**高　等　职　业　教　育**

**动漫设计专业**

**人才培养方案**

**：　　　　三　年**

**：　　　　550116**

**：　　　　2023级**

**：　　　 史荣辉**

**：　　　　吴丹**

**：　　　　路海明**

**学 制**

**专业代码**

**适用年级**

**编制人**

**审核人**

**复审人**

**渤海理工职业学院**

**二○二三年四月**

目 录

[一、专业名称及代码 1](#_Toc14995)

[二、入学要求 1](#_Toc10648)

[三、修业年限 1](#_Toc29360)

[四、职业面向 1](#_Toc19875)

[五、培养目标与培养规格 1](#_Toc28676)

[六、职业能力分析 3](#_Toc11620)

[七、课程体系设计思路 5](#_Toc3371)

[八、课程设置与学时安排 9](#_Toc21967)

[九、教学进程表 14](#_Toc29931)

[十、核心课程 14](#_Toc22956)

[十一、实施保障 22](#_Toc7582)

[十二、毕业要求 28](#_Toc4567)

[十三、附表 28](#_Toc28914)

**一、专业名称及代码**

专业名称：动漫设计专业

专业代码：550116

**二、入学要求**

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

**三、修业年限**

全日制三年

**四、职业面向**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属专业大类  （代码） | 所属专业  类  （代码） | 对应行业  （代码） | 主要职业类别  （代码） | 主要岗位类别（或技术领域） | 职业资格证书或技能等级证书举例 |
| 文化艺术大类（55） | 艺术设计类  （5501） | 艺术设计行业（55） | 其他美术专业人员（2-10-06-99）  剪辑师（2-10-05-06）  美工师（2-10-05-07）  其他电影电视制作人员（2-10-05-99） | 平面设计师  三维模型师  插画师  游戏原画师  动画师 | Adobe认证平面设计师；  中国高级数字艺术设计师；  ACAA认证动漫设计师；  ACAA认证三维动画师；  ACAA认证原画师； |

**五、培养目标与培养规格**

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业道德和人文素养，掌握常见类型动画、漫画的创意设计与制作原理、生产流程和方法等基本知识，具备动画与漫画前期创意策划，以及熟练的二维、三维动画角色、场景、道具、分镜、原画和漫画设计与表达制作等能力，从事动温前、中、后期设计制作和管理服务工作的高素质复合型技术技能人才。

（二）培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

1.素质

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

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

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

2.知识

掌握本专业培养目标所要求的基础理论知识、专业基本理论和动画设计专业理论，熟悉我国动漫产业发展的方针、政策和法规，了解数字艺术设计的基本原理和方法，全民啊掌握动画设计的知识、方法与技能，熟悉国内外数字艺术设计领域的行业标准、行业流程与行业动态。

1. 掌握马克思主义哲学、毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”基本原理。
2. 掌握中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

（3）具备法律基础知识与思想道德修养知识。

（4）具有一定的美术专业知识，练就相关的美术基本功和动画生产、营销知识，对本专业范围的新的发展及其动向有一般的了解。

（5）掌握并运用运动规律、场景设计、角色设计、后期特效、二维动画设计制作、三维动画设计制作等领域的专业知识；了解本专业与相关专业的前沿性问题与发展趋势；

（6）掌握计算机动画设计、数字声像合成技术能力，计算机二维、三维动画制作及影视后期制作能力的高级技术。

（7）重点具备图形图像制作专业（动漫设计与制作）的影视动画制作、视频特效制作（Pr/Ae）、Flash二维动画制作、Maya模型制作、Maya动画制作；同时具备矢量图形设计与制作、位图图形设计与制作、平面设计与制作、插图设计、CAD制图、网页设计与制作、多媒体制作等专业知识和专业理论。

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，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考、逻辑推理、信息加工能力等)

1. 具备口语和书面表达能力，解决实际问题能力。
2. 团队协作能力，能全面、有效的参与团队设计或制作工作；善于与制作人、创意总监、艺术总监、小组组长进行沟通；善于总结、归纳和应用团队领头人的创意思想和设计要求；善于与团队其他成员相互沟通协调、分工合作；善于根据团队整体或小组进度调整自己的工作方式和工作进度。
3. 自我发展能力，具有良好的心理素质、敬业精神和创业精神；具有较强的自学和终身学习能力
4. 计算机应用能力，掌握Windows 操作系统；能使用常用的软件工具；能使用办公软件进行文本协作、表格制作；具有防治计算机病毒的知识和能力；具有计算机外围设备的使用能力；能熟练利用互联网获取行业和市场信息。

（5）具备应用计算机进行动漫设计与制作的基本知识和技能，具有本专业所需动漫制作基础知识、动漫创作理论基础知识；掌握计算机动画设计与制作的方法，具有二维动画设计与制作的能力。

（6）动漫设计与创作能力、二维动漫创作能力、计算机动画制作能力、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。

（7）具有原画绘制能力、影视录制和编辑能力。

**六、职业能力分析**

动漫设计专业具体岗位及职业能力要求分析汇总表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **工作岗位** | **典型工作任务** | **职业能力** | **课程设置** |
| **动画绘制员** | 从事在网络游戏、新能源、计算机软件等行业工作：包括网络游戏、新能源、计算机软件、影视/媒体/艺术/文化传播、互联网等。 | 运用动画专业的技巧和方法，独立进行动画方面的绘制工作。从事的主要工作包括:领会和贯彻动作设计意图和技术要求;动画角色造型的绘制;动态中间图的[绘制](https://baike.so.com/doc/77655-81963.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank);不同场景的绘制。 | 《图形图像设计》  《素描》  《原画基础》  《动画角色设计》  《动画场景设计》 |
| **三维动画师** | 1.广告公司、影视公司、电视台、影视后期公司、各类制造业、服务业等各类企业从事影视特效工作。2.制片厂、电视剧制作中心等各类事业单位从事影片特效、影片剪辑等工作。3.影视公司，电视台，动画制作公司从事二维动画，三维动画制作等工作。 | 较强的艺术悟性和能力；有独立的创意设计能力和较强的审美能力； 根据客户和产品需求，高质量完成产品设计工作；  在特殊情况下，能够协助主美术与其他美术人员完成多领域如 3D 模型制作等其它设计工作。  在主美术的协调下，参与游戏资源对外发包的修改与审核。 | 《三维材质与灯光》  《三维模型制作》  《动画创作》 |
| **游戏UI设计师** | 广告公司、影视公司、电视台、影视后期公司、各类制造业、服务业、游戏公司等各类企业工作。 | 与游戏策划/程序密切合作，参照整体游戏风格，对游戏菜单、图形、界面的风格创意的设计及调整；  负责解决运营中产品的设计需求，游戏界面日常维护及设计工作；  负责游戏界面视觉用户研究、设计分析； | 《图形图像处理》  《素描》  《二维动画制作》 |
| **动漫设计师** | 从事在网络游戏、新能源、计算机软件等行业工作：包括网络游戏、新能源、计算机软件、影视/媒体/艺术/文化传播、互联网等。 | 根据项目要求，依据动画分镜完成原动画设计及中间动画的制作；  理解电影和动画镜头语言的表现，把握住动画中的每一个细节，动作流畅连贯，想象力丰富，能将动作表演到位，节奏能控制到位；  能独立完成动画部份的制作 | 《动画场景设计》  《动画角色造型设计》  《分镜头脚本设计》 |
| **特效合成** | 1.接受任务，了解需要添加特技及合成的主题和主要内容。  2.与客户和导演沟通，了解影片整体风格和特点。 | 掌握数字媒体技术、数字色彩、影视语言、大众传播实务等基本理论知识。掌握二维动画原理、三维建模、灯光材质、高级渲染、动画的基本知识。 | 《二维动画》  《三维动画》 |

**七、课程体系设计思路**

(一)人才培养模式改革

依据“校厂一体，产学结合”人才培养模式改革的总体要求，以学生职业成长为主线,以工学结合为切入点，形成“双证融通，双实结合”的人才培养模式。

培养学生掌握数字媒体的基本知识，了解数字影视制作与动漫制作的生产流程，具有一定美术素养，在计算机图形技术与艺术领域具有较高造诣，掌握先进的数字动漫技术，掌握进行动漫设计、动画制作、影视节目策划与创作、数字电影电视特效制作、电视片头设计与制作的相关技能。培养学生有一定的编程基础并能掌握计算机高端数字影视制作与动画技术能力和具有现代审美意识的特色。以中高级技能型数字媒体技术人才为培养目标的专业建设和发展模式。将企业技术标准和技能训练方法融入专业教学计划和课程体系中。

“双实结合”是指“校内实训＋岗位实习”的教学模式。这种教学模式是指在校内安排足够的实训，让学生在校内就掌握足够的专业技能和熟练的动手能力，在最后一学期安排企业岗位实习，实现“预就业”与岗位零距离对接。

作为“预就业”与岗位零距离对接，让学生提早接触就业，获得职业岗位的感性认识及职业素质，提高就业能力和社会适应能力。

1.课程内容来源于企业真实的工作任务

基于动漫设计岗位群的工作过程，提炼工作任务，组织课程内容。专业课程的教学内容来源于企业的真实工作任务，“任务驱动”教学模式渗透在专业课程的教学过程中。

2.贴近生产场景，建设仿真教学场所

校外实训实习基地，将一体化教学安排在校外实训实习基地进行。学生在学习过程中，能了解岗位职业能力，完成真实工作任务，感受职场氛围，培养认真负责的工作态度和团结协作的团队精神，大幅提高教学质量。

校企合作开发“工学结合”的生产性实训项目，安排学生以准员工的身份在校外实习基地岗位实习，体验企业文化，强化岗位技能训练，加强职业道德和职业素质的培养，完成了就业创业能力的提高，实现与用人单位无缝对接。

3.构建双师结构教学团队，保障“任务驱动”教学模式实施

通过校企合作，聘请企业一线的实用型技术人才作兼职教师，让他们参加课程设计，指导岗位实习，按照“任务驱动”教学模式的“六步教学法”组织专业课程教学，将课堂搬到实训室，采用教、学、做一体化的方式，教师在课堂中起组织、引导、总结、评价的作用，学生在具体的实践“任务”激发下，学习兴趣和积极性都很高，教学效果好。

通过探索实施新的人才培养方案，改革人才培养模式，逐步形成了学校与企业合作，理论与实践结合，素质与能力并重的专业特色。毕业生具有良好的敬业精神和团队协作能力，具有设备电气控制系统维护维修和技术改造能力，具有自动化生产线的安装调试与维护维修能力，综合素质较高，得到用人单位的认可，提高就业质量。

(二)课程体系设计思路

1.课程体系构成方案

课程体系与教学内容的合理设置，是实现人才培养目标的重要环节。我们按照“调研就业需求→确定岗位群及核心岗位→分析岗位能力→凝练典型工作任务→归纳行动领域→构建学习领域→形成课程体系”的程序。具体步骤如下：

第一步，确定岗位群。通过市场调研及毕业生跟踪调研，确定本专业就业岗位群及核心岗位。第二步，核心岗位能力分析。根据调研分析及学生的实际就业情况，分析核心岗位应具有的核心能力。第三步，典型工作任务分析。根据不同工作岗位职业技能需求，进行实际工作任务分析，提取典型工作任务。第四步，行动领域归纳。在对典型工作任务做进一步分析的基础上，通过能力整合，形成与本专业紧密相关的职业情境中构成职业能力的工作任务的总和，即行动领域。第五步，学习领域转换。对行动领域进行重构分析和教学归纳形成学习领域，将学习领域按照认知学习的规律和职业成长的规律序化构成课程体系。第六步，学习情境设计。学习领域的课程要通过多个学习情境来实现。即在工作任务及其工作过程的背景下，将学习领域中的能力目标及其学习内容进行教学设计，构成多个“小型”的主题学习单元。主动与行业企业合作，开展专业调研和职业资格分析，以“典型工作任务”为基础开发专业课程方案、设计课程教学情境、改革课程内容、编写教学材料；在课程教学内容、教学模式、教学方法和评价方式等方面全面创新。

2.实践教学体系构成

本专业实践教学体系主要由动画创作实训、三维动画模型制作实训、动画特效合成技能实训、岗位实习、毕业设计等课程组成。

3.课程体系分析

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 序号 | 课程模块 | 课程性质 | 课程名称 | 学分 | 周学时 | 开设学期 | 备注 |
| 公共基础课 | 1 | 政治素养 | 必修课 | 入学教育及军训 | 2 | ● | 1 | 入学前3周，共计112学时，学分2学分 |
| 2 | 军事理论 | 2 | 2 | 1 | 理论学时36学时，学分2学分 |
| 3 | 形势与政策 | 1 | ● | 1-4 | 1-4学期每学期开设8学时，总计学分4学分 |
| 4 | 思想道德与法治 | 3 | 3 | 1 | 3学分 |
| 5 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 2 | 2 |  |
| 6 |  | 习近平新时代中国特色社会主义思想 | 3 | 3 | 3 |  |
| 7 | 文化修养 | 高等数学 | 4 | 2 | 1-2 | 理论学时共计62学时 |
| 8 | 大学英语 | 8 | 4 | 1-2 | 理论学时共计124学时 |
| 9 | 大学体育 | 6 | 2 | 1-3 |  |
| 10 | 人文素养 | 心理健康指导 | 2 | 2 | 2 |  |
| 11 | 大学生礼仪规范 | 1 | 1 | 1 |  |
| 12 | 人文素质修养 | 1 | 1 | 1 |  |
| 13 | 安全教育 | 1 |  | 1-4 |  |
| 14 | 国学 | 0.5 | ● | 2 |  |
| 15 | 劳动教育 | 1 | ● | 1-4 | 16学时，学分1学分 |
| 16 | 职业素养 | 信息技术 | 4 | 4 | 2 |  |
| 17 | 应用文写作 | 2 | 2 | 4 | 理论学时34学时 |
| 18 | 职业发展与就业指导 | 3 | 3 | 2 |  |
| 19 | 创新创业就业教育 | 1 | 1 | 2 |  |
| 20 | 综合素养 | 公共选修课 | 中华优秀传统文化类（选1） | 2 | ● | 1 | 每门课程32学时，学分2学分，学生总计取得不少于8学分 |
| 21 | 美育类（选1） | 2 | ● | 2 |
| 22 | 党史国史类（选1） | 2 | ● | 3 |
| 23 | 劳动素质类（选1） | 2 | ● | 4 |
| 专业（技能）课 | 1 | 专业（群）通识课 | 必修课 | 素描基础 | 4 | 4 | 1 | 56学时 |
| 2 | 影视色彩 | 4 | 4 | 1 | 72学时 |
| 3 | 图形图像设计 | 4 | 4 | 2 | 72学时 |
| 4 | 专业（群）核心课 | 动画运动规律基础 | 4 | 4 | 2 | 68学时 |
| 5 | 动画技法 | 4 | 4 | 2 | 34学时 |
| 6 | 动画角色设计 | 4 | 4 | 3 | 56学时 |
| 7 | 动画场景设计 | 2 | 2 | 3 | 72学时 |
| 8 | 分镜头脚本 | 4 | 4 | 3 | 68学时 |
| 9 | 原画基础 | 4 | 4 | 3 | 68学时 |
| 10 | 二维动画制作 | 4 | 4 | 3 | 68学时 |
| 11 | 三维模型设计 | 4 | 4 | 4 | 68学时 |
| 12 | 三维材质与灯光 | 4 | 4 | 4 | 68学时 |
| 13 | 动画创作 | 2 | 2 | 4 | 68学时 |
| 14 | 后期剪辑合成 | 4 | 4 | 4 | 68学时 |
| 15 | 专业（群）拓展课 | 限定选修课 | 摄影摄像 | 2 | 2 | 3 | 限选5门，原则上第3学期2门，  第4学期2门，第5学期1门，（其中第5学期使用线上教学方式）学分不低于10学分 |
| 16 | 视听语言 | 2 | 2 | 3 |
| 17 | Illustrator 图形设计 | 2 | 2 | 4 |
| 18 | 数字模型雕刻 | 2 | 2 | 4 |
| 19 | 影视鉴赏 | 2 | 2 | 5 |
| 毕业环节 | 1 |  | 必修课 | 毕业设计<论文>环节 | 8 | ● | 6 |  |
| 2 |  | 岗位实习 | 26 | ● | 5-6 | 5学期18周，6学期8周 |
| 第二课堂 | 1 | 社会认知实践拓展 | 必修课 | 专业认识实习 | 3 | ● | 1-2 | 第二课堂学分不低于12分 |
| 3 | 综合素质拓展 | 选修课 | 科研活动 | 10 | ● | ● |
| 4 | 专业技能大赛 | 8 | ● | ● |
| 5 | 群众性文体竞赛 | 6 | ● | ● |
| 6 | 论文或作品发表 | 10 | ● | ● |
| 7 | 专利发明 | 8 | ● | ● |
| 8 | 社团活动 | 4 | ● | ● |
| 9 | 等级考试 | 3 | ● | ● |
| 10 | 资格证书 | 3 | ● | ● |

**八、课程设置与学时安排**

通过岗位职业能力需求分析，根据课程体系设计思路，将不同就业岗位职业能力需求的共同知识、技术和技能内容整合成基础技术和技能部分，各就业岗位不同的技术或技能需求分职业技术方向教学。

总课程： 44门（含选修10门）

总学时： 2776学时

公共基础课 23门 950学时

专业（技能）课 19门 1146学时

毕业环节 2门 680学时

其中：

选修课 10门 420学时

(一)公共基础课

1.思想道德与法治

思想道德与法治课程是“两课”教育的重要课程之一，是对大学生进行系统的马克思主义理论和思想道德教育的主要渠道和基本环节。通过学习本课程可以帮助学生培养良好的职业道德，培养学生严格遵守规章制度，爱岗敬业，精益求精，吃苦耐劳的职业精神。

2.毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论

通过学习这门课程，可以帮助学生系统掌握中国化马克思主义的形成与发展、主要内容和精神实质，坚定中国特色社会主义理想信念；了解现代中国国情，用科学的立场、观点、方法观察和分析社会生活现象，为将来更好从事本专业工作打下基础；具备较快适应工作岗位的能力和素质，具有良好的职业道德和团队协作精神，爱岗敬业、遵纪守法，不断增强理论思维能力和创新能力。

3.习近平新时代中国特色社会主义思想

本课程主要包括习近平新时代中国特色社会主义思想的形成过程、科学内涵和核心。通过本课程学习，帮助学生深切感悟习近平新时代中国特色社会主义思想是党和国家必须长期坚持的指导思想；全面认识习近平新时代中国特色社会主义思想的原创性贡献；自觉认同习近平新时代中国特色社会主义思想的指导意义；切实增强社会责任感和使命担当。

4.高等数学

本课程主要学习初等函数的性质，极限的概念，导数、微分、不定积分、定积分的概念，掌握基本的计算方法；能够建立基本的数学模型，并使用数学理论求解模型；能够利用数学软件绘制基本初等函数图形并进行分析；掌握用定积分的思想解决建筑物面积、体积等问题；会使用初等函数计算工程中的成本、利润等计算问题；培养学生的自学能力，为后续课程学习奠定基础。

5.大学英语

大学英语课程是一门重要的公共基础课程，是以英语语言基础知识与英语跨文化交际为主要内容，在EGP（基础英语）教学的同时融入专业相关的ESP（专门用途英语）教学内容，集多种教学手段为一体，创设相关情境，增加专业相关专业词汇的学习及翻译技巧，在提高学生综合文化素质和英语交际能力的同时，培养学生阅读和翻译本专业岗位资料的能力。

6.信息技术

信息技术课程主要讲述计算机系统组成原理、windows操作系统、Internet技术基础、多媒体播放、编辑软件使用技术以及MS Office软件中word、excel、powerpoint软件的操作技巧等计算机相关的各方面基础知识领域和基础操作技能。

7.大学体育

学习体育及基本的体育运动知识，使学生能够利用体育锻炼的基本技术和方法进行科学锻炼，提高学生身体素质；培养一项或几项体育兴趣和特长项目，使学生养成体育锻炼习惯，为终身体育锻炼奠定基础。同时结合本专业特点增加了体育护理、体育保健、如何避免运动损伤及损伤后的康复运动等内容。

8人文素质修养

本课程是面向高等职业院校开设的一门职业基础课，旨在学习现代思想文明与中国优秀传统文化，培养诚信、坚毅、果敢、理性的积极人生态度与健康的审美情趣，自觉加强自身修养，规范自身的行为举止。具有较为宽阔的视野和一定的科学思维能力；具备健康高雅的审美情趣，具有较强的审美能力。在提高自身人文素质的基础上，更好的发挥职业技能。

9.大学生礼仪规范

本课程是面向高等职业院校开设的一门职业基础课，旨在对学生进行礼仪素养的教育，学习礼仪、掌握礼仪和运用礼仪，并以此提升高职学生个人品位与素质，指导个人言行与应酬。

10.职业发展与就业指导

本课程是面向大学生开设的一门公共必修课，旨在对大学生进行择业、就业、创业指导。其任务是教育引导大学生在认识自我的基础上树立正确的职业理想和择业观；指导大学生科学规划职业生涯，了解国家的就业政策及法规，培养创业意识，学会求职择业的基本方法与技巧，正确选择职业，科学就业，为成才与发展打下良好的基础。

11.创新创业就业教育

创新创业就业教育课程，是以培养大学生创新精神和创新能力为基本价值取向的，结合就业与创业进行动态教育，体例新颖、内容翔实、形式活泼、案例丰富、分析到位，从激发创新意识、训练创新思维、掌握创新技法、提升创新能力的角度开拓学生的创新意识，提升创新的强烈愿望和能力，训练全方位、多角度、创造性地解决实际问题，从寻找创业机会、整合创业资源、开办创业项目、强化创业管理等方面，促进学生全面发展，推动毕业生创业就业中展现才华，服务社会。

12.心理健康教指导

心理健康教育课程，使学生不断正确认识自我，增强调控自我，承受挫折，适应环境的能力，培养学生健全的人格和良好的个性心理品质，对少数有心理行为问题和心理障碍的学生，给予科学的心理咨询和辅导，帮助学生尽快摆脱障碍，调节自我，形成健康的心理品质，提高心理健康水平。

13.军事理论

军事理论课程，让学生更好的了解我国的国防，军事思想，世界军事，军事高科技，高技术战争，核武器，步兵分队技术和中国人民解放军共同条令等等，通过学习强化来学生的爱国热情，增强爱国观念，并深刻的感受历史赋予大学生保卫祖国，建设国家的神圣使命和职责，大学生应当承担起为振兴中华而奋斗的历史使命。

14.形势与政策

形势与政策课是高校思想政治理论课的重要组成部分，是对学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地。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，教育和引导学生全面正确的理解党的路线、方针和政策，坚定在中国共产党的领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，积极投身改革开放和现代化建设伟大事业。

15.国学

《国学》让学生在学习经典文化的过程中学会“励志”、懂得“包容”、领悟“人与大自然的关系”，对陶冶学生性情、滋润学生心灵，促进良好行为习惯的养成具有非常重要的意义；通过读经典圣贤书、写学习感想，开展学国学演讲比赛等活动，提升学生的人文素养，让优秀的传统文化浸润学子的心灵，让学生们感受到国学经典的智慧，传承国学精髓，正心正行。

16.应用文写作

《应用文写作》是一门培养高职生应用文写作能力的职业基础课，本课程将培养学生“解决实际问题的能力”和“自主学习能力”放在突出的位置，以日常文书、党政文书、事务文书、职业文书等文种的文体知识和写作训练为主要教学内容，并通过案例分析和写作训练培养学生处理常用应用文的写作能力；挖掘应用文写作课程中所蕴含的职业素养、职业精神、职业道德、职业行为规范等德育元素和功能，不断培育和提升学生自身的核心竞争力，从而实现对学生能力培养与价值引导的有机统一。

(二)专业（技能）课

1. 素描基础

《动画素描》属于信息与通信类专业的专业基础课，处于技术基础课与专业课之间，与技术基础课有密切关系：如动画角色造型设计、动画场景设计、原画基础、分镜头脚本设计、动画技法。

2.影视色彩

色彩是今年来新兴起的专为艺术设计服务的一门十分重要的基础课程。他是建立在一般色彩写生基础上的对新的写生方式的一种探索，其目的性是通过进行富有针对性或规定性的课题训练，使学生了解掌握设计色彩的基础理论以及设计色彩的象征性与设计色彩所产生的心理效应；设计色彩的造型基本原理和方法。通过对客观物象观察、分析与审美选择，能使学生较系统地认识和学习设计色彩造型在构图、构形、构色以及在画面构成方式、表现技巧、形式风格等方面的问题，最终达到在各种专业性的设计中能够灵活运用色彩构成的理论和方法进行符合功能和审美的色彩设计。

3.图形图像设计

[图形图像制作](https://baike.so.com/doc/6137496-6350659.html" \t "_blank)设计是培养学生具有较强的[图形](https://baike.so.com/doc/5397775-5635125.html" \t "_blank)、[图像处理](https://baike.so.com/doc/838176-886392.html" \t "_blank)能力，目的是培养学生能够在广告、传媒等行业或企事业单位的宣传部门从事[三维](https://baike.so.com/doc/5511705-5747461.html" \t "_blank)虚拟现实制作、[三维动画设计](https://baike.so.com/doc/5337801-5573240.html" \t "_blank)、创意设计、形象设计、[广告策划](https://baike.so.com/doc/395838-419083.html" \t "_blank)与制作、数码影视设计、后期处理等工作。

4.动漫技法

本课程的教学目标是：《动漫技法(综合篇)》从结构到草图再到线稿和色彩进行了一一的讲解。《动漫技法(综合篇)》还对动漫中造型的各种形式进行了一定的说明，通过学习可以为自己将来的作品进行一个简单的定位，对自己将来的作品造型风格也可以进行各种不同的尝试。

5.动画运动规律

[动画](http://www.so.com/s?q=%E5%8A%A8%E7%94%BB&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)，是一门运动的[艺术](http://www.so.com/s?q=%E8%89%BA%E6%9C%AF&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)。它的所有内容、审美，都表现在[屏幕](http://www.so.com/s?q=%E5%B1%8F%E5%B9%95&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)播放的即时声画运动[当中](http://www.so.com/s?q=%E5%BD%93%E4%B8%AD&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)。动画的[运动](http://www.so.com/s?q=%E8%BF%90%E5%8A%A8&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)，不是客观实体的运动，而是完全虚拟的“幻觉”，是人为创造出来的运动。学生必须熟练掌握创造运动的各种[技巧](http://www.so.com/s?q=%E6%8A%80%E5%B7%A7&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)和[规律](http://www.so.com/s?q=%E8%A7%84%E5%BE%8B&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)，才能更好地发挥动画艺术的[表现力](http://www.so.com/s?q=%E8%A1%A8%E7%8E%B0%E5%8A%9B&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)。本课程将要求学生掌握动画运动的基本表现技巧和基本运动规律，使[学生](http://www.so.com/s?q=%E5%88%9D%E5%AD%A6%E8%80%85&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)通过学习动画运动的基本原理和基础技巧，逐步培养创造运动、表现运动的[思维](http://www.so.com/s?q=%E6%80%9D%E7%BB%B4&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)，从而使设计构思到艺术实现的[途径](http://www.so.com/s?q=%E9%80%94%E5%BE%84&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn" \t "_blank)更加通畅。

6.原画基础

原画基础设计师理论与实务并重的专业课程，原画设计的最终目的是要确定一款游戏的美术风格，并为后期的游戏美术制作提供依据，原画师要能根据游戏策划的游戏需求，把自己的设计想法清晰、准确的表达出来。这类概念设计往往不拘泥细节，着重表现游戏的氛围、世界观等宏观因素。游戏概念设计工作往往需要大量的资料寻找和返工修改。直到绘画出整个制作团队满意的作品。本课程着力于巩固提高学生的绘画专业水平，为下一步的游戏原画设计打下坚实的基础。

7.分镜头脚本设计

主要内容包括:分镜头脚本的语言元素;分镜头前的准备工作;分镜头设计的绘画基础等，通过学习使学生了解分镜头脚本的概念和运用其设计原则，以设计团体的创作形式，锻炼学生的动手能力和团队合作能力。

8.动画角色造型设计

动画角色设计的主要作用是通过设计确定出整个造型的表现风格，将文字转化为具体的画面，塑造出角色的形象，使形象符合人物的性格特点，将文字转化为具体的画面，所造出角色形象，使形象符合人物的性格特点，同时角色的造型设计也为后期制作人员提供了参考依据，为此要求学生在前期设计出人物的转化图、表情图、常见动作图、各人物间的比例图、道具设计图等。

9.二维动画制作

该课程为专业技能课的基础必修课程，flash是美国adobe公司最新推出的矢量动画制作软件，是现今制作动画最流行的软件之一。全世界已有数亿用户和爱好者使用flash制作人机交互的小游戏、小电影、视频课件、电子贺卡，网页动画等。

11.三维动画制作

三维动画技术[模拟](https://baike.so.com/doc/4646960-4860072.html" \t "_blank)真实物体的方式使其成为一个有用的工具。由于其精确性、真实性和无限的可操作性，被广泛应用于医学、教育、军事、娱乐等诸多领域。在影视广告制作方面，这项新技术能够给人[耳目一新](https://baike.so.com/doc/3720044-3908938.html" \t "_blank)的感觉，因此受到了众多客户的欢迎。三维动画可以用于广告和电影电视剧的特效制作(如爆炸、烟雾、下雨、光效等)、特技(撞车、变形、虚幻场景或角色等)、广告产品展示、片头飞字等等。

12.三维材质与灯光

本课程介绍三维动画中材质灯光制作方面的专业知识，主要内容包括:Maya的材质节点与渲染、灯光与摄像机基础、金属材质、透明与半透明材质、UV纹理贴图编辑器、基础贴图绘制、特殊材质、Mental Ray等;注重理论联系实际，培养并提高学生分析问题与解决问题的能力。

13.动画创作

本课程将教会学生如何操纵摄像机动画和空物体，在摄像机动画中空物体绑定摄像机制作动画是最为方便的，能好的控制摄像机的空间位置和动画，本门课程通过实例来讲解知识点，通过学习本门课程使学生能熟练掌握的操作摄像机动画和创建平面图形的三维空间效果。

**九、教学进程表**

(见附表1：课程设置及教学安排表，**注意核心课程在课程名称后用**“●”**标注，主干课程用**“\*”**标注**)

(见附表2：教学周数分配表)

(见附表3：理论教学与实践教学比例配置表)

(见附表4：实践教学进程表)

(见附表5：教学进程表)

**十、核心课程**

专业核心课程描述（1）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 原画基础 | 计划课时 | 72 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 平面设计 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  使用Photoshop与手绘，让学生达到熟练操作图像处理的方法与灵活运用设计创作的基本要求，原画在动画制作中处于核心地位。动画制作过程其实就是简单步骤的综合，从姿势、动作、绘画到色彩，许多简单的元素被有意识有目的地串联在一起。这一切其实就是关于表演、动画角色的表演。原画师通过姿势和动作让角活起来，赋予它性格和个人的表达，表达它的意志和情感，只有这样才能真正的打动别人。原画设计还应该把角色动作与场景变换、镜头移动、角色态度等综合因素考虑进去。因此，如何理解原画，如何掌握原画设计的基本原理和技巧是原画设计的重要任务。从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的要求。  技能结构：  掌握图形图像处理软件的基本操作及制作流程  掌握图像绘制、照片修饰、创意合成等基本知识  素质结构：  具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识  具有胜任设计工作的良好的业务素质和身心素质  具有运用所学知识分析和解决问题的能力  具有自学能力、获取信息的能力，以及一定的组织、管理能力 | | | |
| 课程内容：  人体结构基础、角色设计、套装设计、场景（氛围、概率） | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（2）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 二维动画制作 | 计划课时 | 72 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 动画设计师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  了解动画的发展历史以及发展前景。  掌握各种绘画工具；掌握各种窗口的使用；掌握快捷键的使用； 掌握层、场景、元件、库、遮罩层、引导层等制作动画的基础知识。  能利用Flash制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画等，有 能力的同学掌握Action Script动画。  在Flash动画制作的过程中，培养学生的创新意识，能制作出有创意的作品。  技能结构：  掌握二维动画制作原理，能够了解一部二维动画的制作流程。  素质结构：  在学习的过程中，注重渗透思想教育，使其真正领会影视多媒体在现实生活中的重要性，热爱本专业，强调“诚实守信”作为其的立业之本、兴业之道的意义，不仅如此，也应使其意识到以诚取真、以真取信、以信而立人 | | | |
| 课程内容：  图形图像绘制与编辑、简单动画的制作、特殊动画、保存、ActionScript3.0脚本动画、Flash短片制作、Flash网站的制作。 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（3）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 三维模型制作 | 计划课时 | 72 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 三维动画设计师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  本课程要求学生系统学习绩效管理的相关理论知识，为今后的学习及工作奠定坚实的理论基础，具体体现在：  掌握maya动画制作的基本知识和基本技能；  三维曲面建模、材质编辑、灯光、摄影机、渲染、动力学、角色动画等技术；  技能结构：  培养学生影视广告、影视特效、建筑动画、栏目包装等制作能力  素质结构：  具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；  具有良好的心理素质和职业道德素质；  具有高度责任心和良好的团队合作精神；  具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；  具有较强的造型、艺术设计素质。 | | | |
| 课程内容：  多边形建模技术、NURBS建模技术、材质技术、动画技术、动力学及画笔特效。 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（4）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 分镜头脚本 | 计划课时 | 68 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 原画师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  通过本课程的学习，使学生掌握后期剪辑与拍摄过程相结合的技术技巧，学会分析画面、分析镜头、分析音乐音响、转场、影片节奏等影视基本元素的特点。  技能结构：  全方位提升学生对影视构成的深层理解，提高学生的专业审美以及对影片整体结构的分析能力。  素质结构:  本课程注重培养学生科学、严谨的学习态度，以及执着探索、创新改革的科学精神。是学生具有现代系统工程理念、理论知识扎实、实践能力强、有创新精神，成为真正符合社会需求的合格人才。 | | | |
| 课程内容：  元素——画面、演变、元素——声音、匹配、节奏、句读等 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（5）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 动画角色设计 | 计划课时 | 68 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 前期设计师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  使用Photoshop进行绘制，让学生达到熟练设计角色创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的要求。  技能结构：  掌握图形图像处理软件的基本操作及制作流程  掌握动漫角色设计等基本知识  素质结构：  具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识  具有胜任设计工作的良好的业务素质和身心素质  具有运用所学知识分析和解决问题的能力  具有自学能力、获取信息的能力，以及一定的组织、管理能力 | | | |
| 课程内容：  角色三视图设计、服装设计、效果图后期 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（6）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 三维材质与灯光 | 计划课时 | 68 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 前期设计师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  使用Photoshop进行绘制，让学生达到熟练设计角色创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的要求。  技能结构：  掌握图形图像处理软件的基本操作及制作流程  掌握动漫场景设计等基本知识  素质结构：  具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识  具有胜任设计工作的良好的业务素质和身心素质  具有运用所学知识分析和解决问题的能力  具有自学能力、获取信息的能力，以及一定的组织、管理能力 | | | |
| 课程内容：  气氛稿设计、道具设计、效果图后期 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程以项目导向、任务驱动为主线，结合影视专业综合实训室将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式，突出情境性原则与科学性原则并重的职业教学理念。根据影视多媒体学生及每个项目任务的内容特点，基于行动导向，有针对性的灵活采用教学法，提高学生的专业能力和应用于实践的能力。  教学方法：有针对性的灵活采用项目教学法、任务驱动教学法和实验实训教学，把内容巧妙地隐含在每个任务之中，让学生自己提出问题和解决问题，教学中不仅增加学生实践的次数，同时要让实验实训你进入常规课堂，这样既能培养学生的动手实践能力，又能提高学生的探索创新精神。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

专业核心课程描述（7）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 后期剪辑合成 | 计划课时 | 68 |
| 课程类型 | 专业核心课 | 职业描述（岗位） | 动画师、剪辑师 |
| 能力描述（知识、技能、素质）：  知识结构：  掌握各种影视相关后期制作运用到的相关软件，学会基础剪辑剪切、渲染、字幕、转场特效、片头片尾制作、声音剪辑等知识内容  技能结构：  具备独立完成完整影视作品的技能，在技术与美学，以及影视作品镜头衔接技巧上，可以做到不突兀，顺理成章，使得整个作品看起来不会有较为不适的视觉点。在了解新技术和最新成果同时培养学生自觉学习新知识能力和提高自身的综合素质，激发学生创新意识。  素质目标  要求学生在学习相关理论过程中，能够结合实际案例、实例分析所遇到的技术问题，真正做到学以致用；具有一定的创新能力，能够进行交流并有团队合作精神和职业道德素养。 | | | |
| 课程内容：  渲染、剪辑、字幕、转场特效、声音匹配、声音调整等。 | | | |
| 学习组织形式与方法：  组织形式：本课程将理论课程和实训实践课程进行了结合，教学过程采用教学做一体化教学模式。建立起基础性-综合性-设计性三个能力层次，并此基础上开设了课程设计，将理论与设计融为一体，提高运用所学知识进行设计的能力，锻炼了学生分析问题、解决问题的应用能力。  教学方法：利用教学课件、教学录像、仿真软件等；采用直观演示法、实训探究法、集体讨论法等；利用校内实训基地进行实操训练等教学手段，注重激发学生的学习兴趣；充分利用现代信息技术，完成了课程相关的电子资源，逐步完善和充实了网络教学，使学生的学习不再局限于课堂，促进学生对知识的理解和掌握。 | | | |
| 课程考核方式与要求：  课程考核要求：  课程成绩 = 平时成绩+实训成绩+ 期末考试成绩  平时成绩=课堂综合表现+平时作业+期中考试+平时考勤  课堂综合表现包含学生在课堂上与教师的互动，完成教师布置任务等情况，着重体现学生的学风素质；平时作业主要是学生完成教师布置任务的情况，体现学生课后的学习效果，是学生接受能力情况的体现；期中考试，主要是学生分组制作教学课件并派出代表上台讲解，检验学生的学习效果；实习成绩主要是学生的是实验成绩重点考核学生动手操作能力。 | | | |

**十一、实施保障**

**（一）师资队伍**

包括专任教师和兼职教师。各专业在校生与该专业的专任教师之比不高于18:1。高职专业带头人原则上应具有高级职称，“双师型”教师比例为 66%，兼职教师应主要来自于动漫企业，并且企业经验五年以上，基本满足办学需要。

（一）专职教师任职资格

专职教师应具有一定实践经历，熟悉企业动漫设计方面的技术等业务，具有较为先进的教学理念和水平，能够进行项目化教学设计和现场教学能力，能指导项目化教学兼职教师具有一定的教学能力，熟悉职业岗位知识和技术要求。

（二）兼职教师任职资格

行业专家、具有丰富实践经验及具有本行业中级以上职称的技术人员和能工巧匠、企业高级管理人员。

（三）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于18:1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

（四）专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有物流管理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；具有较强信息化教学能力，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。

**（二）教学设施**

(1)校内实训条件

现在动漫设计专业正在建设的实训室以及实训室完成的实训项目如下：

（1）影视多媒体基础实训室：

完成基础课程的教学和实训工作，例如：图像图像处理，二维动画设计、三维动画设计等，主要由学院出资建设并完成。

（2）影视多媒体综合实训室

综合实训室分为四大板块：灯光设备陈列区、影视创作实战区、演示区、摄影工作区。

| 序号 | 实训车间(室)名称 | 实训项目 | 实训功能 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 影视多媒体基础实训室 | 图像图像处理，二维动画设计、三维动画设计 | 1．提供教学做一体化教学场地；  2．能承揽对外技术服务业务与企业职工培训;  3．提供职业技能鉴定场所及专业技能大赛场所； |
| 2 | 影视多媒体务综合实训室 | 动漫剧创作、活动组织与策划、摄影摄像 | 1．提供教学做一体化教学场地；  2．能承揽对外技术服务业务与企业职工培训;  3．提供职业技能鉴定场所及专业技能大赛场所； |

(2)校企合作建立校外实训基地

在校企合作建立校内实习基地的基础上，大力推进校外实习基地建设与校外岗位实习基地建设。通过第四学期的生产性和准生产性岗位实训与第六学期的带薪岗位实习，学生的操作能力、生产意识和管理思想水平均有了显著的提高。以真实项目和实际工作取代了原有的以课堂和教师为中心的学习模式。

校外实习基地统计表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 校外实训基地名称 | 实训岗位 |
| 1 | 天津天匠动画科技有限公司 | 二维动画师、三维动画师 |
| 2 | 河北燕娃动漫设计有限公司 | 二维动画师、三维动画师 |
| 3 | 石家庄雨月动漫设计有限公司 | 二维动画师、三维动画师 |
| 4 | [黄骅市萤火虫文化传播有限公司](https://www.so.com/link?m=agv9wRQqR67/+gjTiV1OYWBiAweUSPwHgqyXZwsBB0cqPhb4rZsd+gqZQVQm2+WIN3OmwfGnXdTPqpS/cKzf5bSrPAzRedvxQDl/3G7O9+2BkgJ30BeovFf0+KzZNirsDGdrHk8XlqO5+jxY7ycj+Mh9aNEnb1kYqpVAU3x5kSnbCOxcg/t+Apg==" \t "https://www.so.com/_blank) | 影视后期制作、平面设计 |

**（三）教学资源**

1.教材选用制度

严格按照教育部《职业院校教材管理办法》进行教材的选用与征订。每学期对教材进行抽样检查，审核教材内容、出版时间、教材类型和意识形态等。思政类教材由学院党委会审核，保证教材符合社会主义意识形态和党的路线方针政策。适应“互联网+职业教育”发展需求，选用体现新技术、新工艺、新规范等的高质量教材，引入典型生产案例，开发和选用适用的活页式、工单式等新型产教融合教材。

2.图书文献配备

围绕动漫设计专业，订阅有影响力的国内外专业期刊、杂志（如：《动漫研究》《 艺术与设计》《时代漫游》 等），为专业教师及学生的专业素质提高提供有价值的、前瞻性的参考读物。

3.数字资源配备

加快建设智能化教学支持环境，建设能够满足多样化需求的课程资源，建好用好专业教学资源库，促进优质资源共建共享，为学生、教师、企业搭建互通的桥梁，共享的平台，从而推动校企合作、帮助教师备课、促进学生学习，不断提高专业的社会影响和人才培养质量。资源库建设应包括如下资源：

（1）学习资源：在完成专业课程设计的基础上，通过校企共建，组织专兼职优秀教师，集中最优质的资源，共同编写出版符合本专业人才培养需要的教材，将理论、实训、实习各个教学环节有机地结合，充分体现教学做一体。在完成专业优质核心课教材的同时，需要进行教学资源库建设，将本专业已完成的优质核心课程课件、电子教案、学习包等内容充实到资源库。专业资源内容还包括多媒体课件库、课程特色库、案例库、专业文献库、课程标准与专业标准库、行业标准、行业发展动态以及师生互动平台等。通过网站进行辐射实现资源共享和网上教学，丰富教学资源库内容，并做到实时更新。积极开发和利用网络课程资源，充分利用诸如电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多种媒体转变；教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；学生单独学习向合作学习转变。同时，建议加强常用课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校多媒体资源的共享，以提高课程资源利用效率。

（2）实践教学资源：注重实训教材和指导用书的开发和应用。校企合作开发实训课程资源，充分利用本行业的企业资源，进行产学合作，建立实习实训基地，实践“工学”交替，满足学生的实习实训需要，同时为学生的就业创造机会，实现双主体育人的培养模式。

**（四）教学方法**

专业教学过程中做到传统与现代的有机结合，灵活运用讲授法、案例教学法、情景教学法、项目教学法等教学方法，保证课堂教学的吸引力。本专业采用的教学方法有：

（1）讲授法：讲授法是最基本的教学方法，对重要的专业理论知识的教学采用讲授的教学方法，直接、快速、精炼地让学生掌握，为学生在实践中能更游刃有余地应用所学知识和技能打好坚实的理论基础。

（2）案例教学法：在教师的指导下，由学生对选定的具有代表性的典型案例，进行有针对性的分析、梳理和讨论，做出自己的判断和评价。这种教学方法拓宽了学生的思维空间，增加了学习兴趣，提高了学生的能力。案例教学法在课程中的应用，充分发挥了它的启发性、实践性，开发了学生思维能力，提高了学生的判断能力、决策能力和综合素质。

（3）情景教学法：情景教学法是本专业实操课最为普遍使用的一种教学方法。实训场所在规划、建设时均按照企业实际经营生产模式设计建设，给学生一个真实的环境，在根据企业各岗位的工作任务，设定教学内容。再通过教师的组织、学生的演练，在仿真近乎真实的环境下、切实的工作任务中达到教学目标，既锻炼了学生的临场应变、实景操作的能力，又让学生感受了企业工作的实际状态，提高了教学的感染力。这种教学方法在专业职业技能课程中的运用，不仅提高了学生的学习兴趣和动手能力，还培养了学生适应今后工作环境的能力。

（4）项目教学法：学生在教师的指导下亲自参与完成一个项目的全过程，在这一过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高了学生的兴趣，自然能调动学习的积极性。“项目教学法”是一种典型的以学生为中心的教学方法。

（5）模块化教学法：模块化的教学结构能够更好地适应社会经济发展的变化。对一个高校而言，面临着日益增长的竞争压力并为有限的资源所困扰，因此必须将自身的优势集中起来。教学安排的灵活性还可满足不断强化的跨学科需要，促使教育方式公开化和灵活化，满足高校及学生日益增长的对灵活性的需求以及实现教学组织更高的透明化及有效性。

（6）翻转课堂教学法：重新调整课堂内外的时间，将学习的决定权从教师转移给学生。在这种教学模式下，课堂内的宝贵时间，学生能够更专注于主动的基于项目的学习，共同研究解决面临的问题，从而获得更深层次的理解。教师不再占用课堂的时间来讲授信息，这些信息需要学生在课前完成自主学习，他们可以看视频讲座、听播客、阅读功能增强的电子书，还能在网络上与别的同学讨论，能在任何时候去查阅需要的材料。

**（五）教学评价**

建立多方位考察、全面评价、重视过程、与职业技能证书（1+X)紧密结合的多元化考核评估模式。

1．考核对象、内容与主体

评价对象：学生项目完成的全过程以及项目实施的成果。

考核评价内容：包括能力形成过程和实践操作客观结果两个方面，即学生职业核心能力和关键能力，做到职业资格证书与高等职业教育学历证书的有效结合。

考核主体：学生、企业、教师，向学生项目小组和学生个人延伸。

2．考核制度与考核结构

全面考核学生的基础理论基础知识和检测学生的实践运用能力，重点考核实践操作技能和解决实际问题的能力。注重解决问题的过程，并能解决实际问题。

注重对学生学习过程的评价，包括参与教学活动的程度、自信心，合作交流的意识，独立思考的习惯，动手能力，解决专业问题的水平等方面。

3.教学评价

教学评价应重视评估专业课程教学内容和体系改革，教学内容和体系的实用性、先进性，符合高职人才和社会需要；注重评估改革传统教学方法，使用现代教育技术和多种教学方法手段；坚持理论教学与实践教学相结合，特别注重校内外实训基地等实践教学环节水平的提高，突出通用能力和专业技能培养，体现高职特色。

**（六）质量管理**

1.院系共同建立专业建设和教学过程质量监控机制，对专业教学质量进行监控和管理。通过教学督导、两级督查、互听互评等多种形式，深入课堂教学，对教学效果进行客观评价，保证专业人才培养的质量。每学期通过专业调研、人才培养方案更新、课程资源建设等方式，不断调整教育教学过程，并在教学实施、过程监控、质量评价上持续改进， 逐步达成人才培养规格。

2.院系及专业建立日常教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理。提高课程建设水平，推动教学质量诊断与改进日常化，完善巡课、听课、评教、评学等制度，建立与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、示范课等教研活动和涵盖各个方向的比赛项目，在比赛中进一步提升教师的教学能力。

3.逐步建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，结合企业对岗位实习学生的技能掌握情况评价，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行深入分析，以此衡量和评价人才培养质量和培养目标的达成情况。

（4）专业教研室定期组织教研活动，并邀请企业兼职教师参与，积极探讨专业人才培养过程中的亮点和问题，有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

**十二、毕业要求**

毕业要求是学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分169.5分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。鼓励应运用计算机等信息化手段记录、分析学生成长记录档案、职业素养达标等方面的内容，纳入综合素质考核，并将考核情况作为是否准予毕业的重要依据。

最低毕业学分：169.5学分。

其中：

1．公共基础课程模块必修 47 学分；

2．专业（技能）课程模块必修 49学分；

3．毕业环节 34 学分；

4．第二课堂不低于 12 学分；

5．公共选修课程模块 8.5 学分，专业选修课程模块 16 学分。

并满足如下几点要求：

1.宽厚而扎实的基础知识。

基础知识是学习知识的基本根基。随着改革开放的到来，我国的社会体制的转型和经济的 迅猛发展，我国的企业和产业都在不断的变化，结构也在不断的调整，从业人员不在实行终身 制得岗位，而是在不断变化着企业对从业人员的要求在不断的提高，所以，高校毕业生为了符 合这些要求，就必须在校期间就打下坚实的知识基础，打破专业的局限，不仅要学好本专业的 知识，还要涉足其他专业的知识，提高自己的学习知识面，扩展自己的视野。

2.全面素质要求。

学生学习的专业基础知识和专业知识构成知识的结构骨架，但是在知识结构中应主要包括 现如今高科技发展的新知识和新信息。企业在招聘人才时，都会要求学生具备外语知识和熟练 的使用计算机的技术，以便获得国外的新信息。近几年的发展，使企业特别注重人才的创新精 神和创新能力以及掌握一些管理方面的知识，还要具有较好的素质。

3.运用科学技术的实际操作能力。

在现代化的生产条件下，如果学生只知道学习理论知识，而没有实践操作的能力，就不能 完成企业安排的技术任务，就更不用说创新能力了。实践操作能力是学生将所学的知识转化为 物质的力量，是技术人员必须具备的能力，是创造发明的前提要素。

4.知识创新能力。

随着社会主义生产经济的转型和发展，增加市场经济的竞争力。企业在市场竞争中生存的 动力和源泉是企业的职工，尤其是企业的科技研发人员。科技研发人员的很多种能力发展的基 础是创造能力，在使用精确的仪表来开发和创造新的社会价值的高科技含量的新产品的能力。

**十三、附表**

附表：1.课程设置及教学安排表

2.教学周数分配表

3.理论教学与实践教学比例配置表

4.实践教学进程表

5.教学进程表

**（三年制大专）附表1：课程设置及教学安排表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **动漫设计专业课程设置及教学安排表(第一学年)** | | | | | | | | | | | | |
| **学年** | **学期** | **序** | **课程分类** | **性质** | **课程名称** | **学分** | **考核** | **总** | **理论** | **实训** | **集中实** | **周** | **备注** |
| **岗位目标** | **号** | **类型** | **学时** | **学时** | **学时** | **践学时** | **学时** |
|  | 第1学期14/14 | 1 | 公共基础课 | 必修 | 入学教育及军训 | 2 | 考查 | 112 |  | 112 |  |  | 入学后前三周 |
| 2 | 公共基础课 | 必修 | 形势与政策 | 1 | 考查 | 8 | 8 |  |  | ● |  |
| 3 | 公共基础课 | 必修 | 军事理论 | 2 | 考查 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |
| 4 | 公共基础课 | 必修 | 思想道德与法治 | 3 | 考查 | 42 | 42 |  |  | 3 |  |
| 5 | 公共基础课 | 必修 | 高等数学Ⅰ | 2 | 考试 | 28 | 28 |  |  | 2 |  |
| 6 | 公共基础课 | 必修 | 大学英语Ⅰ | 4 | 考试 | 56 | 56 |  |  | 4 |  |
| 7 | 公共基础课 | 必修 | 信息技术 | 4 | 考查 | 56 | 28 | 28 |  | 4 |  |
| 8 | 公共基础课 | 必修 | 大学体育Ⅰ | 2 | 考查 | 36 | 2 | 34 |  | 2 |  |
| 9 | 公共基础课 | 必修 | 大学生礼仪规范 | 1 | 考查 | 14 | 6 | 8 |  | 1 |  |
| 10 | 公共基础课 | 必修 | 人文素质修养 | 1 | 考查 | 14 | 14 |  |  | 1 |  |
| 11 | 公共基础课 | 选修 | 中华优秀传统文化类公选课 | 2 | 考查 | 32 | 32 |  |  | ● | 网络公选课 |
| 12 | 专业(技能） 课 | 必修 | 素描基础 | 4 | 考查 | 56 |  | 56 |  | 4 |  |
| 13 | 专业(技能） 课 | 必修 | 动画技法\* | 4 | 考查 | 56 | 56 |  |  | 4 |  |
| 小 计 | | | | 32 |  | 546 | 308 | 238 | 0 | 27 |  |
| 第2学期18/18 | 1 | 公共基础课 | 必修 | 形势与政策 | 1 | 考查 | 8 | 8 |  |  | ● |  |
| 2 | 公共基础课 | 必修 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 考查 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |
| 3 | 公共基础课 | 必修 | 大学英语Ⅱ | 4 | 考试 | 72 | 72 |  |  | 4 |  |
| 4 | 公共基础课 | 必修 | 大学体育Ⅱ | 2 | 考查 | 36 | 2 | 34 |  | 2 |  |
| 5 | 公共基础课 | 必修 | 创新创业就业指导 | 1 | 考查 | 18 | 18 |  |  | 1 |  |
| 6 | 公共基础课 | 必修 | 职业发展与就业指导 | 3 | 考查 | 48 | 48 |  |  | 1 |  |
| 7 | 公共基础课 | 必修 | 心理健康指导 | 2 | 考查 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |
| 8 | 公共基础课 | 选修 | 国学 | 0.5 | 考查 | 8 | 8 |  |  | ● |  |
| 9 | 公共基础课 | 选修 | 美育类公选课 | 2 | 考查 | 32 | 32 |  |  | ● | 网络公选课 |
| 10 | 专业(技能） 课 | 必修 | 图形图像设计 | 4 | 考试 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 11 | 专业(技能） 课 | 必修 | 影视色彩 | 4 | 考查 | 72 | 72 |  |  | 4 |  |
| 12 | 专业(技能） 课 | 必修 | 动画运动规律基础●\* | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 13 | 第二课堂 | 必修 | 认识实习 | ● |  |  |  |  |  | ● | 1-2周 |
| 小 计 | | | | 29.5 |  | 510 | 404 | 106 | 0 | 24 |  |
| 合 计 | | | | | 61.5 |  | 1056 | 712 | 344 | 0 | 51 |  |
|  |  | | | | | | | | | | | | |
| **动漫设计专业课程设置及教学安排表(第二学年)** | | | | | | | | | | | | |
| **学年** | **学期** | **序** | **课程分类** | **性质** | **课程名称** | **学分** | **考核** | **总** | **理论** | **实训** | **集中实** | **周** | **备注** |
| **岗位目标** | **号** | **类型** | **学时** | **学时** | **学时** | **践学时** | **学时** |
|  | 第1学期18/18 | 1 | 公共基础课 | 必修 | 形势与政策 | 1 | 考查 | 8 | 8 |  |  | ● |  |
| 2 | 公共基础课 | 必修 | 习近平新时代中国特色社会主义思想 | 3 | 考查 | 54 | 54 |  |  | 3 |  |
| 3 | 公共基础课 | 必修 | 体育健康类 | 2 | 考查 | 36 | 2 | 34 |  | ● | 网络公选课 |
| 4 | 公共基础课 | 选修 | 党史国史类公选课 | 2 | 考查 | 32 | 32 |  |  | ● | 网络公选课 |
| 5 | 专业(技能）课 | 选修 | 摄影摄像 | 2 | 考查 | 36 | 18 | 18 |  | 2 |  |
| 6 | 专业(技能）课 | 必修 | 动画角色设计\* | 4 | 考试 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 7 | 专业(技能）课 | 必修 | 动画场景设计 \* | 4 | 考试 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 8 | 专业(技能）课 | 必修 | 三维模型制作●\* | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 9 | 专业(技能）课 | 选修 | 原画基础● | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 10 | 专业(技能）课 | 必修 | 二维动画制作● | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 11 | 专业(技能） 课 | 必修 | 艺术写生 | 1 | 考查 | 30 | 0 | 30 |  |  |  |
| 小 计 | | | | 31 |  | 556 | 294 | 262 | 0 | 25 |  |
| 第2学期18/18 | 1 | 公共基础课 | 必修 | 形势与政策 | 1 | 考查 | 8 | 8 |  |  | ● |  |
| 2 | 公共基础课 | 必修 | 应用文写作 | 2 | 考查 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |
| 3 | 公共基础课 | 选修 | 劳动素质类（选1）公选课 | 2 | 考查 | 32 | 32 |  |  | ● | 网络公选课 |
| 4 | 公共基础课 | 必修 | 劳动教育 | 1 | 考查 | 16 | 16 |  |  | 1 |  |
| 5 | 专业(技能） 课 | 必修 | 分镜头脚本●\* | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 6 | 专业(技能） 课 | 选修 | 三维材质与灯光● | 4 | 考试 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 7 | 专业(技能） 课 | 必修 | 后期剪辑合成● | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 8 | 专业(技能） 课 | 选修 | 动画创作 | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 9 | 专业(技能） 课 | 必修 | 三维动画制作 | 4 | 考查 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |
| 小 计 | | | | 26 |  | 452 | 272 | 180 |  | 23 |  |
| 合 计 | | | | | 53 |  | 1008 | 566 | 442 |  | 48 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **动漫设计专业课程设置及教学安排表(第三学年)** | | | | | | | | | | | | |
| **学年** | **学期** | **序** | **课程分类** | **性质** | **课程名称** | **学分** | **考核** | **总** | **理论** | **实训** | **集中实** | **周** | **备注** |
| **岗位目标** | **号** | **类型** | **学时** | **学时** | **学时** | **践学时** | **学时** |
|  | 第1学期16/18 | 1 | 专业(技能）课 | 选修 | 影视鉴赏 | 2 | 考查 | 32 | 32 |  |  | 2 |  |
| 2 | 毕业环节 | 必修 | 岗位实习 | 18 | 考查 | 360 |  |  | 360 |  |  |
| 小 计 | | | | 20 |  | 392 | 32 |  | 360 | 2 |  |
| 第2学期0/16 | 1 | 毕业环节 | 必修 | 岗位实习 | 8 | 考查 | 160 |  |  | 160 |  |  |
| 2 | 毕业环节 | 必修 | 毕业设计<论文>环节 | 8 | 考查 | 160 |  |  | 160 | 20 |  |
| 小 计 | | | | 16 |  | 320 |  |  | 320 | 20 |  |
| 合 计 | | | | | 36 | 0 | 712 | 32 | 0 | 680 | 22 |  |
|  | 备注：核心课程在课程名称后用“●”标注，主干课程用“\*”标注。公选课学生通过智慧树平台进行选课，并参加规定的内容学习与考核。根据学院实践教学改革关于学生实习实践教学方面的改革规划，学生第一学年完成1-2周的社会认识实习。 | | | | | | | | | | | | |
|  |

**附表2：教学周数分配表**

动漫设计专业教学周数分配表（单位：周）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学期** | **课程教学** | **集中实践教学** | | | | **考试** | **军训** | **入学**  **毕业教育** | **机动** | **合计** |
| **集中实训** | **取证** | **岗位实习** | **毕业环节** |
| **一** | 14 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 19 |
| **二** | 18 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |  |  | 1 | 20 |
| **三** | 18 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |  |  | 1 | 20 |
| **四** | 18 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |  |  | 1 | 20 |
| **五** | 16 | 0 | 0 | 2（18） | 0 | 1 |  |  | 1 | 20 |
| **六** | 0 | 0 | 0 | 8 | 8 |  |  | 1 | 1 | 18 |
| **总计** | 84 | 2 | 0 | 10（26） | 8 | 5 | 2 | 2 | 6 | 117 |
| **说 明** | 第五学期教学环节与岗位实习重叠，不再重复计算。 | | | | | | | | | |

**附表3：理论教学与实践教学比例配置表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学年** | **学期** | **总学时** | **理论教学** | | **实践教学** | | | | | **学分** | **考试课程门数** | **考查课程门数** |
| **学时** | **比例** | **课程** | **集中** | **顶岗与毕业** | **小计** | **比例** |
| **实训** | **实训** |
| 一 | 1 | 546 | 308 | 56.41% | 238 | 0 | 0 | 238 | 43.59% | 32.00 | 2 | 11 |
| 2 | 510 | 404 | 79.22% | 106 | 0 | 0 | 106 | 20.78% | 29.50 | 2 | 10 |
| 二 | 3 | 556 | 294 | 52.88% | 262 | 0 | 0 | 262 | 47.12% | 31.00 | 2 | 9 |
| 4 | 452 | 272 | 60.18% | 180 | 0 | 0 | 180 | 39.82% | 26.00 | 1 | 8 |
| 三 | 5 | 392 | 32 | 8.16% | 0 | 360 | 0 | 360 | 91.84% | 20.00 |  | 2 |
| 6 | 320 | 0 | 0.00% | 0 | 320 | 0 | 320 | 100.00% | 16.00 |  | 2 |
| 第二课堂 | | / | | | | | | | | 16.00 |  |  |
| 合计 | | 2776 | 1310 | 47.19 | 786 | 680 | 0 | 1466 | 52.81% | 170.50 | 7 | 42 |

**附表4：实践教学进程表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课**程名称 | **内** 容 | **形式** | **学期** | **周数** |
|
|
| **1** | 动画技法 | 练习简单动画技法 | 小组合作完成项目 | 2 | **1** |
| **2** | 三维模型设计 | 原画设计创作 | 小组合作完成项目 | 4 | **1** |
| **3** | 劳动实践周 | 集中开展新时代校园爱国卫生活动 | 集中劳动 | 4 | 1 |
| **4** | 专业认识实习 | 入企认知 | 实地工作 | 1-2 | 1-2周 |
| **6** | 岗位实习 | 参加企业岗位实践 | 实地工作 | 5-6 | 26 |
| **7** | 毕业设计<论文>环节 | 完成岗位实践报告及毕业论文撰写 | 实地工作 | 6 | 8 |

**附表5：教学进程表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 周  年 学 次  级 期 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 一  年  级 | 第一  学期 | ★ | ★ | ★ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ： | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 |  |  |
| 第二  学期 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | S1 | ： | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 |
| 二  年  级 | 第三  学期 |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ： | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 |
| 第四  学期 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | S2 | ： | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 |
| 三  年  级 | 第五  学期 | / | / | / | / | √ | / | / | / | / | / | / | / | / | / | / | / | / | / | / | ： | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 | 〓 |  |  |
| 第六  学期 | / | / | / | / | / | / | / | / | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | √ | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**动漫设计专业教学进程表**

说明：★入学教育及军训 S1-N 实训 ：考试 〓假期

☆毕业设计（论文） ●毕业教育 √机动 /校外学习

S1 动画技法制作实训

S2 三维模型制作实训