

广西交通职业技术学院
人才培养方案

适用专业：动漫制作技术

(专业代码：610207)



二〇一九年九月

2020 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫制作技术（610207）

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

学制 3 年，允许学生在 2-5 年时间内，修完教学计划规定的学分。在校休学创业的学生，修业年限最长可延长至 8 年。

四、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) | 主要岗位类别或技术领域 举例 | 职业资格或职业技能等 级证书举例 |
|----------------|---------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------|
| 电子信息大 类(61) | 计算机 (6102) | 软件和信息技术 服务(65) 广播、电视、 电影和影视录 音作业(87) | 动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术展 业人员 | 插画设计、概念设计、模 型设计、动画设计、非线性 编辑 | 暂无 |

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有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；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作等行业动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑工作的高素质技术技能人才。

(二) 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

(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一两项目运动技能，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，能够形成一两项目艺术特长或爱好。

2. 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) 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) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力；
- (7) 具有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) 具有动画项目“创意执行”能力；
- (10) 具有三维图形和三维特效处理能力；
- (11) 具有二维动画制作能力；
- (12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力；
- (13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知进行问题 定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

1. 军事理论

《军事理论》是普通高等学校学生的必修课程。军事课以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼培育和践行社会主义核心价值观，以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。

2. 军事技能

《军事技能》是学院为所有大一新生开设的一门集身体素质训练、习惯养成教育、国防教育和素质教育为一体的实践性必修课。军事技能训练课程以马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”、“科学发展观”和“习近平新时代中国特色社会主义思想”为指导，贯彻落实习近平关于国防和军队建设的重要论述指示，按照教育要面向现代化、面向世界、面向未来，以及将“三全”育人贯穿教育教学的全过程要求，为适应我国人才培养战略目标和加强国防后备力量建设的需要，为培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者服务。

3. 思想道德修养与法律基础

《思想道德修养与法律基础》是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。本课程主要目标是：以马列主义、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为指导，针对大学生成长过程中面临的思想道德和法律问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，引导大学生提高思想道德素质和法治素养，使大学生成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

4. 大学生安全教育

根据自治区教育厅《关于在全区高等学校开设安全教育课的通知》的要求，结合我院实际，开设了大学生安全教育课。《大学生安全教育》是一门公共必修课，主要通过课程的多维度学习，有效掌握安全防范知识、提升安全防范能力，树立正确的世界观、人生观、安全观，提高学生的人文素养和明辨是非的能力。课程教学以线下课堂教学和线上自学为主，各系结合专业特点开展富有针对性的实训操作、顶岗实习等安全，保卫处每年定期组织开展消防逃生、应急避险、扑灭初期火险等实操演练，教研室线上定期推送安全警示，通过多方面教学，不断提高学生的自我保护能力。

5. 形势与政策

《形势与政策》课是理论武装时效性、释疑解惑针对性、教育引导综合性都很强的一门高校思想政治理论课，是帮助大学生正确认识新时代国内外形势，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战的核心课程，是第一时间推动党的理论创新成果进教材进课堂进学生头脑，引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略的重要渠道。形势与政策教育要坚持以马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，针对学生关注的热点问题和思想特点，帮助学生认清国内外形势，引导大学生正确把握国内外形势新变化新特点，教育和引导学生全面准确地理解党的路线、方针和政策，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，统一思想，坚定信念，凝聚力量，积极投身改革开放和现代化建设伟大事业，为全面建成小康社会，实现中华民族伟大复兴的中国梦而努力学习、奋发成才。

6. 就业指导与创业基础

《就业指导与创业基础》本课程为全院所有学生都具备的共性能力。如：（1）具备职业生涯与职业意识；（2）职业生源发展规划能力；（3）自我认知和管理能力（根据用人标准不断调节自我，通过学习完善自我的能力）；（4）与职业生涯匹配的职业素养（职业道德、奉献精神及团队精神）；（5）就业政策理解把握能力；（6）求职技能（社交、沟通、礼仪、简历制作）等。它以关注学生的全面发展和终身发展为最终出发点，通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

（2）创业基础

《大学生创业基础》是广西交通职业技术学院构建的“创业专业一体化”的人才培养模式，“以创业教育为主线，以创业能力培养为导向”新课程体系中的一门公共必修课程。它以大学生创业意识为起点，以创业能力为落脚点，按照创业要求，确定了大学生创业知识、锻炼创业能力和培养创业精神及创业计划设计方法等学习内容。

7. 大学生心理健康教育

《大学生心理健康教育》课程是根据大学生心理特点而开设的公共必修课，共计 2 学分，36 课时。作为心理育人的主渠道，心理课程坚持理论与实践相结合，与课程思政相结合。理论教学目的在于普及心理健康知识，提高学生自我调节能力、人际交往能力等，实践课程重点关注大学生心理发展的“四个阶段”（适应—融入—提高—职业生涯），创新活动载体，搭建“互联网+”育人平台，培养学生积极乐观，理性平和的健康心态，为培养新时代高素质技术技能人才奠定了良好的心理基础。

8. 思想政治理论课实践

《思想政治理论课实践》课以《概论》《基础》《形势与政策》理论体系为依托，遵循大学生成长规律和教育规律，以形式多样的活动为载体，通过实践活动，引导大学生学会用马克思主义的立场、观点、方法来分析和解决现实问题，在理论联系实际中融会贯通所学知识，在实践中受教育、长才干，不断提升自身思想政治素质和实践能力，达到知行统一，努力成长为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。

9. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

通过本课程学习,使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的把握;对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加深刻的认识;对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更加透彻的理解;对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力的提升有更加切实的帮助,不断增强学生“四个自信”,以自己的实际行动为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献。

10. 大学生创新创业实践

《大学生创新创业实践》课程是我院根据《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》(国办发〔2015〕36号),以及《广西壮族自治区人民政府关于深化高等教育综合改革的意见》(桂政发〔2015〕6号)、《广西壮族自治区人民政府办公厅关于实施高等教育强基创优计划推进高等学校创新创业教育改革的意见》(桂政办发〔2015〕49号)精神,为了进一步加强我院创新创业教育改革工作,健全我院创新创业教育课程体系,将专业教育与创新创业教育有机融合,鼓励和引导学生积极参与创新创业实践、技能竞赛、社会实践等创新创业活动,激发和培养学生的创新精神、创业意识和实践能力,促进学生个性发展和全面提高。本课是人才培养的必修课程,是学生在第一课堂外通过创新创业实践、技能竞赛、社会实践等活动中取得的成果,依据我院《大学生创新创业实践》课程学分认定标准,经学校认定获得学分。

11. 实用英语一

《实用英语一》以《高职高专英语教学大纲》为导向,以应用(application)为目的,以实践(practice)为核心,以知识(Knowledge)为主线,以职业(vocation)为背景,设计整个课程的教学过程。培养学生的英语综合应用能力,特别是听说能力,使他们在今后学习、工作和社会交往中能用英语有效地进行交际,同时增强其自主学习能力,提高综合文化素养,以适应我国社会发展和国际交流的需要。将基础语言交流项目和职业模拟项目贯穿其中,进行语言能力与职业能力无缝对接,以实现知识传授、技能培养、职业能力的一体化,最终实现提高职业能力素养的目标。培养科学精神,人文素养和逻辑判断,使学生坚定

社会主义价值观和信念。把思想品德培养渗透融入大学生学习生活的各个环节，持续开展辩证唯物主义、历史唯物主义、马克思主义认识论、社会主义核心价值观教育，坚持把立德树人、规范管理的严格要求和春风化雨、润物无声的灵活方式相结合，引导大学生正确认识时代责任和历史使命，勇做走在时代前列的奋进者和开拓者。

12. 计算机应用基础

《计算机应用基础》是一门公共必修课。教学目的在于推动计算机知识的普及，促进计算机技术的推广应用，为培养社会需要的、能够适应未来计算机使用要求的大专层次应用型人才服务的。本课程在整个专业课程体系中属于专业基础课程，本课程是本专业所有专业课的前导课程。本课程主要讲授计算机基础知识；中、英文录入、计算机的安全操作、WINDOWS操作系统的使用；WORD、EXCEL、POWEPOINT、ACCESS 的运用基本操作、网络基本运用的基本操作。本课程教学包括理论教学和上机实习两个环节，并对微机操作和中英文打字进行单独考核并记入成绩册。通过本课程的学习，学生应能够掌握计算机基础知识、微型计算机基本使用方法、文字信息处理方法、数据信息处理技术以及一些微机工具软件基本使用方法。

13. 劳动素养

《劳动素养》课程紧跟新时代德智体美劳全面发展的人才培养需求，属于学院公共必修课程。学生通过“劳动+信念教育”践行核心价值观，以劳树德；通过“劳动+劳动素养课”“劳动+专业课”将劳动融入课堂教学，以劳增智；通过“劳动+实践基地”“劳动+家庭教育”组织参加生产实践，以劳强体；通过“劳动+感恩教育”“劳动+脱贫攻坚”服务国家战略，以劳育美。培养学生正确的劳动观，成为严谨专注、敬业专业、精益求精和追求卓越的现代“交通人”。

14. 体育（一、二、三、四）

课程总体目标：本课程以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼，使大学生达到增强体质、增进健康和提高体育素养的目的。另一方面，以体育锻炼为手段，对学生进行思想品德教育、文化科学教育、生活与体育技能教育，促进学生身心和谐发展的教育。

通过本课程学习，学生应达到以下具体目标：

运动技能目标：通过教学使学生熟练掌握两项以上的体育锻炼的基本方法和技能。

运动参与目标：通过教学切实提高学生对体育锻炼的认识，激发学生参加体育锻炼的兴趣，基本形成终身体育的意识。

身心健康目标：通过教学使学生的身体形态、机能，身体素质得到改善和提高，使学生的个性、潜力和创造力得到充分展示，养成积极乐观的生活态度。

社会适应目标：通过教学培养学生的团队合作精神，学会正确处理竞争与合作的关系。

（二）专业（技能）课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校自主确定课程名称，但应包括以下主要教学

内容：

（1）专业基础课程

一般设置 6~8 门。包括平面构成、色彩构成、视听语言、动画运动规律、雕塑、图形图像处理、动画概论、动画速写等。

（2）专业核心课程

一般设置 6~8 门。包括概念设计、模型制作、动画设计、影视动画特效制作、影视动画后期合成、二维动画制作等。学校可根据区域发展需要选择开设二维动画、三维影视动画、三维游戏动画、应用动画等方向性课程。

（3）专业拓展课程

包括影视作品赏析、定格动画、服饰设计、中外艺术思潮与流派、摄影技术、音乐赏析、表演基础等。

（4）专业核心课程和主要教学内容与要求

| 序号 | 专业核心课程 | 主要教学内容与要求 |
|----|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 概念设计 | 题材分析、构图表现、视觉引导、气氛营造、色彩搭配、景深、光影、角色的深入表现、质感细节等，设计草图、设计场景原画、设计角色造型、设计道具造型、绘制画面分镜绘制等； |
| 2 | 模型制作 | 3DSMAX/MAYA、Uvlayout 等三维软件基础操作、游戏/影视/VR 模型制作要求、多边形\曲线\样条线建模方法、Photoshop、BodyPaint3D 绘制贴图、道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作、Layout 制作等； |
| 3 | 动画设计 | 关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器、骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、动画三要素、Blocking 制作、动画规律的应用、角色动画、场景动画等； |

| | | |
|---|----------|------------------------------------------------------------------------|
| 4 | 影视动画特效制作 | 光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成等； |
| 5 | 影视动画后期合成 | AE、PR/ Edius 等软件基础操作、认知摄影表、影片基础合成、后期特效添加、转场特效、字幕设计、音效合成与调节、影片剪辑、影片较色等； |
| 6 | 二维动画制作 | 动画概念、动画流程、动画运动规律、绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、上色等； |

(5) 实践性教学环节

主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。实训可在校内实验实训室、校外实训基地等开展完成；社会实践、顶岗实习、跟岗实习由学校组织，可在动漫制作企业开展完成。各学校可在第 1 或第 2 学期安排 1-2 周的企业认知实习；在第 2 至第 4 学期安排二维动画设计、影视动画模型制作、影视动画设计、影视特效设计、影视动画项目制作等校内外实训；第 5 至第 6 学期根据学校情况进入影视动画制作、游戏制作等企业进行跟岗实习、毕业设计（论文）与顶岗实习等。实训实习既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》要求。

(6) 相关要求

学校应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入到专业课程教学中；将创新创业教育融入到专业课程教学和有关实践性教学环节中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

(7) 学时安排

总学时一般为 2800 学时，每 16 学时折算 1 学分。其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%其中，顶岗实习累计时间一般为 6 个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时累计不少于总学时的 10%。

七、教学进程总体安排

本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、课程编码、学时学分、学期课程安排、考核方式及学时比例要求（详见附件 6）。

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符合国家高等职业学校专业教学标准，双师素质教师占专业教师比例符合国家高等职业学校专业教学标准，专任教师队伍的职称、年龄，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；具有动漫制作技术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；具有较强的信息化教学能力，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

原则上应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，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求，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

主要从动漫制作技术专业相关企业聘任，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，具有动漫制作技术师或高级工及以上职称，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

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

（1）原画绘制实训室

配备高清投影设备 1 套、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 1 台/室、透写台 1 台/人、石膏道具 1 套、静物台 1 张、动检仪 1 台、扫描仪 1 台，WiFi 覆盖。支持素描、色彩、色彩构成、平面构成、支持动画运动规律、二维动画制作、概念设计等课程的教学与实训。

（2）动漫设计与制作实训室（一）

配备投影设备 1 套、黑板或白板 1 个、高性能计算机 48 台、WiFi 覆盖，安装 AI、PS、Bodypaint、AE、Pr、Maya\3Dmax、Flash、Flash 等软件环境。支持模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学与实训。

（3）动漫设计与制作实训室（二）

配备投影设备 1 套、黑板或白板 1 个、高性能计算机 48 台、WiFi 覆盖，安装 AI、PS、Bodypaint、AE、Pr、Maya\3Dmax、Flash、Flash 等软件环境。支持模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学与实训。

(4) 特效与后期实训室

配备投影设备 1 套、黑板或白板 1 个、高性能计算机 48 台，WiFi 覆盖，安装 AI、PS、Bodypaint、AE、Pr、Maya\3Dmax、Flash 等软件环境。支持特效制作类、后期合成类课程的教学与实训。

(5) CG 动漫实训室

配备投影设备 1 套、黑板或白板 1 个、图形图像处理工作站 49 台，WiFi 覆盖，安装 AI、PS、Bodypaint、AE、Pr、Maya\3Dmax、Flash 等软件环境。支持模型制作类、动画制作类、三维渲染类课程的教学与实训。

3. 校外实训基地基本要求

动漫专业具有稳定的校外实训基地。能够提供开展动漫制作技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

4. 学生实习基地基本要求

动漫专业具有稳定的校外实习基地。能提供插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等相关实习岗位，能涵盖当前动漫制作产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生安排顶岗实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

(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、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

动漫制作技术专业严格按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。通过学院与材库共建平台的，严格选用国家规定选用优质教材，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

学院图书馆配备了有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及生产案例类图书及参考文献等。能满足动漫专业的人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。

3. 数字教学资源配置基本要求

动漫专业将课程建设的成果进行有效的规划和整合，以实现符合国家精品共享课程为标准的原则，以突出动画角色设计和场景设计的能力为基础，构建交互性高、教学考评为一体的课程学习网站，具体内容分为以下几大模块：

- (1) 站点导航：以导航图形式体现站点的模块内容。
- (2) 教学指南：课程标准、授课计划、教学设计、教案、项目任务分析等。
- (3) 项目化实训：总项目及子项目的实训任务、实训步骤、实训内容等。
- (4) 教学课件：助教课件、助学课件。
- (5) 虚拟实训：以动画开发的流程为导向，制定动画设计的方案、制作的剧本和具体的要求等内容，实现人机交互模式的应用。
- (6) 媒体资源库：原理动画仿真、实践技能录像、设备示意图、电子参考教材等。
- (7) 职业认证考核：中、高级职业资格考证等认证考试模拟试题的在线考试及自动评分系统。
- (8) 在线考试：考试题库（笔试、机试），可实现教师自行定义单元测试、模块测试等阶段性考核试题，可自动生成试卷、在线测试、教师在线评测等。
- (9) 企业项目考核：由企业以实际项目为考核内容，学生进行随机抽题进行考核，企业专家在线评测，初步实现教考分离。
- (10) “工学交替”申报：由企业在课程教学过程中提出制作动画的需求，学生在线报名，完成“工学交替”教学模式的实现。

（四）教学方法

动漫专业教师在教学过程中要紧紧围绕项目教学法为主线，以任务驱动式导向教学实施过程，在备课过程中可以将所有的教学模块和实训项目分成由简单到复杂的综合性的案例，要求每个案例在新知识点钟都包含前一个案例的知识点内容，循序渐进，环环相扣，让学生在学习过程中较好的掌握动漫专业的相关的知识点。

建议动漫专业的任课教师要多尝试运用标准的语言方式，系统地向学生传授科学知识，传播思想观念，发展学生的思维能力，发展学生的智力。

1. 具体实施形式：

(1)讲解教学方法

(2)谈话教学方法

(3)讨论教学方法

(4)讲读教学方法

(5)讲演教学方法

2. 运用讲授式教学方法的基本要求主要体现在下述几个方面：

(1)科学地组织教学内容。

(2)教师的教学语言应具有清晰、精练、准确、生动等特点。

(3)善于设问解疑，激发学生的求知欲望和积极的思维活动。

（五）学习评价

（1）“笔试”课程考核与评价标准

1. 成绩评定

课程考核分为平时成绩、期末成绩两个部分，其中平时成绩占总评成绩 70%；期末成绩占总评成绩 30%。

①平时成绩由“平时作业、实训、测验”、“课堂考勤”、“课堂表现”和“期中考试”四个部分组成。平时成绩折算成 100%，其中“平时作业、实训、测验”占 15%，“课堂考勤”占 30%，“课堂表现”占 25%，“期中考试”占 30%；

②期末成绩为笔试考试成绩。

2. 期末考试出题要求

①题型及分数比例：

客观题（70%）：选择题（单项、多项、不定项）、填空题、判断题、名词解释、计算题。

主观题（30%）：分析题、简答题、问答题、绘图题等。

②出题要求：

考试出题应与所讲授前续课程内容的教学目标一致，满足教学计划及课程标准中对理论知识和专业技能的实际需求，合理分配难易程度（呈阶梯性模型结构，易、中、难比例要求基本保持在：60%：20%：20%）。

(2) “机试”课程考核与评价标准

1. 成绩评定

课程考核分为平时成绩、期末成绩两个部分，其中平时成绩占总评成绩 70%；期末成绩占总评成绩 30%。

①平时成绩由“平时作业、实训、测验”、“课堂考勤”、“课堂表现”和“期中考试”四个部分组成。平时成绩折算成 100%，其中“平时作业、实训、测验”占 15%，“课堂考勤”占 30%，“课堂表现”占 25%，“期中考试”占 30%；

②期末成绩为机试考试成绩。

2. 期末考试出题要求

①题型及分数比例：

基础题（60%）：以课程的实践技术分类或单项技术考核为主线。

综合题（40%）：利用课程的综合应用实践技术解决实际项目。

②出题要求：

考试出题应依据课程对应的专业岗位技术能力的实际需求进行制定，题型必须与实际 IT 项目为背景进行设计，题目表述清晰，技术要求及评分指标明确，体现分项技术和综合性应用能力考核，可真实的检测学生利用专业技术解决具体工作的实际情况，试题应包括部份技术扩展性、有提升能力的内容，能与前续课程和后续课程形成对应关联结构。

(3) “现场操作”课程考核与评价标准

1. 成绩评定

课程考核分为平时成绩、期末成绩两个部分，其中平时成绩占总评成绩 70%；期末成绩占总评成绩 30%。

①平时成绩由“平时作业、实训、测验”、“课堂考勤”、“课堂表现”和“期中考试”四个部分组成。平时成绩折算成 100%，其中“平时作业、实训、测验”占 15%，“课堂考勤”占 30%，“课堂表现”占 25%，“期中考试”占 30%；

②期末成绩为现场操作考试成绩。

2. 期末考试出题要求

①题型及分数比例：

基础题（60%）：以课程的实践技术分类或单项技术考核为主线。

综合题（40%）：利用课程的综合应用实践技术解决实际项目。

②出题要求：

考试出题应依据对应的专业岗位技术能力需求制定，充分体现专业技术解决具体问题的职业能力，采用现场操作考试形式，现场操作考试采用定时不定量。

①学生考试前撰写出作品的设计报告和设计日志，采用全班公开的形式对作品的设计报告进行答疑，通过答疑的学生向任教师课提交现场操作考试的作品中所需的素材，以备现场操作考试使用。

②任课教师在期末考试周内组织学生在统一时间、统一地点，根据作品设计报告书中的设计内容（或剧本）和设计制作步骤独立完成期末作品制作考核。

(4) “作品”课程考核与评价标准

1. 成绩评定

课程考核分为平时成绩、期末成绩两个部分，其中平时成绩占总评成绩 70%；期末成绩占总评成绩 30%。

①平时成绩由“平时作业、实训、测验”、“课堂考勤”、“课堂表现”和“期中考试”四个部分组成。平时成绩折算成 100%，其中“平时作业、实训、测验”占 15%，“课堂考勤”

占 30%， “课堂表现” 占 25%， “期中考试” 占 30%；

②期末成绩为作品考试成绩。

2. 期末考试出题要求

①题型及分数比例：

学习表现： 20 %

作品文档： 30 %

作品完成情况： 30 %

作品答疑： 20 %

②出题要求：

考试出题应面向课程教学最终目标，构建完整的、符合实际项目需求的，且能较好的体现综合技术应用能力和职业素养培育为核心的考试内容。同时，为确保作品考试的质量和真实性，在考核过程中，任课教师要对学生的作品制作进度进行至少 3 次的分阶段考核。原则上应分别在 13、14、15 周的最后一次课进行一次分阶段考核，并记录分阶段考核成绩，作为评定平时表现成绩的主要依据。

（六）质量管理

（一）学校和二级院系应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、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。

（二）学校、二级院系应完善教学管理机制，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。

（三）学校应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。

（四）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）毕业学分要求

学生必须修满必修课 135 学分，选修课 18 学分，共计 153 学分。

（二）证书要求

动漫制作技术专业坚持实行“1+X 证书”制度，即学生在校期间不仅要完成本专业所开设课程学习，还要参加相应的行业主管部门要求的职业技能考核，通过有序开展学历证书和职业技能等级证书所体现的学习成果的认定、积累和转换，毕业时获得相应行业的职业资格证书与技能等级证书，为技术技能人才持续成长拓宽通道。

证书替代选修课学分最高值为：2 学分。

| 证书名称 | 等级 | 发证机关 | 置换学分数 |
|--------|----|------------|-------|
| 机动车驾驶证 | | 公安局 | 2 |
| 计算机操作员 | 初级 | 人力资源和社会保障局 | 1 |
| 计算机操作员 | 中级 | 人力资源和社会保障局 | 2 |
| 动漫绘制员 | 初级 | 人力资源和社会保障局 | 1 |
| 动漫绘制员 | 中级 | 人力资源和社会保障局 | 2 |

（三）操行评定、第二课堂成绩合格

十、附录

附件 5

2020 级 动漫制作技术 专业教学时间分配表

| 学年 | 项目 周数 学期 | 军训 及入 学教 育 | 理 论 教 学 | 校 内 整 周 实 训 | 校 外 顶 岗 实 习 | 毕 业 设 计 | 毕 业 教 育 | 机 动 | 考 试 | 合 计 |
|-----|----------------|---------------------|------------------|----------------------------|----------------------------|------------------|------------------|--------|--------|--------|
| | | | | | | | | | | |
| 一 | 一 | 4 | 14 | | | | | 1 | 1 | 20 |
| | 二 | | 18 | | | | | 1 | 1 | 20 |
| 二 | 三 | | 18 | | | | | 1 | 1 | 20 |
| | 四 | | 18 | | | | | 1 | 1 | 20 |
| 三 | 五 | | 16 | | | 2 | | 1 | 1 | 20 |
| | 六 | | | | 16 | | 1 | 3 | | 20 |
| 合 计 | | 4 | 84 | | 16 | 2 | 1 | 8 | 5 | 120 |

附件 6：2020 级动漫制作技术专业学分制教学进程表

| 2020级动漫制作技术专业学分制教学进程表【高职三年制】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|-----------------|------|-------------|----------------------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|------|----------------------------------------------------------------|--------------|------|------|----|----|------|------|-----|
| 课程分类 | 序号 | 课程类型 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 考核学期 | | | 课内教学时数 | | | 单列周实践教学学时 | 按学年及学期分配教学周数 | | | | | | | |
| | | | | | | 考试 | 考查 | 共计 | 理论学时 | 实验学时 | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | 上 | | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | | | |
| 公共基础必修课【35学分】 | 1 | A类 | A110209003 | 军事理论 | 2 | | 1-2 | 36 | 36 | 0 | | 18 | 18 | | | | | | | |
| | 2 | C类 | C110209002 | 军事技能 | 2 | | 1 | 0 | 0 | 0 | 112 | 2周 | | | | | | | | |
| | 3 | A类 | A130208002 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | | 1 | 48 | 48 | 0 | | 4/12 | | | | | | | | |
| | 4 | A类 | A120207010 | 体育一 | 2 | | 1 | 28 | 2 | 26 | | 2/14 | | | | | | | | |
| | 5 | B类 | B115211001 | 大学生安全教育 | 1.5 | | 1-4 | 24 | 12 | 12 | | 3/4 | 4 | 4 | 4 | 4 | | | | |
| | 6 | A类 | A110208003 | 形势与政策 | 1 | | 1-4 | 32 | 32 | 0 | | 8/1 | 8/1 | 4/2 | 4/2 | | | | | |
| | 7 | A类 | A120210002 | 就业指导与创业基础 | 2 | | 1-4 | 32 | 32 | 0 | | 2/4 | 3/4 | 2/3 | 2/3 | | | | | |
| | 8 | B类 | B115209001 | 大学生心理健康教育 | 2 | | 1-4 | 36 | 12 | 24 | | 6 | 6 | 16 | 8 | | | | | |
| | 9 | C类 | C110208004 | 思想政治理论课实践 | 1 | | 1-4 | 0 | 0 | 0 | 25 | | 1周 | | | | | | | |
| | 10 | A类 | A140208001 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3 | | 2 | 48 | 48 | 0 | | | 4/12 | | | | | | | |
| | 11 | A类 | A120207008 | 体育二 | 2 | | 2 | 34 | 2 | 32 | | 2/17 | | | | | | | | |
| | 12 | A类 | A120207009 | 体育三 | 2 | | 3 | 34 | 2 | 32 | | | | 2/17 | | | | | | |
| | 13 | C类 | C120210001 | 大学生创新创业实践 | 2 | | 1-5 | 0 | 0 | 0 | 50 | | | | | | | | | |
| | 14 | C类 | C120209037 | 劳动素养 | 2 | | 1-4 | 0 | 0 | 0 | 50 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 | | | | | |
| | 16 | A类 | A120207042 | 体育四 | 2 | | 4 | 32 | 2 | 30 | | | | | | | | | 2/16 | |
| | 17 | A类 | A130207006 | 实用英语一 | 2 | | 1 | 28 | 20 | 8 | | 2/14 | | | | | | | | |
| | 18 | B类 | B140105002 | 计算机应用基础 | 3.5 | 1 | | 56 | 23 | 33 | | 4/14 | | | | | | | | |
| | 小 计 | | | | | 35 | | | 468 | 271 | 197 | 237 | 12 | 6 | 2 | 2 | 0 | 0 | | |
| | 公共基础选修课【6学分】 | 19 | A类 | A420207022 | 口才与沟通 | 2 | | 2 | 32 | 20 | 12 | | 2/16 | | | | | | | |
| | | 20 | A类 | A420207023 | 普通话测试 | 2 | | 3 | 32 | 18 | 14 | | | | 2/16 | | | | | |
| | | 21 | A类 | A420207034 | 职场礼仪 | 2 | | 3 | 32 | 20 | 12 | | | | 2/16 | | | | | |
| 小 计 | | | | | 6 | | | 96 | 58 | 38 | | | | | | | | | | |
| 专业（技能）必修课【100学分】 | 22 | B类 | B270205044 | 美术基础 | 5 | 1 | | 84 | 42 | 42 | | 6/14 | | | | | | | | |
| | 23 | A类 | | 动画概论 | 2.5 | | 1 | 42 | 42 | 0 | | 3/14 | | | | | | | | |
| | 24 | B类 | B235105054 | 图形图像处理技术 | 3.5 | 1 | | 56 | 28 | 28 | | 4/14 | | | | | | | | |
| | 25 | B类 | | 动画概念设计 | 4 | 2 | | 64 | 32 | 32 | | | 4/16 | | | | | | | |
| | 26 | B类 | | 影视剧本写作 | 6 | 2 | | 96 | 48 | 48 | | | 6/16 | | | | | | | |
| | 27 | B类 | | 三维模型制作 | 6.5 | 2 | | 108 | 54 | 54 | | | 6/18 | | | | | | | |
| | 29 | B类 | | 动画运动规律 | 6 | 3 | | 96 | 48 | 48 | | | | 6/16 | | | | | | |
| | 30 | B类 | | 影视特效制作 | 6.5 | 3 | | 108 | 54 | 54 | | | | 6/18 | | | | | | |
| | 31 | B类 | | 模型雕刻技术 | 4 | 3 | | 64 | 32 | 32 | | | | 4/16 | | | | | | |
| | 33 | B类 | | 二维动画制作 | 6.5 | 4 | | 108 | 54 | 54 | | | | | 6/18 | | | | | |
| | 34 | B类 | | 影视动画后期合成 | 5 | 4 | | 80 | 40 | 40 | | | | | 5/16 | | | | | |
| | 35 | B类 | | 影视动画设计 | 6.5 | 4 | | 108 | 54 | 54 | | | | | 6/18 | | | | | |
| | 37 | C类 | C260105036 | 计算机综合应用能力实训 | 4 | | 5 | 64 | 0 | 64 | | | | | | | | | 4/16 | |
| | 38 | C类 | | 二维动画实训 | 8 | 5 | | 128 | 0 | 128 | | | | | | | | | 8/16 | |
| | 39 | C类 | C210205077 | 动漫设计与制作综合实训（含影视后期） | 8 | 5 | | 128 | 0 | 128 | | | | | | | | | 8/16 | |
| | 41 | C类 | C240105010 | 毕业论文及毕业答辩 | 2 | | 5 | | | | 50 | | | | | | | | 2周 | |
| | 41 | C类 | C2120205011 | 毕业实习 | 16 | | 6 | | | | 400 | | | | | | | | | 16周 |
| | 小 计 | | | | | 100 | | | 1334 | 528 | 806 | 450 | 13 | 16 | 16 | 17 | 20 | 0 | | |
| | 专业（技能）选修课【12学分】 | 43 | B类 | B330205086 | 摄影技术 | 3 | | 2 | 48 | 24 | 24 | | | 3/16 | | | | | | |
| 44 | | B类 | | 制图基础与AUTO CAD | 4 | | 2 | 64 | 32 | 32 | | | 4/16 | | | | | | | |
| 45 | | B类 | | 游戏美术设计 | 4 | | 3 | 64 | 32 | 32 | | | | 4/16 | | | | | | |
| 46 | | B类 | | 影视短视频制作 | 3 | | 3 | 48 | 24 | 24 | | | | 3/16 | | | | | | |
| 47 | | A类 | | 中外艺术思潮与流派 | 2 | | 4 | 32 | 32 | 0 | | | | | | | | 2/16 | | |
| 48 | | A类 | | 影视作品赏析 | 2 | | 4 | 32 | 32 | 0 | | | | | | | | 2/16 | | |
| 49 | | B类 | | 效果图设计与制作 | 4 | | 4 | 64 | 32 | 32 | | | | | | | | 4/16 | | |
| 50 | | B类 | | IT职业素养与法律法规 | 2 | | 5 | 32 | 20 | 12 | | | | | | | | 2/16 | | |
| 小 计 | | | | | 12 | | | 192 | 96 | 96 | | | | | | | | | | |
| 必须修满最低学分 | | | | | 18 | | | 288 | 144 | 144 | | | | | | | | | | |
| 课内教学时数合计 | | | | | 153 | | | 2090 | 943 | 1147 | 687 | | | | | | | | | |
| 分类统计 | | | | | 学分 | 学分比例 | 学时比例 | 课内总学时 | 理论学时 | 实训学时 | 实践学时 | 周课学时 | 25 | 22 | 18 | 19 | 20 | 0 | | |
| 公共基础必修课 | | | | | 35 | 22.88% | 25.4% | 468 | 271 | 197 | 237 | 课程门数 | 7 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | | |
| 公共基础选修课 | | | | | 6 | 3.92% | 3.5% | 96 | 58 | 38 | | 考试门数 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | | |
| 专业（技能）必修课 | | | | | 100 | 65.36% | 64.2% | 1334 | 528 | 806 | 450 | 考查门数 | 4 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | | |
| 专业（技能）选修课 | | | | | 12 | 7.84% | 6.9% | 192 | 96 | 96 | | | | | | | | | | |
| 合 计 | | | | | 153 | 100% | 100% | 2090 | 953 | 1137 | 687 | | | | | | | | | |
| 比 例 | | | | | | | | | 34.3% | 65.7% | | 说明： 学生必须修满必修课135学分，选修课18学分，共计153学分。 学生必须修满规定总学分方能获取毕业资格。 | | | | | | | | |

备注说明：
1、本专业每学期将会根据专业需要调整任选课的课程设置。