

《动漫制作技术》专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

招生对象：高中（中职）毕业生或具有同等学力者。

招生类型：文理兼收。

三、修业年限

三年。

四、职业面向

（一）职业能力分析

1.专业服务面向

本专业面向传媒、设计、游戏等行业的企事业单位，主要从事动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效制作、原画设计、摄影摄像、影视剪辑、视觉传达设计、虚拟现实开发等工作。

2.职业岗位与职业能力分析

序号	工作岗位	典型工作任务	职业能力	支撑课程
1	办公室文秘	1. 办公自动化操作及日常办公文档撰写	1. 能够熟练使用 WORD、EXCEL 等办公自动化相关软件，具有办公软件的基本操作能力	信息处理技术、写作与沟通、应用数学、应用英语、思想道德与法治、文明礼仪、个性发展课、心理健康
			2. 具有办公文档编撰处理能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
2	美术设计师	1. 原画设计	1. 具有人物原画创作的基本能力	动画素描、设计速写、设计色彩、素描与速写综合实训、文明礼仪、个性发展课、心理健康
			2. 具有场景原画创作的基本能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
3	UI 设计师	1. 图形图像处理	1. 具备色彩的采集、重构和情感表现能力	设计色彩、信息处理技术、图像处理、平面设计制作、UI 设计与制作、特效合成、UI 设计制作综合实训、网页设计与制作、文明礼仪、个性发展课、企业文化、职业生涯与发展规划、就业
			2. 熟悉 Photoshop、Illustrator 等图形图像处理软件的使用	
		2. 平面设计制作	1. 熟悉平面设计基础	
			2. 具有试用平面设计软件创作平面	

			作品的能力	指导、创新创业、社会实践、创新创业实践、心理健康
		3. 界面设计	1. 能了解产品设计开发流程，理解不同岗位的角色、场景及任务	
			2. 能理解不同系统平台中界面的规范构成要素与设计规范	
			3. 会制作产品原型的逻辑思维导图、交互布局线框图	
			4. 具有产品的视觉设计基本能力	
			5. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
4	动画设计师	1. 二维动画设计与制作	1. 具有二维动画角色制作的能力	图像处理、平面设计与制作、二维动画设计与制作、三维模型制作、三维动画制作、虚拟现实交互设计、C#程序设计、动画概述、CAD制图、C4D、影视视听语言、动画创作、动画运动规律、游戏开发、ZBrush 造型设计、动画制作综合实训、文明礼仪、个性发展课、企业文化、职业生涯与发展规划、就业指导、创新创业、社会实践、创新创业实践、心理健康
			2. 具有二维动画制作的能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
		2. 三维动画设计与制作	1. 具有三维建模的能力	
			2. 具有三维动画制作的基本能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
		3. VR 设计与制作	1. 具有 Unity 3D 基础编程能力	
			2. 具有 Unity 3D 场景设计能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
5	摄影师、摄像师、特效师、剪辑师	1. 摄影、摄像	1. 掌握摄影、摄像基础	摄影技术、图像处理、音视频编辑、特效合成、影视视听语言、影视制作综合实训、文明礼仪、个性发展课、企业文化、职业生涯与发展规划、就业指导、创新创业、心理健康
			2. 具有摄影、摄像的基本能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
		2. 动画后期制作	1. 掌握后期制作工具软件的使用	
			2. 具有对视频、短片后期剪辑制作的能力	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	
		3. 动画特效合成	1. 了解特效制作新技术	
			2. 掌握特效合成基础软件的使用	
			3. 具有对相关作品制作目标特效的能力	
			4. 具有沟通能力、团队协作能力、创新能力	

6	全媒体运营师	1. 新媒体内容制作	1. 知道新媒体文案撰写技巧，能够正确分析典型作品文案	摄影技术、图像处理、平面设计与制作、UI 设计与制作、音视频编辑、特效合成、新媒体运营、影视视听语言、影视制作综合实训、文明礼仪、个性发展课、企业文化、职业生涯与发展规划、就业指导、创新创业、社会实践、创新创业实践、心理健康
			2. 具有制作新媒体图片类作品的能 力	
			3. 具有短视频创作和编辑的基本能 力	
			4. 具有沟通能力、团队协作能力、 创新能力和对新事物的学习能力	
		2. 新媒体电商运营	1. 了解电商直播的流程和基本操作	
			2. 会简单分析运营数据	
			3. 具有沟通能力、团队协作能力、 创新能力和对新事物的学习能力	

3.职业技能等级证书或职业资格证书

序号	职业资格证书名称	颁证部门（企业或行业）	等级
1	信息技术处理员	工业和信息化部、人力资源和社会保障部	五级
2	动画绘制员	人力资源和社会保障部	四级
3	动画设计师	人力资源和社会保障部	五级
4	UI 设计师	人力资源和社会保障部	五级
5	1+X 3D 引擎技术应用	唯乐屋（北京）软件有限公司	中级
6	1+X 界面设计	腾讯云计算（北京）有限责任公司	中级
7	1+X 自媒体运营	北京字节跳动科技有限公司	初级、中级

（二）职业面向

所属专业大类（代码）	51 电子与信息大类
所属专业类（代码）	5102 计算机类
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和影视录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域举例	平面设计制作、原画创作、插画设计制作、概念设计、模型设计、动画设计制作、非线性编辑
职业类证书举例	动画绘制员、UI 设计师、全媒体运营师、动画设计师、剪辑、特效师、摄影、摄像师

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力。掌握原画、平面设计、图像处理、二维动画设计、三维动画设计、摄影摄像、视频编辑等专业知识，具备平面设计与制作、动画设计与制作、动漫游戏制作、摄影摄像、音视频特效制作等技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员、动画制作员等岗位，能够从事动画设计与制作原画创作、模型设计、非线性编辑、全媒体运营等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1.素质目标

（1）思想政治素质：

系统掌握马克思主义基本原理和马克思主义中国化理论成果，了解党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史，认识世情、国情、党情，坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，深刻领会习近平新时代中国特色社会主义思想，培养运用马克思主义立场观点方法分析和解决问题的能力；自觉践行社会主义核心价值观，尊重和维护宪法法律权威，识大局、尊法治、修美德；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）职业素质：

了解相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范，具有良好创新精神和创业意识，具备社会责任感和担当精神；能够立足生产、建设、管理、服务一线，踏实进取，敬业奉献，善于合作，敢于竞争，勇于创新，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；培育劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民，珍惜劳动成果，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养、劳动技能。

（3）身体心理素质：

具有健康的身体，良好的生活习惯和行为习惯，爱好体育运动，掌握基本身体运动知识和至少1项体育运动技能，达到国家大学生体质测试合格标准。具有健康积极的人生态度，良好的个性心理品质，具备一定的心理调适能力，有较强的心理调适能力和抗挫折能力。

（4）人文科学素质：

具有宽阔的视野和良好的科学思维品质；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；能够正确认识社会、主动适应社会，有较强文字和语言表达能力，有较强的沟通合作能力和自我发展能力，具有较强的集体意识和团队合作意识。具有“向下扎根、向上结果”的“种子”精神。

2.知识目标

- (1) 具有必须的公共英语听、说、读、写基本知识和职业英语知识；
- (2) 具有必备的文化基础知识和人文社会科学知识；
- (3) 具有计算机应用的基本知识；
- (4) 具有必须的原画制作的基础知识；
- (5) 具有图形图像处理的基本知识；
- (6) 具有平面设计与制作的基本知识；
- (7) 具有二维动画设计与制作的基本知识；
- (8) 掌握三维动画设计与制作的基本知识；
- (9) 具有摄影、摄像的基本知识；
- (10) 具有影视后期特效合成的基本知识；
- (11) 具有动漫产品开发与设计的基础知识；
- (12) 具有初步虚拟现实技术开发的基本知识。

3.能力目标

- (1) 具有从事原画设计与制作的基本能力；
- (2) 具有图形图像处理的基本能力；
- (3) 具有平面设计与制作的基本能力；
- (4) 具有二维动画设计与制作的专业核心能力；
- (5) 具有三维动画设计与制作的专业核心能力；
- (6) 具有影视后期特效合成的专业核心能力；
- (7) 具有音视频编辑的专业核心能力；
- (8) 具有摄影、摄像的基本能力；
- (9) 能熟练应用计算机撰写文档，制作报表，信息沟通，信息检索等；
- (10) 能借助互联网、工具书阅读和翻译本专业英文资料；
- (11) 具有基本数学运算、数据统计、数据分析能力；
- (12) 具有信息收集、信息处理、解决问题和社会应变的能力；
- (13) 具备编制简单的工作报告、技术文件等文字运用能力；
- (14) 具有团队合作、人际交往能力，具有竞争意识和创新能力；
- (15) 具有较强的自学能力、获取技能能力等可持续发展能力；
- (16) 具有创新创业能力，发展学生双创能力。

六、教学进程总体安排

(一) 教学周安排表

学期	I	II	III	IV	V	VI	总计
军事	2						2
入学、毕业教育	0.5					0.5	1
劳动	0.5	0.5	0.5	0.5			2
课堂教学 (含机动、运动会)	15	16	13.5	16	11		71.5
实习(集中实验实训)		2	3	3	7	18	33
考试	1	1	1	1	1	1	6
公休假	1	0.5	1	0.5	1	0.5	4.5
寒暑假	5	7	5	7	5		29
总计	25	27	24	28	25	20	149

备注：军事实际为三周,双休日不休息。

(二) 课程方案

培养 模 块		课程代码	课程名称	课 程 性 质	课 程 性 质	计划学时				按学期分配(学时)								
						讲 授	课 内 实 验 实 训	集 中 实 训 (实 习)	总 计		第 I 学 期	第 II 学 期	第 III 学 期	第 IV 学 期	第 V 学 期	第 VI 学 期		
公共 基础 课程	通识课	1	113001801	思想道德与法治	必	理	40	8		48	3	24	24					
		2	113001802	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必	理	24	8		32	2			32				
		3	113001803	形势与政策	必	理	16			16	1	4	4	4	4			
		4	113002201	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必	理	40	8		48	3					48		
		5		中国梦与核心价值观	选	理	培养学生的中国梦与核心价值观、社会科学基础、自然科学常识、创新与思维等知识，学生根据课程内容安排自行选修，通过课程考核取得学分，学生最少取得7学分。											
	科学普及	6		社会科学基础	选	理												
		7		自然科学常识	选	理												
		8		创新与思维	选	理												
	人文浸润	9	301001901	艺术与审美	必	理	培养学生的艺术与审美、文学欣赏、“四史”之一、哲学基础和公共关系等方面的知识，学生根据课程内容安排自行选修，通过课程考核取得学分，学生最少取得8学分。											
		10		文学欣赏	选	理												
		11	113002101	“四史”之一	必	理												

	12		哲学基础	选	理											
	13		公共关系	选	理											
耕读教育	14	301002301	农耕文明、乡土民俗、乡村治理、生态文明、农业发展史、大国三农	必 (选)	理+实	各专业结合自身特点将农耕文化、绿色发展、粮食安全、藏粮于技、生态文明、治水节水、健康养殖等思政元素有机融入相关教学内容中,开设农耕文明、乡土民俗、乡村治理、生态文明、农业发展史、大国三农课程,培养学生“知农、爱农”情怀和“向下扎根、向上结果”的“种子”精神,涉农专业为必修课,其他相关专业选修课,学生最少取得 1.5 个学分。										
健康教育	15	114001801	体质锻炼	必	理+实	20	88		108	4	26	26	28	28		
	16	305001802	心理健康	必	理	32			32	2		32				
能力培养	17	112001803	写作与沟通	必	理	40			40	2.5			40			
	18	112001802	应用英语	必	理	120			120	7.5	60	60				
	19	11200181C	应用数学	必	理	80			80	5	40	40				
	20	105001801	信息处理技术	必	理+实	24	26		50	3	50					
行为养成	21	301001801	入学、毕业教育	必	实践			30	30	1	15					15
	22	305001801	军事	必	理+实	36		112	148	4	148					
	23	305001803	劳动	必	理+实	培养学生良好劳动意识,其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育共 16 学时,具体开课时间由教研室安排,劳动实践课详见行为养成课考核办法及标准。各专业课程结合自身特点把劳动教育有机融入,并进行考核。										
	24	114001802	早操	必	实	培养学生良好的锻炼意识,详见行为养成课考核办法及标准。										
	25	301001805	文明礼仪	必	理+实	培养学生良好礼仪行为,详见行为养成课考核办法及标准。										
	26	301001806	卫生与安全	必	理+实	培养学生良好卫生习惯和安全意识,详见行为养成课考核办法及标准。										
应修小计						472	138	158	768	71.5	355	202	108	84	0	15
个性发展课	1		舞蹈类	选	理+实	通过过程教育培养学生舞蹈特长,详见个性发展课考核办法及标准。										
	2		声乐类	选	理+实	通过过程教育培养学生声乐特长,详见个性发展课考核办法及标准。										
	3		书画艺术类	选	理+实	通过过程教育培养学生书画艺术特长,详见个性发展课考核办法及标准。										
	4		体育类	选	理+实	通过过程教育培养学生体育特长,详见个性发展课考核办法及标准。										
	5		专业专项技能	必	理+实	通过过程教育培养学生专业专项技能,详见个性发展培养细则。										
	6		证书类	选	理+实	学生取得各种舞蹈、声乐、书画艺术、体育等证书,详见个性发展课考核办法及标准										
应修小计										≥10						
创新创业课	1	301001802	职业生涯与发展规划	必	理	20			20	1.5	10(+10)					
	2	301001803	就业指导	必	理	20			20	1.5				10(+10)		
	3	301001804	创新创业	必	理+实	20		20	40	2		20+20				

		4		论文及专利	选	实践	通过过程教育培养学生论文和专利创作能力，详见创新创业课考核办法及标准。											
		5		社会实践	选	实践	通过过程教育培养学生社会实践能力，详见创新创业课考核办法及标准。											
		6		创新创业实践	选	实践	通过过程教育培养学生创新创业实践能力，详见创新创业课考核办法及标准。											
		应修小计						60		20	80	≥10	20	40		20		
专业 技能 课程	专业 基础 课	1	105031801	动画素描	必	理+实	18	22		40	2.5	40						
		2	105031803	设计色彩	必	理+实	18	22		40	2.5	40						
		3	105031802	设计速写	必	理+实	18	22		40	2.5		40					
		4	105031806	平面设计与制作	必	理+实	20	30		50	3		50					
		5	105011806	图像处理	必	理+实	20	30		50	3		50					
		6	105031805	摄影技术	必	理+实	20	30		50	3			50				
		7	105031804	C#程序设计	必	理+实	20	20		40	2.5			40				
		8	105031808	音视频编辑	必	理+实	20	30		50	3			50				
		小计						154	206		360	22	80	140	140			
		专业 核心 课	1	105032301	三维模型制作	必	理+实	30	30		60	4			60			
			2	105031810	UI设计与制作	必	理+实	30	30		60	4			60			
			3	105031811	特效合成	必	理+实	30	30		60	4				60		
	4		105032302	虚拟现实交互设计	必	理+实	30	30		60	4				60			
	5		105032101	C4D	必	理+实	20	30		50	3					50		
	6		105032201	动画创作	必	理+实	30	30		60	4					60		
	小计						170	180		350	23			120	120	110		
	专业 拓展 课	1	105031815	企业文化	必	理	20			20	1.5					20		
		2	105031819	动画概述	选	理	20			20	1		20					
		3	105032102	影视视听语言	选	理+实	20	20		40	2.5		40					
		4	105032305	动画运动规律	选	理+实	20	20		40	2.5			40				
		5	105011803	网页设计与制作	选	理+实	20	20		40	2.5				40			
		6	105062230	三维动画制作	选	理+实	20	20		40	2.5				40			
		7	105032103	新媒体运营	选	理+实	20	20		40	2.5				40			
		8	105032304	游戏开发	选	理+实	20	20		40	2.5					40		
		9	105031818	CAD制图	选	理+实	20	20		40	2.5					40		
		10	105031814	二维动画设计与	选	理+实	20	20		40	2.5					40		

			制作														
	11	105032306	ZBrush 造型设计	选	理+实	20	20		40	2.5						40	
	应修小计					50	50		100	6.5		20		40	40		
综合能力培养	1	105031820	素描与速写综合实训	必	实践			60	60	2		60					
	2	105031821	UI 设计制作综合实训	必	实践			90	90	3			90				
	3	105031822	影视制作综合实训	必	实践			90	90	3				90			
	4	105031823	动画制作综合实训	必	实践			210	210	7					210		
	5	301002301	岗位实习	必	实践			540	540	18							540
	小计								990	990	33		60	90	90	210	540
合计						906	574	1168	2648	174	487	434	458	354	360	555	

备注：

职业生涯与发展规划、就业指导各包括专题讲座或报告会 10 学时。

(三) 学时学分分配统计表

“四位一体”课程体系		学分	占总学分%	学时	占总学时%	备注
公共基础课程（通识课）		71.5	41%	768	29%	
个性发展课		10	6%	0	0%	
创新创业课		10	6%	80	3%	
专业技能课程	专业基础课	22	13%	360	14%	
	专业核心课	23	13%	350	13%	
	专业拓展课	6.5	4%	100	4%	
	综合能力培养	33	19%	990	37%	
合计		176	100%	2648	100%	
其中	课内理论教学			906	34%	
	实验与实践教学			1742	66%	
	合计			2648	100%	

七、课程设置及要求（课程目标及实施方法）

(一) 公共基础课程

1. 通识课

价值塑造课

1) 思想道德与法治

(1) 学时学分：48 学时，3 学分。

(2) 课程目标：

①帮助学生系统掌握人生观、价值观、道德观、法治观和职业观，着重解决大学一年级新生面对新生活、新转变所出现的思想困惑、道德困惑、法律困惑、职业困惑等理论问题；

②引导学生树立正确的人生观、价值观、道德观、法治观和职业观，增强对以中国式现代化全面推动中华民族伟大复兴的认识和信心；

③培养学生的综合素质能力和责任使命，为学生解决人生问题、道德问题和法治问题提供科学认识论和方法论的指导。

(3) 主要内容：主要讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观、职业观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。

(4) 实施方法：课堂讲授、讨论辩论、主题演讲、观看视频、实践体验、网络学习。

(5) 考核方式：平时考核+期末考核、线上考核+线下考核。平时考核：考勤、实践、作业、笔记、课堂表现。期末考核：测验。线上考核：自学、小测验、作业。线下考核：考勤、实践、课堂表现。

(6) 成绩记载方式：第一学期：五级等级制；第二学期：百分制。

2) 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

(1) 学时学分：32 学时，2 学分。

(2) 课程目标：

①让学生理解中国共产党不断推进马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合的历史进程和基本经验，掌握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、历史地位和指导意义；

②提升学生运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力；

③让学生厚植家国情怀、增强使命担当，积极投身全面建设社会主义现代化国家的伟大实践。

(3) 主要内容：主要讲授中国共产党不断推进马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合的历史进程和基本经验，集中阐述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、历史地位和指导意义，重点阐述毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。

(4) 实施方法：课堂讲授、讨论辩论、主题演讲、观看视频、实践体验、网络学习。

(5) 考核方式：平时考核+期末考核、线上考核+线下考核。平时考核：考勤、实践、作业、笔记、课堂表现。期末考核：测验。线上考核：自学、小测验、作业。线下考核：考勤、实践、课堂表现。

(6) 成绩记载方式：第三学期，百分制。

3) 形势与政策

(1) 学时学分：16 学时，1 学分。

(2) 课程目标：

①帮助学生系统掌握中国经济、政治、文化、生态、社会、外交等重大发展形势，国际经济、政治、文化等重要时政热点，帮助大学生系统掌握党的基本路线、方针和政策，以及新时代的中国发展理念、思想与战略；

②引导学生全面正确认识党和国家面临的形势和任务，拥护党的路线、方针和政策，增强实现中华民族伟大复兴的“中国梦”的信心和社会责任感；

③培养学生坚定的政治立场、较强的分析能力和适应能力，牢固树立在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路、为实现中华民族伟大复兴而奋斗的共同理想和坚定信念。

(3) 主要内容：主要讲授党的理论创新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点难点问题，帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、历史性变革以及面临的历史性机遇和挑战，引导大学生正确认识世界和中国发展大势、中国特色和国际比较、时代责任和历史使命。

(4) 实施方法：课堂讲授、讨论辩论、观看视频、网络学习。

(5) 考核方式：平时考核+期末考试、线上考核+线下考核。平时考核：考勤、作业、笔记、课堂表现。期末考试：测验。线上考核：自学、小测验、作业。线下考核：考勤、课堂表现。

(6) 成绩记载方式：第一、二、三、四学期：五级等级制。

4) 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

(1) 学时学分：48 学时，3 学分。

(2) 课程目标：

①帮助学生全面准确理解习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、科学体系、精神实质、丰富内涵、重大意义、历史地位和实践要求，牢牢把握习近平新时代中国特色社会主义思想的世界观和方法论，坚持好、运用好贯穿其中的立场观点方法；

②培养学生系统掌握马克思主义中国化时代化理论成果的科学思维，运用马克思主义中国化时代化最新成果分析现实社会问题和解决问题的能力；

③引导学生增强全面建设社会主义现代化国家和实现中华民族伟大复兴的使命感，坚定马克思主义信仰、中国特色社会主义信念和共产主义信念，深刻领悟“两个确立”的决定性意义，进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。

(3) 主要内容：主要讲授习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、科学体系、精神实质、丰富内涵、重大意义、历史地位和实践要求，以及习近平新时代中国特色社会主义思想的世界观和方法论，充分反映新时代伟大实践和伟大变革。

(4) 实施方法：课堂讲授、讨论辩论、主题演讲、观看视频、实践体验、网络学习。

(5) 考核方式：平时考核+期末考核、线上考核+线下考核。平时考核：考勤、实践、作业、笔记、课堂表现。期末考核：测验。线上考核：自学、小测验、作业。线下考核：考勤、实践、课堂表现。

(6) 成绩记载方式：第四学期，百分制。

中国梦与核心价值观、科学普及课

培养学生的中国梦与核心价值观、社会科学基础、自然科学常识、创新与思维等知识，学生根据课程内容安排自行选修，通过课程考核取得学分，学生最少取得 7 学分。

人文浸润课

培养学生的艺术与审美、文学欣赏、“四史”之一、哲学基础和公共关系等方面的知识，学生根据课程内容安排自行选修，通过课程考核取得学分，学生最少取得 8 学分。

耕读教育课

各专业结合自身特点将农耕文化、绿色发展、粮食安全、藏粮于技、生态文明、治水节水、健康养殖、劳动光荣、工匠精神等思政元素有机融入相关教学内容中，开设农耕文明、乡土民俗、乡村治理、生态文明、农业发展史、大国三农等相关模块化课程，培养学生“知农、爱农”情怀和“向下扎根、向上结果”的“种子”精神，涉农专业为必修课，其他相关专业选修课，学生最少取得 1.5 个学分。

健康教育课

15) 体质锻炼

(1) 学时学分：108 学时，4 学分。

(2) 课程目标：“育人为本、健康第一、全面发展、服务社会”

①提高对身体和健康的认识，掌握有关身体健康的基本知识和科学健身的方法；

②增强自我保健意识，能选择人体需要的健康营养食品，形成健康的行为生活方式，增强体质、促进身体健康，养成良好的体育锻炼习惯，保持良好的心态；

③熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能，能科学地进行并指导体育锻炼，提高运动技术水平，充分发挥自身的体育才能并能掌握常见运动创伤的处置方法，能把这一体育项目作为终身锻炼的手段。

④增强体质健康和心理健康养成积极乐观的生活态度，能运用适宜的方法调节自己的情绪，并在运动中体验成功的乐趣和克服困难的信心、增强社会适应能力。

⑤关心集体，团结互助，正确处理竞争与合作的关系，表现出良好的体育道德和合作精神。

(3) 主要内容：开设一般体能、专项体能、健康教育、球类、田径、体操类、健美操、啦啦操、花样跳绳、体质健康测试、核心力量训练。包括各选项项目的基本运动技术与技能；体育锻炼知识和方法；竞赛裁判法与体育健身理论知识；体质健康测试等内容。

(4) 实施方法：通过课堂理论教学、课堂赛事欣赏、室外课堂教学、日常体育锻炼、专项体育训练、体质健康测试、各级体育竞赛等形式进行组织教学。

(5) 考核方式：考勤、笔试、平时运动、测试、竞赛等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：百分制。

16) 心理健康

(1) 学时学分：32 学时，2 学分。

(2) 课程目标：

① 让学生尽快适应大学的学习方式，提高学习兴趣、动机和自觉性；

② 培养学生助人观念、良好的人际意识和合作能力；

③ 培养学生对情绪有一个良好的认识和调节，积极乐观地度过大学生活；

④ 对少数有心理困扰或心理障碍的学生，给予科学有效的心理咨询和辅导，使他们尽快摆脱困扰，提高心理健康水平，增强自我调节能力。

(3) 主要内容：通过课程学习，使学生了解心理健康基本知识，掌握基本的心理调适方法，增强学生的自信心和耐挫性，培养学生乐观积极的生活态度和顽强的意识品质。

(4) 实施方法：理论教学采用多媒体讲授、案例讲解、互动体验等形式。实践教学采用参与心理健康教育实践活动、心理普查、专题讲座等形式。

(5) 考核方式：平时考勤、课堂表现等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：五级等级制。

能力培养课

17) 写作与沟通

(1) 学时学分：40 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标

① 知识目标。了解职场应用文写作的基本知识；了解并掌握常用职场求职文书、职场社交文书、职场事务文书、职场会议文书、职场调研文书的结构和写作要求；了解职场口头表达和人际沟通的基本要求。

② 能力目标。能熟练撰写与自己专业密切相关的职场应用文，具备职场工作相应的书面表达与口头表达能力，具有职场沟通、组织策划、团队协作、汇报展示、评价总结等方面综合能力。

③ 素质目标。在教学中以立德树人为根本，贯穿爱国精神、民族精神、劳动精神、工匠精神、文化自信的教育。在专项学习训练中培养实事求是、严谨规范、平实准确的文风和自信大方、诚恳待人、恰当表达的沟通技巧。在综合实践训练中培养团队合作意识、职业意识、创新意识，增强学生职业核心能力和就业竞争力。

(3) 主要内容：

① 专项学习训练。包括认识应用文、职场求职文书、职场社交文书、职场事务文书、职场会议文书（选学）、职场调研文书、职场人际沟通与职场演讲。

② 综合实践训练。根据学生实际情况选择开展 2-4 次（备用活动方案包括职场面试、职场推介、经典诵读、学习分享、主题演讲、编写手抄报、趣味辩论等）。

(4) 实施方法：按照“以学生为主体，以教师为主导；以职场为情境，以能力为核心；服务学生就业，着眼持续发展”的理念，以“专项学习训练+职场情景化综合训练”为核心，实行线上线下混合教学，提升学生语文应用能力和综合素质。

(5) 考核方式：课堂考勤+专项学习训练（书面作业、课堂表现）+综合实践活动+线上学习+期末小测（机动）。

(6) 成绩记载方式：五级等级制。

18) 应用英语

(1) 学时学分：120 学时，7.5 学分。

(2) 课程目标：

① 知识目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识；掌握必要的跨文化知识，理解文化内涵，汲取文化精华。

② 能力目标：具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能；能够有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务；能够辨别中英两种语言思维方式的异同，具有一定的逻辑、思辨和创新思维能力；掌握有效的语言学习方法和策略，提高英语综合应用能力。

③ 素质目标：提高职业素养，培养工匠精神；树立正确的跨文化交际意识，具备跨文化技能；了解中西方文化差异，通过文化比较加深对中华文化的理解，增强文化自信。

(3) 主要内容：基础英语+ 职场通用英语+文化素养提升英语。

① 基础英语：围绕校园生活、社会问题、人生规划三个层面主题，引导学生学会交流，学会思考，学会表达。

② 职场通用英语：围绕求职、面试、实习、入职、职场礼仪、职业规划等职业相关主题，帮助学生规划职场、规划未来，确定人生发展方向。

③ 文化素养提升英语：围绕礼仪、习俗、禁忌、肢体语言、一带一路、教育等主题，帮助学生了解和感悟中西方优秀文化的内涵，正确认识和对待文化差异。

(4) 实施方法：线上线下混合教学，情景导入、任务驱动、模块化教学，练、学、拓、评一体化。

(5) 考核方式：过程性考核（考勤、学习态度、基本知识、基本技能、拓展创新、德育等）+ 终结性评价（能力等级测试、个人作品展示等）。

(6) 成绩记载方式：百分制和五级等级制。

19) 应用数学

(1) 学时学分：80 学时；5 学分。

(2) 课程目标：

① 知识目标：掌握基本初等函数的图像与性质，掌握复合函数、分段函数的定义及性质；理解一元函数极限、连续、导数、微分、不定积分、定积分等重要概念及性质；了解微分方程的相关概念；了解数学建模的基础知识；

② 技能目标：能正确进行函数的复合与分解，掌握分段函数的相关计算；掌握简单的极限、导

数、微分、不定积分、定积分的计算及应用；掌握简单的一阶线性微分方程特征及求解方法；能够建立一些简单的数学模型；能利用 Matlab 软件完成相关数学计算；

③ 素质目标：培养学生的逻辑思维能力，并能运用数学的思维方式观察、分析现实社会，解决学习、生活、工作中遇到的实际问题；提升学生的数学文化素养，增强学生的创新意识和团队协作意识。

(3) 主要内容：一元函数微积分学和数学建模基础知识。

(4) 实施方法：课堂讲授，线上线下混合教学，实践训练，专题讲座。

(5) 考核方式：过程性考核+期末考试。

(6) 成绩记载方式：百分制、五级制。

20) 信息处理技术

(1) 学时学分：50 学时，其中讲授 24 学时，课内实训 26 学时；3 学分。

(2) 课程目标：

①理解计算机系统的基本组成结构，计算机软件系统和硬件系统的特点，能根据实际情况选择合适的软件产品和硬件设备；

②熟悉常用操作系统的使用；

③熟悉常用办公文档处理、电子表格制作、演示文稿制作等软件的使用；

④掌握计算机的网络与安全的基本知识和基本设置；

⑤熟悉浏览器的使用；

⑥掌握 Internet 基本知识和常用信息检索方法；

⑦具备基本的信息素养和社会责任；

⑧了解新一代信息技术的发展情况。

(3) 主要内容：主要包含计算机发展历史，计算机功能与分类；计算机软件与硬件功能与组成；操作系统使用；文档处理软件使用；电子表格软件使用；演示文稿制作软件使用；计算机网络与 Internet 应用；信息检索技术；新一代信息技术；信息素养和社会责任等内容。

(4) 实施方法：项目引导、任务驱动、线上线下混合教学。

(5) 考核方式：过程性考核（考勤、课堂表现、线上学习、平时作业、课后拓展等）+终结性评价（相关职业资格证书、上机考试等）。

(6) 成绩记载方式：百分制、五级等级制。

行为养成课

行为养成课是以规范学生的日常行为作为学生发展的要素，以学生日常行为准则作为活动载体，以过程记录作为考核手段，积极引导、遵守学校的规章制度、养成良好学风、树立正确人生观。

行为养成课主要包括：入学、毕业教育，军事，劳动，早操，文明礼仪，卫生与安全。其中，入学、毕业教育、军事、劳动专题教育学时计入总课时，其他课程为过程教学课，只计学分，不计课时。学生在校期间应完成 20 学分。

考核方式：见下表。

行为养成课学分分值一览表

课程名称	课程类别	课程内容及考核办法	分值	依据及认定机构
入学、毕业教育	必修	入学教育 15+毕业教育 15, 由二级学院组织实施。	1	各学院
军事	必修	理论 36+实践 112, 共计 148 学时, 由学生处组织实施。	4	学生处、各学院
劳动	必修	参加义务劳动 20、30、40 学时/学期, 分别记 0.5、1.0、2.0 学分。	2/学期	学院学工办
		劳动专题教育分为劳动精神专题教育、劳模精神专题教育、工匠精神专题教育三部分, 共计 16 学时。	1	学生处
早操	必修	以早操出勤为依据, 60 天、75 天、90 天/学期, 分别计 0.5、1.0、2.0 学分,	2/学期	体育课教学部
文明礼仪	必修	学生自由报名, 组班学习, 培训 20 课时, 记 1.0 学分。	1	学院学工办
健康与安全	必修	宿舍卫生评比优秀 8 周/学期, 计 0.5 学分, 13 周/学期, 记 1.0 学分, 17 周/学期, 记 2.0 学分。 健康知识讲座 (如艾滋病等传染病预防) 4 学时, 安全知识讲座 (如消防、交通、避震等) 6 学时。	2.5/学期	学院学工办

行为养成课

21) 入学、毕业教育

(1) 学时学分: 30 学时; 1 学分。

(2) 课程目标:

① 使学生充分了解学校, 增强学习兴趣和信心, 了解自己所在学院及专业, 能自觉遵守学校的各项规章制度;

② 树立正确的心态, 增强其步入社会的信心, 做到文明离校。

(3) 主要内容: 理想信念教育、爱国爱校教育、诚信纪律教育、安全文明教育、职业道德教育等。让新生了解学校及专业情况, 遵守学校规章制度, 提高毕业生安全防范与鉴别是非的能力, 培养大学生的事业心和责任感。

(4) 实施方法: 座谈、讲座、参观。

(5) 考核方式: 考勤、过程表现、学习报告等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式: 五级等级制。

22) 军事

(1) 学时学分: 148 学时; 4 学分。

(2) 课程目标:

① 掌握队列动作的基本要领, 养成良好的军人作风, 增强组织纪律观念、培养集体主义的精神, 促进综合素质的提高, 为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。

② 了解军事思想的形成与发展过程, 熟悉我国现代军事思想的主要内容、地位作用及科学含义,

树立科学的战争观和方法论，增强国防观念意识。

③ 了解国际战略格局的现状、特点和发展趋势，正确认识我国的周边安全环境现状和安全策略。

④ 使学生提高国防观念、掌握国防知识、激发爱国主义和革命英雄主义精神，增强保卫国家安全的意识，自觉履行国防义务。

(3) 主要内容：教官指导下的完成基本军事技能训练，开展国情、军情、形势讲座教育；普法教育、校纪校规教育报告会；中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备；共同条令教育和训练；防卫技能与战时防护训练；战备基础与应用等。

(4) 实施方法：组织军事理论讲授、军事技能训练、国防教育专题报告等。理论教学主要采用讲授或观看视频，技能训练主要是场地训练。

(5) 考核方式：军事理论考试、训练过程考查、会操表演效果等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：百分制。

2. 个性发展课

个性发展课：是指学生在校期间参与各类文体活动及获得的各种文体活动成果和技能成果。成果认定以相关组织机构公布的文件或证书为准，对合作企业认定的成果须教务处审核。

个性发展课包括舞蹈类、声乐类、书画艺术类、体育类、专业专项技能和证书类。学生在校期间应该完成 10 个学分。

个性发展课程学分分值一览表

	课程名称	课程类别	课程内容及考核办法	依据及认定机构
个性 发展 课	舞蹈类	选修	积极参加学校、学院组织的活动，过程符合组织要求，记 1.0 学分。代表学校、学院参加比赛并获奖，个人赛奖记 2.0 学分，团队赛奖每人记 1.0 学分，获得社会机构赛奖，按证书类计算。	学校社团、学院社团、学校协会、团委、二级学院
	声乐类	选修		
	书画艺术类	选修		
	体育类	选修	参加国家级及以上比赛，获得单项或者团体前八名名次的，计 3 学分。 参加省级比赛，获得单项或者团体前四名名次的，计 2 学分，同时破省纪录的，再计 1 学分。 参加学校田径运动会，获得单项或者团体（接力项目）前四名名次的，计 1 学分，最多计 2 个奖项。同时破校纪录的，再计 1 学分。 参加校级其他体育比赛，获得单项或者团体前四名名次的，计 1 学分。 入选学校体育代表队，参加省级及以上比赛的，计 1 学分。	体育部、二级学院
	专业专项技能	必修	取得国家级比赛一、二、三等奖分别记 6、4、3 学分；取得省级一、二、三等奖分别记 4、3、2 学分；取得行业从业资格证书记 2 学分/个；取得学院技能资格证书记 1 学分/个；取得四六级证书记 3 学分/个。	二级学院确认，教务处负责登记
	证书类	选修	取得各种舞蹈、声乐、书画艺术、体育等级运动员等证书的，均计 2.0 学分	二级学院确认，教务处负责登记

3.创新创业课

创新创业课：是指学生在校期间在论文、专利、作品、社会调研、参与创新创业活动或自办企业等方面取得的成果。学生在校期间，除完成职业生涯规划课程、就业指导课和创新创业课 5 个学分外，其他学分由相关部门负责实施并认定。

创新创业课学分分值一览表

项目	名称	分值	依据及认定	
论文	核心期刊	8	相关依据	
	普通刊物	4		
	学校、社团刊物	0.5/次	最多每学期 3 分	
专利	发明专利（不分排名次序）	8	专利证书	
	实用专利（不分排名次序）	5	专利证书	
社会实践	假期社会调研	2/次	各学院认定	
	假期企业锻炼	2/次	企业证明，各学院认定	
创新创业课	职业生涯规划	1	理论教学	
	就业指导	1	理论教学	
	创新创业		1	理论教学
			1	与专业融合开展创新创业实践项目实训
	自主创办企业	8	营业执照	
	参与学院企业管理	2	各学院认定	
	创业建议书	3	各学院专家组认定	
	创新意见书	3	各学院专家组认定	
	参与教师项目	2	项目组证明，各学院认定	
	企业行业项目解决方案	3	项目评审意见书	
	创新设计产品	3	省级教育部门证书	

1) 职业生涯规划

(1) 学时学分：20 学时，其中讲授 10 学时，专题讲座或报告会 10 学时；1.5 学分。

(2) 课程目标：

① 明确大学生活与未来职业生涯的关系，为科学、有效地进行职业规划做好铺垫与准备，形成初步的职业发展目标；

② 掌握搜集和管理职业信息的方法；能够在生涯决策和职业选择中充分利用资源；能思考并改

进自己的决策模式，并能将决策技能应用于学业规划、职业目标选择及职业发展过程；

③ 学会分析已确定职业和该职业需要的专业技能、通用技能以及对个人素质的要求，并学会通过各种途径来有效地提高这些技能。

(3) 主要内容：职业生涯规划与职业理想；职业生涯发展条件与机遇；职业生涯发展目标与措施；职业生涯规划管理与调整。

(4) 实施方法：课堂讲授、问题讨论、模拟体验、案例分析、小组讨论、专题讲座。

(5) 考核方式：案例分析报告、作业、个人职业规划等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：五级等级制。

2) 就业指导

(1) 学时学分：20 学时，其中讲授 10 学时，专题讲座或报告会 10 学时；1.5 学分。

(2) 课程目标：

① 学会及时、有效地获取就业信息，提高信息收集与处理的效率与质量；

② 掌握求职过程中简历和求职信的撰写技巧，掌握面试的基本形式和面试应对要点，掌握适合自己的心理调适方法，更好地应对求职挫折，调节负面情绪；

③ 掌握权益保护的方法与途径，维护个人的合法权益；

④ 建立对工作环境客观合理的期待，在心理上做好进入职业角色的准备，实现从学生到职业人的转变；积累相关技能，发展良好品质，成为合格的职业人；

(3) 主要内容：了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识；提高学生的自我探索技能、信息搜索与管理技能、求职技能及各种通用技能。

(4) 实施方法：课堂讲授、问题讨论、案例分析、专题讲座。

(5) 考核方式：案例分析报告、作业、自荐书撰写等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：五级等级制。

3) 创新创业

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，创新创业实训 20 学时；2 学分。

(2) 课程目标：

① 启蒙学生的创新意识，了解创新型人才的素质要求，掌握开展创新活动所需的基本知识。

② 培养学生的创新能力，以提高创新能力为核心，带动学生整体素质自主构建和协调发展。

③ 正确认识创业在社会中的作用，指导学生树立正确的创业观，鼓励毕业生把创业作为理性职业选择。

④ 培养学生创业精神，掌握创业需要具备的基本知识和技能，通过模拟教学，让学生体验创业过程。

⑤ 介绍自主创业的政策和法律法规。

(3) 主要内容：创新和创新意识的培养；创新思维和创新方法的开发和提升；创业团队的组建；创业机会的识别和选择；创业风险的规避；创业资源的整合；创业计划的撰写；企业创办及管理。

(4) 实施方法：知识讲授；案例分析；小组讨论分享；专题讲座；能力训练；各类创新创业大赛；创新创业探索活动。

(5) 考核方式：课堂表现、案例分析报告、创业设计撰写、实践锻炼报告等成绩综合考核。

(6) 成绩记载方式：五级等级制。

(二) 专业（技能）课程

1. 专业基础课

1) 动画素描

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 18 学时，课内实验实训 22 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①熟悉动画素描的种类与绘画工具；
- ②掌握动画素描的基础理论知识；
- ③具有观察、理解、表现的能力；
- ④具备结构分析与塑造的能力；
- ⑤掌握素描的写生技法。

(3) 主要内容：主要包含素描的基础理论、结构素描、光影素描的表现手法、画面构图、组合关系、几何形体的写生、五官写生、石膏像写生等内容。

(4) 教学要求：

课程在画室授课和实验，一人一画板，写生石膏像、几何体若干，使用多媒体与实操演示教学。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

2) 设计色彩

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 18 学时，课内实验实训 22 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①掌握色彩的基本常识；
- ②掌握色彩与心理；
- ③掌握各种色彩对比与调和的构成方法；
- ④能熟练完成同类色、互补色、对比色对比，面积、冷暖对比，及以上色彩的调和；
- ⑤具有严谨的工作态度和敬业精神。

(3) 主要内容：主要包含设计色彩的基本原理、色彩基本知识、色彩对比构成、色彩调和与秩序、色彩重构情感表现。

(4) 教学要求：课程在教室进行授课和实操，进行理论与实操结合教学。

(5) 实施方法：课堂讲授、案例分析、实操实践训练。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

3) 设计速写

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 18 时，课内实验实训 22 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①熟练掌握设计速写的基本方法和技巧；
- ②具备做到角色与场景协调表现的速写能力；
- ③具备动画角色、形态与动作的快速描绘方法；
- ④具备进行动画的动态场景、人物草图绘制的能力；
- ⑤具有严谨的工作态度和敬业精神。

(3) 主要内容：主要包含人物静态速写、人物动态速写、动物速写、场景速写、运动规律、角色设计、场景设计等内容。

(4) 教学要求：

课程在教室讲授和练习，学生自备画具，根据课程训练任务完成绘画练习。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践训练、作业讲评。

(6) 考核方式：根据考勤、作业作品以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

4) 平面设计与制作

(1) 学时学分：50 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 30 学时；3 学分。

(2) 课程目标：

- ①掌握平面设计的基本理论；
- ②掌握平面广告设计的创意、方法、技巧；
- ③会熟练操作和使用 Illustrator 或 CorelDraw 软件；
- ④具备进行平面设计作品制作的基本能力；
- ⑤具有敬业精神和严谨的工作态度。

(3) 主要内容：主要包含了平面设计基础、Illustrator 软件的图形、路径绘制和编辑，图形对象组织、颜色填充和描边，文本、图表、图层、蒙版、混合与封套的使用，海报、广告、封面等平面设计作品的设计与制作。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用平面设计软件开展上机操作练习实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、案例分析、上机操作实践训练。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂作业、作品、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

5) 图像处理

(1) 学时学分：50 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 30 学时；3 学分。

(2) 课程目标：

- ①掌握图像处理的基本理论；
- ②熟练操作和使用 Photoshop 图像处理软件；
- ③具备图像的制作、编辑、处理的能力；
- ④具备运用选区、图层、蒙版等技术进行图像合成的能力；
- ⑤具有敬业精神和严谨的工作态度。

(3) 主要内容：主要包含选区选定及调整和路径的应用、图层的基本操作方法、通道与蒙板、滤镜简介、数码照片处理、图像处理综合技法。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，进行理论与实操结合教学。

(5) 实施方法：课堂讲授、案例分析、上机操作实践训练。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

6) 摄影技术

(1) 学时学分：50 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 30 学时；3 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道摄影设备的使用和维护；
- ②知道摄影构图基本的知识；
- ③会静态镜头摄影的方法和技巧；
- ④会动态镜头摄影的方法和技巧；
- ⑤掌握使用相机完成各类摄影作品的的能力。

(3) 主要内容：主要包含了解各种摄影器材的使用与维护；掌握摄影技术的基础知识；学会使用摄影器材进行静态、动态摄影的技巧和方法；掌握使用摄影器材完成各类摄影作品拍摄的技能。

(4) 教学要求：

课程分课堂授课和实验，一人一机，使用照相机开展实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

7) C#程序设计

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道 C#程序设计的相关术语；
- ②知道各种值类型和运算符；

- ③会简单的 C#语法结构；
- ④会面向对象程序设计的基本概念；
- ⑤掌握 C#中委托、封装、继承等内容。

(3) 主要内容：主要包含 VS 软件的安装调试、C#语言的值类型、运算符、判断语句、分支结构、循环语句、结构体类型、枚举类型、C#面向对象基础知识。

(4) 教学要求：

课程在教室授课，一人一机，利用机房开展实训。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

8) 音视频编辑

(1) 学时学分：50 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 30 学时；3 学分。

(2) 课程目标：

- ①掌握 Adobe Premiere 的基础知识；
- ②掌握 Adobe Premiere 视频特效设置；
- ③掌握 Adobe Premiere 转场过渡的设置；
- ④能够进行音频编辑制作并进行音频和视频合成；
- ⑤掌握综合运用软件基础知识制作商业案例的方法。

(3) 主要内容：主要包含视频转场效果、视频特效应用、调色与叠加、字幕与字幕特技、加入音频效果、栏目包装设计、广告设计、纪录片设计、设计烹饪节目、设计旅行相册等内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用计算机软件 Adobe Premiere 开展实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

2.专业核心课

1) 三维模型制作

(1) 学时学分：60 学时，其中讲授 30 学时，课内实验实训 30 学时；4 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道三维动画制作流程；
- ②知道 3DMAX 的应用领域与创作流程；
- ③会创建常见物品的模型、会调制常见的材质，并进行渲染参数设置；
- ④会做一般的关键帧动画和控制器动画；
- ⑤掌握三维建模师这一职业岗位的相关技能，积累初步的项目经验。

(3) 主要内容：主要包含 3DMAX 的创作流程与基本操作、内置几何体建模、复合对象建模、修改器建模、多边形建模、渲染器参数设置、材质参数设置、关键帧动画、控制器动画等内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用 3DMAX 软件和实体工作站共同开展实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

2) UI 设计与制作

(1) 学时学分：60 学时，其中讲授 30 学时，课内实验实训 30 学时；4 学分。

(2) 课程目标：

①掌握 UI 设计的基本理论；

②掌握 UI 视觉设计基础；

③掌握 UI 设计相关软件的基本操作方法；

④具备使用 UI 设计软件进行 APP 图标、界面等视觉设计的能力；

⑤具有敬业精神和严谨的态度。

(3) 主要内容：主要包含了 UI 设计基础、UI 设计规范、扁平风格和写实风格图标制作、IOS 风格界面设计、不同类型 APP 界面的设计与制作。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用平面设计软件开展上机操作练习实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、案例分析、上机操作实践训练。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂作业、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

3) 特效合成

(1) 学时学分：60 学时，其中讲授 30 学时，课内实验实训 30 学时；4 学分。

(2) 课程目标：

①知道 After Effects 软件进行特效合成的基础知识；

②知道文字特效、光效制作、层模式运用特效制作方法；

③会高级调色与降噪、多种抠像特效、分形噪波、粒子与爆炸、单元图案特效的操作技巧；

④会多屏幕三维空间、音视频同步、运动与追踪、各种变形合成的操作技巧；

⑤掌握使用 After Effects 软件进行特效合成的基本技能。

(3) 主要内容：主要包含了解 After Effects 软件基础知识；学会文字特效、光效制作、层模式运用、高级调色与降噪、多种抠像特效、分形噪波、粒子与爆炸、单元图案特效、多屏幕三维空间、音视频同步、运动与追踪、各种变形合成的操作方法和技巧；掌握使用 After Effects 软件进行各种特效合成的技能。

(4) 教学要求:

课程在机房授课, 一人一机, 利用机房开展教学和实训。

(5) 实施方法: 课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式: 根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式: 百分制。

4) 虚拟现实交互设计

(1) 学时学分: 60 学时, 其中讲授 30 学时, 课内实验实训 30 学时; 4 学分。

(2) 课程目标:

- ①知道 Unity 3D 软件的基础操作;
- ②知道 Unity 3D 的地形系统;
- ③会使用 Unity 3D 的动画系统;
- ④会通过脚本实现游戏的简单交互;
- ⑤掌握产品的部署和输出。

(3) 主要内容: 主要包含 Unity 3D 的下载安装、Unity 3D 基础操作、Unity 3D 的地形系统、Unity 3D 的物理系统、Unity 3D 的粒子系统、Unity 3D 的动画系统、插件的使用、AR 项目的开发、项目的输出和部署。

(4) 教学要求:

课程在机房授课, 一人一机, 利用机房开展教学和实训。

(5) 实施方法: 课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式: 根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式: 百分制。

5) C4D

(1) 学时学分: 50 学时, 其中讲授 20 学时, 课内实验实训 30 学时; 3 学分。

(2) 课程目标:

- ①了解三维动画制作基本流程;
- ②掌握 C4D 软件的各项命令、基础知识;
- ③掌握建模的基本设计方法, 掌握不同模型的类型与材质;
- ④基本掌握 C4D 软件中动画制作方法、灯光系统、渲染及输出。
- ⑤熟练运用软件并结合其它影视后期软件进行艺术创作。

(3) 主要内容: 主要包含 C4D 软件操作基础、曲面建模、多边形建模、材质系统、UV 划分、灯光系统、摄像机设置、蒙皮技巧、骨骼系统、渲染器、脚本语言等内容。

(4) 教学要求:

课程在计算机机房授课和实验, 一人一机, 使用虚拟机软件和实体服务器共同开展实验。

(5) 实施方法: 课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：百分制。

6) 动画创作

(1) 学时学分：60 学时，其中讲授 30 学时，课内实验实训 30 学时；4 学分。

(2) 课程目标：

- ①熟练掌握二维、三维动画制作流程；
- ②熟练使用动画制作的相关软件；
- ③具备动画角色设计、场景设计的能力；
- ④具备独立完成动画制作的能力；
- ⑤具有严谨的工作态度和团队合作精神。

(3) 主要内容：主要包含动画制作流程、剧本写作、导演基础、动画角色设计、场景设计等内容。

(4) 教学要求：

课程在教室和实训室讲授和练习，学生根据课程训练任务完成动画制作。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践训练、作业讲评。

(6) 考核方式：根据考勤、作业作品以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

3.专业拓展课

1)企业文化

(1) 学时学分：20 学时，1.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①了解企业文化的起源、形成和发展历程，了解企业文化的结构、内容和特点；
- ②了解社会环境、企业和个人之间的关系；
- ③获得对企业经营哲学、社会责任和价值观的基本认识，掌握企业工作的基本行为模式；
- ④能够运用企业文化的基本原理去观察、分析和解释现实生活中比较简单和典型的企业文化现象和问题。

(3) 主要内容：主要包含企业文化的重要性，认知企业文化的特性与作用，企业文化的演变与发展，通过案例区分企业文化的误区等内容。

(4) 教学要求：

课程在教室讲授，利用企业案例开展教学。

(5) 实施方法：讲授、讲座、阅读、视频教学相结合。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度等过程考核与考卷考核相结合。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

2)动画概述

(1) 学时学分：20 学时，1 学分。

(2) 课程目标：

- ①了解动画的发展史、思考动画的本质，理解动画的基本概念与特点；
- ②通过对动画的分类研究，进一步了解动画的特性与功能、了解动画形式的丰富性和多样化；
- ③介绍中、美、日三国动画的艺术特征，使学生了解当今动画艺术的发展情况；
- ④使学生熟练掌握传统动画与计算机动画的生产制作流程；
- ⑤使学生熟练掌握商业动画和实验动画的创作原理，了解现代动画片创作中运用的新技术手段。

(3) 主要内容：主要包含动画概述、动画片的分类、中美日动画的艺术特征、材料动画片制作综述、动画片的创作原理、动画剧本的写作等内容。

(4) 教学要求：

课程在多媒体教室授课，使用计算机软件开展实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

3) 影视视听语言

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道影视的基本术语；
- ②知道景别的分类；
- ③会使用不同的构图技巧；
- ④掌握蒙太奇的概念；
- ⑤具备使用视听语言进行影视动画创作的思维方法。

(3) 主要内容：主要包含镜头的概念、景别的分类、构图技巧、拍摄角度、运镜方式、影视色彩基础知识、蒙太奇的基础理论、影视创作的流程、影视鉴赏的基础知识。

(4) 教学要求：

课程在教室授课，利用机房开展实训。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

4) 动画运动规律

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道动画运动规律的基本原理；
- ②知道角色动作的表现方法；

- ③会设计人物和动物运动形态；
- ④会绘制运动中的关键帧和中间过渡动作；
- ⑤掌握动画创作的基础知识。

(3) 主要内容：动画运动规律的基本原理，以及角色动作的正确观察与表现方法。认识、理解并运用动画艺术中各类物体运动的基本规律、基本技巧、表现技法，学习并提高把握动画时间控制的设计能力。

(4) 教学要求：

课程在教室授课利用机房开展实训。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

5)网页设计与制作

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①了解 HTML 的基本原理；
- ②掌握网页中文本，图像和列表的使用；
- ③掌握网页中超链接和表单的使用；
- ④掌握网页中多媒体的使用；
- ⑤掌握 DIV+CSS 网页布局；
- ⑥掌握常用网页设计工具；
- ⑦具有一定的团队合作精神。

(3) 主要内容：主要包括网页的基本结构，网页中的文本，网页中的列表，网页中的图片，网页中的超链接，网页中的表格，网页中的多媒体，CSS 样式表应用，Div+Css 网页布局，JavaScript 网页脚本程序设计。

(4) 教学要求：

课程在多媒体教室授课和在机房实训，一人一机。

(5) 实施方法：课堂讲授，分散实践训练。

(6) 考核方式：作业，实践考试。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

6)三维动画制作

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①了解 Maya 制作动画的一般流程；
- ②利用 Maya 软件可以进行一般模型的制作、常见贴图与材质的绘制与制作；

③基本掌握 Maya 软件的骨骼系统、蒙皮技巧、动画设计及特效制作。

④了解基本的 mel 语言。

⑤掌握基本的渲染输出技巧。

(3) 主要内容：主要包含 Maya 基础、曲面建模、Polygon 建模、Maya 材质系统、UV 划分、灯光系统、摄像机设置、基础动画、面部表情系统及骨骼系统、Mental Ray 渲染器、mel 脚本语言等内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用虚拟机软件和实体服务器共同开展实验。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

7)新媒体运营

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

①知道新媒体运营中的基本术语；

②知道新媒体运营中的法律法规；

③会策划选题和文案；

④会利用剪映制作短视频；

⑤掌握直播和电商运营的基础知识。

(3) 主要内容：主要包含新媒体运营的概述、法律法规、用户画像分析、选题策划技巧、文案撰写、图片处理、短视频拍摄和制作、直播场景搭建和话术引导、数据分析及复盘。

(4) 教学要求：

课程在教室授课利用机房开展实训。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

8)游戏开发

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

①掌握 UE4 软件的操作方法和项目工作流程；

②掌握 UE4 中动画场景搭建的方法和技巧；

③具备 UE4 中模型材质设置、灯光设置的能力；

④具备进行项目动画项目制作输出的能力；

⑤具有严谨的工作态度和敬业精神。

(3) 主要内容：主要包含 UE4 软件的基本操作、场景的搭建、蓝图系统、材质设置、灯光设置、摄像机操作、渲染输出等内容。

(4) 教学要求：

课程在动漫实训室讲授和练习，学生根据课程训练任务完成项目制作。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践训练、案例分析。

(6) 考核方式：根据考勤、作业作品以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

9)CAD 制图

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

①掌握 CAD 制图的基本理论；

②会熟练使用 AutoCAD 软件；

③具备使用 AutoCAD 软件绘制工程图、网络结构拓扑图的能力；

④具备计算机辅助设计基本能力；

⑤具有团队合作意识和敬业精神。

(3) 主要内容：主要包含 AutoCAD 软件中绘图编辑修改工具的熟练使用；二维平面图、等轴侧图的绘制；建筑平面图、立面图、剖面图的绘制等内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例演示、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂作业、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

10)二维动画设计与制作

(1) 学时学分：40 时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

①了解二维动画的相关知识；

②掌握二维动画设计制作的过程；

③掌握二维动画制作的方法与技巧；

④能够独立制作不同类型的二维动画；

⑤掌握二维动画制作对应职业岗位的相关技能，积累初步的项目经验。

(3) 主要内容：主要包含动画基础知识、绘制图形及编辑对象、外部素材的编辑及应用、元件和库、基本动画的制作、高级动画的制作、交互式动画的制作、动画测试与发布、综合案例制作等内容。

(4) 教学要求：

课程在多媒体机房授课和实操练习，一人一机，机房机器应安装相应软件并正常连接网络，能够进行线上线下教学活动。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：本课程的考核注重过程性评价，根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核，全面客观的评价学生的成长与发展。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

11)ZBrush 造型设计

(1) 学时学分：40 学时，其中讲授 20 学时，课内实验实训 20 学时；2.5 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道数字雕刻的概念；
- ②知道 ZBrush 软件的使用；
- ③会利用 ZBrush 的各种笔刷工具进行雕刻；
- ④会结合 3Dmax 软件进行模型精修；
- ⑤掌握次世代材质的制作方法。

(3) 主要内容：角色场景建模、数字雕刻、次世代高精度模型制作、角色材质制作以及渲染输出等基本原理及其运用。

(4) 教学要求：

课程在教室授课利用机房开展实训。

(5) 实施方法：课堂讲授、实践操作、案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

4.综合能力培养

1) 素描与速写综合实训

(1) 学时学分：60 学时，2 学分。

(2) 课程目标：

- ①掌握动画素描的基本技法；
- ②掌握动画速写的基本技法；
- ③具备能够速写动画中的人物、场景等作品的的能力；
- ④具备能够素描动画中的人物、场景等作品的的能力；
- ⑤具备严谨的工作态度和敬业精神。

(3) 主要内容：主要包含素描的基本技法、速写的基本技法、人物素描速写、场景速写等内容。

(4) 教学要求：

课程在室外写生基地进行讲授和写生训练，学生根据景物进行课程内容的相关技法训练。

(5) 实施方法：项目引导、任务驱动、集中实践训练。

(6) 考核方式：根据实习态度、实习操作、实训成果（作品）及报告等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

2)UI 设计制作综合实训

(1) 学时学分：90 学时，3 学分。

(2) 课程目标：

- ①结合图像处理、平面设计、UI 设计与制作等课程指导学生设计 UI 作品；
- ②提高学生使用 Photoshop 软件进行图像处理和平面设计的能力；
- ③提高学生使用 Illustrator 软件进行矢量绘图和平面设计的能力；
- ④提高学生使用 UI 制作软件进行 UI 作品综合设计的能力；
- ⑤具有团队协作的精神和严谨的工作态度。

(3) 主要内容：主要包含了 UI 图标制作、APP 功能框架图制作、APP 原型设计、简单的交互设计、APP 界面效果设计与制作等内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实训，一人一机，使用 UI 设计相关软件（Photoshop、Illustrator、Axure 等）开展 UI 作品设计综合实训任务。

(5) 实施方法：项目引导、任务驱动、集中实践训练，并校企合作开展实践项目制作训练。

(6) 考核方式：根据实习态度、实习操作、实训成果（作品）及报告等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

3)影视制作综合实训

(1) 学时学分：90 学时，3 学分。

(2) 课程目标：

- ①结合摄影、摄像技术、音视频编辑、特效合成等课程来指导学生制作视频作品；
- ②培养学生合作拍摄视频作品的能力；
- ③培养学生合作进行视频剪辑、特效合成的基本能力；
- ④提高学生拍摄、影视编辑、特效合成的水平；
- ⑤具有良好的职业道德和团队合作精神。

(3) 主要内容：主要包含了项目任务的素材收集、剧本创作、分镜设计创作、拍摄、整理素材、后期编辑和处理等内容。

(4) 教学要求：

课程在室内外合适场景和计算机机房进行讲授和实训，学生使用相关设备进行拍摄，使用影视制作相关软件（Premiere、After Effect 等）开展影视项目的综合实训任务。

(5) 实施方法：项目引导、任务驱动、集中实践训练，并校企合作开展实践项目制作训练。

(6) 考核方法：根据实习态度、实习操作、实训成果（作品）及报告等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

4)动画制作综合实训

(1) 学时学分：210 学时，7 学分。

(2) 课程目标：

- ①知道三维动画创作流程；
- ②知道动画制作的各种功能和使用技巧；
- ③会分析客户需求、收集资料、设定镜头；
- ④会建模、编辑材质、制作动画、后期合成；
- ⑤掌握三维动画师这一职业岗位的相关技能，积累初步的项目经验。

(3) 主要内容：主要包括影视片头、商品广告动画、电视栏目片花及室内漫游等方面的内容。

(4) 教学要求：

课程在计算机机房授课和实验，一人一机，使用 3DMAX 软件和实体工作站共同开展实验。

(5) 实施方法：案例分析、项目引导。

(6) 考核方式：根据考勤、课堂测评、学习态度、实践操作以及期末考试等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

5)岗位实习

(1) 学时学分：540 学时，18 学分。

(2) 课程目标：

- ①了解企业工作过程，熟悉企业环境；
- ②了解企业文化、增强劳动意识；
- ③提高工作责任心，养成良好的服务意识和高尚的职业情操；
- ④能够综合应用所学专业知识的能力；
- ⑤达到尽快适应企业工作的目的。

(3) 主要内容：主要包括学习企业文化、培养职业素养和强化专业技能等方面的内容。

(4) 教学要求：

课程在顶岗实习企业开展，由校内指导教师和企业指导教师共同指导。

(5) 实施方法：通过集体或分散的方式，进入企业实习。

(6) 考核方法：根据实习态度、实习日志、实习单位考评结果、实习答辩等成绩综合考核。

(7) 成绩记载方式：五级等级制。

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 师生比：本专业专职教师师生比不低于 1: 18；

2. 教师数量：在本专业教学团队中，专兼职教师数量不少于 23 人；

3. 年龄结构：在本专业教学团队中，本专业年龄在 55 岁以下的教师占比不低于 80%；

4.职称结构：在本专业教学团队中，具有高级职称人数占比不低于 20%，中级职称人数占比不低于 50%；

5.学历结构：在本专业教学团队中，具有硕士学位的人数占比不低于 80%；

6.双师型素质结构：在本专业教学团队中双师素质教师人数占比不低于 50%。

（二）教学设施

1.专业教室

本专业教室主要有多媒体教室和专业机房多媒体教室应配置包括学生上课用的桌椅、投影仪、音响等设备；机房电脑装有屏幕控制软件、3Dmax、Unity3D 等软件。可以方便、快捷、高效的演示多媒体课件，形象、生动、直观的讲解动画软件制作相关的专业知识，使一些抽象难懂的理论变得直观而形象，并能将大量的信息带给学生，使课堂教学活动变得更加活泼，富有启发性、真实性，使教师很好的进行理论授课。

2.校内实训基地

本专业校内实训基地的建设应充分满足行业需求和教育标准，以确保学生获得全面的实践教育。满足实验实训室开放及创新创业小组课外活动的需求，满足校赛、行业赛、省赛及国赛等各级技能大赛的训练要求，具备校赛、行业赛、省赛技能大赛的承办要求，部分实验实训室经设备台套数补充具备承办国赛要求。为学生提供与专业实际工作场景相符的学习和实践机会。支持多领域综合实训，包括角色设计、故事编排、动画制作、声音设计、摄影摄像等，以确保学生具备多方面的制作技能。同时，提供最新的动漫制作软件和数字工具，以支持学生在创作过程中的需求，包括 2D 和 3D 动画制作、角色建模、特效制作等。此外为了展示学生的创作成果，设置展示和演示区域，鼓励创造性分享和学习。这些要求将有助于动漫专业校内实训基地提供全面的动漫制作教育，培养学生在动漫行业中获得所需技能和经验的能力。

3.校外实训基地

本专业校外实训基地的要求涵盖与校方签订合作协议的动漫行业协会、相关企业等合作伙伴。这些伙伴将为学生提供广泛的实践机会，包括认知实习、专业基础实习、专业综合技能实习和岗位实习，并提供实际业务指导和实习岗位。关键是确保基地提供真实的职业环境，尽可能接近动漫产业的实际运作，让学生在一个模拟动漫工作室的氛围中，根据未来专业岗位的要求，接受实际操作训练和综合素质的培养。此外，基地还应跟踪动漫领域的前沿技术，提供综合性的生产训练项目，强调新技术、新工艺，以满足动漫制作领域的高技术含量和新技术应用的需求。这些项目需要具备专业领域的先进性，以确保学生在实际实训中学到和掌握动漫制作领域的最新技术和技能。通过与动漫行业协会、企业的合作，动漫专业校外实训基地将为学生提供深入的动漫制作实践经验，培养他们在动漫领域的专业技能和创意素养，以胜任未来动漫产业的职业挑战，使学生更好地融入动漫相关领域。

（三）教学资源

本专业的教学资源要求应紧密结合专业特色，通过多方面的合作方式推动校企合作，实现工学

结合的教育目标，并重视“教、学、做”一体化的教学方法，同时积极开展项目化教材开发。实习和实训教材的编写应由专业教学团队负责完成，这包括实践指导手册和实习指导书，每年根据动漫行业和企业的需求变化进行及时的内容更新和调整，以确保与角色设计、动画制作等动漫领域的实际要求保持一致。动漫专业还应具备全面的专业教学资源库，其中包括专业教学标准、人才培养方案、课程授课计划、教学设计、电子教材、电子教案、教学课件、典型案例、实训计划任务书和指导书、行业标准、政策法规、音视频文件、动画仿真库、习题与试卷库、职业资格考试题库、专业图片库等。这一资源丰富的数字化课程网站将为动漫专业的学习和教学提供坚实支持。通过这一综合性的教学资源框架，动漫专业将能够更好地满足学生的需求，培养出具备动漫制作相关领域知识和技能的专业人才。

（四）教学方法

为了培养出全面发展的动漫专业学生，积极贯彻“三教改革”整体思路，秉承“三全育人”要求，将教育目标明确为培养学生的理想信念、人生观、价值观、道德观和法治观，以及提高他们的人文素养。采用多元化的教学手段，以达到培养学生思维能力的目标。在公共基础课程中，重视课堂理论教学和讨论，以激发学生的思辨和批判性思维。在专业基础课程中，坚持“够用、能用”的原则组织教学，同时专业核心课程采用“岗课赛证”的融通教学方法。为了更好地实现这些教学目标，充分利用混合课程教学平台，灵活运用“项目教学法”、“案例教学法”、“现场教学法”、“讨论法”等多种教学法。教学过程遵循“教、学、做、奖、评”的五步法，并强化“课程思政”，改革考试方式，更加注重实际动手操作和实操考核。此外，在课外活动中，积极鼓励学生参与“兴趣小组”和“实验室开放计划”，以培养专业兴趣、专业能力和职业素养。通过这一全面的教育方法，致力于提升动漫专业人才的培养质量，使学生能够胜任未来动漫产业的职业挑战，为行业的发展贡献才智和创意。

（五）学习评价

动漫专业的学习评价采用过程考核和结果考核，并积极探索增值评价的方式，以更全面地了解学生的学习效果和成长。过程考核包括考勤、平时测验、作业、实训报告以及理论或实操考试等多个因素的综合评估。这些因素不仅帮助评价学生在课堂内的表现，还有助于了解他们的学习态度、积极参与程度以及问题解决能力。通过过程考核，我们可以为学生提供及时的反馈和指导，帮助他们不断改进和提高。课程考试由学校组织对学生的单门课程学习效果做出评价。理论课程考核结果为“百分制”，实训课程考核结果为“五级等级制”。结果考核强调学生获得1+X职业技能等级证书的情况。这一证书的考核由独立的第三方机构进行，评估学生的专业技能应用能力。学生将获得“通过”或“不通过”的评价，反映他们在实际职业技能方面的表现。这不仅为学生提供了职业资格认证，也是对其综合实际能力的肯定。

积极探索增值评价的方式，通过比较学生在入学时和毕业时的综合能力和知识水平，来评估他们在专业发展上的成长，更好地了解教育过程中的教学效果，确保学生在动漫专业方面的综合能力有所提升。通过过程考核、结果考核和增值评价的综合运用，我们旨在培养具备广泛技能和实际应用能力的动漫专业人才，并持续提高教育质量，以满足不断发展的动漫产业的需求。

（六）质量管理

1.本专业应建立专业建设和教学过程质量监控机制，对各主要教学环节提出明确的质量要求和标准，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.本专业应具备完善的教学管理机制，应加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课和听课制度，严明教学纪律和课堂纪律。

3.本专业应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4.本专业应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。

5.本专业应建立专业诊断改进机制和年度质量报告制度，并定期发布。

九、毕业要求

（一）学时要求

本专业毕业要求 2648 学时。

（二）学分要求

本专业毕业要求最低 174 学分，其中价值塑造课、健康教育课、能力培养课和专业课学分为 117.5 分，科学普及课最低学分为 7 分，人文浸润课最低学分为 8 分，耕读教育课最低学分为 1.5 分，行为养成课最低学分为 20 分，个性发展课最低学分为 10 分，创新创业课最低学分为 10 分。

十、附录

（一）制定（修订）依据

根据《杨凌职业技术学院关于制定（修订）2023 级招生专业人才培养方案的通知》（杨职院发〔2023〕86 号）要求，在深入调研社会人才需求情况基础上，与企业行业专家共同研讨，确定人才培养目标及职业岗位，分析每个岗位需要完成的工作任务及对应的职业能力，构建科学合理的课程体系，完成本方案的编制。

（二）制定（修订）说明

1.修订调研情况、修订内容、修订原因、创新点等。

（1）动漫制作技术专业人才培养方案是通过学习先进职业教育理论、行业企业调研、参加职业教育研讨会议、毕业生反馈、与兄弟院校交流等方式，在“校企合作、工学结合”的指导思想下，实现理论教学与实习实训合一、教学内容与工作岗位合一，在专家指导写构建的一体化课程体系。

（2）根据岗位确定典型工作任务及职业能力；构建专业能力、社会能力、方法能力为目标的课程体系。

（3）优化专业课中的讲授和实训课时比例，让学生能够“做中学”、“学中做”。

（4）根据动漫行业人才需求和专业发展需要，优化和规范了部分课程名称，新增“动画运动规律”和“ZBrush 造型设计”两门专业拓展课。

2.已形成的人才培养模式及内涵说明。

(1) 突出高职特色，体现职教优势，坚持学生知识、能力、素质协调发展。

(2) 结合我院动漫制作实训中心和 VR 实训室功能，对专业课程的设置力求适应实际生产第一线的需要，加强实践教学，强化技术应用能力培养。

(3) 以企业需求为导向，培养学生基本能力和专项能力，以学生“好就业、就好业”为教学目标，准确定位动漫制作技术专业的高职毕业生就业岗位。

(4) 利用“百县千企联姻工程”，以学生顶岗实习的教学实践平台，重点培养学生专项能力。

(三) 编制人员

杨凌职业技术学院：黄婉林、王云江、李文娟、符晓蕊、刘延风、马巧娥、朱鹏媛、张世勋、康金、王芳娟

西安爱克斯未来文化科技有限公司：于超宏、罗超

达内时代科技集团：王玺、田红平

执笔人：黄婉林

审核人：陈高锋