

2021 级动漫制作技术专业人才培养方案

(东软现代产业学院)

一、专业基本信息

专业代码：510215

所属院系：东软现代产业学院

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学历。

三、学制与学位

学制：3 年

修业年限：3-5 年

四、职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别(或技术领域)		职业资格证书或技能等级证书举例
电子与信息 大类(51)	计算机类 (5102)	软件和信息技术服务业 (65)	动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	职业领域	动漫制作技术专业毕业生主要面向动漫、游戏和互动数字内容服务行业，能够从事三维内容制作、动漫衍生品设计、原画及插画设计、后期特效与合成和互动媒体设计等相关工作。	数字创意建模 游戏美术设计 数字媒体交互设计 3D 引擎技术应用
				初始岗位	三维动画师、后期合成师、动漫周边设计师、二维动画师、原画设计师、插画设计师等。	
				发展岗位	高级角色模型师、高级动画美术师、美术指导、美术专家、美术经理、艺术总监、动画导演等。	
				升学深造	即攻读动画、数字媒体、艺术设计等相关专业本科。	

五、培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展，践行社会主义核心价值观，具有良好的职业道德、人文素质、艺术素养和审美能力，具有社会责任感、创新精神和国际视野，适应数字智能时代与信息社会发展需要，系统掌握数字动画设计创作及相关工具应用的基本知识、基本理论和方法，具备较强的动画设计和二、三维动画制作能力，能够在动漫游戏及相关行业从事原画设计、动漫衍生品设计、三维动画设计、二位动画设计和互动媒体设计等相关工作的高素质复合型技术技能人才。

六、培养规格

(一) 素质

1、思想政治素质

(1) 坚持马克思主义指导思想；

(2) 热爱社会主义祖国，能够准确理解和把握社会主义核心价值观的内涵和实践要求，具有正确的世界观、人生观、价值观；

(3) 能够正确认识时代责任和历史使命，用中国梦激扬青春梦，自觉把个人的理想追求融入国家和民族事业。

(4) 能够理解国家历史文化背景，了解当前处在的历史时代，明确青年一代的历史使命。

(5) 能够理解当代世界社会、政治、法律等价值观体系，能够确定当代价值观形成的过程以及个人在这些过程中的作用。

(6) 能够理解科技革命与国家发展的关系，全球创新挑战、主要国家创新战略的重要意义，能够针对全球问题的具体细节方向进行初步探讨。

2、文化素质

(1) 具有更新知识和自我完善的学习欲望和良好的学习习惯；

(2) 具有主动承担责任的态度；

(3) 具有遵章守纪、按规办事的习惯；

(4) 具有良好的信息素养（能够判断什么时候需要信息，并且懂得如何去获取信息，如何去评价和有效利用所需的信息）；

(5) 遵守社会公德；

(6) 遵纪守法；

(7) 尊能够知晓和理解环境保护和可持续发展的理念和内涵，并能积极承担环境保护责任。

3、职业素质

(1) 具有较强的组织观念、集体意识和良好的分享态度，能够进行有效的人际沟通和协作；

(2) 具有创新意识和创新精神以及对技术的探究意识，能够解决实际问题；

(3) 具有良好的职业道德与职业操守，能够保守商业机密；具有较强的质量意识和安全意识；

(4) 具有职业生涯规划设计和实施的意识；

(5) 具有一定的工程意识和效益意识，对岗位工作任务具有较强的领悟性、系统性、条理性，能够积累和学习；

(6) 能够基于大数据工程相关背景知识进行合理分析，设计满足特定需求的解决方案，明确其对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任；

(7) 能够运用团队讨论工具，组建有效的团队，并在项目活动中运行。

4、身心素质

具有良好的体育锻炼和卫生习惯，达到《国家学生体质健康标准》。

(二) 知识

1、文化基础知识

(1) 掌握一定的思想政治理论、法律知识；

(2) 了解一定的中国传统文化，掌握常见的应用文写作知识；

(3) 了解中外艺术史基础知识，掌握较扎实的艺术基础理论；

(4) 掌握基本的创新创业知识和方法。

2、专业基础知识

(1) 掌握良好的素描、色彩、构图、透视等绘画基础知识；

(2) 掌握动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识；

(3) 掌握一定的互动媒体基础知识；

- (4) 掌握计算机的基础知识及动画设计与制作的常用工具软件;
- (5) 了解动画产业现状、发展趋势以及动画项目管理的基础知识。

3、专业核心知识

- (1) 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计知识;
- (2) 掌握三维建模、灯光渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画创作技术知识;
- (3) 掌握数字绘画、数字绘本设计、原画设计、动漫周边设计等二维动画创作技术知识。
- (4) 掌握游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术知识。

(三) 能力

1、专业(职业)基本能力

- (1) 具有二、三维动画设计和制作能力;
- (2) 具有良好的数字绘画和造型能力;
- (3) 具有良好的文字、图表及电子演示文档处理能力;
- (4) 具有良好的沟通交流、团队协作能力。

2、专业核心能力

- (1) 具有较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力;
- (2) 具备较强的三维建模、灯光渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作能力;
- (3) 具有良好的插画、数字绘本、动漫周边产品等艺术作品创作能力;
- (4) 具有良好的游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计能力;
- (5) 能够根据创意脚本或文案独立完成二、三维动画作品的设计与制作

3、其他能力

- (1) 具有一定的文献检索、剧本写作和使用外语的能力;
- (2) 了解行业最新发展动态和学科前沿技术,理解社会和外部环境对动画创作的影响。

七、TOPCARES 理念下的专业人才培养模式、专业特色与能力指标

(一) 专业人才培养模式

本专业采用以 OBE (Outcome based education, 基于学习结果的教育) 为导向的“TOPCARES-CDIO + 工作室”人才培养模式,具体如下:

1、结合动漫行业对应用型人才的需求,精心规划 5 级 CDIO 项目,明确学生能够取得的学习成果,全面实施 TOPCARES-CDIO 一体化教学模式,突出培养学生的实践能力。

2、以工作室和实验室为单位,通过组织教学成果展、专业竞赛,定期检验学生的学习效果,切实保证教学质量。

3、通过工作室和实验室实施项目实践实训,把对学生的创新思维、创业意识、创新创业能力的培养落到实处,实现专业教育与创新创业教育相融合,突出培养学生的创新精神和创新创业能力。

4、依托工作室和实验室,深化校企合作,服务区域经济和社会发展,突出培养学生的项目实践能力和个人职业素养。

5、通过演讲比赛、动画玩偶设计大赛等素质教育活动,实现专业教育与素质教育相融合,培养学生的综合素质。

(二) 专业特色

1、本专业面向动漫游戏产业,注重数字技术与传统艺术的有机融合,以三维动画、二维动画和应用动画产品等成果产出为导向,将课程、项目、专题、活动进行一体化的设计;

2、按照企业真实工作环境建设有手工艺+、公共空间艺术、二维动画、三维动画、应用动画、3D 打印、后期合成等专业实验室/工作室，能够完全满足学生实践实训需要；

3、以工作室为载体深化校企合作，积极开展学科专业竞赛，将产学合作协同育人项目、全国高校数字艺术作品大赛、全国三维数字化创新设计大赛、大学生创新创业大赛等实际项目纳入课堂教学，动态更新和优化教学内容，突出数字动画创作的新知识、新技术和新工具；

4、通过工作室和实验室积累学生的工作经验，强化三维动画、二维动画和应用动画方向的核心技能，培养良好的数字动画实践能力，学生能够独立完成数字动画短片和互动媒体类产品的设计与制作，并拥有数字动画项目创作的实践经验；

（三）专业人才培养能力体系

TOPCARES (1级能力指标)	TOPCARES (2级能力指标)	TOPCARES (3级能力指标)	专业人才培养核心能力指标
1 Technical knowledge and reasoning 技术知识与推理能力	1.1 人文社会科学知识	1.1.1 政治法律知识	掌握政治、法律、哲学、历史等相关知识。
		1.1.2 文学艺术知识	掌握文学、艺术、中外文化等相关知识。
		1.1.3 外语知识	掌握基本的英语听说读写的能力，能够查阅外文文献资料。
	1.3 专业基础知识	1.3.1 计算机基础知识	掌握计算机的基础知识及动画设计与制作的常用工具软件。
		1.3.2 绘画基础知识	掌握良好的素描、色彩、构图、透视等绘画基础知识；具有良好的数字绘画和造型能力。
		1.3.3 设计基础知识	掌握一定的互动媒体基础知识及动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识。
		1.3.4 概论与产业相关知识	了解中外动画史及艺术学、美学基本理论；掌握动画的制作流程；了解动画产业现状、发展趋势以及动画项目管理的基础知识。
	1.4 专业知识	1.4.1 动画前期设计	掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计的专业知识和设计方法。
		1.4.2 数字动画制作	掌握一定的二维动画制作相关的技术知识；掌握三维建模、灯光渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作技术知识。
		1.4.3 动漫周边设计	掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品的创作知识。
		1.4.4 应用动画设计	掌握游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术知识
	2 Open thinking and innovation 开放式思维与创新	2.1 系统思维	2.1.1 全方位思维
2.2 批判性思维		2.2.1 分析问题	能够根据项目制作要求，运用科学的分析方法对动画项目的构思、设计、实施等各阶段的问题进行深入分析。
2.3 创造性思维		2.3.1 具有概念化和抽象化能力	能够通过概念化和抽象化方法，解决艺术作品创作中的实际问题。
		2.3.2 具有综合和通用化能力	具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识的能力。
2.4 创新能力	2.4.1 引进、消化、	具有一定的新理论、新知识、新技术、	

TOPCARES (1级能力指标)	TOPCARES (2级能力指标)	TOPCARES (3级能力指标)	专业人才培养核心能力指标
		吸收再创新能力	新工具、新产品引进、消化、吸收再创新能力。
		2.4.2 集成创新能力	具备利用多种技术及专业工具,对各种设计元素进行集成与优化,并提出动画创意产品或服务原型的能力。
		2.4.3 原始创新能力	能够设计和创作视听类、插画漫画类等原创艺术作品。
3 Personal and professional skills 个人职业能力	3.1 推理和解决问题的能力	3.1.1 发现问题和表述问题	能够发现作品创作中存在的或可能出现的问题,并能够表述清楚。
		3.1.5 解决方法和建议	能够针对作品创作过程中的问题提出解决方案,并通过分析论证形成有效的解决建议。
	3.2 实验和发现知识	3.2.2 查询印刷资料和电子文献	具有一定的文献检索能力,能够有效利用图书馆资源、门户网站等快速查阅相关资料,找出解决问题的思路。
	3.3 信息处理能力	3.3.1 基本信息处理能力	掌握文档处理软件的应用方法,具备基本的信息处理能力。
	3.4 时间和资源的管理能力	3.4.1 讨论任务安排的主次	能够对项目进行合理的任务分解,根据工作任务的主次,合理安排时间与资源。
	3.5 终身学习能力	3.5.1 生涯规划	具有职业生涯规划设计和实施的意识。
3.5.2 求知欲和终身学习		具有更新知识和自我完善的学习欲望。	
4 Communication and teamwork 沟通表达与团队合作	4.1 交流能力	4.1.3 书面的交流	掌握常见的应用文写作知识;具有一定的项目报告、实验报告、设计说明等应用文写作能力。
		4.1.4 电子及多媒体交流	掌握电子演示文稿处理软件的应用,能应用多种媒体素材进行演示文稿和网页制作与交流。具有良好的文字、图表及电子演示文档处理能力。
		4.1.6 口头表达和人际交流	掌握基本的人际交流技巧,能够与他人进行有效的沟通并清晰表达个人观点。
	4.2 使用外语能力	4.2.2 阅读、理解专业领域文献	能够阅读与所学专业相关的综述性文献和资料,或与未来工作相关的业务文件和专业技术文档等材料,理解中心大意、关键信息、文章的篇章结构和隐含意义等。
	4.3 团队工作	4.3.1 组建有效的团队	了解团队各成员的能力和专长,具有清晰的团队目标和一定的团队管理能力。
5 Attitude and manner 态度与习惯	5.1 个体性态度与习惯	5.1.1 生活态度与习惯	拥有积极的人生态度和良好的心理调适能力。
		5.1.2 学习态度与习惯	能够养成积极的学习态度及良好的学习习惯。
	5.2 职业态度与习惯	5.2.1 敬业(自信、有激情、热爱事业)	爱岗敬业,能够主动承担责任。
6 Responsibility 责任感	6.1 对自我的责任感	6.1.2 对自身健康的责任	具有健康的体魄和良好的身体素质。
		6.1.3 对自我价值实现的责任	尊重自己,尊重他人,尊重科学,促进知识、素质、能力协调发展。
	6.3 对职业的责任感	6.3.1 职业道德、正直并勇于负责	具有良好的职业道德与职业操守,能够保守商业机密。
6.3.3 与世界相关领域发展保持同步		掌握行业最新发展动态和学科前沿技术。	

TOPCARES (1级能力指标)	TOPCARES (2级能力指标)	TOPCARES (3级能力指标)	专业人才培养核心能力指标
	6.4 对社会的责任感	6.4.1 社会公德	文明礼貌、助人为乐、爱护公物、保护环境、遵纪守法。
		6.4.2 遵纪守法	了解专业相关的国家方针、政策、法规，能够养成遵章守纪、按规办事的习惯。
7 Ethical values 价值观	7.1 个人价值观	7.1.1 追求知识与真理	树立在实践中不断认识、丰富和发展真理的思想，具备自主创新、积极探索的精神。
		7.2 职业价值观	7.2.1 认同职业规范
	7.2.3 个人与团队共同成长		具有较强的组织观念、集体意识和良好的分享态度，具有团队协作精神，理解个人在团队中的角色并承担相应的工作。
	7.3 社会价值观	7.3.1 坚持马克思主义指导思想	坚持马克思主义指导思想，树立正确的世界观、人生观、价值观和科学的发展观。
		7.3.2 坚持中国特色社会主义共同理想	能够正确认识时代责任和历史使命，用中国梦激扬青春梦，自觉把个人的理想追求融入国家和民族事业。
		7.3.3 坚持以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神	热爱社会主义祖国，能够准确理解和把握社会主义核心价值观的内涵和实践要求。
		7.3.4 诚实守信	考试不作弊，学术不造假，具备诚实守信的道德品质。
8 Social contribution by application practice 应用创造社会价值	8.1 外部和社会背景环境	8.1.1 工程师的角色与责任	了解职业发展的阶段特点、岗位职责及任职要求，理解社会和外部环境对动画创作的影响。
	8.2 创业技能（创业过程和特征、与创业过程相关的行为）	8.2.1 发现过程	在艺术创作过程中能够产生好的创意，并通过评估创意的可行性激发创业意识。
		8.3.1 商业基础（了解影响商业决策的基本商业观念）	掌握基本的商业知识，了解动画行业的商业运营模式，具有一定的行业分析与决策能力。
	8.4 商业技能（创业者在管理企业过程中的商业活动）	8.4.4 营销管理	了解动画产业环境及市场需求，分析客户购买决策，制定动漫产品的营销策略。
	8.5 行业应用环境	8.5.1 行业的基本规范	了解动画行业的制作规范，并参照行业规范完成相关的任务。
		8.5.2 行业应用技术	掌握动画前期设计及三维建模、灯光渲染、动画设计、特效与后期合成等数字动画的核心技能。
	8.6 系统的构思与工程化	8.6.1 设立系统目标和要求	具备一定的动画项目构思与策划能力。
	8.7 设计	8.7.1 设计过程	能够根据创意脚本或文案制定可行的项目实施计划，具备较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力。
8.8 实施	8.8.1 设计实施过程	具有一定的二维动画设计和制作能力；具备较强的三维建模、灯光渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画实践能力；具备熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力。	

TOPCARES (1级能力指标)	TOPCARES (2级能力指标)	TOPCARES (3级能力指标)	专业人才培养核心能力指标
		8.8.6 实施过程的管理	具备一定的项目管理能力,能够根据项目实施计划控制项目的进度和质量;能够根据创意脚本或文案独立完成三维动画作品的设计与制作。
	8.9 运行	8.9.1 运行的设计和优化	能够结合作品的特点设计合理的展示方案,了解作品在宣传推广过程中的影响效果,并能够根据反馈信息对作品的整个设计与实施过程进行改进。

八、毕业学分要求

本专业学生毕业时应达到学院对专科生提出的德智体美等全面发展的要求。各类课程应修最低学分见下表:

课程类别	必修课: 127 学分				选修课: 15 学分			合计
	公共基础课	职业基础课	职业课	集中实践环节	公共选修课(含限选)	职业选修课	E-Learning	
学分	36	17	28	46	7	8	0	142
占总学分百分比 (%)	25.35	11.97	19.72	32.39	4.93	5.63	0.00	100

九、课程设置要求

(一) 公共基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
1	思想道德修养与法律基础	<p>1. 知识目标: 使学生领悟人生真谛,形成正确的道德认知,把我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。</p> <p>2. 能力目标: 加强思想道德修养,增强学法、用法的自觉性,进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力,提高学生分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3. 素质目标: 使学生坚定理想信念,增强学生国情怀,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。</p>	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。	理论课采用案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、案例教学法;实践学时与社会实践或讲座结合;	48

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1. 知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。 3. 素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。	马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。	理论学时以讲授法、案例法、讨论法、视频展示法为主；实践学时与社会实践或讲座结合；	72
3	习近平总书记教育重要论述	帮助学生从根本上学习中国特色社会主义教育发展的一系列方向性、根本性、全局性、战略性的重大问题，全面准确把握习近平总书记关于教育的重要论述的科学内涵、核心要义、精神实质、实践要求、重大意义，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人	深入学习习近平新时代中国特色社会主义思想理论体系	采用课堂讲授、网络选修、线下专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学等方式。	16
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，引导学生牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，增强大学生执行党和政府各项重大路线、方针和政策的自觉性和责任感。	本课程主要内容通过讲授全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个方向的相关专题，帮助学生深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、精神实质、实践要求。教学要求主要是通过教师专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	每学期8学时，采用课堂讲授、网络选修、线下专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学等方式。	40
5	创新创造与改变	通过课程的学习使学生能够明确创新的必要性和重要性，了解和掌握科技革命与产业发展的进程、全球问题引发的创新方向，掌握企业塔式管理创新的七个层次内容，激发学生创新意识和创造力、想象力，并能够运用创新的基本知识和方法分析创新案例，跟踪行业企业创新发展趋势，产生或优化创意，提升创新精神和能力。	本课程基于国家、企业、个人三大创新维度，围绕“国家创新战略、企业创新层次、万众创新能力”三大篇章结构，具体从“科技革命与国家发展、全球创新挑战”，“企业模仿创新、微创新、错位创新、越位创新、包容创新、颠覆创新和原始创新的七个层次”，“个人想象力、创造力、创新力的发掘”等内容展开教学。	课程采用混合式教学模式	32
6	思维创新与开发	学生通过学习课程，能够开发创新思维、拓展创新视野，可以理解和掌握四种思维工具的含义、方法与原则，并使用四种思维工具解决实际问题或优化创意方案。学生通过线上线下相结合的学习模式训练，能够具备自主学习意识、养成自主学习习惯、提升自主学习能力；通过团队合作完成项目，能够提升沟通能力、协同能力与领导力，培养团队协作意识，具备团队合作能力。	TRIZ 基本理论、TRIZ 理论的五种创新思维工具、发明问题、40 个发明原理、矛盾矩阵的含义与应用、物理矛盾的含义与应用、S 曲线、技术系统进化法则。	专题制教学模式，通过课堂练习、话题讨论、项目实践等进行授课	32

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
7	大学计算机基础 III	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。	32
8	大学生健康教育	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,学会和掌握心理调解的方法,解决成长过程中遇到的各种问题,有效预防大学生心理疾病和心理危机的发生,提升大学生的心理素质,促进大学生的全面发展和健康成长。	主要内容为大学生自我认知、人际交往、挫折应对、情绪调控、个性完善,学会学习,恋爱认知和职业规划等。针对学生的认知规律和心理特点,采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式,有针对性地讲授心理健康知识,开展辅导或咨询活动,突出实践与体验。	采用课堂讲授+情景模拟+新概念作业+心理影片+心理测试+团体活动等多样化的教学方式。	32
9	大学生与就业指导	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。	本课程坚持“校企合作、产学结合”,强化“学校、行业、人社”三者相互融合的理念,从“大学生、用人单位、人才机构、高等院校”四个角度出发,理论体系系统化,将课程结构以模块化、主题式安排,包括8大模块,22个主题。	采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、社会调查、实习、见习等方法。	16
10	沟通与演讲	本课程通过对演讲、交谈、非语言沟通、团队协作四个专题中知识点与技能点的教学,使学生掌握基本的沟通协作原则、方法与技巧,培养学生基本的沟通能力、演说能力、团队协作能力,养成良好的沟通习惯,提高人际沟通素养,为后续课程学习和未来职场发展奠定基础。	学习本门课的重要性、学习内容、学习方法的介绍;课程基本信息包括考核方式、建设成果、教学理念、教学要求等;课程三级项目设计	课程通过演讲、交谈、非语言、团队单元教学,培养当众演说、沟通表达能力,提高学习者做人素质(当众表达、人际沟通、礼貌道德)和社会素质(团队合作、爱岗敬业、社会责任)	32

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
11	劳动教育	注重围绕创新创业，结合专业积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等，重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用，创造性地解决实际问题，使学生增强诚实劳动意识，积累职业经验，提升就业创业能力，树立正确择业观。注重培育公共服务意识，使学生具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。	编写劳动实践指导手册，明确教学目标、活动设计、工具使用、考核评价、安全保护等劳动教育要求。开展劳动教育，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育。	采用分散与集中方式，线上学习与线下讲座方式，组织学生走向社会、以校外劳动锻炼为主。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。或支持学生深入城乡社区、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。	16
12	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。	采用网络平台+讲座+社会实践方式	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
13	实用英语	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。在此基础上，逐步形成良好的英语学习习惯，培养自学能力，积累必要的跨文化交际知识和培养基本的跨文化交际能力。	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。	128
14	计算机数学基础	知识层面：学生能够掌握线性代数、概率论与数理统计和离散数学基本概念、基本理论和基本计算，为后续的学习、研究和发展奠定必要的数学基础。 能力层面：学生在一定程度上具备以下四种能力：一是运用变量数学方法分析问题、建立模型，并应用数学知识、数学方法和数学工具解决问题的能力；二是数学语言能力；三是归纳、猜想、类比、抽象等数学思维能力；四是获取新知识、学习新知识的终身学习能力。 素质层面：学生逐渐养成良好的学习态度和学习习惯以及实事求是、严谨周密的工作作风。素质层面：学生逐渐养成良好的学习态度和学习习惯以及实事求是、严谨周密的工作作风。	以 OBE-TC 教学理念为指导，合理编排教材的结构，内容涵盖线性代数、概率论与数理统计和离散数学等。主要教学内容有： (1) 行列式与矩阵 (2) 线性方程组 (3) 概率论基本概念 (4) 随机变量的分布及其数字特征 (5) 集合与关系 (6) 图论	问题教学法、讲授教学法、练习教学法	48
15	体育	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諧发展，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；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理一般运动损伤的方法； 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、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、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。	64

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
16	党史国史	要了解我们党和国家事业的来龙去脉，汲取我们党和国家的历史经验，正确了解党和国家历史上的重大事件和重要人物。增强励精图治、奋发图强的历史使命感和责任感，为在 2020 年全面建成小康社会，进而在 21 世纪中叶把我国建设成为富强民主文明和谐的社会现代化强国而努力奋斗。	了解党和国家历史上的重大事件和重要人物，了解近代中国经历的屈辱历史，汲取历史教训；认真学习中央革命根据地和中华苏维埃共和国的历史；要通过多种方式加大正面宣传教育；加大正面宣传力度，对中国人民和中华民族的优秀文化和光荣历史。	采用线上或线上线下结合方式，通过学校教育、理论研究、历史研究、影视作品、文学作品等多种方式，加强爱国主义、集体主义、社会主义教育，引导我国人民树立和坚持正确的历史观、民族观、国家观、文化观，增强做中国人的骨气和底气。	16
17	中华优秀传统文化	知识目标：要求学生比较系统地熟悉中华先民创造出的历史悠久、成就灿烂的文化，以补充学生知识链条的缺失，使学生形成合理的知识结构；正确分析传统文化与现代化文明的渊源，提高自身文化创新的信心和本领；懂得中国传统文化发展的大势，领悟中国文化主体精神。 能力目标：要求学生能够懂得中国传统文化的发展历史，认识中国传统文化发展的趋势和规律，具备从文化角度分析问题和批判继承中国传统文化的能力；学生能够对中国文化和世界文化进行比较，具备全人类文化的目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，提高学生的人文素质，增强学生的民族自信心、自尊心、自豪感，培养高尚的爱国主义情操。	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。	全部线上或线上线下结合方式	16
18	艺术与审美	知识目标：1. 明确不同门类艺术的语言要素与特点。2. 明确不同门类艺术所具有的审美特征。3. 积累中外经典艺术名作素材，了解最新艺术创作成果，完善个人知识结构体系。 能力目标：1. 能在艺术欣赏实践中，保持正确的审美态度。2. 能用各类艺术的欣赏方法去欣赏各类艺术作品。3. 能发展个人形象思维，培养自主创新精神和实践能力，提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，促进德智体美全面和谐发展。 素质目标： 1. 通过鉴赏中外优秀艺术作品，挖掘艺术作品内涵，领略不同艺术门类独特的艺术魅力等，树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，尊重多元文化，提高人文素养。2. 保持积极进取、乐观向上的生活态度，具备脚踏实地、善于学习的品格。3. 发扬团队合作精神，养成善于与人交流和合作的作风，积极参与工作项目实施，并发挥重要作用。	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。	全部线上或线上线下结合方式	16

（二）专业基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
1	三维渲染	理解三维渲染的基本知识、设计流程以及应用领域，能够在提供设计文案的基础上组织出设计方法及流程，并运用 Maya 软件以及高级渲染器完成场景渲染，包括材质制作、纹理制作、光影设计、摄像机动画制作等，使最终渲染作品能够达到行业标准，同时在设计过程中要具备发现问题、表述问题的能力和创新性思维能力，并具备初步的创业意识。	深入学习了解三维渲染的基本工作流程，全面掌握 MAYA 软件中的灯光、材质与纹理的制作技巧，熟练应用阿若德渲染器与 V-Ray 等高级渲染器的使用。本课程以项目案例为导向。将专业知识的学习融入到案例项目的制作当中去，按照行业标准去要求学生，让学生在实践中不断的累积项目制作经验，提高自己的专业能力，为后面的三维动画短片制作打好坚实的基础	采用讲授法、案例演示法、实践操作法、互动法来进行教学工作	64
2	美术基础	通过本课程的学习，使学生能够对人工形态、自然形态进行分析与表现，通过这一的理性分析，透过客观事物的表层去寻求其内在的本质的构造及运动，解决形态从具象到抽象的多样性形态表现的问题，便于学生表达自己的思维能力、创新能力、设计能力，为今后的专业学习提供重要的基础造型和创意思维能力。	本课程主要介绍美术基础的应用范围及就业前景、当今流行的美术绘制技术、视觉审美标准、美术基础与设计间的转化等。通过教学和实践，使学生了解美术设计相关的行业标准，学生能够根据具体需求对设计方案进行造型表达，为今后学习其他课程打下坚实的基础。	讲授教学法、演示教学法、案例教学法	64
3	动画概论	动画专业的《动画概论》一直是动画专业的重点和必修课程。课程讲授遵循难易适中、资料准确的原则。本课程以清晰的架构对影视动画做了全方位的介绍：在理论方面，从动画的本质出发，介绍动画的发展史、动画的分类、世界动画的风格流派；在创作实践方面，介绍动画的创作要素、原画设计、动画的制作流程、动画创作者的基本修养；为了顺应发展潮流，本书还介绍了动画产业的盈利模式及衍生品开发的系统知识。使学生通过课程的学习总体了解动画发展脉络，掌握基本动画创作思路，为未来的转型也学习打下良好的理论基础。	动画的定义、类型、起源、发展、制作工艺、行业情况和学习途径等方面的内容。该课程是动画专业唯一的理论课程，是学生展开动画学习的基础，为学生动画专业知识的学习和研究方向的选择提供了理论依据。	采用讲授法、案例演示法、实践操作法、互动法来进行教学工作	64
4	动漫周边设计	理解动漫周边设计的核心在于创造出成功的动画角色品牌；运用有效的市场调研方法，理解动漫周边设计行业发展状态；分析市场需求，撰写动画角色品牌策划方案；运用美术造型、艺术设计、数字绘画等知识技能创造商标识别系统，角色品牌基础设计元素，角色呈现系统，产品包装，宣传海报，衍生产品等内容，同时创造出新的动漫品牌；也能够对作品进行有效的评价。	动画角色品牌策划、动画角色品牌基础识别系统、动画角色品牌衍生产品识别系统	多媒体课件讲授、案例实践、实际项目实验	64

（三）专业核心课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
----	------	------	-----------	---------	----

1	动画角色设计	通过对动画造型设计原理及规律的讲解，动画形象头部设计、面部五官设计、张力与剪影设计、姿势与动作设计、服饰设计等课堂实践创作，培养学生扎实、严谨的造型设计能力、创造性思维能力和丰富的创意能力，培养学生提出问题、分析问题和解决问题的能力，能够掌握动画造型设计的一般规律和方法，设计、绘制出完整的原创动画形象。	本课程内容是将剧本角色视觉化、具象化。使学生掌握动漫角色造型原理与方法等理论知识，具备对动漫造型设计项目的独立策划、设计、制作、开发、推广能力。为今后的二维动画、三维动画、影视栏目包装及影视广告策划、创意、设计奠定基础。	讲授教学法、演示教学法、案例教学法、指导教学法	64
2	数字绘画	1. 能根据具体的任务要求，课程在课程体系中具有承上启下的作用，旨在培养学生运用数位板工具进行创作及设计的能力以及今后在产业内进行相关设计的能力。课程中需完成完整作品，为今后从事动画，游戏，影视等相关的行业工作打下基础。 2. 《数字绘画》课程主要学习电脑绘画软件 PHOTOSHOP 的基础知识，针对人物的形体结构、五官、四肢、躯干等结构进行详细的剖析。 3. 能熟练使用松下 PHOTOSHOP 软件、PHOTOSHOP 与数位板的操作熟练度。 4. 课程最后使学生能够独立的临摹和创作人物角色。	。本课程分为三个阶段，第一个阶段是 Photoshop 软件基础教学阶段，通过学习能够让学生熟练掌握 Photoshop 软件的基本工具操作。第二阶段是用 Photoshop 对图片进行编辑与特效制作，目的是让学生为以后的游戏特效以及动画、视觉传达设计等专业后期制作打下基础。第三阶段是动漫形象设计阶段，通过学习数位板绘画知识，使学生理解二维角色原画的基本知识、设计流程以及应用领域，能够在提供设计文案和原画设定的基础上组织出制作方法及流程，并运用 Photoshop 软件绘制出二维角色所需要的部分，包括角色头像、角色表情、角色发型设计等，使最终作品能够达到锻炼数字绘画的标准，同时培养学生沟通表达能力和团队协作能力并具备一定的创新意识。	讲授教学法、演示教学法、练习教学法和自主学习法	64
3	三维角色动画	本课程主要讲授 Maya 动画模块的应用技巧，通过课程学习，让学生熟练掌握关键帧动画的制作流程和方法，能够将动画运动规律相关知识应用到三维角色动画制作过程中，使动画生动流畅、时间把握准确。通过课程项目实践，培养学生的实践能力；本课程还注重课内、课外相结合，引导学生树立正确的学习方法和主动学习意识。 通过课程项目实践，培养学生的实践能力；本课程还注重课内、课外相结合，引导学生树立正确的学习方法和主动学习意识。掌握 MAYA 制作三维动画的节本流程，以及一些细节的技术。还要培养学生动画创作的修养，提高眼界开拓思想，将技术与艺术结合以提供多方面发展的基础。	讲授 Maya 动画模块的应用技巧、介绍角色动画表演、讲解三维角色动画制作方法，及三维角色动画的制作技巧，在三维动画制作过程中了解掌握运动规律的运用等。通过教学和实践，课程主要针对学生在角色动画创作中涉及的问题，运用三维软件 Maya	讲授教学法、讨论教学法、演示教学法、案例教学法、指导教学法、自主学习法	64
4	动画运动规律	(1) 能够通过动画基础训练、线条的表现方法与人物结构认知，从而更准确的刻画与表现角色造型动作。 (2) 能够根据曲线运动、弹性运动、惯性运动、角色的主体与跟随等运动基本原理，合理准确的绘制角色动画。 (3) 能依据传统二维动画制作的行业规范，熟练操作相关制作软件独立完成动画制作，及时修改动画制作中出现的问	包括美术基础、动画专业技能、时间空间掌握等多方面内容	讲授教学法、讨论教学法、演示教学法、案例教学法、指导教学法、自主学习法	64

		<p>题与不足。</p> <p>(4) 能够根据教师安排的具体任务要求, 运用动画夸张表现方法, 使得整个运动过程更加灵活, 角色动作生动自然。</p> <p>(5) 能够促使学生形成自我学习、终身学习的良好习惯。</p> <p>(6) 能够培养学生以正确的三观为人处世。</p>			
5	三维建模	<p>理论目标: 培养学生学习、理解、明确三维动画的发展历史、发展趋势、行业需求、行业标准。</p> <p>实践目标: 培养学生掌握 Maya 项目工程目录的创建、曲面模块的工具使用、多边形模块的工具使用、摄像机创建、白模渲染、线框渲染, 产品级模型制作等。课程中同时引入 Photoshop 贴图、Keyshot 渲染、3D 打印等辅助教学内容, 使学生们制作的三维模型从以往的电子版展示延伸到实体成果物展示, 使成果物更趋于实用化和商业化, 从而拓宽学生专业视野、培养学生对三维建模的兴趣。</p> <p>创新目标: 培养学生能够结合项目目标设计需求, 提出目标设计阶段模型成果物整体概念的创新策略; 培养学生能够在创建不同类型模型时寻找最佳制作方案的能力和自我创新的能力。</p>	<p>强化学生对模型制作的规范性、艺术化的设计能力, 要求学生从专业动画师的角度学习、理解、明确三维动画的发展历史、发展趋势、行业需求、行业标准; 掌握项目工程目录的创建、曲面模块的工具使用、多边形模块的工具使用、摄像机创建、白模渲染、线框渲染, 产品级模型制作要求等; 通过教学与实践帮助学生建立良好的模型创建习惯, 培养学生在创建不同类型模型时寻找最佳制作方案的能力和自我创新的能力, 为今后学习《高级建模》、《高级渲染》、《三维角色动画》、《虚拟现实应用》等课程打下坚实的基础。</p>	<p>讲授教学法、讨论教学法、演示教学法、指导教学法、问题教学法</p>	64
6	数字雕塑	<p>(1) 能够理解高级模型制作和数字雕塑的相关知识。</p> <p>(2) 能熟练使用 Zbrush 软件对模型细节进行塑造, 创建各种风格的角色模型。</p> <p>(3) 能根据具体的项目要求, 依据行业制作规范, 独立完成高级角色模型的制作。</p> <p>(4) 能够及时发现问题、提出问题, 并能够正确的表述问题。</p>	<p>主要介绍数字雕塑的起源与发展、应用范围及就业前景、现今动画行业常用数字雕塑软件介绍、Zbrush 软件界面介绍、Zbrush 软件工具和命令介绍、数字雕塑模型制作方法、Zbrush 软件材质贴图制作方法等。通过本课程的学习, 强化学生对高级模型制作和数字雕塑相关知识的理解; 能熟练使用 Zbrush 软件对模型细节进行塑造, 创建各种风格的角色模型; 能根据具体的项目要求, 依据行业制作规范, 独立完成高级角色模型的制作; 能够及时发现问题、提出问题, 并能够正确的表述问题。</p>	<p>讲授教学法、案例教学法、指导教学法</p>	64
7	数字绘本设计	<p>《数字绘本设计》课程的教学目的旨在通过实际案例为引导, 使学生理解动漫与绘本的关系; 能够综合运用文学、科技、美术及设计领域知识, 从不同角度理解和认识绘本设计, 提高学生对于不同美术风格绘本的审美修养和艺术鉴赏力, 进而转化为创造力。在实践中学习绘本绘制的流程, 包括草图, 线稿, 上色, 整体调整等, 能够将剧本、小说、故事等文字转化为绘本图画的方式呈现出来。培养学生了解数字绘本的技法, 数字绘本相同种类的不同画法, 欣赏大师同类型不同风格的绘本作品, 为将来进行动画及相关行业打下坚实的造型和</p>	<p>教学主要内容有: 绘本设计基础、绘本故事的创作、绘本的角色及分镜头设计 绘本的装帧与排版设计</p>	<p>讲授教学法、练习教学法、研究性学习教学法、合作学习教学法、指导教学法</p>	64

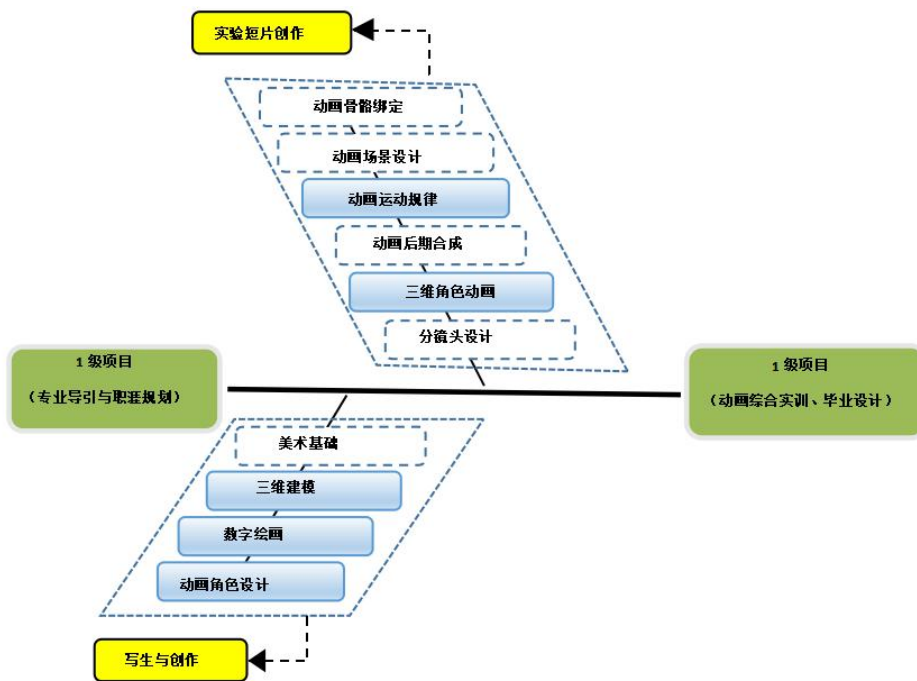
		创作基础。。		
--	--	--------	--	--

十、专业项目设计

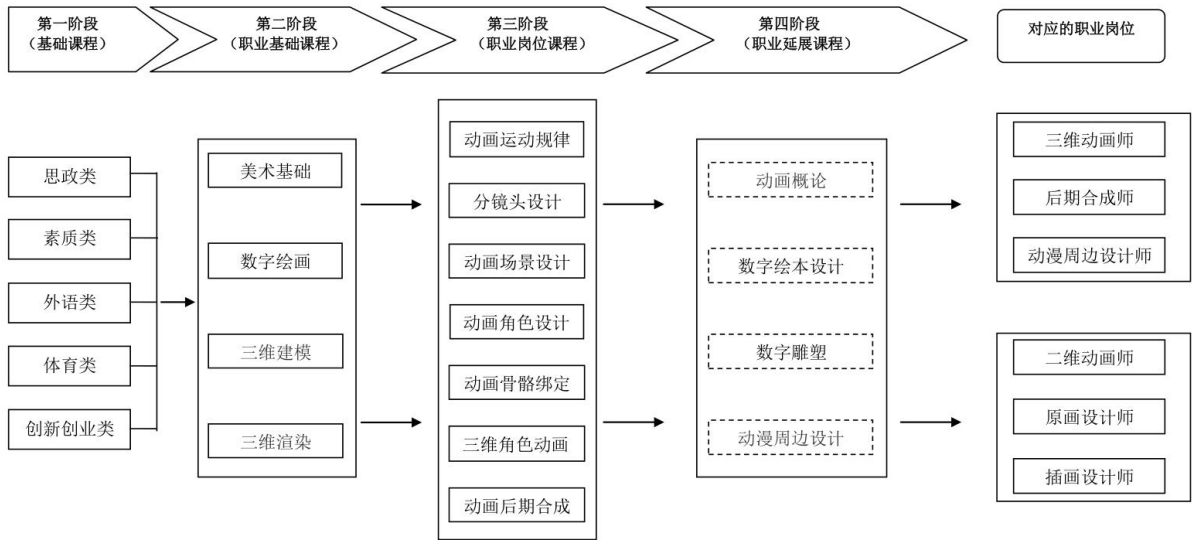
(一) 专业项目设置及要求

序号	项目等级	项目名称	对应主要课程名称	主要技能要求（或标准）	实践育人、劳动育人融合点	学分
1	一	专业导引与职业生涯规划（动画专业）		通过实战项目，使专业导引模块结合专业的培养目标，分解出达成此目标所对应的能力要求，然后分解需要学习的课程与项目，通过课堂翻转，让学生了解专业课程体系，激发学生对专业的兴趣，并通过测试学生的职业兴趣，指导学生完成职业生涯规划，具体到大学的每个学年进行详细的规划，为其未来的职业生涯打下必要的基础。项目成果物为以职业目标为导向的职业生涯规划书，课程体系思维导图。	能够以团队为单位，积极参与小组学习过程的讨论，在每次团队工作中，承担一定的角色任务。	1
2	二	写生与创作	动画角色设计/数字绘画/美术基础/动画场景设计/剧本创作	通过前期的室外写生、收集素材，到后期的室内创作、剪辑合成，经历从课堂理论知识的学习到实践、收集素材到创作的一般过程，将4周的教学、写生、创作制作成两部《写生与创作》的教学片和音乐片，使学生深入了解与体会动画场景设计中理论、实践与创作的过程，以及对人体知识等方面的认知、理解，并在实践中认识形态、比例、结构和线条表现，为今后数字绘画、分镜头台本等课程打下良好的基础。	通过丰富的教学活动设计，培养学生具备赏析优秀当代设计作品的 ability。培养学生能够灵活运用发散性思维与收敛性思维思考问题并且解决问题的能力，增强自身设计感。	4
3	二	实验短片创作	分镜头设计/数字绘本设计/动漫周边设计/三维建模/动画运动规律/三维角色动画	通过该课程的学习，使学生了解动画的制作流程，熟练动画的前期制作、有较强的综合设计能力，掌握镜头语言原理及动画影片构成的思路分析，将前面所学动画基础知识熟练应用到作品中。学生独立或自愿结组为单位，完成一部动画短片作品。	培养学生一定的效益意识，对岗位工作任务具有较强的领悟性、系统性、条理性，能够积累和学习；具有创新意识和创新精神以及对技术的探究意识，能够解决实际问题；	4
4	一	动画综合实训	动画角色设计/三维渲染/三维建模/动画运动规律/三维角色动画/动画后期合成/动画场景设计/分镜头设计	通过动画综合项目的设计与制作，充分培养学生的综合项目实践能力，提升就业竞争力。本项目要求学生理解和掌握制作个人作品集的方法和制作流程，熟练应用动画相关技术完成动画项目制作，具备一定的动画项目设计、制作和监控能力，全面体现动画设计师成长历程和综合设计能力。	培养学生一定的效益意识，对岗位工作任务具有较强的领悟性、系统性、条理性，能够积累和学习；具有创新意识和创新精神以及对技术的探究意识，能够解决实际问题；具有良好的创新意识、创新精神和国际视野，能够解决实际问题；具有大局观，能够理解企业战略和适应企业文化职业生涯规划设计和实施的意识；	10

(二) 项目导向的专业课程能力培养鱼骨图



十一、课程体系与专业能力及就业岗位对应关系链路图



	理工类	151411001110	计算机数学基础	必修	48	48			3				3					东软现代产业学院		
		体育类	151521003110	体育（二）	必修	32		32		1		2								东软现代产业学院
			151511003110	体育（一）	必修	32		32		1	2									东软现代产业学院
	公共选修课程模块	限制选修	151611001110	党史国史	限选	16	16			1				1						东软现代产业学院
			151711001110	中华优秀传统文化	限选	16	16			1				1						东软现代产业学院
			151811001110	艺术与审美	限选	16	16			1				1						东软现代产业学院
		任选选修			任选	64				4										东软现代产业学院
	职业基础课程模块		150111232211	三维建模	必修	64	48	16		4		4								东软现代产业学院
			150211232210	三维渲染	必修	64	48	8	8	4				4						东软现代产业学院
			150311231210	美术基础	必修	64	64			4	4									东软现代产业学院
		150411231211	数字绘画	必修	64	64			4	4								东软现代产业学院		
		150511233210	专业导引与生涯规划（动漫制作技术专业）	必修	16		16		1	1								东软现代产业学院		
职业岗位课程模块		150611232311	动画运动规律	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院		
		150711232311	分镜头设计	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院		
		150811232311	动画角色设计	必修	64	32	32		4		4							东软现代产业学院		
		150911232311	动画场景设计	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院		
		151011232311	动画骨骼绑定	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院		
		151111232311	三维角色动画	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院		

公共限选
3 学分公共选修
4 学分必修 17
学分必修 28
学分

		151211232311	动画后期合成	必修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院	
职业延展课程模块		151311232320	动画概论	专业选修	64	32	32		4	4								东软现代产业学院	专业选修 8 学分
		151411232321	数字绘本设计	专业选修	64	32	32		4		4							东软现代产业学院	
		151511232321	数字雕塑	专业选修	64	32	32		4				4					东软现代产业学院	
		151611232320	动漫周边设计	专业选修	64	32	28	4	4					4				东软现代产业学院	
		151911003110	入学教育、军事训练	必修	52		52		2	26									
集中实践环节	专业实践(实训)类	152011003110	基本能力实训	必修	80		80		4			20						东软现代产业学院	必修 46 学分
		152111003110	专业能力实训	必修	80		80		4					20				东软现代产业学院	
		152211003110	项目实训	必修	150		150		10							15		东软现代产业学院	
	创新创业及素质教育实践类	152311003110	创新创业实践	必修					2									东软现代产业学院	
	毕业设计类	152411003110	毕业设计(论文)	必修	240		240		8								15	东软现代产业学院	
	实习类	152511003110	顶岗实习	必修	416		416		16								26	东软现代产业学院	
	学期序号									1	2	3	4	5	6	7	8		
学期平均周学时									27	26	20	24	20	20	15	41			

(二) 专业实践(实训)教学进程表

1、课程实验教学进程表

序号	项目代码	实训类别	实训项目名称	项目等级	学分	备注
1	152011003110	基本能力实训	写生与创作	二	4	
2	152111003110	专业能力实训	实验短片创作	二	4	
3	152211003110	项目实训	动画综合实训	一	10	

2、集中实践环节教学进程表

序号	环节类别	集中实践环节名称	学分	周数	考核方式
1	军训类	入学教育、军训 (军事课)	2		管理制度考试及军事训练考核
2	基本能力实训	写生与创作	4	4	成果物考核
3	专业能力实训	实验短片创作	4	4	成果物考核
4	项目实训	动画综合实训	10	10	成果物考核
5	创新创业及素质教育实践类	创新创业实践	2		过程考核
6	毕业设计类		8		结果考核
7	顶岗实习		16		过程、结果考核(毕业实习鉴定)
合计			46		

(三) 创新创业及素质教育实践环节

创新创业及素质教育实践环节主要包括创新创业项目、专业认证和素质教育项目三类。取得的学分统称为创新创业实践学分，具体要求参见《大学生创新创业实践学分管理办法》。素质教育项目由学工部制定并发布，重点推荐学生选修的项目如下：

序号	项目级别	项目名称	学分	备注
1	校级	雷锋月志愿者活动	0.2	
2	校级	读书月	0.2	
3	校级	五四合唱	0.2	
4	校级	5·25心理健康日	0.2	
5	校级	“一马当先”学习马克思主义理论知识竞赛	0.2	
6	校级	暑期社会实践活动	0.5	
7	校级	迎新晚会	0.5	
8	校级	拔河比赛	0.2	
9	校级	校规校纪系列教育	0.2	
10	校级	校园十佳歌手赛	0.2	
11	校级	1/4 马拉松	0.2	
12	校级	辩论赛	0.2	
13	校级	宿舍文化节	0.2	
14	校级	运动会	0.2	
15	校级	爱国主义教育活动	0.2	

16	校级	劳动实践	0.2	
17	校级	“发现之旅” 创意创新大赛	0.5	
18	校级	“我的明天我做主” 职业生涯规划大赛	0.5	
19	校级	英语演讲及配音大赛	0.5	
20	校级	“印象校园” 绘画大赛	0.5	
21	校级	动画玩偶设计赛	0.5	
22	校级	微动画创作大赛	0.5	

(三) 各类课程学时分配比例表

课程类别	必修课							选修课				小计		合计
	公共基础课		职业基础课		职业课		集中实践环节	公共选修课	职业选修课		E-Learning			
	理论	实践	理论	实践	理论	实践	实践	理论	理论	实践	实践	理论	实践	
学时	490	154	224	48	224	224	1018	112	64	64	0	1114	1508	2622
占总学时百分比 (%)	18.69	5.87	8.54	1.83	8.54	8.54	38.83	4.27	2.44	2.44	0.00	42.49	57.51	100
课内总学时: 1966														

十三、教学基本条件

(一) 师资队伍

1、专业带头人的基本要求

(1) 基本条件:

- ①德才兼备，为人师表，忠诚党的教育事业，具有强烈的改革创新意识和奉献精神；
- ②具有较强的教育教学能力和开阔的国际视野，在日常教学工作、教育教学改革、教学资源建设和指导学生创新实践等方面取得显著成效；
- ③具有较强的科学研究能力和一定的行业影响力，在校企合作、新技术研究、新工具应用、新产品研发、新成果转化、社会服务等方面取得创新性成绩；
- ④学风端正，治学严谨，敢于开拓创新，善于团结合作，能够组建并培养适应专业发展需求的教学科研团队；
- ⑤具备教学管理经验和双师素质，具有硕士及以上学位或高级职称。

(2) 工作职责:

- ①在专业建设方面，积极跟踪本专业国内外发展动态，准确把握动画行业发展趋势和人才需求变化，组织团队教师研究和明确专业定位，确定专业特色，指导和参加专业发展规划及年度建设计划制定、专业人才培养方案制(修)订、课程体系建设及课程内容更新等专业建设工作；
- ②在教学改革方面，围绕学院的办学目标，积极引领本专业教师开展专业人才培养模式、教学模式与方法、课程考核方法和创新创业教育教学改革，并结合改革实际开展教育教学改革研究，将研究成果应用于教学实践，促进本专业人才培养水平的不断提升；
- ③在产教融合方面，带领专业团队与行业企业深入开展校企合作，邀请企业专家参与到人才培养方案制(修)订、课程体系及课程内容更新、教学资源建设、教育教学环节等人才培养过程，基于产教融合提升实践基地、实验室、课程、项目、教材等教学资源建设内涵和质量，提升本专业的产学研用水平；
- ④在教师队伍建设方面，根据本专业发展需要，制定和实施本专业师资培养规划和年度计划，指导青年教师发展。

2、专任教师与兼职教师的配置与要求

2.1 师资队伍数量和结构

师资队伍由专任教师和兼职教师组成，本专业按照不高于 25:1 的生师比配备师资。其中，专任教师中具有硕士及以上学历教师占比不低于 60%，双师型教师占比不低于 70%，企业兼职教师占比不超过 30%。

2.2 教师的背景和水平要求

（1）二维动画课程群：

包含课程：动画场景设计、动画角色设计、分镜头设计、动画运动规律

专任教师要求：

- ①具有专业硕士研究生及以上学历，双师素质，具备较强的专业水平、专业能力；
- ②具备扎实的绘画功底和绘画技巧，具备较强的艺术素养和审美能力；
- ③具有二维动画实际项目制作经验，熟悉二维动画制作流程和原动画原理，熟练运用 Photoshop、Flash、AfterEffects 等动画制作软件。

兼职教师要求：

- ①具有较强的沟通协调及语言表达能力；
- ②具有二维动画项目制作经验，具备较强的专业水平、专业能力；
- ③能够胜任专业课程教学或实践实训指导工作，从事二维动画相关岗位工作 3 年以上。

（2）三维动画课程群：

包含课程：三维建模、三维角色动画、高级渲染、动画后期合成

专任教师要求：

- ①具有专业硕士研究生及以上学历，双师素质，具备较强的专业水平、专业能力；
- ②具备较强的数字建模、灯光渲染、动画制作等三维动画制作能力，具备较强的艺术素养和审美能力；
- ③具有三维动画实际项目制作经验，熟悉三维动画制作流程，熟练运用 Maya、Zbrush、Vray、Arnold、AfterEffects 等动画制作软件或相关插件。

兼职教师要求：

- ①具有较强的沟通协调及语言表达能力；
- ②具有三维动画项目制作经验，具备较强的专业水平、专业能力；
- ③能够胜任专业课程教学或实践实训指导工作，从事三维动画相关岗位工作 3 年以上。

（3）动漫周边课程群：

包含课程：动漫周边设计、数字绘本设计、数字雕塑

专任教师要求：

- ①具有专业硕士研究生及以上学历，双师素质，具备较强的专业水平、专业能力；
- ②具备扎实的创意设计与造型能力，具备较强的艺术素养和审美能力；
- ③具有动漫周边设计相关项目实践经验，熟悉动漫周边产品设计开发流程，熟练运用 Zbrush、Photoshop、Illustrator 等制作软件。

兼职教师要求：

- ①具有较强的沟通协调及语言表达能力；
- ②具有动漫衍生品产品设计开发经验，具备较强的专业水平、专业能力；
- ③能够胜任专业课程教学或实践实训指导工作，从事动漫衍生品设计开发相关工作 3 年以上。

2.3 师资队伍建设方案

- （1）有完善的专业带头人培养和教学团队建设计划，并能有效落实；
- （2）采取“导师制”、“助教制”、行业实践等有效措施，全面提高青年教师教学能力和专业实践能力；

(3) 建立与应用型人才培养相适应的师资培训机制。有合理、可行的“双师双能”型教师队伍建设方案、专任实训教师队伍建设方案。加强教师教学与实践能力的培养，促进教师与行业、企业部门人员相互交流与合作；

(4) 采取有效机制促使教师脱产或在职学习，不断提升教师教学、科研和工程实践能力。

(5) 加强师德建设，强化育人意识，形成良好的师德师风。

(二) 教学设施

1、专业教室应达到的基本条件

配备多媒体计算机、投影设备、白板、音响、课桌椅以及教学软件等软硬件设施，提供互联网接入和网络安全防护系统，能够充分满足教师采用现代教育技术开展专业教学的总体需求。

2、校内实验及实训基地的基本要求

动漫制作技术专业应建设能够充分满足创意设计、二维动画、三维动画、3D 打印、应用动画等方向的实验室/工作室。

(1) 实验室要求

①二维动画实验室，主要承担分镜头设计、动画运动规律、MG 动画等专业课程的实验教学，包括扫描仪、打印机、液晶数位屏、视频展示台、网络线拍仪、单反相机等设备，以及 Flash、Photoshop、Premiere 等动画制作软件；

②三维动画实验室，主要承担三维建模、三维渲染、三维动画等专业课程的实验教学，包括扫描仪、打印机、液晶数位屏、视频展示台、网络线拍仪、单反相机等设备，以及 Maya、Zbrush、Lumion、Mudbox 等动画制作软件；

③手工艺艺术实验室，主要承担美术基础、动漫周边设计等专业课程的实验教学，包括电窑、烘干箱、施釉房、拉坯机、带锯机、钻铣床、气泵及各类电动工具等设备，以及 Zbrush、Illustrator、Photoshop、KeyShot 等制作软件；

④公共空间艺术实验室，主要承担建筑动画、版式设计等专业课的实践教学，包括专业渲染工作站、专业制图显示器、imac 苹果一体机、wacom 数位屏、三维立体雕刻机、投影仪、千兆网络系统等设备，以及 Sketchup、Keyshot、Lumion、Illustrator 等制作软件；

⑤后期合成实验室，可以承担影视特效、动画后期合成等专业课程的实验教学，包括专业工作站、显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，以及 Adobe After Effects、Adobe Premiere、Autodesk Maya、3ds Max、Nuke 等制作软件；

⑥虚拟现实教学实验室，主要承担游戏引擎基础、虚拟现实设计等专业课程的实验教学，包括 3D 可视化工作站、HTC 头盔显示器、OCULUS 头盔显示器、3D 空间跟踪仪、3D 立体显示器、立体投影仪等设备，以及 Unity、Unreal 等游戏引擎；

⑦3D 打印教学实验室，主要承担 3D 设计与打印、数字雕塑等专业课程的实验教学，包括 3D 扫描仪、彩色打印仪、桌面级 3D 打印机、工业级 3D 打印机、高配置 PC 机等设备，以及 Autodesk 123D、Autodesk Maya、Zbrush、Rhino 等软件。

(2) 工作室要求

①插画绘本工作室，能够承担数字绘画、数字绘本设计、写生与创作等实践实训教学任务，可为客户提供专业的绘本设计、商业插画设计、油画创作等服务；

②二维动画工作室，能够承担动画运动规律、MG 动画、实验短片创作等实践实训教学任务，可为客户提供专业的动漫造型设计、二维动画设计制作等服务；

③三维动画工作室，能够承担三维建模、三维动画、动画短片创作等实践实训教学任务，可为客户提供专业的3D美术设计、3D建筑漫游动画、3D产品展示动画、3D动画短片等设计制作服务；

④手工艺术工作室，能够承担动漫周边设计等实践实训教学任务，可为客户提供专业的文创产品、雕塑艺术产品、动漫衍生产品等设计制作服务。

（三）教学资源

1、教材选用有关基本要求

教材选用应结合本专业应用型人才培养的要求，遵循科学性、先进性、新颖性、适用性、实用性相统一的原则。应依据课程在专业培养方案中的地位和作用，课程的教学基本要求和教学大纲，同时要考虑教学模式、教学方法和学生的实际情况，优先选择适用于学院应用型人才培养的教材，同时合理选用近三年内出版的优秀教材、国家教育部及省级规划教材等。教材选用过程中，要求每门课程至少分析比较5本国内外同类教材后方可推荐使用，在分析比较时要给出推荐理由和相应依据。

2、信息化资源配备的基本要求

（1）专业教学资源

每门课程要有完整的教案和课件，课程组共享教案、课件资源，但每名教师可以结合授课学生的情况对教案及课件内容进行调整。教案不设固定模板，但重点要体现教学方法和思路，而不是教学内容的简单堆叠。课件不宜出现大篇幅文字，应结合课程特点，以知识点总结、图表举例、动画演示的等多种形式，补充不宜体现在教材的静态文本中的内容。

（2）课程学习资源

课程应配套关联性资源，包括教材、试题库、案例库、课外学习资源等。课程教师要特别强化预设性学习资源的开发，注意形成性学习资源的整合，积累关联性资源和泛化性资源的获取或者链接方法。每门课程都至少要有一定量的试题库、案例库或者项目库。试题库、案例库、项目库内容要结合课程特点定期更新。同时，注重网络优质MOOC资源和公开课资源的积累与使用。

（3）开放式学习平台

借助计算机网络，为学生提供包括形成性考核系统、作业管理系统、考勤系统、实习实践管理平台、项目教学平台、e-Learning网络课程、NEUMOOC平台、数字图书馆等开放式学习平台。

（4）创新创业平台

依托大学生创新创业管理平台，通过对学生创新创业项目的全程指导，形成“项目带动、导师引领、理论指导、实体驱动、孵化”五位一体的创新创业教育模式，支持学生创新创业，转化研究成果。

十四、质量保障

1、教师知识技能持续提升机制：

根据学院师资队伍建设规划，对应形成教师个人发展计划，明确教师发展路径；通过始业教育、导师辅导、在岗培训、外派培训、在职深造、出国进修、集中培训、专题研讨等多种方式，有计划地开展教师教学方法、教育技术、教育心理学、行为学等培训和教育新方法、新技术、新模式的尝试与应用等教研活动，并通过教师教学发展中心，针对不同教师群体、个体发展特点和需求，开展多样化的教师发展系列活动。

2、教学活动监控机制：

严格执行学院教学运行相关制度、教学检查制度、听课制度、素质教育项目管理相关制度等，对素质教育项目和活动、课程实施环节开展过程监控，包括培养方案制定、课程教学大纲（课程标准）编制、课堂（含实验、实训）教学、课程考核、素质教育项目和活动、实习实践、毕业论文（设计）等。

3、教学质量评价机制：

科学设计并实施形成性和终结性考核（含教考分离、作业系统、题库建设与应用等），采用定量和定性相结合的方法评价学生学习效果。严格执行学院教学运行相关制度、专项评估制度和教师教学质量评价办法，以学习成效为导向，定期开展专业培养方案评价、课程/项目评估、专业评估和教师教学质量评价等。

4、在校生、毕业生跟踪反馈及社会评价机制：

根据学院人才培养质量跟踪调查与评价相关制度，通过自我调研和第三方教育数据咨询和评估相结合，定期对包括培养目标、毕业要求、课程体系、理论和实践课程教学等在的人才培养工作进行调查评价。定期对生源质量、在校生的学习状况、毕业生就业去向和就业质量、毕业生工作状况和成就感，用人单位、第三方机构的反映等进行分析。

5、人才培养质量持续提升机制：

根据学院专业建设管理办法，将教学质量评价、毕业生跟踪反馈、用人单位评价等结果及时用于人才培养工作的改进。从专业培养方案、课程大纲、课堂（含实验、实训）教学、课程考核、实习实践及毕业设计等环节入手，通过质量监控、质量评价与反馈机制，及时发现问题，采取有效措施进行改进，使得评价结果被用于专业的持续改进中，促进人才培养质量的不断提高。