习	毕业设计 (论文)	毕业鉴定、 毕业教育	机动	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	0	4	8	0	1	20
	6	0	0	0	0	0	0	12	0	1	0	20
合计		76	5	2	2	12		16	8	1	5	120

注：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 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。

### (二) 数字媒体艺术专业群教学计划进程表 (2021 级)

模块名称 及比例	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	G00001	思想道德修养 与法律基础	3	B	48	24	24	3							

数字媒体艺术专业群人才培养方案

模块名称 及比例	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					
共 课 %	G00002	毛泽东思想和 中国特色社 会主义理论 体系概论	4	B	64	32	32		4									
	G00684	体育与健康 1	2	B	32	4	28	2										
	G00578	体育与健康 2	2	B	32	4	28		2									
	G00579	体育与健康 3	2	B	32	4	28			2								
	G00004	基础英语	4	B	64	32	32	4										
	G02727	信息技术	4	B	64	16	48		4									
	G00826	大学生心理健 康教育	2	B	32	16	16		2									
	G00010	军事课	2	B	80	32	48	2周										含军 事理 论和 军事 训练
	G00009	形势与政策	1	B	40	20	20	√	√	√	√	√						第 1-5 学期 进行
	G00003	大学语文	2	A	32	32	0					2						
	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						√					
	G00030	入学教育						√										
	“公共必修课”模块小 计			32		584	250	334	9	12	2	0	2	0				
	“综合 素质选 修课” 第 1-4 学期开 设	美育概论	2	A	32	32	0				2							
		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		96	96	0	0									

数字媒体艺术专业群人才培养方案

模块名称 及比例	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		
“公共课”模块小计			38		680	346	334	9	12	2	2	2	0		
专业(群) 共享课程	G01382	设计素描	4	B	64	20	44	4							
	G01383	设计色彩	4	B	64	20	44	4							
	G00074	设计构成	3	B	48	24	24		3						
	G02556	专业概论	2	A	32	32	0	2							
	G00522	二维基础软 (PS)	4	B	64	24	40	4							
	“专业(群)共享课程” 模块小计			17		272	120	152	14	3	0	0	0	0	
	G00483	动画剧本 写作基础	2	B	36	20	16		2		2				
	G00485	视听语言	4	B	72	24	48		4						
	G03083	动画角色 与场景设计	4	B	72	24	48			4					
	G03144	(Maya)基 础模型制 作	4	B	72	24	48	4							
	G03082	UI 视觉动效	4	B	72	24	48				4				
	G01903	UE 用户体验 研究	2	A	36	36					2				
	G00079	影视编辑	2	B	36	12	24				2				
	“动漫制作技术专业” 基础课模块小计			22		396	150	208	4	6	4	10	0	0	
	G02325	二维矢量软 件(AI)	4	B	72	32	40		4						
	G00485	视听语言	3	B	54	20	34			3					
	G01902	MG 动画制 作	4	B	72	32	40			4					
	G01901	影视剪辑 (Pr)	4	B	72	28	44		4						
	G01907	影视特效 (AE)	4	B	72	32	40				4				
	G02324	影视广告制 作	4	B	72	20	52					4			
	“数字媒体艺术设计			23		414	164	250	0	8	11	4	4	0	

模块名称 及比例	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		
	<b>专业”基础课模块小计</b>														
	G01575	速写（场景 与人物）	4	B	72	28	44		4						
	G02048	动画运动规 律	4	B	72	28	44			4					
	G02223	分镜头设计	4	B	72	28	44				4				
	G03109	二维动画 制作	4	B	72	28	44			4					
	G02047	游戏策划	2	A	36	36	0		2						
	<b>“游戏设计专业”基础 课模块小计</b>		18		324	148	176		6	8	4	0			
专 业 方 向 核 心 课 程	(1)动 漫制 作技 术专 业	G00087	动画运动 规律	4	B	72	24	48			4				
		G03110	动画分镜 设计	4	B	72	24	48			4				
		G03084	(maya)动 画制作	4	B	72	30	42				4			
		G03085	三维建模 与动画	4	B	72	30	42		4					
		G03086	三维材质 与渲染	4	B	72	30	42			4				
		G03087	二维动画制 作(MG动画)	4	B	72	24	48			4				
		G03088	动画短片创 意制作	4	B	72	24	48					4		
		<b>“动漫制作技术专业” 核心课模块小计</b>		28		504	186	318	0	4	16	4	4		
		G03089	界面设计基 础	4	B	72	32	40				4			
		G03090	交互设计程 序与方法	4	B	72	32	40			4				
		G03091	网络应用设 计	4	B	72	28	44				4			
		G03092	三维设计技 法	4	B	72	32	40			4				
		G03093	虚拟应用设 计	4	B	72	32	40					4		
	G03094	交互原型制 作	4	B	72	32	40				4				

数字媒体艺术专业群人才培养方案

模块名称 及比例	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	
	“数字媒体艺术设计” 核心课模块小计		24		432	188	244	0	0	8	12	4		
(3) 游 戏 艺 术 设 计 专 业	G03095	三维游戏美 术设计（角 色）	4	B	72	28	44			4				
	G03096	游戏交互原 型制作	4	B	72	28	44					4		
	G03097	二维游戏美 术设计	4	B	72	28	44				4			
	G03098	二维游戏美 术设计（原 画）	4	B	72	28	44				4			
	G03099	游戏交互技 术	4	B	72	28	44			4				
	G03100	三维游戏美 术设计（贴 图）	4	B	72	28	44				4			
	G03101	游戏交互动 画与特效	4	B	72	28	44					4		
	G03102	三维游戏美 术设计（建 模）	4	B	72	28	44		4					
	“游戏艺术设计专业” 核心课模块小计		32		576	224	352		4	8	12	8		
	G02905	摄影基础	4	B	64	24	40			4				
	G03103	摄像基础	2	B	36	12	24					2		
	G00082	原动画设 计	4	B	72	24	48				4			
	G03104	后期合成 制作（After Effect）	4	B	72	24	48					4		
G00097	动画影片欣 赏	2	A	36	36						2			
“动漫制作技术专业” 方向拓展课程模块小 计		16	0	280	120	160	0	0	0	4	8	0		
(2)数	G03103	摄像基础	2	B	36	20	16			4				
	G03105	运动规律与 动效设计	4	B	72	28	44			4				
	G02330	新媒体策划	2	A	36	36						2		

数字媒体艺术专业群人才培养方案

模块名称 及比例	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	
媒专 业		与运营												
	G02905	摄影基础	4	B	64	24	40	4						
	G03106	数媒项目设计	4	B	72	28	44				4			
	“数字媒体艺术设计专业“方向拓展课程模块小计		16		280	136	144	4	0	4	4	6	0	
	(3)游 戏专 业	G03107	游戏界面设计	4	B	72	28	44					4	
G01903		UE 用户体验研究	2	A	36	36			2					
G02905		摄影基础	4	B	72	28	44	4						
G03108		CG 造型基础与创造	2	A	36	36		2						
“游戏专业”方向拓展课程模块小计		12		216	128	88	4	2	2	0	4			
“课内教 学活动”总计		(1)动漫制作技术专业	12		213	922	1172	27	25	22	20	14	0	
		(2)数字媒体艺术设计专业	11		207	954	1124	27	23	25	22	16	0	
		(3)游戏艺术设计专业	11		2068	966	1102	27	27	20	18	14	0	
		“专业实习实训”模块小计		12	0	336	0	336	0	0	0	0	0	
勤 工 助 学		社会实践 (含劳动教育)	2	C	48		48	1+1						社会 实践 1周 安排 在暑 假
		G02729	校外实习实训	6	C	144		144		2周	2周	2周		
		G01282	毕业顶岗实习	16	C	384		384					4周	14周
		G00032	毕业设计(论文)	4	C	64		64					4周	
			“勤工助学”模块小计		28	C	640	0	640					
		(1)动漫制	149		2772	922	1812	27	25	22	20	14		

模块名称 及比例	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	
总计		作技术专业												
		(2) 数字媒 体艺术设计 专业	145		2718	954	1764	27	23	25	22	12	0	
		(3) 游戏艺 术设计专业	145		2708	966	1742	27	27	20	18	14	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			
	(1)动漫 专业	9.7%	22.8%				41.6%				23.7%			
	(2)数媒 专业	8.3%	26.7%				42.2%				22.8%			
	(3)游戏 专业	11%	24%				36.4%				28.6%			
		理论部分					实践部分(应在55%以上)							
	(1)动漫 专业	32.4%					67.6%							
	(2)数媒 专业	32.4%					67.6%							
	(3)游戏 专业	35%					65%							
专业群		执笔人(签 名)	年月日				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。校内集中实践、军事训练每周按24学时计1学分。顶岗实习每周按40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1~5学期进行,共计40学时,每学期8学时,累计到最后一学期计1学分。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 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在军事期间实施，不计算学时和学分。

### (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								
	社会实践(含劳动教育)						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		
	毕业生顶岗实习		2	-6	24		校外		
	毕业设计(论文)	动画短片、应用 APP、游戏制作	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		
		游戏艺术设计师证					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	584	250	334	32	22.3	25.3
	公共选修课	96	96	0	6	3	
专业(群)共享课		272	120	152	14	7.6	
专业(群)方向核心课程	(1) 动漫专业	504	186	318	28	19.3	
	(2) 数煤专业	432	188	244	24	20.5	
	(3) 游戏专业	432	168	264	24	21.5	
专业(群)方向基础课程	(1) 动漫专业	324	126	160	18	12.4	
	(2) 数煤专业	414	164	250	23	17.8	
	(3) 游戏专业	468	204	264	26	20.5	
专业(群)方向拓展课程	(1) 动漫专业	280	120	160	16	11.0	
	(2) 数煤专业	280	136	144	16	6.6	
	(3) 游戏专业	216	128	88	12	5.2	
勤工助学(周)		640	0	704	28	21.1	
总计	(1) 动漫专业	2700	898	1764	145		
	(2) 数煤专业	2718	954	1764	145		
	(3) 游戏专业	2708	966	1742	145		

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；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 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。

## 十、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学生评价、质量管理等方面。

### (一) 师资队伍

本专业群专职教师 19 人，其中双师型教师 10 人，占 53.3%，高职称 5 人，占 33.3%，研究生以上学历 7 人，占 46.6%，师资结构合理。

## （二）教学设施（对校内外实习实训基地、教室等提出有关要求。

### 1. 校内实训基地

#### （1）现有校内实训基地情况

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

#### （2）校外实训基地建设需求

## （三）教学资源

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。

## （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、自主学习能力和创新意识。

## （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，当然对于学生的学习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、勤工助学以及社会服务能力，也是作为学习评价重要的因素。

## 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. 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	147（动漫）、145（数媒）、145（游戏）	
学分结构	专业（群）共享课 17 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 28 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	28 学分	