



烟台工程职业技术学院

Yantai Engineering & Technology College

动漫制作技术专业人才培养方案

专业代码：510215

专业负责人：丛艺菲

系主任：张春霞

烟台工程职业技术学院

二〇二二年八月二十日

动漫制作技术专业建设指导委员会

专业建设指导委员会成员

序号	姓名	职称	委员会职务	工作单位	职务	电话
1	张春霞	副教授	主任	烟台工程职业技术学院	书记/主任	18660518867
2	陈雁宾	高级动画师	委员	山东世博动漫公司	总经理	15605312622
3	周维华	副教授	副主任	烟台工程职业技术学院	系副主任	15854547811
4	丛艺菲	副教授	委员	烟台工程职业技术学院	教研室副主任	13697860088
5	孙振	高级管理师	委员	青岛西发科技有限公司	运营总监	13589221763
6	于星海	高级影视特效师	委员	烟台时光坐标教育咨询	教育总监	13864549256
7	刘田军	高级平面设计师	委员	烟台新印象动漫设计有限公司	总经理	13054590000
8	宋庆鑫	高级二维动画设计师	委员	烟台市蓝文文化传媒有限公司	导演	18660531213
9	石奇闯	高级影视特效师	委员	青岛跨海科技股份有限公司	总经理	18766218966
10	郭磊	教授	委员	鲁东大学	艺术学院院长	13515355600
10	李威 (毕业生代表)	策划原画师	委员	无锡好易科技有限公司	副总经理	15552449927

目 录

一、专业名称	1
二、专业代码	1
三、招生对象	1
四、学制与学历	1
五、职业面向及职业能力要求	1
(一) 职业面向	1
(二) 典型工作任务及其工作过程	7
六、培养目标与培养规格	9
(一) 培养目标	9
(二) 培养规格	9
七、毕业要求	133
八、毕业要求指标点	133
九、专业课程体系	136
十、教学时间安排及课时建议	223
十一、课程设置及要求	28
(一) 平台课程	28
(二) 模块课程	361
(三) 实践教学体系	46
(四) 创新创业体系	48
十二、实施保障	49
(一) 师资队伍	49

(二) 教学设施	51
(三) 教学资源	52
(四) 教学方法、手段与教学组织形式	484
(五) 学习评价	495
(六) 质量管理	56
十三、继续专业学习深造的途径	59

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称

动漫制作技术

二、专业代码

510215

三、招生对象

普通高招

自主招生

对口招生

注册入学

五年一贯

其他

四、学制与学历

学制：三年制

五年制

学历：高职

五、职业面向及职业能力要求

（一）职业面向

1. 职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类 1 (代码)	所属专业类 2 (代码)	对应行业 3 (代码)	主要职业类别 4(代 码)	主要岗位类别 5(或 技术领域)
电子信息大类 (61)	计算机 (6102)	软件和信息技术 服务(65)；广 播、电视、电影 和影视录音制作 业(87)	动画设计人员 (2-09-06-03)； 数字媒体艺术专业 人员(2-09-06-07)	插画设计人员；动画 设计制作人员、游戏 设计制作人员、后期 剪辑特效制作人员

表 2 职业技能（资格）证书或技能等级证书

序号	职业技能（资格）证书或技能等级证书名称	职业技能（资格）证书或技能等级证书等级	职业技能（资格）证书或技能等级证书认证时间	职业技能（资格）证书或技能等级证书颁证单位	备注
1	NCAD 动画设计师	高级	第四学期	工信部人才交流中心	
2	NCAD 影视后期制作师	高级	第四学期	工信部人才交流中心	
3	NCAD 三维动画设计	高级	第四学期	工信部人才交流中心	
4	1+X 动画设计师	初、中级	第四学期	中国动漫集团	
5	普通话水平测试等级证书	国家二级	第二学期	国家语委普通话与文字应用培训测试中心	

2. 可从事的岗位

表 3 岗位能力分析表

序号	岗位名称	岗位类别		岗位描述 1	岗位能力要求 2
		初始岗位	发展岗位		
1	文创设计师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. 与客户沟通； 2. 总策划或者策划管理，打造客户的专属创意； 3. 衍生品的设计与开发； 4. 负责品牌价值的提升； 5. 与公司其他部门协作，进行品牌推广。	1. 有较强的绘画基础和审美能力； 2. 能对主题设计进行创新创意； 3. 能对文化衍生品底蕴进行挖掘； 4. 能熟练运用图形图像处理软件如 Photoshop、Illustrator； 5. 根据公司需求，对品牌的创意推广。 6. 要求有良好的沟通能力以及团队协作能力

2	原画设计师助理	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 协助完成动画中角色动作表演、表情体态的原画设计，设计图能按要求 2. 完成图稿等资料并归类存档 3. 图稿有误时或技术人员提出修正要求时，及时更新宣传资料保证资料的正确和完整 4. 电脑操作基本知识 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备一定的美术功底和熟练的手绘技巧； 2. 能根据需求协助设计师完成游戏人物及场景的原画设计及绘制； 3. 能根据原画的效果，协助设计并制作相应的界面； 4. 能熟练运用绘画软件 Sai 等； 5. 要求有良好的沟通能力以及团队协作能力。
3	原画设计师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 独立完成动画中角色动作表演、表情体态的原画设计，设计图能按要求清晰表达结构、质感和色彩； 2. 完成场景原画创作，并能对项目场景中场景原画的总体风格，设计元素及色调的把握、风格的统一起到一定的作用； 3. 根据动画需求进行其他美术设计，如宣传页面、海报等； 4. 完成多种美术设计风格，作品富有想法、有创意。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有扎实的美术功底和熟练的手绘技巧； 2. 有色彩掌控能力、设计能力，对人物及场景的概念设计具有很好理解以及创作能力、手绘能力； 3. 能对文字有很好的理解能力，善于充分利用自己的想象力，把抽象的概念转化成有视觉感的画面，在设计概念中有自己统一的理念和风格； 4. 能对镜头摄影技巧有一定研究； 5. 能熟悉各种相关美术资源，对动画制作流程有一定了解； 6. 工作态度积极，具有良好的团队合作精神。
4	二维动画制作师助理	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据策划内容完成节目视频所需的人物、场景、元素设计； 2. 完成二维动画设计与制作； 3. 协助完成动画拍摄； 4. 完成上级交代的工作任务。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 手绘功底扎实、色彩感觉好、有创意 2. 能对动画设计有热情； 3. 能精通使用软件，如 AI、Animate、AE 等； 4. 工作认真负责，具备良好的沟通能力和团队合作精神，有较强的主动性； 5. 性格外向、有爱心、充满正能量； 6. 具备团队协作精神和项目时间管理意识。
5	二维动画制作师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成分镜头、原画添加中间画，生动体现动作及表情表演，准确把握动画 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的动画感觉和设计能力，能对人物的肢体、表情语言、节奏感均有敏感的理解

				<p>的整体节奏与表现风格；</p> <p>2. 根据动画的风格设定对动画进行修型、描线、上色；</p> <p>3. 完成各类风格二维动画项目制作，能够与平面、后期、程序人员良好地配合，完善动画设计与表现效果，并持续优化；</p> <p>4. 完成项目中的视觉、动态效果设计、UI 设计，把握项目的整体用户体验。</p>	<p>解能力，能够表现流畅、自然的动画效果；</p> <p>2. 能通过镜头运动、角色动画、表情动画和物体运动，对运动规律有过系统地学习和丰富的实践经验，能够通过运动的节奏和幅度准确表现诸如重量感、主动和被动、角色的情绪等动态细节；</p> <p>3. 能娴熟驾驭镜头，有良好的透视和镜头感，对镜头语言的组织力强，通过镜头的准确把握来表达情节，优秀的创意能力和良好的画面感；</p> <p>4. 具有良好的沟通能力和理解能力，能理解和解析剧本构架，准确把握剧本节奏，准确快速地实现导演的叙事意图；</p> <p>5. 具备较强的独立工作能力和团队协作能力。</p>
6	三维动画师助理	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>1. 完成各类人物及其他形象的模型制作，在 Maya 三维基础建模工作中，模型制作结构合理，能在合理的面数上使用模型来表现细节；</p> <p>2. 完成角色贴图、道具贴图、材质贴图的制作；</p> <p>3. 角色骨骼绑定；</p> <p>4. 自主完成基础道具的模型与渲染制作；</p> <p>5. 完成 PS 进行后期处理并完成三维模型到后期应用软件的导出。</p> <p>6. 完成道具模型建模工作中，道具模型制作结构合理，能在合理的面数上使用模型来表现细节，完成高精度道具模型贴图及渲染制作；</p> <p>7. 根据高级多边形技巧以及配合不同插件、PS 及行业主流贴图制作软件，并能快速完成高精度道具模</p>	<p>1. 具备角色造型能力，具有良好的审美能力及色彩感觉，具备出色的理解力和系统工作能力；</p> <p>2. 能熟练掌握和运用三维软件和 Photoshop 以及 AE；能够看懂模型制作的多维度图纸；</p> <p>3. 熟练掌握三维制作软件，全面了解模型与渲染工作流程；</p> <p>4. 了解 Maya 从建模到贴图材质渲染基本流程以及应用；</p> <p>5. 能对解剖学、人体结构知识有一定了解；</p> <p>6. 掌握影视、动画、游戏、VR 等行业制作要求；</p> <p>7. 熟练掌握基本 NURBS 建模技巧以及多边形建模技巧；</p> <p>8. 能有空间概念，能准确把握透视的结构比例；</p> <p>9. 具有创造性思维，较强的原创能力、学习理解能力、观察能力、沟通能力，具备较强的团队协作能力及抗压能力。</p>

				型贴图及渲染制作。	
7	三维动画师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>1. 根据设计的画面以故事的形式呈现，完成角色表演搭建舞台，为动画的画面营造气氛；</p> <p>2. 根据剧本要求，负责具体场景的创意、设计、绘制与修改，积极与团队配合完成项目；</p> <p>3. 完成场景中各个要素的建模及材质的贴图制作；</p> <p>4. 完成场景中所需要的烘托氛围的灯光制作；</p> <p>5. 配合完成行业内不同元素制作插件，完成场景中各种元素的制作；</p> <p>6. 最终完成高精度大场景的制作。</p> <p>7. 根据剧本完成人物、动物及其他角色的形象设计；</p> <p>8. 完成不同生物类角色模型、贴图材质、灯光渲染以及最终的合成。</p>	<p>1. 具备良好的手绘和空间感知能力，有较好的色感和构图能力，熟练掌握场景制作设计，完成影视级别场景模型及渲染的制作；</p> <p>2. 能掌握高精度大场景模型、贴图材质、灯光渲染以及合成的制作；</p> <p>3. 能熟练掌握 Maya 中不同场景模型及贴图渲染与合成制作；</p> <p>4. 能了解不同结构场景模型制作技巧；</p> <p>5. 能有空间概念，能准确把握场景设定及透视的结构比例；</p> <p>6. 具有创造性思维，较强的原创能力、学习理解能力、观察能力、沟通能力，具备较强的团队协作能力及抗压能力。</p>
8	影视后期剪辑师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>1. 协助完成微电影、企业宣传片、产品宣传片等剪辑和包装设计及制作；</p> <p>2. 根据电视语言，完成创意脚本或文案对动漫片进行制作、剪辑和编排，传达宣传诉求。</p>	<p>1. 能精通影视后期非线性编辑制作流程、视频剪辑工作，熟练掌握后期剪辑技术及相关软件，包括 (Final Cut Pro、Premiere、Edius、AE) 等；</p> <p>2. 能有良好的艺术修养和审美感觉、独特的视角，有良好的节奏感、镜头组织能力和音乐感觉；</p> <p>3. 能对影片的主题，节奏、色彩、镜头语言等方面有很好地驾驭能力和经验；</p> <p>4. 能熟悉视频制作流程，视频编辑和格式转换，剪辑技巧熟练，有自己的剪辑风格和对剪辑的理解，独立完成影片的后制作 (视频策划、脚本、剪辑、包装、音乐等)；</p> <p>5. 能工作认真负责，勤奋吃</p>

					苦、团队感强，思想乐观积极、工作善始善终； 6. 能了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》等相关法律。
9	影视特效合成师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. 完成整体无缝地将所有元素和图层，包含实拍素材和建模素材还有特效画面完美整合在镜头中； 2. 完成蓝屏/绿屏抠像，擦除； 3. 完成有特效镜头合成。 4. 根据特效、包装、合成等手段，独立或合作完成视频制作的后期合成。	1. 能掌握抠像、擦除等相关技巧； 2. 能对 AE、PR 等软件的合成类模块有了解，会各个软件的导入、输出等相关内容； 3. 能热爱影视行业，具有一定的自学能力，良好的合作沟通能力，强烈的责任感及团队意识，工作效率高，能够适应一定的工作压力； 4. 能熟悉影视包装制作流程； 5. 能了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》等相关法律。 6. 具备较强的独立工作能力和团队协作能力。
10	摄影摄像师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. 根据拍摄任务，制定详细的拍摄工作计划与时间安排； 2. 根据工作需要挑选合适的摄影设备； 3. 完成适当的拍摄角度，安放摄影设备； 4. 在完成拍摄任务的整个过程中，与拍摄小组的其他成员紧密协作； 5. 完成与被拍摄者沟通； 6. 完成对所拍摄的影像进行编辑处理。	1. 具有娴熟的摄影摄像技巧； 2. 掌握曝光和构图知识； 3. 能掌握一定的美学知识，具有一定的艺术修养； 4. 能具有创新思维，会捕捉摄影灵感，具备一定地用剧本和音乐扩充视觉想象的能力； 5. 能具有良好的职业素质和道德修养； 6. 具有亲近能力和沟通能力； 7. 能了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》等相关法律； 8. 能具备较强的独立工作能力和团队协作能力。

(二) 典型工作任务及其工作过程

表 4 典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴
----	---------------------	-------------------

序号	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴
1	文创设计与制作	<p>根据客户主管给定制作任务，与主管交流沟通，明确具体的任务要求。进行相关产品的市场调研，分析市场调研结果；手绘设计方案进行商讨与客户进行深入沟通，了解客户需求，分析文创项目，进行品牌定位；搜集设计素材充分整理后，充分理解设计构思，产品开发计划制定；尽可能提供精准的设计尺寸参考。运用平面设计软件对产品进行设计制作；后期设计成稿，进行仔细校对，保证项目时间节点顺利进行；产品打样、生产，按照合同交付设计文创成品整理文件档案进行存档；在工作过程中，逐渐养成文创设计师的职业技能和素质。</p> <p>工具与材料：铅笔、纸张、绘画笔 设备与资料：电脑、数位板、平面设计软件、设计图库 工作方法： 1. 根据客户需求设计开发文创形象 2. 团队合作，搜集素材 3. 确定最终设计方案 4. 使用软件精细制作</p>
2	原画设计与制作	<p>根据导演概述和文字剧本，充分理解角色设定，设计角色的动态效果图；设计角色的表情图，绘制角色关键动作的起始、转折和结束帧，创作场景原画，确定场景的正、侧、顶面效果图，根据影片整体艺术风格进行上色，统一色调；在工作过程中，逐渐养成原画设计师的职业技能和素质。</p> <p>工具与材料：铅笔、动画纸、透写台、数位板 设备与资料：电脑、绘图软件 工作方法： 1. 理解导演阐述和剧本，根据剧情设计角色的动作 2. 搜集素材 3. 表演动作，确定动作的起始帧 4. 根据剧本剧情设计场景效果图 5. 对草稿进行修型、描线、上色 6. 根据动画整体风格内容设计形象和场景</p>
3	二维动画设计与制作	<p>根据分镜头剧本，依据原画添加中间画，准确表现动作；对中间帧进行修型、描线；根据影片风格和原画的基本色调进行上色；制作逐帧动画和补间动画，进行细节调整，完善动画设计与表现效果。在工作过程中，逐渐养成二维动画制作师的职业技能和素质。</p> <p>工具与材料：铅笔、动画纸、透写台、数位板 材料与设备：电脑、绘图软件 工作方法： 1. 根据分镜头和原画，确定动作的中间帧 2. 绘制中间帧，进行修型、描线、上色 3. 制作补间动画</p>

序号	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴
		4. 完善细节
	三维动画制作	<p>根据对接的客户主管接受制作任务，明确具体的三维项目任务要求。进行相关产品市场的调研，分析市场调查结果，手绘设计稿进行可行性方案的推敲。与客服沟通，了解客户需求，阐述该产品或者角色形象设计的内容；搜集设计素材并整理后，充分理解设计构思；运用软件对图纸进行细致入微的3D表现；负责3D表现深化，包括设计方案中的模型、材质、灯光、综合参数以及方案设计阶段相关工作的完善，尽可能提供精确的物料尺寸参考数据，并协助设计单位进行制作说明；后期完稿，进行仔细校对，保证项目按照时间节点顺利进行；按照合同内容交付成品，并整理文件档案进行存档。</p> <p>工具与材料：铅笔、纸张、绘画笔。</p> <p>设备与资料：电脑、数位板、三维软件、设计素材。</p> <p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求进行产品或者角色形象的设计 2. 搜集设计素材 3. 确认最终的方案 4. 使用软件进行精细制作
	影视特效制作	<p>根据解读分镜头剧本，将素材（视频、图片、模型）等导入特效软件中，对素材进行一些基础编辑，包括剪辑、3D、运动、摄像机，安装和正版验证相关需要用到的特效插件，添加特效、设置特效、预渲染，后期制作人员进行最终产品合成，并提交设计总监和客户进行沟通、修改、确认并签字。</p> <p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具与设备：电脑、手绘板、相关软件。</p> <p>材料：动画素材，图片素材、声音素材</p> <p>资料：各类制作资料</p> <p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求制订剧本，规划分镜头 2. 利用互联网查阅相关资料 3. 使用单反相机拍摄照片

六、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以立德树人为根本，以德技并修为途径，培养“心中有礼、眼中有敬、言中有雅、行中有仪”的四有四美新职教君子

淑女，即具有良好的职业道德、工匠精神和人文素养，适应动漫、游戏及数字艺术相关行业发展需要，具有扎实的动漫设计理论基础、较强的动漫设计、游戏制作能力以及良好的团队合作意识，掌握前沿数字化制作技术，胜任各类动漫制作公司、游戏制作公司、动漫衍生行业、数字艺术行业需求的复合型、创新型高素质技术技能人才。

表 5 动漫制作技术专业培养目标

序号	具体内容
A	具有良好的思想政治素质，坚定的政治立场，热爱祖国
B	能够在动漫产品设计制作工作过程中，发挥有效地组织、协调和团队合作，解决在专业制作过程中，沟通、设计、实施的实际问题
C	能够从事动漫相关行业的专业技能或管理工作的综合素质与能力
D	能够通过有效学习手段不断更新自己的知识，提高动漫制作的能力，紧跟国内外相关领域新理论和新技术的发展
E	立足开发区，服务烟台市，辐射山东省，能够为山东省的文化创意产业发展做出贡献
F	能够遵礼守礼做文明代言人，遵守岗位规定，培养工匠之美、形象之美的高素质人才。

(二) 培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

1. 素质。

(1) 思想政治素质

学习马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的理论观点和思想方法，树立科学的世界观、人生观和价值观，树立正确的道德观、法制观和职业观，培育拥护中国共产党、热爱社会主义祖国、服务中国特色社会主义建设的理想信念，以培养合格的思想政治素质为核心，构建支撑高职大学生职业发展的综合素质。

（2）美育素质

能够通过专业培养提升学生的美育素质，正确引导学生的美学意识。通过校园礼仪培养学生的校园文明美，在实习实训中能够理解与学习岗位规范美，以专业的角度提升学生的审美、享美的能力，关注个性化、差异化，创造学生的创意作品美培养学生的工匠之美，并以教师职场形象美来感染学生，将美育教育贯穿人才培养全过程。

（3）职业素质

能正确择业与就业，具有良好的职业态度和职业道德修养；具有必备的基础理论知识和专业知识；具备较快适应生产、建设、管理、服务第一线岗位需要的实际工作能力，具有创业、立业精神。具有本专业所必备的职业道德、思想品质；具有基本的法律常识，熟悉动漫行业的法律法规以及相关政策。

（4）人文素养与科学素质

具有较为宽阔的视野，文理交融，具有一定的科学思维和科学精神，具备健康、高雅的审美情趣和正确的审美观点、较强的审美能力和文化修养，个性鲜明、学有所长。

（5）身体心理素质

具有一定的体育运动和生理卫生知识，养成良好的锻炼身体、讲究卫生的习惯，掌握一定的运动技能，达到国家规定的体育健康标准；具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系和团队精神、健全的人格品质。

2. 知识。

（1）知识结构

知识结构分为三部分：文化基础知识、专业基础知识、专业核心知识。

使学生在掌握一定的法律、法规和基本原理等文化基础知识之上，掌握动漫制作基础知识和动漫创作的理论，并在此基础上更深入地学习二维、三维动画设计与制作的方法，掌握后期视频编辑的基本方法及技术。

（2）职业能力

①职业通用能力

从事企业管理的能力、较强团队协作能力；能熟练使用计算机办公软件；较强的英语听说读写能力；运用辩证唯物主义基本观点及方法分析和解决问题能力。

②职业专门能力

具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能，能运用所学知识分析和解决实际问题的能力；具有本专业所必需动漫制作基础知识、动漫创作的理论知识；掌握计算机动漫设计与制作的方法。

③职业综合能力

计算机应用能力、动漫设计与创作能力、二维动漫创作能力、计算机动画设计制作能力、动画短片的设计创作能力、后期视频编辑能力、计算机网络动画设计制作能力、多媒体系统的开发能力、熟悉、掌握三维动画设计与制作的技术，具有多媒体系统开发的知识和技术；熟悉、掌握后期视频编辑的基本方法和技术。

④职业拓展能力

具有网页的设计与制作能力、原画绘制能力、影视录制和编

辑能力。

3. 能力。

包括对通用能力和专业技术技能等的培养规格要求。

其中通用能力一般包括口语和书面表达能力，解决实际问题的能力，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考、逻辑推理、信息加工能力等。

七、毕业要求

表 6 动漫制作技术专业毕业要求

序号	毕业能力要求	对应的培养目标
1	政治素养和职业规范：理想信念坚定，坚持社会主义核心价值观，具有坚定的政治立场，热爱祖国，具有专业素养和社会责任感，能够在动漫制作技术专业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行职责。	ABCDE
2	专业问题分析：能够应用动画制作的方法与手段，识别、表达和分析动画制作过程中出现的问题，提出解决方案。	ABC
3	设计/开发解决方案：能够设计针对复杂动漫制作领域问题的解决方案，设计满足特定需求的方案程序、流程或策略，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素。	ABCDE
4	使用现代工具：能够针对复杂专业问题，选择与使用恰当的技术、资源、网络和软硬件工具，包括对复杂动漫专业问题和动漫制作过程中的要素关系分析、解析、描述、解决等功能的现代工具。	AD
5	工程与社会：能够基于动漫制作领域相关背景知识和标准，评价项目的设计、实施方案，以及复杂问题的解决方案，包括对社会、健康、法律、文化的影响，并理解数字媒体工程师应承担的责任。	ABCE
6	环境和可持续发展：能够理解和评价针对动漫制作技术复杂专业问题的实，践对环境、社会可持续发展的影响。	ABC
7	个人和团队：能够在动漫制作技术多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	BC
8	沟通：能够就动漫制作技术专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写专业提案报告。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	ABC
9	项目管理：能够将项目管理的原理和经济决策的方法用于动漫制作技术领域的设计、制作及管理。	BCE
10	终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	D

八、毕业要求指标点

表 7 动漫制作技术专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	能力要求 指标点序号	对应的指标点
1	政治素养和职业规范：理想信念坚定，坚持社会主义核心价值观，具有坚定的政治立场，热爱祖国，具有专业素养和社会责任感，能够在动漫专业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行职责。	1.1	理想信念坚定，坚决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。对毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想有深入认识，树立良好的人生观，培养诚实、守信、爱岗、敬业的品德。
		1.2	在工作中，考虑技术对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任，具备职业道德和工匠精神。
2	专业问题分析：能够应用动漫制作的方法与手段，识别、表达和分析动漫制作过程中出现的问题，提出解决方案。	2.1	能够识别、判断和表达动漫专业问题和关键要素。
		2.2	通过分析，能够对复杂专业问题提出多种解决方案。
		2.3	能够运用基本理论、思维方法、适用方法、研究方法，分析和证实解决方案的合理性。
3	设计/开发解决方案：能够设计针对复杂动漫制作领域问题的解决方案，设计满足特定需求的方案程序、流程或策略，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素。	3.1	能够在综合考虑法律、社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素的前提下，识别解决方案的各种制约条件，并对方案的可行性进行论证分析。
		3.2	能够独立或合作完成动漫专业解决方案。
		3.3	能够分析现有解决方案的不足，提出改进方案，体现创新意识。
4	使用现代工具：能够针对复杂专业问题，选择与使用恰当的技术、资源、网络和硬件工具，包括对	4.1	能够利用在线资源追踪专业研究方向和实务前沿，并能在专业理论和实践过程中加以关注、借鉴、适用。
		4.2	能够熟练使用常用的办公软件，具备相应的计算机操作技能。

序号	毕业要求	能力要求 指标点序号	对应的指标点
	复杂动漫专业问题和动漫制作过程中的要素关系分析、解析、描述、解决等功能的现代工具。	4.3	能够利用具有新媒体、大数据、可视化、协同化等功能的新技术、新工具开展研究和实务工作。
		4.4	能够利用现代工具辅助解决相关动漫专业问题。
5	工程与社会：能够基于动漫制作领域相关背景知识和标准，评价项目的设计、实施方案，以及复杂问题的解决方案，包括对社会、健康、法律、文化的影响，并理解数字媒体工程师应承担的责任。	5.1	熟悉社会、健康、安全、法律以及文化等方面的方针、政策和法律、法规。
		5.2	充分考虑动漫制作的生产工艺和工程应用对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。
6	环境和可持续发展：能够理解和评价针对动漫制作技术复杂专业问题的实，践对环境、社会可持续发展的影响。	6.1	熟悉动漫制作技术领域影响相关背景知识，具备评价项目实施对环境、社会可持续发展影响的能力。
		6.2	在项目实施过程中主动考虑工程与环境、社会和谐发展的需要。
7	个人和团队：能够在动漫制作技术多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	7.1	能主动与其他学科的成员合作开展工作。
		7.2	能独立完成团队分配的工作。
		7.3	能胜任团队成员的角色和责任。
		7.4	能倾听其他团队成员的意见。
		7.5	能组织团队成员开展工作。
8	沟通：能够就动漫制作技术专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写专业提案报告。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	8.1	能够运用专业知识与业界同行及不同专业背景、知识能够有效参与团队的口头或书面报告活动。
		8.2	能够采用多种形式与团队其他成员进行有效沟通，听取反馈和建议，做出合理反应。
		8.3	至少掌握一门外语及基本的专业词汇，能够无障碍地进行听、说、读、写、译等活动。

序号	毕业要求	能力要求 指标点序号	对应的指标点
		8.4	了解动漫专业领域的热点。
		8.5	能够就与动漫专业相关的当前热点问题（新思想、新事件、新案例、新方法、新领域等）发表自己的看法和想法。
9	项目管理：能够将项目管理的原理和经济决策的方法用于动漫制作技术领域的设计、制作及管理。	9.1	掌握动漫制作技术活动中的重要经济与管理因素，包括成本控制、质量过程管理、人员培训和团队建设等。
		9.2	具有一定的组织、管理和领导能力。
10	终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	10.1	能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习终身学习的意识。
		10.2	具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法了解拓展知识和能力的途径。
		10.3	能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法自主学习，适应发展。

九、专业课程体系

动漫制作技术专业隶属于数字传媒专业群。在专业群课程体系中，把课程分为上、中、下三个模块，群内课程“底层共享、中层融通、上层互选”。



大学生职业生涯规划、创新创业（syb）、大学体育、军事理论、军事技能	选修课	
------------------------------------	-----	--

专业课程设置与培养目标相适应，课程内容要紧密联系生产劳动实际和社会实践，突出应用性和实践性，注重学生职业能力和职业精神的培养。按照相应职业岗位（群）的能力要求，确定5-8门专业核心课程，并明确教学内容及要求。专业课程设置要注重引导和体现理实一体化教学。

实践性教学环节主要包括实习、实训、毕业设计（论文）等。应依据国家发布的有关岗位实习标准，严格执行《职业学校学生实习管理规定》有关要求，组织好岗位实习。

根据有关文件规定开设关于安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关知识融入专业教学内容中；还应组织开展志愿服务活动及其他社会实践活动。

（1）专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系，可参考下表描述。

表 8 专业课程体系

序号	课程名称	对应的典型工作任务
1	速写	人体比例、结构绘制、光影分析运用
2	动漫色彩构成设计	点、线、面设计、色彩混合分析应用、综合构成设计
3	素描	五官结构分析、人体局部特写、人物场景绘制
4	插画设计	植物图案绘制、动物图案绘制、人物图案绘制

序号	课程名称	对应的典型工作任务
5	平面设计与制作	产品分析、市场调研、产品定位、草图设计、海报设计与制作、文创设计
6	动画设计与制作	三视图绘制、表情设计、吉祥物设计、四格漫画绘制、物质空间设计、社会空间设计、情绪氛围渲染
7	摄影与摄像	单镜头反光照相机的操作、自然光条件下的曝光与曝光操作、摄影构图分析、特技摄影与专题摄影、摄像机分析与操作
8	动画运动规律	角色动态分析与设计、自然现象动态分析与设计、原画绘制、中间画绘制
9	二维动画设计与制作	剧本撰写、分镜头设计与绘制、人物场景造型设计、原画绘制、动态制作、后期合成制作实训
10	影视编辑技术	非线性编辑、特效合成、色彩校正、音乐和配音合成、录制产品
11	三维动画设计	剧本编写、角色绘制、场景绘制、分镜头设计
12	视听语言	动画画面版分镜绘制、动态分镜制作
13	定格动画	脚本创意、分镜头画稿、角色设定和制作、道具场景制作、逐帧拍摄、后期合成
14	三维影视动画设计	骨骼的创建、灯光的控制与属性、粒子系统
15	动画短片创作	剧本创作、导演常识、角色造型、运动规律、编辑合成
16	影视后期制作	影片的剪辑、视频合成、特效添加、视频渲染输出
17	岗位实习	漫画、插画设计，动画设计与制作，影视后期设计与制作，摄影与摄像，三维动画设计与制作，动漫衍生品设计等
18	毕业设计	漫画、插画设计，动画设计与制作，影视后期设计与制作，摄影与摄像，三维动画设计与制作、动漫衍生品设计等

(2) 专业课程体系应涵盖所有毕业要求

表9 动漫制作技术专业课程矩阵

毕业要求	毕业要求 指标点 5	动画色 彩构成 设计	素描	中国书 画	平面设 计与制 作	动画设 计与制 作	影视编 辑技术	三维影 视动画 设计	视听语 言	二维动 画设计 与制作	动画运 动规律	摄影与 摄像实 训	定格动 画实训	岗位综 合实训	毕业设 计	岗位实 习	MAYA 动 画实训
1. 思想道德和职业规范	1.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1.3	√	√														
	1.4	√	√														
2. 工程知识	2.1				√	√	√	√		√	√	√	√	√			√
	2.2														√		
	2.3				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	2.4									√	√	√	√		√		
3. 问题分析	3.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	3.2																
	3.3														√	√	

毕业要求	毕业要求 指标点 5	动画色彩构成 设计	素描	中国书 画	平面设 计与制 作	动画设 计与制 作	影视编 辑技术	三维影 视动画 设计	视听语 言	二维动 画设计 与制作	动画运 动规律	摄影与 摄像实 训	定格动 画实训	岗位综 合实训	毕业设 计	岗位实 习	MAYA 动 画实训
4. 设计/开发解 决方案	4.1				√	√	√	√	√					√	√	√	√
	4.2				√	√	√	√	√					√		√	
	4.3				√	√	√	√	√								√
	4.4				√	√	√	√	√								
5. 研究	5.1	√			√	√											
	5.2						√	√	√		√			√		√	√
6. 使用现代工具	6.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	6.2			√			√	√	√				√			√	√
7. 工程与社会	7.1	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	
	7.2			√													
8. 环境和可持续 发展	8.1				√	√							√	√		√	√
	8.2																

毕业要求	毕业要求 指标点 5	动画色彩构成 设计	素描	中国书 画	平面设 计与制 作	动画设 计与制 作	影视编 辑技术	三维影 视动画 设计	视听语 言	二维动 画设计 与制作	动画运 动规律	摄影与 摄像实 训	定格动 画实训	岗位综 合实训	毕业设 计	岗位实 习	MAYA 动 画实训
9. 个人和团队	9.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	9.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10. 沟通与交流	10.1							√	√						√		
	10.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11. 项目管理	11.1							√	√						√		
	11.2																
12. 终身学习	12.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	12.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

注 5：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

十、教学时间安排及课时建议

表 10 教学时间安排建议表

周数 学年	内容	教学（含理实一体教学 及专门化集中实训）	复习 考试	机动	假期	全年 周数
一		36	2	2	12	52
二		36	2	2	12	52
三		38（其中，岗位实习 26 周）	1	4	5	48

表 11 授课计划安排建议表

课程类别	课程代码	课程名称	学时			学分	按学年、学期教学进程安排						备注	
							（周学时/教学周数）							
			第一学年		第二学年		第三学年							
			1	2	3		4	5	6					
			总学时	理论学时	实践学时		18	18	18	18	18	20		
公共基础课程	公共必修课程	05021101	军事技能	48	0	48	2	24/2						
		05021102	军事理论	36	36	0	2	讲座						
		05021103	思想道德与法治	48	30	18	3	4/12						社会实践 18
		05021104	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	12	20	4		2/16					社会实践
		05021105	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	40	8	3			4/12				
		05021106	健康体育 1	28	4	24	1.5	2/14						
		05021107	健康体育 2	32	4	28	2		2/16					
		05021108	健康体育 3	28	4	24	2			2/14				
		050211	健康体育 4	20	4	16	0.5				2/1			

	09								0			
	050211 10	形势与政策 1	8	8	0	0.2	2/4					
	050211 11	形势与政策 2	8	8	0	0.2		2/4				
	050211 12	形势与政策 3	8	8	0	0.2			2/4			
	050211 13	形势与政策 4	16	16	0	0.4				2/8		
	050211 15	职业生涯规划 与心理健康 教育 1	16	8	8	1	2/8					讲座
	050211 16	职业生涯规划 与心理健康 教育 2	16	8	8	1		2/8				讲座
	050211 17	职业生涯规划 与心理健康 教育 3	14	8	8	0.5			2/7			讲座
	050211 18	职业生涯规划 与心理健康 教育 4	8	3	3	0.5				2/4		讲座
	050211 19	劳动 1	24	10	14	0.5		24/1				一 周 5 天 2 天理 论
	050211 20	劳动 2	24	10	14	0.5			24/1			一 周 5 天 2 天理 论
	050211 21	美育（中华 文明礼仪）	32	16	16	2	2/16					
	050211 22	安全	16	8	8	1	讲座					每学 期利 用班 会、 实践 课余 时间， 保证 周 1 课

核 心 课 程	050214 03	动画运动规 律*	68	20	48	4		4/1 7					
	050214 04	影视编辑技 术*	98	30	68	6	2/1 5			4/1 7			
	050214 05	三维动画设 计*	136	36	100	8			4/ 16	4/1 8			
	050214 06	插画设计*	68	20	48	4	2/1 5		2/ 17				
	050215 07	摄影与摄像 实训	84	0	84	6	28/ 1			28/ 2			
	050215 04	毕业设计	80	0	80	4					20/ 4		
	050214 07	Maya 动画 制作实训	96	0	96	8				24/ 4			
	050214 08	定格动画实 训	72	0	72	4			24 /3				
	050215 09	岗位实习 1	312	0	312	12					24/ 13		
	050215 10	岗位实习 2	312	0	312	12						24/ 13	
小计（占总课时比 例%）			145 4	144	131 0	76							
其 他	050214 09	中国书画	32	10	22	2		2/1 6					
	050214 08	动画赏析	32	10	22	2			2/ 16				
	050214 10	动漫衍生品 设计	60	20	40	4			2/ 15	2/1 5			
	050214 07	剪纸	32	10	22	2		2/1 6					
	小计（占总课时比 例%1.41）			160	50	110	10						
其 他	其他公共选修课					10	1-6 学期开设，最高 10 分						
	第二课堂					10	团委及各活动组织部门，社会实践、志愿 服务、创新创业活动，最高 10 分						
	小计（占总课时比 例%0）												
周课时及学分合计			265 0	637	201 3	155	28	28	26	26	24	24	
总学时			2650										

注：1）岗位实习以外的专业技能课程学时包含课程内理实一体化的技能实训或专门化集中实训的时间。2）其他含军训、入学教育、社会实践、毕业教育等。

表 12 教学进程安排表

单位：周

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22~26
一	☆	☆	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	△	※	*	*	
二	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
三	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	△	※	*	*	
四	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	※	*	*	
五	⊙	⊙	⊙	⊙	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	※	*	*
六	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	⊙	⊙	⊙	⊙	△	※	*	*

注：第一学期全部为理论周，第六学期为岗位实习，第二学期到第五学期各系按专业不同确定理论和实习周数，理论用“●”实习用“○”）

“☆”为军训周

“※”为考试周

“*”为假期周

“⊙”为毕业设计周

“△”为机动周

“▲”为岗位实习周

表 13 教学环节统计表（总计 2650 学时，155 学分）

课程类别		学时		学分	占总学时比例		占总学分比例
		理论	实践		理论	实践	
平台课程	公共必修平台课程	259	251	28	9%	9.4%	18%
	专业类必修平台课程	80	164	16	3%	6.1%	10.3%
	专业核心必修平台课程	144	1310	76	5.4%	49.4%	49%
	小计	483	1725	120	18.2%	65%	74.1%
模块课程	公共选修模块课程	88	48	15	3.3%	1.8%	9%
	限定性选修模块课程	16	30	3	0.6%	1%	1.9%
	专业选修模块课程	50	110	10	1.8%	4%	6.4%
	小计	154	188	28	7%	1%	18%
基础实践环节	入学教育及军训	0	48	2	1.8%	1.9%	1.3%
	公益劳动	0	48	1	0.8%	1.1%	0.7%
	毕业教育及设计	0	80	4	0	3.1%	2%

	小计	0	98	7	0.8%	9.8%	4.0%
第二课堂	创新创业模块	0	64	4	0	2.4%	2.5%
总学时（学分）数		637	2013	155	24.1%	75.9%	100%

十一、课程设置及要求

（一）平台课程

1. 公共必修平台课程

包括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、健康体育、就业与创业系列等课程。

表 14 公共必修平台课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容	教学要求	参考学时
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，引导学生坚定“四个自信”。	指导学生系统掌握马克思主义中国化的理论成果，掌握马克思主义的基本立场和辩证思维方法，形成正确的世界观、人生观、价值观，自觉投身于中华民族伟大复兴历史征程。	32
2	思想道德与法治	本课程主要针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养。	结合我院高职各专业人才培养目标，通过绪论、人生观等专题教学，培养学生正确的人生观价值观、较高的法治素养等，引导他们成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。	48
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	本课程以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映实现全面建成社会主义现代化强国、中华民族伟大复兴中国梦的战略部署。	引导学生全面深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的科学体系、主要内容和历史地位，引导学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。	48
4	形势与政策	本课程根据《高校“形势与政策”课教学要点》具体安排，主要涵盖以下四个专题：	采用专题教学模式，并根据专题教学内容灵活选用系统讲授法、案例教学法、实践教学法等多种教学方法，把	32

		“加强党的建设”“经济社会发展”“涉港澳台事务”“国际形势政策”。	坚定“四个自信”贯穿教学全过程。深入阐释党和国家重要会议精神；深入阐释国内经济社会发展的形势与政策以及经济发展态势；深刻阐释港澳台工作形势与政策的专题教育；深入阐述国际形势与外交方略。	
5	军事技能	解放军条令条例教育与训练、轻武器射击、战术、军事地形学、综合训练	在组织军事技能训练时，要以中国人民解放军的条令、条例为依据，严格训练，严格要求，培养学生良好的军事素质	2周
6	军事理论	中国国防、军事思想、世界军事、军事高级技术、高技术战争。	在完成规定的学时之外，应积极开设选修课和举办讲座。在军事理论教学中，要掌握好深度和广度，不断改进教学方法，积极采用以计算机为中心的多媒体教学，确保教学质量。	36
7	健康体育	掌握基本知识，科学参与运动，提高运动技能。培养运动的兴趣，养成锻炼的习惯，具有终身体育意识，形成健康的生活方式；具有良好的心理素质，表现出沟通合作竞争精神，拥有积极进取、乐观开朗的生活态度；提高体育素养，培养专业素养和职业素养。	完成国家体育达标项目测试，提高综合素质；具备田径的基本常识和竞赛规则，考核跑跳投能力；掌握篮排足乒羽健美操基本技术、战术运用、竞赛规则及组织比赛能力。	108
8	职业生涯规划与心理健康教育	职业规划的类型和基本步骤；如何正确客观地对待自我，提高社会适应能力；了解所学专业的特点和优势，合理规划职业发展道路；自我意识与心理健康；就业心理适应、择业心理辅导；大学生恋爱心理辅导；就业形势与政策；简历撰写、面试技巧；维护个人就业权益；创新创业。	使学生掌握职业生涯规划、就业与心理健康的基本知识，及时给予学生积极的职业生涯规划、就业与心理方面的指导，帮助大学生在正确认识自我的基础上对自我的人生做出合理的规划，树立健康的就业观与创业观，使学生逐渐地完善自我、发展自我、优化心理素质，促进全面发展。	54
9	劳动	日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。	持续开展日常生活劳动，自我管理生活，增强劳动自立自强的意识和能力；定期开展校内外公益服务性劳动，培育社会公德；依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育工匠精神，坚信“三百六十行，行行出状元”，体认	56(每学期28,其理论12,实

			劳动不分贵贱，任何职业都很光荣，都能出彩。	践16)
10	美育	至少包含艺术导论、音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、舞蹈鉴赏、书法鉴赏、戏曲鉴赏八类课程中的一类。	树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，提高人文素养；发展形象思维，培养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。	32
11	安全	社会安全；校园生活安全；交通、消防、食品、卫生安全常识；防盗、防意外伤害等技能外；防诈骗、防性骚扰以及社交安全、网络安全等。	结合案例，尤其是各高校校园内发生的案例，对学生进行直观教育。使大学生安全教育走向制度化、规范化、系统化进而达到普及安全知识，增强学生安全防范意识、法制意识和自我保护意识，增强防范能力的目的，同时也为今后大学生走向社会，成为一名正直守法公民打下基础。	16

2. 专业类必修平台课程

表 15 专业类必修平台课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	视听语言	镜头 1. 景别的概念、类型、不同景别的变现作用以及景别组接形式 2. 镜头角度的分类及应用 3. 运动镜头的分类及应用 轴线 1. 轴线的基本原则 2. 轴线的分类 3. 合理越轴的方法 动画场面调度 1. 场面调度的概念、特点和内容 2. 场面调度的类型 动画画面造型 1. 光线的特性、分类、功能 2. 动画色彩的基调特征与表现创意 画面构图 1. 画面构图的概念与特点 2. 动画画面构图的基本要求 3. 画面构图视觉元素分析 4. 画面的结构布局 5. 动画画面构图形态	1. 能够将一段文字分出镜头，并画出每个镜头的草图，掌握一部影片中的构图应该遵守的原则 2. 掌握不同景别镜头在电影中所起的作用，认识和评价景别元素 3. 掌握电影镜头的角度变化 4. 掌握照明的种类以及在电影中的作用 5. 掌握色彩在电影中的作用 6. 掌握剪辑主要扩展的内容、在电影中的作用以及创作中如何处理剪辑元素	60

		<p>电影声音</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 声音的构成 2. 动画片的声画关系 <p>剪辑技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 剪辑概论、动画剪辑的一般方法、镜头组接办法 2. 动作剪辑中的基本原理 3. 镜头的衔接规律与方法 4. 场景转换技巧 <p>蒙太奇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 蒙太奇概论和蒙太奇的类型 2. 长镜头的概念与美学功能 		
2	素描速写	<p>素描的演变与发展</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 素描的概念 2. 素描的演变与发展 <p>结构素描</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透视 2. 结构素描的表现要素 3. 写生教学 <p>明暗素描</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 光影规律 2. 黑与白 3. 作画顺序 4. 创意素描 <p>速写</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 速写简述 2. 风景速写 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握素描的基础知识 2. 掌握素描造型规律 3. 培养学生的观察能力和思维创造能力 4. 能够运用科学的作画方法来获得准确的造型 5. 能运用光影规律、触觉的表达方法获得真的质感肌理 6. 能够根据专业要求运用多种表现手法进行创意造型 	60
3	动画色彩构成	<p>色彩构成综述以及基本原理</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩的形成 2. 色彩的属性、三要素 3. 色彩的混合 4. 色彩体系 <p>色彩的对比</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩的明度对比，色相对比，纯度对比 2. 色彩的面积、形状、肌理、冷暖、虚实、同时对比 3. 色彩对比的课题练习 <p>色彩的调和</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩调和的理论与方法 2. 色彩的调性表达 3. 色彩的采集的方法 4. 色彩重构的方法 5. 采集色彩的课题练习 6. 重构设计的实践操作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握色彩调和的理论与方法 2. 掌握色彩的调性的分类 3. 掌握色彩的采集与重构的方法 4. 能对色彩调性的深入理解以及多种色彩调和方法的掌握 5. 能对色彩采集重构的方法中对灵感源色标的提炼 6. 能掌握所提炼色彩的面积比例、所提炼色彩邻接关系 	60

4	平面软件 设计基础	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图像处理思路与流程 2. 图像处理任务要求的解读 3. 与客户沟通的技巧 4. 市场调研及信息、资料的收集归纳方法 5. 对图像进行基本的编辑 6. Photoshop 图像调整功能解析 7. 图像处理技巧 8. 优化和改进设计方案的方法 9. 图像的展示和输出 10. 任务资料的过程保存与归档 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够完成图形图像绘制、图像合成、特效制作等等； 2. 能够对作品进行印刷输出； 3. 能够将设计的基本原理、构成艺术法则、图形创意等运用在平面动漫设计中； 4. 能够设计与制作企业标志、标准字体、标准色等； 5. 能够制作图文混排的动漫招贴、海报等平面设计作品； 6. 能够设计制作各种卡片，并对其进行效果修饰； 7. 能够根据客户需求，进行动漫衍生品的平面化图形设计； 8. 能够运用设计思路及表现手段，进行相关的文创设计。 	64
---	--------------	--	---	----

3. 专业核心必修平台课程

表 16 专业核心必修平台课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	动画设计与制作 (课证融通课程 1+x 动画制作)	动画剧本 <ol style="list-style-type: none"> 1. 动画基础入门策划与剧本 2. 动画写作的基础步骤 3. 如何写故事简介故事精华，叙述和剪辑文件 4. 如何写剧本 软件使用方法 <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握各种绘画工具 2. 掌握各种窗口的使用 3. 掌握快捷键的使用 4. 掌握图层场景、元件、库、遮罩层、引导层等制作动画的基础 5. 能利用 Animate 制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画 6. Animate 动画制作的过程中，培养学生创新意识能制作出有创意的作品 绘制图形 <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握绘制线条形状的方法 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能接受任务、明确工作任务。 2. 能进行组内分任务 3. 在接收任务及项目资料后，与客户进行沟通交流 4. 掌握在绘制原画时要注意原创性。 5. 能完成设计稿后与客户进行交流，及时进行修改或调整。 6. 能在设计稿确认后，负责与企业充分接洽，确保设计方案准确实施。 	128

		<ul style="list-style-type: none"> 2. 学会使用变形功能 3. 掌握着色工具的使用方法 4. 了解橡皮擦工具的擦出模式 5. 学会选择工具套索工具的使用 6. 学会使用变形功能 <p>人物场景设计</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 角色造型的分类 2. 动画角色创作的方法 3. 动画造型创作的要注意的问题 4. 角色结构图 5. 角色比例图 6. 角色表情图 7. 人物面部的透视方法 8. 布景设计原理 9. 影视动画场景，概念以及其他任务 10. 色调、颜色透视构图角度光源的设定 <p>分镜头</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 分镜头的基础 2. 分镜头的不同样式 3. 分镜头的因素 4. 分镜头的工作画面设计 5. 镜头设计 6. 影响画面设计的其他因素 7. 分镜头符号 8. 镜头的连续性 9. 镜头的角度运动的变化 		
2	动画运动规律	<p>一般运动规律</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 时间、距离、张数的概念 2. 动画中的速度——匀速、加速和减速 3. 弹性运动 4. 惯性运动 5. 曲线运动 6. 预备动作 7. 追随动作 8. 启动与停顿 <p>人的结构与运动规律</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 人的结构 2. 人的运动规律 <p>动物的结构与运动规律</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 兽类 2. 两栖类与爬行类 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 掌握曲线运动规律 2. 掌握物体加减速度与力的原理 3. 掌握人物动作运动规律 4. 掌握四足动物动作运动规律 5. 掌握自然现象运动规律 	68

		3. 禽鸟类 4. 鱼类 5. 昆虫类 自然现象的运动规律 1. 自然现象在动画中的作用 2. 各种自然现象的运动规律及拍摄方法		
3	影视编辑 技术 （课证融 通课程： Ncad 影 视特效 师）	摄像应用 1. 拍前沟通，确立好风格、场景、服装等，制定拍摄计划 2. 拍摄前检查摄像机、SD 卡、三脚架是否带齐 3. 架好三脚架、摇臂、滑轨等 4. 确定好拍摄景别、角度和运动方式等 5. 视频的整理和转换格式 影视后期剪辑应用实训 1. 剖析分镜头剧本 2. 对素材进行整理分类 3. 粗剪与调整 4. 配音与配乐 5. 精剪 6. 新建字幕与调整 7. 保存源文件并输出成片 短视频策划剪辑应用实训 1. 确立好主题与题材 2. 策划与构思，制定好预算 3. 写出故事梗概（重要剧情） 4. 撰写剧本（角色，人物关系，场景等） 5. 绘制分镜头 6. 拍前准备（联系器材，服装，道具，灯光等） 7. 正式拍摄 8. 粗剪 9. 配音与配乐 10. 精剪 11. 新建字幕与调整 12. 片头、片尾（人员分工表）的制作 13. 调色 14. 保存源文件并输出 15. 上传	1. 了解音频、视频基础知识 2. 掌握音频、视频的采集方法 3. 掌握音频、视频的合成方法 4. 掌握 Audition 软件编辑音频特效的方法 5. 掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法 6. 掌握图像合成与创意实现方法 7. 初步掌握音频、视频采集获取的技巧 8. 初步掌握音频混音、视频合成方法 9. 能够运用 Audition 编辑声音，制作声音特效 10. 能够运用 Premiere 编辑视频，制作视频短片	98

4	<p>三维动画设计 (C4D) (课证融通课程: 1+x 创意建模)</p>	<p>软件介绍模块: 1. 软件发展现状 2. 与其他三维软件的区别以及优缺点是什么 3. 软件界面讲解 NURBS 基础建模模块: 1. 建模工具的位置及快捷键 2. 建模时的注意事项 3. 建模工具举一反三的能力 4. 综合小练习——飞机、绳索等模型制作 文字模型的创建模块: 1. 对临摹的图形进行思考分析 2. 灵活运用建模工具 3. 文字模型制作练习 多边形建模以及工业模型制作模块 1. 模型转换为可编辑多边形的操作方式 2. 多边形模型的点、线、面的操作要求 3. 综合练习——万圣节南瓜海报制作 渲染、灯光和材质模块: 1. 渲染的设置以及效果的输出 2. 灯光的种类及设置操作程序 3. 金属材质和透明材质的编辑操作 变形器编辑模块: 1. 变形器中的命令工具与 NURBS 中的工具不同使用要求 2. 小练习如书的翻页动画、小汽车的停车动画 动画模块 1. 关键帧动画 2. 轨迹动画 动力学、粒子、毛发等编辑制作模块 综合大练习——选取自己喜欢的角色模型进行制作并设计动画</p>	<p>1. 能够掌握基本几何体的建模方法 2. 能够掌握工业建模的方法 3. 能够掌握模型渲染的基础设置和操作; 4. 能够掌握灯光和材质以及摄像机的编辑和操作 5. 能够掌握基础动画的方法并制作出来 6. 能够掌握动力学、粒子系统 7. 了解高级动画的设置</p>	136
5	插画设计	<p>1. 熟悉各种绘画工具 2. 各种窗口的使用 3. 掌握快捷键的使用 4. 不同时期插画绘画风格</p>	<p>绘制图形 1. 掌握绘制线条形状的方法 2. 学会使用变形功能 3. 掌握着色工具的使用方法</p>	68

		<ul style="list-style-type: none"> 5. 怎样绘制插画植物 6. 怎样绘制插画动物 7. 怎样绘制插画场景 8. 进行插画创作 	<ul style="list-style-type: none"> 4. 了解橡皮擦工具的擦出模式 5. 学会选择工具套索工具的使用 6. 学会使用变形功能 人物场景设计 1. 掌握角色造型的分类 2. 掌握动画角色创作的方法 3. 掌握动画造型创作要注意的问题 4. 能准确绘制角色结构图 5. 能准确绘制角色比例图 6. 能准确绘制角色表情图 7. 能准确绘制人物面部的透视方法 8. 掌握场景设计原理 9. 能准确绘制影视动画场景，概念以及其他任务 10. 能进行色调、颜色透视构图角度光源的设定 	
6	<p>Maya 动画制作 (课证融通课程： 1+x 动画制作)</p>	<p>MAYA 概述及多边形建模</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. MAYA 的发展历史、软件特点及应用范围 2. MAYA 的工作模块介绍 3. 物体建立的基本方法 4. 多边形的基础知识 <p>NURBS 建模</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 曲线的可控点曲线 2. 编辑点曲线、铅笔曲线、弧线工具 3. 合并与断开曲线，对齐和重建曲线 4. 切割、圆整及偏移，旋转和放样工具 5. 挤压、边界造型工具，平面、文本及斜体工具 <p>灯光</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. MAYA 中灯光的类型 2. 灯光的控制和属性 3. 灯光的灯光操纵器 4. 灯光的辉光和光晕，镜头光斑和灯光雾 <p>表面材质与贴图</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. MAYA 的 HYPERSHADE 窗口、节点 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练操作软件界面，针对常用工具熟练运用 2. 能够针对建模，材质，贴图，灯光，动画，渲染等知识进行初步地理解和运用，培养空间的想象力及空间设计能力 3. 能够按照形式美规律，进行创意，为进一步学习三维动画的高精尖的专业能力打下坚实的基础 4. 通过上机实践，了解三维动画制作的一般流程，运用 MAYA 软件能够作出比较简单的动画作品，着重培养实际操作能力 5. 使学生具备较强的操作技能以及自学 MAYA 其他功能的能力 6. 培养学生的计算机三维动画的设计及制作能力和独立制作角色动画短片的能力 	

		和网络 2. 材质颜色与光泽度的调节 3. 凹凸效果与纹理使用, 透明材质与自发光 4. 材质中的颜色平衡效果 5. 渲染中全局渲染的设置、IPR 渲染工具 6. 背景的制作、渲染动画的方式		
7	定格动画	定格动画的前期策划 构思 1. 查阅资料 2. 收集资料 艺术风格 1. 确定文字脚本 2. 文字分镜 绘画分镜脚本 1. 角色、场景。道具、气氛效果图和风格的设计 2. 绘画分镜脚本 定格动画的制作 1. 造型设计制作 2. 角色的制作工具和材料 3. 角色的制作方法 4. 场景的施工设计和建造 5. 道具的制作 6. 表情动画 7. 灯光设计、设备调试准备	1. 让同学们了解并掌握定格动画的制作方式, 对动画专业有一个整体的了解。 2. 能够很好地激发同学对本专业的积极性和浓厚的兴趣, 为以后更多专业知识的学习做下良好的铺垫。 3. 掌握做出美轮美奂的定格动画, 学习好各种动画专业知识, 并有扎实的专业基础 4. 掌握定格动画可以和其他各种动画形式混合方法, 以此达到更加完美的画面镜头。	

(二) 模块课程

1. 公共限选模块课程

包括大数据、人工智能、创新创业教育 (SYB)、信息技术、语文、数学、英语、党史国史、中华优秀传统文化、职业素养等课程。

表 17 公共限选模块课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	考核项目与要求	参考学时
1	党史国史	主要教学内容: 中国共产党的创建和投身大革命的洪流; 掀起土地革命的风暴; 全民族抗日战争的中流砥柱; 夺取新民主	形成性考核和终结性考核相结合考核。形成性考核占总成绩的 60%, 重	16

		<p>义革命的全国性胜利；中华人民共和国的成立和社会主义制度的建立；社会主义建设的探索和曲折发展；伟大历史转折和中国特色社会主义的开创；把中国特色社会主义全面推向 21 世纪。</p> <p>教学要求：本课程教学旨在学生重温中国共产党走过的百年历程，帮助学生知史爱党、知史爱国；引导学生学习英雄、铭记英雄，自觉反对历史虚无主义和文化虚无主义，提高学生运用科学的历史观和方法论分析和评价历史问题、辨别历史是非和社会发展方向的能力，帮助学生提升境界、涵养气概、激励担当，激发学生的爱党爱国情怀和民族自豪感。</p>	<p>点考核课堂出勤、课堂互动、课堂纪律、平时个人作业、小组合作项目活动汇报，线上资源完成情况等。期末终结性考核：占总成绩 40%。考核通过线上学习通平台进行闭卷考试。</p>	
2	大数据 (必选)	<p>主要教学内容：大数据的基本概念、结构类型、核心特征、时代背景、应用场景和发展趋势；大数据系统架构基础知识；与传统数据库工具在应用场景上的区别，大数据处理的基本流程；典型的大数据可视化工具及基本使用方法；大数据安全防护的基本方法。</p> <p>教学要求：立德树人，加强对学生的情感态度和社会责任的教育；突出技能，提升学生的信息技术技能和综合应用能力；创新发展，培养学生的数字化学习能力和创新意识。</p>	<p>过程考核+阶段考核。 过程考核占 60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占 40%，对学生能力与素质进行总结性考核。</p>	16
3	人工智能 (必选)	<p>主要教学内容：人工智能的定义、基本特征、社会价值、发展历程、典型应用和发展趋势；人工智能技术应用的常用开发平台、框架和工具及应用的基本流程和步骤；人工智能涉及的核心技术及部分算法，使用人工智能解决实际问题；人工智能在社会应用中面临的伦理、道德和法律问题。</p> <p>教学要求：立德树人，加强对学生的情感态度和社会责任的教育；突出技能，提升学生的信息技术技能和综合应用能力；创新发展，培养学生的数字化学习能力和创新意识。</p>	<p>过程考核+阶段考核。 过程考核占 60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占 40%，对学生能力与素质进行总结性考核。</p>	16
4	创新创业教育 (SYB)	<p>主要教学内容：基于实际创业者在创业过程中的实际操作环节的工作任务，进行企业创办的全过程培训。</p> <p>教学要求：创新创业课是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程，应遵循教学规律，把知识传授和实践体验有机</p>	<p>过程考核+阶段考核。 过程考核包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核对学生能力与素质进行总结性考核。</p>	64

		统一，调动学生积极性、主动性和创造性，不断提高教学质量和水平。		
5	大学语文	主要教学内容：包括口语交际、阅读欣赏、文学实践。 教学要求：树立正确的人生观、价值观，完成学生文化人格的塑造；品读文学经典，传承优秀传统文化，提高文学欣赏水平及写作水平；讲好普通话，正确理解和运用母语表情达意，提高口语交际水平。	过程考核+阶段考核。 过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考核。	62
6	大学英语	主要教学内容：本课程兼具工具性与人文性双重性质，基于学生职业成长将教学内容分为大学活动篇、职场生活篇和跨文化交流篇三个模块。 教学要求：在提高学生的语言能力和跨文化交际能力的同时，致力于培养具有中国情怀、国际视野和跨文化沟通能力的高素质技能型人才。	过程考核+阶段考核。 过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考核。	62
7	中华优秀传统文化（非遗技艺）	主要教学内容：讲授中华优秀传统文化的特征和基本精神、儒释道思想、中国古代文学、中国传统艺术、中国古代科技、中国传统节日和古代礼仪及生活方式等。 教学要求：使学生了解中华优秀传统文化的内容，理解中华文化蕴含的思想观念、人文精神、道德规范，提升文化涵养，丰富校园文化。	过程考核+阶段考核。 过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考核。	16

2. 公共选修课程模块

每学期的院级公共选修课由教务处统一开设，主要涵盖国家安全、生命安全、人文社科、自然科学、职业素养、艺术体育、经济管理等领域。

公共选修课程（系级）开设情况一览表

序号	课程名称	开设学期	学分	备注
1	非遗技艺	第一学期	2	

3. 专业选修模块课程

表 18 专业选修模块课程设置及要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	开设学期	参考学时
----	------	-----------	-----------	------	------

1	剪纸	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人物剪纸 2. 鸟兽纹样 3. 花木、果菜、昆虫、山水等剪纸 4. 文字剪纸 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制各种人物、花草、山水、动物等各种传统图案 2. 能绘制各种人物、花草、山水、动物等各种传统图案 3. 能将剪纸图案装订在大红纸上,剪除多余部分 4. 能根据样稿粗细程度,选出剪刀进行剪制 5. 能根据作品内容将样稿由内到外或从上到下进行镂空、拉毛。 	第二学期	20
2	中国书画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 书法(软硬笔) 2. 人物造型 3. 山水表现手法 4. 花鸟绘制方法 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能运用线条和墨色的变化,以钩、皴、点、染,浓、淡、干、湿,阴、阳、向、背,虚、实、疏、密和留白等手法为主,来描绘物象与经营位置; 2. 取景布局,视野宽广,不拘泥于焦点透视。 	第三学期	20
3	动画赏析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画片的风格 2. 动画片的主题和矛盾 3. 动画片的展示技巧 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能从认识动画的基本语言和构成形式入手,了解动画的情景与镜头,进而熟悉动画创作的综合作艺术特征,达到对于各种门类、各种样式动画的不同欣赏方法的把握。 2. 掌握对动画艺术欣赏、评论及写作的方法,培养大学生具备全面的动画审美修养。 <p>从认识动画的基本语言和构成形式入手,了解动画的情景与镜头,进而熟悉动画创作的综合作艺术特征。</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 能掌握各种样式动画的不同欣赏方法的把握,掌握对动画艺术欣赏、评论及写作的方法,培养大学生具备全面的动画审美修养。 	第三学期	20

4	第二课堂	1.轻陶土花卉制作 2.轻陶土蔬菜制作 3.轻陶土动物制作 4.轻陶土人物制作 5.轻陶土场景人物组合	1.掌握图案绘画比例 2.掌握动物比例大小 3.掌握人物比例 4.掌握场景、动物组合	第三学期	20
5	动漫衍生品设计	1.动漫文创的起源与发展 2.动漫文创的功能与分类 3.动漫文创设计的构成要素 4.动漫文创设计的创意表达 5.动漫文创设计的创作程序 6.动漫文创设计的优秀案例	1.能围绕艺术品作为设计元素来进行原创设计 2.在此基础上加上创新的想法来设计作品 3.鼓励设计系列化产品,最好可以体现便捷、生态、安全、节能的理念 4.能考虑产品投入市场,是否符合产品技术质量和安全标准	第四学期	20

(三) 实践教学体系

1. 基础实践环节

序号	环节名称	学期	周数	学分	备注
1	军事技能	1	2	2	
2	毕业设计	6	4	4	

2. 课程实践环节

人才培养方案中每门课程中的实践教学部分。与课程教学同步安排，学分计入该课程总学分。

表 19 课程实践环节课时一览表

课程名称	总学时	学分	实践学时
视听语言	64	4	40
素描速写	32	2	44
动画色彩构成	64	4	40
平面软件设计基础	64	4	40
动画设计与制作*	128	8	90
动画运动规律*	68	4	48
影视编辑技术*	98	6	68

三维动画设计（C4D）*	136	8	100
插画设计*	68	4	48
中国书画	32	2	22
动画赏析	32	2	22
第二课堂	32	2	22
动漫衍生品设计	32	2	22
剪纸	32	2	22
大数据导论	16	1	6
人工智能导论	16	1	6
思想道德修养与法律基础	48	3	18
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	4	20
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	3	30
健康体育 1	26	1.5	22
健康体育 2	30	1.5	24
健康体育 3	28	1.5	22
职业生涯规划与心理健康教育 1	16	0.9	4
职业生涯规划与心理健康教育 2	16	0.9	4
职业生涯规划与心理健康教育 3	16	0.8	4
职业生涯规划与心理健康教育 4	6	0.4	2
劳动（实践+理论）1	24	0.5	16
劳动（实践+理论）2	24	0.5	16
美育（中华文明传统礼仪）	32	2	4
大学语文（应用文写作） 1	32	2	8

大学语文（应用文写作） 2	32	2	8
高等数学	32	2	8
大学英语 1	32	2	8
大学英语 2	32	2	8
创新创业教育（SYB）	64	4	4
中华优秀传统文化	16	1	8

3. 专业实践环节

专业实践包括专项能力实训、综合能力实训，以及岗位实习，以及创新创业实践等环节。

表 20 课程实践环节课时一览表

专业实践环节类别		名称	学分	开设学期
校内实训	专项能力实训	摄影与摄像实训	6	1、4
		毕业设计	4	5
		Maya 动画制作实训	8	4
		定格动画实训	4	3
	岗位实习	岗位实习	24	5、6
创新创业实践		创新创业教育（SYB）	4	5

（四）创新创业体系

1. 创新创业课程

表 21 创新创业课程课时一览表

序号	课程类型	课程名称	学时	学分	备注
1	公共必修平台课程	创新创业教育（SYB）	64	4	校内完成
2	专业选修模块课程	社会实践	4 周	4	校外完成

2. 创新创业活动

动漫制作技术专业的创新创业活动由技能大赛、创新创业模拟实训等活动构成，共 10 学分。学生根据自身发展和创新创业需要，积极参加创新创业活动，获得相应学分。

表 22 创新创业活动安排一览表

教学模块		课程/ 项目性质	课程/项目名称	学分	子项目名称	子项目 学分	开设 学期	备注	
第二课堂	创新创业活动	技能大赛类	任选	专业技能类大赛 (可任选参加)	最高4分	世界技能大赛	4	贯彻人才培养全过程	各类比赛需要获得三等奖以上才能获得学分
						山东省职业院校技能大赛	4		
						其他行业组织专业比赛	2		
				非专业技能类大赛	最高4分	其他非专业类比赛	2		
	创新创业训练实战	任选	小微企业创建	2	小微企业创建	2			

十二、实施保障

(一) 师资队伍

师资类别	要求	标准		
		合格	规范	示范
公共基础课教师	师生比	不低于1:40	不低于1:35	不低于1:35
	学历要求	硕士研究生及以上比例不低于70%	硕士研究生及以上比例不低于80%	硕士研究生及以上比例不低于90%
专业课教师	师生比	不低于1:20	不低于1:18	不低于1:16
	学历要求	硕士研究生及以上学历比例不低于70%	硕士研究生及以上学历比例不低于80%	硕士研究生及以上学历比例不低于90%
	职称比例 (初:中:高)	不低于4:4:2	不低于3:4:3	不低于2:4:4
	双师教师比例	不低于70%	不低于80%	不低于90%
	专兼职教师比	1:1	1:1	1:1
	基本知识要求	熟练掌握动画相关课程相关知识,包括但不限于:素描速写、视听语言、动画运动规律、动画设计与制作技术等。了解动漫制作技术的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。	1. 熟练掌握动画相关课程相关知识,包括但不限于:素描速写、视听语言、动画运动规律、动画设计与制作技术等。了解动漫制作技术的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。	1. 熟练掌握软件开发相关课程相关知识,包括但不限于:素描速写、视听语言、动画运动规律、动画设计与制作技术等。了解动漫制作技术的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。

	掌握基本教学所需要的教学理论和教学技能。	2. 具备动画设计软件熟练运用能力，在原画设计、场景设计、定格动画、三维设计等技术领域至少精通一个。 3. 熟练掌握基本教学所需要的教学理论和教学技能。	2. 具备在原画设计、场景设计、定格动画、三维设计等技术领域至少精通一个。等技术领域至少精通一个。 3. 熟悉动画短片、影视短片项目规划、设计等全环节，具有带领团队进行软件开发的相关经验和知识。 4. 精通教学所需要的教学理论和教学技能。
基本技能要求	承担动漫制作技术专业课程的教学工作；指导课程实训；参与本专业核心课程的建设工作及精品课程建设工作；承担学生顶岗实训的管理工作。	承担动漫制作技术专业核心课程的规划、建设任务及精品课程建设任务；承担动漫制作技术专业核心课程的教学及实训指导任务；承担综合项目实训指导任务；能承担实际动漫项目开发任务。	能够承担专业建设规划、方案设计，主持完成新课程体系构建和教学内容改革方案制定，发表研究成果，主编讲义，进行国内研修交流，指导核心课程建设、指导和培养青年教师等。
实践能力要求	1. 职业经历： 有2年以上从事动漫项目开发、项目管理的经验或5年以上的企业经历。 2. 实践教学能力： 有指导动画制作技术专业实践性课程的教学经历。 3. 双职称要求： 有教师职称和实际工作的专业职称（或职业资格）。	1. 资质要求： 中级以上职称或硕士以上学位，5年以上的实践教学经验，具有3年以上的动漫及相关企业经历。 2. 专业技术能力： 能够熟悉动漫行业最新技术动态、熟练进行项目开发；承担动漫及周边项目管理。	1. 资质要求： 副高级职称或硕士以上学位，10年以上的实践教学经验，能独立动漫项目设计和制作。 2. 专业技术能力： 职业道德好、实践能力强，能把握动漫制作技术专业最新技术、洞悉计算机应用技术专业发展动态；既具有扎实基础理论知识和较强教学能力，又有丰富实践经验。
<p>备注：</p> <p>(1) 专业实训课程聘请行业企业一线专家和能工巧匠任教。</p> <p>(2) 专任教师应具备高校教师资格证书和初级及以上职业资格证书，承担理论知识教学，企业兼职教师应具有本专业或相关专业大学本科以上学历、中级及以上职业资格证书或相应技术职称，承担专业实训课程教学。</p> <p>(3) 兼职教师承担专业课时比例不少于50%。</p> <p>(4) 教师素质提升应通过引进、培养、聘任、参加各类培训、企业挂职锻炼、深度校企合作等方式进行。</p>			

(二) 教学设施

1. 校内实训（实验）装备

(1) 动漫制作技术实训室

功能：

主要设备装备标准：（按一个标准班 45 人配置）

序号	设备名称	用途	单位	数量	适用范围（职业鉴定项目）
1	服务器	授课、考试	台	1	NCAD 认证, 1+X 证书
2	分布式存储节点	授课、考试	套	10	NCAD 认证, 1+X 证书
3	核心存储	授课、考试	台	1	NCAD 认证, 1+X 证书
4	云终端 PC	授课、考试	套	51	NCAD 认证, 1+X 证书
5	云管理平台	授课、考试	台	1	NCAD 认证, 1+X 证书
6	可视化数据分析平台	授课、考试	套	1	NCAD 认证, 1+X 证书
7	桌椅	授课、考试	把	1	NCAD 认证, 1+X 证书
8	交换机	授课、考试	台	2	NCAD 认证, 1+X 证书
9	网络机柜	授课、考试	个	1	NCAD 认证, 1+X 证书
10	空调系统	授课、考试	套	2	NCAD 认证, 1+X 证书
11	综合布线	授课、考试	台	1	NCAD 认证, 1+X 证书

主要设备装备标准：（以一个标准班 45 人配置）

序号	设备名称	用途	单位	数量	适用范围（职业鉴定项目）
1	电脑	授课、考试	台	51	NCAD 认证, 1+X 证书
2	电脑桌椅	授课、考试	套	51	NCAD 认证, 1+X 证书
3	交换机	授课、考试	套	2	NCAD 认证, 1+X 证书
4	空调	授课、考试	台	2	NCAD 认证, 1+X 证书
5	投影仪	授课、考试	套	1	NCAD 认证, 1+X 证书

2. 校外实训基地

序号	实训基地名称	主要实训项目	所需实训设备	实训指导及实训实习管理模式
1	烟台微艺视文	学徒制、生产	计算机	校企联合管理

	化传媒有限公司	性实训		
2	烟台超吉品牌管理有限公司	学徒制、生产性实训	计算机	校企联合管理
3	山东创世工匠有限公司	学徒制、生产性实训	计算机	校企联合管理

(三) 教学资源

1. 教材及图书

本专业在教材选用方面需遵循以下原则：所有教材均应符合教学标准或专业规范，专业基础课应以适度、够用为原则尽量选用国家级或省部级规划教材，专业核心课教材必须选择以国家职业标准为依据，以职业活动为导向，以职业技能为核心开发的工学结合类教材，并尽量选用近三年出版的新教材，并可根据学科优势和特色选择部分符合教学基本要求的自编教材、讲义以及相应的实训指导书。

表 23 动漫制作技术专业教材选用

序号	课程名	教材名	出版社	作者	类型
1	大学英语 1	高职国际进阶英语综合教程 1&2	上海外语教育出版社	张月祥	省以上规划教材
2	大学语文 1	实用语文	航空工业出版社	牟岩	省以上规划教材
3	大学英语 2	高职国际英语进阶综合教程 1&2	上海外语教育出版社	张月祥	省以上规划教材
4	大学语文 2	实用语文	航空工业出版社	牟岩	省以上规划教材
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (3)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	高等教育出版社	秦宣/肖贵清 /郑传芳	省以上规划教材

4	思想道德修养与法律基础	思想道德修养与法律基础	高等教育出版社	沈壮海/王易	省以上规划教材
5	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (1)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	高等教育出版社	秦宣/肖贵清 /郑传芳	省以上规划教材
6	健康体育 1	高职体育与健康规划教程	南开大学出版社	张占中/陈刚 /曹俊	省以上规划教材
7	军事理论	高等学校军事课教程	山东人民出版社	本书编写组	省以上规划教材
8	多媒体技术基础	计算机文化基础（高职高专版·第十一版）	中国石油大学出版社	山东省教育厅组编	省以上规划教材
9	动漫色彩构成	设计构成	人民邮电出版社	喻小飞	省以上规划教材
10	素描	设计素描	中国轻工业出版社	林家阳	省以上规划教材
11	平面设计与制作	Photoshop CS5 平面设计应用教程	人民邮电出版社	陈茹	省以上规划教材
12	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (2)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	高等教育出版社	秦宣/肖贵清 /郑传芳	省以上规划教材
13	动画角色设计	动画分镜头技法	京华出版社	谭东芳	省以上规划教材
14	二维动画设计与制作	二维动画设计与制作	人民邮电出版社	邓文达等	省以上规划教材
15	动画运动规律	动画运动规律	人民邮电出版社	刘娴	省以上规划教材
16	摄影与摄像	摄影与摄像基础教程	人民邮电出版社	余武	省以上规划教材

17	定格动画	定格动画设计	人民邮电出版社	戴凌瑞, 靳彦, 刘泓熙著 著	省以上规划教材
18	影视后期编辑技术	影视编辑技术(项目式)	人民邮电出版社	薛元昕	省以上规划教材
19	视听语言	动画视听语言	京华出版社	孙立	省以上规划教材
20	三维动画设计与制作	三维动画设计	人民邮电出版社	孙立军, 贾云鹏 编著	省以上规划教材

2. 数字化及网络资料

与企业合作, 整合各高职院校动漫制作技术专业优质教学资源共同开发建设专业教学资源库, 实现优质教学资源共建共享, 提高优质教学资源的使用效率和受益面, 为专业教学改革与建设提供信息和借鉴。同时, 引进国内外优质教学资源, 开放教学资源环境, 满足学生自主学习需要, 提供内容丰富、使用便捷、更新及时的数字化专业学习及信息沟通平台, 拓展高等职业教育服务社会的功能。

在加强专业资源库建设的过程中, 应突出人才培养方案、课程体系、课程标准、课程考核等内容的标准化、规范化、通用化建设, 以规范教学基本要求, 保障教学质量, 充分利用网络平台, 实现人才资源、实训资源、课程资源以及信息资源的共享。

序号	数字化资源名称	资源网址
1.	中华文明礼仪资源库	http://jnzyk.36ve.com

(四) 教学方法、手段与教学组织形式

1. 教学方法

教学方法上, 要紧跟时代的步伐。理论教学方面, 内容上依据岗位任职资格要求选取, 方法上以情境教学法、案例教学法、

启发式、互动式为主，突出课堂教学职业现场化的特点。根据课程具体特点，实行任务驱动式的项目教学，让学生以小组形式充分发挥集体智慧，整合、利用各种资源完成项目要求的课业，在不断地体验与超越中快乐地主动学习。

2. 教学手段

(1) 采用小组学习形式，培养学生团队合作精神。将学生划分成小组进行学习，在学习过程中不断提高其搜集信息、分析处理信息的能力，不断提高沟通能力，不断获取成功体验，实现快乐学习。

(2) 充分运用现代教育技术和虚拟情景技术，优化教学过程，提高教学质量和效率。利用多媒体进行辅助教学，提高教师教学和学生学习的效率。

(3) 教学手段多样化。利用现代化的各种教学手段，采用项目教学法、分组讨论法、角色扮演法、案例分析法、现场教学法、“头脑风暴”法、张贴板法等先进的教学方法。

(4) 推广网络教学。利用网络化教学平台，与课堂教学互补，教师可以面对每一个学生，真正做到“因材施教”强化实习指导。“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学、做中教”教学模式。

(五) 学习评价

建立动漫制作技术专业评价与考核体系，更好地调动学生自主学习的积极性，全面掌握学生的学习动态，总结和发展教师与学生在教、学两个环节中的经验和问题，制定以体现职业能力为

核心的课程考核、评价标准。

(1) 坚持能力本位的评价方式在考核过程中要坚持体现学生的能力，以能力强弱来衡量学生成绩的高低。

(2) 采用开放式的考核方法

——考核方式开放式

积极开展考核模式的改革，采用任务式、调研、操作等多种考核方式，考核重点由原来的知识记忆向知识运用转变，由单纯理论考核向理论实践一体化考核转变。

——考核人员开放式

由校内专业教师与企业兼职教师共同组成的专业建设委员会，合作制定课程考核与评价体系，并由专业教师与企业兼职教师共同参与课程教学、考核、评价的全过程，实行学校教师、企业专家共同参与的多元化考核评价标准。

(3) 建立全过程化的考核机制

——考核时间的全过程化。坚持从始至终全过程进行考核。在学期学习过程中，每一阶段都对学生阶段性考核，考核时间从始到终，以加强对自主学习引导。

——考核地点的全过程化，采用校内实训、校外实习相结合的考核方式。将进一步加大校企合作联合培养学生的力度，增大实习课程比例，采用校内实训、校外实习场所相结合的考核方式。

(六) 质量管理

学院建设“五纵五横一平台”内部质量保证体系，即按照决策指挥、质量生成、资源建设、支持服务、监督控制等五个系统，从学校、专业、课程、教师、学生等五个层面，以校本数据平台

专业五纵		质量主体		构成要素	
决策指挥	事前	目标	1. 学院学术委员会 2. 专业建设指导委员会 3. 信息与传媒系党政联席会议	动漫制作技术专业建设规划	
		标准		1. 专业建设标准 2. 动漫制作技术专业人才培养方案	
质量生成	事中	设计组织 实施	1. 动漫制作技术专业建设团队（动漫制作技术教研室、实训中心、网络中心、教学科、相关承担专业课程教学任务教师）	1. 动漫制作技术专业年度建设计划实施； 2. 人才培养方案制定与执行	
资源建设			1. 信息与传媒系 2. 人事处 3. 科研处 4. 实训中心	1. 师资配置 2. 实训设施 3. 教学资源 4. 校企合作	
支持服务			1. 教务处2. 科研处3. 人事处4. 财务处5. 实训处6. 后勤保障处7. 校企合作办等部门	1. 专业设置与调整管理办法 2. 校企四级对接机制 3. 专业建设指导委员会章程	
质量生成			诊断 激励 学习 创新 改进	1. 动漫制作技术专业建设团队（动漫制作技术教研室、校外实训中心、教学科、相关承担专业课程教学任务教师） 2. 信息与传媒系（激励）	1. 专业诊断与改进机制 2. 专业建设激励机制 3. 专业诊改报告
监督控制	全程	监测 预警	1. 教务处2. 招生就业处3. 学生处4. 人事处5. 成人教育处6. 信息与传媒系等部门	对专业设置、师资队伍、课程教学、实训条件、社会服务能力、校企合作程度、就业质量等数据监测预警	
数据平台		数据 中心	1. 教务处2. 招生就业处3. 学生处4. 人事处5. 成人教育处6. 信息与传媒系等部门	学校信息中心：招生、教务、实训、技能鉴定、离校、就业、质量跟踪等人才培养全过程数据管理系统	
文化引擎					

依托学院、专业的质量保障体系，动漫制作技术专业教学质量管理工作，通过以下形式进行：

（1）建立教学管理组织协调系统，专业教研室配合教务处、各系部对日常课堂教学及教学建设工作进行管理和监控，及时解决教学中出现的问题。

（2）学院、系部两级督学系统，聘请有丰富教学经验和教学管理经验的老教师、退休教学管理人员组成院系两级督学小组，实现“督教、督学、督管”。

（3）系部同行教师评价系统，由各系进行主讲教师的聘任、教师试讲和教学效果评价工作。

（4）学生信息员系统，聘任学生担任本专业的教学质量监督信息员，及时掌握专业的教学信息，对教学中存在的问题及时向系里、学院进行反馈。

（5）数据平台反馈系统，通过网络获取各类教学信息。为

了达到全面控制教学过程、提高教学质量的目的，各类检查人员可以借助数据平台实时获取上课数据与进度并做好记录。及时将记录数据汇总进行统计处理，将结果反馈给教师所在的教研室，并以适当的方式反馈给教师。

教师借助课程发展中心平台和教学平台掌握课程建设情况和学生学习情况，实时监测，及时反馈调整。

每学期以各系为单位，综合各种渠道的检查结果和反馈结果，采取先定量后定性的办法，对所有任课教师的教学效果和质量进行评价。评价结果经系里审核后，将结果作为教师晋职、评优的重要依据。

每学期，学院教务处对教学质量方面存在的共性问题采取简报、总结等形式，对存在的个性问题采取座谈会、个别交流，文字材料等形式，以随时总结经验，改进教学。

十三、继续专业学习深造的途径

1. 接收更高层次的教育：本专业学生毕业时，想要继续升学，可通过全省统一的专升本考试，进入普通本科高校深造。

2. 在实践中提高本专业的能力：学校与许多企业合作，企业为学校提供实践平台和现场指导，学校与企业联合开展应用技术推广与研究，为学生继续深造提供平台。

3. 通过参加企业培训深入学习专业前沿技术：结合网络教学和网络资源库，提高自主学习和创造能力。