

# 高 等 职 业 教 育

## 动漫设计专业

## 人才培养方案

学 制： 三 年

专 业 代 码： 550116

适 用 年 级： 2024 级

编 制 人： 史荣辉

审 核 人： 吴 丹

复 审 人： 路海明

渤海理工职业学院  
二〇二四年四月

# 目 录

一、专业名称及代码 .....	1
二、入学要求 .....	1
三、修业年限 .....	1
四、 职业面向 .....	1
五、培养目标与培养规格 .....	3
六、课程设置与要求 .....	5
七、教学进程总体安排 .....	13
八、实施保障 .....	17
九、毕业要求 .....	27
十、附录 .....	27

## 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

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力

## 三、修业年限

全日制三年，最长修业年限五年。

## 四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业类 (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;

本专业岗位能力分析如表 2 所示

表 2 本专业岗位能力分析表

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	《图形图像设计》 《素描》 《原画基础》 《动画角色设计》 《动画场景设计》



		型的绘制;动态中间图的绘制;不同场景的绘制。	
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; 根据客户和产品信息需求, 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	《动画场景设计》 《动画角色造型设计》 《分镜头脚本设计》

		位，节奏能控制到位； 能独立完成动画部份的制作	
<b>特效合成</b>	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 and 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》

## 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、生产流程和方法等主动服务环渤海、“中国智造 2025”、一带一路、京津冀协同发展、雄安新区建设等国家战略和河北省发展需要，定位于应用型高职，培养复合型技术技能人才，立足沧州，服务全省，辐射全国，走向国际基本知识，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，从事动画前、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 and 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

（1）具备口语和书面表达能力，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、课程设置与要求

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。具体课程体系见表 3。

表 3 本专业课程体系

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	●	1-6	1-6 学期每学期开设 8 学时，总计学分 1 学分
	4			思想道德与法治	3	3		
	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	2	2	1	
	8			大学英语	8	4	1-2	



专业（技能）课	9	人文素养	公共选修课	大学体育	6	2	1-3		
	10			心理健康指导	2	2	2		
	11			国家安全教育	1	1	4		
	12			国学	0.5	●	2		
	13			劳动教育	1	1	4		
	14			信息技术	4	4	1		
	15	职业素养		应用文写作	1	1	3		
	16			职业发展与就业指导	3	3	2		
	17			创新创业就业教育	1	1	2		
	18			中华优秀传统文化类（选1）	2	1	2		
	19	综合素养		美育类（选1）	2	●	2	每门课程 32 学时，学分 2 学分，学生总计取得不少于 8 学分	
	20			党史国史类（选1）	2	●	3		
	21			劳动素质类（选1）	2	●	4		
	1	专业（群）通识课		必修课	素描基础	4	4	1	
	2				影视色彩	4	4	2	
	3				原画基础	4	4	3	
	4				动画技法	4	4	1	
	5				动画运动规律基础	4	4	2	
	6	专业（群）核心课			动画角色设计	4	4	3	
	7				动画场景设计	4	4	3	
	8				分镜头脚本	4	4	3	
9	图形图像设计		4		4	2			
10	摄影摄像		4		4	4			
11	三维模型制作		4		4	3			
12	三维动画		4		4	4			
13	动画创作		4		4	4			
14	后期剪辑合成		4		4	4			





	15	专业 (群) 拓展 课	限定 选修 课	二维动画制作	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			三维材质与灯光	2	2	3	
	18			数字模型雕刻	2	2	4	
	19			影视鉴赏	2	2	4	
	20			Illustrator 图形设计	2	2	4	
	21			影视栏目包装	2	2	5	
	22			微电影创作	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	●	●	

### (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，让学生知法、懂法，严格遵守法律法规，培养学生爱岗敬业，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，学生能够系统掌握马克思主义中国化的形成与发展、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树立正确的政治理念；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

《高等数学》的主要研究对象是函数，通过本课程的学习，让学生充分理解极限、导数、微分、不定积分、定积分的概念，掌握基本的计算方法和计算技巧，为学习专业课程和进一步学习现代科学技术打下必要的数学基础。同时，培养学生用数学的思维方式去观察、分析、解决实际问题的能力，使学生具有一定的创新精神，既具有独立思考精神，又具有团体协作精神。

## 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英语资料的能力。

## 6. 大学体育

学习基本的体育运动知识及锻炼方法，使学生能够掌握体育锻炼的基本技术和方法，科学进行身体锻炼，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的习惯，为终身体育锻炼奠定基础。同时结合本专业特点掌握体育护理、体育保健、如何避免运动损伤及损伤后的康复运动等知识。

## 7. 心理健康指导

心理健康指导课程，使学生能够正确认识自我，不断增强自我调控，培养学生承受挫折、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；对少数有心理问题、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。

#### 8. 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。

#### 9. 职业发展与就业指导

本课程是面向高职学生开设的一门职业基础课，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。

#### 10. 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军事知识；通过学习强化学生的爱国热情，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，激发大学生承担起为中华复兴而奋斗的历史使命。

#### 11. 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。针对国内外的热点问题和学生的思想特点，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，积极投身于改革开放和现代化建设伟大事业。

#### 12. 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。

#### 13. 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，从而实现对学生的能力培养与价值引导的有机统一。

#### 14. 信息技术

信息技术课程主要讲述文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任等计算机相关的各方面基础知识领域和操作技能；满足国家信息化发展战略对人才培养的要求，培养学生现代办公基本的计算机技能，使学生快速适应职场需求，为后继课程学习和职业生涯发展奠定基础。

#### 15. 劳动教育

劳动教育，使学生树立正确的劳动观点和劳动态度，热爱劳动和劳动人民，养成劳动习惯的教育，是培养学生德智体美劳全面发展的主要内容之一。

#### 16. 国家安全教育

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 12 个重点领域 5 个新型领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。

#### 17. 入学教育及军训

通过严格的军事训练，提高学生的政治觉悟，激发爱国热情，发扬革命英雄主义精神，培养艰苦奋斗、刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神，增强国防观念和组织纪律性，养成良好的学风和生活作风，掌握基本军事知识和技能。

### （二）专业（技能）课

主要培养学生的专业知识、专业能力和职业综合素质，拓展学生可持续发展的职业能力，使其胜任未来专业职业岗位工作并具有一定的转岗能力，满足就业、创业的需要。

#### 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

色彩是近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.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

### 4.动画技法

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，是一门运动的艺术。它的所有内容、审美，都表现在屏幕播放的即时声画运动当中。动画的运动，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和规律，才能更好地发挥动画艺术的表现力。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，从而使设计构思到艺术实现的途径更加通畅。

### 6.动画角色设计

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。

### 7 动画场景设计

动画场景设计课程是一门深入探索动画创作中场景设计原理与技巧的专业课程。此课程旨在通过系统的理论学习和实践操作，使学生掌握动画场景设计的核心知识和技能，为他们在动画创作领域的发展奠定坚实的基础。



课程开始时，学生将首先接触动画场景设计的基本概念、原则和要求。这包括理解场景在动画作品中的角色定位和功能，以及场景如何与故事情节、角色表演相互关联。此外，学生还将学习如何根据剧本和角色设定，进行场景的风格和色彩选择，以及如何通过细节和灯光设计来增强场景的真实感和情感氛围。

#### 8.分镜头脚本

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。

#### 9.图形图像设计

图形图像制作设计是培养学生具有较强的图形、图像处理能力，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虚拟现实制作、三维动画设计、创意设计、形象设计、广告策划与制作、数码影视设计、后期处理等工作。

#### 10 摄影摄像

摄影摄像课程的主要目标是使学生掌握摄影摄像的基本知识和技能，包括摄影原理、构图技巧、光线运用、摄像设备操作以及后期处理等方面的内容。同时，通过实践操作和项目练习，培养学生的观察能力、审美能力和创作能力，提升他们在摄影摄像领域的综合素质。

#### 11.三维模型制作

三维模型课程的主要目标是使学生掌握三维建模的核心技术和流程，包括建模理论、软件操作、模型优化等方面的知识。同时，通过实践操作和项目练习，培养学生的创新思维、解决问题的能力以及团队协作的精神。

#### 12.三维动画

三维动画课程采用理论与实践相结合的教学方法，注重培养学生的实际操作能力。通过案例分析、项目实践等方式，使学生能够在实践中学习和掌握三维动画制作技能。同时，利用现代化的教学手段，如多媒体教学、网络教学等，为学生提供丰富的学习资源和便利的学习条件。

#### 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。

#### 14 后期剪辑合成

后期剪辑合成课程的主要目标是让学生掌握影视后期制作的基本理论和技能，熟悉各类剪辑软件和特效合成工具的操作方法，能够独立完成影视作品的剪辑、特效合成和音频处理工作。

同时，课程还注重培养学生的创新思维和实践能力，使他们能够根据作品需求进行灵活剪辑和合成，提升作品的艺术性和观赏性。

## 七、教学进程总体安排

总课程： 45 门（含选修 9 门）

总学时： 2818 学时

公共基础课 21 门 950 学时

专业（技能）课 22 门 1188 学时

毕业环节 2 门 680 学时

其中：

选修课 9 门 288 学时

具体课程设置及教学安排表见表 4。

表 4 本专业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 岗位目标	学期	序号	课程分类	性质	课程名称	学分	考核 类型	总 学时	理论 学时	实训 学时	集中实 践学时	周 学时	备注
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	64	32	32		4	
		8	公共基础课	必修	大学体育 I	2	考查	36	2	34		2	包含早操 8 学时
		9	公共基础课	选修	中华优秀传统文化类公选课	2	考查	32	32			●	
		10	专业(技能)课	必修	基础素描	4	考查	56		56		4	
		11	专业(技能)课	必修	动画技法*	4	考查	56	56			4	
		小 计				29		526	292	234	0	25	
第 2 学 期 16/18		1	公共基础课	必修	形势与政策	●	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	32	32			2	



	3	公共基础课	必修	高等数学 II	2	考试	32	32			2	
	4	公共基础课	必修	大学英语 II	4	考试	64	64			4	
	5	公共基础课	必修	大学体育 II	2	考查	36	2	34		2	包含早操 8 学时
	6	公共基础课	必修	创新创业就业教育	1	考查	16	16			1	
	7	公共基础课	必修	职业发展与就业指导	3	考查	48	48			3	
	8	公共基础课	必修	心理健康指导	2	考查	32	32			2	
	9	公共基础课	必修	国学	0.5	考查	8	8			●	
	10	公共基础课	选修	美育类公选课	2	考查	32	32			●	
	11	专业(技能)课	必修	图形图像设计	4	考试	64	32	32		4	
	12	专业(技能)课	必修	影视色彩	4	考查	64	32	32		4	
	13	专业(技能)课	必修	动画运动规律基础●*	4	考查	64	32	32		4	
	14	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	15	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	16	第二课堂	必修	认识实习	●						●	1-2 周
	小 计				32.5		560	370	130	60	26	
	合 计				61.5		1086	662	364	60	51	

动漫设计专业课程设置及教学安排表(第二学年)

学年 岗位目标	学期	序号	课程分类	性质	课程名称	学分	考核 类型	总 学时	理论 学时	实训 学时	集中实 践学时	周 学时	备注
	第 1 学 期 16/18	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	1	考查	16	16			1	
		3	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	48	48			3	
		4	公共基础课	必修	大学体育 III	2	考查	36	2	34		●	
		5	公共基础课	选修	党史国史类公 选课	2	考查	32	32			●	
		6	专业(技能)课	选修	限定选修一	2	考查	32	16	16		2	
		7	专业(技能)课	选修	限定选修二	2	考查	32	16	16		2	
		8	专业(技能)课	必修	动画角色设计*	4	考试	64	32	32		4	





第 2 学期 16/18	9	专业(技能)课	必修	动画场景设计	4	考试	64	32	32		4	
	10	专业(技能)课	必修	三维模型制作 ●*	4	考查	64	32	32		4	
	11	专业(技能)课	必修	原画基础●	4	考查	64	32	32		4	
	12	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	13	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	小 计				30		520	266	194	60	24	
	1	公共基础课	必修	形势与政策	1	考查	8	8			●	
	2	公共基础课	选修	劳动素质类(选 1) 公选课	2	考查	32	32			●	
	3	公共基础课	必修	劳动教育	1	考查	16	16			1	网络公选课
	4	公共基础课	必修	国家安全教育	1	考查	16	16				
	5	专业(技能)课	必修	分镜头脚本●*	4	考查	64	32	32		4	
	6	专业(技能)课	选修	限定选修三	2	考查	32	16	16		2	
	7	专业(技能)课	选修	限定选修四	2	考查	32	16	16		2	
	8	专业(技能)课	必修	后期剪辑合成 ●	4	考查	64	32	32		4	
	9	专业(技能)课	必修	动画创作	4	考查	64	32	32		4	
	10	专业(技能)课	必修	三维动画制作	4	考查	64	32	32		4	
	11	专业(技能)课	必修	摄影摄像	2	考查	32	16	16		2	
	10	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	11	专业(技能)课	必修	实训周	1	考查	30			30	●	
	小 计				28		484	248	176	60	23	
	合 计				58		1004	514	370	120	47	

动漫设计专业课程设置及教学安排表(第三学年)

学年 岗位目标	学期	序号	课程分类	性质	课程名称	学分	考核 类型	总 学时	理论 学时	实训 学时	集中实 践学时	周 学时	备注
第 1 学期 16/18		1	公共基础课	必修	形势与政策	●	考查	8	8			●	
			专业(技能)课	选修	影视栏目包装	2	考查	32	16	16		2	
		2	毕业环节	必修	岗位实习	18	考查	360			360		
		小 计				20		400	24	16	360	2	
		1	公共基础课	必修	形势与政策	1	考查	8	8			●	

	第 2 学 期 0/16	2	毕业环节	必修	岗位实习	8	考查	160			160		
		3	毕业环节	必修	毕业设计<论 文>环节	8	考查	160			160		
		小 计				17		328	8		320		
	合 计					37	0	728	32	16	680	2	

备注：核心课程在课程名称后用“●”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 周认识实习，第二、三学年共计完成不低于六个月的岗位实习。

本教学周数分配表见表 5。

表 5 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	2	20
二	16	2	0	0	0	1			1	20
三	16	2	0	0	0	1			1	20
四	16	2	0	0	0	1			1	20
五	16	0	0	2(18)	0	1			1	20
六	0	0	0	8	8			3	1	20
总计	78	6	0	10(26)	8	5	2	4	7	120
说 明	第五学期教学环节与岗位实习重叠，不再重复计算。									

本专业理论教学与实践教学比例配置表见表 6。

表 6 本专业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 实训	集中 实训	顶岗与 毕业	小计	比例			
一	1	526	292	55.51%	234	0	0	234	44.49%	29.00	2	9
	2	560	370	66.07%	130	60	0	190	33.93%	32.50	3	12
二	3	520	266	51.15%	194	60	0	254	48.85%	30.00	2	11
	4	484	248	51.24%	176	60	0	236	48.76%	28.00	0	13

三	5	400	24	6.00%	16	320	40	376	94.00%	20.00		3
	6	328	8	2.44%	0	0	320	320	97.56%	17.00		3
第二课堂		/								12.00		
合计		2818	1208	42.87%	750	500	360	1610	57.13%	168.50	7	51

本专业实践教学进程表见表 7。

表 7 本专业实践教学进程表

序号	课程名称	内 容	形式	学期	周数
1	动画角色设计实训	角色设计训练	个人完成设计	2	2
2	分镜头脚本绘制实训	绘制分镜头	个人完成绘制	3	2
3	三维模动画制作实训	制作三维动画	小组合作完成项目	4	2
3	认识实习	进入企业进行企业认识实习	参观实习	1-2	1-2
4	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
6	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	5	8
7	岗位实习	参加企业岗位实践	实地工作	5-6	26

## 八、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”教师一般不低于 60%，兼职教师应主要来自于行业企业。其内容列表说明）

#### 1. 队伍结构

本专业师资队伍专兼结合、专兼比例适当，学生数与本专业专任教师数比例为 18:1，师资配备充足，双师型教师占比为 60%，师资队伍的职称“高、中、低”搭配合格，年龄的“老、中、青”梯度合理。团队成员共 20 人，校内专任教师 13 人，其中高级职称 2 人，硕士研究生以上学历 5 人，兼职企业工程师 10 人。

#### 2. 专任教师

专任教师具有高校教师资格和本专业相关证书；有理想信念，有道德情操，有扎实学识、有仁爱之心；具有动漫设计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，能够开展课堂教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

### 3. 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫设计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。

### 4. 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。

表 8 专业课程师资条件配置表

课程名称	专任教师配置要求		兼职教师配置要求	
	数量	基本要求	数量	基本要求
基础素描	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有较强的素描绘画能力以及授课经验	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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素描绘画工作经验的企业专家。
影视色彩	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，有教科研能力、对影视色彩学科有独到的见解	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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影视色彩知识的企业专家。
		拥有高校教师资格		具有本科以上学历，



原画基础	2	证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，有教学研究能力、和深厚的原画绘制能力	1	中级以上职称，具有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原画绘制能力的企业专家。
动画技法	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，有教学研究能力、动画技法相关实践经验	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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动画技法实践能力企业专家。
动画运动规律	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，有教学研究能力、动画运动规律相关理论功底和实践能力	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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绘制动画运动规律工作经验的企业专家。
动画角色设计	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，有教学研究能力、动画角色设计相关理论功底和实践能力	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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动画角色设计工作经验的企业专家。

动画场景设计	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力动画场景设计相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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动画场景设计工作经验的企业专家。
分镜头脚本	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力和分镜头脚本相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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分镜头脚本工作经验的企业专家。
图形图像设计	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力和图形图像设计相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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图形图像设计工作经验的企业专家。



摄影摄像	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力和摄影摄像相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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摄影摄像工作经验的企业专家。
三维模型制作	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力和三维模型制作相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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三维模型制作工作经验的企业专家。
三维动画	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教学研究能力和三维动画相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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三维动画工作经验的企业专家。

动画创作	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教科研能力和动画创作相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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动画创作工作经验的企业专家。
后剪辑合成	2	拥有高校教师资格证书，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有教科研能力和后剪辑合成相关理论功底和实践能力，具有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实习经历	1	具有本科以上学历，中级以上职称，具有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后剪辑合成工作经验的企业专家。

## （二）教学设施

### （1）校内实训条件

实训室配备的设备通常与行业标准相符，能够满足学生技能训练和实验教学的需要。注重安全管理，设有专门的安全设施和措施，确保学生在安全的环境下进行实践操作。配备有经验丰富的专业教师或技术人员，能够为学生提供专业的指导和帮助。

表 9 本专业校内实训基地一览表

序号	实训车间(室)名称	实训项目	实训功能
----	-----------	------	------



1	动漫设计基础实训室	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. 能使动漫专业基础能力得到训练；
2	动漫设计综合实训室	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；
3	画室	素描与色彩绘画创作、三大构成的创作	1. 提供教学做一体化教学场地； 2. 培养学生的造型、创作能力，以及色彩方面的搭配能力； 3. 实现了师生互动的教育教学模式，师生可以通过做示范和图视展开多种形式的教学；
4	计算机辅助设计实训室	Maya、pr、ae、Photoshop 图像处理、等软件的学习	1. 提供教学做一体化教学场地； 2. 各项专业所需软件流畅运行； 3. 能承揽对外技术服务业务与企业职工培训； 4. 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。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。

表 10 本专业校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	实训项目	对应岗位	工位数
	天津天匠动画科技有限公司	绘制动画关键帧	动画原画师	10
	河北燕娃动漫设计有限公司	设计动画角色	动画角色设计师	7
	石家庄雨月动漫	设计动画场景	动画场景设计师	5

	设计有限公司			
	黄骅市萤火虫文 化传播有限公司	绘制动画分镜	动画分镜师	3

### （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 and 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）学习评价

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，积极探索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。

## 九、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 168.5 分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。鼓励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：168.5 学分。

其中：

1. 公共基础课程模块必修 52.5 学分；
2. 专业（技能）课程模块必修 60 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 学分，专业选修课程模块 10 学分。

## 十、附录

本专业教学进程表见表 11。

表 11 动漫设计专业教学进程表

年 学 次 级 期	周	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											√							S <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	:	=	=	=	=	=	=	=
二 年 级	第三 学期					√													S <sub>2</sub>	S <sub>2</sub>	:	=	=	=	=	=	=	
	第四 学期											√							S <sub>3</sub>	S <sub>3</sub>	:	=	=	=	=	=	=	=
三 年 级	第五 学期	/	/	/	/	√	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	:	=	=	=	=	=		
	第六 学期	/	/	/	/	/	/	/	/	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	√	●	●	●							

说明：★入学教育及军训

S<sub>1-N</sub> 实训

: 考试

■假期

☆毕业设计（论文）

●毕业教育

√机动

/校外学习



- S1 动画角色设计实训
- S2 分镜头脚本绘制实训
- S2 三维动画制作实训