

动漫制作技术专业 人才培养方案

(2022 级)

专业负责人：_____

系主任：_____

教务与科研处处长：_____

主管院长：_____

批准日期：_____

二〇二二年六月

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
(一) 培养目标	1
(二) 培养规格	1
六、课程设置及要求	3
(一) 课程体系结构	3
(二) 公共基础课程	5
(三) 专业课程	9
(四) 实践性教学环节	13
(五) 相关要求	14
七、教学进程总体安排	14
(一) 课程学时、学分分布表	14
(二) 课程教学运行表, 见附录	14
八、实施保障	14
(一) 师资队伍	14
(二) 教学设施	16
(三) 教学资源	18
(四) 教学方法	19
(五) 学习评价	19
(六) 质量管理	20
九、毕业要求	20
十、附录	21
教学进程表	22

动漫制作技术专业人才培养方案（2022 级）

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

普通高中毕业生、中职毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

基本修业年限为3年，实行弹性修业年限为 3-5 年（以修满规定学分为准）。

四、职业面向

本专业职业面向见表1所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业 大类 (代码)	所属专业 类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	对应岗位	1+X 职业技能 等级证书
电子息大 类 (51)	计算机类 (5102)	1. 数字内容服 务 (657) ; 2. 广播、电 视、电影和影 视录音制作业 (87)	1. 动画设计人员 (2-09-06-03) ; 2. 数字媒体艺术专业 人员 (2-09-06-07) ; 3. 动画制作员 (4-13-02-02); 4. 剪辑师 (2-09-03-06);	1. 美术设计 2. 二维动画 3. 三维动画 4. 动捕动画 5. 三维建模 6. 后期制作	1. 游戏美术设计 2. 数字创意建模 3. 动画制作

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向数字内容服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业领域，能够从事美术设计、动画设计、模型制作、后期制作等工作的高素质技术技能人才。

(二) 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：

1. 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) 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；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，达到国家大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；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好；

(7) 具有创新思维，善于观察生活，并加以提炼进行艺术创作。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业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、质量管理等相关知识；

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识；

(4) 掌握计算机的基础知识，掌握良好的造型、构图、透视等绘画基础知识；

(5) 掌握动画策划、剧本创作、视听语言与分镜头设计、场景设计、角色设计等动画前期设计的专业知识和设计方法；

(6) 熟练掌握动画运动规律、三维建模、灯光渲染、二维动画、三维动画后期剪辑与合成等动画制作相关的技术知识；

(7) 掌握游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计 and 人机交互设计等应用动画创作技术知识；

(8) 掌握基本的商业知识，了解动画行业的商业运营模式，熟悉动漫行业的新知识、新技术；

3. 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；

(2) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力；

(3) 具有专业领域应有的文化修养和艺术鉴赏能力、审美能力；

(4) 具有创新创业思想意识、思维方法和实践应用能力；具备一定的行业分析与决策能力；

(5) 能了解团队各成员的能力和专长，具有清晰的团队目标和一定的团队管理能力；

(6) 具备与本专业职业发展相适应的劳动技能；具备一定的心理调适能力；

(7) 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握专业信息技术能力，基本掌握动漫制作技术领域数字化技能；

(8) 能够根据创意脚本或文案制定可行的项目实施计划，具备较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力；

(9) 具备熟练运用视听语言进行叙事与表达、后期剪辑与合成的能力；

(10) 具备良好的数字绘画、二维动画设计和制作能力；

(11) 具备较强的三维建模、灯光与渲染、三维动画、动捕动画等三维动画实践能力；

(12) 具有一定的新理论、新知识、新技术、新工具、新产品引进、消化、吸收再创造能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程体系结构

本专业课程体系适应国内外数字内容行业发展趋势，综合企业调查和专家意见，分析和归纳动画技术人员应具备的能力，对接专业培养目标和动画相关技术岗位群要求，融入 1+X 职业资格证书标准，以职业岗位能力为人才培养主线，实现适应产业转型升级和企业技术创新需要的高素质技术技能人才。

落实立德树人根本任务，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，深入发掘各类课程思想政治理论教育资源。遵循学生的认知规律和职业成长规律，形成以思政课程为核心、综合素养课程为骨干、专业课程思政为支撑的大思政教育体系，实现“三全育人”。

表 2 专业能力架构与课程体系关联一览表

能力架构	支撑能力的课程体系
------	-----------

大类	细分	
通用能力	道德素质提升与政治鉴别能力	思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、军事理论
	语言、文字表达能力	大学语文、公共英语、沟通与写作
	数学与逻辑思维能力	高等数学 I、高等数学 II
	自我调适与意志力	军训、入学教育、劳动教育、大学体育、大学生心理健康教育、毕业教育
	文化素养与审美能力	艺术鉴赏与实践、中华优秀传统文化、新中国史、影视鉴赏、书法鉴赏、国学经典
	创新创业能力	大学生职业发展与创业指导、大学生就业指导与创业培训、创新创业中的 消费心理洞察
	信息技术运用能力	信息技术基础、信息技术素养训练
	学习能力	所有课程
专业基本能力	基础绘画造型与设计能力	设计基础、数字图形创意
	影像采集与剪辑能力	摄影摄像与剪辑
	生物造型能力	艺用解剖
	三维空间概念与三维造型能力	三维模型基础
	前期美术设计能力	动画美术设计
专业核心能力	视听语言与镜头叙事能力	故事板设计、动画后期合成
	二维动画设计与制作能力	动画运动规律、二维动画设计、原画设计
	图形创意设计能力	创意图形绘制、动态图形设计
	三维高级建模、渲染能力	数字雕刻、次世代高级建模
	三维动画设计与制作能力	动画运动规律、三维基础动画、三维角色动画

能力架构		支撑能力的课程体系
大类	细分	
专业拓展能力	创新创业与艺术创意能力	所有课程
	二维项目制作综合实践能力	插画设计、概念设计综合实训、MG 动画项目综合实训
	三维项目制作综合实践能力	次世代高级建模综合实训、角色表演动画、三维动画项目综合实训

（二）公共基础课程

公共基础课程分为公共必修课、公共限选课、公共任选课。

1. 公共必修课

本部分课程设置及要求见表 3 所示，在校期间每生至少修满 8 学分。

表 3 本专业公共基础课程要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时	落实国家有关 规定和要求
1	思想道德修养与法律基础	依据《思想道德修养与法律基础》大纲开设，注重培养学生综合运用所学课程的理论和方 法，观察、理解、反思、分析社 会生活的能力；使得学生在实 践中学习、在实践中践行社会 主义核心价值观，从而提升大 学生的文明素养和思想道德理 论水平。	3	48	教育部规定，使 用全国统一教 材，高等教育出版社《思想道德 修养与法律基 础》（2018年 版），开设 48 课 时。
2	毛泽东思想和中国 特色社会主义理论 体系概论	依据《毛泽东思想与中国特色 社会主义理论体系概论教学大 纲》开设，注重培养学生运用马 克思主义的立场、观点、方法分 析和解决问题的能力，树立马 克思主义 世界观、人生观、历史 观，增强 学生自身执行党的路 线、方针、 政策的自学性，从而 坚定学生在 党的领导下走中国 特色社会 主义道路的理想信念。	4	72	教育部规定，使 用全国统一教 材，高等教育出版社《毛泽东思 想和中国特色 社会主义理论 体系概论》 （2018 年版）开 设 64 学时。
3	形势与政 策	依据《形势与政策教学大纲》开 设，注重培养学生全面正确认 识党和国家面临的形势和任 务，使学生基本掌握该课程的 基 础理论知识、基本理论观点、分 析问题的基本方法，并能够 运用 这些知识和方法去分析现 实生活 中的问题。	1	36	教育部办公厅关 于印发《高校 “形势与政策” 课教学要点》； 按规定课时开 设。
4	大学英语	通过优秀英文作品学习，培养 学 生的英语综合应用能力，特	6	104	教育部关于职 业院校专业人

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时	落实国家有关 规定和要求
		别是在职场环境下运用英语的基本能力。提高学生的综合文化素养和跨文化交际意识，培养学生的学习兴趣和自主学习能力，使学生掌握有效的学习方法和学习策略，为提升学生的专业发展、认知外部世界、就业竞争力及未来的可持续发展打下必要的基础。			人才培养方案制订与实施工作的指导意见。教育部高等教育司《高职公共英语课程教学基本要求》要求：各校应根据专业的培养目标及课程设置确定教学时数。
5	大学体育与健康	依据《大学体育与健康》教学大纲开设，并注重培养学生健康人格、体能素质及强健身体等在本专业中的应用能力。	6	108	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。
6	军事理论	《军事理论》课程以国防教育为主线，通过军事理论课教学，学生掌握基本军事理论与军事技能，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和培养预备役军官打下坚实基础。	2	36	教育部、中央军委国防动员部2019年1月11日印发的《普通高等学校军事课教学大纲》（教体艺〔2019〕1号）；按规定课时开设。
7	大学语文	通过《大学语文》课程学习，提升学生文学鉴赏水平，通过对优秀文章写作要领及语言表达技巧的认知，提高学生语言文字的实际应用水平。	2	36	教育部《高等学校大学语文教学改革研讨会纪要》；按规定课时开设。
8	信息技术基础	通过《信息技术基础》课程学习，培养学生的计算机文化素质和计算机技术的基本应用技能；借助于计算机工具，提高学习和办公效率。	4	72	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。
9	大学生职业发展与创业指导	通过《大学生职业发展与创业指导》课程学习，学生习得创业知识、锻炼创业能力、培育创新意识、养成创业精神。	1	16	《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》（国办发〔2015〕36

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时	落实国家有关规定和要求
					号)；按规定课时开设，取得相应的培训证书。
10	大学生就业指导与创业培训	依据《大学生就业指导与创业培训》大纲开设，并注重培养学生爱国主义、仁爱精神、进取精神、自律意识和自立精神等在本专业中的应用能力，帮助学生根据专业需要进行职业生涯规划。	1	16	教育部办公厅关于印发《大学生职业发展与就业指导课程教学要求》的通知按规定课时开设。
11	大学生心理健康教育	根据学生生理心理发展的规律，运用心理学的教育方法，通过《大学生心理健康教育》课程学习，学生养成良好的心理素质，促进学生整体素质全面提高的教育。	2	36	按照教育部党组印发了《高等学校学生心理健康教育指导纲要》要求面向全体学生开设心理健康教育必修课。
12	信息技术素养训练	通过《信息技术素养训练》课程学习，使学生掌握数据、算法、信息系统、信息社会等学科大概念，了解信息系统的基本原理，认识信息系统在人类生产与生活中的重要价值，学会运用计算思维识别与分析问题，抽象、建模与设计系统性解决方案，理解信息社会特征，自觉遵循信息社会规范，建立信息意识、计算思维。	1	16	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。

2. 公共限选课

本部分课程设置及要求见表 4 所示，在校期间每生至少修满 8 学分。

表 4 本专业公共限选课程要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	艺术鉴赏与实践	课程以美术、舞蹈、音乐的基本常识、经典作品赏析为重点，学完本课程能够了解什么是中国画、中国音乐、中国舞蹈的种类及特点，了解如何去欣赏中国艺术、如何分析中国作品，掌握赏析的基本技巧。体验中国绘画、音乐、舞蹈简单基本技能为学习主线，从而激发学生对学习艺术的兴趣，培养学生感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，提升学生的艺术修养。	2	36

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
2	新中国史	本课程主要讲述中华人民共和国成立后，以后的中国历史，属于中国通史的一部分，其内容是叙述全国各族人民在中国共产党的领导下，进行社会主义建设的历史。通过本课程的讲授，使学生完整地掌握中华人民共和国历史的全过程，总结中国共产党领导人民进行社会建设的规律，增加学生对这段历史的理解和认知，提高学生对共和国历史重大问题的分析能力，增强学生坚持四项基本原则的自觉性，为改革开放和现代化建设作出贡献。	1	16
3	沟通与写作	课程以项目式教学的形式设计不同的学习、生活和工作场景，每个场景设定不同的写作任务和沟通任务，通过日常沟通、命题演讲、即兴发言、组织活动、举办会议、开展工作、毕业求职、论文答辩、商务活动、竞聘就职、调查策划等场景对文书写作和沟通技能进行了讲解，提升学生的语言表达能力。	2	36
4	中华传统文化	课程以学习和研究中华民族数千年所创造的灿烂文化为目的，使学生了解祖国的历史文化，提高人文素质，增强民族自信心、自尊心和自豪感，培养高尚的爱国主义情操，从而创造中华民族的美好未来。	2	36
5	创新创业中的消费心理洞察	课程根据国家“供给侧”改革和全民消费升级的形势，培养学生分析消费心理问题的思维、提升其在创业创新过程中的消费需求识别和营销传播的能力。	1	16

3. 公共选修课

本部分课程设置及要求见所表 5 所示，在校期间每生至少修满 2 学分。

表 5 本专业公共任选课程要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	影视鉴赏	学生通过对《影视鉴赏》课程学习，使学生了解影视进展的历史，结合美学理论知识，用艺术的眼光鉴赏电影，用积极的心态去面对生活。	1	16

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
2	书法鉴赏	课程通过对各种书法形式的讲授，使学生能够理解书法鉴赏的含义，掌握书法鉴赏的基本方法，树立正确的审美观念，能使用理论赏析书法作品，提升书法素养的教学目的。	1	16
3	高等数学 I	通过本课程的学习，使学生系统的获得一元函数微积分、向量与空间解析几何、多元函数微积分、常微分方程与无穷级数的基本概念、基本理论、基本运算和分析方法。逐步培养学生的抽象思维，培养自学能力。	2	32
4	高等数学 II	掌握高等数学的基础知识，能比较熟练的运用其分析、解决一些基本的实际问题；培养和发展学生的抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力、分析解决问题的能力。具有一定的创新精神和独立思考、团体协作精神，以及严谨认真、直面困难的职业态度和职业行为，提高科学素质。	2	32
5	中华经典吟诵	学生通过对《中华经典吟诵》课程学习，较完整、全面的社会、政治、经济的发展知识。使学生在重点学习文学的时注重从文化传统与时代选择的高度来认识来并获得知识，达到对学生的思想启迪、道德熏陶。	1	16
6	国学经典	学生通过对《国学经典》课程学习，能领会国学精髓，拓宽知识视野，以弘扬传统文化为己任。增强学生的民族骄傲感和爱国情怀，潜移默化地提高大学生的人文素质，并能将所学到的国学知识转变为行动，更好地办理好学习生活中的平时事务。	1	16
7	创新创业心理学	学生通过对《创新创业心理学》课程学习，熟悉创业环境、培养创新思维、磨练创业才能等，掌握创业工程选择的方法，使学生会运用创新思维解决学习生活中的各类问题；能够根据自身条件制订合理创业目标。	1	16
8	职业与创业胜任力	学生通过对《职业与创业胜任力》课程学习，掌握职业胜任力研究的历史发展和最新成果，使学生了解自己的职业胜任力，提高求职的能力，增进学生未来职业发展适应能力。	1	16

(三) 专业课程

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。

1. 专业基础课程

本部分课程设置及要求见表 6 所示。

表 6 专业基础课程要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	设计基础	学生通过对《设计基础》课程学习，掌握平面构成的基本形态要素、平面构成的表现形式、构成中的形式美法则、色彩基本原理、色彩对比与调和、色彩的感觉与心理等，培养学生的平面构成应用能力、色彩构成应用能力、立体构成应用能力。	4	72
2	摄影摄像与剪辑	学生通过对《摄影摄像与剪辑》课程学习，掌握摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践等内容。使学生掌握摄影摄像的基本知识，培养摄影摄像的实践操作能力。	3.5	56
3	数字图形创意	学生通过对《数字图形创意》课程学习，掌握图形处理基础知识、图片的美化处理、平面广告设计、企业形象设计、广告设计等，培养学生的图形图像处理、绘制与平面制作能力。	4	64
4	动画设计基础	学生通过《动画设计基础》的学习，了解动画发展历史和不同地区的动画特点，熟悉动画的制作流程；具备对动画作品鉴赏的基本素质，基本掌握动画分镜的画法；能够独立完成定格动画的制作。	4	72
5	艺用解剖	学生通过对《艺用解剖》的课程学习，掌握人体艺用解剖结构、人体动态绘制、透视绘制，培养学生对结构的理解能力和透视分析能力，并为将来从事动画相关工作奠定良好的基础。	4	72
6	动画美术设计	学生通过对《动画美术设计》课程学习，理解动画造型原理和常见手法，能够根据设计稿绘制动画背景，熟练掌握数码绘画方法，培养学生的创作能力、绘画能力、设计能力。	4	72
7	三维模型基础	学生通过对《三维模型基础》课程学习，理解三维建模原理，能够根据原画准确建模，熟练掌握三维建模基础命令、建模原则、创意设计方法、表达方式和造型规律，使学生全面掌握三维模型基础的相关技巧。	4	72

2. 专业核心课程

本专业按培养方向分为三维方向、二维方向，学生按专业兴趣选择一个方向进行学习。本部分课程设置及要求见表 7 所示。

表 7 专业核心课程要求

序号	类别	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	共同必修	动画运动规律	学生通过对《动画运动规律》课程学习，理解各种运动产生的力学原理，理解时间、空间、节奏相互关系，熟练掌握动画中常见的运动规律，人、动物、自然现象运动绘制的方法，使学生掌握绘制动态事物的相关技巧。	4	72
2		动画后期合成	学生通过对《动画后期合成》课程学习，了解影视特效的制作原理和各项工具的使用，能够运用 AE 进行影视特效编辑，理解 AE 在动画后期合成中的作用，并将 AE 与其他软件结合应用，培养学生的创造性和独立性。	4	64
3		故事板设计	学生通过《故事板设计》的学习，掌握故事板的基本知识和常见表现形式，能够读懂分镜、合理设计分镜、规范制作故事板；对文字剧本进行影像化处理。为后面的专业课程学习做好储备，并为将来从事动画相关工作奠定良好的基础。	3	48
1	三维方向	数字雕刻	学生通过《数字雕刻》课程学习，掌握模型雕刻方法、雕刻基础命令、模型绘制方法及 Z 球使用方法，掌握三维模型雕刻的雕刻原则、创意设计方法、表达方式和造型规律。	4	64
2		次世代高级建模	学生通过《次世代高级建模》课程学习，掌握模型建模、模型雕刻、模型拓扑、模型 UV 展开、贴图烘焙和贴图绘制的方法，掌握次世代高级建模流程及创意设计方法、表达方式和造型规律。	8	128
3		三维基础动画	学生通过《三维角色动画》课程学习，熟练掌握角色运动规律，熟练掌握三维动画电脑软件的操作并能够独立创作一定水准的三维动画短片。	4	64
4		三维角色动画	学生通过《三维基础动画》课程学习，掌握三维软件动画模块基础操作，掌握物体运动基本规律、运动表现，使学生初步实现生动演绎表达情节的能力。制作出能够表达自己构思的三维动画作品	4.5	72

序号	类别	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	二维方向	创意图形绘制	学生通过《创意图形绘制》课程学习，掌握矢量软件基础操作、矢量图形绘制技巧，掌握现代图形设计观念、创意策略、表达方式和造型规律，使学生掌握各类图形的特点并灵活应用。	4	72
2		动态图形设计	学生通过《动态图形设计》课程学习，了解 MG 动画的特点及表现形式，掌握 MG 动画的制作流程、制作软件以及插件的应用、图形动效、角色动效和自媒体开场动画的制作，培养学生动画原创能力。	8	128
3		二维动画设计	学生通过《二维动画设计》的学习，了解 Animate 动画的原理，不同的动画效果使用软件该如何制作，提高动画的制作效率。能使用软件的便捷方式，模拟动画镜头，在动画中表现动画运动规律。能够独立创作生动的二维动画短片。	4	72
4		原画设计	学生通过《原画设计》课程学习，掌握不同风格设计中的元素使用和色彩搭配；角色配饰技巧、游戏服装设计、气氛概念图绘画，使学生掌握游戏与影视商业运用中的主流风格类型的绘画技巧和流程。	4.5	72

3. 专业拓展课程

本专业按培养方向分为三维方向、二维方向，学生按专业兴趣选择一个方向进行学习。

本部分课程设置及要求见表 8 所示。

表 8 专业拓展课程要求

序号	类别	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
1	三维方向	世代高级建模 综合实训	学生通过《次世代高级建模综合实训》的学习，熟练掌握次世代	4.5	72

序号	类别	课程名称	主要教学内容与要求	学分	学时
			高级建模流程；能够烘焙高精度PBR贴图，对原画设计进行准确还原。掌握次世代高级建模流程及创意设计方法、表达方式和造型规律。		
2		角色表演动画	学生通过《角色表演动画》课程学习，掌握角色动作设计的依据，掌握分析角色情绪表现的方法，着重培养学生的创造性思维及艺术表达、表现能力，使学生具备可以运用三维角色表现脚本情节，表达角色情绪的能力。	4.5	72
3		动画项目综合实训	学生通过《三维动画项目综合实训》课程学习，掌握动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析。使学生形成系统性的、创造性的专业思维习惯和锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力。	6	96
1	二维方向	插画设计	学生通过《插画设计》课程学习，掌握不同风格插画差异和元素的运用、国潮古风插画设计、儿童插画设计、二次元风格插画，从而提升审美、自我风格的形成和培养。	4.5	72
2		设计综合实训	学生通过《概念设计综合实训》课程学习，能根据剧本信息设计出角色、场景、道具的设计图，使学生，熟悉动画项目所需要的技术技能及各技术指标在实际项目中的具体作用。	4.5	72
3		动画项目综合实训	学生通过《MG动画项目综合实训》课程学习，能根据文字剧本设计出丰富的画面效果及转场效果，通过各元素的综合设计，使学生熟练掌握MG动画项目所需要的技能点，并在实际项目中灵活作用。	6	96

(四) 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。在校内外进行认知实习、二维动画实训、三维建模实训、三维动画实训、影视动画项目制作实训等专项或综合实训；在动画、游戏、影视、广告等企业进行顶岗实习，严格执行《职业学校学生实习管理规定》。

（五）相关要求

学校应统筹安排各类课程设置，注重理论与实践一体化教学；应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、拓展课程或专题 讲座(活动), 并将有关内容融入专业课程教学；将创新创业教育融入专业课程教 学和相关实践性教学；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活 动和其他实践活动。

七、教学进程总体安排

总学时 2736 学时。每 16 学时折算 1 学分，不足 16 学时的折算 0.5 学分。顶岗实习累计时间一般为 6 个月。学时学分分配见表 9 所示。

（一）课程学时、学分分布表

表 9 课程学时、学分分布表

课程类别	必修					选修					合计
	公共基础必修	专业基础必修	专业核心必修	专业拓展必修	素质拓展必修	公共限选	公共任选	专业核心限选	专业拓展任选	素质拓展选修	
总课时	569	440	176	540	236	128	32	328	240	32	2720
理论课时	404	220	88	0	32	128	32	160	72	0	1136
实践课时	164	220	88	540	204	0	0	168	168	32	1584
学分	33	27.5	11	18	13	8	2	20.5	15	2	150
学分比例	22%	18.34%	7.33%	12%	8.67%	5.33%	1.33%	13.67%	10%	1.33%	100%
必修课\选修课总学分数统计	必修课学分数	102.5		必修课学分比例	68.33%	选修课学分数	47.5	选修课学分比例	31.67%		
理论学时数 及比例	1136	41.76%	实践学时数及比例	1584		58.23%	公共基础学时数及比例	43	28.67%		

（二）课程教学运行表，见附录

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业教学团队

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍职称、年龄结构合理。专业带头人具有高级职称，兼职教师应主要来自于行业企业。

专业教学团队要求：

- (1)有双专业带头人，其中 1 人为来自企业的工程技术人员或专家；
- (2)每门课程都有讲师及以上职称的教师担任课程负责人；
- (3)专业教师的数量和结构能满足专业办学规模，其中，实践教学中来自企业一线的兼职教师应占专业教师总数的 50%；
- (4)双师型教师占专业课教师的比例一般应不低于 60%；
- (5)聘请既有一定理论水平又有丰富实践经验的企业一线技术人员担任兼职教师、特聘教授等，建立一支稳定的具有执教能力的兼职教师队伍。建议专兼比达到 1：1，以改善师资队伍的知识结构和人员结构。聘请兼职教师承担本专业中实践性强的专业课程，建议承担学时比例达 50%。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有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的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

- (1)具有本专业或相关专业大学本科及以上学历；
- (2)具有良好的思想品德修养，遵守教师职业道德,为人师表，热爱关心生；
- (3)具备本专业教学需要的扎实的专业知识和专业实践技能，并能在教学过程中灵活运用，能承担专业基础课或专业核心课程中 2 门以上课程的教学，能主持应用技术项目的开发；
- (4)热爱教育事业，具有良好的师德风范，掌握教育科学，熟悉教育规律，具有课程开发和教学组织设计能力、教学研究能力；
- (5)熟悉所任教学专业与对应的产业、行业、企业、职业（岗位）、就业的相互依联程度，熟悉本行业的技术生产情况及发展趋势，能及时将企业各项新技术、新产品、新方法和企业管理新理念补充进课程。长期与 3 个以上大中型企业保持密切联系。近 3 年中应有不少于六个月的企业一线实践经历（工作不足 3 年的教师可适当放宽要求）。

3. 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外动漫行业、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实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本专业领域有一定的影响力。

4. 兼职教师

主要从动漫、游戏、影视等相关行业企业聘任，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。

(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-Fi 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

依托省虚拟现实协同创新中心，本专业现有校内实训室见表 10 所示，覆盖了动画项目生产全流程，能够满足课程教学及实训、项目生产、社会服务和自主创作需要。

表 10 校内实训室

序号	实训室名称	工位数量	设备资源及实训项目
1	VR 模型部	48	配有专用建模工作站、虚拟仿真交互大屏定位系统、数位板、投影仪等设备，可以进行模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学、培训、虚拟仿真学习、项目制作与开发、作品创作。
2	VR 开发部	43	配有专业图形工作站、各类型 VR 眼镜、定位器、投影仪等设备，可以进行教学、培训、虚拟仿真学习、项目制作与开发、作品创作。
3	动画实训室	80	配有专业图形工作站、电子教室、功放等设备，可以进行动画制作类课程的教学、培训、虚拟仿真学习、项目制作与开发、作品创作。
4	动作捕捉室	8	配有光学动作捕捉系统、多功能渲染工作站、后期特效工作站、动画工作站、资产服务器等设备，可以进行模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学、培训、项目制作、作品创作。
5	虚拟现实协同创新中心报告厅	30	配有高空救援、VR 自行车 1 套、极速风暴 1 套、虎豹骑 1 套、万向轮 1 套、虚拟仿真交互大屏定位系统、3D 扫描仪、3D 打印机、报告台、音响系统等设备，可以进行教学、培训、项目开发测试。
6	映像工作室	40	配有单反相机、全景摄像机、三脚架、闪光灯、录音话筒、静物台、摄影背景布等设备，可以进行摄影摄像等相关课程的教学、培训、项目拍摄与后期制作、作品创作。
7	VR 生产实训室	120	配有专业图形工作站、各类型 VR 眼镜、定位器、智慧屏幕等设备，可以进行模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的专业教学、培训、虚拟仿真学习、项目生产、作品创作。
8	二维手绘实训室	40	配有动画透写台、网络线拍系统、扫描仪、打孔器、定位尺、图形工作站、投影仪等设备，可以进行动画运动规律、二维动画、美术设计等相关课程的教学、培训、项目制作、作品创作。
9	专业画室	45	配有静物台、石膏道具、色彩静物、衬布、画架、写生灯、供水与排水设施、黑板等设备，可以进行设计基础、艺用解剖等相关课程的教学、培训、作品创作。

3. 校外实训基地

以“校企合作、优势互补、携手共赢、促进发展”为宗旨，建设动漫制作技术专业与**数字科技有限公司、*传媒有限公司、**科技有限公司、**文化传播有限公司、**影视、**动漫有限公司、**电视台等多家企事业单位，签订了合作协议，建立了稳定的校外实训基地。能够提供开展动漫制作技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全，创造了良好的实践教学环境，校内校外有机融合，合力培养“懂规范、会创意、精技能、能协作、求品质”的高素质技术技能人才。

4. 支持信息化教学方面

利用超星泛雅、中国大学慕课、国家教学资源库等大数据云平台，紧跟数字动画技术发展前沿，建设本专业在线学习系统。在线学习系统将课程标准、典型案例、微课、项目案例资源库、题库等数字化教学资源有机呈现，并实时更新。具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；教师能够开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）教学资源

1. 教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行企业业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，按照规范程序，严格选用国家和地方规划教材。同时，学校可适当开发针对性强的校本教学资源。

教材选用应对接动漫制作产业发展趋势和市场需求，选用充分反映产业最新发展的高职高专规划教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，课程内容对接职业标准和 1+X 认证标准。建议校企合作共同开发活页式、工作手册式新形态教材。

2. 图书文献配备要求

本专业相关图书文献配备，应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。主要包括美术设计、三维动画、二维动画、特效合成等技术类和案例类图书，以及相关专业学术期刊。

3. 数字资源配备要求

结合专业需要，开发和配备一批优质音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、网络课程等专业教学资源库，有效开展多种形式的信息化教学活动，激发学生学习兴趣，提高学习效果。

（四）教学方法

1. 公共基础课

要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业课

在条件允许的情况下进行小班化教学，以学生为中心，注重学生职业能力培养，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。

倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，积极推进在线课程在课程教学中的应用，实施课前自主学习、课中探讨学习和课后巩固学习的线上线下混合式教学模式，优化教学过程，提升学习效率。

3. 融通岗课赛证，推进三教改革

坚持学创合一、技能双修教学理念，融通港科赛证，促进三教改革，构建两场一课四融合。人才培养模式，打造适应社会人才需求的专业品牌，实现专业同企业岗位之间的对接。

（五）学习评价

1. 学分置换

鼓励学生积极进行创新创业，可以将其完成的课题研究、论文发表、专利获取、发明设计、竞赛获奖、职业资格证书获取、自主创业等成果按学校要求置换相应的课程学分。

2. 考核方式

鼓励采用过程性考核，鼓励学生参加各类技能大赛、行业大赛，鼓励学生积极参加职业技能鉴定、考取职业资格证书，并根据学生的比赛获奖情况和职业资

格考试成绩折算成相应的课程期末成绩。同时鼓励学生在校期间利用课余时间在企业实践，以学生工作表现、完成的项目难易程度和企业评价作为考核依据，可折算成相应的课程期末成绩。

学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决实际问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。

(六) 质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业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。

完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，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。

1. 依据学院《关于 2020 级专业人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制（修）订及动态微调的规范流程，确保市场调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2. 依据学院相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评价、同行评价、学生评价等听课、评教、评学工作，明确校内评价指标包括：教学任务完成情况、教学（含考核）效果、教学改革与研究、学生专业技能和综合素质。

3. 依据学院建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，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，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4. 专业教研室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

（一）学业要求

1. 毕业前须修满 150 学分，其中公共限选课不少于 8 学分，公共选修课不少于 2 学分，素质拓展课程不少于 15 学分。

2. 参加规定的顶岗实习，参与实习过程管理，提交符合要求的实习鉴定、实习报告等材料，实习总评成绩合格。

（二）证书考取要求

1. 普通话水平测试二级乙等及以上证书。

2. 至少取得一个 1+X 职业技能等级证书。

证书名称	等级
游戏美术设计职业技能等级证书	中级
数字创意建模职业技能等级证书	中级
动画制作职业技能等级证书	中级

说明：根据二维、三维学习方向不同，自选一个 1+X 证书，等级不低于中级。根据国家职业教育政策变化，有关专业技能证书每年可以实施动态调整。

3. 其他要求

具有良好的思想品德，热爱祖国，拥护党的基本路线，坚持马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想理论体系，把社会主义核心价值观根植于思想和行动之中。

具有艰苦创业、爱岗敬业的职业素养，能够守法自律，具有正确的世界观、人生观、价值观，具有健全的心理和健康的体魄；具有较好的德、智、体、美、劳等基本素质。

十、附录

教学进程安排表。

附录：
教学进程表

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六		
公共基础课	道德修养与法律基础 1	122990101	必修	1.5	24	24	0	A	△	√							
	道德修养与法律基础 2	122990102	必修	1.5	24	24	0	A	△		√						
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 1	122990201	必修	2	32	32	0	A	△			√					
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 2	122990202	必修	2	32	32	0	A	△				√				
	形势与政策 1	122990301	必修	0	8	8	0	A			√					第 1-2 学期按每周 2 学时、4 周开课；第 3-4 学期，每周 4 节，安排 2 周，以讲座形式进行。	
	形势与政策 2	122990302	必修	0	8	8	0	A				√					
	形势与政策 3	122990303	必修	0	8	8	0	A					√				
	形势与政策	122990304	必修	1	8	8	0	A						√			
	大学英语 C1	108994001	必修	3	52	52	0	A	△	√							
	大学英语 C2	108994002	必修	3	52	52	0	A	△		√						
	大学体育与健康 1	108993001	必修	2	36	4	32	B	△	√							
	大学体育与健康 2	108993002	必修	2	36	4	32	B	△			√					
	大学体育与健康 3	108993003	必修	2	36	4	32	B	△				√				

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注		
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六				
	军事理论	122990707	必修	2	36	36	0	A	△	√									
	大学语文	108992108	必修	2	32	32	0	A	△		√								
	信息技术基础	109000001	必修	4	64	32	32	B	△	√									
	大学生职业发展与创业指导	109999901	必修	1	16	8	8	B	△	√									
	大学生就业指导与创业培训	109999902	必修	1	16	8	8	B					√						
	大学生心理健康教育	103990201	必修	2	32	28	4	B		√									
	信息技术素养训练	100990101	必修	1	16	0	16	C		√									
	小计			33	568	404	164												
公共限选课	艺术鉴赏与实践	107000013	限选	2	36	10	26	A					√						
	新中国史	122990403	限选	1	16	16	0	A				√							
	沟通与写作	108992301	限选	2	32	32	0	A					√					在校期间 每生至少 修满 8 学分	
	中华优秀传统文化	108992401	限选	2	32	32	0	A				√					线上授课		
	创业中的消费心理洞察	118000021	限选	1	16	16	0	A				√					线上授课		
	小计			8	128	128	0												
任公共选	影视鉴赏	108992204	选修	1	16	16	0	A										线上授课	在校期间每生至少

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六		
	书法鉴赏	108992205	选修	1	16	16	0	A								线上授课	修满 2 学分
	高等数学 I	108991061	选修	2	32	32	0	A	△								
	高等数学 II	108991071	选修	2	32	32	0	A	△								
	中华经典吟诵	108992402	选修	1	16	16	0	A								线上授课	
	国学经典	108992403	选修	1	16	16	0	A								线上授课	
	创新创业心理学	109000007	选修	1	16	16	0	A								线上授课	
	职业与创业胜任力	109000008	选修	1	16	16	0	A								线上授课	
	小计				2	32	32	0									
合计				43	728	564	164										
专业基础课	设计基础	N09000002	必修	4	64	32	32	B	△	√							
	摄影摄像与剪辑	109000004	必修	3.5	56	28	28	B			√						
	数字图形创意	109000005	必修	4	64	32	32	B			√						
	动画设计基础	109061001	必修	4	64	32	32	B	△	√							
	艺用解剖	109061009	必修	4	64	32	32	B			√						
	动画美术设计	109061003	必修	4	64	32	32	B	△			√					
	三维模型基础	109061004	必修	4	64	32	32	B	△			√					

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六		
合计				27.5	440	220	220										
专业核心课	共同必修课	动画运动规律★	109061002	必修	4	64	32	32	B	△		√					
		动画后期合成★	109061005	必修	4	64	32	32	B	△			√				
		故事板设计★	109061006	必修	3	48	24	24	B				√				
	小计				11	176	88	88									
	三维方向限选课	数字雕刻★	109063001	限选	4	64	32	32	B	△			√				
		次世代高级建模★	109063002	限选	8	128	64	64	B	△				√			
		三维基础动画★	109063003	限选	4	64	32	32	B	△			√				
		三维角色动画★	109063004	限选	4.5	72	32	40	B	△				√			
	小计				20.5	328	160	168									
	二维方向限选课	创意图形绘制★	209063005	限选	4	64	32	32	B	△			√				
		动态图形设计★	209063006	限选	8	128	64	64	B	△				√			
		二维动画设计★	209063007	限选	4	64	32	32	B	△			√				
		原画设计★	209063008	限选	4.5	72	32	40	B	△				√			
	小计				20.5	328	160	168									
合计				31.5	504	248	256										
拓展专业	三维次世代高级建模综合实训	209065001	限选	4.5	72	24	48	B						√		从两个培养方向中选择	

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注	
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六			
方向 限选课	角色表演动画	209065002	限选	4.5	72	24	48	B	△					√		个方向进行学习		
	项目综合实训	209065003	限选	6	96	24	72	B						√				
	小计				15	240	72	168										
	二维方向 限选课	插画设计	209065004	限选	4.5	72	24	48	B	△					√			
		概念设计综合实训	209065005	限选	4.5	72	24	48	B						√			
		MG 动画项目综合实训	209065006	限选	6	96	24	72	B						√			
	小计				15	240	72	168										
	共同 必修课	毕业实习	209000026	必修	18	540	0	540	C								√	
	小计				18	540	0	540										
	合计				33	780	72	708										
素质 拓展 课程	素质拓展 必修课	军训	203990002	必修	2	60	0	60	C		√							
		劳动教育 1	203990102	必修	1	16	0	16	C		√							
		劳动教育 2	203990103	必修	1	16	0	16	C			√						
		安全教育	203990401	必修	1	16	16	0	A		√					以线上学习、 报告、讲座等形 式开课。		
		入学教育	203990003	必修	0.5	8	8	0	A			√						

课程类别	课程名称	课程代码	课程性质	学分	教学学时分配			课程类型	考核方式	学期						授课方式	备注
					总学时	理论	实践			一	二	三	四	五	六		
	毕业教育	203990004	必修	0.5	8	8	0	A						√			
	动画企业项目综合实训 1	209065009	必修	1	16	0	16	C					√				
	动画企业项目综合实训 2	209065010	必修	1	16	0	16	C					√				
	综合实践 1	203991001	必修	3	48	0	48	C			√						
	学术科技与创新创业教育活动	209009301	必修	1	16	0	16	C				√					
	综合实践 2	203991002	必修	1	16	0	16	C						√			
小计				13	236	32	204										
	VR 全景摄影	209000032	选修	1	16	0	16	C		√							
	虚拟现实认知	209000033	选修	1	16	0	16	C			√						
	学术活动 1	209000034	选修	1	16	0	16	C				√					
	学术活动 2	209000034	选修	1	16	0	16	C					√				
	专业作品竞赛 1	209000036	选修	1	16	0	16	C					√				
	专业作品竞赛 2	209000037	选修	1	16	0	16	C						√			
小计				2	32	0	32										
合计				15	268	32	236										
总计				150	2720	1136	1584										

在校期间
每生至少
修满 2 学分

说明:

1. 专业核心课程在课程名称后以★标识；考试方式以△标识为考试，其余为考查。
2. 《形势与政策》在第 1-2 学期与《思想道德与法治》分段开课，按每周 2 学时、4 周开课；第 3-4 学期，每周 4 节，安排 2 周，以讲座形式进行，全校依次安排。
3. 公共限选课、公共任选课的部分课程利用智慧树、大学生慕课等平台进行线上形式开展教学和考核。
4. 《大学生心理健康教育》《军事理论》课部分学时采用线上形式开展教学，连同《信息技术素养训练》课程，需各专业根据开课部门的安排确定于第 1 或 2 学期开课，《大学语文》根据开课部门安排于第 2 或第 3 学期开课。
5. 《劳动教育 2》根据教务与科研处安排及各系实际于第 2 或 3 学期开设。
6. 《安全教育》《入学教育》《毕业教育》以线上学习、报告、讲座等形式开课。