

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： 2026 级

专业负责人： 陈珍英

审 核 人： 吴梨梨

二〇二六年五月 制

编制说明

本方案是以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的二十大精神，全面落实立德树人根本任务，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，突出职业教育的类型特点，深化产教融合、校企合作，深化职业教育教学关键要素改革，规范人才培养全过程，加快培养高技能人才。

专业人才培养方案由本专业所在系主任、专业带头人、教研室主任、骨干教师和行业企业专家，通过调研，充分分析和多次论证，共同制（修）订出符合 2026 级动漫制作技术专业高技能人才培养要求的人才培养方案。明确“用动漫讲好中国故事”的专业思政主线，构建“岗课赛证融通”的课程体系，创建“AI 赋能+文化浸润+产教融合”的人才培养模式。

专业人才培养方案经过论证，提交学院院务会审议、党委会审定，将在 2026 级动漫制作技术专业实施。

主要编制人：

序号	姓名	单位	职务
1	陈珍英	福州英华职业学院	人工智能系副主任（主持工作） 动漫制作技术专业带头人
2	李旭杰	福州英华职业学院	动漫制作教研室主任
3	吴梨梨	福州英华职业学院	信息技术系主任
4	陈志明	福州英华职业学院	教学督导
5	王小宏	福州英华职业学院	动漫制作技术专业骨干教师
6	唐 侃	福州鲸纬传媒有限公司	CEO
7	陈 堃	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	美术总监

目 录

一、专业名称与代码	4
二、入学要求	4
三、修业年限	4
四、职业面向	4
(一) 专业职业面向	4
(二) 就业岗位	5
五、培养目标与培养规格	6
(一) 培养目标	6
(二) 培养规格	6
六、课程设置及要求	8
(一) 课程体系构建	8
(二) 课程描述与要求	8
(三) 课程思政要求	8
七、教学进程总体安排	10
(一) 教学活动时间安排表 (按周安排)	10
(二) 课程学时比例表	10
(三) 教学进程安排表	12
八、师资队伍	15
(一) 队伍结构	15
(二) 专业带头人	15
(三) 专任教师	15
(四) 兼职教师	15
九、教学条件	16
(一) 教学设施	16
(二) 教学资源	18
十、质量保障和毕业要求	18
(一) 质量保障	18
(二) 毕业要求	19
十一、继续专业学习深造建议	20
十二、附录	20
附件 1: 课程描述与要求	21
(一) 公共基础课程	21
(二) 专业 (技能) 课程	38
附件 2: 专业人才培养方案评审意见表	73

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、修业年限

标准修业年限为三年，实施弹性学制修业年限不超过五年。

四、职业面向

（一）专业职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类（代码）	电子与信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	动画设计人员(2-09-06-03)、动画制作员(4-13-02-02)
主要岗位（群）或技术领域	二维动漫创作（含插画、绘本、贴图绘制、角色与场景设计、漫剧与动漫短视频制作等）、三维动画创作（含模型制作、骨骼绑定、动作设计、数字雕刻等）、动画特效设计、引擎动画、影视剪辑与后期制作、动漫项目策划等。
职业类证书	生成式人工智能动画制作、数字创意建模、动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作、3D 引擎技术、图形图像处理等。

（二）就业岗位

表 2 就业岗位、工作任务及岗位能力分析表

岗位类型	岗位名称	岗位工作任务	岗位能力要求
主要就业岗位	1.二维/三维动画师	负责角色/场景的关键帧动画、动作捕捉数据修整，完成镜头表演；负责模型设计、骨骼绑定、角色动作设计等、完成三维建模（含硬表面/生物模型）、UV 展开、贴图绘制及数字雕刻。	熟练掌握 Animation、Maya/3ds Max、ZBrush、Substance Painter、CINEMA 4D、Unity 等三维软件
	2.后期合成/特效设计师	负责影片合成、抠像、跟踪、调色及特效设计等，能通过合成增强画面视觉冲击力	精通 Photoshop、After Effects、UE 等后期工具，熟练使用 Houdini、AE、UE 制作流体、烟雾等粒子效果，理解物理模拟参数（如粘度、重力）对特效的影响，掌握节点式合成技术，完成多通道合成与调色。
	3.AI 内容制作师/AI 漫剧制作师	利用 Stable Diffusion、即梦 AI、灵犀、Midjourney、DeepSeek、Seedance 等工具生成动态分镜、视频及辅助原画，并对 AI 输出进行精修；结合 AI 工具完成漫剧（静态+动态）的全流程制作，包括分镜、角色一致性控制、配音合成。	熟练运用 AI 绘画/视频生成工具，掌握提示词工程、LoRA 微调、ControlNet 精准控制。 了解影视语言与镜头叙事，具备基础的项目协作与沟通能力，能够适应 AIGC 与传统流程融合的生产方式，具有快速学习新技术的能力。
	4.原画设计/IP 衍生品设计师	基于动漫 IP 开发潮玩、盲盒、文创产品，完成 3D 建模与效果图。	具备产品化思维，能完成从 IP 形象到衍生品的转化，了解 3D 打印工艺。
次要就业岗位	1.游戏美术设计师	负责游戏 UI、角色立绘、卡牌绘制及次世代 PBR 资产制作。	熟悉游戏美术全流程，具备 PBR 制作能力，掌握 Substance Painter、Marmoset 等。
	2.虚拟制片技术员	操作 XR 虚拟拍摄设备，完成实时渲染、摄像机跟踪及动捕数据处理。	了解虚拟拍摄技术，熟练使用 Unreal Engine 实时渲染及动捕系统，掌握 Unity/Unreal 基础交互蓝图或逻辑编辑，具有跨领域协作意识。
	3.非遗数字化专员	对非物质文化遗产进行数字化采集（三维扫描/摄影），并转化为动漫元素或短片。	对传统文化有认知，能运用摄影测量、摄影技术进行数字化采集。
晋升发展岗位	1.动漫项目策划	制定项目计划，协调内外部资源，监控进度与交付质量，具备团队管理与跨部门协作能力，具有成本意识与商业敏锐度。	掌握 SWOT 分析、用户画像构建方法；能撰写市场需求报告与竞品分析；熟练使用 Jira、Trello 跟踪项目进度与风险；具备跨部门沟通与资源协调能力。
	2.动画导演	统筹动画项目艺术风格、把控叙事节奏与镜头质量，指导团队完成创作。	8 年以上行业经验，主导过两部以上完整动画/游戏项目；精通全流程制作，具备卓越的审美能力与创意视野。
	3.AIGC 流程主管	设计并优化 AI 辅助生产管线，培训团队使用 AI 工具，提升内容生产效率。	深入理解 AIGC 技术边界，能设计高效工作流，推动技术革新。
	4.AI 训练师（动漫方向）	参与动漫领域 AI 模型的数据标注、微调训练，优化生成效果。	了解 AI 训练基本原理，具备数据敏感度。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，传承百年英华红色基因和科学家精神，培养能够践行社会主义核心价值观，传承中华优秀传统文化，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识、爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事三维建模、二维动漫制作、AI 绘画、AI 智能动画、特效制作、后期合成等工作的高技能人才，用动漫讲好中国故事。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，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）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的高数、大学英语、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识；

（5）掌握动漫行业发展和技术运用、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动画设计与制作常用工具软件、AI 图像生成技术等基础方面的专业基础理论知识，并具有良好的数字绘画和造型能力；

（6）具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

（7）具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

（8）掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；

（9）掌握动漫周边产品创作的相关知识，以及引擎动画、漫剧与短视频制作、数字人动画、AI 智能动画等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；

（10）掌握信息技术与人工智能技术，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（11）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；

（12）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（13）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；

（14）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

（一）课程体系构建

动漫制作技术专业课程体系遵循“通识教育筑基—专业能力进阶—创新实践赋能”的逻辑主线，融入四新技术，强化“岗课赛证”协同育人；整个课程体系分公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、实践性教学环节共五个模块。课程思政贯穿全程，依托红色动漫模块深化价值引领，通过模块化能力培养与分层递进实践体系，实现学生技术应用力、创新力与职业素养的全面提升，契合数字创意产业时代需求。

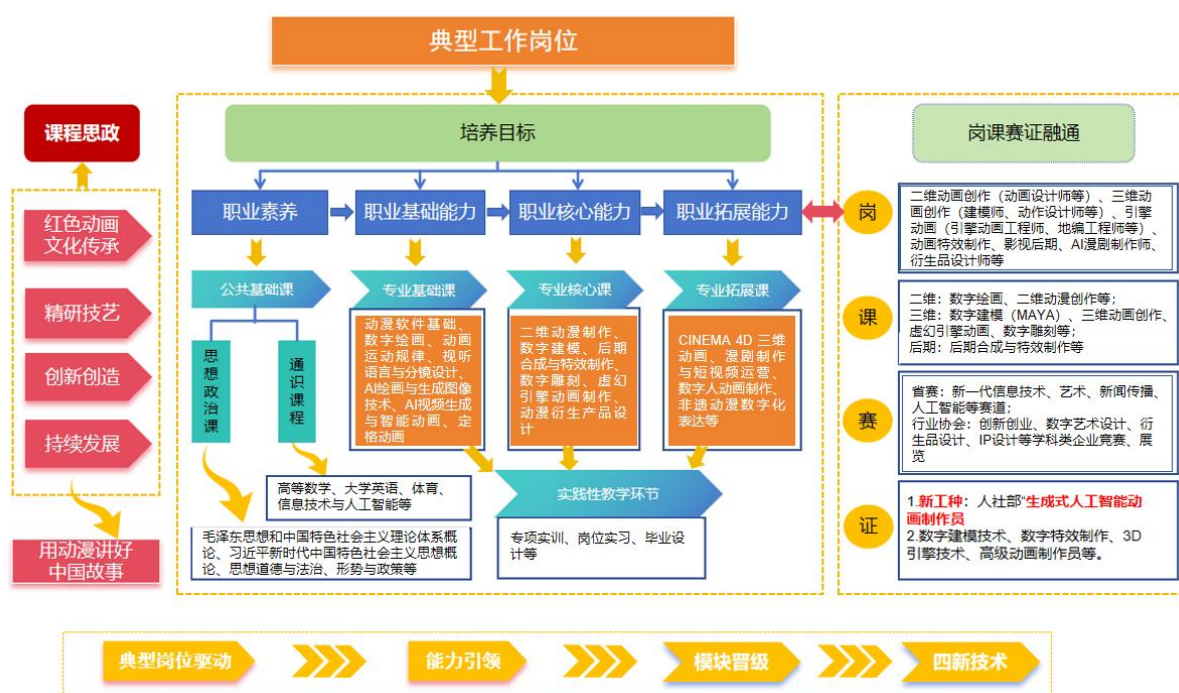


图 1 动漫制作技术专业课程体系图

（二）课程描述与要求

各门课程学生学习目标、主要内容、教学要求详见附件 1 课程描述与要求。

（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围绕“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。任课教师在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出具体要求，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。

公共基础课程：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：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：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。

专业拓展课程：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，责任担当的担当奉献精神，规范操作的规范意识，勇于创新创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

(一) 教学活动时间安排表（按周安排）

表 3 教学活动时间安排表

单位：周

学 年	学 期	理论教 学与课 程实训	考 试	入 学 教 育	毕 业 教 育	实践性教育环节					假 日	机 动	学期周数 小计
						军训	运动会 (技能 赛)	专项 实训	岗位 实习	毕业 设计			
一	1	15	1	1		2	0.5				1	0.5	21
	2	15.5	1				0.5	1			0.5	0.5	19
二	3	16	1				0.5	1			1	0.5	20
	4	16.5	1				0.5	1			0.5	0.5	20
三	5	6.5	1						13		0.5		21
	6				1				11	6	0.5	0.5	19
合计		69.5	5	1	1	2	2	3	24	6	4	2.5	120

(二) 课程学时比例表

本专业总学分为 140.5。课时总数为 2624 学时，其中公共课程 924 学时，约占总学时 35%，实践教学 1586 学时，约占总学时 60%，选修课程 256 学时，约占总学时 10%。

表 4 课程学时比例表

课程 类别	课程子类	课程 性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
				理论	实践	总学时	
公共基 础课程	思政课程	必修	11	176	16	192	7
	通识课程	必修	34.5	318	318	636	24
		任选	6	96	0	96	4
	小计		51.5	590	334	924	35
专业 (技 能) 课 程	专业基础课程	必修	18	144	144	288	11
	专业核心课程	必修	28	224	224	448	17
	专业拓展课程	专选	10	80	80	160	6
	实践性教育环节	必修	33	0	804	804	31

	小计	89	448	1252	1700	65
合计		140.5	1038	1586	2624	100

(三) 教学进程安排表

表 5 教学进程安排表

课程类别	课程子类	课程性质	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		第一学年		第二学年		第三学年		
													一	二	三	四	五	六	
公共基础课程	思想政治课程	必修	G2025001	思想道德与法治	B 类	3	48	32	16			考查	3						
			G2025002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A 类	2	32	32				考查		2					
			G2022016	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A 类	3	48	48				考试		3					
			G2023005	形势与政策（一）	A 类	0.25	8	8				考查	2						
			G2023006	形势与政策（二）	A 类	0.25	8	8				考查		2					
			G2023007	形势与政策（三）	A 类	0.25	8	8				考查			2				
			G2023008	形势与政策（四）	A 类	0.25	8	8				考查				2			
			G2025010	国家安全教育	A 类	1	16	16				考查				2			
		小计					10	176	160	16				5	7	2	4		
		选择性必修课	G2025011	中华优秀传统文化	A 类	1	16	16				考查							
			G2024001	党史	A 类	1	16	16				考查							
			G2024002	新中国史	A 类	1	16	16				考查							
			G2024003	改革开放史	A 类	1	16	16				考查							
			G2024004	社会主义发展史	A 类	1	16	16				考查							
		小计					1	16	16							2			
	通识课程	必修	G2025012	体育（一）	B 类	1.5	24	2	22			考查	2						
			G2023010	体育（二）	B 类	2	32	4	28			考查		2					
			G2023011	体育（三）	B 类	2	32	4	28			考查			2				
			G2025026	体育（四）	B 类	1.5	24	2	22			考查				2			

			G2023013	大学生心理健康教育	B 类	2	32	16	16			考查		2						
			G2024007	军事理论	A 类	2	36	36				考查	18						2 周	
			G2025013	军事技能	C 类	2	112		112			考查	14 天							
			G2023016	大学英语（一）	B 类	4	64	48	16			考试	4							
			G2023017	大学英语（二）	B 类	4	64	48	16			考试		4						
			G2026001	信息技术与人工智能	B 类	3	48	16	32			考试	3							
			G2025014	劳动教育	A 类	1	16	16				考查	2							
			G2023022	高等数学	A 类	4	64	64				考试	4							
			G2023023	公共艺术	B 类	2	32	16	16			考查			2					
			G2025016	创新创业教育基础	B 类	2	32	28	4			考查		2						
			G2025004	职业发展与就业指导（一）	B 类	0.5	8	6	2			考查	2							
			G2025005	职业发展与就业指导（二）	B 类	1	16	12	4			考查			2					
		小计					34.5	636	318	318				15	10	6	2			
		任选	人文素养与职业素养培育类			A 类	1.5	24	24				考查	全院公共任选课，由教务处负责开设，本专业学生在教务处面向全院开设的公共任选课中任意选修并修满 6 学分，96 学时。鼓励学生通过国家教学资源平台自主学习，取得证书可申请学分转换。						
			自然科学与科学精神培育类			A 类	1.5	24	24				考查							
	体育竞技与安全健康教育类			A 类	1.5	24	24				考查									
	创新创业与职业技能培育类			A 类	1.5	24	24				考查									
	小计（不低于 96 学时，6 学分）					6	96	96					2	2	2	2				
	公共基础课程合计					51.5	924	590	334				20	19	12	8	2	0		
	专业基础课	必修	C2026715	动漫软件基础	B 类	4	64	32	32			考试	4							
			C2024049	数字绘画	B 类	4	64	32	32			考试	2	2						
			C2018048	动画运动规律	B 类	2	32	16	16			考试		2						
			C2026702	视听语言与分镜头设计	B 类	2	32	16	16			考查			2					
			C2026703	AI 绘画与生成图像技术	B 类	2	32	16	16			考试			2					
			C2026704	AI 视频生成与智能动画	B 类	2	32	16	16			考试				2				
			C2025402	定格动画	B 类	2	32	16	16			考查					2			
		小计				18	288	144	144				6	4	4	2	2	0		
	专	必修	C2026705	数字建模技术（MAYA）	B 类	4	64	32	32			考试		4						

业 核 心 课		C2022028	二维动漫制作	B 类	4	64	32	32			考试			4					
		C2018012	数字雕刻	B 类	4	64	32	32			考试			4					
		C2018060	三维动画创作	B 类	4	64	32	32			考试				4				
		C2026707	虚幻引擎动画制作	B 类	4	64	32	32			考试				4				
		C2026706	后期合成与特效制作	B 类	4	64	32	32			考试					4			
		C2024054	动漫衍生产品设计	B 类	4	64	32	32			考试					4			
	小计				28	448	224	224				0	4	8	8	8	0		
	专 业 拓 展 课	选修	C2022020	CINEMA 4D 三维动画	B 类	2	32	16	16			考试							
			C2026708	漫剧创作与短视频运营	B 类	2	32	16	16			考试							
			C2026709	数字人动画制作	B 类	2	32	16	16			考试							
			C2026710	非遗数字化与动漫表达	B 类	2	32	16	16			考查							
			C2026711	游戏美术与动作交互设计	B 类	2	32	16	16			考试							
			C2021033	3D 引擎技术	B 类	2	32	16	16			考试							
			C2026712	虚拟制片技术	B 类	2	32	16	16			考查							
			C2026713	用户界面设计	B 类	2	32	16	16			考查							
			C2026714	中国传统文化与动漫	B 类	2	32	16	16			考查							
		C2025406	人工智能动漫计算	B 类	2	32	16	16			考查								
	小计				10	160	80	80				0	0	2	6	2	0		
	实 践 性 教 学 环 节	必修	SX400013	AIGC 项目实战专项实训	C 类	1	20			20		考查		20					
			SX400014	二维漫剧专项实训	C 类	1	20			20		考查			20				
			SX400015	三维动画专项实训	C 类	1	20			20		考查				20			
			G2025017	岗位实习	C 类	24	624				624								624
			G2025020	毕业设计	C 类	6	120			120									120
			G2025023	毕业教育	C 类	1	20			20									20
		小计				33	804	0	0	180	624		0	20	20	20	0	744	
	专业（技能）课程合计				89	1700	448	448	180	624		6	8	14	16	12			
全程合计				140.5	2624	1038	782	180	624		26	27	26	24	14				
注：课程类型分为纯理论课程（A 类）、理论+实践课程（B 类）、纯实践课程（C 类）																			

八、师资队伍

本专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。遵循新时代高校教师职业行为十项准则：坚定政治方向、自觉爱国守法、传播优秀文化、潜心教书育人、关心爱护学生、坚持言行雅正、遵守学术规范、秉持公平诚信、坚守廉洁自律、积极奉献社会。

（一）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“双师型”教师占专业课教师数比例不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍从职称结构、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。其中师资队伍中另整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

（二）专业带头人

本专业带头人拥有相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起到引领作用。

（三）专任教师

具有高校教师资格；具有动画、美术教育、绘画、公共艺术、数字媒体艺术、数字媒体技术、虚拟技术等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够实践人工智能技术赋能教学全过程；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

（四）兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，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专业教学任

务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

九、教学条件

（一）教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。

1. 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训基地

目前校内拥有 7 间实训室，实训教学仪器设备总值达 300 余万元，面向本专业在校生成 494 人，生均教学仪器设备值 0.6 万元，满足实验实训教学需要，符合国家职业教育相关标准要求。

表 6 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	座位数 （个）	对应课程
1	摄影摄像实训室	进行摄影摄像、影视剪辑、后期合成、项目拍摄等。	65 m ² ；拍摄幕布、摄像机、挡光板、补光灯、三脚架、静物台拍摄支架若干。	10	视听语言与分镜头设计、后期合成与特效制作等
2	三维动画创作实训室	进行三维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用，三维动画综合实训、数字建模实训等	110 m ² ；高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、56 台高配置计算机，安装有：MAYA\3DMAX\CINEMA 4D\UNITY\UE\ZBRUSH 等软件	65	CINEMA 4D 三维动画创作、三维动画制作、数字建模基础（MAYA）、数字雕刻、虚幻引擎动画（UE）等
3	二维动画创作实训室	进行二维动画创作、动漫运动规律、动画短片创作综合实训等	110 m ² ；高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、66 台高配置计算机，安装有 Animation、Photoshop、Illustrator、Painter、SAI、After Effects 等二	65	二维动漫创作、动画运动规律、漫画制作与短视频运营等

			维动画创作相关软件		
4	定格动画创作实训室	进行定格动画、美术基础、构成基础、动画短片创作综合实训等	80 m ² ; 120*60*90cm 实木绘画桌; 定格拍摄控制系统 V4.1; 定格动画拍摄套机, EOS 850D18-55 镜头; 定格拍摄配件; 定格动画仿真教学与培训系统 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;	45	数字绘画、定格动画
5	综合应用实训室 1	图形图像处理、动画技法综合实训、动画短片创作实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件	65	图形图像处理、数字绘画、动漫衍生产品设计、游戏角色与场景设计
6	综合应用实训室 2	图形图像处理、动画技法综合实训、动画短片创作实训、二维动画制作等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; Photoshop\Animation\AE\PR 等软件	65	图形图像处理、数字绘画、动漫衍生产品设计、游戏角色与场景设计
7	数字媒体技术实训室	虚拟现实、三维动画创作、VR 技术、3D 引擎技术、交互技术实训等	100 m ² ; PC 机 65 台, 教师机 1 台; MAYA\3DMAX\CINEMA 4D\UNITY\UE\ZBRUSH 等软件	80	三维动画创作、3D 引擎技术

3. 校外实训基地

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求,校外实训基地应能提供动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计、虚幻引擎、3D 技术、AI 绘画等与专业对口的相关实训项目;学校和实习单位双方共同制订实习计划,能够配备相应数量的指导教师对学生实训进行指导和管理,开展专业教学和职业技能训练,完成实习质量评价,做好学生实习服务和管理工作的规章制度,有安全、保险保障,依法依规保障学生的基本权益。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,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”的高技能人才。

表 7 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	晋江嘉宁文化传媒有限公司	共建教育实践基地	10
4	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训、实习、共建教育实践基地	20
5	福州鲸玮传媒有限公司	师资培训、专项实训、实习、共建教育实践基地	50

（二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1.教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材体现本专业、行业领域新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。同时注重校企双元开发，融入真实项目案例与岗位能力图谱，强化教材的实践性与前沿性，确保内容与动漫产业最新技术迭代同步。

2.图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：行业政策法规、行业标准、职业标准、制作手册、培训教程、专业理论等技术类和案例类图书，以及职业技术教育、动漫制作技术和涉及业务领域的专业学术期刊等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3.数字教学资源配置基本要求

本专业拥有省级精品课程，在超星网络平台、职教云网络教学平台搭建立体化数字资源、智慧课堂，并建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。结合网络教学平台搭建精品课程、智慧课堂完善和更新立体化教学资源，并持续引入AI辅助创作工具、元宇宙实训场景及AIGC协同开发平台，全面提升数字教学资源的沉浸感、交互性与智能化水平。

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1. 学校和系部建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价体系。完善人才培养方案、课程标

准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障体系建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，确保达到人才培养规格要求。

2. 学校和系部完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进工作，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 专业教研室建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

4. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（二）毕业要求

在规定修业年限内，本专业学生必须至少满足以下基本条件方可毕业：

1. 修满 140.5 学分（其中：公共基础课程 51.5 学分，专业课程 89 学分）；
2. 修得学生工作部（团委）组织实施的第二课堂学分 ≥ 18 分；
3. 达到专业培养目标和培养规格要求；
4. 大学生体质健康测试合格，由公共基础部体育教研室（部）认定；
5. 毕业设计、岗位实习均达到合格及以上；
6. 符合学校学生学籍管理规定中的相关要求；
7. 获得与本专业相关的职业资格证书或等级证书，可置换认定对应课程学分。

表 8 动漫制作技术专业相关职业资格（等级）证书置换课程学分认定表

序号	证书名称	可置换课程	认定学分
1	全国计算机等级考试（一级）合格证书	信息技术与人工智能	3
2	CET-4 证书	大学英语	8
3	助理动画设计师资格证书	二维动漫创作	4
4	三维动画设计师	三维动画创作、数字建模技术、CINEMA 4D 三维动画、数字雕刻（选一）	4
5	3D 引擎技术职业技能等级证书	3D 引擎技术、虚幻引擎动画(UE)（选一）	2
6	数字特效制作师	后期合成与特效制作	4
7	高级动画制作员	二维动漫创作、数字绘画、动画运动规律、视听语言与分镜头设计、三维动画创作（选一）	4

8	生成式人工智能动画制作员	数字绘画、二维动画创作、三维动画制作（选一）	4
---	--------------	------------------------	---

十一、继续专业学习深造建议

1. 本专业学生在校期间可参加与专业对应的自学考试的学习，通过学习可获得相应专业的自考本科毕业证书及学位证书。

2. 优秀毕业生可通过学院推荐，参加专升本招生考试，通过考试，录取后，可到相应本科院校继续学习，获得动画设计、数字媒体艺术、数字媒体技术、工艺美术设计以及其他理工类本科毕业证书及学位证书。

十二、附录

附件 1：课程描述与要求

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

附件 1：课程描述与要求

（一）公共基础课程

1. 思政课程

表 9 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
（一）学生学习目标 1. 知识目标：掌握理想信念、中国精神、中华传统美德、社会主义核心价值观等概念及其内涵，理解社会主义道德和法治的基本要求。 2. 能力目标：能够运用道德和法律规范，正确调整自己的行为；能够运用所学理论知识解决实际生活中的问题。 3. 素质目标：提高学生的辩证思维素养，培育学生团队合作精神，养成严谨的工作作风、爱岗敬业的工作态度，确立自觉遵守职业道德和行业规范的意识。 （二）主要内容 1. 理论知识：讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观和法治观，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。 2. 实践内容：根据教学内容开展社会调查、志愿服务、职业道德等专题研修。 （三）教学要求 1. 教学方法：采取多元化教学方法，深度融合信息技术，提升教学效果。运用案例教学法，结合 AI 推送案例与沉浸式情境，引导分析讨论；采用专题讲授法，以 AI 分层分类辅助，精讲重点难点；实施互动教学法，依托智能硬件平台，强化师生、生生研讨；借助视频观摩与 VR/AR 场景，增强体验与感性认知；推行项目实践教学法，借助 AI 进行任务管理、过程跟踪与智能评价；结合讲授、任务驱动、小组合作、问题导向及混合式教学，构建“线上+线下”贯通、学做一体的教学体系。 2. 教学模式：构建“AI 赋能、三阶一体”的智慧教学模式。课前，通过 AI 分析学情，推送个性化预习资源并获取反馈；课中，利用 AI 问答系统、VR/AR 情境模拟等手段，开展案例研讨、角色扮演与互动探究；课后，由 AI 生成个性化作业，搭建交流平台，实现自动评价与巩固拓展。全过程依托 AI 实现分层教学、学法指导、心理					

情绪关注与创新能力训练，形成数据驱动、因材施教、全程育人的教学闭环。

3. 教学资源：

（1）理论资源库：整合电子教材、文献、有声读物、专家微课等数字化资源，利用 AI 进行标签化管理与智能推荐，拓展教学内容的广度与深度。

（2）实践资源库：开发虚拟仿真实践项目，建设具有解析功能的思政教学案例库，支持情境模拟、项目研修与实践教学，强化理论联系实际。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与结果性评价相结合的方式，进行期末最终考核方式。总评成绩=平时成绩占 50%（其中平时课堂考勤占 20%，课堂表现占 10%，三次作业成绩占 10%，三次阶段性考核成绩占 10%）+期末考核占 50%。

通过超星（学习通）智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。

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

（一）学生学习目标

1. 知识目标：了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的主要内容、历史地位和意义，能系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理。

2. 能力目标：能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合，同中华优秀传统文化相结合才能发挥它的指导作用；能自觉运用马克思主义的立场、观点、方法分析问题和解决问题。

3. 素质目标：增强贯彻党的基本理论、基本路线、基本纲领以及各项方针政策的自觉性、坚定性，坚定社会主义信念，认清只有在中国共产党领导下坚持社会主义道路，才能救中国和发展中国。具有当代大学生的使命感和社会责任感，具备社会主义现代化事业合格建设者所应有的基本政治素质和相应的能力，积极投身到建设社会主义现代化强国的伟大实践，成为社会主义现代化建设事业的建设者和接班人。

（二）主要内容

毛泽东思想的主要内容及其历史地位；邓小平理论的主要内容、形成及历史地位；“三个代表”重要思想及科学发展观的形成、主要内容及历史地位。

（三）教学要求

1. 教学方法：主要采用讲授法、案例教学法、课堂讨论法、引导教学法、角色扮演法、情境教学法、任务驱动法等。通过构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形

成“三阶闭环”流程。

2. 教学模式：采用人工智能赋能《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程教学。依托人工智能技术，优化课堂教学流程，提升课堂教学的互动性、趣味性和实效性。

3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

（1）理论资源库：数字化马克思主义经典著作和习近平思想文献，形成电子书、有声读物等；邀请专家录制微课和讲座；AI 标签化实现智能检索和推荐。

（2）实践资源库：收集红色教育基地、企业等实践资源；开发虚拟仿真实践项目；建立思政案例库并解析。

（3）红色资源库：整合红色教育资源如历史文献、故事等；AI 数字化修复和智能检索；支持教师制作课件。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：通过智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 20%，课堂表现占 40%，阶段性考核成绩占 20%）+期末成绩 50%。

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	2
参考学时	48	学分	3	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握以中国式现代化全面推进建成社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗目标和战略安排，建构关于习近平新时代中国特色社会主义思想的知识体系和理论素养。

2. 能力目标：培养学生的战略思维、创新思维、辩证思维、法治思维、底线思维、历史思维等能力，能够使用正确的思想政治术语表达思想政治观点；能够初步分析我国经济、政治和社会发展现状和社会现实问题，具有明辨是非的判断能力。

3. 素质目标：树立正确的政治立场，增强责任意识，提高当代大学生的使命感和责任感，厚植爱国主义情怀，争做有理想、敢担当、能吃苦、肯奋斗的时代新人。

（二）主要内容

全面介绍与阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、科学内涵、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

思想的基本立场观点方法，引导学生提高学习理论的自觉性，增强责任感、使命感，将个人追求融入国家富强、民族振兴、人民幸福的伟大梦想之中。

（三）教学要求

1. 教学方法：通过开展专题教学，案例教学、小组探究等方法，使学生更好地把握新时代中国国情和世界形势。构建“AI+多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

2. 教学模式：以系统学习和理论阐释的方式，运用理论与实践、历史与现实相结合的方法，引导学生全面深入地理解习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义，增进对其科学性和系统性的把握，提高学习和运用的自觉性。AI+项目式教学：将思政内容转化为具体项目（如乡村振兴、国家安全教育等），AI 发布任务、跟踪进展、分析数据，助力学生深化理论应用。

3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中课堂考勤 20%+课堂表现 20%+作业 30%+阶段性考核成绩 30%）+期末成绩 50%。

通过超星（学习通）智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。

课程名称	形势与政策			开课学期	1-4
参考学时	32	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握党的创新理论和政策方针，能举例说明中国特色社会主义制度的优越性。

2. 能力目标：能用马克思主义观点和方法分析时事热点，抓住问题本质；培养学生逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力，以及对职业角色和社会角色的把握能力，提高学生的理性思维能力和社会适应能力。

3. 素质目标：引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，全面拓展能力，提高综合素质，塑造“诚、勤、信、行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融为一体的当代合格大学生。

（二）主要内容

人民代表大会、党代会、党的建设、经济社会、国际形势及热点专题。

（三）教学要求

1. 教学方法：本课程构建技术赋能、多元协同的教学方法体系。以 AI 增强的案例教学为核心，动态抓取时政案例并生成分析报告，实现从具体现象到理论升华的引导。采用专题讲授法，依托 AI 知识图谱梳理逻辑，帮助教师系统阐释重难点。借助智能平台开展互动教学，通过弹幕、词云、抢答等形式组织多层次研讨。结合视频观摩、项目实践（如政策调研与模拟）及讲授教学，配合 AI 辅助信息推送与过程指导。同时，运用任务驱动、小组合作探究与问题教学，形成贯穿课内外的问题导向学习流程。最终以混合式教学整合线上个性化学习与线下深度互动，构建一体化育人环境。

2. 教学模式：精选相关视频介绍当前的形势，小组进行专题探讨，布置相关专题形势与政策资料收集，使学生真切感受到过去五年的工作和新时代十年的伟大变革，新时代新征程中国共产党的使命任务，深刻认识到党的二十大和二十届三中全会精神的内涵要义等。构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

3. 教学资源：利用多媒体课件、电子期刊、国内主流时事新闻网站、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。同时，整合优质资源，建设“理论+实践+职业+红色”智能教学资源库。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 50%+出勤占 20%+课堂表现占 30%）+期末成绩 50%。

课程名称	中华优秀传统文化			开课学期	3
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握中华优秀传统文化的基本精神，领会中国传统哲学、礼制、艺术、科技、中医等方面文化精髓；了解中国传统思想境界、思想流派和表现形式；了解中国古代科学、技术、艺术、中医药文化成果；了解中国传统节庆、民俗等文化特点及习俗。

2. 能力目标：能够借鉴中华优秀传统文化的科学思维方式，并运用到日常学习和生活实践；能够吸收中华优秀传统文化的智慧精髓，能感悟传统文化的精神内涵和实践魅力。

3. 素质目标：开阔学生视野，提高文化素养；培养学生吸取中国传统文化精髓，

学会处理人与人、人与社会之间的关系；提升高职大学生人文素养，增加爱国主义感情、社会主义道德品质，形成良好的个性、健全的人格，促进其幸福人生的发展。

（二）主要内容

通过对中华优秀传统文化的思想、哲学、传统艺术、传统典章制度、传统节庆与民俗、传统科技、中医文化等内容的学习，引导学生了解、掌握中华优秀传统文化基本内涵和精神实质。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：以人工智能技术赋能教学全流程，灵活运用案例研讨、分组互动、角色扮演、启发引导等多种方法，激发学生思考与实践。
- 2. 教学模式：立足课程内容与学生特点，构建“AI+多元融合”的智慧教学模式，形成“课前一课中一课后”三阶闭环。
(1) AI+项目式教学；(2) AI+翻转课堂；(3) AI+分层教学。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：多媒体教室。
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，课堂考勤占 20%，课堂表现占 30%，阶段性考核成绩占 30%）+期末成绩 50%。

课程名称	国家安全教育			开课学期	4
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

- 1. 知识目标：掌握总体国家安全观的基本内涵，了解国家安全的多维度、全方位特点，理解新时代我国国家安全面临的复杂形势；了解新时代国家安全是以人民安全为宗旨的核心理念，理解人民安全在国家安全中的地位；掌握新时代政治安全、经济安全、军事、科技、文化、社会安全等相关理念。
- 2. 能力目标：能够运用总体国家安全观指导实际学习、工作与生活，学会以安全为前提下的国家安全防护及自我保护、沟通及解决问题的能力。
- 3. 素质目标：增强爱国、爱校、爱集体意识和热情；树立乐观向上、自信坚强、勇于面对挫折和挑战的态度；树立正确的国家安全观。

（二）主要内容

主要根据国家安全形势和教育部关于高校国家安全教育要点，结合高职院校学生

思想实际，使高职院校学生牢固树立国家安全意识，培养学生爱国精神，使其矢志不渝听党话、跟党走，不断成为建设社会主义现代化强国的可靠接班人。

（三）教学要求

1. 教学方法：主要采用讲授法、案例教学法、课堂讨论法、引导教学法、角色扮演法、情境教学法、任务驱动法等。通过构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

2. 教学模式：采用人工智能赋能《国家安全教育》课程教学。依托人工智能技术，优化课堂教学流程，提升课堂教学的互动性、趣味性和实效性。

3. 教学资源：利用多媒体课件、电子期刊、国内主流时事新闻网站、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。同时，整合优质资源，建设“理论+实践+职业+红色”智能教学资源库：

（1）理论资源库：数字化马克思主义经典著作和习近平思想文献，形成电子书、有声读物等；邀请专家录制微课和讲座；AI 标签化实现智能检索和推荐。

（2）实践资源库：收集红色教育基地、企业等实践资源；开发虚拟仿真实践项目；建立思政案例库并解析。

（3）红色资源库：整合红色教育资源如历史文献、故事等；AI 数字化修复和智能检索；支持教师制作课件。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 20%，课堂表现占 40%，阶段性考核成绩占 20%）+期末成绩 50%。

2. 通识课程

表 10 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	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标					
1. 知识目标：了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识，理解维护心理健康的重要意义，掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识；初步了解人工智能在心理健康领域的应用场景、核心技术逻辑（如心理测评算法、智能干预原理），掌握借助 AI 工具获取心理健康知识、开展自我心理评					

估的方法。

2. 能力目标：能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能，深入分析大学生中常见的心理问题，并提出有意义的解决思路；运用所掌握的心理健康教育原理，分析自己心理素质方面存在的优劣势，并提出建设性的解决方案；具备运用人工智能工具辅助心理问题分析、情绪调节、人际沟通优化的实践能力，能够合理筛选、使用合规的心理健康 AI 应用资源。

3. 素质目标：提高全体学生的心理素质，充分开发自身潜能，培养学生乐观、向上的心理品质，不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展；借助人工智能技术赋能，增强学生对心理健康数字化服务的接纳度与应用能力，培养适应数字时代的心理自助与互助素养。

（二）主要内容

1. 理论部分

在原有“关注心理健康、完善自我意识和优化个性品质、学会情绪管理、调节学习心理、应对挫折与压力、解读恋爱心理、和谐人际关系、生命教育与心理危机干预”等内容基础上，新增“人工智能 + 心理健康”专项模块。

2. 实践部分

在原有“团体心理辅导、心理剧表演、心理健康普查、主题心理班会、心理咨询体验”等活动基础上，融入人工智能赋能实践项目。

（三）教学要求

1. 教学方法：在原有“讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法”基础上，新增“AI 辅助教学法”，具体包括：智能个性化教学；虚拟案例模拟教学；线上 AI 答疑互动。

2. 教学模式：以影响学生心理健康的各个因素为任务开展研讨活动，融入“AI+任务驱动”模式，围绕“AI 辅助心理问题解决”设计实践任务（如“利用 AI 工具制定个人压力管理方案”等），推动理论学习、AI 工具应用与实践解决能力的融合提升。

3. 教学资源：基础资源；数字化 AI 资源；工具资源。

4. 教学场地：多媒体教室、心理健康 AI 实验室（含 VR 设备、情绪识别设备等）、线上虚拟教学平台相结合。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩（50%）+期末成绩（50%）。学生参与 AI 互动（如完成 AI 推荐练习、参与虚拟情境训练）的活跃度与完成质量，作为平时成绩（50%）的组成部分之一，占比不超过 10%。

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
（一）学生学习目标 1. 知识目标：系统了解我国国防发展历程与现代化国防建设现状，树立依法履行国防义务、参与国防建设的法治观念；掌握世界军事发展趋势与我国周边安全环境核心态势，增强国家安全忧患意识与防范意识；认知高科技发展成果，明确高技术在现代战争中的核心影响与作用机理。 2. 能力目标：具备对军事理论核心知识的准确认知、深刻理解与系统领悟能力；能够运用军事理论基本知识分析相关问题，并具备向他人准确宣传国防知识、传递国家安全理念的能力。 3. 素质目标：培育严明的组织纪律观念与令行禁止的行为自觉；培养敬业乐业、精益求精的职业素养与责任担当；提升高效沟通表达能力与跨场景协作能力；强化团队协作意识与集体荣誉感，夯实融入团队、协同完成任务的基础。 （二）主要内容 中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备。 （三）教学要求 1. 教学方法：综合运用讲授法、案例法、分组讨论法等方法，充分运用信息化手段开展教学。 2. 教学模式：采用线上线下相结合方式教学。线上利用学习平台提供课程资料、拓展视频，方便学生预习复习；线下课堂开展互动教学，组织学生进行案例分析、讨论汇报等活动，及时答疑解惑，提升学习效果。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、线上优质课程、军事类网站资讯、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室。 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 60%（其中平时作业成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 40%。					

课程名称	军事技能			开课学期	1
参考学时	112	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。
2. 能力目标：掌握内务制度与生活制度，列队动作基本要领。具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。
3. 素质目标：提高学生思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质，增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风。

（二）主要内容

军事训练

（三）教学要求

1. 教学方法：示范教学法由教官进行标准动作示范，让学生直观学习；分解练习法将复杂队列动作分解为多个环节，逐步指导学生掌握；模拟训练法设置模拟实战场景、应急事件场景，提升学生应对能力；竞赛激励法组织队列比赛、内务评比等活动，激发学生训练积极性。
2. 教学模式：实施集中训练与分散巩固相结合的教学模式。
3. 教学资源：训练装备配备符合标准的训练枪械（模拟枪）、军体器材；防护用具准备齐全的头盔、护膝等，保障训练安全。
4. 教学场地：训练场。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 30%（其中平时训练占 20%，出勤占 10%）+技能考核成绩 50%+理论考核成绩 20%。

课程名称	劳动教育			开课学期	1
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：了解马克思主义劳动思想；了解劳动精神、工匠精神、劳模精神的定义和内涵。
2. 能力目标：能使用专业技能进行劳动实践；能设计策划劳动实践的内容与过程；能使用信息化手段对劳动实践的成果进行总结归纳与评价。
3. 素质目标：树立崇尚劳动的价值观；养成踏实肯干、忠于职守、敬业奉献、精益求精的劳动精神、工匠精神和爱岗敬业、争创一流、艰苦奋斗、勇于创新、淡泊名利、甘于奉献的劳模精神。

（二）主要内容

劳动理论、劳动精神、劳动素养。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用讲解、多媒体演示、小组讨论、课堂互动、知识链接等多种方法，努力为学生创设更多知识应用的机会。

2. 教学模式：课堂教学、专题讲座等理论教学模式。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用课程学习网站为学生提供集图、文、声、像于一体的自主学习网络平台。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%+期末成绩 60%。

课程名称	体育			开课学期	1-4
参考学时	112	学分	7	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：了解人工智能在体育科学中的应用概貌，掌握运动数据采集、分析与解读的基本知识。理解智能设备（如穿戴设备、智能器械）的工作原理及其在训练中的应用逻辑。精通 2-3 项专项运动技术体系，并了解该领域智能化训练辅助系统（如视频分析、生物力学建模）的基本原理。

2. 能力目标：增强体能，能够运用智能穿戴设备等工具监控训练负荷、评估体能状态，并基于数据反馈优化个人锻炼计划。掌握 1-2 项基本运动技能和保健方法，并具备利用 AI 健康助手、在线康复平台等数字工具进行自我健康管理的能力。具备多项体育项目的赏析能力，能够从运动表现分析、战术数据解读等智能技术视角，深化对高水平竞技体育的理解和赏析。在科技赋能的同时，深刻理解体育以人为本的本质，弘扬积极健康的体育文化。

3. 素质目标：学会通过体育活动及智能科技手段监测和提高体魄、科学调控情绪。形成克服困难、勇于探索的坚强意志品质，在挑战传统与融合科技的实践中培养创新精神。

（二）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。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用个性化指导、启发式提问、多媒体演示、讲授法、示范法、分解法、实践操作法等。
2. 教学模式：分层分类教学；课内外一体化。
3. 教学资源：提供篮球、羽毛球等专项技能教学视频库，以及运动损伤处理、营养科学等理论课程数字化资源。
4. 教学场地：学校多媒体教室、室内外运动场、操场等。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 25%，出勤占 5%，课堂表现占 10%，课堂常规占 10%）+期末成绩 50%。

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	考试

（一）学生学习目标

1. 知识目标：系统掌握英语语音、词汇、语法、语篇和语用等基础语言知识，了解常见职场与生活语境中的沟通策略；熟悉英语学习的基本理论与方法，掌握借助 AI 工具进行资源筛选、学习过程监控与效果评估的相关知识，形成适应智能时代发展的知识结构。
2. 能力目标：具备扎实的英语听、说、读、看、写、译技能，能够灵活运用英语完成日常及职场环境中的沟通任务；能够识别和分析语言与文化现象，具备一定的跨文化理解与沟通能力；能够合理运用包括 AI 平台在内的学习资源，自主制定学习计划、监控学习过程、评估学习成效，形成可持续发展的语言学习能力。
3. 素质目标：坚持立德树人，培养学生立足中国立场、具备国际视野的文化自信与跨文化沟通意识；在语言学习中塑造善于倾听、尊重差异、具备同理心与合作精神的职业素养；锤炼尊重事实、理性判断、勇于探究的思维品质，增强在人工智能时代的道德判断力与社会责任感。

（二）主要内容

1. 语言知识模块；
2. 文化理解模块；
3. 语言应用模块。

（三）教学要求

1. 教学方法：融合项目导向法、情境交际法、任务驱动法、分组合作学习等多种教学方法，结合 AI 助学工具开展个性化、交互式学习活动，激发学生主体意识，提升

课堂参与度与学习效果。

2. 教学模式：实施分层次教学与课堂讲授相结合，强化“课堂+AI 平台”协同教学机制，依托智能系统实现学习情况实时反馈与动态评估，增强语言训练的实际效果与针对性。

3. 教学资源：优先选用国家规划教材与精品教材，积极引入超星学习通、AI 语音识别软件、虚拟仿真平台、教材配套 APP 等智能教学资源，建设“线上+线下”一体化教学资源库，服务学生泛在学习与个性化成长。

4. 教学场地：以多媒体教室为主，适时使用智慧教室，营造沉浸式、智能化的英语学习环境。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

课程名称	高等数学			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 知识目标：了解一元函数微积分的基本概念；掌握相关知识的运算法则；能运用所学知识解决专业相关问题；了解微积分在 AI 领域的基础应用；熟悉 GeoGebra、Symbolab 等 AI 工具的使用场景。

2. 能力目标：具备一定的计算、应用、分析问题、解决问题与迁移的能力，拥有一定的数学建模思想；能借助 AI 工具提升计算效率与准确性；会用智能工具将抽象概念可视化；具备结合专业场景的“数学+AI”基础应用能力。

3. 素质目标：具备严谨、细心、全面、逻辑性较强的数学基本素养，树立理性的 AI 应用观，在人机协同中保持独立思考，遵守数据安全与学术诚信规范。

（二）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. 导数与积分的应用。

（三）教学要求

1. 教学方法：启发式教学、探究式教学、多媒体辅助教学等。用数字人助教引导预习，智能工具化解抽象难点（如极限定义）。

2. 教学模式：精讲核心概念（如极限、导数、积分的定义与计算），强化计算训练，通过典型例题解析巩固知识点，定期组织小测验，避免突击式学习，确保知识逐步掌握。智能题库推送分层练习，即时补漏。

3. 教学资源：优先选用含 AI 案例的国家规划教材；整合智能平台（超星学习通 AI 模块）、GeoGebra、智能题库。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和单元小测成绩各占 40%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

课程名称	信息技术与人工智能			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握 WPS 软件的各项知识；掌握计算机基础知识、信息技术、信息社会、信息素养、职业文化、信息安全等相关基础知识；理解机器人流程自动化基本概念；了解主程序设计语言 Python 的基本语法、流程控制、数据类型、函数、模块、文件操作、异常处理等；了解大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链的概念、发展历程及特点，了解相关技术及平台。

2. 能力目标：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。

3. 素质目标：培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯；培养学生拥有团队意识和职业精神，善于独立思考和主动探究，为学生职业能力的持续发展奠定基础。

（二）主要内容

授课内容包括信息技术基础模块、信息技术拓展模块和人工智能应用模块。其中，信息技术基础模块包括：计算机相关基础知识、计算机网络基础知识，WPS 办公软件的基本操作（文档处理、电子表格处理、演示文稿制作）。信息技术拓展模块包括：Python 程序设计基础、信息检索、信息素养与社会责任、信息安全、机器人流程自动化、大数据、云计算、现代通信技术、物联网、区块链、人工智能等新一代信息技术相关知识介绍。人工智能应用包括：当下主流人工智能软件与办公软件的结合，如 deepseek 与 kimi 软件制作演示文稿。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用讲授法、引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

2. 教学模式：线上线下相结合的教学模式。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；课程在学习通教学平台建课并上传课件等教学资源。采用全国计算机等级考试模拟系统，为学生提供模拟环境和考试题库。

4. 教学场地：本课程理论部分在多媒体教室进行授课。实验部分均在机房进行，学生一人一机，机房安装集广播教学、个别辅导、学生演示、文件传送等功能于一体的多媒体教学软件，以开展师生交互活动。

5. 考核标准：本课程采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中出勤 5%、回答问题 5%、作业 70%、小测 10%、实操 10%等）+期末成绩（笔试闭卷考核 50%）。

课程名称	创新创业教育基础			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握创新思维方法论；理解创业核心要素：市场需求分析、商业模式画布、最小可行性产品设计；熟悉创业政策法规、知识产权保护及企业社会责任内涵；了解人工智能在创新洞察、市场分析、产品优化等创业环节中的应用场景与价值。

2. 能力目标：具有用逆向思维解决复杂问题，提出可行方案的创新能力；能够独立完成商业计划书撰写与路演，借助模拟运营掌握财务、协作与风控技巧；具有对接创业扶持政策与社会资源的整合能力；能够利用 AI 工具进行市场数据分析、辅助生成商业计划书内容、优化演示材料。

3. 素质目标：培养“敢闯会创”精神与抗压能力，强化团队协作，树立职业道德与可持续发展理念，对人工智能伦理规范的基本认知。

（二）主要内容

讲解创业概念、类型、创业者特质并分析政策环境，筑牢理论根基；通过案例实操模拟创业流程，锻炼团队协作等实操能力，助力学员系统掌握创业核心能力，降低试错风险；设定“人工智能赋能创业”专题，介绍 AI 工具在机会识别、商业模式创新及运营效率提升方面的应用案例。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。鼓励在案例分析和项目实践中，引导学生

使用合规的 AI 工具作为辅助。

2.教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。

3.教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性；可推荐学生体验成熟的 AI 数据分析和内容生成工具。

4.教学场地：多媒体教室。

5.考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 60%。

课程名称	职业发展与就业指导			开课学期	1, 3
参考学时	24	学分	1.5	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1.知识目标：了解职业的基本内容，掌握分析职业环境的基本方法；了解专业技术领域现状及发展趋势；了解人工智能技术催生的新兴职业形态及其核心技能要求。

2.能力目标：具备自信、积极、乐观的人生态度，能够积极展现自我，勇于挑战；掌握一定的面试技巧，能够应对各种面试问题及突发情况；能够运用 AI 工具辅助进行职业信息检索、简历优化及面试模拟，提升求职准备的质量与效率。

3.素质目标：具有爱党、爱国的情感；具有较强的责任感、崇尚科学精神；具有勇于奋斗、乐观向上的精神；初步建立对人工智能影响职业世界的理性认知，树立积极适应技术变革的终身学习观。

（二）主要内容

就业保护力建设模块解析劳动合同、五险一金等法规政策；教授简历撰写、面试模拟等实操技巧；校企合作岗位实践、沙盘推演等。在实操技巧环节，设定 AI 工具应用指导，例如使用 AI 进行简历智能排版与关键词优化，利用 AI 面试官平台进行模拟面试与反馈分析。

（三）教学要求

1.教学方法：讲授法、案例分析法等。在案例分析与实操练习中，鼓励引入 AI 工具作为辅助手段。

2.教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求；线上平台可用于提供 AI 工具使用教程与模拟练习入口。

3.教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性；可

引入合规的 AI 简历评测工具、AI 模拟面试软件等数字化资源。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 50%。

课程名称	公共艺术			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 知识目标：使学生了解中外经典艺术流派、代表作品及艺术发展脉络，涵盖美术、音乐、戏剧、影视、设计等多艺术门类的核心知识；掌握基本的艺术鉴赏方法和术语，能准确解读艺术作品的形式美、内涵美及文化背景；了解艺术与生活、艺术与职业的关联，明确艺术在现代社会中的应用价值。

2. 能力目标：培养学生对艺术作品的审美感知能力、分析鉴赏能力，能独立完成对各类艺术作品的赏析与评价；提升学生的艺术表达与实践能力和创新能力，通过基础艺术创作、创意设计等实践活动，掌握简单的艺术表现技巧；引导学生运用艺术思维解决实际问题，将审美素养转化为职业场景中的创意能力、沟通能力和细节把控能力。

3. 素质目标：本课程旨在培养和提高学生感受美、鉴赏美和创造美的能力修养，树立和发展学生正确的审美观念，提高对美的感知力，丰富的想象力和透彻的鉴赏力，并培养创造美的能力，最终促进学生的全面发展。

（二）主要内容

艺术鉴赏模块：分门类开展经典作品赏析，兼顾古今中外与雅俗共赏。美术类聚焦绘画、雕塑、书法、摄影等，赏析《蒙娜丽莎》《清明上河图》等经典作品，了解传统书画与现代摄影的艺术特色；音乐类涵盖古典音乐、民族音乐、流行音乐等种类作品的情感表达；设计类聚焦平面设计、环境设计、结合生活场景与职业案例，解读设计中的审美逻辑与实用价值。

艺术实践与创意应用模块：立足高职实践导向，结合地域文化资源，融入传统民间艺术内容，增强课程的针对性与文化归属感。以书法与纸艺为特色，设计轻量化、易操作的实践任务，避免专业门槛过高。包括硬笔书法、手工制作、创意海报设计、校园艺术活动策划等；同时结合不同专业特点设计应用任务，实现艺术与专业的融合应用。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、示范法（含 AI 工具操作）、实践法、分组讨论法；融入“人

机协同”模式，结合传统技法与智能辅助教学。

2. 教学模式：理论与实践结合，注重艺术技能与数字技术应用能力发展；采用“传统训练+AI 赋能”双轨路径，强化基础并激发创新。

3. 教学资源：选用美育类规划教材，利用超星学习通等平台及智能书法 APP（如“以观书法”）、AI 生成工具、虚拟展厅等数字化资源，构建“虚实融合”学习环境。

4. 教学场地：美术实训室（传统工具+数字设备）或多媒体教室（理论讲授与 AI 演示）。

5. 考核标准：过程性评价 50%（平时作业 30%+出勤 10%+课堂表现 10%）+终结性评价 50%（书法创作 25%+手工作品 25%），重点关注 AI 工具辅助学习与创作的实践成效。

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课程

表 11 专业基础课程教学要求

课程名称	动漫软件基础			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养精益求精、勇于创新的精神。 2. 知识目标：掌握动漫创意设计、概念设计、开发流程；了解国内外动漫发展趋势；掌握剧本创作的基础流程；了解 Photoshop、SAI、AI 等软件在动画中的运用；掌握 Photoshop 的基础知识；掌握 Photoshop 常用工具的使用；掌握抠图的方法；掌握修图的方法；掌握图形图像调色、修图和合成的方法；掌握图形图像特效的制作方法；掌握 Photoshop 图形图像处理中级考证等内容。 3. 能力目标：具备独立运用动漫软件完成动漫作品设计能力。 （二）主要内容 1. Photoshop、SAI 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. 动漫概论
12. 综合案例实战。

(三) 教学要求

1. 教学方法：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。
2. 教学模式：理论与实践相结合的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：综合实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	数字绘画			开课学期	1-2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

(一) 学生学习目标

1. 素质目标：培养数字艺术创作的审美素养与创新意识，形成规范化、流程化的职业创作习惯；增强团队协作能力与跨领域资源整合思维，适应动画行业数字化生产需求。
2. 知识目标：掌握数字绘画软件（如 Photoshop、Clip Studio Paint、SAI）核心功能与操作逻辑；理解色彩理论、光影表现、图层管理等数字绘画基础原理；掌握动漫角色造型基础知识、场景设计基本理论和实践操作。
3. 能力目标：能运用数位板完成角色、场景、道具的数字化绘制与细节刻画；具备将传统绘画技法与数字工具结合的能力，满足动画前期设计、概念图创作等岗位需求。

(二) 主要内容

1. 数字绘画基础：软件界面与工具解析、数位板压感控制、文件格式与色彩模式管理。
2. 绘画技法专项训练：线稿精修、厚涂与平涂技法、材质贴图绘制、光影与氛围渲染。
3. 动画前期设计应用：角色三视图设计、场景概念图创作、分镜头脚本视觉化

表达。

4. 项目实战与风格探索：商业案例临摹、团队协作项目（如 IP 形象设计）、多风格（二次元、写实等）适配训练。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学（商业原画拆解）、任务驱动（主题创作任务）、分层指导（差异化技能提升）。

2. 教学模式：课堂示范与实时屏幕共享结合，辅以在线资源库自主练习与教师答疑。

3. 教学资源：笔刷库、材质库、商业案例工程文件、行业标准配色方案库；数位屏/数位板；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	动画运动规律			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养对运动本质的敏感性与分析能力，形成严谨的动画制作职业素养。树立动画创作的逻辑思维与时间把控意识，强化团队协作与问题解决能力。

2. 知识目标：掌握物体运动的基础力学原理（如重力、惯性、弹性）及动画表现规律；理解角色运动中的动作分解、时间节奏、运动曲线（如 S 形、C 形）等核心理论。

3. 能力目标：能根据物理规律设计符合逻辑的角色与物体动画效果；具备运用关键帧、中间帧技术及动画曲线编辑器实现流畅运动的能力。

（二）主要内容

1. 运动规律基础理论：力学原理（加速度、缓冲、跟随动作）、动画时间与空间节奏（慢入慢出、挤压拉伸）。

2. 角色运动解析：人体与生物运动规律（走、跑、跳跃）、表情与口型同步的动力学表现。

3. 自然现象与特效模拟：流体（水、火）、布料、毛发等非刚性物体的运动规律及动画简化技巧。

4. 动画规律实战应用：经典动画片段逆向工程分析、运动规律在分镜与原画设计

中的衔接实践。

（三）教学要求

1. 教学方法：实验教学（运动轨迹捕捉与模拟）、案例拆解（迪士尼十二法则应用）、项目驱动（短动画片段制作）。

2. 教学模式：理论讲授与动画实验室实操结合，采用“观察—分析—创作”三段式训练流程。

3. 教学资源：动画制作软件、运动规律演示模型；经典动画运动参考库、物理模拟插件（如 Maya 动力学模块）、运动曲线分析工具等数字资源；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	视听语言与分镜头设计			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养影视化叙事思维与镜头语言敏感度，强化动画创作的逻辑性与艺术性融合意识；树立团队协作与跨环节沟通能力，适应动画工业化制作流程的职业要求。

2. 知识目标：掌握分镜头脚本的构成要素（景别、角度、运动轴线）及视觉叙事基本原理。理解动画节奏控制、镜头转场设计、时间轴规划等核心理论框架。

3. 能力目标：能独立完成剧本到分镜头脚本的视觉转化，精准表达角色表演与场景调度；具备运用分镜头语言优化叙事节奏的能力，支撑动画前期制作与团队协作需求。

（二）主要内容

1. 分镜头基础理论：镜头语言分类（推拉摇移、景别切换）、轴线规则与构图美学。

2. 视觉叙事技巧训练：情绪传达与节奏控制（快切、长镜头）、动态分镜（动作衔接、镜头运动设计）。

3. 技术规范与工具应用：分镜头脚本格式标准、时间轴标记方法、Toon Boom Storyboard Pro 等软件操作。

4. 项目实战与协作演练：短片剧本分镜改编、动画 PV 分镜创作、团队分镜协作

与导演意图落实。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学（电影与动画分镜对比分析）、情境模拟（导演—分镜师角色互动）、项目制分组实践。

2. 教学模式：理论讲授与实验室实操结合，采用“剧本分析—分镜绘制—动态预览”全流程训练。

3. 教学资源：数位板、分镜脚本模板、专业软件；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	AI 绘画与生成图像技术			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：树立科技向善、AI 伦理意识；培养精益求精的工匠精神与审美品格；增强文化自信，能够运用 AI 绘画弘扬中华优秀传统文化；培养通过 AI 技术传播当代中国价值；尊重知识产权，坚持原创与伦理。

2. 知识目标：掌握提示词工程、主流 AI 工具（Stable Diffusion、Midjourney、Deepseek、豆包、即梦 AI 等）原理；理解扩散模型、LoRA 微调、ControlNet 结构；熟悉 AI 绘画的版权规范。

3. 能力目标：能够独立完成概念艺术、插画、IP 形象设计；具备模型训练与风格迁移能力；利用 AI 辅助提升动漫前期创作效率。

（二）主要内容

1. 生成对抗网络与扩散模型基础；
2. 提示词撰写与优化；ControlNet 精准控制；
3. 图生图、局部重绘；模型训练与风格定制；
4. AI 绘画伦理与版权；
5. 综合项目：基于中国风的 AI 绘本创作。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目式教学+AI 工作流实战；引入智能助教实时反馈；通过 AI 生成对比培养学生审美判断。

2. 教学模式：线上线下混合：超星网络教学平台；课前 AI 工具预习，课中小组迭代，课后 AI 拓展创作。
3. 教学资源：自建 AI 绘画云平台；Hugging Face 模型库；中国非遗纹样数据集；虚拟仿真 AI 创作工坊。
4. 教学场地：二维动画创作实训室
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	AI 视频生成与智能动画			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养科技向善的 AI 伦理观，坚守社会主义核心价值观；弘扬工匠精神，追求动画细节与叙事温度的平衡；增强文化自信，运用 AI 视频技术讲好中国故事、传承非遗文化；树立正确的版权意识与职业操守，抵制 AI 生成的虚假与低俗内容。
2. 知识目标：掌握 2026 年主流 AI 视频生成工具的核心原理与应用：包括 Luma Ray3.14（原生 1080p、4 倍速生成）、SkyReels V4（结构一致性、MoE 架构）、Wan2.2 系列（文字转视频/图像转视频、电影风格控制）、Sora 2（材质真实感、光影一致性）、Hilight AI（跨帧一致性、Multi-Agent 电商视频生成）、Seedance2.0 等工具；理解扩散变换器、时空间变分自编码器、多模态融合、跨帧一致性算法、智能补帧与超分技术；掌握提示词工程、镜头语言控制、首尾帧锁定、视频转绘等核心技术。
3. 能力目标：能够独立完成从文本/图像到完整动画短片的 AI 全流程制作，包括分镜设计、角色一致性保持、多镜头叙事、智能配音与配乐；具备解决“塑料感”、跨帧漂移等实际问题的能力；能够针对不同场景（短视频、电商广告、非遗短片、动态漫）定制 AI 视频工作流，并运用 Multi-Agent 理念提升团队协作效率。

（二）主要内容

1. AI 视频生成技术全景：2026 年主流工具对比；AI 视频生成原理：扩散变换器、时空间 VAE、跨帧一致性算法；AI 伦理与版权（AIGC 内容标识、避免深度伪造、尊重原创）。
2. 文生视频与图生视频实战：提示词工程与镜头语言控制（推拉摇移、景别、机位）；首尾帧锁定与中间帧生成（以 SkyReels V4、Wan2.2-T2V 为例）；多图统一风格生成与角色一致性保持（参考 Luma Ray3.14 的动画稳定性）；实训：制作“中国传统节气”15 秒 AI 动画片段。

3. 视频转绘与智能编辑：视频转绘技术（将实拍视频转换为动漫风格）； AI 智能补帧、超分辨率与视频修复； 蒙版编辑与物体移除（Veo 3.1/SkyReels V4 的 inpainting 支持）； 实训：修复并转绘一段非遗老影像。

4. 多模态协同与智能动画： AI 声音生成：智能配音、情感化语音、AI 音乐与音效（Suno/即梦）[citation:9]； 数字人驱动与表情同步（结合 Hilight AI 的数字分身技术）； Multi-Agent 协作流程：理解与洞察层、创意与结构层、执行与成片层的分工[citation:10]； 实训：制作“红色故事”数字人讲述短片。

5. 综合项目实战

(三) 教学要求

1. 教学方法：项目式教学+AI 工具链实战；双师协同（校内教师讲授艺术表达与思政融合，企业专家讲授最新工具实操）；AI 助教全程赋能（智能诊断生成错误、个性化推送练习资源、实时反馈画面质量问题）。

2. 教学模式：线上线下混合+虚实结合；引入“慢思考+快生成”理念；集体创作模式。

3. 教学资源：

（1）AI 工具矩阵：Luma Dream Machine (Ray3.14)SkyReels V4、Wan2.2（SiliconFlow 接入）、Sora 2（研究访问权限）、Hilight AI、即梦、剪映等；

（2）中国非遗纹样视频库、红色影视素材库、传统文化分镜库等。

4. 教学场地：数字媒体技术实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

（1）平时成绩包括：工具操作测验（20%）、模块实训作品（40%）、课堂参与度（20%）、团队协作（20%）；

（2）终结性考核为综合项目作品（50%）+ 创作报告与答辩（50%），重点评价技术应用能力、艺术表达与思政融入度。

课程名称	定格动画			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

(一) 学生学习目标

1. 素质目标：培养手工制作耐心与材料创新意识，理解定格动画艺术独特性。

2. 知识目标：掌握逐帧拍摄技术、灯光布景、黏土/材料变形控制原理；了解定格动画的制作流程，能读懂故事板，了解背景、道具等内容的搭建要求以及拍摄设备的准备；掌握定格动画中人偶和小道具等内容的材质选择 与制作相关知识；掌握

人偶动画运动规律及拍摄技巧，能够通过摄像机参数配合灯光和环境，营造出故事所需要的气氛；掌握定格动画拍摄编辑及后期处理的相关知识。

3. 能力目标：能完成黏土、剪纸、实物等风格的定格动画短片创作；能够根据创意脚本或文案制定可行的项目实施计划，具有较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力。

（二）主要内容

1. 材料特性与骨架结构设计；
2. Dragonframe 逐帧控制技术；
3. 微距灯光与景深控制；
4. 后期音画同步与抖动修复。

（三）教学要求

1. 教学方法：工作坊（材料实验）、经典影片逆向工程。
2. 教学模式：理实一体，采用分组赛形式开展“课赛”融通模式。
3. 教学资源：定格拍摄台、精密云台、材料库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：定格动画实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

2. 专业核心课程

表 12 专业核心课程教学要求

课程名称	二维动漫制作			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养动画创作的原创思维与艺术表现力，形成从构思到成品的全流程责任意识；强化团队协作与跨工种协调能力，适应动画工业化制作的职业规范。 2. 知识目标：掌握一定的互动媒体基础知识及动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识；掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计的专业知识和设计方法；掌握影片输出后对内容处理及优化的相关技术知识体系。 3. 能力目标：能独立完成短篇二维动画的完整创作，涵盖分镜、原画、动画及基					

础后期合成；具备多风格（手绘、矢量、有限动画）制作能力，适配 TV 动画、网络动画等市场需求。

（二）主要内容

1. 动画前期设计：剧本分镜转化、角色表情与动作库设计、场景美术风格定稿。
2. 动画中期制作：Animation 原画关键帧绘制、中间帧补间技法、分层上色与特效元素添加。
3. 动画后期合成：镜头时序调整、音画同步剪辑、基础特效（光影、粒子）嵌入。
4. 项目全流程实践：团队协作创作（编剧—分镜—原画—后期分工模拟）、AI 模拟、行业标准文件输出与交付。

（三）教学要求

1. 教学方法：例教学（经典二维动画拆解）、任务驱动（主题动画短片创作）、角色轮换制（多岗位体验）。
2. 教学模式：工作室制分组教学，结合“企划—制作—复盘”三阶段项目化管理。
3. 教学资源：动画律表模板、动作参考库、商业级色指定方案、音效素材库；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：二维动画创作实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	数字建模技术（MAYA）			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养三维空间想象力与数字化审美能力，形成严谨的结构分析与创新设计意识；强化标准化生产思维与跨环节协作能力，适应动漫、游戏行业数字化造型设计流程；弘扬工匠精神，追求拓扑美感；通过建模传承传统文化（古建/器物）；培养三维空间想象力与耐心。
2. 知识目标：掌握多边形建模、曲面建模、UV 拆分、Arnold 基础；掌握三大构成原理并能够根据需求进行创意变化，达到对动画类数字内容的结构改善；掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品的创作知识；掌握三维造型、UV 处理及材质球编辑的相关基础知识；掌握基础渲染设置及后期处理相关知识；了解 AI 辅助拓扑、智能 UV 映射。
3. 能力目标：能够通过需求优化造型的表现张力等；独立完成动漫角色、机械、

场景的高精度数字模型构建；具备将 2D 概念设计转化为 3D 可生产模型的能力，满足动画、游戏等领域的造型输出需求；能制作低模/高模角色、场景道具；利用 AI 插件自动重拓扑、生成法线贴图。

（二）主要内容

1. 三维建模基础：软件操作逻辑、基础几何体变形技巧、拓扑结构与布线规范。
2. 角色与生物建模：人体/生物解剖结构数字化还原、服饰装备建模、动态变形结构预优化。
3. 硬表面与场景建模：机械结构模块化设计、复杂曲面衔接处理、场景比例与层级细节控制。
4. 模型生产标准化：UV 拆分与贴图布局、低模高模匹配烘焙、行业通用文件格式输出规范。
5. AI 加速工具（如 AutoUV、Zwrap 等）。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学（影视级模型逆向工程）、任务驱动（主题建模挑战赛）、分层指导（从简模到高模进阶）；引入 AI 智能减面、展 UV 对比教学。
2. 教学模式：理论演示与实验室实操结合，采用“分析—建模—优化”螺旋式训练流程。
3. 教学资源：行业标准模型库、材质球预设包、拓扑优化插件（如 Wrap3）、PBR 材质系统教程；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性；AI 建模助手插件；文物点云数据集；云渲染平台。
4. 教学场地：三维动画实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	后期合成与特效制作			开课学期	5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养影视级画面细节把控能力，形成严谨的质量意识与高效协作的合成流程规范；强化跨环节沟通能力与审美判断力，适应动画、影视工业化制作的团队分工需求；培养安全规范意识与严谨的技术操作习惯，形成特效设计与物理规律结合的创新思维；强化跨工种协作能力与抗压意识，适应影视动画工业化制作中的特效生产需求。

2. 知识目标：了解各种特效软件的特性及输出流程，能够根据故事需要适当选择特效制作软件；了解基本脚本语言，能够在特效调节过程中协助最终效果的实现；掌握流体、碰撞、爆炸、布料、毛发等基础特效的参数调节；掌握三维后期合成软件对特效分层内容的合成流程与技巧。

3. 能力目标：能独立完成动画镜头的多元素合成（角色、场景、特效、光影），实现画面艺术性与技术性的统一。具备修复穿帮镜头、优化画面节奏的能力，适配影视动画、广告短片的后制作标准；能够有一定的技术拓展思维；独立完成自然现象（火、水、烟雾）与超现实特效（魔法、能量场）的模拟与优化；具备特效资产与动画、场景的整合能力，支撑影视级动画及游戏特效制作需求。

（二）主要内容

1. 特效基础理论：物理模拟参数解析（速度、力场、碰撞体）、程序化特效生成逻辑。

2. 常见特效类型实战：粒子系统（雨雪、尘埃）、流体模拟（海洋、爆炸）、刚体动力学（建筑坍塌）。

3. 高级特效技术：角色互动特效（毛发、布料解算）、粒子表达式编写、特效分层渲染策略。

4. 合成基础技术：抠像技术（Keying）、色彩空间匹配、动态跟踪与稳定修复。
2. 高级合成技巧：多通道渲染合成（AOVs）、景深模拟、粒子特效与实拍素材融合。

5. 三维与二维整合：三维渲染层（CGI）与手绘动画的合成逻辑、体积光与大气效果叠加

6. 全流程项目实践：影视动画片段特效还原、游戏技能特效设计、多软件（Houdini/Maya/UE）协作流程；动画短片镜头合成、影视级片头制作、多版本输出与交付规范。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例拆解（电影级特效镜头逆向工程）、实验教学（参数调节对比分析）、项目制团队任务；任务驱动（缺陷素材修复挑战）、分组协作（合成管线模拟）。

2. 教学模式：理论讲授与实验室操作结合，采用“预研—测试—迭代”螺旋式开发流程、“预处理—合成—校色—输出”全流程任务链训练。

3. 教学资源：AE\UE\Hodini 等合成及特效制作软件、PBR 材质库、开源特效工程文件、行业标准渲染层模板；AI 后期插件库（EBSynth、Depth Scanner）；红色影片素材库；智能评价看板；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超

星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：综合实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	数字雕刻			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养高精度数字雕刻的耐心与细节把控能力，形成规范化、流程化的模型生产习惯；强化跨流程协作意识，适应影视、游戏行业高模雕刻与低模适配的工业化需求。

2. 知识目标：掌握 ZBrush 核心功能（笔刷系统、细分雕刻、拓扑重构）及生物解剖学基础；理解数字雕刻与后续生产环节（UV 拆分、法线贴图烘焙）的技术衔接原理。

3. 能力目标：能独立完成角色、生物、道具的高精度数字雕刻，实现概念设计的立体化呈现；具备模型拓扑优化与多级细分控制能力，适配动画、游戏、3D 打印等不同生产需求。

（二）主要内容

1. 基础雕刻技术：动态细分（DynaMesh）、笔刷库（Alpha、Stencil）应用、表面噪波与纹理雕刻。

2. 生物角色雕刻：人体/异形生物解剖结构雕刻、皮肤褶皱与肌肉张力表现、毛发与鳞片细节处理。

3. 硬表面雕刻：机械结构磨损刻画、模块化雕刻技巧、布尔运算与边缘硬化处理。

4. 生产适配优化：低模拓扑重构、法线贴图烘焙、模型减面与 LOD 分级输出规范。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例拆解（数字角色工程）、项目驱动（影视级生物设计命题）。

2. 教学模式：实验室分阶段训练（粗雕—精修—优化），结合行业标准审核流程模拟。

3. 教学资源：数位板、ZBrush 软件、PBR 材质系统（Substance Painter）；解剖学参考模型库、Alpha 笔刷库、影视级雕刻工程文件。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：三维动画实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	三维动画创作			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养三维空间叙事能力与团队协作意识，强化动画工业标准化生产规范认知。

2. 知识目标：掌握三维建模、灯光与渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作技术相关知识体系；了解三维动画短片、电影及相关泛动画内容的生产流程；掌握三维动画前期设计、中期制作及后期合成的相关技术内容，达到对接行业的技能水平。

3. 能力目标：具有一定的项目管理能力，能够根据项目实施计划 控制项目的进度和质量；能够根据创意脚本或文案独立 完成三维动画作品的设计与制作。

（二）主要内容

1. 角色绑定与权重绘制；
2. 动作曲线编辑与节奏控制；
3. 动力学模拟（布料、刚体）；
4. 动画片段渲染与后期整合。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例拆解（皮克斯动画流程）、项目驱动（小组动画短片）。
2. 教学模式：实验室日清任务制+行业导师线上评审。
3. 教学资源：动作捕捉数据库、PBR 渲染预设包；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：三维动画创作实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	虚幻引擎动画制作			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养团队协作意识，适应项目分工与流程化管理；提升创意表达能力，结合艺术审美与技术实现完成作品设计；养成规范操作习惯，遵守行业标准与工程文件管理规范。

2. 知识目标：掌握虚幻引擎（UE）基础操作与核心功能模块（如 Sequencer 动画系统、蓝图脚本、材质编辑等）；理解三维动画制作流程，包括角色动画、场景动画、过场动画的设计与实现原理；熟悉游戏引擎中物理模拟、粒子特效、光照渲染等技术的应用场景。

3. 能力目标：能够独立完成 UE 中基础角色绑定、关键帧动画制作及镜头调度；能够使用蓝图系统实现简单交互逻辑（如角色控制、动画触发）；具备整合资源（模型、贴图、音效）并输出完整动画短片或游戏过场动画的能力。

（二）主要内容

1. 模块一：虚幻引擎基础；
2. 模块二：Sequencer 动画系统；
3. 模块三：蓝图交互与逻辑开发；
4. 模块四：综合项目实战（过场动画短片制作、交互式场景开发、行业案例分析与优化技巧）。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例驱动教学、任务驱动法。
2. 教学模式：分层递进、理实一体化。
3. 教学资源：UE4 引擎、智麻教学 CG 课程、哔哩哔哩 UE 教程、官方文档与社区资源、Quixel Megascans 高精度素材、免费材质/模型资源网站（如 Sketchfab）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：专业机房、综合实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	动漫衍生产品设计			开课学期	5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养 IP 商业化思维与用户需求洞察力，强化版权合规意识。
2. 知识目标：掌握潮玩、盲盒、周边产品的设计规范与生产工艺流程。
3. 能力目标：能完成从 IP 形象到 3D 打印、模具开发的衍生品全链路设计。

（二）主要内容

1. 衍生品市场调研与用户画像；
2. 3D 打印文件优化（支撑结构设计）；
3. 盲盒系列化角色开发；
4. 包装设计与安全标准。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用线上线下混合式教学等多种教学方法结合。
2. 教学模式：校企联合孵化模式。
3. 教学资源：省级第六批精品在线开放课程。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：综合实训室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

3. 专业拓展课程

表 13 专业拓展课程教学要求

课程名称	CINEMA 4D 三维动画			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养动态视觉审美与高效制作意识，形成影视级三维动画创作的职业规范；强化跨领域协作能力，适应广告、电商、影视等行业的动态视觉设计需求。
2. 知识目标：掌握 CINEMA 4D 核心模块（建模、动画、渲染）及 MoGraph 动态图形系统操作逻辑；理解动力学模拟（刚体、柔体）、UV 拆分、摄像机运镜与灯光渲染技术原理。

3. 能力目标：能独立完成产品动态展示、广告片头动画等商业级三维动态视觉设计；具备将 AI 辅助工具（如 AI 贴图生成）与传统流程结合的能力，提升制作效率。

（二）主要内容

1. 基础模块操作：参数化建模、变形器工具组、MoGraph 效果器（克隆、破碎、延迟）应用；

2. 动态视觉设计：动力学模拟（碰撞、重力）、摄像机路径动画、品牌视觉元素动态化表达；

3. 渲染与输出优化：多通道分层渲染、Octane/Redshift 渲染器参数调节、交互动画输出格式规范；

4. 行业应用实战：电商产品动画、影视标题序列设计、社交媒体动态海报制作。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学（Apple/大疆产品动画拆解）、任务驱动（品牌视觉升级命题）。

2. 教学模式：理实一体化；线上资源库（GSG 灰猩猩教程）与线下实验室操作结合，实行“日毕日清”任务制。

3. 教学资源：C4D 软件包、Octane 渲染节点、AI 贴图生成插件（如 Promethean AI）；商业级动态模板库、PBR 材质库、品牌 VI 设计规范手册。优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：三维动画实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	漫剧创作与短视频运营			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养正确的文艺观和审美观，坚持内容创新与价值导向；弘扬中华优秀传统文化，通过漫剧讲好中国故事；增强版权意识与网络伦理，抵制低俗流量；树立团队协作精神和精益求精的工匠态度，适应短视频行业的快速迭代。

2. 知识目标：掌握二维动漫漫剧的全流程知识，包括剧本创作规律、分镜语言、角色设计与场景构建；熟练运用 AI 工具辅助前期创作：使用文心一言等 AI 平台生成剧本梗概、对白；利用 Midjourney/Stable Diffusion 等 AI 工具生成角色设定、关键帧分镜；掌握漫剧制作软件：Toon Boom Harmony、CSP、Animate 等动画制作工具，

以及剪映、Premiere 等后期剪辑软件；理解短视频平台算法与运营策略；了解 AI 辅助后期与推送：智能配音（Azure/讯飞）、自动字幕、AI 生成标题与标签、智能分发优化。

3. 能力目标：能够独立完成一部 2~3 分钟的二维动漫漫剧短片，从创意构思、AI 辅助剧本分镜、动画制作到成片输出；具备使用 AI 工具快速迭代创意的能力，如多版本剧本生成、分镜风格参考、角色一致性保持；掌握短视频运营实战技能：账号定位、内容规划、发布策略、数据复盘、粉丝运营，能够针对不同平台优化内容形式；形成跨媒体整合思维，能够根据热点和用户反馈调整创作方向，实现内容传播最大化。

（二）主要内容

1. 模块一：漫剧剧本与 AI 辅助创作

- （1）漫剧（二维动画短剧）的特点与市场趋势（“短剧时代”）；
- （2）剧本结构：三幕剧、钩子、冲突、悬念设计；
- （3）AI 生成剧本：使用 ChatGPT 等工具生成故事梗概、人物小传、对白，并进行人工润色；
- （4）AI 辅助角色设计：利用 Stable Diffusion 生成角色多视图，保持角色一致性；
- （5）实训：分组完成一部漫剧的剧本大纲及角色设定。

2. 模块二：智能分镜与动态故事板

- （1）分镜语言：景别、角度、运镜、构图；
- （2）AI 生成分镜：使用 Midjourney/ControlNet 生成关键帧，快速可视化创意；
- （3）分镜软件基础：Storyboard Pro、Toon Boom Storyboard；
- （4）将分镜转化为动态故事板（Animatic），加入时间线和初步配音；
- （5）实训：根据剧本生成 10—15 个关键分镜，制作动态故事板。

3. 模块三：二维漫剧动画制作

- （1）动画基础：逐帧动画、补间动画、角色绑定；
- （2）主流软件实践：Toon Boom Harmony/Animate/CSP 动画制作；
- （3）AI 辅助动画：自动补帧（RIFE）、智能上色、AI 生成中间画；
- （4）场景搭建与道具设计；
- （5）配音与音效：AI 语音合成（ElevenLabs/讯飞）、背景音乐生成（Suno/AIVA）；
- （6）实训：完成漫剧片段的动画制作。

4. 模块四：后期合成与特效

- （1）剪辑节奏：Premiere/剪映专业版剪辑；

- (2) 辅助剪辑：自动剪辑、智能卡点、AI 字幕生成；
- (3) 特效与调色：添加简单特效，统一视觉风格；
- (4) 格式与输出：不同平台的要求（横屏/竖屏、时长、码率）。

5. 模块五：短视频平台运营与推广

- (1) 主流平台算法：抖音、快手、B 站、小红书的推荐机制；
- (2) 账号定位与内容规划：垂直领域、人设打造、内容矩阵；
- (3) AI 辅助运营：AI 生成标题、标签、文案，数据分析工具（飞瓜/新榜），

智能分发建议；

- (4) 粉丝互动与社群运营；
- (5) 流量变现途径：广告、直播、知识付费、IP 授权。

6. 模块六：综合项目实战（4 学时）

- (1) 分组完成一部完整的 2 分钟漫剧，并制定运营计划；
- (2) 真实发布与数据追踪（可选模拟平台）；
- (3) 作品展播与复盘，邀请行业专家点评；
- (4) 课程思政：通过漫剧传递正能量，如校园文明、传统文化、科技强国等主题。

题。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动+AI 工具链实战，以完成一部可发布的漫剧为目标，分阶段推进；校企合作，校内教师讲授创作与思政融合，为企业植入真实企业项目积累实战经验；AI 助教全程支持，智能生成创意方案、实时评估画面质量、个性化推荐学习资源。

2. 教学模式：翻转课堂+小组协作：学生团队模拟短视频工作室，分工担任编剧、分镜师、动画师、运营专员等角色；引入“AI 创意工坊”，快速生成多个版本，培养决策能力。

3. 教学资源：

(1) AI 工具矩阵：ChatGPT/文心一言（剧本生成）、Midjourney/Stable Diffusion（角色/分镜）、Runway/Pika（视频生成辅助）、剪映/必剪（剪辑运营）、飞瓜数据（运营分析）；

(2) 校企合作优秀案例库：优秀漫剧作品库、分镜模板库、爆款短视频分析库；校企合作平台共建真实项目资源；

(3) 智能评价系统：对漫剧作品进行技术、艺术、传播力多维评估。

4. 教学场地：二维动画实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

(1) 平时成绩包括：模块实训作品（40%）、AI 工具应用测试（20%）、课堂参与团队协作（20%）、运营模拟报告（20%）；

(2) 终结性考核为完整漫剧作品（50%）+ 运营方案与答辩（50%），重点评价创意表达、技术实现、思政融入与运营策略。

课程名称	数字人动画制作			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：树立科技人文融合观，关注数字人伦理与身份认同；通过数字人传播中华文化，服务社会公益。

2. 知识目标：掌握 MetaHuman、角色绑定、动作捕捉、面部驱动；AI 语音合成与表情联动。

3. 能力目标：能制作具备表情、口型的数字人并驱动动画；具备使用 AI 实现语音/表情自动同步的技巧与能力。

（二）主要内容

1. 数字人建模与绑定；
2. 动捕设备应用；
3. 面部捕捉与实时驱动；
4. AI 语音合成情感化；
5. 项目：制作传统文化讲解数字人。

（三）教学要求

1. 教学方法：产教融合项目+AI 驱动工具链；小组分工：建模、动捕、AI 训练。
2. 教学模式：线上线下混合式教学、虚实结合，AI 驱动；AI 实时修正口型。
3. 教学资源：MetaHuman 资产库；AI 口型同步插件；多语言语音合成平台；伦理案例库。

4. 教学场地：三维动画实训室、校企合作动捕实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	非遗数字化与动漫表达			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：厚植家国情怀与文化自信：深入理解非遗的历史价值与民族精神，增强非遗保护传承的使命感；涵养工匠精神与创新意识：在数字化转化中保持对传统工艺的敬畏，同时勇于探索动漫表达的创新路径；树立正确的科技伦理观：尊重非遗传承人的权益，遵守知识产权与数据采集伦理，抵制过度商业化导致的歪曲。

2. 知识目标：掌握 AI 图像修复、风格迁移；非遗元素的动漫化转换规则；掌握非遗数字化转换的方法体系、非遗元素的动漫化提取、非遗故事的动漫叙事、动漫表现形式、风格融合技术。

3. 能力目标：具备数字化采集与处理能力、动漫转化创作能力，能将非遗元素如纹样、色彩、造型等转化为动漫角色、场景、道具，并运用 AI 工具生成多风格设计方案；能够根据非遗故事创作动画短片剧本与分镜；具备技术与艺术融合能力，熟练使用 Maya/Blender 进行数字建模与动画，使用 UE5/Twinmotion 搭建沉浸式非遗展示场景，运用 AI 辅助生成非遗风格化内容；具备项目执行与传播能力，从田野调查、数字化记录到动漫作品输出的全流程项目管理能力，能够策划非遗动漫短视频、交互体验项目并进行传播推广。

（二）主要内容

1. 非遗数字化保护概述：意义、国内外现状、国家政策与标准；
2. 案例赏析：敦煌壁画数字化、故宫文物数字化、非遗传承人动作捕捉案例；
3. 非遗数据处理与 AI 修复，纹理映射与修复，Photoshop+AI 超分辨率（Topaz Gigapixel）修复老照片、器物纹理；
4. 非遗元素动漫化转化规则与方法：非遗元素的视觉分析、转化规则、动漫化设计方法、AI 辅助设计；
5. 非遗动漫表达手段与实战；
6. 非遗动漫的传播与未来发展。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动式教学：以真实非遗项目（如当地非遗技艺）为主线，贯穿整个课程，学生以团队形式完成从调研到作品的全流程；产教融合协同育人：邀请非遗传承人、博物馆专家、动漫企业导师进课堂，开展田野调查工作坊、技术实训；AI 助教赋能：引入智能工具辅助设计、自动评估模型质量、推荐个性化学习资源；案例研讨与对比分析：分析国内外优秀非遗数字化与动漫案例，引导学生批判性思考。

2. 教学模式：线上线下混合式、翻转课堂+小组协作、“采集—转化—表达”三段式递进。

3. 教学资源：

(1) 软件工具链：RealityCapture/MeshLab、Maya/Blender、UE5/Unity、Topaz 系列、Stable Diffusion/Midjourney、Runway 等 AI 工具；

(2) 数据资源：国家非遗数据库、本地非遗采集样本库、非遗纹样矢量库、优秀非遗动漫案例库；校企合作平台：与非遗保护中心、博物馆、文旅企业共建实践基地；

(3) 智能评价系统：对非遗动漫作品的文化保真度、技术完成度、艺术表现力进行多维评估。

4. 教学场地：综合实训室、非遗大师工作室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	游戏美术与动作交互设计			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

(一) 学生学习目标

1. 素质目标：培养游戏化思维与玩家体验导向意识，适应敏捷开发流程。
2. 知识目标：掌握 Spine、Unity 动画系统及 Hitbox 碰撞检测原理。
3. 能力目标：能设计符合游戏引擎需求的角色技能、受击反馈动画。

(二) 主要内容

1. 二次元骨骼动画拆分；
2. 技能特效帧事件匹配；
3. 动画状态机逻辑搭建；
4. 性能优化与 LOD 控制。

(三) 教学要求

1. 教学方法：游戏案例复刻、项目任务驱动。
2. 教学模式：游戏版本迭代开发流程。
3. 教学资源：Spine 专业版、Unity Timeline；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：三维动画实训室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	3D 引擎技术			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养实时交互设计思维与跨平台开发意识，形成游戏化叙事与动画工业化结合的职业素养。强化版本控制与团队协作能力，适应敏捷开发流程下的动漫多领域应用需求。 2. 知识目标：掌握 Unity 引擎核心模块（场景编辑、物理系统、动画控制器）及 C#脚本编程基础；理解实时渲染管线、Shader 图形学原理、Unity Timeline 影视化运镜技术。 3. 能力目标：能独立完成三维动画交互项目（如虚拟漫游、剧情互动动画）的开发与多平台部署；具备通过 Unity 实现动画特效、角色行为逻辑及跨媒介内容输出的技术整合能力。 （二）主要内容 1. 引擎基础操作：场景搭建、预制体（Prefab）管理、材质与光照系统配置； 2. 动画系统开发：Animator 状态机控制、骨骼动画导入优化、Timeline 非线性动画编排； 3. 交互逻辑实现：UI 事件驱动、C#脚本编写（角色控制、触发器响应）、AR/VR 基础适配； 4. 高级渲染与输出：Shader Graph 视觉特效、URP/HDRP 渲染管线配置、WebGL/移动端发布规范。 （三）教学要求 1. 教学方法：例教学（独立游戏场景复刻）、任务驱动（虚拟展会交互动画开发）。 2. 教学模式：采用“原型设计—迭代开发—用户测试”敏捷流程，结合 Git 版本控制协作。 3. 教学资源：Unity Hub、Visual Studio、AR Foundation 扩展包；Asset Store 标准资源库、影视级 Shader 模板、开源动画项目工程；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：综合实训室 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。					

课程名称	用户界面设计			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：树立用户至上的设计伦理观，关注用户体验与无障碍设计，践行科技向善理念；培养精益求精的工匠精神，追求界面细节与视觉美感；增强文化自信，在界面设计中融入中华美学元素，传播正能量；强化团队协作与沟通能力，适应真实项目开发流程。

2. 知识目标：了解 UI 的基本概念、发展历程与市场需求；掌握 UI 设计准则（一致性、反馈、简约、容错性等）、色彩基础知识、常见配色方案、排版原则；熟练掌握 Photoshop 在 UI 设计中的具体应用，包括图层样式、蒙版、布尔运算、切图标注等技能；理解不同风格图标的设计方法（扁平化、旋钮、写实、品质控件、精致图标等）；掌握游戏界面 UI 设计、APP 图标与界面设计、表情包设计的流程与规范；了解 AI 绘画在 UI 设计中的运用，包括生成图标素材、色彩方案建议、风格迁移等。

3. 能力目标：能够独立完成创意图标、主题界面的设计，从草图到高保真效果图；熟练运用 Photoshop 进行 UI 设计全流程，并输出符合开发规范的切图与标注；能够针对不同平台（移动端、PC 端、游戏端）设计适配的界面；具备使用 AI 绘画工具（如 Midjourney、Stable Diffusion）辅助生成设计元素、拓展创意的能力；能够进行简单的动效设计与交互原型制作，提升界面体验；形成设计思维与问题解决能力，能够根据用户反馈迭代优化设计。

（二）主要内容

1. 模块一：认识 UI 设计

- （1）UI 设计基本概念、发展简史、行业现状与未来趋势；
- （2）UI 设计师的职责、工作流程与团队协作；
- （3）优秀 UI 设计作品赏析，理解用户体验的核心价值；

2. 模块二：UI 设计基础与 Photoshop 核心技法

- （1）UI 设计准则（格式塔原则、菲茨定律、希克定律等）；
- （2）色彩基础知识与常见配色方案（单色、近似色、互补色等）；
- （3）Photoshop UI 设计核心功能：图层样式、布尔运算、智能对象、切图与标注；
- （4）实训：临摹一款简洁 APP 图标。

3. 模块三：图标设计专项训练

- （1）扁平化图标设计：特点、方法、案例；

- (2) 旋钮图标设计：立体感与质感表现；
- (3) 写实风格图标设计：光影、材质、细节刻画；
- (4) 品质控件图标设计：拟物化与轻拟物；
- (5) 精致图标设计：微细节、微交互、动效；
- (6) 实训：完成一套风格统一的图标组（至少 5 个）。

4. 模块四：界面设计实战

- (1) APP 界面设计规范（iOS/Android/小程序）；
- (2) 游戏界面 UI 设计特点与案例分析（启动界面、主界面、设置界面等）；
- (3) 从线框图到高保真设计；
- (4) 实训：设计一款游戏 APP 的 35 个核心界面。

5. 模块五：表情包设计

- (1) 表情包设计规范、格式与平台要求；
- (2) 创意构思与角色设定；
- (3) 实训：设计一套动态/静态表情包（68 个）。

6. 模块六：AI 绘画在 UI 设计中的运用

- (1) AI 绘画工具介绍：Midjourney、Stable Diffusion、Leonardo.Ai 等；
- (2) AI 辅助图标生成、色彩方案推荐、风格迁移；
- (3) AI 生成界面元素与背景，人工调整优化；
- (4) 实训：使用 AI 生成一套 UI 设计素材并整合到界面中。

7. 模块七：综合设计实战

- (1) 分组完成一个完整的 UI 设计项目（主题自选或企业命题）；
- (2) 项目流程：需求分析→竞品分析→草图→高保真设计→切图→交互原型；
- (3) 作品展示与答辩，行业专家点评。

（三）教学要求

1. 教学方法：线上线下混合式教学：线上平台发布理论视频、案例素材，线下实训室进行软件实操与项目辅导；任务驱动法：每个模块设置具体设计任务，以完成作品为导向，激发学习主动性；自主探究法：鼓励学生自主探索 AI 工具、设计趋势，培养终身学习能力；AI 辅助教学：利用 AI 工具快速生成设计变体，辅助学生理解设计原理，智能诊断设计问题。

2. 教学模式：

翻转课堂：课前学习理论知识，课堂以实操、讨论、点评为主；项目式教学：以企业真实项目或竞赛命题为驱动，分组协作完成；

虚实结合：在虚拟仿真平台中模拟界面交互效果，实时预览；迭代式设计：鼓励学生多次修改完善，培养工匠精神。

3. 教学资源：

软件工具：Photoshop、Illustrator、Figma/Sketch、Principle（动效）、Midjourney/Stable Diffusion（AI 绘画）；

案例资源：UI 设计优秀作品集、图标库、界面模板库、设计规范文档；在线平台：站酷、Dribbble、Behance、Pinterest、优设网；AI 工具集成：搭建本地 AI 绘画环境，提供提示词库和模型；

校企合作项目库：与互联网公司、游戏公司合作开发实战项目。

4. 教学场地：综合实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	虚拟制片技术			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养科技与艺术融合的创新思维，理解虚拟制片对影视工业的变革性影响；树立精益求精的工匠精神，追求虚拟场景与实拍画面的完美融合；强化团队协作与跨岗位沟通能力，适应虚拟制片中多部门协同的工作模式；坚守文化自信与科技伦理，运用虚拟技术讲好中国故事，弘扬社会主义核心价值观。

2. 知识目标：理解虚拟制片的基本概念与技术架构：虚拟制片发展历程、核心优势、与传统制片的区别；掌握虚拟制片全流程知识：包括前期预演（Previs）、技术预演（Techvis）、现场拍摄（LED 棚内摄像机内视效）、后期预演（Postvis）[citation:2][citation:9]；熟悉虚拟制片核心软件工具：虚幻引擎 5（UE5）的 Sequencer、ICVFX Editor、nDisplay、虚拟堪景工具[citation:2][citation:5]；Aximmetry 广播级虚拟制作系统[citation:9]；掌握动捕与面捕设备原理：光学/惯性动作捕捉系统、面部捕捉设备、影视机械臂操作；了解虚拟制片岗位分工与工作流程：虚拟艺术部门（VAD）、虚拟拍摄团队、后期合成团队的协同机制；掌握 AI 辅助虚拟制片技术：AI 生成剧本与分镜、AI 辅助场景孪生、实时调色与降噪。

3. 能力目标：能够独立完成虚拟场景搭建与实时渲染：使用 UE5 构建电影级虚拟场景，运用 Lumen 动态全局光照和 Nanite 虚拟几何体技术；具备虚拟预演制作能力：根据剧本制作动态故事板，完成镜头设计与调度预演；具备虚拟制片全流程协同能力：参与从前期策划到后期合成的完整项目制作；能够运用 AI 工具辅助虚拟制片：使用

AI 生成场景元素、快速修复穿帮镜头、实时降噪提升画。

（二）主要内容

1. 模块一：虚拟制片概论与技术基础；
2. 模块二：虚幻引擎 5 虚拟制片核心工具；
3. 模块三：虚拟预演技术；
4. 模块四：动作捕捉与面部驱动技术；
5. 模块五：LED 棚内虚拟拍摄技术；
6. 模块六：虚拟制片后期与合成；
7. 模块七：摄影测量与场景孪生；
8. 模块八：综合项目实战

（1）分组完成一部完整的虚拟制片短片（30—60 秒）；

（2）全流程实践：剧本创作→预演制作→场景搭建→动捕录制→LED 拍摄→后期合成；

（3）作品展评，邀请企业专家点评；

（4）课程思政：通过虚拟制片技术弘扬中华优秀传统文化，如非遗主题虚拟短片创作。

（三）教学要求

1. 教学方法：产教融合协同育人：与虚拟制片企业共建课程，引入真实项目案例；项目驱动式教学：以完成虚拟短片为目标，分模块推进；双导师制：校内教师讲授理论与基础操作，企业工程师指导设备实操与流程规范；AI 辅助教学：利用 AI 工具辅助生成预演内容、智能诊断技术问题。

2. 教学模式：岗位轮转制：学生分组扮演虚拟艺术部门、虚拟拍摄团队、后期合成团队等角色，体验真实岗位协作；知识图谱赋能：通过知识图谱可视化呈现虚拟制片知识点关联，构建个性化学习路径；虚实结合：在虚拟仿真环境中预演拍摄方案，再到实拍中验证。

3. 教学资源：硬件资源：LED 虚拟拍摄屏幕、摄像机追踪系统、动作捕捉设备等；软件工具链：Unreal Engine 5、Aximmetry、MotionBuilder、RealityCapture、Nuke、DaVinci Resolve 等；虚拟制片知识图谱、虚拟案例库、行业动态数据库、AI 评测系统；校企合作平台。

4. 教学场地：综合实训室、摄影摄像实训室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	中国传统文化与动漫			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：厚植家国情怀与文化自信：深入理解中华优秀传统文化的历史价值与精神内涵，增强民族自豪感与文化认同感；树立正确的审美观与价值观：通过传统艺术熏陶，培养高尚道德情操，抵制不良文化影响，做中华优秀传统文化的忠实继承者、弘扬者与建设者；涵养工匠精神与创新意识：在传统与现代的融合中，培养精益求精的创作态度和勇于探索的创新精神；增强文化传承使命感：理解动漫作为文化传播载体在讲好中国故事、弘扬中国精神中的重要作用。

2. 知识目标：了解中国传统文化核心精髓：包括儒释道思想、传统节日、民间传说、神话故事（如《山海经》夸父逐日、精卫填海等）、二十四节气等；掌握中国传统艺术形式与特征：水墨、剪纸、皮影、年画、京剧脸谱、敦煌壁画、传统纹样（如祥云、仙鹤、龙纹）的造型规律与色彩体系（五行色）；熟悉中国动画发展历程与代表作品：从20世纪20-40年代探索期、50-80年代“中国学派”黄金期（水墨动画、剪纸动画）、90年代转型期到新世纪创新期的演变，经典作品如《大闹天宫》《哪吒闹海》《天书奇谭》《山水情》《九色鹿》等；掌握传统文化元素的动漫转化方法论：包括传统纹样的现代化重构、神话原型的当代叙事转换技巧、民间美术造型观与吉祥观的动漫化表达；理解“转译法则”与文化本真性原则：确保文化表达既保持本真性又具有时代感；了解AI技术在传统文化动漫创作中的应用：AI辅助生成传统纹样、风格迁移（如将实拍转为水墨/剪纸风格）、数字修复与色彩还原。

3. 能力目标：能够对传统文化元素进行系统性挖掘与提炼：通过文献研读、田野调查、影像记录等方式获取第一手文化素材；具备传统文化视觉语言的动漫转化能力：将传统纹样、色彩、造型转化为动漫角色、场景、道具，并运用现代设计语言进行创新表达；能够运用AI工具辅助传统文化动漫创作：使用Stable Diffusion/Midjourney生成传统风格纹样与角色，利用AI进行风格迁移和数字修复；具备经典作品分析与鉴赏能力：能够从文化内涵、艺术表现、叙事方式等多维度赏析中国优秀动画作品；能够完成传统文化主题动漫短片的策划与制作：从剧本创作、角色设计到动画制作的全流程实践；形成跨学科融合思维：将民族学、人类学、历史学知识融入动漫创作，深化文化内涵。

（二）主要内容

1. 模块一：中国传统文化概览

（1）中华优秀传统文化的核心精神：儒释道思想、天人合一、吉祥如意；

(2) 传统节日与民俗文化：春节、端午、中秋等节庆的文化内涵与视觉符号；

(3) 神话传说与民间文学：《山海经》《封神演义》《西游记》等经典 IP 的动漫改编价值；

(4) 课程思政：从传统文化中提炼民族精神，增强文化自信。

2. 模块二：中国传统艺术形式赏析

(1) 水墨艺术：写意与留白、水墨动画《牧笛》《山水情》赏析[citation:3]；

(2) 剪纸与皮影：造型特点、镂空艺术、剪纸动画《渔童》《葫芦兄弟》、皮影动画《桃花源记》赏析；

(3) 年画与壁画：色彩体系（五行色）、造型规律，《九色鹿》（敦煌壁画风格）赏析；

(4) 传统纹样：祥云、仙鹤、龙纹、缠枝纹的象征意义与现代重构；

(5) 京剧脸谱与服饰：色彩象征、谱式分类、角色性格的外化。

3. 模块三：中国动画发展历程与经典作品赏析

(1) 中国动画发展脉络：探索期（21 世纪 40 年代）、黄金期/“中国学派”（51 世纪 80 年代）、转型期（90 年代 21 世纪初）、创新期（新世纪）；

(2) 经典作品深度赏析：《大闹天宫》人物造型与场景设计、《哪吒闹海》色彩与情感表达、《天书奇谭》民俗元素、《三个和尚》简约美学；

(3) “中国学派”的艺术成就：水墨动画、剪纸动画、木偶动画的民族风格；

(4) 新时代优秀作品：《西游记之大圣归来》《哪吒之魔童降世》《长安三万里》的创新表达。

4. 模块四：传统文化元素的动漫转化方法论

(1) 传统文化的动漫化提取原则：文化本真性与创新表达的平衡；

(2) “转译法则”：传统纹样的现代化重构方法、神话原型的当代叙事转换技巧；

(3) 民间美术造型观与吉祥观的动漫转化；

(4) 色彩转化：传统五行色在现代动漫中的运用；

(5) AI 辅助设计：使用 Stable Diffusion 生成符合传统风格的纹样、角色，ControlNet 控制造型；

(6) 案例剖析：从《山海经》到动画短片的转化实践。

5. 模块五：AI 赋能传统文化动漫创作

(1) AI 工具在传统文化创作中的应用：Midjourney/Stable Diffusion 生成传统风格图像；

- (2) AI 风格迁移：将实拍视频转为水墨/剪纸/皮影风格；
- (3) AI 辅助数字修复：老动画/老照片的超分辨率修复、色彩还原；
- (4) AI 生成传统文化主题剧本与分镜；
- (5) 实训：使用 AI 工具创作一组传统风格动漫角色或场景。

6. 模块六：综合项目实践

- (1) 分组完成一部传统文化主题动漫短片（30—60 秒）；
- (2) 选题方向：传统节日、神话故事、非遗技艺、地方文化（如齐鲁文化、土家文化等）；
- (3) 全流程实践：文化调研→剧本创作→角色设计→动画制作→后期合成；
- (4) 田野调查建议：实地走访非遗传承人工作室、文化发源地，获取第一手素材；
- (5) 作品展评，邀请文化学者、行业专家点评。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动式教学，以传统文化动漫创作为主线，贯穿课程始终；案例教学+作品赏析，通过经典作品深度分析，引导学生理解文化内涵与艺术表现；田野调查与实践探究，鼓励学生深入文化发源地、非遗传承人工作室，获取第一手素材；AI 辅助教学，运用 AI 工具辅助设计生成、风格探索，智能诊断创作问题；双导师协同指导，动漫专业导师负责艺术与技术指导，文化学者/非遗传承人担任文化导师，对文化表达的准确性进行把关。

2. 教学模式：

线上线下混合式：线上平台学习传统文化理论、赏析经典作品；线下实训室进行创作实践；

翻转课堂+小组协作：课前调研文化主题，课堂研讨与创作，课后完善作品；虚实结合：运用 VR/AR 技术沉浸式体验传统文化场景；

以赛促学、以产促教：鼓励学生参加传统文化主题赛事，对接行业标准。

3. 教学资源：

- (1) 课程资源：经典动画作品库、传统纹样矢量库、非遗数字化素材库；
- (2) 软件工具：Maya/Blender、Stable Diffusion/Midjourney 等 AI 工具；
- (3) 参考资料：《动画造型与民间美术》《中国民间美术与动画》等专业书籍[citation:3]；
- (4) 校企合作平台：与博物馆、非遗保护中心、文化企业共建实践基地；智能评价系统：对动漫作品的文化保真度、艺术表现力进行多维评估。

4. 教学场地：综合实训室、多媒体教室、非遗大师工作室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	人工智能动漫计算			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养 AI 技术伦理与版权合规意识，形成人机协同创作的创新思维与批判性判断能力；强化数据驱动思维，适应动漫行业智能化生产流程的技术迭代需求。 2. 知识目标：掌握生成对抗网络（GAN）、扩散模型（Diffusion）等 AI 生成技术原理及其动漫应用场景；理解 AI 辅助动画制作流程（如中间帧补间、角色风格迁移、场景自动生成）的核心逻辑。 3. 能力目标：能运用 AI 工具（如 Stable Diffusion、MidJourney）完成角色原型生成、场景概念设计与动画流程优化；具备 AI 生成内容与人工精修的协同能力，提升动画制作效率与创意落地速度。 （二）主要内容 1. AI 技术基础：深度学习框架（PyTorch/TensorFlow）基础、动漫数据集构建与清洗规范。 2. 动漫生成应用：角色/场景生成（Control 参数控制）、线稿上色 AI、动作捕捉数据增强。 3. 流程智能化改造：AI 中间帧补间、语音驱动面部动画（如 Sad-talker）、NeRF 三维场景重建。 4. 伦理与版权实践：AI 生成内容版权归属、风格抄袭检测、行业合规标准案例分析。 （三）教学要求 1. 教学方法：案例对比（AI 生成 vs 传统手绘）、黑客松（48 小时 AI 动画挑战赛）、伦理辩论会。 2. 教学模式：云端算力平台+本地算力结合，采用“需求分析-模型训练-结果优化”迭代流程。 3. 教学资源：动漫风格 LoRA 模型库、开源动画数据集（如 LAION-Animation）；优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：综合实训室。 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。					

4. 实践性教学环节

表 14 实践性教学环节教学要求

课程名称	AIGC 项目实战专项实训			开课学期	2
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：厚植文化自信与传承使命：深入理解非遗与传统文化的历史价值，在 IP 创作中自觉融入中华美学精神，成为优秀传统文化的创造性转化者；树立科技伦理与版权意识：正确认识 AIGC 的机遇与挑战，遵守数据版权与生成内容规范，抵制抄袭与滥用；涵养工匠精神与审美追求：在 AI 辅助创作中坚持手绘功底与艺术判断，追求作品细节与整体调性的完美统一；强化团队协作与项目管理能力：在有限时间内协同攻坚，高效完成从创意到成品的全流程。 2. 知识目标：系统掌握动漫 IP 设计核心知识：IP 角色造型法则、世界观构建、性格外化、视觉符号提炼；深入理解非遗与传统文化元素：传统纹样（祥云、龙纹、缠枝纹）、色彩体系（五行色）、民间美术造型（剪纸、皮影、年画）、非遗技艺视觉特征；掌握 AIGC 图像生成工具链：Stable Diffusion(WebUI/ComfyUI)、Midjourney、即梦、DALL·E 3 等；精通提示词工程与模型控制：结构化提示词、负面提示词、参数调节；ControlNet（姿态/深度/线稿/涂鸦）、LoRA 模型训练与应用；熟悉图像后期处理技术：局部重绘（Inpainting）、图生图、超分辨率修复、AI 调色、手绘修正与光影优化；理解 IP 与非遗融合的方法论：文化元素的提取原则、本真性与创新平衡、符号重构与现代化表达。 3. 能力目标：能够独立完成一个融合非遗元素的动漫 IP 视觉作品（包含角色三视图、关键插画、设计说明）；具备 AIGC 工具进行创意发散与精准控制的能力：具备通过提示词设计生成符合预期的 IP 形象，利用 ControlNet 实现姿态/构图的精确引导能力；具备数字绘画与 AI 协同创作能力：具备针对特定非遗风格或 IP 角色训练个性化 LoRA，保证系列作品风格一致性；能够进行系统的作品汇报与答辩，清晰阐述创作理念、融合思路、技术实现路径、思政内涵及创新价值；形成 IP 开发的系统性思维：为后续动画、衍生品开发提供可延展的视觉资产。 （二）主要内容 1. IP 概念设计与非遗元素挖掘（4 学时） 2. 线稿绘制与 AI 生成基础（4 学时） 3. ControlNet 精准控制与元素融合（4 学时）					

4. LoRA 训练与风格定制（4 学时）

5. 作品完善与成果汇报（4 学时）

（三）教学要求

1. 教学方法：

项目驱动式教学：以完成一个完整的非遗融合动漫 IP 视觉作品为目标，贯穿 5 天实训；

工作坊+即时辅导：每天上午集中讲授+演示，下午小组创作+教师巡回指导；

双导师协同：校内教师负责艺术设计与 AI 技术指导，非遗专家/传承人负责文化内涵把关；

以赛促学：对接“全国大学生 AIGC 创意大赛”“非遗文创大赛”等赛事标准；

AI 助教辅助：利用 AI 工具实时诊断生成问题，提供优化建议。

2. 教学模式：

集中实训模式：全天候高强度创作，每天设阶段性目标，当日检查反馈；

翻转课堂+小组协作：课前发布工具教程视频，课堂以实操与问题解决为主；学生 3—4 人/组，分工担任 IP 策划、原画设计、AI 生成、后期整合等角色

3. 教学资源：

软件工具：Stable Diffusion（WebUI+ComfyUI）、Midjourney、即梦、DALL·E 3；ControlNet 模型库、LoRA 训练工具（Kohya_ss）等 AIGC 工具矩阵；Photoshop、Illustrator、Procreate、Clip Studio Paint 等设计软件；

基因库：非遗纹样数据集（祥云、龙纹、剪纸、皮影等）、传统色彩体系库、优秀 IP 案例库、提示词模板库；

智能评价系统：AI 生成作品风格一致性检测、文化元素识别辅助工具。

4. 教学场地：综合实训室

5. 考核标准：

（1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度。

（2）短片质量（60%）：叙事完整性（30%）+技术规范性（30%）。

（3）路演答辩（30%）：3 分钟提案陈述+教师与小组互评。

课程名称	二维漫剧专项实训			开课学期	3
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：树立动画短片创作的高效执行意识，培养团队协作与时间管理能力。强化问题快速定位与简化解解决思维，适应短周期动画项目的实战需求。

2. 知识目标：掌握动画短片快速开发流程（分镜—原画—动画—输出）及行业标准文件规范；理解有限动画（Limited Animation）技术原理与效率优化策略。

3. 能力目标：掌握动画短片快速开发流程（分镜—原画—动画—输出）及行业标准文件规范；理解有限动画（Limited Animation）技术原理与效率优化策略。

（二）主要内容

1. 高效前期规划（4 课时）：极简剧本设计（三幕剧结构）、分镜速写与动态预演（Animatic）。

2. 模块化中期制作（12 课时）：关键帧抽取法、循环动画复用、场景分层渲染与批量上色。

3. 快速后期合成（4 课时）：音画同步剪辑、基础特效叠加（粒子/光效）、多平台输出格式适配。

（三）教学要求

1. 教学方法：微项目驱动（3 人小组限时任务）、案例模板套用（预设角色/场景库）。

2. 教学模式：高强度集中实训，采用“日清日结”进度管理模式（每日成果验收）。

3. 教学资源：AI 辅助上色插件；限时创作素材包（含音效/背景/角色组件）、行业极简分镜模板库。

4. 教学场地：二维动画创作实训室。

5. 考核标准：

（1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度。

（2）IP 质量（60%）：IP 创意（30%）+技术规范性（30%）。

（3）路演答辩（30%）：3 分钟提案陈述+教师与小组互评。

课程名称	三维动画专项实训			开课学期	4
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：弘扬工匠精神与团队协作：在三维动画制作中精益求精，通过团队分工协作完成复杂项目，培养沟通与项目管理能力；增强文化自信与创新意识：在动画选题中融入中华优秀传统文化，用三维动画讲好中国故事；树立版权意识与职业规范：尊重原创，合法使用素材，遵守行业标准与伦理规范；培养抗压与应变能力：在高强度集中实训中提升解决突发问题的能力，适应行业快速迭代的要求。

2. 知识目标：掌握三维动画全流程知识：剧本创作、角色设计、场景构建、三维建模、UV 贴图、骨骼绑定、动画调节、特效制作、灯光渲染、后期合成；熟悉数字艺

术设计赛项模块：角色设计、场景设计、三维建模、UV 贴图、骨骼绑定、动画制作、特效制作、渲染合成等竞赛模块流程与标准；了解 AI 辅助三维动画技术：使用 AI 生成二维线稿、概念设计、纹理贴图、动作参考、特效元素等；掌握主流三维软件与工具：Maya/Blender、ZBrush（可选）、Substance Painter、Unreal Engine（可选）、After Effects/Nuke 等；掌握项目流程管理与规范：制作计划、资产命名、文件管理、渲染输出标准。

3. 能力目标：能够独立完成 30 秒三维动画短片的制作（小组协作，每人承担特定模块）；具备 AI 工具辅助创作能力：使用 Stable Diffusion/Midjourney 生成角色/场景概念图、纹理素材，利用 AI 生成动作参考或特效元素；能够使用剪辑软件进行镜头组接、调色、特效合成、配音配乐；能够按照竞赛标准完成项目：在规定时间内产出符合赛项模块要求的作品；具备作品展示与汇报能力：清晰阐述创作思路、技术亮点、团队分工与项目总结。

（二）主要内容

1. 剧本设定与二维线稿（4 学时）

解读数字艺术设计赛项流程与评分标准；动画剧本创作方法；各小组确定选题（建议融入传统文化、校园生活、科技科普等元素）；剧本细化与分镜脚本设计；角色与场景二维线稿绘制（手绘/数位板）；AI 辅助出图：使用 Midjourney/Stable Diffusion 生成概念参考图，辅助角色与场景设计；阶段性产出：剧本、分镜脚本、角色/场景线稿、AI 概念图。

2. 三维建模与 UV 贴图（4 学时）

三维建模：角色/场景模型制作；AI 辅助纹理生成：使用 AI 工具生成纹理素材，导入 Substance Painter 进行贴图绘制；UV 展开与贴图烘焙；模型优化与拓扑检查；阶段性模型整合；阶段性产出：角色/场景低模与高模、UV 贴图、材质文件。

3. 绑定与动作设计（4 学时）

骨骼绑定（角色骨骼搭建、权重绘制）；AI 动作参考：使用 AI 生成动作序列参考（如 Pose 搜索）；关键帧动画制作（行走、跳跃、表情等）；动捕数据应用（可选）；动画曲线调节；阶段性产出：角色绑定文件、动画片段。

4. 特效设计与镜头剪辑（4 学时）

特效制作（粒子系统、流体、光效）；AI 辅助特效：使用 AI 生成粒子贴图、背景元素；镜头设置与渲染输出；后期合成（After Effects/Nuke）：镜头剪辑、调色、合成、配音配乐；阶段性产出：特效素材、初步合成片段。

5. 第五天：渲染成片与汇报（4 学时）

最终渲染输出；作品整合与优化；制作汇报 PPT 与作品展示视频；项目路演与答辩、线上/线下点评；课程总结与优秀作品推荐。阶段性产出：最终三维动画短片（不少于 30 秒）、项目文档、汇报 PPT。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动式教学，以完成 30 秒三维动画为目标，按照竞赛模块分阶段推进；小组协作学习：模拟真实项目团队，分工担任编剧、建模师、动画师、特效师、后期剪辑等角色；AI 辅助创作工坊：在每个环节引入 AI 工具，提升效率与创意；双导师协同，校内教师负责技术指导，企业专家/竞赛教练提供行业标准与赛项经验分享；以赛促学，对标“数字艺术设计”赛项标准，优秀作品直接参与选拔。

2. 教学模式：集中实训，全天候高强度创作，每天设阶段性目标，当日检查反馈；翻转课堂+即时辅导，课前发布软件操作视频，课堂以实操与问题解决为主；产教融合，邀请合作企业提供真实项目案例或赛项真题。

3. 教学资源：

软件工具：Maya/Blender、ZBrush、Substance Painter、Unreal Engine、After Effects/Nuke、DaVinci Resolve；

AI 工具：Midjourney、Stable Diffusion (WebUI/ComfyUI)、ControlNet、Runway 等；

教学资源库：三维模型资产库、材质贴图库、动画参考库、赛项优秀作品案例库；硬件支持，高性能图形工作站、数位板、动捕设备（可选）；智能评价系统，对渲染质量、动画流畅度进行辅助评估。

4. 教学场地：三维动画实训室

5. 考核标准：

（1）终结性考核（50%）包括：最终三维动画作品（60%）、项目文档（20%）、汇报答辩表现（20%）。

（2）作品评价维度（参考数字艺术设计赛项标准）：创意与叙事（20%）、角色与场景设计（20%）、建模与材质（15%）、动画流畅度（15%）、特效与灯光（10%）、后期合成（10%）、整体完成度（10%）。

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

福州英华职业学院专业人才培养方案评审意见表

专业名称	动漫制作技术	年 级	2026 级	
评审地点	鹤龄楼 804	评审时间	2026 年 4 月 29 日	
会议主持	吴梨梨	会议记录	梁予欣	
参评成员				
姓 名	工作单位	从事专业	职 称	职 务
王霞	福建船政交通学院	虚拟现实技术应用	副教授	虚拟现实技术应用专业主任
叶楠	闽江示范高等专科学校	大数据技术	副教授	骨干教师
颜钟	福建天宏创世科技有限公司	动画制作	无	3D 工作组组长
陈剑英	福州市榕智信息科技有限公司	软件开发、计算机技术	高级工程师	技术总监
评审意见	该专业人才培养方案细致、严谨、规范，符合 2025 年职业教育新规的教学标准，符合 2026 年福建省职业院校人才培养方案制定的各项评价指标。课程体系构建从典型工作岗位出发，结构合理。评审专家建议：首先，基于目前 AI 技术的发展，要考虑 AI 平台和算力支撑，从产教融合和学院专业发展的角度做好平台建设工作；其次，AI 技术更迭快，建议将 AI 相关课程放置在第五或第六学期。 组 长：王霞 成 员：叶楠 颜钟 陈剑英 2026 年 4 月 29 日			