

动漫制作技术专业 人才培养方案 (三年制)

专 业 类 别 电子与信息大类/计算机类

专 业 名 称 动漫制作技术

专 业 代 码 510215

陕西交通职业技术学院

2023 年 11 月

动漫制作技术专业人才培养方案

一、基本信息

1. 专业名称：动漫制作技术
2. 专业代码：510215
3. 招生对象：普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学历。
4. 学制与学历：三年 大专
5. 学习形式：全日制

二、培养目标

本专业培养拥护中国共产党的领导，拥护社会主义制度，理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备动漫策划、角色设计、场景设计，具有工匠精神和信息素养，能够从事动漫策划、漫画绘制、二维动漫创作、三维模型制作、后期合成等工作的高素质技术技能人才。

三、培养规格

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，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) 坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，具有服务国家现代化建设、助力国家发展和改革，服务全面建设社会主义现代化国家的主人翁精神。

(3) 具有积极主动的学习精神，刻苦钻研，学有所成，学以致用，助力我国经济社会发展，为人民群众幸福生活拼搏、奉献、服务。

(4) 崇尚宪法、遵纪守法、崇德向善、诚实守信、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。

(5) 具有不断更新知识和自我完善的能力，具有持续学习和终身学习能力。

(6) 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、全球视野。

(7) 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。

(8) 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。

(9) 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。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识;熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识;

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识;

(4) 熟练使用办公操作软件,具备本专业本技术资料的阅读能力;

(5) 掌握素描、色彩、构成等基础知识;

(6) 掌握数字动画处理、合成和特效的基本知识;

(7) 掌握三维建模、材质和渲染的基础知识和应用;

(8) 掌握影视后期剪辑、合成的基础知识与应用;

(9) 掌握游戏引擎开发的基础知识;

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3. 能力

(1) 具备良好的文字表达能力和沟通能力;

(2) 具备利用办公软件进行项目文档的整理、报告、表格的绘制与数据的处理能力;具备良好的审美素养和造型设计能力;

(3) 具备一定美术绘画基础,使用手绘草图表达设计思想的能力;

(4) 具备造型设计、动漫角色和场景设计的能力;

(5) 具备二维动画设计制作、剪辑合成等二维动画后期合成的能力;

(6) 具备三维建模、材质贴图、灯光渲染的能力;

(7) 具备影视前期拍摄、后期剪辑与特效合成的能力;

(8) 具备动漫设计创新思维和项目实践的能力;

(9) 具备综合应用专业能力进行问题定位、分析和解决的能力;

(10) 具备探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

四、职业面向

本专业学生职业面向主要涉及平面设计、动画设计与制作、游戏场景和角色设计与制作等行业企业。具体职业面向如下表:

表 1 动漫制作专业职业面向分析表

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)	主要岗位群或技术领域举例
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	动漫、游戏数字 内容服务 (6572)	平面设计师 (2020200) 剪辑师 (2-09-03-06)	平面设计 三维建模 影视特效

职业资格证书或职业技能等级证书,应当至少获得1个由教育部、人力资源社会保障部、交通运输部等部门颁布认可的国家或行业职业资格证书或技能等级证书。相应的技能等级证书或职业资格证书如下表:

表 2 技能等级证书或职业资格证书表

序号	证书名称	等级	颁证单位
1	计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试证书	初级	人力资源社会保障部、工业和信息化部
2	计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试证书	中级	人力资源社会保障部、工业和信息化部
3	全国计算机等级考试证书	二级	教育部考试中心
4	MAYA 动画工程师认证	中级	AUTODESK
5	平面视觉设计师	中级	ACTC 中国认证中心
6	创意设计师	中级	ACTC 中国认证中心
7	影视后期特效师	中级	ACTC 中国认证中心

五、工作任务与职业能力

表3 “工作任务→职业能力→课程设置”对应表

序号	工作任务	职业能力	课程设置 (含实训)
1	平面设计	1. 能熟练使用平面设计类软件; 2. 能进行日常宣传、策划设计与制作; 3. 能进行平面设计制作及图文处理; 4. 能进行布局设计、色调搭配和图片整理; 能进行商业插图设计。	设计素描 构成原理 平面设计 平面设计实训
2	三维模型制作	1. 能够准确理解动画策划方案的主题及风格; 2. 能根据剧本需要进行模型制作; 3. 能对模型进行灯光和材质处理。 4. 能按动画方案对动画角色、道具和场景设	数字绘画基础 三维建模技术 三维建模综合实训 概念设计
3	虚拟现实应用	1. 能使用 UE5 技术进行项目创建和设置; 2. 能使用 UE5 技术进行虚拟世界的构建; 3. 能使用 UE5 技术实现高质量的视觉效果。	三维材质与渲染 虚拟现实技术
4	影视后期制作	1. 能进行素材的拍摄和素材的取舍; 2. 能拍摄视频并进行较复杂的影视后期合成; 3. 能根据需要进行影片特效制作。	摄影摄像技术 融媒体技术 视听语言 影视动画特效制作 影视动画后期合成 影视后期综合实训
5	二维动画制作	1. 能设计二维场景、角色 2. 能制作人物、动物、自然现象、动画特殊运动的动作 3. 能制作广告动画、电视媒体动画	二维动画设计与制作 毕业设计 岗位实习

六、课程体系与课程设置

(一) 构建思路

根据现代高职教育理论以及教育部、财政部关于高职教育的有关文件精神，以

就业为导向，服务区域经济和社会发展，贯彻工学结合思想，准确把握动漫专业建设理论和专业核心内容，在开展各种形式的专业研讨会、深入企业仔细调研和往届毕业生反馈意见认真分析的基础上，根据高职高专职业能力培养目标、行业（企业）需求、社会需求和学生就业分布状况，形成动漫制作技术专业人才培养模式，并按照“调研——岗位群分析——岗位能力分析——课程设置——课程内容选取”的工作步骤构建课程体系。

1. “德技并修，工学结合”人才培养模式

以德行修养培养为核心，以就业为导向，把立德树人作为高职育人的中心环节，把专业精神、职业态度和人文素养融为一体，把教育和劳动相结合，学习与工作相结合，学校与企业相结合，课程与工作岗位相结合，教学内容和工作任务相结合，教学方法和工作过程相结合，将知识获取，知识应用和实践融为一体，依托西安雷耀文化科技有限公司、西安爱克斯未来文化科技有限公司、西安乐趣软件科技有限公司、汇众益智科技有限公司共同组建专业建设委员会，双方共同进行行业和行业职业分析，研究动漫行业发展动态及用人单位对专业人才培养的具体要求，确定人才培养目标和规格要求，创新形成了“德技并修，以工学结合”的人才培养模式，明确定位，制定人才培养方案。

2. 课程体系

根据本专业人才培养目标确立的动漫制作技术专业人才培养模式要求，课程体系构建将公共基础学习领域和专业课程学习领域融为一体贯穿人才培养全过程，充分适应科技发展和产业变革，注重新兴技术支撑和社会服务新变化，推进专业设置与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接，形成对接紧密、特色鲜明、动态调整的课程体系。

（二）课程构建

表4 “能力类别→能力要求→支撑课程”对应表*

能力类别	能力要求	支撑课程
通用职业能力	1. 具备良好的团队合作精神，具有不怕苦不怕累的坚强意志； 2. 具备自我保健意识，能养成良好的体育锻炼习惯，具备良好的身体和心理素质； 3. 具有良好的安全意识，掌握常规的安全防范措施；	入学教育军训 思想道德与法治 中共党史 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

		4. 养成文明的行为习惯和自尊、自强、自爱、诚实守信的优良品质; 5. 树立正确的价值观, 养成健康高雅的审美情趣; 6. 树立良好的社会公德和职业道德, 具有法制观念和公民意识, 正确运用法律赋予的民主权利, 自觉履行法律规定的义务、遵守校规校纪; 7. 具有深厚的爱国主义情怀, 热爱共产党、拥护社会主义, 自觉践行社会主义核心价值观; 8. 具有英语听、读、说、写能力; 9. 具有应用文的写作能力; 10. 具有正确的就业择业观和就业能力, 具备一定的创新能力; 11. 掌握计算机基本操作方法, 能进行网络组建配置、维护和计算机组装与维护; 12. 能够熟练使用计算机办公系统, 能进行文字、表格、演示文档的编辑与设计。	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 形势与政策 应用英语 体育 劳动课 应用文写作 信息技术 安全教育 大学生职业生涯规划与就业指导 大学生健康教育 大学生心理健康教育 大学生美育与艺术实践 大学生创新创业教育
专业能力	专业基础能力	1 能以明暗、线条为手段进行素描造型表现; 2. 能正确表现对性的形体结构、体积与空间、明暗关系、质感等属性; 3. 具有对客观事物的艺术观察力和表现力; 4. 掌握平面和立体设计中形式美法则、布局和色彩运用的基本知识; 5. 具备平面、色彩、空间及立体形态等综合设计的能力; 6. 熟练使用 Photoshop 软件	设计素描 构成原理 平面设计 视听语言 数字绘画基础 平面设计实训
	专业核心能力	1. 具备二维动画设计和制作的能力; 2. 具备基础几何体的创建能力; 3. 具备制作基础模型能力; 4. 具备根据参考图还原模型能力; 5. 具备模型的修改及检查能力; 6. 具备制作硬表面模型的能力; 7. 具备对模型 UV 展开的能力; 8. 具备基础材质的调试和应用能力; 9. 具备 UV 贴图模型的导出能力; 10. 具备动画场景设计能力; 11. 能熟练使用相关软件进行影视后期合成; 12. 具备使用 UE5 创建场景和资源; 13. 具备原始素材的筛选和剪辑的能力; 14. 能够进行影像调色和修正; 15. 能够进行特效合成和增强视觉效果; 16. 能够运用特效工具和技术进行特效合成; 17. 能够进行音频处理和音效设计; 18. 能够创建良好游戏体验的交互式应用和游戏; 19. 能够进行虚拟世界的优化和性能调优; 20. 掌握虚拟时间的优化技术和性能调优方法。	三维建模技术 二维动画设计与制作 三维材质与渲染 三维建模综合实训 概念设计 影视动画特效制作 影视动画后期合成 影视后期综合实训 虚拟现实技术

	专业拓展能力	1. 具备一定审美能力; 2. 具备对优秀影视作品赏析的能力; 3. 能够进行视频拍摄并进行特效处理。	摄影摄像技术 融媒体技术 影视作品赏析
--	--------	---	---------------------------

备注：各二级学院可以根据专业特色适当调整。

七、教学进程总体安排

详见表5。

表5 2024级动漫制作技术专业课程设置表

课程性质	课程类别	课程名称	课程代码	课程类型	学分	周数	学时数			周学时分配					
							总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年	
										1	2	3	4	5	6
必修课程	公共基础学习领域	入学教育及军训(含军事课)	0000001	B	4	3	148	36	112	√	√	√	√		
		思想道德与法治	01BB24014	B	3	16	48	42	6	3					
		中共党史	01BB24010	B	1	10	20	20			2				
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	01BB24009	B	2	16	32	28	4			2			
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	01BB24008	B	3	16	48	48					3		
		形势与政策 1	01BB240011	B	1	4	8	8		2					
		形势与政策 2	01BB240012	B		4	8	8			2				
		形势与政策 3	01BB240013	B		4	8	8				2			
		形势与政策	01BB24005	B		4	8	8					2		
		*应用英语 1	0504008	B	3	13	52	30	22	4					
		*应用英语 2	0504011	B	3	14	56	34	22		4				
		体育 1	0701002	B	2	16	32	4	28	2					
		体育 2	0701003	B	2	15+4	38	4	34		2				
		体育 3	0701004	B	2	15+4	38	4	34				2		
		劳动课(网络课程)	0601033	B	2		36	18	18	√	√	√	√		
		应用文写作	0504001	B	2	16	32	26	6				2		
		*信息技术	0302081	B	3	15	60	30	30	4					
		安全教育(网络课程)	0000012	A	1		16	16		√					
		大学生职业生涯规划与就业指导	0070536	A	2	16	32	32					2		
		大学生健康教育	01BB23008	B	0.5	4	8	8		2					
		大学生心理健康教育	0071712	B	2	9+7	32	32		2					
		大学生美育与艺术实践	00712322	B	2		36	20	16		2				
		大学生创新创业教育(网络课程)	0070653	A	1		18	18		√	√	√	√		
		小 计			41.5		814	482	332	15	10	2	9		
专业基础学习	专业基础学习	设计素描	02BB22401	B	3	15	60	30	30	4					
		*平面设计	02BB22402	B	3	15	60	30	30	4					
		视听语言	02BB22403	B	3	15	60	30	30	4					

专业领域	构成原理	02BB22404	B	4	17	68	34	34		4									
	数字绘画基础	02BB22405	B	4	17	68	34	34		4									
	小 计			17		316	158	158	12	8	0	0							
	*三维建模技术	03BB22401	B	4	17	68	34	34		4									
	平面设计实训	03BC22401	C	1	1	30		30		30									
	*二维动画设计与制作	03BB22402	B	3.5	16	64	32	32			4								
	影视动画特效制作	03BB22403	B	3.5	16	64	32	32			4								
	*三维渲染与材质	03BB22404	B	3.5	16	64	32	32			4								
	概念设计	03BB22405	B	4	16	64	32	32			4								
	三维建模综合实训	03BC22402	C	2	2	60		60			30								
	*影视动画后期合成	03BB22406	B	3.5	16	64	32	32				4							
	*虚拟现实技术	03BB22407	B	3.5	16	64	32	32				4							
	影视后期综合实训	03BC22403	C	2	2	60		60				30							
	小 计			30.5		602	226	376	0	4	16	8							
	摄影摄像技术	04BB22401	B	3.5	16	64	32	32				4							
	岗位实习	04BC22004	C	18	18	360		360					20						
	职业资格考证	04BC22002	C	8	8	160		160						20					
	毕业设计答辩	04BC22001	C	8	8	160		160							20				
	小 计			37.5		744	32	712	0	0	0	4	20	20					
	必修课合计			126.5		2476	898	1578	27	22	18	21	20	20					
选修课	校内选修课（共 8 学分，144 学时，理论 72 学时，实践 72 学时，包括如下三门课程） 校内拓展课 1：《影视作品赏析》3.5 学分，开设在第三学期，周学时为 4，1-16 周上课，64 学时，理论 32 学时，实践 32 学时； 校内拓展课 2：《融媒体技术》3.5 学分，开设在第四学期，周学时为 4，1-16 周上课，64 学时，理论 32 学时；实践 32 学时； 校内拓展课 3：公共选修或专业选修课，主要是人文素养、科学素养或专业素质方面：1 学分，16 学时，其中理论 8 学时、实践 8 学时。																		
	课外素质拓展课（含社会实践、志愿服务、科技艺术活动、创新创业实践和思想政治理论课程（实践部分）等内容）：共 5 学分，90 学时，其中实践 90 学时。																		
	网络选修课（含中华优秀传统文化、艺术鉴赏等）：共 2.5 学分，46 学时，其中理论 46 学时。																		
	选修课合计			15.5		280	118	162	0	0	4	4							
总 计				142		2756	1016	1740	27	22	22	25	20	20					
学期课程门数									8	7	6	8							
学期考试门数									3	2	2	2							

备注：

1. 本课程设置表要求按课程性质排序；
2. 带“*”的课程表示考试课，不带“*”的课程表示考查课；
3. 总计应将校内选修课、课外素质拓展课、劳动课、网络选修课学时纳入计算。

表 6 动漫制作技术专业课程属性一览表

课程名称	课程代码	课程简称	课程 类型	课程 性质	考试方式	考试类型
入学教育与军训（含军事课）	0000001	入学军训	B	必修	现场操作	考查课
思想道德与法制	01BB24014	思法	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
中国党史	01BB24010	中国党史	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
毛泽东思想和中国特色社会主义 理论体系概论	01BB24009	毛概	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
习近平新时代中国特色社会主义思想 思想概论	01BB24008	思想概论	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
形势与政策 1	01BB240011	形势与政策	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
形势与政策 2	01BB240012	形势与政策	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
形势与政策 3	01BB24005	形势与政策	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
形势与政策	01BB240013	形势与政策	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
*应用英语 1	054008	英语 1	B	必修	笔试+口试 （闭）	考试课
*应用英语 2	054011	英语 2	B	必修	笔试+口试 （闭）	考试课
体育 1	0701002	体育 1	B	必修	现场操作	考查课
体育 2	0701003	体育 2	B	必修	现场操作	考查课
体育 3	0701004	体育 3	B	必修	现场操作	考查课
劳动课(网络课程)	0601033	劳动课	B	必修	现场操作	考查课
应用文写作	0504001	应用文写作	B	必修	笔试 （开卷）	考查课
*信息技术	0302081	信息技术	B	必修	现场操作	考试课
安全教育（网络课）	0000012	安全教育	A	必修	现场操作	考查课
大学生职业生涯规划与就业指导	0070536	职业规划	A	必修	笔试 （开卷）	考查课
大学生健康教育	01BB23008	健康教育	B	必修	笔试 （开卷）	考查课

大学生心理健康教育	01BB06004	心理健康	B	必修	笔试 (开卷)	考查课
大学生美育与艺术实践	00712322	大学美育	B	必修	笔试 (开卷)	考查课
大学生创新创业教育(网络课)	00770653	创新创业	A	必修	现场操作	考查课
大学生美育与艺术实践	00712322	大学美育	B	必修	笔试 (开卷)	考查课
大学生创新创业教育(网络课)	00770653	创新创业	A	必修	现场操作	考查课
设计素描	02BB22401	素描	B	必修	笔试 (开卷)	考查课
*平面设计	02BB22402	视听语言	B	必修	现场操作	考试课
视听语言	02BB22403	视听语言	B	必修	现场操作	考查课
构成原理	02BB22404	构成	B	必修	笔试 (开卷)	考查课
数字绘画基础	02BB22405	数字绘画	B	必修	现场操作	考查课
*三维建模技术	03BB22401	建模初级	B	必修	现场操作	考试课
平面设计实训	03BC22401	平面实训	C	必修	现场操作	考查课
*二维动画设计与制作	03BB22402	二维动画	B	必修	现场操作	考试课
影视动画特效制作	03BB22403	影视特效	B	必修	现场操作	考查课
*三维材质与渲染	03BB22404	三维渲染	B	必修	现场操作	考试课
概念设计	03BB22405	概念设计	B	必修	现场操作	考查课
三维建模综合实训	03BC22402	建模实训	C	必修	现场操作	考查课
*影视动画后期合成	03BB22406	影视后期	B	必修	现场操作	考试课
*虚拟现实技术	03BB22407	虚拟现实	B	必修	现场操作	考试课
影视后期综合实训	03BC22403	影视后期实训	C	必修	现场操作	考查课
岗位实习	04BC22004	顶岗实习	C	必修	现场操作	考查课
职业资格考证	04BC22002	职业资格考证	C	必修	现场操作	考查课
毕业设计答辩	04BC22001	毕业设计	C	必修	现场操作	考查课
备注: 1. 考试方式填写笔试(开卷、闭卷、半开卷)、口试、现场操作。 2. 考试类型填写考试课或考查课						

表 7 教学进程表

学 年	学 期	教学周历																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	入学教育及军训			思想道德与法制（3）、*应用英语 1（4）、体育 1（2）、*信息技术（4）、大学生心理健康教育（2）、设计素描（4）、*平面设计（4）、视听语言（4） 合计：27 课时															机动	考试
	2	中国党史（2）、*应用英语 2（4）、体育 2（2）、大学生美育与艺术实践（2）、构成原理（4）、数字绘画基础（4）、*三维建模技术（4） 合计：22 课时																	平面设计实训	机动	考试
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（2）、*二维动画设计与制作（4）、影视动画特效制作（4）、*三维材质与渲染（4）、概念设计（4）、融媒体技术（4） 合计：22 课时																三维建模综合实训	机动	考试	
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论（3）、体育 3（2）、应用文写作（2）、大学职业生涯规划与就业指导（2）、*影视动画后期合成（4）、*虚拟现实技术（4）、摄影摄像技术（4）、影视作品赏析（4） 合计：25 课时																影视后期综合实训	机动	考试	
		顶岗实习 18 周																		机动	考试
		职业资格考证 8 周								毕业设计答辩 8 周								毕业离校			

备注: 表中标示出入学教育和军训、课堂教学、集中实验实训的名称、毕业设计答辩、岗位实习、考试等。

表 8 课程结构比例分布表

课程性质	课程类别	学时分布 (理论/实践)	学分结构要求		学时结构要求				
			学分分布	分布比例	本 专 业 最 低 总 学 分 (142)	总 学 时 数 (2756)	理 论 教 学 学 时 数 及 比 例 (1016) (36.87%)	实 践 教 学 学 时 数 及 比 例 (1740) (63.13%)	理 论 教 学 与 实 践 教 学 学 时 比 例 (1:1.7)
必修课	公共基础学习领域	482/332	41.5	29.23%					
	专业基础学习领域	158/158	17	11.97%					
	专业核心学习领域	226/376	30.5	21.48%					
	专业拓展学习领域	32/712	37.5	26.41%					
选修课		118/162	15.5	10.92%					

八、专业核心学习领域课程简介

1. 三维建模技术课程

表 9-1 三维建模技术课程简介

课程名称		三维建模技术					
实施学期	第二学期	总学时	68	讲授学时	34	实训学时	34
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	建模基础和利用几何体组合创建模型		1. 了解三维模型的原理 2. 掌握软件的界面和工程创建 3. 掌握多种几何体创建 4. 掌握控制操作命令			1. 具备工程文件的创建保持能力 2. 具备基础几何体的创建能力	
	利用加线改变几何体创建复杂模型		1. 了解加线的原理 2. 掌握加线的方法 3. 掌握多边形建模的方法			1. 具备制作基础模型能力 2. 具备根据参考图还原模型能力	
	利用倒角和卡线制作平滑的复杂模型		1. 了解模型倒角和卡线原理 2. 掌握模型细化的方法 3. 掌握模型平滑的方法			1. 具备制作硬表面模型的能力 2. 具备模型的修改及检查能力	
职业能力		具备按照参考图还原制作三维道具、产品模型的能力					
课程思政要点		在本课程教学中,要注重学思结合、知行统一,以学生为中心,引导学生主动思考,动手实践完成项目,培养学生的持续学习能力,能使用网络资源解决遇到的问题;通过课程教学融入自发性主动解决问题的思维、职业道德规范、知识产权保护、国家、行业等相关标准、规章制度和法律法规等元素、内容和要点,对学生进行安全宣传教育,提高企业商业机密保护意识,自觉遵守企业工作规范以及国家相关安全法律法规;增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力、集体意识和团队协作能力。					
学习重点与难点		重点: 根据参考图制作模型、硬表面模型的创建、模型的平滑 难点: 模型的倒角细化、平滑模型的规范和要求					
教学组织		三维建模设计是实践性要求很高的一门学科,日常教学建议采用一体化教学方式,以项目引导代入,模块化教学,利用线上+线下结合的方式,结合线上资源,引导学生通过进一步深化认识,将所学知识内化于心、外化于行。					
教学资源		1. 智慧职教国家教学资源库 (https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/mbizapsrgzfn0kuk04xifq/sta_page/index.html?projectId=mbizapsrgzfn0kuk04xifq) 2. 课程授课课件 3. 智慧树职业教育课 (https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=cvjgacusajbmxxusyiy1pq)					

2. 二维动画设计与制作课程

表 9-2 二维动画设计与制作课程简介

课程名称		二维动画设计与制作					
实施学期	第三学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	Animate 工具使用		1. 掌握 AN 桌面的布局方法; 2. 掌握 AN 图形工具的使用; 3. 掌握 AN 填色工具的使用 4. 掌握 AN 排列和对齐工具的使用			1. 能使用基本工具进行图形绘制和填色; 2. 能根据需要进行对象的排列和对齐处理; 3. 能使用工具进行动画场景的设计和绘制。	
	Animate 动画设计		1. 了解动画的基础知识; 2. 掌握帧的分类和作用; 3. 掌握形状补间、补间动画和动作动画的原理的制作方法; 4. 掌握动画设计的基本技巧。			1. 能根据任务进行场景设计和角色设计; 2. 能根据任务需要选择合适的动画类型; 3. 能进行动画测试。	
	Animate 高级动画		1. 掌握路径动画的制作方法; 2. 掌握遮罩动画的制作方法; 3. 掌握骨骼动画的制作方法; 4. 掌握摄像头动画的制作方法。			1. 能根据任务需要选取合理的动画技术; 2. 能使用遮罩等动画设计技术完成特殊效果的动画设计。	
	音效与交互设计		1. 掌握音效添加和调整的方法; 2. 掌握常用的交互设计技术。			1. 能为任务添加音效; 2. 能进行测试并进行调整; 3. 能进行简单的交互设计。	
职业能力		1. 能熟练使用 Animate 软件; 2. 能设计和构建二维动画场景和角色, 并进行场景和角色设计和制作; 3. 能选择合适的动画类型进行动画设计和制作; 4. 能进行动画测试, 发现问题, 并解决问题。					
课程思政要点		1. 以中国传统文化为题材进行项目案例设计, 培养学生的文化自信; 2. 在项目实操中, 培养学生遵照动画设计流程进行制作的职业素养; 3. 在项目实操中, 反复进行动画测试, 培养学生精益求精的工匠精神;					
学习重点与难点		1. 动画类型的选取; 2. 动画节奏的把控。					
教学组织		以实例为主, 由浅入深讲解二维动画的基础知识, 全课程以理论为导向, 通过各个实例掌握二维动画的流程和制作技巧, 进而使学生能够遵照动画制作流程, 设计制作满足行业需要的动画作品。					
教学资源		1. 智慧职教平台《二维动画设计与制作》国家级资源库资源 2. 课程授课课件 3. 虎课网 https://huke88.com/					

3. 影视动画特效制作课程

表 9-3 影视动画特效制作课程简介

课程名称		影视动画特效制作					
实施学期	第三学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	动态 IP 形象设计		1. 了解 IP 形象设计知识; 2. 掌握动态 IP 形象设计技术。			具备创意动态 IP 形象设计的能力。	
	动态广告海报设计		1. 了解广告海报设计知识; 2. 掌握动态海报设计技术。			具备创意动态海报设计的能力。	
	MG 短片设计与制作		1. 了解 MG 动画设计流程; 2. 掌握优秀传统文化在 MG 动画中的应用方法。			具备 MG 动画设计与制作的能力。	
	视频包装设计 with 制作		1. 了解视频包装设计流程; 2. 掌握视频包装设计要点。			具备视频包装设计 with 制作的能力。	
	影视动画设计 with 制作		了解文化宣传类动画设计方法, 创新文化呈现方式。			具备文化宣传类动画设计制作的能力。	
职业能力		具备动态 IP 形象、动态广告海报、MG 动画、视频剪辑 with 制作、动画特效设计制作的能力。					
课程思政要点		使用 AE 制作带有中国文化特色的视频包装设计, 在设计中了解优秀传统文化, 继承和发扬传统文化。在设计教学中落实立德树人、协同创新理念, 为国家、为时代培养人。					
学习重点与难点		重点: 使用 AE 制作动态效果; 难点: 使用 AE 进行影视动画特效制作。					
教学组织		在教学组织中, 改革教学方法, 融“教学做”于一体。打破传统的课堂讲授 with 实训教学分段实施的方式, 学生在教中学, 在学中做。日常教学以项目引导代入, 模块化教学, 利用线上+线下结合的方式, 结合线上资源, 引导学生通过进一步深化认识, 将所学知识真正运用到设计实践当中。					
教学资源		1. 智慧职教国家教学资源库 (https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/mbizapsrgzfn0kuk04xifq/sta_page/index.html?projectId=mbizapsrgzfn0kuk04xifq) 2. 课程授课课件 3. 智慧树职业教育课 (https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=cvjgacusa_jbmxxusyiy1pq)					

4. 三维渲染与材质课程

表 9-4 三维渲染与材质课程简介

课程名称		三维渲染与材质					
实施学期	第三学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	模型的 UV 展开方法和 MAYA 的基础材质		1. 了解 UV 展开的原理; 2. 掌握 UV 展开的多种方法; 3. 掌握不同模型 UV 展开的规范; 4. 掌握 MAYA 的基础材质。			1. 具备对模型 UV 展开的能力; 2. 具备基础材质的调试和应用能力。	
	利用 Substance 3D Painter 制作次时代模型贴图		1. 掌握模型导入 SP 中的方法。 2. 掌握次时代模型贴图制作方法。			1. 具备 UV 贴图模型的导出能力; 2. 具备在 SP 中的制作 3D 贴图的方法和规范能力。	
	场景布光及模型的渲染		1. 了解常见的布光形式。 2. 掌握面光、泛光的布光方法。 3. 掌握渲染器的使用及参数设置。			1. 具备 MAYA 中场景布光能力 2. 具备渲染器的渲染及参数调试能力	
职业能力		具备三维道具、场景的材质贴图制作、布光及渲染能力					
课程思政要点		在本课程教学中,要注重学思结合、知行统一,以学生为中心,引导学生主动思考,动手实践完成项目,培养学生的持续学习能力,能使用网络资源解决遇到的问题;通过课程教学融入自发性主动解决问题的思维、职业道德规范、知识产权保护、国家、行业等相关标准、规章制度和法律法规等元素、内容和要点,对学生进行安全宣传教育,提高企业商业机密保护意识,自觉遵守企业工作规范以及国家相关安全法律法规;增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力、集体意识和团队协作能力。					
学习重点与难点		重点:模型的 UV 展开、SP 材质贴图制作、场景的布光及模型渲染 难点:UV 展开的规范、材质的还原制作					
教学组织		三维渲染与材质是实践性要求很高的一门学科,日常教学建议采用一体化教学方式,以项目引导代入,模块化教学,利用线上+线下结合的方式,结合线上资源,引导学生通过进一步深化认识,将所学知识内化于心、外化于行。					
教学资源		智慧职教国家教学资源库 (https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/mbizapsrgzfn0kuk04xifq/sta_page/index.html?projectId=mbizapsrgzfn0kuk04xifq) 智慧树职业教育课 (https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=cvjgacusa_jbmxxusyiy1pq)					

5. 概念设计

表 9-5 概念设计课程简介

课程名称		概念设计					
实施学期	第三学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	游戏原画概论		1. 了解游戏原画的概念 2. 掌握游戏原画的具体内容			具备游戏原画绘画工具及软件的使用	
	游戏原画设计中三要素的运用		游戏原画的概念点、线、面的运用			具备构成原理的基本运用能力	
	游戏原画设计的美术基础		1. 掌握人体全身的基本结构、比例及重要动态的绘画技巧			能够使用绘画技法进行游戏中上肢的绘制	
	游戏角色设计		了解游戏角色设计的基本原理、本质和形式			具备绘制写实类游戏角色的绘制	
	游戏场景设计		1. 了解游戏场景设计的基本原理；了解东西方建筑的特点；			具备绘制场景布局和场景道具的能力	
	游戏中的生物体系设计		掌握兽人、宠物、坐骑、怪物的设计原理和方法			能运用技法绘制坐骑、怪物、宠物	
	游戏装备道具设计		掌握装备设计的原理及方法			能运用武器设计进行相关武器造型设计	
	国内外主流游戏原画风格类型		熟悉东西方游戏原画的特点点，以及东方武侠、奇幻、神话题材游戏原画的特点			能够运用技法设计不同风格、题材游戏类型	
职业能力		具备概念设计的原理、掌握概念设计的步骤和技法 具备元素运用分析与创作的方法 能够进行游戏概念自命题练习 能根据游戏、动画、影视创作同人画					
课程思政要点		传播中国传统神话故事文化					
学习重点与难点		概念设计的规律及制作方式，并能进行独立创作					
教学组织		在教学中，采用项目-任务化组织日常教学，以“学生为主，教师为辅”的方式进行授课，教师通过项目案例讲解核心知识点，学生通过项目实战掌握相关技术。在教学过程中通过理实一体化的教学模式，配合多种信息化手段组织完成日常教学，实现课程预期目标，培养学生游戏概念的设计与应用能力。					
教学资源		1. 智慧职教国家教学资源库（ https://www.icve.com.cn/ ） 2. 课程授课课件 3. 哔哩哔哩					

6. 影视动画后期合成课程

表 9-6 影视动画后期合成课程简介

课程名称		影视动画后期合成					
实施学期	第四学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	旅游风光片剪辑		1. 了解视频剪辑知识; 2. 掌握旅游风光片剪辑方法与要点。			具备简单影片的设计、编辑、制作的能力。	
	人物专题片剪辑		1. 了解镜头之间的组接规律; 2. 掌握时间线及字幕设计。			能够进行多机位编辑;	
	栏目包装片剪辑		1. 理解关键帧的使用方法; 2. 掌握运动速度的调整方法; 3. 理解视频特效使用场景; 4. 学习不同类型字幕设计形式。			具备使用关键帧能力; 具备不同主题字幕设计的能力; 能够熟练运用嵌套	
	音乐 MV 制作		1. 了解声音的类型、格式; 2. 掌握使用 Premiere 对音视频素材的裁剪、合成方法与要点。			具备对音视频素材的剪辑能力 能够安装使用插件。	
	宣传片拍摄与制作		1. 掌握过渡效果的添加和设置; 2. 理解如何按照素材特点设置相匹配的过渡效果; 3. 掌握使用符合素材特点的视频特效与剪辑方法。			掌握影视编辑技能的综合应用; 能够运用时间线的嵌套进行复杂综合项目创作。	
职业能力		1. 能够熟练地运用 Premiere 制作影音视频; 2. 具备对影视的艺术构思和鉴赏能力; 3. 掌握中关键帧、视频转场、视频特效等相关设计制作能力。					
课程思政要点		通过课程学习,培养学生严谨求实的工作态度,爱岗敬业,对待工作和学习一丝不苟、精益求精的精神。通过在项目设计中引入优秀传统文化创新设计方法,通过在视频拍摄与剪辑、合成工作中,引导学生以自己的创新能力,继承和发扬优秀传统文化。					
学习重点与难点		重点: 掌握影视合成的基本方法与技巧; 难点: 掌握 Premiere 中关键帧、视频转场、视频特效等相关操作;					
教学组织		在教学组织中,改革教学方法,日常教学以项目引导导入,模块化教学,利用线上+线下结合的方式,结合线上资源,引导学生通过进一步深化认识,将所学知识真正运用到设计实践当中。					
教学资源		1. 智慧职教国家教学资源库 (https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/mbizapsrgzfn0kuk04xifq/sta_page/index.html?projectId=mbizapsrgzfn0kuk04xifq) 2. 课程授课课件 3. 智慧树职业教育课 (https://www.icve.com.cn/portal/courseinfo?courseid=cvjgacusajbmxxusyiy1pq)					

7. 虚拟现实技术

表 9-7 虚拟现实技术课程简介

课程名称		虚拟现实技术					
实施学期	第三学期	总学时	64	讲授学时	32	实训学时	32
主要内容	教学模块		知识要求			技能要求	
	初始 UE5		1. 了解 UE5 的工作流程; 2. 了解 UE5 的工作原理; 3. 掌握项目的创建和管理。			能够使用 UE5 技术进行项目的创建和管理。	
	UE5 编辑器		1. 掌握 UE5 蓝图编辑器的功能和工具使用; 2. 掌握 UE5 材质编辑器的功能和工具使用。			能够使用 UE5 编辑器场景和资源的创建和编辑。	
	虚拟现实技术		1. 熟悉虚拟世界的构建原理; 2. 掌握关卡、地形模型、灯光的设计。			能够使用 UE5 创建逼真、沉浸式虚拟环境。	
	UE5 材质系统和渲染技术		1. 熟悉 UE5 的材质系统; 2. 掌握 UE5 的渲染技术。			能够使用材质系统和渲染技术进行纹理贴图、光照和阴影的设置。	
职业能力		1. 具备使用 UE5 技术搭建场景的能力; 2. 具备 UE5 技术进行资源的编辑能力; 3. 具备使用 UE5 技术进行纹理贴图、光照和阴影设置的能力。					
课程思政要点		1. 在项目实训中,安排学生小组合作进行开发,培养学生的团队合作精神和沟通协作解决问题的职业技能; 2. 在实操训练中,培养学生遵照规范进行设计的能力,通过羡慕任务的反复修改,培养学生精益求精的大国工匠精神。					
学习重点与难点		1. 材质系统应用 2. 渲染技术使用					
教学组织		采用理实一体教学。在教学中采用项目案例教学法,实施“学中作,做中学”。采用线上线下混合教学,充分利用线上教学平台和智慧职教平台教学资源库的虚拟现实技术在线课程。					
教学资源		1. 智慧职教国家教学资源库 (https://www.icve.com.cn/) 2. 课程授课课件 3. 虎课网					

九、专业办学基本条件

(一) 专业教学团队

1. 专业生师比

学生与本专业专任教师比例一般不高于 16: 1，双素质教师占专业教师比例以便不低于 85%，满足本专业教学工作需要。

(1) 师资队伍结构要求

师资队伍整体结构合理，发展趋势良好，符合专业目标定位要求，适应学科、专业长远发展需要和教学需要。专业带头人和骨干教师应占教师总数 35%以上，专业带头人应该具备副教授及以上职称，具有较强信息化教学能力，把握专业技术改革方向，能够开展课程教学改革和科学研究；骨干教师能够根据行业企业岗位群的需要开发课程，及时更新教学内容。

学历（学位）和职称结构合理，具有研究生学历、硕士以上学位或中级以上职称（包括讲师、工程师等）的教师应占专业教师的 80%以上，副高级职称占专任教师比例 50%以上。

双师比结构合理，积极鼓励教师参与科研工作、企业顶岗挂职锻炼，并获得专业相关职业资格证书，达到 80%以上。

(2) 教师知识、能力与素质

知识要求：

- ①掌握图形图像处理的基本技术；
- ②掌握平面、立体、色彩构成的基本原理；
- ③掌握二维动画的基本原理和设计技术；
- ④掌握三维建模、渲染、特效设计的基本技术，并能够设计符合实际需的三维动画作品；
- ⑤掌握影视编辑软件的使用方法；

能力要求：

- ①能够使用平面设计软件进行图片的修饰、美化，并可以设计比较美观的艺术作品；
- ②能够制作具有一定艺术性的二维动画；
- ③能够使用三维设计工具进行建模、材质和渲染的处理；

④能够使用影视编辑软件进行调色、音频处理和特效合成。

素质要求:

①拥护党的领导，拥护社会主义，热爱祖国，热爱教育事业，具有良好的师德师风；

②掌握教育学理论，具备在教学中实施多种教学法的能力，能灵活运用案例教学法和项目教学法以及任务驱动教学法实施课程教学；

③具备一定科研素养，特别是应用技术开发与研究方面的素养；

④具备提高自身专业素质的能力，能适应动漫制作技术的快速发展；

⑤具备较强的敬业精神，具备强烈的职业责任感，爱岗敬业，忠于职守，乐于奉献。

3. 兼职教师任职资格及水平要求

(1) 担任专业课程教学的兼职教师应必须是相关专业本科及以上学历，具有中级及以上相关专业职称。

(2) 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，具备较强的实践操作能力。

(3) 了解的高职教育的特点，能根据学生的具体情况采用合适的教学方法实施教学，并较好的完成教学任务。

(4) 具备较强的敬业精神，具备强烈的职业责任感，爱岗敬业，忠于职守，乐于奉献。

4. 兼职教师承担的专业课程及学时比

兼职教师承担的专业课程应和学时不多于全部课程的 50%。

(二) 教学设施

根据动漫制作技术专业人才培养的实际需求，结合基于岗位工作过程的课程体系，以“人才培养、职业培训、技能鉴定、技术服务”为纽带，构建“校企合作、资源共享、双赢共进”的校内实训基地和校外实训基地，以保障基于工作过程的人才培养模式的实施，突出体现专业的职业性、开放性，培养学生的核心能力。

1. 校内基础课教学实验室和教学设备的基本要求

配备多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或者 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；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。配备公共计算机实验室,具有计算机 100 台。

建设具有企业氛围的校内理实一体化实训基地,引企入校,共建实训基地,具体需要建设满足教学需求的如下实训室:

(1) 美工实训室

配备投影仪 1 套,黑板或白板 1 个,多媒体教室及多媒体设备 2 套;素描灯 2 盏,石膏道具 5 套,静物台 2 张,配备画架与画凳 50 套,支持素描、色彩、色彩构成、平面构成等课程的一体化教学。

(2) 数字媒体实训室

能够实现包括商业摄影摄像、调色剪辑、直播拍摄及导播、商业录音等技术领域的一体化教学及实训。配备教师相机 1 台、摄像机 1 台、学生相机 12 套,直播间可实现最多 4 路视频直播导播支持影视前期拍摄、视频剪辑调色、虚拟直播录制及专业录音等教学与实训。

(3) 三维动画制作实训室

配备投影仪 1 套,黑板或白板 1 个,图形工作站 100 台,手绘板 100 个,安装 Photoshop、Maya、Premiere 等软件,支持三维建模、动画制作类、三维渲染类、影视后期类课程教学需要。

3. 校外实训(习)基地的基本要求

与企业共建校外实训基地,具有稳定的校外实训基地,能够开展动漫制作技术专业相关实训活动,实训设备齐全,实训岗位、实训教师确定,实训管理及实施规章制度齐全,满足动漫制作技术专业实践教学和技能训练要求,满足学生岗位实习的需求,与动漫企业展开深层次合作,发挥企业在人才培养中的作用,有企业提供场地、办公设备、项目和技术指导人员,企业技术人员与教师共同组织和带领学生完成实际项目设计、修改、输出,通过学生进入企业项目实战,形成校企共建、共管的格局。

(三) 教学及图书、数字化(网络)资料等学习资源

1. 教材

按照国家规定选用优质教材,禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、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

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。专业类图书文件主要包括:行业政策法规资料,有关软件开发的技术、标准、方法操作规范及实务案例类图书等。

3. 数字化学习资源

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、数字教材等专业教学资源库,应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新,能满足教学要求。

十、教学建议

(一) 教学方法、手段的建议及教学组织形式建议

1. 教学方法

在教学过程中,教师要依据行为导向的教学方法,在课堂教学中,依托智慧树、智慧职教等教学平台,开展混合式教学,重点倡导“教、学、做”一体化的教学方式,突出“以学生为中心”,加强创设真实的企业情景,强调探究性学习、互动学习、协作学习等多种学习策略,充分利用行动导向教学法,采用任务驱动教学法、项目教学法、小组协作教学法、角色扮演教学法、案例教学法、自主学习法等多种教学方法,充分利用现代信息化教学手段灵活进行教学组织。

2. 教学组织形式

采取以实践为主线组织课程教学内容,开展教学教学活动,采用理实一体化、教室与实训室一体化,教学内容采用真实的企业项目,教学过程体现以“一体化、开放式”为主要的教学模式,教学过程体现“做中学,做中教”,学生通过完成工作任务的行动,获得动漫设计的相关知识和技能,同时获得职业能力,提高人才培养质量。

(二) 教学评价、考核建议

1. 教学评价建议

积极推进课程教学评价体系改革,突出能力考核的评价方式,建立由形式多样化的课程考核组织的评价体系,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和岗位技能的综合素质评价,激发学生自主性学习,鼓励学生个性发展,培养学生的创新意识和创造能力,有利于培养学

生的职业能力。

2. 教学考核建议

所有必修课和学生选定的选修课及顶岗实训，均在教学过程中或完成教学目标后进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

评价体系包括笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、职业资格技能鉴定、厂商认证等形式，根据课程的不同特点，每门课程采取其中一种或多种考核方式相结合的形式进行。

1. 笔试。适用于理论性较强的课程，考核成绩采用百分制，如果该门课程不能通过考试，则不能取得学分。

2. 实际操作技能考试。适于实践性比较强的课程，技能考核应根据相应岗位的技能要求，确定其相应的主要技能考核项目。

3. 项目实施技能考核。适用于实训课程考试，课程考核旨在评价学生综合专业技能的掌握情况，工作态度和团队合作能力，采用项目实施过程考核与实际操作技能考核相结合进行综合评价。

4. 职业资格技能鉴定、厂商认证。积极采用 1+x 职业技能等级证书专业引入了职业资格产能鉴定和厂商认证来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考试，获得认证作为学生的评价标准，并计入学生任选课学分，目前职业资格技能鉴定主要计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试为主。

十一、毕业规定

（一）证书要求

1. 取得与本专业工种相关的 1 个中级工以上职业资格或认证证书；
2. 取得英语 A/B 级或四六级证书或全国计算机软件资格水平考试证书或全国计算机 ATA 考试证书或其它各类专项技能证书。

（二）学分要求

1. 本专业学生毕业最低总学分是 142。学生必须同时修满本专业最低总学分才能获得毕业资格；
2. 校内选修课学分不能低于 6。
3. 课外素质拓展课学分不能低于 5。
4. 网络选修课学分与课程设置表要求保持一致。

十二、质量保障

(1) 建立专业建设和教学质量诊断与改进机制,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) 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改进,建立健全巡课、听课、评教、评学等制度,建立与企业联动的实践教学环节督导制度,严明教学纪律,强化教学组织功能,定期开展公开课、示范课等教研活动。

(3) 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、继续专业学习深造建议

本专业继续学习深造的渠道主要有以下两个:

1. 参加社会培训与认证

动漫制作技术所属的行业有很多国家和企业推出的职业资格证书,针对各种证书的社会培训和比较多,毕业生可以根据自己的需求和未来发展确定专业发展方向的基础上,选择参加社会培训,考取较高等级的认证证书,提升技术水平和职业发展空间。

2. 更高层次的教育

动漫制作技术专业毕业生可以选取专升本、直至研究生继续学习深造(包括出国留学),提高知识和技术水平,提高学历层次。

接续高职本科专业为数字媒体技术、视觉传达设计、动画设计、环境设计、服装与服饰设计、环境艺术设计、产品设计。

十四、编制说明

1. 编制的依据

本方案依据学院《人才培养方案编制指导性意见》并结合本专业目前实际情况

编写而成。

根据 2021 年全国职业教育大会首次提出“岗课赛证”综合育人的新要求，中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》进一步提出“完善‘岗课赛证’综合育人机制、《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）、《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）》等文件精神，本方案结合我院教育教学改革、内涵建设与质量工程的要求，依据学院《2023年高职专业人才培养方案制（修）订指导意见》并结合本专业目前实际情况编写而成。

2. 方案的特点

本方案在编制时注重在课程设置、教学内容和教学方法上突出的人才培养模式要求，坚持把立德树人作为根本任务，持续深化“三全育人”综合改革，以“德技并修，工学结合”人才培养模式，把立德树人融入思想道德教育、专业知识学习、专业技能培养以及实践教学的各个环节，同时体现了学习领域与行业企业紧密结合的特点，以就业为导向、以职业能力培养为核心、全面皆顾、略有侧重、突出实践教学、重视技能培养。

（1）充分体现高职教育教学特色

以培养学生基本素质和专业技能为主线设计课程体系和教学内容。

（2）根据职业岗位能力的分析，确定培养学生三大职业能力(基本素质能力、专业素质能力、专业拓展能力)

（3）七个专项能力的培养

基本素质能力、外语能力、计算机能力、平面设计能力、三维建模能力、三维动画制作能力、影视特效制作能力，相关领域扩展及后续发展能力。

（4）模块式教学模式

各课程模块既相对独立又紧密结合，其中专业技能的教学与实训模块，采用相对集中的教学形式，基本能力模块的教学贯穿于教学全过程中，与专业技术能力模块教学相互呼应，相辅相成；综合实践与社会调查贯穿于中期和后期；毕业设计安排在最后，是对各门课程教学内容的升华与提炼，体现综合职业能力培养。

（5）合理的分阶段实训安排

实训教学是一个系统工程，必须在学生所学专业基础知识和专业技能课程的基础上循序渐进、有浅入深依次安排在不同的教学过程中。在教学课程体系中，实训从“平面设计实训-三维建模综合实训-影视后期综合实训”三个阶段实训循序渐进，构建了学生平面设计、三维建模以及影视后期制作能力。

3. 方案的执行

本方案从 2023 年动漫制作技术专业学生开始执行，在执行过程中，针对市场需求以及执行过程中所存在的问题及时进行修订。

十五、专业建设委员会

表 10 专业建设委员会

专业带头人简介
赵晓华，教授职称，1999年毕业于长安大学，2008年获得西安电子科技大学计算机科学与技术专业硕士学位；1999年7月来陕西交通职业技术学院任教至今。先后担任多媒体教研室主任，动漫制作技术专业教研室主任、动漫制作技术专业骨干教师、动漫制作技术专业带头人 2015年作为主持人参与校级教学教改课题1项并结题； 2015年作为主要参与人参与陕西省教育厅教改课题1项并结题； 2015年作为主要参与人参与校级教学教改课题1项并结题； 2017年作为指导教师带队参加陕西省职业院校技能大赛“虚拟现实技术”赛项并获二等奖； 2018年作为指导教师带队参加陕西省职业院校技能大赛“虚拟现实技术”赛项并获三等奖； 2022年作为主要负责人参加校级教学能力比赛并获得二等奖； 2023年作为主要负责人参加校级教学能力比赛并获得三等奖。
合作企业简介
西安雷耀文化科技有限公司公司成立于 2019 年 03 月 08 日，从事动漫游戏开发、数字文化创意软件开发、设计服务、广告设计、文化艺术经纪代理、数字文化创意技术装备销售；玩具、动漫及游艺用品销售等业务。

专业建设委员会成员（含行业企业专家、同行专家、学生代表人员）					
姓名	性别	年龄	职务	职称	工作单位
梁 娟	女	53	交通信息学院 院长	教授	陕西交通职业技术学院
赵晓华	女	48	教师	教授	陕西交通职业技术学院
石静泊	男	38	教师	副教授	陕西交通职业技术学院
聂 晶	女	38	教师	副教授	陕西交通职业技术学院
雷鹏飞	男	27	教师	助教	陕西交通职业技术学院
陈晨	女		教师	助教	陕西交通职业技术学院
章于西	男	38	公司法人	高工	西安雷耀文化科技有限公司
罗超	男	34	经理	工程师	西安艾克斯文化科技有限公司
罗亚森	男	37	三维建模师	工程师	安雷耀文化科技有限公司

十六、其他事项

1. 对本模板未详尽规定，各专业认为有必要列示内容，可以附件形式一并列入人才培养方案。
2. 学校五年制高职专业人才培养方案参照本模板制定。
3. 本模板由教务处负责解释。