动画专业人才培养方案（2023版）

一、专业简介

2006年经国家教育部批准设立动画专业，2007年开始招收本科学生，学制四年，2008年动画专业评为校级重点建设专业。十余年来，动画专业发展始终以文化发展及社会需求为导向，以“国家动漫产业发展（石家庄）基地人才培养中心”为核心，培养具有动画前期创作策划、后期技术制作及先进数字媒体技术等相关业务方面的高素质综合型人才，构建起了服务地方经济建设、培养“学用结合”的高级影视动画应用型人才的专业体系。

动画专业属于戏剧与影视学类，是一种综合艺术门类，是集合绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多学科于一身的艺术表现形式。动画专业设三个培养方向：二维动画方向、三维动画方向、数字媒体艺术方向。以动画本科教育为主体，以校企合作培养学生专业实践能力为重点，以培养高级应用型人才为目标，实施理论教学与实践教学相结合的“教、学、研、产”一体化培养模式。

动画专业目前已形成一支拥有高、中级职称，硕士研究生为主体的年富力强、充满朝气和活力的应用型教师团队。师资队伍老、中、青梯队建设比较合理，骨干教师均具有丰富的教学经验和实践能力。

二、培养目标

本专业注重理论与实践相结合，强化科学的理论思维能力、创新思维能力、计算机应用能力、实践操作能力、个性发展能力等综合素质的培养，力求与市场需求相结合，培养方案充分体现了科学、系统、实效、创新、应用的理念。培养具备扎实的专业知识、基本创作经验、熟练专业技能、良好的团队合作精神、德才兼备、拥有一定外语能力的应用型人才。

动画专业毕业生需掌握影视、动画、漫画、插画、游戏设计、数字媒体艺术的创作、制作及相关软件应用的基础知识、基本理论和方法，经过5年左右不断的实践锻炼和自主学习，可胜任广播电视部门、动画公司、游戏公司、影视制作公司、动画基地、广告公司、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部门等单位工作。

目标1：具有坚定正确的政治方向，科学的世界观、人生观和价值观，较高的文化艺术素养和审美意识，较强的视觉感受能力和视觉表现能力，对民族传统文化有一定的了解和研究，能够将民族特色融入到原创性艺术创作中；

目标2：具有奋发向上、热诚奉献、团结协作的精神和遵纪守法的观念，形成良好的道德情操和职业道德观；了解动画及影视相关产业的最新发展动态，熟悉动画及影视制作的工作内容和工作流程，具备掌控运作小型艺术项目的管理能力；

目标3：系统掌握与动画专业相关的基本理论、基础知识与基本技能；能熟练运用专业理论知识和计算机技能进行专业的艺术设计和创作，有较强的专业设计能力和创新能力；掌握动画及影视的各种表现语言和表现技巧，有良好的表达、撰写和交流能力，能够进行艺术交流和研究；

目标4：能在动画公司、游戏公司、广播电视部门、影视制作公司、动画基地、广告公司、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部门等单位工作。

三、毕业要求

**毕业要求1：动画知识：**

动画是一门集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多学科于一身的综合艺术形式，能够将动画专业理论知识和设计能力用于解决动画制作中存在的问题。

1.1掌握影视动画和电影、电视等新媒体创作的基础理论知识，掌握影视编导和动画产业营销管理的基本知识。

1.2掌握动画专业所需计算机软件的知识，具备在市场需求和科技发展的变化中及时调整与更新的应对能力。

1.3掌握二维动画、三维动画、数字媒体制作流程以及基本技能，具有影视动画的创意策划能力、动画艺术鉴赏和评论能力。

1.4具有较强的实践能力和对动漫相关产品的研发能力。

**毕业要求2：问题分析**

能够应用视听理论、影视动画欣赏、动画技法等原理的基本知识和专业技能，分析、研判动画主要领域及相邻领域设计项目中存在的问题，以获得有效结论。

2.1通过专业必修类课程、专业方向类课程学习和选修课以及实践课程，培养学生的设计思维能力和实践能力；掌握分析、研判、表述各种动画项目中实际问题的解决方法。

2.2具备通过文献检索，掌握相关问题前沿研究动态，进行分析和调研并形成研究性报告和成果，体现综合动画和影视类问题本质的能力。

**毕业要求3：设计/开发解决方案**

能够设计和开发出满足特定需求的动画影片、影像、漫画、插画、微电影等相关的设计项目，并能够在设计环节中体现出创新意识，考虑到社会发展、健康需要、安全意识、法律规范、文化价值以及环境等因素。

3.1通过专业必修类课程、专业方向类课程、实践类课程学习，培养学生的科学思维能力；掌握设计、开发实际设计问题解决方案所需要的动画专业知识和技术手段；解决各种设计项目中实际问题的方法。

3.2通过对专业课的学习和动画市场的研究对动画衍生产品的开发。

**毕业要求4：研究**

能够基于理论知识、专业技能、实践经验，对动画和影视类的相关问题进行研究，包括项目前期设计、中期制作以及后期的国内外现状分析，并通过信息综合得到合理有效的结论。

4.1掌握动画基础理论知识的基本原理和方法，具备设计、分析、总结的能力，并且能获得有效结论；能积极主动尝试动画衍生产品的研发及制作。

4.2通过专业必修类课程、专业方向类课程、实践类课程学习，掌握动画的制作流程，具备市场效益和创作文案的分析等能力，为研究分析提供技术手段和数据；能合理定位，自主创作影视及动画视觉作品。

**毕业要求5：使用现代工具**

通过专业必修类课程、专业方向类课程、实践类课程学习，能够运用现代工具和信息技术（如：设计软件、互联网、数字技术等），对设计项目进行分析、设计、制作、剪辑、合成，为设计项目的最终完成提供技术支撑。

5.1利用Photoshop、Flash、Maya、After Effects等设计软件，对图像、视频等项目进行制作、修改与完善。

5.2能针对不同的动画及影视类项目选择使用不同的现代化制作工具，例如动检仪、扫描仪，数位板、单反相机、数码摄像机、稳定器、轨道、外拍闪光灯等。

**毕业要求6：动画及影视与社会**

能够基于动画及影视的相关背景知识进行合理分析，了解相关特定项目对健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任和义务。

6.1理解动画及影视在国家的经济和文化发展中的地位与作用,能分析和评价动画及影视类创作对社会的影响，以及这些制约因素对项目实施的影响。

6.2了解动画及影视相关领域的技术标准体系、知识产权、产业政策等准则，理解不同社会文化对影视产业的影响。

**毕业要求7：可持续发展**

能够理解和评价动画及影视类实践对社会可持续发展的影响。

7.1了解动画及影视不仅仅是一种娱乐产业，更是一种文化传播的方式，理解这种方式的改变对社会可持续发展的影响。

7.2了解与本专业相关项目的设计、研究、开发、环境保护和可持续发展等方面的政策和法律法规。

**毕业要求8：职业规范**

具有人文社会科学素养和社会责任感，能够在动画及影视类行业中理解并遵守职业道德和规范，履行相关的责任。

8.1能够不断地提高自身的职业素养，具备较强的社会责任感；注重职业道德修养，用人单位评价良好并具有一定社会反响。

8.2具备科学的世界观、人生观和价值观；树立和践行社会主义核心价值观，理解个人与社会的关系，具备较高的思想道德修养和人文社会科学素养，明确个人作为社会主义事业建设者和接班人所肩负的责任和使命，在动画及影视类创作中注重关注社会和民生，遵守设计职业道德和规范。

**毕业要求9：个人和团队**

能够在专业团队协作中承担个体、团队成员以及负责人的角色，具有团队协作精神和组织协调能力。

9.1在专业团队中，能够与其他成员进行有效沟通，具有较强的团队适应能力，并能在团队中独立或合作开展工作，具有团队合作和协作能力。

9.2能够在团队中发挥骨干作用，能够组织、协调和指挥团队开展工作。

**毕业要求10：沟通和交流**

能够就动画及影视类项目问题通过撰写报告、设计文稿、陈述发言等形式清晰、明确地与服务对象、业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，并具备一定的行业视野，能够在不同学科背景下进行沟通和交流。

10.1能够就专业问题，以口头、设计稿、报告等方式准确表达自己的观点，与服务对象、业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，并理解与业界同行或社会公众交流的差异性。

10.2了解本专业领域的发展趋势、研究热点，具备一定的行业视野。

10.3具备跨学科交流的语言和书面表达能力，能就专业问题，在不同学科背景下进行基本沟通和交流。

**毕业要求11：项目管理**

了解动画及影视类项目管理的相关原理及市场要求；能够理解并掌握整个动画及影视类制作的流程，具备项目质量的把控能力，并能在实践中应用。

11.1了解动画及影视类项目管理的相关原理及市场要求，了解动画及影视类项目的制作周期以及所产生的市场经济效益。

11.2应对市场、用户需求及技术发展的变化，能选择、制定出最优方案，并进行比较和可行性分析。

11.3熟悉动画及影视类项目中各个环节的技术要求和制作流程，能够在项目的设计开发过程中，运用合理的决策方案。

**毕业要求12：终身学习**

新技术、新产业、新业态、新模式在未来生活中不断涌现，动画及影视类职业空间也将随之变化，学生需养成自主学习、终身学习的意识和行动能力，以适应发展的需要。

12.1通过专业课程课内实践环节、实践类课程、设计比赛的学习，建立终身学习的意识，具备终身学习的思维和行动能力。

12.2能针对个人自身特点或职业发展需求，适应社会、专业领域的发展；能够对相关学科进行扩展性自主学习，能借鉴整合绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等各个领域，加强自我完善和提高。

12.3了解和跟踪动画及影视类学科发展趋势的能力，适应现代技术的发展，面对动画及影视类数字媒体技术的持续更新发展，具有终身学习和适应社会、技术发展的能力。

四、学制、毕业学分及授予学位

本专业基本学制为4年，学生可根据自身情况在3至6年内完成学业。

本专业二维方向毕业最低学分为165学分，其中，通识教育必修课程39.5学分；通识教育选修课程10学分；专业教育基础课程27学分；专业教育核心课程23.5学分；专业教育选修课程10学分；实践教育课程51学分；第二课堂4学分。

本专业三维方向毕业最低学分为164.5学分，其中，通识教育必修课程39.5学分；通识教育选修课程10学分；专业教育基础课程27学分；专业教育核心课程23学分；专业教育选修课程10学分；实践教育课程51学分；第二课堂4学分。

本专业数字媒体艺术方向毕业最低学分为165学分，其中，通识教育必修课程39.5学分；通识教育选修课程10学分；专业教育基础课程27学分；专业教育核心课程23.5学分；专业教育选修课程10学分；实践教育课程51学分；第二课堂4学分。

授予学位：符合学位授予条件可授予艺术学士学位。

五、“毕业要求-培养目标”对应矩阵

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  培养目标毕业要求 | 培养目标1 | 培养目标2 | 培养目标3 | 培养目标4 |
| 动画知识 | ● | ● | ● | ● |
| 问题分析 |  | ● | ● | ● |
| 设计/开发解决方案 | ● | ● | ● | ● |
| 研究 | ● |  |  | ● |
| 使用现代工具 |  |  | ● | ● |
| 动画及影视与社会 | ● | ● |  | ● |
| 可持续发展 | ● | ● |  | ● |
| 职业规范 | ● | ● |  | ● |
| 个人和团队 |  | ● | ● | ● |
| 沟通和交流 |  | ● | ● | ● |
| 项目管理 |  | ● | ● | ● |
| 终身学习 | ● | ● | ● | ● |

（备注：在对应栏内用“●”表示）

六、“课程体系-毕业要求”对应矩阵

(一)通识教育课程

| 模块/课程名称 | 毕业要求 |
| --- | --- |
| 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 10.3 | 11.1 | 11.2 | 11.3 | 12.1 | 12.2 | 12.3 |
| 思想政治理论类 | 思想道德与法治 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  | L | M |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中国近现代史纲要 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 马克思主义基本原理 |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 形势与政策1-8 |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |
| 大学英语类/大学英语1-4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |
| 大学体育类/大学体育1-4、大学生体育健康标准测试 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | M |  |  |  |  |  | H |  |  |
| 计算思维与信息素养 |  | M |  |  | H | H | M |  | L | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 综合素质类 | 劳动教育 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  | H | H | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 大学生心理健康教育 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 大学生职业指导与创新创业教育1-2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H |  |  | L | L | L | H |  |  |  |  |  |  |
| 军事理论 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

（二）专业教育课程

| 模块/课程名称 | 毕业要求 |
| --- | --- |
| 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 10.3 | 11.1 | 11.2 | 11.3 | 12.1 | 12.2 | 12.3 |
| 专业教育基础课程 | 动画概论 | H |  |  |  |  | M |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机动画基础—Photoshop |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |
| 动画运动规律1 | M |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 绘画基础训练—素描 |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 漫画设计 |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |
| 计算机多媒体技术—flash |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 计算机动画基础—maya1 |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画运动规律2 | M |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 逐格动画短片设计 | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画剧作 | H |  | M |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 视听语言1 |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |
| 视听语言2 |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |
| 分镜头设计 | H |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业教育核心课程 | 二维方向 | 计算机多媒体技术—Premiere |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | M | M |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 人体写生 |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画与游戏角色设计 | H |  |  |  | M |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画与游戏场景设计 | H |  |  |  |  |  | M |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机多媒体技术—AfterEffects |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 动画与游戏动作设计 |  |  |  |  |  |  | H |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 四格漫画 |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |
| 数字动画艺术 |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 原画设计 | H |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 微电影创作 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M | L | H |  |  |  |  |  |  |  |
| Flash创作 |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 插画设计 |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |
| 三维方向 | 计算机动画基础—Maya2 |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 计算机多媒体技术--Premiere |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | M | M |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 人体造型 |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 场景设计 |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |
| 计算机多媒体技术-AfterEffects |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 计算机多动画基础-- Maya3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  | L |
| 3DS Max动画技术1 |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 角色设计1 |  |  | H | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |
| 计算机动画基础—Maya4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  | L |
| 3DS Max动画技术2 |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 计算机动画基础—Zbrush |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3DS Max动画技术3 |  | H |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |
| 数字动画艺术 |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字媒体艺术方向 | 数字影视剪辑 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | M | M |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 广告策划与创意 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |
| 数字影视广告 |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |
| 数字媒体艺术概论 | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |
| 数字影视特效基础 |  | H |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L | L |  |  |  |
| 网络基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  | L |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |
| 数字图像处理 |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |
| 网页设计 |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |
| 微电影创作 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M | L | H |  |  |  |  |  |  |  |
| MG动画 |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |
| 数字影视艺术 |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业教育选修课程 | 平面设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | M |  |
| 摄影基础 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | M |
| 动画材料研究 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |
| UI设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  | M |  |  |
| 表演 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  |  | H |  |  |  |  | L |  |
| Autocad制图 |  | H |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 角色设计2 |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |
| 数字影像 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | M | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |
| 计算机动画基础——3DS max | L |  |  |  |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

(三)实践教育课程

| 模块/课程名称 | 毕业要求 |
| --- | --- |
| 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 8.1 | 8.2 | 9.1 | 9.2 | 10.1 | 10.2 | 10.3 | 11.1 | 11.2 | 11.3 | 12.1 | 12.2 | 12.3 |
| 集中实践  | 入学教育与军训 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | H | M |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 公民素质现状及问题调研 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  | L | M |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 马克思主义与中国社会变革 |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M | M |
| 地方改革开放新变化调研 |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | H | H | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 历史的记忆，永恒的精神——红色足迹寻访 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | H | M | M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 劳动实践 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  | H |  |  |
| 实习与实训 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |
| 绘画写生 |  |  | M |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动画衍生产品 |  |  |  | M |  |  |  | H | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 艺术考察 |  |  | M |  | H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业创作 | H |  |  |  | L |  |  |  | M |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业设计（论文） | H |  |  |  |  | M |  | L |  | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 顶岗实习 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  | H |  | L |  | M |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业实习 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  |  | H |  | L |  |  |  |  | M |  |  |  |
| 第二课堂 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  |  | H |  |  |  |  |  |  | M |  |  |  |  |  |

 注：根据课程对毕业要求支撑度的高、中、低分别用H、M、L表示。

 七、课程结构与学分分配比例表

二维方向课程结构与学分分配比例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **学时** | **学分** | **占总学分****比例（%）** |
| 通识教育课程 | 通识教育必修课程 | 理论 | 640 | 35.5 | 22.05% |
| 实验/实训 | 80 | 2 | 1.24% |
| 线上学习 | 96 | 2 | 1.24% |
| 通识教育选修课程 | 理论 | 160 | 10 | 6.21% |
| 实验/实训 |  |  |  |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育课程 | 专业教育基础课程 | 理论 | 270 | 15 | 9.32% |
| 实验/实训 | 432 | 12 | 7.45% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育核心课程 | 理论 | 198 | 11 | 6.83% |
| 实验/实训 | 450 | 12.5 | 7.76% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育选修课程 | 理论 | 144 | 8 | 4.97% |
| 实验/实训 | 72 | 2 | 1.24% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 实践教育课程 | 实验（独立设置） |  |  |  |
| 集中实践 | 53周 | 51 | 31.68% |
| 第二课堂 |  |  |  |
| 合计 | 2542+53周 | 161 | 100% |

三维方向课程结构与学分分配比例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **学时** | **学分** | **占总学分****比例（%）** |
| 通识教育课程 | 通识教育必修课程 | 理论 | 640 | 35.5 | 22.12% |
| 实验/实训 | 80 | 2 | 1.25% |
| 线上学习 | 96 | 2 | 1.25% |
| 通识教育选修课程 | 理论 | 160 | 10 | 6.23% |
| 实验/实训 |  |  |  |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育课程 | 专业教育基础课程 | 理论 | 270 | 15 | 9.35% |
| 实验/实训 | 432 | 12 | 7.48% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育核心课程 | 理论 | 126 | 7 | 4.36% |
| 实验/实训 | 576 | 16 | 9.97% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育选修课程 | 理论 | 144 | 8 | 4.98% |
| 实验/实训 | 72 | 2 | 1.25% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 实践教育课程 | 实验（独立设置） |  |  |  |
| 集中实践 | 53周 | 51 | 31.78% |
| 第二课堂 |  |  |  |
| 合计 | 2596+53周 | 160.5 | 100% |

数字媒体艺术方向课程结构与学分分配比例表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **学时** | **学分** | **占总学分****比例（%）** |
| 通识教育课程 | 通识教育必修课程 | 理论 | 640 | 35.5 | 22.05% |
| 实验/实训 | 80 | 2 | 1.24% |
| 线上学习 | 96 | 2 | 1.24% |
| 通识教育选修课程 | 理论 | 160 | 10 | 6.21% |
| 实验/实训 |  |  |  |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育课程 | 专业教育基础课程 | 理论 | 270 | 15 | 9.32% |
| 实验/实训 | 432 | 12 | 7.45% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育核心课程 | 理论 | 198 | 11 | 6.83% |
| 实验/实训 | 450 | 12.5 | 7.76% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 专业教育选修课程 | 理论 | 144 | 8 | 4.97% |
| 实验/实训 | 72 | 2 | 1.24% |
| 线上学习 |  |  |  |
| 实践教育课程 | 实验（独立设置） |  |  |  |
| 集中实践 | 53周 | 51 | 31.68% |
| 第二课堂 |  |  |  |
| 合计 | 2542+53周 | 161 | 100% |

八、课程计划表

（一）通识教育课程

1.通识教育必修课程

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1610507 | 思想道德与法治 | 2.5 | 40 | 40 |  | 3 | 1 | 考查 | 4500 |
| 1610503 | 中国近现代史纲要 | 2.5 | 40 | 40 |  | 3 | 2 | 考查 |
| 1610502 | 马克思主义基本原理 | 2.5 | 40 | 40 |  | 3 | 3 | 考试 |
| 1610509 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2023） | 2.5 | 40 | 40 |  | 3 | 4 | 考试 |
| 1610531 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论（2023） | 3 | 48 | 48 |  | 3 | 5 | 考试 |
| 1610523 | 形势与政策1 | 0.25 | 8 | 8 |  | 2 | 1 | 考查 |
| 1610524 | 形势与政策2 | 0.25 | 8 | 8 |  | 2 | 2 | 考查 |
| 1610525 | 形势与政策3 | 0.25 | 8 | 8 |  | 2 | 3 | 考查 |
| 1610526 | 形势与政策4 | 0.25 | 8 |  |  | 2 | 4 | 考查 |
| 1610527 | 形势与政策5 | 0.25 | 8 | 8 |  | 2 | 5 | 考查 |
| 1610528 | 形势与政策6 | 0.25 | 8 |  |  | 2 | 6 | 考查 |
| 1610529 | 形势与政策7 | 0.25 | 8 | 8 |  | 2 | 7 | 考查 |
| 1610530 | 形势与政策8 | 0.25 | 8 |  |  | 2 | 8 | 考查 |
| 1610519 | 劳动教育 | 1.5 | 32 | 24 |  | 3 | 3 | 考查 |
| 0301058 | 大学英语1 | 2.5 | 48 | 32 |  | 3 | 1 | 考查 | 3600 |
| 0301059 | 大学英语2 | 2.5 | 48 | 32 |  | 3 | 2 | 考试 |
| 0301060 | 大学英语3 | 2.5 | 48 | 32 |  | 3 | 3 | 考查 |
| 0301061 | 大学英语4 | 2.5 | 48 | 32 |  | 3 | 4 | 考试 |
| 0910501 | 大学体育1 | 1 | 32 | 32 |  | 2 | 1 | 考试 | 3500 |
| 0910502 | 大学体育2 | 1 | 32 | 32 |  | 2 | 2 | 考试 |
| 0910503 | 大学体育3 | 1 | 32 | 32 |  | 2 | 3 | 考试 |
| 0910504 | 大学体育4 | 1 | 32 | 32 |  | 2 | 4 | 考试 |
| 0910505 | 大学生体质健康标准测试 | 0 | 16 | 0 | 16 | 1 | 1-8 | 考试 |
| 1311Q73 | 计算思维与信息素养 | 2 | 64 | 0 | 64 | 4 | 1 | 考查 | 4100 |
| 1211001 | 大学生心理健康教育 | 2 | 32 | 32 |  | 2 | 1 | 考查 | 0600 |
| 0011010 | 大学生职业指导与创新创业教育1 | 1.5 | 24 | 24 |  | 2 | 2 | 考查 |
| 0011011 | 大学生职业指导与创新创业教育2 | 1.5 | 24 | 24 |  | 2 | 5 | 考查 |
| 0021D00 | 军事理论 | 2 | 32 | 32 |  | 2 | 2 | 考查 |
| 小计 | 39.5 | 816 | 640 | 80 |  |  |  |  |

备注：“形势与政策4” “形势与政策6” “形势与政策8”“劳动教育”总学时中分别包含线上学习8学时 ；“大学英语1” “大学英语2” “大学英语3” “大学英语4”总学时中分别包含线上学习16学时。

2.通识教育选修课程

通识教育选修课程计划见《石家庄学院通识教育选修课程计划表（2023版）》。

学生应修满通识教育选修课程10学分，其中应修满人文与社会类限选课程2学分，自然与科技类限选课程2学分，艺术与审美类限选课程2学分。

（二）专业教育课程

1.专业教育基础课程

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1111601 | 动画概论 | 3 | 54 | 54 |  | 5 | 1 | 考试 | 4400 |
| 1111702 | 计算机动画基础—Photoshop | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 1 | 考查 |
| 1101100 | 动画运动规律1 | 1.5 | 54 |  | 54 | 5 | 1 | 考试 |
| 1111701 | 绘画基础训练——素描 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 1 | 考查 |
| 1111b02 | 漫画设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 1 | 考查 |
| 1101501 | 计算机多媒体技术——flash | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 2 | 考查 |
| 1111a07 | 计算机动画基础——maya1 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 2 | 考查 |
| 1101101 | 动画运动规律2 | 1.5 | 54 |  | 54 | 5 | 2 | 考试 |
| 1101502 | 逐格动画短片设计 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 2 | 考查 |
| 1111604 | 动画剧作 | 3 | 54 | 54 |  | 5 | 2 | 考试 | 4400 |
| 1111607 | 视听语言1 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 3 | 考查 |
| 1111608 | 视听语言2 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 4 | 考试 |
| 1111739 | 分镜头设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 4 | 考试 |
| 小计 | 27 | 702 | 270 | 432 |  |  |  |  |

2.专业教育核心课程

| 专业方向 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 二维方向 | 1111708 | 计算机多媒体技术——Premiere | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 3 | 考查 | 4400 |
| 1111722 | 人体写生 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111a17 | 插画设计 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111723 | 动画与游戏角色设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111700 | 动画与游戏场景设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 4 | 考试 |
| 1111a03 | 计算机多媒体技术—AfterEffects | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111724 | 动画与游戏动作设计 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111b12 | 四格漫画 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 5 | 考查 |
| 1111718 | 原画设计 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 5 | 考查 |
| 1101503 | 数字动画艺术 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 6 | 考查 |
| 1111c01 | 微电影创作 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 6 | 考查 |
| 1111a18 | Flash创作 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 6 | 考查 |
| 小计 | 23.5 | 648 | 198 | 450 |  |  |  |  |
| 三维方向 | 1111a08 | 计算机动画基础—Maya2 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 3 | 考查 | 4400 |
| 1111708 | 计算机多媒体技术--Premiere | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111b14 | 人体造型 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111730 | 场景设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111a03 | 计算机多媒体技术--AfterEffects | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111a09 | 计算机多动画基础--Maya3 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111a87 | 3DS Max动画技术1 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 5 | 考查 | 4400 |
| 1111731 | 角色设计1 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111a21 | 计算机动画基础—Maya4 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 5 | 考查 |
| 1101503 | 数字动画艺术 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 6 | 考查 |
| 1111b88 | 3DS Max动画技术2 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 6 | 考查 |
| 1111721 | 计算机动画基础—Zbrush | 1.5 | 54 |  | 54 | 5 | 6 | 考查 |
| 1111b89 | 3DS Max动画技术3 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 6 | 考查 |
| 小计 | 23 | 702 | 126 | 576 |  |  |  |  |
| 数字媒体艺术方向 | 1111735 | 数字影视剪辑 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 3 | 考查 | 4400 |
| 1111b10 | 广告策划与创意 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111b35 | 数字影视广告 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 3 | 考查 |
| 1111b67 | 数字媒体艺术概论 | 3 | 54 | 54 |  | 5 | 3 | 考试 |
| 1101507 | 数字影视特效基础 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111a22 | 网络基础 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 4 | 考查 |
| 1111b23 | 数字图像处理 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 4 | 考查 |
| 1101504 | 数字影视艺术 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 5 | 考查 |
| 1111b08 | 网页设计 | 2 | 54 | 18 | 36 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111c01 | 微电影创作 | 1.5 | 54 |  | 54 | 15 | 6 | 考查 |
| 1101500 | MG动画 | 3 | 108 |  | 108 | 15 | 6 | 考试 |
| 小计 | 23.5 | 648 | 198 | 450 |  |  |  |  |
| 学生应选定其中一个专业方向课程模块进行修读 |

3.专业教育选修课程

（1）二维方向

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1111b05 | 平面设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 2 | 考查 | 4400 |
| 1111b11 | 摄影基础 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 2 | 考查 |
| 1111b03 | 表演 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111b06 | 动画材料研究 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 6 | 考查 |
| 1111b22 | UI设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 6 | 考查 |
| 1111b16 | 数字影像 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 5 | 考查 |
| 应修 | 10 |  |  |  |  |  |  |  |

（2）三维方向

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1111b05 | 平面设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 2 | 考查 | 4400 |
| 1111b11 | 摄影基础 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 2 | 考查 |
| 1111b74 | Autocad制图 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 5 | 考查 |
| 1111732 | 角色设计2 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 6 | 考查 |
| 1111b03 | 表演 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 6 | 考查 |
| 1111b16 | 数字影像 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 6 | 考查 |
| 应修 | 10 |  |  |  |  |  |  |  |

（3）数字媒体艺术方向

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1111b05 | 平面设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 2 | 考查 | 4400 |
| 1111b11 | 摄影基础 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 2 | 考查 |
| 1111b16 | 数字影像 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111b03 | 表演 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 5 | 考查 |
| 1111b24 | 计算机动画基础——3DS max | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 5 | 5 | 考查 |
| 1111b22 | UI设计 | 2.5 | 54 | 36 | 18 | 15 | 6 | 考查 |
| 应修 | 10 |  |  |  |  |  |  |  |

备注：选修二维方向应修读10学分；选修三维方向应修读10学分；选修数字媒体艺术方向应修读10学分。

（三）实践教育课程

1.集中实践

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 0021D03 | 入学教育与军训 | 2 | 2周 |  |  |  | 1 | 考查 | 0600 |
| 1610D03 | 公民素质现状及问题调研 | 0.5 | 0.5周 |  |  |  | 1 | 考查 | 4500 |
| 1610D06 | 马克思主义与中国社会变革 | 0.5 | 0.5周 |  |  |  | 3 | 考试 |
| 1610D07 | 地方改革开放新变化调研 | 0.5 | 0.5周 |  |  |  | 4 | 考试 |
| 1610D02 | 历史的记忆，永恒的精神——红色足迹寻访 | 0.5 | 0.5周 |  |  |  | 2 | 考查 |
| 0012D35 | 劳动实践 | 2 | 4周 |  |  |  | 1-8 | 考查 | 4400 |
| 0014D13 | 实习与实训 | 4 | 4周 |  |  |  | 3 | 考查 |
| 0014D10 | 绘画写生 | 4 | 4周 |  |  |  | 5 | 考查 |
| 0015D05 | 动画衍生产品 | 2 | 2周 |  |  |  | 6 | 考查 |
| 0014D14 | 艺术考察 | 2 | 2周 |  |  |  | 6 | 考查 |
| 0012D05 | 毕业创作 | 10 | 10周 |  |  |  | 7 | 考查 |
| 0012D03 | 毕业论文（设计） | 8 | 8周 |  |  |  | 7-8 | 考查 |
| 1210D57 | 顶岗实习 | 7 | 7周 |  |  |  | 8 | 考查 |
| 0013D01 | 毕业实习 | 8 | 8周 |  |  |  | 8 | 考查 |
| 小计 | 51 | 53周 |  |  |  |  |  |  |

备注：“公民素质现状及问题调研”为“思想道德与法治”实践教学课程；“马克思主义与中国社会变革”为“马克思主义基本原理”实践教学课程；“历史的记忆永恒的精神——红色足迹寻访”为“中国近现代史纲要”实践教学课程；“地方改革开放新变化调研”为“毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论”实践教学课程。

2.第二课堂

| 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 周学时 | 学期 | 考核方式 | 开课单位代码 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总学时 | 理论 | 实验/实训 |
| 1101700 | 第二课堂 |  |  |  |  |  | 1-8 |  | 4400 |

备注：开课单位代码表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 单位代码 | 单位名称 | 单位代码 | 单位名称 |
| 0600 | 学生工作处 | 4000 | 资源与环境科学学院 |
| 0900 | 教务处 | 4100 | 未来信息技术学院 |
| 1300 | 安全处武装部 | 4200 | 经济管理学院 |
| 3100 | 新闻与传媒学院 | 4300 | 音乐学院 |
| 3200 | 化工学院 | 4400 | 美术与设计学院 |
| 3300 | 法学院 | 4500 | 马克思主义学院 |
| 3400 | 教师教育学院 | 4600 | 国际交流学院 |
| 3500 | 体育学院 | 6100 | 图书馆 |
| 3600 | 外国语学院 | 6300 | 继续教育学院 |
| 3700 | 文学与历史学院 | 6400 | 国际交流与合作中心、国际交流学院 |
| 3800 | 理学院 | 6700 | 校医院 |
| 3900 | 机电学院 | 6800 | 信息中心 |

执笔人：李莹 审定人：刘金敏 批准人：宋万杰