

培养方案制订和审核人员（二级学院盖章确认）			
执笔人	企业专家	专业带头人	二级学院负责人
张翼翔	高乐	雷全智	吴辉煌

2026 级动漫制作技术专业专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：动漫制作技术专业

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 全日制三年

四、职业面向

动漫制作技术专业面向职业、岗位一览表

所属专业 大类（代	所属专 业类	对应行 业	主要职业类 别（代码）	主要岗位（群）或技术领域	职业资格证书或 技能等级证书（若
电子信息 大类（51）	计算机 类 （5102）	广播、电 视、电影 和录音 制作业 （87）、 数字内 容服务 （657）	动画设计人 员 （2-09-06-03 ） 动画制作员 （4-13-02-02 ） 数字媒体艺 术专业人员 （2-09-06-07 ）	1. 二维动漫岗位群：分镜设计师、 原画师、动画绘制师、插画设计师、 动态漫画制作 2. 三维动画岗位群：三维建模师、 角色绑定师、三维动画师、材质灯 光师、特效设计师 3. 影视后期岗位群：剪辑合成师、 栏目包装、短视频动画、影视调色 4. 游戏美术岗位群：游戏场景 / 道具建模、游戏原画、UI 动效设 计 5. 文创数字领域：IP 文创建模、 虚拟数字人、产品宣传动画、动画 项目全流程策划汇报	1. 1+X 职业技能 等级证书： 数字创意建模、影 视动画制作、数字 媒体交互设计、游 戏美术设计 2. 行业厂商认 证：Autodesk Maya 工程师、Adobe 影 视设计师、C4D 三 维视觉设计师、 Substance 材质 设计师认证

动漫制作技术专业典型工作任务及能力分析表

面向岗位	职业岗位典型工作任务分析		需要的职业能力
	工作任务	工作要求	
数字插画设计师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据动漫项目需求，完成角色设定、场景设定、道具设定等插画设计； 2. 配合动画制作流程，绘制分镜插画、关键帧插画； 3. 优化插画细节，适配不同应用场景（如动画帧、宣传物料）； 4. 配合团队修改插画方案，确保符合项目整体风格。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 精准把握动漫项目风格（古风、二次元、写实等），插画风格统一； 2. 角色造型、场景透视、色彩搭配符合行业规范，细节刻画细腻； 3. 能快速响应需求，按时完成插画制作，具备修改优化能力； 4. 熟练运用插画软件，确保作品格式、分辨率符合项目要求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备扎实的美术功底，掌握人体结构、透视原理、色彩搭配知识； 2. 熟练运用 PS、SAI、Procreate 等插画软件； 3. 具备良好的审美能力和创意设计能力，能精准呈现项目需求； 4. 具备团队协作能力和沟通能力，能配合项目进度完成任务； 5. 了解动漫行业插画设计规范和流行趋势。
三维模型师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据插画设定或参考图，完成动漫角色、场景、道具的三维建模； 2. 对模型进行拓扑优化，确保模型布线合理、面数适中； 3. 配合材质师、动画师，调整模型结构； 4. 检查模型质量，修正模型漏洞、瑕疵，确保符合项目标准。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 严格按照设定图还原角色、场景细节，比例精准、结构合理； 2. 模型布线规范，避免三角面、废线，面数控制符合项目要求（动画模型、渲染模型区分）； 3. 熟悉模型优化技巧，确保模型适配绑定、动画、渲染流程； 4. 能快速排查模型问题，高效完成修改调整，按时交付成果。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握三维建模原理，熟悉人体、场景结构知识； 2. 熟练运用 3ds Max、Maya、C4D 等建模软件，掌握拓扑、UV 拆分技巧； 3. 具备良好的空间想象能力和细节把控能力； 4. 了解动漫三维制作流程，能配合后续环节完成工作； 5. 具备耐心和责任心，注重模型质量和效率。

面向岗位	职业岗位典型工作任务分析		需要的职业能力
	工作任务	工作要求	
影视后期特效师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据动漫项目脚本，设计并制作影视后期特效（粒子、光影、爆炸、烟雾等）； 2. 配合动画片段，完成特效合成、调色、抠图等工作； 3. 优化特效效果，确保特效与动画画面融合自然，符合项目风格； 4. 整理特效素材，规范文件命名，配合团队完成后期制作全流程。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 特效设计贴合动漫剧情和画面风格，视觉效果逼真、自然； 2. 熟练运用特效软件，参数调节合理，避免特效突兀； 3. 调色、抠图精准，画面色彩统一，符合项目色调要求； 4. 能高效完成特效制作和合成，配合项目进度，具备修改优化能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握影视后期特效原理，了解粒子、光影等特效制作逻辑； 2. 熟练运用 AE、PR、Nuke 等后期软件，掌握特效插件使用技巧； 3. 具备良好的审美能力和视觉效果把控能力； 4. 了解动漫后期制作流程，能与动画师、建模师高效配合； 5. 具备问题排查能力，能快速解决特效合成中的常见问题。
虚幻引擎设计师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 运用虚幻引擎（UE4/UE5）搭建动漫虚拟场景、角色蓝图； 2. 完成场景光照、材质调节，优化场景渲染效果； 3. 实现动漫角色动作驱动、交互逻辑设计，适配虚拟动画、互动动漫需求； 4. 优化引擎参数，确保场景运行流畅，解决引擎运行中的 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练运用虚幻引擎各项功能，场景搭建符合项目需求，细节完善； 2. 光照、材质调节合理，画面质感贴合动漫风格，渲染效率高； 3. 蓝图逻辑设计清晰，角色动作驱动流畅，交互效果符合预期； 4. 能快速排查引擎运行故障，优化性能，确保项目顺利推进。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握虚幻引擎（UE4/UE5）的操作流程和核心功能； 2. 了解三维建模、材质、动画基础，能配合建模师、动画师完成工作； 3. 具备蓝图编程基础，能独立完成简单交互逻辑设计； 4. 掌握场景优化、光照调节技巧，了解渲染原理； 5. 具备较强的技术学习能力，能快速适配引擎更新迭代。

面向岗位	职业岗位典型工作任务分析		需要的职业能力
	工作任务	工作要求	
	技术问题。		
三维动画师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据动漫脚本和分镜，完成三维角色、道具的动作设计和制作； 2. 进行角色骨骼绑定、权重调节，确保动作流畅自然； 3. 制作关键帧动画、路径动画，配合剧情需求呈现角色情绪和动作细节； 4. 配合后期特效师、渲染师，调整动画细节，确保符合项目整体效果。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动作设计贴合角色性格和剧情需求，流畅自然、富有表现力； 2. 骨骼绑定规范，权重调节精准，避免动作变形； 3. 关键帧设置合理，动作节奏把控到位，符合动画运动规律； 4. 能配合团队修改动画方案，按时完成动画制作，确保成果质量。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握动画运动规律，了解人体、动物动作特点； 2. 熟练运用 3ds Max、Maya、C4D 等软件，掌握骨骼绑定、关键帧动画技巧； 3. 具备良好的动作设计能力和情绪表达能力； 4. 了解三维动漫制作全流程，能与建模师、后期师高效配合； 5. 具备耐心和创造力，注重动作细节和表现力。
AI 动画师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 运用 AI 工具（即梦、可灵、豆包）辅助制作动漫素材、角色、场景； 2. 利用 AI 工具生成动画分镜，优化 AI 生成内容，贴合项目需求； 3. 结合传统动画制作流程，运用 AI 提升动画制作效率，优化作品效果； 4. 整理 AI 生成素材，规范使用 AI 工 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练运用各类 AI 动画工具，能精准设置参数，生成符合项目风格的内容； 2. 能对 AI 生成内容进行优化修改，弥补 AI 不足，确保内容质量； 3. 结合传统动画制作规范，合理运用 AI 工具，提升制作效率； 4. 及时关注 AI 动画技术更新，灵活运用新技术、新工具。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉各类 AI 动画工具的操作流程和核心功能； 2. 具备基础的动漫设计、动画制作知识，能判断 AI 生成内容的合理性； 3. 具备良好的审美能力和优化能力，能对 AI 生成内容进行打磨； 4. 具备较强的学习能力，能快速掌握新的 AI 动画工具和技术； 5. 能配合传统动画制作流程，实现 AI 与传统制作的高效结合。

面向岗位	职业岗位典型工作任务分析		需要的职业能力
	工作任务	工作要求	
	具,配合团队完成动画制作。		

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德、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及精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展能力，了解二维动画、三维动画和短视频拍摄制作流程、熟悉二维动画制作、三维动画制作、影视拍摄、影视特效技术、后期合成技术基础知识，掌握动画剧本创作、分镜头台本绘制、原动画制作、动画造型设计与制作、动画场景设计与制作、三维模型制作、三维材质灯光制作，三维动画制作等技能，具备创新创业素质、良好的职业素质、动漫制作技术等知识和技术技能能力，面向动漫制作、游戏制作和影视制作等领域的高技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质要求

(1) 思想政治素质

培养具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚爱国情感、通过动漫作品中的历史故事、民族文化元素等，增强学生的中华人民共和国认同感、中华民族自豪感激发其爱国热情和社会责任感。在动漫制作过程中，涉及版权、隐私等法律问题。通过法治教育，提升学生的法律意识，使其具有良好的职业道德和职业素养，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪，遵守、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:崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精

益求精的职业精神”。

（2）文化科技素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力；具有持续学习和终身学习的能力；具有一定的创新意识、创新精神及创新能力；具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；具有良好的 interpersonal 沟通能力。掌握动漫行业相关的文化知识和科技技术，了解行业新技术、新趋势，具备一定的艺术鉴赏和创意表达能力。

（3）职业素质

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

具有良好的劳动素质。在学习和掌握基本劳动知识技能的过程中，领悟劳动的意义价值，形成勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神。在生活、生产和社会性服务任务情境，亲历实际的劳动过程，善于观察思考，注重运用所学知识解决实际问题，提高劳动质量和效率。感受劳动的艰辛和收获的快乐，增强获得感、成就感、荣誉感。

具有必备的动漫制作技术专业方面的基础理论知识和二、三维专业知识，较快适应生产、建设、管理、服务等第一线岗位需要的实际工作能力；具有创业精神和继续学习的能力、良好的职业道德和健全的体魄通过实战实训环节，重点掌握从事本专业领域实际工作的应用的技能。

（4）身心素质

具有健康的体魄、良好的心理素质和健全的人格，能够熟练掌握基本运动知识，熟练掌握一两项运动技能，养成规律健身、注重个人卫生的良好习惯，以及严谨自律、专注高效的行为习惯。结合动漫专业学习与工作特点，需具备较强的心理调适能力，能够从容应对创意构思瓶颈、设计反复修改、长时间实操绘制等学习和工作中的挫折，始终保持积极乐观、坚韧专注的心态；具备良好的抗压能力和时间管理能力，能够适应动漫行业长时间创意设计、数位板实操、后期渲染等高强度、高专注度的身心要求，确保在持续创作中保持稳定的状态和高效的产出，同时学会合理调节作息，规避久坐、用眼过度等职业相关健康问题，为长期从事动漫创作工作奠定坚实的身心基础。

2. 知识要求

(1) 公共基础知识

掌握思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论等思想政治理论知识；掌握大学英语核心词汇、短语、句型及基础语法，具备基本的英语听、说、读、写、译能力；掌握计算机基本操作、办公软件使用及信息检索方法；了解信息安全、网络道德和人工智能基础知识；掌握体育与健康、心理健康、美育、劳动教育等相关知识。

(2) 专业基础知识

掌握动漫制作的基本概念和行业发展现状；掌握美术基础、构成知识、角色解剖知识；掌握数字绘画基础和常用设计软件的基本操作；了解动画运动规律、影视剪辑基础等相关知识。

(3) 专业知识

掌握数字插画角色和场景设计的知识；掌握三维角色模型制作的原理、布线方法和UV划分知识；掌握C4D动画设计、Animate二维动画制作的知識；掌握影视后期特效制作、数字人虚拟现实制作的核心知识；了解动漫项目管理和行业

规范知识。

3. 能力要求

(1) 专业能力

能独立完成数字插画角色和场景设计与绘制；能熟练进行三维角色模型制作、骨骼绑定和渲染输出；能运用 C4D、Animate 等软件制作动画作品；能使用 After Effects 等软件完成影视后期特效制作和合成；能进行数字人虚拟现实模型制作和引擎应用；能配合团队完成动漫项目的策划、设计和制作。

(2) 社会能力

具有良好的人际沟通和表达能力，能与团队成员有效协作完成项目；具有较强的社会适应能力，能快速适应行业岗位需求；具有一定的创新意识和创业能力，能应对行业发展变化；具有良好的职业道德和职业素养，遵守行业规范和职业准则。

(3) 方法能力

具有自主学习和终身学习能力，能主动学习行业新技术、新方法；具有问题分析和解决能力，能及时处理制作过程中出现的技术问题；具有信息检索和整理能力，能快速获取行业相关信息和资源；具有项目规划和管理能力，能合理安排工作进度，保证项目质量。

六、课程设置及要求

(一) 人才培养模式

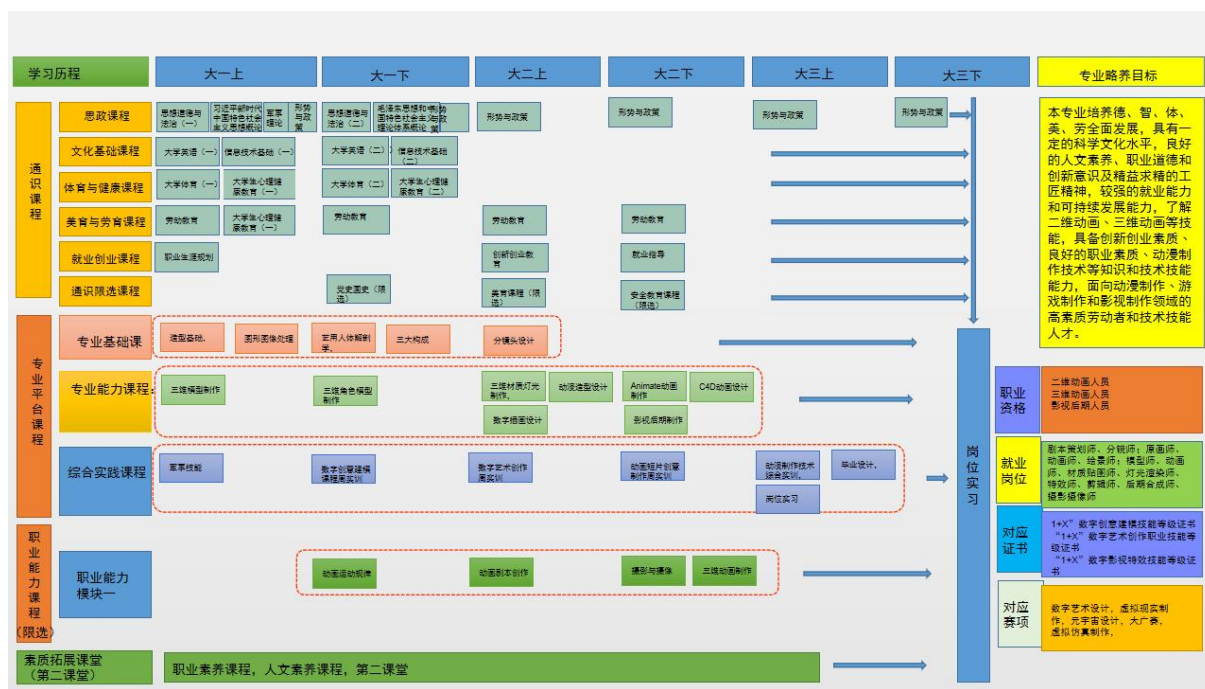
本专业（群）以“岗课赛证融通、工学结合、理实一体”的人才培养模式，立足动漫制作行业岗位需求，深化校企合作、协同育人，将行业企业的新技术、新工艺、新规范融入课程教学全过程。以职业能力培养为核心，构建“公共基础+专业基础+专业核心+拓展提升”的课程体系，注重实践教学环节，通过校内实训、校外实习、项目制作、技能竞赛等多种形式，通过这种模式来促进学生职业

能力和职业素养的全面协调发展，培养复合型创新型人才，实现更好更快服务于地方区域发展的需要，以及学生更快、更高质量的就业。

根据国家政策需求深化复合型技术技能人才培养培训模式改革，借鉴国际职业教育培训普遍做法，制订工作方案和具体管理办法，启动 1+X 证书制度试点工作。厦门软件职业技术学院数字创意学院动漫制作技术专业，紧紧围绕 1+X 证书进行 23 级人才培养方案的改革，把 1+X 证书（数字创意建模职业技能等级证书，数字艺术创作职业技能等级证书，数字影视特效职业技能等级证书）融入课程体系，匹配人才培养方案中的课程《三维模型制作》、《三维角色模型制作》、《Animate 动画制作》、《三维材质灯光制作》、《三维动画制作》《影视后期特效制作》、《动漫造型设计》等课程。围绕健全学校设置、师资队伍、教学教材、信息化建设、安全设施等办学标准，探索实现学历证书和职业技能等级证书互通衔接。

（二）课程体系构建

本专业课程体系由公共基础课、专业基础课、专业课、专业（群）拓展课组成。注重“岗课赛证”融通，将“数字创意建模职业技能等级证书，数字艺术创作职业技能等级证书，数字影视特效职业技能等级证书”职业技能等级标准和“福建省职业院校技能大赛，金砖国家技能大赛，大广赛”等专业技能竞赛有关内容及要求有机融入专业课程教学，把思想政治教育、职业精神、工匠精神、劳动精神、劳模精神融入人才培养全过程，将“课程思政”融入课程教学各环节，体现以岗位（群）职业标准为基础，以职业能力培养为核心，注重综合素质、实践能力、创新意识的培养。

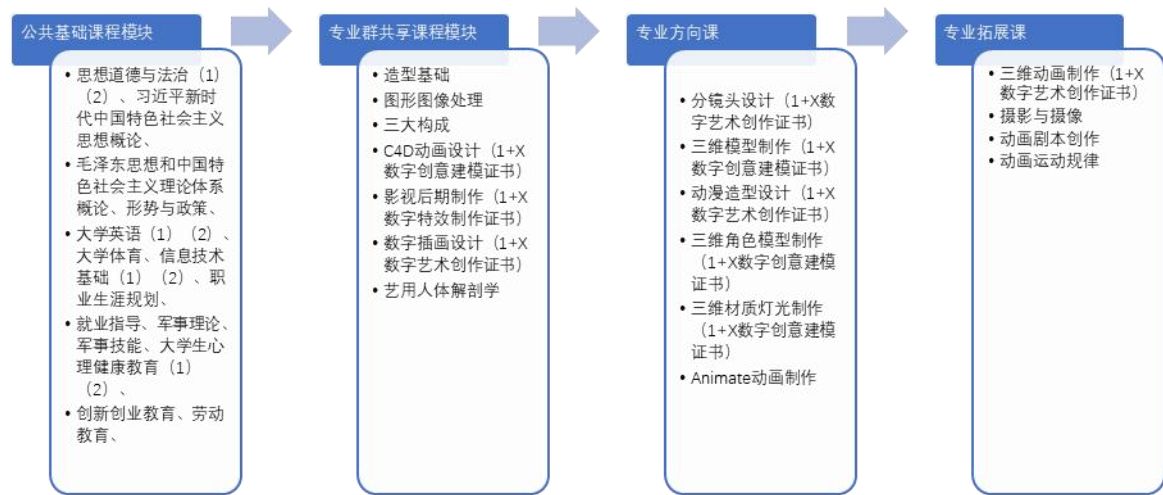


动漫制作技术专业课程设置流程图

数字媒体技术专业群课程体系本着专业群基础共享、中层分立、高层互选的原则，由共享模块、专业模块、拓展模块组成，按照“美术基础、设计原理、数字技术基础、视听语言”等专业基础相通，“数字内容创作、视觉呈现、交互设计、媒体传播”等技术领域相近，“数字内容制作、视觉设计、游戏开发、虚拟场景搭建、广告策划与执行”等职业岗位相关，“教学团队、实训基地、教学资源库”等教学资源共享原则，实现“《造型基础》、《三大构成》、《图形图像处理》、《影视后期制作》、《摄影与摄像》、《文化创意与市场推广》、《短视频制作》”等10门专业群课程共享，构建了“基础共享筑基、专业特色赋能、拓展互选提升”课程体系。

课程体系深度融入“岗课赛证”融通理念，将数字动漫设计师、视觉设计师、游戏设计师、虚拟现实应用操作员等“1+X”职业技能等级标准，以及各类数字媒体相关专业技能竞赛要求，有机融入各模块课程教学；同时将思想政治教育、职业精神、工匠精神、劳动精神、劳模精神贯穿人才培养全过程，把课程思政元素精准嵌入各专业课程教学各环节，实现知识传授、技能培养与价值引领的有机

统一。通过资源共享、课程互通、方向互选，既夯实了专业群学生的共同基础，又突出了各专业的核心特色，兼顾了学生的个性化发展需求，着力培养适应数字媒体行业发展需求，具备跨专业协同能力、创新实践能力和综合职业素养的高素质技术技能人才。



动漫制作技术专业群课程流程图

(三) 主要课程教学要求

1. 公共基础课教学要求

序号	课程名称	教学目标	教学主要内容	教学方法与手段	学时/学分
1	思想道德与法治	<p>1. 知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把握社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。</p> <p>2. 能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3. 素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生爱国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。</p>	以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。	案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法	48/3
2	习近	1. 知识目标：掌握中国特色社会主义进入	中国特色社会主义总	讲授法、讨	48/3

	平新时代中国特色 社会主义 思想 概论	<p>新时代的依据，理解以人民为中心的立场，把握建设社会主义现代化强国的战略安排和总体布局，系统领会“合作共赢”的新型外交关系和“一带一路”倡议，认识人类命运共同体的概念以及中国的世界责任。</p> <p>2. 能力目标：培养学生综合运用马克思主义基本立场和方法理解、分析现实问题的能力，增强学生政治觉悟和敏感性，增强为中国式现代化建设的意识和能力。</p> <p>3. 素质目标：增强学生对中国特色社会主义道路、制度、理论和文化的自信，激发学生积极投身伟大中国梦的积极性和主动性，树立马克思主义正确的世界观、人生观和价值观。</p>	任务是实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴，新时代我国社会主要矛盾是人民日益增长的美好生活需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾，中国特色社会主义事业总体布局和战略布局，全面深化改革总目标，坚持和完善社会主义基本经济制度，党在新时代的强军目标。	论法、实践 拓展法	
3	毛泽 东思 想和 中国 特色 社会 主义 理论 体系 概论	<p>1. 知识目标：帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想，系统把握马克思主义中国化时代化的理论成果及其形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。</p> <p>2. 能力目标：培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定性，提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标：提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质，培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。</p>	马克思主义中国化时代化理论成果，即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观及习近平新时代中国特色社会主义思想等理论的产生、形成、发展过程，主要内容体系、历史地位和指导意义。	讲授法、案 例法、讨论 法、视频展 示法	32/2
4	形 势 与 政 策	<p>1. 知识目标：根据每学期形势与政策课程的教学知识要点、结合国家政策出台的相关背景，当前和今后一个时期的国际和国内形势，对学生进行马克思主义教育，帮助学生熟悉和了解马克思主义的立场、观点和方法，掌握政治、经济、文化、历史以及社会等多领域的知识和信息，从而开拓视野、构建科学合理的知识结构。</p> <p>2. 能力目标：通过对国内外形势和国家大政方针的学习和研讨，使大学生能够理清社会形势和正确领会党的路线方针政策精神，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。</p>	紧密围绕习近平新时代中国特色社会主义思想，依据教育部社科司《时事报告大学生版高校“形势与政策”课》教学要点安排教学，根据形势发展要求和学生特点，重点讲授党的理论创新最新成果和新时代中国特色社会主义的生动实践，及时回应学生关注的热点问题。	案例教学 法、讨论式 教学法、视 频观摩、线 上辅导答 疑	48/1

		3. 素质目标：通过了解和正确认识经济全球化形势下实现中国特色社会主义现代化的艰巨性和重要性，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。增强学生振兴中华和实现中华民族伟大复兴的信心信念和历史责任感以及国家大局观念，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”融于一体的当代合格大学生。			
5	国家安全教育	1. 知识目标：掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，掌握国家安全知识。 2 能力目标：能够深入理解和准确把握总体国家安全观，具有维护国家安全的能力。 3 素质目标：树立国家利益至上的观念，具有自觉维护国家安全的意识。	1. 国家安全总论：国家安全的重要性，我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规。2. 国家安全重点领域：国家政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全等重点领域安全的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。	通过组织讲座+在线式网络课程进行教学。并通过参观、调研、体验式实践活动等方式，进行案例分析、实地考察、访谈探究、行动反思，积极引导学生自主参与、体验感悟。	16/1
6	党史国史	1. 知识目标：了解中国近现代历史基本知识，熟悉马克思主义基本理论和中国共产党历史发展历程，掌握中国近现代历史的基本知识和基本规律。 2. 能力目标：具有史学素养和政治觉悟，并借以观照现实中的社会、政治和人生。 3. 素质目标：具有史学素养和政治思维。	1. 西方列强对中国的侵略。 2. 马克思主义在中国传播与中国共产党成立。 3. 中华民族抗日战争的伟大胜利。 4. 历史和人民选择了中国共产党。 5. 中国特色社会主义进入新时代。	在线式网络课程，任务驱动法、学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。	16/1
7	大学英语	1. 知识目标：掌握大学英语核心词汇、短语、句型及基础语法，熟练运用职场与日	1. 听力教学：训练日常及基础职场听力技巧，	讲授法；任务教学法；	128/8

		<p>常应用文格式及句型；了解职业相关知识与沟通技巧，重点掌握八项实践活动场景的专业英语表达，实现语言知识与实践场景结合，为实践活动开展奠定基础。</p> <p>2. 能力目标：掌握听、说、读、写、译基础方法，能听懂日常及职场场景（含 IT、商务类）、语速适中的英语对话与短文，把握核心信息；熟练运用日常交际用语及汇报、应答技巧，重点训练八项活动所需实用表达。能独立完成两项个人项目，参与六项团队项目，完成英文沟通、文案、宣讲等任务，为学院赛事储备能力，确保表达得体准确。</p> <p>3. 素质目标：培养国际化视野与创新思维，提升综合文化素养及跨文化交际能力，契合各类活动要求；养成严谨求学态度与职业素养，掌握自主学习与团队协作方法。依托各类实践活动锤炼核心素养，提升个人表达与团队协作能力，积极参与学院赛事，树立终身学习理念，提升职业竞争力。</p>	<p>聚焦实践相关场景（IT 产品发布、面试等），适配 130-150 词/分钟语速，提升语篇理解能力。</p> <p>2. 口语教学：夯实日常交际表达，结合实践训练专业自我介绍、产品宣讲等实用口语，配合项目提升展示与协作沟通能力，储备赛事能力。</p> <p>3. 阅读教学：掌握日常及职场文本阅读技巧，适配实践相关文本，结合阅读巩固核心词汇、语法，实现知识与实践结合。</p> <p>4. 写作教学：掌握基础写作方法，熟练职场及日常应用文格式，重点训练实践相关文案，提升项目汇报、宣讲稿等写作能力。</p> <p>5. 翻译教学：掌握英汉互译基础技巧，聚焦实践相关职场、文化场景翻译，强化译文准确性与流畅度，适配实践及赛事需求。</p>	<p>启发式教学法；视频、音频教学；小组讨论</p>	
8	信息技术基础	<p>1. 知识目标：了解信息时代特征及信息安全与网络道德知识；了解互联网与互联网思维；熟悉计算机的基本操作与维护方法；掌握常用软件的安装与卸载方法；掌握文档的编排、数据统计与分析、演示文稿展示等基本信息处理方法；掌握常用的信息检索方法。</p> <p>2. 能力目标：能够对计算机进行日常维护，熟悉计算机基本操作和常用软件的安装与卸载，能安全有效地利用互联网进行信息检索和信息获取，并利用计算机进行文档编辑、数据统计与分析、信息展示等信息基本处理。</p> <p>3. 素质目标：具有自主探索学习意识；具</p>	<p>1. 信息技术的基本情况和 windows 操作系统。</p> <p>2. 掌握 office 办公软件的使用。</p> <p>3. 计算机一级素养训练。</p>	<p>讲授法；任务驱动法；项目化教学法</p>	48/3

		有团队合作精神；具有信息安全意识和网络道德素养；具有互联网思维。			
9	人工智能	<p>1. 知识目标：了解人工智能基本概念、发展历程与主流应用趋势；熟悉人工智能在生活、各职业岗位中的典型应用场景，掌握AI工具合规使用、数据安全、基础伦理等人工智能素养核心知识，建立贴合职业需求的AI认知体系。</p> <p>2. 能力目标：熟练掌握主流通用AI工具的操作方法，能够灵活运用AI工具完成内容生成、基础数据分析、图像处理等实操任务；掌握基础编程逻辑与简易代码操作技能，具备运用AI技术解决学习、日常及专业基础学习中简单实际问题的能力。</p> <p>3. 素质目标：牢固树立“技术向善”的核心意识，恪守人工智能伦理规范，强化数据隐私保护、知识产权保护意识；能够辩证、理性看待人工智能的社会影响与职业变革，养成规范、安全、负责任使用AI技术的良好习惯，提升智能时代职业适配素养。</p>	<p>1. AI基础认知：人工智能概念、发展历程、主流技术；各行业及职业岗位AI典型应用与发展趋势。</p> <p>2. AI合规与数字素养：AI工具规范使用、数据安全、隐私保护、AI伦理常识，培育职业AI素养。</p> <p>3. 通用AI工具实操应用：文本生成、信息整理、数据分析、图像处理等日常岗位AI实操技能。</p> <p>4. 入门编程与AI简单应用：认知基础编程逻辑，练习简易代码操作；运用AI解决学习及专业基础简单问题。</p> <p>5. AI伦理与职业素养：树立“技术向善”理念，理性看待AI社会与职业影响，养成安全合规用AI的习惯。</p>	案例教学法；任务驱动法；项目化教学法；线上线下混合教学法；分组讨论法	16/1
10	职业生涯规划	<p>1. 知识目标：基本了解职业发展的阶段特点；较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规。</p> <p>2. 能力目标：掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策与规划技能、求职技能等，提高自我管理技能和人际交往技能等各种通用技能。</p> <p>3. 素质目标：大学生树立起职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合。</p>	<p>1. 生涯觉醒，建立生涯与职业意识，树立职业理想、做好职业准备、提升职业素质；</p> <p>2. 认识自我，清楚认识“我是谁”、探索职业兴趣、认知职业性格、开发职业能力、澄清职业价值观；</p> <p>3. 职业探索，认识职业环境、搭建职业目标金字塔、做好职业决策；</p> <p>4. 职业发展决策，修炼情商、大学生职业生涯规划实操、职业生涯规划书的评估与修正。</p>	讲授法；任务教学法；启发式教学法；小组讨论	16/1

11	就业指导	<p>1. 知识目标：系统了解国家和地方关于实习、就业、创业的法律法规及政策体系。熟悉现代职业教育体系建设改革的方向。掌握求职择业的基本流程、方法与技巧，包括简历撰写、面试策略、就业信息搜集与筛选、就业市场分析等；了解行业人才需求趋势、以及新业态相关政策与要求。</p> <p>2. 能力目标：运用就业政策法规维护自身合法权益，具备签订和履行实习协议、识别违规实习情形、处理实习伤害及劳动争议的基本能力；提高职业规划与生涯管理能力；强化求职实践能力，包括简历优化、面试应对、职场沟通、信息甄别、安全风险防范等；培养适应产教融合、校企合作模式的岗位适应能力；提升创新思维与创业能力，了解创业扶持政策，具备初步的创业项目评估与资源整合能力。</p> <p>3. 素质目标：树立正确的就业观、择业观和职业价值观。强化职业道德、法治意识和安全素养。培养积极健康的就业心理。增强社会责任感与使命感。</p>	<p>1. 就业形势与政策法规解读</p> <p>2. 就业信息搜集与行业需求分析</p> <p>3. 求职准备与实践技能</p> <p>4. 求职心理调适与职业素养</p> <p>5. 就业权益保护与风险防范</p>	<p>讲授法；任务教学法；启发式教学法；小组讨论；案例分析法</p>	22/1
12	创新创业教育	<p>1. 知识目标：学生掌握开展创业活动所需要的基本知识。认知创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。</p> <p>2. 能力目标：学生具备必要的创业能力，掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业的综合素质和能力。</p> <p>3. 素质目标：学生认知创新，理解创新对于个人、企业和国家的意义。学生树立科学的创业观，主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。</p>	<p>1. 初识创新、创业；</p> <p>2. 创新思维与创新方法；</p> <p>3. 创业机会挖掘与选择；</p> <p>4. 创业资源整合；</p> <p>5. 创业计划(创业计划书撰写、创业项目路演)。</p>	<p>讲授法；任务教学法；项目教学</p>	32/2
13	军事理论	<p>1. 知识目标：掌握国防、国家安全、军事思想、现代战争及信息化装备等理论知识；理解我国国防体制、战略、政策与成就，熟悉国防法规、武装力量及国防动员；领会总体国家安全观，了解国际战略形势与各国军事动态，把握现代战争趋势与装备作用，筑牢理论基础。</p>	<p>1. 中国国防与国家安全：涵盖国防内涵、历史、法规及建设成就，明确公民国防权利义务与武装力量构成；阐述总体国家安全观要义，分析我国地缘安全</p>	<p>讲授法；案例分析法；</p>	36/2

		<p>2. 能力目标：提升运用军事理论分析安全形势、解读国防政策的能力；增强国防宣传与防间保密能力；学会运用战略思维、系统思维解决学习与工作问题；具备识别常见信息化装备、知晓其应用的基础能力。</p> <p>3. 素质目标：强化国防观念与国家安全意识，弘扬爱国精神、传承红色基因；锤炼纪律观念与集体主义精神，养成优良作风；树立正确国防观、战争观，激发爱国卫国的责任担当，提升综合国防素养，为培养高素质人才与国防后备力量奠基。</p>	<p>挑战与国际战略形势，强化学生国防与安全意识。</p> <p>2. 军事思想：讲解军事思想发展历程，了解中外军事思想特点及代表理论，帮助学生树立科学战争观与方法论。</p> <p>3. 现代战争与信息化装备：分析现代与传统战争差异及信息化战争特征，介绍信息化装备分类、作战平台、杀伤武器及综合电子信息系统，激发学生军事科技学习兴趣。</p>		
14	军事技能	<p>1. 知识目标：掌握共同条令、战术基础、防卫技能等军事知识，了解三大条令主要内容，掌握自救互救、识图用图常识，熟悉紧急集合、行军拉练等基本要求。</p> <p>2. 能力目标：熟练队列与单兵战术，具备防护、应急处置与团队协作能力，能将纪律与协作意识融入职业实践。</p> <p>3. 素质目标：锤炼纪律作风与意志品质，增强国防观念与国家安全意识，提升身心素质与职业素养，为国防后备力量建设夯实基础。</p>	<p>1. 共同条令教育与队列训练，学习三大条令，开展分队队列与现地教学。</p> <p>2. 强化纪律作风与国防情怀。射击战术、防卫技能与战时防护训练，含模拟射击、单兵战术、格斗、战场救护及核生化防护。</p> <p>3. 战备基础与应用训练，涵盖紧急集合、行军拉练、识图用图、电磁频谱监测，融合高职专业需求。</p>	示范讲解与分组实训； 现地教学与军营观摩； 模拟演练与专业融合教学	112/2
15	大学生心理健康教育	<p>1. 知识目标：帮助学生掌握一定的心理学知识。如，理解心理健康的标准。怎样正确认识自我，了解情绪的作用、挫折的意义，人际心理效应，熟悉常见心理问题及其预防等心理学基础知识。</p> <p>2. 能力目标：培养高职学生适应大学生活和社会生活的能力。调节情绪的能力，正确处理人际关系、友谊和爱情的能力，塑造健康的人格和磨砺优良的意志品质，以及自我心理调节的能力。做一个健康快乐的大学生。</p> <p>3. 素质目标：通过教学，帮助高职学生树立心理健康意识和面临心理困惑、心理危</p>	<p>以班级心理辅导活动课为主要手段，以学校适应、自我意识、学习、人际交往、生涯规划辅导为主要学习内容，以增进高等职业学校学生心理健康水平、提高生涯规划能力为主要目的的必修课程。自助性和发展性是心理健康课程的基本特点。</p> <p>课程致力于学生良好心理素质的培养，要求</p>	讲授法；任务教学法；启发式教学法；小组讨论。	32/2

		<p>机时的自助和求助意识:能正确认识自我,悦纳自我,善待他人;培养积极向上的心态、健全的人格和良好的个性品质。预防和缓解心理问题,优化心理品质,以培养适应社会发展需要的新时期高素质职业技术人才。</p>	<p>学生明白心理健康的标准及现实意义,掌握并应用心理健康知识,培养良好的心理素质、自信精神、合作意识和开放的视野,培养学生的自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力,全面提高学生的整体素质,为学生的终身发展奠定良好、健康的心理素质。</p>		
16	大学体育	<p>1.知识目标:掌握体育与健康基础理论知识、常见运动项目竞赛规则,理解体育锻炼的健身价值及其与身心健康的内在联系,树立科学、安全、文明的健身观念,掌握科学健身与健康生活的基本常识。</p> <p>2.能力目标:通过走班制、俱乐部制教学,熟练掌握基础体能训练方法,达到《国家学生体质健康标准》要求;掌握1-2项专项运动技能,具备规范的技术动作与基本战术配合能力;落实体教融合“教会、勤练”要求,能够组织策划校内三级(班级、院级、校级)体育比赛;具备制定简易、个性化运动处方的能力;掌握常见运动损伤的预防、应急处理与简单康复方法。</p> <p>3.素质目标:培养吃苦耐劳、顽强拼搏、团队协作、公平竞争的体育精神,增强自信心、意志力与规则意识、责任意识,养成良好的运动习惯与健康的生活方式,实现“以体育人、以体载德、以体润心”,助力学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>1.理论知识:科学锻炼原理、健康生活方式、运动损伤与康复、专项运动规则与裁判法、大学生体测标准、意义与训练方法等。</p> <p>2.运动技能:基础体能(达到国家学生体质健康标准、特殊学生体质强化训练)和专项技能(三大球:篮球、足球、排球;中华传统武术项目:太极拳、五禽戏、八段锦等;小球类;操舞类等)。</p> <p>3.实践应用教学:开展基层比赛组织(赛程安排、简单裁判、场地布置、秩序维)、积极参加校内俱乐部活动和其它体育活动,实现“以赛促练、以赛育人”。</p>	讲解示范法、分解与完整教学法、纠错法、重复练习法、分组练习法	108/6

17	大学美育	<p>1. 知识目标：理解美的概念与本质,学会欣赏美、辨别美、发现美。</p> <p>2. 能力目标：提高学生对美的观察能力、感受能力、认知能力和体验创造能力。让学生学会用艺术美、文学美、自然美、生活美、影视美等来感受事物。</p> <p>3. 素质目标：促进学生人文素质的全面发展。提升学生的审美认知与鉴赏能力。培养学生求真、向善、向美的气质与眼光。</p>	<p>1. 培养美之情操</p> <p>2. 自然美之美育</p> <p>3. 社会美之美育</p> <p>4. 艺术美之美育（音乐之美、舞蹈之美、戏曲之美、绘画之美、书法之美、诗词之美、影视之美、生活与科技之美。）</p>	讲解法；多媒体演示法；翻转课堂法；讨论法。	32/2
18	劳动教育	<p>1. 知识目标：帮助学生对劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识，树立正确的劳动观；</p> <p>2. 能力目标：学生通过各种劳动体验，提升劳动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；</p> <p>3. 素质目标：提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。</p>	<p>1. 劳动观念教育，劳动法律法规教育等；</p> <p>2. 劳动技能教育，劳动习惯教育等。</p>	实践、活动、专题教育。	32/2

2. 专业基础课教学要求

序号	课程名称	教学目标	教学主要内容	教学方法与手段	学时/学分
1	造型基础	<p>1. 掌握造型的核心原理与基本方法，</p> <p>2. 具备扎实的美术造型能力和审美判断能力；</p> <p>3. 能够运用造型技巧表现物体的形态、结构、光影与质感，为数字媒体相关专业的后续创作（动漫、视觉设计、游戏美术等）奠定坚实的美术基础；</p> <p>4. 培养严谨的创作态度和创新的造型表达思维。</p>	<p>1. 造型基本原理：形体结构、比例关系、透视规律（一点、两点透视）；</p> <p>2. 光影与明暗表现：光影形成原理、明暗五调子、质感表现（静物、人物）；</p> <p>3. 写生训练：静物写生、人物速写、风景速写；</p> <p>4. 造型创意表达：结合数字媒体行业需求，进行基础造型创意设计，衔接后续专业课程应用。</p>	<p>教学方法：理论讲授、示范教学、分组练习、作品点评、案例分析；</p> <p>教学手段：多媒体课件展示(优秀造型作品、步骤拆解)、实物教具演示、写生实训、线上教学资源库(优秀案例、教学视频)辅助，一对一</p>	64/4

				针对性指导。	
2	图形图像处理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握图形图像处理的核心软件（Photoshop等）操作技巧，具备图形编辑、色彩调整、效果制作、图像合成的实践能力； 2. 能够根据数字媒体各专业岗位需求（动漫后期、视觉设计、广告制作等），完成符合要求的图形图像处理任务； 3. 培养严谨的操作习惯和高效的问题解决能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 软件基础：界面操作、图层管理、选区制作、蒙版使用； 2. 图形编辑：抠图、修图、图形绘制与修改； 3. 色彩调整：色彩校正、色调搭配、色彩风格化处理； 4. 特效制作：滤镜应用、文字特效、图像合成； 5. 行业应用：结合动漫、视觉设计、广告等专业场景，完成实操案例。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学方法：任务驱动法、案例教学法、实操演练法、小组协作法、作品互评； 2. 教学手段：多媒体演示、软件实操直播、线上实训平台、案例素材包、实操任务单，课后线上答疑与作品批改。 	64/4
3	艺用人体解剖学	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握艺用人体解剖学的核心知识，理解人体骨骼、肌肉的结构与分布规律； 2. 能够准确把握人体比例、动态特征，运用解剖知识指导人物造型创作； 3. 培养精准的人物造型能力和科学的创作思维，满足数字媒体行业人物设计相关岗位需求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人体基本比例与结构：人体黄金比例、头身比、躯干与四肢比例； 2. 骨骼系统：核心骨骼（颅骨、脊柱、四肢骨）的形态与位置，对人物造型的影响； 3. 肌肉系统：表层肌肉、核心肌肉的分布与运动规律，肌肉收缩对人物动态的作用； 4. 人体动态分析：常见动态（站立、行走、坐姿）的解剖学原理，动态造型的绘制技巧； 5. 行业应用：结合动漫、游戏角色设计，进行人物造型实操练习。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教学方法：理论讲授、标本观察、案例分析、实操练习、作品点评； 2. 教学手段：人体解剖模型演示、多媒体课件、优秀角色设计案例展示、线上解剖学资源库，结合数位板进行人物造型实操训练。 	32/2
4	三大构成	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握平面构成、色彩构成、立体构成的核心原理与设计方法，具备运用构成知识进行创意设计的能力； 2. 能够将构成原理融入数字媒体相关创作，提升作品的审美性和逻辑性； 3. 培养创新的设计思维和严谨的设计表达能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 平面构成：点、线、面的基本要素，重复、渐变、对比、对称、均衡等构成法则，平面构图设计与实操； 2. 色彩构成：色彩三要素、色彩搭配原理、 	<p>教学方法：理论讲授、案例示范、分组创作、作品展示与点评、创意</p> <p>brainstor</p>	64/4

			色彩情感与心理，色彩构图与应用； 3. 立体构成：空间形态、材质运用、光影效果，立体造型的设计与制作； 4. 行业应用：结合动漫分镜头构图、视觉海报设计、游戏场景搭建，进行构成原理实操应用。	m；教学手段：多媒体课件(优秀构成作品、步骤拆解)、实物构成作品展示、线上设计资源库、数位板实操、小组创意分享会。	
5	分镜头设计	1. 掌握分镜头设计的核心原理、流程与技巧，具备独立完成分镜头脚本设计的能力； 2. 能够根据剧本需求，设计符合叙事逻辑、视觉效果的分镜头，衔接后续动画制作、视频拍摄等环节； 3. 培养叙事思维、视觉表达能力和行业适配能力，贴合动漫、游戏、全媒体广告等专业岗位需求。	1. 分镜头设计基础：分镜头的概念、作用、流程，镜头语言（景别、角度、运动方式）； 2. 叙事逻辑与分镜头设计：剧本分析、人物动作与表情设计、场景转换、节奏把控； 3. 分镜头脚本制作：画面绘制、镜头编号、景别标注、台词/音效说明、时间长度标注； 4. 行业实操：结合动漫短片、游戏剧情、广告片剧本，完成完整分镜头脚本设计，对接职业技能等级标准与竞赛要求。	1. 教学方法：案例教学法、任务驱动法、项目实训法、小组协作、行业导师点评； 2. 教学手段：优秀分镜头案例（展示、分镜头绘制示范、数位板实操、剧本素材包、线上分镜头资源库，结合技能竞赛真题进行实训，提升岗位适配能力。	64/4

3. 专业课教学要求

序号	课程名称	教学目标	教学主要内容	教学方法与手段	学时/学分
1	三维模型制作	1. 本课程为专业群核心课程。通过课程学习，使学生熟练掌握三维建模基础原理与规范， 2. 掌握主流三维建模软件操作方法；具备场景、道具、低模、高模的制作能力，符合行业标准化布线与模型规范； 3. 对标 1+X 数字创意建模职业技能等级证书考核标准， 4. 培养学生三维空间塑造能力、标准化制作意识和项目思维，能够独立完成基础三	1. 三维软件基础操作、视图操作、坐标轴与多边形建模基础规范； 2. 基础几何体建模、道具模型、场景模型制作流程； 3. 多边形布线原则、拓扑结构优化、模型减面与规整化处理；	1. 教学方法：项目化教学、任务驱动、案例示范、岗课对标实训、软件实操演示、线上资源库、	64/4

		维模型制作任务，为后续角色建模、虚拟场景、数字人制作等课程奠定核心技术基础。	4. 结合 1+X 数字创意建模证书考核项目开展综合实训，完成标准化模型制作、自查整改与成品输出。		
2	三维角色模型制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生掌握三维人体、二次元角色、写实角色的建模制作流程与行业规范， 2. 理解角色比例、结构与布线逻辑； 3. 具备独立完成动漫、游戏类角色基础模型、半身模型、全身模型的建模能力； 4. 能够根据原画设定进行精准建模，贴合项目生产标准； 5. 培养学生角色造型审美、结构把控能力以及精细化制作的工匠精神，支撑游戏美术、动漫三维、虚拟数字人等岗位技能需求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色原画分析、人体比例与角色风格适配； 2. 角色基础网格搭建、大型调整与结构塑造； 3. 头部、五官、四肢、躯干结构建模技巧； 4. 服饰、配饰、发型模型制作与结构穿插处理； 5. 角色模型拓扑优化、布线规整、模型检查与导出； 6. 综合项目实训：完整二次元/写实角色建模项目制作。 	<p>教学方法： 示范教学、项目驱动、案例对比；</p> <p>教学手段： 原画参考素材库、步骤拆解演示行业项目案例对标、阶段性成果验收。</p>	64/4
3	三维材质灯光制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生掌握三维材质、纹理、UV 拆分与灯光渲染的核心知识与技能， 2. 理解不同材质的物理属性与光影表现规律； 3. 具备独立完成模型 UV 展开、材质赋予、贴图绘制、场景灯光搭建与渲染出图的能力； 4. 能够根据项目风格完成写实、二次元、赛博等不同视觉效果的画面呈现， 5. 具备三维作品后期质感优化能力，适配动漫、游戏、VR 虚拟场景制作岗位需求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. UV 拆分原理、UV 展开、排布与烘焙技巧； 2. 材质球参数讲解，金属、布料、皮肤、玻璃等常用材质制作； 3. 贴图绘制、纹理叠加、凹凸、法线贴图应用； 4. 三点布光、主光、辅光、轮廓光搭建，环境光与氛围光影处理； 5. 渲染参数设置、分层渲染、成品输出与画质优化； 6. 模型、材质、灯光、渲染全流程综合实训。 	<p>教学方法： 理论精讲、案例示范、实操演练；</p> <p>教学手段： 三维软件实时演示、光影案例赏析、上机实操训练、渲染效果调试实训。</p>	64/4
4	数字插画设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生掌握数字插画的绘制流程、构图方法、色彩搭配与画面塑造技巧， 2. 熟练运用主流绘画软件完成数位绘画创作； 3. 具备独立完成二次元插画、商业插画、海报插画、角色立绘的设计与绘制能力； 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 数位板绘画基础、线条训练、造型把控； 2. 插画构图、透视、画面节奏与层次处理； 3. 色彩原理、配色方案、光影氛围塑造； 	<p>教学方法： 示范临摹、创意创作、任务驱动、作品互评；</p> <p>教学手段： 数位板实</p>	64/4

		4. 培养学生创意思维、画面叙事能力与商业审美能力，适配动漫设计、视觉传达、游戏原画、广告视觉设计等岗位创作需求。	4. 人物插画、场景插画、Q版插画、商业主题插画绘制； 5. 插画风格塑造、画面细化、质感表现与成品排版输出； 6. 商业项目式插画综合创作实训。	操、步骤分层示范、线上素材资源库。	
5	Animate 动画制作	1. 本课程为专业群核心证书课程。使学生熟练掌握 Animate 软件操作与二维动画制作全套流程， 2. 掌握关键帧动画、形变动画、骨骼动画、逐帧动画等制作技术； 3. 对标 1+X 数字艺术创作职业技能等级证书考核标准，具备独立制作动态素材、短视频动画、MG 动画、角色短片动画的能力； 4. 培养学生动画运动规律理解能力、动态节奏把控能力，满足动漫制作、新媒体动态设计、广告动态视觉等岗位需求。	1. Animate 软件基础、图层、元件、库资源管理； 2. 关键帧动画、补间动画、形状形变动画制作； 3. 逐帧动画技法、运动规律（缓动、惯性、跟随）应用； 4. 骨骼绑定与角色动态调整、人物行走、动作循环制作； 5. 动态海报、表情包、片头动态、短动画案例制作； 6. 对标 1+X 数字艺术创作证书考核项目开展综合实训与考级模拟。	教学方法：案例教学、任务驱动、考级专项实训、项目化教学； 教学手段：软件实操演示、作品展评、证书考点专项讲解。	64/4
6	C4D 动画设计	1. 使学生掌握 C4D 软件基础操作、三维建模、动态关键帧、场景搭建与动态渲染技术； 2. 具备三维视觉包装、动态海报、三维片头、产品动画、新媒体视觉动态的设计制作能力； 3. 能够结合商业需求完成简约、高级、年轻化的三维动态视觉作品，适配视觉传达、全媒体广告、数字媒体短视频包装等岗位需求，提升学生跨维度视觉创作能力。	1. C4D 界面操作、基础几何体建模、参数化建模； 2. 材质、灯光、环境、渲染设置； 3. 关键帧动画、旋转、位移、缩放动态制作； 4. 动力学、刚体、柔体、粒子基础动态效果； 5. 三维海报、产品展示动画、片头包装案例制作； 6. 商业三维动态短片综合项目实训。	教学方法：实操示范、项目驱动、案例拆解； 教学手段：屏幕实时演示、上机全流程实操训练。	64/4
7	影视后期	1. 本课程为专业群核心证书课程。使学生系统掌握影视剪辑、调色、特效合成、字	1. 影视后期基础、素材管理、剪辑流程与规	教学方法：真题实训、	64/4

	制作	幕包装、音频处理等影视后期核心技术； 2. 熟练掌握主流后期软件制作流程，对标1+X数字特效制作职业技能等级证书考核规范； 3. 具备短视频剪辑、影视短片合成、特效包装、成片输出的综合能力， 4. 能够独立完成商业宣传片、动漫短片、广告视频、新媒体短视频的后期制作，适配数字媒体全行业后期岗位需求。	范； 2. 剪辑技巧、镜头衔接、节奏把控、转场应用； 3. 视频调色、色阶、曲线、风格化调色； 4. 特效合成、蒙版、键控抠像、粒子特效、画面修复； 5. 字幕制作、音频处理、配乐混音、成片渲染输出； 6. 对标1+X数字特效制作证书考点开展专项实训与综合成片项目制作。	项目化教学、岗课赛证融合；教学手段：软件实操演示、成片案例赏。	
8	数字人虚拟现实制作	1. 使学生掌握虚拟数字人基础制作流程、虚拟形象建模、贴图绑定、骨骼驱动、虚拟场景适配等核心技术； 2. 了解虚拟现实行业应用规范，具备基础数字人模型制作、形象优化、简单动态驱动、虚拟场景整合的能力； 3. 对接VR/AR、虚拟直播、虚拟IP打造等新兴岗位需求， 4. 培养学生掌握元宇宙、虚拟数字内容的前沿制作技能，提升专业群学生创新创业与岗位适配能力。	1. 数字人行业发展与制作流程概述； 2. 虚拟数字人头部、五官、身体模型精细化制作； 3. 数字人UV、材质、皮肤质感制作与调节； 4. 骨骼绑定、权重调节、基础动作驱动； 5. 虚拟场景搭建、数字人场景适配与镜头输出； 6. 简易虚拟数字人IP形象综合制作实训。	教学方法：前沿案例教学、项目实操、技术拆解、小组协作； 教学手段：虚拟制作软件实操演示、分步实操训练、综合项目验收。	64/4

4. 专业（群）拓展课教学要求

序号	课程名称	教学目标	教学主要内容	教学方法与手段	学时/学分
1	动画运动规律	1. 本课程旨在让学生系统掌握动画运动的基本原理与动态表现法则， 2. 理解物体运动、人物运动、动物运动的物理规律与动画夸张表现手法； 3. 能够熟练运用缓动、跟随、重叠、预备、缓冲等动画原理规范制作动态效果， 4. 解决动画僵硬、节奏混乱、动态失真等问题；	1. 动画运动规律基础理论、时间与空间、帧频与节奏关系； 2. 物体基本运动：匀速、加速、减速、惯性运动、弹性运动表现； 3. 人物运动规律：行走、跑步、跳跃、动作	教学方法：理论讲授、规律拆解、案例对比、临摹实训、项目训练、作品点评； 教学手段：	64/4

		5. 培养学生良好的动态审美、节奏把控能力与动画创作逻辑，为二维动画、三维动画、动态设计等课程奠定核心理论与实践基础。	预备与缓冲； 4. 动物四足运动、鸟类飞行、鱼类游动动态特点； 5. 动画夸张、变形、跟随与重叠动作设计技巧； 6. 动态临摹、动作修正、成套循环动作实训项目。	动态视频拆解演示、逐帧分析、线上优质动画资源、数位板实操、动态调试训练、小组互评迭代。	
2	摄影与摄像	1. 使学生掌握摄影摄像基础理论、器材使用、构图法则、光影运用与镜头拍摄技巧； 2. 具备独立完成静物摄影、人像摄影、场景取景、短视频摄像、专题拍摄的能力； 3. 熟悉拍摄流程、画面构图、镜头运动、曝光控制，能够根据动漫、短视频、广告、文创产品拍摄需求完成高质量素材采集， 4. 培养学生画面审美、镜头语言表达与实景创作能力。	1. 摄影摄像器材认知、参数设置、曝光、白平衡、对焦原理； 2. 摄影构图：对称、三分法、引导线、留白、透视构图； 3. 光影运用：自然光、人造光、明暗层次、质感表现； 4. 摄像基础：推、拉、摇、移、跟、升降镜头运用； 5. 景别运用、镜头组接逻辑、拍摄脚本撰写； 6. 文创产品、人物、场景实拍综合实训。	教学方法：理论讲授、实景示范、分组拍摄、任务驱动、项目创作； 教学手段：相机、摄像机实操训练、外景实训、构图对比示范、素材赏析、现场指导、成片复盘点评。	32/2
3	动画剧本创作	1. 使学生掌握动画剧本的文体结构、叙事逻辑、角色设定、故事架构与台词撰写方法； 2. 具备独立完成动画短篇、漫剧、短视频动画、广告短片剧本的创作能力； 3. 能够根据主题构思剧情、搭建故事脉络、塑造人物性格、设计冲突与节奏， 4. 培养学生故事思维、创意构思能力与文字叙事能力，支撑动漫创作、漫剧制作、短视频内容创作等岗位需求。	1. 动画剧本特点、题材分类、叙事结构与创作流程； 2. 主题立意、故事大纲、人物小传、世界观设定； 3. 剧情冲突、节奏把控、伏笔与转折设计； 4. 分镜脚本对应文字撰写、台词设计、旁白与字幕撰写； 5. 短篇动画剧本、漫剧剧本、公益及商业短片剧本创作； 6. 剧本修改、润色与适配动画制作的规范化输出。	教学方法：案例分析、剧本拆解、头脑风暴、分组创作、修改润色； 教学手段：优秀动画剧本赏析、范文对照、课堂构思指导、剧本互评、项目式创作训练。	32/2

4	三维动画制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生掌握三维动画完整制作流程,熟练掌握关键帧动画、角色动画、场景动画、镜头动画制作技术; 2. 能够独立完成三维物体动态、角色动作、场景演绎、镜头运镜等三维动画内容制作; 3. 具备三维动画短片制作、动作调试、节奏优化、成片输出能力, 4. 培养学生三维动态创作思维与标准化项目制作能力,适配动漫三维、游戏动画、虚拟影像制作岗位。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 三维动画基础、关键帧、曲线编辑器、动画节奏调节; 2. 物体动画:位移、旋转、缩放、机械动态制作; 3. 角色骨骼动画、动作匹配、行走、跑动、表情动画; 4. 场景动画、粒子动画、环境动态效果制作; 5. 镜头动画、运镜设计、镜头切换与画面衔接; 6. 三维动画短片全流程综合项目实训。 	<p>教学方法:示范教学、项目驱动、任务分解、分层实训、作品精修;</p> <p>教学手段:三维软件实操演示、动画曲线调试、动态效果对比、阶段性验收、作品展评。</p>	64/4
5	动漫造型设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生系统掌握动漫角色、道具、场景的造型设计方法与行业规范, 2. 熟练掌握二次元、国风、Q版、写实等不同风格造型特点; 3. 具备独立完成角色人设、服饰造型、道具设计、场景造型的能力; 4. 能够根据剧本设定角色性格与视觉风格, 5. 培养学生原创造型能力、审美能力与动漫原创设计思维,满足动漫、游戏、漫剧视觉设计岗位需求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动漫造型风格分类、设计审美与行业标准; 2. 角色人体比例、五官造型、脸型风格设计; 3. 角色发型、服饰、配饰、人设整体统一设计; 4. Q版、二次元、国风、潮玩造型设计技巧; 5. 动漫道具、场景建筑、氛围造型设计; 6. 原创角色与成套造型设计综合创作实训。 	<p>教学方法:案例赏析、临摹转化、原创设计、一对一指导、作品展评;</p> <p>教学手段:数位板绘画实操、风格案例对照、设计思路讲解、原创迭代修改、课堂创作督导。</p>	64/4
6	AI漫剧制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使学生掌握AI绘画、AI分镜、AI漫剧生成的主流工具与制作流程, 2. 理解AI漫剧创作逻辑、画面统一、风格统一、叙事统一的制作规范; 3. 具备利用人工智能工具快速生成漫剧画面、匹配剧本、调整画面风格、完成成套漫剧连载内容的能力; 4. 培养学生“AI+设计”的创新能力,适应新媒体漫剧、短视频漫剧、网络连载IP创作新兴岗位需求。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. AI绘画基础、关键词撰写、风格控制、构图控制; 2. 漫剧分镜匹配、镜头统一、人物五官统一性控制; 3. 剧本适配AI画面生成、场景切换、情绪画面匹配; 4. AI画面修图、细节优化、瑕疵修正、画面成套统一; 	<p>教学方法:工具实操、案例拆解、任务驱动、项目创作;</p> <p>教学手段:AI设计平台实操演示、关键词模板教学、成片对标、批量制作</p>	32/2

			5. 漫剧字幕、排版、节奏剪辑、成片合成； 6. 短篇 AI 漫剧完整连载项目实训。	实训、作品优化点评。	
7	UI 设计	1. 使学生掌握 UI 设计基础规范、界面构图、图标设计、版式设计、交互视觉规范； 2. 熟练掌握 APP 界面、小程序界面、网页界面、游戏 UI 的设计方法； 3. 具备独立完成界面视觉设计、图标整套设计、界面适配、版式优化、输出切片的能力； 4. 培养学生标准化设计思维、用户思维与商业视觉表达能力，适配互联网视觉、游戏 UI、新媒体界面设计岗位。	1. UI 设计基础、设计规范、像素规范、移动端适配原理； 2. 图标设计：线性、面性、渐变、整套图标设计； 3. 界面版式、配色体系、字体层级、视觉层级设计； 4. APP 首页、登录页、列表页、详情页界面设计； 5. 游戏 UI、弹窗、按钮、道具界面设计； 6. 整套 UI 界面项目设计与规范输出实训。	教学方法：规范讲解、案例对比、项目化设计、分组创作、作品评审； 教学手段：软件实操演示、行业规范文档对照、版式拆解、界面迭代优化、标准化输出训练。	32/2
8	文化创意市场推广	1. 使学生掌握文创产品开发、IP 打造、文创策划、新媒体推广、品牌营销的基础理论与实操方法； 2. 具备文创产品策划、内容包装、短视频推广、新媒体运营、作品商业化包装能力； 3. 能够结合动漫、插画、虚拟 IP、数字内容开展文创策划与市场推广， 4. 培养学生商业思维、策划能力与创新创业能力，适配文创策划、品牌推广、新媒体营销岗位。	1. 文化创意产业概述、文创 IP 挖掘与价值提炼； 2. 文创产品策划、衍生品设计、主题包装思路； 3. 品牌定位、受众分析、市场调研、竞品分析； 4. 新媒体推广渠道、短视频宣传、话题运营、流量思维； 5. 文创项目策划书、推广方案撰写； 6. 数字文创项目策划与推广综合实训。	教学方法：案例分析、项目策划、小组研讨、方案汇报、实战演练； 教学手段：文创案例赏析、行业数据分析、方案撰写指导、路演展示、点评优化。	32/2
9	短视频制作	1. 使学生掌握短视频选题、脚本撰写、拍摄剪辑、字幕包装、配乐调色、流量优化全流程； 2. 具备独立完成动漫解说、文创推广、产品宣传、剧情短视频的制作能力； 3. 掌握新媒体短视频节奏、风格包装与平台发布规范， 4. 培养学生新媒体内容创作、视觉包装与	1. 短视频行业趋势、平台规则、选题与文案技巧； 2. 短视频脚本、分镜、拍摄策划与素材采集； 3. 短视频剪辑、转场、节奏卡点、画面修剪； 4. 短视频调色、滤镜	教学方法：任务驱动、项目实战、案例拆解、成片迭代； 教学手段：手机与摄像机拍摄、	64/4

		短视频运营能力，适配全媒体、新媒体、短视频内容创作岗位。	风格、字幕、贴纸与音效包装； 5. 短视频封面、标题、话题优化与发布规范； 6. 原创主题短视频完整项目制作实训。	剪辑软件实操、热门作品对标、成片复盘、专项技能训练。	
10	绘本创作	1. 使学生掌握绘本创作的整体流程、故事编排、画面风格、版式设计、图文搭配技巧； 2. 具备独立完成儿童绘本、治愈系绘本、主题文创绘本的原创绘制与排版输出能力； 3. 能够结合主题构思故事、设计角色、绘制成套画面， 4. 培养学生图文叙事能力、原创绘画能力与文创产品设计能力，适配绘本设计师、儿童美术、文创插画岗位。	1. 绘本艺术特点、风格分类、受众与主题定位； 2. 绘本故事大纲、脚本撰写、章节结构设计； 3. 绘本角色、场景、单页画面绘制； 4. 绘本版式、图文排版、跨页构图设计； 5. 绘本装帧、尺寸规范、成品输出； 6. 完整原创绘本作品集创作实训。	教学方法：经典绘本赏析、故事创编、绘画实操、整书项目创作； 教学手段：数位板绘画、版式软件实操、绘本案例对照、阶段性审稿、全套作品打磨。	32/2
11	视听语言	1. 使学生系统掌握影视与动画视听语言核心理论，理解镜头、景别、构图、光影、色彩、声音、剪辑节奏等视听要素； 2. 具备解读影片、分析镜头、设计叙事节奏、运用视听语言进行动画与短片创作的能力； 3. 建立专业的影像思维与叙事审美，为动画制作、影视后期、短视频创作、分镜设计等课程提供理论支撑。	1. 视觉语言：景别、角度、构图、光影、色彩、画面层次； 2. 听觉语言：人声、音效、配乐、声音空间感； 3. 镜头语言：镜头运动、镜头衔接、蒙太奇手法； 4. 叙事节奏、情绪渲染、氛围营造技巧； 5. 动画、短视频、影视片段视听分析； 6. 运用视听语言完成短片镜头设计实训。	教学方法：影片拉片、理论讲授、案例分析、对比研讨； 教学手段：经典影片与动画片段赏析、镜头拆解分析、课堂研讨、镜头设计实操训练。	32/2
12	动态图形设计	1. 使学生掌握动态图形(MG动画)的设计原理、动态节奏、图形运动、版式动画技巧； 2. 具备独立完成动态海报、片头片尾、信息可视化动画、新媒体动态视觉作品的制作能力； 3. 能够将平面视觉转化为动态视觉，提升画面表现力，适配视觉包装、广告动态、新媒体视觉、栏目包装等岗位需求。	1. 动态图形设计基础、运动美学、动态节奏规律； 2. 图形位移、缩放、旋转、形变、叠加动画； 3. 版式动态、文字动态、海报动态包装； 4. 信息可视化动画、图表动态演绎设计；	教学方法：案例拆解、动态临摹、创意创作、项目实训； 教学手段：动态作品赏析、软件实操演示、	64/4

			5. MG 动画风格把控、配色与动态氛围统一； 6. 商业动态图形短片综合创作实训。	节奏调试、动态效果对比、作品精细化整改。	
--	--	--	---	----------------------	--

七、教学进程总体安排

(一) 教学环节时间分配表

学年	学期	周数	周数分配					
			军训 入学教育	课堂 教学	技能 实训	岗位 实习	教学 准备	复习 考试
第一 学年	一	20	2	16			1	1
	二	20		16	2		1	1
第二 学年	三	20		16	2		1	1
	四	20		16	2		1	1
第三 学年	五	20			12	6	1	1
	六	20				18	1	1
合 计		120	2	64	18	24	6	6

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

课程类别		门数	学分	学时数			各学期周学时安排						各类课程占总 学分比例 (%)	各类课程占总 学时比例 (%)		
				总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年					
							1	2	3	4	5	6				
公共 基础 课	“必修课”小计	18	43	822	456	366	17	13	4	6	0	0	28.2%	29.5%		
	“选修课”小计	3	6	96	64	32	2-6 学期选课						3.9%	4%		
“专业基础课”小计		6	20	328	80	248	8	6	4	0	0	0	12.9%	12%		
“专业课”小计		13	70	1280	128	1152	4	4	8	14	20	20	45%	46%		
“专业(群)拓展课”小计		6	16	256	96	160	0	4	6	6	0	0	10%	7.3%		
合计		46	155	2782	824	1958	28	27	22	26	20	20	100%	100%		
占总 学时 比例 (%)	A 类课程比例		B 类课程理论部分比例				B 类课程实践部分比例				C 类课程比例					
	6%		24.5%				33%				36.5%					
合计 (%)	30.5%						69.5%									

(三) 教学进程表

说明：1. 总学时 2500-2800，周学时 20-24，总学分 145-155，以 16 学时计 1 个学分，实践环节每周按 20 学时计算，1 周计 1 学分。

2. 课程类型用 ABC 分类标注，“A”类为理论课程，“B”类为“理论+实践”课程，“C”类为实践课程。

3. 专业核心课程用“●”标注，职业技能证书考试课程用“★”标注，记号均标注在课程名称前面。

4. 课程考核分为考试(S)和考查(C)，可采用过程性考核、终结性考核、过程性考核+终结性考核的方式。

课程类别	序号	课程名称	课程编码	课程类型	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排						考核方式 S/C (考试/ 考查)
							理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		
									1	2	3	4	5	6	
公共基础课 必修课	1	思想道德与法治(一)	0001020001	B	3	48	42	6	1						S
		思想道德与法治(二)								2					
	2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	0001020002	B	3	48	42	6	3						S
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0001020003	B	2	32	28	4		2					S
	4	形势与政策	0001010001	A	1	48	48		讲座	讲座	讲座	讲座	讲座	讲座	C
	5	国家安全教育	0001010006	A	1	16	16				1				C
	6	党史国史	0001010002-5	A	1	16	16					1			C
	7	大学英语(一)	0001020004	B	4	64	48	16	4						S
		大学英语(二)	0001020005	B	4	64	48	16		4					S
	8	信息技术基础	0001020008	B	3	48	32	16	3						C
	9	人工智能	0001020018	B	1	16	8	8		1					C
	10	职业生涯规划	0001020009	B	1	16	8	8	1						C
	11	就业指导	0001020010	B	1	22	8	14				1			C
	12	创新创业教育	0001020013	B	2	32	16	16			2				C
	13	军事理论	0001010007	A	2	36	36		2						C
14	军事技能	0001030001	C	2	112		112	2W						C	
15	大学生心理健康教育(一)	0001020011	B	1	16	8	8	1						C	

业 (群) 拓 展 课	2	摄影与摄像	0412020054	B	2	32	16	16				2			C
	3	动画剧本创作	0412020018	B	2	32	16	16			2				C
	4	三维动画制作	0405020020	B	2	32	16	16				2			C
	5	动漫造型设计	0403020021	B	4	64	16	48			4				C
	6	AI 漫剧制作	0405020022	B	2	32	16	16				2			C
	7	UI 设计	0412020014	B	2	32	16	16				2			C
	8	文化创意与市场推广	0412010015	B	2	32	16	16			2				S
	9	短视频制作	0412020056	B	4	64	16	48		4					C
	10	绘本创作	0412020015	B	2	32	16	16				2			C
	11	视听语言	0412020016	B	2	32	16	16				2			S
	12	动态图形设计	0412020055	B	4	64	16	48				4			S
	“专业(群)拓展课”合计 (至少选修 12 学分)						16	256	96	160	0	4	6	6	0
合计						15 5	2782	824	1958	28	27	22	26	20	20

八、实施保障

(一) 师资队伍

【说明：专业带头人应具有高级职称，骨干教师应为“双师”型教师，有较强的实践动手能力，兼职教师应主要来自于行业企业。】

为满足教学工作的需要，专业师生比建议为 25:1。

本专业教师共计 31 人，其中教授 1 人，副教授 10 人，讲师 15 人，助教 5 人。全都有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中双师型教师不低于 60%，专任教师职称结构合理。

在实践类课程上，建议聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“一课双师”形式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和岗位实习。

（二）教学设施

1、教室条件

教室包括普通教室和专业教室，均配备有黑（白）板、多媒体计算机、投影设备或触控一体机、音响设备、互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训条件

校内实训设备和实训场地应满足实践教学计划基本要求，支撑实践教学计划所必需的校内实训基地基本要求包括（实训室）

校内实训条件一览表

实训室名称	主要实训项目	主要设备	工位数量
二维动画实训室	<p>1. 主要服务动漫制作技术、视觉传达设计、数字媒体艺术等专业课程实训，开展造型基础、动漫造型设计、动画运动规律、分镜头设计、Animate 动画制作、数字插画设计、AI 漫剧制作、绘本创作、动态图形设计等实训项目；</p> <p>2. 完成二维角色原画绘制、逐帧动画制作、角色动作循环、动态海报设计、漫剧分镜绘制、插画原创设计、MG 动态图形制作等实训任务，</p> <p>3. 支撑 1+X 数字艺术创作技能等级证书考核与学生二维动画项目创作实训。</p>	高性能实训计算机、专业数位板、数位屏、高清显示器、动画专用绘图桌、高速扫描仪、多媒体教学一体机、教师主控系统、局域网实训平台、专业设计素材资源库、动画制作配套教学软件。	50 个标准实训工位

<p>三维动画实训室</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主要服务动漫制作技术、游戏艺术设计、虚拟现实技术专业，开展三维模型制作、三维角色模型制作、三维动画制作、C4D动画设计、数字人虚拟现实制作等实训项目； 2. 完成三维道具与场景建模、二次元角色建模、三维关键帧动画、角色骨骼动画、产品三维动态展示、虚拟数字人基础建模与动作调试等实训任务， 3. 支撑 1+X 数字创意建模技能等级证书考核、三维动画项目制作实训。 	<p>高性能图形工作站、专业数位屏、三维立体显示器、高精度鼠标键盘套装、多媒体教学一体机、教师管控系统、三维建模与动画正版软件、项目资源库、高速局域网设备。</p>	<p>50 个标准实训工位</p>
<p>影视特效实训室</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 面向数字媒体专业群各专业，开展图形图像处理、影视后期制作、短视频制作、影视特效合成、动态视觉包装、广告特效设计等实训项目； 2. 完成视频剪辑、画面调色、特效合成、键控抠像、粒子特效制作、短视频包装、影视短片后期合成、商业广告特效制作等实训任务， 3. 支撑 1+X 数字特效制作技能等级证书考核，满足学生影视后期与特效创意实训需求。 	<p>高性能影视后期图形工作站、专业监听耳机、高清监视器、色彩校准仪器、多媒体教学设备、正版影视后期特效软件、视频素材资源库、高速传输局域网、硬盘存储设备。</p>	<p>50 个标准实训工位</p>
<p>影视渲染实训室</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主要承接三维、影视类课程高负荷渲染实训任务， 2. 开展三维模型渲染、材质灯光渲染、三维动画成片渲染、影视短片高清输出、特效成片渲染、C4D 动态作品渲染、虚拟场景渲染等实训项目； 3. 解决三维作品、影视后期作品的高清渲染、批量渲染、画质优化、成片输出等实训需求， 4. 保障学生大作业、毕业设计、竞赛作品、考证作品的高质量渲染输出。 	<p>高性能渲染服务器、集群渲染系统、高端图形工作站、专业色彩显示器、高速磁盘阵列存储设备、散热稳压设备、多媒体教学系统、渲染插件资源库、批量渲染管理软件。</p>	<p>50 个标准实训工位</p>

<p>游戏设计实训室</p>	<p>1. 主要服务游戏艺术设计、动漫制作技术、虚拟现实技术专业，开展游戏原画设计、游戏道具场景建模、游戏角色模型制作、游戏UI设计、游戏动作设计、虚拟场景搭建等实训项目；</p> <p>2. 完成游戏原画绘制、低模高模制作、游戏贴图烘焙、游戏界面设计、游戏动画调试、简易游戏场景整合等实训任务，</p> <p>3. 支撑学生游戏美术项目创作、技能竞赛集训与职业技能证书考核实训。</p>	<p>高配游戏设计图形工作站、手绘数位屏、专业色彩校准器、游戏开发配套软件、UI设计软件、三维游戏制作工具、多媒体教学一体机、项目实训资源库、云端素材存储系统。</p>	<p>50个标准实训工位</p>
----------------	--	--	------------------

3. 校外实训基地条件

校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	实训项目	实训时间 (含学期及时限)	实训人数
1	厦门漫极客文创有限公司	二维动画	第二学期，2周	200
2	厦门云染科技有限公司	材质灯光	第三学期，2周	200
3	厦门以来科技有限公司	Ai漫剧	第四学期，2周	200
4	厦门漫行者动画有限公司	三维动画	第四学期，2周	200

(三) 教学资源

1. 教材选用与建设

教材建设：开发基于工作过程的新形态教材专业建设团队根据专业建设指导委员会的建议，针对动漫制作技术专业各门课程教学内容的选取，组织专业教师到企业进行课程调研，进一步开展和推动以工作过程为导向的教学改革和课程建

设，后续将组织老师开发编写基于工作过程的课程教学改革教材、新型活页式和工作手册式教材等，有多门动画专业基础课程、专业课程教材均已正式出版。另外后续将和企业合作开发了多门专业选修课程的校本教材。

教材选用：选用政治立场和价值导向正确的优秀的高职高专规划教材思想政治理论课教材必须使用国家统编的教材、马克思主义理论研究和建设工程重点教材；专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用；国家和省级规划目录中没有的教材，可在职业院校教材信息库选用等教材选用原则选用优秀的高职高专规划教材。在进行教材选用时，应整体研究、制定教材选用标准，使在教学中实际应用的教材能明显反映行业特征，并具有时代性、应用性、先进性和普适性。

教学资源共享与利用：选用国家资源共享优质课程教学资源在课程教学资源的选择上，除了课程教师自主开发专业课程教学资源外，还根据情况选用国家资源共享优质课程教学资源，拓展学生知识面，提高教学效果。

2. 图书文献配备

学校图书文献配备能满足人才培养、专业建、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅、专业类图书文献主要包括：与本专业有关的图书、期刊、资料、规范规程、标准、法律法规、图集图纸等，并能及时更新、充实。据高职职业特色选用符合高职教育的相关教材，教材选用须符合课程教学大纲要求，核心课程的教材60%以上应选用正式出版的高职高专教材，优先选用专业教学指导委员会推荐的规划教材和评选的优秀教材，专业必修课至少应有符合教学大纲要求的讲义。公共图书馆中有一定数量与专业有关的图书、刊物、资料，逐步建立有特色的、内容丰富的专业数字化（网络）资料等学习资源库和具有检索信息资源的工具，有利于学生自主学习，并能使用便捷、更新及时的数字化专业教学资源。

3. 数字化（网络）资源建设

专业教学团队在课程教材建设的基础之上，积极进行网络资源建设与开发，后续将有多门专业基础课程、专业核心课程建立的课程教学网站，教学过程资料将上网。学生可以通过网络访问浏览课程教学内容和资源，实现课后自主学习，进一步提高教学效果。

（四）教学方法

专业的载体是课程，课程的载体是课堂，课堂教学效果的提升依赖于采用恰当的教学手段和教学方法，确定课程教学方法和手段时，教师可以依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，采用翻转课堂、线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，坚持学中做、做中学，推动课堂教学革命，加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

（五）学习评价

优化课程考核评价体系，探索以关键能力为核心、以作品为载体的课程考核方式。根据学生完成任务情况进行考核，兼顾认知、技能、情感等各方面要素，从学生完成的作品、学习过程、职业素养、学习态度等多方面进行综合考评。在课程评价标准中体现过程性评价和终结性评价相结合，能力评价和素养评价相结合，理论考核与操作考核相结合，试卷考核与项目作品考核相结合，学生自评、互评与教师、企业专家评价相结合。

（六）质量管理

1. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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。

2. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，找出问题、分析原因、提出措施，为下一届人才培养提供参考依据。

九、毕业规定

(一)本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习,总学分修满 155 学分,其中:

公共基础课程: 49 学分

专业基础课程: 20 学分

专业课程: 70 学分

专业(群)拓展课程: 16 学分

允许学生通过参加技能竞赛、高层次学历教育、对外交流学习、职业资格及技能考证、创新创业实践、第二课堂活动和在线课程等获得的成绩和学分按照《厦门软件职业技术学院课程学分替代管理办法》进行学分认定互换。

(二)综合素质测评成绩: 合格

(三)体育素质测评成绩: 合格

(四)职业技能证书要求: 学生须获得一本与本专业相关的职业技能等级证书作为毕业条件之一,

动漫制作技术专业相关职业资格证书

序号	职业资格(证书)名称	发证单位	等级
1	1+X 数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司	初级/中级
2	1+X 数字艺术创作职业技能等级证书	中国动漫集团	初级/中级
3	1+X 数字影视特效职业技能等级证书	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	初级/中级
4	FLASH 动画制作类证书	国家人力资源和社会保障部	初级
5	后期特效师	国家人力资源和社会保障部	初级
6	动画绘制员	国家劳动和社会保障部	中级
7	三维动画师证书	国家信息产业部 NICG 职业资格认证	初级

十、继续专业学习深造建议

本专业毕业生要树立终身学习的理念，这是可持续发展获取持久的动力和源泉。根据本专业毕业生未来从事的就业岗位的特点，结合学生自身情况，可以选择继续学习的途径有自学、求学两种。

自学方式针对性强，能达到学以致用。求学方式可以有通过短期培训班（主要针对特定岗位的职业需求而言），以提升专业技能水平；或继续升学接受继续教育的模式，以提升学历层次。

1. 专业技能继续学习的渠道

随着影视动画行业的发展，本专业毕业生走向工作岗位后，为了适应影视动画新技术的应用，以满足岗位的需求，不断地补充更新自己的专业知识，拓宽知识视野，更新知识结构。潜心钻研业务，勇于探索创新，不断提高专业素养和专业技能水平，适应经济社会发展的需要。主要渠道有：

- （1）学校开展的影视动画数智新技术培训；
- （2）行业、企业的影视动画数智新技术培训；
- （3）互联网资源自主学习。

2. 提高层次教育的专业面向

本专业毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后参加专升本、自学考试、网络远程教育等相关途径，获得更高层次的教育机会，更高学历层次的专业面向主要有数字媒体技术专业、影视动画专业、游戏设计专业、影视编导专业等。