

附件 2：专业群人才培养方案格式



# 厦门南洋职业学院

## 数字媒体艺术专业群

### 人才培养方案

|      |          |
|------|----------|
| 包含专业 | 专业名称     |
|      | 动漫制作技术   |
|      | 数字媒体艺术   |
|      | 游戏设计     |
|      | 环境艺术设计   |
| 适用年级 | 2019     |
| 群负责人 |          |
| 制定日期 | 2019-7-2 |

# 编制说明

本专业群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专业教研室、数字媒体艺术专业教研室、游戏设计专业教研室、环境艺术专业教研室与厦门触控科技有限公司、厦门翔通动漫有限公司、厦门翼讯科技有限公司、厦门安格森景观工程有限公司、厦门艺道景观规划设计有限公司等企业共同制订，并经专业群建设指导委员会审定、学校批准在数字媒体艺术专业群实施。

主要编制人：

教 研 室： 钟 丹 教 授  
汪 可 副 教 授  
张翼翔 讲 师  
郑培城 讲 师  
黄 硕 讲 师  
孙 韡 讲 师  
黄文珍 讲 师

厦门触控科技有限公司： 谢晋杰， 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  
厦门安格森景观工程有限公司： 吴贵安， 总经理  
厦门艺道景观规划设计有限公司： 肖 池， 总经理  
厦门翼讯科技有限公司： 杨荣灿， 总经理

审定：

厦门南洋职业学院：

曾 艳， 院长  
钟 丹 教 授  
汪 可 副教授  
张翼翔 讲 师  
郑培城 讲 师  
黄 硕 讲 师  
孙 韡 讲 师  
黄文珍 讲 师

厦门触控科技有限公司：

谢晋杰 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

厦门安格森景观工程有限公司： 吴贵安 总经理

厦门艺道景观规划设计有限公司： 肖 池 总经理

厦门翼讯科技有限公司： 杨荣灿 总经理

## 数字媒体艺术专业（群）人才培养方案评审表

| 评审专家（专业建设指导委员会成员）                     |     |                |            |    |
|---------------------------------------|-----|----------------|------------|----|
| 序号                                    | 姓名  | 工作单位           | 职称/职务      | 签名 |
| 1                                     | 谢晋杰 | 厦门触控科技有限公司     | 总经理        |    |
| 2                                     | 陈诗阳 | 厦门触控科技有限公司     | 教学总监       |    |
| 3                                     | 陈世铭 | 厦门翔通动漫有限公司     | 总经理        |    |
| 4                                     | 钟 斐 | 厦门翔通动漫有限公司     | 项目总监       |    |
| 5                                     | 曾艳  | 厦门南洋职业学院       | 艺术设计学院院长   |    |
| 6                                     | 钟丹  | 厦门南洋职业学院       | 教授/环艺教研室主任 |    |
| 7                                     | 吴贵安 | 厦门安格森景观工程有限公司  | 总经理        |    |
| 8                                     | 肖池  | 厦门艺道景观规划设计有限公司 | 总经理        |    |
| 9                                     | 杨荣灿 | 厦门翼讯科技有限公司     | 总经理        |    |
| 专家委员会评审意见                             |     |                |            |    |
| <p>评审组长签字：_____ 年 月 日</p>             |     |                |            |    |
| <p>学校意见</p> <p>主管校长签字：_____ 年 月 日</p> |     |                |            |    |

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中。

# 数字媒体艺术专业群人才培养方案

【专业群名称】数字媒体艺术

【所含专业及代码】动漫制作技术专业、代码 610207（核心专业）；数字媒体艺术设计专业、代码 650104；游戏设计专业、代码 650121；环艺设计专业、代码 650111。

【招生对象】经全国普通高等学校招生考试，达到我院录取分数线的普通高中及同等学历毕业生

【教育类型】高等职业教育

【办学层次】大专

【基本学制】3 年

## 一、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，

数字媒体艺术专业群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、劳等全面发展、具有良好的职业道德和综合素质，具有较强的专业能力和创意、创新、创业的基础能力，掌握必备的网络媒体设计能力，能进行网站整体形象策划与包装、移动端的交互设计与界面设计、视音频录制与剪辑、数码特效制作的专业技能，适应从事媒体设计、数码摄影摄像、影视剪辑与特效制作工作需要的高素质技术技能人才。

(三) 游戏设计专业：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。

游戏美术的毕业生应具备以下几方面的知识和能力：

- 1、具有熟练操作和使用计算机的能力；
- 2、能根据游戏策划方案设计与绘制游戏原画的能力；
- 3、能独立完成二维和三维游戏角色和场景的制作；
- 4、具有一定的数字娱乐知识和设计能力；
- 5、掌握游戏美术元素造型制作和视频编辑工具的正确使用方法；
- 6、具有编写游戏美术设计方案说明的基本能力

(四) 环境艺术设计专业：本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，适应社会发展和室内外装饰装修设计市场需求，艺术与技术并重，掌握室内外设计、家具设计、计算机辅助设计和环境工程施工与管理等相关专业知识，具备较强的室内外设计能力、家具设计能力、施工管理能力和沟通协调能力，富有良好的职业道德和创新精神，能在景观设计师、室内设计师、家具设计师、装饰工程业务员等岗位可胜任室内外空间设计、家具设计、装饰工程承接等岗位工作的高级技术应用型专门人才。

## 二、职业范围与主要就业岗位

### (一) 初始岗位

| 专业       | 就业岗位    | 建议获得职业资格及等级 |
|----------|---------|-------------|
| 数媒专业群    | 模型设计制作  | 动画设计师       |
| 动漫制作技术   | 角色、场景建模 | 原画师         |
| 游戏设计     | 渲染师     | 材质灯光师       |
| 数字媒体艺术设计 | 影视特效助理  | 特效师         |
| 环境艺术设计   | 设计助理    | 中级绘图员       |

## (二) 目标岗位

| 专业       | 就业岗位    | 建议获得职业资格及等级     |
|----------|---------|-----------------|
| 数媒专业群    | 数字艺术设计  |                 |
| 动漫制作技术   | 动画设计与制作 | 动画设计师/中级        |
| 游戏设计     | 模型师     | 游戏设计师/中级        |
| 数字媒体艺术设计 | 后期特效师   | 视频特效工程师/中级      |
| 环境艺术设计   | 景观设计师   | 助理景观设计三级师（高级技能） |

## (三) 发展岗位

| 专业       | 就业岗位 | 建议获得职业资格及等级 |
|----------|------|-------------|
| 数媒专业群    |      | 数字艺术项目管理    |
| 动漫制作技术   |      | 动漫项目开发      |
| 游戏设计     |      | 游戏制作人       |
| 数字媒体艺术设计 |      | 影视编导        |
| 环境艺术设计   |      | 项目经理        |

## 三、培养规格

### 1. 素质规格

- (1) 思想素质：热爱祖国；树立正确的世界观、人生观、价值观，具有良好的道德品质和文明行为习惯，具有自觉学法、懂法、守法意识。
- (2) 职业素质：责任心强，团结协作；具有较好的自学能力、分析问题和解决问题的能力；具有创新精神和开拓意识；具有较强的动手能力，能将理论知识应用于具体的实际工作中。
- (3) 人文素质：具有一定的文化艺术修养、语言文字表达和写作能力、信息收集与处理能力。
- (4) 身心素质：掌握现代体育运动基本知识和基本技能，身体健康，达到《大学生体质健康标准》所规定的各项指标；心理健康，人格完善。

### 2. 知识规格

(1) 掌握必备的文化基础知识：政治、体育、数学、外语、计算机等。

(2) 掌握数字媒体专业群的基础知识和基础理论；

(3) 掌握数字媒体专业群的专业知识；

### 3. 能力规格

(1) 具备基本的行业法律知识；

(2) 具备良好的人文素质、较强的身体素质与心理素质；

(3) 具备较熟练的计算机操作能力、具备基本的外语水平，有一定的应用听说读写能力；

(4) 具备岗位操作技能：。

(5) 具备数字媒体专业群的专业实操能力。

(6) 具备较好的团队协作能力。

## 三、知识结构、能力结构与要求

根据本专业（群）职业面向，通过调研社会对本专业人才的职业岗位能力的需求，同时结合现行的有关国家职业标准，将岗位所需的能力进行分解，确定本专业（群）人才的知识结构、能力结构及要求（包括素质要求、能力要求、知识要求），可以用下面的《工作任务与职业能力分析表》来表示。

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<br>原画设计<br>二维动画技法<br><br>Flash 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<br>MAYA<br>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 | 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  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 数字产品的设计过程</li> <li>2. 实现模型和心理模型</li> <li>3. 目标导向设计概论</li> <li>理解用户:定性研究与定量研究</li> <li>4. 为用户建模:人物角色</li> <li>5. 设计的基础:场景剧本和需求</li> <li>6. 从需求到设计:框架和细化</li> <li>7. 综合优秀的设计:原则</li> <li>8. 平台和姿态</li> <li>9. 清除附加工作</li> <li>10. 视觉界面设计</li> </ol> |
|            | 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  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影视广告概述</li> <li>2. 影视广告定位</li> <li>3. 影视广告创意</li> <li>4. 影视广告表现</li> <li>5. 影视广告文案与脚本</li> <li>6. 影视广告视觉造型设计</li> <li>7. 影视广告拍摄</li> <li>8. 影视广告声音与后期制作</li> </ol>  |
|            | 电子商务美工     | 电商设计中的有关知识,丰富学生的设计创意并提高动手制作能力。   | <p>电商新人设计者如何快速成长</p> <p>电商黄金构图法</p> <p>电商设计色彩</p> <p>电商文案</p> <p>电商创意海报</p> <p>高点击率推广图</p> <p>高转化详情页技巧</p> <p>电商首页设计技巧</p>  |
| 游戏设计专业     | 3D, 2D 动画师 | <p>负责游戏中角色动画的设计</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、熟练应用三维、二维设计软件工具;</li> <li>2、有极好的美术功底及审美和创意能力</li> </ol> | <p>运动规律</p> <p>VR 游戏角色设计</p> <p>VR 游戏关卡设计</p> <p>VR 游戏动画制作</p> <p>VR 游戏设计师</p> <p>unity 游戏制作</p>  |

|          |                |  |  |
|----------|----------------|--|--|
|          |                | 3、手绘能力强,有团队合作的意识和互助精神  |  |
|          | 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;<br>有较强的3d贴图绘画功底;<br>3、扎实的绘画基本功,卓越的美术创意。                     | VR 游戏场景设计<br>VR 游戏特效制作<br>VR 游戏基础模型制作<br>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<br>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<br>原画设计  |
|          | 多媒体动画设计 UI 设计师 | 负责软件界面、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<br>2PHOTOSHOPILLUSTRATOR、FLASH 等软件;<br>3、扎实的绘画基本功,色彩感觉良好,卓越的美术创意。 |
| 环境艺术设计专业 | 中级绘图员          | 具有制图识图能力;<br>CAD、3DMAX 电脑绘图能力; 计算机操作能力;<br>中小型的室内设计工程中配合室内设计师绘制室内设计方案和施工图纸能力; 制作一些简单的方案推敲效果图能力 | 设计制图; 室内设计; 计算机辅助设计 CAD; 计算机辅助设计 3DMAX、园林景观设计与小品设计; 环境设施与小品设计; 园林景观工程技术;                     |
|          | 装饰工程业务员        | 具有装饰公司形象宣传和业务推广、客户洽谈、沟通、协调,签订装饰业务  | 设计制图; 室内设计; 园林景观设计与小品设计; 效果图表现技法; 家具设计与陈设;   |

|                     |   |  |
|---------------------|---|--|
|                     | <p>合同的能力；熟悉室内、景观装饰特性能力；掌握装饰空间分析语言能力；处理好项目签约的能力</p>  | <p>装饰材料与构造</p>   |
| 装饰工程施工员             | <p>具有较强的识图和绘图能力、环境的预算能力、环境工程施工管理的能力、运用材料和施工工艺的能力、较强的团队合作精神和组织协调能力</p>   | <p>设计制图；室内设计；效果图表现技法；家具设计与陈设；植物景观配置；环境规划设计；园林景观设施设计；环境设施与小品设计；园林景观工程技术；</p>  |
| 设计师（室内设计/家具设计/景观设计） | <p>具有室外环境工程设计与表达的能力；处理好景观设计与建筑、文学、艺术等的关系能力；熟悉景观特性能力；熟悉一种景观空间分析语言能力；掌握表现手段能力，具有较强手绘速写能力；具有较强的识图和绘图能力；外环境工程的预算能力；室外环境工程施工管理的能力；运用材料和施工工艺的能力</p> | <p>设计制图；效果图表现技法；计算机辅助设计：（PHOTOSHOP、CAD、3DMAX、SketchUP）；室内设计；植物景观配置；环境规划设计；园林景观设施设计；环境设施与小品设计；园林景观工程技术；装饰材料与构造；</p> |

### 五、课程结构（详见附件3）

|        |                      |          | 课程名称    | 学习项目 |   |   |   |   |   | 课时  |
|--------|----------------------|----------|---------|------|---|---|---|---|---|-----|
| 勤工助学   |                      |          | 专业实训实训  | →    |   |   |   |   |   | 480 |
|        |                      |          | 社会实践    | →    |   |   |   |   |   | 80  |
|        |                      |          | 毕业设计    | →    |   |   |   |   |   | 320 |
|        |                      |          | 毕业生顶岗实习 | →    |   |   |   |   |   | 960 |
| 拓展课程   | 专业方向拓展课程             | ***专业    | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      | ***专业    | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      | ***专业    | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | →       | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        | 公共拓展课程               | 公共选修项目   | 选修项目    | →    |   |   |   |   |   |     |
|        |                      |          | 必修项目    | →    |   |   |   |   |   |     |
|        |                      | 综合素质选修项目 | 选修项目    | →    |   |   |   |   |   |     |
|        |                      |          | 必修项目    | →    |   |   |   |   |   |     |
| 专业课程   | 专业方向核心课程             | ***专业    | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      | ***专业    | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      | ***专业    | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        |                      |          | ***岗位   | →    | → | → | → | → | → | →   |
|        | 专业群基础课程              | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
|        |                      | →        | →       | →    | → | → | → | → | → |     |
| 公共基础课程 | 思想道德修养与法律基础          | →        |         |      |   |   |   | 3 |   |     |
|        | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | →        |         |      |   |   |   | 4 |   |     |
|        | 体育与健康1               | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 体育与健康2               | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 体育与健康3               | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 体育与健康4               | →        |         |      |   |   |   |   |   |     |
|        | 基础英语1                | →        |         |      |   |   |   | 4 |   |     |
|        | 基础英语2                | →        |         |      |   |   |   | 4 |   |     |
|        | 计算机应用基础              | →        |         |      |   |   |   | 4 |   |     |
|        | 大学生心理健康教育            | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 军事课                  | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 形势与政策                | →        |         |      |   |   |   | 1 |   |     |
|        | 应用文写作                | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 生涯体验-生涯规划            | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 生涯体验-创业教育            | →        |         |      |   |   |   | 2 |   |     |
|        | 生涯体验-就业指导            | →        |         |      |   |   |   | 1 |   |     |
|        | 素质拓展                 | →        |         |      |   |   |   | 4 |   |     |

纵向递进

横向递进

## 六、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<br>课内实践 | 考试 | 入学教育<br>与军训 (含<br>安全教育) | 社会实践<br>(含劳动<br>教育 1 周) | 专业实习实践 |    | 毕业顶岗<br>实习 | 毕业设计<br>(论文)     | 毕业鉴定、<br>毕业教育 | 小计  |
|-----|----|---------------|----|-------------------------|-------------------------|--------|----|------------|------------------|---------------|-----|
|     |    |               |    |                         |                         | 课内     | 课外 |            |                  |               |     |
| 一   | 1  | 15            | 1  | 2                       | 2                       | 0      | 0  | 0          | 0                | 0             | 20  |
|     | 2  | 16            | 1  | 0                       | 0                       | 2      | 2  | 0          | 0                | 0             | 20  |
| 二   | 3  | 16            | 1  | 0                       | 0                       | 2      | 2  | 0          | 0                | 0             | 20  |
|     | 4  | 16            | 1  | 0                       | 0                       | 2      | 2  | 0          | 0                | 0             | 20  |
| 三   | 5  | 16            | 1  | 0                       | 0                       | 0      | 0  | 24         | 4(工科类<br>专业 8 周) | 0             | 20  |
|     | 6  | 0             | 0  | 0                       | 0                       | 0      | 0  |            | 0                | 1             | 20  |
| 合 计 |    | 79            | 5  | 2                       | 2                       | 12     |    | 24         | 4 或 8            | 1             | 120 |

(二) 数字媒体艺术专业群教学计划进程表 (2019 级)

| 模块名称<br>及比例          | 课程代码   | 课程名称                     | 学分 | 课<br>程<br>类<br>型 | 总<br>学<br>时 | 学时分配   |        | 各学期周学时分配 |   |   |   |   |   | 备注 |  |                                   |
|----------------------|--------|--------------------------|----|------------------|-------------|--------|--------|----------|---|---|---|---|---|----|--|-----------------------------------|
|                      |        |                          |    |                  |             | 理<br>论 | 实<br>践 | 一        |   | 二 |   | 三 |   |    |  |                                   |
|                      |        |                          |    |                  |             |        |        | 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |    |  |                                   |
| 公<br>共<br>课<br><br>% | G00001 | 思想道德修养与法律基础              | 3  | B                | 48          | 32     | 16     |          |   | 3 |   |   |   |    |  |                                   |
|                      | G00002 | 毛泽东思想和中国特色社会主义<br>理论体系概论 | 4  | B                | 64          | 49     | 15     |          |   |   | 4 |   |   |    |  |                                   |
|                      | G00684 | 体育与健康 1                  | 2  | B                | 32          | 8      | 24     | 2        |   |   |   |   |   |    |  |                                   |
|                      | G00578 | 体育与健康 2                  | 2  | B                | 32          | 8      | 24     |          | 2 |   |   |   |   |    |  |                                   |
|                      | G00579 | 体育与健康 3                  | 2  | B                | 32          | 4      | 28     |          |   | 2 |   |   |   |    |  | 第三或第四学期<br>开设。                    |
|                      | G00685 | 体育与健康 4                  |    |                  |             |        |        |          |   |   |   |   |   |    |  |                                   |
|                      | G00004 | 基础英语                     | 4  | B                | 64          | 48     | 16     | 4        |   |   |   |   |   |    |  | 艺术第一学期, 机电、<br>信息、建工第二学期          |
|                      | G00006 | 计算机应用基础                  | 4  | B                | 64          | 32     | 32     | 4        |   |   |   |   |   |    |  | 信息、机电、建工、<br>艺术第一学期, 其他<br>学院第二学期 |
|                      | G00826 | 大学生心理健康教育                | 2  | B                | 32          | 16     | 16     |          | 2 |   |   |   |   |    |  | 人文、外旅、经管<br>第一学期, 其他学<br>院第二学期    |
|                      | G00010 | 军事课                      | 2  | B                | 92          | 32     | 60     | 2        |   |   |   |   |   |    |  | 含军事理论和军<br>事训练, 军训期间<br>完成        |

| 模块名称<br>及比例    | 课程代码                                | 课程名称        | 学分 | 课程<br>类型 | 总<br>学时 | 学时分配   |        | 各学期周学时分配 |   |   |   |   |   | 备注  |     |
|----------------|-------------------------------------|-------------|----|----------|---------|--------|--------|----------|---|---|---|---|---|---|-----|
|                |                                     |             |    |          |         | 理<br>论 | 实<br>践 | 一        |   | 二 |   | 三 |   |   |     |
|                |                                     |             |    |          |         |        |        | 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |   |     |
|                | G00009                              | 形势与政策       | 1  | B        | 80      | 40     | 40     | √        | √ | √ | √ | √ |   | 第1-5学期进行，<br>每学期8学时   |     |
|                | G02231                              | 职业发展与创业就业教育 | 4  | B        | 40      | 20     | 20     |          | √ | √ | √ |   |   | 分三个学期第二<br>学期生涯规划，第<br>三学期创业教育，<br>第四学期就业指<br>导，每学期10个<br>课时，采用线上与<br>线下相结合的教学<br>模式。 |     |
|                | G01805                              | 素质拓展        | 4  | C        |         |        |        | √        | √ | √ | √ | √ |   | 计学分不计学时   |     |
|                | <b>“公共必修课”模块小计</b>                  |             | 34 |          | 540     | 268    | 272    | 12       | 4 | 5 | 4 | 0 | 0 |   |     |
|                | <b>“综合素质选修课”<br/>第2-4学期开设</b>       |             | 2  |          |         |        |        |          |   |   |   |   |   | 科技类   |     |
|                |                                     |             | 2  |          |         |        |        |          |   | 2 |   |   |   |   | 经管类 |
|                |                                     |             | 2  |          |         |        |        |          |   |   | 2 |   |   |   | 人文类 |
|                |                                     |             | 2  |          |         |        |        |          |   |   |   |   |   |   | 艺术类 |
|                |                                     |             | 2  |          |         |        |        |          |   | 2 |   |   |   |   |     |
|                | <b>“综合素质选修课”模块小计<br/>(至少应选修6学分)</b> |             | 6  | A        | 96      | 96     | 0      | 0        | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 |   |     |
|                | <b>“公共课”模块小计</b>                    |             | 6  |          |         |        |        |          | 2 | 2 | 2 |   |   |   |     |
| 专业(群)共享课程<br>% | 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 |   |   |   |   |   |     |
|                | G02287                              | 文化创意产业概论    | 2  | A        | 32      | 32     | 0      | 2        |   |   |   |   |   |   |     |
|                | <b>“专业(群)共享课程”模块小计</b>              |             | 13 |          | 208     | 96     | 112    | 10       | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 |   |     |
| (1)动           | G00678                              | 艺用人体解剖学     | 2  | B        | 32      | 12     | 20     |          | 2 |   |   |   |   |   |     |
|                | G00483                              | 动画剧本写作基础    | 2  | B        | 32      | 20     | 12     |          | 2 |   |   |   |   |   |     |
|                | G00522                              | 二维基础软件(PS)  | 4  | B        | 64      | 24     | 40     | 4        |   |   |   |   |   |   |     |
|                | G00485                              | 视听语言        | 4  | B        | 64      | 24     | 40     |          | 4 |   |   |   |   |   |     |

| 模块名称<br>及比例                               | 课程代码           | 课程名称                   | 学分                                | 课程<br>类型 | 总<br>学时 | 学时分配     |         | 各学期周学时分配 |   |    |    |    |    | 备注 |  |  |  |            |
|---|----------------|------------------------|-----------------------------------|----------|---------|----------|---------|----------|---|----|----|----|----|----|--|--|--|------------|
|   |                |                        |                                   |          |         | 理<br>论   | 实<br>践  | 一        |   | 二  |    | 三  |    |    |  |  |  |            |
|   |                |                        |                                   |          |         |          |         | 1        | 2 | 3  | 4  | 5  | 6  |    |  |  |  |            |
| 专<br>业<br>方<br>向<br>核<br>心<br>课<br>程<br>% | 漫制             | G00087                 | 动画运动规律                            | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    | 4  |    |    |    |  |  |  |            |
|   | 作技             | G01575                 | 速写（场景和人物）                         | 4        | B       | 64       | 20      | 44       |   | 4  |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | 术专             | G01863                 | 动画角色设计                            | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    | 4  |    |    |    |  |  |  |            |
|   | 业              | G01864                 | 动画场景设计                            | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    |    | 4  |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G00082                 | 原画设计                              | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    |    | 4  |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G02223                 | 分镜头设计                             | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    | 4  |    |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G02316                 | 二维动画制作（Flash）                     | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    | 4  |    |    |    |  |  |  | 带格式的：非突出显示 |
|   |                | G02317                 | 三维模型制作（MaYa）                      | 8        | B       | 128      | 48      | 80       |   | 8  |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G01865                 | MaYa 材质灯光制作                       | 4        | B       | 64       | 30      | 34       |   |    | 4  |    |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G02318                 | 三维动画制作（MaYa）                      | 4        | B       | 64       | 30      | 34       |   |    |    | 4  |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G02319                 | 影视后期特效制作与合成<br>（After Effect, pr） | 6        | B       | 96       | 36      | 60       |   |    |    |    | 6  |    |  |  |  |            |
|   |                | G01641                 | 动画设计师                             | 2        | B       | 32       | 12      | 20       |   |    |    | 2  |    |    |  |  |  |            |
|   |                | G01867                 | VR 建筑浏览                           | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    |    |    | 4  |    |  |  |  |            |
|   |                | G01922                 | 动画短片创意与设计                         | 4        | B       | 64       | 24      | 40       |   |    |    |    |    | 4  |  |  |  |            |
|   |                | “动漫制作技术专业”核心课模块小计      |                                   | 72       |         | 115<br>2 | 46<br>0 | 692      | 4 | 20 | 20 | 14 | 14 | 0  |  |  |  |            |
| (2)数<br>字媒<br>体艺<br>术设                    | G00088         | 摄影与摄像技术                | 4                                 | B        | 64      | 28       | 36      |          |   | 4  |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | G00522         | 二维基础软件（PS）             | 4                                 | B        | 64      | 28       | 36      |          | 4 |    |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | G0023223<br>25 | 二维矢量软件计算机辅助设计<br>2（AI） | 3                                 | B        | 48      | 18       | 30      |          | 3 |    |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | G00216         | 图形创意                   | 3                                 | B        | 48      | 18       | 30      | 3        |   |    |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | G00087         | 动画运动规律                 | 3                                 | B        | 48      | 20       | 28      |          | 3 |    |    |    |    |    |  |  |  |            |
|   | G00485         | 视听语言                   | 3                                 | B        | 48      | 20       | 28      |          |   | 3  |    |    |    |    |  |  |  |            |

| 模块名称<br>及比例           | 课程代码                       | 课程名称           | 学分 | 课程<br>类型  | 总<br>学时 | 学时分配        |            | 各学期周学时分配   |          |           |           |           |           | 备注       |  |
|-----------------------|----------------------------|----------------|----|-----------|---------|-------------|------------|------------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|--|
|                       |                            |                |    |           |         | 理<br>论      | 实<br>践     | 一          |          | 二         |           | 三         |           |          |  |
|                       |                            |                |    |           |         |             |            | 1          | 2        | 3         | 4         | 5         | 6         |          |  |
|                       |                            |                |    |           |         |             |            |            |          |           |           |           |           |          |  |
| 计专<br>业               | G02223                     | 分镜头设计          | 4  | B         | 64      | 28          | 36         |            |          |           | 4         |           |           |          |  |
|                       | G01902                     | MG 动画制作        | 4  | B         | 64      | 18          | 46         |            |          | 4         |           |           |           |          |  |
|                       | G01904                     | UI 动效设计        | 4  | B         | 64      | 18          | 46         |            |          |           |           | 4         |           |          |  |
|                       | G02323                     | XD 原型设计        | 4  | B         | 64      | 18          | 46         |            |          |           | 4         |           |           |          |  |
|                       | G01680                     | 界面设计           | 4  | B         | 64      | 24          | 40         |            |          |           | 4         |           |           |          |  |
|                       | G01906                     | 交互设计艺术         | 4  | B         | 64      | 40          | 24         |            |          | 4         |           |           |           |          |  |
|                       | G01901                     | 影视剪辑 (Pr)      | 4  | B         | 64      | 20          | 44         |            | 4        |           |           |           |           |          |  |
|                       | G01907                     | 影视特效 (AE)      | 4  | B         | 64      | 20          | 44         |            |          | 4         |           |           |           |          |  |
|                       | G01908G0<br>2324           | 影视广告制作 (C4D) 1 | 8  | B         | 128     | 32          | 96         |            |          |           | 8         | 8         |           |          |  |
|                       | G01910                     | 电子商务美工         | 4  | B         | 64      | 16          | 48         |            |          |           | 4         |           |           |          |  |
|                       | G00979                     | 移动终端 UI 设计     | 4  | B         | 64      | 20          | 44         |            |          |           |           | 4         |           |          |  |
|                       | <b>“数字媒体艺术设计专业”核心课模块小计</b> |                |    | <b>68</b> |         | <b>1088</b> | <b>378</b> | <b>710</b> | <b>3</b> | <b>14</b> | <b>19</b> | <b>20</b> | <b>12</b> | <b>0</b> |  |
| (3)游<br>戏设<br>计专<br>业 | G00678                     | 艺用人体解剖学        | 4  | B         | 64      | 20          | 44         |            | 4        |           |           |           |           |          |  |
|                       | G02047                     | 游戏策划           | 2  | B         | 32      | 20          | 12         |            |          | 2         |           |           |           |          |  |
|                       | G00522                     | 二维基础软件 (PS)    | 4  | B         | 64      | 24          | 40         |            | 4        |           |           |           |           |          |  |
|                       | G02048                     | 运动规律           | 4  | B         | 64      | 24          | 40         |            |          | 4         |           |           |           |          |  |
|                       | G01575                     | 速写 (场景和人物)     | 4  | B         | 64      | 20          | 44         |            | 4        |           |           |           |           |          |  |
|                       | G02049                     | 游戏角色设计         | 8  | B         | 128     | 48          | 80         |            |          | 8         |           |           |           |          |  |
|                       | G02050                     | 游戏场景设计         | 8  | B         | 128     | 48          | 80         |            |          |           | 8         |           |           |          |  |
|                       | G02051                     | 游戏关卡设计         | 4  | B         | 64      | 24          | 40         |            |          |           | 4         |           |           |          |  |
|                       | G02052                     | 游戏基础模型制作       | 4  | B         | 64      | 24          | 40         | 4          |          |           |           |           |           |          |  |



| 模块名称<br>及比例                 | 课程代码            | 课程名称                    | 学分 | 课程<br>类型 | 总<br>学时  | 学时分配    |        | 各学期周学时分配 |    |    |    |    |   | 备注 |  |                |
|-----------------------------|-----------------|-------------------------|----|----------|----------|---------|--------|----------|----|----|----|----|---|----|--|----------------|
|                             |                 |                         |    |          |          | 理<br>论  | 实<br>践 | 一        |    | 二  |    | 三  |   |    |  |                |
|                             |                 |                         |    |          |          |         |        | 1        | 2  | 3  | 4  | 5  | 6 |    |  |                |
|                             | G02053          | 游戏角色模型制作                | 8  | B        | 128      | 48      | 80     | ▲        | 8  |    |    |    |   |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02054          | 游戏材质灯光制作                | 4  | B        | 64       | 24      | 40     | ▲        |    | 4  |    |    |   |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02055          | 游戏动画制作                  | 4  | B        | 64       | 24      | 40     | ▲        |    |    | 4  |    |   |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02056          | 游戏设计师                   | 4  | B        | 64       | 24      | 40     | ▲        |    |    | 4  |    |   |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02057          | 游戏特效制作                  | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    |    |    | 4  |   |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02058          | unity 游戏制作              | 4  | B        | 64       | 24      | 40     | ▲        |    |    |    |    | 4 |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | G02059          | 游戏运营管理                  | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    |    |    |    | 4 |    |  | 带格式的：字体颜色：自动设置 |
|                             | “游戏设计专业”核心课模块小计 |                         | 74 |          | 118<br>4 | 44<br>4 | 740    | 4        | 20 | 18 | 20 | 12 | 0 |    |  |                |
| (4)环<br>境艺<br>术设<br>计专<br>业 | G02207          | 设计制图                    | 4  | B        | 72       | 22      | 50     |          | 4  |    |    |    |   |    |  |                |
|                             | G00237          | 效果图表现技法                 | 4  | B        | 72       | 22      | 50     |          | 4  |    |    |    |   |    |  |                |
|                             | G00512          | 环境规划设计                  | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    | 4  |    |    |   |    |  |                |
|                             | G01603          | 装饰材料与构造                 | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    |    | 4  |    |   |    |  |                |
|                             | G02326          | 展示与照明设计                 | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    |    |    | 4  |   |    |  |                |
|                             | G00239          | 家具设计与陈设                 | 4  | B        | 64       | 24      | 40     |          |    |    | 4  |    |   |    |  |                |
|                             | G00589          | 计算机辅助设计（一）CAD           | 4  | B        | 72       | 22      | 50     |          | 4  |    |    |    |   |    |  |                |
|                             | G0136123<br>27  | 计算机辅助设计（二）Skecth UP     | 4  | B        | 64       | 32      | 32     |          |    |    | 4  |    |   |    |  |                |
|                             | G02006          | 计算机辅助设计（三）3DMAX         | 4  | B        | 64       | 32      | 32     |          |    |    |    |    | 4 |    |  |                |
|                             | G01690          | 计算机辅助设计（四）<br>Photoshop | 4  | B        | 64       | 32      | 32     |          |    |    |    | 4  |   |    |  |                |
|                             | G00769          | 室内设计                    | 4  | B        | 64       | 32      | 32     |          |    |    | 4  |    |   |    |  |                |
| G01682                      | 园林景观设计          | 4                       | B  | 64       | 32       | 32      |        |          |    |    | 4  |    |   |    |  |                |
| G02328                      | 植物景观与插花艺术       | 4                       | B  | 72       | 22       | 50      |        | 4        |    |    |    |    |   |    |  |                |

| 模块名称<br>及比例                               | 课程代码                     | 课程名称                       | 学分        | 课程<br>类型 | 总<br>学时 | 学时分配   |        | 各学期周学时分配 |    |    |    |    |   | 备注 |  |
|---|--------------------------|----------------------------|-----------|----------|---------|--------|--------|----------|----|----|----|----|---|----|--|
|   |                          |                            |           |          |         | 理<br>论 | 实<br>践 | 一        |    | 二  |    | 三  |   |    |  |
|   |                          |                            |           |          |         |        |        | 1        | 2  | 3  | 4  | 5  | 6 |    |  |
|   | G02329                   | 环境设施与景观小品设计                | 4         | B        | 64      | 32     | 32     |          |    | 4  |    |    |   |    |  |
|   | G02087                   | 园林景观工程技术                   | 4         | B        | 64      | 32     | 32     |          |    |    |    | 4  |   |    |  |
|   | <b>“环境艺术设计专业”核心课模块小计</b> |                            | 60        |          | 992     | 408    | 584    | 0        | 16 | 16 | 16 | 12 | 0 |    |  |
| 专<br>业<br>方<br>向<br>拓<br>展<br>课<br>程<br>% | 专<br>业<br>1              | G00088                     | 摄影与摄像技术   | 2        | B       | 32     | 12     | 20       |    |    |    |    | 2 |    |  |
|   |                          | G00100                     | 服装史       | 2        | A       | 32     | 32     |          |    |    |    | 2  |   |    |  |
|   |                          | G00097                     | 动画影片欣赏    | 2        | A       | 32     | 32     |          |    |    |    | 2  |   |    |  |
|   |                          | <b>动漫制作技术专业”方向拓展课程模块小计</b> |           | 6        | 0       | 96     | 76     | 20       | 0  | 0  | 0  | 0  | 6 | 0  |  |
|   | 专<br>业<br>2              | G01903                     | UE 用户体验研究 | 2        | A       | 32     | 32     |          |    |    |    | 2  |   |    |  |
|   |                          | G01913                     | 动画短片创作    | 2        | B       | 32     | 12     | 20       |    |    |    | 2  |   |    |  |
|   |                          | G0191402<br>330            | 新媒体策划与运营  | 2        | A       | 32     | 32     |          |    |    |    | 2  |   |    |  |
|   |                          | <b>数字媒体艺术专业“方向拓展课程模块小计</b> |           | 6        |         | 96     | 76     | 20       |    |    |    | 2  | 4 |    |  |
|   | 专<br>业<br>3              | G01068                     | 中外建筑史     | 2        | A       | 32     | 32     | 0        |    |    |    |    | 2 |    |  |
|   |                          | G00096                     | 中国工艺美术史   | 2        | A       | 32     | 32     | 0        |    |    |    |    | 2 |    |  |
|   |                          | G00100                     | 服装史       | 2        | A       | 32     | 32     | 0        |    |    |    |    | 2 |    |  |
|   |                          | <b>游戏设计专业”方向拓展课程模块小计</b>   |           | 6        | 0       | 96     | 96     | 0        | 0  | 0  | 0  | 0  | 6 | 0  |  |
|   | 专<br>业<br>4              | G00662                     | 模型制作      | 3        | B       | 48     | 18     | 30       |    |    |    |    | 3 |    |  |
|   |                          | G02331                     | 项目设计与预算   | 4        | B       | 64     | 24     | 40       |    |    |    |    | 4 |    |  |
|   |                          | G02208                     | 民宿设计      | 3        | B       | 48     | 18     | 30       |    |    |    | 3  |   |    |  |
|   |                          | G00240                     | 人体工程学     | 3        | B       | 48     | 18     | 30       | 3  |    |    |    |   |    |  |
| G01339                                    |                          | 建筑初步                       | 3         | B        | 54      | 24     | 30     |          | 3  |    |    |    |   |    |  |
| <b>环境艺术设计专业”方向拓展课程模块小计</b>                |                          | 16                         | 0         | 262      | 102     | 160    | 3      | 3        | 0  | 3  | 7  |    |   |    |  |

| 模块名称<br>及比例    | 课程代码                        | 课程名称          | 学分           | 课程<br>类型 | 总<br>学时  | 学时分配     |          | 各学期周学时分配 |        |        |        |    |   | 备注 |  |
|----------------|-----------------------------|---------------|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|--------|--------|--------|----|---|----|--|
|                |                             |               |              |          |          | 理<br>论   | 实<br>践   | 一        |        | 二      |        | 三  |   |    |  |
|                |                             |               |              |          |          |          |          | 1        | 2      | 3      | 4      | 5  | 6 |    |  |
| “课内教<br>学活动”总计 |                             | (1)动漫制作技术专业   | 131          | 0        | 209<br>2 | 99<br>6  | 109<br>6 | 2<br>6   | 29     | 27     | 20     | 20 | 0 |    |  |
|                |                             | (2)数字媒体艺术设计专业 | 129          | 0        | 202<br>8 | 92<br>2  | 110<br>6 | 2<br>5   | 23     | 26     | 26     | 16 | 0 |    |  |
|                |                             | (3)游戏设计专业     | 133          | 0        | 231<br>6 | 10<br>72 | 124<br>4 | 2<br>6   | 27     | 27     | 24     | 22 | 0 |    |  |
|                |                             | (4)环境艺术设计专业   | 129          | 0        | 214<br>4 | 97<br>8  | 116<br>6 | 2<br>3   | 26     | 21     | 23     | 19 | 0 |    |  |
| 勤工<br>助学<br>%  | 专业<br>群实<br>践               |               |              |          |          |          |          |          |        |        |        |    |   |    |  |
|                | (1)<br>“动<br>漫专<br>业”<br>实践 | G01576        | 速写（场景和人物）    | 2        | C        | 44       |          | 44       | 2<br>周 |        |        |    |   |    |  |
|                |                             | G01761        | Flash 动画制作实践 | 2        | C        | 44       |          | 44       |        | 2<br>周 |        |    |   |    |  |
|                |                             | G02334        | MaYa 动画制作实训  | 2        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 2<br>周 |    |   |    |  |
|                | (2)<br>“数<br>媒专<br>业”<br>实践 | G02160        | 数字插画实训       | 2        | C        | 44       |          | 44       | 2<br>周 |        |        |    |   |    |  |
|                |                             | G02224        | 片头动画实训       | 2        | C        | 44       |          | 44       |        | 2<br>周 |        |    |   |    |  |
|                |                             | G02332        | 交互界面实训       | 2        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 2<br>周 |    |   |    |  |
|                | (3)<br>“游<br>戏专<br>业”<br>实践 | G02333        | 游戏角色模型制作实训   | 2        | C        | 44       |          | 44       | 2<br>周 |        |        |    |   |    |  |
|                |                             | G02345        | 游戏角色设计实训     | 2        | C        | 44       |          | 44       |        | 2<br>周 |        |    |   |    |  |
|                |                             | G02335        | 游戏场景设计实训     | 2        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 2<br>周 |    |   |    |  |
|                | (4)<br>“环<br>艺专<br>业”<br>实践 | G01689        | 园林景观设计实训     | 2        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 2<br>周 |    |   |    |  |
|                |                             | G00770        | 室内设计实训       | 1        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 1<br>周 |    |   |    |  |
|                |                             | G00511        | 环境设施设计实践     | 1        | C        | 44       |          | 44       |        |        | 1<br>周 |    |   |    |  |

| 模块名称<br>及比例  | 课程代码          | 课程名称       | 学分       | 课程<br>类型 | 总<br>学时  | 学时分配          |          | 各学期周学时分配 |        |    |    |    |        | 备注 |
|--------------|---------------|------------|----------|----------|----------|---------------|----------|----------|--------|----|----|----|--------|----|
|              |               |            |          |          |          | 理<br>论        | 实<br>践   | 一        |        | 二  |    | 三  |        |    |
|              |               |            |          |          |          |               |          | 1        | 2      | 3  | 4  | 5  | 6      |    |
|              | G02088        | 园林景观工程技术实训 | 2        | C        | 44       |               | 44       |          |        |    |    |    | 2<br>周 |    |
| “专业实习实训”模块小计 |               |            | 24       | 0        | 764      | 0             | 764      | 0        | 0      | 0  | 0  | 0  | 0      |    |
|              | G00031        | 社会实践       | 2        | C        | 80       |               | 80       | 2        |        |    |    |    |        |    |
|              | G01282        | 毕业顶岗实习     | 24       | C        | 960      |               | 960      |          |        |    |    |    | 24周    |    |
|              | G00032        | 毕业设计（论文）   | 4        | C        | 160      |               | 160      |          |        |    |    | 4周 |        |    |
| “勤工助学”模块小计   |               |            | 36       | C        | 1368     | 0             | 1368     |          |        |    |    |    |        |    |
| 总 计          | (1)动漫制作技术专业   |            | 167      |          | 346<br>0 | 99<br>6       | 246<br>4 | 2<br>6   | 29     | 27 | 20 | 20 | 0      |    |
|              | (2)数字媒体艺术设计专业 |            | 165      |          | 339<br>6 | 92<br>2       | 247<br>4 | 2<br>5   | 23     | 26 | 26 | 16 | 0      |    |
|              | (3)游戏设计专业     |            | 169      |          | 368<br>4 | 10<br>72      | 261<br>2 | 2<br>6   | 27     | 27 | 24 | 22 | 0      |    |
|              | (4)环境艺术设计专业   |            | 165      |          | 398<br>4 | 97<br>8       | 300<br>6 | 2<br>3   | 26     | 23 | 25 | 21 | 24     |    |
| 占总学<br>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       | 5.5%       | 23.2%    |          |          | 31.6%         |          |          | 39.5%  |    |    |    |        |    |
|              | (2)数媒专业       | 5.6%       | 21.4%    |          |          | 32.8%         |          |          | 40.2%  |    |    |    |        |    |
|              | (3)游戏专业       | 11%        | 24%      |          |          | 36.4%         |          |          | 28.6%  |    |    |    |        |    |
|              | (4)环艺专业       | 6%         | 30%      |          |          | 30%           |          |          | 34%    |    |    |    |        |    |
|              | 理论部分          |            |          |          |          | 实践部分（应在55%以上） |          |          |        |    |    |    |        |    |
|              | (1)动漫专业       | 35.5%      |          |          | 64.5%    |               |          |          |        |    |    |    |        |    |
| (2)数媒专业      | 32.4%         |            |          | 67.6%    |          |               |          |          |        |    |    |    |        |    |

| 模块名称<br>及比例 | 课程代码 | 课程名称 | 学分      | 课程<br>类型 | 总<br>学时 | 学时分配   |        | 各学期周学时分配 |   |   |   |   |       | 备注 |
|-------------|------|------|---------|----------|---------|--------|--------|----------|---|---|---|---|-------|----|
|             |      |      |         |          |         | 理<br>论 | 实<br>践 | 一        |   | 二 |   | 三 |       |    |
|             |      |      |         |          |         |        |        | 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6     |    |
| (3) 游戏专业    |      |      | 35%     |          |         |        |        | 65%      |   |   |   |   |       |    |
| (4) 环艺专业    |      |      | 36%     |          |         |        |        | 64%      |   |   |   |   |       |    |
| 专业群         |      |      | 执笔人(签名) |          | 年 月 日   |        |        | 审核人(签名)  |   |   |   |   | 年 月 日 |    |

注：注：

1. “计划学时”=“周学时”×“课堂教学与课内实践周数（每学期按16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学时计1学分。专业实习实训、毕业设计（论文）、顶岗实习、社会实践、入学教育及军事训练每周按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，累计到最后学期计1学分。
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. 素质拓展由学生工作处组织实施，计学分不计学时。

### （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<br>学生数  | 备注        |
|----|----------|--------|-----|-----|----|------|-----|-------------|-----------|
| 1  | 勤工助学     | 专业实习实训 | 4   | 2   |    |      |     |             |           |
|    |          |        | 4   | 3   |    |      |     |             |           |
|    |          |        | 4   | 4   |    |      |     |             |           |
|    | 社会实践     | 2      |     | 2   |    |      |     | 寒暑假进行       |           |
|    | 毕业生顶岗实习  | 24     | 5-6 | 24  |    |      |     |             |           |
|    | 毕业设计（论文） | 8      | 5   | 8   |    |      |     | 文科类4周，工科类8周 |           |
| 2  | 素质拓展     | 素质拓展   | 4   | 1-5 |    | 素质拓展 |     |             | 由学生工作处组织安 |

| 序号 | 环节            | 项目名称 | 学分 | 学期 | 周数 | 内 容 | 场所 | 可容纳<br>学生数 | 备注 |
|----|---------------|------|----|----|----|-----|----|------------|----|
|    |               |      |    |    |    |     |    |            | 排  |
| 5  | 职业技能及<br>岗位培训 |      |    |    |    |     |    |            |    |
|    |               |      |    |    |    |     |    |            |    |
|    |               |      |    |    |    |     |    |            |    |

#### (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<br>学时 | 实践<br>学时 |     |        |    |
| 公共课             | 公共必修课    | 540  | 268      | 272      | 34  | 19     | 22 |
|                 | 公共选修课    | 96   | 96       | 0        | 6   | 3      |    |
| 专业(群)共享课        |          | 208  | 96       | 112      | 13  |        |    |
| 专业(群)方向核<br>心课程 | (1) 动漫专业 | 1152 | 460      | 692      | 72  |        |    |
|                 | (2) 数媒专业 | 1104 | 394      | 710      | 69  |        |    |
|                 | (3) 游戏专业 | 1376 | 516      | 860      | 86  |        |    |
|                 | (4) 环艺专业 | 912  | 426      | 494      | 56  |        |    |
| 专业(群)方向拓<br>展课程 | (1) 动漫专业 | 96   | 76       | 20       | 6   |        |    |
|                 | (2) 数媒专业 | 94   | 32       | 2        | 6   |        |    |
|                 | (3) 游戏专业 | 96   | 96       | 0        | 6   |        |    |
|                 | (4) 环艺专业 | 352  | 164      | 188      | 22  |        |    |
| 勤工助学(周)         |          | 1368 | 0        | 1368     | 36  |        |    |
| 总 计             | (1) 动漫专业 | 3460 | 996      | 2464     | 167 |        |    |
|                 | (2) 数媒专业 | 3410 | 886      | 2464     | 167 |        |    |
|                 | (3) 游戏专业 | 3684 | 1072     | 2612     | 173 |        |    |
|                 | (4) 环艺专业 | 3476 | 1050     | 2434     | 167 |        |    |

注：课内教学活动原则上按 16 学时计 1 学分；专业实习实训每周按 28 学时计 1 学分；毕业设计（论文）、顶岗实习每周按 30 学时计 1 学分。

#### 四、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    | 至少达到 167 学分  |    |
| 学分结构   | 公共基础课程 40 学分；专业（群）公共课 13 学分；专业方向核心课程 69 学分；勤工助学 46 学分。 |    |
| 职业技能证书 | 获得***证书  |    |
| 其它     |  |    |

#### 九、继续专业学习深造建议

本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。