

动漫与游戏制作专业（校企合作）

人才培养方案

合作企业：时光坐标数字影像技术有限公司

专业名称： 动漫与游戏制作

专业代码： 760204

编制部门： 信息技术专业部

首次完成时间：2018 年 10 月

一次修订时间：2024 年 11 月

二次修订时间：2025 年 11 月

专业人才培养方案编制团队成员名单					
序号	姓名	工作单位	职称	职务	任务分工
1	佟 卓	烟台经济学校	讲师	教学副主任	通稿、组织协调
2	常梅莲	烟台经济学校	讲师	教研组长	撰稿、校对
3	张淋杰	烟台经济学校	高级讲师	专业教师	调研分析、撰稿
4	刘 晶	烟台经济学校	讲师	专业教师	调研分析、撰稿
5	于星海	央视动漫公司	高级影视特效师	教育总监	调研分析、撰稿
6	杨 爽	时光坐标影像公司	高级动画设计师	运营总监	调研分析、撰稿
7	秦彦彦	山东艺术学院	副教授	副院长	校外专家、顾问

目 录

一、专业名称及代码	1
(一) 高等职业教育专业名称及专业代码	1
(二) 中等职业教育专业名称及专业代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向及职业能力要求	1
五、培养目标与培养规格	10
(一) 培养目标	10
(二) 培养规格	11
六、毕业要求指标点	13
七、课程体系	16
八、教学时间安排及课时建议	22
九、课程设置及要求	30
(一) 公共基础课程	30
(二) 专业课程	35
(三) 专业拓展课程	42
(四) 岗位实习	49
(五) 岗课赛证创融通	49
十、实施保障	52
(一) 师资队伍	52
(二) 教学设施	55
(三) 教学资源	58
(四) 教学方法	60
(五) 学习评价	61
(六) 质量管理	62
十一、毕业要求	63
(一) 学业考核要求	63
(二) 继续专业学习深造建议	63

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

（一）高等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称：动漫制作技术
2. 专业代码：550116

（二）中等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称：动漫与游戏制作
2. 专业代码：760204

二、入学要求

初级中学毕业或具备同等学历者。

三、修业年限

实行“五年一贯制”职业教育培养体系，学制五年。其中，第1-3学年为中等职业教育阶段，重点夯实专业基础与技能；第4-5学年为高等职业教育阶段，侧重培养岗位核心能力与综合职业素养，学生按要求完成全部学业后，可获得高等职业教育学历证书。

四、职业面向及职业能力要求

本专业面向电影电视广播制作、影视后期制作、动画制作、动漫特效合成、动漫衍生产品开发、动漫插画绘制等岗位（群），职业面向具体内容见表1，职业技能证书具体内容见表2，可从事的岗位能力分析见表3，典型工作任务及工作过程见表4。

表1 职业面向

所属中职专业大类（代码）	76 新闻传播大类
所属中职专业类（代码）	7602 广播影视类
所属高职专业大类（代码）	55 文化艺术大类
所属高职专业类（代码）	5101 艺术设计类
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（I65） 广播、电视、电影和录音制作业（R87）

主要职业类别（代码）	电影电视摄影师（2-09-03-03） 剪辑师（2-09-03-06） 动画设计人员（2-09-06-03） 数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07） 广播、电视、电影和影视录音制作人员（4-13-02） 动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域举例	插画设计、模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、影视特效合成、短视频制作、游戏界面制作、三维建模、动画绑定

表 2 职业技能（资格）证书或技能等级证书

序号	证书名称	证书等级	认证时间	颁发单位
1	动画绘制员 （职业资格证）	五、四级	人社统考	山东省人社厅备案评价组织
2	数字媒体艺术设计员 （职业资格证）	五、四级	人社统考	山东省人社厅备案评价组织
3	影视后期特效合成师 （职业技能等级证书）	初、中级	每月可报	山东省人社厅备案评价组织
4	NCAD 动画设计师 （职业技能等级证书）	初、中级	上、下半年各一次	工信部人才交流中心
5	数字影视特效制作 （1+X 证书）	初、中级	每学期 2-3 次	时光坐标影视传媒股份有限公司
6	数字艺术创作 （1+X 证书）	初级/中级	每年 4、10 月	中国动漫集团
7	普通话水平测试等级证书	国家二级	每年 1 月	国家语委普通话与文字应用培训 测试中心

表 3 岗位能力分析表

序号	岗位名称	岗位类别		岗位描述	岗位能力要求
		初始岗位	发展岗位		
1	文创设计师	☒	☐	1. 与客户沟通。 2. 总策划或者策划管理，打造客户的专属创意。 3. 衍生品的设计与开发。 4. 负责品牌价值的提升。 5. 与公司其他部门协作，进行品牌推广。	1. 具备绘画基础与审美能力，可完成创新性主题设计。 2. 能深入挖掘文化衍生品底蕴，熟练运用 Photoshop、Illustrator 等图形软件。 3. 可依据需求进行品牌创意推广，拥有良好沟通与团队协作能力。
2	原画设计师助理	☒	☐	1. 协助完成动画角色动作、表情及体态的原画设计。 2. 负责资料归类存档，并在图稿有误或接技术修正要求时，及时更新宣传资料，确保其准确完整。 3. 具备电脑操作基本知识。	1. 具备一定的美术功底和熟练的手绘技巧。 2. 能根据需求协助设计师完成游戏人物及场景的原画设计及绘制，能熟练运用绘画软件。 3. 能根据原画的效果，协助设计并制作相应的界面。 4. 要求有良好的沟通能力以及团队协作能力。
3	原画设计师	☐	☒	1. 独立完成动画中角色动作表演、表情体态的原画设计，设计图能按要求清晰表达结构、质感和色彩。 2. 完成场景原画创作，并能对项目场景中场景原画的总体风格、设计元素及色调的把握。 3. 根据动画需求进行其他美术设计，如宣传页、海报等。 4. 完成多种美术设计风格，作品富有想法、有创意。	1. 具备扎实美术功底与熟练手绘技巧，擅长色彩掌控与设计，能深刻理解并创作人物、场景概念设计。 2. 可精准理解文字内容，善于将抽象概念转化为视觉画面，设计中能保持统一理念与风格。 3. 知识储备：对摄影技巧有研究，熟悉美术相关资源，了解动画制作流程。 4. 职业素养：工作态度积极，具备良好团队合作精神。

4	二维动画制作师助理	☒	☐	1. 根据策划内容完成节目视频所需的人物、场景、元素设计。 2. 协助动画师完成二维动画的设计与制作。 3. 协助完成动画拍摄。 4. 完成上级交代的工作任务。	1. 手绘功底扎实、色彩感觉好、有创意，能对动画设计有热情。 2. 精通 AI、Animate、AE 等软件。 3. 工作认真负责，具备良好的沟通能力和团队合作精神，有较强的主动性。 4. 性格外向、有爱心、充满正能量。 5. 具备项目时间管理意识。
5	二维动画制作师	☐	☒	1. 完成分镜头、原画添加中间画，生动体现动作及表情表演，准确把握动画的整体节奏与表现风格。 2. 根据动画的风格设定对动画进行修型、描线、上色。 3. 完成各类风格二维动画项目制作，能够与平面、后期、程序人员良好地配合，完善动画设计与表现，并持续优化。 4. 完成项目中的视觉、动态效果设计、UI 设计，把握项目的整体用户体验。	1. 能独立完成岗位任务，具备良好团队协作意识，适应动画制作流程中的协作需求。 2. 具动画感知与设计能力，能敏锐捕捉人物肢体、表情及节奏，呈现流畅动画效果。 3. 掌握运动规律，可借镜头、角色等运动细节表现重量感、情绪等。 4. 善用镜头语言，有透视感与创意，能组织镜头表情节。 5. 能解析剧本、控节奏，高效落实导演意图。 6. 可独立完成任务，兼具团队协作意识，适配动画制作流程。
6	三维动画师助理	☒	☐	1. 能用 Maya 完成人物、道具等形象的基础建模，确保模型结构合理，在合理面数内呈现细节；可运用高级多边形技巧，完成高精度道具模型制作。 2. 能制作角色、道具及材质贴图，配合插件与行业主流贴图软件，快速完成	1. 具备角色造型能力、良好审美及色彩感觉，了解解剖学与人体结构；有空间概念，能准确把握透视结构比例；拥有创造性思维、原创能力及系统工作能力。 2. 熟练运用三维软件 Maya、Photoshop、AE，掌握 NURBS 与多边形建模技巧；能看懂多维

				高精度道具的贴图与渲染。 3. 具备角色骨骼绑定技能；能用 PS 进行后期处理，并完成三维模型向后期应用程序的导出。	度模型图纸，了解 Maya 从建模到贴图、材质、渲染的完整流程。 3. 掌握影视、动画、游戏、VR 等行业制作要求；具备良好沟通能力、团队协作能力及抗压能力，可适配行业项目协作需求。
7	三维动画师	☐	☒	1. 根据设计的画面以故事的形式呈现，完成角色表演，为动画营造气氛。 2. 根据剧本要求，负责具体场景的创意、设计、绘制与修改，积极与团队配合完成项目。 3. 完成场景中各个要素建模及材质的贴图制作。 4. 完成场景中所需要的烘托氛围的灯光制作。 5. 配合完成行业内不同元素制作插件，完成场景中各种元素的制作。 6. 完成高精度场景制作。 7. 完成人物、场景及其他角色的形象设计。 8. 完成不同生物类角色模型、贴图材质、灯光渲染以及最终合成。	1. 具备良好的手绘和空间感知能力，有较好的色感和构图能力，熟练掌握场景制作设计，完成影视级别场景模型及渲染的制作。 2. 能掌握高精度大场景模型、贴图材质、灯光渲染以及合成的制作。 3. 能熟练掌握 Maya 中不同场景模型及贴图渲染与合成。 4. 能了解不同结构场景模型制作技巧。 5. 有空间概念，能准确把握场景设定及透视的结构比例。 6. 具有创造性思维，较强的原创能力、学习理解能力、观察能力、沟通能力，具备较强的团队协作能力及抗压能力。
8	影视后期剪辑师	☒	☐	1. 素材整理与筛选：接收动漫项目的动画、角色、场景、音频等素材，按需求分类标记，筛选符合剧情逻辑与质量的素材。 2. 剪辑逻辑构建：依剧	1. 专业技术能力：熟练操作 Premiere Pro、剪映、AE 等主流剪辑软件，掌握素材处理、音视频同步、转场添加；具备基础音频降噪、音量调节及视频调色能力；熟悉动

				本、分镜及导演意图搭框架，定镜头顺序、时长与转场，确保节奏贴合剧情（如叙事流畅、冲突紧张）。 3. 音视频整合：用软件裁剪拼接动画素材，整合配音、音效、背景音乐，调同步度与音量平衡。 4. 基础特效包装：按要求加转场、字幕动画、调色等特效，提升画面感且贴合动漫调性。 5. 成片输出修改：按指定格式输出成片，收反馈后调整镜头、优化音效、修正字幕，直至达标。	漫项目输出格式、分辨率及平台交付标准。 2. 创意与逻辑能力：能理解剧本核心，合理安排镜头顺序，保证叙事连贯；可根据剧情类型（喜剧、冒险等）调整剪辑节奏，通过镜头时长、转场设计增强成片观赏性。 3. 协作与执行能力：准确接收团队需求，反馈问题、同步进度；能在工期内完成任务，快速响应修改意见，适应项目迭代节奏。 4. 了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》《网络音视频信息服务管理规定》《网络短视频内容审核标准细则》等相关法律。
9	影视特效合成师	☐	☒	1. 前期素材预处理：接收动漫项目的动画、角色、场景、特效元素及三维动画素材，核查质量后，完成格式转换、基础抠像、专业校色，确保符合制作标准。 2. 中期核心制作整合：依剧本与风格，制作粒子、光影等特效，设计文本动画、调整摄像机动画，将各类元素与素材精准融合，保障空间逻辑一致。 3. 后期合成优化：用 AE、Nuke 等工具，通过追踪让特效贴合动态素材，优化	1. 技术实操能力：熟练操作 AE、Nuke 等核心软件；掌握抠像、校色、画面追踪技术；能独立制作文本动画、调整摄像机动画，适配三维动画素材整合；具备素材格式转换与质量把控能力。 2. 创意与审美能力：能理解动漫项目风格与剧情需求，设计贴合主题的特效与文本动画；具备画面色彩、光影搭配及动态节奏把控能力，确保合成效果符合视觉审美。 3. 协作与执行能力：准确接收项目需求，同步制作进度；快速响应反馈意见，高效修正抠

				抠像边缘、校色细节，确保画面协调。 4. 最终成片交付与修正：按指定格式输出成片，收反馈后修正特效参数、优化文本动画节奏及追踪与抠像效果，直至达标。	像、追踪等问题，保障在工期内完成各环节任务。 4. 了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》《网络音视频信息服务管理规定》《网络短视频内容审核标准细则》等相关法律。
10	摄影摄像师	☒	☐	1. 根据拍摄任务，制定详细的拍摄工作计划与时间安排。 2. 根据工作需要挑选合适的摄影设备。 3. 完成适当的拍摄角度，安放摄影设备。 4. 在完成拍摄任务的过程中，与拍摄小组的其他成员紧密协作。 5. 完成与被拍摄者沟通； 6. 完成对所拍摄的影像进行编辑处理。	1. 具有娴熟的摄影摄像技巧。 2. 掌握曝光和构图知识。 3. 掌握一定的美学知识，具有一定的艺术修养。 4. 具有创新思维，会捕捉摄影灵感，具备一定地用剧本和音乐扩充视觉想象的能力。 5. 能具有良好的职业素质和道德修养。 6. 具有亲近能力和沟通能力。 7. 了解《著作权法》《信息网络传播权保护条例》等相关法律； 8. 具备较强的独立工作能力和团队协作能力。

表 4 典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务	工作过程
1	文创设计与制作	工作内容：根据客户主管给定制作任务，与主管交流沟通，明确具体的任务要求；进行相关产品的市场调研，分析市场调研结果；手绘设计方案进行商讨与客户进行深入沟通，了解客户需求，分析文创项目，进行品牌定位；搜集设计素材充分整理后，充分理解设计构思，产品开发计划制定；尽可能提供精准的设计尺寸参考。运用平面设计软件对产品进行设计制作；后期设计成稿，进行仔细校对，保证项目时间节点顺利进行；产品打样、生产，按照合同

		交付设计文创成品整理文件档案进行存档；在工作过程中，逐渐养成文创设计师的职业技能和素质。 工具与材料：铅笔、纸张、绘画笔。 设备与资料：电脑、数位板、平面设计软件、设计图库 工作方法：根据客户需求设计开发文创形象；团队合作，搜集素材；确定最终设计方案；使用软件精细制作。
2	原画设计与制作	工作内容：根据导演概述和文字剧本，充分理解角色设定，设计角色的动态效果图；设计角色的表情图，绘制角色关键动作的起始、转折和结束帧，创作场景原画，确定场景的正、侧、顶面效果图，根据影片整体艺术风格进行上色，统一色调；在工作过程中，逐渐养成原画设计师的职业技能和素质。 工具与材料：铅笔、动画纸、透写台、数位板。 设备与资料：电脑、绘图软件。 工作方法：理解导演阐述和剧本，根据剧情设计角色动作；搜集素材；表演动作，确定动作的起始帧；根据剧本剧情设计场景效果图；对草稿进行修型、描线、上色；根据动画整体风格内容设计形象和场景。
3	二维动画设计与制作	工作内容：根据分镜头剧本，依据原画添加中间画，准确表现动作；对中间帧进行修型、描线；根据影片风格和原画的基本色调进行上色；制作逐帧动画和补间动画，进行细节调整，完善动画设计与表现效果。在工作过程中，逐渐养成二维动画制作师的职业技能和素质。 工具与材料：铅笔、动画纸、透写台、数位板。 材料与设备：电脑、绘图软件。 工作方法：根据分镜头和原画，确定动作中间帧；绘制中间帧，修型、描线、上色；制作补间动画；完善细节。
4	三维动画制作	工作内容：与客服沟通，了解客户需求，阐述该产品或者角色形象设计的内容；搜集设计素材并整理；运用软件对图纸进行细致入微的 3D 表现，包括设计方案中的模型、材质、灯光、综合参数，完善方案设计阶段相关工作，提供精确的物料尺寸参考数据，并协助设计单位进行制作说明；后期完稿，进行仔细校对，保证项目按照时间节点顺

		利进行；按照合同内容交付成品，整理文件档案进行存档。 工具与材料：铅笔、纸张、绘画笔。 设备与资料：电脑、数位板、三维软件、设计素材。 工作方法：根据客户的需求进行产品或者角色形象的设计；搜集设计素材；确认最终的方案；使用软件进行精细制作。
5	影视后期特效制作	工作内容：解读分镜头剧本，将素材（视频、图片、模型）进行数字化处理；将处理好的素材导入特效软件中，进行基础编辑，包括剪辑、3D、运动、摄像机，安装特效插件，添加特效、设置特效、预渲染，将合成产品提交设计总监，和客户进行沟通、修改、确认签字。 工具与设备：电脑、手绘板、相关软件（Ps、AE、Pr、Nuke、Audition、Maya 等）。 资料 and 材料：动画素材，图片素材、声音素材。 工作方法： 需求解析与素材预处理（前期） 解读分镜头剧本，形成《镜头特效清单》；原始素材统一格式，进行基础调色，按“镜头编号-类型”归档。 2. 软件环境搭建（工具准备） 安装正版插件，在后期软件（Pr、AE、Nuke）中创建分层工程文件夹，统一项目参数（分辨率、帧率等）。 3. 素材导入与基础编辑（框架搭建） 将素材导入时间线，按分镜粗剪多轨道素材。设置动画运动轨迹，设置摄像机参数，搭建特效骨架。 4. 特效制作与预渲染（核心执行） 加载特效，对照清单调整参数，关键镜头保存 2-3 个预渲染版本，标注差异，留存备选。 5. 合成与审核确认（收尾） 整合特效镜头与音视频素材，统一色调音量，输出样片。先提交总监审核修改，再同步客户并附对比截图，待确认签字后锁定版本归档。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业依托与时光坐标数字影像技术有限公司的产教融合合作，以“岗、课、赛、证”一体化建设为核心，立足烟台、辐射山东，服务区域动漫游戏产业发展，培养理想信念坚定、德技并修，具备良好人文素养、职业道德和工匠精神的高素质技术技能人才。

掌握动漫角色设计、场景建模、动画制作、游戏美术基础、影视后期基础等核心知识，熟练运用主流设计及影视后期软件完成基础创作任务；具备对接动漫及相关行业岗位的实践能力，能参与动画短片、动漫衍生品、基础游戏美术、影视后期基础制作等项目制作；通过职业技能等级证书考核和专业赛事锤炼，形成就业竞争力和可持续发展能力，可胜任时光坐标影企业及其他影视动漫、游戏研发、影视后期等企业的基础创作与技术辅助岗位。

表 5 专业培养目标

序号	具体内容
A	热爱祖国，具有良好的思想政治素质与坚定的政治立场。
B	遵礼守礼，自觉做文明代言人，严格遵守岗位规定，致力于成长为兼具工匠之美与形象之美的高素质人才。
C	在动漫产品设计与制作工作中，具备高效的组织、协调能力与团队合作精神，能够解决专业制作流程中沟通衔接、设计落地及项目实施环节的实际问题。
D	在游戏设计与开发工作中，具备高效的跨模块组织协调能力和团队协作精神，能够解决游戏策划、美术设计、程序开发等专业制作流程中需求对齐、玩法原型落地、技术适配及项目迭代实施环节的实际问题。
E	在影视后期制作工作中，具备高效的前后端衔接组织协调能力和团队协作精神，能够解决素材对接、剪辑调色、特效合成、音效适配等专业制作流程中风格统一、效果落地、成片交付及项目品控实施环节的实际问题。
F	能够通过有效学习手段不断更新知识储备，持续提高动漫制作能力，紧跟国内外动漫领域新理论与新技术的发展趋势。
G	立足烟台市，辐射山东省，具备为山东省文化创意产业发展贡献力量的意识与能力。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升素质、知识、能力，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上须达到以下要求：

1. 素质

（1）思想政治素质

学习马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的理论观点和思想方法，树立科学的世界观、人生观和价值观，树立正确的道德观、法制观和职业观，培育拥护中国共产党、热爱社会主义祖国、服务中国特色社会主义建设的理想信念，以培养合格的思想政治素质为核心，构建支撑中职学生职业发展的综合素质。

（2）美育素质

能够通过专业培养提升学生的美育素质，正确引导学生的美学意识。通过校园礼仪培养学生的校园文明美，在实习实训中能够理解与学习岗位规范美，以专业的角度提升学生的审美、享美的能力，关注个性化、差异化，创造学生的创意作品美培养学生的工匠之美，并以教师职场形象美来感染学生，将美育教育贯穿人才培养全过程。

（3）职业素质

能正确择业与就业，具有良好的职业态度和职业道德修养；具有必备的基础理论知识和专业知识；具备较快适应生产、建设、管理、服务第一线岗位需要的实际工作能力，具有创业、立业精神。具有本专业所必备的职业道德、思想品质；具有基本的法律常识，熟悉动漫行业的法律法规以及相关政策。

（4）人文素养与科学素质

具有较为宽阔的视野，文理交融，具有一定的科学思维和科学精神，具备健康、高雅的审美情趣和正确的审美观点、较强的审美能力和文化修养，个性鲜明、学有所长。

（5）劳动素质

树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

（6）身体心理素质

具有一定的体育运动和生理卫生知识，养成良好的锻炼身体、讲究卫生的习惯，掌握一定的运动技能，达到国家规定的体育健康标准；具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际关系和团队精神、健全的人格品质。

2. 知识

（1）知识结构

知识结构分为三部分：文化基础知识、专业基础知识、专业核心知识。

使学生在掌握一定的法律、法规和基本原理等文化基础知识之上，掌握动漫与游戏制作基础知识和动漫创作的理论，并在此基础上更深入地学习二维、三维动画设计与制作的方法，掌握后期视频编辑的基本方法及技术。

（2）职业能力

①职业通用能力

从事企业管理的能力、较强团队协作能力；能熟练使用计算机办公软件；较强的英语听说读写能力；运用辩证唯物主义基本观点及方法分析和解决问题能力。

②职业专门能力

具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能，能运用所学知识分析和解决实际问题的能力；具有本专业所必需动漫制作基础知识、动漫创作的理论知识；掌握计算机动漫设计与制作的方法。

③职业综合能力

计算机应用能力、动漫设计与创作能力、二维动漫创作能力、计算机动画设计制作能力、动画短片的设计创作能力、后期视频编辑能力、计算机网络动画设计制作能力、多媒体系统的开发能力、熟悉、掌握三维动画设计与制作的技术，具有多媒体系统开发的知识和技术；熟悉、掌握后期视频编辑的基本方法和技术。

④职业拓展能力

具有网页的设计与制作能力、原画绘制能力、影视录制和编辑能力。

3. 能力

包括对通用能力和专业技术技能等的培养规格要求。

其中通用能力一般包括口语和书面表达能力，解决实际问题的能力，辩证看待问题的批判能力，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考、逻辑推理、信息加工能力，具有适应动漫产业数字化发展需求的人工智能技术应用能力等。

六、毕业要求指标点

围绕五年一贯制动漫专业人才培养核心要求，明确毕业核心能力维度，同时拆解各维度对应的具体毕业要求指标点，形成层级明晰的毕业考核标准体系，详见表 6、表 7 所示。

表 6 毕业要求

序号	毕业能力要求	培养目标
1	政治素养和职业规范：理想信念坚定，坚持社会主义核心价值观，具有坚定的政治立场，热爱祖国，具有专业素养和社会责任感，能够在动漫专业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行职责。	ABCDE
2	专业问题分析：能够应用动画制作的方法与手段，识别、表达和分析动画制作过程中出现的问题，提出解决方案。	ABC
3	设计/开发解决方案：能够设计针对复杂动漫制作领域问题的解决方案，设计满足特定需求的方案程序、流程或策略，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素。	ABCDE
4	使用现代工具：能够针对复杂专业问题，选择与使用恰当的技术、资源、网络和软硬件工具，包括对复杂动漫专业问题和动漫制作过程中的要素关系分析、解析、描述、解决等功能的现代工具。	AD
5	工程与社会：能够基于动漫制作领域相关背景知识和标准，评价项目的设计、实施方案，以及复杂问题的解决方案，包括对社会、健康、法律、文化的影响，并理解数字媒体工程师应承担的责任。	ABCE
6	环境和可持续发展：能够理解和评价针对动漫复杂专业问题的实践对环境、社会可持续发展的影响。	ABC
7	个人和团队：能够在动漫多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	BC
8	沟通：能够就动漫专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写专业提案报告。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	ABC
9	项目管理：能够将项目管理的原理和经济决策的方法用于动漫领域的设计、制作及管理。	BCE
10	终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	D

表 7 毕业要求指标点

序号	毕业要求	能力 指标点 序号	对应指标点
1	政治素养和职业规范：理想信念坚定，坚持社会主义核心价值观，具有坚定的政治立场，热爱祖国，具有专业素养和社会责任感，能够在动漫专业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行职责。	1.1	理想信念坚定，坚决拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。对毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想有深入认识，树立良好的人生观，培养诚实、守信、爱岗、敬业的品德。
		1.2	在工作中，考虑技术对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任，具备职业道德和工匠精神。
2	专业问题分析：能够应用动漫制作方法与手段，识别表达和分析动漫制作过程中出现的问题，提出解决方案。	2.1	能够识别、判断和表达动漫专业问题和关键要素。
		2.2	通过分析，能够对复杂专业问题提出多种解决方案。
		2.3	能够运用基本理论、思维方法、适用方法、研究方法，分析和证实解决方案的合理性。
3	设计/开发解决方案：能够设计针对复杂动漫制作领域问题的解决方案，设计满足特定需求的方案程序、流程或策略，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素。	3.1	能够在综合考虑法律、社会、人文、健康、安全、科技、文化以及环境等因素的前提下，识别解决方案的各种制约条件，并对方案的可行性进行论证分析。
		3.2	能够独立或合作完成动漫专业解决方案。
		3.3	能够分析现有解决方案的不足，提出改进方案，体现创新意识。
4	使用现代工具：能够针对复杂专业问题，选择与使用恰当的技术、资源、网络和硬件工	4.1	能够利用在线资源追踪专业研究方向和实务前沿，并能在专业理论和实践过程中加以关注、借鉴、适用。
		4.2	能够熟练使用常用的办公软件，具备相应的计算机操作技能。

	具,包括对复杂动漫专业问题和动漫制作过程中的要素关系分析、解析、描述、解决等功能的现代工具。	4.3	能够利用具有新媒体、大数据、可视化、协同化等功能的新技术、新工具开展研究和实务工作。
		4.4	能够利用现代工具辅助解决相关动漫专业问题。
5	工程与社会:能够基于动漫制作领域相关背景知识和标准,评价项目的设计、实施方案,以及复杂问题的解决方案,并理解数字媒体工程师应承担的责任。	5.1	熟悉社会、健康、安全、法律以及文化等方面的方针、政策和法律、法规。
		5.2	充分考虑动漫制作的生产工艺和工程应用对社会、健康、安全、法律以及文化的影响,并理解应承担的责任。
6	环境和可持续发展:能够理解和评价针对动漫制作技术复杂专业问题的实,践对环境、社会可持续发展的影响。	6.1	熟悉动漫制作技术领域影响相关背景知识,具备评价项目实施对环境、社会可持续发展影响的能力。
		6.2	在项目实施过程中主动考虑工程与环境、社会和谐发展的需要。
7	个人和团队:能够在动漫制作技术多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	7.1	能主动与其他学科的成员合作开展工作。
		7.2	能独立完成团队分配的工作。
		7.3	能胜任团队成员的角色和责任。
		7.4	能倾听其他团队成员的意见。
		7.5	能组织团队成员开展工作。
8	沟通:能够就动漫制作技术专业问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流,包括撰写专业提案报告。并具备一定的国际视野,能够在跨文化背景下进行沟通和交	8.1	能够运用专业知识与业界同行及不同专业背景、知识能够有效参与团队的口头或书面报告活动。
		8.2	能够采用多种形式与团队其他成员进行有效沟通,听取反馈和建议,做出合理反应。
		8.3	至少掌握一门外语及基本的专业词汇,能够无障碍地进行听、说、读、写、译等活动。
		8.4	了解动漫专业领域的热点。

	流。	8.5	能够就与动漫专业相关的当前热点问题(新思想、新事件、新案例、新方法、新领域等)发表自己的看法和想法。
9	项目管理:能够将项目管理的原理和经济决策的方法用于动漫制作技术领域的设计、制作及管理。	9.1	掌握动漫制作技术活动中的重要经济与管理因素,包括成本控制、质量过程管理、人员培训和团队建设等。
		9.2	具有一定的组织、管理和领导能力。
10	终身学习:具有自主学习和终身学习的意识,有不断学习和适应发展的能力。	10.1	能认识不断探索和学习的必要性,具有自主学习终身学习的意识。
		10.2	具备终身学习的知识基础,掌握自主学习的方法了解拓展知识和能力的途径。
		10.3	能针对个人或职业发展的需求,采用合适的方法自主学习,适应发展。

七、课程体系

动漫专业五年一贯制课程体系以培养具备扎实专业功底、综合实践能力与创新思维的动漫行业复合型人才为核心目标,构建了层次清晰、衔接有序、贴合行业需求的立体化课程架构,整体涵盖公共基础课、专业课、专业拓展课、素养课程,并以毕业环节为收尾,形成“基础奠基—专业赋能—拓展提质—实践收官”的完整培养链条,各模块各司其职、有机融合,确保学生在五年的系统学习中实现知识、能力与素养的全面提升。

专业课程设置与培养目标相适应,课程内容要紧密联系生产劳动实际和社会实践,突出应用性和实践性,注重学生职业能力和职业精神的培养。按照相应职业岗位(群)的能力要求,确定 10-13 门专业核心课程,并明确教学内容及要求。专业课程设置注重引导和体现理实一体化教学。

实践性教学环节主要包括实习、实训、毕业设计(论文)等。依据国家发布的有关岗位实习标准,严格执行《职业学校学生实习管理规定》要求,组织好岗位实习。

根据有关文件规定开设关于安全教育、节能减排、海洋科学认知、绿色环保、社会责任、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座(活动),并将有关知识融入专业教学内容中;还应组织开展志愿服务活动及其他社会实践活动。

课程体系图如图 1 所示。专业课程体系与岗位典型工作任务间的关系,如表 8 所示,专业课程体系应涵盖所有毕业要求如表 9 所示。

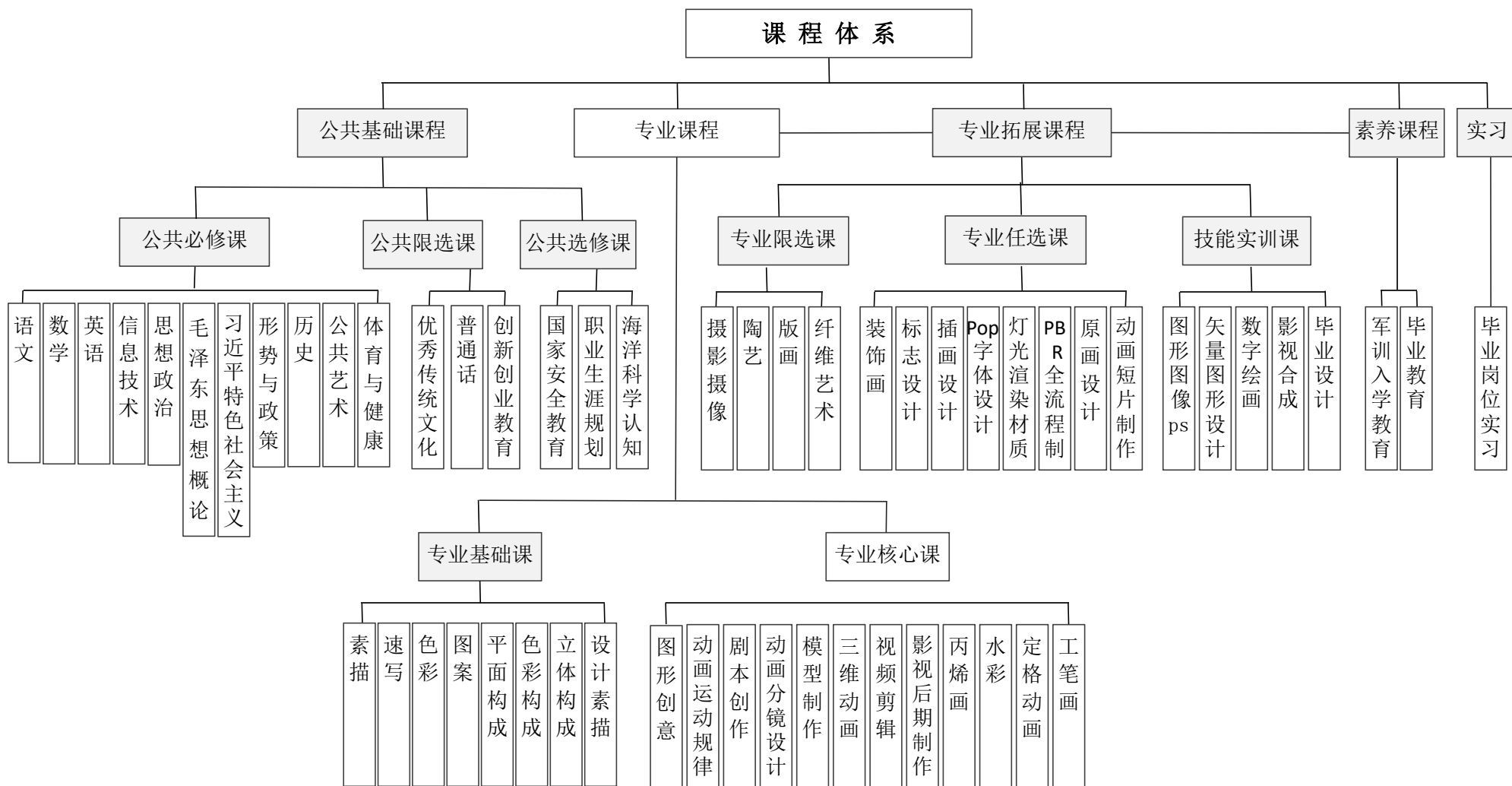


图 1 课程体系图

表 8 专业课程与典型工作任务

序号	课程名称	对应的典型工作任务
1	素描	五官结构分析、人体局部特写、人物场景绘制
2	速写	人体比例、结构绘制、光影分析运用
3	色彩	点、线、面设计、色彩混合分析应用、综合构成设计
4	图案	动漫原画设计中角色装饰纹样绘制、场景氛围图案打造、道具设计
5	平面构成	产品分析、市场调研、产品定位、设计、海报制作、文创设计
6	色彩构成	依据动漫角色场景道具风格，完成色彩搭配、色彩营造、色彩层次构建
7	立体构成	角色立体模型搭建、场景空间结构制作、道具实体形态塑造、手办设计
8	设计素描	角色形体结构素描表现、场景空间透视素描塑造、动漫分镜动态素描等
9	图形创意	动漫标识图形、角色、场景、道具、动漫衍生品创意设计
10	动画运动规律	角色动态分析与设计、 场景动态分析与设计、原画绘制、中间画绘制
11	剧本创作	剧本编写、角色绘制、场景绘制、分镜头设计
12	动画分镜设计	动画分镜绘制、动态分镜制作
13	模型制作	角色三维建模、场景三维搭建、道具三维制作、细节雕刻、材质优化
14	三维动画设计	骨骼的创建、灯光的控制与属性、粒子系统
15	视频剪辑	非线性编辑、特效合成、色彩校正、音乐和配音合成、成片输出。
16	影视后期制作	影片的剪辑、视频合成、特效添加、视频渲染输出
17	丙烯画	角色、场景、道具丙烯画创作、细节刻画、创意呈现
18	水彩	动漫角色、场景、道具、插画、美术设定稿水彩效果表现
19	定格动画	脚本创意、分镜头画稿、角色设定、道具场景制作、逐帧拍摄后期合成
20	工笔画	动漫角色、场景、道具、插画、美术设定稿工笔画效果表现
21	岗位实习	漫画、插画设计，动画设计与制作，影视后期设计与 制作，摄影与摄像，三维动画设计与制作，动漫衍生 品设计等。
22	毕业设计	漫画、插画设计，动画设计与制作，影视后期设计与 制作，摄影与摄像，三维动画设计与制作、动漫衍生 品设计等。

表9 专业课程矩阵

毕业要求	毕业要求 指标点 1	色 彩 构 成	素 描	工笔画	平 面 构 成	水 彩	视 频 剪 辑	图 形 创 意	剧 本 创 作	动画分 镜设计	动画运 动规律	模型制 作 MAYA	定 格 动 画	影视后 期制作	三 维 动 画	毕 业 设 计	岗 位 实 习
1. 思想道德和 职业规范	1.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1.3	√	√														
	1.4	√	√														
2. 工程知识	2.1				√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
	2.2													√			
	2.3				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	2.4									√	√	√	√			√	
3. 问题分析	3.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	3.2																
	3.3															√	√

毕业要求	毕业要求 指标点 1	色 彩 构 成	素 描	工笔画	平 面 构 成	水 彩	视 频 剪 辑	图 形 创 意	剧 本 创 作	动画分 镜设计	动画运 动规律	模型制 作 MAYA	定 格 动 画	影视后 期制作	三 维 动 画	毕 业 设 计	岗 位 实 习
4. 设计/开发 解决方案	4.1				√	√	√	√	√					√	√	√	√
	4.2				√	√	√	√	√					√		√	
	4.3				√	√	√	√	√								√
	4.4				√	√	√	√	√								
5. 研究	5.1	√			√	√											
	5.2						√	√	√		√			√		√	√
6. 使用现代工具	6.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	6.2			√			√	√	√				√			√	√
7. 工程与社会	7.1	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	
	7.2			√													
8. 环境和可持续 发展	8.1				√	√							√	√		√	√
	8.2																

毕业要求	毕业要求 指标点 1	色 彩 构 成	素 描	工笔画	平 面 构 成	水 彩	视 频 剪 辑	图 形 创 意	剧 本 创 作	动画分 镜设计	动画运 动规律	模型制 作 MAYA	定 格 动 画	影视后 期制作	三 维 动 画	毕 业 设 计	岗 位 实 习
9. 个人和团队	9.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	9.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10. 沟通与交流	10.1							√	√								√
	10.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11. 项目管理	11.1							√	√								√
	11.2																
12. 终身学习	12.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	12.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

注 1：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

八、教学时间安排及课时建议

表 10 教学时间安排建议表

周数 学年	内容	教学（含理实一体教学及专门化集中实训）	复习 考试	机动	假期	全年 周数
第一学年		36	2	2	12	52
第二学年		36	2	2	12	52
第三学年		38（其中，岗位实习 8周）	1	1	12	52
第四学年		36	2	2	12	52
第五学年		38（其中，岗位实习 20周）	1	2	7	48

表 11 授课计划安排建议表

课程 类别	课程 性质	课程 编码	课程名称	总学 时	学 分	考核 方式	按学年、学期教学进程安排 （教学周数/周学时）									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	20 周	18 周	18 周	18 周	20 周
课程 公共基础	公共 必修课程	05004	思想政治	144	8	多元 评价	2	2	2	2						
		15041	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	36	2	多元 评价					2					

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
		10027	形势与政策	36	2	多元评价							2			
		04392	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	36	2	多元评价								2		
		05001	语文	324	18	多元评价	4	4	2	2			2	2	2	
		05003	外语（英语）	252	14	多元评价	4	2	2				2	2	2	
		05002	数学	144	8	多元评价	4	2	2							
		05007	信息技术	180	10	多元评价	2	4						4		
		05005	体育与健康	288	16	多元评价	2	2	2	2	2		2	2	2	
		05008	公共艺术（音乐）	36	2	多元评价	2									
		05006	历史	72	4	多元评价			2	2						
		05012	劳动教育	36	2	考查		1		1						
		小计（占总课时比例 29.8%）		1584	88	312	20	17	12	9	4	0	8	12	6	0

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
公共基础课程	公共限选修课程	05014	中华优秀传统文化	36	2	多元评价	1		1							
		05010	普通话	18	1	多元评价								1		
		22905	创新创业教育	36	2	多元评价									2	
		小计（占总课时比例 1.7%）		90	5	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2	0
	公共选修课程	10252	国家安全教育	18	1	多元评价				1						
		22910	职业生涯规划													
		22912	海洋科学认知													
		小计（占总课时比例 0.3%）		18	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
专业课程	专业基础课程	22001	素描	32	2	多元评价	4/3	5/4								
		22002	速写	32	2	多元评价	4/3	5/4								
		22003	色彩	31	2	多元评价	5/3	4/4								

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
		22004	图案	31	2	多元评价	5/3	4/4								
		22006	平面构成	35	2	多元评价			5/7							
		22007	色彩构成	35	2	多元评价			5/7							
		22008	立体构成	28	2	多元评价			4/7							
		22005	设计素描	28	2	多元评价			4/7							
		小计（占总课时比例 4.7%）		252	16	128	3	4	7							
	专业核心课程	22014	图形创意	50	4	多元评价				5/10						
		22046	动画运动规律	50	4	多元评价				5/10						
		22043	剧本创作	48	2	多元评价					4/12					
		22044	动画分镜头设计	48	2	多元评价					4/12					
		22026	模型制作（MAYA）	100	6	多元评价							10/10			

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
		22910	三维动画	144	9	多元评价								18/8		
		22060	视频剪辑	144	9	多元评价					18/8					
		22023	影视后期制作	72	4	多元评价				18/4						
		22031	丙烯画	60	4	多元评价							6/10			
		22035	水彩	42	3	多元评价								6/7		
		22042	定格动画	100	6	多元评价									10/10	
		22037	工笔画	42	3	多元评价								6/7		
		小计（占总课时比例 16.9%）		900	56	532	0	0	0	6	17	0	9	8	13	0
专业拓展课程	限定选修课程	22011	摄影摄像	40	3	多元评价				4/10						
		22012	陶艺	40	3	多元评价				4/10						
		22030	版画	60	4	多元评价							6/10			

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
		22038	纤维艺术	42	3	多元评价								6/7		
	任意选修课程	22013	装饰画	60	3	多元评价							6/10			
		22015	标志设计													
		22034	插画设计	60	3	多元评价					5/12					
		22010	Pop 字体设计													
		22024	灯光渲染材质 (MAYA)	80	5	多元评价							8/10			
		22042	PBR 全流程制作													
		22043	原画设计	60	3	多元评价					5/12					
		22047	动画短片制作													
	小计 (占总课时比例 8.3%)			442	27	241	0	0	0	4	7	0	11	2	0	0

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	总学时	学分	考核方式	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)									
							第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18周	18周	18周	18周	18周	20周	18周	18周	18周	20周
	技能实训课程	22019	Photoshop	162	10	多元评价	18/4	18/5								
		22020	Illustrator	144	9	多元评价			18/8							
		22027	数字绘画	180	10	多元评价					18/10					
		22045	影视合成	80	5	多元评价									8/10	
		22201	毕业设计	180	10	多元评价									18/10	
		小计（占总课时比例 14%）		746	44	564	4	5	8	10	0	0	0	0	10	0
岗 位 实 习	毕业岗位实习			1200	60	60						30			30	
素 养 课 程	军训及入学教育			60	2	多元评价	2周									
	毕业教育			30	1	多元评价								1 周		
	小计（占总课时比例 1.7%）			90	3	3	3									
周学时及学分合计				5322	300	3067	28	28	28	28	28	30	28	28	28	30
总学时				5322												

表 12 教学进程安排表

单位： 周

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22~26
一	☆	☆	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
二	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
三	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
四	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
五	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	※	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	*	*
七	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
八	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	※	*	*
九	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	★	※	*	*
十	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲		

注：“☆”为军训周，“●”为课程周，“△”为机动周，“※”为考试周，“*”为假期周，“▲”为岗位实习周，“⊙”为毕业设计周，“★”为毕业教育周。

九、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 公共必修课程

公共必修课程包括思想政治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、语文、外语（英语）、数学、信息技术、体育与健康、公共艺术（音乐）、历史和劳动教育。具体内容与要求见表 13。

表 13 公共必修课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	思想政治	本课程主要针对我校学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观教育，帮助学生提升思想道德素质和法治素养。	结合我校各专业人才培养目标，通过绪论、人生观等专题教学，培养学生正确的人生观价值观、较高的法治素养等，引导他们成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程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形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，引导学生坚定“四个自信”。	指导学生系统掌握马克思主义中国化的理论成果，掌握马克思主义的基本立场和辩证思维方法，形成正确的世界观、人生观、价值观，自觉投身于中华民族伟大复兴历史征程。
3	形势与政策	通过课程学习，培养学生的政治敏锐性和社会责任感。引导学生将形势与政策知识融入动漫设计理念，提升作品的思想性与时代感，增强学生的综合素养，为其适应未来社会需求，具备家国情怀、紧跟时代步伐的高素质动漫设计人才做好准备。	以马克思列宁主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系为指导，针对学生关注的热点问题和思想特点，帮助学生认清国内外形势，全面准确地理解党的路线、方针和政策，积极投身中国特色社会主义建设的伟大事业。

4	习近平 新时代 中国特色 社会主义 思想概论	本课程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，充分反映实现全面建成社会主义现代化强国、中华民族伟大复兴中国梦的战略部署。	引导学生全面深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的科学体系、主要内容和历史地位，引导学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。
5	语文	本课程讲授语文基础知识，日常生活和职业岗位需要的阅读能力、写作能力、口语交际能力，中华优秀传统文化等。	帮助学生启蒙心智、健全人格，提高人文素养，增强表达和写作能力。为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。
6	外语 (英语)	本课程授课内容包含听、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。	重点提高学生听、说、读、写的基本技能，使学生具有使用英语进行日常生活交流的能力以及进行行业工作的能力。增强学生国际理解，坚定文化自信，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。
7	数学	学习数学基础知识，函数、几何与代数等内容，培养学生具有抽象思维和逻辑推理的理性思维能力，具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。	提高学生学习数学的兴趣，增强学好数学的主动性和自信心，养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，加深对数学的科学价值、应用价值、文化价值和审美价值的认识。
8	信息 技术	掌握计算机基础操作、网络安全、信息素养，能合规、高效使用信息技术工具，具备基本数字思维。熟练运用办公软件、常用数字工具，能完成职业场景中的信息处理、数据整理、图文制作等基础工作。衔接专业岗位需求，培养信息技术与专业融合的应用能力，为专业学习、技能考证、岗位实践奠定基础。	对接信息技术的最新发展与应用，结合职业岗位要求和专业能力发展需要，重点培养支撑学生终身发展、适应时代要求的信息素养，提升认知、合作与创新能力，并能够综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题，增强学生适应职业发展需要的信息能力，为职业能力的提升奠定基础。

9	体育与健康	提升心肺、力量、柔韧等核心体能，改善身体机能，打造适配未来职业岗位的身体基础，缓解久坐/实操带来的身体劳损。掌握球类、健身、体能训练等基础运动技能，学会 1-2 项可终身坚持的运动项目，能独立开展科学健身。掌握健康知识、运动安全、急救常识，形成良好的饮食、作息、运动习惯，能识别并规避生活与职业中的健康风险。	坚持落实立德树人的根本任务，以体育人，增强体质，健全人格、锤炼意志。通过学习体育健康知识、技能与方法，提高与未来职业相关的体能和运动技能水平，学会科学锻炼方法，树立健康观念，形成健康行为和生活方式，具备身心健康和职业生涯发展必备的学科核心素养。培养团队协作、抗压抗挫、规则意识等职业素养，调节学习与实训压力，塑造阳光向上的心理状态和职业品格。
10	公共艺术（音乐）	音乐、舞蹈、戏剧等艺术表现形式基础知识的学习和著名作品赏析的感受过程，用以提高学生的审美能力，激发学生对美的热爱，丰富学生的人文素养和精神世界。	通过对音乐、舞蹈、戏剧等艺术表现形式基础知识的学习和著名作品赏析的感受过程，培养成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。
11	历史	掌握中外历史核心史实、历史发展的基本规律。提升历史解释、史料实证能力，树立正确的国家观、民族观、文化观，增强家国情怀与民族认同感。汲取历史中的智慧与精神养分，理解职业发展与社会进步的关联，培育敬业守信、担当奉献的职业价值观。学会以历史视角分析现实问题，将历史素养融入职业认知与生活实践，提升综合思辨能力和社会适应能力。	引导学生进一步了解人类社会形态的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；培育和践行社会主义核心价值观，进一步弘扬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；培养健全的人格和职业精神，树立正确的历史观和价值观，形成历史学科核心素养。
12	劳动教育	树立正确的劳动价值观，养成良好的劳动习惯，具备基本的劳动安全、劳动纪律意识，提升劳动责任担当与团队协作的职业素养。掌握与专业相关、贴合岗位需求的基础劳动技能，能完成日常劳动、专业实践劳动的基础操作。衔接专业学习与职业岗位，培育敬业乐业、精益求精的工匠精神，为未来顶岗实习、就业上岗奠定劳动实践基础。	引导学生正确理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最美丽的劳动观念；促进学生体会劳动创造美好生活，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；为学生具备满足生存发展需要的基本劳动能力和形成良好劳动习惯奠定基础，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

2. 公共限定选修课程

公共限定选修课程包括中华优秀传统文化、普通话、创新创业教育，详情见表 14。

表 14 公共限定选修课程主要教学内容与要求

序号	公共限定选修课	课程目标	主要内容和教学要求
1	中华优秀传统文化	让学生认知并理解中华优秀传统文化核心内涵与精神特质，掌握如传统图案、神话故事等相关知识，提升文化素养与审美能力。通过赏析经典文化作品、实践文化元素融入动漫创作等活动，培养学生将传统文化元素创新运用到动漫设计中的能力，如角色造型、场景搭建等方面。引导学生树立文化自信，增强传承与弘扬中华优秀传统文化的责任感，创作出具有中国文化特色的动漫作品奠定基础。	进一步加强学生的传统文化教育，提高其文化素养和思想觉悟。帮助学生了解和认识中华优秀传统文化的优秀要素，学习中华传统美德，体悟中华民族品格。启迪学生热爱祖国、热爱民族文化。引导学生汲取中华民族智慧，传承中华民族精神，完善人格，深化家国情怀，增强民族自信心、自尊心、自豪感，弘扬中国价值，提升民族自豪感。
2	普通话	全面提升学生普通话水平，让学生熟练掌握普通话的声母、韵母、声调及语流音变等基础知识，具备标准、流利的普通话表达能力，克服方言发音习惯。课程注重培养学生在不同场景下的语言运用能力，无论是日常交流、项目讨论，还是动漫角色配音模拟等场景，都能清晰、准确地表达观点与情感。借助课程训练提升学生语言逻辑与思维能力，为动漫设计中的创意阐述、脚本撰写等环节提供有力语言支撑，为职业生涯发展筑牢基础。	通过较系统的普通话理论知识学习和大量的实际发音训练，使学生不仅能掌握普通话的基本知识，普通话水平测试的方法和技巧，更重要的是让学生发现自己普通话发音存在的问题，克服不良发音习惯，养成正确发音习惯，并通过大量的训练达到国家规定的普通话等级标准，获得普通话口语表达的基本技能，使学生的普通话水平能够适应未来职业的需要，为学生综合素质的提高和可持续发展奠定良好的基础。

3	创新创业教育	激发学生的创新思维与创业意识。通过课程学习,培养学生敢于突破传统动漫设计理念,运用创新方法解决设计与运营中的问题。引导学生尝试将动漫设计作品转化为商业项目。通过模拟创业实践,提升学生应对挑战、整合资源的能力,投身动漫行业,为动漫产业发展贡献力量。	以训练学生的创新创业意识、创新创业能力为主线,主要从大学生就业、创业、大学生创新创业实践等方面进行授课,结合理论分析、案例讨论、实践操作等形式,培养学生就业和创新创业的主动性、积极性和实践能力。
---	--------	--	--

3. 公共选修课程

公共选修课程包括国家安全教育、职业生涯规划、海洋科学认知,详情见表 15。

表 15 公共选修课程主要教学内容与要求

序号	公共选修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	国家安全教育	让学生清晰认知国家安全涵盖的多领域内涵。通过学习,避免因无知而创作涉及危害国家安全的内容。引导学生在动漫设计中融入正面的国家形象、文化元素,增强文化自信与民族自豪感。使学生明白自身作为未来动漫从业者,肩负维护国家安全的责任,以实际行动为守护国家安全贡献力量。	旨在全方位培养学生国家安全意识与素养,引导学生掌握国家安全法律知识和基本常识,牢固树立国家安全意识,增强学生维护国家安全的责任感,依法履行维护国家安全的职责和义务。提升学生爱国情感,敢于同损害国家安全行为作斗争。
2	职业生涯规划	引导学生全面了解自身兴趣、性格、能力与价值观,明确在动漫设计领域的优势与潜力。同时,详尽介绍动漫行业现状、发展趋势及各类岗位要求。通过课程,培养学生制定科学合理职业生涯规划的能力。培养学生应对职业变化的能力,在动漫行业中,能适时调整规划,保持竞争力,实现自身在动漫设计领域的职业理想与人生价值。	引导学生掌握职业生涯规划的基础知识和常用方法,树立正确的职业理想和职业观、择业观、创业观以及成才观,形成职业生涯规划的能力,增强提高职业素质和职业能力的自觉性,做好适应社会、融入社会和就业、创业的准备。

3	海洋科学认知	拓宽学生视野，使其建立起海洋科学与动漫设计的紧密联系。课程将带领学生了解海洋的地质地貌，学生能够掌握海洋生物、海洋景观等元素的特征，以便在动漫角色、场景设计中精准呈现。同时，引导学生理解海洋文化，将海洋传说、神话等融入动漫故事脚本，增添作品文化底蕴。让学生学会运用海洋科学知识营造独特的动漫氛围，提升作品的科学性与艺术性，为未来创作具有海洋特色的动漫作品奠定坚实基础。	帮助学生系统掌握海洋科学的基本框架与核心概念，同时紧跟时代步伐，介绍海洋科学领域的最新研究成果与前沿进展，激发学生对海洋科学的探索欲与好奇心，加深学生对海洋科学的理解，全面拓宽知识视野，引导学生树立强烈的保护海洋环境的责任感与使命感。
---	--------	--	---

（二）专业课程

1. 专业基础课程

专业基础课程的设置应注重培养学生专业基础素质与能力，为专业核心课程的学习奠定基础。包括素描、速写、色彩、图案设计、平面构成、色彩构成、立体构成、设计素描、丙烯画等必修课程。具体内容与要求见表 16。

表 16 专业基础课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	素描	课程引导学生掌握素描基本技巧，如线条运用、明暗表现、构图法则等，使其能精准描绘物体形态结构。通过对不同材质、质感对象的写生练习，培养学生敏锐的观察力与表现力，提升对细节的捕捉能力。促使学生理解光影变化规律，塑造立体感与空间感。	（1）了解和掌握素描的基础知识；（2）提高素描造型能力、发散性设计思维和手绘功底；（3）促进创造性表现意识和思维理念的形成；（4）具备良好的造型能力和空间塑造能力。
2	速写	课程使学生熟练掌握速写基本技法，如流畅线条勾勒、动态比例把握，能在短时间内精准勾勒出对象的关键特征。引导学生理解不同风格速写特点，拓宽艺术视野。让学生学会将速写技巧与动漫角色动态设计、场景草图构思相融合，为创作出鲜活、富有动感动漫作品筑牢根基。	（1）掌握并熟悉人物基本的比例关系，能够在动态准确的基础上对人物进行夸张变形；（2）具备把握瞬间、把握整体、简化细节等能力；（3）具备一定观察能力和形体分析能力，能够运用多角度透视对运动对象进行二次创作。

3	色彩	课程首先让学生系统学习色彩理论知识，构建扎实色彩知识体系。通过各类色彩写生、临摹练习，使学生掌握色彩调和、运用技巧，提升色彩表现力，能精准调配出符合不同场景、氛围的色彩。引导学生探究不同动漫风格的色彩运用特点。促使学生将所学色彩知识与动漫设计相结合，在角色设计上，利用色彩突出角色性格；在场景绘制中，创作出色彩和谐、富有感染力作品。	（1）了解色彩的理论知识和色彩变化的规律；（2）掌握水粉工具与颜料的性能；（3）掌握水粉画的方法与步骤；（4）掌握色彩表现技法；（5）结合课程中的静物、以及装饰色彩中的主观色彩表现，达到对色彩综合组织的能力；（6）具备将色彩运用到设计中的能力。
4	图案	为学生构建扎实的图案设计基础，助力其在动漫领域实现创意表达。课程将引导学生认识各类图案，涵盖传统与现代、东方与西方不同风格，解析其构成元素与规律，培养学生敏锐的图案感知能力。课程还注重培养学生将图案与动漫角色、场景、道具设计相融合的能力，为学生后续投身动漫设计工作，创作出高质量、富有特色的动漫作品筑牢根基。	（1）掌握图案概论、图案基础变形手法及制作过程；（2）能理解和尊重文化艺术的多样性，具有发现、感知、欣赏、评价美的意识和基本能力；（3）具有艺术表达和创意表现的兴趣和意识，能在生活中拓展和升华美，具有健康的审美价值取向。
5	平面构成	让学生掌握平面构成基础原理与法则，为动漫设计筑牢基石。课程引导学生认识点、线、面等基本元素，了解其在不同组合下的形态与视觉效果，培养对元素敏锐的感知与运用能力。通过丰富的创意实践，学生学会运用重复、渐变、发射等构成形式，结合对称、均衡等美学原则，进行富有创意的平面构成设计，提升创新思维与实践动手能力。场景布局与画面构图，增强作品的艺术感染力与吸引力，为学生在动漫领域深入学习与未来职业发展奠定坚实基础。	（1）培养学生的创造力和基础造型能力，使其掌握理性和感性相结合的设计方法，拓展设计思维；（2）加强学生实践能力的培养及学生的综合应用能力，即能熟练应用各种元素进行平面设计，提高审美和对设计元素的解读能力，形成新的设计思维能力与想象能力。
6	色彩构成	全面掌握色彩构成知识与技能。通过课程学习，学生能深入理解色彩的基本原理，包括色相、明度、纯度等属性，以及色彩混合规律。能敏锐感知色彩间的相互关系，如对比与调和，学会运用色彩搭配营造出不同的视觉氛围与情感表达。在实践中，学生将熟练掌握色彩工具的运用，通过临摹与自主创作，提升对色	（1）了解色彩产生的物理和视觉生理基础，理解环境对色彩产生的影响规律，掌握色彩基本概念；（2）使学生明确色彩的基本属性，理解色彩体系建立的原则与体系规则，掌握色彩的体系基础要素；（3）使学生理解色彩搭配

		彩的运用与创新能力。能把色彩构成原理巧妙融入动漫设计，从角色色彩设定、场景色彩渲染到整体色调把控，使动漫作品凭借色彩的独特魅力吸引观众，增强艺术表现力与感染力，为未来从事动漫设计相关工作积累重要的色彩运用经验。	的形式美感一般规律，提高色彩鉴赏品位；（4）使学生了解色彩的心理作用机制，理解色彩的心理作用规律，初步掌握色彩心理作用应用技巧。
7	立体构成	通过学习，学生能深入理解立体构成的基本概念变化规律。学生将学会从不同视角分析和审视立体作品，培养空间感知与想象能力，从而在动漫场景搭建、角色造型设计中，突破二维局限，创作出层次感和立体感的动漫形象与空间环境。通过团队协作提升学生沟通协作能力，为未来在动漫领域打造高质量、创新性的立体作品奠定坚实基础。	（1）掌握立体构成的内容及原则，理解立体空间设计的设计思维方式方法；（2）能独立运用所学知识综合运用设计材料完成立体构成设计；（3）培养学生丰富的想像力和创造力，以人为本的进行设计思考创新。
8	设计素描	培养学生在动漫设计领域的素描基础与创意表现能力。引导学生打破传统素描局限，融入设计思维，将现实元素夸张、变形、重组，为动漫创作提供独特创意。还会训练学生快速捕捉动态瞬间，让动漫角色动作更自然流畅。通过课程学习，学生能以设计素描为工具，将创意构思可视化，为后续动漫设计学习与创作筑牢根基，助力其在动漫设计领域更好地展现个人风格与创意。	（1）了解设计素描的本质内涵；（2）树立深入严谨给人以新颖独特、真实亲切的造型意识，熟悉艺术与生活、内容与形式、眼力与心力、技术与艺术的关系；（3）能够掌握动手实践训练的方法、过程与熟练程度，能够驾驭视觉形象语言。

2. 专业核心课程

专业核心课程的设置结合本专业主要岗位群实际需求和职业类证书考试要求，提升学生专业能力，培养学生职业素养，注重理论与实践一体化教学，开设的课程有图形创意、动画运动规律、剧本创作、动画分镜头设计、模型制作 MAYA、三维动画、视频剪辑、影视后期特效制作、丙烯画、水彩、定格动画、工笔画，具体内容与要求见表 17。

表 17 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	图形创意	旨在全面提升学生图形创意能力,为动漫创作注入独特活力。课程首先引导学生认识各类图形元素,掌握图形的基本构成法则,像对称、均衡、节奏等,让学生能够灵活运用这些法则构建稳定且富有视觉吸引力的图形框架。通过大量案例分析与实践练习,启发学生从不同角度思考,挖掘图形的多重含义与潜在联系。培养学生敏锐捕捉生活中的灵感,将日常元素转化为具有动漫风格的创意图形,增强作品的故事性与趣味性。同时,注重提升学生对色彩、空间的把控能力,使图形在动漫场景中更具表现力与感染力,为学生在动漫设计中打造出富有创意和辨识度的图形作品奠定坚实基础。	(1)掌握图形创意的基本原理和方法,熟悉图形的联想、变形、组合等技巧;(2)掌握基本的创意构思流程和思维拓展方式;(3)能够进行主题性的图形创意设计和表达;(4)能够在广告、包装、标志等设计领域灵活运用图形创意手法;(5)具备运用图形创意辅助品牌推广、产品设计、视觉传达的能力,为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
2	动画运动规律	让学生系统掌握动画运动的原理与技巧,为创作生动逼真的动画作品奠定基础。课程引导学生观察现实世界中各类物体的运动形态,包括人物、动物的行走、奔跑,以及物体的自然落体、弹性运动等,深刻理解运动的基本规律。通过学习关键帧、中间帧等动画制作概念,学生能熟练运用软件绘制连贯流畅的动画动作,把握好运动的节奏与速度变化,赋予角色和物体真实自然的动感。同时,课程注重培养学生的艺术表现力,让学生学会在遵循运动规律的基础上,创作出既符合逻辑又充满趣味性的动画效果,以提升学生在动漫设计中对动态画面的把控能力,使其能够独立完成高质量动画片段创作。	(1)了解动画制作流程,知晓动画运动规律的重要性;(2)掌握动画运动规律的理论知识,能运用人的动作、自然现象、动物的运动规律进行创作;(3)掌握基础的动画制作技能,能就角色动画运动进行构思与创作;(4)掌握分镜头脚本的创作方法,能依据分镜头脚本的内容完成绘制,并结合后期剪辑的需要进行创作。

3	剧本创作	全面提升学生动漫剧本创作能力。通过课程学习，学生要掌握剧本创作基础理论，像故事结构搭建、角色塑造方法等，学会构建起完整且逻辑清晰的故事框架。能深入挖掘不同题材，从生活、历史、幻想等多领域汲取灵感，打造富有创意的动漫故事。在角色设计上，学生需赋予角色鲜明性格与独特魅力，使角色形象立体鲜活。同时，学生要学会运用巧妙的情节设置，如悬念、冲突与转折，增强故事吸引力与感染力，让观众产生情感共鸣。课程还注重培养学生的动漫思维，使其明白如何将文字剧本转化为生动的视觉画面，为后续动漫制作提供坚实的脚本基础，最终让学生具备独立创作优质动漫剧本的能力。	（1）学生掌握剧本创作的基本要素和结构，熟悉人物塑造、情节设置、冲突构建的方法；（2）掌握基本的剧本写作格式和规范；（3）能够进行短篇剧本的构思与创作；（4）能够在不同题材（如戏剧、电影、电视剧、动画）中灵活运用剧本创作技巧；（5）具备运用剧本创作辅助影视制作、舞台表演、游戏开发的能力，为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
4	动画分镜头设计	让学生掌握将文字脚本转化为可视化镜头语言的核心技能。通过系统学习，学生能精准把握镜头运动方式，像推、拉、摇、移等，营造独特视觉效果与动态韵律。在时间把控上，学生需学会分配每个镜头时长，以控制叙事节奏，避免拖沓或仓促。同时，要理解画面构图的重要性，通过巧妙布局元素，突出主体、平衡画面，增强视觉冲击力。课程强调培养学生的团队协作意识，使其能与导演、原画师等密切沟通，确保分镜头设计符合整体创作意图，为产出高质量动画作品筑牢基础。	（1）了解镜头组接所产生的视觉效果；（2）掌握研究分镜头的组接技巧；（3）掌握分镜头的表现方法，培养具备从事动画前期分镜设计与表现的能力（5）熟知动画分镜头设计原理与流程，学会依据不同故事风格、情节节奏，合理规划画面景别，从全景展示宏大场景到特写捕捉关键细节。
5	模型制作 MAYA	聚焦于让学生熟练掌握 MAYA 软件在模型制作方面的核心技能。课程伊始，学生将熟悉 MAYA 软件的基础操作界面与工具，为后续深入学习筑牢根基。随后，学生需学会运用多边形建模、曲面建模等方法，精准塑造各类动漫角色、场景与道具模型，把握不同材质、风格下的建模特点与技巧。同时，课程注重培养学生对空间结构和比例的把控能力，确保模型在三维空间中具备合理的形态与布局。此外，学生还需养成良好的文件管理与模型优化习惯，为模型制作后续的动画绑定、渲染等环节	（1）要求学生掌握较强的造型能力，熟练掌握 MAYA 模型制作软件；（2）熟练掌握三维模型制作从模型创建到 UV 拆分的制作流程；（3）掌握贴图工具使用方法，能够完成三维动画短片制作，培养学生胜任游戏、影视公司建模工作的综合能力。（4）具备依据设计草图或概念构思，从角色的服饰褶皱到场景的纹理质感。

		节做好准备,使学生毕业后能在动漫模型制作领域胜任相关岗位工作。	
6	三维动画	让学生全面掌握三维动画制作流程与技能,为投身动漫行业打下坚实基础。课程引导学生熟悉三维动画软件,如 3ds Max 或 Maya 等,熟练运用建模工具塑造角色与场景,赋予其丰富细节与合理结构。通过关键帧、骨骼绑定、蒙皮等技术,学生能够为模型赋予灵动的动画效果。课程强调对动画原理的理解与运用,使学生把握节奏、时间把控等要素,让动画更具表现力和感染力。能根据给定主题或故事,设计独特动画情节视觉风格。	(1) 了解 MAYA 及其相关软件在动画制作方面的应用;(2) 能够完成复杂模型的创建、高级材质的制作、灯光与摄像机的设置、三维动画的生成以及各种动画特效的处理;(3) 能够基本胜任电视广告动画、建筑漫游动画以及影视影视后期制作等工作。
7	视频剪辑	全面熟悉 PR 软件界面,熟练运用各类剪辑功能,如精准切割、拼接素材,实现对动漫原始片段的高效整理。学生需学会依据动漫主题与风格,巧妙挑选镜头并精心编排,以塑造流畅且具吸引力的情节节奏。同时,利用 PR 音频处理功能,为动漫视频适配契合的音乐与音效,增强听觉感染力。掌握 PR 色彩校正与调色工具,使画面色彩贴合动漫独特风格。最终,学生能够凭借 PR 软件独立完成创意新颖、质量上乘的动漫视频剪辑作品,精准传达动漫情感与创意,提升审美与艺术表现能力。	(1) 熟悉 PR 软件界面布局与基础操作。(2) 能熟练运用 PR 软件进行素材剪辑,包括精准的切割、拼接、删除与排序,掌握关键帧的设置,实现视频的转场、变速、定格等特效制作,实现音画同步的能力。(3) 通过实际视频剪辑项目实践,使学生的剪辑作品符合不同类型视频的风格需求。
8	影视后期制作	在特效合成方面,学生会学习文本创建与特效添加,从无到有生成并美化文本元素,使其成为动漫故事的亮点。掌握三维空间技术,为画面赋予立体感与深度,丰富视觉层次。运用文本追踪技术,让文本元素与画面运动完美同步,增强动态效果的真实感与专业性。色彩校正与调色课程模块,学生将学会依据动漫风格营造独特氛围,通过运镜技术学习,精准把控镜头运动,提升画面流畅度与叙事连贯性,引导观众视线,强化故事感染力。课程实践环节,学生将深度参与影视后期全流程,从素材整理到最终输出,严格把控各环节质量,积累实操经验。同时,课程注重培养学生的审美与创意素养,	让学生掌握影视后期制作核心技能,以适应动漫行业需求。(1) 了解影视后期制作软件操作基础、动画制作及设计思维的构建;(2) 能运用 After Effects 软件进行影视影视后期制作的能力;(3) 通过实际项目的设计实践,使学生的影视后期制作设计作品更加符合岗位要求,培养学生的创意思维和实践操作能力,能够将影视后期制作设计的基础知识和包装设计技能融会贯通,灵活应用于影视后期制作设计创意与制

		使其在实现既定创意的基础上，挖掘新的创意点，制作出融合创意的高质量影视后期作品。	作中。
9	丙烯画	让学生熟练掌握丙烯画技巧，为动漫创作注入独特艺术表现力。学生通过学习，要熟知丙烯颜料特性，包括干燥速度、色彩混合效果等，从而自如运用其进行各类主题创作。掌握多种绘画技法，像平涂、厚涂、晕染等，能依据动漫风格需求，精准实现画面呈现。通过临摹与写生练习，提升造型能力，精准描绘物体形态与结构。更重要的是，引导学生将丙烯画独特质感与动漫设计元素融合，无论是角色设计、场景绘制，都能凭借丙烯画特点，增添作品艺术感染力与视觉冲击力。课程注重培养学生对色彩的敏锐感知与搭配能力，使其能运用丙烯色彩营造氛围、传达情感。	（1）了解丙烯画的材料和工具，能够正确使用丙烯颜料和画笔；（2）掌握色彩理论的基本知识，能够运用色彩表现形象；（3）学习画面构图的原则和技巧，能够创作出具有艺术价值的丙烯画作品；（4）熟悉丙烯画的基本技法，能够灵活运用不同的丙烯画技法创作作品；（5）提高对绘画的观察力和艺术表达能力，培养独立思考和创造力。
10	水彩	通过系统学习，熟练掌握水彩画基本技法，如湿画法、干画法、叠色法等，能灵活运用这些技法塑造丰富多样的画面效果。在课程实践中，不断提升色彩运用能力，学会调配色彩、把握色调与色彩层次，通过色彩传达情感与氛围。同时，引导学生将水彩画清新、透明的独特风格与动漫设计相融合，在动漫角色、场景绘制中展现独特艺术魅力，为动漫作品增添灵动性与艺术美感。鼓励学生发挥创意，利用水彩的特性探索新颖的动漫表现形式，培养创新思维与艺术素养，为未来动漫创作提供多元思路与技法支撑。	（1）让学生掌握正确的色彩观察方法和色彩感知能力；（2）掌握水彩画的基本特点，干画法、湿画法、干湿结合等基本表现技法；（3）掌握水彩画的作画方法、步骤，进一步提高学生的实践能力和水彩画的造型和表现能力，提高学生审美意识，增强审美情趣和激发学生的绘画热情。

11	定格动画	认识定格动画的历史、类型及特点，理解其独特魅力与创作原理。通过实践操作，学生能熟练运用各类定格动画材料，如黏土、木偶等，掌握角色与场景搭建技巧，赋予作品独特风格。同时，学会运用专业设备进行拍摄，把握拍摄角度、灯光布置，确保画面质量与视觉效果。课程鼓励学生将创意融入作品，从故事构思到角色设计，培养独特的创作思维，提升审美能力。最终，让学生能独立或团队协作完成具有一定水准的定格动画作品，为未来从事动漫相关工作积累经验。	（1）理解定格动画的艺术特点和制作流程；（2）熟悉定格动画的常用制作材料；（3）掌握定格动画的创作方法和技术工具；（4）能选择材料进行定格动画的制作；（5）根据设计稿或者参考图，用粘土塑造角色立体造型，并制作辅助道具；（6）分组合作完成定格动画短片创作。
12	工笔画	在动漫设计专业工笔画课程里，目标是引导学生领略工笔画这一传统艺术形式的独特魅力，深度理解其艺术价值与文化内涵，为动漫设计注入深厚文化底蕴。课程将教授学生工笔画基础技法，如白描线条的勾勒，使线条富有表现力与韵律感，精准塑造物象形态；传授色彩渲染技巧，包括分染、罩染等，实现色彩的细腻过渡与丰富层次鼓励学生将工笔画元素，如独特的构图、精美的线条图案，巧妙融入动漫角色、场景设计，创新设计思路，形成别具一格的艺术风格，为未来的动漫设计创作奠定坚实基础。	（1）了解工笔画的基本概念，熟悉工笔画主要表现形式和技法，会对客观事物进行归纳和表现；（2）掌握工笔绘画的流程和线描绘画方法，能运用各类线条进行花鸟、山水、人物的表现；（3）掌握工笔画设色的基本技法，能合理运用颜色表现画面，展现艺术表现力。

（三）专业拓展课程

1. 专业限定选修课程

专业拓展课程的设置应对接数字内容服务行业前沿，促进学生全面发展，培养学生综合能力，包括摄影摄像、陶艺、版画、纤维艺术，具体内容见表 18。

表 18 专业限定选修课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
		让学生系统掌握摄影摄像基础理论与实操技能。学生将认识各类摄影摄像器材，熟悉其性能与操作，学会根据不同场景与创作需求，精准设置参数。课程会引导学生把握构图、光影运用技巧，通过合理构图突出	（1）掌握相机的基本操作，熟悉不同拍摄场景的参数设置和光线运用方法； （2）掌握基本的构图原则和色彩搭配技巧；（3）能够进行人物、风景、商

1	摄影 摄像	主体、营造氛围，巧妙利用光影塑造立体感与层次感，提升作品视觉效果。同时，让学生掌握不同题材拍摄方法，如人物、风景、产品等，培养对拍摄对象的敏锐观察力与表现力。还会教授视频拍摄中的运镜手法，如推、拉、摇、移等，使画面更具动感与连贯性。通过课程学习，学生能将摄影摄像技巧运用到动漫素材收集、分镜脚本创作等方面，为动漫设计积累丰富素材，助力创作出更具创意与质感的动漫作品。	业等不同主题的摄影摄像创作和后期处理；（4）能够在影视拍摄、动漫创作中灵活运用摄影摄像知识和技能； （5）具备运用摄影摄像辅助动漫角色设计、场景搭建、故事板绘制的能力，为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
2	陶艺	培养学生在陶艺领域创新思维，并将其与动漫设计相融合。学生将在课程中学习陶艺制作的基础流程，从揉泥、捏塑到盘筑、拉坯等技法，逐步掌握将泥土塑造成型的能力。同时，了解陶艺烧制过程及不同窑温、釉料对作品的影响，为作品呈现丰富色彩与质感奠定基础。通过对经典陶艺作品的赏析，提升学生的审美能力，使其能敏锐捕捉陶艺作品中的造型、色彩与文化内涵。引导学生将动漫元素融入陶艺创作，以动漫角色、场景为灵感，增强学生的创意实践能力，为未来动漫设计提供更丰富的表现形式与创作思路，让学生在创作中提升专业素养与综合竞争力。	（1）熟悉陶艺制作的必备工具和原材料，了解各类陶艺技法（如拉坯、捏塑、彩绘等）的特点和操作流程；（2）掌握基础的陶艺造型和装饰手法；（3）能够开展简易的主题性陶艺创作和烧制；（4）能够在陶艺创作里巧妙运用陶艺元素和表达风格；（5）拥有借助陶艺助力室内装饰、文化活动的的能力，为后续的实践工作做好铺垫。
3	版画	提升学生多元艺术素养与创作能力，构建版画与动漫设计的桥梁。课程将引领学生熟悉木刻、铜版、丝网版等常见版画类型，掌握各类制版、印刷技法，如木刻刀法运用、铜版腐蚀处理，使学生能熟练将创意转化为具体版画作品。通过赏析经典版画作品，培养学生对线条、色彩、构图的敏锐感知，提升审美鉴赏力，为动漫设计积累艺术养分。引导学生将动漫独特的角色设定、叙事风格融入版画创作，把版画艺术的独特质感与表现手法引入设计，实现二者创新融合。鼓励学生在实践中探索个人风格，为未来动漫设计工作提供新视角与思路，助力其成长为复合型动漫设计人才。	（1）掌握版画制作的基本工具和材料，熟悉不同版种（如木刻、铜版、石版等）的特性和制作流程；（2）掌握基本的版画构图和造型方法；（3）能够进行简单的主题性版画创作和印制；（4）具备运用版画辅助插画设计、书籍装帧、艺术展览的能力，为后期毕业设计、岗位实习奠定基础。

4	纤维艺术	让学生深入了解纤维艺术的材料特性，如各类天然纤维、人造纤维的质地与色彩，掌握编织、刺绣、缠绕等纤维艺术制作技法，为创作奠定基础。通过赏析不同风格的纤维艺术作品，培养学生对艺术形式美的感知与鉴赏能力，提升审美素养。引导学生将纤维艺术中独特的纹理、质感、空间表现等元素巧妙融入动漫设计，如动漫角色的服饰、场景的软装布置等，为动漫作品增添独特的艺术魅力。鼓励学生以纤维艺术为灵感源泉，拓展动漫设计的表现形式，探索纤维材质与数字技术结合的新路径，使其在未来动漫设计中能创作出更具特色与艺术价值的作品。	(1)掌握纤维艺术的基本材料和工具，熟悉各类纤维材料（如棉、麻、丝、毛等）的特性和处理方法；(2)掌握基本的纤维艺术技法，如编织、刺绣、印染、缠绕等；(3)能够进行小型纤维艺术作品的设计与制作；(4)具备运用纤维艺术辅助室内装饰、服装设计、公共艺术的能力，为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
---	------	---	---

2. 专业任意选修课程

为拓宽学生专业视野、满足个性化发展需求，完善知识技能体系并适配动漫行业多元岗位要求，专业任意选修课程开设装饰画、标志设计、插画设计、Pop 字体设计、灯光渲染材质（MAYA）、PBR 全流程制作、原画设计、动画短片制作、水彩，具体内容分别见表 19。

表 19 专业任意选修课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	装饰画	深入理解装饰画的概念、起源与发展脉络，熟知不同风格装饰画的特点。掌握装饰画的构图法则、色彩搭配原理以及造型表现手法，像对称均衡构图、色彩对比调和运用等，提升绘画基础技能。通过对经典装饰画作品的分析，培养学生的审美感知与鉴赏能力，能敏锐捕捉作品中的美与创意。课程还着重引导学生将装饰画元素，如几何图案、抽象造型、夸张色彩等，灵活运用至动漫角色设计、场景绘制以及分镜脚本中，为动漫作品增添独特的装饰美感与艺术氛围。激发学生创新思维，为在动漫领域发展筑牢基础。	(1)了解装饰画的历史、风格和特点，掌握装饰画的构图原则和色彩运用；(2)学习不同装饰画的绘制技巧，如线条、形状、纹理和图案等；(3)掌握装饰画的材料选择和使用方法，能够根据不同需求选择合适的材料进行创作；(4)培养学生独立思考和创新能力，鼓励学生尝试不同的创作风格技巧。
2	标志	课程使学生理解标志设计概念、原则与重要性，认识其	(1)掌握标志设计的基本工具和软件，

	设计	在品牌塑造中的关键作用。通过学习不同风格标志案例，像简约现代、复古传统等，培养学生审美能力与对设计趋势的敏锐洞察力。学生将熟练运用图形、文字、色彩等设计元素，掌握标志创意构思方法，如从动漫角色特征、主题理念出发，进行创意发散。同时，学会运用专业设计软件，精确绘制标志，实现从创意到可视化的转变。课程还注重培养学生解决实际问题的能力，能针对动漫项目需求，设计出兼具识别性、独特性与文化内涵的标志，助力动漫作品树立鲜明品牌形象，为未来从事动漫品牌推广与设计工作奠定坚实基础。	熟悉不同类型标志（如企业标志、品牌标志、活动标志等）的特点和设计流程； （2）掌握基本的标志构图和造型原则； （3）能够进行简单的主题性标志创作和提案；（4）能够在设计实践中灵活运用标志设计语言和表现形式；（5）具备运用标志设计辅助品牌推广、包装设计、广告宣传的能力，为后期岗位实习奠定基础。
3	插画设计	引导学生深入理解插画概念、风格及在动漫产业中的应用，像写实风、Q 版风等不同风格在动漫角色、场景中的表现。学生将掌握插画设计流程，从创意构思、草图绘制到色彩搭配、细节完善。通过学习不同绘画技巧，如手绘、数位板绘画等，熟练运用各类绘画工具和软件，实现创意的精准呈现。	（1）掌握不同插画风格的绘画技巧和表现方法，包括线条的运用、颜色的运用、光影的处理等；（2）学生能够准确地使用不同传统和数字绘画工具和软件进行插画创作。
4	Pop 字体设计	致力于让学生掌握 Pop 字体设计的核心技能，为动漫作品增添独特魅力。通过课程学习，学生能够深入理解 Pop 字体的起源、发展及风格特点，知晓其在动漫场景、角色对话、宣传海报等方面的重要应用。课程引导学生熟练运用创意构思方法，将动漫主题、角色性格等元素融入 Pop 字体设计，创造出富有个性与创意的字体形态。同时，学生将熟练掌握手绘及借助软件工具进行 Pop 字体设计的技巧，使其符合动漫整体风格与视觉需求。培养学生对市场趋势的洞察力，使设计出的 Pop 字体既契合动漫受众审美，又具备商业推广价值，为学生在动漫设计领域从事相关工作奠定坚实基础，助力其创作出具有高辨识度与吸引力动漫作品。	（1）掌握 Pop 字体设计的基本工具和素材，熟悉不同风格的 Pop 字体（如卡通风格、手写风格、立体风格等）的特点和创作流程；（2）掌握基本的 Pop 字体构图和造型规律；（3）能够进行简单的主题性 Pop 字体创作和呈现； （4）能够在设计中灵活运用 Pop 字体语言和表现形式；（5）具备运用 Pop 字体辅助海报设计、包装设计、广告创意的能力，为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
		让学生熟练掌握 MAYA 软件中灯光、渲染及材质相关技术，提升其动漫作品的视觉表现力。学生通过学习，能	（1）掌握 MAYA 中灯光渲染材质的基本工具和功能，熟悉不同类型灯光（如

5	灯光渲染材质 (MAYA)	深入理解 MAYA 灯光系统原理,根据不同动漫场景氛围与风格需求,精准设置灯光类型、强度、颜色及阴影效果,营造出逼真的光影环境。同时,熟练掌握各类材质属性,学会调配与塑造如金属、布料、皮肤等不同质感材质,使动漫角色与场景更具真实感。学生还将精通渲染设置流程,根据项目需求选择合适渲染器,优化渲染参数,以高效输出高品质图像。通过本课程,学生将具备运用 MAYA 灯光渲染材质技术,为动漫作品赋予独特艺术风格与商业价值的能力,为未来从事动漫设计工作打下坚实基础。	点光源、平行光、聚光灯等)的属性和设置方法;(2)掌握基本的材质编辑和纹理映射技巧;(3)能够进行简单场景的灯光布置和材质渲染;(4)能够在复杂模型和动画项目中灵活运用灯光渲染材质技术;(5)具备运用灯光渲染材质提升动画作品视觉效果,为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
6	PBR 全流程制作	致力于让学生系统掌握基于物理的渲染(PBR)技术在动漫制作中的全流程应用。通过课程学习,学生将深入理解 PBR 原理,明白如何利用其实现逼真的光照与材质效果。在材质创建环节,学生能熟练运用各类软件工具,依据不同动漫场景与角色需求,精准制作具有真实物理属性的 PBR 材质,如粗糙的岩石、光滑的金属等。在模型处理阶段,学会优化模型结构,确保其适配 PBR 流程。在渲染过程中,学生掌握渲染器设置与参数调整,准确模拟现实世界光照,营造出层次丰富、质感细腻的光影氛围,使动漫场景和角色更加生动真实。课程旨在培养学生运用 PBR 全流程技术,为其在动漫设计领域的职业发展筑牢根基。	(1)掌握 PBR 全流程制作的基本工具和软件,熟悉不同类型(如金属材质、布料材质、木材材质等)的特性和制作流程;(2)掌握基本的 PBR 构图和造型原则;(3)能够进行简单的主题性 PBR 作品创作和渲染;(4)能够在数字创作中灵活运用 PBR 语言和表现技巧;(5)具备运用 PBR 辅助游戏场景设计、影视特效、虚拟现实的能力,为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
7	原画设计	旨在全方位培育学生的原画设计能力,助力其在动漫领域站稳脚跟。课程引领学生熟练掌握绘画基础技能,从线条勾勒、色彩搭配到构图布局,都能精准把控,为创作奠定坚实基础。通过深入学习动漫角色与场景设计,学生能够塑造出性格鲜明、形象各异的角色,构建富有想象力与故事性的场景,赋予作品独特魅力。	(1)掌握原画设计的相关形式法则和基本设计规律;(2)了解游戏原画的基本知识,及原画设计的基本规律和创作特点;(3)培养学生的观察、感受、想象、创造性思维及艺术表达、表现能力。
		让学生熟练掌握丙烯画技巧,为动漫创作注入独特艺术表现力。学生通过学习,要熟知丙烯颜料特性,包括干	(1)熟练运用动画短片制作的必备工具和技术,明晰不同类型(如科幻、童

8	动画短片制作	燥速度、色彩混合效果等，从而自如运用其进行各类主题创作。掌握多种绘画技法，像平涂、厚涂、晕染等，能依据动漫风格需求，精准实现画面呈现。通过临摹与写生练习，提升造型能力，精准描绘物体形态与结构。更重要的是，引导学生将丙烯画独特质感与动漫设计元素融合，无论是角色设计、场景绘制，都能凭借丙烯画特点，增添作品艺术感染力与视觉冲击力。课程注重培养学生对色彩的敏锐感知与搭配能力，使其能运用丙烯色彩营造氛围、传达情感，为未来动漫创作积累丰富艺术表达手段。	话、教育等）动画短片的特质和制作要点；（2）掌握关键的动画剧情构思和节奏把控方法；（3）能够开展基础的原创动画短片创作和输出；（4）能够在动画实践中有效运用色彩搭配和光影效果等表现手法；（5）具备利用动画短片助力品牌推广、文化传播、艺术交流的能力，为将来的毕业创作、专业实习做好准备。
9	水彩	致力于让学生全面掌握动画短片创作的全流程技能。通过课程学习，学生将深入理解动画原理，熟练运用各类动画制作软件，从剧本构思、角色场景设计，到分镜头脚本绘制，都能精心规划，构建出富有创意与逻辑的故事架构。在实际制作环节，学生能够精准把控动画的节奏与运动规律，生动表现角色的神态动作，巧妙运用色彩、光影营造氛围。最终，学生能独立创作出具有个人风格、主题鲜明的动画短片，深入理解市场需求，为未来从事动画职业积累经验。	（1）掌握正确的色彩观察方法和色彩感知能力；（2）掌握水彩画的基本特点，干画法、湿画法、干湿结合等基本表现技法；（3）掌握水彩画的作画方法、步骤，进一步提高学生的实践能力和水彩画的造型和表现能力，提高学生审美意识，增强审美情趣和激发学生的绘画热情。

3. 技能实训课程

技能实训课程的设置结合本专业主要岗位群实际需求和职业类证书考试要求，对接真实职业场景或工作情境，在实践中提升学生专业技能、职业能力和劳动品质。包括 Photoshop 实训、Illustrator、影视合成实训、数字绘画实训、毕业设计，具体内容与要求见表 20。

表 20 技能实训教学课程主要教学内容与要求

序号	公共必修课程	课程目标	主要内容和教学要求
1	Photoshop	旨在让学生全面掌握这款软件在动漫设计领域的核心应用。学生通过学习，能熟练运用 Photoshop 的各类工具与功能，从图像基础编辑如裁剪、调色、修复，到高级的图层蒙版、路径形状运用，都能游刃有余。学会运用软件绘制精致的动漫角色、生动的场景，精准把握色彩搭配与光影效果，为动漫作品奠定视觉基础。同时，使文字与画面完美融合。课程注重培养学生的创意构思能力，让学生能够根据动漫主题需求，运用软件实现创意表达，制作出符合动漫设计风格、高质量的平面作品，为动漫创作与设计工作筑牢基础。	（1）掌握 PS 软件的基本操作，熟悉图像调整、图形图像绘制的方法；（2）掌握基本的平面设计；（3）能够进行施工彩色图纸的深入绘制和效果图后期图像调整；（4）能够在动画、视频等方面有所拓展；（5）具备运用 PS 辅助室内设计、建筑设计、效果图表现的能力，为后期的毕业设计、岗位实习奠定基础。
2	Illustrator	通过课程学习，学生要扎实掌握 Illustrator 的基础操作，如工具使用、图形绘制与编辑，能精准绘制各类规则与不规则图形。深入理解矢量图形概念可无限缩放且不失真的动漫元素。熟练掌握色彩理论与配色技巧，为动漫角色与场景搭配协调且具视觉冲击力的色彩。培养学生运用 Illustrator 进行创意构思与表达的能力，使学生能将个人创意转化为独特的动漫作品，满足动漫设计各环节对矢量图形创作的需求，为投身动漫设计行业打下坚实基础。	（1）理解 Illustrator 的界面和基本操作方法；（2）掌握使用 Illustrator 创建和编辑矢量图形的技巧；（3）熟悉 Illustrator 中常用的绘图工具和特性；（4）学会使用 Illustrator 进行图形设计和排版；（5）能够输出和导出各种常见格式的图像文件。
3	影视合成	让学生全面掌握影视合成核心技能，以满足动漫行业对合成人才的需求。课程引导学生熟悉主流影视合成软件，掌握软件操作及各类工具使用，像关键帧设置、蒙版运用等。学生要理解影视合成原理，包括图层关系、色彩校正和抠像技术等，通过理论与实践结合，能将不同素材自然融合。学生需具备处理影视特效合成能力，如模拟烟雾、爆炸等效果，为动漫作品增添视觉冲击力。	（1）了解数字音视频技术基础知识、剪辑原理；了解非线性编辑、后期合成的工作原理、工作流程；（2）掌握 nuke 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；（3）掌握 nuke 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧；

4	数字绘画	旨在让学生掌握数字绘画核心技能，为动漫创作筑牢根基。课程会引导学生熟悉各类数字绘画软件，如 PS、SAI 等，掌握软件基础操作与工具运用，像画笔设置、选区调整等。使学生理解数字绘画原理，包括分辨率、色彩模式等概念，以创作出符合专业标准的作品。培养学生扎实的绘画基本功，从线条勾勒、形状塑造到光影与色彩表现，能够精准刻画动漫角色与场景，展现独特风格。通过临摹与原创练习，锻炼学生对不同绘画风格的把握能力，激发创意，将个人想法转化为精彩的数字绘画作品。最终让学生具备将数字绘画技能融入动漫设计全流程的能力，能够独立完成从草图构思到精细绘制动漫作品创作。	（1）了解数字绘画软件的基知识，清楚数字绘画在造型艺术中的重要作用；（2）掌握数字绘画画笔的使用；（3）掌握数字绘画色彩的使用；（4）掌握数字绘画滤镜的使用；（5）掌握数字绘画软件绘画表现技法(国画表现技法、西方表现技法、现代数码艺术表现技法、CG 艺术表现技法、照片级写实效果表现技法的运用。
5	毕业设计	学生需基于所学专业知识，确定富有创意与可行性的动漫设计主题，涵盖角色、场景、故事等核心元素。通过深入调研分析，明确作品定位与受众需求。在设计过程中，熟练运用各类动漫设计软件，精心雕琢角色形象、构建场景氛围，创作出逻辑连贯、情节吸引人的动漫故事。同时，严格把控作品的艺术风格，确保色彩搭配、构图布局符合美学原则，展现独特创意。完成从前期策划到最终成品的完整流程，学会音视频剪辑合成，提升作品视听效果。此外，学生要以专业、清晰的方式展示毕业设计成果，锻炼沟通表达能力。通过该课程，学生将成长为具备独立创作能力与职业素养动漫设计人才。	（1）掌握美工、二维动画、三维动画、视频短片制作等专业知识和技术技能；（2）掌握插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑工作、多媒体设计与制作的流程与方法；（3）能根据既定要求，合理确定毕业设计的题目，有目的地收集与毕业设计相关的资料，并在学校毕业设计指导老师的指导下，完成毕业设计和答辩。

（四）岗位实习

动漫专业分阶段设置实践实习教学环节：中专段实习安排在第三学年第六学期，为期八周，计 30 学分，岗位适配动漫专业基础技能应用需求，侧重行业认知与基础实操能力锤炼；大专段毕业实习设于第五学年最后一学期，为整学期校外实习，计 30 学分，岗位对标动漫行业核心职业岗位要求，聚焦专业综合技能与职场岗位胜任力培养。

（五）岗课赛证创融通

动漫专业的创新创业实践活动由技能大赛、创新创业活动、职业资格证书考取等构成，共 10 学分。学生根据自身发展和创新创业实践需要，积极参加创新创业活动，获得相应学分，具

体如表 21 所示。

适合动漫专业学生考取的职业资格证、职业等级证书和 1+X 职业证书核心考核点，以及涉及相关课程如表 22 所示。

表 21 创新创业实践活动安排一览表

教学模块			课程/项目 性质	课程/项目 名称	学分	子项目名称	子项目 学分	开设 学期	备注
第二课堂	实践活动	技能大赛类	任选	专业技能类大赛 (可任选参加)	最高 2 分	世界技能大赛	2	贯彻人才培养全过程	各类比赛需要获得三等奖以上才能获得相应学分
						山东省职业院校技能大赛	2		
						其他行业组织专业比赛	1		
				非专业技能类大赛	最高 2 分	其他非专业类比赛	2		
		创新创业	任选	小微企业实践	1 分	小微企业实践	1		
		职业证书	任选	职业资格证书	最高 2 分	动画绘制员 数字媒体艺术设计员	2		
						影视后期特效合成师 NCAD 动画设计师	2		
				职业等级证书	最高 2 分				
				1+X 证书	1 分	数字影视特效制作 数字艺术创作	1		

表 22 职业证书、岗位能力与对应课程适配表

证书名称	核心岗位能力	涉及课程
动画绘制员 (职业资格证)	动画造型绘制、运动规律表现、分镜绘制、原画创作等基础与实操能力。	素描、速写、设计素描、色彩、原画设计、动画运动规律、动画分镜头设计、数字绘画、PS、SAI、插画设计
数字媒体艺术设计员 (职业资格证)	数字艺术设计思维、视觉设计实操、数字绘画与平面设计融合应用能力。	图案设计、平面构成、色彩构成、立体构成、图形创意、标志设计、Pop 字体设计、PS、Illustrator、数字绘画、插画设计、摄影摄像
影视后期特效合成师 (职业技能等级证)	影视剪辑、特效制作、画面合成、音视频处理等影视后期全	摄影摄像、视频剪辑 (Premiere)、影视后期制作 (AE)、影视合成 (Nuke)、灯光渲染材质 (MAYA)、数字绘画

书)	流程实操能力。	
NCAD 动画设计师 (职业技能等级证书)	二维/三维动画设计、模型制作、渲染合成、动画短片创作等综合动画设计能力。	素描、速写、原画设计、动画运动规律、剧本创作、动画分镜头设计、模型制作(MAYA)、灯光渲染材质(MAYA)、PBR 全流程制作、三维动画、数字绘画、PS、动画短片制作、定格动画
数字影视特效制作 (1+X 证书)	数字影视拍摄、剪辑、特效制作、渲染输出、影视项目实操等数字影视全流程能力。	摄影摄像、视频剪辑(Premiere)、影视后期制作(AE)、影视合成(Nuke)、灯光渲染材质(MAYA)、PBR 全流程制作、三维动画、数字绘画、动画短片制作
数字艺术创作 (1+X 证书)	数字绘画、创意设计、数字艺术作品创作、多软件融合创作等数字艺术综合能力。	素描、速写、色彩、水彩、丙烯画、工笔画、平面构成、色彩构成、立体构成、图形创意、数字绘画、PS、Illustrator、SAI、插画设计、标志设计、陶艺、摄影摄像、动画短片制作

十、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

专业教学团队学生数与本专业专任教师数比例不高于 18:1，具有研究生学位教师占专任教师总数比例不低于 15%。双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍职称、年龄结构合理。专业带头人具有高级职称，兼职教师应主要来自于行业企业。

专业教学团队要求：

(1) 有双专业带头人，其中 1 人为来自企业的工程技术人员或专家；

(2) 每门课程都有讲师及以上职称的教师担任课程负责人；

(3) 专业教师的数量和结构能满足专业办学规模，其中，实践教学中来自企业一线的兼职教师应占专业教师总数的 50%；

(4) 双师型教师占专业课教师的比例一般应不低于 60%；

(5) 聘请既有一定理论水平又有丰富实践经验的企业一线技术人员担任兼职教师、特聘教授等，建立一支稳定的具有执教能力的兼职教师队伍。建议专兼比达到 1:1，以改善师资队伍的知识结构和人员结构。聘请兼职教师承担本专业中实践性强的专业课程，建议承担学时比例达 50%。

“双师”结构的专业教学团队组成。主要由学校专任教师和来自行业、企业的兼职教师组成，以专业建设作为开展校企合作的工作平台，设计、开发和实施专业人才培养方案，团队规模适度并定期对专业教师进行专业培训和下企业实践锻炼。

2. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外动漫与游戏制作行业、专业发展能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本专业领域有一定的影响力。善于整合与利用社会资源，通过有效的团队管理，形成强大的团队凝聚力和创造力；能及时跟踪产业发展趋势和行业动态，准确把握专业建设与教学改革方向，保持专业建设的领先水平；能结合校企实际、针对专业发展方向，制订切实可行的团队建设规划和教师职业生涯规划，实现团队的可持续发展。

3. 专任教师

具有中职教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力具有较强

的信息化教学能力,能够开展课程教学改革和科学研究;每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

(1)具有本专业或相关专业大学本科及以上学历;

(2)具有良好的思想品德修养,遵守教师职业道德,为人师表,热爱关心学生;

(3)具备本专业教学需要的扎实的专业知识和专业实践技能,并能在教学过程中灵活运用,能承担专业基础课或专业核心课程中2门以上课程的教学,能主持应用技术项目的开发;

(4)热爱教育事业,具有良好的师德风范,掌握教育科学,熟悉教育规律具有课程开发和教学组织设计能力、教学研究能力;

(5)熟悉所任教专业与对应的产业、行业、企业、职业(岗位)、就业的相互依联程度,熟悉本行业的技术生产情况及发展趋势,能及时将企业各项新技术新产品、新方法和企业管理新理念补充进课程。长期与3个以上大中型企业保持密切联系。近3年中应有不少于六个月的企业一线实践经历(工作不足3年的教师可适当放宽要求)。

4. 兼职教师

主要从动漫、游戏、影视等相关行业企业聘任,具备良好的思想政治素质职业道德和工匠精神,具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,具有中级及以上相关专业职称,能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

在实施工学结合人才培养过程中,团队成为校企合作的纽带,将学校教学管理覆盖学生培养的全过程,保障学生半年岗位实习的效果;通过学校文化与企业文化的融合、教学与生产劳动及社会实践的结合,实现高技能人才的校企共育;专业毕业生职业素养好,技能水平高,用人单位欢迎,社会认可度高。

通过校企双方的人事分配和管理制度,保障行业企业兼职教师的来源、数量和质量以及学校专任教师企业实践的经常化和有效性;依托团队人力资源和技术优势,开展职业培训、技能鉴定、技术服务等社会服务,具有良好的社会声誉。

表 23 动漫专业师资要求

序号	综合能力结构	专任教师		兼职教师	
		数量	基本要求	数量	基本要求
1	插画漫画设计	2-4	具有扎实的美术功底、熟练掌握插画漫画设计的常用工具,能独立完成商业插画漫画作品的设计制作,	2	具有丰富的插画漫画设计工作经验,有一定的教学经验。

			有丰富的教学经验。		
2	原画设计	2-4	具有原画设计的能力与经验，有丰富的教学经验。	3	具有丰富的原画师、手绘师的从业经验，熟悉原画创作的流程 and 标准，有一定的教学经验。
3	三维动画设计	2-4	熟练使用三维动画制作软件，独立完成三维动画的设计与制作，有丰富的教学经验。	5	具有丰富的三维动画作品的设计制作经验，有一定的教学经验。
4	特效技术	2-4	具有视频作品制作经验，熟练使用相关软件独立完成视频作品的设计制作，有丰富的教学经验。	5	具有丰富的影视作品策划制作经验，具有项目开发能力，熟悉影视作品的制作流程，有教学经验。

表 24 动漫专业师资配备表

序号	姓名	学历	职称	专长	工作单位	职务	备注
1	刘 涛	大学本科	高级讲师	绘画基础	烟台经济学校	主任	技师
2	王 越	硕士研究生	高级讲师	原画设计	烟台经济学校	副主任	
3	常梅莲	硕士研究生	讲师	漫画创作	烟台经济学校	专业教师	高级工
4	张淋杰	大学本科	高级讲师	素描速写	烟台经济学校	专业教师	技师
5	曹小明	大学本科	高级讲师	二维动画	烟台经济学校	专业教师	技师
6	刘卫君	硕士研究生	讲师	三维建模	烟台经济学校	专业教师	高级工
7	杨 爽	大学本科	讲师	动漫造型	烟台经济学校	专业教师	中级工
8	唐雅婧	硕士研究生	助理讲师	动画分镜	烟台经济学校	专业教师	中级工
9	刘 晶	大学本科	讲师	影视特效	烟台经济学校	专业教师	高级工
10	窦文秀	硕士研究生	讲师	三维动画	烟台经济学校	专业教师	高级工
11	孙梦晴	硕士研究生	助理讲师	影视包装	烟台经济学校	专业教师	
12	吴 明	大学本科		UI 设计	时光坐标数字影像公司	兼职教师	
13	于 刚	大学本科		定格动画	时光坐标数字影像公司	兼职教师	

(二) 教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入或 Wi-Fi 环境,并实施网络安全防护措施;安装应急照明装置并保持良好状态,符合紧急疏散要求,标志明显,保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室

校内实训基地按照生产性实训基地的建设模式进行建设。建设具有企业气氛的学做一体化实训室,基地除了作为学习领域课程教学实施的硬件支撑外,还成为技能培训与鉴定,双师素质教师培养基地,技术服务基地和教师从事科研工作的基地,即将校内实训基地建设成为集“生产、教学、科研、培训、服务”五位一体的生产性实训基地。在基地的管理和运行模式上,按照企业生产模式组织和实施一切实训活动,把企业引入学校,将企业真实的职业素质、质量要求和安全生产融入到实训基地的建设中。目前拥有苹果工作室、绘画、无纸化动画、视听、动画制作、影视非线性编辑和艺术设计创作等专业实训室 7 个,摄影棚一个,VR 实训室一个。此外,正在拟建设虚拟演播室,计划拓展规划一个数字媒体作品展示报告厅。

表 25 校内技能实训室实训设备配备标准

序号	实训室名称	承担教学任务	实训设备			
			名称	单位	数量	单价(元)
1	实践课程机房	影视后期制作 AE、视频编辑 PR、MAYA、3dMAX、NUKE、动画片制作、数字绘画、数据库、程序为设计、网页制作、动画制作	多媒体 PC 电脑	台	350	7000
			交换机	台	6	8000
			空调设备	台	7	5000
			学生桌椅	套	175	120
			投影仪	套	7	4000
2	工业产品设计	1. 3D 打印机操作	3D 打印机 (Wiiiboxcompany2)	台	1	46000
		2. 衍生式设计	铣床	台	1	138000

	实训室	3. 工业产品设计	3D 打印机（F200）	台	10	12800
			3D 打印机 (F3CL-PRO)	台	4	45000
			学生桌椅	套	40	120
			空调	台	1	5000
3	影视后期实训室	1. 影视剪辑 PR 2. 影视后期制作 AE 3. 视频合成 NUKE	高清摄像机	台	1	20000
			幕布	台	1	3000
			音响系统	套	1	2000
			多媒体 PC 电脑	台	40	7000
			学生桌椅	套	40	120
			空调	台	1	5000
4	虚拟现实实训室	1. 三维建模 2. 虚拟场景搭建与交互制作 3. 数字绘画	VR 头显	台	4	6700
			VR 眼镜	副	40	300
			虚拟现实内容制作软件	套	1	143300
			立体投影设备（环幕）	套	1	200000
			VR 交互手柄	部	2	500
			空调	台	1	5000
5	陶艺实训室	1. 陶艺设计 2. 陶艺制作 3. 营销推广	梭式窑	台	1	56000
			练泥机	台	1	25000
			压泥板机	台	1	11950
			液压挤泥条机	台	1	35260
			工作台	台	1	500
6	摄影实训室	1. 人像摄影 2. 风景摄影 3. 器材操作维修 4. 动画定格摄影	适马镜头	台	6	7500
			佳能镜头	台	6	4000
			单反数码相机机身	台	6	7350
			数码相机	台	8	3000

7	学生画室	1. 基础绘画技巧训练	大画板	件	100	500
		2. 造型基础训练	画架	件	100	50000
		3. 美术设计与制作	学生凳子	个	30	30
		4. 各中绘画媒介运用训练	空调	台	1	5000

3. 校外实训基地

以“校企合作、优势互补、携手共赢、促进发展”为宗旨，我校与国内领先的影视后期制作企业时光坐标影视后期有限公司紧密携手，合力培养“规范、会创意、精技能、能协作、求品质”的高素质技术技能动画人才。时光坐标影视后期有限公司作为行业龙头，凭借其卓越的技术实力、丰富的项目经验和先进的制作理念，为学生提供最前沿的学习资源和实践平台。学校积极寻求与时光坐标等优质企业的深层次、紧密型合作，建立与本专业规模相适应的、稳定的校外实训基地，并制定相应的各项管理制度，充分满足本专业所有学生的综合实践能力及半年以上岗位学习的需要。通过校企深度合作，发挥企业在人才培养中的重要作用，由时光坐标等企业提供场地、设备、项目、技术指导人员，企业技术人员和校内教师共同组织和带领学生完成真实项目设计、施工、调试与维护，使学生真正进入企业项目实战，形成校企共建共管的格局，助力学生在动画行业中脱颖而出，推动行业创新发展。

表 26 校外实训基地

序号	企业名单	主要实训、实习项目	管理模式
1	时光坐标数字影像技术有限公司	影视后期制作、特效、合成岗位实习	校企联合管理
2	济南新视觉数码有限公司	三维动画制作、影视特效岗位实习	校企联合管理
3	青岛东唐影视有限公司	影视场景、道具制作等实训	校企联合管理
4	烟台唐诚影像有限公司	摄影摄像及后期合成实训及岗位实习	校企联合管理
5	烟台星海影视动画公司	影视后期制作岗位实习	校企联合管理
6	烟台动漫基地	二维、三维动画制作岗位实习	校企联合管理
7	北京若森数字科技有限公司	三维动画制作岗位实习	校企联合管理
8	烟台星天地动漫	动画设计岗位实习	校企联合管理
9	烟台盛世魔方	二维、三维动画制作岗位实习	校企联合管理

10	烟台屹林动漫	学生数二维动画中期制作岗位实习	校企联合管理
----	--------	-----------------	--------

4. 支持信息化教学方面

利用超星泛雅、中国大学慕课、国家教学资源库等大数据云平台，紧跟数字动画技术发展前沿，建设本专业在线学习系统。在线学习系统将课程标准、典型案例、微课、项目案例资源库、题库等数字化教学资源有机呈现，并实时更新。具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；教师能够开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

(三) 教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。学校建立由专业教师、行企业专家 and 教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，按照规范程序，严格选用国家和地方规划教材。同时，学校可适当开发针对性强的校本教学资源。教材选用应对接动漫制作产业发展趋势和市场需求，选用充分反映产业最发展的高职高专规划教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，课程内容对接职业标准和 1+X 认证标准。建议校企合作共同开发活页式、工作手册式新形态教材。

3. 数字化资源建设

(1) 结合专业需要，开发和配备一批优质音视频素材、教学课件、数字化教学资源库、网络课程等专业教学资源库，有效开展多种形式的信息化教学活动，激发学生学习兴趣，提高学习效果。如智慧职教 (<https://www.icve.com.cn/>)、学校网站，专业公司学习网站，行业协会网站等，充分发挥现代信息技术优势，利用软件和多媒体课件，构建专业知识信息交流平台，实现教学资源和成果共享。

(2) 根据课程目标、学生实际及课程的理论性、专业性和科学性等特点，建设专业教学所需要的数字化教学资源。包括：电子教案、电子课件、教学动画、演示文稿、音视频、云班课、学习网站等。希沃平板、智慧教室、教师工作平台，习题试题库等。

目前，动漫制作技术专业正在建设省级课程资源库。资源建设是专业教学资源库建设的核心任务，资源应用是更好地实施人才培养的重要手段，建议重点建设专业、课程、企业、培训、实训、测试、素材、职业信息等资源，如表所示。

表 27 动漫专业教学资源库资源建设

序号	资源名称	资源建设内容
1	专业资源	专业就业岗位、职业岗位能力、人才培养方案、人才培养模式、实验实训基地等资源。
2	课程资源	专业课程的全部课程资源，主要包括课程标准、整体设计、单元教学设计、教学录像、考核方案、案例库、教学课件、习题库、试题库等资源。其他专业课程的部分课程资源，主要包括课程标准、整体设计、单元教学设计、考核方案、教学课件、习题库、试题库等资源。
3	实训资源	基于学院的支持和数字媒体实训中心的建立，建设 2 门以上的综合实训资源，主要包括项目库、实训规范、实训指导书、实训任务单、实训考核方案等资源。
4	企业资源	基于校企合作，根据企业的实际应用，建设典型案例库、不同行业典型项目介绍、项目制作经验库、新技术发展动态等资源。
5	素材资源	建设适用于自主学习和应用开发素材资源，包括图形图像、音频、视频、动画等资源。
6	职业信息资源	建设包括资格证书类型、考核标准、企业信息、人才需求信息、岗位需求报告、学习者学习档案、职业生涯规划、就业指导、就业培训等职业信息资源。
7	培训资源	建设在线培训资源，包括师资培训、学生技能竞赛、项目开发与管理、前沿技术培训等资源。

为满足人才培养过程中，各类用户多样化学习、便利快捷访问资源的需求，建立教学资源库与用户之间沟通的桥梁，对丰富的教学资源进行有效地组织、整合与呈现，建成学习平台、测评平台、实训平台、培训平台、交流平台、远程教育平台等资源整合平台。具体功能描述如表所示。

表 28 专业教学资源库平台建设

序号	平台名称	平台功能描述
1	学习平台	满足用户基础知识学习需求，设计学习架构图，呈现系统化、个性化的学习路径，达到相关岗位的理论 and 技能需求。
2	测评平台	满足用户进行技能测评需求，实现教师、企业入职人员技能测评，给出测评分析结果。

3	实训平台	满足用户项目实训需求, 提供虚拟项目、企业综合项目、虚拟实训, 促进用户知识的理解和技能的运用。
4	培训平台	满足用户培训需求, 整合企业与培训机构资源, 为用户提供专业基础知识、最新前沿技术和企业项目培训。
5	交流平台	满足用户在线交流需求, 提供全方位的交流环境, 实现技术在线、咨询在线、答疑在线、技术共享。
6	远程教育平台	满足用户终身学习的需求, 为用户提供自主、交互的远程学习平台, 实现资源的最大化利用。
7	信息共享平台	满足用户、企业的信息发布与共享的需求, 实现信息的实时、动态管理。

3. 图书资源建设

本专业相关图书文献配备, 应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要, 方便师生查询、借阅, 且定期更新。主要包括美术设计、三维动画、二维动画、特效合成等技术类和案例类图书, 以及相关专业学术期刊。

(四) 教学方法

1. 公共基础课

要符合教育部有关教育教学基本要求, 通过教学方法、教学组织形式的改革, 教学手段、教学模式的创新, 调动学生学习积极性, 为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业课

在条件允许的情况下进行小班化教学, 以学生为中心, 注重学生职业能力培养, 按照相应职业岗位(群)的能力要求, 强化理论实践一体化, 突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。

倡导因材施教、按需施教, 鼓励创新教学方法和策略, 提倡项目教学、案例教学、任务教学、模块化教学、情境教学等方法, 运用启发式、探究式、讨论式参与式教学形式, 积极推进在线课程在课程教学中的应用, 实施课前自主学习、课中探讨学习和课后巩固学习的线上线下混合式教学模式, 优化教学过程, 提升学习效率。

3. 融通岗课赛证, 推进三教改革

坚持“学创合一、技艺双修”教学理念, 融通岗课赛证, 推进三教改革, 构建“两厂一课, 四融合”人才培养模式, 打造适应社会人才需求的专业品牌, 实现专业同企业岗位之间

的对接。

(五) 学习评价

1. 配置性评价

根据需要，在学期开始时或开始前施行摸底考核，了解学生是否具有新的教学目标所必需的基础知识和技能，了解学生的准备状态，了解学生的兴趣爱好和特点，因材施教进行编班分组，妥当地安排教学计划。结果形式：分班分组名单、课程表。

2. 形成性评价（一体化课程）

在教和学的过程中进行实时监控，探究教学中所存在的问题或缺陷，以便对教学工作进行调整。形成性评价可以根据需要在每个学习情境或者每个学习任务的实施过程中，将学生参加课堂学习、实践训练、小组协作学习、个别化辅导、任务完成情况等能反映学生学习态度、学习能力和学习效果的情况记录下来。

结果形式：考勤表、单元测试成绩表、任务考核评价表和过程监控记录表等。

3. 终结性评价

终结性评价：在学期末进行综合知识和能力的考核，一般为综合项目制作，了解学生通过一学期的学习是否达到教学目标的要求。

结果形式：综合项目成绩表。

4. 课程最终考核评价

课程形成性考核总评结果达不到合格标准者，取消其参加终结性考核的资格；达到合格标准者，其形成性考核总评结果按规定比例与终结性考核结果合成，作为学生课程学业成绩的最终考核结果。总结性评定具有对后段学习的预测作用，也可以提供有关编班分组的有关资料。

根据本课程的特点，考核分为过程评价“4”成绩、过程评价“X”成绩和期末成绩三个部分，分别占总评成绩的30%、20%、50%，教学过程中建设极强的课堂交互性，教师可以有效地进行“提问”“考勤”等过程考核，同时借助于理实一体化教室的极域电子教室平台，将教学内容具体到项目实践中，每完成一个项目情景的教学，由教师端发布需要考核的实践任务，学生完成后上交至平台，当所有的新技能点讲授完成后，教师以综合项目实践的模式来完成三个过程考核，最后期末以小型系统为作为期终检测。实现了教学过程可以具体量化，体现出学生自评和互评相结合的原则，打破传统的考核模式，建立了新的、开放式的全程考核系统。考核方式具体成绩分配比例如下：

表 29 考核方式具体成绩分配表

学生	过程考核“4”（30分）				过程考核“X”（20分）				过程性评价 （4+X）		期末考试		总分	学分
姓名	考勤 5%	提问 5%	作业 10%	测试 10%	项目 7%	项目 7%	项目 7%	项目 6%	成绩	50%	成绩	50%		

（六）质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课评教、评学等制度，建立与行业企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能。定期开展公开课、示范课等教研活动。

完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

1. 依据学校《关于 2024 级专业人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制(修)订及动态微调的规范流程，确保市场调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2. 依据学校相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评价、同行评价、学生评价等听课、评教、评学工作，明确校内评价指标包括：教学任务完成情况、教学(含考核)效果、教学改革与研究、学生专业技能和综合素质。

3. 依据学校建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4. 专业教研室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。

十一、毕业要求

(一) 学业考核要求

1. 最低毕业总学分为 143 学分，其中必修课 128 学分，选修课 15 学分。
2. 山东省计算机等级考试合格。
3. 取得普通话证书，二级乙等以上。
4. 至少取得一种与专业相关的职业资格证书或职业技能等级证书，职业证书种类见表 2。
5. 参加规定的岗位实习，参与实习过程管理，提交符合要求的实习鉴定实习报告等材料，实习总评成绩合格。

(二) 继续专业学习深造建议

1. 提升专业技能

绘画技巧深入学习人体结构、动态、表情等方面的绘画技巧，通过参加实体或在线的绘画工作坊、课程来不断磨练。例如，可以参加知名插画师举办的人体结构特训班。

熟练掌握不同的绘画风格，如写实、卡通、日式、美式等，并能够根据项目需求灵活切换。

数字软件精通 3D 建模和动画软件，如 Maya、3dsMax 等，掌握高级建模、材质、灯光和渲染技术。以制作出逼真的角色和场景。熟练运用 2D 动画软件，如 Adobe Animate、Toon Boom Harmony 等，提升动画制作的效率和质量。

学习特效制作软件，如 Houdini 等，掌握粒子效果、流体模拟、布料模拟等特效技术，为作品增添视觉冲击力。

2. 拓宽知识领域

影视知识研究电影和电视剧的叙事结构、镜头语言、剪辑技巧等，提高动漫作品的故事性和观赏性。可以通过观看经典影视作品并进行分析来学习。了解影视行业的制作流程和规范，为未来参与大型动漫项目打下基础。

游戏设计学习游戏设计的原理和方法，包括关卡设计、用户体验设计等，将游戏元素融入动漫创作中，增加作品的互动性和趣味性。

关注行业内的最新资讯、技术发展趋势，如人工智能在动漫与游戏中的应用、虚拟现实和增强现实技术等

3. 参与实践项目

积极参与学校组织的动漫项目，与同学和老师合作，锻炼团队协作能力和项目管理能力。争取担任项目负责人，提升领导能力和解决问题的能力。

校外实习寻找动漫公司、游戏公司或相关工作室的实习机会，了解行业实际工作环境和需求。例如，可以在动画制作公司参与动画剧集的制作，通过实习积累实际项目经验，建立行业人脉。

4. 学术研究

自考本科自主学习相关课程，通过考试获得本科学历。提升自身自律能力和学习能力。攻读硕士学位如果有条件，可以攻读动漫相关的硕士学位，深入研究某个特定领域，如动漫史、动漫理论、动漫教育等。参与学术研讨会和研究项目，发表学术论文，提升在学术界的影响力。参加学术交流活动关注国内外的动漫学术会议和讲座，与同行学者交流最新的研究成果和行业动态。

5. 培养创新思维

观察生活从日常生活中获取灵感，观察人物、事物的细节和特点，将其融入到动漫创作中。关注社会热点和文化现象，思考如何通过动漫作品进行表达和回应。

跨界融合尝试将不同领域的元素和理念与动漫相结合，如音乐、文学、科技等，创造出独特的作品风格。参加创意工作坊和头脑风暴活动，激发创新思维。

6. 更高层次教育专业面向

（1）高职本科：数字媒体艺术、动画设计与制作、游戏设计与开发等。

（2）普通本科：数字媒体艺术、动画艺术、计算机科学与技术（动画设计与制作方向）、视觉传达设计等。