



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： 三年制

适用年级： 2022 级

专业负责人： 陈珍英

制订成员： 陈珍英

系部审核：

二〇二四年四月 制

# 目 录

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 一、专业名称与代码 .....           | 1  |
| 二、入学要求 .....              | 1  |
| 三、修业年限 .....              | 1  |
| 四、职业面向 .....              | 1  |
| 五、培养目标与培养规格 .....         | 2  |
| (一) 培养目标 .....            | 2  |
| (二) 培养规格 .....            | 2  |
| 六、课程设置及要求 .....           | 4  |
| (一) 公共基础课程 .....          | 4  |
| 1. 思政课程 .....             | 4  |
| 2. 通识课程 .....             | 6  |
| (二) 专业(技能)课程 .....        | 10 |
| 1. 专业基础课程 .....           | 11 |
| 2. 专业核心课程 .....           | 15 |
| 3. 专业拓展课程 .....           | 19 |
| 4. 实践性教学环节 .....          | 24 |
| (三) 课程思政要求 .....          | 29 |
| 七、教学进程总体安排 .....          | 30 |
| (一) 教学活动时间安排表(按周安排) ..... | 30 |
| (二) 课程学时比例表 .....         | 31 |
| (三) 教学进程安排表 .....         | 32 |
| 八、实施保障 .....              | 38 |
| (一) 师资队伍 .....            | 38 |
| (二) 教学设施 .....            | 40 |
| (三) 教学资源 .....            | 42 |
| (四) 校企合作 .....            | 43 |
| (五) 教学方法 .....            | 44 |
| (六) 教学评价 .....            | 45 |
| (七) 质量管理 .....            | 47 |
| 九、毕业要求 .....              | 48 |

# 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

高中毕业生或具有同等学历者

## 三、修业年限

学制：三年

## 四、职业面向

表 1 职业面向

| 所属专业大类<br>(代码) | 所属专业类<br>(代码)  | 对应行业<br>(代码)           | 主要职业<br>类别 (代<br>码) | 主要岗位类别<br>或技术领域<br>举例                      | 职业资格或职业技能等级<br>证书<br>举例                                                             |
|----------------|----------------|------------------------|---------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 电子信息类(51)      | 计算机类<br>(5102) | 文化软件服务<br>(65)         | 数字内容服务<br>(6591)    | 数字动漫、游戏设计制作、二维动画创作、三维动画创作、引擎技术、特效制作、平面设计专员 | 原画设计师、插画设计师、Maya 动画工程师、三维建模师、骨骼绑定师、VR 游戏设计师、平面设计师、UI 设计师等；1+X 3D 引擎技术应用职业技能等级证书（中级） |
| 电子信息类(51)      | 计算机类<br>(5102) | 广播、电视、电影和录音制作业<br>(87) | 影视节目制作<br>(8730)    | 影视后期特效<br>影视编辑                             | 影视剪辑师、数字特效制作师                                                                       |
| 电子信息类(51)      | 计算机类<br>(5102) | 文化艺术培训服务<br>(82)       | 文化艺术培训<br>(8293)    | 美术、绘画、数字动画培训                               | 少儿美术师、漫画培训师、计算机动画培训师等                                                               |

## 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，为弘扬中华优秀传统文化、用动漫讲好中国故事做贡献。

### （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 and 参与意识。                                   | 《思想道德与法治》<br>《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》<br>《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》<br>《形势与政策》<br>《军事理论》<br>《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。 | 《创新创业教育基础》<br>《就业指导》<br>《劳动教育》                                                             |
|    | 3. 具有良好的身心素质         | 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；                                                                                               | 《体育》《美术基础》<br>《大学生心理健康教育》                                                                  |

| 要素 | 基本要求       | 培养规格                                                                                                                                                                  | 对应课程                                                                                                             |
|----|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 和人文素养。     | 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。                                                                                     | 《院级公共选修课》                                                                                                        |
| 能力 | 1. 岗位适应能力  | 掌握用数字技巧成就动画技法、美术特征、造型艺术的能力；<br>掌握二维模型制作与动画制作的能力；<br>掌握三维模型制作与动画制作的能力；<br>掌握后期特效与剪辑的能力。                                                                                | 《动画技法综合实训》<br>《数字建模综合实训》<br>《动画短片创作实训》<br>《特效制作与后期合成实训》                                                          |
|    | 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；<br>具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；<br>具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；<br>具有良好的审美素养和造型设计能力；<br>具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；<br>具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；<br>具有动画项目“创意执行”能力； | 《创新创业教育基础》<br>《动漫衍生产品设计》<br>《劳动教育》<br>《摄影与摄像技术》<br>《动漫制作编导》<br>《分镜头设计》<br>《职业发展与就业指导》                            |
|    | 3. 方法和目标能力 | 掌握动画创作的过程与方法；<br>理解游戏角色动作开发的过程与方法；<br>掌握专业在 AR、VR 等新技术行业的运用设计过程与方法；<br>掌握 C4D、SP 等流行软件的综合使用能力；<br>具有动漫设计创新思维和项目实践能力；<br>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。               | 《二维动漫创作》<br>《三维动画创作》<br>《数字造型设计》<br>《CINEMA 4D 三维动画》<br>《3D 引擎技术》<br>《游戏美术与动作设计》<br>《数字雕刻》<br>《数字绘画》<br>《动漫运动规律》 |
| 知识 | 1. 基础文化知识  | 具有热爱祖国、树立正确的世界观和人生观；<br>具有责任心、事业心、法制观念；<br>掌握科学锻炼身体的基本技能；<br>较强的文化素养，基本的英语听说读写能力；<br>具有信息快速查找的能力；<br>具有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》<br>《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》<br>《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》<br>《体育》<br>《大学英语》<br>《信息技术》                          |

| 要素 | 基本要求      | 培养规格                                                                                                                                                                                | 对应课程                                                                                                |
|----|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 2. 专业基础知识 | 培养造型创造、形与色调以及鉴赏表达能力及相关动画技法和审美能力；<br>掌握数字绘画、原画的创作能力；<br>掌握动画分镜头绘制与设计的能力；<br>掌握动画创作原理和特征；<br>掌握动画分镜设计和运动规律；<br>掌握动漫制作编导、剧本创作能力；<br>掌握3D游戏角色、场景、道具等设计能力；<br>掌握图形图像处理与设计技术。             | 《美术基础》<br>《动漫制作编导》<br>《动漫运动规律》<br>《动漫软件基础》<br>《数字绘画》<br>《分镜头设计》<br>《运动速写》                           |
|    | 3. 专业核心知识 | 掌握数字角色、场景的设计能力；<br>掌握三维软件中灯光与渲染技术；<br>培养专业软件工具系统应用的能力,对二维软件,三维软件及后期软件的综合应用；<br>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；<br>掌握动漫衍生产品设计能力；<br>落实课证融通,开设“1+X”对应课程,掌握职业技能。<br>掌握影视动漫特效制作和后期合成的能力 | 《数字造型设计》<br>《二维动漫创作》<br>《三维动画创作》<br>《特效制作》<br>《灯光与渲染》<br>《后期合成》<br>《动漫衍生产品设计》<br>《定格动画》<br>《3D引擎技术》 |
|    | 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》<br>《职业发展与就业指导》<br>《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                                             | 思想道德与法治 |    |   | 开课学期 | 1  |
|--------------------------------------------------|---------|----|---|------|----|
| 参考学时                                             | 48      | 学分 | 3 | 考核方式 | 考查 |
| 学生学习目标：<br>1. 知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把我社会主义法律的 |         |    |   |      |    |

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 | 2  |
| 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：**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、习近平新时代中国特色社会主义思想，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论 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
| 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：**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。

**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。

**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。

**主要内容：**

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。

**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 | 形势与政策 |    |     | 开课学期 | 1-5 |
| 参考学时 | 40    | 学分 | 2.5 | 考核方式 | 考查  |

**学生学习目标：**

**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。

**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。

**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。

**主要内容：**

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。

**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 | 2  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 16        | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <p><b>1. 知识目标：</b>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。</p> <p><b>2. 能力目标：</b>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。</p> <p><b>3. 素质目标：</b>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。</p> <p><b>主要内容：</b></p> <p>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。</p> <p><b>教学方法与手段：</b></p> <p>讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法</p> |           |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 军事理论      |    |   | 开课学期 | 1  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 36        | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <p><b>1. 知识目标：</b>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。</p> <p><b>2. 能力目标：</b>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。</p> <p><b>3. 素质目标：</b>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</p>                                                                                                                                                                      |           |    |   |      |    |

**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 | 劳动教育 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
| 参考学时 | 16   | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查  |

**学生学习目标：**

1. **知识目标：**帮助学生对劳动创造价值、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  |    |     | 开课学期 | 1-4 |
| 参考学时 | 114 | 学分 | 6.5 | 考核方式 | 考查  |

**学生学习目标：**

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；

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；

**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。

**主要内容：**

1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；
2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；
3. 学生体质健康标准测评。

**教学方法与手段：**

讲授；项目教学；分层教学。

|      |      |    |   |      |     |
|------|------|----|---|------|-----|
| 课程名称 | 大学英语 |    |   | 开课学期 | 1-2 |
| 参考学时 | 128  | 学分 | 8 | 考核方式 | 考查  |

**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 | 高等数学 |    |   | 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. 掌握数学的思想，理论联系实际，建立和数学模型，解决一些实际问题；
2. 掌握所学的定义、公式，学会思考解决问题的方法；
3. 掌握数学的思想，理论联系实际，建立数学模型，借助于现代先进的软件计算，解决实际问题；
4. 能够根据数学的思想理念，运用所学的定义和知识，思考解决问题的演绎法；
5. 在学习数学的过程中，加大理论联系实际的力度，提高学生综合分析问题和解决问题的能力。

**主要内容：**

1. 函数的性质，建立函数关系；
2. 函数连续的定义及性质，间断点的分类；
3. 导数的概念，导数的运算法则；
4. 微分的概念，微分的运算法则；
5. 原函数、不定积分的概念，求不定积分的方法；
6. 定积分的概念，定积分的计算公式；微分方程的概念及运算；
7. 导数与积分的应用。

**教学方法与手段：**

多媒体；案例分析。

| 课程名称 | 信息技术 |    |   | 开课学期 | 1  |
|------|------|----|---|------|----|
| 参考学时 | 48   | 学分 | 3 | 考核方式 | 考试 |

**学生学习目标**

**1. 知识目标：**本课程主要包括基础理论知识和操作技能两个方面，基础理论方面要求学生掌握计算机的基础知识，了解微型计算机系统的组成和各部分的功能，了解操作系统的基本功能和作用，熟悉计算机网络的基础知识；操作技能方面要求学生能掌握计算机操作的基本技能，能根据教师的要求完成简单的文字录入、文档排版、数据处理、幻灯片制作等任务，能利用网络进行文件传送、信息检索、邮件收发等。

**2. 能力目标：**通过本课程的学习，培养学生的计算机综合应用能力，加强了学生计算机的应用意识，提高了学生的动手实践能力和自主探究学习的能力，激发了学生的创造性。

**3. 素质目标：**培养学生沟通交流、自我学习的能力；培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力；提高学生实践动手能力、观察与创新思维能力、解决问题能力及书面与口头表达能力；培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯。

**教学内容：**

1. 信息技术基础知识；
2. Windows10 操作系统；
3. Wps Office 文字处理软件的使用
4. Wps Office 电子表格的使用；
5. Wps Office 电子演示文稿的使用
6. 计算机网络基础

**教学方法与手段：**

引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法

**(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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 美术基础   |    |     | 开课学期 | 1  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|-----|------|----|
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 27     | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握透视的原理；</li> <li>2. 掌握构图的原理；</li> <li>3. 理解色彩的构成；</li> <li>4. 理解结构基础；</li> <li>5. 了解美学的基本内涵；</li> </ol> <p>理解美术基础在动漫制作中的具体作用。</p> <p><b>教学内容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透视原理；</li> <li>2. 构图原理；</li> <li>3. 色彩构成；</li> <li>4. 结构基础；</li> <li>5. 动画美术造型基础训练。</li> </ol> <p><b>教学方法与手段：</b></p> <p>美术基础实训室、案例剖析、案例模仿、实操练习。</p> |        |    |     |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 动漫制作编导 |    |     | 开课学期 | 1  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 27     | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解动画的发展历史</li> <li>2. 掌握动画的制作流程</li> <li>3. 动画方面的基本概念，了解动画的应用领域。</li> <li>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</li> <li>5. 动画片的特征和制作流程。</li> </ol> <p><b>教学内容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 动画概述；</li> </ol>                                                                                                                           |        |    |     |      |    |

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 | 动漫运动规律 |    |      | 开课学期 | 1  |
| 参考学时 | 32     | 学分 | 21.5 | 考核方式 | 考试 |

#### 学生学习目标：

1. 从基础的动画中得到曲线运动规律；
2. 掌握动画变形和头部转面；
3. 掌握从鱼类形态到飞鸟的运动规律；
4. 掌握从禽类的走路到人类的走路规律；
5. 掌握跑步运动规律和个性化运动规律。

#### 教学内容：

1. 运动规律的基础元素；
2. 物体加减速度和力的原理；
3. 弹跳动画制作；
4. 曲线运动与跟随运动的规律；
5. 四足动画运动规律；
6. 动物跑跳运动规律；
7. 人类行走运动规律；
8. 人类跑步运动规律；
9. 鱼类运动规律；
10. 鸟类运动规律；
11. 花样运动规律；
12. 自然现象运动规律；
13. 综合案例设计。

#### 教学方法与手段：

线上线下混合式教学、项目任务驱动化教学。

|     |        |  |  |      |   |
|-----|--------|--|--|------|---|
| 课程名 | 动漫软件基础 |  |  | 开课学期 | 1 |
|-----|--------|--|--|------|---|

|      |    |    |   |      |    |
|------|----|----|---|------|----|
| 称    |    |    |   |      |    |
| 参考学时 | 54 | 学分 | 3 | 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 图形图形处理中级考证内容。

#### 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 | 数字绘画 |    |     | 开课学期 | 2  |
| 参考学时 | 64   | 学分 | 3.5 | 考核方式 | 考试 |

#### 学生学习目标:

1. 了解数字绘画的概念及其发展;
2. 了解数字绘画的创作工具;
3. 掌握数字绘画基础;
4. 掌握动画角色、场景的绘制方法;

5. 用数位板绘画表现效果实战、复古题材电影概念设计与制作、科幻题材电影概念设计与制作、Q 版游戏概念设计与制作、卡通类游戏概念设计与制作、写实类游戏概念设计与制作；

6. 了解数字绘画从项目要求、项目分析到项目设计与绘制的完整流程。

#### 教学内容：

1. 动画角色造型设计概述；
2. 角色造型设计的格式；
3. 人物角色造型设计；
4. 动物、怪兽和机械类角色的设计方法；
5. 动画形象设计的步骤；
6. Q 版动漫形象的设计方法；
7. 动物角色造型设计的基本绘制方法；
8. 幻想类角色的设计方法；
9. 场景设计方法；
10. 综合实践绘制。

#### 教学方法与手段：

项目任务驱动法；线上线下混合式教学法；案例剖析法

|      |       |    |     |      |    |
|------|-------|----|-----|------|----|
| 课程名称 | 分镜头设计 |    |     | 开课学期 | 2  |
| 参考学时 | 32    | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查 |

#### 学生学习目标：

1. 了解分镜头画面台本的认识与作用；
2. 了解画动画分镜头的前的准备工作；
3. 掌握画分镜头画面的绘制的基础；
4. 掌握动画分镜头台本的画面处理方法；
5. 掌握分镜头合理流畅的方法；
6. 掌握画面构图的方法。

#### 教学内容：

1. 动画分镜头的作用；
2. 画动画分镜头的准备工作，把文字转换为镜头画面；
3. 分镜头绘制基础；
4. 分镜头语言、景别、运动镜头的使用方法、视线的运用方法；
5. 镜头组接，分镜头流畅；
6. 分镜头画面构图；
7. 综合案例设计。

#### 教学方法与手段：



典型案例剖析法；示范操作法；自主训练法；线上线下混合式教学法；任务驱动法。

## 2. 专业核心课程

表 6 专业核心课程教学要求

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |        |    |     |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|-----|------|----|
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 数字造型设计 |    |     | 开课学期 | 2  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 64     | 学分 | 3.5 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解 3DMAX 软件操作界面；</li> <li>2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。</li> </ol> <p><b>教学内容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3DMAX 软件操作基础；</li> <li>2. 基本体建模；</li> <li>3. 二维图形建模；</li> <li>4. 高级建模；</li> <li>5. 材质和贴图；</li> <li>6. 灯光、摄像机和渲染。</li> </ol> <p><b>教学方法与手段：</b></p> <p>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。</p> |        |    |     |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 二维动漫创作 |    |     | 开课学期 | 2  |
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 64     | 学分 | 3.5 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>学生学习目标：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握二维动画的制作流程和原理；</li> <li>2. 掌握 Animate 软件的常用工具；</li> <li>3. 掌握逐帧动画、补间动画、中间画等基本技法；</li> <li>4. 利用所学能制作出有创意的二维动画作品。</li> </ol> <p><b>教学内容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 初识 Animate；</li> <li>2. Animate 二维动画绘图；</li> <li>3. 动画入门；</li> <li>4. 初级动画制作；</li> <li>5. 引导层和蒙板层在动画中的应用；</li> </ol>                       |        |    |     |      |    |

6. 音频动画制作、综合动画制作；
7. 7. AI 在二维动画生成中的基础运用。

#### 教学方法与手段：

项目任务驱动法、探究教学法、启发式教学、线上线下混合式教学。

|      |        |    |     |      |    |
|------|--------|----|-----|------|----|
| 课程名称 | 三维动画创作 |    |     | 开课学期 | 4  |
| 参考学时 | 64     | 学分 | 3.5 | 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，特别是角色动画设计、场景动画设计、特效动画设计。
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. 了解动画运动原理，掌握三维软件中的骨骼绑定、表情制作等动画实现方法；
7. 学习粒子系统、动力学模拟等特效制作技术，能够制作简单的动画特效；
8. 掌握渲染设置与后期合成技术，能够独立完成动画的渲染与合成工作。
9. 掌握综合三维动画创作实践。参考全国职业技能大赛“数字艺术设计”赛项四大模块进行实操和技能标准考核。

#### 教学内容：

1. 项目一：士兵 400 米障碍训练；
2. 项目二：长征之爬雪山三维动画制作；
3. 项目三：青少年航天科普虚拟动画制作；
4. 项目四：“次世代”游戏角色动画制作。

#### 教学方法与手段：

线上+线下混合式教学、案例教学法、任务驱动法、情境教学法、角色扮演法、合作探究法、演示教学法等。课前线上，课中线下，课后线上

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 特效制作 |    |   | 开课学期 | 3  |
| 参考学时 | 64   | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

#### 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 | 定格动画 |    |     | 开课学期 | 5  |
| 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 | 灯光与渲染 |    |     | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32    | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查 |

#### 学生学习目标:

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 | 后期合成 |    |     | 开课学期 | 4  |
| 参考学时 | 64   | 学分 | 3.5 | 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 | 动漫衍生产品设计 |    |     | 开课学期 | 4  |
| 参考学时 | 64       | 学分 | 3.5 | 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. 了解动漫品牌的策划和运用方式;
12. 掌握表情包、儿童绘本、吉祥物、平面类等衍生产品的设计方法。

### 教学内容:

1. 动漫衍生产品设计概述;
2. 经典动漫角色与衍生产品设计基础训练;
3. “爱祖国”系列动漫衍生产品设计;
4. “爱福建”系列动漫衍生产品设计;
5. “爱校”系列动漫衍生生产设计;
6. “爱国漫”系列动漫衍生产品设计;
7. “爱自己”系列动漫衍生产品设计;
8. 综合企业项目 “朱子缘” 衍生产品设计;
9. 掌握 AIGC 在动漫衍生产品设计中的运用。

### 教学方法与手段:

该课程为省级第六批精品在线开放课程, 采用线上线下混合式教学等多种教学方法结合。

## 3. 专业拓展课程

表 7 专业拓展课程教学要求

| 课程名称                                                                                                                                                          | 3D 引擎技术 |    |   | 开课学期 | 3  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|---|------|----|
| 参考学时                                                                                                                                                          | 64      | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 掌握材质系统技能知识模块、熟练运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材;</li><li>2. 掌握粒子特效系统技能知识模块、熟练运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果;</li></ol> |         |    |   |      |    |

### 3. 掌握灯光系统技表 7 专业拓展课程教学要求

能知识模块、熟练运用灯光系统开发全局光照项目；

4. 掌握动画&CG 系统技能知识模块、熟练运用动画&CG 系统开发实时动画渲染项目；

5. 掌握 Unity 基础脚本的应用。

#### 教学内容：

1. 3D 引擎材质系统；
2. 3D 引擎粒子系统；
3. 3D 引擎动画&CG 系统；
4. 3D 引擎全局光照系统；
5. 3D 引擎基础脚本应用。

#### 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 | 数字建模基础（MAYA） |    |     | 开课学期 | 3  |
| 参考学时 | 64           | 学分 | 3.5 | 考核方式 | 考查 |

#### 学生学习目标：

1. 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 | CINEMA4D 三维动画 |    |     | 开课学期 | 3  |
| 参考学时 | 64            | 学分 | 3.5 | 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 | 摄影与摄像技术 |    |     | 开课学期 | 3  |
| 参考学时 | 32      | 学分 | 1.5 | 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 | Substance Painter 游戏贴图绘制 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
| 参考学时 | 32                       | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查    |

**学生学习目标：**

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 烘培贴图；
4. 掌握 Substance Painter 材质制作；
5. 掌握 Substance Painter 渲染出图。

**教学内容：**

1. PBR 概述；
2. Substance Painter 基础；
3. Substance Painter 烘培贴图；
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。

**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 | 4  |
| 参考学时 | 32     | 学分 | 1.5 | 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 |

**学生学习目标:**

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 Zrush 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。

**教学内容:**

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。

**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 | 4  |
| 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

|      |        |    |     |      |       |
|------|--------|----|-----|------|-------|
| 课程名称 | 儿童绘本创作 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
| 参考学时 | 32     | 学分 | 1.5 | 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 | Substance Painter 游戏贴图绘制 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
| 参考学时 | 32                       | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查    |

#### 学生学习目标：

1. 学习了解游戏贴图的形式和应用范畴。
2. 掌握贴图绘制的流程和技巧。

3. 掌握贴图绘制的主流形式表现的技法。
4. 具备对物体纹理写实性描绘的绘画能力。
5. 具备对物体在不同光影效果下的光影分析能力。
6. 具备能够创作符合游戏背景、文化和地域的贴图素质能力。

**教学内容：**

1. Substance Painter 软件的基本操作；
2. 游戏贴图的概念与应用范畴；
3. 写实性贴图绘制；
4. 卡通型贴图绘制；
5. 光影关系；
6. 应用实例。

**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

|      |              |    |     |      |       |
|------|--------------|----|-----|------|-------|
| 课程名称 | Houdini 三维特效 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
| 参考学时 | 64           | 学分 | 3.5 | 考核方式 | 考查    |

**学生学习目标：**

1. 学习当下流行三维特效的制作软件；
- 2.

**教学内容：**

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；

**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 | 动漫游戏策划 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
| 参考学时 | 32     | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查    |

**学生学习目标：**

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。

**教学内容：**

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）

**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 | 动漫表演艺术 |    |     | 开课学期 | 4 或 5 |
|------|--------|----|-----|------|-------|
| 参考学时 | 32     | 学分 | 1.5 | 考核方式 | 考查    |

**学生学习目标：**

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。

**教学内容：**

1. 肢体语言与肢体表达；
2. 面部动作与形体语言；
3. 言语动作与有声语言；
4. 动画表演的夸张变形；
5. 动画表演的喜剧元素；
6. 动画表演基本训练。

**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

**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                                               | 动画技法综合实训 |    |   | 开课学期 | 1  |
| 参考学时                                               | 20       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标：</b><br>通过线条绘制不同技法、角色塑造等综合训练学生动画手绘技能。    |          |    |   |      |    |
| <b>教学内容：</b><br>1. 角色设计；<br>2. 形象转面设计；<br>3. 场景设计。 |          |    |   |      |    |
| <b>教学方法与手段：</b><br>项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学          |          |    |   |      |    |
| 课程名称                                               | 数字建模综合实训 |    |   | 开课学期 | 1  |
| 参考学时                                               | 20       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标：</b><br>通过三维软件，进行项目式人物、场景建模综合能力训练。       |          |    |   |      |    |
| <b>教学内容：</b><br>1. 人物建模；<br>2. 场景建模；<br>3. 灯光与渲染。  |          |    |   |      |    |
| <b>教学方法与手段：</b><br>项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学          |          |    |   |      |    |
| 课程名称                                               | 动画短片创作实训 |    |   | 开课学期 | 3  |
| 参考学时                                               | 20       | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标：</b>                                     |          |    |   |      |    |

通过动画短片创作实训，学生能够把学期所学的角色与场景设计、数字造型基础、二维动漫创作等专业课程技能进行综合使用，发挥创新创意，制作出有质量的动画实验短片。

**教学内容：**

1. 短片剧本设计；
2. 分镜与脚本设计；
3. 角色与场景制作；
4. 短片的制作与合成；
5. 短片的渲染与输出。

**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 | 动画特效制作与后期合成实训 |    |   | 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 | 岗位实习 |    |    | 开课学期 | 6  |
| 参考学时 | 624  | 学分 | 24 | 考核方式 | 考查 |

**学生学习目标：**

通过顶岗实习和毕业实习，学生能够将理论运用到实际工作岗位中，通过顶岗实习，锻炼和运用专业技能，感受不足与优势；通过毕业实习，能快加快社会的适应能力，掌握职业素养，适应典型工作岗位和社会的需求。

**教学内容：**

1. 顶岗实习；

|                                                                                                                                           |      |    |   |      |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|---|------|----|
| 2. 毕业实习。<br><b>教学方法与手段：</b><br>实习指导、任务驱动                                                                                                  |      |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                      | 毕业设计 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时                                                                                                                                      | 120  | 学分 | 6 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标：</b><br>通过顶毕业设计，综合考察专业技能、专业素养运用能力。<br><b>教学内容：</b><br>选择擅长的技能方向，进行毕业作品设计。<br><b>教学方法与手段：</b><br>毕业作品线上线下指导、任务驱动                 |      |    |   |      |    |
| 课程名称                                                                                                                                      | 毕业教育 |    |   | 开课学期 | 6  |
| 参考学时                                                                                                                                      | 20   | 学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| <b>学生学习目标：</b><br>通过顶毕业教育，总结毕业实习心得、毕业作品汇报；通过毕业教育规划职业生涯。。<br><b>教学内容：</b><br>毕业总结、作品汇报总结大会；职业生涯规划 and 计划交流。<br><b>教学方法与手段：</b><br>集中交流、研讨。 |      |    |   |      |    |

### （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，勇于创新的创新意识，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<br>教学 | 考试 | 入学教<br>育、军<br>训 | 运动会<br>及技能<br>赛 | 实践性教育环节 |      |      |      | 假日<br>及机<br>动 | 小<br>计 |
|----|----|----------|----|-----------------|-----------------|---------|------|------|------|---------------|--------|
|    |    |          |    |                 |                 | 专项实训    | 岗位实习 | 毕业设计 | 毕业教育 |               |        |
| 一  | 1  | 13.5     | 1  | 3               | 0.5             | 1       |      |      |      | 1             | 20     |



|    |   |      |   |   |     |   |    |   |   |     |     |
|----|---|------|---|---|-----|---|----|---|---|-----|-----|
|    | 2 | 16   | 1 |   | 0.5 | 1 |    |   |   | 1.5 | 20  |
| 二  | 3 | 16   | 1 |   | 0.5 | 1 |    |   |   | 1.5 | 20  |
|    | 4 | 16   | 1 |   | 0.5 | 1 |    |   |   | 1.5 | 20  |
| 三  | 5 | 6    |   |   |     |   | 13 |   |   | 1   | 20  |
|    | 6 |      |   |   |     |   | 11 | 6 | 1 | 2   | 20  |
| 合计 |   | 67.5 | 4 | 3 | 2   | 4 | 24 | 6 | 1 | 8.5 | 120 |

## (二) 课程学时比例表

本专业总学分为 136.5 。课时总数为 2779 学时，其中公共课程 872 学时，约占总学时 31.38% ，实践教学 1931 学时，约占总学时 67.14% ，选修课程 448 学时，约占总学时 16% 。

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<br>(%) |
|--------------|---------|------|-------|------|------|------|--------------|
|              |         |      |       | 理论   | 实践   | 总学时  |              |
| 公共基础课程       | 思政课程    | 必修   | 11.5  | 170  | 16   | 186  | 6.69%        |
|              | 通识课程    | 必修   | 27    | 248  | 342  | 590  | 21.23%       |
|              |         | 任选   | 6     | 96   | 0    | 96   | 3.45%        |
|              | 小计      |      |       | 44.5 | 514  | 358  | 872          |
| 专业<br>(技能)课程 | 专业基础课程  | 必修   | 14    | 62   | 201  | 263  | 9.46%        |
|              | 专业核心课程  | 必修   | 24    | 176  | 272  | 448  | 16.12%       |
|              | 专业拓展课程  | 专选   | 20.5  | 96   | 256  | 352  | 12.67%       |
|              | 实践性教育环节 | 必修   | 35    | 0    | 844  | 844  | 30.37%       |
|              | 小计      |      |       | 92   | 334  | 1573 | 1907         |
| 合计           |         |      | 136.5 | 848  | 1931 | 2779 |              |

### (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 |   |    |     |
|        |      |      |    |          |                       |          |     |       |      |      |      |    |      | 一        | 二 | 三   | 四 | 五   | 六 |    |     |
| 公共基础课程 | 思政课程 | 必修   | 1  | G2023001 | 思想道德与法治               | 理 论 + 实践 | 3   | 48    | 38   | 10   | 0    | 0  | 考查   | 4        |   |     |   |     |   |    | 12周 |
|        |      |      | 2  | G2023002 | 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   | 32    | 26   | 6    | 0    | 0  | 考查   |          | 2 |     |   |     |   |    |     |
|        |      |      | 3  | G2023003 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论(一) | 纯理论      | 1.5 | 24    | 24   | 0    | 0    | 0  | 考查   | 2        |   |     |   |     |   |    | 12周 |
|        |      |      | 4  | G2023004 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论(二) | 纯理论      | 1.5 | 24    | 24   | 0    | 0    | 0  | 考查   |          | 2 |     |   |     |   |    | 12周 |
|        |      |      | 5  | G2020001 | 形势与政策                 | 纯理论      | 0.5 | 8     | 8    | 0    | 0    | 0  | 考查   | 2        |   |     |   |     |   |    | 4周  |
|        |      |      | 6  | G2020002 | 形势与政策                 | 纯理论      | 0.5 | 8     | 8    | 0    | 0    | 0  | 考查   |          | 2 |     |   |     |   |    | 4周  |
|        |      |      | 7  | G2020003 | 形势与政策                 | 纯理论      | 0.5 | 8     | 8    | 0    | 0    | 0  | 考查   |          |   | 2   |   |     |   |    | 4周  |
|        |      |      | 8  | G2020004 | 形势与政策                 | 纯理论      | 0.5 | 8     | 8    | 0    | 0    | 0  | 考查   |          |   |     | 2 |     |   |    | 4周  |
|        |      |      | 9  | G2020007 | 形势与政策                 | 纯理论      | 0.5 | 8     | 8    | 0    | 0    | 0  | 考查   |          |   |     |   |     | 2 |    | 4周  |
|        |      | 小计   |    |          |                       |          |     | 10.5  | 168  | 152  | 16   | 0  | 0    |          | 8 | 6   | 2 | 2   | 2 | 0  |     |
|        |      | 选择   | 10 | G2023030 | 中华优秀传统文化              | 纯理论      | 1   | 18    | 18   | 0    | 0    | 0  | 考查   |          |   |     |   |     |   |    |     |
|        |      |      | 11 | G2024001 | 党史                    | 纯理论      | 1   | 18    | 18   | 0    | 0    | 0  | 考查   |          |   |     |   |     |   |    |     |

|  |                  |    |          |          |           |             |     |     |    |     |   |    |    |         |   |   |   |   |  |
|--|------------------|----|----------|----------|-----------|-------------|-----|-----|----|-----|---|----|----|---------|---|---|---|---|--|
|  | 性<br>必修<br>课     | 12 | G2024002 | 新中国史     | 纯理论       | 1           | 18  | 18  | 0  | 0   | 0 | 考查 |    |         |   |   |   |   |  |
|  |                  | 13 | G2024003 | 改革开放史    | 纯理论       | 1           | 18  | 18  | 0  | 0   | 0 | 考查 |    |         |   |   |   |   |  |
|  |                  | 14 | G2024004 | 社会主义发展史  | 纯理论       | 1           | 18  | 18  | 0  | 0   | 0 | 考查 |    |         |   |   |   |   |  |
|  |                  | 小计 |          |          |           | 1           | 18  | 18  | 0  | 0   | 0 |    | 0  | 0       | 0 | 0 | 2 | 0 |  |
|  | 通<br>识<br>课<br>程 | 必修 | 15       | G2024005 | 体育（一）     | 理 论 +<br>实践 | 1.5 | 26  | 2  | 24  | 0 | 0  | 考查 | 2       |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 16       | G2023010 | 体育（二）     | 理 论 +<br>实践 | 2   | 32  | 4  | 28  | 0 | 0  | 考查 |         | 2 |   |   |   |  |
|  |                  |    | 17       | G2023011 | 体育（三）     | 理 论 +<br>实践 | 2   | 32  | 4  | 28  | 0 | 0  | 考查 |         |   | 2 |   |   |  |
|  |                  |    | 18       | G2024006 | 体育（四）     | 理 论 +<br>实践 | 1   | 24  | 2  | 22  | 0 | 0  | 考查 |         |   |   | 2 |   |  |
|  |                  |    | 19       | G2021002 | 大学生心理健康教育 | 理 论 +<br>实践 | 1   | 16  | 16 | 0   | 0 | 0  | 考查 |         | 2 |   |   |   |  |
|  |                  |    | 20       | G2024007 | 军事理论      | 纯理论         | 2   | 36  | 36 | 0   | 0 | 0  | 考查 | 3       |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 21       | G2024008 | 军事技能      | 纯实践         | 2   | 168 | 0  | 168 | 0 | 0  | 考查 | 21<br>天 |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 22       | G2023016 | 大学英语（一）   | 理 论 +<br>实践 | 4   | 64  | 48 | 16  | 0 | 0  | 考试 | 4       |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 23       | G2023017 | 大学英语（二）   | 理 论 +<br>实践 | 4   | 64  | 48 | 16  | 0 | 0  | 考试 |         | 4 |   |   |   |  |
|  |                  |    | 24       | G2024009 | 信息技术      | 理 论 +<br>实践 | 2.5 | 48  | 16 | 32  | 0 | 0  | 考查 | 3       |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 25       | G2024010 | 劳动教育（一）   | 纯理论         | 0.5 | 8   | 8  | 0   | 0 | 0  | 考查 | 1       |   |   |   |   |  |
|  |                  |    | 26       | G2024011 | 劳动教育（二）   | 纯理论         | 0.5 | 8   | 8  | 0   | 0 | 0  | 考查 |         | 1 |   |   |   |  |
|  |                  |    | 27       | G2023022 | 高等数学      | 纯理论         | 2   | 32  | 32 | 0   | 0 | 0  | 考查 |         | 2 |   |   |   |  |
|  |                  |    | 28       | G2023024 | 创新创业教育基础  | 理 论 +       | 1   | 16  | 12 | 4   | 0 | 0  | 考查 | 2       |   |   |   |   |  |

|  |  |                    |          |           |              |      |     |     |     |   |   |    |    |    |   |   |   |   |  |
|--|--|--------------------|----------|-----------|--------------|------|-----|-----|-----|---|---|----|----|----|---|---|---|---|--|
|  |  |                    |          |           | 实践           |      |     |     |     |   |   |    |    |    |   |   |   |   |  |
|  |  | 29                 | G2024013 | 职业发展与就业指导 | 理 论 + 实践     | 1    | 16  | 12  | 4   | 0 | 0 | 考查 |    |    |   | 2 |   |   |  |
|  |  | 小计                 |          |           |              | 27   | 590 | 248 | 342 | 0 | 0 |    | 15 | 11 | 2 | 4 | 0 | 0 |  |
|  |  | 任 选                | 30       |           | 人文素养与职业素养培育类 | 纯理论  | 1.5 | 24  | 24  | 0 | 0 | 0  | 考查 |    |   |   |   |   |  |
|  |  |                    | 31       |           | 自然科学与科学精神培育类 | 纯理论  | 1.5 | 24  | 24  | 0 | 0 | 0  | 考查 |    |   |   |   |   |  |
|  |  |                    | 32       |           | 体育竞技与安全健康教育类 | 纯理论  | 1.5 | 24  | 24  | 0 | 0 | 0  | 考查 |    |   |   |   |   |  |
|  |  |                    | 33       |           | 创新创业与职业技能培育类 | 纯理论  | 1.5 | 24  | 24  | 0 | 0 | 0  | 考查 |    |   |   |   |   |  |
|  |  | 小计（不低于 96 学时，6 学分） |          |           |              | 6    | 96  | 96  | 0   | 0 | 0 |    | 0  | 2  | 2 | 2 | 2 | 0 |  |
|  |  | 公共基础课程合计           |          |           |              | 44.5 | 872 | 514 | 358 | 0 | 0 |    | 15 | 12 | 2 | 2 | 2 | 0 |  |

|          |       |    |   |          |        |          |     |    |     |    |   |   |    |   |   |   |   |   |        |
|----------|-------|----|---|----------|--------|----------|-----|----|-----|----|---|---|----|---|---|---|---|---|--------|
| 专业（技能）课程 | 专业基础课 | 必修 | 1 | 440082   | 美术基础   | 理 论 + 实践 | 1.5 | 27 | 7   | 20 | 0 | 0 | 考查 | 2 |   |   |   |   | 13.5 周 |
|          |       |    | 2 | C2022014 | 动漫制作编导 | 理 论 + 实践 | 1.5 | 27 | 7   | 20 | 0 | 0 | 考查 | 2 |   |   |   |   | 13.5 周 |
|          |       |    | 3 |          | 动漫软件基础 | 纯实践      | 3   | 54 | 0   | 54 | 0 | 0 | 考试 | 4 |   |   |   |   | 13.5 周 |
|          |       |    | 4 |          | 运动速写   | 纯实践      | 1.5 | 27 | 0   | 27 | 0 | 0 | 考查 | 2 |   |   |   |   |        |
|          |       |    | 5 | C2022024 | 数字绘画   | 理 论 + 实践 | 3.5 | 64 | 16  | 48 | 0 | 0 | 考试 |   | 4 |   |   |   |        |
|          |       |    | 6 | C2022025 | 分镜头设计  | 理 论 + 实践 | 1.5 | 32 | 16  | 16 | 0 | 0 | 考查 |   | 2 |   |   |   |        |
|          |       |    | 7 | C2022013 | 动漫运动规律 | 理 论 + 实践 | 1.5 | 32 | 16  | 16 | 0 | 0 | 考试 |   | 2 |   |   |   |        |
|          |       | 小计 |   |          |        | 14       | 263 | 62 | 201 | 0  | 0 |   | 10 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 |        |

|  |       |    |   |          |               |         |     |     |     |     |   |   |    |   |   |   |    |   |   |
|--|-------|----|---|----------|---------------|---------|-----|-----|-----|-----|---|---|----|---|---|---|----|---|---|
|  | 专业核心课 | 必修 | 1 | C2022027 | 数字造型设计        | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 32  | 32  | 0 | 0 | 考试 |   | 4 |   |    |   |   |
|  |       |    | 2 | C2022028 | 二维动漫创作        | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 32  | 32  | 0 | 0 | 考试 |   |   | 4 |    |   |   |
|  |       |    | 3 | C2023013 | 特效制作          | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 32  | 32  | 0 | 0 | 考试 |   |   | 4 |    |   |   |
|  |       |    | 4 | C2018020 | 三维动画创作        | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考试 |   |   |   | 4  |   |   |
|  |       |    | 5 | C2022022 | 动漫衍生产品设计      | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考试 |   |   |   | 4  |   |   |
|  |       |    | 6 |          | 后期合成          | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考查 |   |   |   | 4  |   |   |
|  |       |    | 7 |          | 灯光与渲染         | 理论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16  | 16  | 0 | 0 | 考查 |   |   |   |    | 4 |   |
|  |       |    | 8 |          | 定格动画          | 理论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16  | 16  | 0 | 0 | 考查 |   |   |   |    | 4 |   |
|  |       | 小计 |   |          |               |         | 24  | 448 | 176 | 272 | 0 | 0 |    | 0 | 4 | 8 | 12 | 8 | 0 |
|  | 专业拓展课 | 选修 | 1 |          | 数字建模基础 (MAYA) | 理论 + 实践 | 4   | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考查 |   |   | 4 |    |   |   |
|  |       |    | 2 | C2022020 | CINEMA4D 三维动画 | 纯实践     | 3.5 | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考查 |   |   | 4 |    |   |   |
|  |       |    | 3 | C2018040 | 摄影与摄像技术       | 理论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16  | 16  | 0 | 0 | 考查 |   |   | 2 |    |   |   |
|  |       |    | 4 | C2021033 | 3D 引擎技术       | 理论 + 实践 | 3.5 | 64  | 16  | 48  | 0 | 0 | 考查 |   |   | 4 |    |   |   |
|  |       |    | 5 | C2022021 | 数字雕刻          | 理论 + 实践 | 1.5 | 32  | 0   | 32  | 0 | 0 | 考查 |   |   |   | 2  |   |   |
|  |       |    | 6 | C2023004 | 用户界面设计        | 理论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16  | 16  | 0 | 0 | 考查 |   |   |   | 2  |   |   |

不低于 10 学分

|  |         |    |          |                          |          |     |     |    |     |    |     |    |    |    |    |    |    |    |  |
|--|---------|----|----------|--------------------------|----------|-----|-----|----|-----|----|-----|----|----|----|----|----|----|----|--|
|  |         | 7  | C2022030 | 游戏美术与动作设计                | 理 论 + 实践 | 3.5 | 64  | 16 | 48  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    | 4  |    |    |  |
|  |         | 8  |          | 儿童绘本创作                   | 理 论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16 | 16  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 9  |          | AI 绘画                    | 纯实践      | 1.5 | 32  | 0  | 32  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 10 | C2018051 | Substance Painter 游戏贴图绘制 | 理 论 + 实践 | 1.5 | 32  | 8  | 24  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 11 |          | Houdini 三维特效             | 理 论 + 实践 | 3.5 | 64  | 32 | 32  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 12 |          | 动漫游戏策划                   | 纯理论      | 1.5 | 32  | 32 | 0   | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 13 |          | 动画表演艺术                   | 理 论 + 实践 | 1.5 | 32  | 16 | 16  | 0  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 小计 |          |                          |          | 19  | 352 | 96 | 256 | 0  | 0   |    | 0  | 0  | 14 | 8  | 0  | 0  |  |
|  | 实践性教学环节 | 1  |          | 动画技法综合实训                 | 纯实践      | 1   | 20  | 0  | 0   | 20 | 0   | 考查 | 20 |    |    |    |    |    |  |
|  |         | 2  |          | 数字建模综合实训                 | 纯实践      | 1   | 20  | 0  | 0   | 20 | 0   | 考查 |    | 20 |    |    |    |    |  |
|  |         | 3  |          | 动画短片创作实训                 | 纯实践      | 1   | 20  | 0  | 0   | 20 | 0   | 考查 |    |    | 20 |    |    |    |  |
|  |         | 4  |          | 特效制作与后期合成实训              | 纯实践      | 1   | 20  | 0  | 0   | 20 | 0   | 考查 |    |    |    | 20 |    |    |  |
|  |         | 5  |          | 岗位实习（24周）                | 纯实践      | 24  | 624 | 0  | 0   | 0  | 624 | 考查 |    |    |    |    | 26 | 26 |  |
|  |         | 必修 |          |                          |          |     |     |    |     |    |     |    |    |    |    |    |    |    |  |

|  |            |  |          |     |       |      |     |      |     |     |    |    |    |    |    |    |    |         |
|--|------------|--|----------|-----|-------|------|-----|------|-----|-----|----|----|----|----|----|----|----|---------|
|  |            |  |          |     |       |      |     |      |     |     |    |    |    |    |    |    |    | 11<br>周 |
|  | 6          |  | 毕业设计（6周） | 纯实践 | 6     | 120  | 0   | 0    | 120 | 0   | 考查 |    |    |    |    |    | 20 |         |
|  | 7          |  | 毕业教育（1周） | 纯实践 | 1     | 20   | 0   | 0    | 20  | 0   | 考查 |    |    |    |    |    | 20 |         |
|  | 小计         |  |          |     | 35    | 844  | 0   | 0    | 220 | 624 |    | 0  | 20 | 20 | 20 |    |    |         |
|  | 专业（技能）课程合计 |  |          |     | 92    | 1907 | 334 | 729  | 220 | 624 |    | 10 | 12 | 22 | 20 | 16 |    |         |
|  | 全程合计       |  |          |     | 136.5 | 2779 | 848 | 1087 | 220 | 624 |    | 25 | 24 | 24 | 22 | 20 |    |         |

## 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。

教师团队结构：本校内专任教师 22 名，兼职教师 4 名，均为合作企业工程师。其中专任教师中，副高以上职称 3 人，双师型教师占 73%。

#### 1. 本专业专任教师

本专业教师是一支结构合理、掌握动漫制作技术以及相关行企业扎实技术的教学团队组成，教师队伍中 85.7%持有不同类别的从业资格证书，基本覆盖课程体系对应相关课程。专任教师队伍有理想有信念、有扎实技能和学识、有仁爱之心；具有相关专业职业技能证书。

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  | 叶信辉 | 男  | 本科  | 学士 | 讲师     | 虚拟现实 (VR) 高级制作师                        | 是     | 3D 引擎技术     |
| 6  | 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        |
| 7  | 林霞  | 女  | 本科  | 学士 | 讲师     | 高级平面设计师                                | 是     | 特效制作        |
| 8  | 王小宏 | 女  | 本科  | 硕士 | 助教     | 无                                      | 是     | 二维动漫制作、     |
| 9  | 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            |
| 10 | 范斌弟 | 男 | 本科  | 学士 | 助教 | 高级动画师                    | 是 | 数字绘画            |
| 11 | 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        |
| 12 | 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  |
| 13 | 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         |
| 14 | 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       |
| 15 | 郑洁玲 | 女 | 本科  | 学士 | 无  | 动画设计师                    | 是 | 三维动画、动作设计       |
| 16 | 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 |
| 17 | 汪艺文 | 女 | 研究生 | 硕士 | 助教 | 无                        | 否 | 用户界面设计          |
| 18 | 刘杰  | 男 | 本科  | 学士 | 助教 | 三级计算机操作员                 | 否 | 摄影摄像技术          |
| 19 | 倪梓雄 | 男 | 本科  | 学士 | 无  | 无                        | 否 | 特效制作、摄影摄像       |
| 20 | 余洁薇 | 女 | 本科  | 学士 | 无  | 无                        | 否 | 数字绘画            |
| 21 | 谢文颖 | 女 | 本科  | 学士 | 无  | 无                        | 否 | 影视后期、摄影摄像       |
| 22 | 陈博荣 | 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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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、UE4 等影视特效制作、剪辑和后期合成相关软件                                         | 65 | 用户界面设计、特效制作、后期合成               |
| 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 <sup>2</sup> ；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 <sup>2</sup> ；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  | 育风智联             | 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，充分激发学生自主化学习、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，采用成果导向教育模式，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 讲授教学法：将新知识直接传授给学生，虽是传统的教学方法，却也不可或缺。譬

如理论课《美术基础》、《动漫制作编导》等，都会以传授学生大量的理论知识为主。

② 现场教学法：以现场为中心，以现场实物为对象，以学生活动为主体，在校内外实训基地进行，指导学生在现场观察，记录，写生，研究等，提高学生的现场操作能力，如《摄影摄像技术》，采用影视制作实训室、多媒体机房实操、校外基地实践等相结合的现场教学模式，提高学生动手能力、观察能力。

③ 示范法：针对《数字绘画》、《三维动画创作》、《3D 引擎技术》等软件实践操作课程，教师结合项目任务驱动，将知识点进行完整解析，并逐个进行示范操作，特别是针对难点部分进行重点演示。

④ 一体化教学法：突破以往理论与实践相脱节的现象，教学环节相对集中，通过设定教学任务和教学目标，使得师生双方边教、边学、边做，全程构建素质和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节。在整个教学环节中，理论和实践交替进行，直观和抽象交错出现，没有固定的先实后理或先理后实，而是理中有实，实中有理，突出学生动手能力和专业技能的培养。

⑤ 项目教学法：学生在教师的指导下亲自处理一个项目的全过程，在这一过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高了学生的兴趣，自然能调动学习的积极性。具体运用的项目有两类：一、企业实际承担的典型项目（企业项目）；二、将企业项目改造成教学项目，譬如《分镜头设计》课程中运用的“儿童绘本设计”项目，《影视剪辑与视觉特效技术》课程中的“农产品推广短视频制作”项目。

⑥ 讨论法、分组法：学生分完成任务、项目（2-4 人一组），教师从传授知识换成协调、指导的角色，培养学生规划、组织工作以及团队精神。

### （六）教学评价

教学评价采用过程性评价和终结性评价相结合，关注学生增值评价，构建多元化评价体系。

## 1. 过程性评价

注重教学过程中，学生各方面综合素质、技能的养成。主要是从学生自主学习、自律、创新创意的角度上综合考量学生的发展。

过程性评价由出勤、作业、课堂表现、动手能力等组成，充分运用线上教学平台进行数据跟踪，占考核成绩 50%；

## 2. 终结性评价

按照以上项目的 8 个子任务要求（功能点）进行评价，根据任务完成情况，分成 A（优）、B（良）、C（中）、D（合格）、E（不合格）等五个评价等级。

表 16 各等级评判标准

| 等级 | 标准                                                                    |
|----|-----------------------------------------------------------------------|
| A  | 按照任务卡和实验的要求，在规定时间内完成所有任务、演示、测试、实验报告，实验结果正确，满足所有功能要求，能得到正确运行结果；        |
| B  | 按照任务卡和实验的要求，不超过 1 个任务未及时完成或者实验结果不正确通过后续调整完成补交的                        |
| C  | 按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，不超过 2 个任务未完成，或者不超过两次实验未达成正确结果的；                    |
| D  | 按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，不超过 1/3 的任务未完成或者不超过 1/3 实验没有完成的；                   |
| E  | 按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，完成少于 1/2 的任务，或者任务内容被发现 1/2 以上抄袭者或者 1/2 实验没有独立自主完成的 |

终结性评价根据不同等级的设置，占考核成绩 50%。

## 3. 企业和教师双评

细致的评价应该分为：自我评价、同组评价、教师评价、企业评价，其中企业一线工程师的评价可以带动学生的积极性也给教师合理设置项目提供良性指导。其次，企业参与的评价体系也可以针对教师的教学进行双向评价，一是评定教师的教学是否符合学生的专业建设与就业岗位的需求是否符合；第二是考察教师的技能是否具有时代和与时俱进的特点；第三，企业一线人员的工作经验辅助教师进行课程的教学，对教学中实现的一体化教学和产教融合的理念就行参考和促进。



#### 4. 采用“1+X”课证融通，以证代考、以赛代考模式

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，逐步推动“1+X”证书学分转换，实施“以证代考”和“以赛代考”等考核方式。

#### （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。

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 136.5 学分（其中：公共基础课程 44.5 学分，专业课程 92 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 1+X 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<br>中 级<br>高级 |
| 6  | UI 设计师               | 工业和信息化部教育与考试中心   | 初 级<br>中 级<br>高级 |