



广东茂名农林科技职业学院

专业人才培养方案

(2020 级)

专业名称 动漫制作技术
专业代码 610207
制订部门 机电工程系
制订时间 2020年7月

广东茂名农林科技职业学院制

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

全日制三年

四、职业面向

动漫制作技术专业职业面向一览表如表一所示。

表一 动漫制作技术专业职业面向一览表

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)	职业技能证书或技能等级证书举例
电子信息类 (6101)	动漫制作技术(610207)	广播、电视、 电影和录音 制作 (87)	广播、电视、 电影和影视录 音制作人员 (4-13-02) (GBM14302) 工艺美术与创 意设计专业人 员(2-09-06) (GBM20906)	动画制作员 (4-13-02-02)、 动画设计人员 (2-09-06-03)、 电影电视摄影师 (2-09-03-03)、 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、

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业旨在培养德智体美技全面发展，具有良好职业道德、较高综合素质和较强社会适应能力，符合区域经济和社会发展的需要，较系统掌握本专业基本理论、专业技能和计算机应用能力，面向动画公司、电视台以及其他广告传媒等单位，从事动画片制作、影视广告制作、后期合成等工作，在教育、建筑、设计、航天、医学等行业从事动画虚拟演示、特技效果制作等岗位工作及自主创业的高素质技术技能人才。

二、培养规格

1. 素质要求

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪，具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有加强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识要求

- (1) 掌握基本的思想政治理论知识、法律法规知识。
- (2) 熟悉计算机及网络应用基本知识。
- (3) 具备根据游戏策划方案设计与绘制游戏原画的能力。
- (4) 掌握动漫制作技术的基本理论和基本知识。
- (5) 熟悉和明确中国动漫政策法规的要求。
- (6) 掌握从事动画公司、电视台以及其他广告传媒等专业工作所必需的专业理论、知识和方法。
- (7) 掌握开展动画片制作、影视广告制作、后期合成等工作等业务工作及自主创业的业务理论、知识和方法。
- (8) 掌握在教育、建筑、设计、航天、医学等行业从事动画虚拟演示、特技效果制作理论、知识和方法。
- (9) 了解动漫设计行业的现状及其发展趋势。

3. 能力要求

- (1) 具有良好的语言文字表达能力、组织协调与事务处理能力、沟通交流及社会适应能力。
- (2) 具有终身学习能力、独立思考、逻辑推理、信息加工能力。
- (3) 具有运用电脑进行文字处理、美术基本应用能力。
- (4) 能开展市场调查和预测，会运用专业理论知识和方法为进行动漫制作技术、自主创业的决

策提供依据。

(5) 能根据相关中国动漫产业政策法规的规定和要求, 依法依规开展动画公司、电视台以及其他广告传媒等单位, 从事动画片制作、影视广告制作、后期合成等工作。

(6) 在教育、建筑、设计、航天、医学等行业从事动画虚拟演示、特技效果制作等岗位工作及自主创业。

六、课程设置及要求

(一) 课程体系

本专业以职业能力为主线, 构建了工学结合、学做一体、个性培养的课程体系, 该体系分为公共课、专业基础课、专业核心课、专业方向模板课程、选修课和顶岗实习等模块。公共课主要安排在第一、二学期完成, 主要是使学生了解社会, 提高学生人文科学素养, 培养学生的社会能力, 为进一步学习专业基础课程、专业核心课程和专业方向课程打好基础。在专业基础课程、专业核心课程和专业方向课程的安排上, 循序渐进, 做好前导课程与后续课程的衔接, 专业基础课安排在前两个学期完成, 为学习专业核心课程做铺垫; 专业核心课程安排在第三、四学期, 是形成学生职业素养和职业能力的最重要课程; 专业方向模板课程根据不同专业方向有针对性地设置, 安排在第三、四学期完成; 选修课主要安排专业外的拓展课程, 以拓宽学生的知识面和提高学生人文科学素养; 跟岗实习和毕业论文指导安排在第五学期, 毕业论文撰写和顶岗实习安排在六学期, 是专业理论知识和专业技能在实际工作的综合运用, 也是专业教育在校外的延续, 以提高学生的社会能力和职业能力, 以及运用专业知识技能解决实际问题的能力。

(二) 公共基础课程

公共基础课程教学内容及要求如表二所示。

表二 公共基础课程教学内容及要求

序号	课程名称	教学内容及要求
1	军事理论	通过本课程教学使学生接受国防教育, 激发爱国热情, 树立革命英雄主义精神, 增强国防观念和组织性、纪律性, 掌握基本的军事知识和技能。主要内容为: 了解我国近代国防史和世界军事形势, 增强国防意识。了解现代武器, 现代军事科学技术和现代战争的特点和发展趋势, 激发学生的爱国主义热情。掌握基本的军事技能, 培养良好的军人素质和作风。增强组织性和纪律性, 培养吃苦耐劳和顽强拼搏的精神, 促进校纪校风和校园精神文明建设。

2	思想道德修养与法律基础	<p>本课程是一门综合性较强的思想品德课程，主要包括政治教育、思想教育、道德教育、法制教育等方面的内容。课程教学的根本任务是：贯彻落实“以德治国”、“依法治国”的重要思想和社会主义荣辱观，帮助大学生树立中国特色社会主义的共同理想，确立坚定的马克思主义信念，继承和弘扬爱国主义传统，加强自身道德修养、培育各种道德素质，提高法律素养、自觉遵纪守法，促使大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法制观，引导大学生树立科学的理想信念，并在实现中国梦的伟大实践中化理想为现实，做“有理想、有道德、有文化、有纪律”的社会主义事业建设者和接班人。</p>
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>本课程主要以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，充分反映中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验；以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署。通过课程学习，从整体上把握马克思主义中国化的理论成果的科学内涵、理论体系，特别是中国特色社会主义理论体系的基本观点，增强中国特色社会主义的自觉自信。树立历史观点、世界视野、国情意识和问题意识，增强分析问题、解决问题的能力。不断提高理论思维能力，以更好地把握中国的国情、中国社会的状况和自己的生活环境。</p>
4	形势与政策	<p>通过本课程的教学，使学生了解国内外的重大时事，全面认识和正确理解党的基本路线、重大方针和政策，认清形势和任务，掌握时代的脉搏，激发爱国主义精神，增强民主自信心和社会责任感，珍惜和维护国家稳定的大局，为建设有中国特色的社会主义而奋发学习、健康成长。课程内容紧密结合国内外形势，紧密结合学生的思想实际，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，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，使学生在改革开放的环境下有坚定的立场、有较强的分析能力和适应能力。</p>
5	英语	<p>本课程以培养学生实际应用英语的能力为目标，侧重职场环境中英语实际能力的培养，使学生逐步提高用英语进行交流和沟通的能力。同时，使学生掌握有效的学习方法和策略，培养学生的学习兴趣 and 自主学习能力，提高学生的综合文化素养和跨文化交际意识，为提升学生的就业竞争力及未来的可持续发展打下必要的基础。掌握 3500 个英语单词，在口语和书面写作时加以熟练运用；掌握基本的英语语法，能在职场中熟练运用所学知识；能听懂日常生活用语和未来职业相关的一般性对话和陈述；能就日常话题和与未来职业相关的话题进行比较有效的交谈；能就一般性话题写命题作文，能模拟套写与未来职业相关的应用文。</p>
6	计算机应用基础	<p>本课程主要使学生掌握必备的计算机应用基础知识和基本技能，培养学生应用计算机解决工作与生活中的实际问题的能力；使学生初步具有应用计算机学习的能力，为其职业生涯发展和终身学习奠定基础；提升学生的信息素养，使学生了解并遵守信息道德与安全准则，培养学生称为信息社会的合格公民。</p>
7	体育	<p>本课程中身体素质锻炼贯穿始终，学生通过该课程学习，在运动参与、运动技能、身体健康、心理健康和社会适应五个学习领域中有所提</p>

		高，掌握科学锻炼的基本知识、技术，培养其锻炼的兴趣和习惯，以充分发挥学生的主体能动性，为终身体育打下基础。通过体育与健康课程的学习，学生将增强体能，掌握和应用基本的体育与健康知识和运动技能；培养运动的兴趣和爱好，形成坚持锻炼的习惯；提高对个人健康和群体健康的责任感，形成健康的生活方式；发扬体育精神，形成积极进取、乐观开朗的生活态度；提高与专业特点相适应的体育素养。
8	大学生心理健康	本课程是大学公共必修课程。主要内容涉及了心理健康的基础知识；认知自我；接纳自我；情绪管理；合理优化学习心理；恰当处理人际交往；树立正确的恋爱观以及远离网络危害等方面的知识。通过课程学习，旨在使学生明确心理健康的标准及现实意义，掌握并应用心理健康知识，培养良好的心理素质、自信精神、合作意识和开放的视野，培养学生的自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，全面提高学生心理整体素养，为学生终身发展奠定良好、健康的心理素质基础。
9	大学语文	通过本课程教学提高和强化学生对本民族语言文字的理解能力和运用水平。帮助学生继续积累本国语文的有关知识，继续培养他们阅读分析能力和文字表达能力，打好扎实的语文根基。通过阅读理解文学作品提高学生的思维品质和审美悟性。教育、引导学生阅读理解优秀的文学作品，帮助他们突破思维定势，激发创造精神，学会形象思维与逻辑思维，从而建构起开放灵活的思维方式。同时，在教学的过程中，帮助学生辨别真善美与假恶丑，培养丰富的想象和联想能力，提高审美悟性，形成健康高雅的审美心理和情趣。以中国文学所体现的人文精神及优秀传统熏陶学生。要把传授知识与陶冶情操结合起来，发掘优秀文学作品所蕴涵的内在思想教育、情感熏陶因素，帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观，增强爱国主义精神和民族自豪感。
10	大学生就业与创新创业指导	本课程是遵循职业教育规律，针对高职学生特点而组合开设的一门体现高职教育就业导向的综合性课程，强调理论性和实践性的有机统一，内容包括创业基础理论、创业意识、就业相关基本知识。通过课程学习，让学生树立职业生涯规划理念，掌握创业基本知识和技巧、增强创业意识和精神、了解国家就业方针和政策。有利于引导高职学生理性规划个人职业生涯发展，帮助高职学生了解社会需要及认识自身优势，促进学生职业素质发展，激发创业精神。
11	职业礼仪	本课程主要内容包括职场礼仪概述、职场仪容礼仪、职场仪表礼仪、职场仪态礼仪、求职应聘礼仪、职场语言礼仪、职场交际礼仪、职场行为礼仪、职场宴请礼仪、职场办公礼仪。通过本课程的学习，使学生对职场礼仪知识有一个基础的了解和认识，掌握职场礼仪的基本理论、基本方法，掌握具体的技巧，帮助自己遵守职场礼仪要求，以增强自身的竞争力。

（三）专业（技能）课程

1. 专业基础课程

动漫制作技术专业基础课程教学内容及要求如表三所示。

表三 动漫制作技术专业基础课程教学内容及要求

序号	课程名称	教学内容及要求
1	素描	本课程主要让学生学习利用点、线、面、体进行艺术造型的方法与规律,通过对几何形态结构与组合绘画调练,掌握透视的基本原理、基本规律和表现手法,逐步培养学生设计意识、图形意识、创造表现意识,为后续设计课程的学习打下良好基础。
2	色彩	本课程主要让学生熟知基本色彩知识和色彩规律;熟悉色彩和色彩画的工具、材料及性能,掌握科学的观察方法和表现技能;并通过色彩训练诱发学生的色彩想象能力,培养学生正确的审美观和提高学生艺术鉴赏能力,为学生在今后的设计和创作中熟练地组织和表现色彩打下基础。
3	动画概论	本课程作为动画专业的基础理论教程,目的是提供动画学习的完备理论知识和必备的艺术修养,本门课程是介绍动画的本质与特征,从动画的发展历程开始,到介绍各国动画片的概述,动画片的生产工艺流程,直至动画片的创作原理和剧本写作,理论基础扎实,是理论和实践能力相结合的基础性课程,对今后动画专业学科有很强实用性和很强的实践指导意义。
4	摄影与 photoshop 图片处理技术	本课程主要让学生将具有较强的实际动手能力,培养创造性思维能力,并将具有很强的创新意识和综合实践能力,开拓视野,发展创造潜能,能立即从事平面创作及专业品质的照片润饰与制作,可创造出无与伦比的图像世界。提高自己的计算机应用处理能力和摄影能力。
5	设计构成	本课程主要让学生理解和掌握设计构成的概念和研究范围,要求学生掌握的基本概念、理论、原理。通过学习,使学生能准确理解设计构成的概念;了解设计构成艺术的发展,掌握不同风格设计构成的基本特点。
6	美术基础与 图案设计	本课程主要是艺术设计专业的一门必修课程。是培养学生的专业意识及其表现能力,通过学习图案为专业设计打下坚实的基础,提高和完善设计的造型表现力。培养学生对抽象造型的感受能力与表现能力。

2. 专业核心课

动漫制作技术专业核心课程教学内容及要求如表四所示。

表四 动漫制作技术专业核心课程教学内容及要求

序号	课程名称	教学内容及要求
1	卡通造型数字手绘	本课程是动画专业必修课,是培养学生动画艺术创作能力的核心课程。主要的教学目的是要让学生通过对动画造型的理论概念、艺术特征、风格类型,常见形态符号及制作方法等的学习与运用,较为全面地了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格,基本掌握漫画及写实风格的多种动画形象造型,并能根据不同的故事脚本,运用不同表现方法完成角色的设计。
2	动画运动规律	本课程是研究人和物体在时间的展开中动作的顺序性、间隔性、连续性和发展性的,在动画片设计中起着至关重要的作用。通过该课程的学习,培养正确的观察表现对象动作的方法,使学生掌握物体的

序号	课程名称	教学内容及要求
		运动规律在动画中的表达方式。使学生掌握动画技法和理论,可以提高学生的动画技术水平,以及对动画语言的感知力和把握力,为将来的动画创作打下坚实的基础。
3	Flash 动画设计	本课程以工作过程导向,采用工学结合模式,通过强化学生的操作技能,让学生熟练掌握平面动画制作技术,培养学生平面动画设计创意的思维和技巧,使学生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,并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质,成为符合网站开发、广告设计、电子杂志制作、游戏开发等社会急需的高级动画制作职业技术人才。
4	标志设计	本课程以图形设计、字体设计为依托,要求学生熟练掌握电脑操作技能运用的基础上,强化计算机设计能力,该课程与其它专业课程也相辅相成,对于专业课程起着承上启下的作用;本课程是本专业的方向课程,是应用现代计算机辅助技术进行平面设计的重要课程;通过学习能培养学生设计构思能力,培养设计感觉,提高表现技巧,具备有创造性的设计能力。
5	工业产品造型设计	本课程使学生在理论上和实践中综合掌握产品造型设计的基本知识、基本规律和基本技能创造出新颖别致、具有创造思维的产品造型设计作品。同时,使学生在设计定位、设计创意、设计能力、综合素质等各个方面都得到切实的锻炼和提高。
6	广告特效动画设计	本课程让学生独立掌握图形编辑软件,通过最新广告理论、策略分析、文案配合、图形概念提取、设计表现等知识点的学习,目标是让同学们能综合所学知识及手段,独立完成平面广告设计。
7	影视后期特技合成	本课程是一门综合性、实践性和应用性的课程,是计算机多媒体技术专业开设的专业必修课,主要是学习软件 After Effects CS4,这个软件是从事影视后期制作工作人员必须掌握的影视后期特效制作软件之一,它越来越多的应用到设计的各个领域,深受人们的重视,也是专业教学的重要内容。
8	角色设定和场景设定	本课程旨在使学生能系统地了解认识掌握人物和场景最基本的造型设计知识,专业设计规范与专业造型设计技巧。通过学习,要求学生掌握人体、场景等基础知识,并通过大量绘画实践加以应用。掌握动画造型专业设计技巧,熟知专业规范要求,并通过作业训练学会应用,了解熟悉世界主要动画造型风格与流派,学会造型色彩设定绘制的基本方法及应用。

3. 专业方向课程

动漫制作技术专业方向课程教学内容及要求如表五所示。

表五 动漫制作技术专业方向课程教学内容及要求

专业方向	序号	课程名称	教学内容及要求
游戏设计方向	1	高级动画模型制作	本课程旨在使学生能系统地了解认识掌握软件操作。通过学习,要求学生掌握 3D 软件建模的能力,掌握材质贴图的应用,能熟练能熟练制作二维,三维类建模,具有良好的自我学习的能力。

专业方向	序号	课程名称	教学内容及要求
	2	动画灯光与渲染技术	本课程旨在使学生能系统地了解认识掌握软件操作。通过学习,要求学生掌握灯光摄影机的应用,能熟练使用特殊材质的调节、会应用灯光特效和摄影机特效。
	3	游戏角色进阶设计	本课程旨在使学生能系统地了解认识掌握人物基本的造型设计知识。通过学习,要求学生掌握人体等基础知识,并通过大量绘画实践加以应用。掌握动画造型专业设计技巧,熟知专业规范要求,并通过作业训练学会应用,了解熟悉世界主要动画造型风格与流派,学会造型色彩设定绘制的基本方法及应用。
	4	游戏场景设计制作	本课程旨在使学生能系统地了解认识掌握场景的设计知识。通过学习,要求学生掌握场景等基础知识,并通过大量绘画实践加以应用。掌握动画造型专业设计技巧,熟知专业规范要求,并通过作业训练学会应用,了解熟悉世界主要动画造型风格与流派,学会造型色彩设定绘制的基本方法及应用。
动画设计方向	1	影视编导	本课程主要为后续课程二维动画短片和三维动画短片的进行起到前期准备作用。让学生了解什么是动画片,掌握动画片的制作流程和基础知识,以及动画片剧本的写作,和认识编剧、导演在动画片中的作用。
	2	动画剧情与故事版	本课程要求学生初步了解相关的基本知识和基本特征,掌握影视艺术的审美鉴赏方法,学会写较简单的影视评论,从而达到丰富学生的美育知识,提高学生。影视艺术作品欣赏能力、审美水平,并提高学生综合文化素质的目的
	3	卡通漫画	本课程是动画专业必修课,是培养学生动画艺术创作能力的核心课程。主要的教学目的是要让学生通过对动画造型的理论概念、艺术特征风格类型,常见形态符号及制作方法等的学习与运用,较为全面地了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格,基本掌握漫画及写实风格的多种动画形象造型,并能根据不同的故事脚本,运用不同表现方法完成角色的设计。
	4	影视动画设计制作	本课程通过学习影视技巧、设计软件、后期剪辑软件,让学生能独立绘制人物角色造型及简单故事版,更深一步学习动画及特效模块,能通过各类动画软件完成动画。

4. 实习实训课程

动漫制作技术专业实习实训课程教学内容与要求见表六。

表六 动漫制作技术专业实习实训课程教学内容及要求

序号	课程名称	教学内容和要求
1	毕业论文指导	了解毕业论文写作程序,写作要求,写作方法。掌握文献综述和社会调研的能力。
2	跟岗实习	通过跟岗实习,可以进一步增进学生对企业的感性认识,树立岗位意识,为今后的走向工作岗位打下坚实的基础,提高学生的综合素质和适应社会的能力;同时也可以让学生对于工作岗位有了进一步的了解和

序号	课程名称	教学内容和要求
		认识，便于在今后的学习过程中，明确自己的职业发展方向以及树立正确的就业观。
3	顶岗实习	第六学期安排顶岗实习，学生从事动漫制作技术顶岗工作，通过工作掌握有关现代农业技术的具体工作任务，在实践教师的指导下，完成预定的学习任务，同时培养学生综合素质、动手能力，缩短学生走上工作岗位的适应期，提高就业竞争能力，是产学合作教育的重要教学环节。通过学生在企业的顶岗实习，将所学的专业知识进行实践性融合，使学生对园艺技术更加熟练，为学生今后的就业做好铺垫。
4	毕业设计	毕业设计是教学过程的一个重要教学环节，其目的在于训练学生综合运用所学的基本理论、基本知识和基本技能，分析和解决实际工作问题的能力，使学生具有从事生产和科学研究的初步能力。教学要求：根据课题的性质和要求，写出毕业设计计划书，学生应当独立完成全部任务；设计方案应合理，理论分析和计算正确；论文的要求要明确突出，论据要充分，分析及论述要条理清楚；要注意体现技术上的实用性和先进性，经济上的合理性以及计算机的应用。

七、教学进程总体安排

（一）教学进程安排表

教学进程安排表如表七所示。

表七 教学进程安排表

内容 周数 学期	教学	考核	入学教育 军训	毕业教育	实训	毕业论文 和顶岗实 习	机动	合计
	1	17	1	2				
2	18	1					1	20
3	18	1					1	20
4	18	1					1	20
5	17	1					2	20
6				1		17	2	20
总计	88	5	2	1		34	7	120

（二）学时、学分要求

1. 学时：总学时不低于 2500 学时

2. 学分计算的基本原则

①公共课、专业基础课、专业核心课、专业方向课、选修课、专业实训课：16—18 学时计 1 学

分。

②职业资格证书：2 学分/证。

③毕业实习：1 周计 1 学分。

(三) 课程设置与教学安排计划表

动漫制作技术专业课程设置与教学安排计划如表八所示。

表八 动漫制作技术专业课程设置与教学安排计划表

课程类别/性质	序号	课程名称	学期			学时数			课程教学周学时						
			考试	考查	学分	总计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		
									一	二	三	四	五	六	
									17 周	18 周	18 周	18 周	17 周	17 周	
公共基础课	1	军事理论		1	2	36	36		2 周						
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		2	4	72	72			4					
	3	思想道德修养与法律基础		1	4	68	68		4						
	4	形势与政策		12345	2	32	32		每学期 8 学时						
	5	英语	1	2	8	140	140		4	4					
	6	计算机应用基础	12		4	70	35	35	2	2					
	7	体育		12	4	70	35	35	2	2					
	8	大学生心理健康		1	1	17	10	7	1						
	9	大学语文		3	2	36	36				2				
	10	大学生就业与创新创业指导		1234	4	60	60		每学期 12 学时						
	11	职业礼仪		4	2	36	36					2			
	公共基础课小计				37	637	560	77							
专业(技能)课	专业基础课	1	摄影与 photoshop 图片处理技术	1		4	68	34	34	4					
		2	动画概论	1		4	68	34	34	4					
		3	美术基础与图案设计	1		4	68	34	34	4					
		4	素描	2		2	36	18	18		2				
		5	色彩	2		4	72	36	36		4				
		6	设计构成	3		4	72	48	24			4			
			专业基础课小计				22	384	204	180					

课程类别/性质	序号	课程名称	学期		学分	学时数			课程教学周学时							
			考试	考查		总计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年			
									一	二	三	四	五	六		
									17周	18周	18周	18周	17周	17周		
专业核心课	1	卡通造型数字手绘	2		4	72	48	24		4						
	2	标志设计	2		4	72	48	24		4						
	3	Flash 动画设计	3		4	72	48	24			4					
	4	影视后期特技合成	3		4	72	48	24			4					
	5	动画运动规律	3		4	72	48	24			4					
	6	工业产品造型设计	4		4	72	48	24				4				
	7	广告特效动画设计	4		4	72	48	24				4				
	8	角色设定和场景设定	4		4	72	48	24				4				
专业核心课小计				32	576	384	192									
专业方向模块课程	游戏设计方向															
	1	高级动画模型制作	3		4	72	48	24			4					
	2	动画灯光与渲染技术	3		2	36	12	24			2					
	3	游戏角色进阶设计	4		4	72	48	24				4				
	4	游戏场景设计制作	4		4	72	48	24				4				
	5	Painter 插画设计	5		2	36	18	18					2			
	游戏设计方向课小计				16	288	174	114								
	动画设计方向															
	1	影视编导	3		4	72	48	24			4					
	2	动画剧情与故事版	3		2	36	12	24			2					
3	卡通漫画	4		4	72	48	24				4					
4	影视动画设计制作	4		4	72	48	24				4					
5	CorelDRAW	5		2	36	18	18					2				
动画设计方向课小计				16	288	174	114									
实习实训课	1	企业跟岗实习			1	30		30						1周		
	2	毕业论文设计指导			2	60	40	10						2周		
	3	毕业论文和顶岗实习			17	510		510							17周	
	实习实训课小计				20	600	40	550								

课程类别/性质	序号	课程名称	学期		学分	学时数			课程教学周学时					
			考试	考查		总计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年	
									一	二	三	四	五	六
									17周	18周	18周	18周	17周	17周
专业技能课小计					90	1848	802	1036						
选修课	1	广告心理学		4	4	72	72				4			
	2	日语		4	4	72	36	36			4			
	3	演讲与口才		4	4	72	36	36			4			
	4	电影鉴赏		4	4	72	72				4			
	5	字体设计		3	4	72	36	36			4			
	6	书法		3	4	72	36	36			4			
	7	中华传统文化		3	4	72	72				4			
	8	美术鉴赏		3	4	72	72				4			
	选修课小计（任选四门）				16	288	144	72						
总计					143	2773	1506	1185						
其中					必修课学分：127 必修课学时：2485									
总学分数：143 学分					总学时数：2773（其中理论学时 1506，实践学时 1185）									
备注：专业（技能）课程进程可依实际需要调整周学时			必修课	每学期开课门次	合计	10	8	7	8	5				
				考试门次	合计	5	4	5	5	2				
				考查门次	合计	5	4	2	3	1				

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业教师任职资格

专业教师具有高等职业学校及以上教师资格证书；具备本科及以上学历；具备研究生学历；职称要求中、高级达到 60%，其中高职称教师不少于 20%。

2. 专任教师任职资格

- （1）专任教师和实训指导教师应具备一年以上动漫制作技术行业实践经历。
- （2）教师要掌握信息现代化教学手段，具备使用或制作多媒体课件进行教学的能力。
- （3）专任教师（含实训指导教师）应具备对现行教材的筛选、组合能力。
- （4）明确专业培养目标，能按照教学大纲的要求科学合理的安排教学内容。
- （5）具备运用灵活多样的教学模式、教学方法进行教学的能力。

- (6) 具有较强的语言表达能力。
- (7) 能够将学生的思想道德教育融入到教学全程。

3. 兼课教师任职资格

- (1) 兼课教师应具备一年以上动漫制作技术行业实践经历。
- (2) 教师要掌握信息现代化教学手段，具备使用或制作多媒体课件进行教学的能力。
- (3) 明确专业培养目标，能按照教学大纲的要求科学合理的安排教学内容。
- (4) 具有较强的语言表达能力。
- (5) 能够将学生的思想道德教育融入到教学全程。

4. 外聘兼职兼课教师任职资格

- (1) 校外兼职教师占专业教师总数 30%左右，承担全部学时 20%左右教学任务。
- (2) 具有良好的师德，较强的敬业精神，具有一定的教育教学经验，熟悉高等教育的教学方法。
- (3) 具有 5 年以上本专业工作经历。
- (4) 具有中级(含)专业技术职称或硕士(含)以上学位或大中型企业中层以上管理人员，专业知识水平较高。
- (5) 具有较强的语言表达能力和课堂组织能力。
- (6) 具有完成课堂讲授、实习指导、论文指导等教学任务的充沛精力和充足时间。

(二) 教学设施

1. 校内外实训条件

(1) 平面设计综合实训室

本实训室承担我院各个专业相关课程的教学任务，是以服务于全校师生为宗旨，面向全校开放，资源共享、功能齐全的高性能公共服务平台。

(2) 二维无纸动漫实训室

学生在本实训室使用无纸漫画软件结合数位板，进行无纸数字漫画的教学与实验。

(3) 动画运动捕捉实训室。

学生在本实训室进行动画渲染、动画动作捕捉实验的场所，承担定格动画设计、游戏开发、三维动画设计等课程的教学。

(4) 美术教学实训室

学生在本实训室学习掌握和运用绘画造型的基础知识、色彩基础理论和基本技能。

(5) 摄影综合实训室

满足摄影摄像课程的实践操作，包含对设备结构、使用方法的熟练，后期创作的技巧运用；承

接校内外影像拍摄创作任务。

(6) 校外实习基地

目标是建成各高职院校动漫制作技术专业高技能人才实战训练中心。动漫制作技术专业校外实习基地建设紧扣区域经济和产业的定位，确定培养目标，有助于学生获取“知识”——必备的基础理论知识和专业理论知识；有助于学生练就“能力”——专业的实际工作基本能力和基本技能；有助于学生造就职业“素质”——良好的职业道德和敬业爱岗精神，同时，也有助于提高人才培养的整体质量和对现代社会环境的适应性。

校外实习基地的选择一般要符合以下条件：

- ①优先选择长期合作企业。
- ②优先选择毕业生集聚企业。
- ③优先选择集团化管理企业。
- ④优先选择提供实践指导教师和实训工位，能完成培训计划的企业。
- ⑤优先选择具有吸纳一定实习规模(20人以上)和提供住宿条件的企业。
- ⑥优先选择能满足专业实践教学和技能训练要求，能为学生提供顶岗实训半年以上岗位的企业。
- ⑦优先选择经营业绩良好的诚信规范的企业。

学校在进行校外实习基地建设中要注意：与校外合作单位应有长期合作协议和每次阶段性实习教学的短期合作协议；学生在校外合作单位实训或者实习，必须由学校指派专业教师随班辅导，以确保学生校外实习的安全并保证充分完成实习内教学任务；校外实习教学必须依据教学计划和教学大纲所规定的内容和标准，根据校外合作单位的具体情况和要求，通过校企协商，共同制定出可行性实习教学计划。每次阶段性实训都应有实习课题计划和教学标准；学生实习结束时，必须进行实习考核及鉴定，并作为正式学业成绩记入学生档案。

2. 信息化条件

信息化教学的必要条件:数字化的软、硬件环境是实现信息化教学的必要条件。

信息化教学的资源质量:多媒体课件是目前信息技术支持教育教学的主要形式。此外还有文字、图片、动画、视频等素材等。

(三) 教学资源

本专业结合课程特色，多渠道开展校企合作、工学结合的教材开发，鼓励教师编写课程讲义、开发相关配套课程资源，并在此基础上形成数字化课程同步网站。以课程为单位建立并及时更新课程教学资源库，课程教学资源库内容应包括:教学设计文件、电子教材、教学课件、典型案例、政策法规、音视频文件、动画库、习题与试题库、职业资格考试信息、专业图片库等；配备与专业教学

相关的图书资料、电子杂志等相关的学习辅助性资源，建立校园网络信息系统，保证教师与学生可通过校园网络即时获取上述各项教学资源并可通过网络利用教学及实训软件开展备课、学习、实训等教学活动。

（四）教学方法

本专业以提高教育教学质量为目标，以满足学生成才成长的多元需求为出发点，以学生为中心，重视现代教育教学技术的应用，结合课程特色，进行合作学习、案例教学、情境教学、项目教学、任务驱动、行动导向等多种形式的“做中学、做中教”教学模式，发挥兼职教师在课程教学中的积极作用，充分调动学生的学习积极性和教学互动的参与度。

（五）学习评价

本专业应采用知识考核与能力测试相结合，过程考核和结果考核相结合的考核评价方式，结合课程特色，选用笔试、口试、机试、项目考核、业绩考核、以证代考、能力测试等多种考评方式。教学评价的对象应包括学生知识掌握情况、实践操作能力、学习态度和基本职业素质等方面，强调“做中学、做中教、做中考”，注重对职业能力的考核和综合素质的评价：引入小组评分、第三方评分、用人单位评分等多元化的考核评价机制，完善教学评价体系。

在学校规定的修业年限内，经毕业清考后累积5门以上课程不合格，不予毕业。

（六）质量管理

1. 教学运行组织管理

学校教学实行院(校)系两级管理。由一名副院长(校)长分管教学工作，教务处负责完成日常教学管理工作，负责制定教学管理规章制度，开展教学评估和检查，保证教学运行。系部负责日常教学的实施和管理，组织专业教师和教研室完成教学任务和教学建设。

成立以系主任为负责人，由教学主任、专业带头人、骨干教师和企业领导及专家组成的校企合作专业建设委员会，负责指导专业的建设、教学制度的制定和审核，并监控教学过程，评价人才培养质量：系部负责日常教学的管理和监控：合作企业负责学生顶岗实习、现场教学的管理和监控。

2. 教学质量监控评价

在日常教学管理中形成教学检查制度、教学质量分析制度、教学信息反馈制度和“学生评教、教师评学、同行评课、专家评质、社会评人”的五评制度。发挥专业建设委员会的积极作用，校企合作制定人才培养方案、工学结合课程标准和各教学环节工作规范性文件，使教学管理和质量监控有章可循、有据可依。建立企业参与的校系两级教学质量监控与评价体系。根据顶岗实习情况，与企业领导和指导教师共同制定和执行顶岗实习管理和考核体系，加强对人才培养过程的管理；为保证顶岗实习的质量，制定顶岗实习管理制度、考核体系、兼职教师管理制度，完善校企双方质量保

障制度。

3. 教学管理制度

建立与工学结合相适应的校企双方共同参与管理的制度，形成校企共管制度化、规范化、可操作的管理办法。在实施人才培养计划和教学管理的过程中，针对校企联合育人出现的问题，根据企业、学生的要求，实施人才培养的柔性管理。

(1) 企业的订单培养

根据就业单位的要求，对订单班，可以根据企业的要求，校企共同制定培养方案，灵活调整教学计划，设置适合企业所需人才规格要求的课程，并改革相应课程的教学内容、教学方法、教学模式和考核方法。

(2) 实行弹性学制

允许学生由于服兵役、进入社会实践等原因暂时中断学习，学分制的建立体现了修业年限的弹性、课程的自选性。学生学分的修业年限最长可延长至 5 年。

(3) 对于顶岗实习的柔性管理

学生顶岗实习的管理按照学院(校)、系学生顶岗实习管理办法执行，由企业兼职教师与学校教师按照毕业实践课程标准，在学校和企业共同管理、指导、考核下取得相应学分。

顶岗实习单位可灵活选择。在毕业实践环节，学生既可前往就业单位实习，也可去专业安排的校外基地进行实习，或自行联系实习企业。只要企业符合专业规定的实习教学条件要求，都可以去实习。

因就业单位的实际需求，针对部分学生提前前往就业单位实习或从事非本专业实习内容的，实行“学分替换”制度，学生在企业参加与专业相关或不相关的岗前培训，并考核合格，经系主任批准，可用企业考核成绩替换相应专业课程学分。

九、毕业要求

本专业的学生必须修满 143 学分才能获得毕业资格。

动漫制作技术专业学生毕业前推荐考取表十职业资格证书中的一项：

表十 动漫制作技术专业相关技能证书一览表

证书名称	报名时间	考证时间	发证机构
全国计算机等级考试	时间待定	每年 6、12 月	教育部
全国大学英语四、六级考试 (CET)	时间待定	每年 6、12 月	教育部
游戏设计师	时间待定	时间待定	中国艺术职业教育学会

证书名称	报名时间	考证时间	发证机构
平面设计师	时间待定	时间待定	ACAA 中国数字艺术教育联盟
动漫设计师	时间待定	时间待定	ACAA 中国数字艺术教育联盟

备注：要求根据本人规划的就业方向考取上述职业资格证书之一

十、继续专业学习和深造建议

学生继续专业学习深造的途径有：

1. 参加相关专业的高等自学考试(以下简称高自考)的学习高自考的学习主要采取业余时间自主学习的方式，可以于在校期间完成。
2. 参加专升本考试升至本科院校继续学习深造或参加函授、远程教育本科学习。动漫制作技术专业可继续深造的本科专业包括计算机、网络技术等。
3. 可考取专业相关高级工、技师技能证书。
4. 可通过有资质的中外合作办学项目或者个人通过考试，申请出国深造或出国进修和培训。

十一、学分转换规定

执行学校有关文件规定。