

2023 级动漫制作技术专业人才培养方案

(三年制高职)

一、专业名称及代码

1.专业名称：动漫制作技术

2.专业代码：510215

二、入学要求

普通中学高中毕业生，职业中学、中专、技校毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

学制：三年

四、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）	主要岗位类别（或技术领域）			职业资格证 书或技能等 级证书举例
				主要职业 岗位	初始 岗位	发展 岗位	
电子与信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	广播、电 视和录音 制作业 (87)	广播、电 视、电影 和影视录 音制作人员 (4-13-02) (GBM143 02)工艺美 术与创意 设计专业 人员 (2-09-06) (GBM20 906)电影 电视制作 专业人员 (2-09-03)	主要职业 岗位	初始 岗位	发展 岗位	中级动画绘 制员、 高级动画绘 制员、 动画绘制 师、 高级动画绘 制师、 动画设计 师、 动漫设计 师、 摄影师、 剪辑师、 1+X 数字创 意建模职业 技能等级证 书
				核心岗位	动画制 作员 (4-13-0 2-02)	动画设计 人员 (2-09-06 -03)	
				辅助岗位	电影电 视摄影 师 (2-09-0 3-03)	剪辑师 (2-09-03 -06)	

五、培养目标和培养规格

（一）培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，能适应新时代动漫制作技术发展需要，具有较高的文化水平、良好的人文素养、职业道德、敬业精神和创新意识，掌握原画漫画设计、二维动画、视频处理、三维建模、三维灯光材质、三维角色动画、三维特效、影视后期处理等知识和技术技能，具备认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力，面向动漫行业、影视传媒行业领域，能够从事二维动画制作师、三维动画制作师、游戏美术设计师、影视后期特效制作师、摄影师等工作的高素质复合型技术技能人才。

（二）培养规格

1、素质要求

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观；具有深厚的爱国情感、遵纪守法和社会责任感；

（2）具有改革创新和国际竞争意识；

（3）具有较强的团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作；

（4）具有良好的身心和人文素养。具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；

（5）具有自我提升的学习能力，具有良好的生活、行为习惯和自我管理能力。

2、知识要求

（1）掌握计算机应用相关知识用及编写设计方案说明的基本能力；

（2）具备策划方案设计与绘制原画的能力；

（3）具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作能力；

（4）掌握动画设计与制作的相关知识；

（5）具备游戏美术元素造型制作和视频采集、影视编辑的相关知识；

（6）掌握 1+X 数字建模职业技能等级证书相关知识。

3、能力要求

（1）具备新知识与技能的学习能力；

（2）具备查找工程资料、文献等获取信息的能力；

- (3) 具备独立学习能力和解决问题能力；
- (4) 具备公共关系处理能力和劳动组织能力；
- (5) 具备与人沟通及团队合作的能力；
- (6) 具备数码照片艺术化处理的能力；
- (7) 具备三维建模的能力；
- (8) 具备原画和漫画绘制的能力；
- (9) 具备三维角色动画的能力。

六、人才培养模式

采取“校企双主体共同互动培养”模式，产学研协同育人，校企构建以成果为导向的双元双真、项目贯穿、课证融通、赛教融合、产学研结合的“五位一体”人才培养模式。

即“校企互动、工学结合、产教融合”2+0.5+0.5 的人才培养模式(在校 2 年+0.5 年校外合作企业实训基地实训+0.5 年企业顶岗实习)，如下图 1:

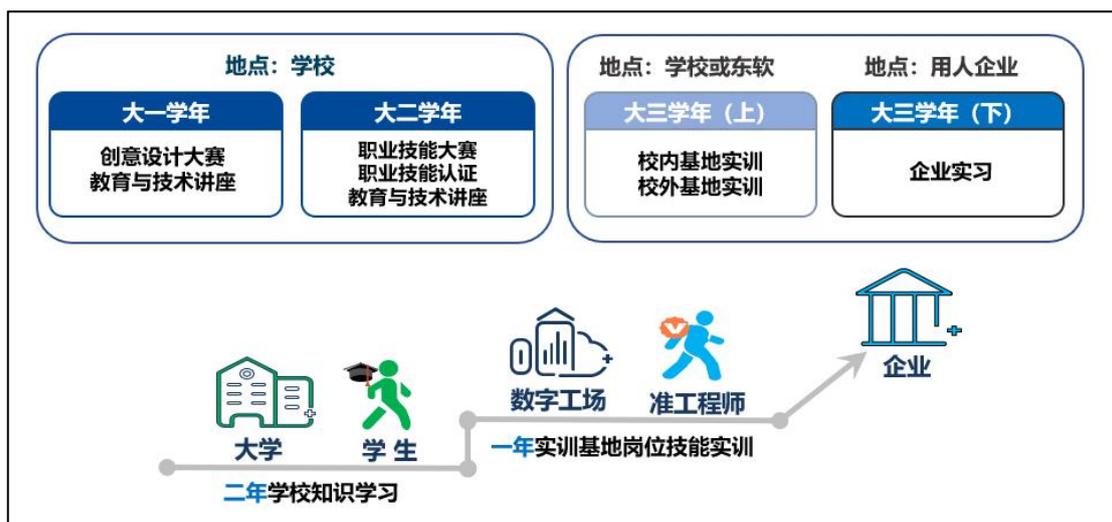


图 1 五位一体式人才培养模式示意图

第一、二学年在校内专业理论知识的学习，校内技能训练，在校内管理。第五学期部分实践性较强的课程去企业课程置换学习、技能强化训练提高，第六学期去顶岗实习，校外工学结合，这样校企互动，工学结合，双管齐下，实现学校与企业共同管理，理实一体化人才培养架构，蕴含了“工程教育理念和行业丰富工程实践经验相结合、人才培养标准与产业前沿应用人才需求相结合”。

七、课程设置与要求

(一) 职业岗位（群）工作分析

1. 职业岗位群及主要工作任务/过程

序号	职业岗位群	主要工作任务/过程
1	数字媒体艺术设计	01 音视频剪辑技术 02 影视制作与特技
2	动画设计	01 二维动画设计 02 三维动画设计

2. 典型工作任务与职业能力分析

序号	典型工作任务	行动领域（职业能力）	课程设置
1	音视频剪辑技术	01 具备视频的拍摄能力； 02 具备视频的剪辑、合成和后期处理能力。	数字音频处理 摄像与非线性编辑微
2	影视制作与特技	01 能够完成简单影视片头的设计与制作； 02 能够完成简单影视广告的设计与制作； 03 能够完成各类影视特效的制作； 04 能够进行视频模板的开发和应用。	三大构成 摄影摄像基础 动画剧本与分镜头设计 影视动画与特效 影视动画策划与编辑 课程实践
3	二维动画设计	01 进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案； 02 进行剧本分镜头设计； 03 进行项目的场景、角色、特效设计； 04 制订关键画设计和绘制标准，并指导实施； 05 进行人物及动画、游戏环境设计与制作； 06 开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品； 07 参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。	动画素描 人体结构 图形图像处理 动画原理与运动规律 动画剧本与分镜头设计 二维动画制作 二维动画短片制作课程实践
4	三维动画设计	01 能熟练操作三维软件进行角色、场景建模； 02 能够熟练操作三维软件对角色及场景进行材质贴图制作； 03 根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼	人体结构 三维动画基础 三维动画模型与贴图 三维动画动作设计 C4D 动画与特效 Zbrush 数字雕塑 三维动画短片制作课

		的设定，使其能在动画中执行相应的动作。 04 使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作； 05 能熟练操作三维软件进行三维特效制作； 06 能熟练操作三维软件对动画镜头进行灯光设置及渲染；	程实践
--	--	--	-----

(二) 课程体系结构

课程结构	课程设置	课程类型	课程性质	序号	课程名称				
公共基础课程	公共基础模块	公共基础课程	必修	1	思想道德与法治				
				2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论				
				3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论				
				4	形势与政策				
				5	体育与健康				
				6	军事理论				
				7	大学生心理健康教育				
				8	职业生涯规划与职业素养				
				9	就业与创业指导				
				10	创新创业基础				
				11	高等数学				
				12	大学英语				
				13	劳动教育				
		公共选修课程	公共选修课程	限选		14	党史国史		
						15	应用文写作		
						16	中华优秀传统文化		
						17	艺术与审美		
						18	应急救护		
				任选				19	反诈防骗教育
								20	人文艺术类课程
								21	社会认识类课程
								22	工具类课程
								23	科技素质类课程
								24	创新创业类课程
专业课程	专业技能	专业基础课程	必修	25	动画素描				

课程			26	人体结构
			27	摄影摄像基础
			28	三大构成
			29	图像合成与处理 (PS)
			30	图形处理 (AI)
	专业核心课程	必修	31	动画原理与运动规律
			32	▲三维动画模型与贴图(MAYA) (书证融通课程)
			33	数字音频处理
			34	新媒体影像编导
			35	影视特效合成技术
			36	▲二维动画制作 (An)
			37	1+X 职业技能考证
	专业拓展课程	限选	38	动画剧本与分镜头设计
			39	◆三维动特效制作
		任选	40	C4D 动画与特效
			41	三维动漫场景与角色设计
	集中实践课程	必修	42	军事技能
			43	社会实践 (含认识实习)
			44	毕业设计
			45	岗位实习
46			劳动实践	
47			毕业教育	
48			动画短片创作课程实践	
49			影视动画策划与编辑课程实践	
50			三维动画渲染与动画引擎课程实践	
51			综合素质实践	
52			企业集中实训	

(三) 课程内容要求

1、公共基础课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
1	思想道德与法治	1.知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把握社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。 2.能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。 3.素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生爱国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。	以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。	案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、案例教学法	48
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1.知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、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，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 2.能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。 3.素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。	马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、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产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。	讲授法、案例法、讨论法、视频展示法	32
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	1.知识目标：帮助学生了解习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 2.能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。 3.素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。	习近平新时代中国特色社会主义思想产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。	线上线下结合方式	48

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
4	大学生体育与健康	<p>体育课程是大学生以身体练习为主要手段,通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程,达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程;</p> <p>1.身心健康目标:增强学生体质,促进学生的身心健康和谐发展,养成积极乐观的生活态度,形成健康的生活方式,具有健康的体魄;</p> <p>2.运动技能目标:熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法;能有序的、科学的进行体育锻炼,并掌握处理运动损伤的方法;</p> <p>3.终身体育目标:积极参与各种体育活动,基本养成自觉锻炼身体的习惯,形成终身体育的意识,能够具有一定的体育文化欣赏能力。</p>	<p>主要内容有体育与健康基本理论知识、大学体育、运动竞赛、体育锻炼和体质评价等。</p> <p>1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核;</p> <p>2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等;</p> <p>3、学生体质健康标准测评。</p> <p>充分反映和体现教育部、国家体育总局制定的《学生体质健康标准(试行方案)》的内容和要求。</p>	<p>讲授、项目教学、分层教学,专项考核。</p>	108
5	大学英语	<p>本课程是全面贯彻党的教育方针,培育和践行社会主义核心价值观,落实立德树人根本任务,在中等职业学校和普通高中教育的基础上,进一步促进学生英语学科核心素养的发展,培养具有中国情怀、国际视野,能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。通过本课程学习,学生应该能够达到课程标准所设定的职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升、自主学习完善四项学科核心素养的发展目标。</p>	<p>以职业需求为主线开发和构建教学内容体系,以英语学科核心素养为核心,培养英语综合应用能力,巩固语言知识和提高语言技能;通过开设行业英语激发学生的学习兴趣与动力,提高就业竞争力,为将来走上工作岗位准备必要的职场英语交际能力,即可以用英语完成常规职场环境下基本的涉外沟通任务,用英语处理与未来职业相关的业务能力,并为今后进一步学习和工作过程中所需要的英语打好基础。在此基础上,逐步形成良好的英语学习习惯,培养自学能力,积累必要的跨文化交际知识和培养基本的跨文化交际能力。</p>	<p>根据不同专业的特点,以学生的职业需求和发展为依据,融合课程思政元素,制定不同培养规格的教学要求,坚持工作环境和教学情境相结合、工作流程和教学内容相结合的教学模式,采用理论教学(教室)+实践教学(实际情景)的教学方式。在教学方法和手段上通过任务驱动、项目驱动和交际法等围绕学生组织教学、开展线上线下混合式教学活动。</p>	128

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
6	高等数学	通过本课程的学习,使学生能运用数学中的微积分学、微分方程、概率论与数理统计、线性规划等相关的基本思想方法解决实际学习和工作出现的问题,培养学生的职业技能。提供学生特有的运算符号和逻辑系统,使学生具有数学领域的语言系统;提供学生认识事物数量、数形关系及转换的方法和思维的策略,使学生具有数学的头脑。引导学生思考,提升思维品质,提高学生的认知能力、想象能力、判断能力、创新创造能力等,为未来可持续发展夯实基础。	本课程主要包括微积分、线性代数、线性规划、概率统计等方面的内容,以专业及岗位需求确定教学内容,选择内容组合模块,制定并动态调整贴合实际的差异化课程教学方案。在教学中,以知识教学为载体,突出数学思想和方法,着力提高学生数学素质和思维能力。选取每章知识点所涉及的典型数学思想与方法加以叙述,例举该思想或方法在实际问题中的典型案例,使学生深入体会常用数学思想方法,提高思维能力和数学素养。	在课堂教学过程中,采用多媒体课件与板书相结合的教学手段既有利于提高课堂教学效率。运用网络教学平台有效地辅助教学,要求教师建立班课,通过超星平台,实现课前推送学习资源,让学生提前学习相关内容,课上展开头脑风暴、讨论、问卷调查等课堂活动,课后布置作业及小测。最后,期末导出后台数据作为学生过程性考核的依据。	64
7	大学生心理健康教育	使大学生能够关注自我及他人的心理健康,树立起维护心理健康的意识,学会和掌握心理调节的方法,解决成长过程中遇到的各种问题,有效预防大学生心理疾病和心理危机的发生,提升大学生的心理素质,促进大学生的全面发展和健康成长	主要内容为大学生自我认知、人际交往、挫折应对、情绪调控、个性完善,学会学习,恋爱认知和职业规划等。针对学生的认知规律和心理特点,采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式,有针对性地讲授心理健康知识,开展辅导或咨询活动,突出实践与体验。	采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式。	32
8	形势与政策	本课程通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育,帮助学生及时了解和正确对待国内外重大时事,引导学生牢固树立“四个意识”,坚定“四个自信”,增强大学生执行党和政府各项重大路线、方针和政策的自觉性和责任感。	本课程主要内容通过讲授全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个方向的相关专题,帮助学生深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、精神实质、实践要求。教学要求主要是通过教师专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	采用课堂讲授、线上授课、线下专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	40

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
9	军事理论	军事理论课程以国防教育为主线，通过军事课教学，使大学生掌握基本军事理论知识，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。	中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备、共同条令教育与训练、轻武器射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等。 教学要求：增强国防观念，强化学生关心国防，热爱国防，自觉参加和支持国防建设观念；明确我军的性质、任务和军队建设的指导思想，树立科学的战争观和方法论；牢固树立“科学技术是第一生产力”的观点，激发学生开展技术创新的热情；树立为国防建设服务的思想；养成坚定地爱国主义精神。	可采用课堂授课、网络平台、系列讲座形式开设、社会实践等方式	36
10	大学生职业生涯规划与职业素养	通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，促使学生能理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。	本课程既有知识的传授，也有技能的培养，还有态度、观念的转变，是集理论课、实务课和经验课为一体的综合课程。	采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论等方法。	16
11	就业与创业指导	引导学生掌握职业生涯发展的基本理论和方法，促使大学生理性规划自身发展，在学习过程中自觉提高就业能力和生涯管理能力，有效促进大学生求职择业与自主创业。	本课程坚持“校企合作、产学研结合”，强化“学校、行业、人社”三者相互融合的理念，从“大学生、用人单位、人才机构、高等院校”四个角度出发，理论体系系统化，将课程结构以模块化、主题式安排，包括 8 大模块，22 个主题。	采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、见习参观等方法。	16
12	创新创业基础	以培养学生的创新思维和方法培养核心、以创新实践过程为载体，激发学生创新意识、培养学生创新思维和方法、了解创新实践流程、养成创新习惯，进而全面提升大学生创新六大素养为主要课程目标，为大学生创业提供全面指导，帮助大学生培养创业意识和创新创业能力。为有志于创业的大学生提供平台支持，让大学生在最短的时间内最大限度地延展人生的宽度和广度。	本课程遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合，经验传授与创业实践相结合，紧密结合现阶段社会发展形势和当代大学创业的现状，结合大学生创业的真实案例，为大学生的创业提供全面的指导和大学生的创业进行全面的定位和分析，以提高大学生的创业能力。	采用头脑风暴、小组讨论、角色体验等教学方式，利用翻转课堂模式，线上线下学习相结合。	32

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
13	应用文写作	<p>高职大学生写作能力主要是指针对专业、工作、生活需要的各种写作实践。以普通中学学生已基本具备的写作知识和写作能力为起点,提高学生对写作材料的搜集、处理能力,进一步拓展学生写作理论知识以提高学生的写作能力,强化思维训练,让学生理解并掌握书面表达的主要特征和表达方式与技巧,加强主体的思想素养与写作技能训练。</p>	<p>让学生了解常用应用文文种的种类、写作结构和写作要求,通过对常用文书的摹写实践和写作语言的训练,掌握不同文体的行文规则,加深对理论的认识,满足学生将来职业生涯和日常生活、学习的需要。</p>	<p>坚持以学生发展为中心的教育思想,立足学生语文学习的实际状况,开发学生的语文潜能,使学生具备从事职业生涯“必需、够用”的语文能力。</p>	16
14	劳动教育	<p>注重围绕创新创业,结合专业积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等,重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用,创造性地解决实际问题,使学生增强诚实劳动意识,积累职业经验,提升就业创业能力,树立正确择业观。注重培育公共服务意识,使学生具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。</p>	<p>开展劳动教育,其中劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动安全及法规等专题教育。明确教学目标、活动设计、工具使用、考核评价等劳动教育要求。</p>	<p>采用分散与集中方式,线上学习与线下讲座方式,组织学生走向社会、以校内外劳动锻炼为主。组织开展劳动技能和劳动成果展示、劳动竞赛等活动。学生参加家务活动和掌握生活技能方式。支持学生深入劳动教育基地、城乡社区、福利院和公共场所等参加志愿者服务,开展公益劳动,参与社区治理。</p>	16
15	艺术与审美	<p>知识目标: 1.明确不同门类艺术的语言要素与特点。2.明确不同门类艺术所具有的审美特征。3.积累中外经典艺术名作素材,了解最新艺术创作成果,完善个人知识结构体系。</p> <p>能力目标: 1.能在艺术欣赏实践中,保持正确的审美态度。 2.能用各类艺术的欣赏方法去欣赏各类艺术作品。 3.能发展个人形象思维,培养自主创新精神和实践能力,提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力,促进德智体美全面和谐发展。</p> <p>素质目标: 1.通过鉴赏中外优秀艺术作品,挖掘艺术作品内涵,领略不同艺术门类独特的艺术魅力等,树立正确的审美观念,培养高雅的审美品位,尊重多元文化,提高人文素养。2.保持积极进取、乐观向上的生活态度,具备脚踏实地、善于学习的品格。3.发扬团队合作精神,养成善于与人交流和合作的作风,积极参与与工作项目实施,并发挥重要作用。</p>	<p>通过明确不同门类艺术的语言要素与特点,所具有的审美特征,积累中外经典艺术名作素材,了解最新艺术创作成果,完善个人知识结构体系。通过鉴赏中外优秀艺术作品,挖掘艺术作品内涵,领略不同艺术门类独特的艺术魅力等,树立正确的审美观念,培养高雅的审美品位,尊重多元文化,提高人文素养。</p>	<p>线上线下结合方式</p>	32

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
16	中华优秀传统文化	<p>知识目标: 要求学生比较系统地熟悉中华先民创造出的历史悠久、成就灿烂的文化, 以补充学生知识链条的缺失, 使学生形成合理的知识结构; 正确分析传统文化与现代化文明的渊源, 提高自身文化创新的信心和本领; 懂得中国传统文化发展的大势, 领悟中国文化主体精神。</p> <p>能力目标: 要求学生能够懂得中国传统文化的发展历史, 认识中国传统文化发展的趋势和规律, 具备从文化角度分析问题和批判继承中国传统文化的能力; 学生能够对中国文化和世界文化进行比较, 具备全人类文化的眼光来看待各种文化现象的能力。</p> <p>素质目标: 使学生能正确认识与消化吸收中国传统文化中的优良传统, 提高学生的人文素质, 增强学生的民族自信心、自尊心、自豪感, 培养高尚的爱国主义情操。</p>	<p>学习传统文化中的哲学思想、中国文化中的教育制度、伦理道德思想、中国传统文化的民俗特色、传统文学、传统艺术、古代科技、医药养生、建筑、体育文化的发展与影响; 了解莆田妈祖文化的简介和精神。</p>	线上线下结合方式	16
17	党史国史	<p>要了解我们党和国家事业的来龙去脉, 汲取我们党和国家的历史经验, 正确了解党和国家历史上的重大事件和重要人物。增强励精图治、奋发图强的历史使命感和责任感, 为在 2020 年全面建成小康社会, 进而在 21 世纪中叶把我国建设成为富强民主文明和谐的社会主义现代化强国而努力奋斗。</p>	<p>了解党和国家历史上的重大事件和重要人物, 了解近代中国经历的屈辱历史, 汲取历史教训; 认真学习中央革命根据地和中华苏维埃共和国的历史; 要通过多种方式加大正面宣传教育; 加大正面宣传力度, 对中国人民和中华民族的优秀文化和光荣历史。</p>	<p>采用线上线下结合方式, 通过学校教育、理论研究、历史研究、影视作品、文学作品等多种方式, 加强爱国主义、集体主义、社会主义教育, 引导我国人民树立和坚持正确的历史观、民族观、国家观、文化观, 增强做中国人的骨气和底气。</p>	16
18	应急救护	<p>知识目标: 要求学生比较系统地熟悉救护新概念和生命链, 掌握现场急救的程序和原则; 熟悉肺、心、脑的关系以及现场徒手心肺复苏 CPR 意义、操作方法; 掌握终止 CPR 的时间、四个主要环节, 掌握急性气道梗阻的急救方法。</p> <p>能力目标: 要求学生能够通过实践训练, 具备一定现场徒手心肺复苏 CPR 操作能力。</p> <p>素质目标: 使学生能在实践活动中培养珍爱生命、关爱他人、服务社会的意识, 从而提升学生的社会责任感。</p>	<p>本课程以应急救护基本技能为探究对象, 以救护理论知识、心肺复苏等项目为重点教学内容, 通过教师教授、实物自主探究等方式, 了解相关常识以及掌握救护技能, 在实践活动中培养珍爱生命、关爱他人、服务社会的意识, 从而提升学生的社会责任感。</p>	<p>采用线上线下结合以及现场实践教学、小组讨论、角色体验等教学方式。</p>	8

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
19	反诈防骗教育	1.知识目标：帮助学生了解《反电信网络诈骗法》的具体要求，掌握各类电信网络诈骗的手法，增强反诈防骗的能力。 2.能力目标：使学生既懂得提高识假防骗能力，保护自己，免受不法侵害。同时不触犯法律底线，不沦为电信网络诈骗的帮凶，进入社会后也将是终生受益。 3.素质目标：有效推进在校大学生防范电信网络诈骗宣传和法律教育，增强在校大学生的法制观念，提高在校大学生识假防骗的能力和守法意识，进一步压降电信网络诈骗发案率。	本课程主要内容通过讲授网上办理贷款、游戏充值、网络刷单、网络兼职、冒充领导、冒充网购客服等高发的电信诈骗犯罪活动的套路和手段，强化学生对《反电信网络诈骗法》的掌握，使学生掌握反诈识骗技巧。同时根据打击治理防范电信网络诈骗形势政策变化，实时更新教学内容，确保课程紧跟时事、务实有效。	可采用课堂授课、网络平台、系列讲座形式开设、社会实践等方式。	16

2、专业课程

(1) 专业基础课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
1	动画素描	<p>知识目标： ①掌握基础素描的构图、比例、透视关系。为室内设计构图、布局打基础。</p> <p>能力目标： ①具备画面局部和整体的把控能力，对室内设计效果产生的作用。</p> <p>素质目标： ①科学理性的分析所描绘对象的结构，有效表现画面整体效果。培养学生观察、分析、思考、创新的精神。</p>	<p>项目 1: 石膏几何体形体结构练习</p> <p>项目 2: 静物结构练习</p> <p>项目 3: 线描</p>	引导学生正确认识画画在数字产品发展大势，引导学生投身国家数字领域战略布局，融合时代、爱国、敬业等元素	采用理实一体化、以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力	56
2	人体结构	<p>知识目标：①掌握动漫人体结构基本理论知识，动漫人体结构、动漫人体动态的绘画技法及步骤</p> <p>能力目标：①能准确使用动漫绘画工具，掌握结构的分析能力与塑造能力，掌握动漫人体结构造型特征，掌握动漫人体结构绘画方法步骤。</p> <p>素质目标：①培养学生的自主学习意识、独立分析、解决问题的意识、团队合作意识、良性竞争意识等职业素养，培养学生的自我表现、自我适应、自我发展能力与创作能力。</p>	<p>项目 1: 游戏人体绘画</p> <p>项目 2: 人体基础</p> <p>项目 3: 人体动态造型难点</p> <p>项目 4: 人体造型练习方法</p> <p>项目 5: 游戏角色概念设计方案</p> <p>项目 6: 作品欣赏</p>	强调学生树立 1+x 数字创意建模技能证的获得重要性，特别是建模数字化的基础的认知，强化动手操作技能训练和解决问题的能力，为今后实际工作打下一定的专业基础。	<p>(a) 演示法：教师运用实物、教具、图片等说明、印证所传授的知识(b)练习法：学生在教师的指导下，将知识运用于实践大量练习(c) 总结归纳法。将课堂的知识，进行归纳梳理，使之上升为理性知识以显示其规律性，便于学生思考、记忆。</p>	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
3	摄影摄像基础	<p>知识目标： ①能够摄影摄像的概述和成像原理②能够熟练使用相机进行拍摄③能够在摄影过程中体现构成、明暗和气氛</p> <p>能力目标： (1)运用摄影构拍摄具备美感、质感的照片②能够熟练运用各种光源进行拍摄</p> <p>素质目标： ①创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平②培养学生自我学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力③培养学生诚实、守信、按时交付作品的的时间观念</p>	<p>项目 1: 照相机 项目 2: 摄影构成 项目 3: 图片输出 项目 4: 摄影曝光与技巧 项目 5: 摄影用光 项目 6: 数码摄影与传统 项目 7:大、中幅面相机摄影</p>	培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平	灵活运用案例分析、分组讨论、角色扮演、启发引导等教学方法，引导学生积极思考、乐于实践，提高教、学效果。	56
4	三大构成	<p>知识目标： ①掌握现代构成设计的概念、分类及形式美法则②了解色彩的成因，并懂得用色彩进行色彩设计③了解立体构成中的形状包括哪些要素、立体构成中材料的种类，掌握立体构成的技法。</p> <p>能力目标： (1)能按照设计课题的要求，对设计课题进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计②能对设计项目进行版式设计，并进行符合设计主题的色彩设计</p> <p>素质目标： ①具有进行排版、色彩搭配时的逻辑思维能力②形成对设计作品检查评价、解决复杂问题的分析判断能力③具有完成大型设计项目时的团结协作精神</p>	<p>项目 1: 平面构成模块 项目 2: 色彩构成模块 项目 3: 立体构成模块</p>	培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平	采用“理实一体化”进行以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力。	56
5	图像合成技术 (Photoshop)	<p>知识目标： ①绘图和编辑工具的使用及图像的编辑和修改②掌握通道、蒙版、路径、动作面板的基础知识及应用③掌握滤镜的使用、图像印前的基本处理知识</p> <p>能力目标： ①平面素材的编辑能力②平面产品的设计与制作能力③平面产品的评价能力</p> <p>素质目标： ①有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力②具有较强的图像处理创意思维、艺术设计素质③具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商</p>	<p>项目 1: 影视 LOGO 设计与制作 项目 2: 页面版面设计与制作 项目 3: 影视艺术字设计与制作 项目 4: 图像的修饰、调整与合成</p>	培养学生独立观察、思考，分析问题和解决问题的能力。培养学生实事求是、严肃认真的科学态度和优良作风等职业道德和素养。	采用讲练结合，以练为主，及时考核，互动提高。在教学的具体实施过程中，应主要采取“启发—范例—创新—评价”的四环节教学法	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
6	图形设计 (AI)	<p>① 能力目标：使学生能够在学习本课程后达到熟练操作本软件及应用快捷方式的专业技能。</p> <p>② 知识目标：提高学生职业岗位适应能力，培养学生的创新精神，提高学生的审美能力，熟练掌握效果图的各种表现技法，能够灵活应对一些突发情况（如客户临时改变方案和要求），能分析、制作各类不同功能的室内外展示效果图及会展设计常见的效果图，通过“理论—实训—设计”教学模式的实施，掌握效果图制作整个流程。</p> <p>③ 素质目标：培养学生的沟通能力及团队协作精神，培养学生勇于创新、敬业乐业的工作作风，培养学生的质量意识、安全意识。</p>	<p>项目 1: Illustrator 基础知识</p> <p>项目 2: 路径图形制作、图层控制</p> <p>项目 3: 图形填色及艺术效果处理</p> <p>项目 4: 文字处理、图表、滤镜与效果</p> <p>项目 5: 辅助设计和打印输出</p>	<p>针对市场需求，以学生为本，选取循序渐进的典型工作项目“学习包”为载体构建学习情境，营造“易学乐学”的学习氛围，培养学生的专业能力、方法能力和社会能力。以学生为中心、工作过程为导向，采用小组化教学，融“教、学、做”为一体，培养学生的职业工作能力、团队协作能力和创新能力。保持课程的开放性，培养学生的可持续发展能力。</p>	<p>本课程所有学时在专业实训室中完成，实现教、学、做结合，理论与实践一体化。</p> <p>课程讲授方法为讲解工具和命令的操作，结合实例操作来进行理论知识的深入认识，再利用大量的上机训练来巩固和加深对操作方法的理解并提高熟练程度。</p>	56

(2) 专业核心课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
1	动画原理与运动规律	<p>知识目标： ①掌握动画的基本概念和理论②熟练运用制作动画的方法</p> <p>能力目标： (1)将动画的基本知识与技术运用于各项实际操作中②能规范熟练的进行各项基础操作</p> <p>素质目标： ①通过本课程的学习，加深对动画专业的认识，培养热爱动画专业，不断进取，刻苦学习的精神，形成专业理念②通过实践操作培养严谨求实、一丝不苟的认真态度③培养高度的责任心、团队合作精神，建立良好的人际关系</p>	<p>项目 1：人物常规的运动规律运</p> <p>项目 2：动物的运动规律</p> <p>项目 3：自然现象运动规律与特效制作技法</p> <p>项目 4：二维动画人物的运动规律</p> <p>项目 5：三维动画人物的运动规律</p>	<p>加深对动画专业的认识，培养热爱动画专业，不断进取，刻苦学习的精神，养严谨求实、一丝不苟的认真态度。</p>	<p>用生动的案例导入项目蕴含的核心技能，激发学生的学习兴趣，造就学生的成就动机。</p>	56
2	三维动画基础 (Maya)	<p>知识目标：①具备造型、材质、灯光、渲染、动画、特效的应用能力。</p> <p>能力目标： ①理解在 MAYA 软件中制作模型的特点以及类型、方式②写实人物、卡通人物、四足动物、场景制作、场景布局③理解人物、动物以及场景的质感特点并能够对模型分配 UV 绘制材质④理解 MAYA 中灯光的基本类型、布光方式以及不同环境下灯光的色调调节⑤能够制作人物角色骨骼绑定、四足动物骨骼绑定、权重以及表情设定</p> <p>素质目标： ①具有资料查询、文献检索等获取信息的能力②具有解析实际生活中实际问题的能力③具有较好的逻辑思维、创新能力④具有较强的计划、组织和协调能力⑤具有较强的口头与书面表达能力和人际沟通能力⑥具有认真、细致、严谨的职业能力。</p>	<p>项目 1：模型模块</p> <p>项目 2：材质、灯光、渲染模块</p> <p>项目 3：动画模块</p> <p>项目 4：动力学模块</p> <p>项目 5：综合实训项目</p>	<p>培养具有解析实际生活中实际问题的能力；具有较好的逻辑思维、创新能力；具有较强的计划、组织和协调能力</p>	<p>教学内容采用案例教学，实际项目任务分解的方式行进，扩散思维、创造性思维</p>	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
3	数字音频处理	<p>知识目标： ①熟悉动画声音制作的基本设备②掌握声音的叙事方法③掌握声音剪辑与合成的方法</p> <p>能力目标： ①录制与配音的能力②音频制作与合成的能力③录音调间的技能技巧和能力</p> <p>素质目标： ①视听思维能力②审美能力和分析、解决实际问题的能力③具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商</p>	<p>项目 1：动画音频技术</p> <p>项目 2：音频效果器技术</p> <p>项目 3：动画声音设计</p> <p>项目 4：动画拟音设计</p>	<p>学习科学探究方法，发展自主学习能力，养成良好的思维习惯和职业规范，培养学生理论联系实际和分析解决一般技术问题的能力，为继续学习以及从事与本专业有关的工程技术等工作打好基础。</p>	<p>采用项目驱动式教学方法，选取企业真实项目（或学生创新项目）为载体构建学习情境，培养学生的职业素养和技能。</p>	56
4	新媒体影像编导	<p>知识目标：①熟练进行新媒体素材采集，并对素材进行处理②能为影片添加转场、特技、字幕和音乐③根据作品的使用要求输出适当的视频格式；</p> <p>能力目标：①热爱新媒体影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神；②自学能力强，紧跟短视频技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法；③具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。</p> <p>素质目标： ①学会思考，作品中要有自己的构思和创意；②学会提问，教学中鼓励学生敢于提问，善于提问，培养学生的创造力和想象力，养成学生探究的习惯，不断提高独立解决问题的能力；③学会做事，从小项目做起，注重培养学生做成事、做好事和良好的团队协作能力。</p>	<p>项目 1：素材的采集、导入与管理</p> <p>项目 2：创建与编辑</p> <p>项目 3：使用转场</p> <p>项目 4：创建字幕</p> <p>项目 5：动画与效果</p> <p>项目 6：视频合成</p> <p>项目 7：音频混合</p> <p>项目 8：影片输出</p>	<p>提升了自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法</p>	<p>采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。</p>	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
5	影视特效合成技术	<p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、了解 After Effects 的特点及界面。 2、了解影视视频特效制作的原理。 3、掌握逐粒子动画的制作方法和应用。 4、掌握 AE 常见特效的制作方法和应用。 5、掌握色彩校正与抠像处理。 6、掌握扭曲与生成特效。 7、艺术类特效的制作方法和应用。 8、层与蒙版的制作方法和应用。 9、关键帧动画的制作方法和应用。 10、作品的渲染和输出。 <p>2.能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、让学生能够了解现代动画设计与制作的发展趋势。 2、让学生能够熟悉 After Effects 软件的操作应用。 3、让学生能够掌握片头的设计及制作。 4、让学生能够独立设计并制作简单特效。 5、让学生能够独立设计并制作复杂特效。 6、让学生能够与客户进行沟通，制定满足客户需求策划方案。 7、让学生能够在动漫企业动画片制作团队中承担基础性的工作。 8、让学生能够具有团队协作能力和创新能力。 9、掌握后期合成、特效处理能力。 10、掌握视频编辑能力。 	<p>项目 1: After Effects 基本操作</p> <p>项目 2: 色彩调整效果</p> <p>项目 3: 风格化艺术效果</p> <p>项目 4: 转场过渡效果</p> <p>项目 5: 变形扭曲效果</p> <p>项目 6: 光芒效果</p> <p>项目 7: 抠像效果</p> <p>项目 8: 模拟仿真效果</p>	提升了自学能力强,紧跟技术发展的最新动态,对工作中遇到的挫折和困难不畏惧,能够主动寻求解决总是的方法	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法,坚持学中做、做中学。	56
6	二维动画短片创作(An)	<p>知识目标: 使学生熟悉掌握动画短片创作的流程,熟悉各种类型动画的特点和制作方法。</p> <p>能力目标: 熟练掌握动画制作的基础技巧,从入门到熟练。</p>	<p>项目 1: 剧本编写</p> <p>项目 2: 动画美术风格设计</p> <p>项目 3: 动画分镜头设计</p> <p>项目 4: 二维动画模型设计</p> <p>项目 5: 动画后期制作</p>	提升了自学能力强,紧跟技术发展的最新动态,对工作中遇到的挫折和困难不畏惧,能够主动寻求解决总是的方法	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法,坚持学中做、做中学。	56

(3) 专业拓展课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业教育融合点	教学方法与手段	学时
1	动画剧本与分镜头设计	<p>知识目标： ①掌握剧本创作的基本概念与原理②掌握动画分镜知识③掌握原、动画工作知识④掌握原创动画剧本的构思能力。</p> <p>能力目标： ①动画剧本的理解与感悟能力②短剧本的原创能力③艺术鉴赏能力。</p> <p>素质目标： ①影视广告创意思维②养成团队协作精神与较好的沟通能力③有分析和解决问题的能力④具有好奇心和创造力。</p>	<p>项目 1: 动画剧作概论 项目 2: 人物塑造 项目 3: 故事情节 项目 4: 改编 项目 5: 影院动画 项目 6: 电视动画片剧本 项目 7: 动画短片</p>	<p>学习科学探究方法，发展自主学习能力，养成良好的思维习惯和职业规范，培养学生理论联系实际和分析解决一般技术问题的能力，为继续学习以及从事与本专业有关的工程技术等工作打好基础。</p>	<p>授课方式采用工作页的方式进行，突出学生主导地位的方式进行。</p>	56
2	三维动画特效设计	<p>知识目标： 1、了解三维动画特效的运作机制，使用构建基本的动漫人物。 2、学习摄像机组件与应用坐标系以及各个坐标系的转化。 3、了解三维动画场景元素动作原理，在符合现实的情况下，创作生动夸张的三维动画系列动作。 4、VR/AR 应用的实现等。</p>	<p>项目 1: 三维动画特效软件 Maya 的使用 项目 2: 三维动作场景制作 项目 3: 三维动画动作全景系列制作</p>	<p>提升了自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法</p>	<p>采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。</p>	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业教育融合点	教学方法与手段	学时
3	C4D 动画与特效	<p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.掌握 C4D 软件的基本操作方法。 2.掌握模型制作的基本知识（参数化对象建模、样条线及 NURBS 建模、造型工具建模）。 3.掌握灯光的基本知识（灯光类型、参数、应用技巧）。 4.掌握材质的基本应用（材质类型、编辑器、纹理标签、常见材质）。 5.掌握动画与摄像机应用。 6.掌握运动图形基本应用（效果器、克隆、运动样条、文本）。 7.学会利用综合制作视觉特效作品。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能进行三维动画视觉特效设计策划。 2.能准确理解项目需求，制定视觉风格，进行视觉效果设计。 3.能具备较好的设计基础，对视频色彩、画面、创意等有较好的把握。 4.能高效率进行视觉特效设计，给予导演、制片人等专业意见。 5.能配合项目实施后期的内容特效处理和栏目包装。 	<p>项目 1: 毛发系统</p> <p>项目 2: 高级渲染模块</p> <p>项目 3: 三维纹理绘画</p> <p>项目 4: CINEBENCH</p> <p>项目 5: Dynamics:</p> <p>项目 6: MOCCA:骨架系统</p>	<p>提升了自学能力强,紧跟技术发展的最新动态,对工作中遇到的挫折和困难不畏惧,能够主动寻求解决总是的方法</p>	<p>采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法,坚持学中做、做中学。</p>	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业教育融合点	教学方法与手段	学时
4	三维动画场景与角色设计	<p>知识目标：①雕刻工具的使用，笔刷个功能和自制②Z球的使用，自适用蒙皮和统一蒙皮③三维动漫场景创意与策划 ④三维动漫角色策划与设计</p> <p>能力目标：①较强的造型能力，对三维人体、场景等结构有一定的认识和积累②有创新能力，能根据不同设计元素的结构皮肤机理特点创作新奇的动漫角色③能制作次时代高精游戏模型、影视场景模型。</p> <p>素质目标：①较强的手绘能力和造型能力②善于观察，热爱生活，从现实生活中提取材质素材和材质灵感③较好的团队合作精神和素质</p>	<p>项目 1：塑造动漫角色皮肤机理</p> <p>项目 2：撰写动漫场景设计方案</p> <p>项目 3：ZBrush 与 3ds max 模型互倒和深入雕刻</p> <p>项目 4：动漫角色的设计与制作</p> <p>项目 5：高精模型的底模拓扑</p> <p>项目 6：三维动漫场景角色融合项目制作</p>	<p>善于观察，热爱生活，从现实生活中提取材质素材和材质灵感；较好的团队合作精神和素质</p>	<p>采用案例教学法、视频教学法、项目教学法、课外实践法和到企业参观等多种教学方法。</p>	56

(4) 集中实践课程

序号	集中实践性教学课程名称	学期	周数	技能实训主要内容	实训形式	主要技能要求(或标准)	实践育人、劳动育人融合点	实训地点	考核方式	条件要求及保障
1	军事技能	1	3	学院管理制度和军事队列制式动作的训练(含入学教育)	军训实操	军事知识和掌握队列制式动作的训练	励志成才,增强国防意识与集体主义观念	校内	管理制度考试及军事训练考核	与部队进行协调
2	认识实习	1	1	企业参观、调研	观摩	了解专业概况激发学习兴趣,企业参观后完成小结撰写	培养学生严谨细心的工作态度	校内+校外	过程考核(见习报告)	校内实训基地和校外合作企业
3	岗位实习(含毕业设计(毕业论文))	5	24	论文写作规范、要求,理论和实践结合	项目实战	掌握论文写作要求,能够进行实践应用,做到理论与实际相结合	培养思想上的自立和独立	企业	结果考核	配备论文指导教师
4		6		学生到动漫制作技术相关企业进行毕业岗位实习	校外观摩、模拟实操、项目实战	对在校学习内容综合运用与实践,在企业现场能独立完成某一或某几个岗位的工作任务。	培养学生的工匠精神和职业素质	实习单位	过程结果考核(毕业实习鉴定)	各动漫相关单位、动漫资料、动漫规范图集、教材书籍等。教师通过网络、电话等多种方式进行指导、定期巡查现场,实习结束上交实习周记、实习总结、实习鉴定表、实习资料等。
7	二维动画短片创作	2	1周	1.动画艺术短片的风格设计; 2.动画艺术短片的分镜头脚本绘制; 3.动画艺术短片制作。	校内项目实战	1.掌握动画短片制作的方法; 2.具备创作能力; 3.具备科学的观察习惯;	重视创作能力的培养,为就业奠定基础	院内实训基地	动画短片验收	具有软件硬件和场所校内具有实训条件。

序号	集中实践性教学课程名称	学期	周数	技能实训主要内容	实训形式	主要技能要求(或标准)	实践育人、劳动育人融合点	实训地点	考核方式	条件要求及保障
8	影视动画策划与编辑	4	1周	1.掌握剧本创作的基本概念与原理 2.掌握动画分镜知识 3.掌握原、动画工作知识 4.掌握原创动画剧本的构思能力。 5. 能为影片添加转场、特技、字幕和音乐	校内模拟实操	1.动画剧本的理解与感悟能力 2.短剧本的原创能力 3.艺术鉴赏能力 4. 影片添加转场、特技	通过实践实训过程融入精益、规范、专注、敬业、创新的精神的提升。重视影片剪辑能力的培养，为考数字建模技能证奠定基础	院内实训基地	作品制作验收	具有软件硬件和场所校内具有实训条件。
9	三维动画短片制作	3/4	2周	1.理解在 MAYA 软件中制作模型的特点以及类型、方式 2.能够制作人物角色骨骼绑定、四足动物骨骼绑定、权重以及表情设定。 3.三维动画引擎的使用，场景、动作及交互。	校内项目实战	造型、材质、灯光、渲染、动画、特效、场景、交互的应用能力	重视建模能力的培养，为考数字建模技能证奠定基础	院内实训基地	动画作品验收	具有软件硬件和场所校内具有实训条件。

八、教学计划总体安排

(一) 教学进程安排表

2023 级动漫制作技术专业教学进程表（三年制高职）

课程 设置	课程 类型	课程 模块	课程 性质	课程 编码	序 号	课程名称	学 分 数	学时分配			各学期周学时分配						考核方式	承担单位	
								合计	讲 授	实 践	一	二	三	四	五	六			
											15	18	17	16	0	0			
公共 基础 课程	公共 基础 模块	公共 基础 课程	必修	110221002110	1	思想道德与法治	3	48	40	8	4						考试	马克思主义学院	
				110111002110	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4		2						考试	马克思主义学院
				1103X1001110	3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	44	4		2						考试	马克思主义学院
				1005X1002110	4	形势与政策	1	40	40	0	√	√	√	√	√	√		考查	马克思主义学院
				100611001110	5	大学生体育与健康	6	108	0	108	2	2	1	1				考试	基础教育学院
				120111002110	6	军事理论	2	36	36	0	√							考查	学工处
				120211001110	7	大学生心理健康教育	2	32	16	16	1							考查	学工处
				123041001110	8	职业生涯规划与职业素养	1	16	16	0	√							考查	学工处
				000521002110	9	就业与创业指导	1	16	14	2					√			考查	学工处
				100311001110	10	创新创业基础	2	32	24	8	1							考试	双创学院
				100411001110	11	高等数学	4	64	64	0	2	2						考试	基础教育学院
				1001X1001110	12	大学英语	8	128	96	32	4	4						考试	基础教育学院
				1204X1001110	13	劳动教育	1	16	16	0	√	√	√	√	√			考查	学工处
				小计							36	616	404	180	14	12	1	1	0
公共	限	1104X1002110	14	党史国史	1	16	16	0		√	√	√			考查	马克思主义学院			

		选修课程	选	1002X1001110	15	应用文写作	1	16	16	0			1			考查	基础教育学院		
				1006X1002110	16	中华优秀传统文化	1	16	8	8					1			考查	基础教育学院
				1009X1001110	17	艺术与审美	2	32	16	16					1			考查	基础教育学院
				1205X1001110	18	应急救护	1	8		8	√	√						考查	学工处
				1401X1001110	19	反诈防骗教育	1	16	14	2	1							考试	安全保卫处
				小计				6.5	104	70	34	1	0	2	1	0	0		
		任	选	0001X1001110	20	人文艺术类课程	2	24	16	8		√	√	√	√	√	考查	教务处	
				0002X1001110	21	社会认识类课程	2	24	16	8		√	√	√	√	√	考查	教务处	
				0003X1001110	22	工具类课程	2	24	16	8		√	√	√	√	√	考查	教务处	
				0004X1001110	23	科技素质类课程	2	24	16	8		√	√	√	√	√	考查	教务处	
				0006X1002110	24	创新创业类课程	2	24	16	8		√	√	√	√	√	考查	教务处	
				小计（至少选修 3 类，每类至少选修 1 门，至少 4.5 学分）				4.5	72	48	24	√	√	√	√				
		合计（至少选修 16 学分）				11	176	118	58	1	0	2	1	0	0				
		公共基础课程合计				47	792	522	238	15	12	3	2	0	0				
		专业课程	专业技能模块	专业基础课程	必修	020111232210	25	动画素描	3	56	24	32	4					考试	信息工程系
						020211232210	26	人体结构	3	56	24	32			4				考试
020311232210	27					摄影摄像基础	3	56	24	32		4					考试	信息工程系	
020411232210	28					三大构成	3	56	24	32	4						考试	信息工程系	
020511232210	29					图像合成与处理(PS)	3	56	24	32		4					考试	信息工程系	
020611232210	30					图形设计 (AI)	3	56	24	32		4					考试	东软	
小计				18	336	144	192	8	12	4									
专业核心课程	必修			020111232311	31	动画原理与运动规律	3	56	24	32			4				考试	信息工程系	
		020211232311	32	▲ 三维动画基础 (MAYA)(书证融通课程)	3	56	24	32			4				考试	东软			

			020311232311	33	数字音频处理	3	56	24	32			4			考试	东软		
			020411232311	34	新媒体影像编导	3	56	24	32				4			考试	信息系	
			020511232311	35	影视特效合成技术	3	56	24	32				4			考试	东软	
			020611232311	36	◆二维动画短片创作(An)	3	56	24	32		4					考试	信息系	
			020711232311	37	1+X 职业技能考证	3	56	24	32			4				考试	东软	
			小计（至少开设 2 门—3 门融入创新教育相关专业课程，并用“◆”标注专创融合课程，计 8 学分）					21	392	168	224	0	4	16	8	0	0	
		专业拓展课程	必修	020111232310	38	动画剧本与分镜头设计	3	56	24	32				4			考试	信息系
				020211232310	39	三维动画特效制作(Maya)	3	56	24	32				4			考试	东软
			选修	020111232320	40	C4D 动画与特效	3	56	24	32				4			考查	东软
				020111232320	41	三维动漫场景与角色设计	3	56	24	32				4			考查	东软
			小计					12	224	96	128				16			
		集中实践课程	必修	120711001110	42	军事技能	2	168		168	3 W						考查	学工处
				000211003110	43	社会实践（含认识实习）	1	26		26	1 W						考查	信息系
				000861001110 000311003110	44	毕业设计 岗位实习	4	104	0	104					4 W		考查	信息系
					45		20	520	0	520					20 W		考查	信息系企业
				1204X1001110	46	劳动实践	1	26		26	√	√	√	√	√		考查	学工处
				120861001110	47	毕业教育	1	26		26						√	考查	学工处
				020611233311	48	动画短片创作课程实践	1	26	6	20			1 w				考查	信息系
				020511233311	49	影视动画策划与编辑课程实践	1	26	6	20				1w			考查	信息系
020211233310	50			三维动画渲染与动画引擎课程实践	1	52		52			1 w	1w			考查	信息系		

				51	综合素质实践	1											
			020611222310	51	企业集中实训	16	416		416					16			东软
			小计			48	1390	12	1378	4		2	2	20	20		
			专业课程合计			99	2342	420	1922	8	16	20	24				
合计	课内周学时									23	28	23	26	0	0		
	总学分/总学时数					146	3102	942	2160								
备注：（1）标注“√”的课程，采用课堂授课、讲座、网络授课、专项活动等形式。（2）◆劳动要求除了实习、实训环节开展劳动外，还需要专门进行劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于 16 学时，可分散在各学年中。（3）“1+X”证书试点专业要用“▲”标注书证融通课程；立项“课程思政”课程要用“★”标注；创新创业教育相关专业课程用“◆”标注。																	

（二）课程学时比例

本专业课时总数为 3102 学时，其中课堂理论教学 906 学时，约占总学时 31%，实践教学 1990 学时，约占总学时 68.7%。

课程设置	课程模块	课程类型	课程性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
					讲授	实践	总学时	
公共基础课	公共基础模块	公共基础课程	必修	36	404	180	616	19.9%
		公共选修课程	限选+任选	11	118	58	176	5.7%
	小计			47	522	238	792	25.7%
专业课	专业技能模块	专业基础课程	必修	18	12	192	336	10.8%
		专业核心课程	必修	21	96	224	392	12.6%
		专业拓展课程	限选+任选	12	168	128	224	7.2%
		集中实践课程	必修	48	144	1378	1390	44.8%
	小计			99	420	1922	2342	74.3%
合计				146	942	2160	3102	100.00%

（三）教学计划安排（按周安排）

学年	学期	课堂教学	考试	入学教育、军训	劳动	集中性实训实习	岗位实习（含毕业设计）	毕业教育	假日及机动	小计
一	1	15	1	3	√	1			1	20
	2	18	1		√	0			1	20
二	3	17	1		√	1			1	20
	4	16	1		√	2			1	20
三	5	1	1		√	12	4		1	20
	6				√		20			20
合计		66	5	3	1	16	24		5	120

注：暑期社会实践不计入课堂教学周。

九、实施保障

（一）师资条件

1、本专业专任教师

动漫制作技术专业现有专任教师 8 人，其中高级职称 2 人，中级职称 5 人，初级职称 2 人。高级职称占主讲教师比例 25%；“双师”素质教师 8 人，占 100%；

具有行业企业生产一线工作经历的达 55%。专任教师中，高级考评员 3 人，考评员 5 人。荣获院教学成果奖三等奖 1 项；承担院级教研教改项目 2 项；承担大学生校外实践基地建设项目 1 项；负责省级精品资源共享课程 1 门，校级精品资源共享课程 2 门；专业教学团队编写校企合作教材 2 门。

表 1 专业师资情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	拟任课程	是否双师
1	蔡秀珍	196701	女	本科	学士	副教授	高级多媒体作品制作员、中级 1+X 数字建模考评员	动画运动规律	是
2	蔡海雄	198909	男	本科	硕士	助讲	中级 1+X 数字建模考评员	Maya 模型与渲染 微电影创作	是
3	林志鸿	197801	男	本科	学士	讲师	中级 1+X 数字建模考评员	3D Max 建模与渲染	是
4	陈 飞	198802	男	本科	学士	助讲	中级 1+X 数字建模讲师	动画短片创作	是
5	郑泛舟	198210	男	本科	硕士	讲师	中级企业网络安全防护职业技能等级证书	C4D 动画与特效	是
6	傅宏博	198906	男	研究生	硕士	讲师	中级 1+X 数字建模讲师	Photoshop	是
7	陈爱萍	198211	女	本科	硕士	讲师	中级企业网络安全防护职业技能等级证书	动画剧本与分镜头设计	是
8	李家鑫	199701	女	研究生	硕士	助讲	中级 1+x 证书考评员	动画素描	是

2、专业带头人

蔡秀珍，女，副教授，动漫制作技术专业带头人。从事动画及计算机教学和科研工作，主讲动画制作、动画运动规律、摄像及非线性编辑、数字音频及 C 语言程序设计等课程；主编校本教材 2 部；在国内中文核心期刊、本科学报、省级及以上刊物发表教育、教学研究论文近 20 篇；主持、参与校级及以上课题 3 余项；获得信息化课堂教学省级三等奖 1 项、指导学生参加省级技能竞赛获得二奖、三等奖；曾获省级三八红旗手、校级优秀教师、三八红旗手等荣誉称号。

3、本专业兼职教师

本专业校外兼职教师 10 人，专兼教师比例 1：1.7。均为具有本科及以上学历

历、高级及以上专业技术职称、在计算机动漫领域工作 5 年以上的从业经验、熟悉三维建模、动画制作流程的工程师、技师以及一线操作人员。并具备良好的语言表达能力，能够热心指导和关心学生，能够带领和指导学生完成教学任务。

表 2 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	余庆军	1973.9	男	博士	博士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	专业导引与生涯规划、增强现实技术
2	李浩渊	1982.2	男	博士	博士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	C4D 动画与特效
3	李树华	1971.1	男	研究生	硕士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画模型与渲染
4	李济宁	1977.11	男	研究生	硕士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	影视动画与特效
5	刚家林	1979.6	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	摄像与非线性编辑
6	赵伟	1978.11	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画引擎(1+X 数字创意建模中级考证)
7	徐静	1983.10	女	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	C4D 动画与特效
8	张明宝	1982.9	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	数字音频处理
9	王成	1983.4	男	学士	学士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维高级建模
10	李婷婷	1985.6	女	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画引擎(1+X 数字创意建模中级考证)

（二）教学设施

具有多媒体技术实训室、动漫制作实训室、交互设计实训室、摄影摄像实训室、原画实训室、高配机房等专业实训室，教学设施完全满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学、1+X 考证和学生自主学习需要。

1、校内实训条件

动漫制作技术专业拥有数字媒体实训室、动漫效果制作实训室、软件工程实训室和四个校外实训基地。

表 3 校内实训设备一览表

序号	实验（训）室名称	主要实验（训）设备	面积、主要实验（训）设备名称及台套数要求	工位数（个）
1	数字媒体实训室	工作站、画板	60 平方米、原画、三维动画、影视后期实训；电脑 50 及数字画板 40	50
2	动漫效果制作实训室	数码相机、摄像机、电脑等	60 平方米、三维动画、影视后期实训；电脑 60 及数码相机 3 台、摄像机 1 台	60
3	软件工程实训室	HP 计算机	100 平方米、三维动画、影视后期实训； 电脑 60	60

2、校外实训基地

动漫制作技术专业目前与东软教育科技集团、网龙普天教育科技有限公司、大姆哥动漫有限公司、厦门优芽教育科技有限公司等周边 10 多家知名企业建立校外实训基地，为企业员工培训、共同开发科研项目、共同开发实训教材等形式促进校企间深度合作，在办学体制创新、管理制度完善、运行机制改革进行探索、积极寻求适合本专业的发展途径。

表 4 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	东软教育科技集团	C4D、MAYA 三维动画项目、AE 影视后期制作	100
2	大姆哥有限公司	动漫角色建模	100
3	厦门优芽教育科技有限公司	动漫二维制作	100
4	网龙普天教育科技有限公司	VR 虚拟展示项目制作	100

（三）教学资源

学校图书馆具有丰富的专业图书资源和数字教学资源，每门课程有相应的教材或自编讲义，专业建设有教学资源库、超星平台上在线课程等能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

1、充分利用信息技术手段和网络教学资源（国家精品在线开放课程、中国大学慕课平台、省级在线开放课程）开展教学。

2、建议采取启发式、参与式、讨论式和探究式的教学方法，并且以学生为主，分层次、分小组进行教学，做到针对不同教学对象和教学内容灵活施教。教师要对教学成果进行评价和展示，以达到提高教学效果的目的。

3、结合爱课程、智慧职教、职教云等平台，实施线上线下混合式教学法，包括以下环节：课前：教师按照标准准备课前学习资源并在平台发布；教师线上指导学生完成课前线上资源学习、讨论，在此基础上，学生完成课前线上作业，教师记录学生线上学习难点。

课中：根据学生课前学习中的疑难点，教师有针对性地进行讲解，通过“课中讨论”、“头脑风暴”、“提问”、“测试”、“小组 PK”等方式帮助学生进一步掌握教学内容。

课后：教师发布课后学习任务，并线上回答学生疑问，与学生进行实时讨论。

4、促进书证融通。实施 1+X 证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学。

（五）学习评价

改革学生学业考核评价方式方法，实行多元评价。结合课程特点和实际条件组织实施竞赛活动、技能抽查、学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪调查等。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。评价采用笔试、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、厂商认证、技能竞赛等多种考核方式，根据课程的不同，采用其中一种或多种考核相合的方式进行评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，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。

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教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取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。

岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，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。

职业资格技能鉴定、厂商认证：本专业还引入了职业资格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评价依据。

技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

1、系部和合作企业应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进达成人才培养规格。

2、系部应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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。

4、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。

十、毕业要求

积极探索“1+X”证书制度试点，本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

- 1、修满 146 学分（其中：公共基础课程 47 学分，专业课程 99 学分）；
- 2、获得一本及以上与本专业相关的 1+X 职业资格证书或“行业上岗证”一个。
(数字创意建模) 该职业资格证可以替代一个专业群互选课学分。

十一、专业建设指导委员会论证意见

附件 1：专业人才培养方案审核意见表

附件 2：人才培养方案专业建设委员会论证意见表

附件 1:

专业人才培养方案审核意见表

系(院):

专业名称	动漫制作技术	专业代码	510215	使用年级	2023
制(修)订 主要参与人	姓名	职称/职务	工作年限	签名	
	李家鑫	动漫制作技术专业主任	3	李家鑫	
	张明宝	副教授、东软动画学院院长	19	张明宝	
	蔡秀珍	副教授	32	蔡秀珍	
专业主任审核 意见	<p>培养方向清晰明确,课程紧跟社会趋势,符合就业发展需求,在教学过程中带领学生考取职业资格证书,实现岗课证融通。</p> <p>专业主任签名: 李家鑫 2023年6月15日</p>				
系主任审核 意见	<p>同意</p> <p>系主任签名: 洪国士 2023年6月15日</p>				
专业建设委员会 审核意见	<p>同意</p> <p>委员会主任签名(盖章): 洪国士 2023年6月15日</p> 				
学院教学指导 委员会审核意 见	<p>同意</p> <p>委员会主任签名(盖章): 洪国士 2023年9月15日</p>  				

附件 2:

人才培养方案专业建设委员会论证意见表

论证专业名称: 动漫制作技术专业 论证时间: 2023 年 06 月 14 日

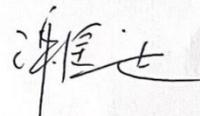
专业名称	动漫制作技术	专业代码	510215	适用年级	2023
专业建设委员会成员	姓名	职称/职务	工作单位	专业特长	签名
	谢金达	信息系主任	湄洲湾职业技术学院	计算机技术	
	张明宝	东软动画学院院长	大连东软教育科技集团有限公司	动画设计	
	陈峰震	信息系副主任	湄洲湾职业技术学院	物联网	
	蔡秀珍	副教授	湄洲湾职业技术学院	动画短片制作	
	李家鑫	动漫制作技术专业主任	湄洲湾职业技术学院	数字媒体设计	
	蔡海雄	讲师	湄洲湾职业技术学院	三维模型制作	
专业建设委员会意见	论证内容		论证意见 (特色、改进意见等)		
	1. 整体情况		1. 动漫制作技术专业培养目标明确, 课程结构和学分设置合理, 岗课证融通, 引进企业资源, 为教学提供保障; 2. 动漫制作技术专业开展企业实训, 模拟企业真实项目开展, 保障大学生毕业后能够零距离上岗, 强化人才培养与产业、行业、企业融合互动; 3. 在教学过程中创新课程体系设计, 实施教学改革, 深化创业实践, 促进专业能力提升和人文素质教育。根据就业岗位的市场需求和岗位要求, 确定人才培养目标; 4. 人才培养方案格式内容, 严格按照学校指导意见更改。		

2. 培养目标	本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，能适应新时代动漫制作技术发展需要，具有较高的文化水平、良好的人文素养、职业道德、敬业精神和创新意识，掌握二维动画、视频处理、三维建模、三维灯光材质、三维角色动画、三维特效、影视后期处理等知识和技术技能，具备认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力，面向动漫行业、影视传媒行业领域，能够从事二维三维动画制作师、游戏美术设计师、影视后期特效制作师等工作的高素质复合型技术技能人才。
3. 课程体系（此为论证重点）	1. 为了提升学生二维图像处理能力，适应 UI 设计岗位，增设图形设计 AI 软件作为专业基础课程。 2. 将数字音频处理课程改为数字配乐与特效，增加声音特效部分学习。 3. 紧跟视频创作趋势，将摄影与非线性编辑改为新媒体影响编导，提升学生短视频平台内容创作能力。 4. 适应三维软件迭代，删除 ZBRUSH 数字雕塑课程、三维动画动作设计。将三维拓展课程细化为三维动画特效制作和三维动漫场景与角色设计，学生在三维软件基础上增加动漫的创意与策略思维。
4. 专业特色	动漫制作技术专业目前与东软教育科技集团、网龙普天教育科技有限公司、大姆哥动漫有限公司、厦门优芽教育科技有限公司等周边 10 多家知名企业建立校外实训基地，为企业员工培训、共同开发科研项目、共同开发实训教材等形式促进校企深度合作，在办学体制创新、管理制度完善、运行机制改革进行探索、积极寻求适合本专业的发展途径。
5. 对该专业培养方案的其他建议和意见	培养方向清晰明确，课程紧跟社会趋势，符合就业发展需求，在教学过程中带领学生考取职业资格证书，实现岗课证融通。

论证结论：

- 通过论证
- 适当修改，通过论证
- 修改后重新论证

专业建设委员会主任签名：



2023 年 6 月 15 日