

高职教育（三年制）
动漫制作技术专业人才培养方案
（2023 级）

专业大类： 电子信息大类

专业代码： 510215

专业名称： 动漫制作技术专业

教务处编制
2023 年 6 月

目 录

一、专业名称及专业代码	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、课程设置及学时安排	3
(一) 人文素养类课程	3
(二) 专业素养类课程	4
(三) 学时安排	5
七、教学进程总体安排	6
(一) 教学时间安排	6
(二) 课程设置与教学计划分类统计	6
(三) 课程设置与教学计划	7
八、实施保障	12
(一) 教材	12
(二) 图书及数字化(网络)资料	12
(三) 教学方法、手段与教学组织形式	12
(四) 教学评价、考核	13
(五) 专业建设指导委员会	13
(六) 师资配备标准	14
(七) 实验(实训)室及设备配备标准	15
九、毕业要求	16
十、附录	16
附表 1 教育教学活动按周时间分配表	17
附表 2 公共基础课程、专业课程教学进程安排表	18
附表 3 集中实践教学进程安排表	22
附表 4 专业课时、学分统计表	24

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。国家规定的高职扩招范围内的“四类人员”；致力学习动漫制作技术专业的社会人士。

三、修业年限

三年，弹性学制为 2-5 年。允许学生采用半工半读、工学交替等方式分阶段完成学业。

四、职业面向

本专业职业面向见表 1。

表 1 动漫制作技术专业职业面向分析表

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位群或技术领域举例	职业资格证书、职业技能等级证书、权威行业企业标准或证书
电子信息大类(51)	计算机类(5102)	软件和信息技术服务业(65) 广播、电视、电影和影视录音制作业(87)	动画设计人员(2-09-06-03) 剪辑师(2-09-03-06) 动画制作员(4-13-02-02) 虚拟现实工程技术人员(2-02-38-07)	模型制作 影视动画制作 虚拟现实资源开发	动画设计师资格证书; 3DMAX 工程师资格证; 1+X 职业技能等级证书;行业协会推行的相关技能等级证书。

动漫制作技术专业技术岗位能力分析表，见表 2。

表 2 动漫制作技术专业技术岗位能力分析表

职业岗位	典型工作任务	专业技术技能描述	对应课程	备注
模型制作	1. 模型设计及建模; 2. 灯光处理; 3. 场景搭建及烘焙; 4. 场景处理; 5. 模型及场景效果调试。	1. 熟练设计制作各类场景(道具)3d 建模, 以及各类人物模型制作, 拆分 UV 以及绘制贴图; 2. 能够根据原画进行中模设计制作, 高模雕刻, 拓扑低模, 展分 UV, 烘焙, 绘制贴图。对模型的贴图绘制、灯光处理、渲染出图以及适当的后期处理; 3. 能够进行简单的骨骼绑定和基础的动效设计; 4. 能够运用照片建模或 AutoCAD 建筑图纸建模, 制作建筑模型, 室内外灯光渲染以及后期修图。	三维游戏造型设计(3DMax); 三维游戏模型材质贴图渲染(3DMax); 次时代高模制作(Zbrush); 次世代游戏贴图绘制(Substance); 游戏建模实训; 游戏贴图与材质实训。	证书: 3DMAX 工程师资格证 动画设计师资格证书 1+X 三维模型设计职业技能等级证书

<p>影视动画制作</p>	<p>1. 前期策划与创意构思； 2. 故事板制作与脚本编写； 3. 角色与场景设计； 4. 动画制作与特效处理； 5. 音频制作与后期合成。</p>	<p>1. 具备良好的美术基础和视觉动画表达能力，良好的空间感、镜头运动和动画节奏感，熟悉影视流程、电影语言，对音乐节奏有较强把握能力； 2. 熟练操作 3dsMax、Aftereffect、Premiere、AI、PS 等相关设计软件，具备按照分镜头脚本进行三维模型制作、动画制作、场景搭建、特效制作的能力； 3. 熟练操作 3dsMAX、Aftereffect、Premiere、AI、PS 等相关设计软件，能够对文字、图片、视频、音效合成等各种素材按照剪辑规定进行有效处理。</p>	<p>1. 摄影摄像基础； 2. 影视动画后期合成； 3. 二维动画创作； 4. 三维动画创作； 5. 短视频拍摄及制作实训。</p>	<p>证书： 动画设计师资格证书 1+X 数字影视特效制作职业技能等级证书 1+X 动画制作职业技能等级证书</p>
<p>虚拟现实资源开发</p>	<p>1. Unity3D 项目开发； 2. 框架设计； 3. 性能优化。</p>	<p>1. 熟悉 Unity3D 开发流程，熟练使用 3dsmax、Photoshop 软件，负责协调美术需求，并能根据美术需求，提供技术支持，撰写规范文档； 2. 能够根据需求，理解 UI 交互逻辑的设计，编写相关功能模块的代码，实现虚拟对象在 VR 场景中仿真运动，对 3D 场景进行效率分析和优化； 3. 熟悉 Unity3D 引擎架构设计，熟悉 Unity3d API 文档，掌握 Unity 组件的使用与开发； 4. 能够针对 Unity3D 各个发布平台进行性能优化。</p>	<p>1. 次时代 3D 全流程制作； 2. 游戏引擎基础； 3. 游戏开发专项训练。</p>	<p>证书： 1+X 3D 引擎技术职业技能等级证书</p>

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德智体美劳全面发展，具有良好的人文素养、创新意识、职业道德和工匠精神，具有现代企业意识、较强的就业能力和可持续发展的能力。；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、虚拟现实技术、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事模型制作、影视动画制作、虚拟现实资源开发等岗位工作，适应数字经济时代发展、产业升级转型和企业技术创新需要的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

动漫制作技术专业毕业生应在素质、知识、能力等方面达到规定要求，具体见表 3。

表 3 动漫制作技术专业毕业生培养规格

素质要求	知识要求	能力要求
------	------	------

<ol style="list-style-type: none"> 1. 坚定拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度； 2. 崇尚宪法、遵法守纪，具有社会责任感和社会参与意识； 3. 具有正确的世界观、人生观、价值观； 4. 具有良好的职业道德和职业素养，良好的身心素质和人文素养； 5. 具有对动漫和相关艺术形式的热爱和兴趣，并对其中的艺术、文化和创意有一定的理解和欣赏能力； 6. 具有好的艺术感知能力； 7. 具有创意思维和想象力； 8. 具有良好的绘画和动画基础； 9. 具有耐心和细心； 10. 具有团队合作和沟通能力； 11. 具有不断学习和自我提升的意识。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识； 2. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识； 3. 熟悉动漫制作技术动画原理和技巧； 4. 掌握绘画基础； 5. 掌握剧本创作和故事结构，能够创作富有张力和发展性的故事情节； 6. 学会人物设计和角色建立； 7. 掌握 3D 建模和动画技术； 8. 掌握影视后期制作的技术和软件； 9. 了解游戏开发和互动媒体技术，包括游戏引擎、交互设计和用户体验等； 10. 了解动漫制作的整体流程和各个环节，包括故事创作、角色设计、动画制作、后期制作等； 11. 学习相关的计算机图形学、视听艺术、摄影等专业知识，为动漫制作提供理论基础。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力； 3. 具有手绘和绘画能力； 4. 具有数字绘图和图像处理能力； 5. 具有三维建模和动画能力； 6. 具有视觉表现能力； 7. 具有技术应用能力； 8. 具有团队合作能力； 9. 具有解决问题能力； 10. 具有创意和创新能力； 11. 具有时间管理和组织能力。
---	---	--

六、课程设置及学时安排

(一) 人文素养类课程

人文素养课程包括素质养成类课程和能力拓展类课程。

1. 素质养成类课程

素质养成类课程为全校公共必修课程，课程属性为公共基础必修课，共计 16 门课程、40.5 学分，具体要求如表 4 所示。

表 4 公共必修课设置表

序号	课程名称	学分	总学时	开课部门
1	军事技能	2	112	武装保卫处
2	军事理论	2	32	武装保卫处
3	大学生心理健康教育	2	32	教务处
4	大学生职业生涯规划	1	16	教务处
5	就业指导	1	16	教务处
6	创新创业教育	2	32	创新创业培训学院
7	形势与政策	1	40	马克思主义学院
8	思想道德与法治	3	48	马克思主义学院
9	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	马克思主义学院
10	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	马克思主义学院
11	体育与健康	2	128	公共教育学院 (第 3-4 学期为选修课)
12	高等数学	5	80	公共教育学院
13	大学英语	8	128	公共教育学院
14	劳动教育	0.5	20	各学院
15	信息技术基础	3	48	电子与信息学院
16	大学生安全教育	3	48	武装保卫处

2. 能力拓展类课程

能力拓展类课程注重生活化、技能化、实用化，课程属性为公共选修课，包含 5 个模块，每个模块中不少于 2 门课程，每门课程原则上不超过 2 学分，公共选修课程由各教学单位面向全校范围开设，供学生自主选修。学生至少在 5 个模块中选修 10 个学分，且每个模块中选修不少于 2 学分，方可毕业。公共选修课开设情况，如表 5 所示。

表 5 公共选修课设置表

序号	课程模块	学分	学时
1	文明起源与历史演变模块	2	32
2	文学欣赏与艺术鉴赏模块	2	32
3	科技发现与技能应用模块	2	32
4	国学经典与文化传承模块	2	32
5	通用能力模块	2	32

(二) 专业素养类课程

动漫制作技术专业的专业素养类课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。

1. 专业基础课程

专业基础课程设置 6 门，包括：设计素描、设计色彩、图形图像处理、运动速写、摄影摄像基础、短视频拍摄及制作实训。

2. 专业核心课程

专业核心课程设置 6 门，包括：动漫概念设计、二维动漫创作、三维动画创作、三维游戏造型设计、三维游戏模型材质贴图渲染、**影视动画后期合成**、动漫概念设计实训、游戏建模实训、游戏贴图与材质实训。

3. 专业拓展课程

专业拓展课程设置 6 门，包括：次时代高模制作、次世代游戏贴图绘制、次时代 3D 全流程制作、游戏引擎基础、游戏开发专项训练、岗位实习。

专业核心课程描述如表 6 所示。

表 6 专业核心课程描述

序号	专业核心课程名称	主要教学内容	技能培养目标
1	动漫概念设计	1. 题材分析、构图表现、视觉引导气氛营造、色彩搭配、景深、光影角色的深入表现、质感细节等； 2. 设计草图、设计场景原画设计角色造型、设计道具造型、绘制画面分镜绘制。	1. 掌握动漫造型设计中各类元素的设计原理； 2. 掌握动漫造型基础； 3. 掌握人体结构、人物的动态与表演、人体的夸张模式、服饰考证与设计、动物设计、怪物设计、机械设计和设计实例； 4. 掌握动漫场景造型设计方法。
2	二维动画创作	1. 动画原理和技巧； 2. 角色设计和构建； 3. 剧情构建和故事板设计； 4. 动画制作软件和工具； 5. 动画绘制和色彩设计； 6. 音效和音乐配音。	1. 培养动画原理和技巧能力； 2. 培养角色设计和动作表现能力； 3. 培养剧情构建和故事表达能力； 4. 培养动画软件和工具的应用能力； 5. 培养创意表达和视觉传达能力； 6. 培养协作与沟通能力； 7. 培养问题解决和创新思维能力。

3	三维动画创作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画基础知识; 2. 骨骼和关节系统; 3. 动画路径和运动学; 4. 动画调整和编辑; 5. 物理仿真和流体效果; 6. 角色动画制作; 7. 特效和后期处理; 8. 渲染和输出动画。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养动画原理与感知能力; 2. 掌握关键帧动画与插值技巧; 3. 掌握角色动画和表演; 4. 学会物体动力学与碰撞效果; 5. 掌握特效和粒子系统; 6. 培养合成与后期处理; 7. 培养团队合作与沟通能力。
4	三维游戏造型设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 模型制作软件; 2. 模型建模; 3. 材质贴图与纹理; 4. UV 展开与纹理编辑; 5. 材质与着色器; 6. 模型优化和多边形分布; 7. 模型动画与变形。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握模型建模技能; 2. 掌握材质贴图技能; 3. 培养 UV 展开与纹理编辑能力; 4. 培养材质调整与特效应用能力; 5. 培养模型优化与性能管理能力; 6. 培养模型动画和变形能力; 7. 掌握物理模拟与碰撞检测; 8. 培养灯光设置与场景渲染; 9. 培养艺术感和创造力。
5	三维游戏模型材质贴图渲染	<ol style="list-style-type: none"> 1. 高级模型制作技术; 2. 模型优化与流程; 3. PBR 材质制作与调整; 4. 纹理贴图制作; 5. 游戏特效制作; ; 6. 材质动态表现技术 7. 高级渲染技术与后处理。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养高级模型制作能力; 2. 掌握模型优化与效率提升; 3. 培养 PBR 材质制作能力; 4. 培养纹理贴图制作能力; 5. 培养游戏特效制作能力; 6. 掌握材质动态表现技能; 7. 掌握高级渲染技术与后处理。
6	影视动画后期合成	<ol style="list-style-type: none"> 1. 影视动画后期合成的基础概念、工作原理、关键技术; 2. 常用影视动画后期合成软件的基本操作和实用技巧; 3. 文字图形动画制作、MG 动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等操作技巧; 4. 光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握视频后期合成原理与技术; 2. 掌握影视动画特效基础知识; 3. 掌握 AE 软件的动画特效制作方法; 4. 具备制作影视动画短片、音视频合成等技能; 5. 培养影视动画设计师的基本职业能力。

5. 实践性教学环节

实践教学环节主要包括课程实训、认识实习、岗位实习等。实训课程可以在校内实训室、校外实训基地进行。实训、实习教学主要包括专业技能实训、认识实习、岗位实习等教学环节。实践性教学环节主要包括短视频拍摄及制作实训、动漫概念设计实训、游戏建模实训、游戏贴图与材质实训、游戏开发专项训练等。实训实习主要包括校内外课程实训、岗位实习等多种形式。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《高等职业学校动漫制作技术专业岗位实习标准》。

6. 相关要求

学校应统筹安排各类课程设置,注重理论与实践一体化教学;应结合实际,开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、拓展课程或专题讲座(活动),并将有关内容融入专业课程教学;将创新创业教育融入专业课程教学和相关实践性教学;自主开设其他特色课程;组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

(三) 学时安排

总学时一般为 2650 学时,每 16~18 学时折算 1 学分。公共基础课总学时占总学时的

38.49%，实践性教学学时占总学时的 55.05%，其中，岗位实习累计时间为 6 个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时累计占总学时的 11%。

七、教学进程总体安排

（一）教学时间安排

动漫制作技术专业教学时间安排建议见表 7，教育教学活动按周时间分配表，见附表 1。

表 7 动漫制作技术专业教学时间安排建议表

学年	教学（含理实一体教学、专门化集中实训及复习考试）	机动	假期	全年周数
一	38	2	12	52
二	38	2	12	52
三	33	0	4	37

备注：教学过程采用模块化管理，实现模块化课程安排、模块化教学及模块化考试。

（二）课程设置与教学计划分类统计

1. 课程设置与教学计划分类统计表

本专业课程设置与教学计划分类统计如表 8 所示。

表 8 动漫制作技术专业课程设置与教学计划分类统计表

课程类别	课程数	A 类课程数	B 类课程数	C 类课程数	计划总学分	计划总学时	计划总实践学时	应修实践学时占总学时比例（%）
公共必修课	16	13	1	2	40.5	860	256	29.8%
专业必修课	18	0	11	7	83.5	1512	1128	74.6%
公共选修课	5	5	0	0	10	160	16	10%
专业选修课	2	0	2	0	7.5	118	59	50%
合计	41	18	14	9	141.5	2650	1459	55.05%

备注：1. 课程类型分 A、B、C 三类，其中，实践学时为 0 的课程为 A 类课程，实践学时占总学时 30%-70% 但小于总学时的课程为 B 类课程，实践学时等于总学时的课程为 C 类课程。

2. 实习、实训计划表

实训、实习计划安排如表 9 所示。

表 9 实习、实训计划表

类别	名称	主要项目	学期分配					课程名称
			二	三	四	五	六	

基本技能训练	短视频拍摄及制作实训	1 短视频的脚本及文案； 2. 短视频的拍摄； 3. 短视频的合成； 4. 短视频的发布与运营。	17					1. 摄影摄像基础； 2. 图像图像处理。
专项技能训练	动漫概念设计实训	1. 人物角色定位； 2. 人物动态及服装设计； 3. 武器设定； 4. 整体着色； 5. 三视图绘制。	18-19					1. 图形图像处理； 2. 动漫概念设计。
专项技能训练	游戏建模实训	1. 场景建模； 2. 游戏武器建模； 3. 游戏角色建模。		17-19				1. 图形图像处理 2. 三维游戏造型设计（3DMax）
专项技能训练	游戏贴图与材质实训	1. 次时代石兽头制作； 2. 次时代场景油灯； 3. 次时代钢刀。			17-19			1. 三维游戏造型设计（3DMax）； 2. 三维游戏模型材质贴图渲染（3DMax）； 3. 次时代高模制作（Zbrush）； 4. 次世代游戏贴图绘制（Substance）
综合能力训练	游戏开发专项训练	游戏开发全流程实战				11-14		所有专业课
岗位能力训练	岗位实习	岗位实习				15-19	1-13	所有专业课
合计课时			72	72	72	216	312	总计：744 学时

（三）课程设置与教学计划

1. 人文素养课程体系

人文素养课程体系包括素质养成类课程和能力拓展类课程。

（1）素质养成类课程

素质养成类课程为全校公共必修课程，课程属性为公共基础必修课，动漫制作技术专业素质养成类课程设置与教学计划见表 10。公共基础课程进程表，见附件 2。

表 10 动漫制作技术专业素质养成类课程设置与教学计划表

序号	课程编码	课程名称	课程性质	课程类型	课程属性	学分	总学时	实践学时	理论学时	周课时/周数分配					
										一	二	三	四	五	六
1	C3G10001	军事技能	公必	C	公共	2	112	112	0	56/2					
2	A3G10016	军事理论	公必	A	公共	2	32	8	24	2/16					
3	A3G10003	大学生心理健康教育	公必	A	公共	2	32	0	32	2/16					
4	A3G10022	大学生职业规划	公必	A	公共	1	16	0	16	2/8					
5	A3G10014	就业指导	公必	A	公共	1	16	0	16				2/8		
6	A3G10015	创新创业教育	公必	A	公共	2	32	0	32				4/8		

7	A 3 G 1 0 0 0 4	形势与政策	公必	A	公共	1	40	0	40	8	8	8	8	8
8	A 3 G 1 0 0 0 2	思想道德与法治	公必	A	公共	3	48	0	48	3/16				
9	A 3 G 1 0 0 1 8	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	公必	A	公共	3	48	0	48	3/16				
10	A 3 G 1 0 0 0 1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	公必	A	公共	2	32	0	32	2/16				
11	C 3 G 1 0 0 9 1	体育与健康(一)	公必	B	公共	1	32	20	12	2/16				
12	C 3 G 1 0 0 9 2	体育与健康(二)	公必	B	公共	1	32	20	12	2/16				

动漫制作技术专业人才培养方案

13	C 3 G 1 0 0 9 3	体育与健康 (三)	公必	C	公共	0	32	32	0			32		
14	C 3 G 1 0 0 9 4	体育与健康 (四)	公必	C	公共	0	32	32	0				32	
15	A 3 G 1 0 0 1 1	高等数学 (一)	公必	A	公共	2.5	40	0	40	4/10				
16	A 3 G 1 0 0 1 2	高等数学 (二)	公必	A	公共	2.5	40	0	40	4/10				
17	A 3 G 1 0 0 0 9	大学英语 (一)	公必	A	公共	3.5	60	0	60	6/10				
18	A 3 G 1 0 0 1 0	大学英语 (二)	公必	A	公共	4	68	0	68	4/17				
19	B 3 G 1 0 2 2 5	劳动教育 (一)	公必	C	公共	0.1	4	0	4	4				

20	B 3 G 1 0 2 2 6	劳动教育(二)	公必	C	公共	0.1	4	0	4	4				
21	B 3 G 1 0 2 2 7	劳动教育(三)	公必	C	公共	0.1	4	0	4	4				
22	B 3 G 1 0 2 2 8	劳动教育(四)	公必	C	公共	0.1	4	0	4	4				
23	B 3 G 1 0 2 2 9	劳动教育(五)	公必	C	公共	0.1	4	0	4	4				
24	B 3 G 1 0 0 0 5	计算机导论	公必	A	公共	3	48	16	32		3/16			
25	A 3 G 1 0 0 2 3	大学生安全教育	公必	A	公共	3	48	0	48			4/1 2		
小计	40.5						860	256	604					

备注：1. 课程类型分 A、B、C 三类，其中，实践学时为 0 的课程为 A 类课程，实践学时占总学时 30%~70%但小于总学时的课程为 B 类课程，实践学时等于总学时的课程为 C 类课程；课程属性分公共（课）、专基（专业基础课）、专核（专业核心课）、拓展（专业拓展课）；课程性质分为公必（公共必修课）、公选（公共选修课）、专必（专业必修课）、专选（专业选修课）；

2. 《形势与政策》共开设 5 个学期，由马克思主义学院统筹安排；

3. 《体育与健康》在第 1、2 学期开设，第 3、4 学期开设体育选项（选修）课，由公共教育学院统筹安排；

4. 《创新创业教育》由创新创业培训学院统筹安排；

5. 《军事理论》授课采用线上与线下相结合的方式，第一学期利用军训时间集中进行线下两个专题的讲座；

6. 《大学生安全教育》，理论授课采用线上与线下相结合的方式，线上利用超星尔雅课程进行学习；线下每学期安排 2 个专题讲座、6 个主题教育班会、2 次安全演练，由学生工作部、各二级学院、辅导员共同完成，学生成绩在第 4 学期统一录入；

7. 《劳动教育》由在教务处的统筹安排下，由各二级学院根据实际情况进行实施；

8. 《信息技术基础》由电子与信息学院统筹安排，各二级学院分别在第一、二学期开设；

9. 《大学生心理健康教育》由马克思主义学院统筹安排；

10. 《大学生职业规划》、《就业指导》由招生就业处统筹安排；

11. “*/*”为“周课时/周数”。

（2）能力拓展类课程

能力拓展类课程注重生活化、技能化、实用化，课程属性为公共选修课，包含 5 个模块，每个模块中不少于 2 门课程，每门课程原则上不超过 2 学分，公共选修课程由各教学单位面向全校范围开设，供学生自主选修。学生至少在 5 个模块中选修 10 个学分，且每个模块中选修不少于 2 学分，方可毕业。公共选修课开设情况，如表 11 所示。

表 11 公共选修课设置表

序号	课程模块	学分	学时
1	文明起源与历史演变模块	2	32
2	文学欣赏与艺术鉴赏模块	2	32
3	科技发现与技能应用模块	2	32
4	国学经典与文化传承模块	2	32
5	通用能力模块	2	32

2. 专业素养课程体系

- （1）专业课程教学进程表，见附表 2。
- （2）集中实践教学进程安排表，见附表 3。
- （3）专业课时、学分统计表，见附表 4。

八、实施保障

（一）教材

优先采用“十三五、十四五”职业教育国家规划教材、学校教师自编教材及活页式教材。在进行教材选用时应按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立专业教师、行业专家和教研人员参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

在教材选用时，需遵循以下基本原则：

- （1）重点原则。主要体现以学生为重点，“教、学、做”一体化高职教学理念。强调学生作为教学的主体，以基于工作过程的形式掌握各实践教学中的知识和技术。
- （2）创新原则。教材建设要鼓励创新，改变传统的教材内容编排形式，用项目化教学的工作任务作为教学内容，专业内容按照实际应用关系组织编写教材，与现有教材相比，有明显职业教育特色。
- （3）效益原则。教材建设应注重效益，出版学生受益面较宽的公共课、基础课教材。
- （4）择优原则。教材选择时建议采用高职高专规范教材，另外应注重在教学使用中效果良好的优秀教材和在国内处于领先水平的专业所需的教材。除了选用公开出版的教

材外，老师应同教材选用机构经过充分论证，根据学校学生、自身教学资源等实际情况，开发出适合本校学生使用的校本教材。这种教材更有针对性，能更好地改善教学效果。

（二）图书及数字化（网络）资料

1、图书、文献配备能满足人才培养专业建设教科研的工作需要，方便师生查询借阅专业类图书文献，对专业建设和教学有巨大的推动作用。图书、文献资源配备过程应印本文献资源和电子信息资源建设并存，其相应的服务也并存。这样既具有传统图书借阅的形态、功能和优点，又兼备信息技术的优势，能够更好地满足读者用户的需求。另外，图书、文献资源配备需按照服务对象的需求来采集文献资源，形成具有单位特色的文献信息体系，也需按照一定的方针有计划地采集文献资源；按照统一的标准规范有序地组织文献资源；按照科学的程序和方法不断地优化文献资源。

2、动漫制作技术类图书文献主要包括：动漫制作技术行业政策法规、行业标准、技术规范等；动漫制作技术类图书、自编教材等。

3、数字资源配备

校级精品资源课程《平面设计》。

中国大学慕课、学堂在线、智慧职教、智慧树、学习通等知名在线课程平台。

（三）教学方法、手段与教学组织形式

应用多媒体、模型、现场教学、案例分析教学手段，实现理论知识点与实际一一对应。专业核心课程实行“成果引导、项目驱动、做学合一”的教学模式，如图6所示。

图6 成果引导、项目驱动、做学合一”的教学模式



（四）教学评价、考核

对学生学业全面采用“四实”标准进行评价，即按照实理、实训、实战、实习四个维度，建立学生学业评价标准。

1. 实理，指实用理论，即学生获得相应能力和技能所必要的实用知识和理论，考核学生对这些知识和理论的掌握程度。包括设计素描、设计色彩、运动速写、图形图像处理等。

2. 实训，指技能训练，即学生通过强化训练掌握某种专项技能和核心能力的程度。主要包括短视频拍摄及制作、动漫概念设计、游戏建模、游戏贴图与材质等生产性实训项目。

3. 实战，指生产经营，即学生在校内真实职场环境中通过生产性实训、实体性经营等活动，获得综合能力的成效。联合企业开展游戏开发专项训练项目进行考核。

4. 实习，指岗位实习，即学生在实习单位参加教学实习，重点考核技能掌握程度，以及工作态度、工匠精神、工作业绩。

（五）专业建设指导委员会

动漫制作技术专业建设指导委员会由动漫制作技术相关公司企业专家、校内专家、专业带头人联合组建，成员中既有来自动漫制作技术行业最具实力的企业专家，又有双

师型专家委员。本专业建设指导委员会的成立，有利于进一步实现校企合作，开展技术研讨及师资培训，进行工学结合、任务导向的教育教学改革，实现工学结合的人才培养模式，建立学院与企业合作的稳定机制，更好的服务于绵阳地方经济，支持或推动成渝双城经济圈的发展。动漫制作技术专业建设指导委员会信息，如表 12 所示。

表 12 专业建设指导委员会成员

7	钱珣	委员	绵阳职业学院	讲师	研至士仕 专任教师	13608124260

(六) 师资配备标准

由专业负责人全面负责人才培养方案的顺利实施并保证人才培养质量。根据专业教学需要由专业负责人、骨干教师、兼职教师组成专业教学团队，明确教学团队人员结构和工作职责，相互合作，满足人才培养的需要。具体要求如下：

1. 专业群带头人按照《绵阳职业技术学院专业带头人选拔及管理辦法（试行）》（绵职院发〔2019〕148号）文件要求执行；
2. 专任授课教师具备本专业以上学历（含本科）；
3. 专任实训指导教师要具备动漫制作技术专业中级以上的职业资格或工程师资格；
4. 本专业专任教师“双师”资格的比例要达到 100%；
5. 专任教师与学生比例 1:18 左右，其中企业兼职教师占教师总数的比例不低于 30%；
6. 专任教师应具有高等院校教师资格证，具有创新创业精神以及职业课程开发的能力。

具体师资队伍建设及配置要求见表 13。

表 13 师资队伍建设及配置表

课程类别		配置要求	负责部门	责任人
素质养成课程	基础文化课	每门课配 1 名有经验的教师	课程归口管理部门	归口部门负责人
	思政课程	每门课配 1 名有经验的教师	马克思主义学院	马克思主义学院院长

	体育课程	每门课配 1 名有经验的教师	公共教育学院	公共教育学院院长
专业基础课程	理实一体	每门课配 1 名有经验的教师，且需具备双师素质	电子与信息学院	电子与信息学院院长
	实训类			
专业核心课程	理论	每门课配备一个课程团队共同完成课程，承担实践教学环节的教师必须具备双师素质	电子与信息学院	电子与信息学院院长
	理实一体			
	实训类			
专业拓展课程	理实一体	由专业拓展方向方面有专长的讲师以上的教师担任，且需具备双师素质	电子与信息学院	电子与信息学院院长
	实践类			
实践性教学课程	理实一体	每门课配备一个课程团队共同完成课程，承担实践教学环节的教师必须具备双师素质。	电子与信息学院	电子与信息学院院长

(七) 实验(实训)室及设备配备标准

动漫制作专业“五位一体”技能训练平台实训项目与设备系统配置方案如表 14 所示。

表 14 动漫制作技术专业“五位一体”技能训练平台实训项目与设备系统配置方案

实践教学场所	实践教学任务	主要仪器设备	功能描述	面积(m ²)/工位数量	建设状态(已有/共享/扩充/待建)
图形图像设计实训室	图形图像处理	计算机 数位板	主要功能： 程序设计课程教学、实训项目开发所必须的硬件环境。 技术要求： 1. CPU: ≥2.1GHz 同性能产品； 2. 内存: ≥4GB； 3. 硬盘: ≥500GB； 4. 显卡: 显存 ≥2GB； 5. 网卡: ≥1 个, 百兆； 6. 支持网络同传和硬盘保护	100/60	已有
影视动画制作实训室	动漫概念设计 二维动画创作 摄影摄像基础 影视动画后期合成	计算机		100/50	已有
动作捕捉实训室	影视动画后期合成 三维游戏造型设计(3DMax) 三维游戏模型材质贴图渲染(3DMax) 三维动画创作 次时代高模制作(Zbrush) 次世代游戏贴图绘制(Substance) 次时代 3D 全流程制作 游戏引擎基础	计算机 动作捕捉仪 虚拟现实设备		100/60	已有
青年之家新媒体工作室	承担指导学生参加大赛及创新能力培养	资源开发工作站 虚拟现实设备		40	已有

实践教学场所	实践教学任务	主要仪器设备	功能描述	面积(m ²)/工位数量	建设状态(已有/共享/扩充/待建)
全媒体中心	承担学生企业岗位实习及创新能力培养	资源开发工作站 直播设备 拍摄设备		80	已有
校外实训基地	学习企业管理模式、进行与专业相关的岗位,并训练实践技能。	成都力方视觉科技有限公司	岗位实习		
		成都游美堂科技有限公司	岗位实习		
		成都蛇鲨科技有限公司	岗位实习		
		成都元气蛙动漫科技有限公司	岗位实习		

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习,修满专业人才培养方案中所规定的 141.5 学分,达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

十、附录

- 附表一 教育教学活动按周时间分配表
- 附件二 公共基础课程、专业课程教学进程表
- 附件三 集中实践教学进程表
- 附表四 专业课时、学分统计表

附表 1 教育教学活动按周时间分配表

表 15 教育教学活动按周时间分配表

学期	理论教学	实践教学	入学军训	毕业教育	期末考试周	劳动教育 (机动)	学期周数	假期	合计
一	4-19	-	2-3	-	20	20	20	-	20
二	1-16	17-19	-	-	20	20	20	-	20
三	1-16	17-19	-	-	20	20	20	-	20
四	1-16	17-19	-	-	20	20	20	-	20
五	1-10	11-19	-	11	20	20	20	-	20
六	-	-	-	-	13	-	13	-	13
合计	-	-	-	-	-	-	-	-	113
学分	104	35.5	2	0	0	0	0	-	141.5

注：第一学期的劳动教育与公共课程期末考试均穿插在实践教学周内进行，不计算在总学期周数内。

附表 2 公共基础课程、专业课程教学进程安排表

表 16 公共基础课程、专业课程教学进程安排表

序号	课程代码	课程名称	课程属性	课程类型	课程性质	开课学期	周次安排	周学时	考试周	考核方式	总学分	总学时	理论学时	实践学时	任课单位	教研室
1	A000031102	军事理论	公共基础课	纯理论课	必修课	1	4-19	2	19	其他	2	32	32	0	武装保卫处	网络教学
2	A000031105	就业指导	公共基础课	纯理论课	必修课	4	1-16	1	16	其他	1	16	16	0	就业处	网络教学
3	A000031103	大学生心理健康教育	公共基础课	纯理论课	必修课	1	4-19	2	19	其他	2	32	32	0	马克思主义学院	心理健康
4	A010031103	高等数学(1)	公共基础课	纯理论课	必修课	1	4-13	4	20	闭卷笔试	2.5	40	40	0	公共教育学院	数学
5	A010031101	大学英语(1)	公共基础课	纯理论课	必修课	1	4-13	6	19	闭卷机试	3.5	60	60	0	公共教育学院	大学英语
6	A090031101	形势与政策(1)	公共基础课	纯理论课	必修课	1	7-8	4	8	其他	0.2	8	8	0	马克思主义学院	形势与政策
7	A090031107	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	公共基础课	纯理论课	必修课	1	4-11	4	12	闭卷机试	2	32	32	0	马克思主义学院	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
8	A090031108	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	公共基础课	纯理论课	必修课	1	12-19	6	20	闭卷机试	3	48	48	0	马克思主义学院	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
9	B010031105	体育(1)	公共基础课	理论实践课	必修课	1	4-19	2	19	其他	1	32	0	32	公共教育学院	体育
10	B020931101	劳动教育(1)	公共基础课	理论实践课	必修课	1	20		20	其他	0.1	4	2	2	电子与信息学院	动漫制作技术
11	B052531202	设计素描(1)	专业基础课	理论实践课	必修课	1	4-11	7	12	其他	3.5	56	28	28	电子与信息学院	动漫制作技术

12	B052531201	设计色彩(1)	专业基础课	理论实践课	必修课	1	12-19	7	19	其他	3.5	56	28	28	电子与信息学院	动漫制作技术
13	B052531102	计算机导论	公共基础课	理论实践课	必修课	1	4-19	3	20	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	软件技术
14	B052531203	摄影摄像基础	专业基础课	理论实践课	必修课	1	4-19	2	19	其他	2	32	16	16	电子与信息学院	动漫制作技术
15	A000031104	大学生职业生涯规划	公共基础课	纯理论课	必修课	2	1-16	1	16	其他	1	16	16	0	就业处	网络教学
16	A010031104	高等数学(2)	公共基础课	纯理论课	必修课	2	1-10	4	11	闭卷笔试	2.5	40	40	0	公共教育学院	数学
17	A010031102	大学英语(2)	公共基础课	纯理论课	必修课	2	1-17	4	18	闭卷机试	4	68	68	0	公共教育学院	大学英语
18	A090031102	形势与政策(2)	公共基础课	纯理论课	必修课	2	7-8	4	8	其他	0.2	8	8	0	马克思主义学院	形势与政策
19	A090031106	思想道德与法治	公共基础课	纯理论课	必修课	2	1-12	4	13	闭卷机试	3	48	48	0	马克思主义学院	思想道德修养与法律基础
20	B010031106	体育(2)	公共基础课	理论实践课	必修课	2	1-16	2	16	其他	1	32	0	32	公共教育学院	体育
21	B020931102	劳动教育(2)	公共基础课	理论实践课	必修课	2	17	4	17	其他	0.1	4	2	2	电子与信息学院	动漫制作技术
22	B052531205	设计素描(2)	专业基础课	理论实践课	必修课	2	1-8	6	9	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
23	B052531206	设计色彩(2)	专业基础课	理论实践课	必修课	2	9-16	6	19	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
24	B052531204	图形图像处理	专业基础课	理论实践课	必修课	2	1-16	3	19	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
25	B052531303	动漫概念设计	专业核心课	理论实践课	必修课	2	1-14	4	17	其他	3.5	56	28	28	电子与信息学院	动漫制作技术
26	A3G10023	大学生安全教育	公共基础课	理论实践课	必修课	3	1-16	3	17	其他	3	48	48	0	武装保卫处	网络教学
27	A090031103	形势与政策(3)	公共基础课	纯理论课	必修课	3	7-8	4	8	其他	0.2	8	8	0	马克思主义学院	形势与政策

动漫制作技术专业人才培养方案

28	B010031107	体育（3）	公共选修课	理论实践课	选修课	3	1-16	2	16	其他	0	32	0	32	公共教育学院	体育
29	B020931103	劳动教育(3)	公共基础课	理论实践课	必修课	3	20	4	20	其他	0.1	4	2	2	电子与信息学院	动漫制作技术
30	B052531302	影视动画后期合成	专业核心课	理论实践课	必修课	3	1-16	4	17	其他	4	64	32	32	电子与信息学院	动漫制作技术
31	B052531210	运动速写	专业基础课	理论实践课	必修课	3	1-16	2	32	其他	2	32	16	16	电子与信息学院	动漫制作技术
32	B052531301	二维动漫创作	专业核心课	理论实践课	必修课	3	1-16	3	17	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
33	B052531307	三维游戏造型设计(3DMax)	专业核心课	理论实践课	必修课	3	1-16	3.5	17	其他	3.5	56	28	28	电子与信息学院	动漫制作技术
34	A090031104	形势与政策（4）	公共基础课	纯理论课	必修课	4	7-8	4	8	其他	0.2	8	8	0	马克思主义学院	形势与政策
35	B010031108	体育（4）	公共选修课	理论实践课	选修课	4	1-16	2	16	其他	0	32	0	32	公共教育学院	体育
36	B020931104	劳动教育(4)	公共基础课	理论实践课	必修课	4	20	4	20	其他	0.1	4	2	2	电子与信息学院	动漫制作技术
37	A000031106	创新创业教育	公共基础课	纯理论课	必修课	4	1-16	2	16	其他	2	32	32	0	创新创业培训学院	创新创业培训学院
38	B052531309	三维游戏模型材质贴图渲染(3DMax)	专业核心课	理论实践课	必修课	4	1-16	3	16	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
39	B052531304	三维动画创作	专业核心课	理论实践课	必修课	4	1-16	4	16	其他	4	64	32	32	电子与信息学院	动漫制作技术
40	B052530402	次时代高模制作(Zbrush)	专业拓展课	理论实践课	必修课	4	1-16	4	12	其他	4	64	32	32	电子与信息学院	动漫制作技术
41	B052530403	次世代游戏贴图绘制(Substance)	专业拓展课	理论实践课	必修课	4	1-16	3	12	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
42	A090031105	形势与政策（5）	公共基础课	纯理论课	必修课	5	7-8	4	8	其他	0.2	8	8	0	马克思主义学院	形势与政策
43	B020931105	劳动教育(5)	公共基础课	理论实践课	必修课	5	20	4	20	其他	0.1	4	2	2	电子与信息学院	动漫制作技术
44	B052530404	次时代3D全流程制作	专业拓展课	理论实践课	选修课	5	1-10	7	11	其他	4.5	70	35	35	电子与信息学院	动漫制作技术

45	B052530401	游戏引擎基础	专业拓展课	理论实践课	选修课	5	1-10	5	11	其他	3	48	24	24	电子与信息学院	动漫制作技术
----	------------	--------	-------	-------	-----	---	------	---	----	----	---	----	----	----	---------	--------

备注:

1. 体育与健康（三）、体育与健康（四）各教学单位不排课，根据公共教育学院安排，综合考虑学校教学条件，灵活采用第二课堂、体能测试等多元化形式灵活开展，根据体育课程标准中具体要求实施认定。
2. 公共选修课程，在第 2-6 学期由教务处统一发布选修模块，以网络教学形式开展，不呈现在教学进程计划表中。
3. 《劳动教育》课程，在第 1-5 学期内进行，根据教育部、教育厅要求，结合学校实际情况，每学期均开设劳动周。

附表 3 集中实践教学进程安排表

表 17 集中实践教学进程表

序号	课程代码	课程名称	课程属性	课程类型	课程性质	开学学期	考核方式	总学分	学期教学周次						任课单位	教研室	
									一	二	三	四	五	六			
1		军事技能	公共基础课	纯实践课	必修课	1	实践	2	2-3							武装部	武装部
2		短视频拍摄及制作实训	专业基础课	纯实践课	必修课	2	其他	3		17						电子与信息学院	动漫制作技术
3		动漫概念设计实训	专业核心课	纯实践课	必修课	2	其他	1.5		18-19						电子与信息学院	动漫制作技术
4		游戏建模实训	专业核心课	纯实践课	必修课	3	其他	4.5			17-19					电子与信息学院	动漫制作技术
5		游戏贴图与材质实训	专业核心课	纯实践课	必修课	4	其他	4.5				17-19				电子与信息学院	动漫制作技术
6		游戏开发专项训练	专业拓展课	纯实践课	必修课	5	其他	4					11-14			电子与信息学院	动漫制作技术
7		岗位实习(1)	专业拓展课	纯实践课	必修课	5	实践	5					15-19			电子与信息学院	动漫制作技术
8		岗位实习(2)	专业拓展课	纯实践课	必修课	6	实践	13						1-13		电子与信息学院	动漫制作技术

备注:

1. 纯实践课学分为 37.5 分，军事技能课程按照每周 56 课时，总 112 课时计算，其他课程每周按 24 课时计算，总课时为 856 课时。
2. 公共课包括了公共基础课和公共选修课，其中公共选修课学分为 10 分，每分按 16 课时计算，公共选修课课时为 160 课时。

3. 动漫制作技术专业总学分为 141.5 分，总学时为 2650 课时，其中理论课时为 1189 课时，实践课时（包括了纯实践课课时和理论实践课课内实践课时）为 1461 课时。理论课时占总课时比例为 44.86%，实践课时占比 55.14%，实践课时与理论课时比为 1.23: 1。
4. 考试周按照课程结束进度不同，分别安排。
5. 公共选修课模块的上课时间及考试时间，由任课单位自行安排。
6. 专业认知实习课程，是专门对新生入校后通过实地参观、考察方式，深度讲解、剖析本专业毕业后工作岗位、发展方向，增强新生对本专业的深度了解和知晓。
7. 工种实训安排在第四学期进行。
8. “劳动教育”每学年具体安排教学时间，由任课单位出台具体实施方案，备案教务处实践教学岗。

附表 4 专业课时、学分统计表

动漫制作技术专业课时、学分统计表，见表 18。

表 18 动漫制作技术专业课时、学分统计表

分类角度	大类名	子类名	学分	学时	占总学时比例 (%)		备注
课程性质	必修课	公共基础必修课	40	860	32.45%	89.51%	选修课占总学时比例应不低于 10%。
		专业必修课	83.5	1512	57.06%		
	选修课	公共选修课	10	160	6.04%	10.49%	
		专业选修课	7.5	118	4.45%		
课程属性	公共基础课	公共基础必修课	40	860	32.45%	38.49%	公共基础课占比不低于 25%。
		公共选修课	10	160	6.04%		
	专业课	专业基础课	21.5	344	12.98%	61.51%	专业拓展课包括了毕业设计和岗位实习。
		专业核心课	33	528	19.92%		
		专业拓展课	36.5	758	28.6%		
课程类型	纯理论课 (A 类)		40	664	25.06%		
	理论实践课 (B 类)		64	1130	42.64%		
	纯实践课 (C 类)		37.5	856	32.3%		
实践教学	实践教学学时占比		55.05%			占比不低于 50%	
合计			总学分		141.5	总学时	2650