

2021 级动漫制作技术专业人才培养方案

(三年制高职)

一、专业名称及代码

1.专业名称：动漫制作技术

2.专业代码：510215

二、入学要求

普通高中毕业生，中职、技校毕业生及同等学力者

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

所属专业 大类（代 码）	所属专业 类（代码）	对应行业 （代码）	主要职业 类别（代 码）	主要岗位类别（或技术领域）			职业资格 证书或技 能等级证 书举例
				主要职业 岗位	初始 岗位	发展 岗位	
电子与信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	广播、电 视和录音 制作业 (87)	广播、电 视、电影 和影视录 音制作人员 (4-13-02) (GBM143 02)工艺美 术与创意 设计专业 人员 (2-09-06) (GBM20 906)电影 电视制作 专业人员 (2-09-03)	核心岗位	动画制 作员 (4-13-0 2-02)	动画设计 人员 (2-09-06 -03)	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
				辅助岗位	电影电 视摄影 师 (2-09-0 3-03)	剪辑师 (2-09-03 -06)	

五、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，能适应新时代动漫制作技术发展需要，具有较高的文化水平、良好的人文素养、职业道德、敬业精神和创

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

（二）培养规格

1、素质要求

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

（2）具有改革创新和国际竞争意识；

（3）具有较强的团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作；

（4）具有良好的身心和人文素养。具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；

（5）具有自我提升的学习能力，具有良好的生活、行为习惯和自我管理能力。

2、知识要求

（1）掌握计算机应用相关知识用及编写设计方案说明的基本能力；

（2）具备策划方案设计与绘制原画的能力；

（3）具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作能力；

（4）掌握动画设计与制作的相关知识；

（5）具备游戏美术元素造型制作和视频采集、影视编辑的相关知识；

（6）掌握 1+X 数字建模职业技能等级证书相关知识。

3、能力要求

（1）具备新知识与技能的学习能力；

（2）具备查找工程资料、文献等获取信息的能力；

（3）具备独立学习能力和解决问题能力；

（4）具备公共关系处理能力和劳动组织能力；

（5）具备与人沟通及团队合作的能力；

（6）具备数码照片艺术化处理的能力；

- (7) 具备三维建模的能力；
- (8) 具备原画和漫画绘制的能力；
- (9) 具备三维角色动画的能力。

六、人才培养模式

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

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

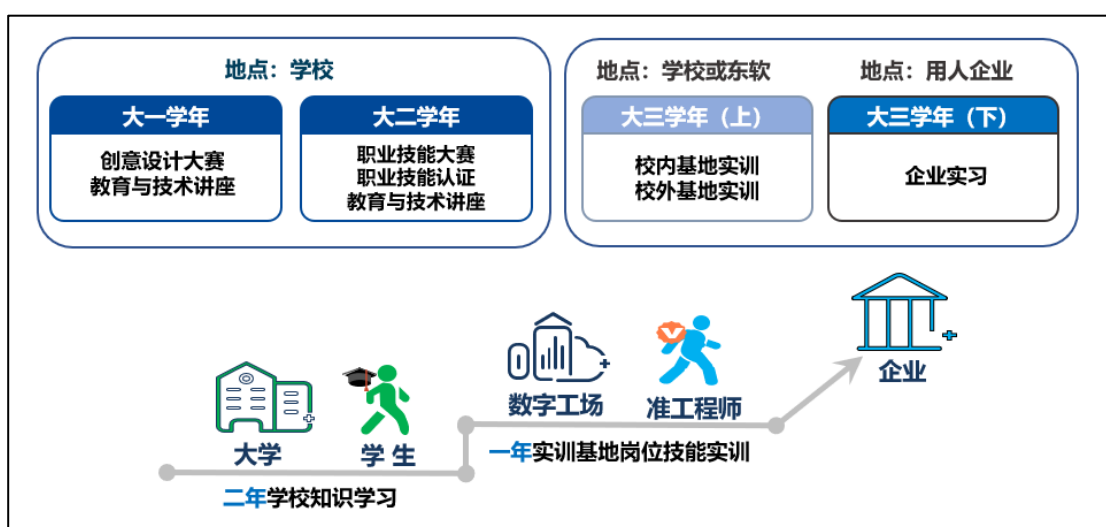


图 1 五位一体式人才培养模式示意图

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

七、课程设置与要求

(一) 职业岗位（群）工作分析

1. 职业岗位群及主要工作任务/过程

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

		02 三维动画设计
--	--	-----------

2.典型工作任务与职业能力分析

序号	典型工作任务	行动领域（职业能力）	课程设置
1	音视频剪辑技术	01 具备视频的拍摄能力； 02 具备视频的剪辑、合成和后期处理能力。	数字音频处理 摄像与非线性编辑微
2	影视制作与特技	01 能够完成简单影视片头的设计与制作； 02 能够完成简单影视广告的设计与制作； 03 能够完成各类影视特效的制作； 04 能够进行视频模板的开发和应用。	三大构成 摄影基础 动画剧本与分镜头设计 影视动画与特效
3	二维动画设计	01 进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案； 02 进行剧本分镜头设计； 03 进行项目的场景、角色、特效设计； 04 制订关键画设计和绘制标准，并指导实施； 05 进行人物及动画、游戏环境设计与制作； 06 开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品； 07 参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。	动画素描 人体结构 图形图像处理 动画原理与运动规律 动画剧本与分镜头设计 动画短片创作
4	三维动画设计	01 能熟练操作三维软件进行角色、场景建模； 02 能够熟练操作三维软件对角色及场景进行材质贴图制作； 03 根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作。 04 使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作； 05 能熟练操作三维软件进行三维特效制作； 06 能熟练操作三维软件对动	人体结构 三维动画模型与渲染 C4D 动画与特效 Z brush 雕塑

		画镜头进行灯光设置及渲染；	
--	--	---------------	--

(二) 课程体系结构

课程结构	课程设置	课程模块	课程性质	课程编码	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	110221002110	1	思想道德修养与法律基础		
				110111002110	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		
				1103X1001110	3	形势与政策		
				1005X1002110	4	体育与健康		
				100611001110	5	军事理论与安全教育		
				120111002110	6	大学生心理健康教育		
				120211001110	7	职业生涯规划与职业素养		
				123041001110	8	创业与就业指导		
				000521002110	9	创新创业基础		
				100311001110	10	应用数学		
				100411001110	11	大学英语		
				1204X1001110	12	劳动教育		
		公共选修课程	限选	1104X1002110	13	党史国史		
				1002X1001110	14	应用文写作		
				1006X1002110	15	中华优秀传统文化		
				1009X1001110	16	艺术与审美		
				1205X1001110	17	应急救援		
			任选	0001X1001110	18	人文艺术类课程		
				0002X1001110	19	社会认识类课程		
				0003X1001110	20	工具类课程		
				0004X1001110	21	科技素质类课程		
				0006X1002110	22	创新创业类课程		
专业课程	专业技能课程	专业基础课程	必修	020111232210	23	动画素描		
				020211232210	24	人体结构		
				020311232210	25	摄影基础		
				020411232210	26	三大构成		
				020511232210	27	图形图像处理(Photoshop)		
				020611232210	28	三维设计基础(3DMax)		
				专业核心课程	必修	020711232311	29	动画原理与运动规律
						020811232311	30	▲三维动画模型与渲染(MAYA)
		020911232311	31			数字音频处理		
		021011232311	32			摄像与非线性编辑		
		021111232311	33			影视动画与特效		
		021211232311	34			▲动画短片创作		
		专业拓	限选			021311232310	35	动画剧本与分镜头设计

	展课程	任选	021411232310	36	◆三维动画引擎(书证融通课程)
			021511232310	37	C4D 动画与特效
			021611232310	38	▲Z brush 雕塑
	集中实践课程	必修	120611001110 120711001110	39	入学教育、军训
			120611001110	40	专业认知（见习）
			1205X1001110	41	社会实践
			1204X1001110	42	劳动实践
			021711233310	43	动画短片创作
			021811233310	44	影视动画策划与编辑
			021911233310	45	三维动画渲染与动画引擎
			022011233310	46	企业实训
			022111233310	47	综合素质实践
			751001110	48	毕业设计
			861001110	49	顶岗实习
120861001110	50	毕业教育			

（三）课程内容要求

1、公共基础课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
1	思想道德修养与法律基础	<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。	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	56

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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>讲授法、案例法、讨论法、视频展示法</p>	72
3	体育与健康	<p>体育课程是大学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程；</p> <p>1.身心健康目标：增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄；</p> <p>2.运动技能目标：熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法；</p> <p>3.终身体育目标：积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。</p>	<p>主要内容有体育与健康基本理论知识、大学体育、运动竞赛、体育锻炼和体质评价等。</p> <p>1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；</p> <p>2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；</p> <p>3、学生体质健康标准测评。</p> <p>充分反映和体现教育部、国家体育总局制定的《学生体质健康标准（试行方案）》的内容和要求。</p>	<p>讲授、项目教学、分层教学，专项考核。</p>	108

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
4	大学英语	<p>本课程是一门实用性很强的课程，是高职院校非英语专业学生的必修英语课程。</p> <p>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；</p> <p>2. 能够运用阅读技巧分析、理解阅读篇章；</p> <p>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。始终坚持“以学生为中心，以能力为本位，以就业为导向”的理念。</p>	<p>以职业需求为主线开发和构建教学内容体系，以大学英语为核心课程，培养英语综合应用能力，巩固语言知识和提高语言技能；通过开设行业英语激发学生的学习兴趣与动力，提高就业竞争力，为将来走上工作岗位准备必要的职场英语交际能力，即可以用英语完成常规职场环境下基本的涉外沟通任务，用英语处理与未来职业相关的业务能力，并为今后进一步学习和工作过程中所需要的英语打好基础。在此基础上，逐步形成良好的英语学习习惯，培养自学能力，积累必要的跨文化交际知识和培养基本的跨文化交际能力。</p>	<p>根据不同专业的特点，以学生的职业需求和发展为依据，融合课程思政元素，制定不同培养规格的教学要求，以“工学结合、能力为本”为指导思想，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（机房、实际情景）的教学方式。在教学方法和手段上通过任务驱动、项目驱动和交际法等围绕学生组织教学、开展线上线下混合式教学活动。</p>	128
5	应用数学	<p>通过本课程的学习，使学生能运用数学中的微积分学、微分方程、概率论与数理统计、线性规划等相关的基本思想方法解决实际学习和工作出现的问题，培养学生的职业技能。提供学生特有的运算符号和逻辑系统，使学生具有数学领域的语言系统；提供学生认识事物数量、数形关系及转换的方法和思维的策略，使学生具有数学的头脑。引导学生思考，提升思维品质，提高学生的认知能力、想象能力、判断能力、创新创造能力等，为未来可持续发展夯实基础。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	54

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	教学方法与手段	学时
6	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。	32
7	形势与政策	本课程通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育，帮助学生及时了解和正确对待国内外重大时事，引导学生牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，增强大学生执行党和政府各项重大路线、方针和政策的自觉性和责任感。	本课程主要内容通过讲授全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个方向的相关专题，帮助学生深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、精神实质、实践要求。教学要求主要是通过教师专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	采用专题讲授、形势报告、讲座方式并结合实践教学进行。	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
8	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
9	大学生职业生涯规划与职业素养	通过激发大学生职业生涯发展的自主意识,促使学生能理性地规划自身未来的发展,并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。	本课程既有知识的传授,也有技能的培养,还有态度、观念的转变,是集理论课、实务课和经验课为一体的综合课程。	采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、角色扮演、社会调查、实习、见习等方法。	16
10	创业与就业指导	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

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	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生创业的现状，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
12	应用文写作	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。	16
13	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

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

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	应急救护	<p>知识目标：要求学生比较系统地熟悉救护新概念和生命链，掌握现场急救的程序和原则；熟悉肺、心、脑的关系以及现场徒手心肺复苏 CPR 意义、操作方法；掌握终止 CPR 的时间、四个主要环节，掌握急性气道梗阻的急救方法。</p> <p>能力目标：要求学生能够通过实践训练，具备一定的现场徒手心肺复苏 CPR 操作能力。</p> <p>素质目标：使学生能在实践活动中培养珍爱生命、关爱他人、服务社会的意识，从而提升学生的社会责任感。</p>	<p>本课程以应急救护基本技能为探究对象，以救护理论知识、心肺复苏等项目为重点教学内容，通过教师教授、实物自主探究等方式，了解相关常识以及掌握救护技能，在实践活动中培养珍爱生命、关爱他人、服务社会的意识，从而提升学生的社会责任感。</p>	<p>采用线上线下结合以及现场实践教学、小组讨论、角色体验等教学方式。</p>	8

2、专业课程

(1) 专业基础课程

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

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
3	摄影基础	<p>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③能够在摄影过程中体现构成、明暗和气氛</p> <p>能力目标： (1)运用摄影构拍摄具备美感、质感的照片②能够熟练运用各种光源进行拍摄</p> <p>素质目标： ①创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平②培养学生自我学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力③培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念</p>	<p>项目 1: 照相机</p> <p>项目 2: 摄影构成</p> <p>项目 3: 图片输出</p> <p>项目 4: 摄影曝光与技巧</p> <p>项目 5: 摄影用光</p> <p>项目 6: 数码摄影与传统</p> <p>项目 7:大、中幅面相机摄影</p>	培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平	灵活运用案例分析、分组讨论、角色扮演、启发引导等教学方法，引导学生积极思考、乐于实践，提高教、学效果。	56
4	三大构成	<p>知识目标： ①掌握现代构成设计的概念、分类及形式美法则②了解色彩的成因，并懂得用色彩进行色彩设计③了解立体构成中的形状包括哪些要素、立体构成中材料的种类，掌握立体构成的技法。</p> <p>能力目标： (1)能按照设计课题的要求，对设计课题进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计②能对设计项目进行版式设计，并进行符合设计主题的色彩设计</p> <p>素质目标： ①具有进行排版、色彩搭配时的逻辑思维能力②形成对设计作品检查评价、解决复杂问题的分析判断能力③具有完成大型设计项目时的团结协作精神</p>	<p>项目 1: 平面构成模块</p> <p>项目 2: 色彩构成模块</p> <p>项目 3: 立体构成模块</p>	培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平	采用“理实一体化”进行以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力。	56

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
5	图形图像处理 (Photoshop)	<p>知识目标： ①绘图和编辑工具的使用及图像的编辑和修改②掌握通道、蒙版、路径、动作面板的基础知识及应用③掌握滤镜的使用、图像印前的基本处理知识</p> <p>能力目标： ①平面素材的编辑能力②平面产品的设计与制作能力③平面产品的评价能力</p> <p>素质目标： ①有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力②具有较强的图像处理创意思维、艺术设计素质③具有团队协作精神，能主动与人合作、与人交流和协商</p>	<p>项目 1: 影视 LOGO 设计与制作</p> <p>项目 2: 页面版面设计与制作</p> <p>项目 3: 影视艺术字设计与制作</p> <p>项目 4: 图像的修饰、调整与合成</p>	培养学生独立观察、思考，分析问题和解决问题的能力。培养学生实事求是、严肃认真的科学态度和优良作风等职业道德和素养。	采用讲练结合，以练为主，及时考核，互动提高。在教学的具体实施过程中，应主要采取“启发——范例——创新——评价”的四环节教学法	56
6	三维设计基础 (3DMax)	<p>知识目标： 掌握计算机绘图的基本概念和基本知识，掌握 3DS MAX 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识。</p> <p>能力目标： 掌握计算机绘图的基本技能和综合技能，通过课内实训，掌握行业场景类方案效果图的绘制技能，达到基本的某类行业场景的绘图职业能力。</p>	<p>项目 1: 基础三维建模</p> <p>项目 2: 基础平面图形建模</p> <p>项目 3: 修改器建模</p> <p>项目 4: 材质</p> <p>项目 5: 灯光</p> <p>项目 6: 行业场景案例</p>	培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平	采用“理实一体化”进行以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力。	56

(2) 专业核心课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
----	------	------	-----------	--------------	---------	----

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

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

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

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业融合点	教学方法与手段	学时
6	动画短片创作	<p>知识目标：使学生熟悉掌握动画短片创作的流程，熟悉各种类型动画的特点和制作方法。</p> <p>能力目标：熟练掌握动画制作的基础技巧，从入门到熟练。</p>	<p>项目 1：剧本编写</p> <p>项目 2：动画美术风格设计</p> <p>项目 3：动画分镜头设计</p> <p>项目 4：三维动画模型设计</p> <p>项目 5：动画后期制作</p>	提升了自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法	采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。	56

(3) 专业拓展课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业教育融合点	教学方法与手段	学时
1	动画剧本与分镜头设计	<p>知识目标： ①掌握剧本创作的基本概念与原理②掌握动画分镜知识③掌握原、动画工作知识④掌握原创动画剧本的构思能力。</p> <p>能力目标： ①动画剧本的理解与感悟能力②短剧本的原创能力③艺术鉴赏能力。</p> <p>素质目标： ①影视广告创意思维②养成团队协作精神与较好的沟通能力③有分析和解决问题的能力④具有好奇心和创造力。</p>	<p>项目 1: 动画剧作概论 项目 2: 人物塑造 项目 3: 故事情节 项目 4: 改编 项目 5: 影院动画 项目 6: 电视动画片剧本 项目 7: 动画短片</p>	<p>学习科学探究方法，发展自主学习能力，养成良好的思维习惯和职业规范，培养学生理论联系实际和分析解决一般技术问题的能力，为继续学习以及从事与本专业有关的工程技术等工作打好基础。</p>	<p>授课方式采用工作页的方式进行，突出学生主导地位的方式进行。</p>	56
2	三维动画引擎(书证融通课程)	<p>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。</p>	<p>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</p>	<p>提升了自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法</p>	<p>采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。</p>	56

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

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	课程思政、创新创业教育融合点	教学方法与手段	学时
4	Z brush 雕塑	<p>知识目标：①雕刻工具的使用，笔刷个功能和自制②Z球的使用，自适用蒙皮和统一蒙皮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</p> <p>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。</p> <p>素质目标：①较强的手绘能力和造型能力②善于观察，热爱生活，从现实生活中提取材质素材和材质灵感③较好的团队合作精神和素质</p>	<p>项目 1: 雕刻霸王龙皮肤机理</p> <p>项目 2: Z球的使用，自适用蒙皮和统一蒙皮</p> <p>项目 3: .ZBrush 与 3ds max 模型互倒和深入雕刻</p> <p>项目 4: 法线贴图的制作与导出</p> <p>项目 5: 高精模型的底模拓扑</p> <p>项目 6: 固有色纹理贴图的绘制技巧和导出和贴图映射</p>	<p>善于观察，热爱生活，从现实生活中提取材质素材和材质灵感；较好的团队合作精神和素质</p>	<p>采用案例教学法、视频教学法、项目教学法、课外实践法和到企业参观等多种教学方法。</p>	56

(4) 集中实践课程

序号	集中实践性 教学课程名 称	学期	周 数	技能实训主要内容	实训 形式	主要技能要求 (或标准)	实践育人、劳动育 人融合点	实训 地点	考核方式	条件要求及保 障
1	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
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 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	1 6	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。	培养学生的工匠精 神和职业素质	实习 单位	过程结果考 核(毕业实习 鉴定)	各××相关单 位、××资料、×× 规范图集、教 材书籍等。 教师通过网 络、电话等多 种方式进行指 导、定期巡查 现场，实习结 束上交实习周 记、实习总结、 实习鉴定表、 实习资料等。

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
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
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
8	动画短片创作	2	1周	1.动画艺术短片的风格设计； 2.动画艺术短片的分镜头脚本绘制； 3.动画艺术短片制作。	校内项 目实战	1.掌握动画短片制作的方法； 2.具备创作能力； 3.具备科学的观察习惯；	重视创作能力的培养，为就业奠定基础	院内 实训 基地	动画短片验收	具有软件硬件和场所校内具有实训条件。

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

备注：“课程思政、优秀传统文化融合点要求”主要描述该课程在教学中应重点突出的课程思政（围绕政治认同、家国情怀、文化修养、宪法法治意识、道德修养等重点内容优化课程思政内容供给）、优秀传统文化元素，列出社会主义核心价值观的主要具体培养和塑造点，以及“校园文化”品牌内涵主要对应点。“创新创业融合点要求”主要描述该课程在教学中应在教学内容、教学方式方法等方面体现的创新创业要素（双创之一即可）。

八、教学计划总体安排

(一) 教学进程安排表

课程设置	课程类型	课程模块	课程性质	课程编码	序号	课程名称	学分数	学时分配			各学期周学时分配						考核方式	承担单位			
								合计	讲授	实践	一	二	三	四	五	六					
											14	14	14	14	0	0					
公共基础课程	公共基础模块	必修		110221002110	1	思想道德修养与法律基础	3	56	48	8	3						考试	思政部			
				110111002110	2	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		
				1103X1001110	3	形势与政策	1	40	40	0	√	√	√	√	√	√		考查	思政部		
				1005X1002110	4	体育与健康	6	108	0	108	2	2	√	√				考试	基础部		
				100611001110	5	军事理论与安全教育	1	18	18	0	√							考查	学工处		
				120111002110	6	大学生心理健康教育	2	32	16	16		2						考查	学工处		
				120211001110	7	职业生涯规划与职业素养	1	16	6	10	1							考查	学工处		
				123041001110	8	创业与就业指导	1	16	8	8				1				考查	学工处		
				000521002110	9	创新创业基础	2	32	16	16	1							考试	双创学院		
				100311001110	10	应用数学	3	54	54	0	4							考试	基础部		
				100411001110	11	大学英语	8	128	96	32	4	4						考试	基础部		
				1204X1001110	12	劳动教育	1	16	16	0	√	√	√	√	√			考查	学工处		
		小计							33	588	382	206	15	12	0	1	0	0			
		公共选修课程	限选		1104X1002110	13	党史国史	1	16	16	0	√	√	√	√	√		考查	思政部		
					1002X1001110	14	应用文写作	1	16	16	0			1				考查	基础部		
					1006X1002110	15	中华优秀传统文化	1	16	8	8			1				考查	基础部		
					1009X1001110	16	艺术与审美	2	32	16	16			2				考查	基础部		
					1205X1001110	17	应急救护	1	8		8		√	√	√			考查	学工处		
			小计							6	88	56	32	0	0	4	0	0	0		
			任选		0001X1001110	18	人文艺术类课程	2	24	16	8	√	√	√	√			考查	教务处		
				0002X1001110	19	社会认识类课程	2	24	16	8	√	√	√	√			考查	教务处			

专业课程			0003X1001110	20	工具类课程	2	24	16	8	√	√	√	√			考查	教务处	
			0004X1001110	21	科技素质类课程	2	24	16	8	√	√	√	√			考查	教务处	
			0006X1002110	22	创新创业类课程	2	24	16	8		√	√	√			考查	教务处	
			小计（至少选修3类，每类至少选修1门，至少4.5学分）			5	72	48	24	√	√	√	√					
	合计（至少选修10学分）			10	160	104	56	3	0	4	0	0	0					
	公共基础课程合计			43	748	486	262	18	12	4	1	0	0					
	专业课程	专业基础课程	必修	20111232210	23	动画素描	3	56	24	32	4						考试	信息系
				20211232210	24	人体结构	3	56	24	32			4				考试	东软
				20311232210	25	摄影基础	3	56	24	32	4						考试	信息系
				20411232210	26	三大构成	3	56	24	32			4				考试	信息系
				20511232210	27	图形图像处理(Photoshop)	3	56	24	32		4					考试	信息系
				20611232210	28	★三维设计基础(3DMax)	3	56	24	32		4					考试	信息系
			小计			17	336	144	192	8	8	8	0	0	0			
		专业技能模块	必修	20711232311	29	动画原理与运动规律	3	56	24	32			4				考试	信息系
				20811232311	30	▲三维动画模型与渲染(MAYA)(书证融通课程)	3	56	24	32			4				考试	东软
20911232311				31	数字音频处理	3	56	24	32				4			考试	东软	
21011232311				32	摄像与非线性编辑	3	56	24	32				4			考试	信息系	
21111232311				33	影视动画与特效	3	56	24	32				4			考试	东软	
21211232311				34	◆动画短片创作	3	56	24	32		4					考试	信息系	
小计（至少开设2门—3门融入创新教育相关专业课程，并用“◆”标注专创融合课程，计8学分）			18	336	144	192	0	4	8	12	0	0						
专业拓展课程		必修	21311232310	35	动画剧本与分镜头设计	3	56	24	32			4				考试	信息系	
	21411232310		36	▲三维动画引擎(书证融通课程)	3	56	24	32				4			考试	东软		
	选修	21511232310	37	C4D动画与特效	3	56	24	32				4			考查	东软		
		21611232310	38	◆Zbrush雕塑	3	56	24	32				4			考查	东软		
	小计（至少选修8学分）			12	224	96	128	0	0	4	12	0	0					
集	必	120611001110 120711001110	39	入学教育、军训	2	52		52	2W						考查	学工处		

中 实 践 课 程	修	000751001110	40	专业认知（见习）	1	26		26	1W						考查	各系院	
		21711233310	41	动画短片创作课程实践	1	26	6	20		1w						考查	信息系
		21811233310	42	影视动画策划与编辑课程实践	1	26	6	20				1w				考查	信息系
		21911233310	43	三维动画渲染与动画引擎课程实践	2	52		52			1w	1w				考查	东软
		22011233310	44	企业实训	10	260		260						10W		考查	东软
		22111233310	45	综合素质实践	1	26		26						1W		考查	东软
		000861001110	46	毕业设计	8	208		208						8W		考查	各系院
		1205X1001110	47	顶岗实习	16	416		416							16W	考查	各系院
		1204X1001110	48	社会实践	2	52		52		1W	1W					考查	团委
		120861001110	49	劳动实践	1	26		26	√	√	√	√	√			考查	学工处
		120861001110	50	毕业教育	1	26		26							√	考查	学工处
小计				46	1196	12	1184	3w	2w	2w	2w	19w	16w				
专业课程合计				47	896	384	512	8	12	20	24	0	0				
合计	课内周学时							26	24	24	25	0	0				
	总学分/总学时数				137	2840	882	1958									
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。																	

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。

（二）课程学时比例

本专业课时总数为2840学时，其中课堂理论教学882学时，约占总学时31%，实践教学1958学时，约占总学时68.9%。

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	33	382	206	588	20.70
		公共选修课程	限选+任选	10	104	56	160	5.63
	小计			43	486	262	748	26.34
专业课	专业技能模块	专业基础课程	必修	18	144	192	336	11.83
		专业核心课程	必修	18	144	192	336	11.83
		专业拓展课程	限选+任选	12	96	128	224	7.89
		集中实践课程	必修	46	12	1184	1196	42.11
	小计			94	396	1696	2092	73.66
合计				137	882	1958	2840	100.00

（三）教学计划安排（按周安排）

学年	学期	课堂教学	考试	入学教育、军训	劳动	集中性实训实习	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	15	1	2	√	1				1	20
	2	15	1		√	1			1	1	20
二	3	15	1		√	1			1	1	20
	4	15	1		√	2				1	20
三	5	0			√	11	8			1	20
	6				√		16	1		1	20
合计		60	4	2	1	16	24	1	2	6	120

九、实施保障

（一）师资条件

1、本专业专任教师

动漫制作技术专业现有专任教师 7 人，其中高级职称 1 人，中级职称 3 人，

初级职称 3 人。高级职称占主讲教师比例 14.2%；“双师”素质教师 7 人，占 100%；具有行业企业生产一线工作经历的达 55%。专任教师中，高级考评员 3 人，考评员 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。

表 1 专业师资情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	拟任课程	是否双师
1	蔡秀珍	196701	女	本科	学士	副教授	高级多媒体作品制作员、中级 1+X 数字建模考评员	动画运动规律	是
2	蔡海雄	198909	男	本科	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

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	大连东软教育科技有限公司	专业导引与生涯规划、增强现实技术
2	李浩瀚	1982.2	男	博士	博士	教授	教师资格证	大连东软教育科技有限公司	C4D 动画与特效

								有限公司	
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	50

			画板 40	
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，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。评价采用笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业资格技能鉴定、厂商认证、技能竞赛等多种考核方式，根据课程的不同，采用其中一种或多种考核相合的方式进行评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

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

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

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

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

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

(六) 质量管理

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

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

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

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

十、毕业要求

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

- 1、修满 137 学分（其中：公共基础课程 43 学分，专业课程 94 学分）；
- 2、获得一本及以上与本专业相关的 1+X 职业资格证书或“行业上岗证”一个。

十一、专业建设指导委员会论证意见

附：人才培养方案专业建设指导委员会论证意见表

附件:

人才培养方案专业建设指导委员会论证意见表

专业名称	动漫制作技术			专业负责人	蔡秀珍
论证时间	2021.6.17			论证地点	信息楼会议室北 307
参加人	陈峰震、孙梦迪(东软)、郑德山、蔡秀珍、周兴(东软)、于小洋(东软)林志鸿、陈飞				
意见	<p>为了与 1+X 数字建模技能证书(中级)融合,把 1+X 数字创意建模(中级)考证融入《三维动画引擎》课程中,做到课证融通。放在第四学期,刚好是每年 5-6 份的考证时间,这样方便学生考证,第五学期就放心要去企业实训。</p> <p>把 3Dmax 建模与渲染改为三维设计基础(3DMax)并放在第二学期专业基础课中。这也是 1+X 数字创意建模(中级)考证另一门课程,为了更好打好考证基础,放在第二学期。与第三学期的《maya》形成阶梯性难度的递增,学生更容易接受。</p> <p>删除原画。</p> <p>增加两门专业选修课: C4D 动画与特效和 Zbrush 雕塑</p>				
委员 签名	序号	姓名	职称/职务	工作单位	签名
	1	陈峰震	副教授	滨州学院	陈峰震
	2	蔡秀珍	副教授	淄博职业学院	蔡秀珍
	3	陈飞	教师	滨州职业学院	陈飞
	4	郑德山	副教授	滨州学院	郑德山
	5	林志鸿	教师	滨州学院	林志鸿
	6	周兴	咨询顾问	东软教育集团	周兴
	7	孙梦迪	咨询顾问	东软教育集团	孙梦迪
	8	于小洋	销售	东软教育集团	于小洋
结论	<p style="text-align: center;">同意</p> <p>专业建设指导委员会主任(签名): 谢金飞</p>				