

《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：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

三年。

四、职业面向

(一) 职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或 技能等级证书举例
电子信息大类 (51)	计算机类 (5102)	软件和信息技术服务业 (65) 广播、电视、电影和录音制作业 (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) 剪辑师 (2-09-03-06) 动画制作员 (4-13-02-02) 广告设计师 (4-08-08-08)	插画设计 概念设计 模型制作 动画制作 电影电视摄影师 剪辑师 工艺美术与创意设计 专业人员 电影电视制作专业人员	中级动画绘制员 高级动画绘制员 动画绘制师 动画设计师 动漫设计师 摄影师 数字制品合成师 影视动画制作员 剪辑师 插画设计师

(二) 可从事的岗位

岗位 1：数字媒体艺术专业人员。音视频剪辑技术：将影片制作中所拍摄的大量素材，剪辑成为一个主题鲜明并有艺术感染力的作品。能从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视剪辑、特效制作、婚庆摄影、音频剪辑等岗位；影视制作与特技：通过各类软件使用数字技术制作或合成电影、动画、游戏等项目中所需要的各类特效以及制作各类栏目包装、影视片头等。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视合成、特效制作、栏目包装影视美术等岗位。

岗位 2：动画设计人员。二维动画设计：二维动画影片中负责绘制动画的工作人员，分为人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动规律原理，使静态的人物、场景在二维、三维中实现连贯运动的过程。从事动画公司、影视公司、游戏公司的美术设计师、原画师、动画师、分镜头设计师等岗位；三维动画设计：运用建模、材质、灯光、摄影、色彩、构图、MattePainting、解剖结构等知识，制作各类项目所需的三维模型与渲染作品。从事动画公司、影视公司、次时代游

戏公司的模型师、贴图师、灯光渲染师等岗位。

岗位3：美术设计人员。游戏材质绘画：运用所学的专业知识对项目所需要的角色、场景、道具等模型的材质进行绘画，从而实现项目所需的模型材质要求，从事动画公司、影视公司、次时代游戏公司的模型师、材质绘画师、美术设计师等岗位；影视/游戏美术概念设计：对影视、游戏、工业制造等项目进行前期的概念设计，通过较低的成本实现对整个项目的整体把控，以便在前期就能较好的明确项目的最终效果、技术难度、收益预期等。

（三）典型工作任务及其工作过程

针对从事岗位提取典型工作任务，并描述任务工作过程，明确所需要的职业素质和职业核心能力要求。

序号	主要岗位	典型工作任务及工作过程	职业素质和核心能力	课程	主要实践项目
1	数字媒体艺术专业人员	音视频剪辑技术：将影片制作中所拍摄的大量素材，剪辑成为一个主题鲜明并有艺术感染力的作品。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视剪辑、特效制作、婚庆摄影、音频剪辑等岗位。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备视频的拍摄能力； 2. 具备视频的剪辑、合成和后期处理能力。 	视听语言、影视合成	影视后期实训
		影视制作与特技：通过各类软件使用数字技术制作或合成电影、动画、游戏等项目中所需要的各类特效以及制作各类栏目包装、影视片头等。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视合成、特效制作、栏目包装、影视美术等岗位。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够完成简单影视片头的设计与制作； 2. 能够完成简单影视广告的设计与制作； 3. 能够完成各类影视特效的制作； 4. 能够进行视频模板的开发和应用。 	after effects	影视特效实训
2	动画设计人员	二维动画设计：二维动画影片中负责绘制动画的工作人员，分为人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动规律原理，使静态的人物、场景在二维、三维中实现连贯运动的过程。从事动画公司、影视公司、游戏公司的美术设计师、原画师、动画师、分镜头设计师等岗位。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案； 2. 进行剧本分镜头设计； 3. 进行项目的场景、角色、特效设计； 4. 制订关键画设计和绘制标准，并指导实施； 5. 进行人物及动画、游戏环境设计与制作； 6. 开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品； 7. 参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。 	FALSH 动画制作、动画运动规律、分镜头设计、动画编导基础	二维动画实训

		三维动画设计：运用建模、材质、灯光、摄影、色彩、构图、MattePainting、解剖结构等知识，制作各类项目所需的三维模型与渲染作品，从事动画公司、影视公司、次世代游戏公司的模型师、贴图师、灯光渲染师等岗位。	1. 能熟练操作三维软件进行角色、场景建模； 2. 能够熟练操作三维软件对角色及场景进行材质贴图制作； 3. 根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作； 4. 使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作； 5. 能熟练操作三维软件进行三维特效制作； 6. 能熟练操作三维软件对动画镜头进行灯光设置及渲染。	3DMAX 场景建模、 3DMAX 角色建模、 3DMAX 动画制作、 ZBrush 高精模型雕刻、 动画短片创作	三维动画实训
3	美术设计人员	游戏材质绘画：运用所学的专业知识对项目所需要的角色、场景、道具等模型的材质进行绘画，从而实现项目所需的模型材质要求，从事动画公司、影视公司、次世代游戏公司的模型师、材质绘画师、美术设计师等岗位。	1. 能够熟练给模型绘画材质； 2. 较强的手绘材质的能力； 3. 能根据不同风格与题材绘制符合要求的材质贴图； 4. 能达到游戏、动画公司材质绘画岗位入职最低要求。	游戏材质绘画	材质绘画实训
		影视/游戏美术概念设计：对影视\游戏\工业制造等项目进行前期的概念设计，通过较低的成本实现对整个项目的整体把控，以便在前期就能较好的明确项目的最终效果、技术难度、收益预期等。	1. 能够根据影视剧本、游戏脚本等绘制项目所需要的各类角色、场景、道具、风格、氛围、概念设计等。	Photoshop 插画设计（原画）	原画设计实训

五、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水平，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，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作等行业动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技术技能人才。

六、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

（一）素质

1. 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；

2. 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；

3. 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；能够初步理解企业战略和适应企业文化，保守商业秘密；

4. 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；

5. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

6. 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。

(二) 知识

1. 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；
2. 熟悉与本专业相关的法律法规以及文明生产、环境保护、安全消防等知识；
3. 了解与本专业相关的专业英语知识；
4. 了解动画概论；
5. 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；
6. 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；
7. 掌握二维动画的基础知识与应用；
8. 掌握三维动画的基础知识与应用；
9. 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；
10. 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

(三) 能力

1. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
2. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
3. 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；
4. 具有良好的审美素养和造型设计能力；
5. 具有熟练查阅各种资料、并加以整理、分析与处理、进行图形设计能力；
6. 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技能的终身学习能力；
7. 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；
8. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；
9. 具有动画项目“创意执行”能力；
10. 具有三维图形和三维特效处理能力；
11. 具有二维动画制作能力；
12. 具有影视后期合成，剪辑制作能力；
13. 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

七、核心课程简介

(一) 《二维动画制作-动画运动规律》课程简介

该课程相关技能在动画行业中岗位需求量较大，在整个动画片中占有极其重要的地位，合理运用动画运动规律能让角色的动作更加生动有趣，更好的体现角色性格特征。动画运动规律的好坏是整个动画片成功与否的重要决定因素。研究运动规律的方法落实在掌握时间、动作间距、张数、速度的控制及彼此之间相互关系上。其目的是在掌握规律的基础上，根据剧情情境、影片风格以及角色的造型结构、性格特征来灵活运用，并指导原画创作。要想影片中的各类运动能够完美表现并且融入影片中，必须理解和掌握对象的基本运动规律。

(二) 《三维模型制作-3ds max 场景/角色建模》课程简介

该课程具体分为两个部分，一个为网络游戏角色制作、另一个为影视动画角色制作，是游戏、动画的重要组成部分。本课程根据游戏公司和动画公司的不同岗位要求，分别开展角色制作的学习，主要课程内容有动物模型制作、写实人物制作、魔幻角色制作、Q版角色制作等游戏动画角色元素，并根据市场需求变换教学内容。

（三）《三维动画制作-3ds max 角色动画》课程简介

该课程在动画专业人才培养中起着各环节的重要连接作用。课程面向高职学生，围绕应用型人才培养模式。通过本课程的学习，使学生成为懂技术与艺术表现、懂三维动画制作的复合型人才。熟悉和掌握动画设计方法以及表现方法的相关知识，达到具备从事三维动画项目的角色表达和设计能力。

（四）《影视动画特效制作- after effects》课程简介

该课程适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。通过本课程的学习，培养学生的软件操作能力，对软件功能的解析和示范，可以使学生深入学习软件和制作的技巧，扩展学生项目制作的应用能力，使其有能力应对今后的影视动画后期制作方面的工作。after effects 课程的开设，可以极大的提高学生的就业竞争力，为今后毕业打下坚实的基础。

（五）《后期合成-影视后期合成（剪辑与视听）》课程简介

该课程主要以案例式教学，将职业岗位能力中用到的知识点融合在项目中，从而打破传统学科体系教学模式；以专门的课程案例讲解，有效指导学生去实战演练，完成实际的案例操作。通过教师的指导，充分调动学生的视觉、听觉等感知；全方位、多角度地呈现信息，实现视、听、读、写四位一体的教学体验，同时，熟练地掌握岗位所需知识和技能，体现操作能力和解决问题能力的培养，最终让学生能够适应影视后期行业及市场的需求，掌握影像视频素材的拍摄到视音频的输入，再到完整案例的全部操作过程，进而学习到影视后期编辑的详细流程。它体现了职业教育“以就业为导向，以能力为本位”的职业教育理念。

（六）《概念设计-游戏材质绘画》课程简介

本课程是动漫制作技术专业的专业核心课程。课程将系统的学习各种风格角色材质的处理和绘画，综合提高学生的手绘能力和艺术鉴赏力，将材质绘画和处理能力提高到符合商业标准，为学生就业铺下扎实的台阶。

八、课程设置及进程安排表

课程类别	序号	课程代码	课程名称	学分	考核类型	总学时	教学时数		各学期周学时分配						备注	
							理论学时	实践学时	1	2	3	4	5	6		
									周	周	周	周	周	周		
公共基	1		思想道德修养与法律基础	3	试	48	32	16		3						
	2		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	试	64	48	16	4							
	3		应用文写作	2	查	32	16	16	2							

基础课	4	实用英语	4	试	64	48	16	2	2								
	5	计算机基础及人工智能	3	查	48	16	32		3								
	6	体育	8	试	112	32	80	2	2	2	2						
	7	心理健康教育	1	查	16	16	0		1								
	8	军事理论与军事训练	4	查	148	32	116	0								集中开设	
	9	形势与政策	1	查	48	48	0									1-6期, 每期8节	
	10	创新创业教育	2	查	32	16	16				2						
	11	职业发展与就业指导	1	查	16	8	8						1				
	12	劳动教育	1	查	16	4	12									1-4期, 每期4节	
	小计			34		644	316	328	10	11	2	4	1	0			
	公共限选课	1	阅读与信息技术检索	1	查	16	8	8									线下
		2	人工智能导论	1	查	16	8	8									线下
3		演讲与口才	1	查	16	8	8									线上	
4		摄影	1	查	16	8	8									线下	
5		市场营销	1	查	16	8	8									线上	
6		企业管理	1	查	16	8	8									线上	
7		办公自动化	1	查	16	8	8									线上	
8		人工智能思维与训练	1	查	16	8	8									线上	
以上课程任选5门, 每期选修1门。																	
小计			5		80	40	40	1	1	1	1	1					
公共任选课	1	欧美电影文化	2	查	32	16	16									线上	
	2	动画场景制作	2	查	32	16	16									线上	
	3	艺术与审美	2	查	32	16	16									线上	
	4	服装色彩搭配	2	查	32	16	16									线上	
	5	三维数字化设计方法与应用	2	查	32	16	16									线上	
	6	世界著名博物馆艺术经典	2	查	32	16	16									线上	
	7	探索心理学的奥秘	2	查	32	16	16									线上	
	8	3D打印技术与应用	2	查	32	16	16									线上	
	9	互联网与营销创新	2	查	32	16	16									线上	
	10	敦煌的艺术	2	查	32	16	16									线上	
以上课程任选5门, 每期选修1门。																	
小 计			10		160	80	80	2	2	2	2	2	0				
专业基础课	1	动画素描	6	查	96		96	6									
	2	动画色彩	6	查	96		96	6									
	3	视听语言	2	查	32	32			2								
	4	动画编导基础(含剧本)	2	查	32	16	16		2								
	5	Photoshop 插画设计(原画)	4	查	64	16	48		4								
	6	FLASH 动画制作	4	查	48		48			6						☆	
	7	分镜头设计	4	查	64	16	48				4						
	8	ZBrush 高精模型雕刻	4	查	64	16	48				4					※◎	
	小 计			32		496	96	400	12	8	6	8	0	0			
专业	1	三维建模(场景)	4	查	64	16	48		4							◎绿色校园目课程	

核心课	2	三维建模（角色）	4	查	48		48			6				◎	
	3	动画运动规律	4	查	48		48			6					
	4	游戏材质绘画	4	查	48		48			6				※	
	5	after effects	6	查	96		96				6			☆※	
	6	三维角色动画	6	查	96		96				6			◎	
	小计			28		400	16	384	0	4	18	12	0	0	
专业选修课	1	泥偶动画	2	查	32	16	16							线上	
	2	图形创意	2	查	32	16	16							线上	
	3	MAYA 软件基础	2	查	32	16	16							线下	
	4	微电影创作	2	查	32	16	16							线下	
	5	次世代建模	2	查	32	16	16							线下	
	6	世界动画史	2	查	32	16	16							线上	
	7	花鸟画	2	查	32	16	16							线上	
	8	童心童绘	2	查	32	16	16							线上	
	9	电视编导业务	2	查	32	16	16							线上	
	10	平面动画设计	2	查	32	16	16							线上	
以上课程任选 5 门，每期选修 1 门。															
小计			10		160	80	80	2	2	2	2	2	0		
集中实践课	1	识岗实习	1	查	16		16	1周						第1期安排1周	
	2	跟岗实习	2	查	120		120			8周				1-8周集中安排	
	3	动画短片创作	6	查	80		80						20	1-4周集中安排，二选一	
	4	电视栏目包装（进阶）/ 影视后期合成（剪辑与视听）													
	5	职业综合技能训练	8	查	128		128						16	作品设计	
	6	顶岗实习	6	查	360		360						4周	20周	
	7	毕业设计	4	查									0		
小计			27		704	0	704	0	0	0	0	20	0		
合计			146		2644	628	2016	27	28	31	28	27	0		

备注：

1. 所有课程均要融入课程思政。
2. 上表备注中※表示该门课程为校企合作开发共建课程；◎表示是 1+X 课证融通课程；☆表示的是工学交替课程，部分学时任务在合作企业完成。

九、课程结构及学分分布

课程类型		分配情况	课程门数	学时分配				学分分配	占总学分比例
				理论学时	实践学时	小计	占总学时比例		
公共学习领域	公共必修课	12	316	328	644	24.36%	34	23.29%	
	公共选修课	10	120	120	240	9.08%	15	10.27%	
	专业基础课	8	96	400	496	18.76%	32	21.92%	
专业学习领域	专业核心课	6	16	384	400	15.13%	28	19.18%	
	集中实践课	7	0	704	704	26.62%	27	18.49%	
	专业选修课	5	80	80	160	6.05%	10	6.85%	
合计		48	628	2016	2644	100%	146	100%	
占总学时比例			23.75 %	76.25%	100%	100%	-	100%	

十、集中实践课程及进程安排

序号	课程名称	课程性质	实训项目	教学组织方式	实训场地及设备	考核方式	学分	实践时数总计		按学期分配的具体周次						备注
								学时	周数	一	二	三	四	五	六	
1	职业综合技能训练	集中实践课	动画项目制作	实践教学	校内实训室	作品考核	8	128	8						8	项目实训
			三维建模													
			游戏美术													
			影视特效制作													
			微电影拍摄													
影视剪辑与视听语言																
2	电视栏目包装(进阶)	集中实践课	电视栏目包装	实践教学	校内实训室	作品考核	3	40	4					4		
			影视栏目包装													
			影视特效													
3	影视后期合成(剪辑与视听)	集中实践课	摄影摄像	实践教学	校内实训室	作品考核	3	40	4					4		
			影片剪辑													
			影片调色													
			混剪与拉片视听													
4	认识实习	集中实践课	了解企业任务工作过程,掌握商业项目制作流程	参观见习	合作企业	实践考核	1	16	1	1						
5	跟岗实习	集中实践课	在相关专业对口企业了解项目任务工作过程,掌握商业项目制作流程,熟悉企业工作环境	项目制作	合作企业		2	120	8			8				
6	毕业设计	集中实践课	对所学知识进行综合检验,运用所学知识解决实际问题	论文写作	校内工作室		4								论文答辩	
7	顶岗实习	集中实践课	顶岗实习	项目制作	校外基地自主单位	毕业考核	6	360	24					4	20	

十一、时间进程表

(一) 时间进程表

学年	学期	周数																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	1	▲	▲	▲	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★
	2	≡	≡	≡	■	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★
二	3	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★
	4	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★
三	5	≡	≡	≡	≡	●	●	●	●	●	●	●	●	●	★	※	※	※	※	※	※
	6	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
符号		≡ 课堂教学 ● 集中实训 ■ 识岗实习 ◎ 跟岗实习 ★ 考试 ※ 顶岗实习 ▲ 入学教育、军训 ▼ 毕业教育																			

(二) 动漫制作技术专业教学活动时间分配表(单位:周)

学年	学期	课堂教学	集中实训	识岗实习	跟岗实习	顶岗实习	入学教育	毕业教育	军训	考试	合计
一	1	16	0	0	0	0	1	0	2	1	20
	2	18	0	1	0	0	0	0	0	1	20
二	3	11	0	0	8	0	0	0	0	1	20
	4	17	2	0	0	0	0	0	0	1	20
三	5	4	9	0	0	6	0	0	0	1	20
	6	0	0	0	0	18	0	1	0	1	20
合计		66	11	1	8	24	1	1	2	6	120

十二、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1, 双师素质教师占专业教师比不低于 65%, 专任教师队伍要充分考虑职称、年龄结构, 形成合理的梯队结构。

2. 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; 具有艺术学、设计学等相关专业本科及以上学历; 具有扎实的专业理论功底和实践能力; 具有较强信息化教学能力, 能够开展课程教学改革和科学研究; 每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

具有副高及以上职称, 能够较好地把握国内外行业、专业发展趋势, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对本专业人才的需求实际, 教学设计、专业研究能力强, 组织开展教科研工作能力强, 在本区域或本领域有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

主要从行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(二) 教学设施

1. 实践教学场地

(1) 校内实践教学场地与功能介绍

序号	实训室名称	基本要求	实训项目	备注
1	专业画室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；画架/画凳/1套/人；素描灯1盏/10人；石膏道具1套/室；静物台1张/10人。	用于素描、色彩、色彩构成、平面构成等课程的一体化教学	
2	雕塑实训室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；雕塑转盘1套/人，操作台1张/10人；石膏道具1套/室。	用于雕塑、手办设计等课程一体化教学	
3	概念设计实训室 商业动画工作室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；高性能计算机1台/人；手绘板1张/人；WI-FI覆盖，安装PS\SAI\AI\PAINT等软件环境。	用于插画制作、概念设计、游戏美术设计、分镜头设计等课程一体化教学	
4	二维动画实训室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；高性能计算机1台/室；透台1台/人；动检仪1台/10人；扫描仪1台/10人WI-FI覆盖。	用于动画运动规律、二维动画制作、概念设计、动画编导设计等课程一体化教学	
5	模型与动画实训室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；高性能计算机1台/人；手绘板1张/人；WI-FI覆盖，安装PS\BodyPaint\MAYA\3DMAX\FIash等软件环境。	用于模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程一体化教学	
6	特效与后期实训室	投影设备1套/室；黑板/白板1个/室；高性能计算机1台/人；耳机1套/人；WI-FI覆盖，安装PS\MAYA\3DMAX\AE\PR等软件环境。	用于特效类、后期合成类课程一体化教学	
7	数字媒体艺术中心	渲染农场1套/室；动作捕捉系统1套/室；数字电视1套/室；高性能计算机1台/人；耳机1套/人；WI-FI覆盖，安装PS\SAI\AI\BodyPaint\MAYA\3DMAX\AE\PR等软件环境。	用于本专业生产性实训教学	

(2) 校外实践教学基地介绍

序号	名称	实习实训项目
1	重庆影之游文化传播有限公司	次世代游戏建模、游戏美术、三维动画制作
2	成都凝聚永恒科技有限公司	次世代游戏建模、游戏美术
3	重庆酷影信息技术有限公司	影视后期合成、影视特效、影视栏目包装、微电影制作、动画制作
4	重庆达瓦影像技术有限公司	影视后期合成、影视特效、影视栏目包装、微电影制作
5	重庆一毛动画有限公司	二三维动画制作、场景\角色建模

(三) 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需要的教材、图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定优先选用国家级规划教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

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、数字化教学案例库、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。

（四）教学方法

运用多样化的教学手段与方法相结合，运用智慧树、职教云等网络教学平台，依托校内工作室为依托，以项目式、任务式教学为核心思想组织教学内容，在教学过程中不断追求高效、趣味、可量化的教学方法，努力提升学生的学习积极性，提高学生学习效率。

（五）学习评价

课程教学应注意做到“教、学、做、评”相结合，学生成绩的考核与评定由过程性考核与终结性考核组成。应加强对学生课前、课中、课后学习全程的学习管理和学习习惯的养成教育，特别应注意学习过程的考核与评价，评价结果要可记载可追溯。

1. 校内必修课程的过程性考核主要包括学生在课前、课中、课后三个环节的学习情况，包括在线平台学习、参与讨论、课前预习、课堂活动完成、作品（成果）、技能操作、实训报告、课后作业等；终结性考核是课程学习结束时的考试考核，根据课程特点由理论考试、技能考核、学生作品等组成。

2. 顶岗实习或实训的过程性考核由考勤、实习日志、实习总结、指导教师评价、企业评价、毕业考试等组成，占总成绩的 70%；终结性考核主要对实习实训总结进行评价，占总成绩的 30%。

3. 毕业设计的成绩评定包含选题、任务完成、作品质量、答辩等，成绩按照优、良、中、合格、不合格进行等级评定。

4. 选修课（含讲座）的成绩评定包括出勤、课堂参与、考核或考试等，成绩按照优、良、中、合格、不合格进行等级评定，其中线上学习、出勤和课堂参与比例占 30%~40%。任选课的成绩评定以教师设定的线上学习和考试成绩的比例来确定，学生学完课程后的综合成绩即为课程成绩。

5. 毕业考试的成绩评定，其内容应包含多学科综合知识与技能，可采用线上、线下或线上线下相结合的形式进行。

（六）质量管理

1. 学校和二级学院建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，进一步健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 学校和二级学院完善教学管理机制，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，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立了与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、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。

十三、相关说明

(一) 参与人才培养方案设计的行业/企业代表

序号	姓名	单位	职位/职称	参与内容
1	王再忠	重庆达瓦未来影像科技有限公司	项目经理	1-动漫职业规划要素、创新创业指导； 2-校企合作、专业共建、课程改革、订单培养等； 3-行业需求、岗位需求、项目流程等。
2	陈建	重庆达瓦未来影像科技有限公司	高级动画师	1-动漫专业人才培养方案修订； 2-专业课程建设与改革、教学方法、资源建议； 3-人才培养规划、行业、岗位需求分析等给予辅助意见。
3	贺杨	重庆影之游文化传播有限公司	企业负责人	1-动漫专业人才培养方案修订； 2-专业课程建设与改革、教学方法、资源建议； 3-校企合作、专业共建、课程改革、订单培养等。
4	李世成	重庆酷影信息技术有限公司	项目总监	课程定位、课程改革、订单式培养、人才需求、行业分析。

(二) 专业相关的职业资格证书、技能等级证书(1+X)与专业课程的对应关系及学分替代表

序号	名称	发证部门	考试时间	对应课程	学分
1	ICADA 国际商业美术设计师	国际商业美术设计协会中国总部	第二学期	Photoshop 插画设计(原画)	4

2	动画绘制员	人力资源和社会保障部职业技能鉴定中心	第三学期	动画运动规律	4
3	After effects 认证	Adobe 公司	第四学期	after effects 特效	6
4	1+X 数字创意建模职业技能等级证书（中级）	工业和信息化部教育培训中心/浙江中视传科技有限公司	第五学期	3ds max 建模(场景)、3ds max 建模(角色)、ZBrush 高精度模型雕刻	12

（三）其他需要说明的事项

十四、毕业要求

（一）取得规定学分

合格毕业生总学分达 146 学分，其中：

1. 课堂教学（包括课内教学与课内实践、必修课与选修课）：119 学分。
2. 集中实践性教学环节（含毕业设计、毕业实习）：27 学分。

（二）取得通用能力证书

1. 英语应用能力 A 级证书。
2. 全国计算机等级考试一级证书。
3. 写作竞赛获奖、英语口语竞赛获奖、数学建模竞赛获奖等可代替英语 A 级证书；电子信息类项目竞赛获奖等可代替计算机等级证书。

（三）取得 1+X 职业技能等级证书

序号	证书名称	发证部门	证书等级	备注
1	1+X 数字创意建模职业技能等级证书（中级）	工业和信息化部教育培训中心/浙江中视传科技有限公司	中级	

（四）品德合格，未受学校处分（含撤销处分）。

