



动漫制作技术专业 2024 级人才培养方案（统招）

2024 年 6 月

目 录

一、专业名称及代码	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	1
(一) 培养目标	1
(二) 培养模式	1
(三) 培养规格	2
六、课程设置及要求	4
(一) 公共课程	4
(二) 专业(技能)课程	8
七、教学进程总体安排	17
(一) 学时安排	17
(二) 教学进程安排	17
八、实施保障	22
(一) 师资队伍	22
(二) 教学设施	22
(三) 教学资源	24
(四) 教学方法	24
(五) 学习评价	24
(六) 质量管理	25
九、毕业要求	25
十、附录	25
附件 1: 2024 级动漫制作技术专业课程地图	26
附件 2: 2024 级动漫制作技术专业人才培养方案审批表	27
附件 3: 2024 级动漫制作技术专业人才培养方案与修订前方案对比	28

动漫制作技术专业人才培养方案（2024 级）

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

普通高级中学、中等职业学校毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

学制为 3 年，实行弹性学制，学生可在 2-5 年修满毕业学分毕业。

四、职业面向

动漫制作技术专业毕业生就业职业面向软件和信息技术服务业行业。从事主要岗位有：数字媒体制作员、原画师、三维建模师、VR 设计师；次要岗位有：平面设计师、电视编导等。详见表 1。

表 1 动漫制作技术专业毕业生就业职业面向表

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	职业技能等级证书
电子与信息大类 (51)	计算机 (5102)	软件和信息技术服务 (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) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	数字媒体制作 原画绘制 三维建模 动画渲染、特效制作 VR 游戏制作 UI 制作	动漫设计师职业资格技能等级证书； 视效合成师职业资格技能等级证书； 数字媒体交互设计技能等级证书； 3D 引擎技术应用职业技能等级证书；

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握影视动画、虚拟现实等专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务、广播、电视、电影和影视录音制作行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事数字媒体制作、VR 游戏等工作的高素质复合型技术技能人才。

（二）培养模式

专业采用以学生为中心，以学校和企业为主体，实现标准融合、跨界融合、产教融合的“一中心、双主体、三融合”的人才培养模式。

1. 以学生为中心，持续推进成果导向教学改革

以学生为中心，聚焦学生学习成果，按照反向设计原则，明确学生学习成果(能力)，采用行动学习方式实施行动学习，完善教学环境和创设教学情境，引导学生在实践中学习、探索中学习、体验中学习、合作中学习，达到学生知识建构、能力提高、素质养成的教学目的。

2. 学校、企业双主体深度合作协同育人

依托黑龙江省一产、二产优势，聚焦龙江“4567”现代产业体系重点发展领域,围绕电子信息、智能农机等战略性新兴产业，融合数据与分析、设备智联、人工智能应用、区块链等关键技术，校企共建龙职·华为 ICT 产业学院、龙职·长城信创产业学院，共建实训室、生产性实训基地，组建校企混编团队，实现学校、企业双主体全程协同育人。

3. “标准融合、跨界融合、产教融合”提高人才培养质量

一是标准融合，融合国际工程教育认证标准、1+X 标准、专业教学标准，形成动漫制作技术专业建设标准；二是跨界融合，以人工智能、大数据、动漫制作等信息应用技术服务黑龙江农业、工业等传统产业，形成多核无边界融合的新业态，促进传统产业智慧化升级，实现产业之间的跨界融合；三是产教融合，依托产业学院与生产性实训基地，通过综合实训课程促进产业项目与教学实施融合，根据企业项目需求及学生水平参与项目交付，实现产教融合。通过“三融合”模式全面提升人才培养质量。

（三）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求：

1. 素质目标

（1）思政素养

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（2）文化素质

提升艺术修养和审美情趣，拓宽艺术视野；

传承弘扬中华优秀传统文化，实现文化自信。

（3）职业素质

严格遵守职业岗位规范，合理规划职业生涯；

能够较快适应岗位工作环境变迁。

(4) 身心素质

具备良好心理素养，正确处理学习、生活中遇到的问题；

掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯。

2. 知识目标

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识；

(4) 掌握素描、色彩与平面构成等专业造型基础知识；

(5) 掌握动画运动规律、视听语言基础知识与应用；

(6) 掌握二维、三维动画、影视后期制作基础知识与应用；

(7) 掌握影视动画短片编创流程与标准；

(8) 掌握虚拟现实交互设计理论知识与 3D 引擎技术应用；

(9) 了解商业插画等跨领域基础知识；

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3. 能力目标

(1) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(2) 具有跨领域学习和终身学习能力；

(3) 具有信息处理、探究学习的能力；

(4) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；

(5) 具有良好的造型设计能力；

(6) 具有动画项目“创意执行”能力；

(7) 具有二维动画制作能力；

(8) 具有三维模型和三维特效处理能力；

(9) 具有影视后期合成、剪辑制作能力；

(10) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

本专业课程设置主要包括公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程和实习实训课。

（一）公共课程

根据党和国家相关文件规定，将思想政治理论课、体育、军事课、心理健康教育等课程列为公共必修课程，并将马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、职业发展与就业指导、创新创业教育、信息技术、语文、外语、健康教育、美育课程、职业素养等列为必修课或限定选修课。

1. 公共必修课程

设置 22 门，包括：思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论（一）、习近平新时代中国特色社会主义思想概论（二）、形势与政策（一）、形势与政策（二）、国情与社会调研、大学生职业生涯规划与就业指导、大学生心理健康、军事技能训练、高职语文、体育（一）、体育（二）、体育（三）、信息技术基础、实用英语、劳动教育、健康教育、安全教育、创新创业实务、中华优秀传统文化导学、大学生职业能力拓展。

（1）思想道德与法治

课程目标：以马克思主义为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，以思想教育、道德教育、法治教育为主要内容，将社会主义核心价值观贯穿学习的全过程，通过理论学习和实践体验，提升思想道德素质和法治素养，成为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

主要内容：领悟人生真谛、把握人生方向，追求远大理想、坚定崇高信念，继承优良传统、弘扬中国精神，培育践行社会主义核心价值观；遵守道德规范、锤炼道德品质，把正确的道德认知、自觉的道德养成和积极的道德实践紧密结合起来，引领良好的社会风尚；学习法治思想、养成法治思维，自觉尊法学法守法用法。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分。在理论与实践相结合的教学方针下，借助线上线下教学资源，通过理论学习、案例感悟、视频阅览、社会实践、交流讨论，养成训练多种方式，积极运用问题驱动式教学、情境探究式教学、议题式教学、辨析式教学、案例教学等教学方法，提高教学的针对性与实效性，帮助学生形成崇高的理想信念，弘扬

伟大的爱国精神，确立正确的人生观和价值观，提升思想道德素质和法治素养。

（2）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：了解马克思主义中国化的理论成果，正确认识国情，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。掌握党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程，了解国家建设的伟大成就和困难挑战，拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度，增强家国情怀和责任意识，能够运用马克思主义基本原理分析和解决实际问题，坚定理想信念，增强投身到我国社会主义现代化建设中的自觉性、主动性和创造性。

主要内容：马克思主义中国化时代化的历史进程和理论成果，毛泽东思想产生的历史背景、过程、内容及其历史地位；中国特色社会主义理论体系的形成发展的背景、过程、内容及其历史地位。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分。运用省级精品在线课程资源以及其他信息化教学资源进行线上线下混合式教学，开展理论学习、案例剖析、视频感悟、参与体验和社会实践活动。灵活采用情景教学法、讲授法、问题导向法、自主学习法、案例教学法、辩论辨析法等教学方法，提高教学的针对性与实效性。

（3）军事技能训练

课程目标：掌握基本军事理论与军事技能；增强国防观念和国家安全意识；养成爱国主义、集体主义观念，掌握当代高技术战争的形成及其特点，明确高技术对现代战争的影响。

主要内容：国防概述；国防法规；国防建设；国防动员；战略环境概述；国际战略格局；我国周边安全环境；军事高新技术概述；伪装与隐身技术；精确制导技术；航天技术。

教学要求：本课程 56 学时，3 学分。课程采用理论讲授与实操训练相结合的形式，授课过程采用讲授法、分组讨论法、小组合作法等教学方法。

（4）高职语文

课程目标：熟知诗歌、散文、小说相关文学常识及鉴赏技巧，能运用文学赏析基本方法赏析不同体裁文学作品；了解口语表达基本技巧，能运用口语和书面语言在沟通中准确、完整表达思想；识记常见各类应用文概念、特点及写作格式，能规范撰写常见应用文；增强阅读意识，厚植家国情怀，传承中华文脉；提升文学素养，养成正确理解与运用祖国语言文字的习惯。

主要内容：诗歌赏析；散文赏析；小说赏析；口语表达基础；职业口语表达；行政公文写作；事务文书写作。

教学要求：本课程 56 学时，3 学分，课程采用理论讲授与实操训练相结合的方式，采用情景模拟教学法、任务驱动教学法、小组合作法等，利用线上线下混合式教学模式开展教学。

（5）信息技术基础

课程目标：认识信息技术对人类生产、生活的重要作用；了解新一代信息技术基本概念、发展及趋势；理解信息社会特征并遵循信息社会规范；掌握计算机系统组成和硬件设备等知识，正确掌握计算机的安装与调试方法。掌握常用的工具软件和相关的信息化办公技术；理解信息检索的相关理论和方法；具有利用网络搜索基本信息的能力；增强信息意识、提升计算思维、促进数字化创新与发展能力、树立正确的信息社会价值观和责任感，为其职业发展、终身学习和服务社会奠定基础。

主要内容：计算机的使用；常用的工具软件；信息化办公技术；大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术；网络资源获取。

教学要求：本课程 56 学时，3 学分。课程采用理论讲授与实操训练相结合的形式，授课过程采用讲授法、演示法、讨论法、小组合作等教学方法。

（6）创新创业实务

课程目标：系统掌握开展创新创业活动所需要的基本知识；正确认识和分析创新创业过程所面临的各种问题；能够运用适合的创新创业分析工具、方法技巧辩证地分析创业者、创业机会、产品开发、创业资源、创业计划和创业项目；提高创新意识，培养创业精神和创新创业能力，全面发展以适应社会发展需求。

主要内容：创新创业新时代概况；创新创业能力培养；创业团队创建；创业机会把握；产品/服务提供；商业模式设计；创业计划书制定；新企业创办。

教学要求：本课程 32 学时，2 学分。运用精品课程资源、真实/虚拟项目开展理论学习与项目实践活动。根据课程特点，考虑学生实际情况，选择能充分调动学生兴趣，注重培养学生实际能力的问题导向法、项目教学法等教学方法与手段，提高教学的针对性和实效性。

（7）中华民族共同体概论

课程目标：通过学习帮助学生了解和掌握中华民族共同体的基础理论，树立正确的

中华民族历史观，通过中西对比正确认识和把握中华民族共同体的独特性与优越性：帮助学生准确认识中华民族历史的发展脉络，准确认识中华民族多元一体格局，准确认识我国统一的多民族国家的基本国情，准确认识中华民族取得的灿烂成就和对人类文明的重大贡献。使学生能够灵活运用中华民族共同体相关理论观点认识和指导实践，能够区分西方错误史观，能够从中华文明和历史史实中领会中华民族共同体形成发展的真谛，进而能够正确认识和理解古代中国、现代中国和未来中国。引导大学生深刻认识铸牢中华民族共同体意识的科学内涵和时代价值，树立正确的国家观、历史观、民族观、文化观、宗教观，增强对中华民族的认同感和自豪感，增强做中国人的志气、骨气和底气，增强对中国特色解决民族问题的正确道路的自觉自信。

主要内容：《中华民族共同体概论》课程以习近平总书记关于加强和改进民族工作的重要思想为根本遵循，坚持以史带论、论从史出，立足中华民族整体视角，超越传统王朝断代史与名族族别史，从政治经济社会文化等维度，展开跨学科论证，宣传阐释正确的中华民族历史观，推动中华民族现代文明建设，构建中华民族共同体史料体系、话语体系、理论体系，引导学生牢固树立休戚与共、荣辱与共、生死与共、命运与共的共同体理念。

教学要求：本课程 8 学时，0.5 学分。采用讲座形式，通过启发式教学法、情景教学法、案例教学法、探究式教学法、等教学方法，增强学生学习知识、理论的兴趣和钻研理论的热情、提高学生运用所学知识分析问题和解决问题的能力，培养正确开展民族交往交流交融的态度、情感、能力，铸牢中华民族共同体意识。

2. 公共选修课程

公共选修课程设置 3 个选修模组，其中人文艺术模组旨在培养学生具备人文艺术方面的基本素质，包含“语言类”“文学类”“艺术类”及“生活文化类”四个类别，合计 32 门课程；社会科学模组旨在培养学生具备社会科学方面的基本素质，包含“法律、政治与社会类”“商业、经济与管理类”“历史与哲学类”及“创新创业类”四个类别，合计 25 门课程；自然科学模组旨在培养学生具备自然科学方面的基本素质，包含“基础科学类”“生命科学类”“科技文明类”“环境生态类”及“健康养生类”五个类别，合计 27 门课程。

表 2 公共选修课程统计表

序号	选修模组名称	课 程 名 称
1	人文艺术模组 (共计 32 门)	集邮与收藏、生肖文化趣谈、中外流行音乐文化、风华国乐、东北民俗、中华传统礼仪、走进音乐——简谱、龙江小镇故事、绘画入门——速写技法、漫步中国旅游文化、书法鉴赏、硬笔楷书入门、礼行天下 仪美人生、花儿与生活、影视镜头美学、宋代服饰文化、棋艺世界、趣解《西游记》、中华国学、音乐漫步、音乐鉴赏、走进故宫、美学与人生、冰雪奇缘——东北冰雪旅游资源与文化、异彩纷呈的民族文化、中国古典诗词中的品格与修养、走进歌剧世界、中国戏曲剧种鉴赏、中国古典舞的审美认知与文化品格、电影作品读解、艺术中国、世界著名博物馆艺术经典。
2	社会科学模组 (共计 25 门)	现代战争回眸与启示、校园文化活动的组织与策划、二战经典战役、毛泽东传、百年中国、三国史话、管理学、创业者能力塑造、女性心理学、恋爱心理学、积极心理学、朋辈团体心理辅导、解密劳动合同、趣味传播学、法律视角看企业、保险与生活、漫话春秋战国、互联网金融、人际传播能力、创业管理——易学实用的创业真知、孙子兵法中的思维智慧、创业管理实务、“一带一路”商贸创业文化、女真民族历史、带你认识阳明心学中的职场规则。
3	自然科学模组 (共计 27 门)	手把手教你 Python 编程、数字素养与技能-当代大学生的新引擎、数据分析与 SPSS、趣味网页制作、学做趣味手机 APP、现代汽车科技与生活、趣味化学、宠物与生活、宠创百科、人人都爱 PS、健身与生活、动物生理、创意摄影、远离传染病、电脑实用技巧、合理用药、轻松制作微视频、数学建模、Python 趣味编程、创意逐帧动画、生命科学导论、生态文明、艾滋病—性与健康、奇异仿生学、海洋的前世今生、地球历史及其生命的奥秘、生活中的趣味物理。

(二) 专业（技能）课程

1. 专业基础课程

设置 4 门，包括：网络应用技术、数据库应用技术、Python 程序设计、Linux 应用技术。

(1) 网络应用技术

课程目标：本课程培养学生掌握计算机网络技术相关知识，通过网络数据差错控制、网络 IP 地址划分等，实现计算机网络的简单应用，提高网络安全意识，塑造持续学习进步的工匠精神。

主要内容：本课程按照 OSI 模型和 TCP/IP 模型自底向上的顺序，逐层认识网络通信中所涉及的重要标准、理论、协议。认知网络术语，区分封装与解封装的流程，划分 IPv4 子网，保证数据传输等内容。

教学要求：本课程 48 学时，3 学分。教学过程以学生为中心，运用任务驱动法、问题探究法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，充分挖掘思政元素，实现行业引领与知识传授、技能培养有效融合，运用微助教等信息化平台，结合华为网络学院网络资源开展线上线下混合式教学。

(2) 数据库应用技术

课程目标：本课程培养学生掌握数据库操作的相关知识，运用 MySQL 进行项目后台数据库的操作，养成良好严谨的编程习惯，提高法律法规意识，塑造精益求精的工匠精神。

主要内容：本课程主要讲授 MySQL 数据库的安装与配置，创建管理数据库、数据表，数据查询，创建管理索引、视图等数据库对象，以及数据备份等知识，重点讲解创建数据表以及数据表的增删改查操作等相关内容。

教学要求：本课程 64 学时，4 学分。教学过程以学生为中心，运用自主学习法、任务驱动法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，充分挖掘思政元素，实现价值引领与知识传授、技能培养有效融合，运用金课坊、智慧职教等信息化平台开展线上线下混合式教学。

(3) Linux 应用技术

课程目标：本课程通过增强实践动手操作能力，培养学生掌握 LINUX 基础操作命令对相关服务器设备配置与管理能力。并运用相关知识从事网络部署、规划、分析、设计和实施的能力，同时提高法律法规意识，塑造精益求精的工匠精神。

主要内容：本课程主要讲授 LINUX 网络操作系统与安装、LINUX 基础操作命令—使用 SHELL 命令、网络配置管理、软件包管理、SHELL 编程基础。重点讲解用户组群与文件目录权限管理、磁盘配置与管理等相关内容。

教学要求：本课程 64 学时，4 学分。教学过程以学生为中心，运用自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，充分挖掘思政元素，实现价值引领与知识传授、技能培养有效融合，运用金课坊等信息化平台等网络资源开展线上线下混合式教学。

（4）Python 程序设计

课程目标：本课程培养学生运用 Python 语法规则，掌握 Python 编程技能，加强学生团队协作、有效沟通的能力，养成良好编码习惯、精益求精的软件工匠精神。

主要内容：本课程主要讲授 Python 程序设计中的环境搭建、基本语法、流程控制语句、函数、包、异常处理、序列、文件操作以及面向对象编程等知识，重点讲解程序开发环境搭建、流程控制、函数应用与模块化程序设计、类的定义与使用、文件操作与异常处理等相关内容。

教学要求：本课程 64 学时，4 学分。教学过程注重以学生为中心，运用讲授法、自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、分组讨论法等教学方法，将职业标准、岗位技能、专业知识、思政元素等有机结合，融价值塑造、知识传授和能力培养为一体，搭载金课坊、智慧职教等信息化平台进行线上线下混合式教学。

2. 专业核心课程

设置 8 门。包括素描、图形图像处理技术、色彩与平面构成、动画角色设计、动画运动规律与表现、影视渲染技术、影视编辑技术、三维场景模型制作。

（1）素描

课程目标：引领学生在情境中认识美术，由浅入深不断激发学生学习素描的兴趣。通过临摹几何形体、静物写生、风景速写，掌握基本绘画知识，完成基本的造型绘画，最终独立完成完整的实物创作，在绘画过程中兼顾培养学生学习的专注性及连续性，不断提高学生的艺术修养，为以后开设的专业课及就业打下坚实的基础。

主要内容：帮助学生熟练掌握绘画技巧，能运用透视规律绘制形体，使用明暗调子、线条技法准确表现形体的质感，娴熟运用临摹和写生的画法，熟练掌握物体比例的测量方法。运用绘画技巧清晰准确地表现所画对象的结构、体积、空间和相互关系，学生在不断的绘画过程中养成良好的素养底蕴及创新精神。

教学要求：本课程 64 学时，3.5 学分。采用问题导向教学法、讲授法、情景教学法、案例教学法、任务驱动法等教学方法，逐步强化素描的各项技法。不断创新线上教学形

式，推动线上与线下有机融合，提升课程的针对性和实用性。

（2）图形图像处理技术

课程目标：课程提升图形图像处理软件综合运用能力，善用图形图像处理技术进行平面作品创作。通过图形图像的绘制、修正、美化、合成、特效处理等，完成标志设计，海报设计，包装设计，网页设计等平面设计项目中典型工作任务，养成良好图形图像制作习惯、精益求精的软件工匠精神。

主要内容：本课程主要讲授按平面设计流程进行规范设计、绘制、修正图形图像、美化、合成图形图像、按需求熟用图形处理技术进行标志设计、海报设计、按需求熟用图形处理技术进行包装设计、按需求熟用图形处理技术进行网页设计等相关内容。

教学要求：本课程 64 学时，3.5 学分。教学过程注重以学生为中心，运用讲授法、自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、分组讨论法等教学方法，将职业标准、岗位技能、专业知识、思政元素等有机结合，融价值塑造、知识传授和能力培养为一体，搭载金课坊、智慧职教等信息化平台进行线上线下混合式教学。

（3）色彩与平面构成

课程目标：《色彩平面构成》是艺术设计方向开设的一门重要的专业核心课程。开设《色彩平面构成》课程的目的，在于培养学生正确的理性艺术思维方法和色彩能认识，丰富学生的艺术表现手段，并通过一定数量的平面设计造型训练，掌握形式美的构成原则。色彩教学的任务有两个：一是方法与表达能力的培养；二是解决色彩的运用问题，即通过对基本色彩规律的掌握，为学生今后在艺术设计造型和电脑美术设计造型方面打下一定的基础，提高学生的形象思维能力、抽象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。

主要内容：本课程以色彩与平面相结合，学习应从认识和实践两方面来进行。首先，是从色彩的基础知识入手，培养、锻炼对色彩相互关系的视觉感受能力。其次，通过平面基本要素，了解平面形式美的法则。通过理论学习和实践体验，帮助学生解决成长成才过程中遇到的实际问题。

教学要求：本课程 64 学时，3.5 学分。在教学方法上，将创新思维培养，团队学习方式教学引入色彩与平面构成课程，将理论讲授、实践辅导等不同教学方法灵活应用，充分利用现代多媒体电子教学，将现代科学技术充分应用于教学改革之中，形成培养学生色彩与平面构成能力的创造性和应用性的课程。

(4) 动画角色设计

课程目标：通过本课程的学习，由浅入深，由常用技法到特殊技法逐步过渡，并最终完成角色设计技法的学习。通过实际项目或者是接近实际项目的实践练习，主要是让学生了解角色设计在动漫作品中的重要性，学会分析怎样的角色能够受欢迎，能设计有个性特征的动漫角色，并进一步学习各种不同类型角色的特点和绘画方法，从而能够独立创作出属于自己的动漫形象。

主要内容：通过本课程的学习认识动画角色形式的分类准则与标准，以角色的形态、结构、表情、动态为研究对象的多角度绘画。掌握各类动画的角色设计技巧，包含头部、身体、比例的设计技巧应用；掌握动物的表情与性格设计技巧，掌握动物拟人化设计技巧，掌握特殊怪物和机械装置的设计技法。学生掌握角色设计的各项技法，能够独立完成简单项目的角色设计。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。通过已有的角色造型风格内含，艺术价值，实践技法等进行分析，逐渐培养学生作为设计者的思想理念。贴近现代动画影片实际的内容。分步骤地教导学生予以实践。我们也将培养学生养成搜集素材的习惯，在极大程度开发学生创造力想象力的同时，也教导学生丰富自己知识的积累，为其今后的学习工作，打下良好的基础。

(5) 动画运动规律与表现

课程目标：通过理论知识与任务解决相结合的方式，传授完整而又系统的动画运动规律理论知识，教授动画制作的关于角色以及场景中物体由静止转为动态的技能方法，使学生掌握物体运动变化的基本规律。通过动画运动规律的基本掌握和了解，为接触深层次的动画制作以及三维动画打下坚实的基础。同时培养学生合理的逻辑思维，自主探索学习精神。

主要内容：突出对学生具体动画制作专业能力的训练，动画运动规律理论知识和较强的动画技巧，内容的选取围动画专业学生制作的任务需要来进行，并且结合高等职业教育对理论知识学习的需要，将技能、知识和态度相结合。项目设计以使学生具备画角色动画编导能力和初步创作能力为线索来进行，如结合定格动画来展示动画运动规律

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。在教学方法上，多开发丰富的教学组织形式，设置案例制作实训课程内容，增加学生的实践操作技能练习。通过理论与实践相结合，重点评价学生关于动画运动规律综合运用能力。

(6) 影视渲染技术

课程目标：旨在为学生建立良好的世界观的同时教授他们充满创新意识的动漫设计制作专业课程，引导学生建立远大的职业规划目标，提升职业素养，有创意能力，有实践经验，为自己的职业之路奠定坚实基础。

主要内容：本课程以二维动画软件 AE 操作为教学主要内容，课程以项目为引导，学习影视后期制作中，光效也粒子的制作，文字特效的制作，特效的制作与合成等内容。增强学生在动漫制作后期行业中的职业技能竞争力，打造学生专业化，技能突出，经验丰富的项目实操能力。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学方法包括自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、情景模拟法、讲授法、项目操作指导法、小组讨论法、参观教学法等。利用省级精品在线开放课教学资源开展线上线下混合式教学，运用信息化教学资源创新教学方式，丰富教学手段，例如：钉钉直播在线课堂/腾讯会议在线平台、自制微课视频、VR 虚拟场馆、网络高技能人才抖音账号等。充分挖掘、利用在线学习资源，联合行业内人士及本地动漫企业教学基地，作为校外实践教学资源进行教学拓展。

(7) 影视编辑技术

课程目标：旨在为学生建立良好的世界观的同时教授他们充满创新意识的动漫设计制作专业课程，引导学生建立远大的职业规划目标，提升职业素养，有创意能力，有实践经验，为自己的职业之路奠定坚实基础。

主要内容：本课程以二维动画软件 AE 操作为教学主要内容，课程以项目为引导，学习影视后期制作中，影视剪辑的制作，特效合成的制作，语音编辑的制作与合成等内容。增强学生在动漫制作后期行业中的职业技能竞争力，打造学生专业化，技能突出，经验丰富的项目实操能力。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学方法包括自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、情景模拟法、讲授法、项目操作指导法、小组讨论法、参观教学法等。利用省级精品在线开放课教学资源开展线上线下混合式教学，运用信息化教学资源创新教学方式，丰富教学手段，例如：钉钉直播在线课堂/腾讯会议在线平台、自制微课视频、VR 虚拟场馆、网络高技能人才抖音账号等。充分挖掘、利用在线学习资源，联合行业内人士及本地动漫企业教学基地，作为校外实践教学资源进行教学拓展。

3. 专业拓展课程

设置 2 个选修模组、3 门课程，包括虚拟现实模组课程：3D 引擎技术应用、三维角色动画制作、光影与质感表现技术；二维动画制作模组课程：原画绘制、CG 场景设计、二维动画项目制作、。

(1) 3D 引擎技术应用

课程目标：本课程立足于虚拟现实的“3I”特性，培养学生从技术和应用两个方向全面掌握虚拟现实的基础理论和实践技能，运用虚拟现实技术（VR）模拟产生 3D 虚拟世界，以完成 1+X 证书 3D 引擎技术应用“书证融通与课证融通”。

主要内容：本课程主要讲授 Unity 3D 引擎技术的基本概念和术语、场景搭建、三维场景关卡制作流程及产品测试等知识，重点讲解基础灯光渲染、地形系统、后处理系统、粒子系统、GUI 图形界面设计等知识相关内容。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学过程以学生为中心，运用自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，充分挖掘学生的认知能力和感悟能力，实现价值引领与知识传授、技能培养有效融合，运用金课坊、智慧职教等信息化平台，通过 Unity 3D 引擎技术应用专业网站及视频等网络资源开展线上线下混合式教学。

(2) 光影与质感技术表现

课程目标：本课程培养学生掌握面向虚拟现实等相关知识，运用材质和灯光技术为场景中三维模型赋予材质和创建灯光效果，养成良好严谨的操作习惯，提高法律法规意识，塑造精益求精的工匠精神。

主要内容：本课程主要讲授材质编辑器、UVW 贴图与展开、VRay 材质与贴图、灯光与摄影机技术创建及参数设置等知识，重点讲解模型质感表现等相关内容。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学过程以学生为中心，运用自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，充分挖掘思政元素，实现价值引领与知识传授、技能培养有效融合，运用金课坊、智慧职教等信息化平台开展线上线下混合式教学。

(3) CG 场景设计

课程目标：旨在为学生建立良好的世界观的同时教授他们充满创新意识的动漫设计制作专业课程，引导学生建立远大的职业规划目标，提升职业素养，有创意能力，有实践经验，为自己的职业之路奠定坚实基础。

主要内容：《CG 场景设计》是二维动画制作中的一个环节，本课程以软件 PS 的板绘为教学主要内容，讲解场景设计中的透视和笔刷的应用，以提高学生的手绘能力为主要目标，了解《场景设计》在二维动画项目中的应用。为之后项目制作打下坚实的基础。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学方法包括自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、情景模拟法、讲授法、项目操作指导法、小组讨论法、参观教学法等。利用省级精品在线开放课教学资源开展线上线下混合式教学，运用信息化教学资源创新教学方式，丰富教学手段，例如：钉钉直播在线课堂/腾讯会议在线平台、自制微课视频、VR 虚拟场馆、网络高技能人才抖音账号等。充分挖掘、利用在线学习资源，联合行业内人士及本地动漫企业教学基地，作为校外实践教学资源进行教学拓展。

（4）二维动画项目制作

课程目标：旨在为学生建立良好的世界观的同时教授他们充满创新意识的动漫设计制作专业课程，引导学生建立远大的职业规划目标，提升职业素养，有创意能力，有实践经验，为自己的职业之路奠定坚实基础。

主要内容：本课程以学生参与制作公司在做项目为教学主要内容。了解并掌握动画制作流程，各环节工作技能，用实战与理论相结合的教学方法，让学生在项目中学，在项目中练，从项目中积累丰富的经验。从而打造出社会所需的动画人才。

教学要求：本课程 72 学时，4 学分。教学方法包括自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、情景模拟法、讲授法、项目操作指导法、小组讨论法、参观教学法等。利用省级精品在线开放课教学资源开展线上线下混合式教学，运用信息化教学资源创新教学方式，丰富教学手段，例如：钉钉直播在线课堂/腾讯会议在线平台、自制微课视频、VR 虚拟场馆、网络高技能人才抖音账号等。充分挖掘、利用在线学习资源，联合行业内人士及本地动漫企业教学基地，作为校外实践教学资源进行教学拓展。

4. 综合实训课

设置 3 门课，包括三维动画、VR 游戏项目制作（虚拟现实模组）、影视动画短片编创制作（二维动画模组）、顶岗实习。

（1）三维动画、VR 游戏项目制作

课程目标：本课程引领学生了解动漫产业链的内涵，辅助学生选择从业、创新创业方向，参与动画、VR 项目制作，通过对项目计划及实施内容的指导，完成企业运作、项目商业孵化，提高法律法规意识，使学生团队独立完成动画、VR 项目制作。

主要内容：本课程主要讲授 C#语言编程基础语法、流程控制结构、面向对象程序设计等知识，重点讲解虚拟现实建模技术、基础互动知识、文本显示、虚拟角色控制、碰撞控制、音效控制、摄像机控制内容等介绍。

教学要求：本课程 108 学时，4 学分。教学过程以学生为中心，运用自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、讲授法、分组讨论法等教学方法，理论教学将以实践教学的形式进行，教师对基本技术和案例进行讲解和演示，学生随后动手实践。项目实践以分组形式进行，学生分组后，自行设计项目创意、自行开展项目开发。教师对项目难易程度、进展情况进行把关。

(2) 影视动画短片编创制作

课程目标：旨在为学生建立良好的世界观的同时教授他们充满创新意识的动漫设计制作专业课程，引导学生建立远大的职业规划目标，提升职业素养，有创意能力，有实践经验，为自己的职业之路奠定坚实基础。

主要内容：本课程以动漫短片的制作全过程为教学主要内容，总结之前的学习内容进行汇总展示，在内容创新创意方面为主要学习目标，发挥学生的创新创意能力，制作出体现个人风格的动画短片。增强学生在动漫制作后期行业中的职业技能竞争力，打造学生专业化，技能突出，经验丰富的项目实操能力。

教学要求：本课程 108 学时，4 学分。教学方法包括自主学习法、任务驱动法、问题探究法、案例教学法、情景模拟法、讲授法、项目操作指导法、小组讨论法、参观教学法等。利用省级精品在线开放课教学资源开展线上线下混合式教学，运用信息化教学资源创新教学方式，丰富教学手段，例如：钉钉直播在线课堂/腾讯会议在线平台、自制微课视频、VR 虚拟场馆、网络高技能人才抖音账号等。充分挖掘、利用在线学习资源，联合行业内人士及本地动漫企业教学基地，作为校外实践教学资源进行教学拓展。

(3) 顶岗实习

课程目标：本课程为专业实训课，是学生到专业对口的现场直接参与生产过程，综合运用专业所学的知识和技能，完成一定的生产任务的一门课程，通过顶岗实习，使学生了解所实习单位的企业文化概况；深入了解动漫制作技术应用领域的主流技术、项目流程和相应的管理知识；熟悉主要岗位的操作方法、工作流程、行业及国家相关标准，了解和熟悉社会。

主要内容：培养学生具备理论联系实际，运用所学知识解决生产中的实际问题，提

高分析问题、解决问题的能力以及动手操作能力，培养学生具备敬业精神、团队精神、责任意识以及良好的职业心态和作风，使学生在社会实践中学会做事、学会作人，为走上社会、顺利实现就业做好充分的思想和心理准备。

教学要求：本课程 828 学时，23 学分，顶岗实习课程是高等教育中重要的实践教学环节，旨在通过实际工作环境中的学习和应用，培养学生的专业技能和职业素养，通过确保实习岗位与学生所学专业课程内容紧密对接，使学生能够在实习中应用所学知识。实习内容以实际操作为主，让学生在真实的工作环境中学习和掌握专业技能。学校指派专业教师作为校内指导老师，同时要求实习单位指定经验丰富的工作人员作为企业导师，共同指导学生的实习顶岗实习，课程旨在帮助学生顺利完成从学校到职场的过渡，为学生的职业生涯发展奠定坚实的基础。

七、教学进程总体安排

（一）学时安排

表 3 动漫制作技术专业教学时间分配表

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21- 26
一	⊙	★	★	★	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	♀	K	=
二	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	♀	K	=
三	L	L	L	L	◆	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	♀	K	=
四	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	♀	K	=
五	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	=
六	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	&	√	K	—	—	

注： L：课堂教学 ◇：实训 ⊙：入学教育 K：考试 ◆：劳动 ♀：机动
 &：岗位实习 ★：军训 ~：毕业设计 √：毕业教育 =：假期 —：空

（二）教学进程安排

表4 动漫制作技术专业教学进程表

课程类型	课程名称	课程代码	学分	学时分配			学期/教学周数/周学时数						期末考试课程	实践实训课程
				小计学时	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六		
							20【14】	20【18】	20【18】	20【18】	20【18】	20【18】		
公共课程	思想道德与法治	99S02010	2	32	32	0	2/16							
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	99S01010	2	32	32	0		2/16						
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（一）	99S01015	2	32	32	0			2/16					
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论（二）	99S01016	2	32	32	0				2/16			④	
	形势与政策（一）	99S01013	0.5	8	8	0			8					
	形势与政策（二）	99S01014	0.5	8	8	0				8				
	中华民族共同体概论	99S01017	0.5	8	8	0	4/2							
	国情与社会调研	99S02009	1	16	0	16								★
	大学生职业生涯规划与就业指导	99C01002	2	32	22	10				2/16				
	大学生心理健康	99S04002	2	32	16	16		2/8						
	国家安全教育	99X01001	1	16	16	0	2/8							
	军事技能训练	99T05002	3	56	4	52	56							
	高职语文	99T01001	3	56	18	38	4/14							
	体育（一）	99T05001	1.5	36	0	36	2/18							
	体育（二）	99T05003	1.5	36	0	36		2/18						
	体育（三）	99T05005	1.5	36	0	36			2/18					

		信息技术基础	99T04002	3	56	0	56		4/14					②	
		实用英语	99T03001	3	56	28	28		4/14						
		劳动教育	99J01001	1	16	0	16			16/1					★
		健康教育	99J01003	0	4	4	0								
		安全教育	99J01005	0	4	4	0								
		创新创业实务	99C01001	2	32	24	8		2/16						
		中华优秀传统文化导学	99T08003	2	32	28	4			2/16					
		大学生职业能力拓展	99J01007	0.5	10	10	0		2/5						
		小 计	22 门课程	36	654	302	352	8	12	5	3				
	公共 选修 课程	公共选修课程（一）		1	26				2/13						
		公共选修课程（二）		1	26					2/13					
		公共选修课程（三）		1	26						2/13				
		小 计	3 门课程	3	78	78	0	0	1	2	2				
小计		25门、占总学时 27.3%、占总学分 29.7%		39	732	380	352	8	13	7	5				
专业 基础 课程	Python 程序设计	09Z000002	4	64	32	32			3/18					③	
	网络应用技术	09Z00003	3	48	24	24			3/16						
	Linux 应用技术	09Z00010	4	64	32	32			4/16						
	数据库应用技术	09Z00077	4	64	32	32				3/18					
	小计	4 门课程	15	240	120	120	0	0	6	6	0	0			
专业	素描	09Z03001	4	64	32	32	5/14								

核心课程	图形图像处理技术	09Z03026	4	64	32	32	5/14						①	
	色彩与平面构成	09Z03002	4	64	32	32	5/14						①	
	动画角色设计	09Z03401	4	72	36	36		4/18					②	
	影视渲染技术	09Z03402	4	72	36	36		4/18						
	动画运动规律与表现	09Z03403	4	72	36	36		4/18						
	三维场景模型制作	09Z03404	4	72	36	36			4/18					
	影视编辑技术	09Z03206	4	72	36	36				4/18				
	小计	8 门课程	32	552	276	276	15	12	4	4	0	0		
专业拓展课程	专业选修模组 1 虚拟现实模组													
	3D 引擎技术应用	09Z03405	4	72	36	36			4/18				③	
	光影与质感技术表现	09Z03406	4	72	36	36				4/18				
	三维角色动画制作	09Z03407	4	72	36	36				4/18			④	
	小计	3 门课程	12	216	108	108	0	0	4	8	0	0		
	专业选修模组 2 二维动画模组													
	原画绘制	09Z03408	4	72	36	36			4/18				③	
	CG 场景设计	09Z03409	4	72	36	36				4/18				
	二维动画项目制作	09Z03410	4	72	36	36				4/18			④	
	小计	3门课程	12	216	108	108	0	0	8	4	0	0		
	专业应用													
	三维动画、VR 游戏项目制作(虚拟现实模组)	09Z03411	4	72	36	36				4/18				

	模组	影视动画短片编创制作（二维动画模组）	09Z03412	4	72	36	36				4/18				
		顶岗实习（一）	09Z03422	12	432	0	432					22/20			★
		顶岗实习（二）	09Z03423	11	396	0	396						22/18		★
		小计	2 门课程	27	900	36	864	0	0	0	6	24	24		
	专业 跨域 模组	商业插画	09Z03415	3	48	24	24			3/16					
		商业展示	09Z03416	3	48	24	24				3/16				
		动漫游戏及周边产品设计	09Z03417	3	48	24	24			3/16					
		视听语言与影视素材拍摄技术	09Z03418	3	48	24	24				3/16				
		小计	2（4选2）门	6	96	48	48	0	0	3	3	0	0		
	小计	19门、占总学分72.7%、占总学时70.2%			93	2040	588	1452							
必修课学分、学时、周学时				116.5	2400	672	1628	27	27	24	10	24	24		
选修课学分、学时、周学时				16	324	144	280	0	0	4	14	0	0		
总学分、总学时、周学时				132.5	2724	816	1908	27	28	28	24	24	24		

说明：1. 在期末考试课程栏中使用给定符号标记，如②表示本课程第二学期参加学校期末统一考试。

2. 在实践实训课程栏中，实践实训类课程标记“★”符号。

3. 【14】、【18】表示每学期排课总周数。

八、实施保障

（一）师资队伍

动漫教研室现有专任教师 5 人，其中，讲师 5 人，硕士以上学历 5 人，企业兼职教师 10 人。专任教师均为双师素质教师，具有扎实专业相关理论功底和实践能力。动漫制作技术专业带头人，教学设计、专业研究能力强，曾指导学生获得国家级、省级学生技能大赛多项奖励，能够较好地把握国内外行业、专业发展，在本区域具有一定的专业影响力。

表 5 动漫制作技术专业课程任课教师统计表

序号	姓名	性别	学历学位	职称	职务	主讲课程	是否兼职
1	郭帅	男	硕士学位	讲 师	专业带头人	三维模型制作基础	否
2	张玮宏	女	硕士学位	讲 师	专任教师	视听语言与影视素材拍摄	否
3	高明月	女	硕士学位	讲 师	专任教师	动画运动规律与表现	否
4	王杜鹃	女	硕士学位	讲 师	专任教师	动漫游戏及周边产品设计	否
5	王月明	女	学士学位	教 授	兼职教师	3D 引擎技术应用	是
6	谢莉莉	女	学士学位	高级讲师	兼职教师	CG 场景设计	是
7	冯舒轩	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	光影与质感技术表现	否
8	姚海龙	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	三维角色动画制作	是
9	李崇伦	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	影视动画短片编创制作	是
10	公宇鹏	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	动画、VR 游戏项目制作	是
11	张 伟	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	二维动画项目制作	是
12	王 申	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	影视渲染技术	是
13	段绍冰	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	三维场景模型制作	是
14	张 强	男	学士学位	高级讲师	兼职教师	影视编辑技术	是

（二）教学设施

1. 教室

动漫制作技术专业有一体化教室 3 间，主要为教学提供专业教学使用，教室按行业现行标准建设，采用当前行业先进设备进行教学、实训工作，能够充分发挥“教中做，做中学”教学模式。主要实训项目有二维动画制作、三维模型制作、VR 制作、影视后期制作、虚拟现实制作、影视后期制作等。

表 6 校内主要教室情况一览表

序号	基地名称	隶属关系	实训条件	实训项目
1	动漫一体化实训室	黑龙江职业学院	透台、台式电脑	①二维动画制作 ②三维模型制作 ③VR 制作

2	影视后期实训室	黑龙江职业学院	台式电脑	影视后期制作
3	虚拟现实实训室	黑龙江职业学院	工作站、3D 眼镜、虚拟现实互动设备、互动投影	虚拟现实制作
4	音像制作中心	黑龙江职业学院	录音设备、音频工作站	影视后期配音制作

2. 校内实训基地

动漫制作技术实习实训条件优越，与凤凰集团共建产教融合实训基地，共有实训室 3 间，以实际工作任务为载体，采用当前行业先进设备进行教学、实训工作。在岗位设置、生产方式、技术标准、管理规范等方面，注重引入现代企业运行机制，引进企业文化，营造职业氛围，突出教学、生产、管理、规章制度、品牌意识等方面的生产性实训内涵，达到在职业环境中培养学生专业技能与岗位适应能力的目的。

表 7 校内主要实训基地情况一览表

序号	实训室名称	实训项目	主要设备名称及数量
1	黑龙江职业学院数字媒体产业人才项目实训基地	①三维动画制作 ②前期录影 ③后期制作中心	工作站 20 台、投影仪 1 部、凤凰数字媒体项目制作平台 1 套
2	数字媒体制作中心	①二维动画制作 ②平面设计 ③原画手绘	录音设备 1 套、原画制作平台 20 套
3	龙漫工作室	①二维动画制作 ②平面设计 ③原画手绘	台式电脑 35 套、手绘板 30 台

3. 校外实训基地

动漫制作技术专业拥有 3 个主要校外实训基地，提供二维动漫设计师、数字媒体交互设计师、VR 开发工程师、VR 建模工程师等岗位，提供相应岗位的实习实训指导教师，配合学校进行专业建设、提供教学资源，满足教师实践锻炼、学生实习实训需要，为学生顶岗实习和校外实训提供学习场所

表 8 校外主要实训基地情况一览表

序号	实训基地名称	地点	课内实践教学		顶岗实习	
			技能训练项目	接纳学生人数	提供实习岗位	接纳学生人数
1	朝喜（哈尔滨）文创动漫实训基地	哈尔滨市	①三维建模及动画制作 ②前期录影 ③后期特效制作	50	二维动漫设计师	50
2	数字媒体动画制作实训基地	哈尔滨市松北区世	①动画项目制作	50	数字媒体交互设计师	30

		茂大道 62 号				
3	爱威尔虚拟现实校外实训中心	哈尔滨嵩山路 19 号	①VR 物理实验教室项目 ②机房动环监视系统项目 ③矿下安全演练系统	50	VR 开发工程师 VR 建模工程师 VR 特效工程师 VR 角色建模工程师 VR 全景工程师 VR 硬件调试工程师	50

（三）教学资源

1. 教材选用

严格执行教材选用文件规定，优选具有新时代中国特色社会主义思想的职业教育规划教材，禁止不合格的教材进入课堂。

3. 图书文献

专业图书逐年更新，近六年内共采购专业图书 750 余册。购买全球领先的数字出版平台——中国知网（CNKI），并组织培训，提高电子资源在教学、科研中的利用率，加强移动图书馆的建设工作，利用智能手机、平板电脑等移动终端检索，全方位满足学生获取知识的需求。

3. 数字资源

（1）硬件资源：所有专业课程均需要使用多媒体教室或动漫制作技术专业实训室，优选国产实训平台，实习实训均在校、内外实训基地完成。

（2）软件资源：全部专业课程均需使用软件平台，优选校企合作企业工作平台。课程均包含电子教案、PPT、声像资料，部分课程使用网络课程、微课。

（四）教学方法

依据动漫制作技术专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。因材施教、按需施教，创新教学方法和策略，将生产制作二维动画片项目、三维建模项目、影视后期合成项目等内容融入日常课堂教学，把精益求精的工匠精神及社会主义核心价值观融入课程内容，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法、问题导向教学法、案例演示教学法、课堂讨论教学法、现场实操教学法等形式进行授课。坚持学中做、做中学。

（五）学习评价

学生学业考核按照课程类别不同，采用不同考核方法。专业课程采用过程考核与结

果考核相结合方式开展。其中实践实训课程结合项目制作结果由任课教师及企业技术指导教师考核；过程考核主要考察学生理论知识积累、实践操作技能、职业素养、课题表现、作业、学习态度、团队合作等方面；结果考核以纸笔测试、项目作品路演、书面报告等形式进行，重点在于考核学生对知识运用以及解决专业问题实操能力。

（六）质量管理

1. 人才培养方案的制定修订

由企业代表、行业专家、校内专家、专业负责人、毕业生代表组成专业教学指导委员会。每年定期召开专业教学指导委员会会议，根据行企业调研情况、行业发展趋势、企业用人需求，结合学生学情，确定专业培养目标和培养规格、构建课程体系、教学进程等，形成人才培养方案初稿，并提交学校。学校组织学术委员会对培养方案进行论证、审核，将审核意见反馈给专业，专业按照审核意见进行修订，提交学校党委会审核，审核通过后提交上级主管部门备案，并发布执行。

2. 人才培养方案的执行过程

在培养方案执行过程中，由质量监控中心、教务处、分院、学生形成“校-院-学生”三级四方监控管理。质量监控中心和教务处每学期不定时间、不定次数，深入教学课堂，对教学计划的执行、授课进度、课堂教学质量等进行全方位、全过程的监督和管理；分院成立院级督导组，深入课堂听课，对课堂教学进行监督管理，发现问题及时反馈改进；每个班级有学生代表从学生角度将发现的教学问题定期反馈给分院并及时改进。

3. 教学反思与改进

每个学期期末从教研室和分院两个层次组织教师开展课程教学反思，总结课程教学中的优势和长处，分析教学中存在的问题和不足，明确今后教学改进措施，教师之间通过交流取长补短、相互学习、相互促进，不断优化调整教学方法、手段、措施，形成持续改进的机制。

九、毕业要求

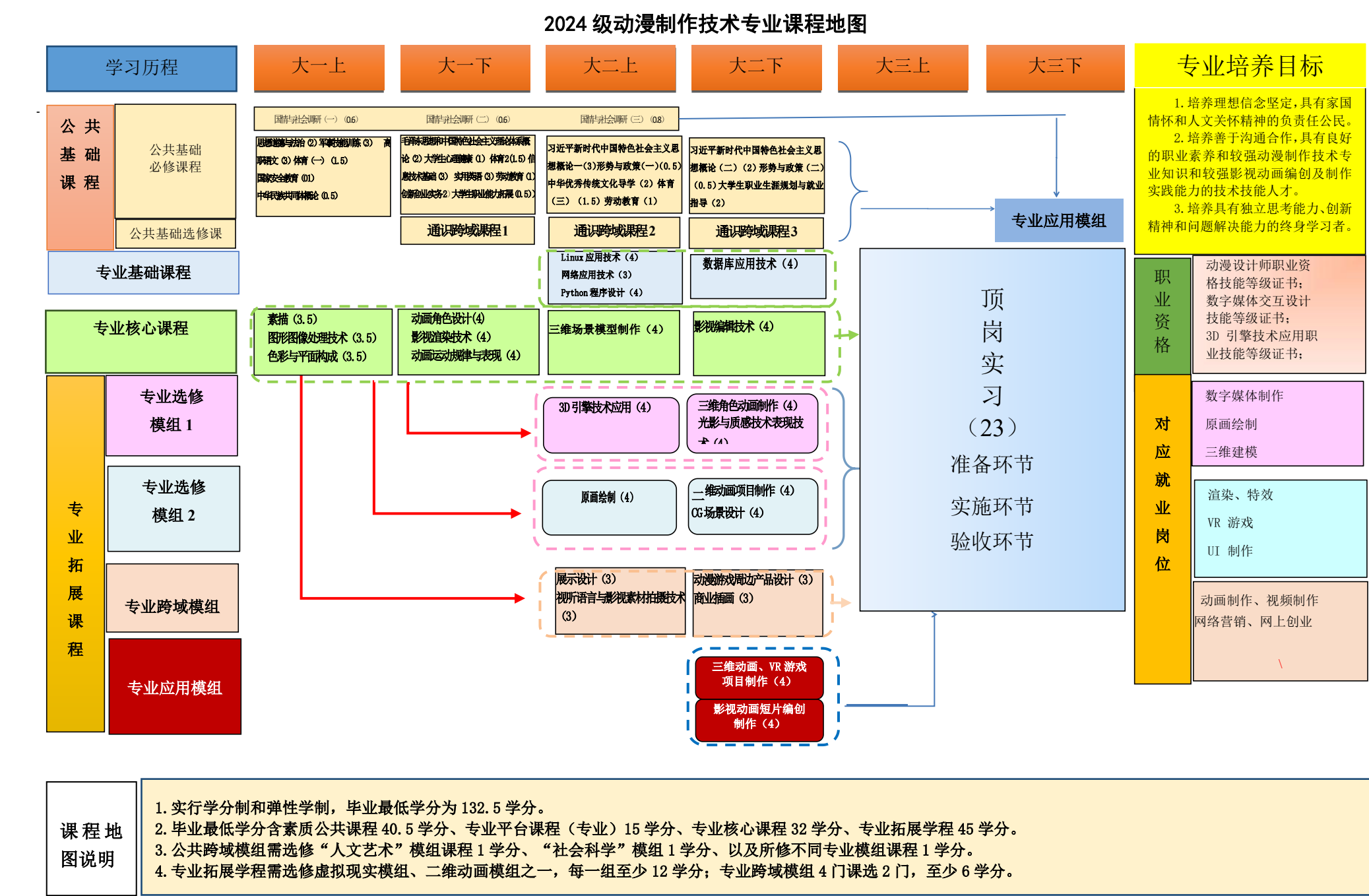
学生通过规定年限的学习，必须修满本专业人才培养方案规定的学时学分，完成规定的教学活动，达到方案要求的素质、知识和能力等，方准予毕业。

学生必须同时具备以下 2 项条件方可毕业：

1. 完成 2700 学时的学习任务，修满 131 学分；
2. 参加不少于 6 个月的顶岗实习，并取得合格成绩；

十、附录

附件 1：2024 级动漫制作技术专业课程地图



附件 2：2024 级动漫制作技术专业人才培养方案审批表

2024 级动漫制作技术专业人才培养方案审批表

专业名称	动漫制作技术	生源类型	高职
所属学院	信息工程学院	学 制	3 年
学时（学分）	2724 学时（132.5 学分）	理论/实践教学比例	1:2
专业负责人	郭帅	联系方式（手机）	15045587502
专业团队意见	该人才培养方案结构合理，内容全面，符合专业发展方向及市场需求，同意实施。 签字： 年 月 日		
专业教学指导委员会意见	签字： 盖章： 年 月 日		
学校学术委员会意见	签字： 盖章： 年 月 日		
学校党委会意见	签字： 盖章： 年 月 日		

附件 3：2024 级动漫制作技术专业人才培养方案与修订前方案对比

2024 级动漫制作技术专业人才培养方案与修订前方案对比

修订版本	2024 级	所属分院	信息工程学院
适用专业	动漫制作技术	适用年级	2024 级
修订人	郭帅	修订日期	2024 年 7 月 10 日
对比内容	原方案	修订后方案	变动说明
培养目标	1. 培养具备扎实专业基础知识和实践能力的优秀人才	1. 培养具备创新精神和实践能力的卓越人才满足就业市场需求,为进一步深造打基础	修订后方案更强调知识、能力、素质三方面的培养目标具有可操作性和可评估性,以就业为导向提高可塑性。
课程设置	2. 包括专业核心课程、选修课程和实践教学	2. 优化课程结构,增加行业新兴内容。	修订后方案注重课程结构的优化和跨学科学习
实践环节	3. 安排一定学时的实验、实习和课程设计	3. 加强创新创业实践环节,构建体系合理、内容先进、结构简洁的实践方案	修订后方案重视实践能力的提升和增加企业案例提高就业能力
师资团队	4. 由校内专业教师和外聘专家组成	4. 加强教师队伍建设,引进高水平教师,提升教师团队的整体素质。	修订后方案注重鼓励教师参加专业培训、学术交流等活动,提升教师的教学水平和科研能力
教学方法	5. 以讲授为主,辅以课堂讨论和案例分析	5. 采鼓励教师探索新的教学方法,如案例教学、项目教学、情境模拟等,以提高教学效果。	修订后方案注重利用现代教育技术手段,如在线课程、虚拟仿真等,丰富教学手段,提升学生的学习兴趣 and 参与度