



黑龙江农业职业技术学院

2022 级中职专业人才培养方案

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

负 责 人：贺海英

制定时间：2022 年 8 月 15 日

二〇二二年 八月十五 日

动漫与游戏制作专业人才培养方案（2022 级）

一、专业名称及代码

动漫与游戏制作 （760204）

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、修业年限

3 年

四、职业面向

表 1 计算机动漫与游戏制作毕业生就业职业面向领域及主要工作岗位群

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)	职业资格 证书或技能等级证书
新闻传播大类 (76)	广播影视 (7602)	广播、电视、 电影和录音 制作业(87) 文化艺术业 (88)	动画设计 人员 (2-09-06 -03)	图形图像处理、美术造型 与动画制作、 影音处理、游 戏运营	素描(七 级),色彩 (五级), 计算机系 统操作工 (初级), 动画绘制 员

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的职业道德和敬业精神，具备与本专业相适应的文化知识、专业知识知识，掌握二维和三维动画设计与制作、三维游戏美工制作能力和技能，熟悉动画生产制作、游戏制作流程和工作规范，能胜任动画、游戏产业的相应岗位岗位。从图形图像处理、美术造型与动画制作、影音处理、游戏运营等工作的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质目标

（1）思政素养

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，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。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。

(2) 文化素质

具有良好的身心素质和人文素养；

(3) 职业素质

具有良好的职业道德和职业素养；具有继续学习新知识的能力；

(4) 身心素质

具有正确的世界观、人生观、价值观；具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识目标

(1) 具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力。

(2) 具有动漫及游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的素养。

(3) 掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能。

(4) 掌握动漫手绘与上色的技能。

(5) 具有使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意的能力。

(6) 掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。

(7) 熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法、掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能。

(8) 掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影响编辑特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。

3. 能力目标

(1) 熟悉动画的基本原理和基础理论，具有在实践中融会贯通的能力。

(2) 具有较高的审美素养、较强的视觉感受能力和视觉表现能力。

(3) 掌握二维动画、三维动画的各种表现语言和表现技巧，具有一定的动画设计和创意能力。

(4) 掌握常用动画制作软件的功能、特点，具有动画片的制作能力。

(5) 熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能

六、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

（一）公共基础课程

1. 入学教育/军训/军事理论

学习目标：增强学生国防观念，培养学生合作意识，使学生学会感恩，养成良好的卫生习惯和文明生活方式。

主要内容：掌握国防知识，革命传统教育和政治教育等知识。

2. 思想政治/工匠精神专题

学习目标：培养热爱祖国、热爱人民、关心国家发展的基本品质，热爱集体、奉献社会、团结友善、认真负责的基本素质，提高面对实际问题做出正确价值判断和行为选择能力。大力弘扬和培育“工匠精神”。

主要内容：“职业生涯规划”、“职业道德与法律”、“哲学与人生”和“政治经济与社会”及“工匠精神”专题等。

3. 语文

学习目标：语文素养提升到在校能满足其专业学习、毕业后能适应其社会生活和专业工作要求的程度。

主要内容：口语交际能力、书面语表达能力、精略随意的书面语阅读能力，以及运用网络新资源形态搜集和处理信息的能力。

4. 历史

学习目标：能进行历史思维能力，自主学习的能力，注重培养学生的创新意识，以及与他人合作和参与社会实践的能力。

主要内容：掌握基本的历史知识，了解历史的基本线索，了解重要的历史事件，历史人物和历史观点，以及理解重要的历史概念。

5. 体育与健康

学习目标：提高身体素质，掌握一到两项运动技能，培养学生终身体育意识。

主要内容：参与体育活动，形成锻炼习惯和意识；较熟练掌握两项以上健身方法。

6. 中华优秀传统文化——国学

学习目标：了解儒家思想、道家思想及其它学术流派的思想精华，阐释发掘

蕴含其中的人文价值，引导学生悉心感悟其中的精义。

主要内容：儒家思想、道家思想及其它学术流派的思想精华，认识中国传统文化的基本精神、国学的常识、基本观点。

7. 职业素养

学习目标：学生能在态度、知识和技能三个层面均达到职业基本的目标。

主要内容：掌握职业价值观、职业道德、职业礼仪、职业沟通、职业协作和情绪管理等方面知识。

8. 心理健康教育

学习目标：能够具有心理保健意识，认识心理活动的规律与自身个性特点。

主要内容：掌握心理健康知识和心理调适方法，学会化解心理困扰，培养学生积极乐观、昂扬向上的人生态度。

9. 信息技术

学习目标：熟练使用操作系统，掌握办公自动化软件的操作技巧，具备信息处理能力，并能够使用计算机解决学习和工作中的实际问题。

主要内容：计算机基础知识，Windows 操作系统的使用，Office 主要组件 Word、Excel、PowerPoint 的使用方法，计算机网络及病毒防治的基本知识。

（二）专业课程

专业核心课程简介

序号	课程名称	课程目标、内容及教学要求
1	二维动画	是为了培养学生在造型绘画的基础上，掌握人物线描创作的基本技能而设置的一门课程, 要求学生能够较全面、系统地学习线描的基本知识、基本原理和基本技能，掌握人物线描的基本方法和技巧，培养和提高动画原创的能力，以适应当前动漫专业发展的需要。
2	动画运动规律	熟练掌握图像处理的方法和技巧，能够独立设计完成各种平面设计作品，学习通道与滤镜相结合的方法和技巧，以目前平面设计领域的经典作品作为学习素材，激发学生的学习兴趣，讲授优秀作品的设计方法与技巧，培养学生独立设计的能力。

3	动漫手绘与上色技术	是动漫设计与制作专业课程核心课程之一，它以 Flash 8 为操作对象，介绍了制作 Flash 平面动画相关的技术和方法，将主要学习矢量绘图、基本动画和基本编程等动画技术。它的特点是涉及知识面广泛，对操作技能和实践性的要求较高，因此要求学生在全局掌握各个知识点的基础上，要特别勤于实际操作和不断积累经验。
4	AE 影视后期	运用影视后期合成的规律来解读动画作品，特别是明确优秀动画作品的剪辑手法和特效效果；针对动画作品中的后期特效进行分析。
5	三维软件应用	课程将制作公司在实际制作中角色动画制作要求融入到课程体系之中，要求在学习的过程中调节动画完，使其全符合制作的标准规范。

七、教学进程总体安排

总学时为 3116 学时，16 学时折算 1 学分。公共基础课学 1004 时，为总学时的 1/3。实践性教学学时占总学时 71.75%以上。顶岗实习累计时间一般为 6 个月。

学时分配统计表

课程类型	课程门数	学分	学时	占总学时比例
公共基础课程	13	57	1004	32%
专业课程	14	82.5	2112	68%

理论学时： 926 占总学时比例： 31% 实践学时： 2190 占总学时比例： 69 %

课程学时数与学分分配表

课程类别	课程性质	课程名称	学分	学时分配			按学期分配周学时						考核方式		开课院（部）
							第一学年		第二学年		第三学年				
				合计	理论	实践	一 16	二 16	三 16	四 16	五 12	六	考查	考试	
公共基础课程	必修课	军训	2	60	0	60	(2周)						√		团委学工处
		职业生涯规划	2	32	32	0	2						√		应用技术学院
		语文	10	160	80	80	5	5						√	应用技术学院
		数学	8	128	96	32	4	4						√	应用技术学院
		英语	8	128	64	64	4	4						√	国际合作学院
		计算机应用基础	6	96	32	64	4	2					√		信息工程学院
		体育与健康	9	144	24	120	2	2	2	3				√	军体部
		历史	2	32	16	16		2					√		思政部
		职业道德与法律	2	32	28	4		2						√	思政部
		经济政治与社会	2	32	24	8			2					√	思政部
		公共艺术	2	32	16	16			2				√		信息工程学院
		哲学与人生	2	32	24	8				2			√		思政部
		小 计	55	908	436	472	21	21	6	5	0	0			
	选修课	美术作品鉴赏	6	96	96	0				(6)					信息工程
		小 计	61	1004	468	472	21	21	6	5	0	0			
合计															
专业（技能）课程	专业基础课	素描	8	128	28	100	8								信息工程
		图形图像	6	96	36	60			6						信息工程
		三大构成	6	96	36	60			6						信息工程
		动画软件应用	3	48	18	30		3							信息工程
		色彩	6	96	26	70		6							信息工程
		常用工具软件	8	128	28	100			8						信息工程
		小计	38	608	172	436	8								
	专	二维动画	6	96	36	60				6					信息工程

	业 核 心 课	动画运动规律	4	64	24	40				4					信息工程
		动漫手绘与上色技术	3	48	24	24				3					信息工程
		AE 影视后期	6	96	36	60				6					信息工程
		三维软件应用	4. 5	72	12	60					6				信息工程
		小 计	26. 5	424	134	290	0	0	0						
	专 业 拓 展 课 (限 选)	动漫作品制作	6	96	36	60					8				信息工程
		数字影音处理	6	96	26	70					8				信息工程
		游戏制作与运营	6	96	26	70					8				信息工程
		小计	18	288	88	200									
	合 计		82. 5	1320	728	926	29								
总 计		139. 5	2324	926	1398	29	30	26	24	30					
周 学 时（不包含括号内学时）						29	30	26	24	30					

实训实习项目、学分、学时数分配表

序号	实训实习项目	学分	学时	按学期分配实训项目						实训地点	
				第一学年		第二学年		第三学年			
				一	二	三	四	五	六	校内	校外
1	素描	1	24	√						√	
2	色彩	1	24		√					√	
3	动画软件应用	1	24		√					√	
4	三大构成	1	24			√				√	
5	图形图像	1	24			√				√	
6	二维动画	1	24				√			√	
7	影视后期	1	24				√				
8	顶岗实习 1	6	144					√			√
9	顶岗实习 1	8	432						√		√
10	毕业设计（论文）及答辩	2	48						√	√	
合计		33	792								

备注：实践性教学环节严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业顶岗实习标准》。

职业资格证书

序号	名 称	考核学期						学分	备注
		一	二	三	四	五	六		
1	影视动画师 初级			√				2	企业考核
2	动画运营师 初级				√			2	
3	WEB 前端开发					√		2	1+X

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师比例为 25:1，双师素质教师占专业教师比例为 60%，专任教师队伍职称、年龄结构合理。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心具有软件技术相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功

底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人贺海英，中级职称，硕士研究生，高级影视动画，平面设计师。能够较好地把握国内外艺术设计行业、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

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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教学任务。

本专业授课教师一览表

序号	姓名	出生年月	学历/学位	职称	所学专业	专(兼)职	是否双师
1	贺海英	1978.02	研究生/硕士	讲师	美术学	专职	是
2	徐亮	1982.1	本科/硕士	讲师	艺术设计	专职	是
3	张丽娟	1982.06	本科/硕士	助教	艺术设计	专职	是
4	谭佳华	1982.3	本科	助教	艺术设计	专职	是
5	王昌楠	1984.3	本科	助教	艺术设计	专职	是
6	刘静雯	1988.5	本科	助教	艺术设计	专职	是
7	陶化举	1982.12	本科	助教	艺术设计	专职	是
8	陈锐	1989.6	研究生/硕士	助教	美术学	专职	否
9	李兰东	1975.1	本科	工程师	影视制作	专职	是
10	孙志龙	1989.2	本科	讲师	艺术设计	兼职	否
11	孙本勋	1981.2	本科	工程师	计算机应用	兼职	是
12	王金辉	1969.9	本科	副教授	美术教育	兼职	是

注：1. 排名第一位的为本专业带头人

2. 来自行业、企业的教师为兼职教师。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入或 Wi-F 环境,并实施网络安全防护措施;安装应急照明装置并保持良好状态,符合紧急疏散要求,标志明显,保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本要求如下表

校内专业实验实训基地基本配置要求及功能说明

序号	实验实训室名称	基本配置要求	场地面积 / m ²	功能说明	适用专业
1	手绘实训室	需画架 40 个 桌子 20 个 静物 3 组 衬布 15 米 静物台 2 个 静物灯 2 个	80	素描 色彩 手 绘	数字媒体 艺术、影 视动画。
2	手绘实训室	桌子 110*60cm 20 个	80	装饰画 视觉设 计、创意手绘。插 画绘制。设计色彩	数字媒体 艺术、影 视动画。
3	影视动画实训室	电脑 40 台	80	影视动画专业实 训	数字媒体 艺术、影 视动画。
5	影视后期实训室	非线性制作系统、 图形工作站、摄录 机、录像机、刻录 机。	80	影视非线性编实训 影视合成实训	数字媒体 艺术、影 视动画。
6	平面设计实训室	计算机、高精度扫 描仪、大幅面彩色 打印机	80	平面设计实训	数字媒体 艺术

校外专业实验实训基地基本配置要求及功能说明

序号	实训基地名称	地址	功能说明	基地负责人	适用专业
1	北京华育兴业 科技有限公司	哈尔滨南 岗区哈西 东方国际 中心 10 层	岗前技能培训, 主要项目 有, UCD 交互设计, Java 程序开发, web 前端开发, 大数据研发, h3c 网络管 理, 影视动漫特效设计	孙本勋	影视动画 数字媒体艺 术设计, 视觉 设计, 环境艺 术设计。
2	兰天数码科技 有限公司	佳木斯大 学路 48 号	数字媒体广告制作、平面广 告设计与制作、摄影摄像、	王金辉	影视动画 数字媒体艺

			网页设计与制作、印刷排版等。		术设计，视觉设计，环境艺术设计。
--	--	--	----------------	--	------------------

（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

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献

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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：影视动画行业政策法规、有关职业标准，动画制作手册、动画设计手册、以及两种以上影视动画专业学术期刊和有关影视动画专业的实务案例类图书。

3. 数字教学资源配置情况

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、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、满足教学。

影视动画教学资源配置与要求

类别	资源条目	说明	备注
专业建设方案资源	专业简介	主要介绍专业的选战、面积的职业岗位群、主要学习的课程等	专业基本配置
	人才培养方案	主要包括专业目标、专业面向的职业岗位分析、专业定位、课程体系、核心课程描述等	
	课程标准	专业核心课程的课程标准	
	执行计划	计算机网络技术专业教学计划	
	教学文件	教学管理有关文件	
课程教学资源	课程标准	主要包括课程的岗位定位与培养目标、本课程与其他课程的关系、课程的主要特点、课程结构与课程内容、课时分配、课程的重点与难点、实践教学体系、课程教学方法、课程教学资源、课程考核、课程授课方案设计、课程建设与工学结合效果评价等	专业基本配置

教材	侧重于利于学生自主学习、内容系统全面的高职高专规划教材	
电子教案	主要包括学时、项目教学的教学目标、项目教学任务单、教学内容、教学重点与难点、教学方法建议、教学时间分配、教学设施和场地、课后总结	
多媒体课件	优质核心课程课件	
教学视频库	主要包括课程设计录像、课堂教学录像	
案例库	历届职业技能大赛优秀作品案例 设计类网站作品案例资源	
实训项目	主要包括实训目标、实训设备和场地、实训要求、实训内容与步骤、实训项目考核与评价标准、实训报告或总结、操作规程与安全注意事项	
学生作品	主要包括学生实训及比赛的优秀作品、顶岗实习、毕业设计作品等	
网络课程	设计类网站 网络教学资源	

（四）教学方法

1. 案例分析：分析成功案例，向学生讲解宣传画册设计的理论知识和宣传画册和设计制作方法，使学生对该学习型工作任务有一个比较完整的了解，启发学生回顾和串联已经学过的知识和技能，并思考如何将其应用在宣传画册设计的工作任务中。

2. 小组组合：学生根据自己的能力和特点，选择能够相互信赖、相互合作、取长补短、协同作战的同学组成设计制作小组，形成一个有战斗力的团队。

3. 分组讨论：要求各设计制作小组认真阅读和研究设计任务，共同与客户沟通，研究设计风格。在充分理解设计制作要求，查读各种资料的前提下，发挥每一个同学的想象力和创造力，最后确定宣传画册设计制作法和宣传画册的艺术形式。

4. 角色扮演：要求以两个设计制作小组为对，互相扮演客户和设计者的角色，并按照工作进程互为交换所扮演的角色，该方法有利于学生了解客户心理，有利于学生沟通能力的训练和学会倾听他人意见。

5. 启发引导：教师检查各小组制定的任务完成时间表，提出问题，并与学生讨论；在各小组深化设计过程中，教师抽查各小组的运作过程中，随时纠偏。教师在上述过程中有意识启发和引导学生积极思考、勤于实践。

6. 观摩激励：教学过程中，教师将各设计制作小组的设计作品集中进行讲

评，对学习知识和实践的过程进行梳理、总结；对有创意、新意、采用了新技术手段的好作品予以公开展示，并请设计者讲解创意设计制作过程和感想。该方法能很好的启发学生大胆创新、勇于实践；并形成比学赶帮的好风气，使各个小组积极进取，不局限于完成老师交给的任务。观摩激励法会使学生主动给自己提更高的要求，使作品更富有创意和艺术美感。

本专业还适用市场调研、现场教学、情景体验等多种教学方法，目的是为了更好地将工作项目在实施过程中与学生的学习认知过程、能力培养结合起来，使学生在完成项目任务的过程中更好的学到专业知识和职业能力。

（五）教学评价

积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立由形式多样化的课程考核形式组成的评价体系，积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生个性发展，培养学生的创新意识和创造能力。

所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等，均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

评价体系包括笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业资格技能鉴定、职业资格证书（厂商认证）、技能竞赛等多种考核方式。根据课程的不同特点，每门课程评价采用其中一种或多种考核方式相结合的形式进行。

1. 笔试。这适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，如果改门课程不合格，则不能取得相应学分，由专业教师组织考核。

2. 实践技能考核。这适用于实践技能较强的课程。技能考核应根据应聘岗位的技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3. 项目实施技能考核。综合项目实训课程主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业技能的掌握情况、工作态度及团队合作能力，因而通常采用项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4. 岗位绩效考核。在企业中开设的课程，如顶岗实习等，由企业与企业共同进行考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5. 职业资格技能鉴定、厂商认证。计算机网络技术专业还引入了职业资格技能鉴定和厂商认证来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生的评价标准，并进入学分。目前职业资格技能鉴定主要以计算机外设安装调试员、计算机网络设备安装调试员为主，厂商认证主要以华三通讯技术有限公司的认证为主。

6. 技能竞赛。积极参加国家、省级各有关部门及学院组织的各项专业技能竞

赛，将技能竞赛取得的成绩作为学生的评价标准，并记入学生的学分。

7. 分数分配。本课程实行过程考评与结果考评相结合的方式，动手能力、交流能力、课题研究、作品、情景测验、团队协作等合计占 40%；作品最后艺术效果占 60%。

（六）质量管理

1. 日常教学管理制度

建立听课制度。各专业团队带头人每学期听课不得少于 10 次，主要以其分管教学团队课程的授课教师课程为主。教学团队教师每学期至少听 10 学时课。制定学生教学信息员制度。学校教务科每学期召开信息员反馈会议，信息员将分院的教学信息收集、整理后向学校教务科汇报有关信息，并写出书面材料。

制定教师考核制度。教师考核于每年年末进行，考核对象为在编、聘任到教师岗位上从事教学工作的专任教师；考核内容包括思想政治表现考核、教学工作考核、科研工作考核和其他工作考核，考核结果分为优秀、合格、基本合格 and 不合格四个等级。

建立青年教师导师制度。根据学校有关规定，分院为每年新入职青年教师配备一名专业指导教师，进行结对子，以老带新。

严肃考试管理制度。规范命题试卷、严肃考试纪律，严格考场管理。规范阅卷环节，坚持考前教育与考场严格管理相结合，建立巡考责任制。

2. 教学质量保障体系

教学质量监控以“专业标准”、“课程标准”等教学方面的质量标准为依据，分院定期和不定期组织教师座谈会、学生座谈会，及时了解教学、管理中存在的问题，听取教师和学生意见、建议，并形成书面记录，有关意见和建议要及时进行反馈或作出处理。教师座谈会、学生座谈会（分专业）每学期至少分别召开一次。

3. 教学过程的管理和监控

（1）教学计划方面的监控

监控点：教学计划执行情况

监控依据：教学计划、校历表、教学任务书、课程表、教学进程表

（2）课堂教学和实践教学方面的监控

监控点：教学态度、水平、方法、内容、教书育人及教学秩序和条件

监控依据：《常规教学基本规范》、教学大纲、授课计划、课表

（3）考试方面的监控

监控点：考场环境、试卷质量、考纪考风、成绩分布

监控依据：关于考试(含补考)命题的规定、考场规则

4. 教学诊断与改进

加强日常教学组织运行与管理,每学期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进,建立健全巡课、听课、评教、评学等制度,开展教学团队活动,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。

建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对生源情况、在校生学业水平、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。专业教研组织应充分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。

九、毕业要求

学生在学院规定年限内,达到以下要求,准予毕业,由学院颁发毕业证书。

1. 在 3 年内学生自身达到本专业所培养的素质、知识、能力要求
2. 修完本专业人才培养方案规定的课程,成绩合格并获得 172.5 学分;
3. 符合学院其他相关规定。

十、附录

专业论证专家名单

姓名	职称	单 位	联系电话	特长专业
王树军	教授	黑龙江农业职业技术学院	13512645617	网络技术
李俊辉	讲师	黑龙江农业职业技术学院	13504544723	路由交换
王春兰	教授	黑龙江农业职业技术学院	13903689863	计算机应用
王金辉	教授	深蓝数码科技	18045493959	艺术设计
毕艳红	教授	佳木斯大学美术学院	13836646711	艺术设计

专家论证意见：

该人才培养方案的专业培养目标明确，专业定位准确，课程体系及学时设置合理，专业主线清晰，核心课与基础课的衔接紧密，设置合理。本方案能够立足于企业实际需求，以实用、够用为原则，以提升学生岗位技能为目标，达到企业用人标准，增强学生的专业岗位适应能力和就业机会，与合作企业实现“联合办学、共享资源、合作育人、合作共赢” 真正实现校企的深度融合。

该方案科学、严谨，同意其通过。

组长签字：

年 月 日

学院教学工作委员会意见

（主任签字）

年 月 日

学院主管部门意见 （签字盖章） 年 月 日	省教育行政部门备案意见 （盖章） 年 月 日
--	---