

2023 级动漫制作技术专业人才培养方案

(校企合作共建方案)

一、专业名称、所属专业群、专业代码

专业名称	动漫制作技术	专业代码	510215
所属专业群名称	智慧创意专业群		
群内专业及代码	动漫制作技术（510215）、数字媒体技术（510204）		

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。

三、基本修业年限

三年。

四、职业面向

(一) 职业面向一览表

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)	主要岗位类别(或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
电子信息大类(51)	计算机类(5102)	1. 广播、电视、电影和影视录音制作人员(4-13-02) 2. 动画制作人员 (标准来源:中国动漫集团有限公司《动画制作职业技能等级标准 2021 版》**动漫有限公司)	1. 动画制作员(4-13-02-02) 2. 动画设计人员(2-09-06-03) 3. 剪辑师(2-09-03-06)	1. 动画模型师 2. 三维动画师 3. 动画结算师 4. 美术设计 5. 后期合成师 (以上来源:**动漫有限公司)	1. 中级动画绘制员 2. 高级动画绘制员 3. 摄影师 4. 数字制品合成师 5. 插画设计师 6. 影视动画制作员 7. 剪辑师 8. 1+X 数字创意建模职业技能等级证书(中级)

(二) 岗位典型工作任务与职业能力分析表

序号	主要岗位	典型工作任务及工作过程	职业素质和核心能力	课程	主要实践项目
1	动画师	工作任务: 负责 3D 动画内的角色及场景动画设计及制作 工作过程: 从事三维动画开	从事三维动画、游戏开发制作的专业人员。 1. 熟练使用 maya、AE、PS 等动画制作软件。 2. 镜头语言、动画理论及技术基础扎实,对表演有较深刻理解。	1. 三维动画基础 2. 三维动画制作 3. 动画运动规律	项目实训一: 三维动画-《练体老祖》动画制作

2	动画解算师	<p>工作任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 人物服装解算 2. 人物毛发解算 <p>工作过程:</p> <p>从事三维动画、游戏开发制作的专业人员。</p>	<p>从事三维动画、游戏开发制作的专业人员。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的美术功底和动画感觉、对真实物体（布料、毛发）运动规律有深入研究； 2. 能按照要求完成项目中的角色特效（衣物、毛发）模拟工作； 3. 对毛发和布料能够做到真实感，能够与动画、灯光渲染特效做好沟通，熟悉 MAYA Hair、Yeti、XGen 等毛发系统，熟悉 Maya nCloth、Qualoth、等布料系统。 	<p>三维动画解算 三维动画制作 影视动画后期合成</p>	<p>项目实训二：3D 动画解算-《练体老祖》三维动画解算项目训练</p>
3	动画模型师	<p>工作任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 场景、道具建模 2. 人物建模 3. 模型 UV 制作 4. 模型材质制作 <p>工作过程:</p> <p>从事三维动画、游戏开发制作的专业人员。</p>	<p>从事三维动画、游戏开发制作的专业人员。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有独立制作能力，能用软件制作适合影视的高精度 3D 模型，有制作人体高精度模型能力； 2. 熟悉 Maya、Zbrush、MarvelousDesigner、SubstancePainter 等三维软件；能熟练完成模型资产的模型、UV、材质等； 3. 对于模型结构、比例把握准确；能够高质量、高效率地按照图纸或图片等素材精确完成所需精模建构、绘制贴图、材质调节等模块内容； 4. 具有扎实的美术基础与良好的造型、手绘能力，对美感有追求。 	<p>三维模型基础 三维模型制作 ZBrush 高精模型雕刻</p>	<p>项目实训三：3D 动画资产建模-《练体老祖》三维动画模型项目训练</p>
4	影视后期制作师	<p>工作任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 镜头剪辑 2. 视频合成输出 3. 视频渲染 <p>工作过程:</p> <p>合成电影、动画、游戏等项目中所需要的各类特效以及制作各类栏目包装、影视片头等。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够完成简单影视片头的设计与制作； 2. 能够完成简单影视广告的设计与制作； 3. 能够完成各类影视特效的制作； 4. 能够进行视频模板的开发和应用。 5. 能够根据时空顺序归纳整理镜头，按一般标准进行镜头挑选； 6. 能够通过镜头实现基本情节贯通； 7. 能够在影视叙事中使用一定的时间形态和空间形态的技巧表现； 8. 能够对简单景别进行表现和技巧组合； 9. 能够与合作者协同完成剪辑工作。 10. 能够将动画素材、特效、视频插条等多种元素进行适当合成； 	<p>影视动画后期合成 动画视听语言 新媒体短视频制作</p>	<p>竞赛项目 2（竞赛实践） 综合实训（毕业设计）：《盖世帝尊/仙武帝尊》三维动画制作项目训练</p>

五、培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修，面向数字内容服务业以及广播、电视、电影等行业企业，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备动漫策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动漫策划、二维动漫创作、虚幻引擎制作、三维模型制作、三维动画创作、影视后期合成等工作的高素质技术技能人才。

六、培养规格

本专业毕业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、思政，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上必须达到以下要求：

（一）知识

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文明生产、环境保护、安全消防等知识；
3. 了解与本专业相关的专业英语知识；
4. 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；
5. 掌握二维动画的基础知识与应用；
6. 掌握三维动画的基础知识与应用；
7. 掌握动画后期镜头合成、节奏剪辑的基础知识与应用；
8. 能够具备较为丰富的动画制作技术知识；
9. 能够具备较为丰富的动画理论知识；
10. 熟悉动漫行业的新知识、新技术；

（二）能力

1. 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
2. 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
3. 具备阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；
4. 具备良好的审美素养和造型设计能力；
5. 具备熟练查阅各种资料、并加以整理、分析与处理、进行图形设计能力；
6. 具备通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技能的终身学习能力；
7. 具备综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；
8. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；
9. 具备动画项目“创意执行”能力；
10. 具备三维图形和三维特效处理能力；
11. 具备二维动画全流程的制作能力；
12. 具备影视后期合成，剪辑制作能力；
13. 具备综合应用专业知识、综合知识和工具知识进行问题定位与求解能力。
14. 具备生态文明知识，提升生态文明技能。

（三）素质

1. 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；

2. 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；

3. 具有质量意识、版权意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；能够初步理解企业战略和适应企业文化，保守商业秘密；

4. 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

5. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，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，良好的行为习惯；

6. 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。

7. 强化学生生态文明意识培养，让学生基于事物发展规律处理好人与自然，人与社会之间的关系。

8. 具有创意思维，善于观察生活，并加以提炼进行艺术创作。

（四）思政

1. 培养学生专注、踏实、勤奋、严谨的匠心精神；

2. 培养学生严谨、精进、创新的的设计工作能力，传承匠艺优良传统；

3. 培养学生发现美、创造美、弘扬美的良好习惯及精神；

4. 培养学生对中国传统文化的兴趣，通过对中国传统文化的学习了解中国、学习中国、创新中国、宣扬中国，让更多的人了解中国文化、中国韵味。

七、核心课程简介

（一）《影视动画后期合成》课程简介

该课程具体为熟练运用 AE、PR 等后期制作软件，掌握镜头合成、镜头运动、影片剪辑技巧、调色效果技术、抠像技术、遮罩效果、跟踪技术等影视编辑及合成的核心技术。通过理论讲授、实操练习与项目实践等教学环节，让学生以职业技能的培养为目标，熟练掌握后期软件的应用。并在学习过程中，培养独立思考、探索创新的能力。同时提高对二维动画审美的能力，熟悉二维动画后期的制作流程。

（二）《三维模型制作》课程简介

该课程主要熟练运用 Maya、zbrush、SubstancePainter 等相关模型制作软件在动画专

业人才培养角色或场景建模等内容，本课程在各环节的重要连接作用。通过本课程的学习，使学生熟练掌握三维软件的运用，成为懂三维动画角色或场景模型制作的人才。熟悉和掌握较好美术审美能力,对造型、构图、打光有一定见解。能独立完成角色或场景模型的制作，材质以及渲染。

（三）《ZBrush 角色雕刻》课程简介

该课程是动漫制作专业的一门重要的专业选修课程，针对游戏设计专业人才培养方案中职业核心课程。本课程以培养学生具备相关职业应用性人才所必须的模型制作技术标准规则等有关知识和高低模制作 UV 拆分、法线贴图、纹理绘制以及三维软件交互等技能为目标。

（四）《三维动画解算》课程简介

本课程将塑造学生良好的美术功底和动画感觉、对真实物体（布料、毛发）运动规律有深入研究。使学生熟悉 MAYA Hair、Yeti、XGen 等毛发系统，熟悉 Maya nCloth、Qualoth 等布料系统，通过这些软件对动画中角色特效（毛发和布料）做到真实模拟。

（五）《三维动画制作》课程简介

本课程将教会学生如何制作动画，合理运用动画运动规律让角色的动作更加生动有趣，更好的体现角色性格特征。研究运动规律，掌握时间、动作间距、张数、速度的控制及彼此之间相互关系。

八、课程设置及进程安排表

课程类别	序号	课程代码	课程名称	学分	考核类型	总学时	教学时数		各学期周学时分配						备注	
							理论学时	实践学时	1	2	3	4	5	6		
									期	期	期	期	期	期		
基本素质平台	1	121210010	安全教育	1	查	26	16	10	√							含入学教育
	2	110810160	高等数学 1-2	4	试	64	64		2	2						
	3	121710010	军事理论与军事技能	4	查	148	36	112	√							集中开设
	4	121210030	劳动教育与实践 1-4	1	查	64	8	56	√	√	√	√				
	5	120910050	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	2	试	32	16	16	2							
	6	120610720	美育教育	2	查	32	16	16	√							线上开课
	7	110810350	实用英语 1-2	4	试	64	64		2	2						
	8	120810420	体育 1-4	8	查	112	16	96	2	2	2	2				
	9	120910080	思想道德与法治	3	试	48	28	20	3							本届与习近平思想
	10	120810080	心理健康	1	查	32	16	16	2							
	11	120111360	信息技术	2	查	32	16	16	2							
	12	110910160	形势与政策 1-4	1	查	16	16		√	√	√	√				每学期以讲座形式

共 基 础 课	13	121110110	职业规划与职业素养	1	查	16	8	8	√							
	14	121110010	创新创业与实践	2	查	32	16	16		2						
	15	120910100	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	查	48	24	24		3						本属与思想道德学
	16	121110100	职业发展与就业指导	1	查	16	8	8					√			
	17	131210020	第二课堂	3	查	48		48					√			由学工部组织实施
	小计				43		830	368	462	15	11	2	2	0	0	
拓 展 素 质 模 块 (限	1	311310072	环境保护与生态文明	1	查	20	20		√							线上
	2	311610012	阅读与信息检索技术	1	查	20	20			√						线上
	3	311310282	中华优秀传统文化	1	查	20	20				√					线上
	4	311310342	新媒体营销	1	查	20	20					√				线上
	小计				4		80	80	0	0	0	0	0	0		
拓 展 素 质 模 块 (任	1	311310122	任选课程 1	1	查	20	20		√							线上
	2	311310142	任选课程 2	1	查	20	20			√						线上
	3	311310162	任选课程 3	1	查	20	20				√					线上
	4	311310172	任选课程 4	1	查	20	20					√				线上
	小 计				4		80	80	0	0	0	0	0			
专 业 群 基 础 平 台	1	220710550	色彩	3	查	48	16	32	3							5-16 周
	2	220710610	素描	3	查	48	16	32	3							5-16 周
	3	2023170002	动画视听语言	2	查	32	32	0	2							※ 1-4 周
	4	2023170003	商业插画设计	3	查	48	16	32	3							5-8 周
	5	2023170004	三维模型基础	4	查	64	16	48	4							※ 9-16 周
	6	120101750	人工智能基础及应用	2	试	32	16	16		2						由人工智能学院组织实施
	7	2023170005	动画运动规律	2	试	32	16	16		2						※
	8	2023070005	三维动画基础	5	查	80	16	64			5					※◎
	9	2023170006	动画短片创作	4	查	64	16	48					4			※
小计				28		448	176	272	15	4	5	0	4	0		
专 业 核 心 模 块	1	2023170009	三维动画解算	6	试	96	32	64		6						※
	2	220710090	ZBrush 高精模型雕刻	5	查	80	16	64		8						
	3	220710520	三维模型制作	5	查	80	16	64			5					○绿色校园目课程
	4	2023170007	影视动画后期合成	5	查	80	32	48				5				※
	5	2023170010	三维动画制作	5	查	80	16	64					5			※前 8 周 每周 16 节
	小计				26		416	112	304	0	14	5	5	5	0	
专 业 拓	1	2023170001	竞赛项目 1 (竞赛思维)	2	查	32	16	16		2						线下
	2	420710420	平面设计	2	查	32	16	16				2				线下

专业(技能)课	展模块(限定)	3	420710310	动画剧本设计													线上	
		4		动画概论														线上
		5		微电影创作														线上
		小计(限定2门)			4		64	32	32		2		2					
专业拓展模块(任选)	1	V0137		新媒体短视频创作	2	查	32	16	16	√							线上-在专业任选课程中选修	
	2	教务处代码		次世代建模	2	查	32	16	16		√						线上	
	3			Flash动画设计制作													线上	
	4			图形创意													线上	
	5			人工智能新媒体文化创意产品设计与制作													线上	
			小计(任选2门)			4		64	32	32								
专业群综合实践模块	1	231110070		认识实习	1	考查	20		20	√							第1期安排1周	
	2	231110040		岗位实习1	6	考查	120		120			√					1-8周集中安排	
	3	2023170011		项目实训一:动画前期制作-《练体老祖》资产建模训练	1	考查	20		20	1							※项目实训1	
	4	2023170012		项目实训二:3D动画解算-《练体老祖》三维动画解算训练	1	考查	20		20		1						※项目实训2	
	5	2023070004		项目实训三:3D动作设计-《练体老祖》角色动作训练	1	考查	20		20			1					※项目实训3	
	6	2023070003		项目实训四:3D动画制作-《练体老祖》三维动画训练	1	考查	20		20				1				※项目实训4	
	7	2023170015		竞赛项目2(竞赛实践)	1	考查	48		48					3				
	8	230710820		综合实训(毕业设计):《盖世帝尊/仙武帝尊》三维动画制作项目训练	8	考查	160		160						10		※项目实训(后8周每周20节)	
	9	231110050		岗位实习2	12	考查	240		240								√	
		小计			32		668	0	668	1	1	1	4	10	0			
合计					145		2650	880	1770	31	32	13	13	19	0			

备注:

1. 所有课程都要求融入课程思政。

2. 上表备注中※表示该门课程为校企合作开发共建课程；◎表示是 1+X 课证融通课程；○表示是绿色环保专业课程（每个专业至少一门）；♣表示与美育相结合的专业课程（每个专业至少一门）；☆表示的是工学交替课程，部分学时在企业完成。

九、课程结构及学分分布

课程类型		课程门数	学时分配				学分分配	占总学分比例
			理论学时	实践学时	小计	占总学时比例		
公共基础课程	公共必修课	17	368	462	830	31%	43	30%
	公共选修课	8	160	0	160	6%	8	6%
专业课程	专业基础课	9	176	272	448	17%	28	19%
	专业核心课	5	112	304	416	16%	26	18%
	专业选修课	4	64	64	128	5%	8	6%
	实践课程	9	0	668	668	25%	32	22%
合计		52	880	1770	2650	100.00%	145	100.00%
占总学时比例			33.2%	66.79%			-	

十、集中项目实训课程及进程安排

序号	课程名称	课程性质	教学组织方式	实训场地及设备	考核方式	学分	实践时数总计		按学期分配的具体周次						备注	
							学时	周数	一	二	三	四	五	六		
1	认识实习	集中实践	实践	校外	报告	1	20	1	√							
2	岗位实习 1	集中实践	实践	校外	报告	6	120	8			√					
3	项目实训一：动画前期制作-《史上最强大体老祖》轻动画前期拆分项目训练	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	1	20	1	√							
4	项目实训二：3D 动画解算-《盖世帝尊/仙武帝尊》三维动画解算	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	1	20	1		√						
5	项目实训三：3D 动作设计-《练体老祖》角色动作训练模型项目	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	1	20	1			√					
6	项目实训四：3D 动画制作-《练体老祖》三维动画训练	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	1	20	1				√				
7	竞赛项目 2（竞赛实践）	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	2	48	1				√				
8	综合实训（毕业设计）：《盖世帝尊/仙武帝尊》三维动画制作项目训	集中实践课	实践教学	校内实训室	作品	8	160	8					√			
9	岗位实习 2	集中实践课	实践教学	校外	报告	8	240	10							√	

十一、时间进程表

（一）时间进程表

学年	学期	周数																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	1	▲	▲	▲	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★	■	※	※
	2	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★	※	※	※
二	3	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★	●	※	※
	4	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	★	●	※	※
三	5	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	●	●	●	●	●	●	●	●	●	▼	※	※
	6	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※
符号		≡ 课堂教学 ● 项目实训 ■ 认识实习 ◎ 岗位实习（一） ★ 考试 ※ 岗位实习（二） ▲ 入学教育、军训 ▼ 毕业教育 □ 专业群综合实训																			

(二) 教学活动时间分配表(单位:周)

学年	学期	课堂教学	项目实训	认识实习	岗位实习	入学教育	毕业教育	军训	考试	专业群综合实训	专业群职业能力训练	毕业设计	合计
一	1	16	1	1	0		0	1	1	0	0	0	20
	2	18	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	20
二	3	12	1	0	6	0	0	0	1	0	0	0	20
	4	18	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	20
三	5	4	0	0	0	0	0	0	0	8	8	0	20
	6	0	0	0	19	0	1	0	0	0	0	0	20
合计		68	4	1	25	0	1	1	4	8	8	0	120

十二、实施保障

(一) 师资队伍

构建专任教师、企业导师、校内大师的“双师”结构教学团队。专任教师团队由教学名师、动漫专业带头人、青年教师组成;企业导师为有多年项目开发经验一线动画师、后期制片、项目经理;校内大师为大师工作室负责人。校企共同制定专业人才培养方案、课程标准、教学计划,落实教学实施,完成企业项目开发。

教学团队现有专任教师6人,企业兼职导师4人,校内大师2人。教师队伍中硕士及以上学历达到40%,中级职称教师占比34%,副高及以上职称教师占66%,专业带头人1人,“骨干教师”占40%以上,“双师型”教师占比100%,形成合理的教学梯队。

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于25:1,双师素质教师占比100%,专任教师队伍要充分考虑职称、年龄结构,形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书;有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心;具有艺术学、设计学等相关专业本科及以上学历;具有扎实的专业理论功底和实践能力;具有较强信息化教学能力,能够开展课程教学改革和科学研究;每5年累计不少

于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展趋势，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，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有动画、数字媒体技术、艺术设计、计算机等相关专业本科及以上学历；具有扎实的专业理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 3 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

(二) 教学设施

1. 实践教学场地

(1) 校内实践教学场地与功能介绍

序号	实训室名称	基本要求	实训项目	备注
1	专业画室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；画架/画凳/1 套/人；素描灯 1 盏/10 人；石膏道具 1 套/室；静物台 1 张/10 人。	用于素描、色彩、色彩构成、平面构成等课程的一体化教学	
2	雕塑实训室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；雕塑转盘 1 套/人，操作台 1 张/10 人；石膏道具 1 套/室。	用于雕塑、手办设计等课程一体化教学	
3	概念设计实训室 商业动画工作室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；高性能计算机 1 台/人；手绘板 1 张/人；WI-FI 覆盖，安装 PS\SAI\AI\PAINT 等软件环境。	用于插画制作、动画拆补、概念设计、游戏美术设计、分镜头设计等课程一体化教学	
4	二维动画实训室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；高性能计算机 1 台/室；透台 1 台/人；动检仪 1 台/10 人；扫描仪 1 台/10 人 WI-FI 覆盖。	用于二维动画制作、概念设计、动画剧本创作等课程一体化教学	
5	模型与动画实训室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；高性能计算机 1 台/人；手绘板 1 张/人；WI-FI 覆盖，安装 PS\BodyPaint\MAYA\3DMAX\FIash 等软件环境。	用于模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程一体化教学	
6	特效与后期实训室	投影设备 1 套/室；黑板/白板 1 个/室；高性能计算机 1 台/人；耳机 1 套/人；WI-FI 覆盖，安装 PS\MAYA\3DMAX\AE\PR 等软件环境。	用于特效类、后期合成类课程一体化教学	

7	数字媒体艺术中心	渲染农场1套/室；动作捕捉系统1套/室；数字电视1套/室；高性能计算机1台/人；耳机1套/人；WI-FI覆盖，安装PS\SAI\AI\BodyPaint\ \MAYA\3DMAX\AE\PR等软件环境。	用于本专业生产性实训教学
---	----------	---	--------------

(2) 校外实践教学基地介绍

序号	名称	实习实训项目
1	** ** (***)动漫制作有限公司	项目实训一：轻动画前期拆分项目训练 项目实训二：三维动画解算项目训练 项目实训三：三维动画模型项目训练 项目实训四：三维动画地编项目训练
2	**大数据产业园	影视后期合成、影视特效、影视栏目包装、微电影制作、动画制作

(三) 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、图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定优先选用国家级规划教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等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。

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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

3. 数字教学资源配备基本要求

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、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

(四) 教学方法

运用多样化的教学手段与方法相结合，运用学习通、智慧树等网络教学平台，依托校内工作室为依托，以项目式、任务式教学为核心思想组织教学内容，在教学过程中不断追求高效、趣味、可量化的教学方法，努力提升学生的学习积极性，提高学生学习效率。

(五) 学习评价

课程教学应注意做到“教、学、做、评”相结合，学生成绩的考核与评定由过程性考核

与终结性考核组成。应加强对学生课前、课中、课后学习全程的学习管理和学习习惯的养成教育，特别应注意学习过程的考核与评价，评价结果要可记载可追溯。

1. 校内必修课程的过程性考核主要包括学生在课前、课中、课后三个环节的学习情况，包括在线平台学习、参与讨论、课前预习、课堂活动完成、作品（成果）、技能操作、实训报告、课后作业等；终结性考核是课程学习结束时的考试考核，根据课程特点由理论考试、技能考核、学生作品等组成。

2. 顶岗实习或实训的过程性考核由考勤、实习日志、实习总结、指导教师评价、企业评价、毕业考试等组成，占总成绩的 70%；终结性考核主要对实习实训总结进行评价，占总成绩的 30%。

3. 毕业设计的成绩评定包含选题、任务完成、作品质量、答辩等，成绩按照优、良、中、合格、不合格进行等级评定。

4. 选修课（含讲座）的成绩评定包括出勤、课堂参与、考核或考试等，成绩按照优、良、中、合格、不合格进行等级评定，其中线上学习、出勤和课堂参与比例占 30%~40%。任选课的成绩评定以教师设定的线上学习和考试成绩的比例来确定，学生学完课程后的综合成绩即为课程成绩。

5. 毕业考试的成绩评定，其内容应包含多学科综合知识与技能，可采用线上、线下或线上线下相结合的形式进行。

（六）质量管理

1. 学校和二级学院建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，进一步健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 学校和二级学院完善教学管理机制，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，建立了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. 学校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。

4. 专业教研室充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

十三、相关说明

(一) 参与人才培养方案设计的行业/企业代表

序号	姓名	单位	职位/职称	参与内容
1	***f	** ***(**)动漫制作有限公司	项目总监	1-动漫职业规划要素、创新创业指导； 2-校企合作、专业共建、课程改革、订单培养等； 3-行业需求、岗位需求、项目流程等。
2	***	** ***(**)动漫制作有限公司	高级建模师	1-动漫专业人才培养方案修订； 2-专业课程建设与改革、教学方法、资源建议； 3-人才培养规划、行业、岗位需求分析等给予辅助意见。
3	**	** ***(**)动漫制作有限公司	动画导演	1-动漫专业人才培养方案修订； 2-专业课程建设与改革、教学方法、资源建议； 3-校企合作、专业共建、课程改革、订单培养等。
4	**	** ***(**)动漫制作有限公司	企业负责人	课程定位、课程改革、订单式培养、人才需求、行业分析。

(二) 专业相关的职业资格证书、技能等级证书(1+X)与专业课程的对应关系及学分

替代表

序号	名称	发证部门	考试时间	对应课程	学分
1	动画绘制员	人力资源和社会保障部职业技能鉴定中心	第3学期	动画运动规律	4
2	After effects 认证	Adobe 公司	第1-2学期	影视动画后期合成	7
3	1+X 数字创意建模职业技能等级证书(中级)	工业和信息化部教育培训中心/浙江中科视传科技有限公司	第2-4学期	三维模型基础、三维模型制作、ZBrush 高精模型雕刻	15

十四、毕业要求

(一) 取得规定学分

合格毕业生总学分达 145 学分，其中：

1. 课堂教学（包括课内教学与课内实践、必修课与选修课）：113 学分。
2. 集中实践性教学环节（含毕业设计、毕业实习）：32 学分。

（二）取得通用能力证书

1. 英语应用能力 A 级证书。
2. 全国计算机等级考试一级证书。
3. 写作竞赛获奖、英语口语竞赛获奖、数学建模竞赛获奖等可代替英语 A 级证书；电子信息类项目竞赛获奖等可代替计算机等级证书。

（三）取得 1+X 职业技能等级证书

序号	证书名称	发证部门	证书等级	备注
1	1+X 数字创意建模职业技能等级证书（中级）	工业和信息化部教育培训中心/浙江中科视传科技有限公司	中级	

（四）品德合格，未受学校处分（含撤销处分）