

动漫制作技术专业人才培养方案（2023 级）

一、专业名称及代码

（一）专业名称：动漫制作技术

（二）专业代码：510215

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

标准学制：三年

四、职业面向

动漫制作技术专业职业面向及对应的主要岗位群详见表 1 和表 2。

表 1 职业面向

所属专业 大类(代码)	所属专业 类(代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书
电子信息 (61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服 务业(65) 广播、电视、电影 和影视录音制作业 游戏制作行业(87)	动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术 专业人员 (2-09-06-07)	插画设计 模型制作 动画设计 非线性编辑 游戏制作	动漫设计师 影视动画设计师

表 2 专业面向岗位

序号	岗位群	初始岗位	发展岗位	目标岗位
1	动画制作	模型制作员 动画制作员 特效制作员 材质制作员	模型师 动画师 特效师 材质师	项目经理 设计总监
2	游戏制作	游戏模型制作员 游戏动作制作员 游戏特效制作员 游戏材质制作员	游戏模型师 游戏材质师 游戏特效师 游戏动作师	项目经理 设计总监
3	影视后期	视频编辑员 特效制作员	合成师 特效师	项目经理 设计总监

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作业和游戏制作行业的动画设计人员、数字媒体艺术设计人员、游戏制作人员等职业群，能够从事插画设计、动画设计、模型制作、非线性编辑、游戏制作等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业要求毕业生在毕业时在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质目标

(1) 思政素养

坚定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；践行社会主义荣辱观；具有较强的责任心和社会责任感；具有科学的世界观、人生观和价值观。

(2) 文化素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力；具有持续学习和终身学习的能力；具有较强的创新意识、创新精神及创新能力；具有一定的人文和艺术修养。

(3) 职业素质

具有良好的职业道德和职业操守、敬业爱岗、依法守法、按章行事、热情服务、保守国家秘密和商业秘密；具有较强的组织观念和集体意识；具有良好的人际沟通能力；具备动漫制作技术相关工作岗位所必需的专业知识；具备资料查阅能力，具备新知识、新技能的学习能力和创新能力；具有较强的逻辑思维能力；具有较好的项目工程意识和产品意识。

(4) 身心素质

具有健康的体魄和良好的身体素质；具有积极的人生态度和良好的心理调节能力；具有锐意改革、大胆创新的意识和勇于开拓的精神。

2. 知识目标

- (1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；
- (2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、文明生产等相关知识；
- (3) 掌握动画和游戏的角色、场景设计的基础知识；
- (4) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识；
- (5) 掌握二维动画制作的基础知识；
- (6) 掌握三维动画制作的基础知识；
- (7) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识；
- (8) 掌握游戏制作基础知识；
- (9) 熟悉动画和游戏项目开发与管理知识；
- (10) 熟悉动画和游戏项目开发相关国家标准和国际标准。

3. 能力目标

- (1) 具备扎实美术绘画功底，使用手绘草图表达设计思想的能力；

- (2) 具备动画策划、剧本创作的能力；
- (3) 具备造型设计、动漫角色及场景设计、分镜头设计等二维动画前期设计的能力；
- (4) 具备二维动画设计稿制作、原画设计、中间画制作等二维动画中期制作的能力；
- (5) 具备二维动画上色、配音、剪辑、合成输出等二维动画后期合成的能力；
- (6) 具备三维动画建模与贴图、灯光渲染、特效与后期合成的能力；
- (7) 具备动漫设计创新思维和项目实践的能力；
- (8) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力；
- (9) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- (10) 具备良好的团队合作与抗压能力；
- (11) 具有游戏项目开发的能力。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

以培养学生的职业思想素养、职业能力为主要目的，旨在帮助学生对自己的兴趣、性格、能力和价值观等因素进行探索，提升重要的职业素质，使学生拥有良好的职业素养。

表 3 公共基础必修课程说明表

序号	名称	教学内容、目标、要求	教学方式	总评	学期学时
1	思想道德与法治	教学内容: 本课程以中国特色社会主义新时代背景下青年大学生肩负的历史使命和时代责任为切入点,以培养担当民族复兴大任的时代新人为主线,主要讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观和法治观,帮助学生筑牢理想信念之	案例教学	总评成绩 = 50% (过程性考试)	共计 48 学时,第 2 学期

		<p>基，弘扬中国精神，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，尊重和维护法律权威，提升思想道德素质和法治素养。</p> <p>教学目标：掌握马克思主义关于人生观、价值观、道德观和法治观的基本内容。增强识别和抵制错误思想、行为侵蚀的能力，学会运用马克思主义的立场、观点和方法，解决有关人生、理想、道德和法治等方面的重大理论问题和实践问题。培养高尚的思想道德情操，提升社会主义法治思维能力，深刻认识有信念、有梦想、有奋斗、有奉献的人生才是有意义的人生，培养学生成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。</p> <p>教学要求：本课程在多媒体教室完成。</p>		成绩) +50% (期 末成绩)	每周 各 4 学时
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>教学内容：本课程以马克思主义中国化时代化为主线，理解中国共产党不断推进马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合的历史进程和基本经验，掌握毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系的形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。</p> <p>教学目标：使学生从整体上系统把握马克思主义中国化时代化的历史进程，深刻理解马克思主义一脉相承又与时俱进的理论品质，通过中国共产党领导各族人民在革命、建设和改革中所取得的辉煌成就，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，增强以实际行动为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献的责任感和使命感。</p> <p>教学要求：本课程在多媒体教室完成。</p>	案例教学	总评成绩 = 50% (平时 综合成绩) + 50% (期末 成绩)	共 计 32 学 时，第 1 学期 单 周 每 周 4 学 时， 双 周 每 周 2 学 时
3	形势与政策	<p>教学内容：根据教育部下发的《高校“形势与政策”课教学要点》，围绕党的理论方针、政策以及结合社会实际情况和学生关注的热点、焦点问题来确定。</p> <p>教学目标：通过对国内、国际形势的分析，党和国家大政方针的解读，帮助学生正确认识和把握当前的国内形势与国际环境，增强贯彻、执行党和国家各项路线、方针、政策的自觉性，明确自己肩负的历史使命与社会责任。引导大学生认识新时代，紧跟国家发展步伐，坚定不移听党话、跟党走，进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，努力成为担当民族复兴大任的时代新人。</p> <p>教学要求：本课程在多媒体教室完成。</p>	专题教学、案例教学	总 评 成 绩 = 50% (考 勤 和 课 堂 表 现) + 50% (心 得 报 告)	共 计 32 学 时，第 1， 2， 3， 4 学 期， 每 学 期 8 学 时， 开 4 周，每 周 2 学 时。
4	大学生职业生涯规划	<p>教学内容：按照教育部下发的《大学生职业发展与就业指导课程教学要求》的文件精神，内容基本上涵盖大学生职业生涯规划意识的建立、自我探索、工作世界探索、职业决策等模块。</p> <p>教学目标：通过对大学生进行科学有效的职业生涯规划指导，激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生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升就业能力和生涯管理能力，实现个体与</p>	案例教学	总评成绩 = 40% (线上 + 60% (线 下)	共 计 32 学 时，线 上 16 学 时， 线 下 16 学 时，每

		职业的匹配,体现个体价值的最大化 教学要求: 本课程在多媒体教室完成。			周2学时。
5	就业与创业指导	教学内容: 本课程着重介绍创新思维的主要方法——思维定势突破法、转换思维角度法、潜思维法、扩散思维法、形象思维法、联想创新法、逻辑思维法等,基于“全脑”理论基础,将有效的创新工具应用于创新思维解决问题的各个阶段,具有极强的实用性和操作性,从而帮助学生掌握在解决问题的不同阶段,使用不同的思维创新和决策工具。 教学目标: 通过创新创业课程教学,在教授创业知识、锻炼创业能力和培养创业精神等方面达到以下目标:使学生掌握开展创业活动所需要的基本知识。认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性,辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法,熟悉新企业的开办流程与管理,提高创办和管理企业的综合素质和能力。使学生树立科学的创业观。主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求,正确理解创业与职业生涯发展的关系,自觉遵循创业规律,积极投身创业实践。 教学要求: 本课程在多媒体教室完成。	案例教学	总评成绩=50% (考勤及课堂表现)+50%期末测试)	共计32学时,线上16学时,线下16学时,第2学期每周2学时。
6	大学生心理健康教育	教学内容: 阐述心理健康、大学适应、学习心理、自我意识、情绪情感、人际关系、恋爱与性心理、人格心理、压力与挫折以及生命教育等。 教学目标: 使学生明确心理健康的标准及意义,增强自我心理保健意识和心理危机预防意识,掌握并应用心理健康知识,学会适应大学生活和学习、培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力,以切实提高心理素质,实现角色转换,明确适应自身特点的发展方向,满足社会对高素质劳动者和技能型人才的要求。 教学要求: 本课程在多媒体教室完成。	案例教学	总评成绩=60% (线下20学时)+40%(线上12学时)	共计32学时,线下(第1学期8学时,第2学期12学时)。线上12学时。每周2学时。
7	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	教学内容: 本课程主要围绕十八大以来以习近平同志为主要代表的中国共产党人顺应时代发展,从理论和实践结合上系统回答了新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义,核心内容为“十个明确”和“十四个坚持”包括:总体布局、战略布局、政治保障、领导力量、能力建设,以及新时代中国特色社会主义大国外交做出全面系统阐述。 教学目标: 帮助学生深入领会和理解习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、丰富内涵、核心要义、精神实质和实践要求;引导学生深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想贯穿的马克思主义立场观点方法;引领学生紧	案例教学	总评成绩=50% (平时综合成绩)+50% (期末闭卷考试成绩)	共计48学时,第2学期每周4学时

		密联系新时代中国特色社会主义生动实践，在知行合一、学以致用上下功夫；增强学生为实现中华民族伟大复兴的中国梦而奋斗的责任意识与使命担当。 教学要求： 本课程多媒体教室完成。			
8	思政 课实 践教 学课	教学内容： 持续组织开展中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛青年红色筑梦之旅、习近平新时代中国特色社会主义思想大学习领航计划、“小我融入大我，青春献给祖国”主题社会实践、“技能成才，强国有我”主题教育等活动。 教学目标： 紧扣思政课实践教学目标和要求，利用志愿服务、理论宣讲、社会调研等实践活动，开展实践教学。注重总结实践教学成果，把优秀成果作为课堂教学的有效补充，推动实践教学规范化。 教学要求： 本课程线上线下课堂外实践完成。	情境教 学	总评成 绩 = 50% (考勤 和课堂 表现) + 50% (心 得体会、 调查报 告或视 频作品)	共计 16学 时， (开 课说 明附 后)
9	体育 与健 康	教学内容： 遵循：“以人为本、健康第一”的教育思想。学习基本的体育理论以及田径、球类、健美操、武术等项目的基本知识、技术、技能 教学目标： 提高学生体能和运动技能水平；增强体育实践能力和创新能力；增强人际交往技能和团队意识；形成运动爱好和专长，培养终身体育的意识和习惯 教学要求： 本课程在室内外场馆完成。	模块化 教学	总评成 绩 = 50% (期末 考试成 绩) + 50% (平时 成绩)	共计 120学 时，第 一、 二、 三、四 学期 每周 各2学 时
10	职场 通用 英语 (一)、 (二)	教学内容： 块旨在结合职场情境、反映职业特色，进一步提高学生的英语应用能力。基础模块的内容由主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六要素组成。 教学目标： 培养学生运用英语基础知识和技能有效完成日常生活和职场情境沟通任务的能力；提升学生跨文化沟通、中英语言思维辨析的能力；培养学生掌握恰当的英语学习策略并能运用英语进行终身学习的能力。 教学要求： 本课程在多媒体教室及语言实训室开展线下教学，结合线上MOOC和资源库课程对教学内容进行补充和拓展，并有效利用智慧课堂平台开展课前、课中、课后的学生活动，规划学习时间和学习任务，监控学习过程、评价学习效果。以学生职业需求和发展为依据，为学生提供多种学习选择，充分体现分类指导、因材施教的原则。	任务驱 动、情 境教学	总评成 绩 = 40% (期末 口语技 能考核+ 上机在 线考试 成绩) +20% (期 中阶段 考核) +20% (课 堂笔记) +20% (平 时表现)	第一 学年 开设 2 个学 期，每 周 4 学时
11	信息 技术	教学内容： 本课程由基础模块和拓展模块两部分构成。基础模块是高等职业教育专科学生提升其信息素养的基础，包含文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任六部分内容。拓展模块是选修内容，是高等职业教育专科学生深化其对信息技术的理解，拓展其职业能力的基础，包含信息安全、项目	项目教 学、情 境教 学、任 务驱动	总评成 绩=平时 成绩(平 时表现 10%+作 业 15%+	开设 2 个学 期，每 周 2 学时

		<p>管理、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链等内容。</p> <p>教学目标: 本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式,帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用,了解现代社会信息技术发展趋势,理解信息社会特征并遵循信息社会规范;使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术,了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术,具备支撑专业学习的能力,能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题;使学生拥有团队意识和职业精神,具备独立思考和主动探究能力,为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p> <p>教学要求: 本课程在计算机一体化教室完成,要紧扣专业核心素养和课程目标,突出职业教育特色,提升学生的信息素养,培养学生的数字化学习能力和利用信息技术解决实际问题的能力。</p>		<p>单元测试 15%) 40%+期末成绩 60%</p>	
12	大学生安全教育	<p>教学内容: 本课程以大学生公共安全教育和实训室安全教育为主要内容,通过安全教育,意识层面树立起安全第一的意识,树立积极正确的安全观,把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合,为构筑平安人生主动付出积极的努力;知识层面:了解安全基本知识,掌握与安全问题相关的法律法规和校纪校规,安全问题所包含的基本内容,安全问题的社会、校园环境;了解安全信息、相关的安全问题分类知识以及安全保障的基本知识;技能层面:掌握安全防范技能、安全信息搜索与安全管理技能。掌握以安全为前提的自我保护技能、沟通技能、问题解决技能等。</p> <p>教学目标: 通过开展安全教育,培养学生的社会责任感,使学生形成强烈的安全意识,掌握必要的安全知识和技能,了解相关的法律法规常识,养成在日常生活和突发安全事故中正确应对的习惯,最大限度地预防安全事故发生和减少安全事故对大学生造成的伤害,保障大学生健康成长。</p> <p>教学要求: 本课程分为理论教学和实践两部分,公共安全部分统一授课,实训室安全部分根据各专业特点分别授课、实践,统一参加结业考试,成绩合格后签订实训室安全准入承诺书,并获得实训室准入资格。</p>	混合式教学	<p>总评成绩=平时成绩(平时表现 10%+作业 15%+单元测试 15%) 40%+结业考试成绩 60%</p>	<p>共计 16 学时,第 1 学期以讲座形式开设</p>
13	大学生劳动教育	<p>教学内容: 劳动理论、劳动知识、劳动能力、劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动法规、劳动保护、劳动心理等,培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质,促进学生形成正确的世界观、人生观、价值观。</p> <p>教学目标: 使学生理解和形成马克思主义劳动观,牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念;体会劳动创造美好生活,体认劳动不分贵贱,热爱劳动,尊重普通劳动者,培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神;具备满足生存发展需要的基本劳动能力,形成良好劳动习惯。</p> <p>教学要求: 本课程在多媒体教室完成。</p>	混合式教学	<p>总评成绩 = 60% (平时成绩) + 40% 期末劳动实践成果展示 (或汇报)</p>	<p>共计 16 学时,第 2 学期开设,每周 2 学时,共 8 周。</p>

14	军事理论课	<p>教学内容: 本课程主要对学生进行爱国主义、国家安全教育; 主要理论教学内容包括: 国际战略环境、中国军事思想、中国国防、兵役法基本知识、信息化战争、军事高科技等</p> <p>教学目标: 以国防教育为主线, 掌握基本的军事理论, 军事知识, 达到增强国防观念和国防安全意识, 强化爱国主义观念, 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预备役军官打下基础</p> <p>教学要求: 本课程在多媒体教室完成。</p>	案例教学	总评成绩 = 60% (过程性考试成绩) + 40% (期末机考成绩)	共计 36 学时, 第 1-2 周为 4 学时, 第 3-16 周为每周 2 学时。第 2 学期, 每周 2 学时
----	-------	--	------	-------------------------------------	---

2. 公共选修课程

以培养学生的身体素质、语言交流沟通技巧、书写及法律观念和意识的 ability 为主要目的, 旨在帮助学生树立文化自信, 注重内外兼修, 提升学生的人文素质。开课详情见附录中的表 11 公选基础选修课课程目录

(二) 专业 (技能) 课程

实施国家 “1+X” 证书制度, 将数字创意建模、5G+虚拟现实、影视动画师、动漫设计师等职业技能等级认证及 Autodesk 工程师国际认证融入专业课程, 并根据证书的试点情况进行动态调整。

专业 (技能) 课程主要包括专业基础课程、专业核心课程、专业扩展课程。

1. 专业基础课程

表 4 专业基础课程说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方式 (方法)	考核方式与要求	参考学时
1	美术基础	<p>教学内容: 职业教育动漫制作技术专业大纲为依据, 主要包括: 几何形体的结构素描、几何形体的明暗关系、写实素描。</p>	案例教学、情境教学	总评成绩 = 20% (平时成绩)	32

		<p>教学目标: 通过本课程的学习,要求学生首先要了解素描、色彩的基本概念,认识素描、色彩的特点及规律,其次要培养学生对客观素描的获取能力,能对人、景和物的构成分析,树立正确的观察理解方法,能够为以后设计课程打下一定的美术基础。</p> <p>思政目标: 通过乡村主题的素描绘画,增进学生对建设美丽中国、秉持绿色发展理念等议题的理解与关注,唤醒学生对振兴龙江的使命担当。</p> <p>教学要求: 强调以系统化教学和实践为主,通过大量练习提升学生的绘画技能。同时,为学生提供示范,引导他们观察与模仿,并激发他们探索自身独特画风的能力。</p>		+30%(期中成绩)+50%(期末作品)	
2	构成基础	<p>教学内容: 以职业教育动漫制作技术专业大纲为依据,主要包括:平面构成、立体构成和色彩构成。</p> <p>教学目标: 通过本课程的学习,要求学生掌握构成基本原理,熟练运用构成要素进行创作。开启学生的创造性思维,运用不同的设计手段和创造条件进行创新。加强学生对创作形式的培养和创意思维的训练,提高学生平面、色彩和空间的综合表现能力,理论结合实际的教学方法,从而使学生的设计从形式到内涵得到全面的提升,并为学习本专业的后续课程奠定基础。</p> <p>思政目标: 通过主题绘画,融入创新创业故事,培养学生创新精神。</p> <p>教学要求: 本课程在实训室环境下实施教学,采用讲练结合的方式,旨在培养学生对构成概念及简要历史的认识,使学生理解“美”为构成作品之核心要求,熟练形式美法则,并具备运用构成要素进行创作的能力。</p>	案例教学、情境教学	总评成绩 = 20%(平时成绩) + 30%(期中成绩) + 50%(期末作品)	32
3	运动速写	<p>教学内容: 以职业教育动漫制作技术专业大纲为依据,主要包括:速写的概念、结构与造型训练、动态与运动规律、连续运动的分析与默写、速写技法认识和造型原理、景物速写、人物速写。</p> <p>教学目标: 通过本课程的学习,使学生全面地掌握绘画的知识规律与绘制的技法,深入细致地学习速写的基础理论,形式规律和实践方法,以及人物、动物和景物的表现相关的知识规律和表现方法。培养手绘,设计的基本能力和空间想象能力,使学生的造型和表现力得到较大的提高。</p> <p>思政目标: 通过英雄人物速写,融入东北抗联、故事,激发学生爱国情怀,弘扬东北抗联精神,唤醒学生对龙江的真挚情感。</p> <p>教学要求: 强调系统化和实践为主,通过大量练习提高学生的绘画水平。提供示范,引导学生观察和模仿,并鼓励他们发展自己独特的风格。对学生进行及时的指导和反馈,帮助他们纠正错误并改进技巧。鼓励学生参与课堂讨论和互相交流,分享彼此的成果和经验。</p>	案例教学、情境教学	总评成绩 = 20%(平时成绩) + 30%(期中成绩) + 50%(期末作品)	64
4	动画运动	<p>教学内容: 以 ACAA 影视动画师及动漫设计师认证考试大纲为依据,主要包括:动画技法、一般运动规律、人物运</p>	项目教学、情	总评成绩 = 20%(考	52

	规律	<p>动规律、动物运动规律、自然现象运动规律和综合应用。</p> <p>教学目标: 通过本课程的学习,使学生掌握动画片的基本原理及制作流程,掌握传统手绘动画的制作能力。掌握动画工具的使用,掌握中间画的绘画方法。掌握弹性运动规律、惯性运动规律、曲线的运动规律的特点。掌握人物表情肌肉的变化和口型的基本形态,掌握人物口型动画过程中脸部的变化。掌握人的基本结构特征,理解人物身体骨骼,掌握人物运动规律的特点和运动时的身体变化。了解中外经典动画片中鱼类、禽类动物的运动方式、运动特点以及运动姿态的变化。了解中外经典动画片中兽类动物的运动方式,掌握它们的运动特点、运动姿态变化。了解自然现象的运动规律,掌握水的运动形态,掌握各种水的动态表现手法,掌握风、火、烟尘和爆炸动画的表现技法。</p> <p>思政目标: 通过动物运动规律学习,融入中国经典动画影片,弘扬中国动画的荣誉与辉煌,树立学生文化自信,激发爱国情怀。通过中间画的绘画训练,融入龙江工匠故事,指引学生在平凡的岗位上践行工匠精神,努力为龙江发展做出共享。</p> <p>教学要求: 本课程在透台实训室中完成教学,通过边讲边练的形式,培养学生掌握手绘动画运动的能力。</p>	境教学	勤及课堂表现)+30% (技能考核+作业)+10%(课堂笔记)40% (期末考试)	
5	三维场景模型制作	<p>教学内容: “数字创意建模”1+X 认证考试大纲为依据,主要包括:简单数码产品模型制作、卡通飞机模型制作、坦克模型制作、游戏场景模型制作卡通模型 UV 划分、道具模型 UV 划分、金属质感调节、玻璃质感调节、飞机模型渲染、场景模型渲染等。</p> <p>教学目标: 通过本课程的学习,可以使学生掌握 Maya 软件应用及基本操作,掌握模型的基本建模方法、布线方法、基本几何体构成、模型生产原理,掌握平面投射 UV 方法、圆柱投射 UV 方法、自动投射 UV 方法,UV 生成导出与绘画,掌握材质球属性、金属材质球调节方法、玻璃材质球调节方法以及常用 2D 纹理、3D 纹理节点等连接方法,阿诺德渲染器使用方法,灯光属性调节方法等。能够独立完成基本模型的创建、常用材质的制作、灯光与材质渲染等。可以基本胜任游戏角色模型、材质贴图,动画公司模型制作以及影视片头和广告动画制作的模型制作工作。</p> <p>思政目标: 通过模型制作学习,融入“水稻之父”袁隆平院士的奋斗历程,学习他不畏艰险、执着追求的坚强意志和严于律己的高尚情操,培养学生锲而不舍的精神。</p> <p>教学要求: 本课程需要在计算机实训室完成教学,通过边讲边练的形式,培养学生掌握模型、UV 贴图、材质、渲染等方法。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20% (考勤及课堂表现)+30% (技能考核+作业)+10%(课堂笔记)40% (期末考试)	52
6	数字绘画	<p>教学内容: 以 ACAA 平面设计师及动漫设计师认证考试大纲为依据,主要包括:头发、毛发等各种材质的表现。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求学生首先要熟练掌握数字绘画软件的基本操作,掌握数字绘画的造型表现技法和色</p>	案例教学	总评成绩 = 20% (平时成绩)+30%(期中	48

		<p>彩表现技法。掌握卡通角色的数字绘画能力，掌握写实角色的数字绘画能力，为学习本专业的后续课程奠定基础。</p> <p>思政目标：通过国风、国潮的手绘训练，引导学生领略传统文化与民族艺术的独特魅力，从而提高学生之艺术素养与审美鉴赏能力，树立学生文化自信，培养弘扬中华优秀传统文化的意识。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过边讲边练的形式，培养学生数字绘画的能力。</p>		成绩)+50% (期末作品)	
7	动画分镜头	<p>教学内容：以“数字创意建模”1+X、ACAA 影视动画师及动漫设计师认证考试大纲为依据，主要包括：动画剧本、镜头语言、动画的蒙太奇语言、动画分镜头的视觉要素、动画分镜头的光影效果、动画分镜头台本的绘制。</p> <p>教学目标：通过课程的学习要求学生掌握动画分镜头台本的绘制。掌握分镜头台本在动画影片制作流程中的地位，掌握动画文学剧本的形成、主题与结构，理解镜头与镜头语言、距离、角度、运动的变化，掌握场面与空间调度、轴线与轴线原则，掌握镜头与镜头衔接方法。掌握动画蒙太奇语言。理解动画分镜的静态构图关系和动态构图关系。掌握动画分镜头中光影表现方法。掌握动画分镜头台本的绘制方法与流程。掌握经典动画影片段落分析方法。</p> <p>思政目标：通过视听语言，融入二十大精神，掌握传递积极正能量的视听表达技艺，培养学生的责任担当意识。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过边讲边练的形式，培养学生掌握动画剧本和动画分镜头的制作能力。</p>	项目教学、任务驱动、案例教学	总评成绩 = 20% (考勤及课堂表现)+30% (技能考核+作业) +10% (课堂笔记) 40% (期末作品)	64

2. 专业核心课程

表 5 专业核心课程说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方式 (方法)	考核方式与要求	参考学时
1	动漫概念设计	<p>教学内容：以“数字艺术设计”大赛、“数字创意建模”1+X 认证、影视动画师及动漫设计师认证考试大纲为依据，主要包括：卡通场景设计、写实场景设计、Q 版角色设计、古风角色设计和兽人角色设计。</p> <p>教学目标：通过课程的学习要求学生掌握动画场景设计和动画角色设计的基础知识，具有动画场景和动画角色造型绘画的能力。掌握动画场景和角色设计过程中色彩的作用。了解角色设计的概念，了解角色设计流程，掌握角色造型设计的方法，掌握角色设计的原型提炼技法的设计思路，掌握角色设计的拼接组合方法的设计思路。了解中国不同朝代的服饰的特点，了解动画片中道具的重要性，掌握服饰和道具的设计方法。</p> <p>思政目标：培养学生精益求精的工匠精神；通过讲述中国各朝代服饰特点，引导学生传承并发扬我国优秀的</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20% (考勤及课堂表现)+30% (技能考核+作业) +10% (课堂笔记) 40% (期末考试)	52

		<p>传统服饰文化，树立学生文化自信。</p> <p>教学要求：本课程在透台实训室中完成教学，通过项目教学和任务驱动教学，培养学生掌握动画场景和动画角色的设计能力。</p>			
2	数字造型设计	<p>教学内容：以“数字创意建模”1+X、ACAA 影视动画师认证及 Autodesk 模型师、工程师国际认证考试大纲为依据，主要包括：卡通数字造型制作、卡通数字人制作、写实数字人头制作和写实数字人身体制作。</p> <p>教学目标：通过课程的学习，要求学生具有卡通角色和写实角色模型制作的基础知识。了解角色模型的布线，掌握角色模型的布线方法。掌握角色的三维造型能力，掌握复杂模型的制作方法。</p> <p>思政目标：通过数字人案例制作，融入北大荒故事，弘扬龙江人优秀精神财富，培养学生勇于开拓的北大荒精神。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过边讲边练的形式，培养学生掌握运用 Maya 软件制作场景和生物的三维模型的能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20%（考勤及课堂表现）+30%（技能考核+作业）+10%（课堂笔记）40%（期末考试）	64
3	灯光与渲染	<p>教学内容：以“数字创意建模”1+X 认证考试大纲和虚拟现实岗位需求为依据，主要包括：道具渲染、迷你小屋渲染、室外场景渲染、游戏场景渲染。</p> <p>教学目标：通过本课程的学习，要求学生掌握具有道具贴图、灯光和渲染的制作方法，掌握室内场景、室外场景和游戏场景的灯光搭建方法，掌握不同场景的渲染方式。</p> <p>思政目标：通过室内场景渲染任务，融入王进喜的事迹，弘扬龙江铁人精神，培养学生科学求实的铁人精神。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过理实结合、小组团队协作的形式，培养学生掌握运用虚拟现实项目制作能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20%（考勤及课堂表现）+30%（技能考核+作业）+10%（课堂笔记）40%（期末考试）	64
4	后期合成	<p>教学内容：以 ACAA 影视动画师及动漫设计师认证考试大纲为依据，主要包括：影视后期理论知识、空间匹配、二维运动匹配、基础抠像与通道管理、高级抠像与 roto 神器、色彩校正、三维视图制作。</p> <p>教学目标：通过课程的学习，使学生掌握 Nuke 视觉特效与合成的基本理论知识；掌握学习以 Nuke 为平台掌握图形绘制，动态遮罩和蒙版、抠像、合成软件影视特效实战技巧；会进行基础的影视后期特效设计和制作。</p> <p>思政目标：通过，融入踏实肯干的工作心态、不畏艰难的工作精神，勇于攀登的工作精激情，培养学生精益求精的工匠精神。</p> <p>教学要求：本课程在计算机实训室中完成教学，通过边讲边练的形式结合案例实践，使学生了解并掌握影视后期视觉特效合成的方法。同时在综合项目制作过程中融入职业素养的内容；在后期合成过程中融入社会主义</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20%（考勤及课堂表现）+30%（技能考核+作业）+10%（课堂笔记）40%（期末考试）	64

		核心价值观方面的内容。			
5	特效制作	<p>教学内容: 以虚拟仿真项目和游戏特效制作为依据, 主要包括: 迷场景制作、交互动画、基础粒子特效、游戏特效、虚拟仿真项目。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求学生了解 VR 制作的基础知识, 掌握 Unity 软件基本操作和应用, 掌握粒子特效的基本使用方法, 掌握 Unity 中的游戏特效制作方法, 熟悉虚拟仿真项目的制作流程和制作方法。</p> <p>思政目标: 通过虚拟仿真项目制作, 融入党史故事, 弘扬红色精神, 培养学生家国情怀。</p> <p>教学要求: 本课程在一体化实训室中完成教学, 通过边讲边练的形式, 使学生掌握运用 Unity 软件制作特效的能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20% (考勤及课堂表现) + 30% (技能考核+作业) + 10% (课堂笔记) 40% (期末考试)	64
6	二维动漫创作	<p>教学内容: 以二维动画师工作岗位和 ACAA 动漫设计师认证考试大纲为依据, 主要包括: 动画剧本创作、角色设计、场景设计、动画分镜头设计、动画设计、后期合成。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求掌握二维动画短片的创作方法。掌握动画剧本的创作方法, 掌握动画剧本的文字分镜的编写方法, 掌握动画分镜头的绘画方法, 掌握动画短片中角色设计、场景设计的方法。熟练掌握 Flash 软件的绘图操作方法, 熟练掌握 Flash 软件的动画制作方法。掌握音效的录制和编辑方法, 掌握二维动画短片后期合成的方法。</p> <p>思政目标: 通过动画剧本创作, 融入中国传统文化, 弘扬中国优秀传统文化, 树立学生文化自信, 培养学生爱国主义情怀。</p> <p>教学要求: 本课程在一体化实训室中完成教学, 通过小组团队协作的形式, 培养学生掌握运用 Flash、RETAS、Premiere Pro 等软件创作二维动画短片的能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 40% (考勤及课堂表现) + 40% (技能考核) + 20% (答辩及展示)	60
7	三维动画创作	<p>教学内容: 以三维动画师岗位、“数字创意建模”1+X 及 Autodesk 工程师国际认证考试大纲为依据, 主要包括: 动画剧本创作、分镜头、人物设定、模型制作、UV 及贴图划分、灯光与材质调节、模型蒙皮绑定及动画制作。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求学生熟练掌握三维动画的制作流程。掌握剧本编写的创作方法, 掌握动画分镜头的编写方法。熟练掌握 MAYA 软件制作模型的方法, 熟练掌握利用 Photoshop 软件制作贴图的方法, 掌握 MAYA 软件绑定骨骼的方法, 熟练掌握 MAYA 软件制作动画的方法, 熟练掌握 MAYA 软件制作灯光的技巧。熟练掌握 After Effects、Premiere Pro 等软件进行后期合成的方法。</p> <p>思政目标: 通过角色动画制作, 融入东北抗联故事, 弘扬东北抗联战士忠诚于国家的坚定信念, 培养学生的爱国主义精神。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 40% (考勤及课堂表现) + 40% (技能考核) + 20% (答辩及展示)	90

		教学要求: 本课程在一体化实训室中完成教学,通过小组团队协作的形式,培养学生掌握运用 Maya、After Effects、Premiere Pro 等软件创作三维动画短片的能力。			
--	--	---	--	--	--

3. 专业选修课程

表 6 专业选修课程说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方式(方法)	考核方式与要求	参考学时
1	PS 图形图像处理	<p>教学内容: 以 ACAA 平面设计师及动漫设计师认证考试大纲为依据,主要包括: PHOTOSHOP 基本知识,图形图像的处理、图层、蒙版、通道的基本操作,文字及路径的使用方法,GIF 动画及滤镜的应用。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求学生首先要熟练掌握该课程软件的基本操作和基础知识,其次要求学生掌握平面广告设计系统的创意与制作,加强 PS 对平面创意表现技法的理解和运用,能够进行基本的图形处理和广告设计,并为学习本专业的后续课程奠定基础。</p> <p>思政目标: 通过红色主题的图像设计,融入龙江故事,弘扬东北抗联精神,培养学生爱家乡、服务龙江、振兴龙江的意识。</p> <p>教学要求: 本课程在一体化实训室中完成教学,通过边讲边练的形式,培养学生运用 PHOTOSHOP 软件处理图形图像的能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 20% (考勤及课堂表现) + 30% (技能考核 + 作业) + 10% (课堂笔记) 40% (期末考试)	64
2	微信公众平台管理与开发	<p>教学内容: 微信营销的基本知识与技巧;微信群与粉丝群的管理、用户行为的分析;微信公众号运营机制、设置方法、营销活动的策划与实施;微信公众号的设计与搭建,商务小程序推广;H5 的优势、应用场景、应用类型;H5 开发流程与策略;H5 图文、影音、动效设计;H5 创意优化与制作工具等。</p> <p>教学目标: 掌握微信营销的基本方法与技巧;熟悉微信公众平台平台的运营机制,能够策划与实施微信营销活动;能够熟练地对图文群发、能对用户行为与用户信息进行分析与展示;掌握 H5 的设计制作方法。</p> <p>思政目标: 通过节日主题的推文制作,融入中国传统节日,</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 平时成绩 (30%) + 技能考核成绩 (30%) + 期末成绩 (40%)	64

		<p>培养学生文化自信，弘扬中华优秀传统文化的能力。</p> <p>教学要求：本课程在一体化教室进行教学，通过边讲边练的形式，培养学生微信营销、微信公众号运营和 H5 的设计制作能力。</p>			
3	角色 高级 动画 制作	<p>教学内容：以“数字创意建模”1+X、ACAA 影视动画师认证及 Autodesk 动画师、工程师国际认证考试大纲为依据，主要包括：Maya 镜头动画的基础知识、路径动画的制作方法、小球弹跳曲线动画的操作基础、骨骼绑定及蒙皮的基础知识、人物走路、跑、跳、转身动画、表情动画的应用。</p> <p>教学目标：通过课程的学习要求具有 MAYA 制作动画的基础知识。熟练掌握小球的运动规律及动画制作方法，掌握人物走路动作的基本要领，掌握面部表情的表情生成方法，掌握动画曲线的调节方法，掌握独立完成角色动画制作的技巧。</p> <p>思政目标：通过角色动画制作，融入龙江四大精神，弘扬社会主义核心价值观，培养学生担当黑龙江振兴大任的意识。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过边讲边练的形式，培养学生掌握运用 Maya 软件进行骨骼绑定和制作动画的能力。</p>	项目教 学、任务 驱动、情 境教学	<p>总评成绩 = 20% (考 勤及课堂 表现) +30% (技 能考核 + 作业) +10% (课 堂笔记) 40% (期末 考试)</p>	96
4	游戏 道具 制作	<p>教学内容：以“数字创意建模”1+X、ACAA 影视动画师认证及 Autodesk 工程师国际认证考试大纲为依据，主要包括：3Dsmax 软件基本应用、模型创建、材质编辑、灯光设置、动画制作、渲染技术等。</p> <p>教学目标：通过课程的学习要求学生了解三维图像制作的基础知识，掌握 3Dsmax 软件基本操作和应用，掌握模型制作方法、常用材质调节方法、典型灯光设置方法、基础动画编辑方法和渲染技术。熟悉游戏道具制作的流程，掌握游戏道具粗模、精模的制作，掌握游戏道具的效果图制作方法。</p> <p>思政目标：通过道具制作，融入匠人工具，培养学生精益求精的工匠精神。</p> <p>教学要求：本课程在一体化实训室中完成教学，通过项目教学，培养学生运用 3D max 软件制作游戏道具的能力。</p>	项目教 学、任务 驱动、情 境教学	<p>总评成绩 = 30% (考 勤及课堂 表现) +30% (技 能考核或 作业) +40% (期 末考试)</p>	96
5	音 视 频 流	<p>教学内容：以 ACAA 视频编辑师、视频合成工程师认证考试大纲为依据，主要包括：After Effects 基础、文字特效、</p>	理 实 一体化、	总 评 成 绩 =	64

	媒体编辑	<p>Premiere Pro 基础字幕、音频、视频剪辑等。</p> <p>教学目标:通过课程的学习要求学生具有影视后期合成的基础知识。了解 Premiere Pro 和 After Effects 软件的界面,掌握软件的基础操作,掌握独立完成影视片头及栏目包装等电视节目的特效合成的方法,掌握动画短片的渲染与输出的方法和技巧。</p> <p>思政目标:通过视频编辑,融入媒体故事,引导学生正确看待文化传播,培养学生弘扬正能量的意识和能力。</p> <p>教学要求:本课程在一体化实训室中完成教学,通过边讲边练的形式,培养学生掌握运用 Premiere Pro 和 AfterEffects 软件独立完成影视片头和栏目包装的能力。</p>	项目教学法、直观演示法、任务驱动法等教学方法。	30%(考勤及课堂表现)+30%(技能考核或作业)+40%(期末考试)	
6	视觉营销	<p>教学内容:以阿里巴巴店铺美工考试大纲为依据,主要包括:网店视觉营销、网店相关拍摄技术、人物服饰美化图片处理、促销广告设计、店铺的标志 LOGO、细节设计。其中重点是视觉营销策略、拍摄技术、店铺标志。</p> <p>教学目标:通过课程的学习项目教学要求学生熟练掌握网店美工的制作基础。掌握视觉营销的方法,了解店铺开设的流程,掌握开设店铺的图片拍摄技巧,掌握人物服饰等图片处理方法,掌握店招、店标、主图、详情页的制作流程及方法。</p> <p>思政目标:通过活动图制作,融入中国优秀故事,倡导学生弘扬中国传统文化,培养学生爱国情怀。通过详情页的制作,融入大国工匠故事,培养学生精益求精的工匠精神。</p> <p>教学要求:本课程在一体化实训室中完成教学,通过边讲边练的形式,培养学生掌握网店美工的设计与制作能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	日常任务评价 *20%+学生互评 *20%+项目完成评价*30%+期末考试 成绩*30%	60
7	VR项目开发	<p>教学内容:以虚拟现实行业发展、5G+虚拟现实应用开发大赛为依据,主要包括:虚拟博物馆项目、虚拟购物平台项目、虚拟仿真平台项目、虚拟仿真游戏项目。</p> <p>教学目标:通过课程的学习,学生能综合运用所学知识,实现虚拟项目的策划、设计、制作以及展示。</p> <p>思政目标:通过项目策划,融入水稻之父袁隆平院士的故事,培养学生创新精神。</p> <p>教学要求:本课程在一体化实训室中完成教学,通过教师引导、学生策划,小组协作,培养学生项目策划与实施能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩=30%(考勤及课堂表现)+30%(技能考核或作业)+40%(期末考试)	64

8	UI 界面设计	<p>教学内容: 以 UI 界面设计大赛为依据, 主要包括: 用户研究、交互设计、界面设计。</p> <p>教学目标: 通过课程的学习要求学生掌握布局合理化原则, 掌握设计规范原则, 掌握交互设计的代码设置, 掌握界面设计中设计要素。能胜任 UI 界面设计相关工作。</p> <p>思政目标: 通过 UI 设计, 融入中国传统文化, 树立正确的价值观, 培养学生弘扬正能量的意识和能力。</p> <p>教学要求: 本课程在平面设计实训室中完成教学, 通过项目教学、任务驱动, 培养学生掌握 UI 界面设计与制作能力。</p>	项目教学、任务驱动、情境教学	总评成绩 = 30% (考勤及课堂表现)	64
		+30% (技能考核或作业)			
		+40% (期末考试)			

七、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排表

表 7 教学进程安排表

学年	学期	课程教学	能力实训	跟岗实习	顶岗实习	学期考核	毕业设计	入学教育与军训	毕业教育	社会实践	法定假日	寒暑假	总计
1	1	13				1		2		3	1	5	26
	2	16	1			1				2	1	5	26
2	3	16	1			1				2	1	5	26
	4	15	2			1				2	1	5	26
3	5	8		6		1	5				1	5	26
	6				25				1				26
合计		69	4	6	25	5	5	2	1	9	5	25	156

(二) 专业项目实训教学进程设计表

表 8 专业项目实训教学进程设计表

课程门类	顺序	课程名称	学分	总学时	学期/周数						
					1	2	3	4	5	6	
专业单项能力实训	1	动漫前期创作	1	30		1					
	2	后期制作实训	1	30			1				
	3	动漫短片创作实训	1	30				1			
	4	特效制作实训	1	30				1			
	合计			4	120		1	1	2		

3. 课程设置及学时分配表

课程结构	课程性质	方向模块	课程名称	课程编码	1+X证书	考核方式	学分	总学时	实践学时	学时分配 (学期 / 周数/周学时)					
										1	2	3	4	5	6
										12	16	16	16	8	25
通识课	公共基础课	思想政治类	思想道德与法治	11200007		1	3	48	12		4				
			毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	11200003		1	2	32	8	2					
			形势与政策（一）	11200001		2	0.5	8	2	2					
			形势与政策（二）	11200002		2	0.5	8	2	2		2			
			形势与政策（三）	11200003		2	0.5	8	2			2			
			形势与政策（四）	11200004		2	0.5	8	2				2		
			习近平新时代中国特色社会主义思想概论	11400001		1	3	48	12		4				
			军事理论课	00000184		2	2	36	6	2					
		体育健康类	体育与健康（一）	12100001		1	2	24	8	2					
			体育与健康（二）	12100002		1	2	32			2				
			体育与健康（三）	12100003		1	2	32				2			
			体育与健康（四）	12100004		1	2	32					2		

		军事训练课（2周）	00000187		2	2	112	112	√					
		大学生心理健康教育（一）	00200001		1	1	16	8	2					
		大学生心理健康教育（二）	00200002		1	1	16	8		2				
	劳动教育类	大学生劳动教育	00000256		2	1	16	4		2				
		大学生劳动教育实践1（生活劳动）	00000336		2	0.5	8	8	√					
		大学生劳动教育实践2（公共劳动）	00000337		2	0.5	8	8		√				
		大学生劳动教育实践3（服务劳动）	00000338		2	0.5	8	8			√			
		大学生劳动教育实践4（生产劳动）	00000339		2	0.5	8	8				√		
		大学生劳动教育实践5（专业劳动）	00000340		2	0.5	8	8					√	
	职业职场类	大学生职业生涯规划	11300001		1	2	32	16	2					
		职场通用英语（一）	10300097		1	4	64		4					
		职场通用英语（二）	10300098		1	4	64			4				
		就业与创业指导	00500001		2	1.5	24					2		
	信息技术类	信息技术（一）	03100100		1	2	26	12	2					
		信息技术（二）	03100101		1	2	32	16		2				
	小计					43	758	270	18	22	4	6		

公共 限选 课	美育 课程 类	艺术导论	00000015		2	2	32										
		音乐鉴赏	00000008		2	2	32										
		美术鉴赏	00000013		2	2	32										
		影视鉴赏	00000010		2	2	32										
		戏剧鉴赏	00000012		2	2	32										
		舞蹈鉴赏	00000011		2	2	32										
		书法鉴赏	00000009		2	2	32										
		戏曲鉴赏	00000014		2	2	32										
	公共 选修 课	综合 素养 类	传统文化类			2	2	32									
			健康教育类			2	2	32									
			党史国史类			2	2	32									
			数学素养类			2	2	32									
			语文素养类			2	2	32									
			生态文明类			2	2	32									
			数字经济类			2	2	32									

			龙江特色类			2	2	32								
		美育类课程限选 1 门，其他类课程任选 3 门，毕业前需修满 4 门，8 学分。														
		小计						8	128							
专业课	专业基础课	美术基础	03200038		2	2	32	16		2						
		构成基础	03200039		2	2	32	16		2						
		运动速写	03200040		2	4	64	32		4						
		动画运动规律	03200007	※	1	4	52	26	4							
		三维场景模型制作	03300146	※	1	4	52	26	4							
		分镜头设计	03200042		1	4	64	32				4				
		数字绘画	03200041	※	1	4	48	24							6	
		小计						24	344	172	8	8	4	0	6	
	专业核心课	动漫概念设计	03200044	※	1	4	52	26	4							
		数字造型设计	03200045	※	1	4	64	32		4						
		灯光与渲染	03200046	※	1	4	64	32				4				
		后期合成	03200050	※	1	4	64	32				4				

		特效制作	03200047	※	1	4	64	32			4				
		二维动漫创作	03200048		2	4	60	30				4			
		三维动画创作	03200049	※	2	6	90	46				6			
		小计				30	458	230	4	4	12	10	0		
专业 选修 课	专业选修一（2选1）	PS 图形图像处理	03200003	※	1	4	64	32	4						
		微信公众平台管理与开发	03100022		1										
	专业选修二（2选1）	角色高级动画制作	03200009	※	1	6	96	48			6				
		游戏道具制作	03700039		1										
	专业选修三（2选1）	音视频流媒体编辑	03200017		1	4	60	30				4			
		视觉营销	03200052		1										
	专业选修四（2选1）	VR 项目开发	03200021		1	4	64	32					8		
		UI 界面设计	03200053		1										
			小计				18	284	142	4	0	6	4	8	
	必修 项目	大学生安全教育*		00000005		2	1	16		√					
操行		00000020		2	12			√	√	√	√	√	√		

	专业项目实训			2	8	120	120	√	√	√	√		
	跟岗实习（7周）	07100017		2	6	96	96					√	
	岗位实习（25周）	07100018		2	25	400	400						√
	毕业设计（5周）	07100019		2	5	80	80					√	√
	社会实践			2	5	80	80	√	√	√	√	√	
	技能证书			1	6								
	必修项目合计				68	792	776						
	总计				191	2764	1536	34	34	26	20	14	

注：

1. *课程以讲座形式开出，√对应开课学期；
2. 思想道德与法治（6学时）实践项目在课下完成；
3. 体育与健康（一）开设8学时冰雪实践项目；
4. 创业基础、大学生心理健康教育、四进四信三门课程的教学周数为7周；
5. 考核方式：考试课录入1，考查课录入2；
6. 大赛获奖等可置换公选课程学分；

7. ※为 1+X 职业技能等级证书（初中级）融合课程，并根据证书试点情况做动态调整。

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

本专业教学团队共计 16 人，其中专职教师 10 人，兼职教师 6 人，具有硕士学位的教师 5 人，教授 1 人，副教授 3 人，高级动画师 6 人，双师比 70%，50 岁以上的教师 1 人，40-50 岁间的教师 5 人，30-40 岁间的教师 8 人，30 岁以下的教师 2 人，是一支知识结构完善、年龄布局合理、具备良好专业素质的专兼职结合的三代教学梯队。

2. 专任教师

全部具有高校教师资格，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，具有动漫制作技术类或计算机类相关专业本科及以上学历；全部具有 1+X 认证中级证书，具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的动漫制作技术教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人拥有副高级职称，能够较好地把握国内外动漫制作技术行业、专业发展，能广泛联系行业企业，掌握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，在省内和动漫制作技术领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

主要从各类相关企业聘任从事动漫制作技术应用领域的人才，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，具有动画师相关认证，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。

（二）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、实训室和实训基地。

1. 专业教室

全部配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，计算机、相关网络设备、互联网接入的一体化教室，并具有网络安全防护措施。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

（1）三维动画制作实训室

配备投影设备、白板、高性能计算机、手绘板、互联网接入，安装 Maya、3Dmax、Unity、UE、PS 等软件环境。支持三维场景模型制作、数字造型设计、三维动漫创作、灯光与渲染等课程的教学与实训。

（2）影视后期实训室

配备投影设备、白板、高性能计算机、互联网接入，安装 AE、PR、PS、Maya、3Dmax 等软件环境。支持后期合成、音视频流媒体、三维动漫创作等课程的教学与实训。

（3）动漫设计实训室

配备白板、画桌与画凳、透台、动检仪、高性能计算机、模型道具。支持美术基础、构成基础、动画速写、动画概念设计、定格动画等手绘和设计类课程的教学与实训。

（4）二维动漫制作实训室

配备投影设备、白板、高性能计算机、手绘板、互联网接入，安装 Flash、RETAS、PS、PR、AE 等软件环境。支持动画运动规律、二维动漫创作等课程的教学与实训。

（5）图形图像处理实训室

配备投影设备、白板、高性能计算机、手绘板、互联网接入，安装 PS、SAI、Flash 等软件环境。支持动画运动规律、数码绘画等课程的教学与实训。

（6）特效实训室

配备投影设备、白板、VR 头显、AR 头显、动作捕捉设备、高性能计算机、5G 网络，安装 Unity、UE、捕捉系统等特效软件环境，支持特效制作、虚拟现实项目制作、UI 界面设计、高级动画制作等课程的教学与实训

3. 校外实训基地基本要求

具有稳定的校外实训基地。能够提供开展动漫制作技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施的规章制度齐全。

4. 学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供插画设计、动画设计、模型制作、非线性编辑、游戏制作等相关实习岗位，能涵盖当前动漫制作技术专业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生安排顶岗实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专业和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：动漫制作技术行业政策法规、职业标准，插画设计、动画设计、模型制作、非线性编辑、游戏制作人员必备的技术资料，以及两种以上动漫制作技术专业学术若干和有关信息技术类图书。图书馆具有计算机网络系统和电子阅览服务，方便师生查、借阅。

3. 数字教学资源配置

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，各类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

在教学组织上充分利用校内理实一体化教室、多媒体网络教学条件和校外实训基地的资源，依据课程特点和学生基础情况，采用项目教学、问题教学、案例教学、任务驱动教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推行翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，积极推动课堂教学革命，通过多种渠道提高学生的职业能力和素养。

（五）学习评价

健全专业多元化考核评价体系，注重对学生知识、能力和素质的综合评价，考核评价指标设计涵盖了对学生职业道德、职业素养、专业精神、职业精神、工匠精神、创新意识和协作能力等方面的评价。

1. 通过日常对学生德、智、体、美、劳五方面进行综合测评，形成学生操行（含大学生劳动教育）成绩。

2. 科学设计课程考核。考核学生课前预习、出勤、教学过程的参与程度、作业完成情况，评价得出平时成绩；根据课程性质，分别实施阶段性分项技能考核、期中考试、期末考试、职业技能竞赛等，计算各项所占比例，考试课以百分制综合评定课程成绩，考查课以优、良、中、及格、不及格评定等级。

3. 强化项目实训、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计（论文）等实践性教学环节的的全过程管理与考核，由校企双导师共同考核评价。

4. 结合“1+X”证书制度要求，开展书证融通改革，加强对学生职业技能等级证书的考核评价。

（六）质量管理

1. 健全教育教学管理与质量监控体系

学院制定专业人才培养方案制（修）订的具体工作方案，成立由行业企业专家、教研科研人员、一线教师和毕业生代表组成的专业建设指导委员会，做好专业人才培养方案制（修）订工作。学术委员会论证、党委会审批通过后实施。

建立党委领导、校长指挥的内部质量诊改工作委员会，全面统筹协调的质量保证组织架构，统领决策、生成、资源、支持、监控五个纵向系统，连接学校、专业、课程、教师、学生五个横向层面，充分发挥职能部门作用，全面保障内部质量保证体系建设与运行实施。

系部负责专业质量保证及诊改工作，统筹专业建设方案、专业（通识课程）教学标准、课程标准，保证专业建设和教学运行的质量；专业团队负责专业质量的自我诊改工作，编制专业建设方案、专业教学标准，统筹课程标准编制，进行市场需求调研、毕业生跟踪调研数据及用人单位满意度数据分析，开展自我诊改，撰写专业建设与教学诊改报告；课程团队负责课程质量的自我诊改工作，编制课程建设方案、课程标准，依据课堂教学实时诊断数据开展自我诊改，撰写课程教学质量分析与诊改报告。

2. 强化教学过程管理

坚持开展期初教学检查、期中教学检查、期末教学检查，加大日常教学巡查，畅通学生座谈会、网上评教等教学信息反馈通道。通过实施教学文件管理、教学检查、督导听课、学生评教、教师听评课等手段，全程把控教学动态，确保教育教学质量和人才培养方案有效实施。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。

3. 注重毕业生和用人单位反馈

建立用人单位反馈评价机制。通过用人单位对人才需求的变化和对毕业生的评价，及时优化课程体系和教学内容；建立毕业生就业跟踪机制，通过跟踪调查，了解毕业生的就业状态，掌握毕业生的工作岗位、工作任务、发展现状、技能提升需求等信息，及

时调整优化人才培养方案；借助第三方对学院毕业生就业跟踪调研大数据分析，优化专业设置和培养方案。

九、毕业要求

（一）学分要求

学生通过 3~5 年的学习，必须修满 191 学分方准毕业。其中：在毕业前所有课程和技能考核都必须达到及格水平以上，计 180 学分；毕业论文或毕业设计成果达到合格标准计 5 学分，职业资格证书每个计 2 分，共计 6 学分（与专业相关至少 1 个）。

（二）职业技能等级证书

学生按照所学专业规定课程和选修的相关课程，根据自己的兴趣和未来职业发展取向，结合 1+X 考试制度，参加国家考试中心、政府部门组织的考试，获取相关职业技能等级证书，为将来就业、创业打好基础。

表 10 学生应考取的职业技能等级证书种类及基本要求

序号	职业技能等级证书名称	颁证单位	等级
1	计算机 IT 英语	工业和信息化部	初级
2	计算机综合应用能力认证	微软全球认证中心	中级
3	ACAA 影视动画师、视频编辑师、动漫设计师、视频合成工程师、视频特效工程师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	中级
4	ACAA 高级视频编辑师、高级三维动画师、高级二维动画师、高级影视特效师、高级影视编辑师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	高级
5	Autodesk 工程师 (Maya、3dsMax)	Autodesk	高级
6	数字创意建模	浙江中科视传科技有限公司	中级

十、附录

表 11 教学执行计划变更申报表

20 一20 学年第 学期

院（系）名称：

课程名称							
专业		原计划	公共基础课	专业必修课	专业选修	课程学分	执行学期
班级		拟变更计划	公共基础课	专业必修课	专业选修课	课程学分	执行学期
变更原因	_____ 年__月__日						
院系意见	院（系）主管教学领导（签章）： _____年__月__日						
教务处意见	教务处长（签章）： _____年__月__日						
主管院长意见							

表 12 公选基础选修课课程目录

序号	课程模块	课程名称	开课学校	课程主讲人	学分
1	1—美育课程	美术鉴赏	北京大学	李松	2
2		音乐鉴赏	中央音乐学院	周海宏	2
3		艺术与审美	北京大学、中央美术学院等 8 校/跨校共建	叶朗	2
.....	
4	2—职业素养	职业素质养成	联盟推荐	林正刚	2
5		职场沟通	联盟推荐	胡刚	2
6		大学生劳动就业法律问题解读	华东理工大学	刘金祥	2
.....	
7	3—信息技术	Office 高效办公	西安欧亚学院	山美娟	2
8		大学计算机——计算思维与网络素养	昆明理工大学	普运伟	2
9		网络空间安全概论	福州大学	董晨	2
.....	
10	4—传统文化	中国哲学经典著作导读	西安交通大学	燕连福	2
11		中国传统文化	西安交通大学	李娟 张蓉	2
12		世界舞台上的中华文明	重庆大学	叶泽川	2
.....	
13	5—健康教育	大学生健康教育	教育部体卫艺司	王登峰	2
14		人文与医学	复旦大学上海医学院	闻玉梅 彭裕文 陈勤奋	2
15		食品安全	浙江大学、北京大学、中国农业大学等 13 校/跨校共建	楼程富	2
.....	
16	6—党史国史	中国红色文化精神	西安交通大学	燕连福	2
17		延安精神概论	延安大学	邹腊敏	2
18		红船精神与时代价值	嘉兴学院	黄文秀	2
.....	
19	7—数学素养	数学思想与文化	中国海洋大学	张若军	2
20		高等数学与 MATLAB 启蒙	陕西工商职业学院	封京梅	2
21		高等数学（上）—高职高专	北大、北航、复旦、川大、厦大/跨校共建	郑志明	2
.....	
22	8—语文素养	写作之道	对外经济贸易大学	白延庆	2
23		应用写作技能与规范	天津大学	王用源	2
24		实用文体写作	临沂大学	朱祎	2
.....	

注：详见教务处每学期公布的选课课程目录

表 13 核心技能一览表

序号	岗位	专业核心技能名称	实训项目	训练内容	抽测学期	对应专业核心课程	对应职业资格证书、1+X 职业技能等级证书
1	动画制作员	卡通场景造型绘画	卡通场景设计	1. 场景透视关系正确 2. 场景道具精细 3. 场景光影效果正确 4. 场景卡通色彩绘画正确	1	动漫概念设计	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
2		角色色标图绘画	Q 版角色设计	1. 角色色标制作标准 2. 角色色彩搭配合理 3. 色彩光影效果正确	1		
3		角色转面图绘画	写实角色设计	1. 角色正面图绘画 2. 角色侧面图绘画 3. 角色背面图绘画 4. 角色比例正确 5. 角色造型一致	1		
4	模型师	卡通模型造型	飞机模型制作	1. 螺旋桨模型制作、 2. 飞机机身制作、机身布线 3. 起落架制作	2	数字造型设计	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
5		模型 UV 贴图划分	飞机模型 UV 贴图绘制	1. 机身 UV 划分 2. 机身贴图绘制	2		
6		材质灯光渲染	飞机渲染效果图	1. 机身金属材质球调节 2. 驾驶玻璃材质调节 3. 橡胶轮材质调节 4. 渲染线框贴图、颜色贴图	2		
7	渲染师	材质编辑	地雷材质 UV	1. 地雷模型处理 2. 地雷模型优化 3. 地雷模型材质优化 4. 地雷纹理雕刻	3	灯光与渲染	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
8		室内灯光布置	室内房间一角	1. 房间一角模型组织 2. 房间模型优化 3. 室内模型材质编辑 4. 室内灯光布置以及渲染	3		
9		室外场景灯光布置	街区场景制作预渲染	1. 街区一角模型组织 2. 街区模型优化 3. 街区模型材质编辑 4. 街区灯光布置以及渲染	3		
10	影视制作员	空间匹配	汽车广告照片合成	1. 夜空场景合成 2. 运动员人物合成 3. 汽车广告照片合成	3	后期合成	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
11		画面跟踪	画面场景合成	1. 楼面遮挡跟踪 2. 显示器屏幕多点跟踪 3. 水面鸭子三维跟踪	3		
12		高级抠像 roto	场景抠像 roto	1. 雪地汽车合成 2. 园林景深效果合成 3. 明度抠像的人物合成	3		
13	特效师	视觉特效	燃烧的火焰	1. 火焰中外焰的配置 2. 火焰中内焰的配置 3. 烟的配置	3	特效制作	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）

14		声音特效	更换声音源	1. 创建空的游戏对象 2. 创建新的脚本赋予对象 3. 添加声音源	3		
15		动画交互	键盘交互动画	1. 导入资源、搭建场景 2. 创建动画状态机 3. 链接动作 4. 创建脚本、设置交互 5. 动画测试	3		
16	动画师	角色制作	场景与角色设计	1. 角色转面图绘制 2. 角色色标图绘制 3. 角色比例图绘制 4. 角色服饰道具图绘制	4	二维动漫创作	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
17		角色动画制作	剧情动画制作	1. 角色眼睛动画 2. 角色面部表情动画 3. 角色肢体动画	4		
18		镜头动画制作	片头动画制作	1. 推拉镜头动画 2. 跟镜头动画 3. 摇移镜头动画	4		
19	动画师	驱动关键帧动画	游动的鱼	1. 模型 UV 贴图绘制 2. 游动轨迹设置 3. 游动动画加速减速效果	4	三维动画创作	数字创意建模 1+X 职业技能等级（中级）
20		骨骼绑定与蒙皮	角色骨骼搭建	1. 基础骨架搭建 2. 腿部骨骼设定 3. ik 与骨骼约束 4. 线框与 IK 驱动	4		
21		关键帧动画	人物走路动画	1. 原地走路 Pose 2. 关键帧 1、2、3Pose 3. 循环走动画曲线调整	4		