

**常州艺术高等职业学校**  
**五年制高等职业教育专业实施性人才培养方案**  
**( 2022 级 )**

**专业名称：**影视动画

**专业代码：**560206

**修订日期：**2023 年 11 月

## 目 录

|                     |    |
|---------------------|----|
| 一、专业名称及代码 .....     | 1  |
| 二、入学要求 .....        | 1  |
| 三、基本修业年限 .....      | 1  |
| 四、职业面向 .....        | 1  |
| 五、培养目标 .....        | 1  |
| 六、培养规格 .....        | 1  |
| (一) 素质 .....        | 2  |
| (二) 知识 .....        | 2  |
| (三) 能力 .....        | 3  |
| 七、课程设置 .....        | 3  |
| (一) 公共基础课程 .....    | 4  |
| (二) 专业课程 .....      | 4  |
| 八、教学进程及学时安排 .....   | 10 |
| (一) 教学时间表 .....     | 11 |
| (二) 专业教学进程安排表 ..... | 11 |
| (三) 学时安排表 .....     | 11 |
| 九、教学基本条件 .....      | 11 |
| (一) 师资队伍 .....      | 11 |
| (二) 教学设施 .....      | 13 |
| (三) 教学资源 .....      | 15 |
| 十、质量保障 .....        | 15 |
| 十一、毕业要求 .....       | 16 |
| 十二、其他事项 .....       | 16 |
| (一) 编制依据 .....      | 17 |
| (二) 执行说明 .....      | 18 |
| (三) 研制团队 .....      | 18 |

## 一、专业名称及代码

影视动画（560206）

## 二、入学要求

初中应届毕业生

## 三、基本修业年限

5 年

## 四、职业面向

|            |                                                                                                               |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 所属专业大类（代码） | 文化艺术大类（55）                                                                                                    |
| 所属专业类（代码）  | 广播影视类（5602）                                                                                                   |
| 对应行业（代码）   | 软件和信息技术服务业（65）<br>数字内容服务（657）<br>动漫、游戏数字内容服务（6572）                                                            |
| 主要职业类别（代码） | 动画设计人员（2-09-06-03）<br>动画制作员（4-13-02-02）<br>数字媒体艺术从业人员（2-09-06-07）<br>虚拟现实产品设计师（4-04-05-11）<br>剪辑师（2-09-03-06） |

## 五、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，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、科学素养、数字素养、职业道德和创新意识，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握本专业知识和技术技能，面向数字内容服务行业的动漫、游戏数字内容服务岗位群或数字文化技术领域，能够从事影视动画、游戏项目的原画设计、二维动画制作、三维动画制作、影视后期合成、游戏美术制作等工作的高素质技术技能人才。

## 六、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础

上，全面提升素质、知识、能力，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上须达到以下要求。

### （一）素质

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. 能够熟练掌握与本专业从事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、国家安全教育等相关知识与技能，了解相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

3. 具有较强的集体意识和团队合作意识；

4. 掌握基本身体运动知识和羽毛球、篮球等运动技能，达到国家学生体质测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

5. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成声乐演唱、舞蹈等艺术特长或爱好；

6. 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民、珍惜劳动成果、树立劳动观念、积极投身劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养、劳动技能；

7. 具备较强的数字化意识，能够熟悉数字内容服务行业的动漫、游戏数字内容服务领域的发展和应用前景，具有较强的可持续学习本行业的意愿。

### （二）知识

1. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的思想政治理论和科学文化基础知识，具有良好的科学素养与人文素养；

2. 了解数字内容服务业及“数字文化”新业态的发展趋势；

3. 掌握动漫、游戏数字内容服务从业人员应具备的法律法规、专业英语、信息技术等基础知识；

4. 掌握动漫、游戏数字内容服务相关岗位和数字文化技术领域的造型设计、分镜设计、模型制作、动画制作、数字特效、3D 引擎等专业知识。

5. 了解三维技术的发展,并具有三维技术绘制模型的知识;了解动画制作的过程,具备独立完成项目制作的知识储备。

6. 了解中外动漫和影视作品的特色与发展,能够用专业的视角分析影片的艺术手法。

### **(三) 能力**

1. 具有探究学习、终身学习能力,具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力,具备职业生涯规划能力;

2. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力;能独立完成专业设计中的构思创意能力与创作能力;

3. 具有适应数字文化产业发展需求的人工智能技术应用能力;

4. 具有原画设计、二维动画制作、三维动画制作、影视后期合成、游戏美术制作等专业能力。能综合运用并制作出符合市场要求的动画作品。

5. 具有剧本创作能力,能选择合理的素材及独特的视角进行剧本创作。具有分镜头脚本设计与绘制能力,能运用动画视听语言对剧本进行艺术表达。

6. 具有良好的审美素养和造型设计能力,能进行动漫角色、游戏场景等设计。

7. 具有三维模型制作能力,能运用三维软件对项目中的角色、场景等进行模型制作。

8. 具有影视剪辑能力,能够根据脚本分析镜头、设计画面,实现影片的输出、放映以及影视特效技术及插件的运用。

## **七、课程设置**

本专业包括公共基础课程、专业课程等。

## （一）公共基础课程

按照国家、省、学院有关规定开齐开足公共基础课程，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、思想道德与法治、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、形势与政策等思想政治理论课程和语文、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术、历史、国家安全教育、劳育、地理必修课程；开设了体现本地区、本校优势特色的创业与就业教育、多媒体技术、英语口语、实用英语、文学欣赏、常州文学名家作品选读、沟通技巧、健美操、应用文写作、诗词赏析等任选课程。

表：公共基础课程任选课程开设安排表

| 任选课程类别         | 序号 | 课程名称            | 开设学期   | 学时 | 学分 |
|----------------|----|-----------------|--------|----|----|
| 公共基础课程<br>任选课程 | 1  | 美术拓展/音乐拓展       | 第 6 学期 | 36 | 2  |
|                | 2  | 英语口语/实用英语       | 第 7 学期 | 34 | 2  |
|                | 3  | 文学欣赏/常州文学名家作品选读 | 第 8 学期 | 34 | 2  |
|                | 4  | 沟通技巧/健美操        | 第 9 学期 | 28 | 1  |
|                | 5  | 应用文写作/诗词赏析      | 第 9 学期 | 28 | 1  |

## （二）专业课程

专业课程包括专业平台课程、专业核心课程、专业拓展课程和技能实训课程等。

### 1. 专业平台课程

专业平台课程的设置应注重培养学生专业基础素质与能力，为专业核心课程的学习奠定基础。包括素描、色彩、运动速写、图形图像处理、视听语言、动画概论等必修课程。

表：专业平台课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称<br>(学时) | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------|--------|------|
|----|--------------|--------|------|

|   |                   |                                                                            |                                                                                                                               |
|---|-------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 素描<br>(136 学时)    | 素描概论、设计素描画法、几何体表现、静物临摹与写生、石膏头像及人像的临摹与写生,线性素描训练、明暗素描训练                      | 了解和掌握素描的基础知识;提高素描造型能力、发散性设计思维和手绘功底;促进创造性表现意识和思维理念的形成;培养学生利用素描去实践设计造型的能力;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能                                     |
| 2 | 色彩<br>(102 学时)    | 色彩概论、归纳色彩画法、单个及组合静物的色彩表现                                                   | 掌握系统的色彩理论知识,领会色彩文化含义;熟练掌握色彩表达技能,形成良好的色彩审美修养与判断力,为后续课程的选色配色奠定基础;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能                                              |
| 3 | 运动速写<br>(68 学时)   | 人物动态慢写临摹、全身人物速写、简单造型快写训练、多角度动态速写训练、线条造型训练、默写连写等                            | 掌握并熟悉人物基本的比例关系,能够在动态准确的基础上对人物进行夸张变形;具备把握瞬间、把握整体、简化细节等能力;具备一定观察能力和形体分析能力,能够运用多角度透视对运动对象进行二次创作;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能                |
| 4 | 图形图像处理<br>(68 学时) | Photoshop 软件操作界面以及常用工具的使用方法;图像修补技术;图像合成;图像调整;图层、路径与通道;滤镜等                  | 了解 Photoshop 软件基础理论知识;熟练掌握 Photoshop 软件的基本操作和各种工具的使用方法与使用技巧;具有使用 Photoshop 软件制作相关案例的技能,具备独立设计制作不同类型图片作品的的能力;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能 |
| 5 | 视听语言<br>(34 学时)   | 影视动画视听语言的基本概念、视听语言的构成元素、镜头、景别、轴线、场面调度、剪辑、声音的运用规律和表现技法                      | 了解影视动画作品中视听语言的基本概念;学习和掌握视听语言的构成元素及运用规律和表现技法;具备较好的作品解析能力,能够将相关知识点融入专业创作中;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能                                     |
| 6 | 动画概论<br>(34 学时)   | 动画的起源与发展;影视动画的特征、类别、价值;动画流程及创作方法;掌握动画规范知识与行业标准认知;国内外动画行业发展现状、新技术的特点及未来发展趋势 | 了解专业的概念、原理、流程、艺术特性和发展史等;学会用专业眼光欣赏中外优秀影视动画作品、有一定的审美能力和专业修养、职业观念;熟练掌握动画创作原理、动画创作方法等专业知识;挖掘思政元素,发挥课程思政育人功能                       |

## 2. 专业核心课程

专业核心课程的设置应结合本专业主要岗位群实际需求和职业

类证书考试要求，注重理论与实践一体化教学，提升学生专业能力，培养学生职业素养。包括动画造型设计、动画运动规律、动画分镜设计、二维动画制作、三维动画制作、数码拍摄、影视后期合成等必修课程。

表：专业核心课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称<br>(学时)       | 主要教学内容                                                                           | 教学要求                                                                                                                                                               |
|----|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 动画造型设计<br>(136 学时) | 动画角色和场景造型设计的基本概念原理；动画角色中服装、道具、个性、风格的设计方法，场景中构图、透视、氛围及图层关系的设计方法；动画角色设计和场景设计的表现技法等 | 能够依据剧本中设定的人物性格及典型特征，设计相关角色及服饰、道具等；完成动画角色的转面、表情、色彩等设定；完成场景全景图及转面图、局部图设定；场景色彩、光影、气氛设定；能够根据美术进行场景的造型设计及色彩指定、气氛渲染；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                    |
| 2  | 动画运动规律<br>(170 学时) | 动画原理、节奏（律表）、原画设计、运动规律相关知识；动画设计的基本表达手法；人物、动物和自然现象的运动规律及在中间画绘制过程中的表现手法             | 掌握动画定稿描线；依据已做好的原画张及关键张进行动画中割；按照动画造型以及分镜头设计进行原画设计及动画制作；掌握基础动画运动规律，能够根据角色需求进行原画设计及动画制作。通过理论知识与项目实践相结合的方式，传授完整而又系统的动画运动规律理论知识，为接触深层次的二维、三维动画打下坚实的基础；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能 |
| 3  | 动画分镜设计<br>(136 学时) | 视听语言的基本知识；蒙太奇手法；动画制作的基本流程；镜头语言、景别、空间调度、镜头运动、节奏、时间的塑造；机位的基本知识；分镜头绘制的基础等           | 能够按照导演意图进行剧本的初稿编写以及文字脚本设定；根据文字脚本进行分镜头台本的绘制；结合分镜头台本进行动态分镜的制作；掌握文字脚本的设定方法，并完成分镜头的转化，以及气氛渲染及动态分镜脚本制作；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                                |

|   |                    |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                          |
|---|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | 二维动画制作<br>(68 学时)  | 二维动画的全流程操作；二维动画软件的操作技法；分镜头设计与绘制；角色与场景设计；动画设计；后期合成；音频编辑；后期剪辑与输出                                                           | 培养学生能够根据剧本、造型库、分镜头，利用手绘技术结合软件技术完成动画制作。进行数字动画制作，利用二维动画软件进行数字动画制作。掌握传统手绘二维动画与数字二维动画制作的流程与方法，能够完成以独立镜头为单位的动画片段制作；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                                                          |
| 5 | 三维动画制作<br>(204 学时) | 三维软件和相关常用插件操作；三维软件内置渲染应用及外置渲染功能的使用；三维动画中的骨骼绑定、角色蒙皮、分配权重；运动规律；动画编辑器；使用动作捕捉数据制作动画；镜头语言、动作设计、动画表演等                          | 能根据项目要求，完成角色、道具、场景的绑定工作；能根据美术风格的要求，实现材质灯光渲染方案的设计与制作；培养学生的造型能力，掌握使用 Maya、3Ds Max、Zbrush 软件建模的方法，熟悉三维动画、游戏美术制作流程，具备能胜任游戏、影视公司建模工作的核心素养；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                                   |
| 6 | 数码拍摄<br>(68 学时)    | 视频拍摄和后期制作的完整流程；前期的创意构思、故事创作和剧本创作、分镜头脚本设计技巧；常用的拍摄法则、场面调度，光影运用；视频拍摄内容及视频的剪辑和调色技巧、转场应用、后期输出等                                | 培养学生视频策划和制作的能力，掌握视频拍摄的前期策划和构思方法，不同拍摄设备的运用，使用 Premiere、After Effects 软件进行视频制作的方法，熟悉制作流程，具备能胜任影视公司视频策划和视频剪辑工作的核心素养；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                                                       |
| 7 | 影视后期合成<br>(136 学时) | 数字音视频技术基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理、工作流程与业务规范；Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；后期合成的基础概念、工作原理、关键技术；After Effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧等 | 了解数字音视频技术基础知识、剪辑原理；了解非线性编辑、后期合成的工作原理、工作流程；掌握 Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；掌握 After Effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧；掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等技巧；掌握文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能 |

### 3. 专业拓展课程

专业拓展课程的设置应对接数字内容服务行业前沿，促进学生全面发展，培养学生综合职业能力。专业拓展课程必修课课程包括原画设计、三维建模、动画短片创作、影像创作。任选课开设课程包括速写、精细素描、影视赏析、雕塑、插画设计、漫画设计、UI 设计、

AI 设计、定格动画、微电影。

表：专业拓展课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称<br>(学时)       | 主要教学内容                                                                                                                                | 教学要求                                                                                                                                                                                 |
|----|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 原画设计<br>(68 学时)    | 电脑素描、电脑色彩、电脑速写绘画技法；人物头像、人体结构、静物结构、场景透视表现技法等                                                                                           | 了解主流画风及游戏风格，理解透视、结构、光影、色彩原理等基础知识，头像、角色概念、怪兽、机械、卡通等设计方法和技巧；掌握 Photoshop、Paint tool SAI、Stable Diffusion 等数字绘画工具使用，能够完成各种材质、角色造型、服装和空间物件的绘制方法，掌握绘制概念类原画设计和制作类原画设计的能力；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能 |
| 2  | 三维建模<br>(68 学时)    | 了解模型制作的基本方法并能够熟练制作各种三维模型；了解灯光材质的编辑方法；了解并熟练运用渲染设置的方式，能够综合运用多种制作方式进行各类材质及灯光的渲染                                                          | 结合原画设计课程，完成角色和场景的建模，通过本课程的学习，使学生具备三维模型，材质、灯光的基本制作能力。能按照角色模型基本拓扑要求完成模型；能依据原画设定完成模型细节结构；能自行设计和制作概念设计表达或隐藏部位的结构；能根据概念原画设计和参考资料完成真实材质和贴图制作；并能够熟悉置换和法线贴图制作原理；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能            |
| 3  | 动画短片创作<br>(136 学时) | 了解动画短片的完整制作过程；掌握具体的动画短片的制作方法，综合性地培养学生的卡通基础造型能力、动画创意设计能力、影视特效处理能力、动画后期处理能力                                                             | 结合动画学习的完备理论知识和必备的艺术修养。了解动画创作各个环节的关键知识点，以动画创作的流程为依托，从动画故事构思开始，到动画分镜头，直至动画制作过程中的具体规律运用，实践指导意义很强，是实践与创作能力相结合的综合性教学环节，是学生专业学习的检验与总结；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                    |
| 4  | 影像创作<br>(136 学时)   | 综合运用动画原理和各种专业知识进行三维动画、二维动画、MG 动画等原创动画短片的创作与制作。能够运用软件完成后后期合成和特效制作以及配音和声效合成。进一步培养创新能力，检验学习成果。把市场的需要融合到创作的要求里面，提高学生的专业市场竞争力，为下学期进入实习做好准备 | 帮助学生运用非线性数字技术、动画软件进行视频及动态影像的拍摄、采集、剪辑、后期制作、特效合成的实践课程，并且要求学生了解影视原理和影视的基本理论，能够独立或者协作完成微电影、mv、动画、交互设计等的拍摄与制作；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能                                                           |

表：专业任选课程开设安排表

| 任选课程类别         | 序号 | 课程名称        | 开设学期   | 学时  | 学分 |
|----------------|----|-------------|--------|-----|----|
| 专业拓展课程<br>任选课程 | 1  | 速写/精细素描     | 第 3 学期 | 34  | 2  |
|                | 2  | 影视赏析/雕塑     | 第 7 学期 | 34  | 2  |
|                | 3  | 插画设计/漫画设计   | 第 7 学期 | 68  | 4  |
|                | 4  | UI 设计/AI 设计 | 第 8 学期 | 68  | 4  |
|                | 5  | 定格动画/微电影    | 第 9 学期 | 224 | 10 |

#### 4. 技能实训课程

技能实训课程的设置应结合本专业主要岗位群实际需求和职业类证书考试要求，对接真实职业场景或工作情境，在实践中提升学生专业技能、职业能力和劳动品质。包括动画运动规律综合实训、图形图像处理综合实训、运动速写综合实训、三维建模综合实训、动画短片创作综合实训、影像创作综合实训等。

表：技能实训课程主要教学内容与教学要求

| 序号 | 课程名称<br>(学时)                  | 主要教学内容                                                                          | 教学要求                                                                                                                              |
|----|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 动画运动规律<br>综合实训<br>(1 周/30 学时) | 人物和动物的运动规律设计实训；自然形态的运动规律实训；综合实例设计实训                                             | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；通过强化学生的操作技能，让学生在实训中熟练并掌握动画运动规律的设计和制作方法，培养学生对客观生活，对角色运动的敏锐观察力，提高审美水平，最终达到自主设计和制作的能力；能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质 |
| 2  | 图形图像处理<br>综合实训<br>(1 周/30 学时) | 软件基础工具应用；图像选区操作训练；修饰与调色训练；图层管理应用操作；文字、路径与形状工具应用；通道与蒙版的应用；滤镜的应用；卡通漫画插画设计；特效设计制作。 | 本课程以项目案例为驱动，通过对案例的分析与模仿制作，让学生学习掌握二维软件从基础应用到二维角色设计制作方法。能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质                                                       |

|   |                             |                                                                   |                                                                                                                                                                              |
|---|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | 运动速写<br>综合实训<br>(1周/30学时)   | 造型的基本语言训练；人体结构与运动人体临摹；动物结构与运动造型临摹；场景造型训练；动漫造型临摹。                  | 通过动态人物训练、人体多角度训练等动漫基础应用知识学习，要求学生掌握基本的造型规律和造型方法。能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质                                                                                                         |
| 4 | 三维建模<br>综合实训<br>(1周/30学时)   | 电影、动漫、游戏等项目模型制作实训；角色和场景模型制作实训，包括模型制作标准、拓扑结构、模型造型和结构，角色和场景模型贴图制作实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能通过3D模型软件独立完成道具、场景、角色模型制作；能按照角色模型基本拓扑要求完成模型；能依据原画设定完成模型细节结构；能自行设计和制作概念设计表达或隐藏部位的结构；能根据概念原画设计和参考资料完成真实材质和贴图制作；并能够熟悉置换和法线贴图制作原理；能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质 |
| 5 | 动画短片创作<br>综合实训<br>(1周/30学时) | 视频前期策划实训；视频拍摄原理与镜头运动实训；后期合成综合实训                                   | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；让学生掌握数码拍摄的前期策划方法、熟练运用不同的拍摄设备；掌握不同的后期软件技法进行视频创作；熟悉视频制作的流程，具备能够胜任视频制作公司的策划、拍摄、后期工作的核心素养；能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质                                         |
| 6 | 影像创作<br>综合实训<br>(1周/30学时)   | 三维动画、二维动画、MG动画等的创作与实践。                                            | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；通过影像创作综合实训，培养学生掌握影视动画制作流程，影视后期软件的操作技法，动画合成和剪辑的技法。提升学生的审美能力，培养学生的综合创新能力、执行能力、团队合作能力；能在实训中培养严谨细致、团队协作的劳动品质                                            |

## 八、教学进程及学时安排

### (一) 教学时间表

表：教学时间表（按周分配）

| 学期 | 学期周数 | 理论与实践教学 |      | 集中实践教学课程和环节                  |    | 机动周 |
|----|------|---------|------|------------------------------|----|-----|
|    |      | 授课周数    | 考试周数 | 实训、实习、毕业设计（论文）、社会实践、入学教育、军训等 | 周数 |     |
| 一  | 20   | 17      | 1    | 军事理论与训练（开学前开设）               | 1  | 0   |
|    |      |         |      | 专业认识与入学教育                    | 1  |     |
| 二  | 20   | 17      | 1    | 劳动实践                         | 1  | 1   |
| 三  | 20   | 17      | 1    | 动画运动规律综合实训                   | 1  | 1   |
| 四  | 20   | 17      | 1    | 图形图像处理综合实训                   | 1  | 1   |
| 五  | 20   | 17      | 1    | 运动速写综合实训                     | 1  | 1   |
| 六  | 20   | 17      | 1    | 三维建模综合实训                     | 1  | 1   |
| 七  | 20   | 17      | 1    | 动画短片创作综合实训                   | 1  | 1   |
| 八  | 20   | 17      | 1    | 影像创作综合实训                     | 1  | 1   |
| 九  | 20   | 14      | 1    | 毕业设计（论文）                     | 4  | 1   |
| 十  | 20   | 0       | 0    | 岗位实习                         | 18 | 2   |
| 合计 | 200  | 150     | 9    |                              | 31 | 10  |

（二）专业教学进程安排表（见附件）

（三）学时安排表

表：学时安排表

| 序号       | 课程类别     | 学时   | 占比    | 要求      |
|----------|----------|------|-------|---------|
| 1        | 公共基础课程   | 1965 | 38.5% | 不低于 1/3 |
| 2        | 专业课程     | 2376 | 46.6% | /       |
| 3        | 集中实践教学环节 | 750  | 14.7% | /       |
| 总学时      |          | 5091 | /     | /       |
| 其中：任选课程  |          | 586  | 11.5% | 不低于 10% |
| 其中：实践性教学 |          | 2676 | 52.5% | 不低于 50% |

说明：实践性教学学时包括采用理实一体化形式进行教学的实践学时和集中实践形式进行教学的实践学时。

## 九、教学基本条件

### （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

影视动画专业专任教师 9 人，目前在校学生数约 203 人，师生比约 1:23，“双师型”教师 6 人，占比 66.7%，高级职称教师 3 人，占比 33.3%，研究生学历教师 5 人，占比 55.5%，企业教师 2 人，专任教师队伍职称、年龄等梯队结构合理。

表：影视动画专业专任教师情况

| 序号 | 姓名  | 出生年月     | 专业及学位   | 职称   | 双师型 |
|----|-----|----------|---------|------|-----|
| 1  | 石春林 | 1983. 10 | 美术学工学硕士 | 副教授  | 是   |
| 2  | 张颖华 | 1984. 1  | 艺术设计硕士  | 副教授  | 是   |
| 3  | 周秋明 | 1975. 9  | 服装设计学士  | 副教授  | 是   |
| 4  | 刘俊莹 | 1991. 10 | 艺术设计学士  | 中级讲师 | 是   |
| 5  | 吴昊玺 | 1983. 10 | 艺术设计学士  | 中级讲师 | 是   |
| 6  | 宋金校 | 1981. 7  | 二维动画学士  | 中级讲师 | 是   |
| 7  | 蒋凌俊 | 1988. 12 | 设计学硕士   | 中级讲师 | 否   |
| 8  | 刘建彬 | 1976. 11 | 美术学硕士   | 中级讲师 | 否   |
| 9  | 卞卡  | 1993. 9  | 艺术设计硕士  | 助教   | 否   |

## 2. 专任教师

专任教师要有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有教师资格证和本专业领域有关证书；具有数字动画、动画、数字媒体技术、数字媒体艺术等相关专业本科及以上学历；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；跟踪数字内容服务业及“数字文化”新业态的发展趋势，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或实训基地实训，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

## 3. 专业带头人

专业带头人张颖华老师艺术设计硕士学位，具有影视动画专业高级讲师职称，是中国设计师协会会员，常州市青年美术家协会会员。曾获得江苏省教学能手称号。熟悉行业和本专业发展现状与趋势，具有开发专业课程的能力，能够指导新教师完成上岗实习工作。能够较好地把握国内外行业、专业发展，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，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

#### 4. 兼职教师

兼职教师 2 名，主要从校企合作单位，如常州广播影视传媒集团有限公司、南京艺德源动漫制作有限公司等影视动画相关行业企业中聘任，兼职教师均具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，能承担相关专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。需经学校组织的教学方法培训，每学期承担不少于 70 学时教学任务。

### （二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室和实训基地。

#### 1. 专业教室

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般教室配备黑（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。

#### 2. 校内外实训场所

我校配备影视动画专业校内外实训实习室，包括数字绘画实训室、数字媒体实训室、三维实训工作室。实训设备配备能够满足开展影视拍摄技能实训、数字绘画技能实训、三维动画制作技能实训、雕塑技能实训等实训要求的教学软硬件设施设备。实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

表：校内外实训场所基本情况

| 序号 | 校内外实训场所   | 主要功能                                 | 主要设施设备配置                                                               |
|----|-----------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 数字绘画艺术工作室 | 用于插画制作、概念设计、商业插画与原画设计等课程的教学与实训       | 配备实训计算机 40 套，WACOM 手绘板 40 套，手绘屏 2 套，文件柜以及相关实训用资料 and 工具；互联网接入或 WiFi 环境 |
| 2  | 数字媒体艺术工作室 | 影片后期的剪辑与特效制作，影片的合成与导出，影片的拍摄等数字媒体综合实训 | 配备实训计算机 40 套，高清摄像机 3 套，高清相机 2 套，文件柜以及相关实训用资料 and 工具；互联网接入或 WiFi 环境     |

|   |         |                                                          |                                         |
|---|---------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 3 | 三维实训工作室 | 三维动画基本的制作、次时代角色建模的PBR流程，制作次时代模型，及各种贴图制作等三维实训以及游戏美术专业方向实训 | 配备实训计算机40套，文件柜以及相关实训用资料和工具；互联网接入或WiFi环境 |
|---|---------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------|

### 3. 实习场所

本专业具有稳定的校外实训实习基地，并符合《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，南京艺德源动漫制作有限公司、常州电视台等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。能提供动画制作，影视拍摄等相关实习岗位，可接纳一定规模的学生实习；能涵盖当前影视动画专业原画设计、三维动画制作、影视后期编辑等主流业务；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。

表：主要校外实习场所基本情况

| 序号 | 企业名称           | 地址                               | 联系人 | 合作形式 | 主要岗位   |
|----|----------------|----------------------------------|-----|------|--------|
| 1  | 南京艺德源动漫制作有限公司  | 南京市雨花台区雨花东路65号方圣科创产业园305室        | 高兴洋 | 校外实习 | CG插画师  |
| 2  | 常州极逗动画有限公司     | 常州市新北区华山路8号7号楼                   | 徐敏  | 校外实习 | 动画师    |
| 3  | 常州广播影视传媒集团有限公司 | 常州市新北区三井街道龙锦路1590号常州现代传媒中心1号楼11楼 | 吴瑞军 | 校外实习 | 影视后期制作 |
| 4  | 常州华德文化创意有限公司   | 常州市天宁区茶山街道钟家弄32号                 | 陈江  | 校外实习 | 影视运营师  |

### 4. 支持信息化教学

运用学校教学平台、泛雅、钉钉、QQ、微信群等平台建立与学生的课外辅导群，利用学校自带网络云空间云桌面进行教学，并上传数字化教学资源、文献资料。积极引导鼓励教师自主拍摄微课程配合正常的教学活动。开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，提升教学效果。

### （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. 教材选基本要求

依据国家、省、学院关于教材的相关管理规定，健全内部管理制度，经过规范程序择优选用教材。执行江苏联合职业技术学院关于教材开发和教材选用的相关管理制度，完善教材选用制度，通过教研组-系部-教学管理处层层检查、审核、审批教材，杜绝不合格的教材进入课堂。学校经规范程序，通过学院教材管理系统择优选用学院出版的院规教材或推荐教材。

#### 2. 图书文献配备

图书文献配备能满足影视动画人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括经管类、教育类、艺术类、历史类等学科基础书籍，数字内容服务专业领域的优秀期刊及相关技术、方法、操作规范和实务案例类专业书籍和文献等。及时配置与影视制作、三维制作相关的新经济、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

在教学过程中，根据市场制作需求建设、配备了与影视动画专业有关的高清音视频素材、教学课件、企业教学课程，数字化教学案例库、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能够满足日常教学使用。

## 十、质量保障

1. 在人才培养方案的实施过程中,加强教学运行过程的管理及质量监控,完善各项管理制度,建立积极有效的督导机制,定期召开学生座谈会,建立完善的教学质量评价体系,及时掌握和监控教学运行过程。为加强课堂教学质量,制订并完善各实践环节的课程标准、指导书、任务书、评价标准等教学资料;制订和完善实践教学管理文件,加强校内实训,校外顶岗实习的管理,同时规范校外实训基地的运行;依托教学管理部门,对实践教学过程和教学效果实施质量监督,对信息进行收集分析和有效利用,及时纠正错误,不断提高实践环节教学质量。同时,及时考核教学质量,并与教师工作业绩相结合进行考核。

2. 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. 建设指导委员会、办学单位专业教研组织应建立集中备课制度,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. 严格规范做好学生综合素质评价工作。按照《学院五年制高职学生综合素质评价指标》,对学生五年全周期、德智体美劳全要素进行纵向与横向评价,促进五年制高职学生个性化成长和多样化成才。

5. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析,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

学生学习期满,经考核、评价,符合下列要求的,予以毕业:

1. 综合素质毕业评价等级达到合格及以上。

2. 完成本方案所制定的各教学环节活动，各门课程及毕业设计成绩考核合格。

3. 取得本方案所规定的 1+X 中级动画制作职业技能等级证书或相对应的基本学分。

4. 修满本方案所规定的 269 学分。

## 十二、其他事项

### （一）编制依据

1. 《国家职业教育改革实施方案的通知》（国发〔2019〕4 号）；

2. 《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》（国办发〔2017〕95 号）；

3. 《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6 号）；

4. 《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）；

5. 《省政府关于加快推进职业教育现代化的若干意见》（苏政发〔2018〕68 号）；

6. 《省政府办公厅关于深化产教融合的实施意见》（苏政办发〔2018〕48 号）；

7. 《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》（教职成〔2019〕6 号）；

8. 《关于做好 2021 级各专业实施性人才培养方案制（修）订及报审工作的通知》（苏联院教〔2021〕4 号）；

9. 《中华人民共和国职业教育法》（国发〔2022〕5 号）；

10. 江苏联合职业技术学院《2020 年动漫设计专业指导性人才培养方案》；

11. 江苏联合职业技术学院《2020 年动漫制作技术专业指导性人才培养方案》。

## （二）执行说明

1. 规范实施“4.5+0.5”人才培养模式，每学年教学时间40周，顶岗实习时间一般为6个月。顶岗实习一般按每周30学时计算。入学教育和军训安排在第一学期开学前开设，按每周30学时，计入实践课时。

2. 理论教学和实践教学按17学时计1学分（小数点后数字小于5则舍去、大于5则进一位）。军训、入学教育、专业技能实训课程、毕业设计（或毕业论文、毕业教育）、顶岗实习等，1周计30个学时、1个学分。鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。鼓励学生参加技能大赛、创新创业大赛、社团等活动，取得的成绩可折算为学历教育相应学分。

3. 劳动教育课程设置，依据教育部要求，以实习实训课为主要载体开展劳动教育，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于16学时，具体设置方式由学校自主安排。

## （三）研制团队

| 序号 | 姓名  | 单位名称         | 职称/职务      | 承担角色     |
|----|-----|--------------|------------|----------|
| 1  | 徐 军 | 常州艺术分院       | 副教授/设计系主任  | 统筹协调     |
| 2  | 刘俊莹 | 常州艺术分院       | 讲师/教研室主任   | 负责人/执笔人  |
| 3  | 张颖华 | 常州艺术分院       | 副教授/专业带头人  | 专业技能课程模块 |
| 4  | 石春林 | 常州艺术分院       | 副教授/教务处副处长 | 课程设置学时分配 |
| 5  | 曹利华 | 常州艺术分院       | 副教授/公共基础主任 | 公共基础课程设置 |
| 6  | 胡鑫民 | 常州众影文化传媒有限公司 | 高级技师/经理    | 企业参与方案制定 |
| 7  | 陈 江 | 常州华德文化创意有限公司 | 高级技师/经理    | 企业参与方案制定 |
| 8  | 吴瑞军 | 常州广播电视台      | 高级技师/部门主管  | 企业参与方案制定 |
| 9  | 彭 伟 | 常州工学院        | 副教授/学院副院长  | 高校参与方案制定 |

附件：五年制高等职业教育影视动画专业教学进程表（2022级）

附件1：五年制高等职业教育影视动画专业教学进程安排表(2022级)

| 类别         | 属性     | 序号       | 课程名称           |                      | 学时及学分 |        |     | 每周教学时数安排 |       |       |       |       |       |       |       |       |     | 考核方式 |    |
|------------|--------|----------|----------------|----------------------|-------|--------|-----|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|------|----|
|            |        |          |                |                      | 学时    | 实践教学学时 | 学分  | 一        | 二     | 三     | 四     | 五     | 六     | 七     | 八     | 九     | 十   | 考试   | 考查 |
|            |        |          |                |                      |       |        |     | 17+1周    | 17+1周 | 17+1周 | 17+1周 | 17+1周 | 17+1周 | 17+1周 | 17+1周 | 14+4周 | 18周 |      |    |
| 公共基础课程     | 必修课程   | 思想政治理论课程 | 1              | 中国特色社会主义             | 36    | 0      | 2   | 2        |       |       |       |       |       |       |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 2              | 心理健康与职业生涯            | 36    | 0      | 2   |          | 2     |       |       |       |       |       |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 3              | 哲学与人生                | 36    | 0      | 2   |          |       | 2     |       |       |       |       |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 4              | 职业道德与法治              | 36    | 0      | 2   |          |       |       | 2     |       |       |       |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 5              | 思想道德与法治              | 48    | 17     | 3   |          |       |       |       | 3     |       |       |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 6              | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 32    | 0      | 2   |          |       |       |       |       |       | 2     |       |       |     |      | √  |
|            |        |          | 7              | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论   | 48    | 0      | 3   |          |       |       |       |       |       |       | 3     |       |     |      | √  |
|            |        |          | 8              | 形势与政策                | 24    | 0      | 1   |          |       |       |       |       | 总8    | 总8    | 总8    |       |     |      | √  |
|            |        | 9        | 语文             | 306                  | 60    | 18     | 4   | 4        | 4     | 2     | 2     | 2     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 10       | 数学             | 272                  | 60    | 16     | 4   | 4        | 2     | 2     | 2     | 2     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 11       | 英语             | 272                  | 60    | 16     | 4   | 4        | 2     | 2     | 2     | 2     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 12       | 信息技术           | 136                  | 68    | 8      | 2   | 2        | 2     | 2     |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 13       | 体育与健康          | 300                  | 256   | 17     | 2   | 2        | 2     | 2     | 2     | 2     | 2     | 2     | 2     |       |     | √    |    |
|            |        | 14       | 劳育             | 34                   | 17    | 2      | 2   |          |       |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 15       | 艺术（美术、音乐）      | 34                   | 17    | 2      |     |          | 1     | 1     |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 16       | 地理             | 68                   | 12    | 4      |     |          | 2     | 2     |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 17       | 历史             | 72                   | 0     | 4      |     |          |       |       | 2     | 2     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            | 任选课程   | 18       | 国家安全教育         | 17                   | 4     | 1      |     |          |       |       |       |       | 1     |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 19       | （见选修课程安排表）     | 158                  | 36    | 8      |     |          |       |       |       | 2     | 2     | 2     | 4     |       |     | √    |    |
| 公共基础课程小计   |        |          |                |                      | 1965  | 607    | 112 | 20       | 18    | 17    | 15    | 13    | 12    | 7     | 7     | 6     | 0   |      |    |
| 专业课程       | 专业平台课程 | 必修课程     | 1              | 素描                   | 136   | 68     | 8   |          |       |       | 8     |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 2              | 色彩                   | 102   | 68     | 6   |          |       |       |       | 6     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 3              | 运动速写                 | 68    | 46     | 4   |          |       |       | 2     | 2     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 4              | 图形图像处理               | 68    | 24     | 4   |          |       |       | 4     |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 5              | 视听语言                 | 34    | 17     | 2   |          | 2     |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 6              | 动画概论                 | 34    | 6      | 2   | 2        |       |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            | 专业核心课程 | 必修课程     | 7              | 动画造型设计               | 136   | 95     | 8   | 4        | 4     |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 8              | 动画运动规律               | 170   | 112    | 10  |          |       | 10    |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 9              | 动画分镜设计               | 136   | 68     | 8   |          |       |       |       | 4     | 4     |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 10             | 二维动画制作               | 68    | 34     | 4   |          |       |       |       |       | 4     |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 11             | 三维动画制作               | 204   | 136    | 12  |          |       |       |       |       |       | 6     | 6     |       |     | √    |    |
|            |        |          | 12             | 数码拍摄                 | 68    | 48     | 4   |          |       |       |       | 4     |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 13             | 影视后期合成               | 136   | 95     | 8   | 4        | 4     |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            | 专业拓展课程 | 必修课程     | 14             | 原画设计                 | 68    | 34     | 4   |          |       |       |       |       | 4     |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 15             | 三维建模                 | 68    | 34     | 4   |          |       |       |       |       | 4     |       |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 16             | 动画短片创作               | 136   | 34     | 8   |          |       |       |       |       |       | 8     |       |       |     | √    |    |
|            |        |          | 17             | 影像创作                 | 136   | 34     | 8   |          |       |       |       |       |       |       | 8     |       |     | √    |    |
|            | 技能实训课程 | 必修课程     | 18             | （见选修课程安排表）           | 428   | 186    | 22  |          |       | 2     |       |       |       | 6     | 4     | 16    |     | √    |    |
| 23         |        |          | 动画运动规律综合实训     | 30                   | 30    | 1      |     |          | 1周    |       |       |       |       |       |       |       | √   |      |    |
| 24         |        |          | 图形图像处理综合实训     | 30                   | 30    | 1      |     |          |       | 1周    |       |       |       |       |       |       | √   |      |    |
| 25         |        |          | 运动速写综合实训       | 30                   | 30    | 1      |     |          |       |       | 1周    |       |       |       |       |       | √   |      |    |
| 26         |        |          | 三维建模综合实训       | 30                   | 30    | 1      |     |          |       |       |       | 1周    |       |       |       |       | √   |      |    |
| 27         |        |          | 动画短片创作综合实训     | 30                   | 30    | 1      |     |          |       |       |       |       | 1周    |       |       |       | √   |      |    |
| 专业课程合计     |        |          |                |                      | 2376  | 1319   | 132 | 10       | 10    | 12    | 14    | 16    | 16    | 20    | 18    | 16    | 0   |      |    |
| 集中实践教学环节   |        | 1        | 军事理论与训练（开学前开设） | 30                   | 30    | 1      | 1周  |          |       |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 2        | 专业认知与入学教育      | 30                   | 30    | 1      | 1周  |          |       |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 3        | 劳动实践           | 30                   | 30    | 1      |     | 1周       |       |       |       |       |       |       |       |       |     | √    |    |
|            |        | 4        | 毕业设计（论文）       | 120                  | 120   | 4      |     |          |       |       |       |       |       |       | 4周    |       |     | √    |    |
|            |        | 5        | 岗位实习           | 540                  | 540   | 18     |     |          |       |       |       |       |       |       |       | 18周   |     | √    |    |
| 集中实践教学环节合计 |        |          |                |                      | 750   | 750    | 25  | 1周       | 1周    | 1周    | 1周    | 1周    | 1周    | 1周    | 1周    | 4周    | 18周 |      |    |
| 合计         |        |          |                |                      | 5091  | 2676   | 269 | 30       | 28    | 29    | 29    | 29    | 28    | 27    | 25    | 22    | 18周 |      |    |