

郑州市财经学校

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学基本要求

招生对象为初中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
对应行业（代码）	广播、电视、电影和录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作 ……
职业类证书	游戏美术设计、数字创意建模、动画制作……

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，扎

实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向广播、电视、电影和录音制作等行业的动画制作员、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才。

（二）培养规格

本专业学生能够全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上达到以下要求：

1.坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2.掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

3.掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

4.具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

5.掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语言、计算机图形图像处理等方面的专业基础理论知识，

具有良好的结合实践运用理论知识的能力；

6.掌握二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能；

7.具有动漫游戏中期制作、影视后期编辑的实践能力；

8.掌握动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、贴图制作、动画制作、后期合成等领域基本数字化技能；

9.掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；

10.具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题的能力；

11.习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

12.掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

13.树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课和专业课程。

公共基础课程包括思想政治、语文、历史、数学、外语、信息技术、体育与健康、艺术、劳动教育等必修课程，以及国家安全教育、职业素养等相关限定选修课程。

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。实践性教学主要包括实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式。

（一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	思想政治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设。思想政治课程是落实立德树人根本任务的关键课程，由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块是各专业学生的必修课程，包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治四部分内容。拓展模块为选修课程，开设有国家安全教育等课程。	180
2	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设。语文课程由基础模块、职业模块和拓展模块构成。学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社会发展的需要提供支撑。	216
3	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》开设。历史课程由基础模块和拓展模块两个部分构成。基础模块是各专业学生必修的基础性内容，包括“中国历史”和“世界历史”。拓展模块是满足学生职业发展需要，开拓学生视野，提升学生学习兴趣的课程。学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。	90
4	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，数学课程分三个模块：基础模块、拓展模块一和拓展模块二。学生通过学习获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。	144
5	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，英语课程由基础模块、职业模块和拓展模块三个模块构成。学生通过学习进一步学习语言基础知识，提高听、说、读、写等语言技能，发展英语学科核心素养，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	144
6	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，体育与健康课程由基础模块和拓展模块两个部分构成。通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和专长，使学生养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，健全人格，强健体	144

		魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养。	
7	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，该课程帮助学生在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。	144
8	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设。艺术课程基础模块包括音乐鉴赏与实践和美术鉴赏与实践。该课程使学生通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。	36
9	劳动教育	本课程内容围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动组织、劳动安全和劳动法规等方面，结合专业特点，通过学习增强学生的职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。	16
10	其他	开设国家安全教育、职业素养等选修课程。	90

（二）专业课程

1.专业基础课程主要内容和教学要求

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	素描与速写	本课程注重提高学生绘画水平，锻炼学生的造型能力，观察能力。通过教学主要讲授素描的基本概念，结合素描基本理论和技能训练，培养学生正确塑造形体和表现空间的能力。	72
2	色彩	色彩课程是本专业的基础课程，主要通过水粉、水彩画的训练，熟悉水粉工具，掌握使用水粉色彩造型的基本方法。培养学生从色彩知识运用与审美双重功能中，感受颜色赋予角色的生命力，为以后的模型设计打下色彩方面的基础。	72
3	设计构成	本课程学习平面构成、色彩构成与立体构成，学习三大设计构成的基本理论知识与实操。使学生建立起对图形图像、色彩表现力与立体空间和空间透视的系统认知。	36

4	PhotoShop 图形图像处理	通过本课程的学习，使学生使用 Photoshop 进行动漫创意的基本操作，掌握动漫与游戏形象、场景美学基础知识及图形图像处理方法，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求与艺术手法，包括基础游戏材质与贴图处理方法，鼠绘动漫游戏形象与场景的方法等。	72
5	Illustrator 图形设计与制作	通过本课程的学习，使学生充分了解及掌握 Illustrator 的基础理论及软件应用技巧；掌握矢量图形的绘制、处理能力。学会使用该软件制作图标、绘制符号、进行扁平化动漫角色，提升动漫与游戏中创作矢量角色、道具与场景设计等能力。	72
6	生成式人工智能应用	本课程围绕技术原理、教学实践与能力培养展开，通过“技术原理-场景实践-伦理反思”的三维体系，帮助学生掌握生成式 AI 的核心技术逻辑，具备在教育、设计等领域的实践应用能力，并建立对技术的批判性思维，培养学生成为 AI 时代的教学创新者。	36

2. 专业核心课程主要内容和教学要求

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	二维动画制作 (Animate)	通过本课程学习使学生了解 Animate 动画设计的基础知识，理解计算机动画的形成原理及调整方法，掌握二维动画、基础交互动画的操作及制作技能。	72
2	三维建模 (Autodesk Maya)	通过本课程使学生了解 Maya 常用概念，学习 Maya 界面元素与构成，理解建模中的空间概念，掌握 Maya 中建模相关的工作模块，能够根据设计图完成道具、角色的模型建立，最终达到能够独立承担企业建模任务的能力。	72
3	贴图绘制 (Autodesk Maya)	结合 Photoshop 软件与数位板绘制材质，掌握不同材料的材质贴图绘制，熟悉三维贴图材质表现软件工具的使用，理解不同材质的表现技法，能够独立绘制场景道具贴图，熟练掌握三维贴图的绘制流程。	36

4	游戏界面制作 (Photoshop)	掌握游戏界面设计的基本概念、原则和流程，了解界面设计在游戏与软件开发中的重要性，掌握界面设计的常用技术，培养学生的创新思维和实践能力，具备能够独立将游戏界面制作的相关知识应用在企业实际项目中的技能。	72
5	游戏动画制作(After Effect)	通过本课程学习使学生掌握 AE 的基本使用方法、AE 制作动画的原理，掌握使用三维工具，学习 AE 表达式创建自动化和交互性动画效果。学生能够根据要求独立创作简单 MG 游戏动画、创建动态游戏与原画壁纸等技能。	72
6	三维动画制作(Autodesk Maya)	通过本课程学习使学生掌握 Maya 的动画技术，掌握 Maya 关键帧动画、变形动画等制作方法。学会骨骼的建立、绑定与编辑。学会能够独立制作基础三维动画的技术，使角色具有一定表演能力，并制作出具有基础镜头语言的三维动画镜头。	144
7	影视后期编辑 (Premiere)	学习将动画片段制作成片动画的方法，制作编辑基础游戏 CG 的方法，动漫或游戏宣传视频的制作方法。包括动画片头制作、动画片尾制作，动画成片合成，相关宣传视频的采编与制作等。具有能够独立剪辑短片、动画合成、剪辑片头与片尾的能力。	72

3. 专业拓展课程主要内容和教学要求

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	影视动画分镜头设计	本课程通常从动画分镜头基础知识及规律认识入手，从不同角度和不同层面全面而系统地进行动画分镜头剧本的应用及创作实践，深入研究动画分镜头制作的每一步思路及创作方法，使学生能够掌握文字剧本转换为图像整个流程，通过具体案例实践，将镜头设置、场面调度以及镜头之间的组接知识实际运用到分镜头的绘制当中，掌握分镜头剧本制作的每一个环节。	36
2	动漫与游戏衍生品制作	本课程着重以实物类衍生产品设计制作为授课重点，通过教学提高学生的动手能力和创新能力，掌握动漫衍生产品的定义及分类；掌握动漫衍生产品创意思维能力，对产品设计全面认知；熟悉各类生产工艺与衍生产品设计的	72

		衔接；掌握完整动漫衍生产品设计与制作开发流程。	
3	动画原画与运动规律	通过本课程使学生了解角色运动的基本表现技巧和基本运动规律，掌握角色运动的表现技法和表现形式。熟练掌握自然现象、动植物生长规律、物理运动等的动画运动规律，熟悉人的动画运动规律，为后续动画制作的课程打下基础。	72
4	动画与游戏后期特效合成（After Effect）	通过本课程的学习使学生掌握特效合成基本原理，了解动画与游戏特效合成的核心概念和原理，包括视觉效果、色彩管理、合成流程等。掌握动画与游戏特效合成技术并最终具备将创意转化为特效的能力。	72
5	摄影与摄像	通过本课程学习使学生了解摄影摄像的基本知识、基本理论和各种摄影摄像器材。能够掌握摄影摄像常用镜头、照相机的基本结构、胶卷的类型和成像特点，初步掌握摄影摄像用光、曝光、取景、构图的基本知识和基本方法。	36

（三）实践性教学环节

1. 实训

在校内进行动画短片制作、建模、游戏界面设计与制作等综合实训。

综合实训项目 或课程名称	实训内容和要求	实训参考学时	实训地点
动漫制作 综合实训	掌握成片动画完整的制作流程。从最初的设计需求到文案策划、角色设计制作、场景设计制作、动画制作等方面开始，到最终使用相关软件完成成片制作。具备团队协作能力并能完成分配的任务。	144	校内
游戏界面制作 综合实训	掌握游戏界面设计的概念和原则，理解和应用游戏界面的视觉元素，完成完整的游戏界面设计项目，并对完成的界面进行测试和评估。具备团队协作能力并能完成分配的任务。	108	校内

职业技能等级 认定	能够深入理解动画项目的设计需求并提出创新性创意方向，撰写完整且具有吸引力的动画文案并细化分镜头脚本，设计具有个性和风格的角色并进行精细绘制与上色，设计复杂场景并完成高质量的场景绘制，掌握多种动画制作技巧并能制作流畅的动画片段，熟练使用多种专业动画制作软件（如 Maya、3ds Max、After Effects 等）并能进行简单特效制作。具备团队协作能力并能完成分配的任务。	150	校内
--------------	--	-----	----

2. 实习

校外实训基地主要依托本地河南博堂电子科技有限公司、河南江山画数字科技有限公司等进行广告创意设计、动漫角色设计、影视后期制作、影视特效制作、游戏制作等内容的实习。通过参与真实项目制作，学生实践通过综合各种软件操作，强化行业规范认知，有效衔接课堂与岗位需求，助力技能转化与就业。

实习类型项目	实习内容和要求	实习学期和学时	实习地点
岗位实习	通过岗位实习使学生在实践中学学习和掌握有关技术、工作岗位所必需的岗位能力和综合技能，以及适应工作环境、工作任务和团队协作的训练，进一步实现学生毕业即就业的培养目标。	第 6 学期 4-6 月共 13 周，390 学时	校外

七、教学活动时间分配表及教学学时比例表

表 1：教学活动时间分配表（单位：周）

学 年	学 期	军训	入学 教育	课程 教学	认知 实习	岗位 实习	机动	成绩 考核	毕业 教育	总 计
一	1	1	1	17				1		20
	2			18			1	1		20
二	3			18			1	1		20
	4			18			1	1		20
三	5			18			1	1		20

	6			5		13		1	1	20
总 计		1	1	94		13	4	6	1	120

表 2：教学学时、学分分配及比例表

课程类别		学时数	占总学时比例 (%)	学分数	占总学分比例 (%)
公共必修课		918	28.49%	49	27.68%
公共选修课		324	10.06%	18	10.17%
专业必修课		1692	52.51%	94	53.11%
专业选修课		288	8.94%	16	9.04%
合 计		3222	100.00%	177	100.00%
全部学时中	理论教学学时	1046	32.46%	58	32.77%
	实践教学学时	2176	67.54%	119	67.23%
	必修课学时	2610	81.01%	143	80.79%
	选修课学时	612	18.99%	34	19.21%

八、教学实施保障

（一）专业师资队伍

1. 本专业专任教师具有良好的师德和扎实的专业理论知识；具有中等职业学校及以上学校的教师任职资格。对本专业课程有较全面的了解，有企业工作经验或实践经历，能把握本专业前沿与技术，具备教学设计和实施能力。

2. 专任教师队伍中有 3 名专业带头人，专业教师与本专业学生数之比不低于 1：20，具有中级以上职称者不低于 60%，具有高级职称者高于 19%。

3. 专业设置的课程中的 90%以上的授课任务由经过相关专业系统培训、具有中级以上职称和一定实践经验的专职教师担任。

建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师高于 85%。

4. 根据专业教学需要，聘请一定数量、相对稳定的兼职教师，其中行业企业兼职教师不少于 20%，兼职专业教师具有本科以上学历和中级以上职称，从事与本专业相关的实践工作 3 年以上。

（二）教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训室面积、设施等达到国家发布的本专业实训教学条件建设标准要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

1. 校内实训条件

序号	实训室名称	实训功能	工位数
1	计算机理实一体化实训室	计算机理实一体实训室能实现理论与实践同步教学，教师边讲边演示，学生可即时练习；能模拟真实工作场景供实训，支持分层与协作学习，便于教师管控教学过程并获取反馈，还整合资源助力拓展学习，助力学生提升专业技能与职业素养。	95
2	计算机 VR 实训室	提供二维动画制作、三维建模基础、角色设计、场景构建等软件操作与创作实践，培养学生动漫游戏制作入门技能。	49
3	数字媒体设计与制作实训室	提供剪辑、动画、摄影、设计等实践平台，培养学生的创意与技术应用能力，提升综合素养和实践操作水平。	51

2.校外实训教学基地：校外实训基地主要依托本地河南博堂电子科技有限公司、河南江山画数字科技有限公司等动漫与游戏开发企业共建，涵盖角色设计、场景建模、动画制作、特效合成等场景。通过参与真实项目（如游戏角色设计、动画短片制作），学生实践 Photoshop、Illustrator、Maya、3ds Max 等软件操作，强

化行业规范认知，有效衔接课堂与岗位需求，助力技能转化与就业适配。

（三）教学资源

本专业结合学科和专业建设调整，根据课程体系与教学内容改革的实际情况，健全教材选用制度，选用体现新技术、新工艺、新规范等的高质量教材，引入典型生产案例。组建教学资源开发团队，完善专业多媒体教学辅助资源建设，使教学形式更丰富、更具有互动性和开放性。主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：动漫游戏类专业教材、模型素材库、案例库，以及影视动画、游戏制作类教材。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音、视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

动漫与游戏制作专业以适应职业岗位要求为导向，以培养学生岗位职业能力和综合素质为核心，强化知识传授与岗位需求紧密结合，突出对学生职业能力的培养。根据人才培养模式的总体要求，在教学中总结推广现代学徒制试点经验，与企业紧密结合，做到产教融合。

普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学等新型教学模式。在教学过程中，学生在教师的指导下亲自完成一个项目的全过程，在这一过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高学生的兴趣，调动学习的积极性。

加强信息技术与教学有机融合，适应“互联网+职业教育”新要求，全面提升教师信息技术应用能力，推动大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的广泛应用，建设智能化教学支持环境，建设多样化需求的课程资源，创新服务供给模式，服务学生终身学习。

（五）学习评价

本专业严格落实培养目标和培养规格的要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。按照企业用人标准构建学校、行业、企业、家长等多方共同参与的多元化评价机制；促进学校课程考试与职业资格鉴定的衔接统一，提高学生综合素质，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、

实训等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

1. 公共基础课和专业核心课程中的考试课由教务处统一安排考试，学生最终成绩由平时成绩与考试成绩两部分组成。其中平时成绩包括出勤、课堂表现、作业、家长评价等，占总成绩的 50%；结果考试成绩为期末统考成绩，占总成绩的 50%。

2. 理实一体课程与校内实训课程由各教研室教师和企业师傅共同组织考核，考核原则上以实际操作考核为主，成绩包括过程性评价与结果评价。其中过程成绩占总成绩的 50%，结果成绩占总成绩的 50%；考核相关材料成绩统一上报教务处备案。

3. 岗位实习考核由岗位实习单位、行业专家和专任教师共同考核。

（六）质量管理

为了确保本专业人才培养质量监控与评价体系的有效运行，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。实行由学校、行业、企业、家长多元监督机制。

学校实行由教务处督导中心和学生处共同管理的体系。教务处督导中心每学期实行推门听课，了解掌握教师的课堂情况，通过听课和评课，找出课堂中的不足，不断提高教师的课堂教学水平，确保教学质量。教务处通过教研室对本专业教学进行监督指导。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。教研室主任全面检查了解各授课教师的教学情况、教学进度、教学计划执行情况、讲课情况、教学纪律、实践教学、

作业批改情况等，确保教学效果。每学期组织评教工作，及时掌握学生对教学的意见和建议，了解各专业学生对不同教师及课程教学情况的评价，并进行汇总讨论，结合建议对教学进行及时调整。学生处与教务处、就业办等部门积极配合，稳定教学秩序、提高教学质量、规范实习实训。对学生在校期间的安全进行监督指导，做好班主任与任课教师的沟通协调，以及与家长的沟通，掌握学生在学校和家里的思想状况，及时与教务处进行沟通，使任课教师对学生有全面的了解。通过班主任，开展毕业生的跟踪调查，通过学生和用人单位的信息反馈，掌握学生的毕业实习情况。

发挥行业、企业监督作用，企业专家参与监督管理人才培养的实施，并与教育科研机构以及动漫企业相结合，组织开展专业交流研讨活动，及时了解专业新知识、新发展、新要求，对人才培养方案进行及时修订。

九、毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，本专业学生在规定年限内修完教学计划规定的全部课程，考试成绩合格或修满不低于 170 总学分，准予毕业。

十、教学进程安排表（见附表）

动漫与游戏制作专业教学进程表（中专）

课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	学时分配			学期与周学时分配						考核方式		
						总学时	理论教学	实践教学	1	2	3	4	5	6	理论考试	实操考试	考查
									18周	18周	18周	18周	18周	18周			
公共基础课	公共必修课	1	151300101	中国特色社会主义	必修	2	36	36		2					√		
		2	151300102	心理健康与职业生涯	必修	2	36	36		2					√		
		3	151300103	哲学与人生	必修	2	36	36			2				√		
		4	151300104	职业道德与法治	必修	2	36	36				2			√		
		5	161300101	语文（基础模块）	必修	8	144	144	4	4					√		
		6	161300102	数学（基础模块）	必修	6	108	108	3	3					√		
		7	161300103	英语（基础模块）	必修	6	108	108	2	2	2				√		
		8	161300104	体育与健康（基础模块）	必修	3	54	18	36	2	1					√	
		9	181300101	信息技术	必修	8	144	72	72	4	4				√	√	
		10	151300105	历史	必修	4	72	72	2	2					√		
		11	211300101	艺术	必修	2	36	36			1	1				√	
		12	151300106	劳动教育	必修	1	18	0	18	1						√	
	公共选修课	必修课小计				46	828	702	126	20	18	5	3	0	0		
		1	161300401	语文（职业模块）	限选	4	72	72			4				√		
		2	161300402	数学（拓展模块一）	限选	2	36	36			2				√		
		3	161300403	英语（职业模块）	限选	2	36	36				2			√		
		4	161300404	体育与健康（拓展模块一）	限选	5	90	0	90		2	2	1			√	
		6	151300401	职业素养	限选	2	36	18	18				2				√
		7	151300402	历史上的著名工匠	任选	1	18	18			1						√
		8	151300403	国家安全教育	限选	2	36	36					2				√
		选修课小计				18	324	216	108	0	0	9	4	5	0		
	合计				64	1152	918	234	20	18	14	7	5	0			
专业课	专业基础课	1	181304201	素描与速写	必修	4	72	12	60	4						√	
		2	181304202	色彩	必修	4	72	0	72	4						√	
		3	181304203	设计构成	必修	2	36	6	30	2						√	
		4	181304204	PhotoShop图形图像处理	必修	4	72	0	72	4						√	
		5	181304205	Illustrator图形设计与制作	必修	4	72	0	72			4				√	
		6	181304216	生成式人工智能应用	必修	2	36	8	28	2							√
		小计				20	360	26	334	8	8	0	4	0	0		
	专业核心课	1	181304206	二维动画制作(Animate)	必修	4	72	0	72		4					√	
		2	181304207	三维建模(Autodesk Maya)	必修	4	72	0	72			4				√	
		3	181304208	贴图绘制(Autodesk Maya)	必修	2	36	0	36			2				√	
		4	181304209	游戏界面制作(Photoshop)	必修	4	72	12	60			4				√	
		5	181304210	游戏动画制作(After Effects)	必修	4	72	12	60				4			√	
		6	181304211	三维动画制作(Autodesk Maya)	必修	8	144	24	120				8			√	
		7	181304212	影视后期编辑(Premiere)	必修	4	72	12	60				4			√	
		小计				30	540	60	480	0	4	10	16	0	0		
	专业拓展课	1	181304301	影视动画分镜头设计	选修	2	36	8	28	2						√	
		2	181304302	动漫与游戏衍生品制作	选修	4	72	8	64				4			√	
		3	181304303	动画原画与运动规律	选修	4	72	12	60			4				√	
			181304304	动画与游戏后期特效合成(After Effect)	选修	4	72	8	64				4			√	
		4	181304305	摄影与摄像	选修	2	36	6	30				2			√	
	小计				16	288	42	246	2	0	4	2	8	0			

综合实训	1	181304213	动漫制作综合实训	必修	8	144	0	144					8			√	
	2	181304214	游戏界面制作综合实训	必修	6	108	0	108					6			√	
	3	181304215	职业技能等级认定（1-5周）	必修	8	150	0	150						30		√	
	岗位实习（第6-18周）			必修	22	390		390						30		√	
	小计				44	792	0	792	0	0	0	0	14	30			
学分、学时及周学时数					174	3132	1046	2086	30	30	28	29	27	30			
社会综合实践活动		军训		必修	1	30		30	1周								√
		入学教育		必修	1	30		30	1周								√
		毕业教育		必修	1	30		30						1周			√
		小计			3	90		90									
总学分、总学时数					177	3222	1046	2176	30	30	28	29	27	30			