动画专业（游戏设计方向）人才培养方案

一、专业名称(中英文)与专业代码

专业名称：动画（游戏设计方向）Animation（Game Design）

专业代码：130310

二、培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，对国家和社会有高度责任感。具备较高人文素质、审美能力和艺术修养，适应数字时代与信息社会发展，具有较开阔的视野和良好的沟通能力的高素质应用型人才。掌握游戏动画生产、游戏策划、游戏美术设计、游戏周边开发等知识以及相关应用技能、理论与方法，具有游戏设计能力和素养，能在游戏设计及制作领域从事策划创作工作，以及手机游戏开发和游戏技术与虚拟现实模拟测试等工作，具备良好的身体素质和知行合一、矢志三农精神的社会主义事业合格建设者和可靠接班人的高等创新型、复合型、应用型专业人才。

毕业后5年以后专业培养目标预期：

1、具备游戏美术设计、游戏动画创作所需要的基础知识及理论，能在游戏与影视公司等制作岗位上从事游戏美术设计和游戏策划及游戏动画创作和理论研究方面的专业人才；

2、在游戏设计公司、动画传播企事业单位作为骨干成员，从事游戏动画策划、游戏美术创作、游戏娱乐产业推广、游戏发开及应用；

3、在各级各类学校从事游戏设计与动画教学与研究工作的应用型、创新型人才；

4、就业于游戏软件公司、影视制作公司、动画基地、新媒体产业公司、音像出版机构、学校、网络公司、新闻出版社、电子出版、数码影视广告、企事业单位设计策划等部门；

5、作为有希望的朝阳产业，动画产业涵盖了游戏美术设计、数字影视动画、VR互动、电影特效、展厅设计、主题公园及相关衍生产品的产业领域，借助产业等优势，成为相关产业自主创业的综合型人才。

专业培养特色：游戏设计主要研究游戏设计创作和虚拟演示动画所需要的基础知识和理论，包括动画视听语言、交互艺术设计、游戏设计的基础知识与基本理论、游戏概念设计、游戏造型设计、虚拟现实创作等，从而具备较强的游戏动画制作能力。专业培养中秉持“厚基础、精专业”的办学理念，大一至二期间主要安排审美、数字表现等基础课程与艺术素养类课程，在技能储备和审美修养方面给学生确定方向，培养开发学生的艺术创造能力；大三以游戏设计主干课程为主要学习任务，注重艺术创作实践与选修课的拓展，以实际项目打造学生的行业适应能力和创新创业能力；大四进行毕业创作、撰写创作报告（论文）以及社会实践与调查。本专业方向的培养宗旨是在国际环境日趋繁荣的游戏市场的背景下，加强游戏设计与开发课程及外语知识的学习，培养具备较开阔的视野和良好的沟通能力的高素质社会主义事业合格建设者和可靠接班人，能满足市场经济需求从事游戏设计行业的相关人才。

三、毕业要求

**（一）毕业基本要求**

本专业学生主要学习游戏设计思维与创意、虚拟游戏沉浸式体验行为、动漫与游戏产品运营与推广等方面的基本理论和基础知识，具有较强的社会责任感，梳理和践行社会主义核心价值观，专业能力过硬具备游戏架构思维、游戏关卡设计、引擎语言等专业方面的基本知识，掌握游戏动画产品策划与设计、项目研发、市场运营和媒体传播的基本能力。

毕业生应获得的具体知识和能力：

1、知识要求

（1）掌握相关专业的语言应用知识，具备较好的艺术设计理论及美学修养；

（2）了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；掌握专业基本理论、核心知识，以及在相关领域展开创作、制作及技术应用所需的相关知识；

（3）掌握视听语言，并能灵活应用游戏的视听特性进行创作；

（4）掌握戏剧与影视学相关的理论知识。

2、能力要求

（1）具有较强的创新能力，具备游戏设计的基础表现能力；

（2）掌握游戏美术设计与制作的专业基础知识及技能，熟悉游戏制作的基本流程、项目管理、市场营销、著作权保护及相关方面的常识；

（3）熟悉游戏美术创作相关的艺术、技术背景知识；掌握游戏设计、游戏策划与编辑、移动网络游戏制作等相关领域创作、制作及技术应用所需的知识与技巧；

（4）具备获取更新专业前沿知识、技能的自主学习、可持续发展与创新能力。

3、素质要求

（1）具备良好的人际沟通和团队协作素质；

（2）具有良好的社会适应能力；

（3）了解游戏设计的各种表现语言、理论、应用前景和发展动态；

（4）具有良好的职业素养，具有责任和诚信意识，具备创新和创业能力。

毕业完成的艺术创作作品充分体现培养目标的设计要求，作品的质量层次达到行业入门基本标准。

毕业要求对培养目标的支撑矩阵

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **毕业要求** | **目标1：**具有国家和社会有高度责任感 | **目标2：**具备良好的科学文化、人文艺术素养和创新精神以及一定的国际化视野 | **目标3：**具备游戏设计艺术的基本理论、知识和技能技巧 | **目标4：**具备从事游戏行业设计、运营与管理的基本能力 | **目标5：**具备良好的职业素养，具备持续学习、终身学习的能力 |
| 毕业要求1：  国际化视野 | √ | √ | √ | √ | √ |
| 毕业要求2：  基本理论 | √ | √ | √ | √ | √ |
| 毕业要求3：  行业规范 | √ | √ | √ | √ | √ |
| 毕业要求4：  跨界及专业融合 | √ |  | √ | √ | √ |
| 毕业要求5：  基础表现 | √ |  | √ | √ | √ |
| 毕业要求6：  设计制作 | √ |  | √ | √ | √ |
| 毕业要求7：  设计开发 | √ | √ | √ | √ | √ |
| 毕业要求8：  设计整合 | √ | √ | √ | √ | √ |
| 毕业要求9：  人文与品德修养 | √ | √ |  |  | √ |
| 毕业要求10：  艺术修养 | √ |  | √ | √ | √ |
| 毕业要求11：  职业素养 | √ |  | √ | √ | √ |
| 毕业要求12：  终身学习 | √ | √ | √ | √ | √ |

**（二）开设课程体系与培养要求的对应关系矩阵**

动画专业（游戏设计方向）课程与毕业要求对应关系矩阵

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | **知识要求** | | | | **能力要求** | | | | **素质要求** | | | |
| **毕业要求1** | **毕业要求 2** | **毕业要求 3** | **毕业要求 4** | **毕业要求 1** | **毕业要求 2** | **毕业要求3** | **毕业要求4** | **毕业要求 1** | **毕业要求2** | **毕业要求3** | **毕业要求**  **4** |
| 马克思主义基本原理概论 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L |
| 思想道德修养与法治 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L |
| 中国近现代史纲要 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L |
| 形势与政策 | H |  |  |  |  |  |  |  | H | H | M | H |
| 大学英语Ⅰ-Ⅳ | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |
| 体育Ⅰ-Ⅳ | H |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  | H |
| 大学生心理健康教育 |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | H |
| 大学生职业生涯规划 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |
| 创业基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |
| 军事理论 |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  | H | H |
| 造型基础 |  | H |  |  | H |  |  |  |  |  |  | H |
| 影视色彩 |  | H |  |  | H |  |  |  |  |  |  | H |
| 数字游戏概论 |  |  |  |  |  | H | H | M |  |  |  |  |
| 动画导演与剧本创作 |  | H | H |  |  |  |  |  |  | H |  |  |
| 动画设计导论（游戏设计方向） | H |  |  |  |  | M | L | H | H |  |  |  |
| 雕塑 |  | H |  |  |  | M |  | M |  |  |  |  |
| 动画速写 |  | H |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |
| 动画分镜头设计 |  |  | H |  |  | H |  | H |  |  |  |  |
| 动画运动规律 |  |  | H |  |  | H |  | H |  |  |  |  |
| 三维造型 |  | M |  |  |  | H | H | H |  | H |  |  |
| 游戏概念设计 |  |  |  | H |  |  | H |  |  |  |  |  |
| 游戏材质和节点技术 |  | M |  |  |  | H | H | H |  | H |  |  |
| 游戏角色动画 |  | M |  |  |  | H | H | H |  | H |  |  |
| 游戏关卡设计 |  | M |  | H |  |  | H |  |  |  |  |  |
| 三维特效 |  | M |  | H |  |  | H |  |  |  |  |  |
| 游戏引擎设计 |  | M |  |  |  | H | H | H |  | H |  |  |
| 劳动实践 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |
| 入学教育、军训（含军事技能） |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  | H |  |
| 毕业教育 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |
| 大学生体制健康测试 |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 第二课堂实践 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |
| 《创业基础》实践 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |
| 思想政治理论课综合实践 |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 《大学生心理健康教育》实践 |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 大学生就业指导 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |
| 动画专业（游戏设计方向）科研训练与课程论文 |  | H |  |  |  |  |  |  |  | M | H |  |
| 综合写生课程教学实习 |  | H |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |
| 艺术综合考察课程教学实习 |  | H |  |  |  | M |  |  |  | M |  |  |
| 游戏概念设计实习 |  | H | M |  |  | H | H | H |  |  |  |  |
| 游戏材质和节点技术 |  | H | M |  |  | H | H | H |  |  |  |  |
| 游戏角色动画实习 |  | H | M |  |  | H | H | H |  |  |  |  |
| 游戏关卡设计实习 |  | H | M |  |  | H | H | H |  |  |  |  |
| 动画专业（游戏设计方向）综合实习 | H |  |  |  |  |  | H | H | H | H | H | H |
| 动画专业（游戏设计方向）毕业实习（含劳动实践） |  |  | H |  | L | H | H | H | H |  | M | L |
| 动画专业（游戏设计方向）毕业论文（设计） |  |  | H | H |  | H | H | H | H |  | M | L |

四、课程设置

**（一）主干学科**

本专业主要涉及艺术学学科门类，涉及到的主干学科有电影学、戏剧学、美术学、设计学、艺术学理论等学科密切相关。

**（二）核心课程及主要实践性教学环节**

核心课程：三维造型、动画运动规律、游戏材质和节点技术、游戏关卡设计、游戏角色动画、影视特效、动画概念设计、游戏引擎设计。

主要实践性教学环节：综合写生、动画(游戏设计方向)专业考察、动画(游戏设计方向)专业综合实习等展开产学联合实践教学，积极完善实训教学体系，加强大学生创新创业能力培养，扩大覆盖面，促进项目落地转化。

1. **课程体系及所占比例**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程设置及学分分配** | | | | **占课内教学学分比例** | **占总学分比例** |
| 课内教学 | 必修课  （89学分） | 通识课程 | 32.5 | 25.61% | 54.94% |
| 学科（专业）基础课程 | 24.5 | 19.92% |
| 专业课程 | 33 | 26.83% |
| 选修课  （34学分） | 通识选修课程 | 12 | 9.76% | 20.99% |
| 专业拓展课程 | 22 | 16.26% |
| 实践教学 | | | 39 | 24.07%（占总学分比例） | |
| 毕业总学分 | | | 163 | | |

五、学制、修业年限与学位授予

学制：4年；修业年限：3-8年

授予学位：符合国家学位规定和青岛农业大学学位授予条件者，授予艺术学学士学位

六、课程类型与基本要求

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程类型** | **课程属性** | **学分** | **备注** |
| 通识课程 | 必修 | 32.5 | 马克思主义基本原理（3学分）、思想道德与法治（2.5学分）、中国近现代史纲要（2.5学分）、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2学分）、习近平新时代中国特色社会主义思想概论（3学分）、形势与政策（2学分）、大学英语（8学分）、体育（4学分）、大学生心理健康教育（1.5学分）、大学生职业生涯规划（1学分）、创业基础（1学分）、军事理论（2学分） |
| 选修 | 12 | 美育模块：最低选修2学分  计算机模块：最低选修2学分  中华优秀传统文化模块：最低选修 2学分  思政模块：最低选修 2学分  创新创业类课程建议选修不低于2学分。  文科、艺术等门类建议选修自然类课程不低于2学分。 |
| 专业教育课程 | 必修 | 57.5 | 造型基础（3学分）、影视色彩（3学分）、动画速写（2学分）、  雕塑（2学分）、动画概论（1.5学分）、动画导论（2学分）、动画导演与剧本创作（2学分）、游戏概念设计（3学分）、动画分镜头设计（3学分）、动画运动规律（3学分）、三维造型（6学分）、游戏材质和节点技术（6学分）、游戏角色动画（6学分）、游戏关卡设计（5学分）、影视特效（6学分）、游戏引擎设计（5学分） |
| 选修 | 22 | 学术研究模块：最低选修6学分  影视扩展模块：最低选修10学分  产业知识模块：最低选修6学分 |
| 实践课程 | 必修 | 39 | 入学教育、军训（含军事技能）（2学分）、劳动实践（2学分）、大学生体制健康测试（0.5学分）、第二课堂实践（2学分）、《创业基础》实践教学（1学分）、思想政治理论课综合实践（2学分）、《大学生心理健康教育》实践教学（0.5学分）、大学生就业指导（1学分）、动画专业科研训练与课程论文（2学分）、综合写生课程教学实习（2学分）、艺术综合考察课程教学实习（2学分）、三维造型课程教学实习（2学分）、游戏材质和节点技术课程教学实习（2学分）、游戏角色动画课程教学实习（2学分）、游戏引擎设计课程教学实习（2学分）、动画（游戏设计方向）专业综合实习（5学分）、动画专业毕业实习（含劳动实践）（4学分）、动画（游戏设计方向）专业毕业实习、毕业论文（设计）Ⅰ（3学分）、动画（游戏设计方向）专业毕业实习、毕业论文（设计）Ⅱ（3学分） |

七、指导性教学计划进程安排

（一）课内教学环节

表Ⅰ 必修课课程设置与教学进程一览表 动画专业（游戏设计方向）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程**  **类型** | **课程代码** | | **课程名称** | | **学分** | **学时** | | | | **各学期学时分配** | | | | | | | | **开课单位** |
| **总学时** | **理论** | **实验** | **线上** | **一** | **二** | **三** | **四** | **五** | **六** | **七** | **八** |
| **通**  **识**  **课**  **程** | 4040001 | | 马克思主义基本原理概论  General Principle of Marxism | | 3.0 | 48 | 48 | 0 |  | 48 |  |  |  |  |  |  |  | 马克思主义学院 |
| 4040002 | | 思想道德修养与法治  Moral Education and Law Basics | | 2.5 | 40 | 40 | 0 |  | 40 |  |  |  |  |  |  |  | 马克思主义学院 |
| 4040004 | | 中国近现代史纲要  Summary of Chinese Modern and Contemporary History | | 2.5 | 40 | 40 | 0 |  |  | 40 |  |  |  |  |  |  | 马克思主义学院 |
| 4040053 | | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论  Introduction to Mao Zedong Thought and Socialist Theory System with Chinese Characteristics | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  |  | 32 |  |  |  |  |  | 马克思主义  学院 |
| 4040052 | | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论  Introduction to Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era | | 3.0 | 48 | 48 | 0 |  |  |  | 48 |  |  |  |  |  | 马克思主义  学院 |
| 4040005 | | 形势与政策  Situation and Policy | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 8 | 8 | 8 | 8 |  |  |  |  | 马克思主义学院 |
| 4040006 | | 大学英语Ⅰ  College EnglishⅠ | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 外国语学院 |
| 4040007 | | 大学英语Ⅱ  College EnglishⅡ | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  | 32 |  |  |  |  |  |  | 外国语学院 |
| 4040008 | | 大学英语Ⅲ  College EnglishⅢ | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  |  | 32 |  |  |  |  |  | 外国语学院 |
| 4040009 | | 大学英语Ⅳ  College EnglishⅣ | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  | 32 |  |  |  |  | 外国语学院 |
| 4040010 | | 体育Ⅰ  Physical EducationⅠ | | 1.0 | 28 | 28 | 0 |  | 28 |  |  |  |  |  |  |  | 体育教学部 |
| 4040011 | | 体育Ⅱ  Physical EducationⅡ | | 1.0 | 36 | 36 | 0 |  |  | 36 |  |  |  |  |  |  | 体育教学部 |
| 4040012 | | 体育Ⅲ  Physical EducationⅢ | | 1.0 | 36 | 36 | 0 |  |  |  | 36 |  |  |  |  |  | 体育教学部 |
| 4040013 | | 体育Ⅳ  Physical EducationⅣ | | 1.0 | 36 | 36 | 0 |  |  |  |  | 36 |  |  |  |  | 体育教学部 |
| 4040017 | | 大学生心理健康教育  Mental Health Education | | 1.5 | 24 | 24 | 0 |  |  | 24 |  |  |  |  |  |  | 学生工作处（武装部） |
| 4040014 | | 大学生职业生涯规划  Career Planning for University Students | | 1.0 | 16 | 16 | 0 |  | 16 |  |  |  |  |  |  |  | 学生工作处（武装部） |
| 4040016 | | 创业基础  Introduction to Entrepreneurship | | 1.0 | 16 | 16 | 0 |  |  |  | 16 |  |  |  |  |  | 创新创业学院 |
| 4040015 | | 军事理论  Military Theory | | 2.0 | 36 | 36 | 0 |  |  |  | 36 |  |  |  |  |  | 学生工作处（武装部） |
| **小计** | | | | **32.5** | **596** | **596** | **0** | **0** | **172** | **140** | **208** | **76** | **0** | **0** | **0** | **0** |  |
| **学科（专业）基础课** | 4050152 | | 造型基础  Modeling Basics | | 3.0 | 48 | 48 | 0 |  | 48 |  |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050148 | | 影视色彩  Film and Television Color | | 3.0 | 48 | 48 | 0 |  | 48 |  |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050149 | | 动画速写  Animation Sketch | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  | 32 |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050195 | | 雕塑  Sculpture | | 2.0 | 32 | 24 | 8 |  |  |  | 32 |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050321 | | 数字游戏概论  Introduction to digital games | | 1.5 | 24 | 24 | 0 |  | 24 |  |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050308 | | 动画设计导论（游戏设计方向）  An Introduction to the Animation(Game Design) | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050196 | | 动画导演与剧本创作  Animation Director and Script Writing | | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  |  | 32 |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050329 | | 游戏概念设计  Game Concept Design | | 3.0 | 48 | 40 | 8 |  |  | 48 |  |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050306 | | 动画分镜头设计  Animation Sub-lens Design | | 3.0 | 48 | 40 | 8 |  |  |  |  | 48 |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4050309 | | 动画运动规律  Animation Movement Regulation | | 3.0 | 48 | 32 | 16 |  |  |  |  |  | 48 |  |  |  | 传媒学院 |
| **小计** | | | | **24.5** | **392** | **352** | **40** |  | **152** | **112** | **32** | **48** | **48** |  |  |  |  |
| **专**  **业**  **课** | 4060091 | | 三维造型  3D Modeling | | 6.0 | 96 | 88 | 8 |  |  |  | 96 |  |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4060109 | | 游戏材质和节点技术  Game Material and Node Technology | | 6.0 | 96 | 88 | 8 |  |  |  |  | 96 |  |  |  |  | 传媒学院 |
| 4060111 | | 游戏角色动画  Game Character Animation | | 6.0 | 96 | 88 | 8 |  |  |  |  |  | 96 |  |  |  | 传媒学院 |
| 4060113 | | 游戏引擎设计  Game Engine Design | | 5.0 | 80 | 72 | 8 |  |  |  |  |  | 80 |  |  |  | 传媒学院 |
| 4060110 | | 游戏关卡设计  Game level design | | 5.0 | 80 | 72 | 8 |  |  |  |  |  |  | 80 |  |  | 传媒学院 |
| 4060112 | | 游戏特效  Special Effect | | 5.0 | 80 | 72 | 8 |  |  |  |  |  |  | 80 |  |  | 传媒学院 |
| **小计** | | | | **33** | **528** | **480** | **48** |  | **0** | **0** | **96** | **96** | **176** | **160** |  |  |  |
| **必修课合计** | | | | | **90** | **1516** | **1428** | **88** |  | **324** | **252** | **336** | **220** | **224** | **160** | **0** | **0** |  |
| **选修课** | | **专业拓展课** | | | 22 | 352 |  |  |  |  |  | 64 | 80 | 96 | 112 |  |  |  |
| **通识课程（选修）** | | | 12 | 192 |  |  |  |  | 96 | 32 | 32 | 32 |  |  |  |  |
| **课内学时、学分总合计** | | | | | **124** | **2060** |  |  |  | **324** | **348** | **432** | **332** | **352** | **272** | **0** | **0** |  |
| **实践教学** | | | | **学分** | 39 |  |  |  |  | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 8 | 7 |  |
| **周数** | **4**0**+（17.5周+8学时）** |  |  |  |  | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 12 | 15 |  |
| **各学期平均周学时** | | | | |  |  |  |  |  | **23.1** | **21.7** | **28.8** | **22.1** | **27.1** | **17.1** |  |  |  |

表Ⅱ 选修课课程设置一览表 动画专业（游戏设计方向）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程**  **类型** | **课程代码** | **课程名称** | **学分** | **学时分配** | | | | **开设学期** | **模块最低选修**  **学时学分** | **开课单位** |
| **总学时** | **理论** | **实验** | **线上** |
| **专业拓展课程（选修）** | 4070208 | 外国文学  Foreign Literature | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 3 | 学术研究模块  （6学分） | 传媒学院 |
| 4070232 | 影视美学  Film and TV Aesthetics | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 3 | 传媒学院 |
| 4070014 | 戏剧学导论  Introduction to Drama | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 4 | 传媒学院 |
| 4070226 | 虚拟现实概论  Introduction to Virtual Reality | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 4 | 传媒学院 |
| 4070169 | 广播电视新闻学  Radio and TV Journalism | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070164 | 动画配音  Animation Dubbing | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 6 | 传媒学院 |
| 4070163 | 动画脚本编程  Animation Programming | 2.0 | 32 | 24 | 8 |  | 6 | 传媒学院 |
| 4070244 | 制片管理  Television Producer Management | 1.0 | 16 | 16 | 0 |  | 3 | 影视扩展模块  （10学分） | 传媒学院 |
| 4071928 | 商业摄影  Commercial Photography | 2.0 | 32 | 0 | 32 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070178 | 经典动画作品赏析  Analysis of Classic Works of Animation | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 3 | 传媒学院 |
| 4070015 | 影视照明基础  Base of Film and Television Lighting | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 4 | 传媒学院 |
| 4070237 | 影视音效与音乐  Movie Sound Effects and Music | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 4 | 传媒学院 |
| 4070247 | 中外电视节目比较  Comparison of Chinese and Foreign TV Programs | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070162 | 动画广告  Animation Advertisement | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 6 | 传媒学院 |
| 4070240 | 游戏架构设计与策划  Game Architecture Design and Planning | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 4 | 产业知识模块  （6学分） | 传媒学院 |
| 4070165 | 动漫与游戏产品运营与推广  Operation and Promotion of Animation and Game Products | 1.5 | 24 | 24 | 0 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070239 | 游戏产业前沿  Leading Edge of Game Industry | 1.0 | 16 | 16 | 0 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070228 | 影视创意产业  Film and Television Creative Industry | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5 | 传媒学院 |
| 4070243 | 知识产权  Intellectual Property Right | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 7 | 传媒学院 |
| **通识课程（选修）** | 4090001 | 实用进阶英语读写1  Practical Progressive English Writing Ⅰ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 英语模块 | 外语学院 |
| 4090002 | 实用进阶英语读写2  Practical Progressive English Writing Ⅱ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090003 | 实用进阶英语听说1  Practical Progressive English Listening and Speaking Ⅰ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090004 | 实用进阶英语听说2  Practical Progressive English Listening and Speaking Ⅱ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090005 | 出国留学英语  English for Studying Abroad | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090006 | 雅思英语1  English for IELTS Ⅰ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090007 | 雅思英语2  English for IELTS Ⅱ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090008 | 托福英语1  English for TOEFL Ⅰ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090009 | 托福英语2  English for TOEFL Ⅱ | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090010 | 英美文学  British and American Literature | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090011 | 英语经典影片评论  Review of Classic English Films | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 5-7 | 外语学院 |
| 4090012 | 艺术导论  Introduction of Art | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 美育模块  （最低选修2学分） | 艺术学院 |
| 4090013 | 音乐鉴赏  Appreciation of music | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 艺术学院 |
| 4090014 | 美术鉴赏  Appreciation of art | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 艺术学院 |
| 4090015 | 影视鉴赏  Film Appreciation | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 传媒学院 |
| 4090016 | 戏剧鉴赏  Appreciation of Drama | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 人文学院 |
| 4090017 | 舞蹈鉴赏  Appreciation of dancing | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 艺术学院 |
| 4090018 | 书法鉴赏  Appreciation of calligraphy | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 艺术学院 |
| 4090019 | 戏曲鉴赏  Appreciation on Ancient Chinese Opera | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 人文学院 |
| 4090077 | 中国共产党史\*  History of the Communist Party of China | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 思政模块  （最低选修2学分）  其中带\*的为四史模块课程，最少需选修1门 | 马克思主义学院 |
| 4090056 | 中华人民共和国史\*  The history of the People’s Republic of China | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090057 | 社会主义发展史\*  The Development History of Socialism | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090058 | 改革开放史\*  Reform and Opening History | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090088 | 习近平法治思想概论（选）  Rule of Law of Xi Jinping | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 3-7 | 人文学院 |
| 4090059 | 当代中国政府与政治  Government and Politics in Contemporary China | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090060 | 中外政治制度  Chinese and Foreign Political System | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090065 | 中东国家社会与文化  Society and Culture in the Middle East | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-5 | 马克思主义学院 |
| 4090066 | 法律与社会  Law and Society | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 马克思主义学院 |
| 4090025 | 办公自动化  Office Automation | 2.0 | 32 | 16 | 16 |  | 2-7 | 计算机模块  （最低选修2学分） | 理信学院 |
| 4090026 | 多媒体技术应用  The Application of Multimedia Technology | 2.0 | 32 | 16 | 16 |  | 2-7 | 理信学院 |
| 4090027 | 网络技术应用  The Application of Network Technology | 2.0 | 32 | 16 | 16 |  | 2-7 | 理信学院 |
| 4090028 | 中国古代小说名作鉴赏  Appreciation of Ancient Chinese Novels | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 中华优秀传统文化模块（最低选修2学分） | 人文学院 |
| 4090029 | 中国古代诗词名作鉴赏  Appreciation of Ancient Chinese Poetry | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 人文学院 |
| 4090030 | 中国现当代文学名作鉴赏  Introduction to Modern and Contemporary Chinese Literary Classics | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-7 | 人文学院 |
| 4090039 | 中国传统文化概论  An Introduction to Chinese Classical Culture | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-8 | 人文学院 |
| 4090040 | 中国社会思想史  History of Chinese Thought in Sociological Perspective | 2.0 | 32 | 32 | 0 |  | 2-8 | 人文学院 |
| 其他类通识选修课程 | |  |  |  |  |  |  | 其他通识选修课程 | 各学院 |
| 学期：一 二 三 四 五 六 七 合计  学时： 96 32 32 32 192  学分： 6 2 2 2 12  注：至少选修12学分；美育模块、中国语言文学与优秀传统文化模块、思政模块及计算机模块：每个模块最低选修2学分；创新创业类建议选修不低于2学分；文科、艺术等门类建议选修自然类课程不低于2学分。 | | | | | | | | | |

（二）实践教学环节

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类型** | **课程代码** | **课程名称** | **学分** | **开设学期** | **时间**  **（周）** | **开课**  **单位** |
| **劳动教育** | 4080021 | 劳动教育  Labor Practice | 2.0 | 1-4 | （8学时理论+24学时实践） | 学生工作处（武装部） |
| **入学教育、军训** | 4080022 | 入学教育、军训（含军事技能）  Entrance Education, Military Training (Including Military Skills) | 2.0 | 1 | 2 | 学生工作处  （武装部）  传媒学院 |
| **毕业教育** | 4080215 | 毕业教育  Graduate Education | 0 | 8 | （1） | 传媒学院 |
| **体育** | 4080023 | 大学生体质健康测试  Physical Health Test | 0.5 | 1-8 | （8学时） | 体育教学部 |
| **创新创业实践** | 4080024 | 第二课堂实践  Practice out of Classroom | 2.0 | 1-8 | （2） | 团委 |
| 4080026 | 《创业基础》实践  Practice of Introduction to Entrepreneurship | 1.0 | 3 | （1） | 创新创业学院 |
| **教学实习** | 4080027 | 思想政治理论课综合实践  Comprehensive Practice Course of Ideological and Political Theory | 2.0 | 3-4 | （2） | 马克思主义学院 |
| 4080028 | 《大学生心理健康教育》实践  Practice of Mental Health Education | 0.5 | 2 | （0.5） | 学生工作部（处） |
| 4080029 | 大学生就业指导  Career Guidance for University Students | 1.0 | 6 | （5） |
| 4080100 | 动画专业（游戏设计方向）科研训练与课程论文  Animation Professional Scientific Research Training and Course Paper | 2.0 | 2-7 | （2） | 传媒学院 |
| 4080075 | 综合写生课程教学实习  Comprehensive Sketch Course Teaching Practice | 2.0 | 2 | 2 |
| 4080132 | 艺术综合考察课程教学实习  Teaching Practice of Art Comprehensive Investigation Course | 2.0 | 5 | 2 |
| 4080120 | 三维造型课程教学实习  3D Modeling Course Exercitation | 1.0 | 3 | 1 |
| 4080139 | 游戏材质和节点技术课程教学实习  Teaching Practice of Game Material Course | 2.0 | 4 | 2 |
| 4080140 | 游戏角色动画课程教学实习  Game Character Animation Course Exercitation | 2.0 | 5 | 2 |
| 4080141 | 游戏引擎课程教学实习  Game Engine Course Exercitation | 2.0 | 6 | 2 |
| 4080088 | 动画（游戏设计方向）专业综合实习  Animation Professional Comprehensive Internship | 5.0 | 7 | 5 |
| **毕业实习、毕业论文（设计）** | 4080099 | 动画专业（游戏设计方向）毕业实习（含劳动实践）  Animation Professional Graduation Practice | 4.0 | 8（含第7学期寒假） | 8 | 传媒学院 |
| 4080097 | 动画专业（游戏设计方向）毕业论文（设计）Ⅰ  Animation Professional Graduation Thesis (Design) Ⅰ | 3.0 | 7 | 7 |
| 4080098 | 动画专业（游戏设计方向）毕业论文（设计）Ⅱ  Animation Professional Graduation Thesis (Design) Ⅱ | 3.0 | 8 | 7 |
| **合计** | | | **39** |  | **4**0**+（17.5周+8学时）** |  |

八、课程介绍及修读指导建议

动画专业（游戏设计方向）课程介绍及修读指导意见

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | | **课程名称** | **课程介绍** | **修读指导建议** |
| **通识教育课程** | 必修 | 马克思主义基本原理概论 | 本门课程目的是使大学生掌握马克思主义的基本观点，树立正确的世界观、人生观、价值观，深化对社会发展规律、社会主义建设规律和共产党执政规律的认识，加深对中国化的马克思主义各大理论成果和党在社会主义初级阶段的基本路线、基本纲领、根本任务的理解，提高分析和解决实际问题的能力，为学好其他各门课程提供方法论的指导。 | 理论联系实践，加强政治学习 |
| 思想道德修养与法治 | 本课程以马克思主义为指导，以正确的人生观、价值观、道德观和法制观教育为主要内容，以社会主义核心价值体系及[社会主义荣辱观](https://www.baidu.com/s?wd=%E7%A4%BE%E4%BC%9A%E4%B8%BB%E4%B9%89%E8%8D%A3%E8%BE%B1%E8%A7%82&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1YzPyn1rAmLP1P9myR4mH610ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3EPjn3PWfkPHfL)贯穿教学的全过程，培养大学生的思想道德素质和法律基础知识，使其成为道高德重、懂法守法的社会主义建设事业的合格人才。 | 参加社会实践，  传递正能量 |
| 中国近现代史纲要 | 本门课程帮助学生了解国史、国情，树立在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的坚定信念。本课程主要讲授中国近代以来抵御外来侵略、争取民族独立、推翻反动统治、实现人民解放的历史。 | 先修课程：  《马克思主义基本原理》 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 本门课程培养学生理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系是马克思主义的基本原理与中国实际相结合的两次伟大的理论成果，是[中国共产党](http://baike.baidu.com/view/1893.htm)集体智慧的结晶。增强中国特色社会主义的道路自信、理论自信和制度自信。 | 先修课程：《中国近现代史纲要》、《马克思主义基本原理》 |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 本课程从习近平新时代中国特色社会主义思想的育人逻辑出发，以一体化培育青年学生的价值信仰、科学理论、社会情怀和时代使命为目标，注重贴近青年学生认知特征和接受习惯。这对于教育引导广大青年学生牢记初心使命、勇担时代重任，积极投身以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴的伟大征程具有重要价值。 | 先修课程：《中国近现代史纲要》、《马克思主义基本原理》 |
| 形势与政策 | 本课程以马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论和三个代表重要思想为指导，深入贯彻落实科学发展观，紧密结合全面建设小康社会的实际，针对学生关注的热点问题和思想特点，帮助学生认清国内外形势，全面准确地理解党的路线、方针和政策，不断培养提高大学生认识和把握形势的能力，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现全面建设小康社会的奋斗目标而发奋学习。 | 多阅读人民日报、光明日报、参考消息 |
| 大学英语Ⅰ-Ⅳ | 教学目标是培养学生的英语综合应用能力，特别是听说能力，使他们在今后学习、工作和社会交往中能用英语有效地进行交际，同时增强其自主学习能力，提高综合文化素养，以适应我国社会发展和国际交流的需要。 | 注重听说读写，多阅读课外读物 |
| 体育Ⅰ-Ⅳ | 本门课程是学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程掌握体育与健康知识及运动技能，增强体能；培养运动兴趣和爱好，形成坚持锻炼的习惯。 | 加强体育锻炼，理论联系实际 |
| 大学生心理健康教育 | 通过本课程学习，了解大学阶段心理发展的特点，塑造健全的自我意识，掌握情绪、人际、爱情、学习等方面的心理特点与调整策略，使学生拥有健康的心理与人格。主要内容包括心理健康的含义及其重要性；健全自我意识的塑造；做情绪的舵手；大学生人际交往与调适；真爱需要等待等。 | 思想乐观、健康向上 |
| 大学生职业生涯规划 | 本课程以邓小平理论、“三个代表”重要思想为指导，贯彻落实科学发展观，对学生进行职业生涯教育和职业理想教育。其任务是引导学生树立正确的职业观念和职业理想，学会根据社会需要和自身特点进行职业生涯规划，并以此规范和调整自己的行为，为顺利就业、创业创造条件。培养大学生树立正确的择业观，掌握求职的方法与技巧，增强择业意识，提高主动适应社会需要的能力。 | 多参加社会实践 |
| 创业基础 | “创业基础”目的在于使学生掌握开展创业活动所需要的基本知识；使学生具备必要的创业能力；使学生树立科学的创业观。 | 多参加社会调查 |
| 军事理论 | 主要讲述中国的国防建设、军事思想概述、中国国家安全环境、军事高技术等内容，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高，为中国人民解放军训练后备兵员利预备役军官打下坚实的基础。 | 要整体把握、学会创造性思维、做到融会贯通 |
| 选修 | 本模块是指面向全体学生开设的历史、文化、哲学、艺术、管理、经济、科学等方面的公共选修课程，旨在拓宽学生知识面，提高学生人文精神和人文素养，使其全面发展，塑造完整人格。 | | |
| **学科（专业）基础课程** | 必修 | 1.造型基础 | 本课程主要讲述素描速写基本要领与目的，审美标准，理解人体解剖学基本原理、透视关系等。使学生掌握在短时间内准确抓取并表现人物动态，对场景氛围的准确观察和表现能力。 | 后续课程：《雕塑》  《动画概念设计》 |
| 2.影视色彩 | 本课程主要采用理论学习和实践训练相结合的方式，讲述从色彩的产生、特征到色彩的应用等内容，培养学生艺术理解力和艺术创作能力。 | 后续课程：《动画概念设计》 |
| 3.动画速写 | 本课程主要采用理论学习和实践训练相结合的方式，讲述人物角色和动画的动态速写的绘制等内容，培养学生对动态造型的把握能力能力。 | 后续课程：《动画概念设计》 |
| 4.雕塑 | 本课程主要讲述角色造型设计的基本创作思路和雕塑的创作手法。理解二维角色造型转化为雕塑造型的空间造型方式。培养动画专业的学生由虚拟想象转换为现实实物的综合素养。 | 先修课程：《造型基础》《动画概念设计》后续课程：《三维造型》 |
| 5.动画概论 | 本课程主要讲述世界各国动画发展状况与动画产业经营模式。使学生掌握动画创作流程以及相关专业术语，动画发展的几个阶段与大师代表作。培养学生解读动画影片的专业方法，提高鉴赏审美能力。 | 先修课程：《动画经典作品解析》《动画概念设计》 |
| 6.动画经典作品解析 | 本课程主要讲述镜头的基本概念与规律、剧本的基本结构、人物形象设计的特点等基本常识，理解动画电影作为电影艺术门类之一的特殊价值，培养学生掌握分析动画电影的正确方法的基本素质。 | 后续课程：《动画导演与剧本创作》《动画分镜头设计》 |
| 7. 动画导演与剧本创作 | 本课程主要讲述动画电影的生产方式、制作技术和艺术创作及剧本的创造过程。理解动画片导演担负的责任和动画编剧的职责。使学生掌握动画片导演创作的基本知识、具备业务本领、导演的影片创作和动画剧本创作能力。 | 先修课程：《动画经典作品解析》后续课程：《动画表演与剪辑》 |
| 8.动画概念设计 | 本课程主要讲述动画造型与场景设定的基础理论知识，动画造型与场景设定使用的各类图形处理软件的操作知识，动画片创作的基本流程知识。使学生掌握动画速写、默写能力，概括抽象能力、。 | 先修课程：《造型基础》《影视色彩》后续课程：《三维造型》《光影表现》 |
| 9.动画分镜头设计 | 本课程主要讲述动画影片在镜头设计和使用方面的技巧。使学生掌握动画片导演创作的基本知识、具备业务本领、导演的影片创作和动画剧本创作能力。 | 先修课程：《动画导演与剧本创作》《动画概念设计》 |
| 10.动画运动规律 | 本课程主要讲述动画运动规律的时间掌握，动作间距，情感传达，重量体现等等。使学生掌握几种不同风格的动画动作运动规律，原画设计与绘制能力。 | 先修课程：《造型基础》后续课程：《角色动画》 |
| **专业课程** | 必修 | 1.三维造型 | 本课程主要以三维建模为主，提升学生的实践创作技能，讲述动画中模型部分的创建。通过案例的制作与创作，提升学生的实践创作技能，培养学生动画建模方面的艺术修养，提升学生的建模能力与创作技巧。 | 先修课程：《造型基础》《游戏概念设计》《雕塑》后续课程：《游戏材质和节点技术》《游戏角色动画》《三维特效》 |
| 2.游戏材质和节点技术 | 本课程主要通过结合成熟影像资料讲述造型光影的知识，培养和锻炼对物体在光影的把握和立体空间氛围的感受力和表现力。教学目标是培养学生使用不同渲染方式表现画面的基本能力，掌握不同的渲染方式和技巧，了解灯光、材质、贴图、投影等渲染画面的重要因素；学习渲染图片和视频的类型格式，渲染器参数设置和画面效果； | 先修课程《三维造型》后续课程《游戏角色动画》 |
| 3.游戏角色动画 | 本课程主要讲述动画的时间节奏；理解道具与角色的绑定与蒙皮；掌握角色动画的控制与调节。培养学生道具与角色的绑定与蒙皮的能力，为今后动画短片创作打下基础。 | 先修课程：《动画运动规律》《三维造型》后续课程：《影视特效》 |
| 4.游戏关卡设计 | 本课程主要通过游戏设计的设计和运行环境，运用所学艺术手段和计算机软件知识和技巧，制作出虚拟的、沉浸式的互动环境和模拟角色，并进行身临其境的关卡设计体验，通过该课程的学习，结合前置衔接课程，制作出简单的动动画、游戏和叙事关卡设计方案及与动漫游戏行业的故事架构和设计表现能力。 | 先修课程：《动画游戏概论》《游戏材质和节点技术》《游戏角色动画》后续课程：《游戏设计综合实习》 |
| 5.影视特效 | 本课程主要讲述三维影视动画中粒子特效、动力学特效、毛发布料结算、摄像机匹配等技术知识及应用。培养学生特效动画的制作流程和实现技术能力。通过影视动画特效的学习能够深度了解影视制作前沿技术。了解游戏特效在游戏设计中的作用与游戏特效的实现，掌握粒子系统、特效插件、动态贴图等游戏特效的基础知识与制作技能。 | 先修课程：《游戏角色动画》后续课程：影视合成 |
| 6.游戏引擎设计 | 本课程主要讲述游戏引擎技术使学生着重掌握游戏引擎的基本概念、基本理论及发展趋势，理解游戏引擎技术在多个领域分析问题、解决问题的方法，同时掌握三维建模的注意事项及与游戏动画制作软件整合的能力。 | 先修课程：《游戏材质和节点技术》《游戏角色动画》后续课程：《游戏设计专业综合实习》 |
| **专业拓展课程** | 选修 | 1．外国文学 | 该课程主要以西方亚欧各国的文学史演进为脉络，具体讲述自古至今西方各国具有典型意义的各个历史时期的代表性文学作品，以丰富学生的文学理论知识、扩宽知识面，并进而提高其文学鉴赏能力以及在影视作品创作中的文本创作能力。 | 后续课程：《戏剧学导论》 |
| 2.影视美学 | 该课程主要讲述电视新闻节目、电视娱乐节目、电视纪录片等中外电视节目的观看与分析比较。开设目的是开拓学生的视野，丰富学生的电视理论知识，提升学生的电视作品鉴赏水平。 | 先修课程：《摄像与剪辑》、《外国文学》  后续课程：《虚拟现实》 |
| 3.戏剧学导论 | 该课程主要讲述中外戏剧史及其中的经典作品；理解戏剧学的基础知识，包括戏剧形态、戏剧本质、戏剧意象、戏剧流派、戏剧功能；掌握戏剧表演、戏剧文学、戏剧导演、戏剧空间等知识。培养学生对表演艺术和导演艺术的评赏能力。 | 先修课程：《影视美学》后续课程：《广播电视新闻学》 |
| 4.虚拟现实概论 | 帮助学生了解虚拟现实技术的发展历程，通过了解其特征，让学生理解这一技术的表达方法，并在其技术要点中建立起知识结构，并找到学习的侧重点。 | 先修课程：《戏剧学导论》后续课程：《多媒体交互设计研究方法》 |
| 5.广播电视新闻学 | 该课程主要讲述广播电视的技术特性、中国的广播电视政策与发展现状、广播电视新闻的制作规律和发展方向等知识。培养学生掌握制作广播电视新闻的方法。 | 先修课程：《影视美学》后续课程：《多媒体交互设计研究方法》 |
| 6.多媒体交互设计研究方法 | 多媒体交互设计最根本的特征是交互性，要满足用户的参与意识，体现用户的主体性，给予人们参与、互动、创造的体验。 | 先修课程：《程序语言》后续课程：《动画广告》 |
| 7.动画配音 | 掌握普通话语音知识；播音发声技巧的要求。播音稿件、影视角色配音、节目主持可以为大学生制作的电视节目中所使用。 | 先修课程：《动画运动规律》后续课程：《商业摄影》 |
| 8.制片管理 | 课程是学习“如何运用管理学的基本理论对电视制片过程进行有效管理，以取得良好的经济和社会效益”。 | 先修课程：《动画概念设计》后续课程：《商业摄影》 |
| 9.影视照明基础 | 了解光的基础理论。理解影视照明的主要特点。掌握理论必须解答实践中的问题，能够自己动手布局光的方位、角度，自行创作，并且运用到影视创作中，为今后其它影视类课程的学习打下坚实基础。 | 先修课程：《商业摄影》 |
| 10.影视音效与音乐 | 了解影视音乐音响基本理论知识，基本概念和主要理论体系。理解音乐音响常用表现手段和音乐在影视作品中的作用，增强对音乐的感受力，提高学生的审美力和艺术修养。 | 后续课程：《中外电视节目比较》 |
| 11.影视艺术赏析 | 使学生了解电影电视的发展历史，理解影视艺术的基本理论，掌握影视鉴赏的一般方法，掌握影视评论的基本写作要求和写作技巧，并通过对中外优秀影视作品的欣赏培养审美情趣，提高独立审美的能力，最终提高学生的人文素质。 | 先修课程：《影视照明基础》后续课程：《中外电视节目比较》 |
| 12.中外电视节目比较 | 本门课的开设目的是开拓学生的视野，丰富学生的电视理论知识，提升学生的电视作品鉴赏水平。课程内容包括电视新闻节目、电视娱乐节目、电视纪录片等中外电视节目的观看与分析比较。 | 先修课程：《影视艺术赏析》 |
| 13.动画广告 | 本课程主要讲述广告的基础知识。理解广告的市场运作。使学生掌握广告设计的创意与表现策略能力。 | 先修课程：《影视音效与音乐》 |
| 14. 动漫与游戏产品运营与推广 | 本课程主要讲述动漫游戏产品在市场上的运作与推广宣传、维护等等。使学生掌握动漫游戏产品策略能力。 | 先修课程：《游戏概念设计》 |
| 15. 游戏产业前沿 | 通过学习本课程，学生能够掌握游戏产业前沿信息、最新动态等基本知识和理论；掌握从游戏产业前沿的角度去对待创作、分析创意、激发创意、展开创作的方法。 | 先修课程：《数字游戏概论》 |
| 16. 游戏架构设计与策划 | 了解游戏策划的工作内容和特点、了解游戏策划对于游戏的意义，明确游戏设计师的工作任务，明确游戏策划师的职责与必备的能力。 | 先修课程：《数字游戏概论》后续课程：游戏关卡设计 |
| 17. 影视创意产业 | 通过学习本课程，学生能够掌握影视文化创意产业发展的历史脉络、构成要素、最新动态等基本知识和理论；掌握从影视文化创意产业这一宏观的角度去对待创作、分析创意、激发创意、展开创作的方法。 | 先修课程：《影视特效》 |
| 18. 演讲沟通与策略 | 从演讲稿的写作、演讲技巧两个方面进行讲解、分析和训练，通过课程提高学生的交际、沟通能力，并进而提高口语表达能力和水平，以适应社会对于人才的需要。 | 先修课程：《动画导演与剧本创作》 |
| **实习实践课程** | 必修 | 劳动实践 | 培养大学生吃苦耐劳、团结协作的素质，树立劳动最光荣的高尚情操。 |  |
| 入学教育、军训（含军事技能） | 使校大学生接受国防教育，履行兵役义务的一种形式，使学生树立爱国主义精神，增强国防观念，掌握基本的军事知识和技能，为培养预备役军官打基础。 |  |
| 毕业教育 | 教育毕业生进一步树立正确的人生观、价值观、择业观，培养良好的职业道德，对毕业生进行比较全面的择业指导。 |  |
| 大学生体质健康测试 | 调动学生参与体育锻炼的积极性,提高体质健康水平 |  |
| 第二课堂实践 | 使在校大学生具有加深对本专业的了解、确认适合的职业、为向职场过渡做准备、增强就业竞争优势等。 |  |
| 《创业基础》实践 | 帮助学生对创业树立全面认识和体验，切实提高创业意识和创业能力，培养有创业和创新精神的青年人才。 |  |
| 思想政治理论课综合实践 | 通过思想政治理论课社会实践，使学生加深对中国特色社会主义理论体系的理解和对党的路线方针政策的认识；更深切地感受民生，了解社会，认识国情，增强热爱祖国，热爱社会主义的信念和振兴中华的责任感和使命感，进一步拓展能力，增长才干，更好地为社会做贡献。 |  |
| 《大学生心理健康教育》实践 | 帮助学生改善心理机能，培养良好的心理品质，塑造健全的人格。高中生心理教学，要通过帮助学生理解心理情绪健康的原则，学会辨别认知系统中理性与非理性信念的区别，掌握与之辩驳的方法与策略，并且在实际生活中运用这些原则去帮助自己和他人。 |  |
| 大学生就业指导 | 使大学毕业生能够及时的完善知识储备,调整就业心态,获得就业信息,加快并改善大学生就业。 |  |
| 动画专业（游戏设计方向）科研训练与课程论文（设计） | 了解科研训练目的与意义，熟知科研项目的类型，熟悉论文写作基础知识与常用技巧。理解论文写作要求。掌握科研项目运作方法及课程论文写作技巧。 |  |
| 外出写生实习 | 了解写生的基本步骤与方法。理解空间与构成原理。掌握用笔的方法、物体的结构、淡彩的运用、画面组织关系与形式法则等。 | 先修课程：《造型基础》《色彩》后续课程：《动画概念设计》 |
| 艺术综合考察 | 了解动画设计在学术领域中及相关艺术领域的发展。理解现代流行信息及古代传统文化元素在动画作品的应用与发展。掌握如何获取与艺术相关的信息，并转化成自己的设计灵感的启迪点。 | 后续课程：《毕业实习》 |
| 三维造型实习 | 本课程主要练习模型工作模式，理解三维动画模型制作与实践技巧，使学生能够从实践体验中提升制作经验，实现三维造型在不同领域中的拓展应用。 | 先修课程：《三维造型》后续课程：《游戏材质和节点技术》 |
| 游戏材质和节点技术实习 | 本课程主要练习光影的基本原理和空间事物的表现，使学生理解三维空间造型的光影色彩的塑造方式，掌握光影艺术学在动画创作和制作中的概念、意义及应用能力与技巧。 | 先修课程：《游戏材质和节点技术》后续课程：《游戏角色动画》 |
| 游戏引擎设计实习 | 本课程主要练习游戏引擎整合美术资源的技巧。理解游戏关卡设计操作规范，掌握游戏关卡的设计流程，使学生理解掌握游戏关卡设计的制作与实践技巧。 | 先修课程：《游戏关卡设计》后续课程：《游戏设计综合设计》 |
| 游戏角色动画实习 | 本课程主要练习动画的时间节奏。理解道具与角色的绑定与蒙皮，掌握角色动画的控制与调节，使学生理解掌握角色动画的制作与实践技巧。 | 先修课程：《动画运动规律》《游戏角色动画》后续课程：《游戏引擎设计》 |
| 动画专业（游戏设计方向）综合实习 | 了解动画的应用领域，创新创业的拓展方向，团结合作的工作模式，理解三维动画创新创业的基本理念与实践技巧。学生能够从实践体验中提升制作经验，实现动画在各领域中的拓展应用。 | 先修课程：游戏角色动画实习》《游戏关卡设计》后续课程：《游戏设计专业毕业实习》 |
| 动画专业（游戏设计方向）毕业实习（含劳动实践） | 通过专业实习，学生可将专业知识的学习和社会实际需要有机会的结合起来，巩固和加深对理论知识的理解，提高分析问题、解决问题的能力和培养创新能力，有助于学生了解社会、接触工作实际、培养团队意识和创业意识。 | 学习方法：课堂讨论、案例分析等 |
| 动画专业（游戏设计方向）毕业实习、毕业论文（设计）Ⅰ | 动画专业总结的课程。培养学生要良好运用所学专业知识，能够独立进行毕业创作，训练学生对产业、专业发展的洞察力，提升毕业创作选题水平。毕业创作选题必须符合动画专业培养方案基本要求。 | 学习方法：课堂讨论、案例分析等 |
| 动画专业（游戏设计方向）毕业实习、毕业论文（设计）Ⅱ | 动画专业总结的课程。培养学生要良好运用所学专业知识，能够独立进行毕业创作，训练学生对产业、专业发展的洞察力，提升毕业创作选题水平。毕业创作选题必须符合动画专业培养方案基本要求。 | 学习方法：课堂讨论、案例分析等 |

**撰写人签字：**

**教学院长签字：**

**教授委员会主任委员签字：**

**院长签字：**