

湖北工程职业学院

动漫制作技术专业

人才培养方案

(高职 2024 级三年制)

制定负责人： 闵洁琼

教研室审核人： 刘颖

学院审核人： 鲁捷

工业互联网学院

二〇二四年五月

工业互联网学院



制订说明

本方案按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见（2019 年）》《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知（2019 年）》《职业教育专业目录（2021 年）》《职业教育专业简介（2022 年）》有关要求，在《湖北工程职业学院 2024 级人才培养方案制（修）订原则意见》的指导下，由动漫制作技术专业建设指导委员会进行了论证，经过湖北工程职业学院党政联席会审议同意，上报学校党委会，经会议审议批准同意实施。本方案适用于全日制三年制动漫制作技术专业，自 2024 年 9 月开始实施。

参与制订人员

鲁 捷	湖北工程职业学院	副教授/院长
涂贵军	湖北工程职业学院	讲师/副院长
闵洁琼	湖北工程职业学院	讲师/专业负责人
程文山	湖北师范大学	副教授/专任教师
谭元元	湖北理工学院	副教授/专任教师
袁 菡	湖北工程职业学院	讲师/专任教师
罗锦勋	湖北工程职业学院	讲师/专任教师
段夏亚	湖北工程职业学院	讲师/专任教师
李名奇	湖北工程职业学院	讲师/专任教师
袁 林	湖北青年网红孵化基地	总经理
朱勇前	武汉视野教育咨询有限公司	高工
刘 飞	湖北精诚创意广告产业有限公司	毕业生代表
董俊科	科纳文化传媒有限公司	毕业生代表
张媛媛	湖北三丰小松物流技术有限公司	毕业生代表

目 录

一、专业名称及代码	3
二、入学要求	3
三、修业年限	3
四、职业面向	3
（一）职业面向	3
（二）工作任务与职业能力分解	3
五、培养目标与培养规格	4
（一）培养目标	4
（二）培养规格	4
六、课程设置及要求	7
（一）课程结构图	7
（二）课程要求	8
（三）课证课赛融通课程一览表	21
七、教学进程总体安排表	21
（一）教学活动周分配表	21
（二）教学进程安排表	22
（三）课程课时学分结构	25
八、实施保障	25
（一）师资队伍	25
（二）教学设施	26
（三）教学资源	28
（四）教学方法	30
（五）学习评价	31
（六）质量管理	32
九、毕业要求	33
（一）学分要求	33
（二）职业资格证书	33
（三）其他条件	33
十、附件	34
1.人才培养方案论证意见	34
2.课程修订情况一览表	35

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

代 码：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业生、中等职业学校毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

基本修业年限 3 年，学生可根据实际情况延长修业年限，最长不超过 5 年

四、职业面向

（一）职业面向

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）	主要就业岗位（群）	职业资格证书
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） 视觉传达设计人员（2-09-06-01）	动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计	动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作

（二）工作任务与职业能力分解

工作领域	工作任务	职业能力	相关课程	考证考级要求
动画设计人员	二维动画设计：二维动画影片中负责绘制动画的工作人员，分为人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动规律原理，使静态的人物、场景在二维、三维中实现连贯运动的过程。从事动画公司、影视公司、游戏公司的美术设计师、原画师、	1.进行动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案； 2.进行剧本分镜头设计； 3.进行项目的场景、角色、特效设计； 4.制订关键画设计和绘制标准，并指导实施； 5.进行人物及动画、游戏环境设计与制作； 6.开发制作动画、漫画、游戏	美术基础、构成基础、运动速写、动漫运动规律、分镜头设计、二维动漫创作、三维动画创作、特效制作、后期合成	动画制作（中，高级） 游戏美术设计（中，高级）

	动画师、分镜头设计师等岗位。	产品及衍生品; 7.参与动画、漫画、游戏工艺流程制订与工艺图纸绘制。		
数 字 媒 体 艺 术 专 业 人 员	音视频剪辑技术:将影片制作中所拍摄的大量素材,剪辑成为一个主题鲜明并有艺术感染力的作品。从事动画公司、影视公司、游戏公司的影视拍摄、影视剪辑、特效制作、婚庆摄影、音频剪辑等岗位。	1.能够根据影视剧本、游戏脚本等绘制项目所需要的各类角色、场景、道具、风格、氛围、概念设计等。 2.具备视频的拍摄能力; 3.具备视频剪辑、合成和后期处理能力。 4.具备动漫策划运作的能力。	数字造型设计、 动漫制作编导、 动画软件基础、 后期合成	数字媒体交互设计 (中级,高级)
	影视制作与特技:通过各类软件使用数字技术制作或合成电影、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、游戏公司的影视拍摄、影视合成、特效制作、栏目包装、影视美术等岗位。	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。	动漫制作编导、 动画软件基础、 特效制作,后期合成	数字影视特效制作 (中级,高级)

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,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、漫画绘制、原画设计、二维动漫创作、三维动画创作、后期合成等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生在素质、知识、能力等方面达到以下要求:

1.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、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

(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 1~2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。

2.知识

(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、文明生产等知识。

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识。

(4) 了解动画概论。

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识，

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

(7) 掌握二维动画的基础知识与应用。

(8) 掌握三维动画的基础知识与应用。

(9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3.能力

(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) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力。

(5) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力。

(6) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

(7) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(8) 具有动画项目“创意执行”能力。

(9) 具有三维图形和三维特效处理能力。

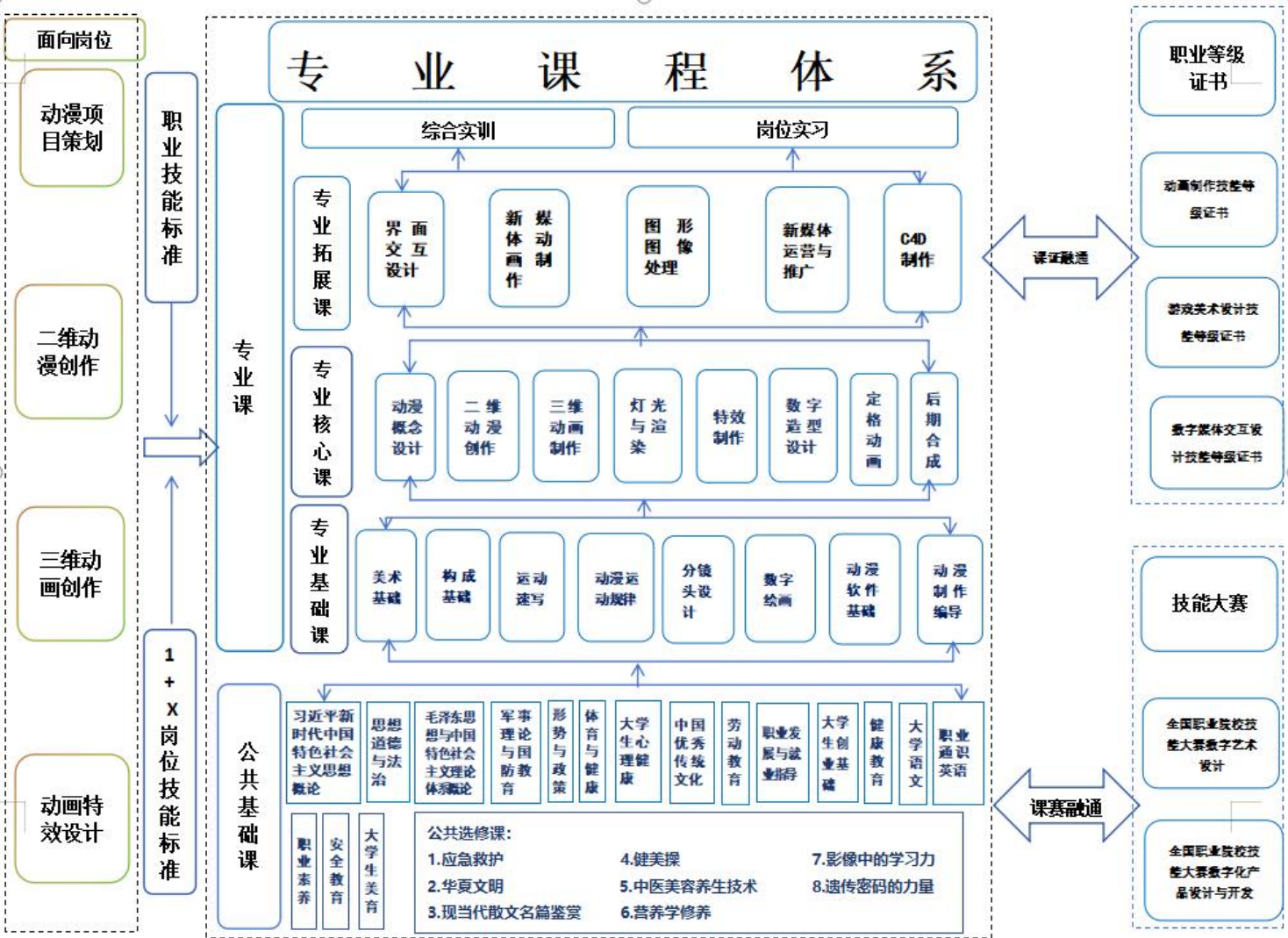
(10) 具有二维动画制作能力。

(11) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。

(12) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程结构图



（二）课程要求

1.公共基础必修课

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	课程目标：理解习近平新时代中国特色社会主义思想的深刻内涵和重要意义，树立正确的世界观、人生观和价值观，坚定四个自信，增强社会责任感和历史使命感，争做有理想、敢担当、能吃苦、肯奋斗的新时代好青年。 主要内容：“十个明确”“十四个坚持”“十三个方面成就”和“六个必须坚持”。 教学要求：教学组织注重教学的思想性、理论性、亲和力和针对性，打造有高度有深度有温度的课程。要立足时代教学，处理好国际、国内和学生自身的时空联系和逻辑关系，提升教学内容的立体性。注重理论联系实际，使学生能在知行合一中增强本领，在中国式现代化中大有作为。	48	3
2	思想道德与法治	课程目标：筑牢理想信念之基，践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，养成思想道德素质和法治素养。 主要内容：马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观。 教学要求：1.借助网络教学平台，优化教学内容，实施线上线下混合式教学 2.采用过程性评价与阶段性评价相结合的评价方式，及时反馈学生的学习效果。	48	3
3	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	课程目标：正确认识马克思主义中国化的理论成果及其在指导中国革命和建设中的重要历史地位和作用，掌握中国化马克思主义的基本理论和精神实质，正确认识社会发展规律，认识国家的前途和命运，认识自己的社会责任，确立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想，树立马克思主义世界观、人生观和价值观。 主要内容：马克思主义中国化的理论成果及其在指导中国革命和建设中的重要历史地位和作用。 教学要求：本课程理论性较强，教师在实际教学过程中要注意理论和实际的结合，从社会现实，学校环境和学生实际出发，提升学生运用中国化时代化马克思主义的立场、观点和方法去认识、分析与解决问题的能力。	32	2
4	军事理论与国防教育	课程目标：了解军事基础知识，掌握基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、养成综合国防素质。 主要内容：国防的内涵、中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备，实践教学包括我军共同条令教育及射击战术、防卫防护、战备基础科目训练。	148	2

		教学要求: 1.严格按纲施教、施训和考核,确保教学质量。2.军训环节由军地双方共同完成,不得开展商业化运营和市场化运作。3.发挥课堂主渠道作用,并重视信息技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程在教学中的应用。		
5	形势与政策	课程目标: 掌握并认识形势与政策问题的基本理论和基础知识,养成关注国内外时事的习惯,了解党的理论创新最新成果、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点难点问题等,正确认识中国特色和国际比较,正确认识时代责任和历史使命,坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心。 主要内容: 全国高校形势与政策课确定的有关教学专题。 主要内容: 本课程具有理论性和时效性的特点,需要根据形势的发展变化不断调整讲授内容,教师要注意知识的更新,让学生了解最前沿的时政专题内容。 教学要求: 本课程具有理论性和时效性的特点,需要根据形势的发展变化不断调整讲授内容,教师要注意知识的更新,让学生了解最前沿的时政专题内容。	16	1
6	体育与健康	课程目标: 掌握球类、操类等体育知识和运动技能,养成体育素养和健全人格,提高职业适应能力,具备终身锻炼的能力,培养终身锻炼的健康习惯。 主要内容: 本课程内容分为基础模块与拓展模块。基础模块: 体育健康基本知识、体育游戏、体质健康测试达标训练、基础体能与职业体能。拓展模块: 专项运动技能、职业适应性。 教学要求: 紧扣课程的主要目标,实现健身性、实效性、科学性、人文性、职业准备性的有机统一;落实立德树人根本任务、提升学生综合素质。以“健康第一”的指导思想作为教学的基本出发点,以身体练习为作为体育课程的主要载体;根据学生体育兴趣、地域、气候、场馆设施以及专业(群)等特点来实施教学,强化身体素质练习及《国家学生体质健康测试标准》内容在课内的体现,提高课程对学生健康的促进作用;以人为本,遵循大学生的身心发展规律和兴趣爱好,加强素质结合专业(群)人才培养规格,适应学生个性发展与社会发展的需要。	128	12
7	大学生心理健康	课程目标: 了解心理健康的标准及意义,具备自我心理保健意识和心理危机预防意识,掌握并应用心理健康知识,具备自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力,提高心理素质,实现全面发展。 主要内容: 大学生心理健康导论、大学生心理咨询、大学生心理困惑及异常心理、大学生的自我意识与培养、大学生人格发展与心理健康、大学期间生涯规划及能力发展、大学生学习心理、大学生情绪管理、大学生人际交往、大学生性心理及恋爱心理、大学生压力管理与挫折应对、大学生生命教育与心理危机应对。 教学要求: 教学要以学生为主体,充分利用现代信息技术手段,及时了解学生学习效果。教学方式采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法。教学评估以学生解决实际问题的能力为评估重点,采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	32	2

2.公共基础限选课

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	劳动教育	课程目标：树立正确的劳动观念，具有必备的劳动能力，培育积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。 主要内容：课程分为劳动教育、劳动实践 2 个模块。劳动教育包含劳动素养、劳动技能、法律法规 3 个专题。劳动实践包含专业实训、社会实践 2 个专题。 教学要求：1.劳动实践与专业实训结合。2.劳动实践注重体验感与教育元素相结合。3.开设“菜单式”志愿劳动项目，加强学生公益性劳动意识。4.评价与反馈：通过多种形式的评价，及时反馈学生的学习效果，促进学生不断进步。	48	2
2	中国优秀传统文化	课程目标：了解中华优秀传统文化蕴含丰富的人文素养、道德观念、哲学思想、历史智慧和艺术审美，认同和尊重中华优秀传统文化，建立文化自信，并积极主动传播和弘扬民族文化。培养良好的道德品质、行为习惯、思维能力，形成更加全面的人格发展。 主要内容：本课程内容涵盖“传统文学”“传统哲学”“传统技艺”“传统建筑”“传统演绎”“传统书画”“传统美食”“传统医药”“传统风俗”“传统道德”10 个模块。 教学要求：课程采取教师线下授课为主，学生线上云课堂自学作为补充的方式，实施线上线下混合式教学。教学要坚持以下 3 点要求：1.将习近平新时代中国特色社会主义思想与优秀传统文化学习相结合，围绕社会主义核心价值观，传授古今知识，涵育文学文化素质，提高学生的思辨能力。2.树立坚定的共产主义理想信念，培养高尚的道德情操，践行与时俱进的创新理念，弘扬伟大的爱国主义精神。3.以文学和文化为助力，树立大学生正确的人生观、世界观、价值观。	16	2
3	大学生创业基础	课程目标：熟悉创业的基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策。具备市场调研与分析能力、商业计划撰写能力、项目管理能力、财务规划与分析能力、团队协作与领导能力、创新思维与解决问题的能力。 主要内容：市场调研与分析、商业计划撰写、项目管理、财务规划与分析、创业法律法规。 教学要求：1.坚持立德树人，发挥创新创业教育课程的育人功能。2.落实核心素养，贯穿创新创业教育教学全过程。3.突出职业特色，加强创业实践能力培养。4.提升信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变。5.尊重个体差异，促进学生全面与个性化发展。	36	2
4	职业发展与就业指导	课程目标：落实立德树人的根本任务，践行社会主义核心价值观，了解职业兴趣和未来发展方向，具备就业竞争力。增强职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观。 主要内容：职业规划力、就业营销力、就业保护力、职业发展力。 教学要求：落实立德树人，聚焦核心素养。尊重学生个体差异，促进学生个性化发展。运用新时代新背景下教与学的方法。利用信息化技术，提高教学效果。	32	2

5	职业素养	课程目标：养成良好的职业人文素养。具备职业发展的核心能力和素质，实现个人职业生涯可持续发展，成为被企业、行业认可的高素质技能性人才。 主要内容：职业规划、职业道德、职业技能、职业素养、职业发展、学习管理、创新能力。 教学要求：落实立德树人，聚焦核心素养。突出学生主体地位，丰富教学手段。尊重学生职业素养个体差异，全面提高学生综合素养。利用信息化技术，提高教学效果。	32	2
6	大学生美育	课程目标：通过本课程的学习，学生具备对自然、社会、艺术等领域的一定感知和欣赏能力。掌握绘画、音乐等不同艺术形式的特点和欣赏方法，能够创造性表达自己的情感、思想和审美体验，能够运用一定的审美标准和价值观，对生活、职业中的美与丑、善与恶进行独立的判断与分析，更好适应社会和个人发展的需求。 主要内容：课程内容涵盖以下几个方面：“艺术基础知识”“艺术实践”“设计思维与创意培养”“文化遗产与民族艺术”“数字媒体与现代表艺术”“审美鉴赏与批评”“情感教育与人格培养”7个模块。 教学要求：1.个性化教学：关注学生的个体差异，提供多样化的学习路径和项目，鼓励学生根据兴趣和特长选择美育课程，激发内在学习动力。2.实践导向：强调理论与实践相结合，通过丰富的艺术实践活动，如工作坊、艺术创作、文化考察、艺术展览参观等，增强学生的动手能力和创新意识。3.融合专业教育：将美育与专业课程紧密结合，探索专业教育中的美学应用，如工业设计中的审美原则、数字媒体艺术在信息技术中的运用等，培养既懂专业又具审美眼光的技能型人才。	32	2
7	健康教育	课程目标：掌握健康生活方式、常见疾病预防、安全应急与避险的基本知识。具备解决学习和生活中遇到的健康问题的能力。树立正确的健康观，提高自我保健和预防疾病的能力。 主要内容：课程包含生活方式与健康、营养膳食与健康、体重控制与健康、常见病的行为预防、安全应急与避险等主题内容。 教学要求：利用智慧职教平台进行线上授课，引导学生自主学习。引入真实案例，以学生为主体，组织分组，以讨论法为主开展教学。课程考核评价采用过程考核与终末考核相结合方式完成课程评价。	16	1
8	大学语文	课程目标：掌握文史知识、文化文明常识和经典阅读等方面的基本知识和技能。具备阅读、鉴赏文学作品的能力，以及自学能力、合作探究和创新思维能力。养成高尚道德情操和良好人格品质，树立正确的世界观、人生观和价值观，增强民族自豪感和文化认同感。 主要内容：人生百态、文化长廊、人与自然、走近科学、人在职场、名家讲坛、应用文汇。 教学要求：1.坚持立德树人，发挥语文课程独特的育人功能；2.教师关注学生的个体差异和特长发展，促进学生的全面发展；3.以学生发展为本，根据学生认知特点和能力水平组织教学；4.体现职业教育特点，加强实践与应用；5.提高信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变。	32	2

9	职业通识英语	课程目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识，具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能，能够识别、运用恰当的体态语言和多媒体手段，根据语境运用恰当的策略，理解和表达口头和书面话语的意义，有效完成日常生活和职场的沟通任务。在沟通中善于倾听与协商，尊重他人，具有同理心与同情心，践行爱国、敬业、诚信、友善等价值观。 主要内容：课程包含基础模块和拓展模块。基础模块主要包括主体类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略 6 部分。拓展模块包含职业提升英语、学业提升英语、素养提升英语 3 部分。 教学要求：坚持立德树人，发挥英语课程的育人功能；落实核心素养，贯穿英语课程教学全过程；突出职业特色，加强语言实践应用能力培养；提升信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变；尊重个体差异，促进学生全面与个性化发展。	64	4
10	安全教育	课程目标：了解交通安全、消防安全、网络安全、人身安全、财产安全等基本知识，掌握与安全问题相关的法律法规。掌握安全防范技能、安全信息搜索与安全管理技能，提高防灾避险能力、风险认知能力。增强安全意识，树立对他人和社会的安全责任感，共同维护社会安全稳定。 主要内容：“安全与法制”“用电安全”“人身安全”“交通安全”“网络安全”“财产安全”“应急与救护”。 教学要求：1.采用案例分析、小组讨论、模拟演练、实地参观等教学方法，激发学生的学习兴趣 and 参与度。2.注重培养学生的实践能力，安排一定的实践教学环节，加强安全防护技能的训练。3.加强与公安、消防等相关部门的合作，邀请专业人员进行讲座和指导。	32	2
11	现代信息技术	课程目标：认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；具备团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力。 主要内容：本课程的学习内容分为基础模块和拓展模块。基础模块：文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述以及信息素养与社会责任。拓展模块：根据各专业的属性和特点，将拓展模块的项目设计为物联网技术在智能工厂、智慧交通物流、智慧教育、智慧医疗等行业的应用。 教学要求：课程教学要紧扣学科核心素养和课程目标，在全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务的基础上，突出职业教育特色，提升学生的信息素养，培养学生的数字化学习能力和利用信息技术解决实际问题的能力。	48	3

3.公共基础任选课

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	华夏文明 (慕课)	课程目标: 了解华夏文明从远古到现代的发展脉络, 包括各个历史时期的重大事件、重要人物、主要文化成就等; 认同华夏文明的核心价值观念, 如仁爱、诚信、礼义、智慧等; 热爱华夏文明, 增强文化自信, 树立积极向上的人生态度和价值观。 主要内容: 华夏历史发展脉络、哲学思想、文学艺术、科技成就、传统习俗、当代传承与发展。 教学要求: 教师通过云课堂完成本课程资源的上传、教学活动的设计, 学生按要求及时完成本课程资源的学习、讨论、作业、考核等活动。对于华夏文明中的核心价值观念、具有重大影响力的历史事件和人物、独特的艺术形式及重要科技发明等内容, 要进行重点讲解和分析, 引导学生深入理解其内涵和意义。结合当代社会的发展和需求, 探讨华夏文明在现代社会中的价值和应用, 使学生认识到华夏文明的传承与创新的重要性。	16	1
2	现当代散文 名篇鉴赏 (慕课)	课程目标: 了解现当代散文的发展历程、主要流派和代表作家; 掌握现当代散文的文体特点、艺术手法和审美价值; 熟悉不同主题的现当代散文名篇, 如乡土情怀、人生感悟、自然之美; 能欣赏现当代散文的优美文字和深刻内涵, 提高对文学艺术的感悟和评判能力。 主要内容: 涵盖不同时期、不同风格的现当代散文名篇, 包括鲁迅、朱自清、老舍、沈从文、杨绛、余秋雨等众多作家的作品; 兼顾不同主题, 如乡土记忆、都市风情、人生哲思、自然感悟。 教学要求: 教师通过云课堂完成本课程资源的上传、教学活动的设计, 学生按要求及时完成本课程资源的学习、讨论、作业、考核等活动。教师在云课堂设计教学活动环节, 可以组织学生对不同作家的作品进行比较分析, 探讨他们的创作风格、艺术特色和思想内涵的异同。要鼓励学生将现当代散文与古代散文进行对比, 帮助学生更好地理解现当代散文的创新与发展。	16	1
3	健美操	课程目标: 了解健美操的起源、发展、分类及特点, 掌握健美操的基本理论知识。掌握健美操的基本动作, 提高身体的协调性、灵活性和节奏感。能够运用健美操的基本技能增强心肺功能、肌肉力量和耐力等身体素质。养成体育锻炼的习惯。增强团队合作精神和竞争意识, 提高人际交往能力, 身心健康全面发展。 主要内容: 健美操概述、基本动作与术语、健美操音乐的选择、健美操编排、基本动作练习、组合动作练习、成套动作练习、身体素质训练、力量训练、柔韧性训练。 教学要求: 课前, 鼓励学生利用课外时间积极参加体育锻炼, 提高自己的身体素质, 为学习健美操打下坚实的基础。课中, 鼓励学生积极参与课堂练习, 勇于尝试新动作, 不断提高自己的技术水平。课后, 鼓励学生自觉进行复习和练习, 巩固所学知识和技能。教学全过程都要树立安全意识, 遵守体育锻炼的安全规则, 避免运动损伤的发生。	16	1

4	中医美容养 生技术 (慕课)	课程目标: 认识中医养生对健康指导的意义和价值,掌握中医美容的理论基础和常用方法;熟悉中医美容技术的操作步骤和常见皮肤疾病的治疗。增强对中医美容技术的兴趣和创新意识;养成良好的养生方法,传承中国传统文化。 主要内容: 模块一“基础理论和原理”;模块二“中医美容常见的方法及技术以及具体的操作”;模块三“针对疾病选择合适的中医美容手段”。 教学要求: 1.注重理论知识与实践技能的结合,采用图文并茂的方式增强学生的学习兴趣。2.教师讲授时应在实践环节具体操作中讲解,确保学生能够在该课程中学到所学知识。3.注重学习过程所占比例,该课程学习过程考核占比需 60%以上。	16	1
5	应急救护	课程目标: 掌握基本的急救知识和技能。具备在紧急情况下进行有效的自救和互救的能力。养成急救意识和自我保护能力。 主要内容: 课程包含急救基础、心肺复苏、创伤急救、常见急症处理和意外伤害应对等主题内容。 教学要求: 理论与实践相结合,注重实践操作能力的培养。强调操作规范,开展模拟演练,提高学生的应急反应能力和实际操作能力。教学过程中注重安全教育。	16	1
6	营养学修养 (慕课)	课程目标: 掌握基本的营养学知识和健康饮食原则。提高对营养与健康关系的认识,树立健康的饮食观,养成良好饮食习惯。 主要内容: 课程包含营养学基础、食物的选择、膳食指南、营养与疾病、减重饮食、特殊饮食等主题内容。 教学要求: 利用智慧职教平台进行线上授课,引导学生自主学习。强调科学性和实用性,确保学生能够将知识应用于日常生活中。引入案例分析,增强学生对营养学知识的理解和应用。课程考核评价采用过程考核与终末考核相结合方式完成课程评价。	16	1
7	影像中的 学习力	课程目标: 认识自己的优势潜能,明晰学业及人生的终极目标和过程目标,激发学习动机,转变学习态度,缓解学业倦怠,提升学业价值感。 主要内容: 课程内容包括“找寻学习的意义”、“激发内部的动力”、“追寻榜样的方向”、“拨开迷茫的面纱”、“相信自己的潜力”、“出发去看诗与远方”、“探寻自己的道路”、“体验坚持的魅力”。 教学要求: 1、采用小班教学,运用启发式教学,采用观影、讨论、对话等方式实现学生内在学习动力提升;2、教学过程注意层层递进,由表及里,根据学生的反馈调整教学进度;3.加强课堂管理,注重课程内容的完整性和连续性,强调选课学生的上课纪律和要求,确保课程效果。	16	1
8	遗传密码的 力量 (慕课)	课程目标: 掌握基础遗传学术语和概念,理解遗传的基本机制,了解如何通过遗传学方法诊断和预防遗传性疾病。能够开展批判性分析和解决遗传学相关问题。树立科学伦理观。 主要内容: 遗传学基础,遗传与健康,行为遗传学与神经遗传学,遗传学的社会与伦理考量。	16	1

		教学要求: 1.需要确保课程内容覆盖遗传学的基础理论, 讲解遗传学在医学、法医、农业等领域的应用, 如何通过遗传学知识来解决实际问题。2.使用图表、视频和动画来帮助学生更好地理解复杂的遗传学概念和过程。3.案例分析, 让学生探讨如基因编辑和遗传筛查等实际问题, 提升学生的批判性思维能力。		
--	--	---	--	--

4.专业基础课

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	美术基础	课程目标: 了解素描基本概念, 表现特点, 表现形式, 素描绘画的基本姿势和要求, 临摹静物写生, 素描描画构图, 掌握基本数字描画的基本方法。 主要内容: 基本造型能力, 审美能力, 空间表现能力、结构塑造能力、透视关系表现能力、画面综合控制与处理能力。 教学要求: 1.采用案例、小组讨论、项目化教学等教学方法, 激发学生的学习兴趣和参与度。2.注重培养学生的动手能力, 遵守行业标准, 加强创新意识。	64	4
2	构成基础	课程目标: 本课程旨在培养学生认识形式认知形式美法则在设计中的意义、色彩调和法则及应用, 设计的综合运用。 主要内容: 了解平面构成的形式美法则, 掌握平面构成的设计方法, 掌握色彩的基本常识, 色彩与心理, 色彩对比与调和的构成方法。 教学要求: 1.采用案例、小组讨论、项目化教学等教学方法, 激发学生的学习兴趣和参与度。2.注重培养学生的动手能力, 遵守行业标准, 加强创新意识。	64	4
3	运动速写	课程目标: 了解学习速写的基本概念, 表现技巧, 表现形式, 掌握动画速写的一般规律, 掌握速写表现语言及提高速写造型的表现力。 主要内容: 运动速写, 形态转折关系, 动作链 教学要求: 1.采用案例、小组讨论、项目化教学等教学方法, 激发学生的学习兴趣和参与度。2.注重培养学生的动手能力, 遵守行业标准, 加强创新意识。	64	4
4	动漫运动规律	课程目标: 了解曲线运动的过程, 掌握两足动物行走, 跑步, 跳跃运动过程, 掌握四足动物, 家禽, 飞行动物的运动规律, 掌握自然现象的运动规律运动技法。 主要内容: 原动画绘制, 两足运动绘制, 四足运动设计, 自然现象绘制。 教学要求: 1.采用案例、小组讨论、项目化教学等教学方法, 激发学生的学习兴趣和参与度。2.注重培养学生的动手能力, 遵守行业标准, 加强创新意识。	64	4
5	分镜头设计	课程目标: 了解分镜头基础理论、分析镜头规律, 掌握引导学生如何运用分镜头来表述情节, 进而使影视动画作品更加完整。 主要内容: 分镜头的绘制, 分镜头语言, 短片创作, 教学要求: 1.案例教学、启发性教学、讨论教学等教学方法, 以激发学生学习兴趣,并及时发现不足,在实践中充实自我,完善自我。2.注重培养学生的动手能力, 遵守行业标准, 加强创新意识。	64	4

6	数字绘画	课程目标: 了解数字绘画的基本原理和技巧,掌握颜色调配,画笔选择,图层的使用等操作要点,数字绘画的应用领域。 主要内容: 光影关系,特效制作,数字漫画绘制实践,数字动画角色,数字插画。 教学要求: 1.案例教学、启发性教学、讨论教学等教学方法,以激发学生学习兴趣,并及时发现不足,在实践中充实自我,完善自我。2.注重培养学生的动手能力,遵守行业标准,加强创新意识。	64	4
7	动漫制作编导	课程目标: 了解动画导演及职责,掌握动画的表现形式和制作流程,掌握动画导演与剧本创作,完成场面调的方法,动漫营销策划案及实施。 主要内容: 动画片的创作流程,动画剧本的改编,动画短片剧本创作,动画分镜头脚本创作,镜头语言应用。 教学要求: 1.案例教学、启发性教学、讨论教学等教学方法,以激发学生学习兴趣,并及时发现不足,在实践中充实自我,完善自我。2.注重培养学生的动手能力,遵守行业标准,加强创新意识。	64	4
8	动漫软件基础	课程目标: 了解动漫软件基础操作技能,掌握动漫软件制作动画的基本原理,掌握动画基本原理,能够完成一般动画作品。 主要内容: 课程内容包含绘制图形、时间轴、帧和图层、元件、实例与库、动画制作技法、声音与视频、ActionScript 3.0 入门、综合案例 9 个模块。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法,激发学生的学习兴趣和与参与度。2.注重培养学生的实践能力,安排大量的实践教学环节。	64	4

5.专业核心课

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	动漫概念设计	课程目标: 了解动画造型设计基础,了解概念造型设计中角色与场景的造型风格、设计要求和设计方法,明确概念设计中角色与场景在动画中的重要性以及熟悉当今动画影片优秀的概念造型设计。 主要内容: 动画形象,场景造型,动画风格,动画道具绘制。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法,激发学生的学习兴趣和与参与度。2.注重培养学生的实践能力,安排大量的实践教学环节。	64	4
2	二维动漫创作	课程目标: 了解二维动画的整个制作流程,掌握二维动画当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往的各个类别的二维知识进行有顺序的串联,同时引导学生收集资料、撰写剧本,根据剧本和分镜头的具体要求,结合以往学习过程中的动画知识进行二维动画短片的独立创作。 主要内容: 动画基本原理,剧本创作,场景绘制,脚本创作,二维短片创作。	64	4

		教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法, 激发学生的学习兴趣与参与度。2.注重培养学生的实践能力, 安排大量的实践教学环节。		
3	三维动画创作	课程目标: 了解游戏项目的研发制作流程, 掌握三维模型制作方法, 掌握三维游戏角色设计制作流程及规范要求, 人体的基本比例和结构知识, 基本建模操作及贴图的绘制技巧, 骨骼及蒙皮, 动画制作的方法。 主要内容: 三维模型制作, 道具制作, 场景制作, 角色制作, 动画制作。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法, 激发学生的学习兴趣与参与度。2.注重培养学生的实践能力, 安排大量的实践教学环节。	64	4
4	灯光与渲染	课程目标: 了解从事虚拟现实项目的基本知识和基本技能, 通过本课程的学习, 掌握 U3D 软件基础制作方法, 培养学生的虚拟现实制作的基本能力, 初步形成解决实际问题的能力。 主要内容: 虚拟引擎基本操作, 项目与灯光, 光照与渲染, 2D 游戏项目开发, 3D 游戏项目开发。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法, 激发学生的学习兴趣与参与度。2.注重培养学生的实践能力, 安排大量的实践教学环节。	64	4
5	特效制作	课程目标: 了解 After Effects 软件的操作, 掌握特效动画及参数的制作方法, 能独立设计制作较复杂的特效, 为今后从事视频后期特效工作打下坚实的基础。同时, 结合本课程专业技术性的特点, 逐步培养学生团队合作能力和创新能力。 主要内容: AE 的特点及界面, 影视视频特效制作的原理, 粒子动画的制作方法, 常见特效的制作方法, 艺术类特效制作, 关键帧动画的制作。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法, 激发学生的学习兴趣与参与度。2.注重培养学生的实践能力, 安排大量的实践教学环节。	64	4
6	后期合成	课程目标: 了解影视编辑基本理论和技巧的讲述, 使学生全面了解影视编辑的工作流程, 认识影视编辑对于影视制作的重要意义, 视频编辑特效的原理及功能; 掌握各种影视剪辑技巧和方法, 并能够应用于实践。 主要内容: 转场操作, 视频剪辑技巧, 音频处理, 特效制作, 后期合成, 渲染输出。 教学要求: 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法, 激发学生的学习兴趣与参与度。2.注重培养学生的实践能力, 安排大量的实践教学环节。	64	4
7	数字造型设计	课程目标: 了解三维动画行业的工作流程及常的工作内容, 掌握三维动画软件的使用方法、让学生能够独立完成简单三维场景的模型创建、基本材质和灯光的设置、按照要求渲染输出静帧效果等工作任务, 通过团队配合, 完成三维场景的制作。在授课过程中, 培养学生综合运用知识解决问题的能力和交流协作能力。	32	2

		主要内容： 数字造型基础，数字工具，单个物体的数字造型，复杂场景的数字造型，主题创意。 教学要求： 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法，激发学生的学习兴趣和与参与度。2.注重培养学生的实践能力，安排大量的实践教学环节。		
8	定格动画	课程目标： 学生了解从实体角度认识动画中的关键动作，同时掌握模型设计制作，场景设计制作，灯光与拍摄以及动画中常用的布景等技巧。认识和掌握不同材料的定格动画制作方法，继而以定格拍摄的方式进行动画短片的创作。 主要内容： 定格动画概述，偶形角色的制作，场景和道具的制作，定格动画的摄影技巧，拍摄中动画技法 教学要求： 1.案例分析、小组讨论、实践演练、提问引导等教方法，激发学生的学习兴趣和与参与度。2.注重培养学生的实践能力，安排大量的实践教学环节。	40	2.5

6.实践教学环节

序号	课程名称	课程目标、主要内容及教学要求	学时	学分
1	运动速写实训	课程目标： 了解学习速写的基本概念，表现技巧，表现形式，掌握动画速写的一般规律，掌握速写表现语言及提高速写造型的表现力。 主要内容： 运动速写，形态转折关系，动作链 教学要求： 采用项目教学法，导入企业项目，使学生进一步运动速写的技巧与方法，依托职教云的平台，要求学生在实践创作中完成实训内容。	28	1
2	动漫运动规律实训	课程目标： 了解曲线运动的过程，掌握两足动物行走，跑步，跳跃运动过程，掌握四足动物，家禽，飞行动物的运动规律，掌握自然现象的运动规律运动技法。 主要内容： 原动画绘制，两足运动绘制，四足运动设计，自然现象绘制。 教学要求： 采用项目教学法，导入企业项目，使学生进一步掌握动漫运动规律并创作短片，依托职教云的平台，要求学生在实践创作中完成实训内容。	28	1
3	动漫概念设计实训	课程目标： 了解动画造型设计基础，了解概念造型设计中角色与场景的造型风格、设计要求和设计方法，明确概念设计中角色与场景在动画中的重要性以及熟悉当今动画影片优秀的概念造型设计。 主要内容： 动画形象，场景造型，动画风格，动画道具绘制。 教学要求： 采用项目教学法，导入企业项目，使学生进一步掌握动漫概念设计原创动漫作品，依托职教云的平台，要求学生在实践创作中完成实训内容。	28	1
4	三维动画创作实训	课程目标： 了解游戏项目的研发制作流程，掌握三维模型制作方法，掌握三维游戏角色设计制作流程及规范要求，人体的基本比例和结构知识，基本建模操作及贴图的绘制技巧，骨骼及蒙皮，动画制作的方法。	28	1

		主要内容: 三维模型制作, 道具制作, 场景制作, 角色制作, 动画制作。 教学要求: 采用项目教学法, 导入企业项目, 使学生进一步掌握三维动画软件的使用, 并创作三维动画作品, 依托职教云的平台, 要求学生在实践创作中完成实训内容。		
5	二维动漫创作实训	课程目标: 了解二维动画的整个制作流程, 掌握二维动画当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往的各个类别的二维知识进行有顺序的串联, 同时引导学生收集资料、撰写剧本, 根据剧本和分镜头的具体要求, 结合以往学习过程中的动画知识进行二维动画短片的独立创作。 主要内容: 动画基本原理, 剧本创作, 场景绘制, 脚本创作, 二维短片创作。 教学要求: 采用项目教学法, 导入企业项目, 使学生进一步掌握二维动漫创作作品, 依托职教云的平台, 要求学生在实践创作中完成实训内容。	28	1
6	后期合成实训	课程目标: 了解影视编辑基本理论和技巧的讲述, 使学生全面了解影视编辑的工作流程, 认识影视编辑对于影视制作的重要意义, 视频编辑特效的原理及功能; 掌握各种影视剪辑技巧和方法, 并能够应用于实践。 主要内容: 转场操作, 视频剪辑技巧, 音频处理, 特效制作, 后期合成, 渲染输出。 教学要求: 采用项目教学法, 导入企业项目, 使学生进一步掌握后期合成作品使用的各种技巧, 并完全独立项目作品, 依托职教云的平台, 要求学生在实践创作中完成实训内容。	28	1

7. 素质教育活动

序号	活动名称	主要内容及活动要求	执行学期	学时	学分
1	第二课堂	第二课堂活动主要包含创新创业、体育活动、社团活动、文化艺术活动、志愿服务、社会实践活动、思想引领活动等 7 部分。每项活动通过申报审批、组织实施、评价考核三个环节, 引导学生综合素质素养的提升。	1-4	128	4
2	入学教育	入学第一周通过环境适应教育、班级破冰、专业认识、理想信念教育、学籍学业介绍、心理健康教育、劳动教育、榜样教育、爱国主义教育等内容。帮助新入学学生转变角色, 适应新的学生学习生活。活动各部分考核依据教育内容的特点, 可分为笔试、演示汇报、活动参与等多维度考核。	1	28	1
3	学生行为规范	活动通过组织对学生学习、品德、生活、社交、活动、安全、着装、消费等 8 个方面进行引导和评价, 帮助学生遵守学习纪律、遵守社会公德、养成良好生活习惯, 增强学生自我教育、自我管理和自我约	1-4	128	4

		束能力，鼓励学生德、智、体、美、劳全面发展，成为社会主义建设的合格者和接班人。活动综合评价实行百分制，由三部分构成。一是学生行为规范的日常量化考核成绩，二是学生互评成绩，三是班级评议与鉴定成绩。			
4	摄像社团	摄影社团通过组织学生拍摄实践、摄影作品欣赏、影像后期制作等各类社团活动，形成一定的审美鉴赏水平和拍摄实践能力。	1-4	32	2

（三）课证课赛融通课程一览表

学生获得以下职业技能等级（资格）证书或大赛证书，可获得本专业课程相关 1-2 门课学分。

证书/赛项名称	等级	颁证/举办单位	学时数	可融入的课程名称	可置换的学分
动画制作（1+X）	中级	中国动漫集团有限公司	128	数字绘画，二维动画创作	4
游戏美术设计（1+X）	中级	完美世界教育科技（北京）有限公司	128	分镜头设计，三维动画创作	4
数字媒体交互设计（1+X）	中级	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	128	分镜头设计，动漫制作编导	4
数字影视特效制作（1+X）	中级	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	128	特效制作，后期合成	4
数字影像处理（1+X）	中级	中摄协国际文化传媒(北京)有限公司	128	数字图像处理	4
数字艺术创作（1+X）	中级	中国动漫集团有限公司	128	后期合成，三维动画创作	4

七、教学进程总体安排表

（一）教学活动周分配表

活动名称 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计	备注
入学教育	1						1	
军训	2						2	
课程教学	16	16	16	16	10		74	
校内实习实训		2	2	2		2	8	
校内外综合实训					8	16	24	
考试周	1	1	1	1	1		5	
机动周	1	1	1	1	1	2	7	
合计	21	20	20	20	20	20	121	

(二) 教学进程安排表

课程类别	序号	课程编码	课程名称	课程类型	参考学分	考核方式	教学学时			学期周学时及周数分配					
							教学学时			一	二	三	四	五	六
							总课时	理论教学	实践教学						
公共必修课	1	G2700002	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	考查	48	48	0		4*4	2*16			
	2	G2700015	思想道德与法治	B	3	考查	48	32	16	2*16					
	3	G2700002	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系	B	2	考查	32	32	0		4*8				
	4	G1900017	军事理论与国防教育	B	2	考查	36	36	0				M:36		
	5	G2700003	形势与政策	B	1	考查	64	64	0	4*4	4*4	4*4	4*4		
	6	G1900001	体育与健康I	B	2	考查	32	4	28	2*16					
	7	G1900002	体育与健康II	B	2	考查	32	4	28		2*16				
	8	G1900081	体育与健康III	C	2	考查	32	0	32			C:32			
	9	G1900082	体育与健康IV	C	2	考查	32	0	32				C:32		
	10	G1900020	大学生心理健康	B	2	考查	32	16	16		2*8	C:16			
公共必修课程小计					21	/	388	236	152	/	/	/	/	/	/
公共限选课	11	G2700132	劳动教育	B	2	考查	48	16	32	M:16 C:8	C:8	C:8	C:8		
	12	G1900090	中国优秀传统文化	A	1	考查	16	16	0		2*8				
	13	G1900018	大学生创业基础	A	2	考查	36	36	0		M:36				
	14	G1900021	职业发展与就业指导	B	3	考查	48	32	16			2*8	2*8 C:16		
	15	G2006038	职业素养	A	2	考试	32	32	0		M:32				
	16	G1900108	大学生美育	A	2	考查	32	32	0	M:16 2*8					
	17	G1900016	健康教育	A	1	考查	16	16	0	M:16					
	18	G1900008	大学语文	A	2	考试	32	32	0		2*16				
	19	G1900003 G1900004	职业通识英语	A	4	考试	64	64	0	2*16	2*16				
	20	G2700051	安全教育	A	2	考查	32	32	0	2*16					
	21	G4400002	现代信息技术	B	3	考查	48	32	16	M:32 2*8					

公共限选课程小计					24	/	404	340	64	/	/	/	/	/	/
公共选修		选修库任选 4 门			A	4	考查	64	64	0					
专业基础课	22	GY20001	美术基础	B	4	考试	64	28	36	4*16					
	23	GY20002	构成基础	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	24	GY20003	运动速写	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	25	GY20004	动漫运动规律	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	26	GY20005	分镜头设计	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	27	GY20006	数字绘画	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	28	GY20007	动漫软件基础	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	29	GY20008	动漫制作编导	B	4	考试	64	28	36				4*16		
专业基础课小计					32	/	512	224	288	/	/	/	/	/	/
专业核心课	30	GY20009	动漫概念设计	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	31	GY20010	二维动漫创作	B	4	考试	64	28	36				4*16		
	32	GY20011	三维动画创作	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	33	GY20012	灯光与渲染	B	4	考试	64	28	36				4*16		
	34	GY20013	特效制作	B	4	考试	64	28	36				4*16		
	35	GY20014	后期合成	B	4	考试	64	28	36				4*16		
	36	GY20015	数字造型设计	B	2	考试	32	16	16			2*16			
	37	GY20016	定格动画	B	2.5	考试	40	18	22					4*10	
专业核心课小计					28.5	/	456	202	254	/	/	/	/	/	/
专业拓展课	38	GY20017	数字图像处理	B	4	考查	64	28	36	4*16					
	39	GY20018	用户界面设计	B	2.5	考查	40	18	22					4*10	
	40	GY20019	新媒体动画制作	B	2.5	考查	40	18	22					4*10	
	41	GY20020	新媒体运营与推广	B	2.5	考查	40	18	22					4*10	
	42	GY20021	C4D 制作	B	2.5	考查	40	18	22					4*10	
专业拓展课小计					14	/	224	100	124	/	/	/	/	/	/
实践教学环节	43	G2700017	思政实践	C	1	考查	16	0	16		4*4				
	44	G1900027	军事军训	C	2	考查	56	0	56	2W					
	45	GY20020	运动速写实训	C	1	考查	28	0	28		1W				
	46	GY20022	动漫运动规律实训	C	1	考查	28	0	28		1W				

47	GY20023	动漫概念设计实训	C	1	考查	28	0	28			1W			
48	GY20024	三维动画创作实训	C	1	考查	28	0	28			1W			
49	GY20025	二维动漫创作实训	C	1	考查	28	0	28				1W		
50	GY20026	后期合成实训	C	1	考查	28	0	28				1W		
51	GY20027	校外专业综合实训	C	8	考查	128	0	128					8W	
52	GY20028	岗位实习	C	16	考查	256	0	256						16W
实践教学环节小计				32	/	624	0	624	/	/	/	/	/	/
合 计					/	2624	1134	1490	18	26	22	22	20	

注：W 表示周，M 表示慕课，C 标识实践教学。

（三）课程课时学分结构

课程类别		课程门数	学分	学时			在总学时中所占比例
				总学时	理论	实践	
公共基础课	公共必修课程	10	21	388	236	152	32.04%
	公共限选课程	11	24	404	340	64	
	公共任选课程	4	4	64	64	0	
专业课	专业基础课程	8	32	512	224	288	67.96%
	专业核心课程	8	28.5	456	202	254	
	实践教学环节	10	32	624	0	624	
	专业拓展课程	5	14	224	100	124	
合计		56	152.5	2672	1166	1506	/

八、实施保障

（一）师资队伍

1.队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，双师素质教师占教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、形成合理的梯队结构。

教师结构	专职			兼职	专兼比例
专业带头人	1			/	/
教师 (含专业带头人)	职称 结构	高级	1	1	4：3
		中级	3	2	
		初级	2	0	
	“双师”素质		4	3	
总数	6			3	4：3
比例	双师素质比例：78%			/	

2.专任教师

专任教师应具有高校教师资格:有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心;具有本专业或相关专业本科及以上学历;具有扎实的本专业相关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

专业带头人原则上应具有副高级以上职称,能够较好地把握本专业发展与规划建设,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,在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4.兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任,具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神,具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,具有中级及以上相关专业职称,能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(二) 教学设施

1.教室

配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入或Wi-Fi环境,并具有网络安全防护措施。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.校内实训室

校内实训室应配备能够满足动漫前期创作、动漫短片创作、特效制作、

后期合成等等课程教学和综合实训需要的教学硬件和软件。教学条件能够满足理实一体的教学要求，设备台套数能够满足所有课程的教学实施要求，保证学生团队完成工作任务。

校内实训场所	主要实训设备	主要实训项目	能力训练目标
美术基础实训室	配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、画架与画凳 1 套/人、供水与排水设施/室、素描灯 1 盏/10 人、石膏道具 1 套/室、静物台 1 张/10 人	美术基础、构成基础、运动速写	美术绘画，数字绘画
软件实训室（一）	工作站 50 台、服务器一台、投影仪、音响话筒、白板。安装 PS、AE、Pr、3Dmax、SAI 等软件	动画项目实训、图形图像制作实训、动画分镜头设计、三维模型制作、三维灯光与渲染、三维动画制作	模型制作，三维动画制作，分镜头设计
软件实训室（二）	配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 40 台/人，WiFi 覆盖，安装 PS、AE、Pr、3Dmax 等软件	数字绘画、二维动漫创作、特效制作类、后期合成类课程实训	非线性编辑能力，综合动画制作能力

3.校外实习实训基地

遴选资质高、信誉好、技术优的企业共建产业学院，合作开展认识实习生产实习毕业实习以及教师社会实践服务等实践教学活 动，建立稳定的企业指导教师队伍，制订完善的实训、实习管理规章制度。

序号	实训基地名称	实训项目	合作内容
1	武汉簪洲湾广告有限公司	二维动画创作 动漫概念设计	课程资源库建设 实习实训
2	武汉精诚广告有限公司	三维动画创作 动漫短片创作	课程资源库建设 实习实训
3	黄石捷德万达金卡有限公司	动漫概念设计	课程资源库建设 建设双师团队
4	杭州四喜信息技术有限公司	后期合成 定格动画	课程资源库建设 实习岗位
5	黄石邦柯科技股份有限公司	二维动漫创作	课程资源库建设 实习实训
6	黄石趣学网络科技有限公司	三维动画创作	课程资源库建设 产学研合作
7	黄石东楚传媒集团	新媒体运营与推广 后期合成	课程资源库建设 实习实训

4.素质教育基地

本校与省内外多家企业开展素质教育基地合作。本基地拥有先进的教学设施和资源，配备了专业的多媒体教室、设计工作室以及丰富的设计软件和工具。在这里，学生能够接触到最前沿的广告设计理念和技术。

基地注重实践教学，与众多知名企业建立了紧密的合作关系，为学生提供了大量的实习和项目合作机会。同时，基地还组织各类丰富多彩的活动，如设计竞赛、学术讲座、作品展览等。在设计竞赛中，学生们充分发挥自己的漫画创意，展现出独特的设计风格；学术讲座则邀请行业内的专家学者，为学生带来最新的行业动态和前沿知识；作品展览则为学生提供了一个展示自我才华的平台，激发了他们的创作热情。

此外，基地还注重培养学生的综合素质，开设了人文素养、沟通技巧、职业规划等课程，帮助学生在提升专业技能的同时，具备良好的职业道德和社会责任感。

总之，高职动漫制作技术专业素质教育基地为学生提供了全方位的支持和培养，致力于打造具有创新精神和实践能力的优秀动漫设计创作人才。

（三）教学资源

1.使用的教材

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	美术基础（第4版）	十三五	高等教育出版社	吴忠正	2019.11
2	设计素描教程	十三五	苏州大学出版社	李涵	2019.12
3	构成—平面构成（第三版）	十四五	高等教育出版社	张殊琳	2023.07
5	素描速写（第四版）	十四五	大连理工大学出版社	韩明辉	2022.01
6	设计速写	十三五	上海交通大学出版社	陈姝雅	2019.11

7	动画运动规律与技法实例 (第四版)	十四五	上海交通大学出版社	吴云初	2023.12
8	动画运动规律(第三版)	十三五	大连理工大学出版社	孙慧	2019.06
9	动画分镜头设计(第2版)	十三五	上海交通大学出版社	姚桂萍	2023.08
10	Photoshop 游戏动漫手绘基础教程	其他	电子工业出版社	杨雪果译	2022.03
11	数字插画实战 人像创作 30 例	其他	化学工业出版社	王鲁光	2019.09
12	动画编导基础教程(第3版)	其他	南京大学出版社	袁晓黎	2021.01
13	动画编导	其他	南京大学出版社	朱贵杰	2019.05
14	Animate CC 实例教程(微课版)	十三五	人民邮电出版社	湛邵斌	2019.11
15	概念设计的秘密 游戏美术基础与设计方法	其他	人民邮电出版社	OLDFISH	2023.03
16	原画梦 50 位游戏概念设计师的设计解析 第2卷	其他	人民邮电出版社	原画梦	2023.08
17	三维动画建模基础	十三五	华中科技大学	邓飞	2019.04
18	After Effects CC 基础与案例教程(微课版)	十三五	清华大学出版社	王一如	2020.11
19	After Effects CC 2018 影视特效与合成案例教程	十三五	机械工业出版社	甘百强	2019.12
20	Premiere+After Effects 影视编辑与后期制作	十三五	电子工业出版社	李冬芸	2019.12
21	CINEMA 4D 基础与实例	十三五	上海交通大学出版社	侯文雄	2023.08

2.网络课程

序号	数字化资源名称	资源网址
1	国家精品资源网-动画设计	http://course.jingpinke.com/details?uuid=8a833999-1e4881f5-011e-4881f7b5-01d1&objectId=oid:8a833999-1e4881f5-011e-4881f7b5-01d0&courseID=S0700083
2	动漫制作技术 省级特色专业-作品展示	http://www.hbjhart.com/zpzs/sw.html
3	动漫制作技术资源库 智慧职教-湖南工业职业技术学院	https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/edyragqpvj5bsayzrammig/sta_page/index.html?projectId=edyragqpvj5bsayzrammig
4	动漫制作技术资源库 智慧职教-河北软件职业技术学院	https://www.icve.com.cn/portalproject/themes/default/nalgahopljrhyz8auicxpq/sta_page/index.html?projectId=nalgahopljrhyz8auicxpq

3.图书文献目录

- (1) 身为动画人[M].傅广超.中国传媒大学出版社.2022
- (2) 创作的基因[M]. [日] 小岛秀夫.新星出版社.2022
- (3) 岩田先生[M].[日] HOBO 日刊 ITOI 新闻(编).李思园译.译林出版社.2021
- (4) 蔡志忠动漫一生[M].蔡志忠.译林出版社.2021
- (5) 动画编剧大师课[M].[英] 杰弗里·斯科特.灵然创智译.中国友谊出版公司.2023
- (6) 动画机器:动画的媒体理论[M].[加] 托马斯·拉马尔.张长译.上海交通大学出版社.2022
- (7) 《写给大家看的设计书》（第3版）[M] Robin Williams 人民邮电出版社.2010

4.产教融合资源

我校与广告公司及传媒机构共同建设实训基地，模拟真实的工作环境，为学生提供更多的实践机会。邀请广告公司和传媒机构的专家参与课程开发，将行业前沿知识、技术标准和案例引入到教学中。根据广告公司和传媒机构的实际需求，调整教学内容和课程设置，使毕业生更好地适应市场需求，提高就业率。

（四）教学方法

教学内容要与时俱进，结合行业发展的趋势，教师在强调技法教学的同时，更应注重对于学生思考方式的引导，打破传统课堂教学模式，同步提供课程所需的软硬件设施。最终完善、创新教学方法、提高教学成效，

在教学方法上，采用多元化教学方法。

1.为达到各学习情境的能力目标和知识要求，建议采用案例贯穿、任务驱动、等教学方法。教师在任务训练前进行知识的引出，在任务实施过程中精心的引导，组织学生查阅资料、设计、实施和总结归纳，任务训练结束后再进行知识的延伸、归纳和贯通，与学生共同对任务的完成情况进行检查和考评。

2.情景教学与角色扮演法。将学生分成不同的小组，老师和学生共同角色扮演，让学生明确各类岗位作用,培养学生的团队合作精神。任务涉及专业的市场需求，积极调动学生学习兴趣，培养学生独立的学习能力，同样提高了学生的综合素质。

3.任务驱动法，融入具体校企合作项目中，深化书本知识。通过把真实的企业项目作为工作任务引入课堂、吸引学生的同时，贴近岗位需求。引导学生在完成任务的过程中模拟进入岗位角色,要求学生按照企业要求完成作品的创作。培养学生开发和设计能力。使学生深刻理解掌握学科专业基础理论和创新意识，激发了学生的求知欲望和动手能力。

4.案例教学法。学生通过不同的主题企业案例作品，进行点评和分析。帮助学生更容易掌握知识点，启发学生思考，可以举一反三。

（五）学习评价

（1）知识掌握情况：评价我们对所学知识的理解和掌握程度，看看我们是否真正学会了这些知识。

（2）学习态度：看我们在学习过程中是否认真、积极，有没有良好的学习习惯和态度。

（3）能力提升：评价我们在学习过程中是否提升了自己的能力，比如思维能力、解决问题的能力等。

（4）综合素质：除了学习本身，还会评价我们的综合素质，比如团队协作能力、沟通能力等。

（5）每门课程的课程考核方式如考试、作业、课堂表现、项目实践等形成性评价或者总结性评价。

（六）质量管理

（1）建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，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、综合设计以及专业调研、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）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。

（3）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）专业教研组织应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。

九、毕业要求

（一）学分要求

本专业学生至少须修满课堂教学课程 152.5 学分，其中公共基础课 42 学分，专业课 106.5 学分，素质活动 4 学分方可毕业。

（二）职业资格证书

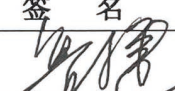
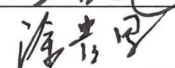
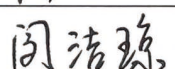
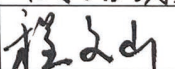
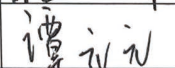
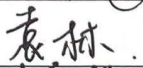
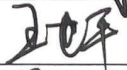
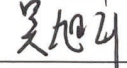
计算机等级一级证书

（三）其他条件

- 1.按照教育部《国家学生体质健康标准测试》，测试的成绩达到 50 分以上。
- 2.志愿汇时长 120 小时
- 3.到梦空间 80 积分

十、附件

1. 人才培养方案论证意见

专业名称(方向)	动漫制作技术专业		专业代码	510215
论证时间	2024 年 7 月 20 日			
专业建设指导委员会论证意见				
学校组织由行业企业、教研机构、校内外一线教师和学生代表等参加的专业论证会，专业建设指导委员会经过研讨一致认为：本专业人才培养方案符合人才培养目标和学校及专业定位，符合区域经济发展需求，培养目标明确，课程体系设置合理，理论与实践结合紧密，希望严格按方案实施人才培养，为地方经济发展作出应有的贡献。 主任委员签名：  年 月 日				
专业建设指导委员会论证结论				
合格 ()； 基本合格 ()				
专业建设指导委员会人员信息及签名				
姓 名	职务(职称)	工 作 单 位	签 名	
鲁 捷	副教授/院长	湖北工程职业学院		
涂贵军	讲师/副院长	湖北工程职业学院		
闵洁琼	讲师	湖北工程职业学院		
程文山	副教授	湖北师范大学		
谭元元	副教授	湖北理工学院		
袁 菡	讲师	湖北工程职业学院		
袁 林	高工	湖北青年网红孵化基地		
朱勇前	高工	武汉视野教育咨询有限公司		
王世平	广告设计总监	武汉簪洲湾广告有限公司		
吴旭升	广告设计总监	武汉精诚有限广告公司		

2.课程修订情况一览表

现课程名称	学分	总学时	原课程名称	原课程代码	原课程学分	原课程总学时
动漫制作编导	4	64				
动漫软件基础	4	64	二维动画设计基础	GY20007	4	64
数字绘画	4	64				
动漫概念设计	4	64				
二维动漫创作	4	64	二维动画制作	GY20014	6	96
三维动画创作	4	64	模型制作	GY20013	4	64
特效制作	4	64	影视动画特效制作	GY20011	4	64
后期合成	4	64	影视动画后期合成	GY20015	4	64
数字图像处理	4	64	Photoshop 图形图像处理	GY20002	4	64

备注：1.课程名称发生更改的，或学分学时变动达 20%的，需填此表。