

2018 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

(专业代码: 650104)

一、培养目标

本专业培养拥护党的基本路线, 适应生产、建设、服务、管理第一线需要的, 德、智、体、美等方面全面发展的, 以市场需求为导向, 培养具有造型能力, 较敏锐的艺术感悟能力, 能熟练运用多种图像处理、绘画等应用软件进行艺术设计的高素质技术技能人才。

二、职业面向

1、就业范围: 学生毕业后面向影视动画制作及电视传媒行业, 广告传播等商业制作公司, 游戏、网络动画等互联网互动娱乐领域, 从事手机游戏、手机动漫等无线娱乐领域从事动画设计、游戏设计、影视后期特效、新媒体设计、影视广告设计等方面的工作。

2、就业岗位: 网页设计师、插画师、电脑美工、美术编辑、广告设计师、陈列设计师等岗位, 以网页设计师、插画师、电脑美工为主要岗位。

三、招生对象与修业年限

1、招生对象: 高中毕业生或“三校”毕业生。

2、学 制: 全日制三年。

四、人才培养规格 (知识、能力及素质结构分解表)

1、知识结构

序号	知识结构	知识能力	相应课程或教学环节	备注
1	公共基础知识	1、具有较好的英语听说读写能力, 能借助工具书阅读本专业外文资料。	大学英语 (听读)	
		2、熟练操作 windows 系统、office 办公软件, 熟悉网络操作。	计算机基础	
2	专业基础知识	1、掌握正确的观察方法, 造型能力和绘画技法。	造型基础(素描色彩)	
		2、从多个角度系统地对数字媒体这个新的学科进行了分析	数字媒体概论	
		3、学习关于平面构成和色彩构成方面的理论和训练。	平面构成与色彩构成	
		4、培养学生掌握运动规律、角色动作设计和原画绘制能力。	原画设计与运动规律	

		5、动画设计的基本结构手段、叙事方式、镜头、分镜头、场面段落的安排和组合。	动画视听语言	
		6、掌握广告摄影的基本技巧，并能进行广告摄影创作。	数字摄影与摄像	
3	专业实践知识	1、实践性环节课程，是造型基础课程的重要补充教学内容。	写生	
		2、实践性课程，参观与调研，并收集有关资料的过程，为下步的毕业设计做好准备。	采风	
		3、本课程是重要的实践性环节，使学生具备从事商业插画、动画、后期剪辑及界面设计的能力。	动画角色设计 动画场景设计 数字 CG 插画 二维动画制作 动画后期合成 数字影视特效 交互界面设计	
4	专业拓展知识	审美情趣、艺术修养、创新精神和实践知识。	数字声音基础 网页设计	

2、能力结构

序号	能力结构	能力要求	相应课程或教学环节	考证考级要求
1	基础能力	1、利用软件强大的功能为表现创作思维提供一个展现的快捷工具。	图形数字处理 图像数字处理	
		2、从多个角度系统地对数字媒体这个新的学科进行了分析	数字媒体概论	
		3、提高坚实的造型能力和色彩绘画技法，提高学生的专业艺术素质。	造型基础（素描色彩） 平面构成与色彩构成	
		4、对角色造型方面的认知，学习数字动画设计的基本思路，动画创作的设计基础。	原画设计与运动规律	
		5、动画设计的基本结构手段、叙事方式、镜头、分镜头、场面段落的安排和组合。	动画视听语言	
		6、掌握数码摄影的基本技巧，并能进行广告摄影创作。	数字摄影与摄像	

2	专业核心职业能力	1、通过对多种数码插图技法的学习，创作出风格各异的作品。	数字 CG 插画	
		2、是电脑设计软件必修专业课，学生应掌握该软件的基本操作与应用技巧。	二维动画制作	
		3、培养学生动画角色原画设计与三维制作的能力。	动画角色设计	
		4、培养学生场景原画设计与三维制作的能力。	动画场景设计	
		5、以后期合成软件 AFTER EFFECT 为授课的主要内容，学习合成原理和数字影像构成技术。	动画后期合成	
		6、要求学生掌握关于影视片头片尾设计，以及常用的特效制作。	数字影视特效	
		7、要求学生了解交互界面原理，并掌握在制作信息过程中所需基本的应用。	交互界面设计	
3	专业拓展能力	提升全面综合素质，促进学生的个性发展。	数字声音基础 网页设计	

3、素质结构

序号	素质结构	素质要求	相应课程或教学环节	备注
1	思想道德素质	热爱社会主义祖国，拥护共产党的领导，有正确的世界观、人生观、价值观，遵纪守法，为人正直诚实，具有良好的职业道德和公共道德。	思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	
2	身心素质	拥有健康的体魄，养成良好的体育锻炼和卫生习惯具备健全的心理和乐观的人生态度	心理健康教育 体育与健康	
3	人文素质	具有良好的文化基础和修养；善于自学，同时关注本行业科学技术的新发展，不断更新知识；具有社会交往、处理公共关系的基本能力。	中华文化与历史传承 自然、科学与科技 社会热点与世界视野 自我认知与人生发展 艺术鉴赏与审美体验	
4	职业素质	具有爱岗敬业、遵纪守法、团结协作的品质，有立业创业的意识，有严谨务实的工作作风。	素质教育 社会实践	

五、职业资格证书

序	职业资格证书名称	必考选考	考核等级	考试学期	颁（发）证发部门
1	陈列展览设计员	选考	中级	4	江西省人力资源和社会保障厅
2	动画绘制员	选考	中级	4	江西省人力资源和社会保障厅

六、主干课程设置及要求（7-10门）

1、课程名称：原画设计与运动规律

①课程类别：专业基础课

②先修课程：造型基础（素描色彩）

③学时数：96 学时（其中实践教学学时数：72）

④主要内容及要求：

课程内容：学习关于动画原画设计方面的理论和训练。分析动画规律和技法，共分为十个部分，主要内容包括动作修饰、曲线运动、夸张语言、两足运动、四足运动、飞翔运动、荡漾的诀窍、闪电烟火特效等。

课程要求：通过本课程的教学，使学生比较全面、系统的掌握角色、道具设定的基础理论，基本知识和绘制技巧。能熟练适应动画片前期设定的工作需要。同时为后续课程的学习打下坚实的基础。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。实践过程考核（70%）主要考核学生的动画运动规律，将所学理论用于原画和动画设计，以创造出生动完美的形象；大作业考核（30%）主要考核学生设计一套完整的动画动作设计。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

2、课程名称：图像数字处理

①课程类别：专业技能课

②先修课程：计算机应用基础、造型基础（素描色彩）

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：40）

④主要内容及要求：

课程要求：目的是让学生理解图象色彩原理，以及利用 photoshop 进行图象处理的

技巧，掌握各种工具和滤镜的使用，因此不能当成一门纯理论的的课程来学习，而应当突出技能和应用。

课程内容：学习 photoshop 的图象色彩原理、色彩模式的转换以及色调和色彩调整的

技巧和操作，掌握 photoshop 的命令、工具、基本功能和方法，图层、通道、路径等的概念和使用，掌握滤镜的功能和使用滤镜制作各种特效的技巧。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。实践过程考核（70%）主要考核学生掌握 photoshop 的命令、工具、基本功能和方法，图层、通道、路径等的概念和使用；大作业考核（30%）主要考核学生利用 photoshop 进行图象处理的技巧能力。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

3、课程名称：动画角色设计

①课程类别：专业技能课

②先修课程：造型基础（素描色彩）、图像数字处理

③学时数：96 学时（其中实践教学学时数：64）

④主要内容及要求：

课程要求：让学生通过对动画角色的概念、艺术特征、风格类型，常见形态符号及造型方法的学习与运用，培养学生正确分析和解决绘制角色造型时出现的问题和能力，以便较好的适应动画片前期设定的工作需要，为后续课程的学习打下坚实的基础。

课程内容：通过教学，使学生在角色造型方法运用、角色表情和动作表现以及角色服饰设计方面都能很快的明确导演和编剧的意图，为完成动画片的前期准备工作打下基础。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。实践过程考核（70%）主要考核学生利用软件掌握动画角色的表情以及角色的服饰设计等；大作业考核（30%）主要考核学生使用三维软件制作一个角色的能力。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

4、课程名称：动画场景设计

①课程类别：专业技能课

②先修课程：造型基础（素描色彩）、图像数字处理、动画角色设计

③学时数：96 学时（其中实践教学学时数：64）

④主要内容及要求：

课程要求：通过讲授场景的基本知识，进行绘制场景的基本训练，拓展学生的实训操作能力。提高学生职业素质、增强学生适应职业变化的能力打下一定的基础。

课程内容：本课程主要讲授场景的构思方法、空间造型、光影效果、色彩表达、陈设道具，以及场景设计图的制作等内容。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。实践过程考核（70%）主要考核学生掌握动画场景透视原理以及动画场景创作的能力；大作业考核（30%）主要考核学生利用绘画软件创作动画场景。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

5、课程名称：数字 CG 插画

①课程类别：专业核心课

②先修课程：平面构成与色彩构成、图像数字处理、图形数字处理

③学时数：96 学时（其中实践教学学时数：72）

④主要内容及要求：

课程要求：通过对多种数码插画技法的学习，通过系统训练创作出风格各异的插画作品，使学生了解和掌握将插图运用于各类商业用途的基本原理，培养学生创造性思维的能力，提高学生的审美能力。

课程内容：儿童插画、青春时尚插画 及各类风格的插画。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生使用绘画软件绘制数字 CG 插画，大作业主要考核学生掌握商业插画的绘制。

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评

教、学生和社会评价等多元化评价。

6、课程名称：二维动画制作

①课程类别：专业核心课

②先修课程：图形数字处理、图像数字处理

③学时数：96 学时（其中实践教学学时数：72）

④主要内容及要求：

课程要求：学生掌握该软件的基本操作与应用技巧，能利用 Flash 制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画等。

课程内容：制作创意图形、Flash 广告、MG 动画。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生的掌握该软件的基本操作与应用技巧的能力，大作业主要考核学生利用 Flash 制作出动画的能力。

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评教、学生和社会评价等多元化评价。

7、课程名称：动画后期合成

①课程类别：专业核心课

②先修课程：动画角色设计、动画场景设计

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：课程旨在培养学生的影视后期制作专业技能，使其同时具备相应的分析能力、策划能力、协作能力，成为具有一定竞争力并可持续发展的影视特效合成师。

课程内容：通过该课程，学生应该掌握影视后期制作中的一些基本概念，对常见的影视后期软件有一定的了解和认识，熟练掌握 After Effects 软件制作动画，抠像合成，校色以及特效制作的技巧，并根据播放平台输出相应格式的视频影片。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生的考核学生能够 After Effects 软件制作动画，抠像合成，校色以及特效制作的技巧。大作业主要考核学生影视后期剪辑技术

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评

教、学生和社会评价等多元化评价。

8、数字影视特效

①课程类别：专业核心课

②先修课程：图像数字处理、图形数字处理

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过本课程的讲授与操作实践，学生要熟练掌握软件的基本操作，并能通过操作实际操作各案例，快速熟悉软件强大的功能和影视后期设计思路，通过解析使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧，要求学生能够独立完成小型的节目包装、影视的片头片尾特效的制作。

课程内容：让学生掌握的界面以及基础知识，能熟练的运用 AE 的基本工具进行简单的操作。熟悉文件格式及视频的输出格式等信息。其中包括影片的剪辑、转场特效、影片视频特效等，学生通过对此软件的学习后，将有能力处理视频和音频的内容，对它们做合成、拼接、裁剪与输出。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生的考核学生能够以 After Effects 为主要工具，独立制作影片的剪辑、转场特效、影片视频特效等。大作业主要考核学生制作影视片头和片尾。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

9、课程名称：交互界面设计

①课程类别：专业核心课

②先修课程：图形数字处理、图像数字处理

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：42）

④主要内容及要求：

课程要求：要求学生了解视觉传达原理，并掌握在制作信息过程中所需基本的版式、色彩、字体、图形、动画的应用。使得学生在软件界面、移动设备界、面游戏界面、网站界面、图标设计等界面中，做出美观实用的信息界面。

课程内容：软件人机界面设计，网页界面设计，图标设计

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生的考核学生能够在制作信息界面过程中所需基本的版式、色彩、字体、图形、动画的应用能力。大作业主要考核学生制作美观实用信息界面的能力。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

七、教学计划实施表

- 1、课程设置及教学计划表（见表1）
- 2、实践（含实习实训）教学安排表（见表2）
- 3、时间分配表（单位：周）（见表3）
- 4、实践教学与理论教学统计表（单位：学时）（见表4）
- 5、实践教学与理论教学分类统计表（单位：学时）（见表5）

八、毕业条件

序号	毕业要求	具体内容	备注
1	课程要求	所修课程合格	详见表1教学计划表
2	职业资格证书要求	动画绘制员 中级	选考
3	素质教育要求	达到学院规定的学分要求	
4	符合学院学生学籍管理规定中的相关要求		

九、实施说明

（一）专业指导委员会

1、专业指导委员会的组成

数字媒体艺术专业委员会由电脑艺术设计行业校内外专家组成，人员主要来自企业的技术骨干3人、兄弟院校的骨干教师2人及本学院电脑艺术设计专业的骨干教师5人。校内外专家人员比例约为1:1。

2、专家对人才培养方案的意见

每年4月或10月召开例会，对数字媒体艺术专业的培养目标、相关岗位能力分析、企业用人情况等方面进行研讨，按照“六合一”原则，即做到“教学内容与工作任务合一”“教师与设计师合一”“学生与员工合一”“作业与产品合一”“教室与设计室合一”“教学与科研合一”的原则建设该专业。

（二）实训基地（校内外实训条件）

1、校内实训基地一览表

序号	名称	实训项目	备注
1	画室	设计色彩、造型基础实训	
2	CAD实训室	图像、图形数字处理，二维动画	
3	平面设计工作室	字体与板式设计，交互界面设计	

2、部分校外实训基地一览表

序号	实训单位名称	实训项目	备注
1	安徽宏村、屏山	写生	
2	北京腾讯科技有限公司	界面设计	
3	上海盛大信息科技有限公司	动画角色设计、动画设计	
4	深圳中青宝科技有限公司	影视特效技术	

(三) 教学团队 (组成及结构比例)

本专业师资团队 10 人，具有丰富实践经验和理论经验，是一支素质优良、理论知识和技能并重的教学团队。

教学团队组成

序号	姓名	性别	工作单位	职位
1	聂丽芬	女	江西工业职业技术学院建筑与艺术分院	副教授、教研室主任
2	张弢	女	江西工业职业技术学院建筑与艺术分院	助教
3	黄丹	女	江西工业职业技术学院建筑与艺术分院	助教

(四) 其他说明

1、本专业教学过程采用“工作制”教学模式：“工作制”教学模式基本载体就是工作室，同时采用教室、课程和实践一体化的形式，由传统转向实践，由封闭式过渡为开放式教学，将教学和实践紧密结合在一起。其主要任务着力推进主题教学、项目教学、跨界教学，提升人才培养水平。针对生产实际各环节所必须掌握的知识技能为基础，模拟生产实际中“设计工作室”的运作方式开展的教学活动。其基本过程表现为：确立主题、构思研究、创意设计、工艺制作、展示交流。

2、整个教学过程以 2+0.5+0.5 来设计安排：前两学年是培养学生的设计基础能力，掌握基本的专业知识，培养学生的创新能力。第五学期开展项目化实训教学，项目化实训主要内容有环境景观设计实训与园林规划设计实训，把项目引入技能实训中心，参与企业的产品开发，逐步让学生独立完成设计的整套方案，并完成毕业设计，培养学生的创新能力。第六学期为顶岗实习阶段，学生在实习实训基地实践，培养学生的创业就业能力。

3、数字化教学资源

数字化教学资源推动教育教学改革，构建新的教学模式的基本前提。该专业建有教

学一体做课程和院级网络课程数门。教师采用电子教案，建立数字化素材库、声像资料等可供学生自主学习与加强。

(四) 教学实施

1、本专业教学过程采用“工作制”教学模式：“工作制”教学模式基本载体就是工作室，同时采用教室、课程和实践一体化的形式，由传统转向实践，由封闭式过渡为开放式教学，将教学和实践紧密结合在一起。其主要任务着力推进主题教学、项目教学、跨界教学，提升人才培养水平。针对生产实际各环节所必须掌握的知识技能为基础，模拟生产实际中“设计工作室”的运作方式开展的教学活动。其基本过程表现为：确立主题、构思研究、创意设计、软件制作、展示交流。整个教学过程以2+0.5+0.5来设计安排：前两学年是培养学生设计基础能力，掌握基本的专业知识，培养学生的创新能力。第五学期开展项目化实训教学，项目化实训主要内容有网页设计与制作项目、商业插画设计项目，把项目引入技能实训中心，参与市场与企业的设计与制作，逐步让学生独立完成设计的整套方案，并完成毕业设计，培养学生的创新能力。第六学期为顶岗实习阶段，学生在实习实训基地实践，培养学生的创业就业能力。

2. 教学模式

本专业教学模式安排为2+0.5+0.5，前2年（2）在学校完成基础课、专业基础课和专业技能课的教学；第五学期（第1个0.5）在平面工作室进行10周的专业核心课程的教学、1周的技能等级考试、4周跟岗实习、4周毕业设计。核心课程全面实施项目化教学。最后一学期（第2个0.5）主要完成毕业顶岗实习和毕业设计（作品），学生根据个人的兴趣和专业特长选择在校外企业进行顶岗实习，通过顶岗实习了解企业文化，积累工作经验，为就业奠定基础。

项目化教学实施说明：拟开设两门项目化课程：三维动画制作项目、影视广告与特效项目具体如下。

(1) 三维动画制作项目

先修课程《图像数字处理》《动画角色设计》《动画场景设计》《动画后期合成》后继课《毕业设计》等；时间10周，总学时100。以真实工作任务及其工作过程为依据来安排组织所有教学内容。将一个完整的设计项目分为从“动画角色设计”、“动画场景设计”、“动画后期合成”的三大任务加上“成果发布”形成四大任务，总计12个子任务。理论知识配合任务的进行而开展、融教、学于做的过程中，使学生的能力随着项目的进展而提高，实现作品项目驱动型的理论教学和项目实践一体化。本课程设计在注重满足学生就业时所必须的基本岗位技能的同时，兼顾到学生职业成长与长期发展

的需要，将团队协作力，设计创造力，设计执行力，设计表达力四大核心能力和综合素质的培养相结合。通过课程考评办法的改进，对学生进行全方位的评价和引导，注重挖掘学生的潜质，为学生今后的可持续发展打下一个良好的基础。

(2) 影视广告与特效项目

先修课程《动画后期合成》《影视特效技术》后继课《毕业设计》等；时间10周，总学时100。

本课程采用项目化教学，以真实工作任务及其工作过程为依据来安排组织所有教学内容。将一个完整的作品设计项目分为从“概念提炼”、“片头片尾设计”、“特效应用”的三大任务加上“成果发布”形成四大任务。具体方案构思阶段：熟悉设计任务书，课题确认，搜集设计资料，作出总体构思和草稿。方案初期阶段：在方案构思基础上，对各部分进行具体安排，样稿基本完成。深入修改最后完成阶段：对存在问题进行调整修改。达到基本定案设计完成。规范打印制作。课程设计在注重满足学生就业时所必须的基本岗位技能的同时，兼顾到学生职业成长与长期发展的需要，将团队协作力，设计创造力，设计执行力，设计表达力四大核心能力和综合素质的培养相结合。通过课程考评办法的改进，对学生进行全方位的评价和引导，注重挖掘学生的潜质，为学生今后的可持续发展打下一个良好的基础。

3. 写生

在学生学习设计素描基础后安排到写生地点进行风景速写一周，因为速写因其具有培养敏锐的观察能力，捕捉到生活中的美好瞬间，还能为创作收集大量素材，具有能提高学生记忆能力和默写能力，还能探索和培养具有独特个性的绘画风格。掌握美好的大自然和社会生活是学生爱美心里发展的基础，学生观察和反映大自然的美，可以用速写画下来，这样学生既锻炼了观察和表现能力，又受到美的熏陶和审美素养的培养。

4. 采风

主要通过对外界社会的考查、调研来获取对专业有用的东西，它是平面专业教学计划中的重要环节，是理论联系实际、增长实践知识的重要环节。通过采风将所学知识和实习内容互相验证，并对一些实际问题加以分析和讨论，它不仅让学生学习到了许多课堂上学习不到的东西，还使学生开阔视野，增长知识，为所学知识运用实际工作中打下坚实基础。使学生学习平面设计专业的基本知识有一个良好的感性认识，了解专业概况，为后续专业理论知识的学习奠定一个良好的基础，同时，使学生对本行业的工作性质有一个初步的了解，培养学生对本专业的热爱。

5. 实习实施

顶岗实习，培养学生职业技能、职业素养和职业道德，树立正确的就业观，学习企业优秀的文化和管理经验，最大限度的提高学生的综合素质，并获得一定的劳动报酬，为学生将来的个人发展打下坚实的社会基础。要求学生采取轮岗跟班实习。实习期间，结合实习岗位收集有关资料，完成实习月报、实习总结。并在4月底前完成以上材料，交指导教师批阅评定成绩。

6. 毕业设计命题创作

依据高职教育的培养职业技能定位要求，将来自企业的实际设计项目直接引入毕业设计命题创作。目的在于进一步综合学生在校期间的学习成果，依据企业项目完成以及开展的需要和特点来进行命题。毕业设计命题创作考核学生设计创作概念提炼角度新颖、条理性强、报告规范、概念精练准确，设计问题的解决程度、方案的创新程度、徒手描绘的技能。设计创新性、执行及表达的完善度。作品展示的质量、方案表达准确、报告规范、作业发布表达得清晰度。

7. 本人才培养方案参照了中华人民共和国教育部编写、中国广播电视大学出版社出版的《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录及专业简介（2015年）》。

专业负责人：聂丽芬

审核人：姚璐

分院负责人：黄河

教务处：邱恩海

制定时间：2018年6月

修订时间：2018年12月

表 1、课程设置及教学计划表

制(修)订日期: 2018 年 12 月

课程类别	课程序号	课程名称	考试考查	学分	学时数			开课学期及周学时数						备注	
					总学时	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年			
								1期	2期	3期	4期	5期	6期		
								16	16	16	16	16	16		
公共基础课	1	思想道德修养与法律基础	查		48	40	8	4							08
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	试		64	56	8		4						08
	3	体育与健康	查		72		72	2	2						06
	4	职业生涯规划与就业指导	查		38	32	6			2					06
	5	大学生创业基础	查		32	26	6				2				06
	6	心理健康教育	查		32	26	6	1	1						06
	7	国防军事理论	查		32	32			2						06
	8	形势与政策	查		32	32		4	4	2	2				08
	9	校园安全教育	查		24	20	4								06
	10	入学教育、军训	查		44		44	2w							06
	11	劳动教育	查		44		44		1w	1w					06
	12	大学英语	试		64	32	32	4							06
	13	计算机基础	试		64	32	32	4							04
		小计			590	328	262	14	6	2	2	0	0		
专业基础课	1	*造型基础(素描色彩)	试		96	24	72	6							05
	2	*平面构成与色彩构成	试		96	24	72		6						05
	3	*数字摄影与摄像	查		64	14	50	4							05
	4	*原画设计与运动规律	试		96	24	72	6							05
	5	*动画视听语言	查		64	24	40			4					05
			小计			416	110	306	6	16	4	0	0	0	
专业核心课	1	*数字CG插画	试		96	24	72			6					05
	2	*动画角色设计	试		96	32	64			6					05
	3	*动画场景设计	试		96	32	64				6				05
	4	*二维动画制作	试		96	24	72				6				05
	5	*影视特效技术	试		64	14	50			4					05
	6	影视广告与特效项目	试		100		100						10		05
	7	三维动画制作项目	试		100		100						10		05
		小计			648	126	522	0	0	16	12	20	0		
专业技能课	1	*图像数字处理(PS)	试		64	24	40	6							05
	2	*图形数字处理(AI)	试		64	24	40		4						05
	3	*动画后期合成	试		64	14	50				4				05
	4	*交互界面设计	试		64	14	50				4				05
	5	写生	查		22		22		1w						05
	6	采风	试		22		22						1w		05

		6	顶岗实习	试		440		440					16w	05	
		7	毕业设计（论文）	试		110		110				4w	1w	05	
		8	毕业教育			22		22					1w	05	
			小计			872	76	796	6	4	0	8	9w	18w	
职业拓展课	能力拓展课	1	网页设计	查		64	24	40			4			05	
		2	数字声音基础	查		32	12	20				2		05	
			小计			96	36	60	0	0	4	2	0	0	
	素质拓展课	1	素质教育通识课	选修	8	128	128		2	2	2	2			
		2	创新创业教育课	必修		32	32				1	1			
		3	美育	必修		72	72		2	2					
		4	社会实践			44		44	1w	1w					
				小计		276	232	44	4	4	3	9	0	0	
			课程总计		2898	908	1990	28	26	26	24	20	0		

注：职业拓展课未计入课程总计

①理实一体化、项目化教学课程在课程名称前以*标注。

②每学期考试课程一般为2~4门，其它课程为考查。

③备注栏填写课程所属分院部：01 机电、02 轻纺、03 经管、04 电信、05 建艺、06 基础、08 思政教学部。

④素质拓展课主要从中华文化与历史传承、自然科学与科技、社会热点与世界视野、自我认知与人生发展、艺术鉴赏与审美体验等五大方面开设课程，以选修的形式，按学分计算，具体每学期开设的课程由教务处统一安排。社会实践、素质教育环节也只计算学分。

表 2、实践（含实习实训）教学安排表

序号	项目名称	学时数	学期	周数	实训场所	备注
1	入学教育、军训	44	1	2	校内	
2	劳动教育	44	2/3	1	校内	
3	社会实践	44	2/3	1	校外	
4	写生	22	2	1	安徽宏村、西递	
6	采风	22	5	1	校外	
7	三维动画制作项目化实训	100	5	10	校内	
8	影视广告与特效目化实训	100	5	10	校内	
9	顶岗实习	440	5/6	4/16	企业	
10	毕业设计（论文）	110	5	4	校内、企业	
11	毕业教育	22	6	1	校内	
	合计	948				

表 3、时间分配表（单位：周）

序号	教育教学活动		各学期时间分配（周）						合计	备注
			一	二	三	四	五	六		
1	课内教学活动时间（12周）	理论教学、实践教学、项目教学、综合实训等	16	16	16	16	10		74	
2	课外教学活动时间（33周）	考核	1	1	1	1	1		5	
3		社会实践			1	1			2	
4		机动	1	1	1	1	1		5	
5		劳动教育		1	1				2	
6		入学教育、军训	2							
7		顶岗实习					4	16	20	
8		毕业设计（论文）					4	1	5	
9		毕业教育、离校						1	1	
合 计			20	19	20	19	20	18	114	

表 4、实践教学与理论教学统计表（单位：学时）

课程分类	分配学时数	所占比例	教学分类	分配学时数	所占比例	备注
公共基础课	590	20%	理论课 (不含选修课)	672	26.27%	
专业基础课	448	15%				
专业技能课	872	30%	实践课 (不含选修课)	校内：1402	73.73%	
专业核心课	648	23%				
职业拓展课	372	12%				
合 计	2930	100%	合计 (不含选修课)	2558	100%	

表 5、选修课与必修课统计表（单位：学时）

项目	必修课程		选修课程	备注
	公共课	专业课		
学时数	590	1968	372	
	2558			
所占比例	87.3%		12.7%	
总学时数	2930			

