

2022 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	专业名称	专业代码
高职院校	动漫制作技术专业	510215
中职学校	动漫制作技术专业	760204

二、入学要求

普通初中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

学制：五年

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)	广播、电 视和录音 制作业 (87)	广播、电 视、电影 和影视录 音制作人员 (4-13-02) (GBM1430 2) 工艺美 术与创意 设计专业 人员 (2-09-06) (GBM209 06) 电影 电视制作 专业人员 (2-09-03)	1. 动画制作员 (4-13-02-02) 2. 电影电视摄影师 (2-09-03-03) 3. 动画设计人员 (2-09-06-03) 4. 剪辑师 (2-09-03-06)	中级动画绘制 员、高级动画绘 制员、动画绘制 师、高级动画绘 制师、动画设计 师、动漫设计 师、摄影师、剪 辑师、1+X 数字 创意建模职业 技能等级证书

五、培养目标和培养规格

本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，能适应新时代动漫制作技术发展需要，具有较高的文化水平、良好的人文素养、职业道德、敬业精神和创新意识，掌握原画漫画设计、二维动画、视频处理、三维建模、三维灯光材质、

三维角色动画、三维特效、影视后期处理等知识和技术技能，具备认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力，面向动漫行业、影视传媒行业领域，能够从事二维动画制作师、三维动画制作师、游戏美术设计师、影视后期特效制作师、摄影师等工作的高素质复合型技术技能人才。

（二）培养规格

1、素质要求

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

（2）具有改革创新和国际竞争意识；

（3）具有较强的团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作；

（4）具有良好的身心和人文素养。具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；

（5）具有自我提升的学习能力，具有良好的生活、行为习惯和自我管理能力。

2、知识要求

（1）掌握计算机应用相关知识用及编写设计方案说明的基本能力；

（2）具备策划方案设计与绘制原画的能力；

（3）具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作能力；

（4）掌握动画设计与制作的相关知识；

（5）具备游戏美术元素造型制作和视频采集、影视编辑的相关知识；

（6）掌握 1+X 数字建模职业技能等级证书相关知识。

3、能力要求

（1）具备新知识与技能的学习能力；

（2）具备查找工程资料、文献等获取信息的能力；

（3）具备独立学习能力和解决问题能力；

（4）具备公共关系处理能力和劳动组织能力；

（5）具备与人沟通及团队合作的能力；

（6）具备数码照片艺术化处理的能力；

（7）具备三维建模的能力；

(8) 具备原画和漫画绘制的能力；

(9) 具备三维角色动画的能力。

六、课程体系与内容

1、课程体系结构

课程结构	课程模块	课程类别	课程性质		序号	课程名称
公共基础课程	公共基础模块	公共基础课程	必修	中职阶段	1	中职德育
					2	中职语文
					3	中职数学
					4	中职英语
					5	中职体育
					6	信息技术基础
					7	音乐
					8	书法
			必修	高职阶段	9	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
					10	思想道德修养与法律基础
					11	形势与政策
					12	体育与健康
					13	军事理论与安全教育
					14	大学生心理健康教育
					15	职业生涯规划与职业素养
					16	创业与就业指导
					17	创新创业基础
					18	劳动教育
					19	应用数学
					20	大学英语 I
					21	大学英语 II
		公共选修课程	限选		22	党史国史
					23	艺术与审美
					24	中华优秀传统文化
					25	应用文写作
					26	应急救援
			任选		27	人文艺术类课程
					28	社会认识类课程
					29	工具应用类课程
					30	科技素质类课程
					31	创新创业类课程
	专业技能模块	专业基础课程	必修	中职阶段	32	素描
					33	构成基础

专业课程				段	34	美术基础知识
					35	运动规律
				高职阶段	36	人体结构
					37	摄影基础
					38	三大构成
		专业核心课程	必修	中职阶段	39	二维动画制作
					40	视频编辑
					41	图像处理
					42	影视特效
				高职阶段	43	动画原理与运动规律
					44	◆三维动画模型与渲染(MAYA)
					45	数字音频处理
					46	摄像与非线性编辑
					47	◆动画短片创作
		专业拓展课程	必修	中职阶段	48	3D Max 室内设计
					49	Maya 模型与渲染
				高职阶段	50	动画剧本与分镜头设计
					51	▲三维动画引擎(书证融通课程)
			选修	中职阶段	52	动画色彩
					53	电脑手绘
					54	矢量图形软件
				高职阶段	55	C4D 动画与特效
					56	▲Zbrush 雕塑
		集中实践课程	必修	中职阶段	57	劳动
					58	二维动画制作实训
					59	三维动画制作实训

				段	60	校内综合实训
				高 职 阶 段	61	入学教育、军训
					62	专业认知（见习）
					63	毕业设计
					64	顶岗实习
					65	社会实践
					66	劳动实践
					67	毕业教育
					68	动画短片创作课程实践
					69	影视动画策划与编辑课程实践
					70	三维动画渲染与动画引擎课程实践
					71	企业综合实训

（二）课程要求

1、公共基础课程

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	学时
1	中职德育	强调思想政治教育的同时，加重了职业生涯教育、法制教育、职业道德教育方面的内容。 突出了职业教育的特点，有利于促进学生全面发展和综合职业能力的形成。	德育主要涵盖了四门课程，分别是：《职业生涯规划》、《职业道德与法律》、《经济政治与社会》、《哲学与人生》。德育课程的任务就是高举中国特色社会主义旗帜，以邓小平理论、“三个代表”重要思想为指导，深入落实科学发展观，全面贯彻党的教育方针，把立德树人做为教育的根本任务，坚持育人为本、以学生为主体，通过遵循职业学校学生身心发展的特点和规律，把促进学生健康成长作为工作的出发点和落脚点，增强针对性、时效性、时代性和吸引力，努力培养德、智、体、美全面发展的社会主义建设者和接班人。	讲授、讨论等教学方法。	148

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	中职语文	中等职业学校语文课程在九年义务教育的基础上，培养学生热爱祖国语言文字的思想感情，使学生进一步提高正确理解与运用祖国语言文字的能力，提高科学文化素养，以适应就业和创业的需要。指导学生学习必需的语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力，具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力。指导学生掌握基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯。引导学生重视语言的积累和感悟，接受优秀文化的熏陶，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的个性、健全的人格，促进职业生涯的发展。	本课程的教学内容由基础模块、职业模块和拓展模块三个部分构成。 基础模块是各专业学生必修的基础性内容和应该达到的基本要求，教学时数为 160~180 学时。 职业模块是适应学生学习相关专业为 32~36 学时。 拓展模块是满足学生个性发展和继续学习需要的任意选修内容，教学时数不做统一规定。 基础模块、职业模块和拓展模块，均从阅读与欣赏、表达与交流两个方面提出教学内容和教学要求，通过语文实践活动提高学生综合运用语文的能力。	要根据不同情况和不同需要采用不同的评价方式，发挥评价的多种功能，提高评价的效率。 有选择地采用定量评价和定性评价。如可以通过书面考试的方式，对学生认知水平进行评价；也可采用陈述性的语言、激励性的评语等形式对学生的学习态度、表现、取得的成绩等情况进行定性评价。	178
3	中职数学	在九年义务教育基础上，使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的数学基础知识。 培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。 引导学生逐步养成良好的学习习惯、实践意识、创新意识和实事求是的科学态度，提高学生就业能力与创业能力。	本课程的教学内容由基础模块、职业模块和拓展模块三个部分构成。 基础模块是各专业学生必修的基础性内容和应该达到的基本要求。 职业模块是适应学生学习相关专业需要的限定选修内容，各学校根据实际情况进行选择和安排教学。 拓展模块是满足学生个性发展和继续学习需要的任意选修内容，教学时数不做统一规定。	鼓励学生参与教学活动，包括思维参与和行为参与，引导学生主动学习。 了解一些相关专业的知识，熟悉数学在相关专业课程中的应用，提升教学能力。 根据不同的数学知识内容，结合实际地充分利用各种教学媒体，进行多种教学方法探索和试验。	178

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
4	中职英语	中等职业学校英语课程要在九年义务教育基础上，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，帮助学生掌握学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。	本课程的教学内容由基础模块、职业模块和拓展模块三个部分构成。 基础模块是各专业学生必修的基础性内容。 职业模块是适应学生学习相关专业需要的限定选修内容，各学校根据实际情况进行选择和安排教学。 拓展模块是满足学生个性发展和继续学习需要的任意选修内容，教学时数不做统一规定。	多媒体；视频、音频教学；小组讨论。	178
5	体育与健康	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。 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。 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。	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。 中等职业学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考…… 2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等。	示范、讲授、项目教学。	150
6	音乐	使学生了解音乐艺术类型的表现形式、审美特征和相互之间的联系与区别，培养学生艺术鉴赏兴趣。 增强学生对艺术的理解与分析评判的能力，开发学生创造潜能，提高学生综合素养，培养学生提高生活品质的意识。	本课程的教学内容由基础模块和拓展模块两部分组成。 基础模块是所有学生必修的基础性内容和应该达到的基本要求。 拓展模块是针对不同专业学生学习或学生个性化发展需要而设置的限定选修内容。	多媒体；视频、音频教学	28

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	书法	使学生了解美术艺术类型的表现形式、审美特征和相互之间的联系与区别，培养学生艺术鉴赏兴趣。 使学生掌握欣赏艺术作品和创作艺术作品的基本方法，学会运用有关的基本知识、技能与原理，提高学生艺术鉴赏能力。	本课程的教学内容由基础模块和拓展模块两部分组成。 基础模块是所有学生必修的基础性内容和应该达到的基本要求。 拓展模块是针对不同专业学生学习或学生个性化发展需要而设置的限定选修内容。	遵循艺术感知规律与学生认知特点，以学生为主体，注重其情感体验。	30
8	中职历史	中等职业学校历史课程要全面贯彻党的教育方针，践行社会主义核心价值观，落实 立德树人的根本任务，不断培养学生历史课程核心素养。	基础模块为“中国历史”，内容包括中国古代史、中国近代史和中国现代史。 拓展模块为“世界历史”，内容包括世界古代史、世界近代史和世界现代史。	讲授、演示、讨论、参观等教学方法。	16
9	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1.知识目标:帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 2.能力目标:培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。 3.素质目标:提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。	马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。	讲授法、案例法、讨论法、视频展示法	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
10	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。	144
11	大学英语	1.夯实英语基础,提高语言技能，特别是听说能力，能用英语进行日常交流和职场交际； 2.能够运用阅读技巧分析、理解阅读篇章； 3.提高综合文化素养和跨文化交际意识，培养自主学习能力和职业能力。	1.精读； 2.听力。	多媒体；视频、音频教学；小组讨论。	90

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
12	高等数学	1、掌握数学的思想，理论联系实际，建立数学模型，解决一些实际问题； 2、掌握所学的定义、公式，学会思考解决问题的方法； 3、掌握数学的思想，理论联系实际，建立数学模型，借助于现代先进的软件计算，解决实际问题； 4、能够根据数学的思想理念，运用所学的定义和知识，思考解决问题的演绎法； 5、在学习数学的过程中，加大理论联系实际的力度，提高学生综合分析问题和解决问题的能力。	1、函数的性质，建立函数关系； 2、函数连续的定义及性质，间断点的分类； 3、导数的概念，导数的运算法则； 4、微分的概念，微分的运算法则； 5、原函数、不定积分的概念，求不定积分的方法； 6、定积分的概念，定积分的计算公式；微分方程的概念及运算。 7、导数与积分的应用。	多媒体； 案例分析。	60
13	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。	30

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
14	形势与政策 (1103X1001110)	本课程通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育,帮助学生及时了解和正确对待国内外重大时事,引导学生牢固树立“四个意识”,坚定“四个自信”,增强大学生执行党和政府各项重大路线、方针和政策的自觉性和责任感。	本课程主要内容通过讲授全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个方向的相关专题,帮助学生深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、精神实质、实践要求。教学要求主要是通过教师专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	采用专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	16
15	计算机应用基础 (020111002110)	通过课程学习,培养学生良好的信息技术应用能力,包括信息的获取、传输、处理、应用与发布等,为学生的终身学习和持续发展打下良好的基础。	主要包括计算机基础知识、网络与信息安全、Windows7 入门、Word2010 文字处理、Excel2010 电子表格、PowerPoint2010 演示文稿等。教学以全国计算机等级考试一级MSOffice 考试为基本要求,指导学生完成教师布置的每章习题与任务,并参加计算机等级考试。	采用项目案例+上机实操训练相结合	64
16	军事理论与安全教育	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	16

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
17	大学生职业生涯规划 (120211001110)	通过激发大学生职业生涯发展的自主意识,促使学生能理性地规划自身未来的发展,并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。	本课程既有知识的传授,也有技能的培养,还有态度、观念的转变,是集理论课、实务课和经验课为一体的综合课程。	采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、角色扮演、社会调查、实习、见习等方法。	16
18	就业指导 (120351001110)	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
19	创新创业基础 (000121002110)	以培养学生的创新思维和方法培养核心、以创新实践过程为载体,激发学生创新意识、培养学生创新思维和方法、了解创新实践流程、养成创新习惯,进而全面提升大学生创新六大素养为主要课程目标,为大学生创业提供全面指导,帮助大学生培养创业意识和创新创业能力。为有志于创业的大学生提供平台支持,让大学生在最短的时间内最大限度地延展人生的宽度和广度。	本课程遵循教育教学规律,坚持理论讲授与案例分析相结合,经验传授与创业实践相结合,紧密结合现阶段社会发展形势和当代大学创业的现状,结合大学生创业的真实案例,为大学生的创业提供全面的指导和大学生的创业进行全面的定位和分析,以提高大学生的创业能力。	采用头脑风暴、小组讨论、角色体验等教学方式,利用翻转课堂模式,线上线下学习相结合。	32

2、专业课程（含专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和集中实践性教学课程）

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
1	素描	掌握基本的绘画步骤，具有一定的造型能力、透视能力、色彩天赋、驾驭色彩塑造画面的能力以及控制画面和对画面整体的造型能力。	教学内容：素描几何形体、素描明暗关系处理、速写人物及人体结构、色彩静物及色彩静物的方法步骤。 要求：经过各项目的系列练习让学生熟悉几何形体、速写以及色彩静物的绘画方法与步骤，具有一定的绘画操作能力。	提高学生对素描、色彩、速写的认识和审美能力，提高学生的造型表现能力、并为以后的相关专业打下基础	讲授、项目教学、分层教学。	72
2	构成基础	掌握立体构成设计的基本技能、形式美的基本法则	学生空间意识或空间直觉的培养，要求能通过抽象的立体形态体现形式美的法则，提高学生的形象思维能力和设计创造能力	在空间中激发学生的创造力和想象力	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	72
3	美术基础知识	了解优秀设计所包含的要素，循序渐进地掌握美术设计的全过程，包括迈向动漫设计的第一步、美术设计从绘画起步、动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用等内容。	教学内容：平面构成、空间构成、色彩构成、透视、素描发展历程、色光及色彩、色彩发展历程。 要求：经过各项目的系列练习，让学生懂得基本的美术常识，掌握一定的美术理论知识，学会应用美学的态度和方法观察和把握生活。	提高学生对平面构成的认识和审美能力，提高学生的平面构成表现能力、并为以后的图形图像制作专业打下基础	案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法	72
4	运动规律	了解运动规律，利用平面动画制作技术，在具体问题中能应用创造性思维解决问题的能力，具有较强的平面动画制作能力、基本的平面动画设计能力、良好的语言文字表达能力，具有诚信、善于沟通和团队合作的职业素质。	教学内容：遮照、引导线、帧帧动画、补间动画、形状补间 要求：掌握一定的运动规律经过各项目系列联系和操作让学生能应用 Flash 的工具及功能制作简单的 Flash 动画	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。	课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、分层教学	72
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。	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	48

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
6	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。	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	60
7	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 能力目标：(1)能按照设计课题的要求，对设计课题进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计 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	采用“理实一体化”进行以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力。	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	36

3、专业核心课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
8	二维动画制作	能够设计和制作二维动画	本课程要求学生了解 Flash 软件操作知识，物体、角色运动规律的原理知识，掌握 Flash 常用菜单命令与绘图工具，会逐帧动画、补间动画、引导层动画与遮罩动画，掌握三种动画元件的具体用法，能独立作出二维 FLASH 小短片；会通过布置的动画脚本进行协作完成动画短片。	形成解决实际问题方法能力，并注意渗透思想教育，逐步培养学生的辩证思维，加强学生的职业道德观念	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	36
9	视频编辑	了解整个视频剪辑的制作流程，并掌握视频剪辑的基本方法和制作手段	本课程的目的是使学生了解非线性编辑的原理、工作方式、多种素材处理和视频编辑，掌握 Premiere 软件的使用，掌握电视节目的后期编辑和部分特技效果，能具有初步的影视节目的视频剪辑能力。	在时间中激发学生的创造力和想象力	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	72

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
10	图像处理	掌握 Photoshop 图形图像处理软件的知识和技术,在此基础上,在具体项目的操作过程中有提高分析问题和解决问题的能力,具有较强的实践创新能力	教学内容: Photoshop 各项目的系列练习主要有绘图、修图;颜色调整;应用选区、图层、通道、滤镜;制作文字及综合练习。 要求:了解图形图像处理及相关的美学基础知识,理解平面设计岗位的要求,熟悉图形图像处理的规范要求 和 艺术 手 法 , 掌 握 Photoshop 软件各工具及各功能的使用,能使用该软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理 VI 设计等 设计创意制作	提高学生对图形图像的素材处理能力,提高学生的图形图像表现能力	讲授、项目教学、分层教学、项目教学、分层教学。	72
11	影视特效	了解影视广告制作的基本方法,掌握 AfterEffects 和 Premiere 影视剪辑的知识和技术,在此基础上,在具体项目的操作过程中能够分析和解决问题,能够独立或进行团队配合完成视频剪辑。	教学内容:影视后期效果、常见的剪辑手法及规律、镜头、转场、AfterEffects 的基础知识和基本操作及应用、Premiere 的基础知识和基本操作及应用。 要求:经过各项目系列联系和操作让学生能应用 AfterEffects 和 Premiere 的工具及功能进行影视剪辑。	提高学生对视频的处理能力、提高学生处理素材的基本能力	课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、分层教学	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
12	动画原理与运动规律	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。	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	56
13	◆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	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	56
14	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	采用项目驱动式教学方法, 选取企业真实项目(或学生创新项目)为载体构建学习情境, 培养学生的职业素质和技能。	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	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
15	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，严于律己，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	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
16	◆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	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	56

4、专业拓展课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
17	3D Max 室内设计	了解 3d Max 的基本理论知识和必要的制作技能,具有分析解决实际问题的能力。掌握三维建模的一般方法,具备运用修改器工具制作三维变形造型,并运用材质编辑工具给三维体赋予材质,掌握放置灯光和摄像机的方法,能创建一个完整的场景,最后通过参数设置制作计算机三维效果图。	教学内容: 3D Studio Ma 和 Maya 软件的基础知识、基本建模、贴图、绑定骨骼、 要求: 经过各项目系列联系和操作让学生能应用 3D Studio Ma 或 Maya 的工具及功能进行项目作业,能够独立或以团队合作的形式完成主题内容设计项目。	形成解决实际应用问题的方法能力,并注意渗透思想教育,逐步培养学生的辩证思维,加强学生的职业道德观念	课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法、分层教学	36
18	Maya 模型与渲染	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	案例教学法、任务驱动法、分组教学法、拓展训练法	72
19	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掌握动画分镜头知识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	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	48

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
20	▲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	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。	60
21	动画色彩	知识目标：掌握动画色彩中的系列色彩单词；能熟练运用明度推移法进常规训练与创意表现；明确色彩三要素在动画色彩中重要性 能力目标：具有很好的调色能力；具有很好的配色能力；掌握水粉画表现方法和技巧 素质目标：具有很好的调色能力；具有很好的配色能力；掌握水粉画表现方法和技巧	培养学生具备良好的色彩教学能力，善于动画色彩教学方法，有效组织动画色彩教学活动。通过动画色彩课程的学习，使学生在动画创作与设计初步具备色彩综合运用与表现能力	培养学生扎实的绘画功底，尤其是培养学生如何调色、如何练色、如何配色的方法，为以后的动画角色选色配色奠定基础，使学生具有良好的创新设计意识和团队合作精神	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	36
22	电脑手绘	知识目标：手绘板应用知识与素描基础；掌握数字素描基础；掌握数字色彩绘画基础。能力目标：具备素描、色彩基础知识；具备熟练手绘板的使用方法及色彩搭配能力素质目标：具有创意思维和想象表现力	游戏场景建模的深层次的理论知识与制作原理、游戏动画与特效的理论知识及关键技术和应用	角色与具有创意思维和想象表现力	用实物来引导学生学习操作技能，并通过实践，让学生掌握知识	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
23	矢量图形软件	知识目标：掌握矢量图形软件各种工具及命令及使用技巧 能力目标：具备独立分析图像特点，能够针对图像问题进行图形绘制，独立制作矢量作品 素质目标：独立思考、自主学习的能力以及团队协作意识	特效文字、纸制书签制作、海报设计、包装设计、画册设计、插画设计	独立思考、自主学习的能力以及团队协作意识	采用项目教学法、任务驱动法、讲授法	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
24	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	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
25	▲Zbrush 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	采用案例教学法、视频教学法、项目教学法、课外实践法和到企业参观等多种教学方法。	56

5、集中实践性教学课程

序号	集中实践性教学课程名称	学期	周数	技能实训主要内容	实训形式	主要技能要求（或标准）	实践育人、劳动育人融合点	实训地点	考核方式	条件要求及保障
1	入学教育和军训	1	3	学院管理制度和军事队列制式动作的训练	军训实操	军事知识和掌握队列制式动作的训练	励志成才，增强国防意识与集体主义观念	校内	管理制度考试及军事训练考核	与部队进行协调

序号	集中实践性教学课程名称	学期	周数	技能实训主要内容	实训形式	主要技能要求（或标准）	实践育人、劳动育人融合点	实训地点	考核方式	条件要求及保障
2	专业认知（见习）	1	1	企业参观、调研	观摩	了解专业概况激发学习兴趣，企业参观后完成小结撰写	培养学生严谨细心的工作态度	校内+校外	过程考核（见习报告）	校内实训基地和校外合作企业
3	社会实践	2或3	2	职业素养与综合应用能力	校内或校外项目实战	理论联系实际，巩固、深化和扩大已学知识。	爱岗敬业的工匠精神	校内或校外	考查	企业或社会岗位实践
4	毕业设计（毕业论文）	5	4	论文写作规范、要求，理论和实践结合	项目实战	掌握论文写作要求，能够进行实践应用，做到理论与实际相结合	培养思想上的自立和独立	企业	结果考核	配备论文指导教师
5	顶岗实习	6	16	学生到××相关企业进行毕业顶岗实习	校外观摩、模拟实操、项目实战	对在校学习内容综合运用与实践，在企业现场能独立完成某一或某几个岗位的工作任务。	培养学生的工匠精神和职业素质	实习单位	过程结果考核（毕业实习鉴定）	教师通过网络、电话等多种方式进行指导、定期巡查现场，实习结束上交实习周记、实习总结、实习鉴定表、实习资料等。
6	劳动实践	1~5	0.5	通过校内实验、实训、技能竞赛、校外社会基地等劳动教育，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。	社会实践、劳动周、公益劳动	通过劳动实践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。	围绕培养担当民族复兴大任的时代新人开展劳动教育，注重劳动素养发展，培养学生健康人格，促进学生全面发展。	校内或校外	过程考核	组织做好各种预案和活动场所安排

序号	集中实践性教学课程名称	学期	周数	技能实训主要内容	实训形式	主要技能要求（或标准）	实践育人、劳动育人融合点	实训地点	考核方式	条件要求及保障
7	毕业教育	6	0.5	开展理想信念、就业形势与政策、创业教育、诚信教育、心理健康教育、安全教育、感恩教育、入职适应教育、职业道德教育等活动。	班级主题活动、讲座、研讨会	了解专业相关的工程实习和社会实践要求，增强进入社会的适应性；树立正确的价值观、道德观、社会主义荣辱观，加强学生职业道德和规范教育，培养学生法律意识；培养良好的心理品质，树立正确的学习理念，养成终身学习的习惯，全面提升就业能力。	树立正确的价值观、道德观、社会主义荣辱观，正确认识目前的就业形势和党和国家的政策，引导学生树立“先就业，后择业，再创业”的现代择业观，使毕业生增强“诚信为本、诚信立业、诚信立命”意识。	校内	过程考核	组织做好各种活动预案以及校内场所安排

七、教学计划总体安排（按周安排）

1、教学进程安排（另见附件 EXECL 表格）

课程设置	课程模块	课程类别	课程性质		序号	课程编号	课 程 名 称	学 分	学 时 数			学 时 分 配										考核方式	开课单位	
									总学时	理论课	实践课	I 学年		II 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			
												15	17	16	16	16		14	15					
												周 学 时 数				周 学 时 数								
公共基础课程	公共基础模块	公共基础课程	必修	中职阶段	1		中职德育	8	128	128		2	2	2	2							考试	中职校	
					2		中职语文	11	176	176		2	3	3	3								考试	中职校
					3		中职数学	8	128	128		2	2	2	2								考试	中职校
					4		中职英语	8	128	128		2	2	2	2								考试	中职校
					5		体育与健康	8	128		128	2	2	2	2								考试	中职校
					6		信息技术基础	8	128	64	64	4	4										考试	中职校
					7		音乐	2	32	32		1	1										考查	中职校
					8		书法	1	16	8	8	1											考查	中职校
				中职阶段小计							54	864	664	200	16	16	11	11						
			高职阶段	9	110111002110	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	72	64	8									4				考试	思政部
				10	110221002110	思想道德修养与法律基础	3	56	48	8								3					考试	思政部
				11	1103X1001110	形势与政策	1	24	24	0								√	√	√	√		考查	思政部
				12	1005X1002110	体育与健康	4	64	0	64								2	2				考试	基础部
				13	100611001110	军事理论与安全教育	1	16	16	0								√					考查	学工处
				14	120111002110	大学生心理健康教育	2	32	16	16								2					考查	学工处
				15	120211001110	职业生涯规划与职业素养	1	16	6	10								1					考查	学工处
				16	123041001110	创业与就业指导	1	16	8	8								1					考查	学工处

专业 课程	专业 技术 技能 模块	专业 基础 课程	必修	中 职 阶 段	17	000521002110	创新创业基础	2	32	16	16							1				考试	双创学院
					18	1204X1001110	劳动教育	1	16	16	0											考查	学工处
					19	100311001110	应用数学	3	54	54	0							4				考试	基础部
					20	100411001110	大学英语 I	4	64	48	16				4							考试	基础部
					21	100411001110	大学英语 II	4	64	48	16					4						考试	基础部
					高职阶段（小计）			31	526	364	162	0	0	0	4	4	0	14	6	0	0		
					小计			85	1390	1028	362	16	16	11	15	4	0	14	6	0	0		
			选修	限 选 课	22	1104X1002110	党史国史	1	16	16	0							√	√	√	√	考查	思政部
					23	1002X1001110	应用文写作	1	16	16	0								1			考查	基础部
					24	1006X1002110	中华优秀传统文化	1	16	8	8											考查	基础部
					25	1009X1001110	艺术与审美	2	32	16	16											考查	基础部
					26	1205X1001110	应急救援	0.5	8	0	8								√	√	√	考查	学工处
					小计			5.5	88	56	32												
				任 选 课	27	0001X1001110	人文艺术类课程	1.5	24	16	8						√	√	√	√		考查	教务处
					28	0002X1001110	社会认识类课程	1.5	24	16	8						√	√	√	√		考查	
					29	0003X1001110	工具类课程	1.5	24	16	8						√	√	√	√		考查	
					30	0004X1001110	科技素质类课程	1.5	24	16	8						√	√	√	√		考查	
					31	0006X1002110	创新创业类课程	1.5	24	16	8						√	√	√	√		考查	
					小计（至少选修3类，每类至少选修1门，至少3学分）			3	48	32	16												
					合计（学分至少8.5学分）			8.5	136	88	48												
					公共基础课程合计			93.5	1526	1116	410	16	16	11	15	4	0	14	6	0	0		
专业 课程	专业 技术 技能 模块	专业 基础 课程	必修	中 职 阶 段	32		素描	4	72	32	40	4										考试	中职校
					33		构成基础	4	72	32	40			4								考试	中职校
					34		美术基础知识	4	72	32	40			4								考试	中职校
					35		运动规律	4	72	32	40				4							考试	中职校
					小计			28	448	224	224	8	8	12	0	0	0	0	0	0	0		
				高	36	020211232210	人体结构	3.5	48	24	24							4				考试	

		职 阶 段																	信息系	
			37	020311232210	摄影基础	3.5	60	30	30							4			考试	信息系
			38	020411232210	三大构成	3.5	36	18	18								4		考试	信息系
			小计			10.5	168	84	84	0	0	0	0	0	0	12	0	0	0	
			专业基础课程合计			38.5	616	308	308	8	8	12	0	0	0	12	0	0	0	
专业 核 心 课 程	必修	中 职 阶 段	39		二维动画制作	2	36	16	20		4								考试	中职校
			40		视频编辑	4	72	32	40			4							考试	中职校
			41		图像处理	4	72	32	40	4									考试	中职校
			42		影视特效	2	36	16	20			4							考试	中职校
			小计			24	384	192	192	0	0	0	8	16	0	0	0	0	0	
		高 职 阶 段	43	020711232311	动画原理与运动规律	3	56	24	32						4				考试	信息系
			44	020811232311	◆三维动画模型与渲染(MAYA)	3	56	24	32						4				考试	信息系
			45	020911232311	数字音频处理	3	56	24	32								4		考试	信息系
			46	021011232311	摄像与非线性编辑	3	56	24	32								4		考试	信息系
			47	021211232311	◆动画短片创作	3	56	24	32							4			考试	信息系
		小计			8	120	60	60	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0		
		专业核心课程合计（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8学分）				32	504	252	252	0	0	0	8	16	0	0	8	0	0	
专业 拓 展 课	必修	中 职 阶 段	48		3D Max 室内设计	2	36	16	20			2						考试	中职校	
			49		Maya 模型与渲染	4	72	32	40			4						考试	中职校	
		小计			8	128	64	64	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0		

程		高职阶段	50	021311232310	动画剧本与分镜头设计	3	48	24	24							4		考试	信息系	
			51	021411232310	▲三维动画引擎(书证融通课程)	3.5	60	30	30						4		考试	信息系		
		小计				8	120	60	60	0	0	0	0	0	8	0	0			
	选修	中职阶段	52		动画色彩	2	36	16	20			4						考查	中职校	
			53		电脑手绘	2	36	16	20			4						考查	中职校	
			54		矢量图形软件	2	36	16	20				4					考查	中职校	
		小计（至少选修4学分）				4	64	32	32			4								
		高职阶段	55	021511232310	C4D 动画与特效	3	56	24	32								4		考查	信息系
			56	021611232310	▲Zbrush 雕塑	3	56	24	32							4		考查	信息系	
		小计（至少选修4学分）				4	60	30	30							4			信息系	
	专业拓展课程小计（学分至少8学分）					24	372	186	186	0	0	4	4	4	0	0	12	0	0	
集中实践课程	必修	中职阶段	57		劳动	1	26		26	1W									中职校	
			58		三维动画制作实训	1	26	6	20				1W						中职校	
			59		二维动画制作实训	1	26	6	20				1W						中职校	
			60		校内综合实训	18	468	208	260						12W				中职校	
		小计				22	572	226	346	0.5W		1W	1W	1W	18W					
	高职阶段	61	120611001110 120711001110	入学教育、军训	2	52		52							2W					信息系
		62	000751001110	专业认知（见习）	1	26		26							1W					信息系
		63	000861001110	毕业设计	8	208		208									8W			信息系
		64	1205X1001110	顶岗实习	16	416		416										16W		信息系
		65	1204X1001110	社会实践	2	52		52							1W	1W				信息系
		66	120861001110	劳动实践	1	26		26							√	√	√	√		信息系

			67	120861001110	毕业教育	1	26		26									1 W			信息系
			68	021711233310	动画短片创作课程实践	1	26	6	20						1 W						信息系
			69	021811233310	影视动画策划与编辑课程实践	1	26	6	20							1 W					信息系
			70	021911233310	三维动画渲染与动画引擎课程实践	1	26	6	20							1 W					信息系
			71	022011233310	企业综合实训	11	286	104	182									11 W			企业
			小计			46	1196	128	1068						5 W	4 W	20 W	17 W			
			集中实践课程小计			68	1768	354	1414	0.5W	0 W	1W	1 W	1 W	18 W	5 W	4 W	29 W	17 W		
专业课程合计				162.5	3260	1100	2160														
合计		课内周时数							24	24	27	27	24	0	26	26					
		总学分/总学时数			242.5	4781	2038	2743													
备注：（1）标注“√”的课程，采用课堂授课、讲座、网络授课、专项活动等形式。（2）◆劳动要求除了实习、实训环节开展劳动外，还需要专门进行劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于16学时，可分散在各学年中。（3）“1+X”证书试点专业要用“▲”标注书证融通课程；3、有开展“专业课程思政”课程要用“★”标注；创新教育相关专业课程用“◆”标注。																					

2、课程学时比例

本专业课时总数为 4781 学时，其中课堂理论教学 2038 学时，约占总学时 42.62%，实践教学 2743 学时，约占总学时 57.37%。

课程 设置	课程 模块	课程类型	课程 性质	学分数	学时数			学时百分 比（%）
					讲授	实践	总学时	
公共基 础课	公共 基础 模块	公共基础课程	必修	100	1300	468	1768	36.97
		公共选修课程	限选+ 任选	8.5	112	56	168	3.51
	小计			109	1412	524	1936	40.49
专业课	专业 技术 技能 模块	专业基础课程	必修	26.5	200	232	432	9.03
		专业核心课程	必修	27	216	280	496	10.37
		专业拓展课程	限选+ 任选	25	198	238	436	9.11
		集中实践课程	必修	56	12	1469	1481	30.97
	小计			134	626	2219	2845	59.51
合计				243	2038	2743	4781	100

3、教学计划安排（按周安排）

学 年	学 期	课堂 教学	考 试	入学 教育、 军训	劳 动	集中性 实训实 习	毕业设 计、顶岗 实习	毕业 教育	社会 实践	假日 及机动	小 计
一	1	14	2	2						1	19
	2	16	2						1	1	20
二	3	16	2						1	1	20
	4	15	2			2				1	20
三	5	15	2				1	1		1	20
	6	17	2							1	20
四	7	14	1	2	√	1			1	1	20
	8	14	1		√	3			1	1	20
五	9	10	1		√	10	8			1	20
	10	0			√		16	1		1	20
合计		131	15	4	1	16	25	2	4	10	199

八、实施保障

（一）专业教学团队

动漫制作技术专业现有专任教师 13 人，其中高级职称 2 人，中级职称 5 人，初级职称 6 人。高级职称占主讲教师比例 15.4%；“双师”素质教师 9 人，占 69.2%；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 4 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。

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	拟任课程	是否双师
1	蔡秀珍	196701	女	本科	学士	副教授	高级多媒体作品制作员、中级 1+X 数字建模考评员	动画运动规律	是
2	蔡海雄	198909	男	本科	学士	助讲	中级 1+X 数字建模考评员	Maya 模型与渲染 微电影创作	是
3	林志鸿	197801	男	本科	学士	讲师	中级 1+X 数字建模考评员	3D Max 建模与渲染	是
4	陈 飞	198802	男	本科	学士	助讲	中级 1+X 数字建模讲师	动画短片创作	是
5	郑泛舟	198210	男	本科	硕士	讲师	中级企业网络安全防护职业技能等级证书	C4D 动画与特效	是
6	傅宏博	198906	男	研究生	硕士	助讲	中级 1+X 数字建模讲师	Photoshop	是
7	陈爱萍	198211	女	本科	硕士	讲师	中级企业网络安全防护职业技能等级证书	动画剧本与分镜头设计	是
8	林燕琴	197605	女	本科	本科	讲师	软件工程师	二维动画	是
9	周建忠	196310	男	本科	本科	高讲	平面设计师	平面设计	是
10	林虹	198609	女	硕士	硕士	讲师		构成基础	否
11	郭学荔	199408	女	本科	学士	助讲		影视后期	否
12	缪哨哨	199209	男	本科	学士	助讲		三维动画	否
13	阮雨婷	199002	女	本科	学士	助讲		三维动画	否

表 1 专业师资情况一览表

2、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 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	余庆军	1973.9	男	博士	博士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	专业导引与生涯规划、增强现实技术
2	李浩渊	1982.2	男	博士	博士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	C4D 动画与特效
3	李树华	1971.1	男	研究生	硕士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画模型与渲染
4	李济宁	1977.11	男	研究生	硕士	教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	影视动画与特效
5	刚家林	1979.6	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	摄像与非线性编辑

6	赵伟	1978.11	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画引擎 (1+X 数字创意建模中级考证)
7	徐静	1983.10	女	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	C4D 动画与特效
8	张明宝	1982.9	男	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	数字音频处理
9	王成	1983.4	男	学士	学士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维高级建模
10	李婷婷	1985.6	女	研究生	硕士	副教授	教师资格证	大连东软教育科技集团有限公司	三维动画引擎 (1+X 数字创意建模中级考证)

（二）教学设施

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

1、校内实训条件

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

表 2 校内实训设备一览表

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

2、校外实训基地

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

表 3 校外实训基地一览表

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

（三）教学资源

学校图书馆具有丰富的专业图书资源和数字教学资源，每门课程有相应的教材或自编讲义，专业建设有教学资源库、超星平台上在线课程等能够满足学生专

业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

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

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

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

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

课后：教师发布课后学习任务，并线上回答学生疑问，与学生进行实时讨论。

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

（五）学习评价

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

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

笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

职业资格技能鉴定、厂商认证：本专业还引入了职业资格鉴定和厂商认证来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

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

（六）质量管理

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

2、系部应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3、建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4、专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

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

1、修满 243 其中：公共基础课程 109 专业课程 134)；

2、获得一本及以上与本专业相关的 1+X 职业资格证书或“行业上岗证”一个。
(数字创意建模) 该职业资格证可以替代一个专业群互选课学分。