

动漫与游戏设计专业

人才培养方案

专业代码：750109

制定时间：2021年6月29日

1. 专业名称与专业代码

专业名称：动漫设计与制作

专业代码：750109

2. 入学要求

普通初中毕业生或具备同等学力。

3. 基本修业年限

三年。

4. 职业面向

<p>服务面向</p>	<p>动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、玩具开发、游戏制作、多媒体制作等公司或单位生产第一线能从事漫画，动画角色设计、场景设计、分镜设计、原画、3D 建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等技术岗位工作。</p>
<p>就业部门</p>	<p>动漫行业产业链上、中、下游各公司、游戏行业相关公司、其他需要动漫的企业与机构。</p>
<p>就业岗位</p>	<p>1、从事动漫创意设计相关工作</p> <p>助理动画设计师与动画设计师、助理漫画设计师与漫画设计师（相近的职业岗位有：衍生产品设计、卡通形象设计、插画设计、平面设计、商业美术设计，升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为动画设计总监 5 年、动画美术总监 5 年、动画导演 8 年、动画制片 8 年）</p> <p>2、从事动漫生产制作相关工作</p> <p>助理动画制作师与动画制作师、助理漫画制作师与漫画制作师（相近的职业岗位有：游戏动画制作、科技动画制作、影视特效与合成。升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为动画制作总监 5 年、动画技术总监 8 年、动画导演 8 年、动画制片 8 年）</p> <p>3、从事动画漫画创作、制作、衍生产品生产营销等相关的管理与服务工作</p> <p>动画漫画创作、制作相关的管理与服务工作（相近的职业岗位</p>

	有：动画相关机构、相关的岗位的管理与服务工作。升迁的职业岗位及预计平均获得的时间为策划 8 年、制片 8 年、经理 5 年、总经理 10 年)
岗位证书	Painter 认证专家、Photoshop 产品认证专家、Maya I 级动画工程师、二维动画设计师 C、D 级、三维动画设计师 C、D 级、动画后期制作师 C、D 级。

五、培养目标

本专业培养理想信念坚定,德、智、体、美、劳全面发展,具有一定的科学文化水平,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,较强的就业能力和可持续发展的能力,掌握本专业知识和技术技能,面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作等行业动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群,能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技术技能人才。

六、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求:

(一)素质

(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、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 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。

(6) 具有一定的审美和人文素养,能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

(二) 知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识。

(4) 了解动画概论。

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

(7) 掌握二维动画的基础知识与应用。

(8) 掌握三维动画的基础知识与应用。

(9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

(三) 能力

(1) 具有探究学习、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) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力。

(5) 具有熟练查阅各种资料,并加以整理、分析与处理,进行图形图像再设计能力。

(6) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力。

(7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

(8) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(9) 具有动画项目、创意执行能力。

(10) 具有三维图形和三维特效处理能力。

(11) 具有二维动画制作能力。

(12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。

(13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

七、课程设置及学时安排

1. 课程体系

职业岗位能力分析基于工作过程的课程体系分析表

工作岗位	典型工作任务	职业能力要求 (含应获得职业资格证书 及技术等级)	课程设置 (含综合实训)
动漫设计师	动漫(角色)形象设计, 场景设计, 动画道具设计 原画	编写故事,进行剧本创作的能力;动画场景和角色的设计和绘制能力;色彩的欣赏和使用能力;动画运动规律的应用能力。(Painter 认证专家、Photoshop 产品认证专家、二维动画设计师 C、D 级)	动漫素描 动画色彩 动画速写 三大构成 动画剧本创作 CG 插图创作 Photoshop 角色造型设计 场景造型设计 动画运动规律 动画分镜绘制
动画制作师	二维动画制作 三维模型制作 材质灯光制作 三维动画制作 游戏动画制作	绘制中间画,使用二维动画制作软件的制作动画的能力;使用三维软件造型的能力;使用三维软件制作光影材质贴图的能力;使用三维软件制作动画的能力;专业硬件的操作能力。(Maya I 级动画工程、三维动画设计师 C、D 级、动画后期制作师 C、D 级。)	动画分镜绘制 动画运动规律 Flash MAYA 模型与渲染 MAYA 动画与特效 After Effects 动画概论与赏析(本课要求涵盖部分视听语言与剪辑内容)。

专业课程设置对应的行业标准及实训项目

序号	课程名称	相关行业标准 (职业资格证书)	所对应的实训项目
1	动画素描	二维动画设计师 C、D级	素描基本透视；素描石膏几何形体写生；静物写生；人物结构和比例；人物头像写生。
2	动画色彩	二维动画设计师 C、D级	色彩静物临摹；色彩静物写生；色彩风景临摹；色彩风景写生。
3	动画速写	二维动画设计师 C、D级	速写人物静态写生；速写人物动态写生；速写动物临摹；速写风景写生。
4	计算机基础		网络安全、邮箱和博客的申请；多媒体计算机简介和中文输入方法；Windows XP 的基本操作和图片下载、压缩、附件和解压（常用工具软件）；管理文件和文件夹；word 基本排版技巧；word 表格的应用；word 的综合应用；PowerPoint 的基本操作；在幻灯片中添加多媒体素材（包括多媒体素材的下载和编辑）；PowerPoint 版式、模板和动画超级链接、幻灯片的放映 Excel 的基本操作；Excel 的综合操作。
5	动画概论与赏析	动画后期制作师 C、D级	动画的功能及应用；我国早期的动画电影的发展及作品赏析；美国动画电影的发展及作品赏析；日本动画电影的发展及作品赏析日本动画电影的发展及作品赏析；艺术动画短片的发展及作品赏析。
6	三大构成		平面构成的基本形象；平面构成的形式色彩混合；色彩特性；色彩情感；立体构成表现
7	Photoshop	Photoshop	工具箱中的工具应用；图层的应用；文字

		产品认证专家	的应用；滤镜的应用；通道和蒙版；色彩和色调；动画制作；综合应用—抠图技巧 综合应用—上色技巧；综合应用—图像调整、修饰和修复技巧。
8	Premiere	动画后期制作师 C、D级	三点四点编辑；声画对位；关键帧动画 翻动画册；卷轴画；转场闪白效果；变形画面；后期特效。
9	角色造型设计	二维动画设计师 C、D级	二维影视动画角色设计实训；三维影视动画角色设计实训；三维游戏角色设计实训
10	场景造型设计	二维动画设计师 C、D级	平行平线场景透视图；平行俯视场景透视图；平行仰视场景透视图；平行透视综合练习；成角俯视场景透视图；成角仰视场景透视图；成角俯视综合练习；成角仰视综合练习；自由练习
11	动画运动规律		物体的运动规律；人物的运动规律；四足类动物运动规律；鸟类运动规律；鱼类运动规律；运动规律综合运用；
12	After Effects	动画后期制作师 C、D级。	时间轴动画；二维基础知识；转场动画与文字特效；三维图层的操作；色彩调整；Mask 遮罩的使用；光线特效；融合模式及跟踪遮罩；时间控制；粒子特效；键控特效；三维空间片头制作；表达式和插件；绘画特效
13	MAYA 模型与渲染	Maya I 级动画工程 三维动画设计师 C、D 级	搭建简单场景模型；制作简单的角色场景、道具模型的制作；曲面建模和多边形建模的综合运用；卡通角色模型的制作 物体的三点布光练习；用 mental ray 经常场景渲染、场景合理分层渲染；制作塑

			料材质、制作卡通材质；角色模型的 UV 划分；创建纹理；NuKe 的应用
14	MAYA 动画与特效	Maya I 级动画工程 三维动画设计师 C、 D 级	设置动画关键帧；创建骨骼、目标约束；创建骨骼系统；创建平滑蒙皮；物体运动动画；角色行走动画表演；粒子的基本属性和粒子的替代方法；nDynamics 和 nParticies 的操作方法；刚体属性与应用、柔性属性与应用；流体和流体发射器的应用；Paint Effects 中 Flow Animation 的应用；nCloth 的应用；Fur 的应用方法、Hair 应用方法；
15	动画剧本创作		将一部文学作品片段改编成动画剧本以某个故事为原型，替换原主人公，写一个幻想故事的梗概选择一部自己喜欢的应影片，把它还原成编剧的前三个步骤的内容以身边同学或朋友为原型塑造动画形象创造无动作、全部由台词构成的 3 分钟剧本（500 字以上）分析影片，进行问题归类，按两种方式改变小说影院动画片的创作技巧成长动画短片技法。
16	动画分镜头绘制		分镜头中的人物表演；分镜头中的透视设计；视听语言的分镜头应用；不同类型的动画分镜头创作方法；动画短片分镜头实战
17	毕业设计		二维动画设计或三维动画设计或影视；后期制作或自选题目；
18	综合实训 1		以商业广告的表现手法制作一个影视片头或者简易广告。要有明确的品牌形象定

			位，充分体现品牌形象或者商品形象。作品包含片头，特效，片花，字幕特效等。 制作一套场景人物带四季变化的效果图
19	综合实训 2		制作一个带特效的 MTV 短片
20	综合实训 3		根据已创作的动画剧本内容创建动画角色的形象并绘制分镜头台本。台本要求标注时间长度，镜号等。
21	CG 插画创作	Painter 认证专家	CG 插画主流创作技法；CG 人物插画创作 CG 软件组合漫画分镜头创作；CG 商业插画综合实战；自学实践
22	摄影摄像		课堂讨论分析经典作品；举办校内摄影展 校园文化专项摄影
23	三维建筑动画		3ds max 基本建模方案；制作别墅模型 制作古建筑庙宇；制作穹顶的模型；现代高楼模型制作；别墅夜景动画；建筑雪景动画；建筑变形生长动画；小规模规划动画

教育教学活动周计划表

学期	入学军训	单元教学	综合训练	顶岗实习	毕业设计	毕业教育	考试	机动	合计
一	2	12					1	1	16
二		14	2				1	1	18
三		14	2				1	1	18
四		14	2				1	1	18
五				15				3	18
六				15				3	18
合计	2	54	6	30			4	10	106

2.专业学习领域课程

课程名称：色彩

实施学期	1	总学时	48	讲授学时	12	实训学时	36
课程定位	本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本色彩知识，培养学生基本的用色彩绘画能力，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。						
主要内容	色彩静物临摹和写生、风景临摹和写生						
实训项目	色彩静物临摹、色彩静物写生、色彩风景临摹、色彩风景写生。						
教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师1人。						
教材选用	《动漫色彩》叶淑华 陈耀敏 肖颖瑜主编，上海人民美术出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：素描

实施学期	1	总学时	48	讲授学时	12	实训学时	36
课程定位	本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本造型能力，培养学生基本绘画能力，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。						

教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。
主要内容	素描石膏几何形体写生、静物写生、人物头像写生
实训项目	素描基本透视、素描石膏几何形体写生、静物写生、人物结构和比例、人物头像写生。
教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《影视动画素描技法》王兴来主编，中国轻工业出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：速写

实施学期	1	总学时	48	讲授学时	12	实训学时	36
课程定位	本课程是动漫专业的必修课，适合动漫专业中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本速写知识，让学生能够快速的描绘对象，提高学生的艺术修养及动漫制作基础绘图能力的任务。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与实训相统一、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与画室训练相结合的原则。培养学生的基本绘画能力。						
主要内容	速写人物写生、风景写生						
实训项目	速写人物静态写生、速写人物动态写生、速写动物临摹、速写风景写生。						

教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、外出实景写生法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内动漫画室实训室和外出实景写生为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《影视动画速写技法》徐嘉彬编绘，中国轻工业出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：计算机基础

实施学期	1	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
课程定位	通过对计算机的基本知识和基本操作技能培养，使学生具有熟练的计算机操作技能和一定的办公应用能力，为全面提高学生的素质，形成综合职业能力和继续学习与其专业相关的计算机专业课程打下良好的基础。						
教学目标	经过本课程的学习，培养学生熟练掌握计算机的基本操作技能，使学生能够进行 Windows 中文操作系统的基本操作；能熟练的进行文字输入、编辑、设置和排版；能够进行电子表格的编辑和数据管理；具有使用计算机进行网上浏览获取信息的能力，能够掌握收发电子邮件、下载文件、网上交流等操作技能。						
主要内容	计算机基础知识； Windows XP； Internet 应用和网络安全；文字处理；电子表格；制作演示文稿和多媒体应用。						
实训项目	网络安全、邮箱和博客的申请；多媒体计算机简介和中文输入方法、 Windows XP 的基本操作和图片下载、压缩、附件和解压（常用工具软件）、管理文件和文件夹、人事通告——word 基本排版技巧、个人简历——word 表格的应用、书稿的编辑——word 的综合应用/、会议宣传标语——PowerPoint 的基本操作、产品介绍——在幻灯片中添加多媒体素材（包括多媒体素材的下载和编辑）、公司评析报告——PowerPoint 版式、模板和动画超级链接、幻灯片的放映、培训计划表——Excel 的基本操作、工资报表和工资条——Excel 的综合操作						
证书描述	全国计算机等级证书						

教学模式	采用以学生为中心的“多媒体演示实例”、“任务驱动”教学模式，以实际案例引入，来完成每章节任务，开展本课程基于工作项目的任务教学，讲、练、演示相结合，实现教学过程的“教、学、做”合一。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	多媒体教室讲授、实训在学校共用机房完成。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《计算机应用基础》 彭宗勤主编 清华中职学出版社
考核方法	本课程由平时作业（50%）和期末考试（50%）组成，平时作业包括理论课的课外作业、上机练习考核和平时测验。

课程名称：动画概论与赏析

实施学期	1	总学时	48	讲授学时	48	实训学时	0
课程定位	本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。本课程通过引领学生们欣赏中外优秀动画电影及短片，领会动画这门艺术的精妙，并可以从多个视角去品位动画。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法						
主要内容	动画影院片赏析，动画艺术短片赏析，实验动画赏析						
实训项目	什么是动画、动画的功能及应用、我国早期的动画电影的发展及作品赏析、美国动画电影的发展及作品赏析、日本动画电影的发展及作品赏析、日本动画电影的发展及作品赏析、艺术动画短片的发展及作品赏析。						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内多媒体教室理论讲授为主。教学手段包括讲解、示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师 1 人。						
教材选用	《动漫影视作品赏析》丁海翔主编，清华中职学出版社						

考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。
-------------	---------------------------------------

课程名称：图形图形处理

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	《Photoshop》是为动漫设计与制作专业学生开设的一门专业主干课程。通过本课程的教学，使学生比较全面、系统的掌握平面设计的基本理论、基本知识和基本技能，能熟练和正确运用平面设计软件并熟练进行图片处理；培养学生正确运用相关工具进行处理图片以及从事平面设计的能力，以便较好地适应从事动画设计图片处理工作的需要，同时为后续课程的学习打下坚实的基础。						
教学目标	《Photoshop》教学课程的任务是通过学习和实践，使学生掌握 Photoshop 软件的功能，熟悉工作界面，掌握菜单、控制面板的使用方法，能够熟练掌握 Photoshop 软件的使用，能够利用 Photoshop 对位图进行输入、编辑、输出、创作。并能应用这一软件独立完成一定的、完整的平面图形图像设计。						
主要内容	Photoshop 基础知识、Photoshop 的基本操作、图像选区的操作、图像编辑和绘制、图层的使用、文字设计、图像的调整技术、蒙版和通道、路径与形状、Photoshop 的自动化。						
实训项目	工具箱中的工具应用、图层的应用、文字的应用、滤镜的应用、通道和蒙版、色彩和色调、动画制作、综合应用一抠图技巧、综合应用一上色技巧、综合应用一图像调整、修饰和修复技巧						
教学模式	大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。本课程教学专任教师 1 人。						
教材选用	《Adobe Photoshop CS3 中文版经典教程》 Adobe 公司 著 袁国忠等 译，人民邮电出版社						
考核方法	考查，基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20 分+作业 80 分						

课程名称：三大构成

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	16	实训学时	40
-------------	---	------------	----	-------------	----	-------------	----

课程定位	本课程是动漫专业艺术设计的必修课,适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养学生具备基本平面、立体、色彩的感觉,培养学生基本的动画设计能力,提高学生的艺术修养及动漫制作基础能力的任务。
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求,本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则,即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。培养学生的基本设计能力。
主要内容	平面设计、立体设计、色彩的应用基础
实训项目	平面构成的基本形象、平面构成的形式、色彩混合、色彩特性、色彩情感、立体构成表现。
教学模式	采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内动漫画室为主,多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。
教材选用	《三大构成》汪芳等主编,浙江人民美术出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式,成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称: Flash

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	<p>本课程旨在培养学生掌握 Flash 软件应用的实际操作能力,使学生更加熟悉岗位要求,更加熟悉岗位流程,以提高其综合素质。《Flash 动画制作》这门课程贯穿了二维动画设计的所有基础课于一身。通过 Flash 工具的学习,通过企业实训项目的演练,将所有工序工种进行贯穿,又同时检验各基础课程的掌握程度,又重新复习了以往所学知识。《Flash 动画制作》是动漫专业二维方向的一门专业拓展课程,对学生职业素养的养成起到了支撑作用,这就是本门课程的定位。</p>						

教学目标	学习本课程后，应达到下列目标：（1）掌握基本绘图工具的使用方法；（2）掌握属性面板的作用及各项属性的含义；（3）理解舞台、后台、剧本的含义及相互关系；（4）理解色彩原理及色彩通道在图形图像中的重要性；（5）理解帧的动画原理，掌握涂层的相互关系，分析各种图层效果；（6）理解图库与库元件的使用方法，了解 ActionScript 的基本语法，掌握几个常用的语句语法；（7）了解音频基本知识及可控属性，养成动画制作的良好习惯。
主要内容	Flash 基础知识、Flash 绘图入门、Flash 色彩工具、Flash 文字特效、Flash 的对象编辑和变形、Flash 原件和库、Flash 特效的应用、Flash 帧和图层的基本操作、Flash 动画制作初、Flash 高级动画制作技巧、声音的编辑和使用、ActionScript 函数基础、Flash 组件应用、优化与发布动画
实训项目	第一个 Flash、工具应用、基础动画、元件和实例、外部素材的应用、动画技巧、特效、行为的应用和模板的用法、Flash 短片设计
教学模式	大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《Flash 动画制作与实训》，邓文达，人民邮电出版社，ISBN 书号：978-7-115-20532-2
考核方法	考查，基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20 分+作业 80 分

课程名称：Premiere

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	《premiere》是为动漫设计与制作专业为培养目标和职业岗位要求而开设的一门专业主干课程。是基于工作过程的项目化课程。 本课程与其他课程的关系：前导课程为《计算机文化基础》，学习该课程可以为后续的专业方向课《Maya》、《After Effects》等奠定良好的基础。						
教学目标	通过本课程的学习，使学生掌握非线性编辑软件 Premiere Pro 的使用方法，视频音频的专业处理功能及操作技巧，掌握电视节目的后期编辑和部分特技效果，具备影视节目的视频剪辑能力。						

主要内容	1、Premiere 基础知识 2、视音频编辑基础 3、转场效果 4、视频滤镜 5、透明和运动特效 6、创建字幕 7、输出影片
实训项目	1、三点四点编辑 2、声画对位 3、关键帧动画 4、翻动画册 5、卷轴画 6、转场闪白效果 7、变形画面 8、幻影幻觉 9、镜像效果 10、水墨画 11、局部马赛克 12、声道音频 13、文字雨 14、多机位视角 15、旅游宣传片 16、电影胶片
证书描述	Adobe 中国认证设计师——影视后期动画后期制作师 C、D 级
教学模式	从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。
教材选用	Premiere Pro cs4 DV 视频制作从入门到精通
考核方法	考查，基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20 分+作业 80 分

课程名称：角色造型设计

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	16	实训学时	40
课程定位	本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养学生掌握动漫角色造型设计及制作的基本知识，具备二维和三维动画设计及制作的基本理论知识和技能。						

教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法
主要内容	角色造型原理、动画角色欣赏、动画的关键因素、制作技巧、动作与情绪表达。
实训项目	二维影视动画角色设计实训、三维影视动画角色设计实训、三维游戏角色设计实训
教学模式	采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《动画角色造型设计》叶正华，叶凤华主编，湖南师大出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：动画场景造型设计

实施学期	2	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养使学生掌握动漫场景造型设计及制作的基本知识，具备二维和三维动画设计及制作的基本理论知识和技能。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法						
主要内容	场景造型原理、动画场景欣赏、动画的关键因素、制作技巧、场景制作表达的情绪、环境、感觉。						

实训项目	平行平线场景透视图、平行俯视场景透视图、平行仰视场景透视图、平行透视综合练习、成角俯视场景透视图、成角仰视场景透视图、成角俯视综合练习、成角仰视综合练习、自由练习
教学模式	采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师 1 人。
教材选用	《动画造型设计与动画场景设计》吴冠英、王筱竹主编，清华中职学出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：动画分镜头设计

实施学期	4	总学时	112	讲授学时	32	实训学时	80
课程定位	本课程是动漫设计与制作、图形图像制作、电脑艺术设计等专业的主要课程，适合动漫专业中职中职三年的学生使用。担负着培养使学生掌握动漫分镜头设计的基本知识，具备绘制分镜头的基本理论知识和手绘技能。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则，即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。使学生掌握必备的理论知识，懂得动画原理与方法						
主要内容	分镜头原理、分镜头欣赏、镜头的关键因素、衔接技巧，镜头长度等内容						
实训项目	分镜头中的人物表演、分镜头中的透视设计、视听语言的分镜头应用、不同类型的动画分镜头创作方法、动画短片《××》分镜头实战						
教学模式	采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内二维有纸手绘实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师 1 人。						

教材选用	《动画分镜头设计》吴冠英主编，清华中职学出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：运动规律

实施学期	3	总学时	84	讲授学时	36	实训学时	48
课程定位	本课程是动漫专业的必修课,适合动漫专业中职中职三年的学生使用。 担负着培养使学生牢固地掌握动画中运动的节奏、规律和科学性,培养学生基本的运动规律设计能力,提高学生的动漫制作基础能力的任务。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求,本课程的教学将采用理论和实践相结合的教学原则,即讲授与练习结合、传授知识与培养实践能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与动画设计相结合的原则。培养学生的基本设计能力。						
主要内容	运动规律的基本常识,动画运动中的几种基本运动,动作设计的基本要领;动作设计中的联想手法以及运动规律与动作设计的学习和研究方法。						
实训项目	物体的运动规律、人物的运动规律、四足类动物运动规律、鸟类运动规律、鱼类运动规律、运动规律综合运用						
教学模式	采用理论讲授法、学生亲自设计训练法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	以校内二维有纸手绘实训室为主,多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解示范、参与设计等手段。本课程教学专任教师1人。						
教材选用	《动画运动规律》陈莉,吴伟峰,卓松磊主编,天津中职学出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式,成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：《动画剧本创作》

实施学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
------	---	-----	----	------	----	------	----

课程定位	专业学习课程
教学目标	在深入具体地讲解了动画剧本创作流程、规律、方法和技巧的基础上，带领学生进行剧本创作，使学生掌握剧本创作的技巧。
主要内容	本课程将系统地介绍传统剧本创作的理论基础知识，深入讲解动画剧本创作规律和方法等方面的内容，并且在教学中引入实践环节带领学生做基本创作，并实际的进行指导，分析剧本与动画成品的联系。
实训项目	1 动画角色性格塑造 2 动画短片剧本创作
证书描述	无
教学模式	多媒体讲授教学 实训指导教学
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授。
教材选用	《动画剧本创作》 京华出版社 2010-5 出版；ISBN：9787807247586 作者：葛竞
考核方法	考察课 即平时成绩加考勤

课程名称：《CG 插画创作》

实施学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
课程定位	专业基础课						
教学目标	本课课程使用多个软件和使用数位板，通过案例讲解，学习电脑插画创作方法和技巧。						
主要内容	数字(CG)插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。课程中将 CG 插画艺术和计算机绘画软件技术(Photoshop、Painter 等)紧密结合，采用边讲解、边动手操作、边归纳理论知识的全新教学模式，用简洁的语言，直观、系统地讲解了 CG 插画的发展，主流 CG 插画软件的功能与应用，创作各类人物、场景、海报的商业插画。						
实训项目	1、人物插画案例； 2、软件合成场景设计； 3、综合案例海报制作						

证书描述	无
教学模式	多媒体讲授教学 上机演示教学 实训指导教学
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。
教材选用	《动漫 CG 插图创作》，作者 朱晓飞,吕江编，出版时间：2011-4-1，出版社：上海人民美术出版社、ISBN 9787532272020
考核方法	考察课 即平时成绩加考勤

课程名称：MAYA 模型与渲染

实施学期	3	总学时	84	讲授学时	42	实训学时	42
课程定位	《MAYA 模型与渲染》是为动漫专业学生开设的一门专业核心课程。“模型”是三维动画影片制作中非常重要的一个环节，是制作影片的基石；“渲染”则是三维动画影片最终色彩和光影效果的整体表现形式。通过三维“模型”与“渲染”基础课程的学习和训练，能够使读者直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。						
教学目标	通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握 Maya 模型和 Maya 渲染两大部分内容。						
主要内容	Maya 模型和 Maya 渲染，模型包括 Polygon(多边形)、NURBS(曲面)、Subdivision(细分曲面)三大建模技术的模型创建流程与步骤、编辑工具、菜单命令、属性功能与参数的使用方法等；渲染包括 Maya 中的灯光、渲染、材质、UV 贴图坐标、纹理、Unfold 3D 和 Nuke 的功能与具体应用方法。						
实训项目	搭建简单场景模型；制作简单的角色场景、道具模型的制作；曲面建模和多边形建模的综合运用；卡通角色模型的制作；物体的三点布光练习；用 mental ray 经常场景渲染、场景合理分层渲染；制作塑料材质、制作卡通材质；角色模型的 UV 划分；创建纹理、NuKe 的应用						
证书描述	Maya I 级动画工程师 三维动画设计师 C、D 级						

教学模式	从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。
教材选用	MAYA 模型与渲染,京华出版社; 第1版(2011年10月1日), ISBN: 9787550200616
考核方法	考查,基于过程的作业考核方式。 平时(考勤、课堂提问、课堂实例抽查)20分+作业80分

课程名称: MAYA 动画与特效

实施学期	4	总学时	84	讲授学时	42	实训学时	42
课程定位	《MAYA 动画与特效》是为动漫专业学生开设的一门专业核心课程。。“动画”是三维动画影片制作中极其重要的环节，“特效”则是最复杂的表现形式。通过三维“动画”与“特效”基础课程的学习和训练，读者可直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。						
教学目标	通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握 Maya 动画和 Maya 特效两大部分内容。						
主要内容	Maya 动画和 Maya 特效两大部分内容。动画包括 Maya 三维动画基础知识、角色设置、蒙皮制作、路径跟随动画等的基础理论与应用技巧，角色行走、口型和表情等高级动画的创作规律和制作技巧；特效包括 Maya 粒子系统、nParticles 粒子、刚体和柔体、流体和海洋、Paint Effects、nCloth 布料、Fur 和 Hair 毛发特效系统的属性与应用技法。						
实训项目	设置动画关键帧；创建骨骼、目标约束；创建骨骼系统；创建平滑蒙皮；物体运动动画；角色行走动画表演；粒子的基本属性和粒子的替代方法；nDynamics 和 nParticies 的操作方法；刚体属性与应用、柔性属性与应用；流体和流体发射器的应用；Paint Effects 中 Flow Animation 的应用；nCloth 的应用；Fur 的应用方法、Hair 应用方法。						
证书描述	Maya I 级动画工程师 三维动画设计师 C、D 级						

教学模式	从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。
教材选用	MAYA 模型与渲染
考核方法	考查，基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分

课程名称：影视后期特效合成 After Effects

实施学期	3	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	《影视后期特效合成 After Effects》是为动漫专业学生开设的一门专业主干课程。它是适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室的后期特效合成的软件。 前导课程有《Photoshop》、《Flash》、《3ds Max》、《Premiere》、《摄影摄像》。学习该课程可以为后续的课程影视后期特效制作出震撼的影视作品。						
教学目标	通过本课程的学习，使学生比较全面、系统的掌握影视后期特效合成的基本理论、基本知识和基本技能，能熟练和正确运用影视后期特效合成 After Effects 软件并熟练进行影视后期特效合成处理						
主要内容	AE 软件的编辑理念、编辑思维功能界面、工具、设置的学习、简单制作视频小实例大型综合效果制作及其创意						
实训项目	（一）时间轴动画（三）二维基础知识（四）转场动画与文字特效（五）三维图层的操作（六）色彩调整（七）Mask 遮罩的使用（八）光线特效（九）融合模式及跟踪遮罩（十）时间控制（十一）粒子特效（十二）键控特效（十三）三维空间（十六）片头制作（十五）表达式和插件（十四）绘画特效						
证书描述	Adobe 中国认证设计师——影视后期动画后期制作师 C、D 级						

教学模式	从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。
教材选用	After Effects CS5 影视特效制作
考核方法	考查，基于过程的作业考核方式。 平时（考勤、课堂提问、课堂实例抽查）20分+作业80分

3.拓展学习领域课程

课程名称：摄影摄像

实施学期	2	总学时	28	讲授学时	14	实训学时	14
课程定位	本课程是动漫设计专业的拓展领域课，担负着培养学生观察周围事物的特征及其发展规律重任，培养学生对美、丑、善、恶的分析能力，提高学生的自身修养及工作实践能力的任务。						
教学目标	《摄影摄像》是一门主要的专业课，该课程的主要任务是使学生掌握“适度、够用”的数码摄影与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，结合相关图像软件进行各类图片的处理，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码相机与拍摄的基本技能。该课程是集理论教学、实训教学与应用为一体的专业基础课程，它不仅为学生实训和毕业设计奠定理论和实践基础，而且为相关专业学生考中级摄影师资格证书、职业能力培养做准备。						
主要内容	认识各类数码相机、掌握数码摄影的基本技术包括数码摄影的						

	用光技术，室内外人物、风景的拍摄，数码摄影构图等
实训项目	课堂讨论分析经典作品、举办校内摄影展、校园文化专项摄影
教学模式	采用理论讲授法、学生课堂分析法、小组讨论法，充分运用多媒体教学手段、利用相关的教学软件进行摄影摄像的学习。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	理论教学方面：学院拥有良好的多媒体教学设备和图书资料室，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。
教材选用	《摄影与摄像基础教程》
考核方法	本课程考核采取交十件作品进行成绩评定。

课程名称：三维建筑动画

实施学期	4	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	本课程是我们学习中非常重要的一门技能训练课，适合采用项目教学法。课程设计为要求学生通过本课程的学习，结合自己的任教课程，使用 3DS MAX 来完成建筑动画制作。完成这门课程后，学生可以学会制作建筑建模的能力，以及可以制作不同风格场景的动画的能力。使学生可以从事建筑动画、室内效果图制作、景观动画等工作。						
教学目标	本课程的教学目标为：认识建筑漫游专业，及其在现代动漫行业中的地位；了解建筑漫游专业在建筑行业的作用；掌握良好的学习方法；具备分镜头制作，三维建模（建筑建模）、贴图、灯光，摄影机，渲染的能力。						
主要内容	建筑动画概述、3ds max 8 基本建模方案、别墅模型、古						

	建筑庙宇、穹顶模型、现代高楼模型、夜景动画、建筑雪景动画、建筑变形生长动画、小规模规划动画
实训项目	3ds max 基本建模方案、制作别墅模型、制作古建筑庙宇、制作穹顶的模型、现代高楼模型制作、别墅夜景动画、建筑雪景动画、建筑变形生长动画、小规模规划动画
教学模式	从学生对知识的渴望程度和认知欲为出发点，在对教材内容进行合理取舍和整合的基础上，采用“模块+任务”的教学模式。将课程的整体教学内容划分为多个模块和多个教学任务。
教学条件(含实践教学条件和师资队伍)	以校内二维无纸实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。
教材选用	渲染王 3DS MAX+VRay 建筑动画表现技法，作者:林军政 编著，清华中职学出版社，ISBN: 9787302157649
考核方法	1、学生各项目完成情况占 80 分 2、学生分组项目实训占 20 分

七、实施保障

(一) 师资队伍

1、师资队伍结构

动漫设计与制作专业技能型人才培养模式实施的关键在于，要有一支具备良好“双师”素质的教师队伍。因为符合动漫与游戏设计专业技能型人才培养模式要求的专业调整整合、课程体系及内容的设计与实施、生产性实训实习基

地的建设，都要靠这样一支教师队伍去操作完成。动漫与游戏设计专业全面实施“双师素质”师资队伍的建设，让专业教师到企业接受顶岗培训，不断学习新技术、新工艺；进行“双师结构”的师资结构调整，聘请企业技术专家和能工巧匠参与专业工学结合人才培养方案的制订、工学结合教材的开发和实训室的建设；将部分企业专业技术人员聘为兼职教师，来校讲授专业性较强、应用性较强的课程，弥补目前本专业师资队伍在数量、年龄、学历、职称等方面的不足，使其能够满足课程改革的要求。

近年来，本专业教学团队与企业合作实现人力资源共享，企业工程师担任学生的实训指导老师，专业教师下企业锻炼，为企业提供技术服务，同时，有 2 人在参加国家职业教育培训、1 人下企业锻炼，从而形成一支具有较强教学能力、实践能力、科技服务能力的专兼职教学团队，成为一支整体水平较高、充满活力的适应学校事业发展需要的双师型师资队伍。

类别		数量	类型	数量	说明
专业课教师 (14人)	专任教师	12	学科带头人	1	
			骨干教师	5	
			实训指导教师	3	
			双师型教师	12	
			中级职称	9	
			高级职称	2	
	兼职教师	2	学科带头人	0	
			骨干教师	1	
			实训指导教师	1	
			双师型教师	2	
			中级职称	2	
			高级职称	0	

2、师资队伍培养规划

遵照国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020）和广东省职业院校重点建设专业总体目标，特制定动漫与游戏设计专业专业带头人培养计划。专业带头人的培养，是加速我校美术设计与制作专业建设，提升我校动漫设计与制作专业办学水平和办学能力的需要。目前，我校专业教师队伍总体来说，年青教师多，虽然学历较高，但教学经验不够丰富，实践能力亟待提高。专业教师提高动手能力，是我校动漫设计与制作专业目前十分紧迫的任务。

（二）实训条件

为保证“任务驱动、教学做一体化”的实施，学校已在建校企合作实训中心，满足了学生实践性学习的需要。以重点建设专业广告设计与制作为主体，突出本专业复合技能型人才的培养需求，同时作为面向全学校相关专业的共享平台，集理论学习、实验实习、实践培训、职业技能鉴定等功能于一体，是我校开放型、共享型具有生产性、实践性的工学结合实训基地。

（三）质量保证体系

为了确保我校人才培养质量监控与评价体系的有效运行，依据学校关于建设人才培养质量监控与评价体系的意见，促进教育教学管理的科学化和规范化，切实提高教育教学管理水平和人才培养质量，保障学校人才培养目标的实现。

1、人才培养质量监控与评价体系的组织保障

(1) 根据《学校关于建设人才培养质量监控与评价体系的意见》，学校成立人才培养质量监控与评价体系建设工作指导委员会，实施督导室、教务科控体系。

(2) 督导室

监控办是监控体系运行的职能部门，由学校教研室代行其职责。主要监控与评价教学质量、德育质量、实习质量等情况，并负责向学校汇报，向各相关处室、教师反馈人才培养质量信息。

(2) 教务科

教务科是学校教学管理的职能部门，负有在监控体系中对教学工作进行布置、检查、管理、指导等职能，是教学质量建设的责任主体。主要监控教学管理工作规程、教师教学工作规范等教学规章制度的执行情况、教学计划的实施情况和师资等教学资源的配备利用情况。同时也负有对监控与评价中发现的问题进行整改和建设的职责。教务科还要积极支持和配合监控办开展教学监控与评价工作。

2、人才培养质量目标与标准

确立质量目标与标准是保证培养质量的前提，也是人才培养质量监控与评价体系的重要组成部分。人才培养质量目标与标准既是教学工作的追求目标，又是质量评价的重要依据，也是人才培养质量管理的基础。

3、人才培养质量信息收集系统

人才培养质量信息系统是为了全面及时地掌握学校人才培养过程各环节、各因素在教、学、管过程中基本状况的网络组织系统。其主要任务是为人才培养质量评价提供全方位的信息反馈，保障信息的真实性、全面性、群众性。

信息收集的渠道主要包括：

（1）校领导评价信息

学校领导要对所分管的职能部门进行考核。强化这一渠道既有利于各级领导深入基层、深入课堂了解教育教学状况，又能及时发现和解决教育教学中存在的问题，切实保证人才培养质量，营造一个全院各级领导都关心学生、尊重教师、重视教学、严格管理、为学生成材服务的良好氛围。

（2）学生评价信息

学生是教育教学活动的直接对象，应作为教师教学质量评价的重要来源。学生评教由教务处组织，以班级为单位采用无记名方式，每学期进行一次，评价时间根据教学进程而定。

（3）督导员评价信息

校督员按照值日情况巡查全校教学班级、实训室，并划分出当日最好班级、最差班级、最好的一堂课、最差的一堂课，日公布，周汇总，学期统计至督导室。

八、毕业要求

学生总学分 370 分，学生取得 360 学分即可毕业。课程性质与学分构成比例是：各门课程学习完成后，达到学校合格标准，可考取相应资格证书。未达到必修课学分，不允许考取相应资格证书。

九、修订说明

1、本计划是为适应区域经济建设发展和我校实际情况而修订的，从 2021 年秋季开始实施；根据企业调研和我校动漫与游戏设计专业建设指委员会建议进行的修订，注重职业素质教育及职业素养的形成。

2、本计划在实施过程，根据社会发展和市场的需求，可进行适度调整，调整范围不超过 30%。如需调整，由系部提出建议，教务科审批，报教学学校长批准后方可实行。

2021 年 6 月 29 日