

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业大类及代码：电子与信息大类（51）

专业类及代码：计算机类（5102）

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

以3年为主，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

（一）职业面向

表一 职业面向一览表

所属专业大类（代码）	电子与信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计、动画分镜设计、原画与角色场景设计、灯光渲染、影视后期制作、游戏美术设计、数字创意建模、动漫衍生产品设计等。
职业类证书	数字创意建模、动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作等

（二）主要岗位（群）描述

表二 动漫制作技术专业毕业生职业面向、工作任务分析

序号	岗位群	就业岗位	岗位核心能力与要求	与核心能力对应的课程
----	-----	------	-----------	------------

1	动画设计	三维动画师 建模设计师 补间动画师	1. 方案草图绘画能力 2. 三维动画设计软件应用能力 3. 图形创意能力 4. 模型制作渲染编排能力 5. 色彩应用能力	《美术基础》 《PHOTOSHOP 基础》 《3DMAX 基础》 《运动规律》 《数字造型设计》
2	影视后期设计	影视特效设计师 影视剪辑设计师	1. 动画分镜撰写能力 2. AE/PR 影视软件应用能力 3. 空间布局能力 4. 沟通能力 5. 色彩搭配能力 6. 氛围渲染能力	《特效制作》 《三维动画制作》 《动画分镜与视听语言》
3	其他美工设计	平面设计师 网页美工设计师 UI 设计师	1. 计算机设计软件应用能力 2. 版式编排能力 3. 色彩应用能力	《网页美工》 《PHOTOSHOP 基础》

(三) 职业技能等级证书

表三 职业技能等级证书

序号	职业技能等级证书	颁证单位
1	动画制作职业技能等级证书	中国动漫集团有限公司
2	动画制作员职业技能等级证书	波克科技集团有限公司/ (经人社备案评价机构)
3	数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司
序号	社会认可度高的行业企业标准和证书	标准制定的企业 或证书颁证单位
1	ACAA 数字图像工程师	ACAA 中国数字艺术教育联盟

五、培养目标及规格

(一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，以审美表达、创意转化、文化传承与技术应用并重为导向，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，有较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本

专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

（二）培养规格

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

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

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

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

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

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

（6）掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

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

（8）具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

（9）掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等

三维动画制作技术技能；

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

（11）掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；

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

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

（14）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（15）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（16）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

本课程设置依据职业院校专业人才培养方案相关文件要求，参考《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）、《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）、《教育部关于印发〈职业教育专业目录（2021年）〉的通知》（教职成〔2021〕2号）、《职业教育专业简介（2022年修订）》和《职业教育专业教学标准》等文件精神，结合动漫制作技术专业人才培养目标进行设计。

（一）公共基础课程

1. 公共必修课

本专业开设《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》《思想道德与法治》《大学语文》《综合英语》

《信息技术》《体育与健康》《职业规划与就业指导》《心理健康教育》《形势与政策》《美育》《大学生安全教育》《国家安全教育》、《国防教育》《劳动教育》共 15 门公共基础必修课程。

表四 公共基础必修课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	素质目标：坚定理想信念，增强政治认同、思想认同、理论认同和情感认同。 知识目标：系统理解习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值和历史意义。 能力目标：能够运用马克思主义立场观点方法观察时代、分析问题，做到学思用贯通、知信行统一。	专题一：总论 —— 思想的创立、体系与历史地位 专题二：总任务与根本立场 —— 复兴目标、现代化道路与人民中心 专题三：发展动力与法治保障 —— 全面深化改革与全面依法治国 专题四：“五位一体”总体布局 —— 经济、政治、文化、社会、生态文明建设 专题五：国家安全、国防、统一与外交 —— 安全保障与外部环境 专题六：党的建设与思想方法 —— 全面从严治党与科学方法论	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地：多媒体教室、智慧教室、线上学习平台。 组织形式：坚持理论讲授与案例阐释、专题研讨、实践教学相结合，引导学生联系社会现实和个人成长深入学习。 评价建议：采用平时学习过程评价、课堂参与、实践作业和期末考核相结合的方式。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	素质目标: 增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。 知识目标: 了解马克思主义中国化时代化理论成果的形成过程、主要内容、精神实质和历史地位。 能力目标: 能够运用相关理论认识中国发展道路, 分析社会现实问题。	专题一: 毛泽东思想的形成背景、主要内容和历史地位; 专题二: 邓小平理论的基本内容和指导意义; 专题三: “三个代表”重要思想、科学发展观; 专题四: 马克思主义中国化时代化的基本经验。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 采取课堂讲授、案例分析、专题讨论、实践调研等方式, 突出理论联系实际。 评价建议: 注重过程性评价与终结性评价结合, 考查学生理论理解、课堂参与和实践表现。
3	思想道德与法治	素质目标: 树立正确世界观、人生观、价值观、道德观和法治观。 知识目标: 掌握理想信念、人生价值、道德规范、职业道德、法治精神和法律基础知识。 能力目标: 能够明辨是非、规范行为, 提升道德判断、法治思维和依法办事能力。	专题一: 理想信念教育与人生价值教育; 专题二: 社会主义核心价值观与道德规范; 专题三: 职业道德与新时代大学生责任担当; 专题四: 法治精神、宪法法律基础与依法办事要求。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 采用案例教学、情境讨论、主题活动和社会实践等方式, 强化价值引领。 评价建议: 结合课堂表现、主题作业、实践活动和考核成绩综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
4	大学语文	素质目标: 涵养人文精神, 增强文化认同、审美情趣和语言文明意识。 知识目标: 掌握经典文学、应用写作、口语表达及中华优秀传统文化等基础知识。 能力目标: 提升阅读鉴赏、书面写作、口头表达、文化理解和综合应用能力。	主题一: 《诗经》·“三情” 品读 主题二: 唐宋诗词·文化涵咏 主题三: 古文经典·义理辨析 主题四: 乡土文学·生命感悟	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、智慧教室、线上学习平台、中华优秀传统文化研习中心。 组织形式: 采取文本研读、范文讲解、任务驱动、情境模拟、小组合作和成果展示等方法。 评价建议: 注重阅读、写作、表达、实践成果和学习过程综合评价。
5	综合英语	素质目标: 增强跨文化交流意识和自主学习意识。 知识目标: 掌握英语语音、语法、词汇、篇章结构和常用表达等基础知识。 能力目标: 提升英语听、说、读、写、译等基本技能和实际交流能力。	项目一: 英语语音、基础语法和常用词汇; 项目二: 阅读理解、听力训练和口语表达; 项目三: 基础写作、翻译训练; 项目四: 跨文化交际基础知识与综合语言运用。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 语音室、多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 坚持精讲多练、学用结合, 强化听说读写译综合训练。 评价建议: 结合课堂表现、平时作业、听说训练、阶段测试和期末考核综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
6	信息技术	素质目标：形成信息意识、数字素养、团队意识和职业精神。 知识目标：了解信息社会特征、信息技术发展趋势及常用软件和新兴技术基础知识。 能力目标：掌握办公软件、信息检索、数据处理和信息化应用能力，能运用信息技术解决学习和工作问题。	项目一：计算机基础与办公软件应用； 项目二：信息检索、信息处理与网络应用； 项目三：信息社会规范与数字素养； 项目四：大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术基础。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地：计算机机房、多媒体教室、线上学习平台。 组织形式：理论教学与上机实训结合，突出任务训练和问题解决。 评价建议：以操作练习、项目作业、课堂表现和技能考核综合评定。
7	体育与健康	素质目标：树立“健康第一”理念，养成终身体育意识和健康生活方式。 知识目标：掌握体育与健康基本知识、运动安全常识和常见运动技能。 能力目标：提高体能、心理素质、社会适应能力和职业体能。	专题一：体育与健康基础知识； 专题二：体能训练与常见运动项目技能； 专题三：运动安全与健康生活方式； 专题四：心理调适、团队协作和职业体能训练。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地：体育场馆、运动场地。 组织形式：以身体练习为主要手段，理论指导与运动实践结合。 评价建议：结合出勤、体能测试、技能掌握、课堂表现和健康习惯养成进行评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
8	职业规划与就业指导	素质目标: 树立正确职业观、就业观和成才观。 知识目标: 了解职业世界、就业形势、职业发展路径和求职基本知识。 能力目标: 能够进行自我认知、职业定位、规划实施, 掌握简历撰写、面试应对和求职沟通能力。	专题一: 自我认知与职业认知; 专题二: 职业生涯规划与规划实施; 专题三: 就业政策、求职信息获取与职场适应; 专题四: 简历制作、面试技巧和职业素养训练。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、就业指导平台。 组织形式: 采用案例分析、测评体验、模拟面试、简历训练和专题讲座等方式。 评价建议: 以职业规划书、求职材料、模拟实践和课堂参与综合评价。
9	心理健康教育	素质目标: 增强心理健康意识, 形成积极乐观、理性平和的心理品质。 知识目标: 了解心理健康、自我认知、人际关系、情绪管理、压力调适和危机预防等知识。 能力目标: 提升自我调节、人际沟通、心理适应和危机应对能力。	专题一: 心理健康基础知识与自我认知; 专题二: 情绪管理、压力调适和学习心理; 专题三: 人际交往、恋爱心理与挫折应对; 专题四: 生命教育与心理危机预防。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、心理活动室、线上平台。 组织形式: 知识讲授、心理体验、团体活动、案例讨论和行为训练相结合。 评价建议: 重视学习参与、体验活动、反思记录和过程表现评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
10	形势与政策	素质目标: 增强国家意识、时代责任感和社会使命感。 知识目标: 了解新时代国内外形势、党和国家重大方针政策及经济社会发展热点。 能力目标: 能够正确认识形势、理解政策、分析现实问题。	专题一: 新时代国内外形势; 专题二: 党和国家事业发展成就; 专题三: 重大时政热点和国家发展战略; 专题四: 党的基本理论、基本路线、基本方略与青年责任。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 专题讲授、时事解读、讨论交流和学习报告相结合。 评价建议: 采用过程性学习、专题作业、课堂参与和考查相结合。
11	美育	素质目标: 提升审美情趣、人文素养和创造美的意识。 知识目标: 了解美学基础、中西方审美范畴及自然美、社会美、艺术美、科学美等知识。 能力目标: 提高发现美、欣赏美、表现美和创造美的能力。	主题一: 美学发展概述与中西方美学范畴; 主题二: 自然美、社会美、艺术美与科学美; 主题三: 表演艺术美、影视艺术美等作品赏析; 主题四: 审美体验、审美实践与学习成果展示。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、美育活动场所、线上平台。 组织形式: 作品赏析、审美体验、实践活动和成果展示相结合。 评价建议: 结合审美实践、作品赏析报告、课堂参与和学习成果评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
12	大学生安全教育	素质目标: 增强安全意识、规则意识和自我保护意识。 知识目标: 掌握校园安全、网络安全、消防安全、公共卫生安全、防灾减灾等基本知识。 能力目标: 提高风险识别、避险自救、应急处置和安全防范能力。	项目一: 国家安全、网络安全和消防安全; 项目二: 公共卫生安全、社会活动安全; 项目三: 防灾减灾、应急逃生自救; 项目四: 实验实训安全及校园安全防范知识。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上学习平台、安全教育实践场所。 组织形式: 专题讲授、案例警示、视频演示、情境模拟和应急训练结合。 评价建议: 采用线上学习、平时作业、安全演练参与和考查综合评价。
13	国家安全教育	素质目标: 树立总体国家安全观,厚植爱国主义情怀和责任意识。 知识目标: 了解政治、国土、军事、经济、文化、社会、科技、网络、生态等安全领域知识。 能力目标: 提升维护国家安全和自我保护的意识与能力。	项目一: 总体国家安全观; 项目二: 政治安全、国土安全、军事安全、经济安全; 项目三: 文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全; 项目四: 海外利益安全、新型领域安全及公共安全知识。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 理论讲授、案例分析、专题学习和警示教育结合。 评价建议: 结合学习记录、课堂参与、专题作业和考查结果综合评定。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
14	国防教育	素质目标: 增强国防观念、国家安全意识、忧患意识和爱国主义精神。 知识目标: 了解国防基础知识、军事理论、国家安全形势和基本军事技能。 能力目标: 提高组织纪律性、团队协作能力、军事素养和综合国防素质。	项目一: 习近平强军思想与国防理论; 项目二: 军事基础知识和国家安全形势; 项目三: 军事技能训练、队列训练与纪律养成; 项目四: 爱国主义教育、红色基因传承和军民融合发展相关内容。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、训练场地、线上学习平台。 组织形式: 军事理论教学、技能训练、队列训练、专题教育和实践活动结合。 评价建议: 依据理论学习、训练表现、纪律作风和考核成绩综合评价。
15	劳动教育	素质目标: 树立正确劳动观, 弘扬劳动精神、劳模精神和工匠精神。 知识目标: 了解劳动价值、劳动组织、劳动安全、劳动法规和职业责任等知识。 能力目标: 提升劳动实践、服务意识、责任担当和职业素养。	主题一: 劳动专题教育; 主题二: 劳动精神、劳模精神、工匠精神; 主题三: 劳动安全、劳动法规与职业责任; 主题四: 校内公益服务劳动实践和相关劳动体验活动。	本课程是一门必修公共基础课。 教学场地: 多媒体教室、线上平台、校内劳动实践场所。 组织形式: 理论讲解、案例分析、线上线下学习和公益服务劳动实践结合。 评价建议: 结合学习任务、劳动实践、过程记录、劳动表现和反思总结进行评价。

2. 公共选修课

本专业开设《人工智能基础》《国学经典》《设计艺术史》《影视鉴赏》《演讲与口才》《中华优秀传统文化》、《现场生命急救知识与技能》《人人爱设计》

共 8 门公共基础选修课。

表五 公共基础选修课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	人工智能基础	素质目标：增强信息意识、创新意识和技术伦理意识，形成运用人工智能服务学习与工作的主动意识。 知识目标：了解人工智能基本概念、发展趋势、典型应用及常用智能工具的基本功能。 能力目标：能够结合学习和岗位需求，初步运用人工智能工具解决资料获取、内容生成、办公处理和专业学习中的实际问题。	项目一：人工智能基础认知； 项目二：常用 AI 工具与平台应用； 项目三：提示词设计与智能生成； 项目四：AI 辅助办公与学习； 项目五：人工智能伦理、安全与规范； 项目六：专业场景综合应用实践。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：计算机机房、多媒体教室、线上学习平台。 组织形式：坚持理实一体，采用案例讲解、任务驱动、上机实践和成果展示等方式，引导学生在真实学习任务中掌握工具应用。 评价建议：以过程性评价为主，结合课堂参与、实践任务、作品成果和期末考查综合评定。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
2	国学经典	素质目标：增强文化认同、道德修养和人文情怀，形成亲近经典、传承文化的学习意识。 知识目标：了解国学经典的基本内容、思想精髓、审美特征及其对个人成长的价值。 能力目标：能够进行经典诵读、文本赏析、资料整理和交流表达，提升语言审美与文化理解能力。	主题一：国学经典导读； 主题二：经典篇章诵读与积累； 主题三：儒道等传统思想认知； 主题四：经典文本赏析与交流； 主题五：传统美德与现实生活； 主题六：经典传播与实践展示。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、智慧教室、线上学习平台。 组织形式：采取诵读赏析、专题讲解、小组讨论、读书分享和展示交流等方式，突出经典浸润和实践体验。 评价建议：结合诵读表现、阅读笔记、课堂交流、主题作业和学习成果综合评价。
3	设计艺术史	素质目标：提升审美素养、文化洞察力和创新意识，理解设计与社会生活之间的关系。 知识目标：了解中外设计艺术的发展脉络、重要风格流派、代表性案例及其社会文化背景。 能力目标：能够分析设计作品的时代特征、审美风格和设计逻辑，为专业学习与创意实践提供历史参照。	专题一：设计艺术发展概述； 专题二：原始工艺与传统设计； 专题三：近现代设计运动与流派； 专题四：建筑、产品与视觉传达案例； 专题五：数字设计与当代趋势； 专题六：经典案例分析与专题汇报。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、线上资源平台。 组织形式：采用理论讲授、案例赏析、图像分析、专题讨论和作品调研等方式，培养学生比较分析和审美判断能力。 评价建议：注重课堂参与、案例分析报告、专题展示和期末考查相结合。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
4	影视鉴赏	素质目标：提升艺术审美能力、媒介素养和人文理解能力，形成健康的影视审美取向。 知识目标：了解影视艺术基本知识、发展概况、叙事方式、视听语言 and 经典作品的鉴赏方法。 能力目标：能够从主题、人物、镜头、声音、结构和文化意蕴等方面赏析影视作品。	项目一：影视艺术基础知识； 项目二：影视发展与类型认知； 项目三：镜头、构图、色彩与声音； 项目四：叙事结构与人物塑造； 项目五：中外经典影视作品赏析； 项目六：观影评论与交流展示。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、影视资源平台。 组织形式：通过作品观摩、教师导赏、片段分析、讨论交流和影评写作等方式开展教学。 评价建议：结合观影记录、课堂讨论、影评作业、鉴赏报告和考查成绩综合评价。
5	演讲与口才	素质目标：增强表达自信、沟通意识和公共交往能力，形成文明得体的语言表达习惯。 知识目标：掌握演讲、口才、交际沟通、求职表达和自我展示的基本理论与方法。 能力目标：能够在学习、生活和职业情境中进行清晰表达、有效沟通、即兴发言和自我推介。	项目一：普通话与口语表达基础； 项目二：演讲稿写作与结构设计； 项目三：态势语言与表达技巧； 项目四：即兴表达与交际沟通； 项目五：求职面试与自我推介； 项目六：演讲实践、互评与展示。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、语言实训室、活动教室。 组织形式：坚持理论指导与实践训练相结合，采用听、读、说、评、练一体化教学，强化情境模拟和现场展示。 评价建议：以平时训练、课堂展示、演讲作品、互评反馈和期末展示综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
6	中华优秀传统文化	素质目标：坚定文化自信，增强家国情怀、审美情趣和传承中华优秀传统文化的责任意识。 知识目标：了解中华文化的思想精髓、艺术瑰宝、传统技艺、民俗节庆和核心价值观。 能力目标：能够解读传统文化符号，开展文化赏析、实践体验和传播交流。	主题一：中华文化精神概述； 主题二：儒家伦理与道家智慧； 主题三：诗词书画与审美传统； 主题四：传统技艺与非遗案例； 主题五：民俗节庆与文化符号； 主题六：传统文化实践体验与传播。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、传统文化体验场所、线上学习平台。 组织形式：采用经典解读、案例分析、非遗赏析、实践体验和主题展示等方式，注重理论与实践结合。 评价建议：结合课堂参与、文化体验记录、主题作业、展示汇报和考查成绩综合评价。
7	现场生命急救知识与技能	素质目标：增强生命意识、安全意识和社会责任感，形成科学施救、守护生命的价值观。 知识目标：掌握常见突发急症与意外伤害现场处置的基本知识和流程。 能力目标：能够初步进行风险识别、现场评估、心肺复苏、AED使用和创伤急救等基本操作。	项目一：现场急救概述与安全评估； 项目二：心肺复苏(CPR)与AED使用； 项目三：气道异物梗阻急救； 项目四：创伤止血、包扎与固定； 项目五：常见突发急症处置； 项目六：情景模拟与综合演练。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地：多媒体教室、急救实训室或模拟实训场地。 组织形式：采取理论讲解、视频演示、教师示范、分组训练和情景模拟相结合的方法。 评价建议：突出技能达标和实践表现，结合出勤、实操训练、模拟演练和考查结果综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
8	人人爱设计	素质目标: 培养设计意识、审美意识和创新思维,理解设计与生活品质、社会发展的关系。 知识目标: 了解设计的本质、发展历史、典型产品、知名设计师、设计奖项及未来趋势。 能力目标: 能够观察和分析生活中的设计现象,表达设计观点,初步参与设计思考与创意表达。	项目一: 设计的本质与生活关系; 项目二: 全球知名设计师与设计奖项; 项目三: 设计发展历史与典型案例; 项目四: 现代社会典型设计产品; 项目五: 设计方法与创意思维; 项目六: 未来设计趋势与主题分享。	本课程是一门公共基础选修课。 教学场地: 多媒体教室、设计资源平台、线上学习平台。 组织形式: 采用案例赏析、主题讨论、生活观察、创意表达和成果展示等方式,鼓励学生参与设计过程。 评价建议: 结合课堂参与、案例分析、创意作业、展示汇报和期末考查综合评价。

(二) 专业(技能)课程

1. 专业基础课

本专业开设《美术基础》《风景写生》《动画造型设计》、《动画视听语言》共4门专业基础课程。

表六 专业基础课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	美术基础	素质目标: 形成基本美术素养,激发美术学习兴趣,增强审美意识、创新精神和问题解决意识。 知识目标: 了解绘画造型、构图规律、明暗关系、色彩搭配及视觉表达等基础知识。 能力目标: 能够运用素描、色彩、速写等基础方法进行造型表现和视觉传达,为后续专业课程学习奠定手绘表达基础。	项目一: 造型基础认知; 项目二: 素描基础训练; 项目三: 色彩基础与搭配; 项目四: 构图与画面组织; 项目五: 手绘表达与作品表现; 项目六: 优秀作品赏析与创意训练。	本课程是一门专业基础课程。 教学场地: 美术实训室、画室、多媒体教室。 组织形式: 采用示范讲解、临摹训练、写生练习、作品点评和阶段展示相结合的方式,突出基础技能训练与审美能力培养。 评价建议: 结合课堂表现、平时作业、阶段作品、技能训练和期末综合作品进行评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
2	风景写生	素质目标: 培养热爱自然、关注生活、感受人文景观的审美情趣和艺术观察意识。 知识目标: 掌握风景写生中的取景构图、光影色彩、空间层次、笔触质感和意境表达等基础知识。 能力目标: 能够在户外写生和场景观察中捕捉自然与人文景观特征,完成速写记录、色彩写生和创意表达。	项目一: 风景写生基础认知; 项目二: 取景构图与画面组织; 项目三: 光影、色调与空间层次表现; 项目四: 山水、街巷、建筑等多元场景写生; 项目五: 速写记录与色彩写生训练; 项目六: 写生成果整理与创意转化。	本课程是一门专业基础课程。 教学场地: 户外写生基地、校园写生场地、美术实训室。 组织形式: 采取教师示范、现场指导、分组写生、作品交流和集中讲评等方式,强化观察力、表现力和艺术转化能力。 评价建议: 结合出勤纪律、写生过程、阶段作品、作品集整理和成果展示综合评价。
3	动画造型设计	素质目标: 形成角色造型设计意识、审美判断能力和创新创作意识,培养严谨规范的专业学习态度。 知识目标: 掌握动画造型设计的基本规律、训练方法、创作技法及动画造型与衍生产品等基础知识。 能力目标: 能够结合角色定位、形体比例、表情动态和风格需求完成基础动画造型设计与创作表达。	项目一: 动画造型设计基础知识; 项目二: 动画造型美术基础; 项目三: 角色形体、比例与动态训练; 项目四: 造型创作技法与风格表现; 项目五: 计算机动画造型设计基础; 项目六: 动画造型与衍生产品设计; 项目七: 优秀动画造型赏析与创作实践。	本课程是一门专业基础课程。 教学场地: 动画设计实训室、数字创作实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用案例赏析、技法示范、任务驱动、项目训练和作品修改优化相结合的方式,突出从基础训练到创作实践的递进培养。 评价建议: 结合设计草图、阶段任务、创作作品、修改过程、课堂参与和最终作品展示综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
4	动画视听语言	素质目标: 培养影视动画审美意识、镜头表达意识、叙事逻辑意识和团队协作意识。 知识目标: 掌握动画视听语言中的镜头、景别、构图、运动、分镜头、场面段落和剪辑基本知识。 能力目标: 能够运用视听语言分析动画作品, 并进行基础分镜设计、镜头组织和叙事表达。	项目一: 动画视听语言基础认知; 项目二: 镜头、景别与构图表达; 项目三: 镜头运动与画面调度; 项目四: 分镜头设计与场面段落组织; 项目五: 动画叙事方式与节奏控制; 项目六: 剪辑基础与视听综合分析。	本课程是一门专业基础课程。 教学场地: 多媒体教室、动画实训室、影视后期实训室。 组织形式: 采用理论讲授、案例观摩、镜头拆解、分镜训练、小组讨论和作品展示相结合的方式, 引导学生理解动画反映生活的艺术方法。 评价建议: 结合课堂讨论、案例分析报告、分镜作业、阶段训练和期末综合任务进行评价。

2. 专业核心课

本专业开设《构成》、《PHOTOSHOP 基础》、《数字造型设计》、《三维动画制作》、《Unreal Engine》(UE)、《特效制作》共 6 门专业核心课程。

表七 专业核心课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	构成	素质目标: 培养学生理性设计思维、审美意识、创新意识和严谨规范的设计态度。 知识目标: 掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基本概念、原理、形式法则和表现方法。 能力目标: 能够运用点线面、色彩、空间、肌理等造型要素进行视觉组织、形式表达和设计基础训练。	项目一: 平面构成基本原理与形式法则; 项目二: 色彩构成基础、色彩关系与配色方法; 项目三: 立体构成、空间形态与材料表现; 项目四: 构成作品分析、创意训练与综合设计应用。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 画室、设计实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用理论讲授、案例赏析、示范演练、任务训练和作品点评相结合的方式, 突出构成规律在专业设计中的应用。 评价建议: 结合课堂训练、阶段作业、作品质量、创意表现和综合项目成果进行评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
2	PHOTOSHOP 基础	素质目标:培养学生数字图像处理意识、视觉审美能力、规范操作意识和职业化制作态度。 知识目标:掌握 PHOTOSHOP 界面操作、图层、选区、蒙版、调色、修图、合成与基础排版等知识。 能力目标:能够运用软件完成图像编辑、视觉修复、创意合成和基础视觉设计任务。	项目一: PHOTOSHOP 界面操作、工具应用与文件规范; 项目二: 选区、图层、蒙版与图层混合模式; 项目三: 色彩校正、人像修饰、图像优化与视觉修复; 项目四: 海报设计、社交媒体素材制作与综合创意合成。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 计算机实训室、多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 采用步骤拆解、案例教学、上机实操、任务驱动和作品修改优化相结合的方式。 评价建议: 依据平时操作练习、项目作业、课堂表现、作品规范性和期末综合实训成果评价。
3	数字造型设计	素质目标:培养学生三维造型意识、数字创作兴趣、精益求精的制作态度和团队协作意识。 知识目标:了解三维角色模型制作流程,掌握 Maya、ZBrush 等软件的造型设计、建模、UV、贴图、材质与渲染基础知识。 能力目标:能够依据角色设定完成三维角色模型设计制作,并将所学内容应用于项目制作流程。	项目一: 数字造型设计基础、角色造型规律与制作流程; 项目二: Maya 曲面建模、多边形建模与模型结构优化; 项目三: UV 展开、贴图绘制、材质灯光与基础渲染; 项目四: ZBrush 雕刻技法、角色模型完善与项目成果输出。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 数字造型实训室、计算机机房、多媒体教室。 组织形式: 采用项目教学、案例拆解、软件演示、分步实训和阶段复盘相结合的方式,强化流程化制作训练。 评价建议: 从模型结构、造型准确性、贴图材质、软件操作规范、项目完成度和作品展示等方面综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
4	三维动画制作	素质目标:培养学生动画制作规范意识、运动表现意识、岗位责任感和持续打磨作品的职业精神。 知识目标:掌握 Maya 动画设计制作流程、关键帧动画、骨骼创建、IK 绑定、约束变形、蒙皮技术和角色动画基础知识。 能力目标:能够结合动画运动规律和视听语言知识完成较为真实、成熟的角色动画制作。	项目一: Maya 动画制作流程、界面操作与基础关键帧动画; 项目二: 骨骼创建、IK 绑定、约束与变形技术; 项目三: 蒙皮技术、角色控制与高级角色动画系统应用; 项目四: 动画混编、运动节奏调整、角色动画作品制作与输出。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 三维动画实训室、计算机机房、多媒体教室。 组织形式: 采用实例操作、任务驱动、项目制作、教师示范和作品复盘相结合的方式,强化动画制作全流程训练。 评价建议: 依据动画运动规律表现、技术环节掌握、角色动作完成度、项目规范和作品展示效果综合评价。
5	Unreal Engine	素质目标:培养学生数字场景创作意识、技术探索精神、审美表现能力和职业竞争意识。 知识目标: 掌握 Unreal Engine 界面操作、工作流程、场景搭建、材质系统、灯光系统、相机设置及实时渲染基础知识。 能力目标: 能够使用 UE 完成三维场景搭建、材质赋予、灯光布置、相机运镜设计和渲染输出。	项目一: Unreal Engine 基础操作、工程管理与工作流程; 项目二: 三维场景搭建、模型导入与材质系统应用; 项目三: 灯光布置、相机设置、运镜设计与渲染输出; 项目四: 虚拟展厅、实时场景展示及数字化设计综合应用。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 虚拟仿真实训室、计算机实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用软件演示、案例分析、项目实训、分组协作和成果展示相结合的方式,突出实时渲染与场景表达。 评价建议: 结合场景完整度、材质灯光效果、运镜设计、渲染质量、项目汇报和课堂参与综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
6	特效制作	素质目标:培养学生动态视觉审美意识、创意表达意识、规范制作意识和高效工作流程意识。 知识目标:掌握 AE 图层与合成管理、关键帧动画、文字动画、遮罩与跟踪、基础特效、三维空间动画、剪辑与音频同步等知识。 能力目标:能够运用 AE 完成动态海报、MG 动画、片头包装、短视频特效和影视栏目包装等动态视觉作品制作。	项目一: AE 界面操作、图层管理、合成设置与关键帧动画; 项目二: 文字动画、遮罩、跟踪技术与基础特效应用; 项目三: 三维空间动画、视频剪辑、音频同步与节奏控制; 项目四: MG 动画、片头包装、动态海报与综合特效项目制作。	本课程是一门专业核心课程。 教学场地: 影视后期实训室、计算机机房、多媒体教室。 组织形式: 采用案例教学、软件实操、项目驱动、创意表达训练和作品展评相结合的方式。 评价建议: 依据软件操作、动画节奏、视觉效果、创意表现、项目完成度和作品规范性综合评价。

3. 专业拓展课

本专业开设《3DMAX 基础》《网页美工》《AIGC》《运动规律》《PR 后期剪辑》《Zbrush 雕刻》共 6 门专业拓展课程。

表八 专业拓展课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	3DMAX 基础	素质目标: 形成严谨细致的三维建模意识, 增强空间表现意识、规范制作意识和职业责任感。 知识目标: 了解 3DMAX 软件界面、建模流程、材质	项目 1: 3DMAX 软件基础操作与工作界面认知; 项目 2: 基础建模方法、常用工具与三维模型制作流程;	教学场地: 计算机实训室、数字创作实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用教师示范、案例拆解、上机实训、任务驱动和

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
		贴图、灯光渲染及三维角色模型制作基础知识。 能力目标: 能够运用 3DMAX 完成基础模型创建、材质设置、灯光布置和简单渲染表达, 具备三维造型设计与表现能力。	项目 3: 贴图、材质、灯光与渲染基础; 项目 4: 角色模型设计分析、模型图绘制与综合实训。	阶段作品展示相结合的方式组织教学。 评价建议: 结合课堂出勤、软件操作练习、阶段作品、项目作业和综合实训成果进行评价。
2	网页美工	素质目标: 培养良好的视觉审美意识、用户体验意识和规范设计意识, 增强创新精神与职业素养。 知识目标: 掌握网页设计基础、色彩搭配、平面构成、版式设计、视觉传达及 CorelDRAW 等相关工具基础知识。 能力目标: 能够进行网页视觉元素设计、色彩与版式搭配、基础图形处理和网页美工方案表达。	项目 1: 网站与网页设计基本思想、网页视觉传达基础; 项目 2: 色彩基础、色彩心理、网页配色方法与配色工具应用; 项目 3: 平面构成要素、版式构图方法及视觉设计规律; 项目 4: CorelDRAW 基础操作、优秀网页案例分析与网页美工综合实训。	教学场地: 计算机实训室、网页设计实训室、多媒体教室、线上学习平台。 组织形式: 采用案例赏析、技能讲解、软件实操、模仿训练、项目任务和作品讲评等方式开展教学。 评价建议: 依据课堂练习、设计作业、网页视觉作品、案例分析和综合项目成果进行评价。
3	AIGC	素质目标: 增强数字创作意识、技术伦理意识和创新表达意识, 培养适应智能化内容生产的职业素养。	项目 1: AIGC 基础认知、AI 辅助创作流程与工具使用规范; 项目 2: 视频剪辑基础、	教学场地: 计算机实训室、数字媒体实训室、多媒体教室、线上学习平台。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
		养。 知识目标: 了解 AI 辅助内容生成、视频剪辑、叙事表达、字幕动态图形、音频处理、调色和多平台输出等知识。 能力目标: 能够运用 AI 工具辅助素材整理、视频剪辑、视觉优化和内容生成,提升数字内容生产与表达能力。	多轨道编辑、转场设计与节奏控制; 项目 3: 字幕、动态图形、音频处理、调色风格化与画面优化; 项目 4: 短视频、宣传片、Vlog 等项目案例训练与平台适配输出。	组织形式: 采用工具演示、案例分析、任务驱动、项目实训和作品复盘相结合的方式组织教学。 评价建议: 注重过程性评价与作品成果评价结合,考查学生工具使用、创作过程、成片质量和项目表达能力。
4	运动规律	素质目标: 树立动画创作规范意识和运动观察意识,培养耐心细致、精益求精的职业品质。 知识目标: 了解动漫发展历史、动画生产流程、运动规律、影视动画价值和视听语言等基础理论。 能力目标: 能够分析常见动画运动规律,运用基本原理完成基础动画设计与运动表达。	项目 1: 动漫发展历史、动画研发与制作流程管理; 项目 2: 动画运动规律基础、物体运动与角色动作分析; 项目 3: 影视动画价值、视听语言与动画表现方法; 项目 4: 基础动画制作方法、动作分解训练与综合实践。	教学场地: 多媒体教室、动画实训室、数字创作实训室。 组织形式: 采用理论讲授、案例观摩、动作分析、分组练习、动画实训和作品讲评等方式开展教学。 评价建议: 结合课堂参与、动作分析作业、基础动画练习、阶段任务和综合作品进行评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
5	PR 后期剪辑	素质目标: 培养良好的影视审美意识、规范剪辑意识、团队协作意识和职业责任感。 知识目标: 掌握 Premiere 软件基础操作、素材管理、画面组接、音视频剪辑、转场字幕和输出规范等知识。 能力目标: 能够独立完成简单视频与音频剪辑, 具备镜头组接、节奏控制和基础后期制作能力。	项目 1: Premiere 软件界面、素材导入、项目管理与基础操作; 项目 2: 影视画面组接技巧、剪辑节奏与叙事逻辑; 项目 3: 音频处理、字幕制作、转场效果与基础调色; 项目 4: 短视频、宣传片、课程作品等剪辑项目实训与成片输出。	教学场地: 计算机实训室、影视后期实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用教师示范、案例拆解、上机操作、任务训练、项目制作和作品展示相结合的方式组织教学。 评价建议: 依据平时练习、剪辑任务、项目成片、课堂表现和综合技能考核进行评价。
6	ZBrush 雕刻	素质目标: 形成精细化数字雕刻意识和持续打磨意识, 培养审美判断、工匠精神 and 职业规范意识。 知识目标: 了解 ZBrush 软件功能、数字雕刻流程、高分辨率模型制作、材质着色与渲染表现等知识。 能力目标: 能够运用 ZBrush 完成基础数字雕刻、模型细节塑造、材质表现和简单渲染展示。	项目 1: ZBrush 软件界面、基础工具、笔刷和雕刻流程; 项目 2: 中高分辨率模型雕刻、形体塑造与细节刻画; 项目 3: 材质、光照、着色和实时渲染表现; 项目 4: 2D 与 3D 结合创作、复杂模型制作与综合作品训练。	教学场地: 数字雕刻实训室、计算机实训室、多媒体教室。 组织形式: 采用示范教学、案例临摹、分步训练、项目实操、技术复盘和作品讲评等方式开展教学。 评价建议: 结合课堂训练、阶段模型、综合雕刻作品、技术规范和学习过程表现进行综合评价。

（三）综合实践课程

本专业开设《入学教育》《毕业教育》《专业技能综合实训》《岗位实习》《毕业实践报告》《专业综合实训》共 6 门综合实践课程。

表九 综合实践课课程描述表

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	入学教育	素质目标：增强专业认同、学校归属感和纪律意识,树立正确学习观、成才观。 知识目标：了解学校规章制度、专业人才培养方案、课程体系、校园安全和学生管理要求。 能力目标：能够适应大学学习生活,明确学习目标,初步制定个人成长规划。	专题一：学校概况与校纪校规; 专题一：专业认知与人才培养方案解读; 专题三：学习方法与校园生活适应; 专题四：安全教育、心理适应与职业启蒙。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：多媒体教室、专业实训室、校园实践场所。 组织形式：采取专题讲座、班会教育、参观体验、交流研讨和入学适应训练等方式。 评价建议：结合出勤表现、学习记录、主题心得、参与态度和入学教育考核综合评价。
2	毕业教育	素质目标：增强职业责任感、诚信意识、法治意识和社会适应意识,形成积极就业心态。 知识目标：了解毕业手续、就业政策、职业规范、劳动权益保护和从业安全等相关知识。 能力目标：能够规范完成毕业离校、求职就业、岗位适应和职业发展准备。	专题一：毕业流程与离校规范; 专题二：就业政策与劳动权益; 专题三：职业素养、岗位适应与职场礼仪; 专题四：毕业安全教育、诚信教育和发展规划。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：多媒体教室、就业指导平台、线上学习平台。 组织形式：采用专题讲座、就业指导、案例分析、经验交流和毕业主题教育等方式。 评价建议：结合学习参与、毕业材料完成情况、就业准备成果和主题教育表现综合评价。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
3	专业技能综合实训	素质目标：强化职业规范意识、质量意识、团队意识和精益求精的工匠精神。 知识目标：掌握动漫制作相关岗位的综合技能要求、项目流程、制作规范和成果标准。 能力目标：能够综合运用专业知识完成项目策划、素材制作、作品制作、修改优化和成果展示。	项目一：实训任务分析与项目策划； 项目二：角色、场景、素材与视觉元素制作； 项目三：动画、后期、特效或交互内容综合制作； 项目四：作品优化、成果汇报与技术复盘。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：动漫实训室、数字创作实训室、计算机机房。 组织形式：以项目实训为主，采用任务驱动、分组协作、教师指导、过程检查和成果展示相结合的方式。 评价建议：依据过程表现、技术规范、作品质量、团队协作、汇报展示和实训报告综合评价。
4	岗位实习	素质目标：树立职业意识、岗位责任意识、安全意识和劳动纪律观念。 知识目标：了解实习单位岗位职责、工作流程、企业规范、行业标准和职业发展要求。 能力目标：能够在真实岗位中完成基础工作任务，提升岗位适应、沟通协作和问题解决能力。	项目一：岗位认知与实习安全教育； 项目二：企业工作流程、岗位职责和职业规范学习； 项目三：岗位任务实践、项目参与和工作记录； 项目四：实习总结、职业反思和能力提升。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：校外实习单位、校企合作基地、线上管理平台。 组织形式：实行学校指导教师、企业指导教师共同指导，采取岗位实践、过程跟踪、周志记录、阶段检查和总结交流等方式。 评价建议：由企业评价、学校评价、实习过程记录、岗位任务完成情况和实习总结综合评定。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
5	毕业实践报告	素质目标：增强严谨求实、规范表达、诚信写作和反思改进意识。 知识目标：掌握毕业实践报告的选题、资料整理、结构规范、写作格式和答辩要求。 能力目标：能够结合专业实践撰写结构完整、内容真实、表达规范的毕业实践报告。	项目一：选题确定与实践资料收集； 项目二：报告提纲、结构设计 with 写作规范； 项目三：实践过程分析、问题总结与改进建议； 项目四：报告修改完善、成果提交与答辩准备。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：多媒体教室、专业实训室、线上指导平台。 组织形式：采取教师指导、学生独立撰写、过程检查、修改反馈和答辩交流相结合的方式。 评价建议：依据选题质量、资料真实性、写作规范、分析深度、修改过程和答辩表现综合评价。
6	专业综合实训	素质目标：培养项目意识、创新意识、协作意识和职业化作品打磨意识。 知识目标：掌握专业综合项目的设计流程、制作方法、软件应用、作品呈现和评价标准。 能力目标：能够围绕综合项目完成创意构思、技术制作、作品整合、展示汇报和优化完善。	项目一：综合项目主题确定与方案设计； 项目二：素材采集、角色场景设计与数字内容制作； 项目三：动画制作、剪辑合成、特效包装与作品整合； 项目四：成果展示、项目复盘和作品优化。	本课程是一门综合实践课程。 教学场地：动漫实训室、数字创作实训室、计算机房、作品展示空间。 组织形式：采用项目化教学、工坊实操、分组协作、阶段评审和成果展示等方式。 评价建议：从方案设计、制作过程、技术应用、作品质量、创新表现、团队协作和汇报展示等方面综合评价。

（四）实践性教学环节

表十 实践教学环节设计

专业实践性教学环节		开设学期	学分	学时	场地
入学教育		1	1	16	校内
专业实训	专业技能综合实训	5	8	160	企业实训基地
	专业综合实训	4	1	30	校内
	毕业实践报告	6	4	80	企业及学校
岗位实习	岗位实习（1）	5	10	200	企业实训基地
	岗位实习（2）	6	14	280	企业实训基地
毕业教育		6	1	16	企业实训基地

（五）课程思政要求

课程深入贯彻落实全国高校思想政治工作会议精神，全面落实中共安徽省委教育工作领导小组关于贯彻《中共中央办公厅、国务院办公厅关于深化新时代学校思想政治理论课改革创新的若干意见》的相关通知要求，并依据《安徽国际商务职业学院深化新时代思政课改革创新工作任务的通知》（发〔2020〕6号）、《安徽国际商务职业学院关于印发课程思政建设实施方案的通知》（〔2019〕61号）等一系列制度文件精神，将思想政治教育贯穿课程教学全过程。

动漫制作技术专业课程思政育人旨在培养学生专业化设计服务能力，同时加强德育教育，提高学生的道德水平和社会责任感。以下为专业课程的课程思政建设方向一览表：

表十一 动漫制作技术专业课程思政建设方向一览表

序号	课程模块	课程名称	课程思政建设要点
1	专业基础课	设计基础	1. 以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，主题设计融入三个文化元素，尤其是安徽文化元素，服务美好安徽建设。 2. 通过红色主题、非遗等案例，以动漫的表现形式，引导学生理解文化的传承与创新。 3. 融入中华民族伟大复兴的主题内容设计，激发学生的爱国热情和民族自豪感。 4. 融合数学比例、色彩科学等跨学科知识，强化逻辑分析与创新实践能力，倡导精益求精的工匠精神。
2		风景写生	1. 以自然景观写生为载体，融入生态保护理念，引导学生观察自然细节，传递“绿水青山”价值观，增强环保责任感。 2. 结合安徽地域特色景观（如古村落、红色景点），挖掘文化符号与历史脉络，通过艺术表达强化文化认同感与民族自豪感。 3. 强调写生过程中的专注与细节打磨，培养耐心、严谨的创作态度，倡导精益求精的职业素养。
3		动画造型设计	1. 掌握动画造型的基本原理、设计方法与技巧，熟练运用各类软件与工具进行造型创作，具备独立完成动画角色、场景造型设计的专业能力，更要通过课程内容的精心设计与教学活动的有效开展，将思政元素深度融入教学全过程。 2. 引导学生在作品中传达积极向上的精神内涵和价值观，传递正能量。 3. 自觉将社会主义核心价值观融入到动画作品创作中，成为德才兼备的动画设计人才。

			4. 通过动漫作品，引导学生将传统文化元素以创新和传承的方式展现给观众，激发文化的认同感和自豪感。
4		动画视听语言	1. 掌握镜头运用、画面构图、剪辑技巧、音效设计等专业知识与技能，更要通过课程学习，树立正确的价值观和文化观，增强民族文化自信。 2. 培养学生利用视听语言讲好中国故事、传播中国文化的责任感。 3. 激发学生的社会责任感和创新精神，使学生在动画创作中自觉融入社会主义核心价值观。
5		构成	1. 掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基本原理与表现技法，培养空间思维、造型能力和创新意识，更要通过课程学习，增强文化自信与民族认同感，树立正确的审美观念和价值观。 2. 引导学生认识到设计创作应服务社会需求，培养其工匠精神与社会责任感。 3. 让学生在构成设计实践中自觉融入社会主义核心价值观和中华优秀传统文化元素。
6	专业核心课	PHOTOSHOP 基础	1. 通过图像素材使用规范案例，强调版权保护与原创精神，引导学生抵制侵权行为，树立诚信设计理念。 2. 结合公益海报设计（如环保、反诈、助残），训练学生用技术传递正能量，强化设计服务社会的职业担当。 3. 以国潮元素、非遗数字化为实践主题，鼓励学生在设计中融入传统文化符号，增强文化认同与创新能力。
7		数字造型设计	1. 以非遗数字化、历史建筑复原为实践主题，引导学生用 3D 技术还原文化场景，增强文化传承使命感。 2. 结合环保主题建模（如生态城市、新能源设备），渗透可持续发展观，倡导资源

			节约与生态保护意识。 3. 注重模型细节打磨与结构合理性，培养学生严谨务实、追求极致的职业态度，践行精益求精的工匠精神。
8		三维动画创作	1. 掌握 Maya 软件操作、建模流程与技巧，具备创建高质量三维模型的能力，更要通过课程学习，树立正确的职业观与价值观。 2. 培养学生运用建模技术弘扬中华优秀传统文化、服务社会发展的意识，激发学生的创新精神与工匠精神。 3. 学生在建模实践中自觉践行社会主义核心价值观。
9		Unreal Engine	1. 以中国传统建筑群落、历史文化街区为原型，如打造数字化平遥古城、虚拟清明上河图场景，让学生在还原建筑细节、营造历史氛围过程中，感受传统文化魅力。 2. 材质与特效制作环节，融入中国传统艺术元素，如将水墨画、剪纸艺术的视觉效果通过引擎特效实现，传承传统美学。 3. 交互设计教学时，结合社会热点问题设计项目，如创建“环保主题互动体验场景”“红色文化教育虚拟展馆”，培养学生关注社会、服务社会的意识。
10		特效制作	1. 结合非遗技艺、传统艺术（如水墨、剪纸）动态化呈现，鼓励学生在特效中融入文化元素，增强文化传承与创新意识。 2. 通过案例警示特效滥用风险（如虚假宣传、数据篡改），强调真实性与合规性，树立诚信设计的技术底线。 3. 注重动画节奏、光影细节的打磨，培养学生精益求精的创作态度，践行追求卓越的职业素养。

七、教学进程总体安排

（一）教学进程安排表

表十二 动漫制作技术专业教学进程安排表

课程性质	课程属性	序号	课程代码	课程名称	课程类型	学分	计划学时			周学时						考核方式	主要教学场所	开课学院	是否课证融合	备注	
							总学时	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年							
										1	2	3	4	5	6						
公共课	公共必修课	1	MY20039	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	54	36	18		2+1						考试	多媒体教室	马克思主义学院	否	
		2	MY20041	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	2	36	18	18		1+1						考试	多媒体教室	马克思主义学院	否	
		3	MY20040	思想道德与法治	B	3	54	36	18	2+1							考试	多媒体教室	马克思主义学院	否	
		4	GJ24001	综合英语 II（1）	B	2	28	14	14	1+1							考试	多媒体教室	国际教育学院	是	
		5	XX200106	信息技术	B	4	68	34	34		2+2						考试	实训室	信息工程学院	是	
		6	WL20434	体育与健康（1）	C	2	28		28	2							考试	体育场	文化旅游学院	否	
		7	WL20435	体育与健康（2）	C	2	36		36		2						考试	体育场	文化旅游学院	否	
		8	WL20436	体育与健康（3）	C	2	36		36			2					考试	体育场	文化旅游学院	否	

	9	WL20437	体育与健康（4）	C	2	36		36				2			考试	体育场	文化旅游学院	否	
	10	CY20001	职业规划与就业指导	B	2	32	14	18	1+1						考试	多媒体教室	学生处	否	
	11	WL20002	大学语文	B	2	36	18	18		1+1					考试	中华优秀传统文化 研习中心	文化旅游学院	否	
	12	MY20003	心理健康教育	B	2	28	14	14	1+1						考试	多媒体教室	学生处	否	
	13	MY20004	形势与政策（上）	A	1	48	48	0	1/3/5 学期 8 课时，集中授课						考查	多媒体教室	马克思主义	否	
	14	MY20005	形势与政策（下）						2/4/6 学期 8 课时，集中授课						考查	多媒体教室	学院	否	
	15	JW20012	大学生安全教育	B	1	60	30	30	每学期 10 课时						考查	多媒体教室	安保处	否	
	16	WL20550	美育	B	2	28	26	2	1+1						考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
	17	MY20042	国家安全教育	B	1	16	8	8	1+1						考查	网课	马克思主义 学院	否	
	18	JW20010	国防教育	B	4	148	36	112	3 周						考试	户外场地	学生处	否	
	19	JW20017	校内公益服务劳动 实践（值周）	C	1	14		14		1 周					考试	学校	教务处、学生 处	否	
	20	JW20011	劳动专题教育必修 课（线上线下融合）	B	1	16	8	8	1						考试	网课	教务处	否	
	小计				39	802	340	462	19	14	3	3							
公共	20	TS200501	人工智能基础	A	2	36	18	18			1+1				考查	网课	教务处	否	

		21	WL20240	国学经典	B	2	36	18	18			1+1			考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		22	TS20054	设计艺术史	B	2	36	18	18			1+1			考查	网课	教务处	否	
		23	WL20255	影视鉴赏	B	2	36	18	18			1+1			考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		24	WL20514	演讲与口才	B	2	36	18	18				1+1		考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		25	WL20260	中华优秀传统文化	B	2	36	18	18				1+1		考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		26	TS200021	现场生命急救知识与技能	B	2	36	18	18				1+1		考查	网课	教务处	否	
		27	WL20322	人人爱设计	B	2	36	18	18				1+1		考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		小计				8	144	72	72	0	0	4	4	0	0				
专业基础课	专业基础课	28	WL203108	美术基础	B	6	112	56	56	4+4					考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		29	WL0225	风景写生	C	2	30	0	30		1周 (30/				考查	写生基地	文化旅游学院	否	
		30	WL203109	动画造型设计	B	4	64	32	32		4周 (16/				考查	实训室	文化旅游学院	否	
		31	WL20326	动画视听语言	B	4	64	32	32		4周 (16/				考试	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		小计				16	270	120	150	6	10	0	0	0	0				
	专也	32	WL203110	构成	B	6	112	56	56	4+4					考试	实训室	文化旅游学院	否	

		33	WL203111	PHOTOSHOP 基础	B	7	128	100	28		8 周 (16/				考试	实训室	文化旅游学院	是	全国 大学
		34	WL203112	数字造型设计	B	4	72	50	22			9 周 (8/			考查	实训室	文化旅游学院	是	1+X 数字
		35	WL203113	三维动画制作	B	4	72	50	22			9 周 (8/			考查	实训室	文化旅游学院	是	1+X 数字
		36	WL203114	Unreal Engine	B	6	108	80	28				9 周 (12/周)		考查	实训室	文化旅游学院	否	
		37	WL203115	特效制作	B	5	96	64	32				8 周 (12/周)		考查	实训室	文化旅游学院	否	
		小计				32	588	400	188	6	7	8	11	0	0				
	专业 拓展 课	38	WL203116	3DMAX 基础	B	4	72	36	36			2+2			考查	多媒体教室	文化旅游学院	是	1+X 数字
		39	WL20333	网页美工	B	4	72	36	36			2+2			考查	多媒体教室	文化旅游学院	否	
		40	WL203117	AIGC	B	4	72	36	36			2+2			考查	实训室	文化旅游学院	否	
		41	WL203118	运动规律	B	4	72	36	36			2+2			考查	实训室	文化旅游学院	否	
		42	WL20336	PR 后期剪辑	B	4	72	36	36				2+2		考查	实训室	文化旅游学院	否	
		43	WL20337	Zbrush 雕刻	B	4	72	36	36				2+2		考查	实训室	文化旅游学院	否	
		小计				12	216	108	108	0	0	8	4	0	0				
	综 合	44	JW20023	入学教育	C	1	16		16	1 周					过程性 考核	校内	各二级学院	否	与军 训同

	45	JW20024	毕业教育	C	1	16		16					1 周	过程性考核	企业实训基地	各二级学院	否	
	46	JW20013	专业技能综合实训	C	8	160		160				8 周		过程性考核	企业实训基地	各二级学院	否	
	47	JW20014	岗位实习（1）	C	10	200		200				10 周		过程性考核	企业实训基地	各二级学院	否	
	48	JW20015	毕业实践报告	C	4	80		80					4 周	过程性考核	企业及学校	各二级学院	否	
	49	JW20016	岗位实习（2）	C	14	280		280					14 周	过程性考核	企业实训基地	各二级学院	否	
	50	SXWL20304	专业综合实训	C	1	30	0	30				1 周 （教学第 15		过程性考核	校内	文化旅游学院	否	
	小计				39	782	0	782	1			1	18	19				
总学分、总学时合计					146	2802	1040	1762	32	31	23	23	18	19				

（二）各类课程学时分配

表十三 动漫制作技术专业理论教学与实践教学学时比例表

项目		学时数	占总学时的比例	备注
理论教学学时数		1040	37%	
实践教学学时数	课内实践教学学时数	980	63%	
	专业技能综合训练	160		
	岗位实习	480		
	毕业实践/设计报告	80		
	专业综合实训	30		
	入学教育	16		
	毕业教育	16		
	合计	1762		
总学时		2802	100%	

表十四 动漫制作技术专业学时表

课程类别	课程模块	课程门数	学时数	所占比例
必修	公共基础必修课	15	802	29%
	专业基础课	4	270	10%
	专业核心课	6	588	21%
	综合实践课	7	782	28%
选修	专业拓展课	3	216	7%
	公共基础选修课	4	144	5%
合计		39	2802	100%

表十五 动漫制作技术专业公共基础课程学时表

课程类别	课程模块	课程门数	学时数	所占比例
公共基础课	公共基础必修课	15	802	29%
	公共基础选修课	4	144	5%
合计占总学时				34%

八、实施保障

（一）师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

教学团队共有专任教师 11 人，其中教授、副教授共 6 人，占比 54.5%；讲师 3 人，占比 27.3%；助教 2 人，占比 18.2%。学历层面，研究生学历 10 人，占比 90.9%；本科学历 1 人，占比 9.1%。年龄结构上，35 岁及以下 2 人，占比 18.2%；36-45 岁 5 人，占比 45.5%；46 岁及以上 4 人，占比 36.4%。团队职称、学历、年龄层次配比均衡，结构科学合理，所有专任教师均持有双师资格证书，师资实力可充分满足日常教学工作开展需求。同时，专业积极推进产教融合，与安徽卡其数字科技有限公司、苏州伊恩动漫有限公司等行业优质企业建立深度合作关系，能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人

专业带头人王祥武教授，获评安徽省教学名师。能够精准把握国内外数字内容服务行业、专业发展，能广泛联系行业企业，熟知行业人才岗位需求，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

本专业专任教师均具有高校教师资格；具有艺术学、设计学等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；均具有企业或生产性实训基地锻炼经历。

4. 兼职教师

本专业兼职教师均从行业企业一线高技能人才中选聘，聚焦行业导师赋能，构建产教融合育人队伍。聘任教师普遍具备扎实的专业理论功底与丰富的岗位实战经验，持有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级证

书，熟悉职业教育教学规律，可承担专业课程教学、实习实训指导、学生职业发展规划等核心教学任务，以企业实践经验反哺课堂教学，助力多元协同育人体系建设。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室基本情况

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

2. 校内实训场所基本情况

实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法）。专业依托专属动漫实训工坊、数字创作实训室等实训场地，全面对标动漫行业真实生产场景与企业工作流程，搭建高度仿真的职业化实训环境，实现实训设备、实训场景与企业岗位标准无缝对接。实训指导教师配备合理，实训管理制度齐全，可顺利开展动画造型设计、三维建模设计、三维动画制作、AIGC创意设计、AE 影视后期合成、UE 场景渲染、动画运动规律等全覆盖、多层次的实训教学项目。

3. 实习场所基本情况

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供美术师、建模师、动画监制、游戏制作、三维动画师与 UE 渲染等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有

保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

（三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施所需的教材、图书及数字教学资源等。

1. 教材选用

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：动画造型设计、数字造型设计、构成、AE 影视后期等相关专业原理、方法、作业流程，以及实务案例类图书等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置

本专业高度重视数字化教学资源建设与应用，充分依托国家职业教育专业教学资源库优质资源，同步自主建设、配齐本专业专属教学资源，搭建了内容全面、体系完善的专业教学资源库。资源库涵盖各类优质音视频素材、标准化教学课件、典型数字化教学案例、专业虚拟仿真实训软件等多元化教学资源，资源种类丰富、呈现形式多样、操作使用便捷。同时建立资源动态更新与优化机制，结合行业新技术、新工艺、新案例持续迭代更新资源内容，有效贴合动漫专业教学实际，全面满足日常课程教学、实训实践、自主学习等多元化教学需求。

（四）教学方法

目前在动漫制作技术专业教学中主要采用以下几种教学法：

一是项目教学法。以动漫行业真实商业制作项目为依托，将完整的动画建模、原画设计、影视后期、特效制作等岗位项目融入课堂教学，把专业知识点与实操技能融入项目全流程。引导学生分组协作完成项目策划、素材制作、成品渲染、修改优化等全套工作，在真实项目淬炼中熟练掌握专业软件操作、行业制作规范与团队协作技能，切实培养学生的项目实战能力与岗位适配能力。

二是案例教学法。精选国内外优质动漫作品、企业经典制作案例及课程典型

实训案例开展教学，引导学生对案例的画面效果、设计思路、制作技法、构图色彩、镜头语言进行观摩、拆解、分析与总结。学生在吃透案例核心设计逻辑与制作方法的基础上，结合自身创意对案例进行优化改动、内容扩充与二次创作，打破固化学习模式，有效拓宽创意思维，提升作品设计与创新制作能力。

三是任务驱动教学法。结合课程教学目标与行业岗位能力标准，将课程知识体系拆解为模块化、阶梯式的动漫制作实操任务，明确各阶段任务目标、制作要求与考核标准。以具体制作任务为导向，引导学生主动查阅资料、钻研技法、独立完成建模、绘图、剪辑、特效等实操任务，倒逼学生主动探究学习、攻克技术难点，循序渐进夯实专业基础技能，养成严谨规范的职业制作习惯。

四是情境教学法。依托动漫行业真实工作场景与项目创作场景，模拟企业岗位工作流程、创作氛围与岗位要求，搭建沉浸式教学情境。围绕动画创作、影视包装、特效设计等岗位场景开展沉浸式教学，让学生身临其境感受行业岗位工作标准、创作要求与职业规范，有效激发学生创作热情与学习主动性，提升学生的岗位适应能力与场景化创作素养。

五是工坊实操教学法。依托专业动漫实训工坊、数字创作实训室平台，采用“工坊式、沉浸式、常态化”实操育人模式，打破传统课堂授课局限。以工坊为教学主阵地，整合软硬件设备、数字资源与行业项目资源，让学生在常態化工坊实训中开展全流程动漫创作实操，常态化参与作品打磨、技术复盘、团队共创，有效强化学生动手实操能力，培养贴合行业需求的职业化创作与制作能力。

（五）学习评价

本专业积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立由形式多样化的课程考核形式组成的评价体系，积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以及培养其创新意识和创造能力，更有利于培养学生的职业能力。

评价体系包括：笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相合的形式进行。

1. 笔试：适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分，由专业教师组织考核。

2. 实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据应聘岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3. 项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4. 岗位绩效考核：在企业中开设的课程，如顶岗实习等，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5. 技能竞赛：学生可通过参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，根据竞赛所取得的成绩作为学生评价标准，并计入学生自主学习学分。

（六）质量管理

教学管理工作是在主管院长领导下，实行学校、二级学院两级负责制，学院是教学管理的主体力量，主要通过以下形式：

1. 建立教学管理组织协调系统，专业教研室配合教务处、二级学院对日常课堂教学及教学建设工作进行管理和监控，及时解决教学中出现的问题；

2. 学院督导系统，聘请有丰富教学和教学管理经验的老教师、实现助教、督学、督管；

3. 同行教师评价系统，由二级学院进行主讲教师的聘任，教师试讲和教学效果评价工作；

4. 教学信息员、网络教务反馈系统，获取教学信息。为达到全面控制教学过程，提高教学质量的目的，进行课堂教学检查时，各类检查人员应填写相应的评估表和反馈表，及时对评估表和反馈表进行统计处理，将结果反馈给教师所在教研室，并以适当的方式反馈给教师。每学期以二级学院为单位，综合各种渠道的检查和反馈结果，采取先定量后定性的办法，对所有任课教师的教学效果和质量进行评价。评价结果经二级学院审核后结果存入教师教学工作档案，作为教师晋职、评优的重要依据。每学期学院教务处对教学质量方面存在的共性问题采取多种形式，对存在的个性问题以座谈会、个别交流、文字材料等形式进行，促进教学效果有效提升。

九、毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部

课程考核合格或修满学分，准予毕业。

（一）学时要求

总学时应达到 2802 学时。

（二）学分要求

课程总学分达到 146 学分，素质拓展需修满 10 分（具体实施工作由学生处负责），即可毕业。

表十六 证书与学历专业（课程）之间的转换规则表

赛事/证书名称	获奖登记/证书等级	颁证机构	可替代课程名称	课程学分
动画制作职业技能等级证书	中级	中国动漫集团有限公司	动画造型设计	4
动画制作员职业技能等级证书	四级	波克科技集团有限公司	动画视听语言	4
数字创意建模技能等级证书	中级	浙江中科视传科技有限公司	3DMAX 基础、数字造型设计	4
全国大学生广告艺术大赛安徽赛区（省赛）	三等奖及以上	安徽省教育厅	PHOTOSHOP 基础	7
安徽省大学生动漫原创大赛（省赛）	三等奖及以上	安徽省教育厅	动画造型设计	4
安徽省职业院校学生技能大赛	一等奖	安徽省教育厅	Unreal Engine	6

（三）证书要求

表十七 动漫制作技术专业各资格证书一览表

序号	考核项目	等级要求	考核发证部门	考核学期	类型	
					必考	鼓励
1	英语等级考试	B 级	教育部高等学校英语应用能力考试委员会	1, 2, 3, 4		✓

2	普通话证书	二级乙等	安徽省教育厅 (安徽省语言文字 工作委员会)	1, 2, 3, 4		✓
3	动画制作职业技能 等级证书	中级	中国动漫集团 有限公司	2, 3, 4		✓
4	动画制作员职业技 能等级证书	四级	波克科技集团 有限公司	2, 3, 4		✓
5	数字创意建模技能 等级证书	中级	浙江中科视传科技 有限公司	2, 3, 4		✓

十、方案编制人员信息表

表十八 动漫制作技术专业人才培养方案编制人员信息表

二级学院	文化旅游学院	教研室	旅游与艺术设计教研室	教研室主任	杨光	专业带头人	王祥武
参与人员	编制者	姓名	职务	职称	工作单位	职责分工	备注
	学院教师	王祥武	专业带头人	教授	本校	主持修订	
		杨光	教研室主任	副教授	本校	主执笔人	
		杜妍妍	/	副教授	本校	课程教学模块负责人	
		童磊	/	讲师	本校	实践教学模块负责人	
		储修云	/	讲师	本校	课程思政模块负责人	
	行业企业专家	邓玉春	总经理	/	*****有限公司	校企合作负责人	
		张英江	总经理	/	安徽*****有限公司	校企合作负责人	
		高海萍	总经理	/	北京*****公司安徽分公司	校企合作负责人	
	其他人员	王天根	/	教授	安徽大学	科教融合指导专家	兼职教师
		倪丹丹	/	初级		课程模块调研员	兼职教师
		胡敏嘉	/	中级		课程模块调研员	兼职教师

十一、附录

附录 1 安徽国际商务职业学院专业人才培养方案变更申请表

学院: _____

填表日期: _____ 年 ____ 月 ____ 日

专业名称		年 级	
更改前后信息对照			
更 改 前		更 改 后	
课程名称		课程名称	
开课学期		开课学期	
开课学院		开课学院	
学 分		学 分	
周课时		周课时	
总课时		总课时	
考核方式		考核方式	
更改原因			
教研室 主任 审批意见		学院领导 审批意见	
教务处处长 审批意见		分管校领导 审批意见	