



福州英华职业学院
ANGLO-CHINESE COLLEGE

专业人才培养方案

专 业： 动漫制作技术

专业代码： 510215

学 制： 五年一贯制

适用年级： 2024 级

专业负责人： 陈珍英

制订成员： 陈珍英

系部审核： 吴梨梨

二〇二四年五月 制

目 录

一、专业名称与代码.....	3
二、入学要求.....	3
三、修业年限.....	3
四、职业面向.....	3
五、培养目标与培养规格.....	3
(一) 培养目标.....	3
(二) 培养规格.....	3
六、课程设置及要求.....	4
(一) 公共基础课程.....	7
1. 思政课程.....	7
2. 通识课程.....	10
(二) 专业(技能)课程.....	15
1. 专业基础课程.....	17
2. 专业核心课程.....	17
3. 专业拓展课程.....	21
4. 实践性教学环节.....	28
(三) 课程思政要求.....	36
七、教学进程总体安排.....	36
(一) 教学活动时间安排表(按周安排).....	36
(二) 课程学时比例表.....	40
(三) 教学进程安排表.....	41
八、实施保障.....	51
(一) 师资队伍.....	51
(二) 教学设施.....	52
(三) 教学资源.....	53
(四) 校企合作.....	55
(五) 教学方法.....	56
(六) 教学评价.....	56
(七) 质量管理.....	59
九、毕业要求.....	60

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

1. 专业名称：动漫制作技术

2. 专业代码：510215

二、入学要求

初中毕业生

三、修业年限

学制：五年一贯制

四、职业面向

表 1 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 举例	职业资格或职业技能等级证书 举例
电子信息类(51)	计算机类 (5102)	数字内容服务(657)	1. 动画设计人员 (2-09-06-03)； 2. 数字媒体艺术专业人员 (2-09-07-07)； 3. 动画制作员 (4-13-02-02)。	1. 美术设计； 2. 二维动画制作； 3. 三维动画制作； 4. 三维建模； 5. 引擎工程； 6. 后期制作； 7. 平面设计。	1. 游戏美术； 2. 数字创意建模； 3. 3D 引擎技术； 4. 动画制作； 5. UI 设计师。
电子信息类(51)	计算机类 (5102)	广播、电视、电影和录音制作业 (87)	剪辑师(2-09-03-06)	1.后期特效制作 2.影视剪辑。	数字特效制作师
电子信息类(51)	计算机类 (5102)	文化艺术培训服务(82)	文化艺术培训 (8293)	1. 少儿美术培训； 2. 数字动画培训。	美术教育

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养思想政治合格，德智体美劳全面发展，适应福建省、福州市、福州新区经济建设、自贸区建设和福建“一带一路”发展战略的需要、适应动漫制作、动漫游戏设计等相关行业发展需要，扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术等知识及相关法律法规，具备动画策划、剧本创作、动漫角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，培养面向动漫策划、AI 绘画（AIGC）、二维动画制作、三维建模、灯光渲染、特效制作、后期合成等职业和工作岗位的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

表 2 培养规格

要素	基本要求	培养规格	对应课程
素质	1. 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，树立新时代中国特色社会主义思想，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。	《思想道德与法治》 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》 《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》 《《习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本》 《形势与政策》 《军事理论》 《军事技能》
	2. 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	《创新创业教育基础》 《就业指导》 《劳动教育》 《职业素养》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
		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。	
	3. 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。	《体育》《美术基础》 《大学生心理健康教育》 《院级公共选修课》 《语文》 《数学》 《历史》 《艺术》 《物理》 《化学》
能力	1. 岗位适应能力	具有用数字技巧成就动画技法、美术特征、造型艺术的能力； 具有二维模型制作与动画制作的能力； 具有三维模型制作与动画制作的能力； 具有后期特效与剪辑的能力。	《素描综合实训》 《动画技法综合实训》 《图形图像综合实训》 《三维建模综合实训》 《二维动画创作综合实训》 《影视后期综合实训》 《动画短片创作实训》 《三维动画综合实训》
	2. 情感与态度能力	具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力； 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力； 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力； 具有良好的审美素养和造型设计能力； 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力； 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 具有动画项目“创意执行”能力；	《创新创业教育基础》 《动漫衍生产品设计》 《劳动教育》 《摄影与摄像技术》 《动漫制作编导》 《分镜头设计》 《职业素养》
	3. 方法和目标能力	掌握动画创作的过程与方法； 理解游戏角色动作开发的过程与方法； 掌握专业在 AR、VR 等新技术行业的运用设计过程与方法； 掌握 C4D、SP 等流行软件的综合使用能力； 具有动漫设计创新思维和项目实践能力； 具有人工智能创作内容与产业发展、社会服务能力相结合的运用能力。	《素描》 《动漫造型基础》 《动画概论》 《三大构成》 《色彩》 《图形图像处理》 《动画短片创作》 《角色与场景设计》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
			《视听语言》 《运动速写》 《分镜头绘制》 《二维动画设计与制作》 《3DMAXS 三维设计基础》 《MAYA 软件基础》 《摄影摄像》 《游戏美术与动作设计》 《数字雕刻》 《儿童绘本设计》 《动漫运动规律》
知识	1. 基础文化知识	掌握必备的思想政理论知识、科学文化知识、中华优秀传统文化知识； 熟悉与本专业相关、从事职业相关活动的法律法规、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； 掌握科学锻炼身体的基本技能； 掌握基本的英语听说读写能力； 掌握基本的计算机操作技能，能熟练使用办公软件。	《思想道德与法治》 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》 《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》 《体育》 《大学英语》 《信息技术》 《院级公共选修课》 《语文》 《数学》 《历史》 《艺术》 《物理》 《化学》
	2. 专业基础知识	掌握造型创造、形与色调和以及鉴赏表达能力及相关动画技法； 掌握数字绘画、原画的创作技巧； 掌握动画分镜头绘制与设计的技术知识； 掌握动画创作原理和特征； 掌握动画分镜头设计和运动规律； 掌握动漫制作编导、剧本创作技巧； 掌握 3D 游戏角色、场景、道具等技术知识； 掌握图形图像处理与设计技巧。	《美术基础》 《动漫制作编导》 《动漫运动规律》 《动漫软件基础》 《数字绘画》 《分镜头设计》 《运动速写》
	3. 专业核心知识	掌握数字角色、场景的设计技术； 掌握三维软件中灯光与渲染技术； 掌握二维、三维动画制作的流程、能够独立与合作完成动画短片制作； 掌握动漫衍生产品设计技巧；	《数字造型设计》 《二维动漫创作》 《三维动画创作》 《特效制作》 《灯光与渲染》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
		掌握影视动漫特效制作和后期合成的技术知识。	《后期合成》 《动漫衍生产品设计》 《定格动画》
	4. 相关知识	文书与写作、就业与创业方面的基本知识等	《创新创业教育基础》 《职业素养》 《动漫制作编导》

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 思政课程

表 3 思政课程教学要求

课程名称	思想政治			开课学期	1-4 学期
参考学时	144	学分	8	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <p>本课程以立德树人为根本任务，以培育思想政治学科核心素养为主导，帮助中等职业学校学生（以下简称“中职学生”）确立正确的政治方向，坚定理想信念，厚植爱国主义情怀，提高职业道德素质、法治素养和心理健康水平，促进学生健康成长、全面发展，培养拥护中国共产党领导和我国社会主义制度、立志为中国特色社会主义事业奋斗终身的有用人才。</p> <p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中国特色社会主义； 2. 心理健康与职业生涯； 3. 哲学与人生； 4. 职业道德与法治。 <p>教学方法与手段：</p> <p>案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法</p>					
课程名称	思想道德与法治			开课学期	1-4 学期
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把握社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。

2. 能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。

3. 素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。

主要内容：

以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。

教学方法与手段：

案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论			开课学期	5
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观，系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3. 素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。

主要内容：

马克思主义中国化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

教学方法与手段：

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概	开课学期	7-8
------	-------------------	------	-----

	论				
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查
<p>学生学习目标:</p> <p>1. 知识目标: 帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想, 系统学习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、时代价值与历史意义, 更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。</p> <p>2. 能力目标: 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力, 切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性, 提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标: 引导大学生增强“四个意识”, 坚定“四个自信”, 做到“两个维护”, 自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。</p> <p>主要内容:</p> <p>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、时代价值与历史意义。</p> <p>教学方法与手段:</p> <p>讲授法、案例法、讨论法、视频展示法</p>					
课程名称	形势与政策			开课学期	1-4
参考学时	32	学分	1	考核方式	考查
<p>学生学习目标:</p> <p>1. 知识目标: 了解国际国内形势, 掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法, 理解政策的途径及我国的基本国情, 党和政府的基本治国方略等。</p> <p>2. 能力目标: 学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势, 理解和执行政策。</p> <p>3. 素质目标: 提高思想政治素质, 自觉践行社会主义核心价值观, 成为德智体美全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。</p> <p>主要内容:</p> <p>国内外形势与政策, 培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。</p> <p>教学方法与手段:</p> <p>讲授法, 案例法, 视频展示法, 讨论法</p>					

课程名称	中华优秀传统文化			开课学期	2
参考学时	18	学分	1	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>知识目标：熟知并传承中国传统文化的基本精神，领会中国传统哲学、文学、艺术、宗教、科技等方面文化精髓；熟知中国传统道德规范和传统美德；熟知中国古代科学、技术、艺术等文化成果；熟知中国传统服饰、饮食、民居、婚丧嫁娶、节庆等文化特点及习俗。</p> <p>能力目标：能诵读传统文化中的名篇佳句；能吸收传统文化的智慧，能感悟传统文化的精神内涵；能掌握学习传统文化的科学方法，养成学习传统文化的良好习惯。</p> <p>素质目标：培养学生对中国传统文化的热爱崇敬之情，增强学生的民族自尊心、自信心、自豪感；开阔学生视野，提高文化素养。不断提高自己的文化品位，不断丰富自己的；培养学生吸取中国传统文化精髓，学会处理人与人、人与社会之间的关系。</p> <p>培养爱国主义感情、社会主义道德品质，逐步形成积极的人生态度和正确的价值观。培养学生形成良好的个性、健全的人格，促进其职业生涯的发展。</p> <p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 绪论； 2. 中国传统哲学思想； 3. 中华传统美德； 4. 语言文字； 5. 文字典籍； 6. 书法绘画； 7. 乐舞戏曲； 8. 中医养生； 9. 传统科技； 10. 节日面熟。 <p>教学方法与手段：</p> <p>讲授法，案例法，视频展示法，讨论法</p>					
课程名称	艺术			开课学期	1
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p>					

通过本课程的研究，学生应该能够掌握以下技能：

1. 独立思考和创作能力；
2. 掌握艺术创作的基本理论和技能；
3. 了解国内外艺术发展的历程和现状；
4. 熟练使用艺术创作所需的工具和材料；
5. 具备良好的审美能力和判断力；
6. 能够主动参与课堂和艺术活动，表现良好的团队合作意识和社会责任感。

主要内容：

1. 艺术史和理论；
2. 艺术创作基础知识和技能；
3. 绘画、雕塑、摄影、版画、设计、动画制作等专业课程；
4. 艺术作品鉴赏和评价；
5. 艺术治疗

教学方法与手段：

讲授法，案例法，视频展示法，讨论法

2. 通识课程

表 4 通识课程教学要求

课程名称	大学生心理健康教育			开课学期	6
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查
学生学习目标：					
1. 知识目标：了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识，理解维护心理健康的重要意义，掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。					
2. 能力目标：能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能，深入分析大学生中常见的心理问题，并提出有意义的解决思路；运用所掌握的心理健康教育原理，分析自己心理素质方面存在的优劣势，并提出建设性的解决方案。					
3. 素质目标：提高全体学生的心理素质，充分开发自身潜能，培养学生乐观、向上的心理品质，不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展。					
主要内容：					

自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。

教学方法与手段：

讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法

课程名称	军事理论			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标:了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想；了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；了解高科技，明确高技术对现代战争的影响。

2. 能力目标:通过军事理论的学习，能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会，能够进行相关宣传。

3. 素质目标:培养严明的组织纪律观念；培养敬业乐业、精益求精的工作作风；培养学生交流、沟通能力；培养团队协作意识

主要内容：

以国防教育为主线，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高。

教学方法与手段：

网络课程学习

课程名称	军事技能			开课学期	1
参考学时	168	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：(1)了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念；

(2)了解世界军事发展现状及我国周边安全环境现状，增强国家安全意识；

(3)了解中国古代军事思想、毛泽东军事思想、邓小平新时期军队建设思想、江泽民国防和军队建设思想、胡锦涛国防和军队建设思想以及习近平强军思想；

(4)了解军事思想的形成和发展过程，初步掌握我军军事理论的主要内容，树立

科学的战争观和方法论；

(5)了解高科技军事精确制导技术、空间技术、激光技术、夜视侦察技术、电子对抗技术及指挥自动化等军事高技术方面的概况；

(6)理解当代高技术战争的形成及其特点，知道高技术对现代战争的影响。

2. 能力与技能目标

(1)通过国防概述、国防法规、国防建设、国防动员等内容的学习，能进行国防概念、要素、历史、法规、公民国防权利和义务、国防领导体制、国防建设成就、国防建设目标和国防政策、国防教育的宣传；

(2)通过战略环境的学习，能进行战略环境、发展趋势、国家安全政策的宣传；

(3)通过军事思想的学习，能进行军事思想形成与发展、体系与内容、历史地位和现实意义的宣传；

(4)通过对军事高技术的学习，能进行军事高技术的发展趋势，对现代作战的影响的宣传；

(5)通过对高技术与新军事改革，能进行高技术与新军事改革的根本动因、深刻影响的宣传；

(6)通过对信息化战争的特征与发展趋势的学习，能进行信息化战争的特征与发展趋势的宣传；

(7)通过对信息化战争与国防建设的学习，能进行信息化战争与国防建设的宣传。

3. 素质（价值）目标

(1)通过教学使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高；

(2)适应我国人才培养的长远战略目标和加强国防后备力量建设的需要，培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者，为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官，打下坚实基础。

教学方法与手段：

实践教学

课程名称	劳动教育			开课学期	1-8
参考学时	51	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 知识目标：帮助学生劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识，树立正确的劳动观；

2. 能力目标：学生通过各种劳动体验，提升劳动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；

3. 素质目标：提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。

主要内容：

1. 劳动理论课，包括观念教育，劳动法律法规教育等

2. 劳动实践课，包括劳动技能教育，劳动习惯教育等

教学方法与手段：

分为理论课程和实践课程。

(1) 理论课程，16 学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课。

(2) 实践课程，16 学时。采用实践教学的形式。

课程名称	体育与健康			开课学期	1-6
参考学时	180	学分	10	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>1. 身心健康目标：增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄；</p> <p>2. 运动技能目标：熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法；</p> <p>3. 终身体育目标：积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。</p> <p>主要内容：</p> <p>1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；</p> <p>2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；</p> <p>3. 学生体质健康标准测评。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>讲授；项目教学；分层教学。</p>					
课程名称	大学英语			开课学期	7-8
参考学时	128	学分	8	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 夯实英语基础，提高语言技能，特别是听说能力，能用英语进行日常交流和职场交际；

2. 了解中西文化差异，培养国际化视野和创新精神，提高综合文化素养和跨文化交际意识。

3. 培养自主学习能力和团队协作能力，增强扩展职业能力。

主要内容：

1. 听力；

2. 口语

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	历史			开课学期	1-2
参考学时	72	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解唯物史观的基本观点和方法，包括生产力和生产关系之间的辩证关系、经济基础和上层建筑之间的相互作用、人民群众在社会发展中的重要作用、人类社会形态经历了从低级到高级的发展过程等，初步形成正确的历史观；能够将唯物史观运用于历史的学习与探究中，并将唯物史观作为认识 and 解决现实问题的指导思想。

2. 知道特定的史事是与特定的时间和空间相联系的；知道划分历史时间与空间的多种方式；能够在不同的时空框架下理解历史的变化与延续、统一与多样、局部与整体；在认识现实社会或职业问题时，能够将认识的对象置于具体的时空条件下进行考察。

3. 知道史料是通向历史认识的桥梁；了解史料的多种类型；能够尝试搜集、整理、运用可信的史料作为历史论述的证据；能够以实证精神对待现实问题。

4. 能够依据史实与史料对史事表达自己的看法；能够对同一史事的不同解释加以评析；学会从历史表象中发现问题，对史事之间的内在联系作出解释；能够全面客观地评价历史人物；能够实事求是地认识和评判现实社会与职业发展中的问题。

5. 树立正确的国家观，增强对祖国的认同感；能够认识中华民族多元一体的历史发展进程，形成对中华民族的认同和正确的民族观，增强民族团结意识，铸牢中华民族共同体意识；了解并认同中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化，引导学生传承民族气节、二、学科核心素养与课程目标 5 崇尚英雄气概，认识中华文明

的历史价值和现实意义；拥护中国共产党领导，认同社会主义核心价值观，树立中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；了解世界历史发展的基本进程，理解和尊重世界各国、各民族的文化传统，树立正确的文化观，形成开阔的国际视野和人类命运共同体的意识；能够确立积极进取的人生态度，树立劳动光荣的观念，养成爱岗敬业、诚信公道、精益求精、协作创新等良好的职业精神，树立正确的世界观、人生观和价值观。诸素养中价值追求的目标。通过学科核心素养的培育，达到立德树人的要求。

主要内容：

1. 中国历史；
2. 世界历史；
3. 历史上的著名工匠。

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	语文			开课学期	1-6
参考学时	204	学分	12	考核方式	考试

学生学习目标：

本课程是学生听、说、读、写的综合实践课，是引导学生提高语文综合素养的课。通过对汉字、词汇的积累和应用，培养学生的语言表达能力，全面提升学生的语文表达素养。

主要内容：

1. 阅读与欣赏；
2. 表达与交流；
3. 语文综合实践。

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	数学			开课学期	1-4
参考学时	204	学分	12	考核方式	考试

学生学习目标：

本课程是学生听、说、读、写的综合实践课，是引导学生提高语文综合素养的课。通过对汉字、词汇的积累和应用，培养学生的语言表达能力，全面提升学生的语文表

达素养。

主要内容：

1. 基础模块；
2. 平面向量；
3. 逻辑代数；
4. 三角函数；
5. 复数；
6. 算法与程序构图

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

(二) 专业(技能)课程

1. 专业基础课程

表 5 专业基础课程教学要求

课程名称	素描			开课学期	1-2
参考学时	144	学分	8	考核方式	考试
学生学习目标： 了解和掌握素描的基础知识；提高素描造型能力、发散性设计思维和手绘功底；促进创造性表现意识和思维理念的形成；培养学生利用素描去实践设计造型的能力；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能。					
教学内容： 素描概论、设计素描画法、几何体表现、静物临摹与写生、石膏头像及人像的临摹与写生，线性素描训练、明暗素描训练。					
教学方法与手段： 在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。					
课程名称	色彩			开课学期	1-4
参考学时	144	学分	8	考核方式	考查
学生学习目标： 掌握系统的色彩理论知识，领会色彩文化含义；熟练掌握色彩表达技能，形成良					

好的色彩审美修养与判断力，为后续课程的选色配色奠定基础；挖掘思政元素，发挥课程思政育人功能

教学内容：

色彩概论、归纳色彩画法、单个及组合静物的色彩表现。

教学方法与手段：

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	图形图像处理			开课学期	3-4
参考学时	144	学分	8	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解 Photoshop、SAI、AI 等软件在动画中的运用；
2. 掌握 Photoshop 的基础知识；
3. 掌握 Photoshop 常用工具的使用；
4. 掌握抠图的方法；
5. 掌握修图的方法；
6. 掌握图形图像调色、修图和合成的方法；
7. 掌握图形图像特效的制作方法；
8. 掌握 Photoshop 图形图像处理中级考证内容。

教学内容：

1. Photoshop 常用工具；
2. 抠图；
3. 修图；
4. 调色；
5. 特效制作；
6. 绘画设计；
7. 图标设计；
8. 广告合成；
9. 海报设计；
10. 网页切片；
11. 综合案例实战；
12. 中级考证练习。

教学方法与手段：

示范操作法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	动画概论			开课学期	1
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解动画的发展历史
2. 掌握动画的制作流程
3. 动画方面的基本概念，了解动画的应用领域。
4. 了解动画的历史和风格，能够对动画作品进行正确地分析思考
5. 动画片的特征和制作流程。

教学内容：

1. 动画概述；
2. 动画片的分类；
3. 动画剧本的解析；
4. 动画片创作的工艺流程；
5. 动画片的制作原理；
6. 材料动画概述；
7. 动画剧本创作；
8. 案例鉴赏。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、应用作品分析、典型案例剖析、翻转课堂等方法相互结合进行教学。

课程名称	三大构成			开课学期	1-4
参考学时	144	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 学习三大构成的内容与形式；
2. 认识构成创作与欣赏的审美原则，不同构成类型的基本元素，不同构成类型的构成材料，构成艺术的应用领域和形式；
3. 会熟练运用平面构成、色彩构成、立体构成的创作方法和技法，综合构成的创作技法。

教学内容：

1. 构成的概述；
2. 平面构成；
3. 色彩构成；
4. 立体构成；
5. 构成的运用；
6. 构成的新发展。

教学方法与手段：

本课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	动漫造型基础			开课学期	2-4
参考学时	144	学分	8	考核方式	考试

学生学习目标：

通过学习掌握数字绘画的基本操作、使用软件、角色造型设计基础、场景设计基础。

教学内容：

- 1、数位板使用方法；
- 2、手绘线条；
- 3、Q版造型角色设计；
- 4、标准版角色设计；
- 5、场景构图；
- 6、场景光线与色彩；
- 7、夸张与变形

教学方法与手段：

本课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	动漫造型基础			开课学期	2-4
参考学时	144	学分	8	考核方式	考试

学生学习目标：

通过学习掌握数字绘画的基本操作、使用软件、角色造型设计基础、场景设计基础。

教学内容：

- 1、数位板使用方法；
- 2、手绘线条；
- 3、Q版造型角色设计；
- 4、标准版角色设计；
- 5、场景构图；
- 6、场景光线与色彩；

7、夸张与变形

教学方法与手段：

本课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

2. 专业核心课程

表 6 专业核心课程教学要求

课程名称	运动速写			开课学期	3
参考学时	72	学分	4	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>掌握并熟悉人物基本的比例关系，能够在动态准确的基础上对人物进行夸张变形；具备把握瞬间、把握整体、简化细节等能力；具备一定观察能力和形体分析能力，能够运用多角度透视对运动对象进行二次创作。</p> <p>教学内容：</p> <p>人物动态慢写临摹、全身人物速写、简单造型快写训练、多角度动态速写训练、线条造型训练、默写连写等</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。</p>					
课程名称	分镜头绘制			开课学期	4-6
参考学时	108	学分	6	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <p>能够按照导演意图进行剧本的初稿编写以及文字脚本设定；根据文字脚本进行分镜头台本的绘制；结合分镜头台本进行动态分镜的制作；掌握文字脚本的设定方法，并完成分镜头的转化，以及气氛渲染及动态分镜脚本制作。</p> <p>教学内容：</p> <p>视听语言的基本知识；蒙太奇手法；动画制作的基本流程；镜头语言、景别、空间调度、镜头运动、节奏、时间的塑造；机位的基本知识；分镜头绘制的基础等</p> <p>教学方法与手段：</p>					

课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	二维动画设计与制作			开课学期	5-6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

学生能够根据剧本、造型库、分镜头,利用手绘技术结合软件技术完成动画制作。进行数字动画制作,利用二维动画软件进行数字动画制作。掌握传统手绘二维动画与数字二维动画制作的流程与方法,能够完成以独立镜头为单位的动画片段制作。

教学内容:

二维动画的全流程操作;二维动画软件的操作技法;分镜头设计与绘制;角色与场景设计;动画设计;后期合成;音频编辑;后期剪辑与输出。

教学方法与手段:

课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	二维动画设计与制作			开课学期	5-6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

学生能够根据剧本、造型库、分镜头,利用手绘技术结合软件技术完成动画制作。进行数字动画制作,利用二维动画软件进行数字动画制作。掌握传统手绘二维动画与数字二维动画制作的流程与方法,能够完成以独立镜头为单位的动画片段制作。

教学内容:

二维动画的全流程操作;二维动画软件的操作技法;分镜头设计与绘制;角色与场景设计;动画设计;后期合成;音频编辑;后期剪辑与输出。

教学方法与手段:

课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	MAYA 软件基础			开课学期	4-6
参考学时	108	学分	6	考核方式	考试

学生学习目标:

1. 了解 MAYA 软件操作界面；
2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。

教学内容：

1. MAYA 软件操作基础；
2. 基本体建模；
3. 二维图形建模；
4. 高级建模；
5. 材质和贴图；
6. 灯光、摄像机和渲染。

教学方法与手段：

线上+线下混合式教学、任务驱动+项目。

课程名称	3DMAX 三维设计			开课学期	4-6
参考学时	108	学分	6	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解 3DMAX 软件操作界面；
2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。

教学内容：

1. 3DMAX 软件操作基础；
2. 基本体建模；
3. 二维图形建模；
4. 高级建模；
5. 材质和贴图；
6. 灯光、摄像机和渲染。

教学方法与手段：

讲授法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法、线上线下混合式教学方法等。

课程名称	摄影与摄像技术			开课学期	5
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解摄影摄像的器材知识；
2. 掌握不同镜头如何运用的理论知识；
3. 了解各类辅助配件的使用；
4. 掌握各类摄影摄像器材的操作手法；

5. 掌握构图的艺术、基本要素、构图方法；
6. 理解实际拍摄和后期处理应该注意的知识点。

教学内容：

1. 数码单反相机；
2. 数码单反镜头；
3. 相机辅助配件；
4. 数码单反摄影基础（上）；
5. 数码单反摄影基础（下）；
6. 探索构图的艺术；
7. 揭开光线的奥秘；
8. 寻找色彩的情感；
9. 不同题材的摄影技法；
10. 照片处理之 Photoshop。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	后期合成			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 After Effects 的操作界面的基本操作。
2. 了解影视剪辑与后期合成的流程。
3. 掌握多样图层的使用。
4. 掌握文本动画的制作；
5. 掌握色彩调节与校正；
6. 掌握 AE 常用的特效命令以及抠像；
7. 掌握绘画与形状工具的使用；
8. 掌握蒙版和跟踪遮罩；
9. 理解粒子动画，制作雨雾气体大爆炸；
10. 掌握关键帧动画的制作方法；
11. 掌握作品的渲染与输出；
12. 了解影视后期制作理论知识；
13. 掌握影视蒙太奇相关知识；
14. 掌握影片的节奏等知识；
15. 了解影片故事线等知识点；
16. 掌握项目生产流程和规范等知识点。

教学内容：

1. 线性编辑与非线性编辑；
2. After Effects 的安装与基本操作界面；
3. 合成设置；

4. 纯色图层；
5. 属性动画、表达式；
6. 抠像、水墨动画制作；七彩光线制作；
7. 片头、片尾、影视广告宣传片制作；
8. MG 动画设计；
9. 动态 LOGO 设计；
10. 综合案例设计。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、翻转课堂。

课程名称	三维动画创作			开课学期	7
参考学时	54	学分	3	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解三维动画的特点、应用领域、发展历史和制作流程；
2. 掌握运动规律中的缓冲弹性运动、曲线运动和随带运动，熟练运用相关知识制作角色的基础动作；
3. 掌握人物走路和跑步的动画制作方法及制作技巧；
4. 了解“黄金十一条”法则，了解动画运动规律和动画制作方法；
5. 了解并掌握企业常用的 Layout 的制作方法，实战动画的制作方式；
6. AI 在三维动画生成中的基础运用。

教学内容：

1. 三维动画概述及界面介绍；
2. MAYA 软件的基础知识；
3. 运动规律在三维动画中的实现方法；
4. 角色动画在三维动画中的实现方法；
5. 卡通风格在三维动画中的实现方法；
6. 三维动画的创作与制作流程。

教学方法与手段：

线上+线下混合式教学、项目任务驱动法。

课程名称	特效制作			开课学期	7
参考学时	54	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握 AE 和 UE 在特效制作中的基本运用；
2. 能利用虚拟引擎制作动画特效；
3. 跟根据所学制作有创意的作品。

教学内容:

1. UE 软件的制作基础;
2. 动画特效基础知识;
3. 粒子特效、自然现象特效、科技特效、流体特效等在 UE 中的制作与合成。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学、任务驱动法、案例剖析法

课程名称	动漫衍生产品设计			开课学期	8
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

1. 掌握动漫衍生产品的基本概念,掌握动漫角色设计概念;能够熟练设计场景与角色设计效果图;
2. 了解目前国内外动漫衍生产品的现状和发展趋势;
3. 掌握动漫角色周报的表现方法;
4. 掌握角色的色彩、风格和定位方法;
5. 掌握吉祥物的特点和设计方法;
6. 掌握掌握动漫场景透视、角色场景设计原理以及场景周边的设计技巧;
7. 掌握简易动漫衍生周边的制作流程;
8. 了解动漫衍生产品的材质和分类;
9. 理解中国元素地提取和在动漫衍生产品中的运用方法;
10. 了解国漫元素的运用和创意训练;
11. 理解情感设计在动漫衍生产品设计中的作用;
12. 了解动漫品牌的策划和运用方式;
13. 掌握表情包、儿童绘本、吉祥物、平面类、立体类等衍生产品的设计方法。

教学内容:

1. 项目一 动漫衍生产品设计概述;
2. 项目二 动漫衍生设计基础训练;
3. 项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用;
4. 项目四 情感设计在动漫衍生产品设计中的运用;
5. 综合实训 1 平面类文创衍生产品设计;
6. 综合实训 2 儿童绘本类衍生产品设计;
7. 综合实训 3 立体类动漫衍生产品设计。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学、案例式、探究式、翻转课堂、示范操作等。

课程名称	儿童绘本创作			开课学期	8
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 让学生了解绘本的基本概念和特点，培养学生对绘本的兴趣和热爱。
2. 培养学生的观察力、想象力和创造力，提高学生的绘画能力。
3. 让学生了解绘本制作的基本步骤和技巧，培养学生的动手能力和动手实践能力。
4. 培养学生的合作精神和团队意识，提高学生的沟通能力和表达能力。

教学内容：

5. 绘本的概论，了解绘本的基本概念；
6. 绘本创作的准备；
7. 绘本创作的表现方法；
8. 绘本临摹；
9. 绘本创作

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	游戏美术与动作设计			开课学期	8
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 认识游戏美术；
2. 了解游戏动作设计就业前景方向；
3. 掌握 spine 的基本操作；
4. 掌握 spine 素材导入；
5. 理解 spine 动画产生的方法；
6. 熟练掌握立体感的形成；
7. 掌握链条类的制作技法；
8. 理解裁剪的概念；
9. 掌握物体的消失和出现；
10. 实现平面转立体面旋转效果；
11. 掌握飘荡与悬浮技法训练；
12. 实战案例：王牌女战士；
13. 实战案例：伪 3D 机枪士兵；
14. 掌握运动规律：系列动作一走、跑、疲惫、蹦蹦跳跳、射击、连续射击、死亡；
15. 掌握 AI 绘画在游戏美术中的运用。

教学内容：

1. 了解游戏美术与动作设计；
2. 认识 spine 软件；
3. spine 常见基础知识与实战案例；
4. 游戏中的动作设计与实战案例。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

3. 专业拓展课程

表 7 专业拓展课程教学要求

课程名称	原画设计			开课学期	5 或 6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考查
<p>学生学习目标： 了解主流画风及游戏风格，理解透视、结构、光影、色彩原理等基础知识，头像、角色概念、怪兽、机械、卡通等设计方法和技巧；掌握 Photoshop、Painttool SAI、Stable Diffusion 等数字绘画工具使用，能够完成各种材质、角色造型、服装和空间物件的绘制方法，掌握绘制概念类原画设计和制作类原画设计的能力。</p> <p>教学内容： 电脑素描、电脑色彩、电脑速写绘画技法；人物头像、人体结构、静物结构、场景透视表现技法等</p> <p>教学方法与手段： 线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法</p>					
课程名称	MG 动画			开课学期	5 或 6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考查
<p>学生学习目标： 能够根据文字、脚本、剧本设计出丰富的动画元素和转场，通过各元素的总和设计；通过学习使学生掌握 MG 动画的概念以及应用领域，学习 MG 动画的设计理念和方方法。</p> <p>教学内容： 1. MG 动画的概念； 2. MG 动画的应用领域； 3. MG 动画的种类和表现形式； 4. MG 动画的设计构思； 5. MG 动画的制作流程。</p> <p>教学方法与手段： 线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法</p>					
课程名称	漫画设计			开课学期	5 或 6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考查
<p>学生学习目标： 了解漫画设计的概念，包括漫画的定义、分类和创作流程等；从技术上，了解漫画设计所包含的风格和元素，以及分镜和人物设定要求，绘制的技巧等等；作为三维</p>					

动画课程的前期课程，应具备定的动画制作前期知识，学习并加以应用。

教学内容：

1. 漫画的定义；
2. 漫画的分类；
3. 漫画的创作流程。
4. MG 动画的设计构思；

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Unity 制作基础			开课学期	5 或 6
参考学时	54	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

为了掌握 unity 开发中的各种基本元素创建和设置方法，培养学生通过编辑器使用 unity 进行引擎动画、特效制作、VR 基础的能力。通过本课程的学习可以为后续《3D 引擎技术》课程打下基础。

教学内容：

1. Unity 基本界面构成；
2. 素材管理；
3. Unity 动画系统；
4. Unity 导航；
5. Unity 物理系统；
6. 创建场景；

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	adobe Illustrator 矢量图形设计			开课学期	5 或 6
参考学时	72	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标：

理解 Illustrator 的界面和基本 操作方法；掌握使用 Illustrator 创建和编辑矢量图形的技巧；熟悉 Illustrator 中常用的绘图工具和特性；学会使用 Illustrator 进行图形设计和排版；能够输出和导出各种常见格式的图像文件。

教学内容：

1. Illustrator 基础；
2. 图形设计技巧；
3. 文字和排版；
4. 输出和导出；

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Substance Painter 游戏贴图绘制			开课学期	5 或 6
参考学时	54	学分	3	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 PBR 两种主要的工作流； 2. 掌握 Substance Painter 软件制作 PBR 贴图； 3. 掌握 Substance Painter 烘焙贴图； 4. 掌握 Substance Painter 材质制作； 5. 掌握 Substance Painter 渲染出图。 <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PBR 概述； 2. Substance Painter 基础； 3. Substance Painter 烘焙贴图； 4. Substance Painter 应用； 5. Substance Painter 材质制作； 6. Substance Painter 贴图导出； 7. Substance Painter 案例制作； 8. 综合设计实战。 <p>教学方法与手段：</p> <p>线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法</p>					
课程名称	VR 全景图片			开课学期	5 或 6
参考学时	54	学分	3	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>通过学习了解虚拟现实的概念及其在生活中的应用；掌握使用 PT GUI 和 Pano 制作全景图片的方法，制作出精美的全景图片。</p> <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 单反的特点和设置拍摄 2. 手机的特点和拍摄 3. 单反和手机的区别 4. PT GUI 软件的学习 5. 综 C202 的拍摄和拼接 6. Pano 软件的学习 7. 综 C202 的拍摄和拼接 8. 空旷环境下的全景拍摄和拼接处理 9. 复杂环境下的全景拍摄和拼接处理 10. 室内的拍摄 11. 空旷环境下的全景拍摄 12. 复杂环境下的全景拍摄 					

13. 无人机的要求和规章制度

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	VR 编辑器			开课学期	5 或 6
参考学时	54	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 掌握虚拟现实技术基本概念;
2. 了解主流虚拟现实交互设备及各设备差异;
3. 掌握 VR 应用程序开发相关技术和软件;
4. 掌握 101 VR 编辑器界面使用、基本操作方法;
5. 掌握 101 VR 编辑器触发条件、动作行为、特效行为等使用方法;
6. 掌握使用数值比对实现业务逻辑的方法;
7. 掌握根据项目需求, 完成虚拟现实项目的方法;
8. 培养对学习认真负责、对工作激情投入的心态;
9. 锻炼面对挫折百折不挠、坚持到底的韧劲;
10. 培养遇到灵感和疑问, 及时记录的好习惯;
11. 培养团队管理能力和团队协作能力;
12. 培养逆向思维、发散思维、创新思维;
13. 客户服务意识和沟通能力。

教学内容:

1. VR 体验;
2. VR 编辑器操作说明;
3. VR 编辑器行为说明;
4. 综合项目实战

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	CINEMA4D 三维动画			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 了解三维的基本概念。
2. 了解 C4D 软件的基本操作界面。
3. 掌握 C4D 中基本建模技术、生成器、造型器、变形器的使用。
4. 熟练掌握 C4D 中高级建模技术;
5. 理解摄像机、灯光、材质与纹理、粒子、动力学、毛发技术等在 C4D 中的具体操作。

教学内容:

1. 认识 C4D;
2. 基本建模技术;
3. 生成器与变形器;
4. 高级建模技术;
5. 摄像机与灯光技术;
6. 材质、纹理、毛发技术;
7. 动力学、粒子技术、动画;
8. 综合设计实战;
9. 掌握 AI 绘画在角色动作和建模中的运用。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	用户界面设计			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	64	学分	3.5	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 了解 UI 的基本概念;
2. 了解 UI 设计的发展和市场需求;
3. 掌握 UI 设计准则、色彩基础知识、常见配色方案等;
4. 熟练掌握 Photoshop 在 UI 设计中的具体应用;
5. 在设计中熟练各种创意图标、主题、界面的设计方法。

教学内容:

1. 认识 UI 设计;
2. 扁平化图标设计;
3. 旋钮图标设计;
4. 写实风格图标设计;
5. 品质控件图标设计;
6. 精致图标设计;
7. 游戏界面 UI 设计;
8. APP 图标与界面设计;
9. 表情包设计;
10. 综合设计实战;
11. 掌握 AI 绘画在 UI 设计中的运用。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	数字雕刻			开课学期	4
------	------	--	--	------	---

参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 Zbrush 的特点及界面； 2. 了解三维模型雕刻的原理； 3. 掌握逐 SubTool 层模型的制作方法和应用； 4. 掌握 Zbrush 中 Z 球使用方法和应用； 5. 掌握模型的绘制； 6. 掌握 UV 贴图的处理方式； 7. 人体细节雕刻的基本方法； 8. 肌肉与皮肤细节处理方式； 9. 作品的渲染和输出。 <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zbrush 软件介绍； 2. Zbrush 的基本操作； 3. 功能菜单的使用方法； 4. ZBrush 常用工具 5. ZBrush 工具箱； 6. 笔刷控制； 7. 建模雕刻技术； 8. Z 球建模雕刻技术； 9. 纹理材质与色彩； 10. 灯光与渲染。 <p>教学方法与手段：</p> <p>线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法</p>					
课程名称	Houdini 三维特效			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 学习当下流行三维特效的制作软件； 2. <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Houdini 软件的基本操作； 2. 场景描述模块； 3. 粒子编辑模组； 4. 粒子编辑模组； 5. 通道编辑模； 6. 图像合成模组； 7. 渲染输出模块； 8. 渲染输出模块； <p>教学方法与手段：</p>					

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法					
课程名称	动漫游戏策划			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握系统设计与策划通识能力； 2. 学会文案模块设计能力； 3. 学会数值模块设计能力； 4. 学会关卡模块设计能力； 5. 掌握战斗模块设计能力； 6. 理解交互模块设计； 7. 了解技术策划模块。 <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 策划的职能划分、工作内容、设计流程、知识积累路径、产品筛选标准等； 2. 新手引导设计介绍与典型案例分析； 3. 分析目的、系统框架、经济闭环图、核心玩法、主要系统板块、阶段分析、计费点、运营节奏、引导相关、交互体验、总结等； 4. 商业游戏的整体分析方法及开发意向书撰写； 5. 熟悉游戏文案工作内容模块、具体工作能力需求、游戏 IP 化架构设计思维； 6. 游戏世界观设计思路、标准工作流程、设计路径、标准世界观策划案模块撰写、优秀案例拆解等； 7. 游戏剧情呈现形式讲解、剧情架构框架、剧情信息拆解、剧情矛盾展开、互动演出剧情创作； 8. 游戏旁白、台词、指示撰写； 9. 世界观包装设计：包装设计思路、包装设计工作流程、优秀案例分享、实战演练； 10. 关卡策划的就业环境、工作流程、所需能力、关卡设计基础知识和 Layout； 11. 关卡难度的通用设计及优化方法； 12. 战斗设计的涵盖范围、基本思路及战斗策划职责； 13. 游戏交互设计的背景介绍；职能在不同环境、工作流程中的概况；交互策划的基本设计思路； 14. 游戏开发中通用的 AI 技术：游戏 AI 技术及实际案例（状态机、行为树、机器学习、A*寻路算法等） <p>教学方法与手段：</p> <p>线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法</p>					
课程名称	灯光与渲染			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p>					

1. 掌握三维软件中灯光的基本操作；
2. 掌握材质与贴图的使用方法；
3. 掌握摄像机的动画制作中的使用方法；
4. 掌握 VRAY 以及 MAYA 等渲染器插件的使用；
5. 掌握静帧渲染和动画视频渲染方法。

教学内容：

1. 认识灯光的作用；
2. maya 材质与灯光渲染的工作流程和原理；
3. 贴图和材质的运用技法；
4. 展 uv；
5. 渲染。

教学方法与手段：

典型案例分析、分组教学、线上线下混合式教学。

课程名称	定格动画			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

定格动画是动画教学的重要内容之一，本课程旨在培养学生从实体角度认识动画中的关键动作，同时掌握模型设计制作，场景设计制作，灯光与拍摄以及动画中常用的布景等技巧。认识和掌握不同材料的定格动画制作方法，继而以定格拍摄的方式进行动画短片的创作。

教学内容：

1. 理解定格动画的艺术特点和制作流程；
2. 熟悉定格动画的常用制作材料；
3. 掌握定格动画的创作方法和技术工具；
4. 能选择材料进行定格动画的制作；
5. 根据设计稿或者参考图，用粘土塑造角色立体造型，并制作辅助道具；
6. 分组合作完成定格动画短片创作。

教学方法与手段：

线上+线下混合式教学、项目任务驱动法

课程名称	数字媒体制作技术			开课学期	7 或 8 或 9
参考学时	32	学分	1.5	考核方式	考查

学生学习目标：

学生通过学习本课程，掌握数字媒体的基础知识与基本技能，能运用数字媒体技术进行新媒体的制作，形成良好的职业道德和正确的职业观念。

1. 了解数字媒体技术的概念，掌握视频编辑相关的理论知识和专业术语。

<p>2. 了解常见的视音频格式，掌握帧速率、像素宽高比、电视制式等相关概念。</p> <p>3. 理解数字媒体节目制作的基本操作方法，掌握音频编辑软件基本操作方法。</p> <p>4. 具备热爱科学、实事求是的学风，形成稳定的专业思想和创新意识，具有安全、环保、生态观念。</p> <p>5. 具有较好的表达交流、沟通协作能力和吃苦耐劳、爱岗敬业的工作作风。</p> <p>教学内容：</p> <p>1. 数字媒体技术概述；</p> <p>2. 图形的编辑与制作；</p> <p>3. 音频的编辑与制作；</p> <p>4. H5 交互式动画的编辑与制作；</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>线上+线下混合式教学、项目任务驱动法</p>

4、实践性教学环节

表 8 实践性教学环节教学要求

课程名称	素描综合实训			开课学期	1
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>实训课程的目的是通过课题案例实训的学习，使学生掌握如何从素描走向设计，从具象研究逐步走向创造性表现，从而使思维和表现能力由具象造型向艺术设计方向转型。</p> <p>教学内容：</p> <p>1. 三视图与立体空间结构、透视原理及其表现；</p> <p>2. 立方体与圆柱体的系统组合分析与表现；</p> <p>3. 构想能力的训练；</p> <p>4. 石膏像的写生。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>项目任务驱动法</p>					
课程名称	动画技法专项实训			开课学期	2
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>实训课程的目的是通过课题案例实训的学习，使学生掌握如何从素描走向设计，从具象研究逐步走向创造性表现，从而使思维和表现能力由具象造型向艺术设计方向转型。</p> <p>教学内容：</p> <p>5. 三视图与立体空间结构、透视原理及其表现；</p>					

6. 立方体与圆柱体的系统组合分析与表现；
7. 构想能力的训练；
8. 石膏像的写生。

教学方法与手段：

项目任务驱动法

课程名称	图形图像处理综合实训			开课学期	3
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过项目式案例，综合考察和提高学生使用 Phtoshop 进行图形图像处理技能。

教学内容：

1. LOGO 设计；
2. 海报设计；
3. 动态海报设计。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、自主探究

课程名称	三维建模综合实训			开课学期	4
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过三维软件，进行项目式人物、场景建模综合能力训练。

教学内容：

1. 人物建模；
2. 场景建模；
3. 灯光与渲染。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、自主探究

课程名称	二维动画创作实训			开课学期	5
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过 animation 等二维动画软件，进行卡通动画、动态表情包设计、MG 动画等形式二维动画综合性实训。

教学内容:

1. 动态表情包;
2. MG 动画;
3. 卡通主题实验动画短片。

教学方法与手段:

项目任务驱动法、自主探究

课程名称	动画特效制作与后期合成实训			开课学期	6
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

通过动画特效和后期合成实训,学生将所学专业课程技能进行综合运用,重点考察学生在动画特效制作和影视后期合成的制作能力。通过实训,让学生掌握动画影视最终形成的工作过程和原理。

教学内容:

1. 创意设计;
2. 脚本制作;
3. 特效设计;
4. 影音、视听、字幕、片头、片尾处理;
5. 后期合成;
6. 渲染与输出。

教学方法与手段:

项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学

课程名称	三维动画创作实训			开课学期	8
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

通过使用 MAYA\C4D\3DMAX\ZB\UE\AI 等软件,参考省职业技能竞赛赛题和技能考核标准进行综合性三维动画制作技能实训,考察学生知识和技能掌握情况,提高学生动手实践能力、创新能力。

教学内容:

1. 分镜与脚本设计;
2. AI 绘画及角色和场景设计;
3. 角色与场景建模;
4. 特效制作;
5. 动画制作与剪辑。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学

（三）课程思政要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。遵循思想政治工作规律、遵循教书育人规律、遵循学生成长规律，因事而化、因时而进、因势而新，以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。鼓励任课教师，在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型案例，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

动漫制作技术专业核心课程《动漫衍生产品设计》为福建省第三批课程思政示范课程。

公共基础课程：要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

专业基础课程：要根据专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度，从课程所涉专业、行业、国家、国际、文化、历史等角度，增加课程的知识性、人文性，提升引领性、时代性和开放性。

专业核心课程：要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力，要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。

专业扩展课程：要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合，扎根中国大地了解国情民情，在实践中增长智慧才干，在艰苦

奋斗中锤炼意志品质。

课程教学过程中应突出培养学生遵纪守法、遵规守纪、严于律己、尊老爱幼的意识，吃苦耐劳、精益求精的工匠精神、劳模精神、劳动精神；诚实守信、严谨认真、理性思维的职业素养；爱岗敬业、踏实肯干的工作态度，守法合规的法治思维，责任担当的邮政精神，规范操作的规范意识，勇于创新创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

(一) 教学活动时间安排表（按周安排）

表 9 教学活动时间安排表

学年	学期	课堂教学	考试	入学教育、军训	运动会及技能赛	实践性教育环节				假日及机动	小计
						专项实训	岗位实习	毕业设计	毕业教育		
一	1	18	1			1				0	20
	2	18	1			1				0	20
二	3	18	1			1				0	20
	4	18	1			1				0	20
三	5	18	1			1				0	20
	6	18	1			1				0	20
四	1	13	1	3	0.5	1				1.5	20
	2	16	1		0.5	1				1.5	20
五	1	6					13			1	20
	2						11	6	1	2	20
合计		161	9	3	1	9	24	6	1	6	220

(二) 课程学时比例表

本专业总学分为 265.5 。课时总数为 5085 学时，其中公共课程学时，约占总学时 38.41% ，实践教学 3100 学时，约占总学时 60.96% ，选修课程 508 学时，约占总学时 10% 。

表 10 课程学时比例表

课程类别	课程子类	课程性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
				理论	实践	总学时	
公共基础课程	思政课程	必修	13	206	22	228	4.48%
	通识课程	必修	86	1101	528	1629	32.04%
		任选	6	96	0	96	1.89%
	小计			105	1403	550	1953
专业（技能）课程	专业基础课程	必修	46.5	276	564	840	16.52%
	专业核心课程	必修	52.5	238	706	944	18.56%
	专业拓展课程	专选	23.5	168	276	412	8.10%
	实践性教育环节	必修	38	0	904	904	17.78%
	小计			160.5	682	2450	3100
合计			265.5	2085	3000	5085	

（三）教学进程安排表

表 11 教学进程安排表

课程类别	课程子类	课程性质	序号	课程编码	课程名称	课程类型	学分	学时数					考核方式	各学期周学时分配										备注				
								总学时	理论教学	课程实训	专项实训	实习		第一年		第二年		第三年		第四年		第五年						
														一	二	三	四	五	六	七	八	九	十					
公共基础课程	思想政治课程	必修 (中 职阶 段)	1		思想政治	纯理论	8	144	144	0	0	0	考试	2	2	2	2											
			2		思想道德与法治	理论+实践	3	48	38	10	0	0	考查					2	2									
			3		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	理论+实践	2	36	30	6	0	0	考查					2										
			4		习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查						2									
			5		中华优秀传统文化	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查		1													
			7		艺术	理论+实践	2	36	30	6	0	0	考查	2														
			小计							9	156	134	22	0	0	0	2	1	0	0	4	4	0	0	0	0	0	

	必修 (高 职阶 段)	1	G202300 3-4	习近平新 时代中国 特色社会 主义思想 概论	纯理论	3	48	48	0	0	0	考查							2	2					
		2	G2023005 -8	形势与政 策	纯理论	1	24	24	0	0	0	考查							2	2	2				
		小计					4	72	72	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	2	0		
	通识 课程	必修 (中 职阶 段)	1		职业素养	理论+实 践	2	36	36	0	0	0	考查					2							
			2		大学生心 理健康	纯理论	2	36	36	0	0	0	考查					2							
			3		就业指导	纯理论	1	18	18	0	0	0	考查								2				
			4		创新创业 教育基础	理论+实 践	1	18	18	0	0	0	考查						2						
			5		劳动教育	理论+实 践	3	51	27	24	0	0	0	考查	1	1	1	1	1	1	1	1			
			6		语文	纯理论	12	204	204	0	0	0	0	考试	2	2	2	2	2	2					
			7		数学	纯理论	12	204	204	0	0	0	0	考试	3	3	3	3							
			8		英语	纯理论	12	204	204	0	0	0	0	考试	3	3	3	3							

			9		信息技术	理论+实践	8	144	72	72	0	0	考试	4	4											
			10		体育与健康	纯实践	10	180	0	180	0	0	考试	2	2	2	2	2	2						1-5 学期上 16周； 第6学 期10周	
			11		历史	纯理论	4	72	72	0	0	0	考试	2	2											
			12		物理	纯理论	2	36	36	0	0	0	考查			2										
			13		化学	纯理论	2	36	36	0	0	0	考查				2									
			小计							71	1239	963	276	0	0	0	17	17	13	13	7	7	3	3	0	0
			必修 (高 职阶 段)	1	G2023009-12	体育	理论+实践	3	58	6	52	0	0	考查							2	2				
				2	G2023014	军事理论	纯理论	2	36	36	0	0	0	考查							2					
				3	G2023015	军事技能	纯实践	2	168	0	168	0	0	考查							21天					

											查											
		4	三大构成	理论+实践	8	144	72	72	0	0	考查	2	2	2	2							
		5	色彩	理论+实践	8	144	72	72	0	0	考查	2	2	2	2							
		6	图形图像处理	理论+实践	8	144	18	126	0	0	考试			4	4							
		小计			42	756	234	522	0	0		10	12	12	8	0	0	0	0	0	0	
	必修 (高 职阶 段)	1	动画短片创作	理论+实践	1.5	26	13	13	0	0	考查							2				13周
2		角色与场景设计	理论+实践	1.5	26	13	13	0	0	考试							2					13周
3		视听语言	理论+实践	1.5	32	16	16	0	0	考查								2				
小计			4.5	84	42	42	0	0		0	0	0	0	0	0	0	4	2	0	0		
	专业基础课合计				46.5	840	276	564	0	0		10	12	12	8	0	0	4	2	0	0	
专业 核心 课	中职 阶段	1	运动速写	理论+实践	4	72	18	54	0	0	考查			4								
		2	动画运动规律	理论+实践	4	72	18	54	0	0	考试				2	2						
		3	分镜头绘制	理论+实践	6	108	18	90	0	0	考试				2	2	2					

			4		二维动画设计与制作	纯实践	4	72	0	72	0	0	考查					2	2					
			5		3DMAX 三维设计	纯实践	6	108	0	108	0	0	考试				2	2	2					
			6		MAYA 软件基础	纯实践	6	108	0	108	0	0	考试				2	2	2					
			7		摄影摄像	理论+实践	2	36	18	18	0	0	考查					2						
			8		影视后期合成	理论+实践	4	72	18	54	0	0	考查						4					
			小计					36	648	90	558	0	0		0	0	4	8	12	12	0	0	0	0
		高职阶段	1		三维动画创作	理论+实践	3	52	26	26	0	0	考试							4			13周	
			2		特效制作	纯实践	3	52	26	26	0	0	考查							4			13周	
			3	C2021001	动漫衍生产品设计	理论+实践	3.5	64	32	32	0	0	考试								4			
			4		儿童绘本设计	理论+实践	3.5	64	32	32	0	0	考查								4			
			5		游戏美术与动作设计	纯实践	3.5	64	32	32	0	0	考查								4			
			小计					16.5	296	148	148	0	0		0	0	0	0	0	0	8	12	0	0
		专业核心课程合计					52.5	944	238	706	0	0		0	0	4	8	12	12	8	12	0	0	

		3	用户界面设计	理论+实践	3.5	64	32	32	0	0	考查											分		
		4	定格动画	理论+实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		5	灯光与渲染	理论+实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		6	AI 绘画	纯实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		7	数字媒体设计与制作技术	理论+实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		8	动漫游戏策划	理论+实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		9	Houdini 三维特效	纯实践	1.5	32	16	16	0	0	考查													
		小计					9.5	192	96	96	0	0								2	4		4	
		专业拓展课程合计					23.5	444	168	276	0	0		0	0	0	0	7	7	2	4		4	
		实践性教学环节	必修	1	素描综合实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查	20										
2	动画技法专项实训			纯实践	1	20	0	0	20	0	考查		20											
3	图形图像处理综合实训			纯实践	1	20	0	0	20	0	考查			20										
4	三维建模			纯实践	1	20	0	0	20	0	考				20									

		综合实训								查											
5		二维动画 创作实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查					20						
6		影视后期 综合实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查						20					
7		三维动画 综合实训	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查								20			
8		岗位实习 (24周)	纯实践	24	624	0	0	0	624	考查									26	26	第五 学期 13 周， 第六 学期 11 周
9		毕业设计 (6周)	纯实践	6	120	0	0	120	0	考查										20	
10		毕业教育 (1周)	纯实践	1	20	0	0	20	0	考查										20	
小计				38	904	0	0	280	624		20	20	20	20	20	20	0	20	26	66	
专业(技能)课程合计				160.5	3132	682	1546	280	624		10	12	16	16	19	19	14	18			
全程合计				265.5	5085	2085	2096	280	624		29	30	29	29	30	30	25	26	16		

八、实施保障

(一) 师资队伍

学生数与本专业专任教师数比例不高于 23:1；双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，教师队伍职称、年龄结构合理。专业带头人具有高级职称，兼职教师应主要来自于行业企业。专业教师的数量和结构能满足专业办学规模。

1. 本专业专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书: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的信息化教学能力,能够开展课程教学改革和科学研究;每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

(1) 具有本专业或相关专业大学本科及以上学历:

(2) 具有良好的思想品德修养,遵守教师职业道德,为人师表,热爱关心学生;

(3) 具备本专业教学需要的扎实的专业知识和专业实践技能,并能在教学过程中灵活运用,能承担专业基础课或专业核心课程中 2 门以上课程的教学,能主持专业相关科研课题;

(4) 热爱教育事业,具有良好的师德风范,掌握教育科学,熟悉教育规律,具有课程开发和教学组织设计能力、教学研究能力;

(5) 熟悉所任教专业与对应的产业、行业、企业、职业(岗位)、就业的相互依联程度,熟悉本行业的技术生产情况及发展趋势,能及时将企业各项新技术、新产品、新方法和企业管理新理念补充进课程。

表 12 专业专任教师情况一览表

序号	姓名	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	是否双师型	拟任课程
1	吴梨梨	女	本科	硕士	副教授	高级软件工程师、	是	信息技术
2	陈秀枝	女	本科	学士	副教授	高级 PHP 互联网工程师	是	图形图像处理

3	陈珍英	女	本科	学士	副教授	高级 UI 设计师	是	三维动画创作、用户界面
4	林栩钰	女	研究生	硕士	讲师	AR/VR 技术应用及开发（高级）、UI 设计师（高级）、高级视觉界面设计师	是	三维动画创作、
5	陈凌超	女	本科	学士	讲师	融媒体中心内容制作培训师（中级）	是	构成基础
6	林霞	女	本科	学士	讲师	高级平面设计师	是	特效制作
7	王小宏	女	本科	硕士	助教	无	是	二维动漫制作、
8	余佳	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师	是	游戏美术与动作设计
9	范斌弟	男	本科	学士	助教	高级动画师	是	数字绘画
10	李旭杰	男	本科	学士	助教	影视后期制作工程师	是	三维软件设计基础
11	张莹	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师、3D 数据工程师、高级平面设计师	是	三维动画创作、3D 引擎技术
12	林文珺	女	研究生	硕士	助教	互联网营销师（中级）	是	VR 技术基础
13	刘君瑶	女	本科	学士	助教	3D 角色设计师	是	特效制作、三维动画
14	郑洁玲	女	本科	学士	无	动画设计师	是	三维动画、动作设计
15	刘驿路	女	本科	学士	无	游戏美术设计师	是	数字绘画、动画技法、AI 绘画
16	汪艺文	女	研究生	硕士	助教	无	否	用户界面设计
17	刘杰	男	本科	学士	助教	三级计算机操作员	否	摄影摄像技术
18	倪梓雄	男	本科	学士	无	无	否	特效制作、摄影摄像
19	余洁薇	女	本科	学士	无	无	否	数字绘画
20	谢文颖	女	本科	学士	无	无	否	影视后期、摄影摄像
21	陈博容	女	研究生	硕士	无	无	否	二维动画制作

2. 本专业兼职教师

依托产教融合校企合作模式、深化校企合作以及教育部就业育人项目实践，引入企业专家进行授课。通过校企“互聘、互兼”双向交流的团队合作机制，集专业建设、教学、科研、实践为一体的专业教学团队。主要从动漫、游戏、影视、数字媒体技术等相关企业聘任，具备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实际工作经验，具有中级以及相关专业技术职称，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 13 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	董建波	1986.05	男	本科	学士		UE 引擎动画工程师	福州畅飞网络科技有限公司	UE 引擎动画技术、职业发展规划
2	郑嘉林	1986.12	男	本科	学士		3D 场景建模师	福州畅飞网络科技有限公司	3D 次时代场景建模
3	连垚	1992.11	男	本科	学士		高级动漫设计师	福建天宏创世科技有限公司	数字绘画
4	刘开渺	1998.07	男	本科	学士		高级动漫设计师	福建天宏创世科技有限公司	三维动画

(二) 教学设施

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、校内实训和校外实训基地等。

1. 校内实训基地

本专业配备多间校内实训室，覆盖动漫项目生成流程，能够满足课程教学及实训、项目生产、社会服务和自主创作，使用率较高，具体情况如下：

表 14 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训基地(室)名称	实验实训室功能(承担课程与实训实习项目)	面积、主要实验(训)设备名称及台套数要求	工位数(个)	对应课程
1	摄影摄像实训室	进行摄影摄像、影视剪辑、后期合成、项目拍摄等。	65 m ² ; 拍摄幕布、摄像机、挡光板、补光灯、三脚架、静物台拍摄支架若干。	10	摄影摄像技术、后期合成
2	三维动画创作实训室	进行三维动画创作、3D MAX三维设计、MAYA 软件应用, 三维动画综合实训、数字建模实训等	110 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、56 台高配置计算机, 安装有: MAYA\3DMAX\CINEMA 4D\UNITY\UE\ZBRUSH 等软件	65	CINEMA 4D 三维动画创作、三维动画制作、三维软件设计基础
3	二维动画创作实训室	进行二维动画创作、动漫运动规律、动画短片创作综合实训等	110 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、66 台高配置计算机, 安装有 Animation、Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、After Effects 等二维动画创作相关软件	65	二维动漫创作、动漫运动规律、分镜头设计
4	定格动画创作实训室	进行定格动画、美术基础、构成基础、动画短片创作综合实训等	80 m ² ; 120*60*90cm 实木绘画桌; 定格拍摄控制系统 V4.1; 定格动画拍摄套机, EOS 850D18-55 镜头; 定格拍摄配件; 定格动画仿真教学与培训系 V1.3; 五合一反光板支架 OLFGB60; 背景拍摄台 QH-Y100; 蓝色背景纸 OLBZ58; 定格动画后期制作工作电脑; 工作桌;	65	美术基础、构成基础、数字绘画、定格动画
5	特效制作实训室	影视特效制作、后期合成、视听语言、用户界面设计、数字媒体制作与设计等课程以及影视动画特效制作与后期合成专项实训。	100 m ² ; 高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、50 台高配置计算机, 安装有 Photoshop、Axure、After Effects、Premiere、houdini、	65	用户界面设计、特效制作、后期合成

			UE4 等影视特效制作、剪辑和后期合成相关软件		
6	综合应用实训室 1	图形图像处理、动画技法综合实训、动画短片创作实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件	65	图像图像处理、数字绘画、动漫衍生产品设计、游戏角色与场景设计
7	综合应用实训室 2	图形图像处理、动画技法综合实训、动画短片创作实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件	65	图像图像处理、数字绘画、动漫衍生产品设计、游戏角色与场景设计

2. 校外实训基地

本专业进一步加强与校外企业联系，建立长期稳定的合作关系，以“校企合作、优势互补、携手共赢、促进发展、深化产教融合”为宗旨，与宝宝巴士、福建天宏创世等多家企事业单位，签订了校企合作协议，建立了稳定的实习实训教育基地，能够开展动漫专业相关实习、实训和专项技能训练，进行就业指导、人才双选会，创造了良好的实践教学环境，合力培养“懂规范、会创意、能协作、求品质”的高素质复合型技术人才。目前共建立 3 个校外实践基地。

表 15 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	宝宝巴士（福建）网络科技有限公司	共建教育实践基地	20
2	福建天宏创世科技有限公司	专项实训、共建教育实践基地	100
3	迪露雪动漫有限公司	实习	20
4	福清童画艺术教育	专项实训、共建教育实践基地	10
5	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	师资培训、专项实训	10

6	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训、实习	10
7	育凤智联	师资培训、专项实训、实习	10

（三）教学资源

1. 校园固有资源

本专业为了整合开发优质数字化教学资源、提高课程质量，将所有素材性课程资源归纳进移动硬盘，涵盖动漫专业的建设、动漫专业课程体系的构建、动漫专业课程的课程标准、教学设计、教学经验交流、动漫项目（含案例）资源、虚拟项目实训、动漫行业最新信息、学生作品、企业作品等。配有一名老师定期更新硬盘内容，为专业建设积累素材。

2. 网络信息资源

开发智慧职教、超星学习通等网络教学平台，实现线上线下信息化资源共享；构建多种数字资源，如爱课程网、职业教育网等数字资源共享。通过多种有效网络资源平台的使用，实现线上线下混合式教学法，充分激发学生自主学习、碎片化学习、游戏化学习、闯关竞赛式学习。

目前所有开设课程均建立网络教学平台和多元化教学资源。以第六批省级精品课程《动漫衍生产品设计》等课程为抓手，优化立体化资源、用好数字化资源，强化数字化教学资源在日常教学中的使用，认识 AI 技术在教学资源和技术运用中带来的变革，加强资源的有效整理和运用，实现教师线上评阅、批注作业、评价、统计学生学习成效等，增加师生课堂互动以及课后交流的渠道。

3. 教材图书文献等资源管理

为落实党中央、国务院关于教材建设的决策部署和新修订的职业教育法，根据《“十四五”职业教育规划教材建设实施方案》和《教育部办公厅关于组织开展“十四五”首批职业教育国家规划教材遴选工作的通知》要求，一是落实要求，抓好教材选用。本专业严格落实《职业院校教材管理办法》，加强对本专业教材选用使用工作的管理，按有关规定落实教材选用要求，优先选用“十四五”国规教材，确保优质教材进课堂，并做好教材选用备案工作；二是明确要求，规范标识使用。严禁未入选的教材擅自使用“十四五”国规教材专用标识，或使用可能误导教材选用的相似标识及表述，如使用造型、颜色高度相似的标识，标注主体或范围不明确的“规划教材”“示范教材”等字样，或擅自标注“全国”“国家”

等字样；三是紧跟产业，及时修订更新。及时吸收新技术、新工艺、新标准，不断丰富相应数字化教学资源。必要时结合教学需要，立项校本教材或者申报新教材的编写与出版；四、示范引领，巩固建设成效，积极发挥优质教材的示范引领作用，强化职业教育新形态、数字化等教材开发建设力度，加快推进省级规划教材建设。

结合三教改革中对“教材”的要求，积极发挥教研室力量、教学团队力量，严格落实和把控动漫制作技术专业的教材选用和征订。对引用的相关图书或文献，把握“意识形态”，引入新规范、新技术、新标准，结合“立德树人”作为选用教材的主要依据。

（四）校企合作

本专业将人才培养模式概括为“产教融合、工学结合、岗位优先”；其特色概括为“精艺专术，校企共育、岗课赛证融通”。

依据福建省文化创意产业发展现状，围绕动漫行业“有素养、懂艺术、会设计、能制作”的人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产教融合、工学结合、岗位优先”的人才培养模式。“工学结合”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。

我们与企业进行深度合作，以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产的结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的相关理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

专业特色方面，“精艺专术”是指在基于工作过程的教学注重学生技能训练的同时，教师把对学生的艺术修养、职业素养与创新能力、技能能力相结合，融合艺术造诣与原创性思维；“校企共育”是我们动漫专业最主要的一个特色，与企业共同开发课程，共同培育学生，组织学生进行顶岗实习，承担企业项目开发，提高综合能力，依托校外实训基地作为提升学生基础、专项、综合能力训练的支撑平台。“岗课赛证融通”是指采用“1+X”课证融通体系、学生技能竞赛融入课堂教学体系、教学模块与典型工作岗位融通体系。

（五）教学方法

1. 教学手段

本专业推行“任务驱动、项目导向”等教学模式，将“课内教学和课外学习相结合”，将“学习性工作任务和企业实际项目相结合”，教学中始终以学生为中心，推行自主学习、协作学习、碎片化学习；将真实项目、真实环境引入广告专业教学中，使学生在“做中学、学中做”，“教学创赛一体化”激发了学生学习兴趣。

在教学手段方面，首先，积极推进利用信息教学手段以及结合传统多媒体课件开展教学工作，动漫制作技术专业所有教师均能熟练运用多种信息化教学手段、多媒体技术与课堂教学管理技术相结合进行教学。其次，充分利用网络教学平台，充分利用微课慕课资源不断提高教学资源针对性。第三，充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提高任务完成效果。

2. 教学方法

本专业在传统灌输式讲授法的基础上，采用 PBL、OBE 教育模式，充分挖掘课程内涵，优化课程思政教学设计，辅以多种教学法，有案例教学法、项目教学法、一体化教学法、讨论法、现场教学法、线上线下混合式教学法等，部分教学方法举例如下：

1. 公共基础课

要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业课

以学生为中心，注重学生职业能力培养，按照相应职业岗位(群)的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。

倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，积极推进在线课程在课程教学中的应用，实施课前自主学习、课中探讨学习和课后巩固学习的线上线下混合式教学模式，优化教学过程，提升学习效率。

3. 融通岗课赛证，推进三教改革

坚持“学创合一、技艺双修”教学理念，融通岗课赛证，推进三教改革，构建“教、学、创、赛”一体化教学模式，打造适应社会人才需求的专业品牌，实现专业同企业岗位之间的对接。

（六）教学评价

鼓励学生积极参加学科竞赛、创新创业、技能鉴定、职业资格证书获取等，相关成果可按学院要求进行期末终结性考核成绩置换获得学分。构建以职业能力考核为主导、企业专家参与、符合行业规范和专业技能标准的教学评价系统。在考核内容上，学生评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更加关注学生实践中运用知识与解决实际问题的能力水平。注重分析、解决问题的能力 and 实际应用的能力，特别要注重实效和学生职业能力考核，重视节能环保、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。构建“课证融通、能力主线”的课程体系。

1. 学分置换

鼓励学生积极进行创新创业，可以将其完成的专利获取、发明设计、竞赛获奖、职业资格证书获取、自主创业等成果按学校要求置换相应的课程学分。

2. 考核方式

鼓励采用过程性考核，鼓励学生参加各类技能大赛、行业大赛，鼓励学生积极参加职业技能鉴定、考取职业资格证书，并根据学生的比赛获奖情况和职业资格考试成绩折算成相应的课程期末成绩。在校期间关注学生课堂表现、活动参加积极性、校内外实践情况以及综合素质发展。学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决实际问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。

（七）质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业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。

完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。

完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生产业水平、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。

1. 依据学院《关于 2024 级专业人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制(修)订及动态微调的规范流程，确保市场调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2. 依据学院相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评价、同行评价、学生评价等听课、评教、评学工作，明确校内评价指标包括：教学任务完成情况、教学(含考核)效果、教学改革与研究、学生专业技能和综合素质。

3. 依据学院建立的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，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4. 专业教研室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。

5. 坚持实施“3+1”教学质量监控工程，确保对教学质量的有效监控。每学期的期初、期中、期末，教务处和评估办对教师的教学材料完成情况进行检查。期初教学检查内容包括教师上课到位情况，课程标准、教学进度表、教案、教学日记、上课点名表、平时成绩登记表等教学材料；期中教学检查内容主要包括检查课堂教学情况、教学进度计划执行情况及其它教学环节情况；期末教学检查的重点是课程考核环节，以及本学期所有教学材料的完成情况。

学院教学质量监控制度完善，措施得力，使得整个学院的教学工作非常有序，教学质量稳步提升，学生对学院的教学质量满意度高。

九、毕业要求

本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

1. 修满 261.5 学分（其中：公共基础课程 101 学分，专业课程 161.5 学分）；

2. 修得学工处（团委）组织实施的第二课堂总分 \geq 18 分；

3. 获得一本及以上与本专业相关的职业资格证书（含“1+X”证书）或“行业上岗证”。

表 17 动漫制作技术专业相关课程与职业资格证书

序号	职业资格（证书）名称	发 证 单 位	等级
1	助理动画设计师资格证书	中国文化部	初级

1	三维动画设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初级
2	3D 引擎技术 职业技能等级证书	北京唯乐屋科技有限公司	中级
3	数字特效制作师	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	中级
4	动画制作 1+X 职业技能等级证书	中国动漫集团	初级
5	动漫设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初 级 中 级 高 级
6	UI 设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初 级 中 级 高 级