

附件 1

动漫制作技术专业 人才培养方案

专业代码：510215

专业负责人：范浩然

数媒动画系

2025年7月

目录

一、概述	3
二、专业名称及代码	3
三、入学要求	3
四、修业年限	3
五、教育类型与学历层次	3
六、职业面向	3
七、培养目标及培养规格	4
八、职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置	6
九、课程设置及要求	11
十、教学实施保障	20
十一、毕业要求	27

动漫制作技术专业人才培养方案

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字内容服务行业数字化、网络化、智能化发展新趋势，对接新产业、新业态、新模式下动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等岗位（群）的新要求，不断满足数字内容服务行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。

二、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

三、入学要求

普通高中毕业生、中职毕业生或具有同等学力。

四、修业年限

修业年限一般为 3 年，实行弹性修业年限，为 3～5 年。

五、教育类型与学历层次

高等职业教育。专科。

六、职业面向

表一 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) 举例	职业资格证 书等举例
51电子与 信息大类	5102 计算机 类	657数字内容 服务	动画设计人员 (2-09-06- 03)、动画制 作员(4-13- 02-02)	动漫项目策划 、二维动漫创 作、三维动画 创作、动画特 效设计动漫制 作、插画设计 、美工制作。	数字创意建 模、动画制 作、游戏美 术设计、数 字影视特效 制作。

七、培养目标及培养规格

(一) 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，较强的就业创业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向数字内容服务行业的美术设计、动画制作人员职业群或技术技能领域，能够从事动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计动漫制作、插画设计、美工制作工作的“四度并进”的高技能人才。

(二) 培养规格

素质、知识、能力结构分解表：

表二 知识能力素质结构分解表

素质目标	1. 政治态度上，坚定拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，深刻领悟“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，做立场坚定的传媒人；
	2. 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，做根植人民的传媒人；
	3. 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；
	4. 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；
	5. 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；
	6. 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；
	7. 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目运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；
	8. 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项目艺术特长或爱好；
	9. 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；
	10. 工学结合，具有一定的社会实践能力；
	11. 鼓励学生运用创意思维，结合AIGC技术进行原创性设计；
	12. 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；
知识目标	1. 掌握必备的思想政理论、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、安全消防等相关知识；
	3. 掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；
	4. 掌握绘画基本功，创意设计及其表现，具备较高的艺术修养，掌握计算机技术基础，设计素描，设计色彩，三大构成，艺术设计概论等基础知识；
	5. 能够具备绘画素描，绘画色彩的基础知识和基本技能掌握较强的绘画造型能力；
	6. 熟悉动漫行业发展规律，能准确把握消费者心理；
	7. 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识；
	8. 熟悉并能够应用AIGC技术在动漫制作技术中的各种场景；
	9. 了解AIGC的基本原理，学习如何利用AIGC技术进行内容创作；

	10. 掌握二维动画设计与制作等知识；
	11. 掌握数字媒体产品制作、虚拟现实项目开发、VR/AR项目开发的工作流程；
	12. 掌握融媒体传播矩阵技术、融媒体数据分析与应用技术等知识
	13. 掌握三维交互设计、三维美术设计等知识；
能力目标	1. 具有技能硬度，制作高质量作品，做匠心独运的传媒人；
	2. 具有时代热度，立足新时代、学习新思想、记录新成就，做建功新时代的传媒人；
	3. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
	4. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
	5. 掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；
	6. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、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；
	7. 具有动画及漫画创作能力；能够熟练掌握Photoshop、Clip Studio Paint、Moho、等插画制作软件,After Effects动画制作软件。掌握其原理,拥有较强的专业知识；
	8. 相关计算机应用软件运用能力；深入了解动漫制作技术，非线性编辑与数字影像，二维、三维动漫合成,动漫分镜头，后期特效合成等技术手段；
	9. 具有从事漫画制作、二维动画相关工作的职业道德修养,熟练掌握本专业所涉及英语应用能力。拥有大量的实际训练,结合社会需要,理论与实践相结合，拥有实际操作的能力；
	10. 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；
	11. 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；
	12. 通过实践操作，提高学生对AIGC工具的熟练度；

八、职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置

按照动漫制作技术专业发展实际，对职业岗位工作过程和典型工作任务进行综合分析，确定完成工作任务需具备的职业素质和职业能力，根据认知及职业成长规律及行企业调研结果，专业调研组与企业联合，对工作岗位的工作任务进行分析，得出专业

岗位核心能力分析和专业核心课程对接，具化专业核心课程主要教学内容与要求。如表三、表四所示。

表三 职业岗位核心能力分析专业核心课程配置表

就业岗位（群）	典型工作任务	职业能力	核心课程	职业资格 （名称、颁证单位）
数字图像设计师 游戏角色设计师 游戏场景设计师 分镜头设计师	1. 图形图像创意设计 2. 色指定 3. 插画设计 4. 设计稿创作 5. 游戏/动画角色设计 6. 游戏/动画场景设计 7. 分镜头脚本创作	1. 对数字图像有个人创意能力，能够从整体把握动画设计技巧与效果。 2. 对游戏/动画角色、游戏/动画场景进行设计，熟悉主流插画设计软件，掌握设计原则和方法。 3. 对动画表演有很强的视觉创意能力，有较强的分镜绘制能力，能够编写动画脚本，并形成分镜设计图。能够应用人工智能技术进行AI绘画。	动画分镜头与设计稿制作、动画角色与场景设计	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）
动画绘制师 二维动画制作师	8. 角色常规动作设计 9. 人物的运动 10. 动物的运动 11. 自然现象的运动 12. 线条的应用 13. 中间画的制作 14. 上色 15. 动检	1. 对角色进行常规动作设计，能够运用动画运动规律进行二维动画角色进行运动轨迹的设计与制作。 2. 对动画进行中间画的制作，熟悉主流二维动画制作软件，掌握制作方法和技巧。 3. 对动画作品进行上色，具有较强的色彩感知能力和色彩搭配能力，能够为动画作品添加动作效果。能够应用人工智能技术进行AI绘画。	动画运动规律、数字动画设计与制作、MG动画	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）
三维建模师 三维材质、灯光师 三维动画制作师	16. 角色建模 17. 场景建模 18. 道具制作 19. 贴图材质绘制 20. 灯光制作 21. 骨骼绑定 22. 动画制作 23. 渲染	1. 对角色、场景和道具进行三维建模制作，熟悉主流三维动画制作软件，掌握制作方法和技巧。 2. 对角色、场景和道具进行贴图材质绘制，能够运用主流三维动画制作软件进行灯光的配置。 3. 对角色进行骨骼绑定，能	三维动画制作基础	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）

	24. 引擎应用。	够运用主流三维动画制作软件进行动画制作与渲染。 4. 对动画进行引擎应用，掌握先进的引擎技术，能够为动画添加流畅、逼真的效果。		
后期制作剪辑师	25. 素材的收集与拍摄 26. 片头、片尾动画制作 27. 视频的编辑 28. 音频的编辑 29. 格式的转换 30. 镜头的剪辑与合成 31. 特效制作	1. 具有良好的文化修养；具有较强的分析和解决问题的能力；对于电影语言具有较深的理解； 2. 具有较强的美术鉴赏能力；具有较深的音乐修养；能够熟练使用常用的剪辑软件；能够熟练使用音频编辑软件；能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄； 3. 具有较好的团队合作意识。	动画后期制作	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）

表四 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	数字设计与动画制作	① 进行软件动画的制作。 ② 完成动画角色的绘制。 ③ 完成动画角色的绑定。 ④ 完成动画角色的动画。 ⑤ 完成动画场景的绘制。 ⑥ 完成角色与场景的合成 ⑦ 完成二维动画的输出。	<p>教学内容：</p> <p>软件的基本操作，软件钢笔工具的使用，软件角色的绘制，插件的使用（概括性的插件的使用），二维动画运动规律、关键帧控制技术、曲线编辑器的使用，弹性动画的制作等内容，软件动画的制作。</p> <p>教学要求：</p> <p>采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学相结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握软件的使用、软件动画角色的设计、绑定以及动画的制作等专业技能。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成软件动画的设计与制作</p>

2	三维动画制作基础	① 完成三维动画制作。 ② 三维场景模型制作。 ③ 三维场景贴图材质。 ④ 三维场景灯光布置。 ⑤ 三维动画layout制作。 ⑥ 三维动画镜头动画制作	<p>教学内容：</p> <p>三维动画软件的基本操作、道具模型制作、人体模型制作、三维材质、渲染技术、分层渲染及多通道合成技术、生物绑定及表情控制技术、人物动画制作、生物动画制作等。</p> <p>教学要求：</p> <p>采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学相结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握从模型设计到动画的全流程制作。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成三维动画的设计与制作。</p>
3	动画后期制作	① 特效基本操作。 ② 特效制作与合成。 ③ 特效分层与输出。 ④ 素材整理。 ⑤ 分素材导入。 ⑥ 素材处理。 ⑦ 剪辑与输出。	<p>教学内容：</p> <p>了解各种特效软件的特性及输出流程，能够根据故事需要适当选择特效制作软件。剪辑软件和特效制作软件的操作，重点讲述镜头组接的原理、技巧和特效制作技术，利用特定素材（新闻、剧情短片、MV 等）练习剪辑</p> <p>教学要求：</p> <p>采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟悉剪辑软件和特效制作软件的操作，掌握镜头组接和特效制作的相关技巧。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成视频素材的剪辑以及对剪辑好的作品进行特效包装。</p>
4	二维动漫创作	① 二维分镜头内容设计。 ② 角色、场景及道具造型	<p>教学内容：</p> <p>掌握一定的互动媒体基础知</p>

		③ 关键帧绘制。 ④ 中间动画绘制。	识及动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识。掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计分镜头设计等动画前期设计的专业知识和设计方法。掌握影片输出后对内容处理及优化的相关技术知识体系。 教学要求： 采用项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟悉二维动画短片制作流程，掌握每个环节的创作和制作技巧，最终以动画短片的形式呈现。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能够从二维动画前期创作到最终影片输出的全过程技能应用。
5	动画运动规律	① 运动力学原理。 ② 人物走路运动规律绘制 ③ 人物跑步运动规律绘制 ④ 人物跳跃运动规律绘制 ⑤ 四足动物走路绘制。 ⑥ 四足动物跑步绘制。 ⑦ 鸟类动物运动规律绘制 ⑧ 昆虫动物运动规律绘制	教学内容： 掌握运动力学原理，掌握弹性运动、弧形运动等特征，掌握人物基本动画运动规律，四足动物基本动画运动规律，鸟类昆虫类动物基本动画运动规律。 教学要求： 采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握人物走路、跑步、跳跃的基本动画运动规律，四足动物、鸟类动物运动规律等专业技能。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据动画项目的需求完成角色动画运动规律的制作。
6	动画角色与场景设计	① 动画角色设计。 ② 动画角色转面图设计。 ③ 动画角色表情图设计。 ④ 基本透视绘制。 ⑤ 动画场景设计。 ⑥ 动画场景概念设计。	教学内容： 掌握人体基本结构，掌握不同美术风格的动画角色设计方法，掌握动画角色转面图绘制，掌握动画角色表情设计与绘制，掌握场景基础透视，掌握动画场景设计。

			<p>教学要求：</p> <p>采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握动画角色设计方法、动画场景设计方法。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据动画剧本完成动画角色和场景的设计与绘制。</p>
7	动画分镜头与设计稿制作	① 动画角色表演。 ② 镜头的内容。 ③ 动画分镜头绘制。 ④ 镜头组接技巧。	<p>教学内容：</p> <p>掌握镜头的概念，掌握镜头的内容，掌握动画分镜头绘制方法，掌握镜头组接技巧。</p> <p>教学要求：</p> <p>采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握动画分镜头的设计与绘制。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据动画剧本以及动画角色场景设计，完成动画分镜头的设计与绘制。</p>

九、课程设置及要求

（一）平台课程

1. 公共必修课（32学分）

公共必修课包括：军事技能、军事理论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、四史、大学体育、大学生职业生涯规划、创业基础与实训、大学生就业指导、大学生心理健康教育等课程。具体开设学期、学分及学时安排如下：

《军事技能》：总计2周，112 课时，2学分，在第1学期开设。

《军事理论》：总计36课时，2学分，在第2学期开设。

《入学教育》：计0.5学分，在第1学期军训期间进行，包括专业教育、学院规章制度学习等多项内容，采用专题讲座、校园参观相结合的授课方式。

《思想道德与法治》：总计48课时，3学分，在第1学期开设。

《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》：总计48课时，3学分，在第2学期开设。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》：总计36课时，2学分，在第1学期开设。

《大学体育》：总计108课时，6学分，第1～3学期开设。

《创业基础与实训》：总计36课时，2学分，第2学期开设。

《形势与政策》：总计40课时，1学分，每学期8课时，在第1～5学期开设。

《大学生职业生涯规划》：总计16课时，1学分，第1学期开设。

《大学生就业指导》：总计16 课时，1学分，第4学期开设。

《劳动教育》：总计56课时，3学分。第一学年24课时，其中理论8课时，第2学期开设；第二学年16课时，其中理论8课时，第3学期开设；实践课时为专业劳动实践，每个专业集中1天，

各教学系自己安排。第三学年16课时，全部为实践课时，含在岗位实习过程。

《大学生心理健康教育》：总计32课时，2学分，在第1或第2学期开设，每周2课时。

《四史》：总计18课时，1学分，在第2学期开设。

《毕业教育》：共0.5周，计 0.5 学分，在第6学期开设。

《安全教育》：总计32课时，2学分，在第1、第3学期开设。

2. 专业基础课（6门课程）

表五 专业基础课程列表

专业基础课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
美术基础	1	无	动画角色与场景设计	72/4
设计构成	1	无	动画分镜头与设计稿制作	72/4
中间画技法	1	美术基础	动画运动规律	72/4
人工智能与创意设计	1	无	动画角色与场景设计	36/2
运动速写	2	美术基础	动画运动规律	36/2
动漫制作编导	2	无	二维动漫创作	72/4

3. 专业核心课（7 门课程）

表六 专业核心课程列表

专业核心课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
动画运动规律	2	中间画技法	数字动画设计与制作	72/4
动画角色与场景设计	2	美术基础	动画分镜头与	72/4

			设计稿制作	
动画分镜头与设计稿制作	3	动画角色与场景设计	二维动漫创作	72/4
数字动画设计与制作	3	动画运动规律	二维动漫创作	72/4
三维动画制作基础	3	无	二维动漫创作	72/4
动画后期制作	4	数字动画设计与制作	二维动漫创作	72/4
二维动漫创作	4	动画后期制作	无	144/8

备注：专业基础课+专业核心课在 12～16 门之间。

（二）模块课程

1. 公共选修课程（14 学分）

表七 公共选修课程列表

公共选修课模块一（不少于 2 学分）
课程资源见附件 3
公共选修课模块二（不少于 6 学分）

课程代码	课程名称	学分	开设学期
0111001	高职实用英语（1）	2	1
0111002	高职实用英语（2）	2	2
0115001	信息技术（1）	2	1
0111137	应用文体写作	4	
0111142	大学语文	2	
公共选修课模块三（不少于6学分）			
课程资源见附件4			

2. 专业拓展课程（8 学分）

表八 专业拓展课程列表

序号	模块名称	课程名称	学分	上课方式
1	专业拓展模块	动漫IP运营	4	实践操作
2	专业拓展模块	人工智能动漫计算	4	实践操作
3	专业拓展模块	音乐编辑与创作		
4	专业拓展模块	游戏美术设计		

（三）课程设置与教学计划安排

表九 课程设置与教学计划表

课程类别	课程性质	序号	课程代码	课程名称	学分	总课时数	课内课时		各学期计划周课时安排						考核方式
									一	二	三	四	五	六	
							理论教学	实践或技能	周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/20周	周课时/18周	
公共基		1	0131002	军事技能	2	112	0	112	2周						考查
		2	0118010	军事理论	2	36	36	0		2/18					考试
		3	0111027	入学教育	0.5	15	0	15	0.5周						考查

基础 课程 平台	公共 必修 课	4	0118001	思想道德与法 治	3	48	32	16	4/12						考试
		5	0118016	毛泽东思想和 中国特色社会 主义理论体系 概论	2	36	24	12	4/9						考试
		6	0118018	习近平新时代 中国特色社会 主义思想概论	3	48	32	16		3/16					考试
		7	0111004	大学体育（1）	2	32	4	28	2						考查
		8	0111005	大学体育（2）	2	36	4	32		2					考查
		9	0111006	大学体育（3）	2	36	4	32			2				考试
		10	0121002	创业基础与实 训	2	36	18	18		2					考查
		11	0118003	形势与政策（1）	0.2	8	5	3	4/2						考查
		12	0118004	形势与政策（2）	0.2	8	5	3		2/4					考查
		13	0118005	形势与政策（3）	0.2	8	5	3			2/4				考查
		14	0118006	形势与政策（4）	0.2	8	5	3				2/4			考查
		15	0118007	形势与政策（5）	0.2	8	5	3					4/2		考查
		16	0121001	大学生职业生 涯规划	1	16	16	0	4/4						考查
		17	0121003	大学生就业指 导	1	16	16	0				4/4			考查
		18	0118026	劳动教育（1）	1	24	8	16		2/4 理论 +16 实践					考查
		19	0118027	劳动教育（2）	1	16	8	8			2/4 理 论+8 实 践				考查
		20	0118028	劳动教育（3）	1	16	0	16					16		考查
		21	0111170	大学生心理健 康教育	2	32	16	16		2					考查
		22	0118008	四史	1	18	10	8		2/9					考查
		23	0111028	毕业教育	0.5	15	0	15						0.5 周	考查
		24	0118032	安全教育	1	16	16	0	1						考查
		25	0118033	国家安全教育	1	16	12	4			4/4				考查
		小计（占总课时比例：21.1%）			32	660	281	379	8	6	4	2	2	1	
		说明：该模块设置 4 个免费学分，纳入毕业学分。													
	公共 选修	课程资源见附件 3													考查

课模块一 (美育)	小计（占总课时比例：1.1%）			2	36	36	0	2						
	选修说明：美育课程第 1-4 学期开设，至少修满 2 学分。													
公共选修课模块二	1	0111001	高职实用英语（1）	2	32	32	0	2						考试
	2	0111002	高职实用英语（2）	2	36	36	0		2					考试
	3	0115001	信息技术（1）	2	32	16	16	2						考试
	4	0111137	应用文体写作	4	64	32	32							考试/考查
	5	0111142	大学语文	2	32	16	16							考试/考查
	小计（占总课时比例：3.2%）			6	100	84	16	4	2					
	选修说明：第 1～2 学期开设，至少修满 6 学分。													
公共选修课模块三	课程资源见附件 4													考试/考查
	小计（占总课时比例：3.4%）			6	108	108	0			2	4			
选修说明：第 1～4 学期开设，至少修满 6 学分，每学分 16～18 课时。若专业总学分超过 140 学分，该部分需要选修 6 学分以上，以满足基础课不少于总课时 1/4 的要求。														
合计（占总课时比例：28.8%）				46	904	513	391	14	10	6	6	2	1	
专业技能课程平台	专业基础课程平台（必选）	1	0609001	美术基础	4	72	36	36	4					考试
		2	0609002	设计构成	4	72	36	36	4					考试
		3	0609003	人工智能与创意设计	2	36	18	18	2					考试
		4	0609004	中间画技法	4	72	36	36	4					考试
		5	0609005	运动速写	2	36	18	18		2				考试
		6	0609006	动漫制作编导	4	72	36	36		4				考试
		小计（占总课时比例：11.5%）			20	360	180	180	14	6				
	专业核心课程	1	0609041	动画运动规律	4	72	36	36		4				考试
		2	0609042	动画角色与场景设计	4	72	36	36		4				考试
		3	0609043	动画分镜头与设计稿制作	4	72	36	36			4			考试
		4	0609044	数字动画设计与制作	4	72	36	36			4			考试
		5	0609045	三维动画制作基础	4	72	36	36			4			考试
		6	0609046	动画后期制作	4	72	36	36				4		考试
		7	0609047	二维动漫创作	8	144	72	72				8		考试

	小计（占总课时比例：18.4%）			32	576	288	288		8	12	12			
专业 实践 课程	1	0609071	毕业论文/设计 （认识实习）	14	420	0	420					14 周		考试
	2	0609072	岗位实习 1	6	180	0	180					6 周		考试
	3	0609073	岗位实习 2	18	540	0	540						18 周	考试
	小计（占总课时比例：36.4%）			38	1140		1140					20	18	
专业 拓展 模块 （选 修）	1	0609081	动漫IP运营	4	72	36	36				4			考试
	2	0609082	人工智能动漫 计算	4	72	36	36			4				考试
	小计（占总课时比例：4.6%）			8	144	72	72			4	4			
选修说明：本专业至少修满 8 学分。														
合计（占总课时比例：71%）				98	2220	540	1680	14	14	16	16	20	18	
总计				144	3124	1053	2071	28	24	22	22	22	19	

备注：注明每门课的考核方式。

表十 独立设置的实践教学环节统计表

项目名称	学期	课时数	主要内容	地点	形式
毕业论文/设计（认识实习）	五	420	本专业学生根据第1-4学期所学专业知识进行毕业设计的创作以及毕业论文的撰写	校外	实践
岗位实习 1	五	180	在动漫相关行业单位进行跟岗实习，在专业老师的指导下进行实践。	校外、校内	实习
岗位实习 2	六	540	到动漫制作技术相关岗位进行顶岗实习，锻炼学生独立工作的能力。	校外	实习

表十一 学分与课时统计表

类型	课程门数	学分	占总学 分比例 (%)	课时				占总课 时比例 (%)
				总课时	理论 课时	实践 课时	实践课时 占总课时 比例 (%)	
公共必修课程	25	32	22.2%	660	281	379	12%	21.1%
公共选修课程 模块一	1	2	1.3%	36	36	0	0%	1.1%
公共选修课程 模块二	3	6	4.1%	100	84	16	0.5%	3.2%
公共选修课程 模块三	3	6	4.1%	108	108	0	0%	3.4%
专业基础课程	6	20	13.8%	360	180	180	5.7%	11.5%
专业核心课程	7	32	22.2%	576	288	288	9.2%	18.4%
专业实践课程	3	38	26.3%	1140	0	1140	36.4%	36.4%
专业拓展选修课程	4	8	5.5%	144	72	72	2.3%	4.6%
总计	52	144	100%	3124	1053	2071	65.8%	100%

备注：选修课课时占总课时不低于 10%，公共课课时占总课时不低于 25%，
实践课时占总课时不低于 50%。

表十二 分学期教学情况统计表

学期	课内教学周				集中实践教学周			其他		考试	机动	总计	
	周数	理论课时	实践课时	周课时	校内实习实训	毕业论文/设计(认识实习)	岗位实习	军训/入学教育	毕业教育			周数	学分
一	16	271	328	28				2		1	0	19	30
二	18	301	235	24						1	1	20	30
三	18	209	191	22						1	1	20	23
四	18	267	143	22						1	1	20	21
五	20	5	619	22		14	6			0	0	20	21
六	18	0	555	19			18		0.5	0.5	1	20	19
总计	108	1053	2071			14	24	2	0.5	4.5	4	119	144

十、教学实施保障

(一) 师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于20：1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于70%，高级职称专任教师的比例不低于25%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人

原则上动漫制作技术专业负责人具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外动画和游戏行业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

目前动漫制作技术专业教师2人，原则上具有高校教师资格；具有动画、游戏等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

（二）实践教学条件

1. 校内外实训教学条件

专业教室基本要求。具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

校内外实验、实训场所基本要求。实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展定格动画、三维动画制作、三维扫描及打印、数字雕塑、运动捕捉、数字媒体动画等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

定格动画实训室配备定格动画套件及透台等设备，用于动画运动规律、二维动画制作、定格动画、分镜头设计等实训教学。

三维动画制作技术实训室配备数位板、图形工作站、绿箱等设备，用于三维动画制作、三维特效制作、灯光与渲染、后期合成等实训教学。

数字雕塑实训室配备数位板、图形工作站、精雕油泥、喷枪等设备，用于数字绘画、三维建模、数字雕塑等实训教学。

三维扫描及打印实训室配备三维扫描仪、3D 打印机、无人机等设备，用于扫描建模、3D 打印等实训教学。

数字媒体动画技术实训室配备 VR/AR 眼镜、360 度全景拍摄、全景视频制作、图形工作站等设备，用于游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等实训教学。

运动捕捉技术实训室配备运动捕捉相关设备，用于三维动画制作、运动捕捉、动画综合实训等实训教学。可结合实际建设综合性实训场所。

（1）校内实训教学条件

表十三 校内实训一览表

序号	实践基地名称	基本配置	批准时间	实训项目	备注
1	传统手绘二维动画实验室	配备二维动画制作所必需的拷贝台、投影仪等设备，用于中间画技法、动画运动规律等实训教学。	2009	传统二维动画教学、动画原画、动画设计与制作、分镜和场景设计制作	
2	非编机房	配备图形工作站、投影仪、白板及相关的软件（Premiere、After Effects、Zbrush、Maya、Photoshop）等设备设施，用于数字内容制作等实训教学。	2016	影视动画片的后期非线性编辑、摄录编设备应用	
3	无纸动画实验室	配备图形工作站、投影仪、黑板及相关的软件（Moho、CSP）等设备设施，用于数字动画设计与制作等实训教学。	2016	无纸动画制作	
4	动作捕捉实验室	配备动作捕捉系统、动作捕捉系统软	2017	三维动画角	

		件以及监控显示器等辅助设备，用于动作捕捉实训教学		色动作捕捉	
5	动画渲染实验室	配备服务器、投影设备、白板、图形工作站，互联网接入或 Wi-Fi环境，用于三维动画设计制作和渲染等实训教学。	2018	二维三维后期渲染合成	
6	苹果机房	配备服务器、投影设备、白板、图形工作站、苹果电脑，互联网接入或 Wi-Fi环境，用于音视频制作与合成、动态网页制作。	2018	音视频制作与合成、动态网页制作	
7	二维动画机房	配备图形工作站、投影仪、黑板及相关的软件（Animate）等设备设施，用于二维动画制作等实训教学。	2018	二维动画制作、Flash动画制作、网页设计制作	
8	三维动画机房	配备图形工作站、投影仪、黑板及相关的软件（Maya）等设备设施，用于三维动画制作等实训教学。	2018	Maya基础建模、材质灯光材质及动画制作	
9	3d打印实验室	配备图形工作站、投影仪、黑板及3d打印机设备设施，用于手办制作实训教学。	2020	手办制作打印	

（2）校外实训教学条件

表十四 校外实训一览表

序号	实践基地名称	依托单位	批准时间	实训项目
1	灵山湾影视文化产教融合基地	青岛海发文化科技有限公司	2020	实践学习，实习
2		青岛金东数字科技有限公司	2022	实践学习，实习

3		青岛河外星系文化传媒有限公司	2022	实践学习，实习
4		青岛中之云网络科技有限公司	2022	实践学习，实习
5		青岛西发智造数字科技有限公司	2022	实践学习，实习
6		青岛华彩盛世文化传媒有限公司	2020	实践学习，实习
7	济南麒麟笔实训基地	山东麒麟笔动画有限公司	2016	二维动画，三维动画
8	济南向左向右传媒有限公司	向左向右	2017	动漫
9	济南猎星时代动画公司	济南猎星时代动画公司	2019	三维动画
10	奇彩世界动漫科技（济南）有限责任公司	奇彩世界动漫科技（济南）有限责任公司	2019	二维动画，三维动画

2. 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据动漫制作技术专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地能够提供虚拟现实内容设计与制作、数字创意产品设计、动画制作等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习

学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

（三）教学资源

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：设计基础、造型基础、三维动画设计与制作、分镜头脚本设计等。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

本专业在教学实施过程中主要采用讲授教学法、演示教学法、讨论式教学法、项目驱动式教学法和线上线下混合教学模式。

（五）质量保障

（1）学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

（2）学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（3）专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

（4）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十一、毕业要求

（一）根据人才培养方案要求修满所需毕业学分和第二课堂 6 学分。

（二）鼓励考取等级证书与职业资格证书，各专业根据专业特点，增减表十五内容。

表十五 等级证书与职业资格证书参考

序号	考核项目	考核发证部门	等级要求
1	计算机等级考试	教育部考试中心	三级或二级
2	普通话水平测试	山东省语言文字工作委员会	二级乙等以上
3	全国英语等级考试	教育部	四级、六级

附件2

山东传媒职业学院课程代码编制规则

为了加强和规范学院教学管理，加快教学管理科学化、信息化进程，提高课程建设与管理水平，适应教务系统运行需要，根据学院实际，特制定此编码规则。

一、课程代码的构成

各系专业课课程代码须在制（修）订或调整专业人才培养方案时确定，由 7 位数字组成。第 1~2 位为系代码，第 3~4 位为专业编码，第 5~7 位为课程序号。

公共/公选课由各相关部门统一编排，第 1~4 位为开课部门代码，第 5~7 位为课程序号。

学院各相关部门按照课程代码编制规则编制代码，具体规则详见《专业课程代码编码规则》（见表 1）和《公共/公选课代码编码规则》（见表 2）。

二、课程代码的编制说明

1. 专业课程代码编码规则

表 1 专业课程编码规则

系名称	各系代码 (第 1~2 位)	专业名称	专业编码 (第 3~4 位)	课程代码范围
影视制作系	03	广播影视节目制作	01	0301001-0301999
		影视编导	02	0302001-0302999
		摄影摄像技术	03	0303001-0303999
		录音技术与艺术	04	0304001-0304999

系名称	各系代码 (第 1~2 位)	专业名称	专业编码 (第 3~4 位)	课程代码范围
		电子商务	05	0305001-0305999
		广播影视节目制作 (校企合作山东齐鲁融媒乡村振兴 研究院-新媒体方向)	06	0306001-0306999
		... (新专业顺延编码)
新闻传播系	04	新闻采编与制作	01	0401001-0401999
		传播与策划	02	0402001-0402999
		公共文化服务与管理	03	0403001-0403999
		网络新闻与传播	04	0404001-0404999
		网络直播与运营	05	0405001-0405999
		传播与策划 (校企合作山东广播电视视觉科技-电子 竞技运营与管理方向)	06	0406001-0406999
		公共文化服务与管理 (校企合作北京中航未来科技集团- 航空服务与管理方向)	07	0407001-0407999
		播音与主持	08	0408001-0408999

		播音与主持 (校企合作话社文化传媒-电子商务 主播方向)	09	0409001-0409999
		... (新专业顺延编码)
信息工程系	05	数字广播电视技术	01	0501001-0501999
		软件技术	02	0502001-0502999
		数字媒体技术	03	0503001-0503999
		移动互联应用技术	04	0504001-0504999

系名称	各系代码 (第 1~2 位)	专业名称	专业编码 (第 3~4 位)	课程代码范围
		融媒体技术与运营	05	0505001-0505999
		数字广播电视技术 (校企合作天津滨海迅腾-企业级新 媒体方向)	06	0506001-0506999
		数字广播电视技术 (校企合作济南博赛网络技术-智能 终端技术与应用方向)	07	0507001-0507999
		软件技术 (校企合作济南博赛网络技术-网络 工程方向)	08	0508001-0508999
		软件技术 (校企合作山东海文信息技术-企业 级 JAVA 软件工程师方向)	09	0509001-0509999
		数字媒体技术 (校企合作天津滨海迅腾-企业级 UI设计与互联网营销方向)	10	0510001-0510999
		移动互联应用技术 (校企合作武汉美斯坦福-移动端开 发方向)	11	0511001-0511999
		... (新专业顺延编码)

数媒动画系	06	影视动画	01	0601001-0601999
		动漫设计	02	0602001-0602999
		影视多媒体技术	03	0603001-0603999
		游戏艺术设计	04	0604001-0604999
		数字媒体艺术设计	05	0605001-0605999
		影视多媒体技术 (校企合作青岛西发文化科技-数字 影视方向)	06	0606001-0606999

系名称	各系代码 (第 1~2 位)	专业名称	专业编码 (第 3~4 位)	课程代码范围
		... (新专业顺延编码)
艺术设计系	07	数字图文信息处理技术	01	0701001-0701999
		视觉传达设计	02	0702001-0702999
		广告艺术设计	03	0703001-0703999
		人物形象设计	04	0704001-0704999
		数字图文信息处理技术 (校企合作金兴教育科技-数字媒体 艺术设计方向)	05	0705001-0705999
		... (新专业顺延编码)
学前教育与戏剧系	08	学前教育	01	0801001-0801999
		戏剧影视表演	02	0802001-0802999
		早期教育	03	0803001-0803999
		... (新专业顺延编码)

2. 公共/公选课程代码编码规则

表 2 公共/公选课程编码规则

教学部门代码	教学部门名称	课程序号
0113	影视制作系	001
		002
		...
		999
0114	新闻传播系	001
		002
		...
		999

教学部门代码	教学部门名称	课程序号
0115	信息工程系	001
		002
		...
		999
0116	数媒动画系	001
		002
		...
		999
0117	艺术设计系	001
		002
		...
		999
0120	学前教育与戏剧系	001
		002
		...
		999
0111	基础教学部	001
		002
		...

		999
0118	马克思主义学院	001
		002
		...
		999
0121	招生就业处	001
		002
		...
		999

教学部门代码	教学部门名称	课程序号
0131	学生工作处	001
		002
		...
		999
0141	实训中心	001
		002
		...
		999
01115	教务处	01
		02
		...
		99

三、课程代码的管理

1. 课程代码由各相关部门按编码规则统一编制录入，报教务处备案。
2. 本规则自公布之日施行，适用于山东传媒职业学院各教学单位课程代码编码规则的各项工 作，由教务处负责解释。

附件3

山东传媒职业学院 2025 级公共选修模块一开课信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数
1	0111801	时尚与品牌	2	36
2	0111802	服装流行分析与预测	2	36
3	0111803	钢琴艺术赏析	2	36
4	0111804	漫画艺术欣赏与创作	2	36
5	0111805	宋崇导演教你拍摄微电影	2	36
6	0111806	中国民间艺术的奇妙之旅	2	36
7	0111807	中国古建筑欣赏与设计	2	36
8	0111808	从草根到殿堂：流行音乐导论	2	36
9	0111809	艺术鉴赏	2	36
10	0111810	书法鉴赏	2	36
11	0111811	绘画里的中国：走进大师与经典	2	36
12	0111812	音乐鉴赏	2	36
13	0111813	舞蹈鉴赏	2	36
14	0111814	美术鉴赏	2	36
15	0111815	电影与幸福感	2	36
16	0111073	中华诗词之美	2	36
17	0111074	中国现代文学名家名作	2	36
18	0111075	红色经典影片与近现代中国发展	2	36
19	0111076	影响力从语言开始	2	36
20	0111077	影视鉴赏	2	36
21	0111078	戏剧鉴赏	2	36

附件4

山东传媒职业学院

2025 级公共选修模块三开课

信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数	授课方式
1	0111501	男生穿搭技巧	2	36	线上
2	0111502	女生穿搭技巧	2	36	线上
3	0111503	形象管理	2	36	线上
4	0111505	职业压力管理	2	36	线上
5	0111506	创新创业实战	2	36	线上
6	0111507	走进创业	2	36	线上
7	0111508	创业法学	2	36	线上
8	0111509	毒品危害与防范	2	36	线上
9	0111510	生殖健康——“性”福学堂	2	36	线上
10	0111511	婚恋-职场-人格	2	36	线上
11	0111512	大国兵器	2	36	线上
12	0111513	新青年 · 习党史	2	36	线上
13	0111514	对话大国工匠 致敬劳动模范	2	36	线上
14	0111515	艺术哲学：美是如何诞生的	2	36	线上
15	0111516	光影中国	2	36	线上
16	0111517	宪法与法律	2	36	线上
17	0111518	创新中国	2	36	线上
18	0111520	红色经典影片与近现代中国发展	2	36	线上
19	0111521	现代城市生态与环境学	2	36	线上
20	0111522	家园的治理：环境科学概论	2	36	线上
21	0111523	垃圾分类	2	36	线上
22	0111524	生态文明——撑起美丽中国梦	2	36	线上
23	0111525	能源中国	2	36	线上

24	0111526	现场生命急救知识与技能	2	36	线上
25	0111532	化妆品赏析与应用	2	36	线上
26	0111533	女子礼仪	2	36	线上
27	0111534	有效沟通技巧	2	36	线上
28	0111535	文化遗产与自然遗产	2	36	线上
29	0111536	中医养生学	2	36	线上
30	0111537	中国茶道	2	36	线上
31	0111538	突发事件及自救互救	2	36	线上
32	0111539	情绪管理	2	36	线上
33	0111540	舌尖上的植物学	2	36	线上
34	0111542	个人理财规划	2	36	线上
35	0111543	身边的基因科学	2	36	线上
36	0111544	生成式人工智能原理及其影响和应用	2	36	线上
37	0111545	人工智能与创新	2	36	线上
38	0111546	移动互联网时代的信息安全与防护	2	36	线上
39	0111547	从爱因斯坦到霍金的宇宙	2	36	线上
40	0111548	如何高效学习	2	36	线上
41	0117007	字体设计	2	32	线下
42	0117005	中国画临写鉴赏	2	32	线下
43	0117006	艺术概论	2	32	线下
44	0117008	中国结艺	2	32	线下
45	0116001	C4D 视觉艺术	2	32	线下
46	0116002	动画赏析	2	32	线下
47	0116003	漫画基础	2	32	线下
48	0115003	高等数学(1)	2	32	线下
49	0114903	普通话	2	32	线下
50	0114904	音乐欣赏	2	32	线下
51	0114905	普通话测试与辅导	2	32	线下
52	0114010	融合新闻概论	2	32	线下

53	0114011	社交礼仪	2	32	线下
54	0114012	艺术欣赏	2	32	线下
55	0114915	形体训练（1）	2	32	线下
56	0114919	形体训练（2）	2	32	线下
57	0111141	茶艺与茶文化	2	32	线下
58	0111150	体育欣赏与运动康养	2	32	线下
59	0111164	英文电影赏析	2	32	线下
60	0111180	国学经典导读	2	32	线下
61	0111182	中华陶瓷文化	2	32	线下
62	0113001	影视作品赏析	2	32	线下
63	0113002	人像摄影	2	32	线下
64	0121004	创办你的企业	2	32	线下
65	0141001	带你玩转虚拟现实	2	32	线下
66	0141002	演播室音频技术实践课	2	32	线下
67	0141003	演播室视频技术实践课	2	32	线下
68	0141004	演播室综合摄像实训课	2	32	线下
69	0141005	录音棚录音技术实践	2	32	线下
70	0141006	短视频拍摄与制作实训	2	32	线下
71	0141007	影视灯光技术与实训	2	32	线下
72	0141008	电视摄像实用技巧实训	2	32	线下
73	0141010	达·芬奇调色	2	32	线下
74	0120002	文明礼仪教育	2	32	线下
75	0120004	朗诵艺术赏析与实践	2	32	线下
76	0231125	艺术欣赏	2	32	线下
77	0118021	中国传统文化概论	2	32	线下
78	0118022	人生进阶的金钥匙—大学生项目管理通识教程	2	32	线下
79	0116004	水墨艺术技法与欣赏	2	32	线下
80	0116005	创意手作	2	32	线下
81	0131004	大学生入伍规划及军事技能提升	2	32	线下

82	0121005	创新思维训练	2	32	线下
83	0111162	会议摄影	2	32	线下
84	0111163	中外电影史	2	32	线下
85	0114917	有声书演播	2	32	线下
86	0114902	朗诵艺术	2	32	线下
87	0118023	红歌赏析	2	32	线下
88	0111185	高职实用日语 1	2	32	线下
89	0111186	高职实用日语 2	2	32	线下