



三門峽職業技術學院

2025版动漫制作技术专业人才培养方案

制定院部 : 信息传媒学院

专业名称 : 动漫制作技术

专业代码 : 510215

专业大类 : 电子与信息

专业类 : 计算机类

适用学制 : 三年制

制定时间 : 2005年6月

修订时间 : 2025年6月

制定人 : 郭立业

修订人 : 郭立业

审定负责人 : 梁利亭

目录

一、专业名称及代码	1
二、入学基本要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
(一) 培养目标	1
(二) 培养规格	1
1. 素质	1
2. 知识	2
3. 能力	2
六、人才培养模式或教学模式	2
七、课程设置及要求	3
(一) 通识教育课程概述	4
(二) 专业课程概述	9
1. 专业群基础课	9
2. 专业基础课	10
3. 专业技能课	12
4. 专业拓展课	14
5. 专业基础实践课	16
6. 专业综合实践课	17
八、教学进程总体安排	18
(一) 教学周数安排表	18

(二) 集中性实践教学环节安排表	19
九、实施保障	20
(一) 师资队伍	20
(二) 教学条件	21
(三) 教学资源	22
(四) 教学方法	23
(五) 学习评价	23
(六) 质量保障	24
十、毕业要求	25
(一) 学分要求	25
(二) 职业技能等级证书要求	25
(三) 其他要求	25
十一、继续专业学习和深造建议	25
十二、附录	25
(一) 教学计划进程表	25
(二) 职业技能等级证书职业功能与课程对照表	27
十三、人才培养方案审核	28

动漫制作技术

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、入学基本要求: 中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、基本修业年限: 三年

四、职业面向

所属专业大类 (代码)	电子与信息大类 (51)
所属专业类 (代码)	计算机类 (5102)
对应行业 (代码)	数字内容服务 (657)
主要职业类别 (代码)	动画设计人员 (2-09-06-03)、动画制作员 (4-13-02-02)
主要岗位 (群) 或技术领域	动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计
职业类证书	动画制作员、游戏美术设计职业技能等级证书

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观, 传承技能文明, 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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识, 爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神, 较强的就业创业能力和可持续发展的能力, 掌握本专业知识和技术技能, 具备职业综合素质和行动能力, 面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业, 能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

(二) 培养规格

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

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度, 以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导, 践行社会主义核心价值观, 具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感;

(2) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定, 掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能, 了解相关行业文化, 具有爱岗敬业的职业精神, 遵守职业道德准则和行为规范, 具备社会责任感和担当精神;

(3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

(4) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习1门外语并结合本专业加以运用。

(5) 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。

2. 知识

(1) 掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；

(2) 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

(3) 掌握动画行业的商业运营模式相关知识，能进行行业分析和决策；

(4) 掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能。

3. 能力

(1) 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的设计技巧，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

(2) 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

(3) 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；

(4) 掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关技能，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关技能，具有动画项目构思与策划能力；

(5) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力。

(6) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备具有项目规划、任务拆解、工作方案撰写（设计）、工作成果展示、协同合作完成视频或动画短片创作、美术资源开发等劳动素养，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。

六、人才培养模式或教学模式

动漫制作技术专业的人才培养模式以“校企协同、分层递进、技术驱动”为核心，构建适应行业动态需求的教育体系。根据产业链分工，培养体系划分为三个维度：

1. 基础技能层：聚焦二维/三维动画制作、建模渲染等核心技术能力，依托软件技术课程，以Maya、3dsMax、等工具为核心，覆盖建模、绑定、渲染等环节，结合素描、色彩构成等艺术基础课程，培养“技艺兼修”能力，通过影视动漫制作实训室、虚拟仿真实训室等平台，完成从石膏像绘制到复杂场景搭建的渐进训练。

2. 复合应用层：通过校企合作项目，引入动画特效制作、影视剪辑、IP运营等真实案例，培养跨领域协作能力，覆盖剧本创作、原画设计、视觉传达等职业面向，对接传媒、游戏等行业需求，强化团队协作与项目管理能力，让学生在角色动画、灯光材质渲染等项目中积累经验。

3. 创新拓展层：融入虚拟现实、AI动画生成、游戏引擎等新兴技术，强化技术创新与市场转化能力，适应数字创意产业的国际化需求。

七、课程设置及要求

构建“平台+模块”的“矩阵式”专业群课程体系。即构建“四平台、八模块”的课程体系，四平台包括：通识教育课程平台、专业基础教育课程平台、专业教育课程平台、专业实践教育环节平台。八模块包括：通识教育课程模块、素质教育实践模块、专业群基础课程模块、专业基础课程模块、专业技能课程模块、专业拓展课程模块、专业基础实践模块、专业综合实践模块。课程体系形似四行八列的矩阵，称为矩阵式专业群课程体系。具体课程设置见下：

课程平台	课程模块	课程类别	课程性质	课程名称
通识教育课程平台	通识教育课程	思想政治	必修	习近平新时代中国特色社会主义思想概论、思想道德与法治、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、“四史”教育
		安全教育		军事理论、国家安全教育、大学生安全教育
		英语		高职公共英语
		体育		高职体育
	素质教育实践	素质教育	必修	职业规划与职业素养养成训练、就业与创业指导、劳动教育专题、高职生心理健康、管理实务、人文社科类或自然科学类跨专业修够4学分，艺术类教育课程2学分
		军事技能训练		军事技能训练
		劳动教育实践		劳动教育实践
		创新创业实践		创新创业教育活动、创新创业竞赛、创新创业经营实践
专业基础教育课程平台	专业群基础课程		必修	图形图像处理、色彩表现基础、艺术概论
	专业基础课程			构成基础、定格动画、动漫软件基础、运动速写、动画运动规律、分镜头设计、MAX角色制作、数字绘画
	专业技能课程		必修	动漫角色设计、数字造型设计、二维动漫创作、三维动画创作、灯光与渲染、特效制作、后期合成
专业教育课程平台	专业拓展课程		选修	新媒体广告设计、漫画创作技法、动漫IP运营、信息技术职业素养
专业实践教育环节平台	专业阶段实践		必修	动漫前期创作、动漫衍生产品设计、动画短片创作、后期项目实训
	专业综合实践			岗位技能综合实训、岗位实习、毕业设计

（一）通识教育课程概述:

（1）习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：准确理解习近平新时代中国特色社会主义思想的形成过程、重大意义、丰富内涵、理论创新和实践要求；能用马克思主义的立场、观点、方法分析和解决问题；正确认识世界和中国的发展大势，正确认识中国特色和国际比较，积极承担时代责任和历史使命。

内容简介：习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、坚持和发展中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、实现中华民族伟大复兴的重要保障、中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等。

教学要求：紧密结合高职学生的学习特点，遵循学生认知规律，坚持“八个相统一”要求，采用理论讲授、案例分析、经典诵读、情境表演、实践调研等方法，丰富和完善教学资源，讲深讲透讲活习近平新时代中国特色社会主义思想。

（2）思想道德与法治

课程目标：通过教学引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观，坚定理想信念，把个人理想融入社会理想，自觉弘扬中国精神，践行社会主义核心价值观；形成正确的道德认知，积极投身道德实践；掌握基本的法律知识，增强法治素养，成为能担当民族复兴大任的时代新人。

内容简介：理论教学涵盖人生观、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、道德观、法治观教育等内容。实践教学则是开展主题演讲、实践调研、情景剧、法院庭审旁听等项目。

教学要求：秉持“以学生为中心”的理念，紧密对接专业，坚持“知情意行”相统一原则和“八个相统一”要求，采用多种信息化资源和手段辅助教学，改革教学模式和方法，不断提升学生的思想道德修养和法治素养。

（3）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：了解马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质和历史地位；增强学生的马克思主义素养，使其能用马克思主义的立场、观点、方法分析和解决问题；坚持正确的政治立场，坚定四个自信，立志为实现第二个百年奋斗目标和中国梦贡献力量。

内容简介：理论教学包括毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系两大部分，重点介绍马克思主义中国化的理论成果，尤其是习近平新时代中国特色社会主义思想；实践部分则是开展经典诵读、参观党史馆、主题调研等项目。

教学要求：坚持课堂面授与实践相结合，深刻认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的发展历史；正确理解中国共产党在新时代的基本理论、基本路线、基本方略，使学生们坚定信仰信念信心。

（4）形势与政策

课程目标：使学生了解国内外重大时事，正确理解党的基本路线、重大方针和政策，认清形势和任务，把握时代脉搏，引导自觉肩负起民族复兴的大任。同时使学生掌握该课程基本理论观点、分析问题的方法，把理论渗透到实践中。

内容简介：该课程具有很强的现实性和针对性，教学内容因时而异，紧密围绕习近平新时代中国特色社会主义思想，依据教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》，根据形势发展要求，重点讲授党的理论创新最新成果和新时代中国特色社会主义的生动实践，回应学生关注的热点问题。

教学要求：联系当前热点问题和学生实际，分析当前形势，解读国家政策；围绕专题实施集体备课；运用现代化教学手段，采用讨论、辩论等多种教学形式。

（5）军事理论

课程目标：认识国防、理解国防；增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识；弘扬爱国主义精神、传承红色基因；提高学生综合国防素质。

内容简介：国防概述、国防法规、国防动员、国防建设、武装力量建设；中国古代军事思想、毛泽东军事思想、习近平强军思想等当代中国军事思想；国际战略形势与国家安全形势；新军事革命、信息化战争；信息化作战平台、信息化杀伤武器。

教学要求：采用以学生为中心，以教师为主导，理论与实践相结合、线上与线下相结合、课内与课外相结合的方式，通过案例解析、小组讨论、社会调查、时政问题大家谈、课堂演讲等多种形式开展教学，帮助学生了解国防、认识国防，深刻认识国际国内安全形势，引导学生自觉提高国防意识与国家安全意识，积极投身国防事业。

（6）国家安全教育

课程目标：帮助学生重点理解中华民族命运与国家关系，系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系；牢固树立国家利益至上的观念，树立国家安全底线思维，践行总体国家安全观；帮助学生增强安全防范意识，培养学生自我防范、自我保护的能力，提高学生的综合安全素质。

内容简介：国家安全的重要性，我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规；国家安全各重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法；从大学生人身财产安全、就业求职安全、社交活动安全、消防安全、交通安全等多个方面进行安全教育。

教学要求：密切联系学生实际，紧贴世情国情社情，与学生专业领域相结合，采用线上与线下相结合的方式，通过案例解析、小组讨论、社会调查等多种形式开展教学。通过安全教育，全面增强学生的安全意识，提升维护国家安全能力，为培养社会主义合格建设者和可靠接班人打下坚实基础。

（7）高职公共英语

课程目标：掌握语音、词汇语法、基本句型结构和基本行文结构；认知英语基本词汇2700至3000个，专业词汇500个；职场涉外沟、多元文化交流、语言思维及自主学习等能力培养，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。

内容简介：包括英语语言知识、语用知识、文化知识和职业英语技能，具体内容为英语语言词汇、语法、语篇阅读及翻译、情景听力及口语，实用写作五个模块。

教学要求：通过对语音、词汇、语法等知识的学习，使学生能进行一般话题的日常及入门职业背景下英语交流，能套写通知、留言、贺卡、感谢信等实用写作，能借助词典阅读和翻译一般题材的简短英文资料。

（8）高职体育

课程目标: 了解常见体育运动项目与健康保健的基本理论知识；熟练掌握一到两项体育运动技术和技能；培养学生终身体育锻炼的习惯，以及沟通、协调能力、组织管理能力和创新意识。

主要内容: 由基础教学模块和选项教学模块两部分组成。第一学期是基础模块，具体内容包括身体素质和24式简化太极拳；第二学期至第四学期是选项模块，具体内容包括篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球、武术、健美操、跆拳道、体育舞蹈、形体、瑜伽、街舞、女子防身术、毽球、健身气功、柔力球等17项。学生依据个人兴趣爱好，每学期从中选择1个项目进行学习。

教学要求: 应根据学生的专业身体素质需求，按不同运动项目的特点和运动规律，采取区别对待的原则进行技能教学。学生每学期体育课程的考核项目和评分标准是根据教育部《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》和《国家学生体质健康标准》的要求结合我院具体情况制定的；学生毕业时，体育课和《标准》必须同时合格，缺一不可，否则做肄业处理。

（9）高职生心理健康

课程目标: 通过本课程的学习，使学生明确心理健康的标淮及意义，增强自我心理保健的意识和心理危机预防意识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，掌握并应用心理调适的方法，尽快适应大学生活，提高心理素质，健全心理品质，为今后的成长成才打下良好的基础。

内容简介: 内容包括心理健康与心理咨询、学习心理、适应心理、自我意识与人格发展、情绪情感与健康、人际交往、爱情与性心理健康、挫折应对、网络心理健康、生命教育与危机干预等10个专题，涵盖了个人层面、社会层面、国家层面，构成了符合社会主义核心价值观要求的以“预防为主，教育为本”的《大学生心理健康教育》内容体系。

教学要求: 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，引导学生“在学中练”、“在练中悟”，在实践中充分体验、感悟，然后融入到自己的人生观、价值观和日常行为习惯中，真正做到学有所获、学有所用。

（10）职业规划与职业素养养成训练

课程目标: 使学生通过探索自我，探索职业，能运用科学决策方法确定未来职业目标并进行职业生涯规划，能结合职业发展需要掌握职业需要的具备的职业道德、职业素质。

内容简介: 职业生涯初识、探索自我、探索职业、职业决策与行动计划、职业意识与职业道德、职业基础核心能力、职业拓展核心能力。内容分布在第一学期和第二学期。

教学要求: 采用理论与实践相结合、讲授与训练相结合方式进行。采用课堂讲授、项目活动、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、社会调查实习见习方法，引导学生认识到个人的优势与独特性，职业发展的趋势，能用职业生涯规划的步骤方法对个人未来职业进行科学规划，在日常学习中自觉提升个人职业素质。

（11）就业与创业指导

课程目标: 能结合个人优势和就业形势、确定求职目标，引导学生做好就业前的简历、求职书的准备；掌握一般的求职应聘、面试技巧和合法权益的维护。引导学生认知创新创业的基本知识和方法，能辩证地认识和分析创业

者应具备的素质、创业机会、商业模式、创业计划、创业项目；科学分析市场环境，根据既定的目标，运用合理的方法制定创新创业计划；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。

内容简介：就业认知择业定位、就业准备、简历撰写技巧、面试技巧、求职礼仪、劳动权益、职场适应、创业精神和创业者素质、创业机会识别、创业团队组建、商业模式设计、商业计划。

教学要求：采用理论与实践相结合、讲授与训练相结合方式进行。采用课堂讲授、典型案例分析、情景模拟训练、小组讨论、实习见习等方法，引导学生合理确定个人求职目标、并运用求职技巧方法顺利就业。通过了解创业理论知识的学习，培养学生的创新精神、创业意识和创业能力。

（12）劳动教育专题

课程目标：树立正确的劳动观念，全面理解劳动是社会进步的根本力量，树立劳动最光荣、劳动最美丽的思想观念；全面理解劳动精神、劳模精神、工匠精神的时代内涵，积极践行劳动精神、劳模精神、工匠精神，养成良好的劳动习惯；树立劳动安全意识，掌握最基本的劳动知识和技能。

内容简介：新时代大学生的劳动价值观；劳动精神、劳模精神、工匠精神的内涵以及时代意义，践行劳动精神、劳模精神、工匠精神，养成良好的劳动习惯和品质；树立劳动安全意识；掌握最基本的劳动知识和技能。

教学要求：要结合专业特点讲授劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动安全等教学内容；围绕专题实施集体备课，充实教学资源；运用现代化的教学手段，采用讨论、辩论等多种教学形式。

（13）军事技能训练

课程目标：通过军事技能训练，帮助学生锻炼良好的体魄，掌握基本军事技能，培养学生严明的纪律性、强烈的爱国热情和善于合作的团队精神，培养学生良好的军事素质，为建设国防后备力量打下坚实的基础。

内容简介：包括共同条令教育（内务条令、纪律条令、队列条令）、分队队列动作训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练等。

教学要求：以集中实践方式进行。

（14）管理实务

课程目标：使学生全面且系统地掌握现代管理的基本理论、方法与技能，培养其运用管理知识分析实际问题的能力，塑造科学的管理思维与创新意识，提升决策、团队协作、沟通协调等实践素养，同时强化职业道德与社会责任感，助力学生在未来职业生涯中能够高效应对各类管理挑战，推动组织发展与社会进步。

内容简介：课程围绕现代管理核心职能，系统涵盖管理学基础理论、前沿理念及多领域应用，深入剖析组织管理、人力、营销、财务、运营等关键环节，融入数字化、创新及跨文化管理等时代新要素，借助大量鲜活案例与模拟实践，让学生深度理解管理精髓，掌握解决复杂管理问题的实用方法，紧跟管理领域发展潮流。

教学要求：需紧密贴合管理实务前沿动态与学生实际需求，综合运用案例研讨、模拟实战、实地调研等多元教学方法，激发学生主动思考与实践；注重因材施教，鼓励学生个性化表达与创新见解，强化师生互动交流；同时及时更新教学内容，确保知识体系的时效性与实用性，全方位提升学生管理综合素养。

（15）“四史”教育

课程目标：旨在引导学生把握党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史核心脉络，深刻认识党的领导必然性与中国特色社会主义道路正确性。帮助学生树立正确历史观，增强“四个自信”，厚植爱国情怀与担当意识，培养历史思维能力，推动其将个人发展融入国家大局，成长为担当民族复兴大任的时代新人。

内容简介：课程以“四史”内在逻辑为主线分模块教学。党史模块聚焦党的奋斗历程与精神谱系；新中国史模块阐述国家建设探索与成就；改革开放史模块解析改革实践与时代变革；社会主义发展史模块追溯理论渊源，明晰中国特色社会主义历史方位，结合史料与现实热点展开。

教学要求：教师需以理论阐释为基础，融合史料分析、专题研讨，引导学生主动思考。要求学生课前预习、课上参与、课后完成研读与心得。采用课堂讲授、线上学习、现场教学等形式，运用多媒体辅助教学，建立综合考核机制，考察知识掌握与价值认同情况。

（16）大学生安全教育

课程目标：培养学生树立安全第一、生命至上意识，掌握必要的安全基本知识，了解安全问题相关的法律法规，掌握安全防范技能，养成在日常生活和突发安全事故中正确应对的习惯，增强自我保护能力，最大限度地预防安全事故发生和减少安全事故造成的伤害。形成科学安全观念，培养安全态度、掌握现代安全技能。

内容简介：课程主要内容包括国家安全教育、生命安全教育、法制安全教育、心理安全教育、消防安全教育、食品安全教育、网络安全教育、交通及户外安全教育，以及实习就业和实践。涵盖大学生学习、生活、工作、娱乐中可能遇到的主要安全问题。

教学要求：将采取理论与实践相结合、专业与思想相结合的方式进行。

（17）艺术类课程、人文及自然科学类课程

课程目标：为学生提供多学科交叉综合的选修类课程，培养学生健全人格，人文情怀、科学素养和终身学习能力，拓展知识视野，为未来的职业生涯和人生发展奠定基础。

内容简介：课程主要内容包括艺术类课程、人文、自然科学类课程。

教学要求：紧密结合高职学生特点与未来职业场景进行课程设计，强化过程性考核，引导学生主动参与、动手实践、跨界思考，确保通识教育能切实内化为学生的综合素养与职业能力。

（18）劳动教育实践

课程目标：通过系统的劳动实践与理论教学，引导学生树立正确的劳动观念（懂劳动）、掌握必要的劳动技能（会劳动）、锤炼积极的劳动精神（爱劳动）。

内容简介：组织学生走向社会，以校外劳动锻炼为主。结合暑期自主、顶岗实习实践开展劳动教育实践。

教学要求：集中劳动教育实践和自主实践等形式。

（19）创新创业实践

课程目标：创新创业教育融入职业发展全过程，培养学生形成强烈的创新意识、科学的创业思维与关键的创业能力。

内容简介：主要包括学生参加学科竞赛或创新创业竞赛、获得发明专利、参加研究项目或创新创业训练等创新创业实践活动。

教学要求：采用案例研讨、项目驱动与实战指导相结合的教学方法。在真实任务中锤炼创新思维与创业能力。

（20）课外素质培养实践

课程目标：通过系统化的实践活动，引导学生在体验中成长、在服务中学习、在协作中进步，有效培养其社会责任感和公民意识，锤炼其关键通用能力和积极心理品质，实现知识、能力、人格的协调发展。

内容简介：主要包括主题教育活动、党团组织活动、文化艺术体育活动、学生社团活动、志愿服务活动、素质拓展、社会实践活动和日常管理活动等。

教学要求：自主选择并深度参与各项活动，完成从实践到认知的深度反思。

（二）专业课程概述

1.专业群基础课

（1）图形图像处理

课程目标：掌握Photoshop软件的核心操作技能，包括图层管理、工具使用、色彩调整、图像合成等技术。理解数字图像与传统绘画的关联与差异，能熟悉掌握UI设计、界面布局等艺术规律在数字图形创作中的应用。开发学生的创意思维能力、创造设计能力、从而创作出充满个性、有活力、有特色的数字图形作品。

内容简介：图形处理操作与设计功能解析，以“项目式教学”为核心，围绕广告设计、图形处理、网页设计、软件界面设计、APP界面设计、UI图标设计等内容展开项目式教学。从构思、创作到细节刻画，结合AI数字图形，最终生成设计产品，完整还原行业标准流程。结合数字图像等衍生设计产品，拓展数字图形在影视、动画、游戏、文创等领域的应用边界。

教学要求：从软件基础操作到高级技法逐步进阶，设计构思、AI图形、创作美化三段式训练。以知名图形设计、商业插画、UI设计图标等案例为蓝本，剖析行业规范与技术要点，培养学生对图形图案设计的认识、以及UI图像界面综合设计能力与创造性思维能力，通过实战项目与案例分析，重点培养学生对图形图案设计的审美判断能力、UI图像界面综合设计能力，以及基于实际需求的创造性思维能力，为后续职业发展奠定基础。

（2）色彩表现基础

课程目标：掌握色彩基本原理（如色相、明度、纯度）、色彩心理学及动漫色彩搭配规律，能运用绘画工具进行色彩设计与表现。通过静物、人物、场景写生等训练，提升色彩造型能力，并能在动画角色设计、场景渲染中灵活应用创意色彩。

内容简介：主要学习色彩发展史、光学原理、色彩情感表达。实践模块包括静物/风景写生、角色色彩设计、场景色调控制，分析经典动漫作品的色彩风格学习商业项目中的色彩标准化流程。

教学要求：采用“理论+案例演示+工作室实践”模式，强调项目驱动教学，如参与短篇动画或游戏美术设计。平时作业期末创作需完成完整角色或场景色彩方案。前期需具备素描基础，后续衔接角色设计等课程。

（3）艺术概论

课程目标: 系统掌握动画的定义、分类及艺术特性,理解动画与动漫、卡通等概念的差异,熟悉动漫制作关键术语。了解动画发展史,分析中、美、日等国的动画风格与产业特点,提升对经典作品的鉴赏能力。了解动画制作全流程,如策划、角色设计、分镜、后期等,为后续课程奠定理论基础。

内容简介: 理论模块:动画的定义与艺术特性、动画的发展史、风格流派、商业动画和实验动画的区别。技术模块:二维/三维动画技术、定格动画工艺、数字工具应用,结合案例解析制作流程。产业分析:探讨动画发行、衍生品开发及市场运作模式,融入中日美经典案例。

教学要求: 采用“理论讲授+影片分析+小组研讨”模式,通过经典片段拆解强化理解。平时作业制作手翻书、定格小动画;中期欣赏经典动画写观影报告,结课提交动画产业技术未来发展趋势研究报告。

2. 专业基础课

(1) 构成基础

课程目标: 通过本课程系统的学习,培养学生的造型能力,开发学生的形象思维能力,加强造型构成能力的训练,重视与专业紧密结合,重点放在对物象的结构、体积和空间的刻画与表现上,使用点、线、面结合的方式,能紧密的与专业的后续课程接轨,使学生具体分析和设计制作动画角色造型设计的基本知识和基本技能,形成解决实际应用问题的方法能力,并注重渗透思想教育,逐步培养学生的辩证思维,加强学生的职业道德观念。

内容简介: 理论讲授构成基础的概念、基础理论、原理、特点等基础,以及动画中常见的人物、动物等创作原型的表现技法。实践课程以培养现代动画设计人才为目的,在传统素描的基础上加以取舍,融入动画设计的专业因素。提升空间体积意识,激发想象力和创造力的新式素描训练方法。

教学要求: 培养学生的结构素描基础和创新思维能力,掌握正确的观察、感受、分析物体的方法,掌握挠眼手相互协调配合,从而更全面、更系统的表现对象,提高学生结构素描表现对象的方法、技巧以及审美创造能力,为今后专业核心课程的学习做好铺垫。

(2) 运动速写

课程目标: 根据教学大纲要求,结合动漫游戏的专业特点,引入全新的教学理念,将全面、系统、实用的绘画性知识规律与绘制技法相融合,深入细致地讲解了速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人物、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。

内容简介: 运用透视的原理和基本规律以及画面空间的常见处理手法;画好速写要掌握的观察方法、认识方法、造型及艺术表现的方法、画面构成和形象处理速写的基础训练方法;运动速写中的重点研究对象人体的构造、人物的形象特征和表情规律、人物动态和不同衣纹的形成规律和表现方法;采用形象类比的动物造型及特征的表现方法;静物与小景、风景、建筑、场景速写的形式规则与表现技法。

教学要求: 熟悉速写的定义、类型、速写与动画的关系及工具材料的使用,会使用平面形式元素点、线、面的类型、性质及表现力绘制人物、动画、场景速写。

(3) 动漫软件基础

课程目标: 使学生能了解图像处理软件的操作界面, 会使用各种工具、命令, 能独立完成平面图片处理, 掌握使用路径工具编辑图形的方法, 能够使用PS软件制作书籍装帧设计、海报招贴设计、版式设计、DM广告设计、画册设计、企业VI等设计内容。

内容简介: PS基本功能, 工具、命令的使用PS图层的应用、路径的、功能和特点及应用、PS的滤镜特效通道的功能。包含书籍装帧设计、海报招贴设计、版式设计、DM广告设计、画册设计、企业VI、印刷工艺等内容。

教学要求: 本课程通过案例式教学, 讲解广告设计的概念、步骤、方法, 培养对广告设计的认识、以及综合设计能力与创造性思维能力。

(4) 动画运动规律

课程目标: 通过理论知识与任务解决相结合的方式, 传授完整而又系统的动画运动规律、理论知识, 教授动画制作的关于角色以及场景中物体由静止转为动态的技能方法, 使学生掌握物体运动变化的基本规律, 通过动画运动规律的基本掌握和了解, 为接触深层次的动画制作以及三维动画打下坚实的基础, 同时培养学生合理的逻辑思维, 自主探索学习精神。

内容简介: 了解动画制作的一般过程, 使学生掌握人的运动规律, 动物的运动规律、自然现象、运动规律, 掌握各种角色与物体运动的特点与表现方法, 熟练的表达各种不同剧情中的不同动作, 在了解动作运动的共性规律的基础上, 达到个性运动规律的形态表现, 并使静态的画面在荧幕中活动起来。

教学要求: 使学生了解并掌握动画运动规律的运动方法、表现方法与设计的基本技巧, 规范化的设计程序, 熟悉并掌握动作的运动变化, 是情感表达与戏剧内容的需要和不可缺少的组成部分, 在掌握基本规律的同时, 能够“举一反三”的灵活应变, 为创造角色服务。设置案例制作实训课程内容, 增加学生的实践操作技能练习。

(5) 分镜头设计

课程目标: 培养学生熟悉动画各环节关系及统筹全片, 把握整部动画作品主题、风格、表现形式等综合能力的基础与前提, 学生通过本课程的学习在知识、能力和素质上应达到独立完成动画片、漫画、游戏等艺术形式中的分镜头本设计创作能力和表现的基本要求。对于培养学生在动画领域的综合专业素养和全面的专业技能都起着至关重要的作用。

内容简介: 了解分镜的基本概念和视听语言, 灵活运用视听语言理论于分镜创作的实践中, 分镜构图的学习掌握, 故事节奏的把握与分镜综合创作。对相关镜头的变化与连接关系以及节奏进行构架, 同时对于每一个镜头的画面、声音、时间等所有构成要素做出准确地设定。

教学要求: 能利用所学分镜知识按剧本要求、动画片的叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节, 来设计绘制分镜剧本。

(6) 定格动画

课程目标: 本课程主要学会泥塑造型基本知识和原理, 掌握泥塑造型技能技巧进行艺术创作, 充分发挥学生的想象力和创造力; 培养学生视觉空间思维能力和造型素养、人文素养, 该课程融实践性、趣味性、创作性为一体, 培养学生审美能力, 动手制作和实践创新能力, 有利于学生个性的健康发展。

内容简介：泥塑基本知识和技法，泥塑制作原理，生活物体造型制作，人物造型制作，动物造型制作，场景泥塑制作，主题故事综合泥塑创作等。

教学要求：学会运用多种泥塑手法和材料等综合制作能力通过揉、捏，搓，团，压等技法进行场景造型、人物和动物等角色造型的塑造。

(7) MAX角色制作

课程目标：在MAX基础建模的水平基础上，对动漫游戏中的角色有一定的认知，对人体骨骼结构，面部结构都有更深入了解；增强学生的美学素养，使其能用MAX在角色建模中熟练建模，为以后Zbrush建模打下基础，加大作业练习量，熟练软件操作，做到内在美术素养与实际操作能力融会统一的训练效果。

内容简介：理论教学包括服装建模和人体建模两大部分，重点介绍MAX各种常用建模命令和操作方法，尤其是规范建模习惯，提高作业水准；实践部分则是针对各种MAX角色建模、MAX服饰建模、MAXUV拆解等实用操作方法进行针对练习。

教学要求：坚持课堂面授与实践相结合，对软件做到能够熟能生巧的操作水准；在面对简单亦或复杂的建模需求时，能够得心应手，遵照原画信息又能升华创新的专业水平。

(8) 数字绘画

课程目标：掌握主流数字绘画软件的核心操作技能，包括图层管理、笔刷设置、色彩调整、图像合成等技术。理解数字绘画与传统绘画的关联与差异，熟悉光影、透视、色彩理论等艺术规律在数字创作中的应用。熟练运用数位板实现手绘与数字技术的无缝衔接，掌握从草图构思到成稿输出的完整创作流程。

内容简介：数字绘画工具与软件功能解析，围绕广告设计、游戏角色原画、动漫IP形象开发等场景展开项目式教学。从构思、草图绘制到细节刻画与后期合成，完整还原行业标准流程。结合新媒体传播、衍生品设计等方向，拓展数字绘画在影视、游戏、文创等领域的应用边界。

教学要求：从软件基础操作到高级技法逐步进阶，结合临摹、半创作、自由创作三段式训练。以知名IP设计、商业插画案例为蓝本，剖析行业规范与技术要点。熟练切换不同软件以适应多元需求。

3. 专业技能课

(1) 动漫角色设计

课程目标：通过系列的课题训练、理论讲授、作品赏析、创作辅导、师生互动、作业指导、讲评交流等多种教学方式的灵活运用，使学生对物体造型结构的观察、分析和理解，加以提高自己的造型能力，徒手绘画实际动手能力的提高，以及想象力的开发，创意思维能力的提高。

内容简介：以项目案例形式从Q版动画造型、漫画版动画造型、夸张变形版动画造型、吉祥物以及动画字体五个方面来讲述动画造型的设计与训练，为后期的创作奠定基础。人物的转面图设计、服饰、发型绘制、不同年龄人物的绘制、动物造型的设计、拟人化造型的设计、动画场景图的设计。

教学要求：能利用所学知识设计人物造型、动物造型和场景造型，提升学生的美术设计能力及创意设计能力，注重实践，以培养动手能力为出发点，帮助学生提高审美和鉴赏能力。

(2) 二维动漫创作

课程目标: 通过讲解Flash动画设计的方法和技巧, 使学生了解二维动画设计的方法与技巧, 掌握二维动画设计的基本流程和基本方法, 掌握Flash软件的操作方法及技巧, 具有进行多媒体作品设计和使用脚本语言进行交互设计的能力。

内容简介: 本课程以Flash软件作为创作工具, 讲解二维动画的基本设计流程和方法, Flash的操作方法及技巧, 本语言的基本原理和编程思路, 交互式作品的制作技巧。

教学要求: 会使用Flash来控制各种媒体, 如图形图像、音频和视频; 能够创作不同形式的动画作品; 能够使用Flash进行基本的交互式编程。需要学生多上机、多进行实际操作, 把老师所教授的各种实例动画、程序熟练制作和调试出来, 并且能够在剧本的基础上制作出符合剧情要求的动画片。

(3) 三维动画创作

课程目标: 能自己设计或根据提供的草图制作出相应的模型, 包括人物、道具、场景, 能根据项目需要对场景进行布光与渲染, 并使用合成软件进行最终效果输出。培养具有与本专业相适应的文化水平和良好职业道德, 掌握本专业的基础知识和基本技能, 具备较强的实际工作能力。

内容简介: 使学生掌握三维静帧设计的基本工作原理、基本制作方法和基本实践技能, 培养其分析问题与解决问题的能力, 为进一步学习其他专业课打下必要的基础。学习并掌握三维软件, Maya的基础知识, 以及建模方法, 熟练运用Maya的多边形建模方法与技巧, 学习并掌握制作游戏道具建模、古场景建模、卡通角色建模以及Q版卡通角色建模方法。

教学要求: 学习三维软件制作Maya中的NURBS建模、Polygon建模、Subdivsurface建模、材质贴图、灯光、渲染输出和后期合成的设计与制作方法, 使学生具备三维模型及三维静态画面的设计与制作能力。

(4) 灯光与渲染

课程目标: 掌握Maya三维动画设计理论知识、基本技能和制作技巧; 能够制作人物角色骨骼绑定、动物骨骼绑定、骨骼权重及表情的设定, 培养学生的实践操作能力和审美能力, 能够熟练应用所掌握的知识完成三维动画设计与制作, 准确把握材质节点、纹理贴图、灯光设置与渲染方式的制作方法和技巧, 能够完成材质的视觉渲染效果, 提升学生对光影、色彩的审美能力和创新能力。

内容简介: 理论教学包括动画基本原理和骨骼理论知识两大部分, 重点介绍动画控制系统的设定技术包括骨骼、蒙皮、变形器和约束等内容; 实践操作部分则是关键帧动画、角色骨骼动画制作、表情动画设定等项目。

教学要求: 坚持理论教学与实践操作相结合, 熟练掌握Maya动画制作的基本理论和基本技能, 能够根据设计主题熟练使用Maya软件实现动画的制作; 能根据动画制作流程和制作方法准确设置骨骼、控制骨骼、调整动画, 提高学生对动画角色的分析理解能力, 使学生们养成良好的行为规范和职业道德素养。

(5) 数字造型设计

课程目标: 在MAX角色制作的水平基础上, 对高模、细模有一定的认知, 对人体骨骼结构, 面部结构都有更深入了解; 增强学生的美学素养, 使其能用ZB在角色建模中熟练雕刻, 为以后进入岗位工作打下基础, 加大作业练习量, 熟练软件操作, 做到内在美术素养与实际操作能力融会统一的训练效果。

内容简介：理论教学包括卡通类建模和写实类建模两大部分，重点介绍ZB各种常用建模命令和操作方法，尤其是规范建模习惯，提高作业水准；实践部分则是针对各种ZB卡通类建模、写实类建模、ZB软件操作技巧等进行针对性练习。

教学要求：坚持课堂面授与实践相结合，对软件做到能够熟能生巧的操作水准；在面对简单亦或复杂的建模需求时，能够得心应手，不同于糙模的创作，更加细致、细腻的完成课堂小结和课后作业，在作品中能够体现个人专业素养，有较强的手绘能力和造型能力。

（6）特效制作

课程目标：通过该课程的学习，使学生掌握制作UI界面交互效果、Loading动画、场景动效等UI动效的绘制方法，具备产品动效设计思维，提升产品的用户体验的能力。

内容简介：该课程主要讲解AE基本功能、包括操作面板、时间轴动画、缓动与曲线、图层样式动画、形状动画、蒙版动画、轨道遮罩等等AE中的重要功能。

教学要求：采用理论与实践相结合、讲授与训练相结合方式进行，使学生掌握制作UI界面交互效果、Loading动画、场景动效等UI动效的绘制方法，具备产品动效设计思维，提升产品的用户体验的能力。

（7）后期合成

课程目标：掌握影视作品编辑的相关理论和基本规范、非线性编辑和特效合成基本知识以及AE软件的具体操作方法，具备一定的影视编辑和创新能力，能在影视后期创作中掌握AE后期合成工具的基本使用，能利用AE完成画面编辑和常规效果制作，能将课程案例制作能力迁移到实际创作中。

内容简介：编辑与合成的关系，AE的基本功能与操作方法，AE常规操作流程，AE基本概念与操作方法，遮罩概念与应用，图层关联的含义。

教学要求：能够掌握合成工具软件的基本操作方法，在实际案例中通过设置属性、绘制遮罩制作相应效果，掌握合成软件中涉及的图层类型、素材、图层属性、关键帧、安全框等相关概念，了解合成软件各面板的基本功能，理解遮罩和图层关联的概念，初步应用快捷方式提高制作速度。

4. 专业拓展课

（1）新媒体广告设计

课程目标：让学生掌握UI设计的表现方法和制作技能，提高学生设计审美能力。通过熟悉手机主题界面设计中关于企业主题APP界面，特色主题界面，电子杂志类型宣传品，电商类APP视觉设计，电商运营图，宣传品，交互图标，首尾页编排等，对界面设计中一些图标和页面编排等的运用有一定了解。

内容简介：本课程主要讲授移动应用设计相关的基础知识，包括手机界面效果图设计尺寸大小的设置、Android与iPhone界面基本的设计规范及图标设计方法，组建设计规范，各种组件的功能介绍及应用设计方法和流程。需要全面了解UI设计的发展过程、近年移动设备发展、设计的基本原则等方面的知识。

教学要求: 本课程要求学生对UI设计意义、功能有初步的了解,掌握UI设计的基本形式,训练学生在设计主题UI方面注重画面的形式美感和使用舒适度方面的设计,使学生具备主要常用的一些APP主题界面的设计能力和精细ICON图标的表现能力。

(2) 漫画创作技法

课程目标: 本课程致力于培养学生在漫画创作领域的综合能力,通过系统化训练,引导学生突破思维定式,掌握自由表达思想与情感的能力,培养原创故事的构思技巧及角色设计能力,形成独特的个人风格。

内容简介: 教授漫画分镜设计、构图原理、人物动态表现及场景绘制等核心技法,结合夸张、变形、拟人等艺术手法,提升视觉叙事能力。注重观察力与感知力训练,深化学生对光影、色彩、透视等视觉元素的理解。

教学要求: 结合经典作品赏析与创作实践,引导学生理解漫画的社会文化内涵,培养对幽默、讽刺、荒诞等表现手法的敏感度,增强审美素养与创新意识。课程最终使学生具备独立策划、绘制及推广完整漫画作品的能力,同时树立积极的艺术价值观,为职业发展或持续创作奠定基础。

(3) 信息技术职业素养

课程目标: 掌握主流协作与自我管理软件的核心操作,包括团队看板、时间甘特、情商日志、ATS简历模板;理解国学修身与传统职场礼仪的关联与差异,熟练运用数位板+录屏实现手绘与数字技术的无缝衔接,完成从形象草图到面试成稿的完整职业输出流程。

内容简介: 围绕“游戏敏捷团队、IP技术运营、广告级个人品牌”三场景展开项目式教学。从团队破冰、形象拍摄、时间切片、目标拆解、执行复盘、情商剧本、劳动法案例到简历合成与面试后期,完整还原行业标准流程;结合新媒体传播、短视频招聘、文创简历周边,拓展职业素养在互联网领域的应用边界。

教学要求: 从软件基础到高级技法逐步进阶,设临摹(标准OKR模板)、半创作(团队项目)、自由创作(个人品牌)三段式训练;以知名IP设计、商业插画级简历为蓝本,剖析职场规范与技术要点;熟练切换飞书、Trello、OBS、Canva等多软件,适应多元求职与协作需求。

(4) 动漫IP运营

课程目标: 通过本课程的学习,学生要明确动漫文化产品设计的基本知识,能针对动漫文化主题进行研究和解读;具备对消费群体了解、调研,进行跨领域的专业合作能力;设计创新能力和良好的表达沟通能力。掌握以产品语意学的方式进行思考,具备动漫文创产品设计制作能力和创新创意思维,独立操作动漫文创产品设计项目的各个环节。熟练运用绘画技术、计算机软件、工具制造实现文创产品造形,掌握新产品、新工艺、新技术和新媒介从事设计与制作,能够独立地完成工作。

内容简介: 动漫文创产品设计理论知识、产品发展现状及意,掌握产品设计定位及分类、产品设计的原则及方法,产品设计的程序及方法应用接受设计任务,明确设计内容,制定设计计划设计调查,信息收集、认识问题,明确设计目标、展开设计、绘制设计草图;动漫文创产品设计项目、动漫文创旅游产品设计、动漫文创文具产品设计、动漫文创日用产品设计、动漫文创网络产品设计、动漫文创地方特色产品设计及比赛项目实践等。

教学要求：课堂讲授中要重点对基本概念和理论进行讲解；采用启发式教学，培养学生思考问题、分析问题和解决问题的能力；教学遵循由简到繁，由浅入深，循序渐进的原则。以学生分组进行项目实践，教师指导的方式进行。

（5）游戏美术设计

课程目标：掌握游戏美术设计的基本理论、流程与行业规范。熟练运用2D/3D美术工具，如Photoshop、Blender、SubstancePainter等软件。理解游戏美术风格，如写实、卡通、像素、低多边形等，并能针对性的进行创作，能独立完成角色、场景、UI、特效等游戏美术资源的制作。

内容简介：了解游戏美术的职责与工作流程，色彩理论、构图与视觉叙事，对游戏风格进行分析与案例研究，在教师的指导下分组完成小型游戏Demo的美术开发和设计。

教学要求：采用“理论+案例+实操”结合模式，每节课包含演示与即时练习，平时作业是分阶段提交2D/3D作品，后期提交完整游戏美术方案含文档与资源包，最终汇报展示。

（6）互动媒体设计

课程目标：本课程旨在培养学生在互动媒体领域的综合设计能力，涵盖游戏、动画、AR/VR、数字广告等方向，使学生能够理解互动媒体的设计原则、交互逻辑及用户体验（UX/UI）优化方法，熟练使用行业标准工具独立完成互动媒体项目。

内容简介：了解互动媒体的定义、以及其在游戏、广告、教育、VR等行业的应用，培养跨学科协作能力，能模拟真实开发流程，探索新兴技术（如AI生成内容、元宇宙、实时渲染）在互动媒体中的应用，结合市场分析，优化用户体验与商业价值，开发一款小型互动媒体作品。

教学要求：要求学生具备基本数字艺术或设计基础，采用“案例教学+项目驱动”模式，每阶段设置可交付成果，结合企业案例，交互原型设计完整互动媒体作品（含策划文档、演示视频、用户测试报告），最终进行小组讨论、行业案例分析与汇报展示。

5. 专业基础实践课

（1）动漫前期创作

课程目标：本课程旨在培养学生掌握动漫项目前期创作的核心技能，包括创意构思、剧本编写、角色与场景设计、分镜脚本绘制等。通过实践训练，学生能够独立完成动漫作品的前期策划与设计，提升团队协作能力，为后续制作环节奠定坚实基础。

内容简介：学习如何从灵感出发，构建故事框架与世界观，掌握动画剧本格式与叙事技巧，完成短篇剧本创作。运用美术基础设计符合剧情需求的角色、道具及场景。通过分镜头脚本实现视觉化叙事，学习镜头语言与节奏把控，模拟行业流程，完成前期方案策划与汇报展示。

教学要求：通过案例分析、小组项目驱动教学，强调动手能力。结合Photoshop等工具完成设计作业。引入动漫企业评审机制，确保作品符合市场需求。分组模拟真实项目组，培养沟通与分工协作能力。通过本课程，学生将系统掌握动漫前期创作全流程，为职业发展积累核心竞争力。

（2）动漫衍生产品设计

课程目标: 本课程旨在培养学生掌握动漫衍生产品的设计与开发能力, 涵盖周边产品创意、市场调研、材料选择、生产流程及商业模式分析。通过实践训练, 学生能够独立完成动漫IP的衍生品设计, 提升商业化思维, 为动漫产业链的延伸应用奠定基础。

内容简介: 市场调研与IP分析, 学习如何评估动漫IP的商业价值, 分析目标用户需求。产品类型与创意设计: 涵盖手办、服饰、文具、家居用品等常见衍生品的设计方法。结合动漫IP特色, 设计符合市场定位的包装及品牌视觉。

教学要求: 以真实动漫IP为案例, 完成从调研到成品设计的全流程实训。分组完成衍生品系列开发, 培养市场思维与团队协作能力。通过本课程, 学生将具备动漫衍生产品设计的核心技能, 适应动漫、游戏、文创等行业的职业需求。

(3) 动漫短片创作

课程目标: 本课程旨在培养学生掌握动漫短片从策划到成片的完整制作流程, 涵盖剧本创作、分镜设计、动画制作、后期合成等核心环节。通过团队协作完成一部完整的动漫短片作品, 提升学生的创意表达、技术应用及项目管理能力, 为动画行业就业或独立创作奠定基础。

内容简介: 前期策划: 剧本写作、角色与场景设定、分镜头脚本绘制。原画与动画制作(2D/3D)、动态分镜测试。镜头剪辑、特效处理、配音配乐及音效设计。成片渲染、格式优化及多渠道发布策略。学习动画工作室的流程管理及质量控制方法。

教学要求: 以小组形式完成5分钟以内的原创动画短片。结合软件进行全流程实训。按照商业动画标准把控时间节点与制作质量。明确导演、原画、动画、后期等岗位职责, 培养协作能力。通过本课程, 学生将系统掌握动画短片创作的核心技能, 并积累完整的作品案例, 提升就业竞争力。

(4) 后期项目实训

课程目标: 本课程旨在培养学生掌握动漫项目后期制作的核心技能, 包括镜头剪辑、特效合成、色彩校正、音频处理及最终输出等全流程技术。通过实战训练, 学生能够独立完成动画项目的后期制作, 提升作品质量与行业竞争力, 为进入动漫、影视等行业奠定扎实基础。

内容简介: 学习非线性剪辑技巧, 优化动画叙事节奏。运用粒子、光效、合成技术增强画面表现力。掌握色彩校正与风格化调色方法。配音、音效设计与背景音乐的同步处理。了解不同平台(影院、电视、网络)的渲染与格式要求。

教学要求: 项目实战, 以真实动画素材或学生作品为基础, 完成后期全流程制作。熟练使用Premiere、AfterEffects、等专业工具。按照商业项目要求把控技术细节与质量标准。模拟后期制作团队分工, 培养沟通与执行能力。通过本课程, 学生将具备动画后期制作的完整技术能力, 并积累高质量作品案例, 满足行业岗位需求。

6. 专业综合实践课

(1) 岗位技能综合实训

课程目标: 帮助动漫制作技术专业学生初步了解行业生态、岗位分工及工作流程, 通过实地观摩、企业交流和实践体验, 增强对动漫产业链的认知, 培养职业兴趣, 明确未来学习方向, 同时提升团队协作与行业规范意识。通

过企业实习，学生将掌握动画、游戏、影视等领域的核心制作流程，熟练运用行业主流软件，如Maya、Blender、UE5、Adobe系列等，培养项目协作能力、问题解决能力和行业规范意识，为未来就业奠定坚实基础。

内容简介：走访动漫企业、工作室，了解行业发展趋势与技术应用；分组参与基础项目环节，如分镜设计、模型制作等，体验实际工作内容。邀请从业者分享经验，解析职业能力需求与行业标准。学生通过报告或作品展示实习成果，反思个人职业规划。

教学要求：学生需完成企业参观日志、岗位实践记录及总结报告。遵守实习纪律，积极参与互动，主动提出问题。教师需协调企业资源，指导学生将理论知识与实践结合，并组织成果评价。通过课程，学生将建立对动漫行业的系统性认识，为后续专业学习奠定实践基础。

（2）岗位实习

课程目标：通过企业岗位实习，让学生以准员工身份进入企业，独立或协作完成真实岗位任务，强化职业能力与行业适应性。通过深度参与企业项目，学生将熟练掌握动漫制作全流程中的某一专项技能，如角色动画、场景设计、特效合成等，提升职业素养、项目管理能力和行业标准意识，实现从学生到职业人的过渡。

内容简介：学生在企业导师指导下，承担具体岗位职责，如3D动画师、原画师、特效师等，参与完整项目制作，学习企业管理制度、团队协作模式及行业规范，针对岗位需求强化专项技能，提升行业竞争力。

教学要求：要求学生严格遵守企业制度，确保岗位任务完成质量，定期提交工作记录与反思报告，主动解决实际问题。企业导师需制定培养计划并反馈学生表现，学校教师定期巡查，评估学生职业适应性与技术成长，通过本课程，学生将积累实战经验，明确职业定位，为就业或创业提供直接支撑。

（3）毕业设计

目标任务：培养学生综合运用动漫制作技术专业知识进行学术研究与实践总结的能力，提升其逻辑分析、问题解决及文字表达能力。使学生能针对动漫领域实际问题开展研究，提出创新解决方案，为未来职业发展积累经验。同时，引导学生熟悉学术规范，培养严谨的学术态度和良好的职业素养。

内容简介：涵盖选题指导，帮助学生结合动漫行业热点与自身兴趣确定合适论文题目；文献检索与综述，教授学生查找、整理和分析相关文献的方法；研究方法讲解，如案例分析、问卷调查等；论文写作指导，包括结构安排、内容撰写、格式规范等；还会安排答辩模拟，让学生熟悉答辩流程。

教学要求：要求学生积极参与课程学习，按时完成各阶段任务。选题需具有现实意义和研究价值，文献综述要全面准确。论文内容逻辑清晰、论证充分、数据可靠，符合学术规范。答辩时表达流畅，能准确回答提问，展示出对论文内容的深入理解。

八、教学进程总体安排

（一）教学周数安排表（单位：周）

学期	理实	集中性实践环节	鉴业	考试	教学
----	----	---------	----	----	----

	一体化教学	专业阶段实践	岗位技能综合实训	岗位实习	毕业设计	毕业论文答辩	劳动实践	入学教育及军事技能训练		节假日及机动	活动总数	
第一学期	14							3		1	2	20
第二学期	16	1					1			1	1	20
第三学期	17	1								1	1	20
第四学期	15	3								1	1	20
第五学期			4	8	5	1				1	1	20
第六学期				16					3	1		20
合计	62	5	4	24	5	1	1	3	3	6	6	120

(二) 集中性实践教学环节安排表

类型	序号	实践训练项目	学期	时间(周)	主要内容及要求	地点
校内集中实训	1	入学教育及军事技能训练	第1学期	3	大学生入学教育、专业教育，熟悉学校及专业情况，通过军事训练，培养坚韧不拔的意志品质，增强体质的同时，促进精神品格的形成与发展。	校内
	2	劳动教育实践	第2学期	1	通过校内劳动实践，达到以劳树德、以劳增智、以劳强体、以劳育美。	校内
	3	动漫衍生产品设计	第3学期	1	通过对动漫产品分类、特点、外型和包装设计分析，结合国内外成功的开发案例，设计制作衍生产品，提高学生创意设计能力。	校内
	4	动漫前期创作	第2学期	1	通过策划、剧本创作、分镜头台本、美术设计和分镜头画面设计等步骤，设计动画剧本。	校内
	5	动漫短片创作	第4学期	2	了解动画的制作过程，掌握动画的制作方法和操作技巧，掌握用相关软件进行动画制作的方法，获得动画制作的技能训练。	校内实训室

	6	后期项目实训	第4学期	1	了解动画后期制作的流程规范；掌握用相关软件进行后期制作的方法，提高自己的动画流程控制能力；强化实际工作中的综合能力。	校内实训室
	7	毕业设计答辩	第5学期	1	针对毕业论文及毕业设计开展分组答辩，要求学生制作相关PPT对设计和论文进行阐述。	校内
	8	毕业鉴定	第6学期	3	毕业手续办理等	校内
校外集中实习	1	岗位技能综合实训	第5学期	4	熟悉和了解企业概况、企业文化、商业模式、技术模式、生产流程，锻炼适应现代企业经营管理模式，及分析、解决实际问题的能力，锻炼吃苦耐劳的精神和认真负责的工作态度。	校外实习基地
	2	岗位实习	第5学期	8	综合运用本专业所学的知识和技能，以完成一定的生产任务，并进一步获得感性认识，把理论和实践结合起来，提高实践动手能力。	校外实习基地
	3	岗位实习	第6学期	16	掌握操作技能，学习企业管理，养成正确劳动态度的一种实践性教学形式。使学生进一步提高观察问题、分析问题、解决问题的能力，为毕业后尽快适应动漫设计行业工作打好基础。	校外实习基地
	4	毕业设计	第5学期	5	进行毕业设计制作和毕业论文撰写。	校外实习基地
合计				46		

九、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

本专业有专兼职教师10人，生师比例为16:1，副高级以上职称5人，占教师总数比例为50%，“双师型”教师8人，占教师总数比例为80%。师资团队拥有省级名师1人，省级骨干教师5人，专任教师队伍职称、年龄、工作经验，形成了合理的梯队结构，能够整合校内外优质人才资源，并选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人

专业带头人郭立业，副教授职称，省级名师，能够较好地把握国内外行业和专业发展，能密切联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，具有较强的科研水平和社会服务能力，主持“河南省在线精品课程”、“河南省课程思政示范课”；主讲课程入选教育部首批“双千”计划课程；主编教材入选“十四五”职业教育河南省规划教材，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

专任教师5人，其中副高级以上职称3人，高级职称占比60%。专任教师均具有高校教师资格，具有动画、美术学、绘画、公共艺术、数字媒体艺术、数字媒体技术、网络与新媒体等相关专业本科及以上学历；具有扎实的游戏界面设计、二维动画、三维动画专业相关理论功底和实践能力，能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

兼职教师5人，占教师总数比例为50%，均具有设计相关专业中级及以上职业技能等级证书，主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，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专业教学任务。

（二）教学条件

1. 专业教室基本条件

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备有智慧黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

教室基本配置表

序号	教室名称	功能	座位
1	理实一体化实训 (教室) 41421	开展理论知识讲授与实践技能训练深度融合的理实一体化教学	80
2	智慧教室5号楼51102	开展交互式课堂教学、实现情景式个性化、开放式教学	60

2. 校内实验（训）室基本情况

本专业共有3个理实一体化教室，高配PC电脑近120台，各功能实训室配有微信工作站21台、HTCVIVERPO专业版眼镜3副、智能全息VR头戴式眼镜1副、虚拟现实教学一体机一台、3D教学一体机1台，能满足动漫制作技术专业教学需求。

校内实训室基本配置表

序号	实训室名称	功能	工位

1	动画制作实训室	图形图像实训、影视后期剪辑合成、二维、三维动画制作、虚拟交互项目制作	62
2	二维动画实训室	角色设计、原画绘制、运动规律绘制	60
3	虚拟现实实训室	游戏场景、游戏角色、建筑场景、虚拟展示设计、游戏开发	40

3. 校外实训、实习基地

校外实训、实习基地符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，并签署学校、学生、实习单位三方协议。根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地能提供动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，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，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

校外实训基本配置表

序号	实训室名称	功能
1	河南西吉文化传播有限公司	三维动画制作、后期制作
2	洛阳幻艺文化科技有限公司	二维动画制作、三维动画制作

校外实习基地基本配置表

序号	合作企业	基地功能
1	河南曲韵文化传播有限公司	学生岗位实习、学生就业
2	郑州原色动漫科技有限公司	学生岗位实习、学生就业
3	河南西吉文化传播有限公司	学生岗位实习、学生就业

(三) 教学资源

1. 教材选用情况

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材，选用的规划教材有《三维角色建模实战-3dsmax角色模型制作》、《Maya灯光渲染与材质制作》、《分镜设计》、《动画运动规律与技法实例》《动漫角色设计》，其中《动漫角色设计》教材为本专业教师与企业合作开发特色教材，入选“十四五”河南

省规划教材。同时备有其他出版社优秀教材和本科教材作参考。教材能够充分体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

学院图书馆馆藏资源丰富，载体形式多样。目前馆藏纸质图书约97万册，订阅当年期刊、报纸66种。其中艺术类书籍约4万册。动漫专业类图书文献涵盖专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书等，包括美术基础、角色与场景设计、动画原理与技术、数字制作技术、影视语言与导演思维、动画制片管理等领域的专业书籍300种，并及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献，每学期根据专业建设要求购置相关书籍，能满足了学生专业学习、查阅资料和阅读需求。

3. 数字教学资源配置基本要求

学校引进有CNKI中国知网全文数据库、移动图书馆、超星电子书等各类国内优秀的数据库资源，建设有超星网络学习平台，并不断优化在线课程资源库。本专业目前拥有省级在线精品课程《动漫角色设计》1门，超星学习通课程《MAX角色制作》《灯光与渲染》《三维动画创作》《二维动画创作》等在线课程，课程资源库中包含有微课视频、电子教案、多媒体教学课件、题库、案例库、拓展教学资源等内容，样式多、使用便捷、动态更新，为开展混合式教学提供了支撑和保障。

（四）教学方法

动漫制作技术专业的教学方法需结合理论与实践，注重技术迭代与创意培养，在教学方法上，注重调动学生学习积极性，充分利用信息技术和各类教学资源，开展线上线下混合式教学模式改革。

1. 分层式项目教学法

通过案例拆解教授动画原理、软件操作，辅以临摹练习夯实基本功。以影视动画项目为载体，以小组协作完成短片创作，涵盖剧本→分镜→建模→渲染全流程，强化流程管理能力。

2. 技术融合创新教学方法

整合新兴工具教学，如实时渲染引擎UnrealEngine、AI辅助动画工具，开设VR/AR动画专题工作坊，保持技术前瞻性。联合新媒体技术、大数据等专业开展联合创作，培养复合型技能。

3. 校企协同动态评估的教学方法

实行双导师制，校企联合开发课程，邀请行业导师指导商业项目实战，如广告动画、游戏CG，同步植入行业标准与客户需求分析。采用过程性评价和成果展演，结合行业赛事反向优化教学内容。

（五）学习评价

1. 评价原则

对学生的评价实现评价主体、评价方式、评价过程的多元化。不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注知识在实践中运用与解决实际问题的能力水平，重视学生职业素质的形成。另外，参加各类社会活动、比赛等，取得良好效果及成绩的，以不同标准，以奖励形式计入学生的学业成绩中。

2. 评价标准

学生评价: 采用过程考核、终期考核与项目综合考核相结合, 注重学生的任务完成情况, 提高学生的综合能力。

考核方式:

(1) 课程考核按学科成绩、平时成绩、技能考核三方面进行考核。

学科成绩以期末考试成绩为依据, 实行百分制, 占总评成绩的60%。

平时成绩考核实行“项目考核制”, 内容包括学习态度(课堂纪律、平时作业、平时测验)、项目完成程度、完成水平、考勤等, 占总评成绩的20%。技能考核实行平时作业打分的平均成绩, 占总成绩的20%。

(2) 职业技能考核

职业技能包含职业素养、专业基本功、敬业精神、创新意识、知识水平和专业技能等方面。

(3) 考核命题

命题根据教学大纲的要求, 全面考核学生理解和掌握本学科的基础知识、技能知识和拓展知识。内容应有较高的信度、效度、深度和广度。试题份量要适中, 难易搭配要合理, 要能鉴别出学生的真实水平和差别程度。同一门课程, 实行统一命题、统一考试、统一阅卷。努力创造条件, 逐步建立各科试题库。实现命题科学化、规范化、制度化。

3. 考核形式

实操考核、理论考核等。

(六) 质量保障

1. 质量保障机制

建立校、院两级教学质量监督工作体系, 成立教学质量监督委员会, 对全院教学秩序、教学质量、教学改革进行研究、指导、监督、检查和评估。通过吸纳行业、企业专家参与学生实习实训、毕业设计、技能考核等环节, 改进结果评价, 强化过程评价, 并积极探索增值评价, 构建多元综合评价体系。相关评价信息与结果将及时公开, 接受校内督导与社会监督。依据质量评价反馈, 持续对人才培养方案、课程标准、课堂评价、实践教学、资源建设等进行动态更新与完善, 确保人才培养精准对标规格要求, 形成“实施-监控-评价-改进”的质量闭环。

2. 教学管理机制

建立校、院两级管理机制, 系统化、常态化的加强对日常教学组织与运行的过程性管理。制定巡课、听课、评教等管理制度, 采用“定期巡查与随机抽查相结合”“全覆盖与重点指导相结合”的方式, 对日常教学秩序与教学效果进行常态化管理。同时, 通过公开课、示范课等教研活动, 严明教学纪律, 确保课程教学目标的达成。

3. 集中备课制度

建立线上线下相结合的常态化集中备课制度。定期组织召开教学研讨会, 结合课程特点, 围绕教学大纲、教学方法、教学资源及考核评价方式进行集体研讨, 针对性地改进教学内容与方法, 确保教学的科学性与前沿性。

4. 毕业生跟踪反馈机制

建立常态化、制度化的毕业生跟踪反馈与社会评价机制。通过问卷调查、企业访谈、校友座谈等多种方式，对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行持续分析，确保人才培养工作始终与行业发展及社会需求同步。

十、毕业要求

遵纪守法，在校期间操行评语成绩合格。学生通过规定年限的学习，须修满专业人才培养方案所规定的学时、学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求，并取得学院规定的必须考取的各类等级证书及职业资格证书，达到全国大学生体育达标要求。具体要求如下：

（一）学分要求

最低毕业总学分为142学分，其中必修课130学分、选修课12学分。

（二）职业技能等级证书要求

获得动画制作员职业技能等级证书；鼓励获得与专业有关的技能证书如：动画制作、游戏美术设计等任一职业技能等级证书。

（三）其他要求

1. 获得大学生体质健康测试合格证书；
2. 获得普通话水平测试等级证书；
3. 高职英语考试成绩合格，鼓励考取英语等级证书。

十一、继续专业学习和深造建议

关注学生的全面可持续发展，鼓励本专业毕业生通过专升本考试、函授本科、电大教育、同等学力研究生教育等接受更高层次的教育，继续学习，不断提升自身知识和技能水平，提高学历层次，从而能很好地适应未来的职业环境，面对新的挑战。

十二、附录

（一）教学计划进程表

课程平台	课程模块	课程类别	课程代码	课程名称	学分	学时			课程类别	考试	考查	各学期授课周数及学时分配						修读方式		备注				
						计划学时	理论学时	实践学时				第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	必修	选修					
												17	18	18	18	18	16							
												17	18	18	18	18	16							
通识教育课程平台 34%	思想政治	00290379	思想道德与法治	3	48	42	6	B		1	42							✓						
		00290380	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4	B	2				28						✓					
		00300005	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	42	6	B	3					42					✓					
		00270013	形势与政策	1	32	32	0	B		1-4	8	8	8	8				✓						
		03140100	“四史”教育	1	16	16	0	A		4					16			✓						
	通识教育课程 26.5%	00300006	军事理论	2	36	28	8	B		2		36							✓					
		00300004	国家安全教育	1	16	8	8	B		1	16							✓						
		00002195	大学生安全教育	2	32	16	16	B		1-4	8	8	8	8				✓						
	英语	00230646	高职公共英语	6	96	80	16	B	1	2	48	48							✓					
	体育	03100127	高职体育	4	128	18	110	C		1-4	32	32	32	32					✓					
	素质教育	00300003	劳动教育专题	1	16	16	0	A		2		8	8					✓						
		00270097	高职生心理健康	2	32	24	8	B		1	32							✓						
		00080338	职业规划与职业素质养成训练	1.5	24	16	8	B		1	24							✓						
		00080335	就业与创业指导	1.5	24	16	8	B		3			16					✓						
		01030115	管理实务	1	16	16	0	A		4				16					✓					
			艺术类课程	2	32	32	0	A										✓						
			人文或自然科学类	4	64	64	0	A											✓					
		01030130	入学教育及军事技能训练	3	128	16	112	C		1	3周							✓						
	素质教育实践 7.8%	00060003	劳动教育实践	1	24	0	24	C			1周							✓						
		01030132	创新创业实践	3				C										✓						
		01030133	课外素质培养实践	4				C										✓						
专业基础教育课程平台 16.3%	专业群基础课程 4.8%	03080239	图形图像处理	3	48	24	24	B		1	48							✓						
		03080241	色彩表现基础	2	32	10	22	B		1	32							✓						
		03080242	艺术概论	2	32	16	16	B		1	32							✓						
	专业基础课程 11.4%	03080243	构成基础	2	32	10	22	B	1		32							✓						
		03080244	运动速写	2	32	10	22	B	1		32							✓						
		03080277	动漫软件基础	2	32	10	22	B		2		32						✓		模块化教学课程				
		00260396	动画运动规律	2.5	40	10	30	B	2			40						✓		模块化教学课程				
		03080308	分镜头设计	2	32	10	22	B		3			32					✓						
		03080157	定格动画	2	32	10	22	B		4				32				✓						
		03080311	MAX 角色制作	2	32	10	22	B		4				32				✓						
		03080155	数字绘画	2	32	10	22	B		4				32				✓						
专业教育课程平台 21.8%	专业技能课程 16.3%	00260960	* 动漫角色设计	4	64	20	44	B	2			64						✓						
		03080309	* 二维动漫创作	3	48	20	28	B	3			48						✓		模块化教学课程				
		00261102	* 三维动画创作	4	64	20	44	B		3			64					✓		模块化教学课程				
		03080310	* 灯光与渲染	4	64	20	44	B	3				64					✓						
		03080312	数字造型设计	2	32	12	20	B		4				32				✓		模块化教学课程				
		03080313	* 特效制作	2.5	40	20	20	B	4				40					✓						
		03080314	* 后期合成	2.5	40	20	20	B	4				40					✓		模块化教学课程				
	专业拓展课程 5.5%	03080278	新媒体广告设计	2	32	10	22	B		2		32								任意选修 4 门课程				
		03080246	信息技术职业素养	2	32	32	0	A		3			32											
		03080359	游戏美术设计	2	32	12	20	B		3			32											
		03080360	互动媒体设计	2	32	12	20	B		4				32										
		00260963	漫画创作技法	2.5	40	10	30	B		3			40											
		03080315	动漫 IP 运营	3	48	20	28	B		4				48										
专业实践教育平台 27%	专业阶段实践 3.4%	03080279	动漫前期创作	1	24	0	24	C			1周							✓		项目式集中授课				
		00260966	动漫衍生产品设计	1	24	0	24	C				1周						✓		项目式集中授课				
		03080316	动漫短片创作	2	48	0	48	C					2周					✓		项目式集中授课				
	专业综合实践 23.6%	00260762	后期项目实训	1	24	0	24	C					1周					✓		项目式集中授课				
		03080296	岗位技能综合实训	4	96	0	96	C								4周		✓						
		03080208	岗位实习	24	576	0	576	C								8周	16周	✓						
		03080297	毕业设计	5	120	0	120	C								5周		✓						
合计						142	263 6	844	1792			390	388	426	408	408	384		20 8	64				
比例									68.2%										10.2%					
周课时																								

注: * 为专业核心课程。

(二) 动画制作员职业技能等级证书职业功能与课程对照表

所属院部：信息传媒学院

专业名称：动漫制作技术对应职业（工种）：动画制作员

职业编码：4-13-02-02 级别：三级工

职业功能	工作内容	开设课程
1. 动画前期制作	1. 1 角色制作	色彩表现基础、构成基础、动漫角色设计、数字造型设计、MAX 角色制作、数字绘画、漫画创作技法
	1. 2 场景制作	
2. 动画中期制作	2. 1 动作设计	动画运动规律、分镜头设计、MAX 角色制作、数字绘画、二维动漫创作、三维动画创作、灯光与渲染
	2. 2 数字特效制作	
3. 动画后期合成	3. 1 影像编辑	分镜头设计、灯光与渲染、特效制作、后期合成、动漫 IP 运营、动漫软件基础、新媒体广告设计
	3. 2 音乐音效制作	

十三、人才培养方案审核

拟定/审批部门	拟定/审批人	拟定/审批时间
专业负责人拟定	郭立业	2025 年 5 月 26 日
教研室初审	郭立业	2025 年 6 月 10 日
专业(群)建设指导委员会论证	郑国强 赵天强 节节 群闫 成伟 刘珂 杨晓远 王庆丰 潘建超 刘江辉 马晓辉 李文意 王建辉 齐壮	2025 年 6 月 27 日
院部党政联席会审议	刘学文 侯枫	2025 年 9 月 19 日
教务处复核	刘丰年	2025 年 9 月 25 日
学校审定	校党委会	2025 年 9 月 29 日