

2020 级动漫设计专业人才培养方案

一、专业名称、代码及所属专业群

1. 专业名称：动漫设计
2. 专业代码：650120
3. 所属专业群：新能源管理服务专业群

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

基本修业年限为 3 年，可实行弹性学制、但最长不超过 6 年。

四、职业面向与岗位分析

1. 职业面向

动漫设计专业团队根据深入相关行业及企业的调研，明确了专业主要岗位类别，并举了部分职业资格证书或技能等级证书。具体职业面向如表 1 所示。

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（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（技术领域） 举例	职业资格（职业技能等级）证书 举例
文化艺术大类（65）	艺术设计（6501）	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（87）	(1) 影视动画制作（6-19-01-04）； (2) 剪辑师（2-10-05-06）； (3) 美工师（2-10-05-06）； (4) 影像技师（2-05-07-01）。	(1) 插画师； (2) 三维模型师； (3) 游戏美术设计 师。	(1) 游戏美术设计职业技能等级证书； (2) 数字创意建模职业技能等级证书。

2. 岗位分析

通过市场岗位需求调研以及相关专业毕业生就业岗位的分析，确定了本专业的的主要就业岗位，如表 2 所述。

表 2 岗位分析表

序号	岗位名称	工作内容	核心技能
----	------	------	------

1	插画师	(1)配合设计师完成页面排版中需要的插画内容； (2)为卡通视频制作确定人物角色和主题风格； (3)负责部分页面的各种交互界面、图标、按钮等相关元素的设计与制作； (4)负责软件界面的美术设计、创意工作和制作工作。	(1)具备较高的创意和表现能力,能完美表现设计方的需要； (2)具备较高的手绘能力技法,能完美表达插画内容和个人艺术情怀； (3)具备一定的软件学习能力； (4)具备较好思维创造能力。
2	三维模型师	(1)根据设定图要求完成角色、道具和场景的模型制作； (2)绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图。	(1)熟练掌握 3DMAX 软件的应用； (2)具备一定的软件学习能力； (3)具备较好空间想象能力。
3	游戏美术设计师	(1)能够使用数位板绘制基本的图形； (2)能够使用数位板能够绘制表现出金属、木材、玻璃、塑料布料、皮肤等的常见质感； (3)能够完成游戏 UI 进度条的设计； (4)能够完成简单面板的纹理设计与制作； (5)能够通过三维建模软件,完成各种游戏工具模型得制作。	(1)具备一定的手绘表现能力； (2)具备一定的认知游戏美术设计方案的能力； (3)具备较强的图形处理相关软件操作能力； (4)具备独立完成基础性建模、数字效果表现、设计方案的简单呈现和修改等工作的能力。

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的十九大精神，面向数字媒体艺术设计服务行业，动漫制作技术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等行业动画设计人员、游戏美工、影视后期艺专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、虚拟实境技术的运用与设计等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在知识、能力、素质方面达到以下要求。

1. 素质

（1）坚定拥护中国共产党领导，在习近平新时代中国特色社会主义思想指导下，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。

（2）具有行业规范意识与企业文化精神，敬业爱岗。崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

（4）具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的时间意识、集体意识和团队合作精神。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身和卫生习惯，良好的行为习惯。

2. 知识

（1）掌握一定的计算机软件应用相关知识。

（2）具备根据剧本策划方案设计与绘制动漫原画的能力。

（3）具备独立完成二维和三维动画角色和场景的制作。

（4）掌握动画设计与制作的相关知识。

（5）具备美术元素造型制作和视频编辑工具的正确使用方法。

（6）掌握数字视频采集、影视编辑的相关知识。

（7）熟悉 VR 制作的基础知识与应用。

3. 能力

（1）具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

（2）具备动漫设计所需要的创意创新、协作执行能力。

（3）具备动漫设计与制作的管理与服务能力。

（4）具备动画项目创意策划、编导和制片能力。。

（5）具备动画角色与场景设计、分镜设计、原画和中间画的创意设计与表达能力。

（6）具备二维、三维动画计算机设计、生产制作实施能力；

六、课程设置及要求

课程主要包括公共基础课程和专业（技能）课程，课程体系如图 1 所示。



图 1 课程体系

（一）公共基础课程

公共基础课程设置及要求

公共基础课程设置及要求如表 3 所示。

表 3 公共基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	课时
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>(1) 知识目标: 掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论, 学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想;</p> <p>(2) 能力目标: 提高学生运用马克思主义基本原理全面、客观地分析中国走社会主义道路的历史必然性, 进一步培养学生独立思考和解决问题的能力, 培养学生的创新能力;</p> <p>(3) 素质目标: 帮助大学生坚定马克思主义信念, 成为德智体美劳全面发展的社会主义合格建设者和可靠接班人, 以及担当民族复兴大任</p>	<p>(1) 马克思主义中国化最新理论成果;</p> <p>(2) 毛泽东思想;</p> <p>(3) 邓小平理论;</p> <p>(4) “三个代表”重要思想;</p> <p>(5) 科学发展观;</p> <p>(6) 习近平新时代中国特色社会主义思想。</p>	<p>(1) 采取课堂教学为主, 线上线下综合性教学手段, 开展课外实践活动;</p> <p>(2) 考核从知识、能力、素质方面综合进行。学生总评成绩=平时成绩 (30%) + 实践成绩 (30%) + 期末考试 (40%)。期末采取“学习通”平台随机组卷进行考试。</p>	64

		的时代新人。			
2	思想道德修养与法律基础	<p>(1)知识目标:认识所处的新时代、大学生的时代责任和科学的世界观、人生观、价值观。了解崇高的理想信念、中国精神和社会主义核心价值观。熟悉中华传统美德、中国革命道德和社会主义道德。掌握中国特色社会主义法律体系、法治体系和法治道路;</p> <p>(2)能力目标:学生能够通过现象看本质,增强明辨是非的能力。能够将道德的相关理论内化为自觉意识,外化为自身行为和习惯。能够理论联系实际,依法行使权利和履行义务,维护自身合法权益的能力;</p> <p>(3)素质目标:以科学的世界观、人生观、价值观、高尚的道德观和正确的法制观为指引,确立自觉遵守法律法规、职业道德和行业规范的意识。培育学生对世界大势、中国未来发展趋势的认识,成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。</p>	<p>(1)新时代的内涵;</p> <p>(2)人生观、价值观;</p> <p>(3)崇高的理想信念;</p> <p>(4)弘扬中国精神;</p> <p>(5)社会主义核心价值观;</p> <p>(6)道德观;</p> <p>(7)法律观。</p>	<p>(1)采取课堂教学为主,线上线下综合性教学手段,开展校外实践活动;</p> <p>(2)考核从知识、能力、素质方面综合进行。学生总评成绩=平时成绩(30%)+实践成绩(30%)+期末考试(40%)。期末采取“学习通”平台随机组卷进行考试。</p>	48
3	形势与政策	<p>(1)知识目标:学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想,了解党的理论创新最新成果,正确认识中国特色和国际比较,正确认识时代责任和历史使命;</p> <p>(2)能力目标:培养学生正确分析形势和理解政策的能力,牢固树立“四</p>	<p>(1)党的理论创新最新成果;</p> <p>(2)全面从严治党;</p> <p>(3)我国经济社会发展形势与政策;</p> <p>(4)港澳台工作形势与政策;</p> <p>(5)国际形势与政策。</p>	<p>(1)采取课堂教学为主,运用学习通开展信息化教学,开展实践活动;</p> <p>(2)考核从知识、能力、素质方面综合进行。学生总评成绩=平时成绩(40%)+期末论文(60%)。</p>	总计 40

		个意识”，坚定“四个自信”，逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力； (3)素质目标：引导学生感知国情民意，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，开阔视野，从总体上把握社会主义现代化建设的大局，自觉树立为实现中国梦努力学习的奋斗目标。			
4	中华传统文化与现代职业素养	(1)掌握中国传统文化中语言、文学、艺术、历史、道德等基础知识，具备鉴赏、分析、评价传统文化优秀作品的能力和运用语言文字的能力； (2)理解传承和弘扬中华优秀传统文化的价值，掌握现代职场所需的职业品格、职场心态等职业素养基础知识； (3)掌握现代职场所需的沟通交流、穿搭技巧，文明礼仪等职业技能基础知识； (4)通过中国传统文化的熏陶和教育，能增强文化自信和民族自信； (5)能多角度地观察生活，丰富生活经历和情感体验，具备发现美、欣赏美、鉴赏美的能力和积极乐观向上的生活态度。	(1)品读传统文化之“仁”，树以德立身的职业品格； (2)品读传统文化之“孝”，树感恩敬业的职业素养； (3)品读传统文化之“礼”，树文明有礼的职业形象； (4)品读传统文化之“道”，树柔软坚韧的职场心态； (5)赏传统技艺之妙，习工匠精神之心； (6)赏中国传统服饰之美，习职场穿搭之技； (7)赏传统建筑之奇，习和谐统一之理； (8)赏传统饮食之味，习传承创新之法。	(1)以思政元素为引领，培育和塑造学生价值追求、家国情怀，将课堂教学与校园文化、社会实践活动相结合，让学生融入到学习与拓展中，实现立德树人的目标； (2)采用灵活多样的教学形式，以学生为主体，以教师为主导，突出高职教育实践性的特点； (3)充分利用信息化教学平台及手段的辅助组织教学，实现翻转课堂与职业情境的体验，提高学生自主探究、合作学习能力。	40
5	体育与健康	(1)能够编制可行的个人锻炼计划，具有一定的体育文化欣赏能力； (2)熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能。能科学地进行体	职业实用性体育教学模块： (1)田径； (2)健美操； (3)球类； (4)武术；	(1)树立“课程思政”理念，促进体育课程与思想教育的有机结合； (2)坚持“健康第一”的指导思想，促进学生健康成长；	108

		<p>育锻炼，提高自己的运动能力；</p> <p>(3) 能选择良好的运动环境，全面发展体能，提高自身科学锻炼的能力，练就强健的体魄；</p> <p>(4) 养成积极乐观的生活态度。运用适宜的方法调节自己的情绪。在运动中体验运动的乐趣和成功的感觉；</p> <p>(5) 表现出良好的体育道德和合作精神。正确处理竞争与合作的关系。</p>	<p>(5) 太极拳。</p> <p>体育选修教学模块：</p> <p>(1) 太极拳；</p> <p>(2) 龙狮；</p> <p>(3) 田径；</p> <p>(4) 排球；</p> <p>(5) 篮球；</p> <p>(6) 羽毛球；</p> <p>(7) 乒乓球；</p> <p>(8) 形体；</p> <p>(9) 啦啦操；</p> <p>(10) 健美操；</p> <p>(11) 足球。</p> <p>体育实践课程：</p> <p>(1) 阳光健康跑；</p> <p>(2) 晨跑；</p> <p>(3) 田径运动会；</p> <p>(4) 篮球赛。</p> <p>学生体质健康测试：</p> <p>(1) 身高体重；</p> <p>(2) 肺活量；</p> <p>(3) 50 米；</p> <p>(4) 立定跳远；</p> <p>(5) 坐位体前屈；</p> <p>(6) 男生：引体向上 女生：一分钟仰卧起坐；</p> <p>(7) 男生：1000 米。 女生：800 米</p>	<p>(3) 采用“理论、实践一体化”教学模式；</p> <p>(4) 采用“研究完整法与分解法。讲解法与示范法。练习法。游戏与比赛法，预防和纠正动作错误法”的方法组织教学；</p> <p>(5) 在室外运动场和室内运动场馆进行教学；</p> <p>(6) “基础体育教学模块”和“职业实用性体育教学模块”采用过程性考核与终结性考核相结合的形式进行考核评价。</p>	
6	高职应用数学	<p>(1) 培养学会辩证唯物主义世界观，处理问题的逻辑性；</p> <p>(2) 培养和提升学生坚忍不拔的钻研精神和精雕细琢的科研精神；</p> <p>(3) 培养和提升学生的自学能力和团队合作精神；</p> <p>(4) 培养和提升学生分析问题本质的能力、细致的观察能力、准确的判断力；</p> <p>(5) 培养学生具有根据需要适时地自我更新知</p>	<p>(1) 函数；</p> <p>(2) 函数极限；</p> <p>(3) 导数与微分；</p> <p>(4) 不定积分；</p> <p>(5) 定积分。</p>	<p>(1) 以学生为中心，以解决实际问题问题为手段，培养学生与运用知识合解决实际题的能力；</p> <p>(2) 能独立运用数学建模六步法完成简单论文；</p> <p>(3) 利用软件进行准确、灵活、快速的极限、导数和积分运算；</p> <p>(4) 运用所学知识分析和解决实际问题，用导数求解最值问题，用微分进行近似运算，运用积分求解不规则图形的面积及旋转体体积问题；</p>	60

		识和更新技术的能力。		(5)能建立简单的数学模型; (6)能用数学模型的结论对实际问题进行解释; (7)能用数学模型的结论对现实问题提出合理的建议。	
7	信息化办公技术	(1)熟练掌握计算机应用基础知识和基本技能,不断提升信息素养; (2)能利用计算机进行学习,并运用所学知识解决工作及生活中的实际问题。具有互联网思维、积极向上的阳光心态和良好的职业道德。积极践行社会主义核心价值观,成为信息社会的合格人才。	(1)计算机概述与打字练习; (2)Windows 文件\文件夹操作; (3)Windows 电脑设置; (4)Word 文档入门制作; (5)Word 文档进阶操作; (6)Excel 表格基本处理; (7)Excel 表格进阶操作; (8)PowerPoint 演示文稿制作; (9)信息检索能力应用。	(1)以“学生为中心”,立德树人根本,将思政教育融入课堂,实施全方位育人; (2)采用线上线下相结合的混合式教学模式,以任务驱动,情境式案例教学,有效提升课程教学质量; (3)采用线上和线下相结合、过程考核与终结考核相结合,全面考查学生学习效果与学习能力。	40
8	信息检索素养教育	(1)了解图书馆的基本概况、管理制度、馆藏资源种类及分布; (2)熟悉信息资源检索的基本知识、基本理论和基本方法; (3)掌握图书馆纸质资源、数据库资源、网络资源的使用方法和技巧; (4)熟悉图书馆自主学习交流平台的利用、及主题读书活动的开展。	(1)图书馆基本情况介绍; (2)快速获取馆藏纸质资源信息; (3)认识《理工书单》; (4)图书馆主题读书活动; (5)信息检索基本知识; (6)信息检索策略与方法; (7)超星数字资源使用; (8)起点考试网使用; (9)CNKI数据库使用; (10)举办一期“读书·共享会”。	(1)信息素养课教师需要与各专业教师进行沟通,将信息检索相关知识嵌入到相关课程,形成内容的渗透和协同,增强溢出效应; (2)采用线上线下相结合的混合式教学模式,以问题为导向,以任务为驱动,情境式案例教学,有效提升课程教学质量; (3)课程考核:采用线上、线下相结合、课堂课外相结合、过程考核与终结考核相结合,注重对学生课堂知识点的消化与吸收情况的检验。	8

9	职业发展与就业指导	<p>(1)知识与技能目标:理解相关名词概念及含义,认识影响职业生涯规划的内、外因素,及其制定方法,步骤;掌握生涯决策、求职应聘等通用技能;</p> <p>(2)过程与方法目标:通过问题导入、案例教学、课堂讨论和课外实践活动达到教学目的。为顺利实现从学生到社会人、职业人的转变打下较为坚实的基础;</p> <p>(3)情感与价值目标:树立积极正确的人生观、价值观、就业观、择业观和职业发展规划,确立明确积极的人生目标和职业理想;</p> <p>(4)“课程思政”元素</p> <p>①教学价值:引导学生全面、客观、理性看待社会、职场、人生,并对照社会和职场要求认真检视自我、完善自我、成就自我;</p> <p>②德育元素:有机融合社会主义核心价值观、工匠精神、家国情怀、创新思维、人文情怀等德育元素。</p>	<p>(1)课程考核与课外实践;</p> <p>(2)职业及职业基础;</p> <p>(3)职业素质养成;</p> <p>(4)职业生涯及规划;</p> <p>(5)课程考核与课外实践;</p> <p>(6)就业政策及权益保障;</p> <p>(7)就业准备;</p> <p>(8)求职与应聘;</p> <p>(9)释疑与解惑。</p>	<p>(1)加强教学研究与改革,不断改进教学策略,提高课程教学的吸引力、感染力、感召力,积极有效引导学生关注、思考自己的就业和职业发展问题;</p> <p>(2)充分利用信息化教学和学习通教学平台,以就业和职业发展典型案例为引领,积极拓展学生视域,改进学习途径与手段,重组并优化学习与空间,进一步提高学生学习的积极性、主动性、有效性和参与面、参与度;</p> <p>(3)通过学习通平台,建立“过程监控·报备与交流”环节,夯实课外实践活动,增强学生对求职应聘和真实职场、社会现实的感性认知,提高学生对社会和职场的亲和力、感知力和适应能力;</p> <p>(4)通过教学,使大学生意识到确立自身发展目标的重要性,以及如何制定职业生涯规划,了解就业准备与求职技巧对大学生就业的重大影响,引导学生顺利适应生涯角色的转换,为职业发展奠定良好的基础;</p> <p>(5)课程考核。本课程采用课内考核,成绩由平时成绩和课外实践成绩共同组成,各占50%,强调全过程教学,使学生注重学习过程的积累,而非结果。</p>	32
10	大学英语	<p>(1)熟练掌握英语语言基本知识与技能;</p> <p>(2)能听懂生活和职场相关主题的对话;</p> <p>(3)能就日常话题和未来职业相关话题进行会</p>	<p>(1)问路指路;</p> <p>(2)入住酒店;</p> <p>(3)饭店用餐;</p> <p>(4)购物体验;</p> <p>(5)节日庆祝;</p> <p>(6)看病就医;</p>	<p>(1)课程以学生为中心,立德树人根本将课程思政融入主题教学中,实施全过程育人;</p> <p>(2)运用视频、音频、动画、微课、学习通APP等多种信</p>	56

		<p>话；</p> <p>(4)能读懂一般题材和未来职场相关的简单英文资料，并借助词典进行一般题材文章互译；</p> <p>(5)能撰写常用的应用文；</p> <p>(6)具有传承中华优秀传统文化的意识、跨文化交际能力以及国际化意识。</p>	<p>(7)求职面试；</p> <p>(8)公司介绍；</p> <p>(9)办公事务；</p> <p>(10)商务接待；</p> <p>(11)会议组织；</p> <p>(12)客户服务；</p>	<p>息化教学资源 and 手段，采取情境教学法、案例教学法及小组讨论法等多种方法；</p> <p>(3)教学在多媒体教室或语音室进行。</p> <p>(4)考核：通过过程性考核和终结性考核相结合的方式，检测学习效果。</p>	
11	心理健康	<p>(1)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；</p> <p>(2)使学生掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。</p>	<p>(1)心理健康导论；</p> <p>(2)心理咨询；</p> <p>(3)心理困惑与异常心理；</p> <p>(4)自我意识与培养；</p> <p>(5)人格发展与心理健康；</p> <p>(6)学习心理；</p> <p>(7)情绪管理；</p> <p>(8)人际交往；</p> <p>(9)性心理与恋爱心理；</p> <p>(10)压力管理与挫折应对；</p> <p>(11)生命教育与心理危机应对。</p>	<p>(1)既有心理知识的传授，心理活动的体验，又有心理调适技能的训练等，集知识、体验和训练为一体；</p> <p>(2)注重理论联系实际，注重培养学生实际应用能力，采用理论+实践教学模式；</p> <p>(3)充分发挥师生在教学中的主动性和创造性。教师要尊重学生的主体性，充分调动学生参与的积极性，开展课堂互动活动，避免单向的理论灌输和知识传授；</p> <p>(4)采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法，如课堂讲授、案例分析、小组讨论、心理测试、团体训练、情境表演、角色扮演、体验活动等；</p> <p>(5)充分运用各种资源，利用相关的图书资料、影视资料、心理测评工具等丰富教学手段；</p> <p>(6)教学在多媒体教室，积极开发课程网络资源；</p> <p>(7)以过程性考核为主。</p>	32
12	创新创业基础	<p>(1)初步认知创新、创业的基本内涵；</p> <p>(2)掌握创新素质、创业思维与方法及创业实践的基本知识与要求；</p> <p>(3)掌握创业资源整合</p>	<p>(1)创业思维形成与培育；</p> <p>(2)自我认知与新想法产生；</p> <p>(3)构建创业团队；</p> <p>(4)创业问题探索；</p>	<p>(1)任课教师需有创业经历和正确科学的创业观，能引导学生适应国家和社会发展需求，自觉遵循创业规律，提高创新创业能力、就业竞争能力；</p>	32

		与创业计划书撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理。	(5) 创意方案设计； (6) 开展市场测试； (7) 商业模式构建； (8) 撰写创业计划书； (9) 开展创业路演。	(2) 需有多媒体教室、创业案例资源、创新模拟平台、线上教学资源等软硬件做为支撑； (3) 教学设计上应理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与训练体验相结合、经验传授与创业实践相结合； (4) 课程应采用过程考核和终结性考核相结合。	
--	--	----------------------------	--	---	--

(二) 专业（技能）课程

1. 专业基础课程设置及要求

专业基础课程设置及要求如表 4 所示。

表 4 专业基础课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	课程内容	教学要求	学时
1	素描色彩	(1) 具备基本的造型能力； (2) 能够独立完成一幅设计素描作品； (3) 具备一定的调色能力； (4) 能够独立完成一幅设计色彩作品。	(1) 形式与美感； (2) 空间与透视； (3) 草图与创意； (4) 对比与调和； (5) 解构与重构； (6) 创意与表现。	(1) 掌握设计素描的基本知识； (2) 掌握画设计素描的学习方法； (3) 掌握正确的观察方法； (4) 掌握一定的造型规律； (5) 掌握设计素描中常见的表现技法； (6) 能够准确的把握形态的比例、结构与透视的关系； (7) 掌握色彩的基本属性及色调； (8) 了解色与光的关系； (9) 掌握色彩绘画的常用技巧； (10) 掌握水粉静物的基本画法。	72
2	专业速写	(1) 掌握快速描绘的方法与技能； (2) 具备一定的对客观物体	(1) 静物速写； (2) 动物速写； (3) 风景速写； (4) 人物速写。	(1) 了解速写的概念和发展历史； (2) 了解速写常用的工具及特征； (3) 了解速写常用的表	48

		<p>的艺术观察力和表现能力；</p> <p>(3)能够运用速写语言在较短的时间内较为准确的描绘出客观对象。</p>		<p>现形式；</p> <p>(4)掌握速写的作画步骤；</p> <p>(5)具备独立完成一副速写作品的的能力；</p> <p>(6)具备对一幅速写作品的鉴赏能力。</p>	
3	设计构成	<p>(1)具有徒手装饰作画的能力；</p> <p>(2)具有灵活运用所学三大构成的能力。</p>	<p>(1)平面构成；</p> <p>(2)立体构成；</p> <p>(3)色彩构成。</p>	<p>(1)了解平面、色彩构、立体三大构成的概念；</p> <p>(2)掌握三大构成的原理和构成方法；</p> <p>(3)具备一定的创作性思维能力、平面设计能力、色彩设计能力和空间立体形态的创造能力。</p>	48
4	图形创意设计	<p>(1)能在基本的形态上进行创意；</p> <p>(2)能够运用元素替代创意简单的图形；</p> <p>(3)熟练掌握 Adobe Photoshop 电脑软件；</p> <p>(4)利用 Adobe Photoshop 电脑软件制作图形创意表现与应用。</p>	<p>(1)图形的创意原则与联想方式；</p> <p>(2)创意图形的构图与视觉流程；</p> <p>(3)创意图形的表现形式；</p> <p>(4)Adobe Photoshop 软件工具应用；</p> <p>(5)图形创意表现与应用。</p>	<p>(1)了解图形的概念与基本特征；</p> <p>(2)掌握图形创意的思维和创意发掘的技巧；</p> <p>(3)掌握图形创意的表现方法；</p> <p>(4)熟练掌握 Adobe Photoshop 电脑绘图软件工具；</p> <p>(5)利用 Adobe Photoshop 电脑绘图软件制作出完整的图形作品。</p>	48
5	视听语言	<p>(1)掌握视听语言与文字语言的差异；</p> <p>(2)能够用分镜头的方法实现对剧本镜头的细化；</p> <p>(3)能够用导演阐述的方法实现与摄影师对构图要求的沟通；</p> <p>(4)了解剪辑、</p>	<p>(1)视听语言概论；</p> <p>(2)镜头；</p> <p>(3)轴线的基本概念及运用法则；</p> <p>(4)场面调度的基本方法；</p> <p>(5)剪辑技巧；</p> <p>(6)电影声音；</p> <p>(7)动画影片分镜头创作练习；</p> <p>(8)动画电影视听案例分析。</p>	<p>(1)了解视听语言的基础；</p> <p>(2)掌握轴线的运用法则；</p> <p>(3)掌握镜头的分类与结构；</p> <p>(4)掌握场面调度的基本方法；</p> <p>(5)掌握蒙太奇化的分镜头脚本构思能力；</p> <p>(6)了解声音和画面的关系以及声音后期处理基本技巧；</p>	48

		场面调度、蒙太奇等原理； (5)学会分析动画影视作品。		(7)掌握分镜头的创作； (8)掌握一定的影视作品鉴赏能力。	
6	动画运动技法	(1)掌握“小弹球”的运动规律，并准确清晰的绘制出的运动轨迹； (2)掌握循环动画的制作方法； (3)能够根据人物原画的特征绘制其跑步动画，规律准确，符合原画的整体要求。	(1)动画基础知识； (2)弹力球的运动规律； (3)常见动物的运动规律； (4)人类的运动规律。	(1)了解动画运动规律的基本概念； (2)熟悉原动画设计的基本程序与表现方法； (3)掌握动画的时间与节奏； (4)熟悉自然现象中的运动规律； (5)熟悉其他各种动物的基本运动规律。	64
7	风景写生与创作考察	(1)巩固课堂所学的基础绘画知识，培养学生的绘画写生创作能； (2)通过古建筑考察，培养学生的观察能力、提高学生的审美能力； (3)渗透思政教育，加强学生职业道德素质的培养。培养学生的团队协作能力和创新能力。	(1)动植物写生； (2)建筑写生； (3)景观写生； (4)考察传统古建筑。	(1)建筑风景写生，培养学生画，学，构的能力； (2)找到艺术的学习感觉，感受艺术的魅力，打开自己的思维定势，更好的培养设计思想，为以后从事动漫设计工作打下坚实的艺术根基； (3)要求在实习中有意识的训练学生的观察能力，感悟能力和审美能力，从中国古建筑中学习思想和智慧，为以后的创造性实践积累经验。	72

2. 专业核心课程设置及要求

专业核心课程设置及要求如表 5 所示。

表 5 专业核心课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	课程内容	教学要求	学时
1	动画角色与场景设计	(1)掌握角色设计的各项技法；	(1)动画角色基础知识； (2)动漫人物结构比例 (3)三维角色徒手绘制；	(1)了解角色设计的分类、风格及特征； (2)掌握角色头部的动	64

		<p>(2) 能够设计并徒手绘制出简单项目中的角色;</p> <p>(3) 能够通过资料素材想象并设计出相应的场景;</p> <p>(4) 能够通过方案要求独立设计并绘制出场景。</p>	<p>(4) 三维场景基础知识;</p> <p>(5) 透视原理;</p> <p>(6) 三维场景徒手绘制。</p>	<p>势及个转面的绘制方法;</p> <p>(3) 掌握五官及表情的绘制方法;</p> <p>(4) 掌握人体动势的绘制方法;</p> <p>(5) 掌握动植物以及精灵怪物的绘制方法;</p> <p>(6) 了解动画场景的概念;</p> <p>(7) 了解场景的色彩规律、空间透视规律、构图规律;</p> <p>(8) 掌握一点透视、两点透视以及三点透视的原理;</p> <p>(9) 掌握室内外场景绘制的基本方法。</p>	
2	二维动画制作	<p>(1) 能够熟练运用 Adobe Animate 软件;</p> <p>(2) 能够运用 Adobe Animate 软件独立完成一部简单动画的制作。</p>	<p>(1) 认识 Adobe Animate 的工作界面;</p> <p>(2) 掌握二维动画基本操作与应用;</p> <p>(3) Adobe Animate 动画创作。</p>	<p>(1) 掌握 Adobe Animate 的基本操作;</p> <p>(2) 能够灵活运用 Adobe Animate 的工具表现设计意图;</p> <p>(3) 能熟练使用 Adobe Animate 完成简单的动画制作。</p>	72
3	三维动画制作	<p>(1) 掌握 3DMAX 的各种建模工具;</p> <p>(2) 能够根据原画稿件用 3DMAX 软件较准确的创建出对应的模型;</p> <p>(3) 掌握 3DMAX 渲染技术, 完成模型贴图效果制作;</p> <p>(4) 掌握 3DMAX 动画技术。</p>	<p>(1) 3DMAX 基本操作;</p> <p>(2) 动画模型制作;</p> <p>(3) 3DMAX 模型贴图、渲染效果制作;</p> <p>(4) 3DMAX 动画技术。</p>	<p>(1) 掌握 3DMAX 软件的基本操作方法;</p> <p>(2) 动画模型制作;</p> <p>(3) 掌握 3DMAX 模型贴图、渲染效果制作;</p> <p>(4) 掌握三维动画制作方法。</p>	96
4	动漫衍生产品设计	<p>(1) 能够独立设计并绘制出动漫衍生产品;</p>	<p>(1) 优秀动漫衍生产品设计案例分析;</p> <p>(2) 动漫衍生产品的创意设计流程;</p>	<p>(1) 了解动漫衍生产品的概念;</p> <p>(2) 了解动漫衍生产品的市场现状;</p>	64

		(2)能够完成简单的动漫衍生产品制作。	(3)动漫衍生产品设计与制作。	(3)掌握动漫衍生产品的设计方法与要求； (4)掌握动漫衍生产品的制作工艺流程。	
5	动画短片创意制作	(1)具有拍摄及动画调整的能力； (2)具有完成后期合成短片的能力； (3)能够独立设计并完成一部动画短片。	(1)动画短片创作概述； (2)动画短片的前期准备； (3)动画短片的中期制作； (4)动画短片的后期制作。	(1)了解动画短片创作的制作流程及传播途径； (2)熟悉动画短片创作的创意特点和构思来源； (3)掌握动画短片创作的制作技术和表现形式； (4)掌握动画短片的风格设计方法； (5)掌握动画短片的分镜头脚本绘制方法。	96
6	VR 虚拟实境技术	(1)掌握 unity 软件的基本操作； (2)能运用 unity 软件完成 VR 项目的设计与制作。	(1)认识虚拟现实技术； (2)unity 软件基本操作； (3)虚拟现实 (VR) 场景制作。	(1)了解 VR 虚拟现实技术的概念； (2)了解 VR 在动漫设计中的作用； (3)了解 unity 软件的基本功能； (4)掌握 unity 软件的基本操作方法。	64
7	专业综合实训	(1)掌握场景角色设计手绘表现； (2)掌握二维动画技术，完成二维动画制作； (3)掌握 3DMAX 建模、渲染、动画技术。	(1)场景角色设计手绘表现。 (2)二维动画技术，二维动画制作； (3)3DMAX 建模、渲染、动画技术。	(1)掌握场景角色设计手绘表现； (2)能够灵活运用 Adobe Animate 软件，完成二维动画制作； (3)能熟练使用 3DMAX 软件，完成三维建模、渲染、动画。	72
8	顶岗实习	(1)熟练的掌握公共技能和专业技能； (2)进一步提高专业素质，强化岗位能力，为就业打下坚实基础。	(1)动漫原画绘制岗位； (2)二维、三维动画设计岗位； (3)三维模型制作岗位； (4)游戏美工岗位； (5)影视后期制作岗位。	(1)掌握动漫原画绘制的方法； (2)具有独立完成简单的二维、三维动画设计与制作的能力； (3)具有一定的游戏美术界面设计能力； (4)具有基本的影视后期编辑能力。	576

9	毕业设计 与答辩	<p>(1) 培养学生综合运用所学知识，结合实际独立完成项目的工作能力；</p> <p>(2) 提高综合运用所学知识和技能去分析、解决实际问题的能力；</p> <p>(3) 对学生的知识面，掌握知识的深度，运用理论结合实际去处理问题的能力，实践能力，外语水平，计算机运用水平，书面及口头表达能力进行考核。</p>	<p>(1) 完成剧本的创作，分镜头的绘制；</p> <p>(2) 完成二维或三维动画短片的制作；</p> <p>(3) 对个人的动画设计作品进行现场讲解。</p>	<p>(1) 具有基本的二维动画、三维动画设计与制作能力；</p> <p>(2) 具有能够运用所学知识和技能去分析、解决实际问题的能力；</p> <p>(3) 具有良好的书面及口头表达能力。</p>	96
---	-------------	--	--	---	----

3. 专业选修课程设置及要求

专业选修课程设置及要求如表 6 所示。

表 6 专业选修课程设置及要求

序号	课程名称	课程目标	课程内容	教学要求	学时
1	动漫作品赏析	<p>(1) 具备一定的动漫作品鉴赏能力；</p> <p>(2) 能够对一件动漫作品进行较为准确的分析。</p>	<p>(1) 国内优秀动漫作品赏析；</p> <p>(2) 国外优秀动漫作品赏析。</p>	<p>(1) 了解一定的动漫创作基础常识及鉴赏理论；</p> <p>(2) 了解动画的景与镜头，熟悉动画创作的综合作艺术特征；</p> <p>(3) 掌握不同类型动漫作品的创作特征及鉴赏角度和方法。</p>	32
2	动画概论	<p>(1) 对动画理论知识有一定的了解；</p> <p>(2) 能够叙述出动画制作的</p>	<p>(1) 动画的本质与特征；</p> <p>(2) 动画的起源与发展；</p> <p>(3) 动画的类型；</p> <p>(4) 动画的风格流派。</p>	<p>(1) 了解当今动画艺术的发展情况；</p> <p>(2) 了解动画的分类方法和种类；</p> <p>(3) 了解三维动画和传</p>	32

		基本流程； (3) 能够对一部动画片的特点进行较为准确的分析。		统动画的制作流程； (4) 掌握传统动画与计算机动画生产流程和无纸化动画； (5) 了解材料动画的种类和形态特征、创作方法； (6) 了解动画的制作原理； (7) 了解动画特有语言和表现方式； (8) 掌握商业动画和实验动画的创作原理。	
3	游戏界面设计	(1) 了解动游戏界面的基本制作方法，以及。 (2) 具备绘制界面、UI 的能力。	(1) 学习游戏界面设计的功能以及应用知识； (2) 学习游戏 UI 界面设计的一般原则； (3) 学习游戏 UI 界面绘制的基本软件操作和绘制技法； (4) 学习各游戏 ICON 图标风格。	(1) 掌握游戏界面设计的功能以及应用知识， (2) 了解游戏 UI 界面设计的一般原则， (3) 了解游戏 UI 界面绘制的基本软件操作和绘制技法； (4) 了解各游戏 ICON 图标风格。	64
4	影视动画后期制作	(1) 了解影视动画后期制作的技巧； (2) 掌握综合特效的制作方法； (3) 完成多个项目的影视动画后期制作。	(1) 熟悉动画特效制作的流程与制作； (2) 能够运用 Premiere 编辑视频，制作视频短片； (3) 能够运用 Adobe After Effect 进行动态图形设计和特效合成； (4) 具备一定的影视动漫作品鉴赏能力和审美能力。	(1) 学习 Premiere 软件基本操作、能够对视频编辑有一个完整的认识并了解 Premiere 在视频剪辑中的常用核心技术； (2) 学习 Adobe After Effect 软件基本操作，能够对视频细节处理和特效加工有进一步的了解并灵活运用； (3) 通过相关软件的学习，完成各种影视动画后期的制作。	48
5	设计方法论	(1) 能够使用设计方法论识别产品的干系人并进行分析； (2) 能够使用情景分析优化设计方案。	(1) 产品与设计方法的基本概念； (2) 设计方法论案例分析； (3) 实战演习。	(1) 了解产品与设计方法的基本概念及价值； (2) 掌握对项目原始需求进行分析与整合的方法； (3) 掌握对确定的目标用户做属性分析的方法；	64

				(4) 了解竞品的采集与整合分析过程； (5) 能够使用情景分析优化设计方案。
--	--	--	--	--

七、职业资格/职业技能等级证书

1. 本专业根据职业资格/职业技能等级证书要求实施课证融通、学分互换，具体如表 7 所示。（毕业不做要求）

表 7 课证融通、课程互换情况

序号	职业资格/职业技能等级证书	互换课程	互换课程分数
1	游戏美术设计职业技能等级证书	1. 动画角色与场景设计 2. 游戏界面设计	85
2	数字创意建模职业等级证书	1. 三维动画制作	85

八、教学进程总体安排

1. 动漫设计专业教学进程表

动漫设计专业教学进程安排如表 8 所示。

表 8 动漫设计专业教学进程表

模块	教学单元性质	课程代码	课程名称	课程类型 A、 B、C	课程性质	考核方式 ◎考查 ●考试	开课/学分认定 部门	学时分配			学分	周学时/开课周						备注
								总课时	理论学时	实践课时		一学年		二学年		三学年		
											总周数	20	20	20	20	20	20	120
公共基础课程	公共基础必修课程	4GDM 01	思想道德修养与法律基础	B	必修	●	思政教育工作部	48	38	10	3	4						
		4GDM 02	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	必修	●	思政教育工作部	64	52	12	4		4					
		4GDM 03/04/05/06/07	形势与政策	B	必修	◎	思政教育工作部	40	20	20	1	总 8	总 8	总 8	总 8	总 8		

	1. 2. 3. 4. 5																
4GDM 08	入学教育	A	必修	◎	思政教育部	24	0	24	1	1W							
4GDM 09	军事技能	C	必修	◎	思政教育部	112	0	112	2	2W							
4GDM 10	军事理论 (网络课程)	B	必修	◎	思政教育部	36	0	36	2	2							
4GDM 11/12/13/ 14/15	劳动教育 1. 2. 3. 4. 5	B	必修	◎	思政教育部	40	10	30	1	总 8	总 8	总 8	总 8	总 8			
4GDM 16	安全教育 (网络课程)	B	必修	◎	思政教育部	20	0	20	1	2							
4GDM 17	大学生心理 健康教育	B	必修	◎	思政教育部	32	16	16	2	2							
4GDM 18	高职应用数 学	A	必修	●	思政教育部	60	40	20	4								
4GDM 19	体育与健康 1	B	必修	●	思政教育部	34	28	6	2	2							
4GDM 20	体育与健康 2	B	必修	●	思政教育部	32	30	2	2		2						
4GDM 21	体育与健康 3	B	必修	●	思政教育部	8	0	8	0.5			体质 测试					

4GDM 22	体育与健康 4	B	必修	●	思政教育部	26	26	0	1				2			
4GDM 23	体育与健康 5	B	必修	●	思政教育部	8	0	8	0.5					体质测试		
4GDM 24	信息化办公技术	B	必修	●	思政教育部	40	20	20	2	4						
4GDM 25	中华传统文化与现代职业素养	B	必修	●	思政教育部	40	30	10	3		4					
4GDM 26	大学生职业发展与就业指导 1	B	必修	●	思政教育部	13	8	5	1	2						
4GDM 27	大学生职业发展与就业指导 2	B	必修	●	思政教育部	13	8	5	1		2					
4GDM 28	大学生职业发展与就业指导 3	B	必修	●	思政教育部	6	2	4	0					2		
4GDM 29	创新创业(网络课程)	B	必修	●	思政教育部	16	8	8	1			2				

4GDM 30	网络创业理论与实践(网络课程)	B	必修	●	思政教育部	16	8	8	1				2				
4GDM 31	大学英语 1	B	必修	●	思政教育部	30	20	10	1	2							
4GDM 32	大学英语 2	B	必修	●	思政教育部	30	20	10	2		2						
4GDM 33	信息检索素养教育	B	必修	●	思政教育部	16	8	8	0.5	10			6				
公共基础必修课程合计						804	392	412	39.5	18	10	2	4	0	0		
4GDM 33	应用文写作	B	选修	◎	思政教育部	20	10	10	1								公共 基础 选任 选3门
4GDM 34	普通话测试与训练	B	选修	◎	思政教育部	20	10	10	1								
4GDM 35	国乐之声	B	选修	◎	思政教育部	20	10	10	1								
4GDM 36	古典身韵	B	选修	◎	思政教育部	20	10	10	1								
4GDM 37	尔雅通识课程包 (线上课程)	B	选修	◎	思政教育部												

		公共基础选修课程合计					60	30	30	3		2		2	2		
		公共基础课程总计					864	422	442	42.5	18	12	2	6	2		
专业 基础 课程 (技 能) 课 程	专业 基 础 课 程	1GDM 01	素描色彩	B	必修	◎	管理艺术学院	72	24	48	4.5	12					具 体 每 周 课 时 安 排 如 下 表 8 所 示
		1GDM 02	专业速写	B	必修	◎	管理艺术学院	48	12	36	3	8					
		1GDM 03	设计构成	B	必修	◎	管理艺术学院	48	24	24	3	8					
		1GDM 04	图形创意设计	B	必修	◎	管理艺术学院	72	32	40	4.5		8				
		1GDM 05	视听语言	B	必修	●	管理艺术学院	48	32	16	3		8				
		1GDM 06	动画运动技 法	B	必修	●	管理艺术学院	64	32	32	4			8			
		1GDM 07	风景写生与 创作考察	C	必修	◎	管理艺术学院	72	0	72	4		24				
	专业基础课程合计						424	156	268	26							
	专业 核 心 课 程	1GDM 08	动画角色与 场景设计	B	必修	◎	管理艺术学院	64	24	16+1W	4			8			具 体 每 周 课 时 安 排 如 下 表 8
		1GDM 09	二维动画制 作	B	必修	◎	管理艺术学院	72	24	24+1W	4.5			8			
1GDM 10		三维动画制 作	B	必修	◎	管理艺术学院	96	36	36+1W	6				12			

	1GDM 11	动漫衍生产 品 设计	B	必修	◎	管理艺术学院	64	32	32	4				16			所 示
	1GDM 12	动画短片创 意 制作	B	必修	◎	管理艺术学院	96	36	36+1W	6					12		
	1GDM 13	VR 虚拟实境 技术	B	必修	◎	管理艺术学院	64	32	32	4				8			
	1GDM 14	专业综合实 训	C	必修	◎	管理艺术学院	72	0	3W	4					24		
	1GDM 15	毕业设计与 答辩	C	必修	◎	管理艺术学院	96	0	5W	4					5W		
	1GDM 16	顶岗实习	C	必修	◎	管理艺术学院	576	0	24W	20					5W	19W	
专业核心课程合计							1200	184	1016	56.5							
专 业 选 修 课 程	1GDM 17	动画概论	A	选修	●	管理艺术学院	32	32	0	1.5		2					具 体 每 周 课 时 安 排 如 下 表 8 所 示
	1GDM 18	动漫作品赏 析	A	选修	◎	管理艺术学院	32	32	0	1.5			2				
	1GDM 19	游戏界面设 计	B	选修	◎	管理艺术学院	64	32	32	3				8			
	1GDM 20	影视动画后 期 制作	B	选修		管理艺术学院	48	24	24	2					12		

	1GDM 21	设计方法论	B	选修	◎	管理艺术学院	64	32	32	3							8			
	专业选修课程合计						240	152	88	11										
	专业（技能）课程总计						1864	492	1372	93.5										
	总计						2728	914	1814	136										

注：课程类型：A 为纯理论课、B 为理实+实践课（理实一体化）、C 为纯实践课。

《形势与政策》第一至第五学期每学期 8 课时（第五学期计算学分、共计 1 学分），《劳动教育》第一至第五学期每学期 8 课时（第五学期计算学分、共计 1 学分）。

《体育与健康》：第一学期 34 课时，其中 2 课时为阳光健康跑、4 课时为运动会，28 为正常授课；第二学期 32 课时，其中 2 课时为篮球赛，30 课时为正常授课；第三学期 8 课时为体质测试，第五学期 8 课时为体质测试；26 学时由学生自主选择，在第三或第四学期完成。

《大学生职业发展与就业指导》：该课程在第一、第二、第五学期开设；其中第一、第二学期各 13 学时，由思政教育工作部完成，第五学期 6 学时由各二级学院根据专业完成相关的教学内容。

表 9 动漫专业教学周专业课程安排

学期	课程	教学周																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
第 一 期	素描色彩					8	8	8	8	8	8	8	8	8						
	专业速写														8	8	8	8	8	8
	合计（周课时）					8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
第	设计构成	8	8	8	8	8	8													
	图形创意设计							8	8	8	8	8	8	8	8	8				

学	动画概论	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				
期	风景写生与创作考察																	24	24	24
	合计（周课时）	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2	24	24	24
第 三 学 期	视听语言						4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
	动漫作品赏析	4	4	4	4	4	4	4	4											
	动画角色与场景设计	8	8	8	8	8													24	
	动画运动技法						8	8	8	8	8	8	8	8						
	二维动画制作													8	8	8	8	8	8	24
	合计（周课时）	12	12	12	12	12	16	16	16	12	12	12	20	20	12	12	12	12	12	24
第 四 学 期	VR 虚拟实境技术	8	8	8	8	8	8	8	8											
	游戏界面设计	8	8	8	8	8	8	8	8											
	动漫衍生产品设计									16	16	16	16							
	三维动画制作														12	12	12	12	12	12
合计（周课时）	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	12	12	12	12	12	12	24
第 五 学 期	专业综合实训	24	24	24																
	影视动画后期制作				12	12	12	12												
	设计方法论				8	8	8	8	8	8	8	8								
	动画短片创意制作									12	12	12	12	12	12	24				
	毕业综合实训、设计、 作业、论文及答辩																24	24	24	24
	合计（周课时）	24	24	24	20	20	20	20	20	20	20	20	12	12	24	24	24	24	24	

2. 动漫设计专业教学周分配

高职学制 3 年，共 6 个学期，其中每个学期 20 周，共 120 周。其中第一学期军训、国防教育和入学教育 3 周，第一至第四学期复习、考试各 1 周；第五学期毕业设计答辩共 5 周、复习考试共 1 周；第五暑假与第六学期顶岗实习 6 个月，第六学期毕业典礼 1 周。具体动漫设计专业教学周分配如表 10 所示。

表 10 动漫设计专业教学周分配表

学年	学期	周数	课堂周数	实践周数	复习考试周	备注 (社会实践周)
一	1	20	19	0	1	社会实践可假期进行
	2	20	16	3	1	社会实践可假期进行
二	3	20	17	2	1	社会实践可假期进行
	4	20	18	1	1	社会实践可假期进行
三	5	20	10	9	1	毕业设计答辩 5 周（第 5 学期）毕业典礼 1 周（第 6 学期）
	6	20	0	19	毕业典礼 1 周	
合计		120	80	34	6	

3. 动漫设计专业教学学时、学分配

动漫设计专业教学学时、学分配如表 11 所示。

表 11 动漫设计专业教学学时、学分配比表

项目	课程门数	学分数	学时分布		备注	
			学时数	学时百分比		
教学活动合计	21	136	2728	—		
实践教学合计	/	/	1814	66.5		
必修	公共基础课	33	39.5	804	29.5	
	专业基础课	7	26	424	15.5	
	专业核心课	9	56.5	1200	44	
	小计	49	122	2428	89	
选修	公共选修课	3	3	60	2.2	
	专业选修课	5	11	240	8.8	
	小计	8	14	300	11	

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 专兼职教师数量

本专业现有教师 12 人，副教授 2 人，讲师 7 人，助教 6 人，“双师型”教师 4 人，具有研究生文凭 6 人，年龄 40 岁以上 3 人，25-39 岁 7 人，20-25 岁 2 人。

2. 师资队伍结构、素质

本专业发展需配备专任教师 6 人，兼职教师 6 人。

(1) 专任教师：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；具有动画设计、艺术设计、应用电子技术等相关专业研究生及以上学历；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。

(2) 兼职教师：主要从本专业相关的行业企业聘任，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。

3. 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，获得动漫相关专业研究生及以上学历，具有一定相关企业工作经验的双师型教师。要求能够较好地把握国内外会计行业、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需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

(二) 教学设施（对教室、校内、校外实习实训基地等提出有关要求）

1. 专业教室基本条件

(1) 投影仪（含幕布）、无线话筒、音响、电子讲台（含中控）等。

(2) 学生电脑 40 台：高性能台式计算机，参考配置：处理器 I5 或以上，主频 3.4GHz 或以上，内存 8GB DDR4 或以上，显存 8GB 或以上，硬盘 1T 以上，独立显卡，其他标配。

(3) 教师电脑 1 台：高性能台式计算机（参考配置：处理器 I5 或以上，主频 3.4GHz 或以上，内存 16GB DDR4 或以上，显存 16GB 或以上，硬盘 2T 以上，

独立显卡。

(4) 网络环境：千兆交换机、千兆路由器；理论和实践教学场地需接入互联网，带宽不低于 100Mbps。

(5) 软件系统：Windows10 操作系统，装有 Unity 3D、Adobe Photoshop、Adobe Animate、3DMAX、Premiere、Adobe After Effect 软件。

2. 校内实训室基本要求

本专业需配备 5 个校内实训室，分别是：VR 虚拟现实实训室（包含电脑设备、交互设备多台，用于技能竞赛及 VR 项目的教学）、原画绘制实训室（包含拷贝台、桌椅、实物投影仪多台，用于绘画基础课程的教学）、大光影捕捉实训室（包含电脑设备、交互屏幕，用于动画作品前期制作课程的教学）、模型制作实训室（包含电脑设备多台，用于 3D 模型制作课程的教学）、影视动画制作实训室（包含电脑设备多台，用于二维、三维动画制作课程的教学）。

3. 校外实训基地基本要求

本专业需建立 4 个校外实训基地，其中 2 个专业写生基地，要求风景秀丽、交通食宿较为便利，2 个企业实习基地，要求专业对口。

4. 支持信息化教学方面的基本要求

本专业需配备 2 台便携式投影仪，1 台实物投影仪，2 台动漫手绘板，专业录课设备一套。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

教材首选国家推荐的规划教材和本专业教师自编教材，如无合适的规划教材，原则上选择进 2 年新出版的书籍，能反映知识的前沿技术和职业教育精神。

2. 图书文献配备基本要求

专业课程的图书文献最好选用彩印书籍，教材应配套电子教案和相关图片。

3. 数字教学资源配置基本要求

教材应配备电子教学课件。最好能增部分视频动画、案例库、试题库。优先选用已形成较为完整的信息化教学资源和在线课程，有丰富的利用图片、动

画、微课等教学资源，可以供学习者开展多种互动。

（四）教学方法

通过“双主体”、“四阶段”人才培养模式的构建，着力推进教学内容、教学方法、教学手段和教学组织形式的改革，激发学生自主性学习、研究性学习的积极性，不断提高教学质量。

1. 项目式教学法：通过一个完整的生产性项目实施实践教学活活动，其目的在于把理论与实践教学有机结合起来，充分挖掘学生的创造潜能，提高学生解决实际问题的综合能力。此教学法主要应用在毕业设计答辩、二维动画制作、三维动画制作、动画短片创意设计、影视动画后期制作等课程的教学活动中。

2. 直观示范法：教师在课堂上通过展示各种实物或进行示范性操作、设计，让学生通过观察获得感性认识的教学方法。是一种辅助性教学方法，同讲授法、讨论法等教学方法结合使用。此教学法主要应用在素描色彩、专业速写、风景写生与创作考察等课程的教学活动中。

3. 动漫认知教学法：组织或指导学生到动漫设计公司进行实地观察、调查和学习，获得对动画片与动漫产品的感性认识或巩固已学知识的教学方法。认知实习教学法一般由校外实训教师指导和讲解，要求学生围绕参观内容收集有关资料，做好记录。

4. 现场教学法：现场教学在校内外实训基地进行，是以合作企业为中心，以现场工作任务为对象，以学生活动为主体的教学方法。

5. 师徒教学法：在企业实训阶段，每一名学生都会有一名学校指导教师和企业师傅，鼓励校友担任企业师傅，学校指导教师多做系统性教学，而企业师傅则更注重在实际工作中帮助学生如何解决技术问题、同事交际问题、工作职责问题等。强调企业师傅职责，要求师傅手把手将学生带入职场环境中。

（五）学习评价

1. 依据专业人才培养目标建立学生学习评价指标体系，包括评价的各级指标、观测点和评价标准、等级、权重和分值等。

2. 合理运用信息技术，客观分析学生的知识和技能基础、认知和实践能力，结合课程特点，选择合适的学生学习评价方式。

3. 可通过观察法、调查法、测验法、个案研究法等收集学生学习评价信息，

采用定量分析法、定性分析法、定量和定性分析结合法处理学生评价信息。构建“德技”并修分层动态评价系统，主要从理论教学和实训教学两个方面开展。从企业、学校和教研室三方，学生和教师两个层面，教学、实习与毕业设计三个维度，重点考核学生德育素养与专业技能。借助信息化教学数据开展多元评价。要求课程学习评价从自我评价、小组评价、教师评价、企业评价四个方面，综合获取定性数据和定量数据。

（六）质量管理

1. **在教师教学质量监控方面：**由基础评价和加分评价构成。其中基础评价指学院组织的院、系（同行）、学生三级测评；加分评价包含教师的专业获奖情况、科研能力、技术服务等方面。

2. **在学生顶岗实习管理方面：**坚持与完美、华渔等专业相关企业合作，以共同制订的企业教师信息反馈制度、系部领导巡查制度、学院指导教师汇报制度等为前提，依章行事，依规管理，顶岗定责，落实顶岗实习教学工作。

3. **在毕业生就业管理方面：**主要通过顶岗实习企业和校友会推荐等渠道实现学生就业，建立动漫设计专业校友会和毕业生 QQ 群，由管理艺术学院学院辅导员对毕业生信息进行跟踪调查，及时了解毕业生在企业的工作情况，关注毕业生群体与个体的职业发展状况。

十、毕业要求

1. **本专业总学分要求：**达到 136 学分，其中必修课 122 学分、选修课 14 学分。

2. **顶岗实习要求：**参加专业规定的顶岗实习，并成绩合格。

3. **专业技能考核：**参加专业技能考核或专业技能抽查，并成绩合格。

4. **毕业设计要求：**按要求完成毕业设计，并成绩合格。

5. **综合素质测评要求：**综合素质测评合格及以上。

十一、人才培养方案特色说明

本方案除了专业知识与技能外，还要培养学生的创新创业的能力，主要通过以下方式来实现：

1. **班级人数：**采用小班制，人数不多于 35 人。

2. **教学手段：**采用微课、视频、游戏、竞赛、情景模拟、讨论、头脑风暴、

现场学习等多种手段，充分发挥学生主体地位，提高学生学习与研讨能力。

3. 教学内容：对传统课程内容进行整合，整合依据为岗位要求与专业技能竞赛要求相结合，加强专业知识与专业技能的理解与应用，加专业知识技能的培养与训练。

4. 周课程安排：采用阶段式教学，一个课程连续几周完成学习，考核后进入下一门课程的学习。

5. 个性化学习：提供比较多的教学资源，供学生依据自己的大学规划和职业规划选择学习，老师进行答疑解惑。

6. 专业技能竞赛：学生通过参加专业技能竞赛，提高专业知识和技能的掌握度，锻炼参赛心态，培养团队意识与竞争意识。

7. 其他特色说明：我校能源管理服务群开发了符合群内各专业特色的共享课程《素描色彩》、《设计构成》、《风景写生与创作考察》三门课程，环境艺术设计和动漫设计两个专业均开设以上三门课程，组成跨专业教学团队共同教授该课程，但是各门课程采用了三个教学标准以符合两个专业的教学与岗位需求，在课程共享、团队共建、资源共用等方面既实现了专业群共建共享理念，又在课程设置上实现了专业群特色。