

## 动漫制作技术专业 23 级专业人才培养方案

### 一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（510215）

### 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

### 三、基本修业年限

三年

### 四、职业面向

#### 1. 职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（或技术领域）	职业资格证书或技能等级证书举例
电子与信息大类（51）	计算机类（5102）	动漫、游戏数字内容服务（6572）； 专业设计服务（7492）	动画设计人员（2-09-06-03） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 商业摄影师（4-08-09-01） 全媒体运营师（4-13-05-04）	动画设计与制作、游戏设计与制作、影视传播设计与制作、原画设计师、动画设计师、三维建模师、三维材质灯光师、插画师、影视后期制作	动画设计师 插画设计师 平面设计师、1+X 界面设计师、 助理动漫设计师 初级三维动画设计师

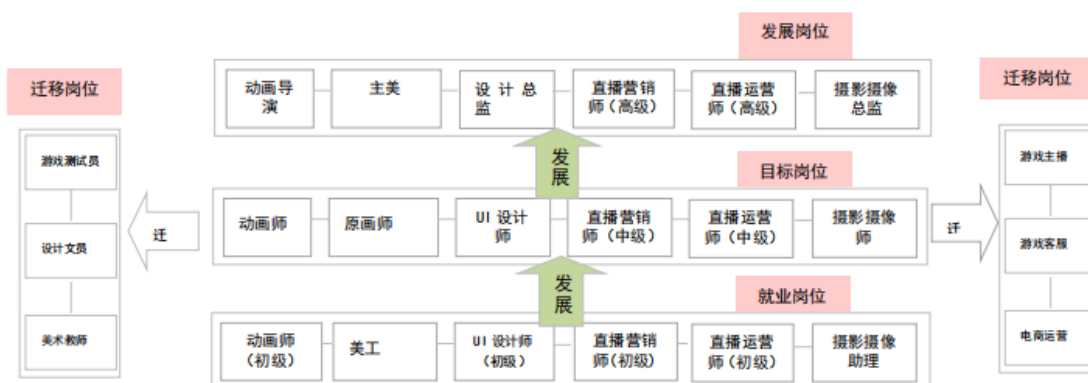
## 2. 岗位介绍

主要岗位	典型工作任务及工作过程	职业能力要求	对应课程
数字媒体艺术专业人员	<p>音视频剪辑，将影片制作中所拍摄的大量素材，剪辑成为一个主题鲜明并有艺术感染力的作品。</p> <p>从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视剪辑、特效制作、婚庆摄影、音频剪辑等岗位。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具备视频的拍摄能力；</li> <li>2. 具备视频的剪辑、合成和后期处理能力。</li> </ol>	<p>视听语言、摄影技术、影视后期制作、融媒体创作</p>
动画设计人员	<p>影视制作与特技，通过各类软件使用数字技术制作或合成电影、动画、游戏等项目中所需要的各类特效以及制作各类栏目包装、影视片头等。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视合成、特效制作、栏目包装、影视美术等岗位。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能够完成简单影视片头的设计与制作；</li> <li>2. 能够完成简单影视广告的设计与制作；</li> <li>3. 能够完成各类影视特效的制作；</li> <li>4. 能够进行视频模板的开发和应用。</li> </ol>	<p>视听语言、摄影技术、影视后期制作、融媒体创作</p>
	<p>二维动画设计，二维动画影片中负责绘制动画的工作人员，分为人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动规律原理，使静态的人物、场景在二维、三维中实现连贯运动的过程。从事动画公司、影视公司、游戏公司的美术设计师、原画师、动画师、分镜头设计师等岗位。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案；</li> <li>2. 进行剧本分镜头设计；</li> <li>3. 进行项目的场景、角色、特效设计；</li> <li>4. 制订关键画设计和绘制准，并指导实施；</li> <li>5. 进行人物及动画、游戏环境设计与制作；</li> </ol>	<p>造型基础、分镜设计、动画速写、动画运动规律、二维动画制作</p>

		<p>6. 开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品；</p> <p>7. 参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。</p>	
	<p>三维动画设计，运用建模、材质、灯光、摄影、色彩、构图等知识，制作各类项目所需的三维模型与渲染作品，从事动画公司、影视公司、次世代游戏公司的模型师、贴图师、灯光渲染师等岗位。</p>	<p>1. 能熟练操作三维软件进行角色、场景建模；</p> <p>2. 能够熟练操作三维软件对角色及场景进行材质贴图制作；</p> <p>3. 根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作；</p> <p>4. 使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作；</p> <p>5. 能熟练操作三维软件进行三维特效制作；</p> <p>6. 能熟练操作三维软件对动画镜头进行灯光设置及渲染。</p>	<p>造型基础、分镜设计、动画运动规律、三维建模基础、三维材质与渲染、三维动画</p>
<p>美术设计人员</p>	<p>游戏材质绘画，运用所学的专业知识对项目所需要的角色、场景、道具等模型材质进行绘画，从而实现项目所需的模型材</p>	<p>1. 能够熟练给模型绘画材质；</p> <p>2. 较强的手绘材质的能力；</p>	<p>三维材质与渲染、图形图像处理</p>

	质要求，从事动画公司、影视公司、次世代游戏公司的模型师、材质绘画师、美术设计师等岗位。	3. 能根据不同风格与题材绘制符合要求的材质贴图； 4. 能达到游戏、动画公司材质绘画岗位入职最低要求。	
	影视、游戏美术概念设计，对影视、游戏、工业制造等项目进行前期的概念设计，通过较低的成本实现对整个项目的整体把控，以便在前期就能较好的明确项目的最终效果、技术难度、收益预期等。	能够根据影视剧本、游戏脚本等绘制项目所需要的各类角色、场景、道具、风格、氛围、概念设计等。	图形图像处理、 插画设计

学生职业发展路径如下：



## 五、培养目标

### 1. 学校人才培养目标

#### 1) 总体目标

学校致力于培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化知识，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强就业能力和可持续发展能力的技术技能人才。

#### 2) 基本目标

- A. 提升科技专业知能与自觉学习，以增进职场科技专业素养，强化科技专业力。
- B. 精进科技实务应用与沟通合作，以强化职场素养，提升科技就业力。

C. 落实科技社会关怀与健康生活，以提高博雅素养，精进科技生命力。

## 2. 人才培养素质规格

- 1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
- 2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；
- 3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神和创新思维；
- 4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；
- 5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；
- 6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

## 3. 专业教育目标：

培养掌握动漫行业所必备的专业技能，并能从事动画创意、原画设计、插画设计、二维动画、三维动画、影视后期等相关工作。

- 1) 具有动漫制作技术领域必备的知识与技能，能从专业视角分析与处理专业领域内实务性动漫创作设计技术问题。
- 2) 具有独立和在团队环境下工作的能力，能与领导、同事以及客户进行有效沟通。
- 3) 具有通过终身学习适应职业发展的能力，能在社会、健康、安全、法律和文化背景下管理工作团队和有效实施项目。

## 六、核心能力

### 1. 毕业生核心能力

1) 动漫制作技术知识：能够将绘画、审美等基础知识和动画专业知识应用于动画创意、设计或制作。

2) 问题分析：使用适合本学科或动画专业领域的理论知识，研究文献并分析广泛定义的动画创作问题，从而得出实证结论。

3) 解决方案的设计/开发：为广泛定义的融媒体动画制作问题设计解决方案，并有助于前期设计或制作流程，以满足特定需求，同时适当考虑公共健康和安、文化、社会和环境因素。

4) 研究：能够对广泛定义的动画专业问题进行调查；从制作规范、设计思路和文献中定位，参考相关方法，设计和进行实验以提供有效的结论。

5) 现代工具使用：选择并应用适当的技术、资源、和动画制作工具，包括创意和设计，以及广泛定义的制作思路，同时了解这些限制。

6) 设计师和社会：展示对社会、健康、安全、法律和文化问题的理解以及与动画技术实践相关的后续责任。

7) 环境与可持续发展：了解动画技术解决方案在社会和环境背景下的影响，并展示可持续发展的知识和需求。

8) 伦理：理解并致力于动画技术实践的职业道德和责任以及规范。

9) 个人和团队合作：作为个人有效运作，并作为不同技术团队的成员或领导者。

10) 沟通：通过能够理解和编写有效的报告和设计文档，进行有效的演示，以及提供和接收明确的指示，与动画行业和整个社会有效地进行广泛定义的动画制作活动。

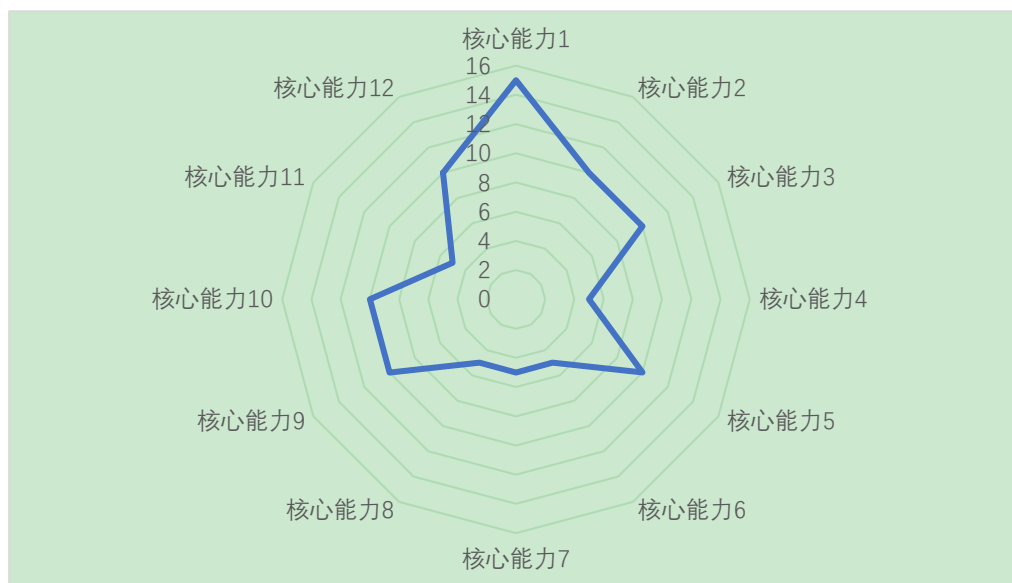
11) 项目管理和财务：展示对动画项目管理原则的了解和理解，并将其应用于自己的工作，以及在多学科环境中进行管理项目。

12) 终身学习：认识到需要并有能力在专业技术中进行独立和终身学习。

## 2. 核心能力要求与专业教育目标的关联矩阵

	目标一	目标二	目标三
能力 1	√		
能力 2		√	
能力 3	√		
能力 4	√		
能力 5	√		
能力 6			√
能力 7			√
能力 8			√
能力 9		√	
能力 10		√	
能力 11		√	
能力 12			√

### 3. 核心能力雷达图



## 七、课程设置

课程组成：

课程类别	学分	比例	备注
公共基础课程	26	20%	必选、专业选
职业核心能力课程	19	15%	
行业通用能力课程	25	20%	
专业特定能力课程	56	45%	
其中：专业课	44	35%	根据实习学分确定实际学分
Capstone 课程	8	6%	
毕业实践（顶岗实习）	4	3%	实习每学期 4 学分，学徒制多学期实习学分计入专业特定能力课程总学分
<b>总学分</b>	<b>126</b>	<b>100%</b>	
公选课	5		全校性公选课

### 1. 公共基础课程

课程代码	课程名称	学分
CHN1008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2
CHN1006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3

CHN1007	中国共产党党史	1
CHN1005	思想道德与法治	3
CHN1012	形势与政策	1
CHN1004	军事理论与军训	3
PHYE1001	大学体育	4
CORE1406	心理健康	2
CORE1403	大学生就业指导与创业	2
LAB1001	劳动教育	1
070186	专业英语	2
PRAC1001	社会实践	2

## 2. 职业核心能力课程（课程名）

课程代码	课程名称	学分
CORE1103	审美学	1
CORE1208	成为 Office 专家	6
CORE1204	信息素养：效率提升与终身学习的新引擎	2
CORE1207	思维训练：用框架解决问题	2
COOP3901-2	职场精英	2
COOP3902-2	领导力与执行力	2
COOP3903-2	创新管理	2
COOP3904-2	专案改善	2

## 3. 行业（专业类、群）通用能力课程（课程名）

课程代码	课程名称	学分
DESN2008	建筑与设计专业导论	1
DESN2201	动画概论	2
DESN2102	造型基础	4
DESN2203	动画速写	2



DESN3607	剧本创作	2
DESN3708	分镜设计	2
DESN2202	动画运动规律	4
DESN3706	动画视听语言	4
DESN3709	摄影技术	4

#### 4. 专业特定能力课程

##### 1) 专业核心课程（课程名，包括课程主要教学内容）

课程代码	课程名称	学分	主要教学内容
DESN2204-1	UI 设计	4	用户研究、设计原则和规范、设计工具和技术、交互设计、移动 UI 设计、UI 设计实践等。
DESN2206	三维建模基础	4	三维软件基础操作、模型制作要求、多边形/曲线/样条线建模方法、道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作等。
DESN3606	动漫角色与场景设计	6	题材分析、构图表现、视觉引导、气氛营造、色彩搭配、景深、光影、角色的深入表现、质感细节等，设计草图、设计场景原画、设计角色造型、设计道具造型、设计道具造型等。
070477	影视后期制作	4	After Effect、Premiere 等后期软件基础操作、认知摄影表、影片基础合成、后期特效添加、转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片校色、MG 动画等。
DESN2205	二维动画设计	4	动画概念、动画流程、动画运动规律、绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、上色等。
DESN3608	三维材质与渲染	4	标准材质设置、UV 贴图、灯光设置、摄像机创建、渲染设置等。
DESN3707	融媒体创作	4	不同媒体传播技术、对多媒体作品的分析和鉴赏、配合视频制作、平面设计。短视频、VR 以及无人机航拍等技术实务操作演练。
DESN3710	三维动画制作	6	关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、动画三要素、动画规律的

			应用、角色动画、场景动画等。
DESN2207	插画设计	4	插图的历史、技能的基础、工具的使用、传播方式分类、表现形式分类、表现技法、面向的行业。
070567	图形图像处理	4	着重学习 photoshop 基础部分，要求学生了解 photoshop 这一应用软件的性质特点和操作方法。
COOP3905-2	Capstone 课程	8	学生以项目为驱动，通过团队协作完成实作作品。
PROB1002	顶岗实习	4	了解企业任务工作过程，掌握相关项目制作流程，完成相应工作任务。

## 2) Capstone 课程

Capstone 课程也称专业综合项目课程，是专业特定能力课程的重要组成，是学生专业学习的知识、能力、素质的总检视。让专业学生充分发挥创作思维和专业操作技术，施展自身艺术才华。同时鉴定毕业生在个人独立创作以及团队合作方面的能力。本课程具有以下要求：

**整合：**将学生三年所学到的动漫相关的知识、技能与经验予以整合，帮助学生以更为宽阔的视野自我建构知识，形成多维度、多方式的认知；

**实践：**学生应将先前所学知识和技能应用在真实的专业工作情景中，从而培养各种能力，包括沟通能力、独立决策的能力、团队合作能力、发现分析并解决问题的能力、自我评估及评价他人的能力与搜集、分析及综合资料的能力等，同时并有责任感以及关心自然和人类发展的品质；

**过渡：**以产出成果的方式，帮助学生了解并发展职业工作所需的基本技能，增加学生实际工作经验，使他们更快、更好的适应未来岗位的需求。

动漫制作技术专业作为实践性较强的专业，学生的 Capstone 课程成果是对学校的理论及实践教学进行总体水平检测的主要手段。创造机制积极鼓励学生成果的产业应用，鼓励学生依托 Capstone 课程成果进行创业。Capstone 课程成果选题应立足于相关领域前沿，具有一定的创新性。学生应对选题相关领域有较为系统全面的了解，掌握实现选题所必需的技术工具。视听类、交互类及漫画插画类作品选题应确保题材合理、内容健康且有较高的艺术性和创新性。技术开发类选题应服务于数字内容创作，开发思路合理，技术上有创新点。应以视听类作品（动画类型）及漫画插画类作品为主；鼓励学生跨专业合作进行毕业创作，但创作过程须体现学生自身所在专业的基本知识、能力和素质。

Capstone 课程是专业的教学成果及改进依据。对专业而言，能作为修正整体课程规划与教学的依据，亦能佐证毕业生专业核心能力与一般职业核心能力的达成度；对教师而言，能

了解学生学习状况及成效，亦能作为反思课程建设与教学设计的重要依据。

## 5. 主要实践教学环节

主要实践教学有以下课程：

序号	实践名称	实践内容
1	二维动画项目实践	使学生了解图形创意、二维动画的基本原理及动画的制作过程，并能运用二维软件进行不同主题的动画设计与制作。灵活运用动画概念、动画流程、动画运动规律等相关知识，绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、上色等环节完成二维动画项目的实践。
2	三维动画项目实践	三维软件基础操作、模型制作要求、多边形/曲线/样条线建模方法、绘制贴图、道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作、骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、动画三要素、动画规律的应用、角色动画、场景动画等完成三维动画项目的实践。
3	后期制作项目实践	后期软件基础操作、认知摄影表、影片基础合成、后期特效添加、转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片校色等完成后期制作项目的实践。
4	顶岗实习	深入动漫设计公司，影视制作公司，广告公司了解动漫设计工作及影视包装，广告案例的运作过程，接触与考察动漫设计整体工作程序和运作方式，学习相应的管理经验。

## 6. 教学条件（实验实训室名称、课程平台名称等）

### 1) 实验实训室情况

专业教室配备板书设备、多媒体计算机、投影设备；配置计算机机房和动漫制作专业实训室。

序号	实训室名称	简介	可承担实训项目
1	动画实训室	动画实训室是动漫制作技术专业学生二维动画创制技能的一个重要实训场所，该实训室配有多功能拷贝桌、动画专用打孔机、线拍系统、专业扫描仪等。	动画运动规律、二维动画设计
2	BIM+VR 仿真实训室	BIM+VR 仿真实训室综合多媒体技术、人机交互、传感器技术、三维建模技术以及虚拟仿真等多种技术手段于一身的实	摄影技术、融媒体创作

		训空间，动漫制作技术专业学生将制作的全景视频、交互小游戏导入虚拟设备中通过多种感官渠道与它实景交互，置身超越现实、身临其境的综合学习环境中。	
3	3D 打印 VR 体验新媒体实训室	3D 打印 VR 体验新媒体实训室可以让学生电脑制作的虚拟数字内容可以通过配备的 3D 打印机实时输出，让学生对自己的作品有一个非常直观的认识。该实训室配备	三维建模基础、摄影技术、融媒体创作
4	云机房	配有完整的多媒体教学设备以及高配置电脑设施，安装有 Maya、After Effects、Animate 等专业软件。主要提供计算机教学，网上学习等教学服务。	影视后期制作、二维动画制作、图形图像设计
5	422 机房		三维模型制作、三维材质与渲染、三维动画、插画设计
6	BIM 产教融合创新中心		

## 2) 课程平台情况

超星课程平台课程覆盖率 100%，同时使用正方教务系统进行教学辅助；同时各专业按课程特性选择大学 MOOC、爱课程等线上资源进行辅助教学。

## 7.课程与毕业能力要求关联矩阵

课程名称	能力 1	能力 2	能力 3	能力 4	能力 5	能力 6	能力 7	能力 8	能力 9	能力 10	能力 11	能力 12
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论								√				√
习近平新时代中国特色社会主义思想概论								√				√
中国共产党党史								√				√
思想道德与法治						√		√				√
形势与政策						√		√				√
军事理论与军训									√			
大学体育									√			√

心理健康									√	√		√
大学生就业指导与创业					√		√				√	
劳动教育				√	√		√					
专业英语	√	√		√							√	
社会实践								√	√			
审美学	√											√
成为 office 专家				√								√
信息素养：效率提升与终身学习的新引擎				√	√							
统计学		√										√
职场精英							√		√	√		
领导力与执行力									√	√		
创新管理									√	√		√
专案改善									√	√	√	
建筑与设计专业导论						√		√				
动画概论	√	√										
造型基础	√			√								
动画速写	√	√										
剧本创作	√		√									
分镜设计	√		√									
动画运动规律	√		√									
动画视听语言					√		√					
摄影技术	√				√							
图形图像处理		√			√		√					
三维建模基础	√		√		√							
二维动画设计	√		√		√							
三维材质与渲染	√				√							
动漫角色与场景设计	√		√		√	√						
插画设计	√				√							

影视后期制作					√		√	√				
融媒体创作	√				√		√					
UI 设计					√		√					
三维动画制作	√	√			√							
Capstone 课程	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
毕业实践/顶岗实习	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

## 八、教学计划

本专业为 2.5+0.5 的培养模式，课程属性、课程代码、课程名称、课程性质、课程类别、考核形式、学分、学时数、学期周数及分配学分详情，见动漫制作专业的教学进度计划表的附表 1。

## 九、达成度评价

### 1. 整体达成度评价

#### 1) 教育目标达成度评价

- a) 校友调研：每三年针对毕业校友进行教育目标达成度至少进行一次调研评估；调研应抽样不少于 60 份为原则，询问各项教育目标的重要性及达成度。
- b) 雇主调研：每三年针对用人单位进行教育目标达成度至少进行一次调研评估；调研应抽样不少于 30 份为原则，询问各项教育目标的重要性及达成度。

#### 2) 核心能力达成度评价

- a) Capstone 课程检视：各专业须制定 Capstone 课程评价量规，评量各项核心能力之达成情况。
- b) 毕业生问卷调研：各专业每年 6 月对每位应届毕业生应进行问卷调研，询问毕业生对各项能力掌握情况的自我评价。

#### 3) 课程目标达成度评价

- a) 课程小结与反思：每门课程学期结束，教师须对班级学业情况进行课程小结，分析、评量、反思学生学习成效，自我评估课程目标达成度。
- b) 毕业生成绩单分析：各专业每年应对每位毕业生进行毕业生成绩单进行分析，了解毕业生各课程达成情况，及毕业学分达成整体比例。

### 2. 个体达成度评价（毕业条件）

- 1) 毕业学分条件：修满本专业毕业应修 120 学分

## 2) 技能证照条件

取得与本专业相关的职业资格证书或技能等级证书（含学校颁发的相关技能证书）。

## 3) 德育条件

a) 达到德育手册相关要求

b) 达到社会实践学习要求

## 4. 学分替换条件

a) 获地市级技能竞赛奖项可替换技能证照条件，以及课程学分 2 学分；

b) 获省级及以上技能竞赛奖项，可替换技能证照条件，以及课程学分 4 学分。

说明：学分替换课程不得是思想政治理论课、专业核心课。

# 十、持续改进

## 1. 组织及工作内容

- 1) 专业须成立外部咨询委员会，对专业制定人才培养方案之培养目标、核心能力、课程设置，及在培养方案实施过程中之教学反思等提供咨询建议。
- 2) 外部咨询委员会由业界代表、校友代表、他校专家学者构成，人员比例各 1/3，总人数约 10 人左右。
- 3) 专业外部咨询委员会每年讨论评价结果必须包括：了解培养目标问卷调查结果；了解毕业生核心能力评价结果；建议课程整改或其他改善方式。
- 4) 会议及讨论须形成会议记录，并有落实会议决议之成果。

## 2. 改善架构及周期

层级	成果	评价方式	评价周期	整改周期
专业	教育目标	校友问卷调研 雇主问卷调研	每三年	每年
	毕业核心能力	Capstone 课程 毕业生问卷调研	每年	
课程	支撑核心能力	作业/测试/考核	每年	

教学计划进程表:

课程属性一	课程代码	课程	课程性质	课程类别	考核形式		学分	学时数		学期周数及分配学分							
					考试	考查		计划学时数	其中		第一学年		第二学年		第三学年		
									讲授学时	实践学时	1	2	3	4	5	6	
公共基础	CHN1008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	B类		√	2	32	20	12							
	CHN1005	思想道德与法治	必修	B类		√	3	48	30	18	3						
	CHN1006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	B类		√	3	48	30	18			3				
	CHN1012	形势与政策	必修	B类		√	1	16	10	6	0.25	0.25	0.25	0.25			
	CHN1004	军事理论与军训	必修	B类		√	3	48	24	24		3					
	PHYE1001	大学体育	必修	B类		√	4	64	16	48	1	1	1	1			
	CORE1403	大学生就业指导与创业	必修	B类		√	2	32	16	16	1					1	
	CORE1406	心理健康	必修	B类		√	2	32	16	16	2						
	LAB1001	劳动教育	必修	B类		√	1	16	4	12	1						
	CHN1007	中国共产党党史	必修	B类		√	1	16	12	4		1					
	PRAC1001	社会实践一	必修	C类		√	2	32	0	32	1	1					
070186	专业英语	必修	B类		√	2	32		32			2					
		合计 (上限34学分)					26	416	178	238	9.25	8.25	6.25	1.25	1	0	
职业核心	CORE1103	审美学	必修	B类		√	1	16	8	8					1		
	CORE1208	成为Office专家	必修	B类	√		6	96	40	56	4	2					
	CORE1204	信息素养:效率提升与终身学习的新引擎	必修	B类		√	2	32	16	16			2				
	CORE1207	思维训练:用框架解决问题	必修	B类		√	2	32	16	16						2	
	COOP3901-2	职场精英	必修	B类		√	2	32	16	16				2			
	COOP3902-2	领导力与执行力	必修	B类		√	2	32	16	16				2			
	COOP3903-2	创新管理	必修	B类		√	2	32	16	16						2	
	COOP3904-2	专案改善	必修	B类		√	2	32	16	16						2	
		合计 (上限18学分)					19	304	144	160	4	2	2	4	5	2	
行业通用	DESN2008	建筑与设计专业导论	必修	B类		√	1	16	8	8	1						
	DESN2201	动画概论	必修	B类		√	2	32	16	16	2						
	DESN2102	造型基础	必修	B类	√		4	64	32	32	4						
	DESN2203	动画速写	必修	B类	√		2	32	16	16	2						
	DESN3607	剧本创作	必修	B类		√	2	32	16	16	2						
	DESN3708	分镜设计	必修	B类		√	2	32	16	16	2						
	DESN2202	动画运动规律	必修	B类		√	4	64	32	32		4					
	DESN3706	动画视听语言	必修	B类	√		4	64	32	32		4					
	DESN3709	摄影技术	必修	B类		√	4	64	32	32				4			
		合计 (上限24学分)					25	400	200	200	13	8	0	4	0	0	
专业特定	070567	图形图像处理*	必修	B类		√	4	64	32	32		4					
	DESN2206	三维建模基础	必修	B类	√		4	64	32	32			4				
	DESN2205	二维动画设计*	必修	B类		√	4	64	32	32				4			
	DESN3608	三维材质与渲染	必修	B类	√		4	64	32	32				4			
	DESN3606	动漫角色与场景设计*	必修	B类		√	6	96	48	48			6				
	DESN2207	插画设计	必修	B类	√		4	64	32	32		4					
	070477	影视后期制作*	必修	B类	√		4	64	32	32				4			
	DESN3707	融媒体创作	必修	B类		√	4	64	32	32					4		
	DESN2204-1	UI设计	必修	B类	√		4	64	32	32			4				
	DESN3710	三维动画制作*	必修	B类		√	6	96	48	48					6		
	COOP3905-2	Capstone课程	必修	B类		√	8	128	32	96					8		
PROB1002	毕业实践/顶岗实习	必修	C类		√	4	64	0	64						4		
		合计 (上限56学分)					56	896	384	512	0	8	14	12	18	4	
公共选修																	
		合计 (上限5学分)															
		总计					126	2016	906	1110	26.3	26.3	22.3	21.3	24	6	

说明: 1. 大学英语、大学数学如专业需要, 可选为专业必修课, 纳入公共基础类课程。

2. 选修课学分计入学业总学分, 但不可替代两课、专业核心能力课程学分。

3. 专业特定课程中需要指明3-5门专业核心课程, 在课程名右上角标注“\*”。