**动漫制作技术专业（五年制高职）**

**人才培养方案内容提要**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 适用专业 | | | 动漫制作技术 | | | | 专业代码 | | 510215 | | |
| 适用年级 | | | 2024级 | | | | 基本修业年限 | | 五年 | | |
| 培养类型 | | | 中高三二分段 | | | | 所在专业群名称 | |  | | |
| 入学要求 | | | 初中毕业生或具有同等学力者 | | | | | | | | |
| 开设课程总门数 | | | 80 | | 开设公共课  总门数 | | | 40 | 开设专业课  总门数 | | 40 |
| 专业基础课总门数 | 中职 | 4 | | 中职专业基础课总门数是否满足 4-6门要求 | | | | | | 🗹是 🞎否 | |
| 高职 | 6 | | 高职专业基础课总门数是否满足 6-8门要求 | | | | | | 🗹是 🞎否 | |
| 专业核心课总门数 | 中职 | 6 | | 中职专业核心课总门数是否满足 6-8 门要求 | | | | | | 🗹是 🞎否 | |
| 高职 | 6 | | 高职专业核心课总门数是否满足 6-8 门要求 | | | | | | 🗹是 🞎否 | |
| 总学时数 | | 4818 | | 总学时数是否满足5 年制最低 4700 学时 | | | | | | 🗹是 🞎否 | |
| 公共基础课学时数 | | 1788 | | 公共基础课 学时占比 | | 37% | | 公共基础课学时 占比是否满足最 低 30%要求 | | 🗹是 o否 | |
| 选修课  学时数 | | 686 | | 选修课学时  占比 | | 14.2% | | 选修课学时占比 是 否 满 足最 低 10%要求 | | 🗹是 o否 | |
| 实践教学  学时数 | | 2498 | | 实践教学总 学时数占比 | | 51% | | 实践教学总学时 数占比是否满足 最低 50%要求 | | 🞎是 🞎否 | |
| 毕业要求 | | 本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：  l、所修课程的成绩全部合格，修满268.5学分（其中：公共基础课程102.5学分，专业课程166学分）；  2、毕业应达到的素质、知识、能力等要求详见培养目标与规格；  3.达到《国家学生体质健康标准》及阳光健康跑相关要求；  4、获得一本及以上与本专业相关的职业资格证书或“行业上岗证”；  5、获得1项院级及以上比赛奖状或参与1项院级及以上活动。 | | | | | | | | | |

**2024级动漫制作技术专业人才培养方案**

（五年制高职）

**一、专业名称及代码**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 合作院校 | 联办院校名称 | 专业名称 | 专业代码 |
| 高职院校 | 湄洲湾职业技术学院 | 动漫制作技术 | 510215 |
| 中职学校 | 福建工贸学校 | 动漫与游戏制作 | 760204 |

**二、入学要求**

初中毕业生或具有同等学力者。

**三、修业年限**

学制：五年

**四、职业面向与职业能力分析**

（一）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）** | **职业技能等级（资格）证书举例** |
| 电子与信息大类（51） | 计算机类  (5102) | 广播、电视和录音制作业（87） | 动画制作员  （4-13-02-02）  动画设计人员  （2-09-06-03） | 目标岗位：动画制作员、动画设计人员  发展岗位：三维动画制作员、动画分镜师  迁移岗位：原画师、特效师 | 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、Photoshop图形图像处理应用技术专项职业能力鉴定（中级/高级）、剪辑师、1+X数字创意建模职业技能等级证书 |
| 电影电视摄影师  （2-09-03-03）  剪辑师  （2-09-03-06） | 目标岗位：电影电视摄影师、剪辑师  迁移岗位：特效师 |
| （GBM20906）电影电视制作专业人员（2-09-03） | 目标岗位：平面设计师、电影电视摄影师、剪辑师 |

（二）职业能力分析

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **岗位层次** | **职业岗位名称** | **典型工作任务** | **职业主要能力** | **对应核心课程** | **对应核心赛事** | **对应职业技能等级（资格）证书** |
| 1 | 目标岗位 | 动画制作员 | 1. 动画引擎运用   2.三维模型制作  3.模型渲染  4.三维贴图绘制 | 1.unity动画引擎编程能力 2.Maya模型制作能力  3.模型渲染 能力 4.模型贴图绘制能力 | 三维动画进阶 | 福建省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项 | 1+X数字创意建模职业技能等级证书  （中级） |
| 2 | 动画设计人员 | 1.动画短片剪辑 2.动画分镜绘制 3.后期特效制作 4.动画脚本创作 | 1.animation二维短片制作能力 2.动画分镜绘制能力  3.动画脚本创作能力  4. After effect短片后期特效制作能力 | 二维动画短片创作 | 福建省职业院校技能大赛短视频制作赛项 | 动画绘制师（中级） |
| 3 | 电影电视摄影师 | 1. 商业图片摄影   2.商业影片摄影  3. 电影后期剪辑  4. 电视特效制作 | 1.单反相机商业图片拍摄能力  2. 商业影片摄影能力  3. 影片后期剪辑能力  4. 电视节目后期特效制作能力 | 摄影与非线性编辑 | 福建省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项 | 动画绘制师（中级） |
| 4 | 剪辑师 | 1.电影影片剪辑 2. 短视频影片剪辑 3. 微电影影片剪辑 4.影片后期制作 | 1.Premiere剪辑能力  2.after effect后期特效制作能力  3. photoshop图像处理能力  4. Ai图形处理能力 | 产品短视频拍摄 | 福建省职业院校技能大赛产品艺术设计赛项 | 动画绘制员（中级） |
| 5 | 发展岗位 | 平面设计师 | 1.平面海报设计 2.产品外包装设计  3.活动展架设计 4.产品Ui设计 | 1.photoshop图像处理能力  2. Ai图形处理能力  3.构成要素审美能力  4. Ui图形排版能力 | 图形图像处理 | 福建省职业院校技能大赛平面设计赛项 | Photoshop图形图像处理应用技术专项职业能力鉴定 中级 |
| 6 | 三维动画制作员 | 三维动画整体制作  三维动画模型制作  三维动画模型渲染  4.三维动画贴图制作 | 1. Maya模型制作能力  2.3DMAX模型制作能力  3.模型渲染能力 4.模型贴图绘制能力 | 三维动画模型与渲染 | 福建省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项 | 1+X数字创意建模职业技能等级证书  （中级） |
| 7 | 动画分镜师 | 短片分镜头设计  动画分镜头绘制  动画原画绘制  动画板绘制 | 短片分镜头设计能力  动画分镜头绘制能力  手绘板动画原画绘制能力  4.动画板情绪板绘制能力 | 动画剧本与分镜头设计 | 福建省职业院校技能大赛短视频制作赛项 | 动画绘制师（中级） |
| 8 | 迁移岗位 | 原画师 | 动画原画绘制2.动画人物形象设计  3.动画场景设计 4.动画原画设计 | 1. 动画原画绘制能力  2.动画人物形象创作能力  3. 动画场景设计能力  4.动画原理和运动规律理解能力 | 原画设计 | 福建省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项 | 动画绘制师（中级） |
| 9 | 特效师 | 1. 影视特效设计 2. 短视频特效制作及处理   4. 电脑软件AE设计 | 1. 影视影像处理能力  2.AE软件影片处理能力  3. 特效制作能力  4.影片特殊需求处理能力 | 影视特效合成技术 | 福建省职业院校技能大赛数字艺术设计赛项 | 1+X数字创意建模职业技能等级证书 |

**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技术技能人才。

（二）培养规格

1、素质要求

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（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，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（4）具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，能够形成 1-2项艺术特长或爱好；

（5）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、数据思维；

（6）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；

（7）遵守通信纪律，严守通信秘密。

2、知识要求

（1）通用知识：

①熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产、网络规范和项目管理等知识。

②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）专业知识：

1. 掌握一定的计算机应用相关知识；
2. 掌握动画设计与制作的相关知识；
3. 掌握数字视频采集制作、影视编辑、数字音频剪辑的相关知识；
4. 掌握动画二维、三维短片创作的基本原理；
5. 掌握动画分镜头创作的基本原理和理论知识；
6. 掌握常用设计软件、剪辑软件及建模软件的功能和基本操作原理；
7. 熟悉二维及三维短片制作流程及对应工作岗位的基本需求；
8. 熟悉常用摄影摄像工具的功能和对应性能特性。
9. 能力要求

（1）通用能力：

①具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力；

②具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

③具有团队合作能力；

④具有本专业需要的网络技术应用与维护能力。

（2）专业能力：

1. 具备新知识与技能的学习能力，查找工程资料、文献等获取信息的能力；
2. 具备独立学习能力和解决问题能力、公共关系处理能力和劳动组织能力；
3. 具备与人沟通及团队合作的能力；
4. 具备独立完成二维和三维动画角色和场景制作的能力；
5. 具备动漫美术元素造型制作和视频编辑工作的应用能力；
6. 具有运用本专业相关技术技能知识进行创新创业和专业技能竞赛的能力；
7. 具有能够设计、完善、改进动画短片特效的能力；
8. 具备协作团队管理动画游戏工程项目、辅助动画正常运行、进行技术维护等日常工作的能力；
9. 具备绘制动画分镜头脚本和动画版并进行汇报的能力。

**六、课程设置及要求**

（一）课程体系结构

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **课程性质** | **开设阶段** | **序号** | **课程名称** |
| 公共基础课程 | 公共基础必修 | 中职阶段 | 1 | 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 |
| 2 | 中国特色社会主义 |
| 3 | 心理健康与职业生涯 |
| 4 | 哲学与人生 |
| 5 | 职业道德与法治 |
| 6 | 语 文 |
| 7 | 数 学 |
| 8 | 英 语 |
| 9 | 信息技术 |
| 10 | 体育与健康 |
| 11 | 艺 术 |
| 12 | 历 史 |
| 高职阶段 | 13 | 思想道德与法治 |
| 14 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |
| 15 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 |
| 16 | 形势与政策 |
| 17 | 大学生体育与健康 |
| 18 | 军事理论 |
| 19 | 大学生心理健康教育 |
| 20 | 职业生涯规划 |
| 21 | 就业指导 |
| 22 | 创新创业基础 |
| 23 | 应用数学或大学语文1（二选一） |
| 24 | 劳动教育 |
| 25 | 大学英语 |
|  | 26 | 国家安全教育 |
| 公共基础限选 | 中职阶段 | 27 | 八礼四仪 |
| 28 | 劳动教育 |
| 高职阶段 | 29 | “四史”课程 |
| 30 | 艺术与审美 |
| 31 | 中华优秀传统文化 |
| 32 | 大学语文2 |
| 33 | 应急救护 |
| 34 | 大学生安全教育 |
| 公共基础任选 | 中职阶段 | 35 | 创新创业 |
| 36 | 国防特色教育 |
| 37 | 禁毒教育 |
| 38 | 艺术 |
| 高职阶段 | 39  -  40 | 人文艺术类课程  社会认识类课程  工具应用类课程  科技素质类课程  创新创业类课程  （以上5门选2门） |
| 专业课程 | 专业基础必修 | 中职阶段 | 41 | 素描 |
| 42 | 水粉 |
| 43 | 美术基础\* |
| 44 | 分镜头脚本 |
| 高职阶段 | 45 | 人体结构 |
| 46 | 摄影基础 |
| 47 | 图形图像处理 |
| 48 | 三大构成 |
| 49 | 动画剧本与分镜头设计 |
| 50 | ◆三维动画模型与渲染 (MAYA) |
| 专业核心必修 | 中职阶段 | 51 | 3D MAX |
| 52 | After Effects |
| 53 | 二维动画制作（AN） |
| 54 | UI设计 |
| 55 | 原画设计 |
| 56 | 动漫欣赏 |
| 高职阶段 | 57 | 摄像与非线性编辑 |
| 58 | 动画原理 |
| 59 | ▲三维动画引擎 (书证融通课程) |
| 60 | ◆动画短片创作 |
| 61 | Zbrush数字雕塑 |
| 62 | 数字音频处理 |
| 专业拓展限选 | 中职阶段 | 63 | 网络美工 |
| 64 | 3D打印 |
| 高职阶段 | 65 | C4D动画与特效 |
| 专业拓展任选 | 中职阶段 | 66 | Premiere |
| 67 | 商业摄影 |
| 高职阶段 | 68 | 摄影摄像  三维动画人物造型与动作(MAYA)  （以上2门选1门） |
| 集中实践必修 | 中职阶段 | 69 | 入学教育、军训、 毕业教育 |
| 70 | 认知实习、值周 |
| 71 | 毕业设计 |
| 高职阶段 | 72 | 军事技能 |
| 73 | 认识实习 |
| 74 | 毕业设计 |
| 75 | 岗位实习 |
| 76 | 劳动实践 |
| 77 | 动画短片创作课程实践 |
| 78 | 影视动画策划与 编辑课程实践 |
| 79 | 三维动画渲染与 动画引擎课程实践 |

**（二）课程内容要求**

1、公共基础课程

（1）中职阶段

| **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** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 | 旨在让学生不断深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的系统认识，坚定方向、涵养力量、锻造本领，逐步形成对拥护党的领导和社会主义制度、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉，引导学生为国家和人民、为社会主义和共产主义事业而不懈奋斗。 | 深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，掌握这一思想的科学体系、精神实质、理论品格、重大意义，感受习近平总书记坚定的政治信仰、朴素的人民情怀、丰富的文化积淀、长期的艰苦磨砺、高超的政治智慧，在知识学习中形成正确世界观人生观价值观，在理论思考中坚持正确政治方向，在阅读践行中坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 2 | 中国特色社会主义 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，培育学生的思想政治学科核心素养。 | 以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 3 | 心理健康与职业生涯 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，培育学生的思想政治学科核心素养。 | 基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 4 | 哲学与人生 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，培育学生的思想政治学科核心素养。 | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 5 | 职业道德与法治 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，培育学生的思想政治学科核心素养。 | 着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 6 | 语 文 | 依据《中等职业学校语文教学课程标准（2020年版）》开设，培养学生掌握基础知识和基本技能。 | 强化关键能力，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力、审美能力，传承和弘扬中华优秀文化，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识和技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 7 | 数 学 | 依据《中等职业学校数学课程标准（2020年版）》开设，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务。 | 在学习数学知识和数学能力培养的过程中，使学生逐步提高数学运算、直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养，提高学生学习数学的兴趣，增强学好数学的主动性和自信心，形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力；养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，加深对数学的科学价值、应用价值、文化价值和审美价值的认识。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 8 | 英 语 | 依据《中等职业学校英语课程标准（2020年版）》开设，明确新课标赋予教师教育教学方向上的新任务，即立德树人，发展英语学科核心素养，保证学业质量，突出英语学科的工具性和人文性的课程性质。 | 从职场的语言沟通，思维感知差异，跨文化理解，自主学习四个维度帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力，激发和培养学生学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 9 | 信息技术 | 依据《中等职业学校学业水平考试计算机应用基础考试大纲》开设，通过学习计算机的应用基础知识，使学生掌握计算机操作的基本技能、办公软件应用、因特网应用、编程基础、多媒体软件应用、人工智能以及利用计算机技术获取信息、处理信息、分析信息、发布信息等。 | 具有文字录入编辑排版能力，数据处理能力，信息获取、整理、加工能力，网上交互能力,为运用计算机学习专业课程和以后工作奠定基础。 | 讲授法、讨论法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法、线上学习法等多种教学方法 |
| 10 | 体育与健康 | 依据《中等职业学校体育与健康课程标准（2020年版）》开设，落实立德树人的根本任务，坚持健康第一的教育理念，通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和特长，使学生养成终生体育锻炼的习惯，形成健康的行为和生活方式，健全人格，强健体魄。 | 具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。 | 讲授法、对抗法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 11 | 艺 术 | 依据《中等职业学校公共艺术教学指导纲要》开设，通过学习《艺术》这门课程，了解歌唱、演奏、创作、音乐与舞蹈、戏剧表演。 | 理解一定的音乐作品的音响、形式、情绪、格调、人文内涵；提高音乐鉴赏力；培养对音乐的兴趣对生活的积极乐观态度。通过美术作品欣赏和应用实例训练，较为系统地归纳和分析了计算机设计应用所涉及的美术基础知识。 | 讲授法、对抗法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 12 | 历 史 | 依据《中等职业学校历史课程标准(2020版)》开设，以唯物史观为指导，落实立德树人的根本任务，引导学生通过历史课程学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养，能运用唯物史观的基本观点认识并说明史事，将史事置于特定的时空环境下分析，能搜集、辨析并运用史料，对史事进行理性分析和科学评判，形成正确的历史观、国家观、民族观、文化观，树立社会主义核心价值观，养成正确的世界观、人生观、价值观。 | 课程主要内容包括中国历史和世界历史，拓展了职业教育与社会发展，以及历史上的著名工匠。倡导多元化的教学方式，鼓励学生探究学习和合作学习，发挥学生学习的积极性、主动性和创造性。 | 讲授法、案例分析、专题讨论、视频赏析、主题演讲等多种教学方法 |
| 13 | 八礼四仪 | 传承传统礼仪文化，介绍礼仪的概念、特征和教育意义；八礼四仪的目标与规范，职场礼仪模拟实践，延伸学习，介绍节日礼仪等一系列快乐式礼仪主题活动。 | 不断践行并创新生活化德育教育模式，形成一条适合当代中职生身心健康发展的德育教育之路，增强学生的言行举止、礼仪礼貌意识。 | 讲授法、对抗法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 14 | 劳动教育 | 以培养劳动观念、指导劳动实践、提升劳动能力为基本理念，以培养学生适应当代社会需要的核心素养和现代职场需要的核心能力为具体要求，以日常生活劳动、服务劳动、生产劳动能力的培养为教学目标。 | 主要内容包括：劳动观念与劳动教育、劳动科学常识、劳动法规与劳动权益、劳动素养修炼与提升等理论知识。采取分场景的劳动实践指导（学校、家庭、社会、职场）方式，介绍有关通用劳动技能和职业素养的内化训练方法，旨在引导新时代学生坚定树立马克思主义劳动观，正确认识劳动的现象与本质，正确理解劳动与社会的关系，正确认识与处理中国特色劳动关系，真正懂得劳动创造价值，劳动关乎幸福人生的道理。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、分组教学法等多种教学方法 |
| 15 | 创新创业 | 本课程为面向全校所有专业学生开设的公共基础课程，通过本课程的学习，让学生了解创新对于推动整个人类社会发展和进步的重要意义，帮助学生学习并掌握创新的基本理论、创新思维和创新技法，激发学生的创新兴趣和热情,并提高创新能力和水平。 | 让学生了解创业活动过程的内在规律，了解创业过程经常遇到的问题和初创企业的特点。培育学生的创新意识，强化创业精神，以及资源整合、团队建设等创业技能，使学生能用创业的思维和行为准则开展工作，并具有创造性地分析和解决问题的能力。为学生今后的专业学习和创新创业实践打下良好基础。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、分组教学法等多种教学方法 |
| 16 | 国防特色教育 | 增强中职生的责任心，提升中职生的爱国热情 | 以培养中职生的国防意识和综合素质为宗旨，从中职生的实际需要出发，生动、全面、系统地介绍了国防的有关知识，包括我国的国防、国防法规和动员、我国的武装力量、现代军事高技术，军事基本技能和特色国防教育几个部分。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、分组教学法等多种教学方法 |
| 17 | 禁毒教育 | 旨在让青少年了解有关毒品的基本知识，能够掌握预防和拒绝毒品的技能 | 紧贴青少年的成长环境和身心特点，符合学校开展禁毒教育的工作要求，培养健康积极的人生观和价值观。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、分组教学法等多种教学方法 |

（2）高职阶段

| **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** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 思想道德与法治 | 1.知识目标：使学生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 |
| 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，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。  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 |
| 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。  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 |
| 4 | 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，引导学生牢树“四个意识”，坚定“四个信念”，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。 |
| 5 | 大学生体育与健康 | 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；  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；  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；  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。 | 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。  1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；  2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；  3、学生体质健康标准测评。  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。 | 讲授、项目教学、分层教学，专项考核。 |
| 6 | 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 |
| 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。 |
| 8 | 职业生涯规划 | 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。 | 着力于职业生涯规划基础知识、基本理论、自我探索、职业与工作世界探索、生涯与职业决策、大学生职业规划的制定与实施等内容，基本涵盖了大学生职业生涯规划过程中所需要的各种知识和技巧。 | 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。 |
| 9 | 就业指导 | 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。 | 本课程以莆田高职院校学生为对象，结合莆田实际,突出高职特点，同时涵盖了教育部规定的大学生职业生涯规划、就业指导、创业指导教育教学大纲的基本内容，就大学生进入大学以后的认识自己、认识职业环境、职业生涯规划、简历制作、礼仪、面试、入职前的准备、创业等进行了详尽的阐述。 | 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。 |
| 10 | 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。 |
| 11 | 应用数学 | 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、概率统计等几方面的内容，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。 |
| 12 | 大学语文1 | 通过文学体会语文魅力的同时，将文学中固有的智慧、感性、经验、审美意识、生命理想等等发掘和展示出来，立德树人，传扬中华优秀传统文化。同时进一步提高大学生阅读分析能力和写作表达能力，培养学生的人文精神和职业素养。 | 本课程精选经典古诗文30篇左右，作品以经典名著为主，兼顾各类体裁，从作家的人生经历、作品的背景、作品的思想内容及艺术特色等诸多方面作深入细致地剖析，以点带面，使学生了解和掌握各历史阶段的文学的全貌，提高学生思考、欣赏和分析作品的能力，密切联系当今社会生活实际尤其是大学生生活实际，开展丰富多彩的校园活动，将课堂学习情况与课外学习效果结合起来对学生进行综合评价。 | 采用小组讨论、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。 |
| 13 | 劳动教育 | 注重围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动法规、劳动安全、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。 | 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。 | 采用分散与集中方式，线上学习与线下讲座、实践等方式，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。 |
| 14 | 大学英语 | 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。 | 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。 | 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。 |
| 15 | 国家安全教育 | 通过国家安全教育，使学生能够深入理解和准确把握总体国家安全观，牢固树立国家利益至上的观念，增强自觉维护国家安全意识，具备维护国家安全的能力。 | 主要教学内容：  1、国家安全（16学时）：国家安全的内涵、原则、总体安全观、重点领域；  **总论包括**：国家安全的重要性，我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规。**重点领域**主要包括：政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全。国家安全各重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。  2、国家安全形势：我国地缘环境基本概况、地缘安全、新形势下的国家安全、新兴领域的国家安全；  3、国际战略形势：国际战略形势现状与发展趋势、世界主要国家军事力量及战略动向.  教学目标：重点围绕理解中华民族命运与国家关系，践行总体国家安全观。学生系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。深刻认识当前我国面临的安全形势。了解世界主要国家军事力量及战略动向，增强学生忧患意识。 | 课堂讲授、案例分析、网络视频、小组讨论。 |
| 16 | “四史”课程 | 教育引导学生深刻把握党的历史发展主题和主线、主流和本质，深刻理解中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”，不断从中深入领会学习马克思主义理论的重要意义，感悟马克思主义的真理力量，持续激发学生爱党爱国爱社会主义的巨大热情，增强道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，做到不忘历史、不忘初心，知史爱党、知史爱国。 | 包含党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，涵盖我们党领导人民进行艰苦卓绝的斗争历程和社会主义发展的几百年历程。 | 线上课程，主要采取案例分析、情景模拟、课后成果检验等方法。 |
| 17 | 信息技术 | 本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。 | 本课程由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块是必修或限定选修内容，是提升学生信息素养的基础，主要内容包含文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息 技术概述、信息素养与社会责任六部分内容。  拓展模块是选修内容，各系结合区域产业需求和地方资源、不同专业需要和学生实际情况，自主确定拓展模块教学内容。深化学生对信息技术的理解，拓展其职业能力的基础，主要包含信息安全、项目管理、机器人流程自动化、程序设计基础、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟 现实、区块链等内容。 | 基础模块采用理论教学（教室）﹢实践教学（实际情景）的教学方式，采用项目案例+上机实操训练相结合；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。  拓展模块采用线上授课方式。 |
| 18 | 艺术与审美 | 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。  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。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。 | 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。 | 线上线下结合方式 |
| 19 | 中华优秀传统文化 | 知识目标：要求学生比较系统地熟悉中优秀传统文化；正确分析传统文化与现代化文明的渊源；懂得中国传统文化发展的大势，领悟中国文化主体精神。  能力目标：要求学生能够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；学生能够具备全人类文化的眼光来看待各种文化现象的能力。  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，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。 | 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。 | 线上线下结合方式 |
| 20 | 大学语文2 | 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。 | 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。 | 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。 |
| 21 | 应急救护 | 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。  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。  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。 | 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。 | 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。 |
| 22 | 大学生安全教育 | 1.知识目标：使学生掌握国家安全观念、法律法规、防范电信网络诈骗、禁毒、网络安全、应急处理等基本安全知识。  2.能力目标：培养学生具备火灾逃生、地震自救、溺水急救、交通安全、反诈识骗等实践操作能力。  3.素质目标：提升学生遵纪守法意识，增强心理素质，培养面对压力、挫折的自我调适能力，形成良好的安全行为习惯。 | 本课程理论课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，讲授高发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。实践课以讲座、网课、演练等方式开展，包括国家安全观念、法律法规、反诈、网络安全、应急处理等方面知识，注重培养学生的危机应对能力和自我保护技能。旨在提高学生的安全素养，增强法治意识，确保在面临安全风险时能够做出正确判断和有效应对。 | 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。 |

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** | **教学方法与手段** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 素描 | 本课程是动漫制作技术专业群职业能力课程中的专业群平台课，培养学生的造型能力和对光影、透视的理解。 | 为后续的专业课程打下基础，石膏体写生、静物写生、头像写生、人物速写、半身人像写生，掌握造型能力，理解透视关系，能够绘制正确的光影关系，了解人体比例结构以及各部位之间的关系。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 2 | 水粉色彩 | 本课程是动漫制作技术专业群职业能力课程中的专业群平台课，培养学生的色彩审美能力和色彩造型能力。 | 色彩画的种类与流派，色彩三要素，色彩变化规律，色彩的冷暖关系，色调色彩的对比，水粉画的绘制步骤，掌握色彩设计和色彩应用知识，掌握水粉色彩写生，掌握水粉色彩的基本技能。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 3 | 美术基础 | 了解美术基础的基本理论知识；能够具有一定的造型、空间思维、色彩语言表达、色彩语言造型能力；提高审美鉴赏能力、徒手绘画的实际动手能力、创意思维能力三方面的。 | 此课程是动漫设计、广告设计与制作、影视动画、美术工艺品设计专业的专业类基础课课程。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 4 | 分镜头脚本设计 | 掌握镜头语言的相关知识，了解分镜头台本的表现技巧，能根据剧本绘制分镜头。 | 本课程全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各种知识和技能，并辅以大量的实例作品指导学生掌握分镜头设计的理论和技法。通过学习会对动画分镜头设计中镜头语言和画面语言有一个全面的了解。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 5 | 人体结构 | 知识目标：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  能力目标：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，  素质目标：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， | 项目1：游戏人体绘画  项目2：人体基础  项目3：人体动态造型难点  项目4：人体造型练习方法  项目5：游戏角色概念设计方案  项目6：作品欣赏 | （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。 |
| 6 | 动画剧本与分镜头设计 | 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。  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。  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。 | 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 | 采用分组式教学法，锻炼学生的协作能力，培养学生的团队意识 |
| 7 | 摄影基础 | 知识目标： ①能够摄影的概述和成像原理②能够熟练使用相机进行拍摄  能力目标：运用摄影构拍摄具备美感、质感的照片  素质目标：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 | 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 | 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。 |
| 8 | ◆三维动画模型与渲染(MAYA) | 能够完成模型建造、贴图材质、灯光、特效、动画和渲染输出等。 | 本课程要求学生能熟练运用三维动画的相关软件，熟练掌握三维模型的制作规范，能给各类模型添加材质与贴图，能根据造型师的设计要求制作角色、道具、场景模型并掌握其布线规  律、方法与技巧，并会将其渲染出来 | 培养学生团队合作精神，使学生具备较强的软件操作能力以及必要的美术构图和色彩搭配能力 |
| 9 | 图形图像处理 | 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  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  素质目标：  ①有一定的科学思维方式和判断分析分析问题的能力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 | 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 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。 |
| 10 | 三大构成 | 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。  能力目标：  ⑴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  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 | 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  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 | 和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平 |

（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** | **教学方法与手段** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 3DMAX | 熟悉3DMAX系统画面，掌握各种工具的功能及操作方法，懂得3D IAX系统命令中的子菜单，能够运用各种工具绘画出各种图形。 | 掌握和运用 3DMAX进行面向对象的三维设计，能够使用3DMAX进行基于文本和图形界面的三维设计;了解并掌握 3D MAX基本三维设计，最终达到能比较熟练地用3DMAX进行一般的三维设计。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 2 | After Effects | 掌握AE基本知识，具备制作影视动画特效、建筑表现、电视广告片头制作的能力，掌握数字合成技术。 | 本课程是动漫制作技术专业群职业能力课程中的专业必修课，培养学生视频特效，包装的能力，各类视频动画以及特效制作，后期合成。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 3 | 二维动画制作 | 使学生了解二维动画设计的方法与技巧，掌握二维动画设计的基本流程和基本方法，掌握flash软件的操作方法及技巧，具有进行多媒体作品设计和使用脚本语言进行交互设计的能力。 | 本课程是动画专业的主干专业课之一。本课程以Flash软件作为创作工具，讲解二维动画的基本设计流程和方法，flash的操作方法及技巧，交互式作品的制作技巧。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 4 | UI设计 | 通过该课程的学习，使学生熟练掌握系统设计的方法和技能，把视觉系统结合卡通形象、标志设计进行动漫周边包装展示，对专业设计所涉与的空间、造型、声光等方面具备较强的创造和综合 | 展示设计是一门综合性很强并具备行业特点的专业课程。学习该课程要求学生应具有较强的创意、策划、组织与协作能力。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 5 | 原画设计 | 培养学生的创意思维和艺术表达能力，使他们能够独立完成原画设计作品，并具备与其他专业人员合作的能力。 | 提供艺术表达的基础，提升绘画技巧:包括素描、水彩、油画等传统绘画技巧，以及数字绘画工具的使用；学生需要学习如何运用视觉元素(如线条、形状、纹理等)和视觉原理(如对比、重复、节奏等)来传达情感和信息；培养独立思考和创造力，通过绘画表达自己的观点和想法;学生需要参与实际项目的设计和制作过程，与其他专业人员合作锻炼团队合作能力。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 6 | 动漫欣赏 | 使学生初步了解卡通片的拍摄过程和国内外卡通片发展的情况,了解卡通画的基本知识及绘制、设计方法。用丰富的表情手段创作独幅或多幅情境卡通,通过卡通画学习，体会卡通世界给人们生活带来的幸福与快乐。激发学生感受美，创造美的愿望。 | 漫画可以培养孩子的心智、丰富的想象力和激发孩子的心理潜能和心理能量;同时，有益的漫画也可以改变孩子的心理活动，达到以美育德，改变自身的目的。漫画还能丰富孩子的视野开拓，更能令孩子注重观察社会实际、生活实际和学习实际。更有利于培养孩子的综合学习能力。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 7 | 摄像与非线性编辑 | 知识目标：①熟练进行素材采集，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；  能力目标：①热爱影视制作艺术，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，严于律已，宽以待人，善于交流沟通。  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。 | 项目1：素材的采集､导入与管理  项目2：创建与编辑  项目3：使用转场  项目4：创建字幕  项目5：动画与效果  项目6：视频合成  项目7：音频混合  项目8：影片输出 | 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 |
| 8 | 动画原理 | 知识目标：掌握动画的基本概念和理论，熟练运用制作动画的方法  能力目标：将动画的基本知识与技术运用于各项实际操作中素质目标：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 | 项目1：人物常规的运动规律运  项目2：动物的运动规律  项目3：自然现象运动规律与特效制作技法  项目4：二维动画人物的运动规律  项目5：三维动画人物的运动规律 | 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。 |
| 9 | ▲三维动画引擎(书证融通课程) | 知识目标：  1、了解引擎的运作机制，使用构建基本的游戏对象。  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、3D和2D物理组件学习。  4、物理系统基础：刚体重力引擎，碰撞检测系统。  5、VR/AR应用的实现等。  6、结合1+X数字创意建模中级考证的相关要求。 | 项目1：引擎的使用  项目2：三维全景制作  项目3：VR/AR应用  项目4：1+X中级标准训练 | 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 |
| 10 | ◆动画短片创作 | 具备掌握动画短片制作的方法；  具备创作能力；  具备科学的观察习惯；  具备丰富的想象力。  具有良好的沟通能力和团队合作精神。 | 动画艺术短片的制作流程及传播途径；  动画艺术短片的创意特点及构思来源；  动画艺术短片的制作技术及表现形式；  动画艺术短片的风格设计；动画艺术短片的分镜头脚本绘制；  动画艺术短片制作技巧分析。 | 通过学习和实践，让学生掌握动画短片制作的方法及技巧；培养创作能力，制作出动画产品；掌握良好的动画业务谈判能力；对于动漫周边的产品和资讯能够及时的了解与掌握 |
| 11 | Zbrush数字雕塑 | 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③ZBrush与3ds max模型互倒和深入雕刻 ④固有色纹理贴图的绘制技巧和导出⑤ZBrush常用插件介绍  能力目标：①较强的造型能力，对人体、动物、昆虫等结构有一定的认识和积累②有创新能力，能根据不同物种的结构皮肤机理特点创作新奇的角色③能制作次时代高精游戏模型、影视角色模型。  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 | 项目1：雕刻霸王龙皮肤机理  项目2：Z球的使用，自适用蒙皮和统一蒙皮  项目3：.ZBrush与3ds max模型互倒和深入雕刻  项目4：法线贴图的制作与导出  项目5：高精模型的底模拓扑  项目6：固有色纹理贴图的绘制技巧和导出和贴图映射 | 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 |
| 12 | 数字音频处理 | 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  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  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 | 项目1：动画音频技术  项目2：音频效果器技术  项目3：动画声音设计  项目4：动画拟音设计 | 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。 |

（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** | **教学方法与手段** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 网络美工 | 认识店招设计;初步认识海报设计;深入理解详情页制作;深入理解店铺装修的构思的作用;深入理解美工实践课店铺装。使用软件进行网店的装修和照片的美化操作。培养学生的的任知能力;提高学生鉴赏能力，学生具有严谨的学风、创新意识和创新精神、科学的求学态度;具有团队合作精神。 | 通过相关功能的解析学习店铺首页的页面构成、店铺详情页的页面构成与设置和使用基础元素、色彩搭配、文字设计、版式构图的方法和技巧;再通过课堂实战演练巩固软件功能的技巧。通过讲解熟悉网店美工理念;通过软件功能解析深入学习，软件功能和制作特点。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 2 | 3D打印 | 培养学生对新兴技术的探索与创新精神,提高学生的动手能力和实践能力，增强学生的创造力和艺术修养,3.培养学生的团队合作精神，让学生在合作中学会分享和沟通。 | 掌握3D建模软件的基本操作技能，包括创建、编辑、组合、变换等功能2.了解3D打印机的基本结构和工作原理，掌握打印参数的设置方法。能够独立选择合适的3D打印材料、建模软件和打印机，进行简单的作品设计和制作。学会解决3D打印过程中常见的问题和故障。 | 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 |
| 3 | Premiere | 本课程是动漫制作技术专业群职业能力课程中的专业必修课，培养学生视频剪辑合成的能力。 | 图形图像视频音频序列剪辑，特效合成，配音配乐，渲染。通过学习具备制作简单音视频的基本方法与能力，包括音视频剪辑、、音视频转场、音视频特效等。可完成电影电视节目的剪切与编辑。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 4 | 商业摄影  (产品拍摄) | 让学生理解和掌握摄影的一些基础知识和理论知识，基本掌握动漫设计所需的摄影激发与图片处理技巧 | 商业摄影课程位动漫设计专业的专业必修课，是一门综合技能实训课程，通过本课程的理论教学和实际照片的拍摄与应用设计。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |
| 5 | C4D动画与特效 | 知识目标：  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。  能力目标：  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。 | 项目1：毛发系统  项目2：高级渲染模块  项目3：三维纹理绘画  项目4：CINEBENCH  项目5：Dynamics:  项目6：MOCCA:骨架系统 | 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 |
| 6 | UI设计 | 通过该课程的学习，使学生熟练掌握系统设计的方法和技能，把视觉系统结合卡通形象、标志设计进行动漫周边包装展示，对专业设计所涉与的空间、造型、声光等方面具备较强的创造和综合 | 展示设计是一门综合性很强并具备行业特点的专业课程。学习该课程要求学生应具有较强的创意、策划、组织与协作能力。 | 讲授法、演示法、练习法、实践指导法、任务驱动法、分组教学法等多种教学方法 |

（4）集中实践教学课程

| **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** | **实训地点** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 军事技能 | 素质目标：学生养成良好的军人作风；增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风。知识目标：了解中国人民解放军三大条令的主要内容，掌握单个军人队列动作的基本要领。能力目标：掌握内务制度与生活制度，列队动作基本要领。 | 提高学生的道德素质和国防意识；掌握宪法、法律基础知识，形成具有正确的政治观念和法律意识；培养学生的责任感、自信心、勇于创新、乐于助人的乐观向上的精神面貌；强化生活中的礼仪训练；树立和谐与团结的社会观念；掌握基本军事常识和军事训练，形成服从指挥、担当责任的品德操行；提高学生的仪容仪表、行动定势和动作协调能力，改善身体素质；培养学生的友爱、正直、勤奋、坚韧的健康人格，使之成为合格的公民。 | 采取现场授课和实操演练的方式相结合的方式。 | 校内 |
| 2 | 认识实习 | 了解专业概况激发学习兴趣，企业参观后完成小结撰写。社会实践结合认识实习开展。 | 了解专业概况激发学习兴趣，企业参观后完成小结撰写 | 企业参观、调研 | 校内+校外 |
| 3 | 毕业论文 | 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。 | 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 | 项目实战 | 企业 |
| 4 | 岗位实习 | 对在校学习内容进行综合运用与实践，在企业现场能独立完成某一或某几个岗位的工作任务。 | 对在校学习内容进行综合运用与实践，在企业现场能独立完成某一或某几个岗位的工作任务。 | 校外观摩、模拟实操、项目实战 | 实习单位 |
| 5 | 劳动实践 | 通过劳动实践，使得学生们在以行为习惯、技能训练为主的实践活动中学会生活、学会劳动、学会审美、学会创造，从而达到磨练意志、培养才干、提高综合素质的目的。 | 通过校内实验、实训、技能竞赛、校外社会实践基地、垃圾分类、志愿服务等劳动教育，考察学生基本劳动素养，促进学生形成正确的世界观、人生观、价值观。 | 采用专题实践活动、志愿服务等形式相结合。 | 校内或校外 |
| 6 | 动画短片创作课程实践 | 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； | 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。 | 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 |
| 7 | 影视动画策划与编辑课程实践 | 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 | 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 | 校内实训基地 |
| 8 | 三维动画渲染与动画引擎课程实践 | 造型、材质、灯光、渲染、动画、特效、场景、交互的应用能力 | 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。 | 重视建模能力的培养，为考数字建模技能证奠定基础 | 校内实训基地 |

**七、教学计划总体安排（按周安排）**

**（一）教学进程安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 课程性质 | 开课阶段 | 序号 | 课 程 名 称 | 学 分 | 学 时 数 | | | 学 时 分 配 | | | | | | | | | | 考核方式 |
| 总学时 | 理论课 | 实践课 | Ⅰ学年 | | Ⅱ学年 | | Ⅲ学年 | | Ⅳ学年 | | Ⅴ学年 | |
| 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 第七学期 | 第八学期 | 第九学期 | 第十学期 |
|  |  |  |  |  |  | 14W | 16W | 14W |  |
| 公  共  基  础  课  程 | 公  共  基  础  必  修 | 中  职  阶  段 | 1 | 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 | 1 | 18 | 18 | 0 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 2 | 中国特色社会主义 | 2 | 36 | 32 | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 3 | 心理健康与职业生涯 | 2 | 36 | 32 | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 4 | 哲学与人生 | 2 | 36 | 32 | 4 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 5 | 职业道德与法治 | 2 | 36 | 32 | 4 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 6 | 语 文 | 12 | 216 | 192 | 24 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  | 考试 |
| 7 | 数 学 | 10 | 180 | 160 | 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 8 | 英 语 | 10 | 180 | 160 | 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 9 | 信息技术 | 6 | 108 | 54 | 54 | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 10 | 体育与健康 | 10 | 180 | 160 | 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  |  | 考查 |
| 11 | 艺 术 | 2 | 36 | 18 | 18 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 12 | 历 史 | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 中职阶段小计 | | | 61 | 1098 | 908 | 190 | 19 | 12 | 10 | 10 | 8 | 2 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | 思想道德与法治 | 3 | 48 | 40 | 8 |  |  |  |  |  |  | 4×12W |  |  |  | 考试 |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 36 | 32 | 4 |  |  |  |  |  |  |  | 6×6W |  |  | 考试 |
| 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 48 | 40 | 8 |  |  |  |  |  |  |  | 6×8W |  |  |  |
| 4 | 形势与政策1 | 1 | 8 | 8 | 0 |  |  |  |  |  |  | 4×2W |  |  |  | 考试 |
| 5 | 形势与政策2 | 1 | 8 | 8 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 4×2W |  |  | 考试 |
| 6 | 形势与政策3 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | 考试 |
| 7 | 军事理论 | 1 | 18 | 18 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 考查 |
| 8 | 大学生心理健康教育 | 1 | 16 | 8 | 8 |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  | 考查 |
| 9 | 职业生涯规划 | 0.5 | 8 | 8 | 0 |  |  |  |  |  |  | 2×4W |  |  |  | 考查 |
| 10 | 就业指导 | 0.5 | 8 | 6 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 2×4W |  |  | 考查 |
| 11 | 劳动教育 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 考查 |
| 12 | 大学生体育与健康1 | 1 | 22 | 0 | 22 |  |  |  |  |  |  | 2×11W |  |  |  | 考试 |
| 13 | 大学生体育与健康2 | 2 | 32 | 0 | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 2×16W |  |  | 考试 |
| 14 | 创新创业基础 | 2 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | 考试 |
| 15 | 应用数学 | 2 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | 考试 |
| 16 | 大学英语1 | 2 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  | 考试 |
| 17 | 大学英语2 | 2 | 32 | 32 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | 考试 |
| 18 | 大学语文1 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  | 2×8W |  |  |  | 考试 |
|  | 19 | 国家安全教育 | 1 | 16 | 4 | 12 |  |  |  |  |  |  | 4×2W | 4×2W |  |  | 考试 |
| 高职阶段小计 | | | 27 | 444 | 348 | 96 |  |  |  |  |  |  | 11 | 14 | 0 |  |  |
| 公共基础必修合计 | | | 88 | 1542 | 1256 | 286 | 19 | 12 | 10 | 10 | 8 | 2 | 11 | 14 | 0 | 0 |  |
| 公  共  基  础  限  选 | 中  职  阶  段 | 1 | 八礼四仪 | 1 | 18 | 10 | 8 |  | 1 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 劳动教育 | 1 | 18 | 8 | 10 |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中职阶段小计 | | | 2 | 36 | 18 | 18 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | “四史”课程 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | 考查 |
| 2 | 大学语文2 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 2×8W |  |  | 考查 |
| 3 | 中华优秀传统文化 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 2×8W |  |  | 考查 |
| 4 | 艺术与审美 | 1 | 16 | 16 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  | 考查 |
| 5 | 应急救护 | 0.5 | 8 | 0 | 8 |  |  |  |  |  |  | 2×4W |  |  |  | 考查 |
| 6 | 大学生安全教育 | 1 | 16 | 4 | 12 |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ | 考试 |
| 高职阶段小计 | | | 5.5 | 88 | 68 | 20 |  |  |  |  |  |  | 0 | 5 | 0 |  |  |
| 公共基础限选合计 | | | 7.5 | 124 | 86 | 38 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 | 0 |  |  |
| 公  共  基  础  任  选 | 中  职  阶  段 | 1 | 创新创业 | 1 | 18 | 4 | 14 | 1 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 国防特色教育 | 1 | 18 | 10 | 8 | 1 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 禁毒教育 | 1 | 18 | 10 | 8 | 1 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 艺术 | 2 | 36 | 18 | 18 | 2 |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 中职阶段小计 | | | 5 | 90 | 42 | 48 | 5 | 2 | 0 | 0 | 3 |  |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 |  | 人文艺术类课程 | 1 | 16 | 12 | 4 |  |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | 考查 |
|  | 社会认识类课程 | 1 | 16 | 12 | 4 |  |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | 考查 |
|  | 工具类课程 | 1 | 16 | 12 | 4 |  |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | 考查 |
|  | 科技素质类课程 | 1 | 16 | 12 | 4 |  |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | 考查 |
|  | 创新创业类课程 | 1 | 16 | 12 | 4 |  |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | 考查 |
| 高职阶段小计（高职至少选修2类，每类至少选修1门，至少2学分） | | | 2 | 32 | 24 | 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 公共基础任选合计（至少7学分） | | | 7 | 122 | 66 | 56 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  |
| 公共基础课程合计 | | | | 102.5 | 1788 | 1408 | 380 | 19 | 14 | 10 | 11 | 11 | 2 | 11 | 19 | 0 |  |  |
| 专  业  课  程 | 专  业  基  础  必  修 | 中  职  阶  段 | 1 | 素描 | 6 | 96 | 48 | 48 | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 2 | 水粉 | 6 | 96 | 48 | 48 |  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 3 | 美术基础\* | 6 | 96 | 48 | 48 |  | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 4 | 分镜头脚本 | 6 | 96 | 48 | 48 |  |  | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  | 考试 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中职阶段小计 | | | 24 | 384 | 192 | 192 | 6 | 10 | 6 | 2 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | 人体结构 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  | 考试 |
| 2 | 摄影基础 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  | 考试 |
| 3 | 图形图像处理 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 4 | 三大构成 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 5 | 动画剧本与分镜头设计 | 4 | 64 | 32 | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| 6 | ◆三维动画模型与渲染 (MAYA) | 4 | 64 | 32 | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| 高职阶段小计 | | | 20 | 336 | 168 | 168 |  |  |  |  |  |  | 16 | 8 | 0 |  |  |
| 专业基础课程合计 | | | 44 | 720 | 360 | 360 | 6 | 10 | 6 | 2 | 0 | 0 | 16 | 8 | 0 |  |  |
| 专  业  核  心  必  修 | 中  职  阶  段 | 1 | 3D MAX | 6 | 96 | 32 | 64 |  |  | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  | 考试 |
| 2 | After Effects | 8 | 128 | 48 | 80 |  |  | 4 | 2 | 2 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 3 | 二维动画制作（AN） | 8 | 128 | 48 | 80 |  |  |  |  | 4 | 4 |  |  |  |  | 考试 |
| 4 | UI设计 | 6 | 96 | 32 | 64 |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  | 考试 |
| 5 | 原画设计 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 6 | 动漫欣赏 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  | 考试 |
| 中职阶段小计 | | | 36 | 576 | 208 | 368 | 0 | 0 | 8 | 8 | 6 | 14 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | 摄像与非线性编辑 | 4 | 64 | 32 | 32 |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| 2 | 动画原理 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考试 |
| 3 | ▲三维动画引擎 (书证融通课程) | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考试 |
| 4 | ◆动画短片创作 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考试 |
| 5 | Zbrush数字雕塑 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考试 |
| 6 | 数字音频处理 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考查 |
| 高职阶段小计 | | | 19 | 324 | 162 | 162 |  |  |  |  |  |  | 0 | 4 | 20 |  |  |
| 专业核心必修合计（至少开设2门－3门融入创新教育相关专业课程，并用“◆”标注，计#学分） | | | 55 | 900 | 370 | 530 | 0 | 0 | 8 | 8 | 6 | 14 | 0 | 4 | 20 |  |  |
| 专  业  拓  展  限  选 | 中  职  阶  段 | 1 | 网络美工 | 6 | 96 | 32 | 64 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  | 考查 |
| 2 | 3D打印 | 6 | 96 | 32 | 64 |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  | 考查 |
| 中职阶段小计 | | | 12 | 192 | 64 | 128 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 6 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | C4D动画与特效 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考查 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 高职阶段小计 | | | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 4 |  |  |
| 专业拓展限选合计 | | | 15 | 244 | 90 | 154 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 6 | 0 | 0 | 4 |  |  |
| 专  业  拓  展  任  选 | 中  职  阶  段 | 1 | Premiere | 4 | 72 | 18 | 54 |  |  |  | 6 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 2 | 商业摄影 | 4 | 72 | 18 | 54 |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  |  | 考查 |
| 中职阶段小计（至少选修8学分） | | | 8 | 144 | 36 | 108 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 0 |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 | 1 | 摄影摄像 | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考查 |
| 2 | 三维动画人物造型与动作(MAYA) | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 考查 |
| 高职阶段小计（至少选修3学分） | | | 3 | 52 | 26 | 26 |  |  |  |  |  |  | 0 | 0 | 4 |  |  |
| 专业拓展任选合计（至少11学分） | | | 11 | 196 | 62 | 134 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 4 |  |  |
| 集  中  实  践  必  修 | 中  职  阶  段 | 1 | 入学教育、军训、 毕业教育 | 3 | 54 | 0 | 54 | 1W |  |  |  | 2W |  |  |  |  |  | 考查 |
| 2 | 认知实习、值周 | 5 | 90 | 0 | 90 | 1W | 1W | 1W | 1W | 1W |  |  |  |  |  | 考查 |
| 3 | 毕业设计 | 4 | 72 | 18 | 54 |  |  |  |  |  | 4W |  |  |  |  | 考查 |
| 中职阶段小计 | | | 12 | 216 | 18 | 198 | 2W | 1W | 1W | 1W | 3W | 4W |  |  |  |  |  |
| 高  职  阶  段 |  | 军事技能 | 3 | 78 | 0 | 78 |  |  |  |  |  |  | 3W |  |  |  | 考查 |
|  | 认识实习 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  |  |  |  |  | 1W |  |  | 考查 |
|  | 毕业设计 | 4 | 104 | 0 | 104 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4W |  | 考查 |
|  | 岗位实习 | 20 | 520 | 0 | 520 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 20W | 考查 |
|  | 劳动实践 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  | 考查 |
|  | 动画短片创作课程实践 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  |  |  |  | 1W |  |  |  | 考查 |
|  | 影视动画策划与 编辑课程实践 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  |  |  |  |  | 1W |  |  | 考查 |
|  | 三维动画渲染与 动画引擎课程实践 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  |  |  |  |  |  | 1W |  | 考查 |
| 高职阶段小计 | | | 29 | 754 | 0 | 754 |  |  |  |  |  |  | 4W | 2W | 5W | 20W |  |
| 集中实践必修合计 | | | 41 | 970 | 18 | 952 | 2W | 0 | 0.5W | 0.5W | 0.5W | 18W | 4W | 2W | 5W | 20W |  |
| 专业课程合计 | | | | 166 | 3030 | 900 | 2130 | 6 | 10 | 14 | 16 | 16 | 20 | 16 | 12 | 28 | 0 |  |
| 总计 | 课内周时数 | | | |  |  |  |  | 25 | 24 | 24 | 27 | 27 | 22 | 27 | 31 | 28 | 0 |  |
| 总学分/总学时数 | | | | 268.5 | 4818 | 2308 | 2510 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 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,不计入周学时。（2）群共享专业基础课程用“●”标注。（3）职业技能等级（资格）证书课证融合专业课程用“▲”标注。（4）立项“课程思政”课程要用“★”标注。（5）创新创业教育相关专业课程用“◆”标注。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**（二）课程学时比例**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程**  **类别** | **课程性质** | **学分数** | **学时数** | | | **学时百分比（%）** |
| **讲授** | **实践** | **总学时** |
| 公共基础课程 | 公共基础必修 | 88 | 1256 | 286 | 1542 | 32% |
| 公共基础限选 | 7.5 | 86 | 38 | 124 | 2.5% |
| 公共基础任选 | 7 | 66 | 56 | 122 | 2.5% |
| 小计 | 102.5 | 1408 | 380 | 1788 | 37% |
| 专业课程 | 专业基础必修 | 44 | 360 | 360 | 720 | 15.0% |
| 专业核心必修 | 55 | 370 | 530 | 900 | 18.7% |
| 专业拓展限选 | 15 | 90 | 154 | 244 | 5.1% |
| 专业拓展任选 | 11 | 62 | 134 | 196 | 4.1% |
| 集中实践必修 | 41 | 18 | 952 | 970 | 20.2% |
| 小计 | 166 | 900 | 2130 | 3030 | 63% |
| 合计 | | 268.5 | 2308 | 2510 | 4818 | 100.0% |

**（三）教学计划安排（按周安排）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学年** | **学期** | **军事技能** | **课堂**  **教学** | **考试** | **劳动** | **集中性实训实习实践** | **毕业设计** | **岗位实习** | **机动** | **周数** | **备注** |
| 一 | 1 | 1 | 16 | 1 |  | 1 |  |  | 1 | 20 |  |
| 2 |  | 16 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | 20 |  |
| 二 | 3 |  | 16 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | 20 |  |
| 4 |  | 16 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | 20 |  |
| 三 | 5 |  | 16 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | 20 |  |
| 6 |  | 16 |  |  |  | 4 |  |  | 20 |  |
| 四 | 7 | 3 | 13 | 1 | √ | 1 |  |  | 2 | 20 | 1.入学教育结合军事技能安排；  2.社会实践结合认识实习安排；  3.毕业设计结合岗位实习安排。 |
| 8 |  | 16 | 1 | √ | 2 |  |  | 1 | 20 |
| 五 | 9 |  | 13 | 1 | √ | 1 | 4 |  | 1 | 20 |
| 10 |  |  |  |  |  |  | 20 |  | 20 |
| 合计 | | 4 | 138 | 8 | 0 | 9 | 8 | 20 | 13 | 200 |

**八、实施保障**

**（一）师资条件**

1、本专业专任教师1、本专业专任教师

动漫制作技术专业现有专任教师36人，其中高级职称7人，中级职称12人，初级职称17人。高级职称占主讲教师比例19%；“双师”素质教师30人，占83%；具有行业企业生产一线工作经历的达65%。专任教师中，高级考评员3人，考评员21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 专业专任教师情况一览表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **出生**  **年月** | **性别** | **学历** | **学位** | **专业技术**  **职务** | **职业资格** | **是否**  **双师型** | **拟任**  **课程** |
| 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 | 是 | 动画运动规律 |
| 2 | 蔡海雄 | 198909 | 男 | 本科 | 学士 | 讲师 | 中级1+X数字建模考评员 | 是 | Maya模型与渲染  微电影创作 |
| 3 | 林志鸿 | 197801 | 男 | 本科 | 学士 | 副教授 | 中级1+X数字建模考评员 | 是 | 3D Max建模与渲染 |
| 4 | 陈 飞 | 198802 | 男 | 本科 | 学士 | 助讲 | 中级1+X数字建模讲师 | 是 | 动画短片创作 |
| 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 | 是 | C4D动画与特效 |
| 6 | 傅宏博 | 198906 | 男 | 研究生 | 硕士 | 讲师 | 中级1+X数字建模讲师 | 是 | Photoshop |
| 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 | 是 | 动画剧本与分镜头设计 |
| 8 | 李家鑫 | 199701 | 女 | 研究生 | 硕士 | 助讲 | 中级1+X数字建模讲师 | 是 | 平面设计 |
| 9 | 陈国升 | 1968 | 男 | 研究生 | 硕士 | 高讲 | 网络管理员技师 | 是 | HTML5 |
| 10 | 林玉英 | 1971 | 女 | 研究生 | 硕士 | 高讲 | 全国信息化工程师 | 是 | 信息技术、PS |
| 11 | 林美凤 | 1984 | 女 |  | 学士 | 高讲 | 一级形象设计师 | 是 | 色彩、造型设计 |
| 12 | 薛叶兴 | 1980 | 男 | 研究生 | 硕士 | 高讲 | 家用电子产品维修工技师 | 是 | 信息技术 |
| 13 | 张蕾 | 1980 | 女 | 本科 | 学士 | 讲师 | 动画绘制员高级 | 是 | 动画\  影视动画赏析\  PS |
| 14 | 林梦颖 | 1997 | 女 | 本科 | 学士 | 教员 |  |  | PS、信息技术 |
| 15 | 陈朝魁 | 1979 | 男 | 本科 | 学士 | 实验师 | 一级技师 | 是 | 网页制作 |
| 16 | 时影 | 1981 | 女 | 本科 | 学士 | 讲师 |  | 是 | PR\AE |
| 17 | 陈维港 | 2024 | 男 | 本科 | 学士 | 讲师 | 高级室内设计师 | 是 | 3D MAX  3D打印 |
| 18 | 陈淑珍 | 1976 | 女 | 研究生 | 硕士 | 高讲 | 信息系统项目管理师 | 是 | 网页设计  信息技术 |
| 19 | 刘继斌 | 1981 | 男 | 研究生 | 硕士 | 讲师 |  | 是 | 矢量图软件  PS  信息技术 |
| 20 | 郑依琳 | 1982 | 女 | 本科 | 学士 | 助讲 |  |  | PS、AI |
| 21 | 李永胜 | 1998 | 男 | 本科 | 学士 | 讲师 |  | 是 | 信息技术 |
| 22 | 陈曦 | 1978 | 男 | 本科 | 学士 | 讲师 |  | 是 | MAYA  素描  色彩  速写 |
| 23 | 刘天星 | 1983 | 男 | 本科 | 硕士 | 助讲 | 一级技师（电商网络美工）  高级动画设计师  高级影视特效师  ADOBE中国认证教师 |  | PR、AE  分镜头脚本、  影视后期制作、  AN |
| 24 | 卢灯 | 1986 | 男 | 研究生 | 学士 | 助讲 |  |  | 信息技术 |
| 25 | 黄可炀 | 1995 | 女 | 本科 | 学士 | 助讲 |  |  | 信息技术、图形图像设计、PR |
| 26 | 陈霓 | 1999 | 女 | 本科 | 学士 | 教员 |  |  | 素描  色彩  速写 |
| 27 | 翁其方 | 1985 | 男 | 本科 | 硕士 | 助讲 |  |  | 信息技术 |
| 28 | 刘青 | 1995 | 女 | 本科 |  | 助讲 |  |  | 商业摄影、动画运动规律、分镜头脚本设计 |
| 29 | 黄智武 | 2024 | 男 | 本科 |  | 讲师 | 一级技师 |  | 3D打印 |
| 30 | 陈珊 | 1966 | 女 | 本科 |  | 助讲 |  |  | 素描  PS |
| 31 | 杨炜松 | 2024 | 男 | 本科 | 学士 | 助讲 |  |  | PS  信息技术  摄影摄像 |
| 32 | 韩逸文 | 1991 | 男 | 研究生 | 硕士 | 助讲 | 系统集成项目管理工程师中级 |  | 信息技术 |
| 33 | 陈逸帅 | 2024 | 男 | 本科 |  | 助理实验师 |  |  | 实习指导 |
| 34 | 郑劼 | 1994 | 男 | 本科 | 学士 | 助理实验师 |  |  | 实习指导 |
| 35 | 刘志腾 | 2024 | 男 | 本科 | 学士 | 讲师 | 高级电子商务师 | 是 | 商业摄影、  网络美工、  电子商务 |
| 36 | 柯阳昕 | 1995 | 女 | 本科 | 学士 | 讲师 | 高级动漫设计师 | 是 | PR、AE  分镜头脚本、影视后期、  FLASH、 |

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。

刘天星，男，教师，动漫制作专业带头人。ADOBE认证讲师，电子商务师一级技师，高级动画设计师，高级平面设计师，1+X高级数字建模设计师，ACAA高级影视特效师。从事动画制作、平面设计及数媒媒体艺术设计专业教学工作，主讲平面设计软件、动画制作软件、数字影视后期编辑制作、分镜头脚本设计，电子商务网络美工等课程。参与教材编辑3部，多次指导学生参与海暨杯数字影音后期制作二等奖，Vr虚拟现实设计三等奖，数字影音技能赛二、三等奖等。

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、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2-1 中职专业兼职教师情况一览表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **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 | 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 | 专业导引与职涯规划、增强现实技术 |
| 2 | 李浩渊 | 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 | 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 | 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 | 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 | 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 | 专业导引与职涯规划、增强现实技术 |

表2-2 高职专业兼职教师情况一览表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **学历** | **学位** | **专业技术**  **职务** | **职业资格** | **所在单位** | **拟任**  **课程** |
| 1 | 徐静 | 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 |
| 2 | 张明宝 | 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 |
| 3 | 王成 | 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 |
| 4 | 李婷婷 | 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 |

**（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。

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 |

表4 中职校实训设备一览表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实验（训）室名称** | **实验实训室功能（承担课程与实训实习项目）** | **面积、主要实验（训）设备名称及台套数要求** | **工位数（个）** | **对应课程** |
| 1 | 多功能  专业实训室 | 1.三维动画设计  2.Premiere (PR)  3.After Effects | 高端配置电脑、  手工制作操作台 | 50 | 1.三维动画设计  2.Premiere (PR)  3.After Effects |
| 2 | 影视动画制作实训室 | 1.美术基础  2..3D (C4D)\*  3.UI设计\*等 | 计算机及软件 | 60 | 1.美术基础  2..3D (C4D)\*  3.UI设计\*等 |
| 3 | 电脑实验室1-9 | 1.信息技术  2.3D打印 | 计算机 | 60 | 1.信息技术  2.3D打印 |
| 4 | 图形图像设计实训室 | 1.图形图像处理  2.AI矢量图软件  3.二维动画制作 | 计算机及配件 |  | 1.图形图像处理  2.AI矢量图软件  3.二维动画制作 |
| 5 | 摄影摄像  实训室 | 1.动画运动规律  2.摄影摄像 | 摄像机、单反相机、摄影棚、三脚架、摄影灯、摄影背景布 |  | 1.动画运动规律  2.摄影摄像 |

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5 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 |

表6 中职校企合作实训基地一览表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 校外实训基地名称 | 功能（实训实习项目） | 工位数（个） |
| 1 | 福建海源三维打印科技有限公司 | 3D建模、设备销售、技术支持 | 20 |
| 2 | 科森特通信技术有限公司 | 线上服务、数据采集、技术支持 | 30 |
| 3 | 享智达信息技术有限公司 | 线上服务、数据采集、技术支持 | 30 |
| 4 | 广川设备有限公司 | 设备销售、技术支持 | 5 |

**（三）教学资源**

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1.教材选用基本要求

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

表7 课程推荐教材一览表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | **教材名称** | **作者** | **出版单位** | **出版时间** |
| 摄影与非线性编辑 | Premiere视频编辑案例教程 | 王世宏、杨晓庆 | 东北大学出版社 | 2022-11 |
| 动画短片创作 | Animate CC二维动画设计与实战（全彩幕课版） | 姜巧玲、张帆 | 人民邮电出版社 | 2022-01 |
| 运动规律 | 动画运动规律 | 秦亚军 | 东北大学出版社 | 2023-09 |
| 三维动画模型与渲染(MAYA) | Maya2020应用教材 | 王琦 | 人民邮电出版社 | 2022-10 |
| 动画剧本与分镜头设计 | 动画分镜头设计（第2版） | 姚桂萍 | 上海交通大学出版社 | 2021-11 |
| 摄影基础 | 摄影摄像基础 | 叶君奋 | 化学工业出版社 | 2020-11 |

2.图书文献基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：影视动画剧本创作、分镜头脚本设计教程、动画素描基础、三维动画Maya角色骨骼绑定技法、Maya基础教材、Animate Cc二维动画设计与制作等动漫设计师必备于册资料，以及两种以上动漫制作技术专业学术期刊和有关动漫设计与创作的实务案例类图书。

3.数字教学资源基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库。由本专业老师带头建设精品课程数门，如《摄影基础》、《平面设计》等，同时正在开发一门新形态校企合作教材《Maya实用技能》，为必修课程及和专业核心课程配套种类丰富、形式多样、使用便捷的数字资源，满足动态发展的教学要求。

表8 教学课程学习资源一览表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **空间学习资源地址** | **其它学习资源** |
| 1 | 摄影基础 | https://mooc1-1.chaoxing.com/mooc-ans/mycourse/teachercourse?moocId=213237831&clazzid=96136171&edit=true&v=0&cpi=170249609&pageHeader=0 | 微课、PPT、章节测验等 |
| 2 | 平面设计 | https://mooc1-1.chaoxing.com/mooc-ans/mycourse/teachercourse?moocId=228241395&clazzid=92989332&edit=true&v=0&cpi=170249609&pageHeader=0 | 微课、PPT、章节测验等 |

**（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**

**（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，由企业与学校进行共同考核，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）转段考核方案**

根据《湄洲湾职业技术学院五年制高等职业教育教学管理办法（修订）》，实施如下转段考核方案：

**1.转段考核原则**

转段考核由湄洲湾职业技术学院各二级院系为单位组织实施，教务处对实施情况进行督查。重点体现中职学段教育文化基础知识、专业基础理论和基本技能，同时也要体现高职学段教育对学生的学习能力、分析解决问题能力的要求，保证培养的连续性、衔接性和贯通性。中职校需于学生入学第一学期结束前告知学生转段考核实施方案。

**2.转段考核内容及标准**

①公共文化基础课程考核

√考试科目：语文、数学、英语。

√考核方式：由湄洲湾职业技术学院组织命题，统一闭卷考试，考核的方式可以采取笔试或网络测试等方式。

√考核地点：一般安排在联办中职校进行，中职校负责考试组织、考场布置等，湄洲湾职业技术学院负责巡考、阅卷。

√考核标准：公共文化基础课程各科试卷满分为100分，成绩＜60分为考试不合格。湄洲湾职业技术学院负责在教务管理系统录入学生成绩。

√考核时间：中职学段第三或第四学期期末进行，具体时间由湄洲湾职业技术学院统一安排。

②专业课程考核（考试范围详见转段考核大纲）

√考试科目：一般包括中职学段本专业1门专业基础课程、1门专业核心课程的内容，由湄洲湾职业技术学院二级院系与联办中职校商议确定后报教务处备案。

√考核方式：由湄洲湾职业技术学院二级院系组织命题，统一闭卷考试，考核的方式可以采取理论笔试、技能实操等方式。

√考核地点：一般安排在联办中职校进行，中职校负责考试组织、遴选场地、考场布置、购买相关实操材料等，湄洲湾职业技术学院各二级院系负责巡考、阅卷。

√考核标准：试卷满分为100分，成绩＜60分为考试不合格。湄洲湾职业技术学院各二级院系负责在教务管理系统录入学生成绩。

√考核时间：中职学段的第五或第六学期期末进行，具体时间由湄洲湾职业技术学院二级院系与联办中职校商议确定后报教务处备案。

③综合技能考核

考生在中职学段获得以下两类证书中的一类即为综合技能考核合格。

√校级及以上职业技能竞赛、创新创业大赛等三等奖以上证书；

√国家认可的职业资格、技能等级类证书。

技能竞赛成绩优异的新生转段到高职学段后，参照《湄洲湾职业技术学院优秀新生奖学金评定办法》给予奖励。

**3.免试条件**

考生在中职学段参加教育部或省教育厅主办的全国或全省职业院校技能大赛、创新创业大赛等，获得省级三等奖以上的，可免予转段公共文化基础课程、专业课程、综合技能考核，获得省赛三等奖的学生转段各科成绩认定为80分、省赛二等奖认定为85分、省赛一等奖认定为90分、国家级奖项认定为95分，综合技能考核认定为合格。符合免试条件的学生可同时参加转段考核，取最高成绩给予认定。

**4.考核结果公示**

在湄洲湾职业技术学院教务处网站公示考核结果。

**5.综合考核结论**

五年制高职学生完成三年中职学段学习后，同时符合以下条件的，视为转段考核合格，考核结果公示期满无异议者，可进入湄洲湾职业技术学院高职学段学习。

①在中职学段完成人才培养方案规定的学习任务，各科成绩合格，达到联办中职校毕业条件；

②转段公共文化基础课程考核达到及格及以上等级；

③转段专业课程考核达到及格及以上等级；

④转段综合技能考核合格。

**6.转段考核不合格的处置方式**

①中职学段人才培养方案规定的课程成绩不合格的，按照中职校相关规定进行补考和重修。

②转段考核课程不及格的，可补考1次，补考时间由湄洲湾职业技术学院和联办中职校商议后统一安排。

③转段考核课程补考仍不通过的，原则上需在中职校重修该门课程并延迟1年转入湄洲湾职业技术学院，延迟转入的学生由中职校负责管理，在中职校重修该门课程成绩达到60分以上即为课程合格。

**7.转段考核材料归档保管**

①公共文化基础课程考核的试卷原则上由湄洲湾职业技术学院基础教育学院负责保管，如果采取线上考核，需要保存到移动设备或刻录到光盘保存，保存年限按照湄洲湾职业技术学院的相关规定执行。

②专业课程考核的试卷原则上由湄洲湾职业技术学院二级院系保管，如果不能保存相关实物材料的，可拍照留存备查；如果为实训软件相关的材料，需要保存到移动设备或刻录到光盘保存，保存年限按照湄洲湾职业技术学院的相关规定执行。

**（七）质量管理**

1.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.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，建立健全巡课、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。

3.应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.专业教研室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。结合学院建设的教学质量诊改平台，从学生入口、培养过程、出口三方面着手，开展多维度监测，对教师的教学质量进行多维度评价，加强专业调研，更新人才培养方案，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。

**九、毕业要求**

本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

(一)学时学分要求

学生在学校规定年限内，修满专业人才培养方案规定的学时学分，必修课全部及格，选修课完成最低学分。具体如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程类型** | **应修学分** | **应修学时** |
| 1 | 公共基础课程 | 102.5 | 1788 |
| 2 | 专业课程 | 166 | 3030 |
| 合计 | | 268.5 | 4818 |

(二)其他要求

1.毕业应达到的素质、知识、能力等要求详见培养目标与规格。

2.达到《国家学生体质健康标准》及阳光健康跑相关要求。

3.取得1本及以上与本专业相关的职业技能等级（资格）证书（详见下表）：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **证书名称** | **证书等级** | **颁证单位** |
| 1 | Photoshop图形图像处理 | 中级以上 | 人力资源和社会保障部 |
| 2 | 助理摄影师 | 初级以上 | 人力资源和社会保障部 |
| 3 | 广告设计师 | 初级以上 | 人力资源和社会保障部 |
| 4 | Painter认证专家 | 初级以上 | Corel国际企业 |
| 5 | 全国计算机等级考试（office\WPS证书除外） | 二级及以上 | 国家教育部考试中心 |
| 6 | 1+X 创意数字建模类证书 | 中级及以上 | 证书对应评价组织 |

4.获得1项院级及以上比赛奖状或参与1项院级及以上活动。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **赛事名称** | **活动名称** |
| 1 | 院级及以上海报征集比赛 | 海峡两岸师生妈祖文化研习夏令营 |
| 2 | 院级及以上摄影作品征集大赛 | “海祭妈祖”大典及文化系列活动 |
| 3 | 院级及以上数字艺术作品征集大赛 | “春祭妈祖”大典及文化系列活动 |
| 4 | 院级及以上互联网+创新创业大赛 | 妈祖文化论坛志愿者服务 |
| 5 | 院级及以上产品设计大赛 | 无偿献血活动 |
| 6 | 院级及以上新媒体创作作品比赛 | 校运动会 |
| 7 | 一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛 | 暑期“三下乡”社会实践活动 |
| 8 | 创新创业大赛（包括但不仅限于大学生创新大赛、挑战杯、创青春、iCan大赛等） | 学院校园文化艺术节、五四大合唱 |
| 9 | 其他院级或政府部门主办的各类竞赛 | 文明志愿服务活动 |
| 10 |  | 其他院级及以上大型系列活动 |

附件1：

**《美术基础》专业**基础课程

转段考试大纲

**I.考试性质**

根据《湄洲湾职业技术学院五年制高等职业教育教学管理办法（修订）》（湄职院教﹝2024﹞5号），经湄洲湾职业技术学院动漫制作技术专业和福建工贸学校动漫与游戏与制作专业共同研究，特制定《设计色彩》专业基础课程考试大纲。

**Ⅱ.考试内容和要求**

注重考查考生对设计色彩的理解水平和掌握程度，了解考生对平面设计专业综合技能的掌握和灵活运用情况。主要内容如下：

**第一章 了解设计色彩**

第一节 色彩理论基础（识记）

第二节 色相环与色立体（识记）

第三节 绘制色彩工具及其运用（理解）

**第二章 设计色彩基础训练**

第一节 写实性客观归纳色彩（识记）

第二节 平面装饰性色彩（理解）

第三节 结构抽象性色彩（识记）

**第三章 设计色彩创意实践**

第一节 设计色彩实践应用规律（识记）

第二节 室内空间设计色彩（理解）

第三节 室外空间设计色彩（应用）

第四节 视觉传达色彩（应用）

**Ⅲ.考试形式及试卷结构**

1．考试形式为笔试，考试时间为90分钟，试卷满分为100分。

2．试卷的能力层次结构：识记占30%，理解占30%，应用占10%。

3．试卷的难度结构：试题难易度分为易、较易、较难、难四个等级，其分数比例为，易约占15%，较易约占15%，较难约占50%，难约占30%。

4．试卷的题型结构：等4种题型。名词解释（20%）、简答题（30%）、论述题（30%）、分析题（20%）等四种题型。

**Ⅳ.参考书目**

1.《设计色彩》，刘卓主编，北京理工大学出版社，2023年2月。

《二维动画制作》专业核心课程

转段考试大纲

**I.考试性质**

根据《湄洲湾职业技术学院五年制高等职业教育教学管理办法（修订）》（湄职院教﹝2024﹞5号），经湄洲湾职业技术学院动漫制作技术专业和福建工贸学校动漫与游戏与制作专业共同研究，特制定《动画造型设计》专业核心课程考试大纲。

**Ⅱ.考试内容和要求**

注重考查考生对动画造型的理解水平和掌握程度，了解考生对动画造型设计与动画场景设计专业综合技能的掌握和灵活运用情况。主要内容如下：

**第一章 二维动画造型设计**

第一节 漫画风格（识记）

第二节 写实风格（识记）

第三节 格式规范（理解）

**第二章 三维动画造型设计**

第一节 漫画风格与写实风格（识记）

第二节 动画造型设计步骤（理解）

第三节 建模（识记）

**第三章 动画场景设计**

第一节 总体设计思维（识记）

第二节 草图设计（理解）

第三节 动画场景设计稿绘制（应用）

第四节 三维动画技术的应用（应用）

**Ⅲ.考试形式及试卷结构**

1．考试形式为笔试，考试时间为90分钟，试卷满分为100分。

2．试卷的能力层次结构：识记占30%，理解占30%，应用占40%。

3．试卷的难度结构：试题难易度分为易、较易、较难、难四个等级，其分数比例为，易约占15%，较易约占25%，较难约占20%，难约占20%。

4．试卷的题型结构：名词解释（20%）、简答题（20%）、论述题（30%）、分析题（15%）、案例题（15%）等五种题型。

**Ⅳ.参考书目**

1.《动画造型设计与动画场景设计（第二版》，吴冠英主编，清华大学出版社，2024年2月。