



娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

专业人才培养方案

专业名称：	动漫制作技术
专业代码：	610207
专业群名称：	数字艺术设计专业群
适用年级：	2020级
所属二级学院：	艺术设计学院
执笔人：	吴少军
专业负责人：	吴少军
专业群负责人：	夏高彦
制（修）订日期：	2020年6月

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二〇年六月

娄底职业技术学院动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称与专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

三年，专科。

四、职业面向

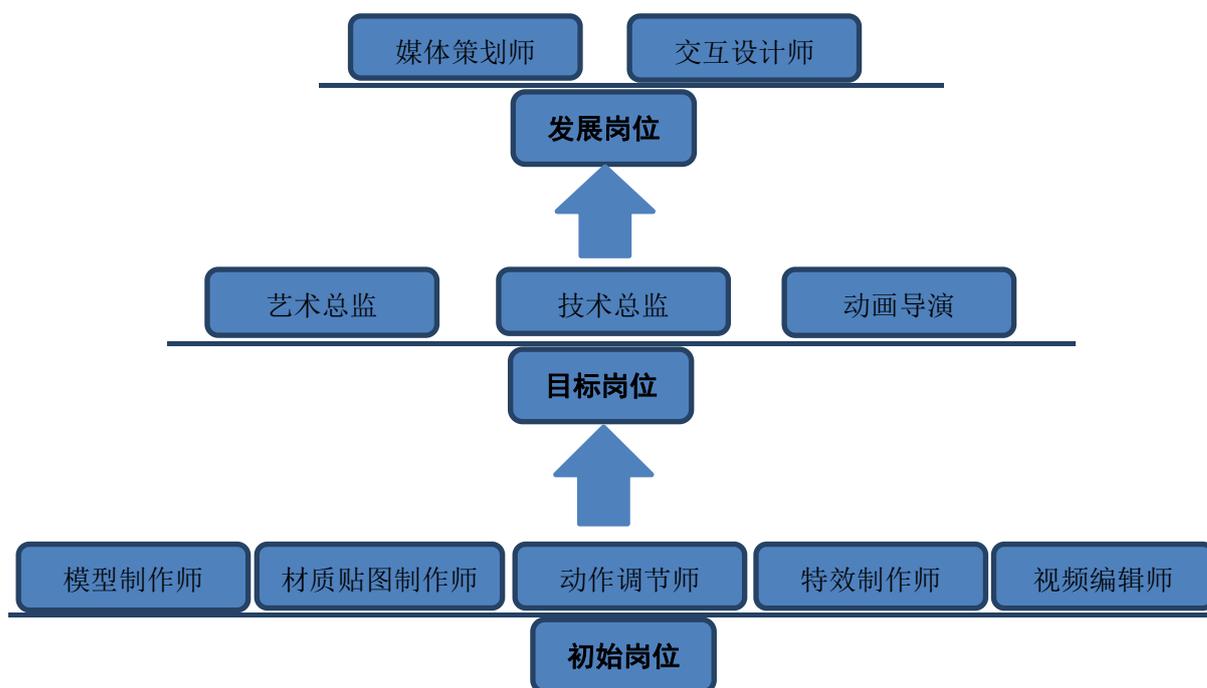
（一）职业面向

通过对影视游戏动画行业、企业的调研，参照动漫制作技术专业国家教学标准，结合区域经济发展实际，确定本专业的职业面向如下表。

表 1：动漫制作技术专业职业面向

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	职业技能等级证书/职业资格证书举例
电子信息大类（61）	计算机类（6102）	软件和信息技术服务业（65）； 广播、电视、电影、和影视录音制作业（87）	动画设计人员（2-09-06-03）； 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）	插画设计； 概念设计； 模型制作； 动画设计； 非线性编辑	游戏美术设计职业技能等级证书 3D 引擎技术应用职业技能等级证书

（二）职业生涯发展路径



五、培养目标及规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化知识，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，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握二三维动画设计与制作、游戏与互动媒体设计与制作、影视后期编辑与制作等基本理论和基本知识，熟悉相关法律、法规，具备影视与游戏三维模型设计与制作、模型贴图与材质制作、角色动作设计与制作、影视后期编辑等专业技能，面向软件和信息技术服务业及广播、电视、电影、和影视录音制作业的插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等职业群，能够从事模型制作、材质贴图制作、动作调节、特效制作、视频编辑等工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

Q1: 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

Q2: 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；

Q3: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;

Q4:勇于奋斗、乐观向上,具有自我管理能力、职业生涯规划的意识,有较强的集体意识和团队合作精神;

Q5:具有健康的体魄、心理和健全的人格,掌握基本运动知识和1-2项运动技能,养成良好的健身与卫生习惯,以及良好的行为习惯;

Q6:具有一定的审美和人文素养,能够形成1-2项艺术特长或爱好;

Q7:热爱专业,爱岗敬业,具有良好的职业道德;

Q8:具有良好的艺术修养,良好的专业审美能力;

Q9:具有良好的创新、创造精神与创业能力;

Q10:具有及时认知本专业新形式、新发展的能力;

Q11:具有良好的语言沟通能力和一定的文案写作能力。

2. 知识

K1:掌握必备的思想政理论知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识;

K2:掌握必备的军事理论知识、心理健康知识、创新创业知识、职业发展与就业指导知识、提升本专业素养相关知识和专业英语知识;

K3:掌握与本专业相关的法律法规、环境保护和消防安全等知识;

K4:掌握计算机办公软件使用及信息搜索相关知识;

K5:掌握造型基础基本知识;

K6:掌握版式设计和编排的基本知识;

K7:掌握图形图像处理基础知识;

K8:掌握动画文字脚本与动画剧本写作知识;

K9:掌握动画表演基本知识;

K10:掌握视听语言运用与动画分镜设计知识;

K11:掌握场景、道具模型制作以及影视游戏高级角色模型制作知识;

K12:掌握三维模型贴图绘制、材质制作、灯光布置与渲染输出知识;

K13:掌握影视动画制作知识;

K14:掌握影视后期合成与剪辑相关知识;

K15:掌握游戏制作与互动媒体产品制作知识;

K16:掌握AutoCAD基本知识;

K17:掌握中外建筑、中国园林的主要理论知识;

K18:掌握CG插画绘制知识;

K19:掌握设计赏析知识;

K20:掌握文创产品设计与制作知识。

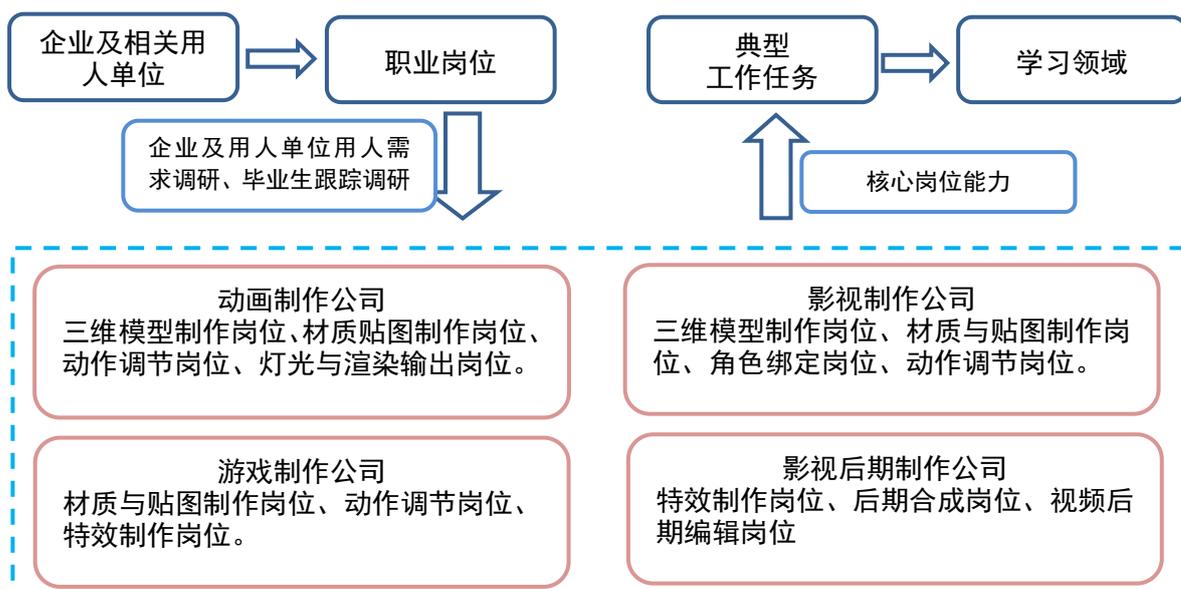
3. 能力

A1:具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力;

- A2:具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力;
- A3:具有良好的文字、表格等计算机操作能力,信息技术应用能力;
- A4:具备良好的团队协作能力;
- A5:具备较强的创新创业能力;
- A6:具有良好的造型基础能力;
- A7:具有良好版式编排设计及版式处理能力;
- A8:具有良好的图形图像处理能力。
- A9:具有良好的动画文字脚本写作与一定的动画剧本撰写能力;
- A10:具有动画角色表演能力;
- A11:具有运用视听语言知识进行动画分镜设计能力;
- A12:具有良好的场景、道具模型以及高级影视角色模型制作能力;
- A13:具有良好的三维模型贴图绘制、材质制作、灯光布置与渲染输出能力;
- A14:具有良好的影视动画制作能力;
- A15:具有良好影视后期合成与视频编辑能力;
- A16:具有良好游戏制作与互动媒体产品制作能力;
- A17:具有良好AutoCAD绘图能力;
- A18:具有良好的中外建筑及中国园林分析与辨别能力;
- A19:具有绘制CG插画的能力,赏析优秀设计作品的的能力;
- A20:具有良好的文创产品开发设计能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程体系开发思路



课程体系开发流程图

(二) 职业能力分析

通过调研，邀请软件和信息技术服务业及广播、电视、电影、和影视录音制作专家进行职业岗位、工作任务与职业能力分析，确定典型工作任务和职业能力如下：

表2：动漫制作技术专业典型工作任务与职业能力分析表

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业技能等级证书/职业资格证书要求
1	二维美术设计师	根据导演要求，进行角色设计、场景设计、颜色分镜的绘制，以及视效概念设计。	1、具有良好的美术修养，较好的美术功底，扎实的绘画基础； 2、具有道具、场景、角色设计相关知识与设计能力； 3、具有视听语言相关知识与应用能力。 4、具有较强图形图像处理能力。	造型基础（一）（二）、计算机基础、版式设计、图像处理基础、视听语言与动画分镜	
2	模型制作师	1、根据设计稿创建角色模型； 2、根据设计稿创建场景模型； 3、根据设计稿创建道具模型。	1、具备较强的三维空间造型能力； 2、熟练运用三维模型制作软件； 3、掌握动画模型布线规则； 4、掌握游戏模型创建标准。	造型基础（一）（二）、三维场景与道具模型制作、影视游戏角色高级建模	游戏美术设计职业技能等级证书
3	材质贴图制作师	1、对三维模型进行UV编辑，使其能适合贴图绘制； 2、绘制三维模型各种纹理贴图； 3、给场景中各模型设计材质； 4、进行场景灯光布置与测试。	1、能够熟练使用三维软件或相关插件对三维模型进行UV编辑； 2、熟练掌握一款贴图处理软件； 3、掌握游戏模型贴图的制作标准； 4、掌握基本的摄影用光规则，灵活应用布光原则。	造型基础（一）（二）、图像处理基础、贴图绘制技术	游戏美术设计职业技能等级证书
4	动作调节师	1、按分镜设计调节动画角色动作，进行虚拟角色表演； 2、按分镜设计要求完成场景中非生物角色动作动画调节	1、对各种生物或物体的运动敏感，能够很好地把握运动的节奏； 2、熟练掌握动画运动规律； 3、能够使用三维动画软件进行动画角色动作制作。	三维动画制作技术、游戏制作技术、游戏引擎基础及应用专题设计、影视动画短片创作专题设计	
5	特效制作师	1、制作自然界各种自然现象特效； 2、制作爆炸、烟火、灰尘、焰火、坍塌等人为现象特效。	1、具有较强的艺术素养； 2、熟练掌握三维软件特效知识与技能模块； 3、掌握各种自然现象并能用软件模拟； 4、掌握各种人工现象并能用软件模拟。	三维动画制作技术、影视后期合成与剪辑技术、游戏制作技术、	

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业技能等级证书/职业资格证书要求
6	视频编辑师	1、进行视频素材合成； 2、进行视频编辑； 3、进行视频剪辑； 4、在后期制作软件中制作特效； 5、进行音乐与音效编辑与处理。	1、对于视听语言有较好的掌握； 2、具有较强的美术鉴赏能力； 3、具有较强的音乐素养； 4、能够熟练使用常用的剪辑软件； 5、能够熟练使用常用的音频编辑软件。	视听语言与动画分镜 视听语言与动画分镜专周实训 影视后期合成与剪辑技术 影视后期合成与剪辑专题设计	
7	交互媒体产品设计师	1、进行网页交互媒体产品制作。 2、进行二三维游戏制作。 3、进行VR等交互媒体产品制作。	1、能够制作网络交互动画。 2、掌握游戏引擎等交互媒体制作软件，能够进行二三维游戏产品制作。 3、掌握VR展示设计与交互设计。	游戏制作技术、 游戏制作技术专周实训、 游戏引擎基础及应用专题设计	3D引擎技术应用职业技能等级证书
8	设计总监	1、动画项目设计制作流程制定。 2、动画制作项目质量监控 3、项目团队培训。	1、具有丰富的项目制作与管理经验。 2、具有较强的艺术素养与艺术现实能力。 3、具有较强的沟通协作能力。	造型基础（一） （二）、视听语言与动画分镜、三维场景与道具模型制作、影视游戏角色高级建模、三维动画制作技术、游戏制作技术、游戏引擎基础及应用专题设计	

（三）课程体系构成

通过对影视游戏动画相关企业及用人单位人才需求的调研，将企业岗位设置及职业能力进行梳理，依据能力层次划分课程结构，整合具有交叉内容课程，结合人才培养目标，合理设置课程，主要包括公共基础课 13 门、公共素质拓展课程 6 门（其中限选课程 3 门、任选课程 3 门），专业（技能）基础课程 6 门、专业（技能）核心课程 7 门、专业（技能）集中实践环节课程 9 门，专业拓展课程 3 门，共计 44 门课程。

1. 公共基础课程

表3：动漫制作技术专业公共基础必修课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
军事教育	148	4	1、2、3、4、5	
思想道德修养与法律基础(简称“基础”)	60	3	2、2.3	

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	76	4	3、3.4	
形势与政策	40	2.5	1、2、3、4、5	
职业生涯规划	4	0	1	
心理健康教育	32	2	1、2	
创新创业基础	32	2	2、3	
#计算机基础及应用	56	3.5	1	全国计算机信息高新技术等级证书
#大学语文	56	3.5	2	国家普通话水平等级证书
#高职英语	56	3.5	1	全国高等学校英语应用能力证书
体育与健康（一）	30	2	1	
就业指导	16	1	5	
劳动教育	16	1	1、2	

表4：动漫制作技术专业公共素质拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
限选课程	体育与健康（二）	90	5.5	2、3、4	
	综合素质拓展(含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等)	32	2	1、2、3、4	
	艺术设计英语	32	2	2	
任选课程	由学校根据有关文件规定,统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程,学生至少选修其中3门	60	3	2、3、4、5	

2. 专业（技能）课程

表5：动漫制作技术专业专业（技能）基础课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
●造型基础（一）	96	6	1	
●造型基础（二）	96	6	2	
●版式设计	42	2.5	3	
●图像处理基础	64	4	2	
动画概论与动画剧本	60	4	1	
动画表演	60	4	3	

表6：动漫制作技术专业（技能）核心课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
▲视听语言与动画分镜	90	6	2	
▲三维场景与道具模型制作	48	3	3	
▲★贴图绘制技术	60	4	3	游戏美术设计职业技能等级证书
▲★影视游戏角色高级建模	64	4	3	游戏美术设计职业技能等级证书
▲三维动画制作技术	84	5	4	
▲影视后期合成与剪辑技术	80	5	4	
▲游戏制作技术	96	6	4	

表7：动漫制作技术专业（技能）集中实践课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
视听语言与动画分镜专周实训	28	1	2	
影视游戏角色高级建模专周实训	28	1	3	
三维动画制作技术专周实训	28	1	4	
游戏制作技术专周实训	28	1	4	
影视后期合成与剪辑专题设计	56	2	5	
★游戏引擎基础及应用专题设计	112	4	5	3D引擎技术应用职业技能等级证书
影视动画短片创作专题设计	56	2	5	
毕业设计	112	4	5	
顶岗实习	560	20	5.6、6	

表8：动漫制作技术专业（技能）拓展课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书和职业技能等级/职业资格证书
●创新创业实战	32	2	4	
中外建筑史	32	2	4	
中国园林史	32	2	4	
AUTOCAD	32	2	1	
CG插画	32	2	4	
设计赏析	32	2	1	
文创产品设计	32	2	4	

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业（技能）核心课程，“#”标记表示通用能力证书课证融通课程，“★”标记表示职业技能等级/职业资格证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

（四）课程描述

1. 公共基础课程

（1）公共基础必修课程

表9：动漫制作技术专业公共基础必修课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	军事教育	<p>素质目标：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，提高综合国防素质和军事素质，培养良好的身心素质。</p> <p>知识目标：了解军事理论基本知识，熟悉世界军事变革发展趋势；理解习近平强军思想内涵；熟悉并掌握军人队列动作要领标准。</p> <p>能力目标：具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力；具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。</p>	<p>模块一：军事理论。包括中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备。</p> <p>模块二：军事技能；包括共同条令教育与训练；射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练。</p>	<p>由自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师负责军事理论教学和军事技能训练。综合运用讲授法、问题探究法、仿真训练和模拟训练开展教学。以学生出勤、军事训练、遵章守纪、活动参与、理论学习、内务整理等为依据，采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1~Q5、K1、K2、A1</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
2	形势与政策	<p>素质目标: 了解体会党的路线方针政策; 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, 为实现中国梦而发奋学习。</p> <p>知识目标: 掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识。</p> <p>能力目标: 掌握正确分析形势和理解政策的能力。</p>	<p>依据教育部《高校“形势与政策”课教学要点》, 从以下专题中, 有针对性的设置教学内容:</p> <p>专题一: 党的理论创新最新成果;</p> <p>专题二: 全面从严治党形势与政策;</p> <p>专题三: 我国经济社会发展形势与政策;</p> <p>专题四: 港澳台工作形势与政策;</p> <p>专题五: 国际形势与政策。</p>	<p>通过专家讲座和时事热点讨论等方式, 使学生了解国内外经济、政治、外交等形势, 提升学生判断形势、分析问题、把握规律的能力和理性看待时事热点问题的水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q1~Q4、K1、K2、K3、A1、A2
3	心理健康教育	<p>素质目标: 树立正确的心理健康观念, 增强自我心理保健意识和心理危机预防意识。</p> <p>知识目标: 了解心理学的有关理论和基本概念; 了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现; 掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标: 培养学生自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力。</p>	<p>模块一: 大学生自我意识;</p> <p>模块二: 大学生学习心理;</p> <p>模块三: 大学生情绪管理;</p> <p>模块三: 大学生人际交往;</p> <p>模块四: 大学生恋爱与性心理;</p> <p>模块五: 大学生生命教育;</p> <p>模块六: 大学生常见精神障碍防治。</p>	<p>结合大一新生特点和普遍问题, 设计菜单式课程内容, 倡导活动型教学模式, 以活动为载体, 通过参与、合作、感知、体验、分享等方式, 在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q4、Q5、K2、A1
4	#大学语文	<p>素质目标: 增强学生的人文素养; 培育学生的人文精神, 提升文化品位。</p> <p>知识目标: 掌握阅读、评析文学作品的基本方法; 理解口语表达的基本要求与技巧; 掌握各类应用文的基本要素与写作技巧。</p> <p>能力目标: 提升学生阅读能力、鉴赏能力、审美能力及对人类美好情感的感受能力; 培养良好的语言、文字表达能力和沟通能力; 具备较强的应用文撰写能力。</p>	<p>模块一: 经典文学作品欣赏;</p> <p>模块二: 应用文写作训练;</p> <p>模块三: 口语表达训练。</p>	<p>通过范文讲解、专题讲座、课堂讨论、辩论会或习作交流会等方式, 结合校园文化建设, 来加强中华优秀传统文化教育, 注重与专业的融合。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得普通话等级证书可以免修该课程模块三。</p>	Q6、K1、A2、A3、A8

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
5	“基础”	<p>素质目标: 提高政治素质、道德素质、法律素质。</p> <p>知识目标: 理想信念教育, 三观教育, 社会主义核心价值观教育, 思想道德教育, 社会主义法治教育。</p> <p>能力目标: 培养学生认识自我、认识环境、认识时代特征的能力, 提升学生明辨是非、遵纪守法的能力。</p>	<p>专题一: 适应大学生活;</p> <p>专题二: 树立正确的“三观”;</p> <p>专题三: 坚定理想信念;</p> <p>专题四: 弘扬中国精神;</p> <p>专题五: 践行社会主义核心价值观;</p> <p>专题六: 明大德, 守公德, 严私德;</p> <p>专题七: 学法、守法、用法。</p>	<p>教师应理想信念坚定、道德情操高尚、理论功底丰厚、有高校思想政治理论课任教资格。教师选取典型案例, 组织学生讨论、观摩, 参与思政研究性学习竞赛活动, 利用信息化教学平台开展教学。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1~Q4、K1、K2、K3、A1</p>
6	#计算机基础及应用	<p>素质目标: 提高信息素养, 培养信息安全意识。</p> <p>知识目标: 掌握计算机及网络基础知识; 了解云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网的基本知识。</p> <p>能力目标: 具备解决计算机基本问题和运用办公软件的实践操作能力。</p>	<p>模块一: 计算机基础知识和 windows 操作系统;</p> <p>模块二: office 办公软件的应用;</p> <p>模块三: 计算机网络和信息安全;</p> <p>模块四: 云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 采取计算机操作的考核方式; 学生获得计算机等级证书可以免修该课程。</p>	<p>Q10、K4、A4</p>
7	#高职英语	<p>素质目标: 培养学生的文化品格; 培养学生的终身学习意识。</p> <p>知识目标: 记忆、理解常用英语词汇; 掌握常用表达方式和语法规则; 掌握听、说、读、写、译等技巧。</p> <p>能力目标: 具备使用英语进行简单的口头和书面沟通能力; 具备跨文化交际能力。</p>	<p>模块一: 常用词汇的理解、记忆;</p> <p>模块二: 简单实用的语法规则;</p> <p>模块三: 听、说、读、写、译等能力训练。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体教室, 通过讲授、小组讨论讲练、视听、角色扮演、情境模拟、案例分析和项目学习等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得英语应用能力等级证书可以免修该课程。</p>	<p>Q11、K4、A2、A4</p>
8	“概论”	<p>素质目标: 热爱祖国, 拥护中国共产党的领导, 坚持四项基本原则, 与党中央保持一致。</p> <p>知识目标: 了解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容、历史地位和</p>	<p>专题一: 毛泽东思想;</p> <p>专题二: 邓小平理论;</p> <p>专题三: “三个代表”重要思想;</p> <p>专题四: 科学发展</p>	<p>教师应具有高校思想政治理论课任教资格, 原则上应为中共党员, 有较高的马克思主义理论素养, 正确的政治方向。采用理论讲</p>	<p>Q1~Q4、K1、K2、A1</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		意义。 能力目标： 能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合才能发挥它的指导作用；能运用马克思主义基本原理分析问题和解决问题。	观； 专题五：习近平新时代中国特色社会主义思想。	授、案例分析、课堂讨论、演讲辩论等方式来开展教学，注重“教”与“学”的互动。实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	
9	体育与健康（一）	素质目标： 养成良好的健身习惯，学会通过体育活动调控情绪。 知识目标： 掌握体育和健康知识，懂得营养、环境和行为习惯对身体健康的影响，了解常见运动创伤的紧急处理方法。 能力目标： 掌握 1-2 项运动技能，学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。	模块一：体育健康理论； 模块二：第九套广播体操； 模块三：垫上运动； 模块四：三大球类运动； 模块五：大学生体能测试； 模块六：运动损伤防治与应急处理。	采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、主动体育等多种教学模式，注重发挥群体的积极功能，提高个体的学习动力和能力，激发学生的主动性、创造性；融合学生从业的职业特点，加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主，侧重对学生参与度与体育技能的考核。	Q4、Q5、K2、A1
10	职业生涯规划	素质目标： 树立正确的职业观、择业观、创业观和成才观。 知识目标： 了解自我分析的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法；掌握职业生涯规划设计与规划的格式、基本内容、流程与技巧。 能力目标： 培养学生的职业生涯规划能力，能够撰写个人职业生涯规划与规划书。	模块一：职业规划理论模块。包括职业规划与就业的意义、自我分析、职业分析与职业定位、职业素养。 模块二：职业规划训练模块。包括个人职业生涯规划设计与规划书撰写。	通过专家讲座、校友讲座、实践操作和素质拓展等形式，搭建多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，充分调动学生的主动性、积极性和创造性。以学生的职业生涯规划设计与规划书完成情况作为主要的考核评价内容。	Q4、K2、A1
11	大学生创新创业基础	素质目标： 培养学生的创新意识、创业精神。 知识目标： 了解并掌握创业项目选择、现代企业人力资源团队管理方法与技巧、市场营销基本理论和产品营销渠道开发、企业	模块一：创新创业理论； 模块二：创新创业计划； 模块三：创新创业实践。	本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，通过案例教学和项目路演，使学生掌握创新创业相关的理论知识和实战技能。	Q4、Q9、K2、A1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		融资方法与企业财务管理、公司注册基本流程、互联网+营销模式。 能力目标: 能独立进行项目分析与策划,写出项目策划书;熟悉并掌握市场分析与产品营销策略;能进行财务分析与风险预测。		通过制作创业计划书、路演等方式进行课程考核。	
12	就业指导	素质目标: 引导学生自我分析、自我完善,树立正确的职业观、择业观,培养良好的职业素质。 知识目标: 了解就业形势,掌握就业政策和相关法律法规。 能力目标: 掌握求职面试的方法与技巧、程序与步骤,提高就业竞争能力。	模块一:就业形势、就业知识、求职技巧; 模块二:就业创业政策和法律法规; 模块三:求职面试的方法与技巧、程序与步骤; 模块四:职业素质和就业能力。	通过课件演示、视频录像、案例分析、讨论、社会调查等一系列的活动,增强教学的实效性,帮助学生树立正确的职业观、择业观。以过程性考核和求职简历完成情况相结合的方式考核评价。	Q2~Q4、K1~K3、A1、A2
13	劳动教育	素质目标: 培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神;增强诚实劳动意识,树立正确择业观,具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神,具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。 知识目标: 懂得空谈误国、实干兴邦的道理。 能力目标: 具备满足生存发展需要的基本劳动能力。	专题一:劳动精神; 专题二:劳模精神; 专题三:工匠精神。	采取参与式、体验式教学模式,通过专题教育、案例分析、小组讨论等多种教学方式,提高学生的劳动素质;以过程性考核为主进行考核评价。	Q2~Q5、Q7、K2、A1

说明:“#”标记表示通用能力证书课证融通课程。

(2) 公共素质拓展课程

①公共素质限选课程

表 10: 动漫制作技术专业公共素质限选课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	艺术设计英语	素质目标: 提升学生的英语语言素养,培养学生的国际视野。 知识目标: 掌握与本专业相关的专业词汇,了解行业英语文体的特定表达方式。	模块一:常用专业词汇的理解; 模块二:职场常见工作话题的听、说; 模块三:描述行业工作、管理流程,反映职场感悟文章的阅读;	由既熟悉本专业基本知识又具有较好英语听说写能力的教师在设施完善的多媒体教室,采用启发式、任务驱动式、交际式、情境式、	Q10、Q11、K2、A2

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力目标: 具备专业文章阅读、写作和翻译能力;能在特定的行业岗位第一线用英语从事基本的服务和管理工作。	模块四: 职场常见应用文写作; 模块五: 专业相关行业主要典型工作过程的体验。	项目式等教学方法实施教学;采取过程性考核与终结性考核相结合的方式进行考核评价,突出对学生听、说能力的考核。	
2	综合素质拓展(含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等)	素质目标: 培养学生的安全意识,提升学生的审美和人文素养,养成良好的行为习惯。 知识目标: 掌握中华优秀传统文化知识、美育知识、安全健康知识等。 能力目标: 培养学生的表达能力、沟通能力、协作能力、自我保护能力等。	模块一: 健康教育; 模块二: 安全健康; 模块三: 美育培养; 模块四: 中华优秀传统文化。	采取参与式、体验式教学模式,通过课堂讲授、户外拓展、案例分析、情景模拟、小组讨论、角色扮演等多种教学方式,提高学生的综合素质;以辅导员为主,对综合素质的各项内容进行考核和评价,侧重过程性考核。	Q1~Q5、 K1~K3、 A1、 A4~A5
3	体育与健康(二)	素质目标: 养成良好的健身习惯,学会通过体育活动调控情绪。 知识目标: 掌握篮球、排球等专项体育知识,了解常见运动创伤的紧急处理方法。 能力目标: 掌握1-2项运动技能,学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。	每学期从以下兴趣项目中任选一项或多项训练: 项目一: 田径; 项目二: 篮球; 项目三: 排球; 项目四: 乒乓球; 项目五: 羽毛球; 项目六: 足球; 项目七: 体育舞蹈; 项目八: 武术。	采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、主动体育等多种教学模式,注重发挥群体的积极功能,提高个体的学习动力和能力,激发学生的主动性、创造性;融合学生从业的职业特点,加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主,侧重对学生参与度与体育技能的考核。	Q5、 K2、 A4

②公共素质任选课程

即全校公选课，每门课计 20 学时，1 学分。第 2-5 学期，由学校根据有关文件规定，统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中 3 门。

2. 专业（技能）课程

(1) 专业（技能）基础课程

表 11：动漫制作技术专业（技能）基础课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	●造型基础 (一)	<p>素质目标：提高素描造型基础素养，培养素描造型审美意识和设计素描表现意识。</p> <p>知识目标：掌握几何体解构造型能力；结构素描表现、光影素描表现、平面构成与立体构成的表现、设计素描的表现等造型基本知识。</p> <p>能力目标：具备造型表现和设计的实践操作能力。</p>	<p>项目一：几何体造型、结构素描、光影素描的表现与技法应用；</p> <p>项目二：平面构成与立体构成的表现与操作；</p> <p>项目三：设计素描的表现与技法应用。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性实训考核相结合的考核评价方式。</p>	Q6~Q8 K5、A6
2	●造型基础 (二)	<p>素质目标：提高色彩造型素养，培养色彩审美意识和表现意识。</p> <p>知识目标：掌握色彩的基础知识和色彩调配能力、色彩构成表现、写实色彩的表现、装饰色彩</p>	<p>项目一：色彩的基础知识与调配操作；</p> <p>项目二：色彩构成的表现与操作；</p> <p>项目三：写实色彩的表现与技法应用；</p> <p>项目四：装饰色彩的表现与技法应用；</p> <p>项目五：设计色彩的表现与技法应用。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性实训考核相结合的考核</p>	Q6~Q8 K5、A6

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>的表现、设计色彩的表现等色彩基本知识。</p> <p>能力目标：具备色彩表现和设计运用操作能力。</p>		评价方式。	
3	●版式设计	<p>素质目标：塑造良好的设计素养，丰富人文精神。</p> <p>知识目标：认识和了解版式设计的重要性；掌握版式设计的设计方法；理解版式设计的基本内容。</p> <p>能力目标：具备版面编排能力、审美能力、创新能力、沟通能力及团队协作能力。</p>	<p>模块一：版式设计基础知识；</p> <p>模块二：版式设计编排方法；</p> <p>模块三：版式设计的应用。</p>	<p>在设施完善的多媒体教室，通过讲授、讨论、实训、案例分析与模拟等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q6~Q8 K6、A7
4	●图像处理基础	<p>素质目标：具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质；具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业素质。</p> <p>知识目标：掌握数字图像一般性基础知识；掌握Photoshop各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。</p> <p>能力目标：具备使用Photoshop软件</p>	<p>模块一：Photoshop 基本技能；</p> <p>模块二：Photoshop 综合应用。</p>	<p>在配置条件达标的专业网络机房，通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。</p>	Q6~Q8、 K7、A8

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		绘图、色彩调整、图层、蒙版、通道、文字、路径、滤镜等功能完成各种图像处理及平面设计相关项目制作的能力。			
5	动画概论与动画剧本	<p>素质目标：正确理解和对待动画电影，具备良好的艺术素养和健康的审美情趣，具备简单文学剧本编写的素养。</p> <p>知识目标：掌握动画的起源、发展及动画制作的流程；掌握动画剧本的格式及剧本的情节设置。</p> <p>能力目标：具备动画赏析的能力；具备动画角色创作、情节设置体现剧本风格与细节的能力，具备动画短片的写作方法的知识与技能。</p>	<p>模块一：动画概论基础知识；</p> <p>模块二：动画剧本的认识及运用。</p>	在多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、等方式组织教学。	Q6~Q11、K8、A9
6	动画表演	<p>素质目标：具备良好的语言沟通能力和团队协作意识，具备动画角色设计意识。</p> <p>知识目标：掌握动画表演的概念、特点、作用与类型；动画角色表演的面部表情设计、肢体动作设计以及语言的表现力。</p> <p>能力目标：在</p>	<p>模块一：动画表演的基础知识；</p> <p>模块二：动画表演的面部表情；</p> <p>模块三：动画表演的肢体语言；</p> <p>模块四：动画表演的语言表达；</p> <p>模块五：动画表演的夸张与变形；</p> <p>模块六：动画表演综合实践。</p>	在具备多媒体能力的形体房，通过讲授、课堂互动、教学示范、等方式组织教学。	Q6~Q11、K9、A10

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		掌握一定视频、图片资料的前提下，能理解动画表演的原理并提升再次创作的能力，具备动画师的基本能力。			

(2) 专业（技能）核心课程

表 12：动漫制作技术专业（技能）核心课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	▲视听语言与动画分镜	<p>素质目标：具备剧情把握、人物造型能力、场景设计及动画电影的表现意识。</p> <p>知识目标：掌握视听表达的一般规律，掌握蒙太奇、剪辑的基本内容，掌握分镜头脚本的设计与创作。</p> <p>能力目标：能写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本，能正确安排所表现的人物及景物在画面中的结构，位置和形、光、色的配置关系，能形成表现镜头的分镜设计稿。</p>	<p>模块一：视听语言概述；</p> <p>模块二：视听语言的画面；</p> <p>模块三：视听语言的声音；</p> <p>模块四：视听语言的蒙太奇；</p> <p>模块五：视听语言的剪辑；</p> <p>模块六：分镜头概述；</p> <p>模块七：导演阐述；</p> <p>模块八：影片风格的把握；</p> <p>模块九：分镜头画面；</p> <p>模块十：分镜头绘制。</p>	<p>在多媒体机房，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、项目教学等方式组织教学。</p>	<p>Q6~Q11、K10、A11</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
2	▲三维场景与道具模型制作	<p>素质目标: 提高造型素养,培养场景与道具模型制作意识。</p> <p>知识目标: 掌握影视与游戏场景与道具模型制作流程及制作方法相关知识。</p> <p>能力目标: 能够完成前期设定的三维场景与道具模型制作。</p>	<p>项目一: 影视与游戏一般道具模型制作;</p> <p>项目二: 影视与游戏建筑模型制作;</p> <p>项目三: 影视与游戏室内模型制作;</p> <p>项目四: 影视与游戏室外自然场景模型制作。</p>	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型制作实训机房进行教学,该实训室应具有网络教学条件,以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。	Q7~Q10、K11、A12
3	▲★贴图绘制技术	<p>素质目标: 提高美术素养,培养各种材质贴图绘制意识。</p> <p>知识目标: 掌握木纹、砖石、布料、金属、皮革、角色皮肤、头发、饰物等材质贴图绘制。</p> <p>能力目标: 能够完成影视与游戏中场景、道具、与角色的材质贴图绘制。</p>	<p>项目一: 模型的UV分割与整理;</p> <p>项目二: 角色皮肤的绘制;</p> <p>项目三: 角色五官的绘制;</p> <p>项目四: 角色衣饰的绘制;</p> <p>项目五: 木纹、砖石材质贴图的绘制;</p> <p>项目六: 皮革、金属材质贴图的绘制。</p>	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫制作技术专业实训机房进行教学,该实训室应具有网络教学条件,以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。	Q7~Q10、K12、A13
4	▲★影视游戏角色高级建模	<p>素质目标: 提高艺用人体解剖素养,培养角色三维模型制作意识。</p> <p>知识目标: 掌握各种卡通与写实的两足或四足角色的建模流程、方法等相关知识。</p> <p>能力目标: 能够完成前期设定的影视游戏角色的三维模型制作。</p>	<p>项目一: 卡通女性角色的建模;</p> <p>项目二: 写实女性角色的建模;</p> <p>项目三: 卡通男性角色的建模;</p> <p>项目四: 写实男性角色的建模;</p> <p>项目五: 卡通四足动物的建模。</p>	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型制作实训机房进行教学,该实训室应具有网络教学条件,以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。	Q7~Q10、K11、A12

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
5	▲三维动画制作技术	<p>素质目标: 提高动画表演素养, 培训角色动作调节意识。</p> <p>知识目标: 掌握动画运动规律, 角色动作规划与设计, 动作调节相关知识。</p> <p>能力目标: 能够根据分镜稿完成角色动作调节。</p>	<p>项目一: 关键帧动画;</p> <p>项目二: 变形器动画;</p> <p>项目三: 骨骼装配与蒙皮;</p> <p>项目四: 角色走路动作调节;</p> <p>项目五: 角色跑步动作调节;</p> <p>项目六: 角色走路动作调节;</p> <p>项目七: 角色复杂动作调节。</p>	<p>本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动作调节实训机房进行教学, 该实训室应具有网络教学条件, 以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。</p>	Q7~Q10、K13、A14
6	▲影视后期合成与剪辑技术	<p>素质目标: 提高影视作品审美素养, 培养影视后期合成制作意识。</p> <p>知识目标: 了解影视动画特效基础知识; 掌握 AfterEfferts 的基本操作; 掌握蒙板与路径动画方法与技巧; 掌握文字动画、光线特效、艺术化特效、三维仿真特效的制作方法 with 思路。</p> <p>能力目标: 具有使用 AE 后期软件设计制作各种视频的能力。</p>	<p>项目一: After Efferts 基础知识和界面操作;</p> <p>项目二: 蒙板与路径动画创建文字;</p> <p>项目三: 三维特效;</p> <p>项目四: 键控技术;</p> <p>项目五: 跟踪与反求;</p> <p>项目六: 模拟特效系统;</p> <p>项目七: 光效特技合成;</p> <p>项目八: 关键帧动画制作;</p> <p>项目九: LOGO 动画的制作;</p> <p>项目十: 摄像机, 灯光动画制作;</p> <p>项目十一: 栏目包装。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体机房, 通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、项目教学等方式组织学。</p>	Q7~Q10、K14、A15
7	▲游戏制作技术	<p>素质目标: 提高 3dsmax 软件操作素养, 培养三维游戏制作意识。</p> <p>知识目标: 了解游戏制作基础知识; 掌握 3dsmax 软件的基本操作; 掌握 3dsmax 动画制</p>	<p>模块一: 3dsmax 基础;</p> <p>模块二: 三维建模;</p> <p>模块三: 材质贴图与灯光;</p> <p>模块四: 游戏动画;</p> <p>模块五: 游戏引擎 Unity 3D。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体机房, 通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、项目教学等方式组织学。</p>	Q7~Q10、K11、A12、K12、A13、K15、A16

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		作方法与技巧； 掌握游戏引擎制作三维游戏的方法与思路。 能力目标： 具有3dsmax 和Unity 3D制作三维游戏的能力。			

(3) 集中实践课程

表 13：动漫制作技术专业（技能）集中实践课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	视听语言与动画分镜专周实训	素质目标： 培养动画短片导演的创作意识。 知识目标： 了解视听语言及动画分镜的基础知识。掌握光线、色彩、构图、声音、剪辑的内容；掌握分镜头台本的制作与技巧。 能力目标： 具有视听语言述事的综合能力及分镜设计能力。	项目一：剧本的创作； 项目二：人物、场景的设定； 项目三：分镜头设计； 项目四：动画影片的剪辑与组接。	满足理实一体教学要求的机房画室。	Q6~Q11、K10、A11
2	影视游戏角色高级建模专周实训	素质目标： 提高艺用解剖素养，培养角色模型制作意识。 知识目标： 掌握卡通人物的建模流程、方法等相关知识。 能力目标： 能够完成影视或游戏角色的三维建模工作。	项目一：卡通角色身体的建模； 项目二：卡通角色服饰及道具的建模。	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型制作实训机房进行教学，该实训室应具有网络教学条件，以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。	Q7~Q10、K11、A12

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
3	三维动画制作技术专周实训	<p>素质目标: 提高动画表演素养, 培训角色动作调节能力。</p> <p>知识目标: 掌握角色动作规划与设计, 动作调节相关知识。</p> <p>能力目标: 能够完成设定好的角色动作调节。</p>	<p>项目一: 动作参考视频的获取;</p> <p>项目二: 动作参考视频的自拍;</p> <p>项目三: 角色动作的规划与设计;</p> <p>项目四: 角色动作的调节。</p>	<p>本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动作调节实训机房进行教学, 该实训室应具有网络教学条件, 以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。</p>	<p>Q7~Q10 K12、A13 K13、A14</p>
4	游戏制作技术专周实训	<p>素质目标: 提高 3dsmax 软件操作素养, 培养三维游戏制作意识。</p> <p>知识目标: 了解游戏制作基础知识; 掌握 3dsmax 软件的基本操作; 掌握 3dsmax 游戏场景与角色模型制作方法与技巧; 掌握游戏场景与角色材质制作、贴图绘制、灯光设计制作。</p> <p>能力目标: 具有 3dsmax 三维游戏场景与角色制作的能力。</p>	<p>项目一: 游戏场景、角色设计与制作;</p> <p>项目二: 场景材质制作与场景灯光设计与制作。</p>	<p>满足理实一体教学要求、软硬件配置完全符合实训要求的实训机房, 能实现现代化网络化教学, 利用网站网络资源, 方便学生互相交流学习心得, 和老师网络答疑。</p>	<p>Q7~Q10 K15、A16</p>
5	影视后期合成与剪辑专题设计	<p>素质目标: 培养影视鉴赏能力素质</p> <p>知识目标: 熟练操作 After Efferts; 能自主拍摄视频素材及处理; 能使用 After</p>	<p>项目一: 前期策划;</p> <p>项目二: 视频素材拍摄与处理;</p> <p>项目三: 视频合成与特效;</p> <p>项目四: 片头与片尾制作;</p> <p>项目五: 渲染输出。</p>	<p>满足理实一体教学要求、软硬件配置完全符合实训要求的实训机房, 能实现现代化网络化教学, 利用网站网络资源, 方便学生互相交流学习心</p>	<p>Q7~Q10 K14、A15</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>Efferts 进行视频合成与特效制作；能使用 After Efferts 制作视频片头与片尾；</p> <p>能力目标：能够根据客户要求制作出用户满意的视频作品。</p>		得，和老师网络答疑。	
6	★游戏引擎基础及应用专题设计	<p>素质目标：提高游戏制作综合素养，培养三维游戏制作意识。</p> <p>知识目标：掌握 3dsmax 软件的骨骼系统与角色动画制作；掌握 Unity 3d 引擎的应用。</p> <p>能力目标：具有 3dsmax 三维动画制作和 Unity 3d 引擎的初级应用的能力。</p>	<p>项目一：游戏角色动画制作；</p> <p>项目二：游戏场景漫游设计开发。</p>	<p>满足理实一体教学要求、软硬件配置完全符合实训要求的实训机房，能实现现代化网络化教学，利用网站网络资源，方便学生互相交流学习心得，和老师网络答疑。</p>	<p>Q7~Q10 K15、A16</p>
7	影视动画短片创作专题设计	<p>素质目标：提高影视动画制作综合素质，培养影视动画制作意识。</p> <p>知识目标：掌握动画短片创作流程及各流程环节中的专业知识。</p> <p>能力目标：能够独立完成一部动画短片创作。</p>	<p>项目一：动画短片剧本创作；</p> <p>项目二：动画短片角色与场景设计；</p> <p>项目三：动画短片文字与画面分镜创作；</p> <p>项目四：动画短片模型制作及优化；</p> <p>项目五：动画短片动作调节与渲染输出；</p> <p>项目六：动画短片后期合成。</p>	<p>本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型或动作调节实训机房进行教学，该实训室应具有网络教学条件，以利于学生取得网络教学资源 and 教师利用网络组织教学。</p>	<p>Q7~Q10 K8~K14、 A8~A15</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
8	毕业设计	<p>素质目标: 提升学生的专业设计素养,培养学生动画产品制作意识。</p> <p>知识目标: 掌握影视动画制作、游戏与交互产品制作、影视后期编辑的基本流程与相关知识。</p> <p>能力目标: 通过毕业设计培养学生综合运用所学专业知识与技能,能够合作或独立完成完整动画作品制作的能力。</p>	<p>项目一: 选题撰写设计方案;</p> <p>项目二: 设计制作;</p> <p>项目三: 撰写产品说明书;</p> <p>项目四: 答辩。</p>	<p>由理论及项目指导经验丰富的专业课教师指导,在软硬件配置满足要求的动漫实训机房或师生工作室,依据毕业设计任务书,按真实项目制作的组织与管理方式完成毕业设计。</p>	<p>Q4、 Q7~Q11、 K1~19、 A1~A19</p>
9	顶岗实习	<p>素质目标: 培养学生爱岗敬业,沟通协作,认真负责的职业素养,为从事实际专业工作奠定基础。</p> <p>知识目标: 熟悉企业规范及工作岗位职责,设计方法与制作流程。掌握实习岗位相关专业知识。</p> <p>能力目标: 培养完成实习岗位相关专业技术工作能力,分析与解决问题综合能力。</p>	<p>专业实习</p>	<p>由具有实操经验丰富的企业教师在工作一线场所,采用任务式、项目式等工作任务进行安排实习;以过程性考核为主,侧重对学生工作态度与专业技能的考核。</p>	<p>Q1~Q11、 A1~A19、 K1~19</p>

(4) 专业（技能）拓展课程

表 14: 动漫制作技术专业专业（技能）拓展课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	● 创新创业实战	<p>素质目标: 培养具备学生创新创业意识、团队协作意识, 和良好的心理素质。</p> <p>知识目标: 掌握开展创新、创业活动所需的基本知识; 掌握本专业创业资源整合与创业计划撰写的方法。</p> <p>能力目标: 能自觉遵循创业规律, 将所学专业技能转化为实际项目, 积极投身创业实践。</p>	<p>任务1: 创业、创新与创业管理;</p> <p>任务2: 创业项目书;</p> <p>任务3: 创业风险与危机管理;</p> <p>任务4: 专业技术创新案例;</p> <p>任务5: 创新创业项目规划及实践。</p>	教师需具备丰富的专业技术功底及创新创业经验, 教学以案例教学为主。采用过程性考核和结果性考核相结合的方式进行考核。	Q4、Q9 K2 A5	学生根据兴趣爱好, 从中任选3门课程学习。
2	中外建筑史	<p>素质目标: 培养学生的社会责任感与民族自尊心; 培养学生人文素养和创新思维意识; 培养学生独立分析问题和解决问题的意识。</p> <p>知识目标: 掌握中外古代优秀建筑案例的建筑特征与装饰特征; 掌握中外近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、设计思想。</p>	<p>项目一: 绪论;</p> <p>项目二: 宫殿建筑;</p> <p>项目三: 宗教建筑;</p> <p>项目四: 陵墓建筑;</p> <p>项目五: 民居建筑;</p> <p>项目六: 近现代建筑。</p>	本课程采用探究式教学法、问题驱动法、案例教学法、分析法等多种教学方法, 并综合采用多种现代化教学手段进行教学。依托校办实训室完成实训项目。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。	Q8、Q10 K17、A18	

		<p>能力目标：能简要分析中外优秀建筑案例的主要特征、建筑成就；掌握近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、设计思想；具备借鉴中外优秀建筑案例的主要特征与艺术成就，并运用到实际设计工作中的能力。</p>				
3	中国园林史	<p>素质目标：培养学生的社会责任感与民族自尊心；培养学生人文素养和创新思维能力；培养学生独立分析问题和解决问题的意识。</p> <p>知识目标：掌握中国古代优秀园林案例的特征及艺术成就；掌握中国古典园林的造园理论和造园手法。</p> <p>能力目标：能简要分析古代优秀园林案例的主要特征及造园手法；能简明分析南北、私家与皇家园林的异同；具备借鉴古人所已创立了的造园理论和造园法则并运用到实际设</p>	<p>项目一：中国古典园林概说；</p> <p>项目二：中国古典园林造园手法；</p> <p>项目三：私家园林；</p> <p>项目四：皇家园林；</p> <p>项目五：寺观园林。</p>	<p>本课程采用探究式教学法、问题驱动法、案例教学法、分析法等多种教学方法，并综合采用多种现代化教学手段进行教学。依托校办实训室完成实训项目。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。</p>	Q8、Q10 K17、A18	

		计工作中的能力。				
4	AutoCAD	<p>素质目标： 具备能开拓创新的职业精神；能科学、缜密、严谨工作的作风和良好的职业道德。</p> <p>知识目标： 掌握 AutoCAD 的绘图命令及编辑命令、绘制与编辑平面图形的的基本方法；掌握制图流程、图形打印的基本知识。</p> <p>能力目标： 具备熟练绘制和编辑平面图形、三视图、室内设计、展示设计专业图的能力；方案设计图的绘制与打印出图的能力。具备初级制图员的技能水平。</p>	<p>项目一： AutoCAD 基本技能实训</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. AutoCAD 绘图基础知识； 2. AutoCAD 基本图形绘制； 3. AutoCAD 复杂图形绘制； 4. AutoCAD 图形的标注、图纸打印设置与输出。 <p>项目二：AutoCAD 综合技能实训 室内装饰施工图绘制。</p>	<p>由既具有较熟练的 AutoCAD 软件操作能力又具有丰富室内设计经验的教师在设施完善的机房上课，在教学过程中以学生为主体，教师为主导，采用实例教学法，通过具体的实例操作，逐步介绍各指令的功能。首先教师演示，然后要求学生模仿教师做出同样的实例，完成后要求学生使用过指令的用法进行归纳、总结。课程采用过程考核评价与终结性考核评价相结合的方式。</p>	Q10 K16、A17	

5	CG插画	<p>素质目标: 提高学生绘画技巧, 让学生开展眼界, 了解时下绘画潮流</p> <p>知识目标: 提高学生绘画技巧, 学习时下必备的绘画软件及设备, 掌握 PS 和 sai 的绘画手法</p> <p>能力目标: 让学生将所学的绘画手法和知识运用在自己的创作之中</p>	<p>模块一: 初识 CG、了解手绘板、了解色彩原理。</p> <p>模块二: 用 PS 来画画、PS 笔刷详解、PS 的使用技巧。</p> <p>模块三: SAI 使用技巧。</p> <p>模块四: 结合所学进行绘画创作。</p>	<p>使用多媒体教学的方式讲授所学知识, 运用新设备教学让学生了解到其独特魅力, 使用网络查询网络素材让学生更能了解知识要点, 制作实例, 让学生更好的理解绘画过程, 要求学生依靠老师的过程绘画成稿, 完成后对学生的作业进行归纳总结。</p>	Q8、Q10 K18、A19	
6	设计赏析	<p>素质目标: 提升和丰富学生的美学观和实用观, 拓宽学生的综合艺术眼界和视域。</p> <p>知识目标: 掌握各类艺术和设计的基础知识; 了解艺术大师、设计大师们的特色和代表性作品。</p> <p>能力目标: 具备鉴赏优秀作品并能将作品中的创意元素运用到自己作品中的能力。</p>	<p>模块一: 造型艺术鉴赏部分;</p> <p>模块二: 设计艺术鉴赏部分;</p> <p>模块三: 分享鉴赏优秀作品部分。</p>	<p>在配置多媒体教学的设备、绘制草图软件、能够网上查询素材的多功能专业教室、多媒体网络机房实施理实一体化的教学模式; 采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q8、Q10 K19、A19	
7	文创产品设计	<p>素质目标: 提升学生的审美素养, 培养学生的动手意识;</p> <p>知识目标: 掌握地方文创</p>	<p>项目一: 文创产品基础;</p> <p>项目二: 文创产品的设计与创新;</p> <p>项目三: 文创产品设计方法;</p>	<p>在实训条件完善的专业教室教师通过理论讲解及案例分析、设计实战等方法, 采用典型案例教学, 结合地域文</p>	Q8、Q10 K20、A20	

		产品设计知识和技能； 能力目标： 具备较好的设计能力，能够在文创产业从事设计与制作、文化传承、研发及管理等方面工作	项目四：文创产品设计流程； 项目五：文创设计实战。	化特点，来加强文创产品的认识，注重文创产品的设计与制作实践过程；课程实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。		
--	--	--	------------------------------	--	--	--

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业核心课程，“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

七、教学时间安排表

表 15：动漫制作技术专业教学时间安排表

学年	学期	总周数	学期周数分配									机动	复习考试
			时序教学	周序教学									
				军事教育	专项实训	综合实训	毕业设计	认识实习	跟岗实习	顶岗实习			
第一学年	1	20	16	2							1	1	
	2	20	16			1					2	1	
	2.3	1				1							
第二学年	3	20	17			1					1	1	
	3.4	1				1							
	4	20	16			2					1	1	
	4.5												
第三学年	5	20	16			8	4				3	1	
	5.6	4								4			
	6	20								20			
合计		126	81	2		14	4			24	8	5	

备注：第 5 学期的时序教学总周数中有 8 周与综合实训重叠，有 4 周与毕业设计重叠。

（一）教学进程安排

见附录 1。

（二）集中实践教学安排

表 16：动漫制作技术专业集中实践教学环节安排表

课程性质	实践（实训）名称	开设学期	周数	备注
------	----------	------	----	----

公共基础 实践	“基础”社会实践	2.3	1	
	“概论”社会实践	3.4	1	
专业（技 能）实践	视听语言与动画分镜专周实训	2	1	
	影视游戏角色高级建模专周实训	3	1	
	三维动画制作技术专周实训	4	1	
	游戏制作技术专周实训	4	1	
	影视后期合成与剪辑专题设计	5	2	
	游戏引擎基础及应用专题设计	5	4	
	影视动画短片创作专题设计	5	2	
	毕业设计	5	4	
顶岗实习	5.6、6	24		

（三）教学执行计划

表 17：动漫制作技术专业教学执行计划表

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	▲	▲	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	※
1.2																				
2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	★	◎	◎	※
2.3	◇																			
3	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	★	★	◎	※
3.4	◇																			
4	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	★	■	★	◎	※
4.5																				
5	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□	★	★	★	★	◎	◎	◎	※
5.6	●	●	●	●																
6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

备注：1. 每周的教学任务用符号表示；

2. 各符号表示的含义如下：(1)军事教育▲；(2)时序教学★；(3)专项实训◎；(4)综合实训■；(5)毕业设计□；(6)认识实习△；(7)跟岗实习§；(8)顶岗实习●；(9)考试※；(10)假期&。
(11)机动◇；(12)社会实践◇。

（四）学时、学分分配

表 18：动漫制作技术专业教学学时、学分分配与分析表

课程性质		学分	学时		
			总学时	理论学时	实践学时
公共	必修课程	32	622	352	270

基础课程	选修课程	限选课程	9.5	154	66	88	
		任选课程	3	60	40	20	
专业(技能)课程	必修课程	专业(技能)基础课程	26.5	418	166	252	
		专业(技能)核心课程	33	522	238	284	
		集中实践课程	36	1008	0	1008	
	任选课程	6	96	48	48		
合计			146	2880	910	1970	
学时比例分析	课程性质		学时小计	比例	课程性质	学时小计	比例
	公共基础课程		836	29.03%	专业(技能)课程	2044	70.97%
	必修课		2570	89.24%	选修课	310	10.76%
	理论课时		910	31.60%	实践课时	1970	68.40%
	课内课时		1816	63.06%	集中实践课时	1064	36.94%

九、实施保障

(一) 师资配置

1. 队伍结构：学生数与本专业专任教师数比例不高于 13: 1，双师素质教师占专任教师比例不低于 70%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、背景，形成合理的梯队结构。

2. 专业带头人：实行“双专业带头人”制，专业应有 2 名掌握前沿技术和关键技术、具有行业影响的现场专家作为专业带头人。专业带头人要能把握本专业发展动态，有较强的教学和实践能力。

3. 专任教师：在专业建设中发挥中坚作用、满足教学需要、相对稳定、资源共享的专业骨干教师队伍。专业骨干教师应具有高校教师资格证和双师素质，有较强的教育教学研究能力，能主讲 2 门及以上专业课程，能帮带青年教师成长。

4. 兼职教师：建立健全校企共建教师队伍机制，建立兼职教师库，实行动态更新。聘用有实践经验的行业专家、企业工程技术人员、高技能人才和社会能工巧匠担任兼职教师。兼职教师专业背景与本专业相适应，具有中级以上职称，其中高级职称占 30% 以上；逐步提高兼职教师数占专业课与实践指导教师合计数的比例，使兼职教师承担专业课教学学时达 50%。

表 19：动漫制作技术专业教学团队一览表

专任教师结构									兼职教师
类别			职称			学历			
专业带头人	骨干教师	“双师”教师	高级	中级	初级	博士	硕士	本科	
2 人	4 人	7 人	3 人	2 人	2 人		3 人	4 人	3 人

表 20：动漫制作技术专业师资配置要求一览表

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
1	造型基础（一）	1/0	本科/中级及以上	素描手绘基本功扎实，对造型有较好的把握和运用能力，善于对学生进行创意引导。 色彩手绘基本功扎实，对用色有较好的把握和运用能力，善于对学生进行创意引导。
2	造型基础（二）	1/0	本科/中级及以上	对构成与设计的关系理解透彻，能较好地引导学生将构成作业与各种设计工作联系。
3	版式设计	1/0	本科/中级及以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、对设计认识较深刻、教学表达能力较好，善于引导学习思考。
4	图像处理基础	1/1	本科/中级及以上	美术素养与表现能力强，软件操作熟练，教学能力强。
5	动画概论与动画剧本	1/0	本科/中级及以上	专业理论功底深厚、教学经验丰富，表达能力强。
6	动画表演	1/0	本科/中级及以上	有一定的表演艺术素养与表演能力，教学能力强。
7	视听语言与动画分镜	1/0	本科/中级及以上	专业理论功底深厚、教学表达能力强、教学能力强。
8	三维场景与道具模型制作	1/0	本科/中级及以上	有较强的造型能力，软件操作熟练，教学能力强。
9	贴图绘制技术	1/1	本科/中级及以上	有较强的审美与美术素养，软件操作熟练，教学思路清晰。
10	影视游戏角色高级建模	1/0	本科/中级及以上	专业理论功底厚，实践能力强，软件操作熟练，教学经验丰富。
11	三维动画制作技术	1/0	本科/中级及以上	专业功底深，具有实践能力，教学表达能力强、有耐心。
12	影视后期合成与剪辑技术	1/1	本科/中级及以上	有较强的视听语言表达能力，软件操作熟练，实践能力强。
13	游戏制作技术	1/0	本科/中级及以上	专业功底深，软件操作熟练，有一定的实践经验，教学能力强，有耐心。
14	视听语言与动画分镜四周实训	1/0	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强。

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
15	影视游戏角色高级建模 专周实训	1/0	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，造型能力强，项目指导能力强。
16	三维动画制作技术专周 实训	1/0	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强。
17	游戏制作技术专周实训	1/0	本科/中级及以上	有游戏制作及游戏引擎应用能力，项目指导能力较强。
18	影视后期合成与剪辑专 题设计	1/0	本科/中级及以上	有影视项目制作经验与能力，有较强的教学与项目指导能力。
19	游戏引擎基础及应用专 题设计	1/0	本科/中级及以上	有游戏制作及游戏引擎应用能力，项目指导能力较强。
20	影视动画短片创作专题 设计	1/0	本科/中级及以上	有较全面的动画制作专业知识与技术能力，项目指导能力较强。
21	毕业设计	1/0	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强
22	顶岗实习	1/0	本科/中级及以上	
23	创新创业实战	1/1	本科/中级及以上	有创业实战经验。
24	中外建筑史	1/1	本科/中级及以上	专业理论功底深厚、专业知识较广博，专业引导能力较强。
25	中国园林史	1/1	本科/中级及以上	
26	AUTOCAD	1/1	本科/中级及以上	教学经验丰富，教学思路清晰。
27	CG插画	1/1	本科/中级及以上	手绘功底好，教学能力强。
28	设计赏析	1/1	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰。
29	文创产品设计	1/1	本科/中级及以上	专业实践经验较丰富，专业理论功底深，教学能力强。

(二) 教学设施

1. 专业教室基本条件

专业教室要配备黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室配置要求

表 21: 动漫制作技术专业校内实训室配置要求

序	实训室名	主要实训项目	配置要求	服务课程
---	------	--------	------	------

			主要设备/仪器	人数/ 工位	
1	画室	素描造型训练 色彩训练 动画前期故事板制作	画架,画板,静物模型, 工作台,投影仪一台, 电脑一台,	45/45	造型基础(一) 造型基础(二) 版式设计
2	三维动画制作实训室	数字模型设计与制作,数字模型衍生产品成形,真实物体三维扫描成型	Windows 系统,8G 内存, 500G 硬盘 Nvidia 显卡	45/45	三维场景与道具模型制作 影视游戏角色高级建模 游戏制作技术
3	艺术设计项目实训室	角色走路调节 角色跑步调节 角色跳跃调节 角色综合动作调节	Windows 系统,16G 内存,1000G 硬盘,Nvidia 显卡	45/45	三维动画制作技术 游戏引擎基础及应用专题设计
4	师生设计工作室	三维场景与道具模型制作、贴图绘制、影视后期合成等课程设计综合实训实践教学	多媒体、电脑、桌椅、打印机等输出设备	45/45	影视后期合成与剪辑技术 影视后期合成与剪辑专题设计
5	商业摄影实训室	动画表演、动画短片创作实践教学	全套摄影器材及相关配置	45/45	动画表演 影视动画短片创作专题设计

3. 校外实习实训基地基本要求

建设多个稳定的校外实习实训基地,能够开展动漫制作技术专业相关实训活动,能提供三维模型制作、三维动画制作、影视后期合成与编辑等实习岗位,能够配备相应数量的指导教师对学生进行指导与管理,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。

表 22: 动漫制作技术专业校外实习实训基地一览表

序号	实习基地名称	合作单位名称	主要实习(训)项目
1	娄底职院华视坐标动漫制作实训基地	湖南华视坐标传媒动画有限公司	影视与游戏场景模型制作 影视与游戏道具模型制作 影视与游戏角色模型制作 三维模型贴图制作 三维动画动作调节

2	娄底职院长沙禄马文化动漫制作实训基地	长沙禄马文化传媒有限责任公司	影视与游戏场景模型制作 影视与游戏道具模型制作 影视与游戏角色模型制作 三维模型贴图制作 三维动画动作调节
3	娄底职院娄底电视台影视后期制作实训基地	娄底电视台	影视后期合成 影视后期剪辑 影视特效制作

4. 信息化资源配置要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件，能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。信息化资源应能够满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

教材以国家规划教材、重点建设教材和校企双元建设教材为主，专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用，国家和省级规划目录中没有的教材，在职业院校教材信息库选用，优先选用活页式、工作手册式、智慧功能式新形态教材，充分关注行业最新动态，紧跟行业前沿技术，适时更新教材，原则上选用近三年出版的教材，不得以岗位培训教材取代专业课程教材，不得选用盗版、盗印教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，为师生查询、借阅提供方便。主要包括：有关动漫制作技术专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书与文献。

3. 数字教学资源配备基本要求

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

（四）教学方法

根据人才培养目标、课程特点、学生的文化水平和专业认知水平等实际情况进行分类施教、因材施教、按需施教，普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。

（五）学习评价

根据课程类型与课程特点，采用笔试、操作、作品、报告、以证代考、以赛代考等多种评价模式，过程性考核与终结性考核相结合，突出对学生的人文素养、职业素养和专业技能的考核，加大过程考核和实践性考核所占的比重，构建企业、学生、教师、社会多元分类评价体系。各门课程的评价内容、评价标准与评价方式在课程标准中明确。

（六）质量管理

1. 健全教学质量监控管理制度，遵循国家标准与省级标准，根据专业人才培养目标与规格，完善包括专业教学标准、人才培养方案、课程标准、专业技能考核标准、毕业设计考核标准等的标准体系，并建立标准的检查评价机制。

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，健全巡课、听课、评教、评学机制，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教学团队组织充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

十、毕业要求

1. 学习时间在规定修业年限内；
2. 学生思想政治表现、综合素质考核合格，体质健康达标；
3. 修完人才培养方案所有必修课程并取得 127.5 学分，完成选修课程规定学分 18.5 学分，其中专业选修课 6 学分，公共素质选修课 12.5 学分（公共任选课不低于 3 学分）；
4. 原则上需取得学校规定的通用能力证书和至少一项职业技能等级证书/职业资格证书。

附录：

1. 动漫制作技术专业教学进程安排表
2. 动漫制作技术专业人才培养方案制（修）订审核意见表

附录 1:

动漫制作技术专业教学进程安排表

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注	
					总学时	其中		第一学年			第二学年			第三学年					
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5			5.6
公共基础课程	军事教育	0088CT002	B	4	148	36	112	2W		4H		4H		4H				②E	
	思想道德修养与法律基础 (简称“基础”)	0888CT001	B	3	60	32	28			2	1W							②AF	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	0888CT010	B	4	76	48	28					3	1W					②AF	
	职业生涯规划	0888CT016	A		4	4		4H										②A	
	形势与政策	0888CT018	B	2.5	40	30	10	2×4		2×4		2×4		2×4		2×4		②A	
	心理健康教育	0888CI001	B	2	32	16	16	1		1								②A	
	创新创业基础	0888CT021	B	2	32	24	8			1		1						②A	
	高职英语	0588CI012	B	3.5	56	36	20	4										②A	#
	计算机基础及应用	0388CI002	B	3.5	56	28	28	4										②D	#
	大学语文	0988CI007	A	3.5	56	56				4								②A	#
	体育与健康(一)	0988CI010	B	2	30	10	20	2										②A	
	就业指导	0888CT015	A	1	16	16									1			②E	
	劳动教育	0888CT030	A	1	16	16		8H		8H								②E	
	公共基础小计					32	622	352	270										
公共素质拓展课程	限选课程	艺术设计英语	0588CI021	B	2	32	20	12		2								②A	
		体育与健康(二)	0988CI011	B	5.5	90	30	60			2		2		2			②A	
		综合素质拓展(含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等)	1866CT006	B	2	32	16	16	2×4		2×4		2×4		2×4				②E

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注						
					总学时	其中		第一学年			第二学年			第三学年										
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5			5.6	6				
	公共素质限选小计			9.5	154	66	88																	
	任选课程			3	60	40	20			由学校统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中3门。														
	公共素质拓展小计			12.5	214	106	108																	
	公共基础课程合计			44.5	836	458	378																	
专业(技能)课程	专业(技能)基础模块	造型基础(一)	1466PI011	B	6	96	28	68	6											①A	●			
		造型基础(二)	1466PI012	B	6	96	28	68			6										①A	●		
		版式设计	1466PI008	B	2.5	42	12	30					6×7									①A	●	
		图像处理基础	1466PI007	B	4	64	28	36			4											①A	●	
		动画概论与动画剧本	1403PI058	B	4	60	50	10	4													①A		
		动画表演	1403PI057	B	4	60	20	40					6×10									②G		
		专业(技能)基础小计			26.5	418	166	252																
	专业(技能)必修课程模块	专业(技能)核心模块	视听语言与动画分镜	1403PI060	B	6	90	40	50			6										①A	▲	
			三维场景与道具模型制作	1403PI061	B	3	48	20	28					8×6									①A	▲
			贴图绘制技术	1403PI062	B	4	60	26	34					4									①A	▲★
			影视游戏角色高级建模	1403PI063	B	4	64	30	34					8×8									①A	▲★
			三维动画制作技术	1403PI064	B	5	84	34	50							6							①A	▲
			影视后期合成与剪辑技术	1403PI065	B	5	80	48	32							6							①A	▲
游戏制作技术			1403PI066	B	6	96	40	56							6							①A	▲	
	专业(技能)核心小计			33	522	238	284																	

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注				
					总学时	其中		第一学年			第二学年			第三学年								
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5			5.6	6		
专业 (技能) 集中 实践 模块	视听语言与动画分镜 专周实训	1403PPS20	C	1	28	0	28				1W									②G		
	影视游戏角色高级建 模专周实训	1403PPS21	C	1	28	0	28					1W								②G		
	三维动画制作技术专 周实训	1403PPS22	C	1	28	0	28							1W						②G		
	游戏制作技术专周实训	1403PPS23	C	1	28	0	28							1W						②G		
	影视后期合成与剪辑 专题设计	1403PPS24	C	2	56	0	56									2W				②G		
	游戏引擎基础及应用 专题设计	1403PPS25	C	4	112	0	112									4W				②G	★	
	影视动画短片创作专 题设计	1403PPS26	C	2	56	0	56									2W				②G		
	毕业设计	1403PPG04	C	4	112	0	112									4W						
	顶岗实习	1403PPF27	C	20	560	0	560										4W	20W				
	专业(技能) 集中实践小计			36	1008	0	1008															
专业(技能)必修合计			95.5	1948	404	1544																
专业 (技能) 拓展 课程 模块	创新创业实战	1403EI067	B	2	32	10	22															
	中外建筑史	1403EI068	B	2	32	16	16															
	中国园林史	1403EI069	B	2	32	16	16															
	AUTOCAD	1403EI070	B	2	32	16	16															
	设计赏析	1403EI059	B	2	32	22	10	2														
文创产品设计	1403EI071	B	2	32	16	16								2								

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注		
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年				
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5			5.6	6
	CG 插画	1403EI052	B	2	32	10	22					2								
	专业（技能）拓展合计			6	96	48	48													
	专业（技能）课程合计			101.5	2044	452	1592													
	专业总计			146	2880	910	1970	25		30		28		24						

说明：

1. 课程类型:A—纯理论课; B—理实一体课, C—纯实践(实训)课; 考核类别: ①考试、②考查; 考核方式: A 笔试、B 口试、C 操作考试、D 上机考试、E 综合评定、F 实习报告、G 作品/成果、H 以证代考、I 以赛代考。

2. “●”标记表示专业群共享课程, “▲”标记表示专业核心课程, “#”标记表示通用能力证书课证融通课程, “★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程, “※”标记表示企业(订单)课程。

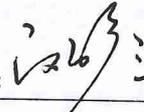
3. 按学期总周数实施全程教学的课程其学时用“周学时”表示, 对只实施阶段性教学的课程, 其学时按如下三种方法表示:

①时序课程以“周学时×周数”表示, 例如“4×7”表示该课程为每周4学时, 授课7周; ②周序课程学时以“周数”表示, 例如“2W”表示该课程连续安排2周; ③讲座型课程学时以“学时”表示, 例如“4H”表示该课程安排4学时的讲座。

附录 2:

专业人才培养方案制（修）订审核意见表

专业名称	动漫制作技术		专业代码	610207
总课程数	44		总课时数	2880
公共基础课时比例	29.03%		选修课时比例	10.76%
实践课时比例	68.40%		毕业学分	146
制 (修) 订 团 队 成 员	姓名	职称	学历/学位	单位
	吴少军	副教授	本科/学士	娄底职业技术学院
	谢巍	副教授	本科/学士	娄底职业技术学院
	胡小红	副教授	本科/学士	娄底职业技术学院
制 (修) 订 依 据	<p>1.《高等职业学校动漫制作技术专业教学标准》；</p> <p>2.教育部《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）；</p> <p>3.教育部职成司《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）；</p> <p>4.娄底职业技术学院《关于专业人才培养方案制订与实施的原则意见》及娄底职业技术学院《2019级专业人才培养方案范式》。</p>			
制 (修) 订 综 述	<p>本动漫制作技术专业人才培养方案修订由教务处安排，艺术设计学院负责组织，动漫制作技术专业教学团队进行调研和撰写。专业教学团队在行业企业专家参与下，开展专业相关市场调研，进行职业岗位群分析和工作过程系统化课程设计，修订而成。</p> <p>一、深化“产教融合、工学结合”人才培养模式改革的总体修订思路</p> <p>为了推进教学改革，提高专业人才培养质量，本专业应深化“产教融合、工学结合”人才培养模式改革。总体构想是：在充分调查、论证的基础上，动漫制作技术专业应引入动画与游戏企业进入学院，专业与企业形成“合作育人、协作生产、共同研发”的运行机制。</p> <p>动漫专业选派专任教师进入企业进行学习与指导，企业专家进入课堂进行兼职教学。校企专兼教师合作完成理论及实践各环节教学指导，真正实现教、学、做一体化的工学结合的人才培养模式。</p> <p>专业与企业合作，建立具有“校中厂”特征的“人才培养基地”，</p>			

	<p>将企业真实生产引入校内实践教学，以企业对员工在技能、管理、文化等方面的综合要求开展实训。建设“厂中校”形式的校外实习实训基地，采取“工学交替”的方式将实践教学的课堂融入企业生产，将实践教学建立在企业真实生产环境的基础上，使实践教学与生产实践良好对接。</p> <p>二、推进本专业适合的高效教学模式</p> <p>1、推行任务驱动、项目导向等学做一体的教学模式</p> <p>实施“以项目带动教学、以项目检验教学”的新模式，多渠道开发校内生产性实训平台。一方面，定期从企业分批承接生产周期比较宽松、制作技术要求适中的阶段性动画项目，带领学生进行真项目真做的实训。另一方面，鼓励教师和学生根据地方动漫产业发展需要，或与企业联合，或自行组织团队开展动画项目的研发，用实际工作带动专业教学，提高专业技术。鼓励学生在项目中学习，在实战中磨练，在应用中提高。</p> <p>2、改造传统教学模式，推进网络教学，破解校企合作时空障碍</p> <p>充分结合企业内训、社会培训和学历制教育的各方特点，注重教学方法和教学手段的改革。校企合作的一大障碍是校企的时空障碍，由于网络速度的增长及5G技术的普及，应该推进网络教学，连结校企，从而打破校企合作的一些障碍。</p> <p>三、本次人才培养方案修订的重点</p> <p>本次人才培养方案修订的重点是增加了实践课与课外课时的比例，在第五学期将原有课程用专题设计形式进行教学，并且对课程体系进行了一定的微调，使之更科学合理。</p>
<p>专业建设委员会意见</p>	<p>方案定位准确，职业面向清晰、培养目标与规格明确适度，课程体系设置较合理，同意按此方案实施。</p> <p>负责人签字： 2020年6月5日</p>
<p>二级学院审核意见</p>	<p></p> <p>负责人签字（公章）： 2020年6月5日</p> 
<p>专家论证意见</p>	<p>见《动漫制作技术专业2020级专业人才培养方案专家论证评审表》</p>

教务处 (医学 教学 部) 审核 意见	<p style="text-align: center;">同意提交教学工作委员会审核。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>负责人签字 (公章)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2020年9月30日</p> </div> </div>
教学 工作 委员 会意 见	<p style="text-align: center;">同意</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>主任签字:</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2020年10月5日</p> </div> </div>
学校 党委 意见	<p style="text-align: center;">同意颁发</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>签字:</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2020年10月9日</p> </div> </div>