

湖南信息职业技术学院

2021 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称、代码及所属专业群

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

所属专业群：移动互联技术应用专业群

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、修业年限

三年。

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)	
				初始岗位	发展岗位
电子与信 息大类 (51)	计算机 (5102)	软件和信息技术 服务业 (65) 广播、电视、电 影和影视录音制 作业 (87)	动画设计人员 (2-09-06- 03) 数字媒体艺术 专业人员 (2- 09-06-07)	模型师	高级模型师
				动画师	高级动画师
				特效师	高级特效师
				技术美术师	资深技术美 术师

五、职业证书

(一) 通用证书

证书名称	颁证单位	等级 (必选/ 可选)	融通课程
高等学校英语应用考试 证书	高等学校英语应用能力 考试委员会	A 级 (必选)	大学英语
全国计算机等级证书	教育部考试中心	二级 (可选)	信息技术
普通话水平测试等级证 书	湖南省语言文字工作委 员会	二乙 (可选)	诵读与写作、普通话

（二）职业技能等级证书/职业资格证书

证书名称	颁证单位	等级（必选/可选）	融通课程
游戏美术设计职业技能等级证书	完美世界教育科技有限公司	中级（可选）	插画设计 三维模型制作 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作
虚拟现实应用开发职业技能等级证书	北京新奥时代科技有限责任公司	初级（可选）	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计
3D 引擎技术应用职业技能等级证书	唯乐屋(北京)软件有限公司	初级（可选）	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计 三维模型制作 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作
CEAC 三维动画工程师职业资格证书	信息产业部 CEAC 国家信息化培训认证管理办公室	初级(可选)	三维模型制作 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 特效制作
ACAA 认证动漫设计师职业资格证书	ACAA 中国数字艺术教育联盟	初级（可选）	二维动画制作 移动互联图像处理

六、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、动画、游戏、影视等行业的模型师、动画师、特效师、技术美术师岗位等职业群，能够从事插画设计、模型制作、动画设计、非线性编辑、特效制作、虚拟现实内容制作等工作的高素质技术技能人才。

七、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

（一）素质

1、思想政治素质

(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) 艺术思维与思想政治融合，增强民族自豪感。

2、身心素质

(1) 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，良好的行为习惯。

(2) 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。

(3) 思想活泼，情感丰富，对生活充满激情，富有创新精神和创造能力。

3、职业素质

(1) 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，具备良好的造型与色彩构成能力以及三维空间意识。

(2) 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。

(二) 知识

1、公共基础知识

(1) 熟悉公共法律法规、环境保护、安全消防、文明生产等知识。

(2) 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、专业知识

(1) 掌握基本的美术基础知识（素描、色彩、艺用解剖、人体结构）与较好的审美意识。

(2) 掌握游戏 UI 界面设计相关知识。

(3) 掌握插画设计与制作相关知识与应用

(4) 掌握二维动画设计与制作相关知识与应用。

(5) 掌握三维模型设计与制作，模型材质贴图制作相关知识与应用。

- (6) 掌握三维动画设计与制作相关知识与应用。
- (7) 掌握三维游戏特效设计与制作相关知识与应用。
- (8) 掌握游戏引擎开发的基本知识。
- (9) 掌握虚拟现实内容制作/游戏项目制作相关知识。
- (10) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识。
- (11) 掌握本专业相关的英语知识。
- (12) 实时了解动漫行业的新知识、新技术。

(三) 能力

1、通用能力

- (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) 具有团队合作能力。
- (4) 具有信息技术应用与维护能力。

2、专业技术技能

- (1) 具有良好的审美素养和造型设计能力
- (2) 具有游戏 UI 界面设计与制作能力。
- (3) 具有插画设计与制作能力
- (4) 具有二维动画设计与制作能力。
- (5) 具有三维模型设计与制作，模型材质贴图制作能力。
- (6) 具有三维动画设计与制作能力。
- (7) 具有三维游戏特效设计与制作能力。
- (8) 具有游戏引擎开发的基本能力。
- (9) 具有虚拟现实内容制作/游戏项目制作能力。

八、课程体系设计

(一) 职业能力分析与专业课程设计

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应的专业课程
----	------	--------	------	---------

1	模型师	动画、游戏模型制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、精通三维软件 3ds Max、Zbrush，具有制作三维道具模型、三维场景模型、三维角色模型、次时代模型的能力。	结构素描 设计色彩 三维软件基础 三维道具与场景 角色建模
		动画、游戏模型贴图与材质处理	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有插画设计与制作能力。 4、掌握 Photoshop、Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件，具有模型贴图与材质处理的能力。	结构素描 设计色彩 三维软件基础 移动互联图像处理 三维道具与场景 角色建模
2	动画师	二维动画制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有团队合作能力。 4、掌握物体基本运动规律，具有二维动画制作的能力。	动画速写 二维动画制作
		三维动画制作	1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。 2、具有良好的审美素养和造型设计能力。 3、具有团队合作能力。 4、掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器制作的能力。 5、具有骨骼搭建、IK/FK 解算、骨骼绑定、角色动画制作的能力。	动画速写 三维动画制作（一） 三维动画制作（二） 动画游戏制作实训
3	特效师	动画特效制作	1、掌握动画三维特效所涉及的技术，通过特殊手法真实再现烟、火、水等自然现象。 2、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统，展现真实的自然界动力效果。	三维软件基础 移动互联图像处理 特效制作
		游戏特效制作	1、掌握游戏设计中粒子系统、物理系统、音效系统、后期屏幕渲染特效等。 2、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统，展现真实的自然界动力效果。 3、具有三维游戏特效设计与制作能力。	三维软件基础 移动互联图像处理 虚拟现实设计与制作 特效制作
4	技术美术师	游戏引擎开发	1、熟悉 Unity3D/UnrealEngine4 游戏引擎使用、了解游戏工作流程和图形渲染，熟悉主流设计软件 3ds max、zbrush。 2、photoshop，掌握 C#脚本编程和算法，具有沟通美术和程序之间的能力。 3、具有虚拟现实内容制作/游戏项目制作能力。	虚拟现实设计与制作 动画游戏制作实训 移动互联程序设计 游戏 UI 界面设计实训

（二）课程设置及要求

本专业有公共基础必修课、专业基础课、专业核心课、综合实训课、专业选修（拓展）课、公共基础选修课 6 类课程，总共 45 门课，2796 学时，162 学分。

1、公共基础必修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
军事理论与军事训练	素质目标：弘扬爱国主义精神、传承红色基因，提高综合国防素质。 知识目标：了解掌握军事基础知识，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识。 能力目标：培养基本军事技能。	(1) 中国国防、国家安全教育 (2) 军事思想、现代战争、信息化装备理论教育 (3) 共同条令教育与训练 (4) 射击与战术训练 (5) 防卫技能与战时防护训练 (6) 战备基础与应用训练	(1) 坚持立德树人，以爱国主义教育为核心，思想建设为关键，以树立学生主体思想为根本要求。加深学生对祖国以及对中国共产党和中国人民的感情。 (2) 由学生教导团组织进行军事技能训练，着力培养学生严于律己、积极向上、吃苦耐劳的良好品质。军事理论通过在线视频完成。 (3) 采取形成性考核+终结性考核各占 50%的形式进行课程考核与评价。
思想道德与法治	素质目标：塑造良好的思想道德素质、法律素质、文化素质，成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。 知识目标：正确理解和把握社会主义核心价值观体系、思想道德理论知识和法律基础知识。 能力目标：具有主动提升思想道德素质和法律素养的意识，在实践中陶冶道德情感，树立中华民族伟大复兴中国梦理想，坚定马克思主义信仰，增强发现问题、分析问题和解决问题的能力。	(1) 大学生生活适应教育 (2) 人生观教育 (3) 理想信念教育 (4) 中国精神教育 (5) 社会主义核心价值观教育 (6) 社会主义道德教育 (7) 尊法学法守法用法教育	(1) 尊重学生主体地位，以任务驱动、案例分析、问题研讨为主要方法，充分调动学生学习积极性。 (2) 强调理论与实践相结合，在教学过程中设置开展“弘扬雷锋精神”、“经典·十分”等实践活动，并开展竞赛评比，促教促学，培养理论运用能力。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	素质目标：热爱祖国，拥护中国共产党的领导，树立马克思主义信仰，坚定“四个自信”；秉持“家国共担”的理念，自觉投身于实现中华民族伟大复兴的实践之中。 知识目标：掌握毛泽东思想、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的主要内容。 能力目标：坚持理论联系实际，提高创新能力，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析问题和解决问题。	(1) 毛泽东思想 (2) 邓小平理论 (3) “三个代表”重要思想 (4) 科学发展观 (5) 习近平新时代中国特色社会主义思想	(1) 以学生为本，突出学生的课堂主体地位和教师的课堂主导作用。 (2) 采取理论讲授和案例教学相结合的方式，把讲好党史故事贯穿全过程。加强实践教学，开展“走近湖湘革命先辈”等综合实践活动，培养理论运用能力。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。
形势与政策	素质目标：正确分析和认识当前国内外形势，牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，成为担当民族复兴大任的时代新人。 知识目标：了解新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，全面认识党和国家面临的形势和任务，准确理解党的路线、方针和政策，掌握党的理论创新最新成果。 能力目标：培养分辨能力和判断能力，能够正确认识世界和中国发展	(1) 中宣部每学期“形势与政策”教学要点 (2) 湖南省高校每学期“形势与政策”培训内容	(1) 采用理论教学与实践教学相结合的模式。 (2) 坚持以学生为中心的教学理念，主要运用讲授法、案例法、讨论法等教学方法引导学生了解国内政治、经济、文化、生态、外交等走向。 (3) 采取过程性考核 50%+ 综合性考核 50%权重比的形式进行课程考核与评价。

	大势、正确分析中国特色和国际比较，脚踏实地肩负起时代责任和历史使命。		
劳动技能	素质目标：遵守劳动纪律；具备崇尚劳动意识，养成热爱劳动、珍惜劳动成果的良好习惯；具备绿色、环保、可持续发展的意识和理念；具备良好的卫生习惯。 知识目标：掌握相关劳动内容、劳动安全知识、绿色环保及垃圾分类常识；掌握劳动工具、劳保用品的使用方法；掌握校园文明监督员、宣传员的工作任务和工作规范；了解职业道德基本内涵，理解爱岗敬业的职业素质要求。 能力目标：具备正确使用和维护劳动工具、劳保用品的能力；具备垃圾分类的能力；具备校园环境卫生、寝室环境卫生宣传、维护、监督的能力。	(1) 劳动教育理论知识学习以及垃圾分类知识学习 (2) 组织学生对整个校园公共区域进行卫生打扫 (3) 组织学生开展寝室、教室卫生打扫	(1) 教师自身具备较强的劳动相关理论知识和垃圾分类知识；熟练掌握相关劳动岗位技能，能正确指导学生劳动实践活动，使学生能够理解和形成马克思主义劳动观；具备较高的劳动安全意识，能对学生开展劳动安全教育和指导。 (2) 通过现场演示、现场讲解、线上自学相结合的方式的理论讲授、实践指导。 (3) 采取理论知识考核占 30%，校园公共区域卫生打扫占 40%，寝室、教室卫生打扫占 30%权重比形式进行课程考核与评价。
大学体育	素质目标：打造坚韧意志品质，树立“终身体育”意识，发展体育文化自信，提高体育文化素养，成长为全面发展的创新型高素质专业技能人才。 知识目标：形成正确的身体姿势；懂得营养、环境和不良行为对身体健康的影响；了解常见运动创伤的紧急处理方法；掌握 1-2 项体育运动项目基本知识。 能力目标：培养科学健身、发展身体素质的能力，培养活动组织交往能力和规则纪律意识，获得 1-2 项体育运动项目技能。	(1) 体质达标测试 (2) 团队拓展活动 (3) 球类运动：篮球、排球、羽毛球、足球 (4) 体育艺术项目：体操、健美操、排舞 (5) 民族传统项目：太极拳、跳绳 (6) 运动营养与康复	(1) 以社会主义核心价值观为引领，坚持健康第一教育理念，落实立德树人根本任务。 (2) 教师在教学设计及授课过程中要充分体现五个学习领域目标，既要培养学生的竞争意识和开拓创新精神，又要培养学生的情感、态度、合作精神和人际交往能力。 (3) 成绩评价采取多种方式，充分考虑学生个人身体能力及体育素质提升的标准评价。包含：过程评价、期末考核、课外参与评价等。
大学生就业指导	素质目标：提升职业生涯发展的自主意识，把个人发展与国家社会发展相连接的家国意识，团队协作素质。 知识目标：了解职业生涯规划与创业的理念和知识，知晓常用的求职信息渠道和求职权益保护知识。 能力目标：能够合理制订并实施职业生涯规划、能够从多种渠道收集就业信息并完成求职材料制作、掌握求职面试技巧，提升沟通、礼仪、情绪管理和人际交往等通用职业技能。	(1) 职业生涯规划 (2) 职业能力与素质 (3) 制作求职材料 (4) 面试技能提升	(1) 教师要熟悉任教专业的职业特性和发展路径、系统掌握职业生涯规划 and 求职就业的相关知识（有相关职业证书者优先），熟悉高职院校学生身心发展特点和教学要求，能够结合社会主义核心价值观引导学生树立“守法”“敬业”“诚信”等良好品质。 (2) 采取互动式教学方法，运用多媒体、团体活动辅导，激发学生自我探索、自我决策的积极性和培养职业素养的主动性。 (3) 过程考核 60%，综合考核 40%（每学期完成指定模块的考核作业）。
大学生心理健康与素养提升	素质目标：通过课堂教学、团体实践和考核任务的综合，增强关注心理、关注自我、关注他人的意识，提升意志品质、增强心理韧性。 知识目标：掌握心理健康知识理论和简单实用的心理调适方法。 能力目标：通过心理课堂和团体心理实践，更好地认识心理、认识自我、认识他人，培养情绪管理、人际交往、抗压、预防和应对心理问题	(1) 心理健康教育概论 (2) 入学适应与学习管理 (3) 人际关系与恋爱 (4) 自我意识与人格 (5) 情绪管理与压力应对 (6) 精神障碍识别与应对 (7) 生命教育与危机干预	(1) 根据学生的心理发展特点、坚持立德树人，以学生为主体，设计课程内容。 (2) 采取线上线下混合式教学模式，学生自主学习线上课程资源，积极参与线下团体人际交互和团体动手实践等课堂团体心理活动。 (3) 采取形成性考核（60%）+终结性考核（40%）形式进行课程考核与评价。

	题等能力，实现心理自我教育能力提升。	预 (8) 积极心理学与幸福心理	
大学英语	素质目标：培养全球意识和跨文化交际意识；通过课程思政与英语语言文化知识的结合实现“以文化人，以文育人”，培养爱国主义精神和“家国共担”的责任感，提高文化自信；提升就业竞争力及终身学习的能力。 知识目标：掌握基本的英语语法知识、增加词汇量；提高综合文化素养，为全球化环境下的创新创业打好人文知识基础。 能力目标：掌握一定的听、说、读、写、译的能力。能够在未来职场活动中运用英语进行简单的口头和书面交流，以正确的立场鉴别涉外事务中的跨文化差异信息并能化解差异，表明态度。	(1) 与问候、问路指路主题相关的英语语言知识 (2) 与购物与娱乐主题相关的英语语言知识 (3) 与健康 and 环保主题相关的英语语言知识 (4) 与公司、办公室主题相关的英语语言知识 (5) 与制造和职场主题相关的英语语言知识	(1) 采用课堂教学和信息化教学相结合的教学模式；通过导论，表演等活动将理论知识升华，融入爱国情怀、文化自信、传统礼仪、家国意识、人类命运共同体意识、思辨意识、敬业精神、职场礼仪、科技兴国、创新创业教育。 (2) 采用体现实用性、知识性、趣味性相结合的“学、练、思、考”教学手段。 (3) 采用线上考核（结合中华优秀传统文化）和课堂学习考核过程考核评价（60%）为主，期末综合考核（40%）为辅的考核评价方式。
信息技术	素质目标：增强信息意识，提升计算思维，促进数字化创新与发展能力，树立正确的信息社会价值观和责任感，为其职业发展、终身学习和服务社会奠定基础。 知识目标：熟悉典型的计算机操作环境以及网络、信息安全的初步知识，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。 能力目标：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；拥有团队意识和职业精神，具备独立思考 and 主动探究能力。	(1) 计算机基础知识 (2) 操作系统 (3) 计算机网络基础 (4) 文字处理软件 Word (5) 中文电子表格 Excel (6) 中文演示软件 PowerPoint (7) Office 组件协同工作 (8) 大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术	(1) 采用线上教学和线下混合教学模式，突出实践教学。 (2) 运用案例教学法、讨论教学法、发现式教学法等多种教学方法。 (3) 采取综合考核+过程考核分别占 40%和 60%权重比的形式进行课程考核与评价。 (4) 精心设计“课程思政”教学案例，将思政教育融入课程教学，在潜移默化中对学生进行思想政治教育，在实践过程中锻炼学生的团队合作精神和工匠精神。
创新创业基础与实践	素质目标：培养创新创业素质、个人发展与国家社会发展相连接的家国意识，团队协作素质。 知识目标：了解创新的常用思维模式，掌握项目开发知识、市场营销的基本知识、知晓公司注册的基本流程、掌握企业管理的一般知识。 能力目标：能够独立进行项目策划并开展项目的可行性分析，能够写作创业计划书、开展项目路演。具备企业人力资源管理、财务管理、风险管理能力。	(1) 创业、创业精神与人生发展 (2) 创业者与创业团队。 (3) 开发创新思维与创新成果的实现 (4) 创业机会与创业风险 (5) 创业资源 (6) 商业模式及其设计与创新 (7) 创业计划 (8) 新企业开办	(1) 授课教师要接受过系统的创新创业教育培训（有相关职业资格证书者优先），熟悉高职院校学生身心发展特点和教学要求，了解任教专业的职业特性和发展路径。能够结合社会主义核心价值观引导学生树立“守法”“敬业”“诚信”等良好品质。 (2) 采取参与式教学方法和翻转教学，鼓励学生的参与和创造性思维。 (3) 过程考核 60%，以创业计划书作为综合考核 40%。
诵读与写作	素质目标：坚定向上、向善的理想信念，培养家国共担、手脑并用的人文情怀。 知识目标：了解中华优秀传统文化的发展脉络与主要内容、古今中外经典文学作品与作家，掌握基本应用文写作和专业应用文写作相关知识。 能力目标：能熟练诵读中外历代经典诗词文赋（部分），领会其中的人文精神、具备一定的应用文写作	(1) 中华经典诗词（先秦至近代）鉴赏与诵读 (2) 专业应用文写作（书信、新闻稿、发言稿、会议纪要、计划总结、请示报告、学术论文、实验报告、可行性分析报告、调查报告、广告文案、合同）	(1) 授课教师要接受过较为系统的语言文学知识的学习，有比较深厚的人文素养。 (2) 坚持立德树人，融入课程思政，采取经典诗词的讲解与专题讲座相结合，组织课堂讨论、习作交流会，学生小组合作探究的教学模式。 (3) 过程考核占 60%，期末考核占 40%。期末考核采用经典诵读比赛加应用文写作的方式分两部分进行，

	能力。		分值各占 50%，经典诵读采用诵读比赛方式评分，应用文写作采用闭卷考核。
安全教育	素质目标：树立安全第一的意识，树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，具备较高的安全素质。 知识目标：了解安全基本知识，掌握与安全问题相关的法律法规和校纪校规，安全问题的社会、校园环境；了解安全信息、相关的安全问题分类知识以及安全保障的基本知识。 能力目标：掌握安全防范技能、防灾避险能力、安全信息搜索与安全管理技能；掌握以安全为前提的自我保护技能、沟通技能、问题解决的能力等。	(1) 绪论-接受安全教育，树立安全意识 (2) 日常学习与生活安全 (3) 个人财产安全 (4) 人身安全 (5) 心理健康安全 (6) 实习实践安全 (7) 网络与信息安全 (8) 自然灾害安全 (9) 突发事件安全 (10) 户外活动与急救常识 (11) 个人行为与国家安全	(1) 由校内老师、公安法制宣讲民警、防诈骗防校园贷金融专家、消防和应急知识教员，进行课堂和讲座形式的理论+案例（校本案例）讲述、安全知识培训、技能实操演练等教育，通过理论讲述（慕课学习）+培训演练的方法开展理实一体化教学。 (2) 从生命财产安全到国家民族安全，帮助学生树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，将立德树人贯穿安全教育课程全过程。 (3) 采取过程考核占 70%、综合考核占 30%的权重比形式进行课程考核与评价。
专题教育（劳动、劳模、工匠精神）	素质目标：养成尊重劳动、热爱劳动、爱岗敬业、甘于奉献、精益求精、自律自省的优良品质，成长为知识型、技能型、创新型劳动者。 知识目标：以党和国家重要政策文件精神为指导，深刻理解劳动精神、劳模精神、工匠精神内涵及其内在联系。 能力目标：通过专题教育，具备正确认知、感悟劳动精神、劳模精神、工匠精神的能力，内化于心、外化于行，能够自觉践行劳动精神、劳模精神和工匠精神。	(1) 劳动精神 (2) 劳模精神 (3) 工匠精神	(1) 坚持立德树人，教师自身对“劳动精神、劳模精神、工匠精神”内涵有深刻的理解，能以身作则、言传身教，具备较强的教育教学能力。 (2) 内容讲授与案例分析讨论、故事解读、实践体验等有效结合，深刻理解劳模精神、劳动精神、工匠精神的内涵。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，过程考核实行随堂考核，综合考核形式以完成理解劳模、劳动、工匠精神研究报告的形式进行。

2、专业基础课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
结构素描	素质目标：加强高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育；注重学习的刻苦性和专注性精神的培养。养成勤于动脑，勤于思考，及时发现问题的学习习惯；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；养成爱护工具，及时对工具进行清理的良好习惯。 知识目标：掌握经典作品临摹处理；掌握几何形体结构造型的素描关系处理；掌握陶罐、水果、玻璃器皿等形体结构造型的素描关系处理；掌握石膏五官的形体结构造型的素描关系处理；掌握石膏头像的形体结构造型的素描关系处理。 能力目标：具有鉴赏经典作品与临摹经典作品的能力；具有对室内摆放静物、石膏头像进行独立写生能力；具有形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。	(1) 静物结构素描训练 (2) 静物明暗素描训练 (3) 石膏五官结构素描训练 (4) 石膏头像结构素描训练	(1) 教师要求具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。 (2) 采用任务驱动的教学模式，混合教学模式。 (3) 引导学生正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯，激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用作业讨论、示范教学、小组合作等方法 and 手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 (5) 形成性考核是对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。

三维软件基础	素质目标: 形成三维空间造型意识; 养成科学的精神与态度, 严谨的工作作风, 与细节的把握。 知识目标: 掌握三维道具模型制作的基本操作; 掌握三维场景模型制作的基本操作; 掌握三维角色模型制作的基本操作; 掌握三维动画制作的基本操作。 能力目标: 具备使用 3ds Max 和 Photoshop 进行道具、场景简单模型的制作与处理素材的能力; 培养积极进取和团结协作的精神。	(1) 常用工具详解并操作 (2) 几何体建模基础 (3) 多种复制命令 (4) 各种灯光的创建 (5) 三点布光 (6) 材质面板 (7) 动画渲染与输出 (8) 骨骼详解 (9) 模型蒙皮	(1) 教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max, 以及相关软件应用, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 不仅注重教师的信息传递教学, 还通过探究式教学启迪学生的思维能力的培养; 范例教学模式, 通过对范例的研究, 使学生从个别到一般、从具体到抽象、从认识到实践理解、掌握带有普遍性的三维创作规律、原理。 (3) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 任务驱动激发学生的学习兴趣 and 创造力, 在案例训练中融入红色文化教育。 (4) 形成性考核 (比例: 60 %) 形成性考核是对学生学习过程的评价; 终结性考核 (比例: 40%)。
移动互联图像处理	素质目标: 形成创造和艺术表现思维; 具备进入移动互联网相关平面设计岗位的能力素质。 知识目标: 掌握图形图像的处理技巧; 掌握移动互联网实际项目制作的相关知识。 能力目标: 具备解决实际项目技术难题的能力; 为后续的游戏 UI 创作打下扎实的基础。	(1) 图像处理的基础知识 (2) 进入 Photoshop CS6 的世界 (3) 选区工具与选区编辑 (4) 绘画与图像修饰 (5) 编辑图像 (6) 路径与矢量工具 (7) 图像颜色与色调调整 (8) 图层的应用 (9) 文字与蒙版 (10) 通道 (11) 滤镜 (12) 商业案例实训	(1) 教师熟练掌握 photoshop, 以及相关软件应用, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 示范模仿式, 通过老师案例分析和示范讲解, 学生实操, 锻炼学生技能, 在案例训练中融入红色文化教育。 (3) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段, 培养移动互联网相关平面设计岗位所需要的技能人才。 (4) 形成性考核是对学生学习过程的评价 (比例: 60 %); 终结性考核 (比例: 40%)。
动画速写	素质目标: 形成具有自主学习能力、沟通能力与团队的协作精神; 形成良好的思考问题、做事严谨的工作作风; 养成良好的职业素养, 遵守国家关于绘画设计以及版权的相关法律法规, 具有良好的职业道德。 知识目标: 掌握骨骼肌肉的具体形状及其作用; 掌握人体的比例, 人体解剖结构和人体运动动态的基本规律。 能力目标: 具有准确表现并快速地抓住人体动态特点的能力; 具有用最单纯的线条勾画复杂的形体的能力; 具有形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。	(1) 人体骨骼肌肉 (2) 人体体块运动 (3) 躯干骨骼肌肉 (4) 头骨与肌肉 (5) 面部表情解剖结构	(1) 教师要求具有扎实的美术功底和教学方法, 有较高的艺术修养。 (2) 采用任务驱动的教学模式, 混合教学式。 (3) 引导学生正确思考和理解作画过程, 正确的观察及作画习惯, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用作业讨论、示范教学、小组合作等方法和手段, 培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 (5) 形成性考核是对学生学习过程的评价 (比例: 60 %); 终结性考核 (比例: 40%)。
设计色彩	素质目标: 形成具有自主学习能力、沟通能力与团队的协作精神; 形成良好的思考问题、做事严谨的工作作风; 养成勤于动脑, 勤于思考, 及时发现问题的学习习惯; 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。	(1) 陶罐静物写生 (2) 花卉静物写生 (3) 水粉风景照片写生	(1) 要求教师具有扎实的美术功底和教学方法, 有较高的艺术修养。 (2) 采用任务驱动的教学模式, 混合教学式。 (3) 引导学生正确思考和理解作画过程, 正确的观察及作画习惯, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用作业讨论、示范教学、小组合

	知识目标: 掌握正确的色彩观察方法和正确的思维方法; 掌握色彩基础理论, 对色彩的三要素, 色彩的冷暖知识有所了解; 掌握色彩的调制, 色彩塑形的技法。 能力目标: 具有正确的色彩认识能力、观察能力、造型能力、表达能力和审美能力; 具有色彩形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。		作等方法和手段, 培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 (5) 形成性考核是对学生学习过程的评价 (比例: 60 %); 终结性考核 (比例: 40%)。
移动互联程序设计	素质目标: 形成独立思考、提出问题、分析问题并解决问题的能力, 形成程序设计的逻辑思维能力。 知识目标: 通过案例的学习与实践, 掌握 C#语言、.NET 框架等知识。 能力目标: 掌握常用软件算法设计和编码规范; 能够运用结构化程序设计思想解决简单应用问题; 具备简单软件开发、编码、调试和维护能力。	(1) C#语言基本概述 (2) 数据类型、运算符和表达式 (3) 顺序程序设计、选择程序设计 (4) 循环 (5) 数组 (6) 结合 unity 案例	(1) 教师熟练掌握 Unity3D 以及相关软件应用, 有丰富的从业经验和较高的教育教学水平 (2) “以学生为中心”, 根据学生特点, 激发学生学习兴趣; 实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学, 做中教”教学模式。将教学转变为“教、学、做合一”的方式, 同时时刻课程及考核改革, 重视生产性实训考核和学习过程考核, (3) 采用 100%过程考核形式。
移动互联技术基础	素质目标: 形成了解行业发展动态的意识; 形成互联网思维和创新意识; 具备移动互联从业人员的基本职业素养。 知识目标: 了解移动互联发展历程, 掌握移动互联技术应用、移动互联生态和产业链、移动互联资讯检索和分析等相关知识。 能力目标: 具备移动互联行业前沿知识与资讯的搜索、分析的技能。	(1) 移动互联发展历程 (2) 移动互联技术应用介绍: Web 应用、移动应用、人工智能、大数据、区块链、融媒体、VR/AR 等技术 (3) 移动互联生态和产业链 (4) 移动互联资讯检索和分析	(1) 要求计算机专业的任课教师。 (2) 由于涉及到设计工具使用, 要求分配适当的实践课程, 安排在机房让学生能动手操作。 (3) 采用讨论式、探究式等方式, 在案例训练中融入红色文化教育。 (4) 采用平时成绩占 60%, 综合考核占 40%, 综合考核提交行业调研报告。

3、专业核心课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
三维道具与场景	素质目标: 具有三维空间造型意识, 创新意识, 具备开放分享的互联网思维, 养成严谨、诚实、守信的工作作风; 养成良好的职业素养。 知识目标: 掌握三维道具场景模型制作的基本操作; 掌握游戏/影视/VR 模型制作要求; 掌握多边形/曲线/样条线建模方法。 能力目标: 能熟练使用三维软件制作三维道具场景模型。	(1) 3DMAX、Uvlayout 等三维软件基础操作 (2) 游戏/影视/VR 模型制作, 多边形/曲线/样条线建模 (3) Photoshop、Bodypaint3D 绘制贴图 (4) 道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作、Layout 制作等	(1) 教师应具有扎实的本专业相关的理论知识和实践操作能力, 具备运用三维动画软件的能力和现代信息技术的运用能力。 (2) 采用任务驱动的教学模式。形成精益求精的工匠精神, 形成集体意识和团队合作精神, 培养学生严谨的学习态度, 遵循行业规范, 养成良好的职业素养。 (3) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段, 培养掌握三维模型制作的技能人才。 (5) 形成性考核是对学生学习过程的评价 (比例: 60 %); 终结性考核 (比例: 40%)。
角色	素质目标: 具有三维空间造型	(1) 三维角色白模制作	(1) 教师应具有扎实的本专业相关的

建模	意识，创新意识，具备开放分享的互联网思维，养成严谨、诚实、守信的工作作风；养成良好的职业素养。 知识目标：掌握三维角色模型制作的基本操作；掌握游戏/影视/VR 模型制作要求；掌握多边形/曲线/样条线建模方法。 能力目标：能熟练使用三维软件制作三维角色模型。	(2) 三维角色贴图材质处理 (3) 三维角色 UV 处理 (4) 三维角色布光与渲染 (5) 后期修图	理论知识和实践操作能力，具备运用三维动画软件的能力和现代信息技术的运用能力。 (2) 采用任务驱动的教学模式。形成精益求精的工匠精神，形成集体意识和团队合作精神，形成严谨的学习态度，遵循行业规范，养成良好的职业素养。 (3) 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力。 (4) 采用案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。 (5) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30% 进行课程成绩评价。
二维动画制作	素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；养成创造和表现运动的思维。 知识目标：了解二维动画的起源、发展和基本原理；掌握二维动画制作流程；掌握 Flash 基本工具使用技巧。 能力目标：具备二维动画创作能力；具备熟练使用二维软件制作角色原画、动画短片的能力。	(1) 二维动画概念 (2) 二维动画制作流程 (3) 动画运动规律 (4) 绘制动画设计稿 (5) 动画原画设计 (6) 动画中间画绘制 (7) 动画后期制作 (8) 综合案例制作	(1) 教师熟练掌握二维动画软件 Flash，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力，在案例训练中融入红色文化教育，培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40% 进行课程成绩评价。
三维动画制作（一）	素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现运动的思维，在动画制作案例中融入红色主题教育案例，树立正确的三观，塑造良好的人格。 知识目标：掌握三维动画制作的基本操作；掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器。理解人物基本运动规律，能够根据要求调节所需的动作。 能力目标：具备动画创作，能力；具备熟练使用三维软件制作角色动画的能力。	(1) 动画运动规律 (2) 卡通角色骨骼搭建、绑定、动作设计与制作 (3) 男性角色骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作 (4) 女性角色绑定、系列动作设计与制作 (5) 综合案例	(1) 教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力，在案例训练中融入红色文化教育，培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40% 进行课程成绩评价。
三维动画制作（二）	素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现三维运动的思维，在动画制作案例中融入红色主题教育案例，树立正确的三观，塑造良好的人格。 知识目标：掌握三维动画制作的基本操作；掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器，理解生物类角色基本运动规律，能够根据要求调节所需的动作。 能力目标：具备动画创作能力；具备熟练使用三维软件制	(1) 各类生物角色运动规律 (2) 四足动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作 多足动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作 (3) 飞行龙类动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作 (4) 综合案例	(1) 教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力，在案例训练中融入红色文化教育，培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 60%+综合性考核 40% 进行课程成绩评价。

	作生物动画的能力。		
特效制作	素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现特效设计与色彩搭配的思维。 知识目标：掌握 3ds max 特效模块与 After effects 的基本操作；了解 Unity 3D 特效制作基本方法。 能力目标：初步具备制作影视动画特效、节目片头和微视频的能力；具备游戏设计中常见特效的制作能力。	(1) 数字合成原理与制作概论 (2) 3ds max 特效模块、After Effects 基本操作 (3) 粒子系统、认知摄影表、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、转场特效、字幕设计、音效合成与调节，影片剪辑，影片较色 (4) 认识虚拟游戏引擎 (5) 创建基本的 3D 游戏场景，资源的准备与导入、导出流程	(1) 教师熟练掌握 3ds max、After effects、Unity3D、虚幻引擎以及相关软件，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 不仅注重教师的信息传递教学，还通过探究式教学启迪学生的思维能力；通过范例教学模式使学生从个别到一般、从具体到抽象、从认识到实践理解、掌握带有普遍性的特效创作规律、原理。 (3) 采用讲授法、讨论法、直观演示法、练习法、任务驱动法。 (4) 合理使用多媒体教学，实现理论与实践教学一体化。 (5) 形成性考核是对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
虚拟现实设计与制作	素质目标：形成创造性思维，以及良好的三维空间掌控处理能力，形成的爱岗敬业和良好的团队合作精神。 知识目标：掌握 Unity 游戏引擎开发的基本能力。 能力目标：熟练使用 3ds Max、Unity3D 特效软件与插件设计特效的能力；具有使用所学知识制作虚拟现实游戏的能力；具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。	(1) VR/AR 场景表现项目（侏罗纪恐龙） (2) VR 汽车展制作 (3) VR 射箭游戏制作	(1) 教师可熟练掌握 Unity3D 以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) “以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学，做中教”教学模式。将教学转变为“教、学、做合一”的方式，在案例训练中融入红色文化教育。 (3) 教学考核：过程考核 100%。

4、综合实训课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
认识实习	素质目标：养成团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质；通过实习学习的过程，初步了解动画及游戏设计相关工作岗位中所需要的各项技能。 知识目标：全面系统地熟悉动画设计工作，掌握动画制作的基本流程和商业运作方法。 能力目标：形成的实践能力、分析问题和解决问题的能力；综合运用所学基础知识和基本技能的能力。	(1) 联系与动画设计专业有关的单位进行对口实习 (2) 结合专业对实习单位有关工艺流程作重点参观和调查并邀请实习单位的管理干部、技术人员特别是设计人员进行授课 (3) 了解生产技术的管理，生产工艺以及产品从设计到生产的有关程序和事项，并参加部分岗位的实习操作 (4) 市场调查，岗位实习	(1) 教师熟悉动漫行业发展动态，具备较高的教育教学水平，熟悉实习管理及相关考核评价要求。 (2) 学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习，直接感受企业生产及工作流程，实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。 (3) 形成性考核：对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
游戏 UI 界面设计实训	素质目标：形成创造和艺术表现思维；培养团队协作、沟通表达、职业规范等综合素质。 知识目标：掌握游戏 UI 界面设计的基本操作；具有游戏 UI 界面设计和制作的能力。 能力目标：具备游戏 UI 创作能力；具备熟练使用平面软件制作各种类型游戏图标、文字和界面的能力。	(1) 认识游戏 UI (2) 游戏 UI 绘画工具 (3) 游戏 UI LOGO 制作 (4) 游戏 UI 图标制作 (5) 游戏 UI 信息分布 (6) 游戏 UI 界面设计	(1) 教师熟练掌握 photoshop，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 (2) 结合教学引导法，鼓励学生创作出有创意的游戏 UI 作品。示范模仿式，通过老师案例分析和示范讲解，学生实操，锻炼学生技能。 (3) 在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及

			重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力, 在案例训练中融入红色文化教育。 (4) 采用案例讨论、分组合作等方法和手段, 培养掌握游戏 UI 相关工作岗位中所需要的各项技能人才。 (5) 形成性考核: 对学生学习过程的评价 (比例: 60 %); 终结性考核 (比例: 40%)。
动画游戏制作实训	素质目标: 形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力, 形成创造和表现运动的思维。在案例中融入原创内容, 养成创新意识, 形成运用创新创业思维解决学习生活中各类问题的能力; 课程中融入红色主题项目制作案例, 形成树立正确的三观。 知识目标: 融汇贯通掌握三维动画相关知识, 掌握游戏原画的设计知识, 掌握三维道具模型制作的制作、三维场景模型制作、三维角色模型制作、三维动画制作、游戏特效制作等相关知识。 能力目标: 具备一定的游戏项目设计开发能力, 具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。	(1) 策划方案撰写, 分镜头脚本 (2) 动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等, 分组团队三维小短片制作实训 (3) 游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用 Unity 引擎分组团队制作一款游戏	(1) 在教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya, 以及相关软件应用的前提下, 以学生为本, 突出学生的课堂主体地位, 对其进行原创项目内容制作引导。 (2) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力, 在案例训练中融入红色文化教育, 培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。
专业技能训练	素质目标: 养成运用科学的世界观和方法论的工作作风、形成严肃认真的科学态度和勇于探索的创新精神。 知识目标: 掌握三维模型制作、贴图运用与处理、三维动画制作相关知识, 能熟练操作相关软件。 能力目标: 通过专业技能训练, 查漏补缺, 且强化专业技能, 掌握专业岗位基本技能、核心技能和跨岗位综合技能。	(1) 专业基本技能模块--三维材质贴图制作 (2) 岗位核心技能模块--三维模型制作 (3) 跨岗位综合技能模块--三维动画制作	(1) 在教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya, 以学生为本, 突出学生的课堂主体地位, 对其进行题库内容制作指导。 (2) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力, 在案例训练中融入红色文化教育, 培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。
毕业设计 (毕业项目综合训练)	素质目标: 增强正确运用分析问题、解决实际问题的能力; 养成团队合作精神和创新意识。 知识目标: 比较全面系统地熟悉动画设计工作, 完成作品创作; 提升图形图像处理、美术构成以及动画制作水平。 能力目标: 进一步训练和提高学生的构思设计能力; 形成综合运用所学知识、独立分析和解决实际问题的能力。	(1) 动画片前期设计: 剧本、分镜头脚本、角色、场景设计; 原画; 游戏设计等 (2) 动画中期设计: 动画制作、三维模型、材质灯光等 (3) 后期编辑、特效合成、音频制作等	(1) 在教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya, 以及相关软件应用的前提下, 以学生为本, 突出学生的课堂主体地位, 对其进行原创毕业设计项目内容制作引导, 和文档写作等内容的细节指导。 (2) 在讲授基本理论知识的同时, 重点讲授本门课程的要点及重点, 努力鼓励学生实践, 激发学生的学习兴趣 and 创造力, 在案例训练中融入红色文化教育, 培养掌握三维动画制作的技能人才。 (3) 实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。
跟岗	素质目标: 形成艰苦奋斗、遵纪守	(1) 跟岗实习企业概况、	(1) 教师熟悉动漫行业发展动

实习	法、诚实守信和热爱劳动的工作作风；培养和锻炼交流、沟通能力和团队精神，提升心理素质，实现由学校向社会的转变；形成在动画与游戏建模、动画、特效制作中的严谨工作态度，科学精神。 知识目标：系统掌握动漫制作技术专业的基本理论与基本技能；掌握动画建模、游戏动画、动画特效等的理论与方法；掌握动画产品开发项目策划与管理的相关理论与方法；了解相关的法律法规和行业规则。 能力目标：具备运用相关软件建模、制作动画、动画特效的能力；具备组织、控制、管理、推广项目的能力。	组织机构、规章制度 (2) 跟岗实习企业的主要业务、工作流程 (3) 岗位技能 (4) 岗位职责	态，具备较高的教育教学水平，熟悉实习管理及相关考核评价要求。 (2) 学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习，直接感受企业生产及工作流程，实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。 (3) 形成性考核：对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
顶岗实习	素质目标：形成艰苦奋斗、遵纪守法、诚实守信和热爱劳动的工作作风；培养和锻炼交流、沟通能力和团队精神，提升心理素质，实现由学校向社会的转变；形成在动画游戏建模、动画、特效等模块严谨的工作作风与科学精神。 知识目标：系统掌握动漫制作技术专业的基本理论与基本技能；掌握动画片或游戏产品设计的相关知识和技术；掌握过程规范及专业文档编写的相关知识。 能力目标：具备运用相关专业软件的能力、环境的搭建、配置与维护能力；具有理解并实施方案的能力、开发过程管理的综合能力。具备使用分析、设计、开发工具的能力；具备系统相关文档的编写能力。	(1) 顶岗实习企业概况、组织机构、规章制度 (2) 顶岗实习企业的主要业务、工作流程 (3) 岗位技能 (4) 岗位职责	(1) 教师熟悉动漫行业发展动态，具备较高的教育教学水平，熟悉实习管理及相关考核评价要求。 (2) 学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习，直接感受企业生产及工作流程，实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。 (3) 形成性考核：对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。

5、专业选修（拓展）课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
写生	素质目标：形成，爱护绿化、爱我校园、热爱大自然的情怀；培养大胆创作和感受、欣赏、表达的能力及审美情趣。 知识目标：掌握风景速写的基础理论知识与基本技能；理解并初步学会运用主次关系和虚实关系的方法，掌握透视关系、空间关系的处理方法。 能力目标：具有鉴赏经典作品与临摹经典作品的能力；具有敏锐的感受能力和综合的思维能力，具有形体的创作能力。	(1) 植物速写写生 (2) 古镇速写写生 (3) 老街速写写生	(1) 具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。 (2) 采用任务驱动的教学模式，混合教学式。 (3) 引导学生正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。 (4) 采用作业讨论、示范教学、小组合作等方法 and 手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 (5) 形成性考核：对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
插画设计	素质目标：丰富设计涵养、拓宽艺术视野；加强高品位艺术设计修养和高尚艺术情操的教育；注重学习的刻苦性和专注性精神的	(1) 绘图软件操作 (2) 题材分析、构图表现、视觉引导、气氛营造 (3) 色彩搭配、景深、	(1) 教师应具有扎实的本专业相关的理论知识和实践操作能力，具备运用插画软件的能力和现代信息技术的运用能力。

	培养；增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技术水平，发扬积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。 知识目标：了解插画设计基本理论；掌握插画设计基本方法与中高阶技能。 能力目标：能熟练使用设计软件进行插画设计。	光影 （4）画面的材质表现与细节处理 （5）商业插画流程与主流画技	（2）在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力。 （3）实施过程性考核 + 综合性考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。
动画艺术鉴赏	素质目标：构建和谐健康的心灵环境，提高整体人文素养的教学；沉于思索，提高知识素养，追求经典，欣赏美善。 知识目标：掌握影视动画创作的基本理论知识以及视听语言方面的知识；了解世界各国动画的基本风格特征与技术特点。 能力目标：能够对优秀影片加以分析，具有动画专业视角的影评撰写能力。	（1）动画制作的基本原理与技术方法 （2）世界各国动画简介 （3）美国动画 （4）日本动画 （5）中国动画	（1）教师具备较高的动画专业理论水平，对各国动画艺术有较深的了解和认识，具备较高的教育教学水平。 （2）在教学中，采用启发式教学、激发学生学习兴趣，深入思考，经典影片观摩学习，开拓视野。 （3）运用课件讲解理论知识、基础知识，通过播放动画作品、以及课堂讨论等手段增强师生互动，提高学生的理解认知能力。 （4）形成性考核是对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
手办模型	素质目标：形成具有自主学习能力、沟通能力与团队的协作精神；提升对事物整体观察力以及艺术思维方式和感知力；增强创造和表现运动的思维。 知识目标：掌握造型语言在手办中的艺术再现运用；掌握动漫角色造型的基本特点。 能力目标：具有正确的认识能力、观察能力、造型能力、表达能力和审美能力；具有宽厚扎实的形体塑造基础能力并能有效的运用到设计中的能力。	（1）手游角色泥塑造型训练 （2）生物泥塑造型训练 （3）泥塑胸像造型训练	（1）教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。 （2）采用任务驱动的教学模式，混合教学式。 （3）引导学生正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯，激发学生的学习兴趣和创造力。 （4）采用作业讨论、示范教学、小组合作等方法 and 手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 （5）形成性考核是对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
动漫专业项目设计与开发	素质目标：形成整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；形成创造和表现运动的思维；培养团队协作与内部沟通能力。 知识目标：了解动画/游戏项目设计与开发的流程。 能力目标：具备一定的动漫项目设计开发能力，具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力，具有设计与制作三维模型、动画、特效的能力。	（1）策划方案撰写，分镜脚本，自主设计动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等，分组团队进行三维动画短片制作 （2）策划方案撰写，自主设计游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用 Unity 引擎分组团队制作一款游戏 （3）原画系列设定稿	（1）在教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用的前提下，以学生为本，突出学生的课堂主体地位，对其进行原创项目内容制作引导，以及文档写作等内容的细节指导。 （2）在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力，在案例训练中融入红色文化教育，培养掌握三维动画制作的技能人才。 （3）实施过程性考核 100%进行课程成绩评价。
摄影与摄像	素质目标：形成学习的主动性与独立思考能力、以及团队协作的能力；提高审美与鉴赏能力，形成通过摄像构图发现生活中美的素养。 知识目标：掌握摄影与摄像的基	（1）摄影摄像基础理论知识 （2）摄影技法初步 （3）摄像机拍摄技巧入门 （4）摄影摄像实践	（1）教师有较高的摄影摄像技术水平，熟练掌握摄影摄像拍摄技巧及后期编辑技术，具备较高的教育教学水平。 （2）采用任务驱动模式、混合教学式。 （3）采用案例引入、演示讲解、小

	本操作知识；熟练掌握专业摄影摄像设备的拍摄技巧。 能力目标：掌握视频的编辑与制作；初步具备一部完整影视片的制作能力。	(5) 摄影摄像实践 (6) 摄影摄像实践 (7) 影像作品拍摄与后期制作	组讨论、练习法、网络拓展等教学方法，让学生充分发挥自己的主观能动性，鼓励学生勇于表现自己的设计思想及设计风格。 (4) 合理使用多媒体教学，实现理论与实践教学一体化。 (5) 形成性考核：对学生学习过程的评价（比例：60 %）；终结性考核（比例：40%）。
--	---	--	---

6、公共基础选修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
艺术素养必修课	素质目标：提高艺术素养，使心灵不断厚实、情感不断丰富、情操不断升华。 知识目标：掌握艺术基本概念和艺术作品赏析的基本方法。 能力目标：培养与提高敏锐的感知力、丰富的想象力和审美的理解力。	(1) 戏曲鉴赏 (2) 影视鉴赏 (3) 舞蹈鉴赏 (4) 音乐鉴赏 (5) 美术鉴赏	(1) 坚持立德树人，融入课程思政，充分利用超星尔雅通识课平台艺术素养课程资源，实施线上线下教学结合。 (2) 实施过程性考核+综合性考核，注重过程性考核，通过尔雅通识课平台实时记录学生过程成绩和进行期末综合测试。
人文素养必修课 (茶艺、书法、普通话、剪纸)	素质目标：关注传统文化，热爱传统文化，传播传统文化，涵养知书达理的气质，凝练家国共担的情怀。 知识目标：掌握中国传统文化的基础知识，如茶文化、习茶礼仪、书写文化、剪纸艺术和普通话标准语音等知识。 能力目标：能够掌握六大基本茶类冲泡技巧、篆、隶、楷、行、草等字体的书写方式、正确的普通话发音技巧和剪纸技巧等。	(1) 茶艺理论及六大茶类冲泡技巧。 (2) 书法理论及书法教学。 (3) 普通话语音理论及普通话训练。 (4) 剪纸艺术欣赏和剪纸技巧练习。	(1) 授课教师要接受过较为系统的专业知识的学习，茶艺课和普通话课教师要有相关的茶艺师或湖南省普通话测试员的资质。 (2) 坚持立德树人，融入课程思政，采用理论传授与实操指导相结合的教学模式，分组教学，随堂考核，边学边考。采取技能考核占 70%、理论考核占 30%的权重比形式进行课程考核与评价。 (3) 重视赛证融通，积极推行以赛促教的教育模式。
人文素养任选课	素质目标：突破专业视野的局限，全面提升综合素养。 知识目标：了解人类文明起源与历史演变、科学发现与技术革新、经济活动与社会管理、国学经典、优秀传统文化等内容。 能力目标：能够理解经典名著，对人、社会、文明、国家与世界的永恒问题进行思考，逐渐形成对人类面对的共同问题的理解力，培养理性审视生活并逐步改造的能力。	(1) 大类文明起源与历史演变 (2) 人类思想与自我认知 (3) 文学修养与艺术鉴赏 (4) 科学发现与技术革新 (5) 经济活动与社会管理 (6) 国学经典与文化遗产	(1) 坚持立德树人，融入课程思政，充分利用超星尔雅通识课程平台全库资源，实施线上线下教学结合。 (2) 实施过程性考核 + 综合性考核，注重过程性考核，通过尔雅通识课平台实时记录学生过程成绩和进行期末综合测试。
兴趣体育选修课	素质目标：发展体育文化自信，提高体育文化素养，培养竞争意识和开拓创新精神。 知识目标：掌握单项体育运动项目知识。 能力目标：培养科学健身、发展运动兴趣，提升身体素质的能力，获得单项体育运动项目技能。	(1) 篮球 (2) 羽毛球 (3) 排球 (4) 健美操 (5) 乒乓球 (6) 瑜伽 (7) 排舞	(1) 坚持立德树人，融入课程思政，树立学生“终身体育”意识，教师在教学设计及授课过程中要充分体现身体健康、运动技能、运动参与、心理健康、社会适应五个学习领域目标。 (2) 考核评价采取多种方式，充分考虑学生个人身体能力及体育素质提升的标准评价。包含：过程评价、期末考核。
信息素养选修课	素质目标：培养在互联网空间的责任伦理观和道德价值观，自觉地践行网络伦理与社会责任，成为高素质网民。	(1) 认识互联网 (2) 网络伦理与专业伦理 (3) WEB1.0 及其伦理分析	(1) 坚持立德树人，引导学生树立正确的伦理观和道德价值观，注重网络伦理分析工具的传授，要求学生在课程教学中充分运

(网络伦理)	知识目标: 充分认识互联网, 理解互联网的价值负荷, 明确网络伦理的意义。 能力目标: 学会利用网络伦理分析工具分析互联网技术的使用和社会影响, 正确掌握登录上网、网络参与和网络表达等技能。	(4) WEB2.0 及其伦理分析 (5) WEB3.0 及其伦理分析 (6) 大学生网络失范行为 (7) 计算机专业伦理	用, 掌握网络伦理的分析能力。 (2) 讲授与案例分析有效结合, 充分利用互联网社会事件, 引导学生在独立分析案例中提升能力。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核, 按 7:3 进行课程考核与评价, 综合考核形式以完成网络热点事件的研究报告的形式进行。
四史 (党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史)	素质目标: 提高红色文化素养和思想政治修养, 激发爱党爱国热情和民族自豪感、自信心, 继承和发扬党的优良传统和作风, 从而增强社会主义信念, 树立社会主义的远大理想。 知识目标: 学习中国共产党领导中国革命与建设、改革的历史、及其领导规律与自身建设的历史与理论, 对中国共产党历史与理论有系统、宏观的认识和理解。 能力目标: 提升运用马克思主义的立场、观点和方法独立分析和解决问题的能力。	(1) 新民主主义革命时期的中国共产党 (2) 社会主义革命和建设时期的中国共产党 (3) 改革开放和社会主义现代化建设新时期的中国共产党 (4) 中国特色社会主义新时代的中国共产党	(1) 采用理论教学与实践教学相结合的模式。 (2) 运用讲授法、案例法、讨论法等教学方法引导学生了解中国共产党在革命、建设和改革开放、新时代的发展历程。 (3) 采取过程性考核 50%+ 实践考核 50%权重比的形式进行课程考核与评价。

九、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核类型	学分	学时分配			周学时安排 (周平均课时*周数或总课时)					
								合计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年	
											第一学期 20周	第二学期 20周	第三学期 20周	第四学期 20周	第五学期 20周	第六学期 20周
必修课程	公共基础课程	1	001001	军事理论与军事训练	B	考查	9	148	36	112	56*2 4*9					
		2	001002	思想道德与法治	B	考试	3	48	38	10	4*12					
		3	001003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	考试	4	64	48	16		4*16				
		4	001004	形势与政策	B	考查	2	32	28	4	8*1	8*1	8*1	8*1		
		5	001005	劳动技能	C	考查	1	20		20		10*1	10*1			
		6	001006	大学体育	B	考查	6	108	2	106	2*15	2*15	(24)	(24)		
		7	001007	大学生就业指导	B	考查	2	32	12	20	2*4	2*4	2*4	2*4		
		8	001008	大学生心理健康与素养提升	B	考试	2	32	20	12	2*8	2*8				
		9	001010	大学英语	B	考试	8	128	106	22	4*13 (4*2)	4*15 (4*2)				
		10	001011	信息技术	B	考试	3	48	10	38	4*12					
		11	001012	创新创业基础与实践	B	考查	2	32	20	12		2*8	2*8			

选修	公共	12	001013	诵读与写作	B	考查	1	30	14	16		2*15				
		13	001014	安全教育	B	考查	1	20	6	14	4*1	4*1	4*1	4*1	4*1	
		14	001015	专题教育（劳动、劳模、工匠精神）	B	考查	1	16	8	8	4*1	4*1	4*1	4*1		
		公共必修课程合计					45	758	348	410	19/374	13/258	4/74	2/48		
		专业基础课程	1	132001	结构素描	B	考查	3	56	16	40	8*7 前				
			2	132002	三维软件基础	B	考试	4	72	24	48	8*9 中				
			3	132003	*移动互联图像处理	B	考试	2	32	16	16	4*8 后				
			4	132004	动画速写	B	考试	3	60	16	44		12*5 前			
			5	132005	设计色彩	B	考试	3	60	16	44		12*5 中			
			6	132006	插画设计	B	考试	4	72	21	51		12*6 前			
			7	132007	*移动互联程序设计	B	考试	4	64	32	32			4*16 中		
			8	132008	*移动互联技术基础	A	考查	2	32	32					4*8 前	
		小 计					25	448	173	275	8/160	10/192	3/64	2/32		
		专业核心课程	1	132009	三维道具与场景	B	考试	4	64	32	32		12*5 后 4*1 后			
			2	132010	角色建模	B	考查	4	72	36	36			8*9 后		
			3	132011	二维动画制作	B	考试	5	80	24	56			8*10 后		
			4	132012	三维动画制作（一）	B	考查	4	72	22	50			8*9 前		
			5	132013	三维动画制作（二）	B	考查	4	72	22	50				8*9 前	
			6	132014	特效制作	B	考试	6	96	20	76				8*12 前	
			7	132015	虚拟现实设计与制作	B	考查	4	72	24	48				8*9 后	
		小 计					31	528	180	348		3/64	11/224	12/240		
		综合实训课程	1	132016	认识实习	C	考查	1	20		20		20*1			
			2	132017	游戏 UI 界面设计实训	C	考试	2	40		40		20*2			
			3	132018	动画游戏制作实训	C	考查	2	40		40				8*5	
			4	132019	专业技能训练	C	考查	4	72		72					8*9（前）
			5	132020	毕业设计（毕业项目综合训练）	C	考查	1	30		30					4*5（前）（10）
			6	132021	跟岗实习	C	考查	6	100		100					20*5（中）
			7	132022	顶岗实习	C	考查	30	480		480					20*4（后）20*20
		小 计					46	782		782		3/60		2/40	14/272	21/410
		专业必修课程合计					102	1758	353	1405	8/160	16/316	14/288	16/312	14/272	21/410
选修	公共	1	003001	艺术素养必修课	A	考查	1	20	20			20				

课程	基础 选修 课程	2	003002	人文素养必修课	B	考查	1	20	10	10		20				
		3	003003	人文素养任选课	A	考查	1	20	20							
		4	003004	兴趣体育选修课	C	考查	1	20		20			20			
		5	003005	信息素养选修课	B	考查	1	20	10	10	20	20				
		6	003006	四史	A	考查	1	16	16		16					
		小 计						6	116	76	40	2/36	3/60	1/20		
	专业 选修 （拓 展） 课程	1	132023	写生	B	考查	2	40	12	28			40*1 前			5 选 3
		2	132024	动画艺术鉴赏	C	考查	2	40		40			40*1 前			
		3	132025	手办模型	C	考查	2	40		40				4*10 后		
		4	132026	摄影与摄像	B	考查	2	40	13	27				4*10 后		
		5	132027	动漫专业项目设计与开发	C	考查	5	84		84					12*7（前）	
		小 计						9	164	25	139			4/80	4/80	4/84
	选修课程合计						15	280	101	179	2/36	3/60	5/100	4/80	4/84	
	总 计							162	2796	802	1994	29/570	32/634	23/462	22/440	18/360

注：①公共必修课程总课时控制在 630—818；专业课程总课时控制在 1786—1956（含专业选修课）；公共选修课程总课时 116；专业总课时：2532—2890。16—18 课时为 1 学分。**标*的专业基础课程为专业群共享课程。**

②《数学建模》可根据专业特点和需求调整课程名称，动漫制作技术、环境艺术设计、商务英语、商务日语等专业不开设，理工类、经管类专业开设 60 课时（每学期 30 课时）。

③各**专业**开设《**军事理论与军事训练**》（148 课时），**军事理论 36 课时、2 学分，军事技能 112 课时、7 学分，由学生工作处组织实施**；各**专业**开设《诵读与写作》，30 课时，由基础课部负责课程建设和组织实施，软件学院、网络空间安全学院第二学期开设，电子工程学院、机电工程学院和经济管理学院第三学期开设；开设《劳动技能》（20 课时），第二、三学期安排集中劳动课，第一、四学期组织对学生进行劳动技能考核，计入学期成绩，由学生工作处组织实施；开设《**专题教育**》（16 课时，**包括劳动精神、劳模教育、工匠精神教育**），由各**二级学院**组织实施；开设《安全教育》课程（20 课时），由学生工作处组织实施。

④专业课程开设门数不超过 26 门（不含认识实习、跟岗实习），合理开设专业选修课程和确定课时，**选修课程课时（含公共基础选修课程）不能少于总课时的 10%。实践性教学课时不少于总课时的 50%。**

⑤第五学期的课程安排中：《专业技能训练》课时不超过 120 课时，教学周数和周课时可根据专业实际情况进行分配，《专业技能训练》须排在前九周；顶岗（跟岗）实习的时间由各二级学院根据各专业特点确定，学院不做统一要求。

⑥各**专业**开设《艺术素养必修课》，以学生至少选修 1 门艺术类尔雅通识课的形式实施，由基础课教研部统一管理和具体组织实施。

⑦各**专业**开设《**人文素养必修课**》，学生在《茶艺与茶文化》、《剪纸》、《书法》、《普通话》等课程中**至少选修 1 门**，由基础课教研部统一管理和具体组织实施（机电工程学院和软件学院、网络空间安全学院第二学期开设，电子学院和经济管理学院第三学期开设）。

⑧各**专业**开设《人文素养任选课》（20 课时），可采用尔雅通识课的形式实施或由学校教师主讲，由基础课教研部统一管理和组织实施，开设在第二、三学期。

⑨《兴趣体育选修课》（20 课时），由基础课教研部统一管理和组织实施（机电工程学院和软件学院、网络空间安全学院第三学期开设，电子学院和经济管理学院第四学期开设）。

⑩《信息素养选修课（网络伦理）》（20 课时），由思政课教研部统一管理和组织实施。软件学院和网

络空间安全学院学生必选，软件学院第二学期开设，网络空间安全学院第三学期开设；电子工程学院、机电工程学院和经济管理学院学生任选，电子工程学院和机电工程学院第二学期开设，经济管理学院第三学期开设。

⑪《四史》（16 课时），由思政课教研部统一管理和组织实施。开设《党史》、《新中国史》、《改革开放史》和《社会主义发展史》，学生在上述 4 门课程中选修 1 门。

⑫学期周数为 20 周（包括考试及机动周），周课时按 20 周计算。

⑬课程类型：纯理论课为 A，理论+实践课为 B，纯实践课为 C。考核类型由各课程管理部门明确是考试或考查课程，专业课程模块中每学期考试课程要求至少有 1-3 门。

（二）集中实践教学计划安排表

序号	主要实践环节	各学期安排（周数）						备注
		一	二	三	四	五	六	
1	军事训练	2						
2	劳动技能		1	1				
3	认识实习		1					假期
5	写生			1				
6	游戏UI界面设计实训		2					
7	动画游戏制作实训					5		
8	动画艺术鉴赏			1				
9	专业技能训练					9		
10	毕业设计					1	1	
11	跟岗实习					5		
12	顶岗实习					4	20	
合 计		2	4	3		24	21	
总 计		54						

（三）学时分配统计表

序号	课程性质		课程 门数	教学课时				实践学 时比例 (%)	占总学 时比例 (%)
				总学分	理论课	实践课	总学时		
1	公共基础必修课程		14	45	348	410	758	54.1	27.1
2	专业 必修 课程	专业基础课	8	25	173	275	448	61.4	16.0
3		专业核心课	7	31	180	348	528	65.9	18.9
4		综合实训课	7	46	0	782	782	100.0	28.0
5	公共基础选修课程		6	6	76	40	116	34.5	10
6	专业选修（拓展）课程		3	9	25	139	164	84.8	
总 计			45	162	802	1994	2796	71.3	100

（四）考证安排

序号	职业技能等级证书/职业资格证书名称	等级	拟考学期	对应学习主要课程	获证后可计学分	获证后可置换的专业课程	备注
1	游戏美术设计职业技能等级证书	中 级 (可 选)	三年级一期	插画设计 三维模型制作 三维动画制作 (一) 三维动画制作 (二) 特效制作	4	三维模型制作	学生获证后, 由学生提出申请, 选取 1-2 门专业课程置换, 经二级学院、继续教育学院审核, 教务处批准。
2	虚拟现实应用开发职业技能等级证书	初 级 (可 选)	三年级一期	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计	4	虚拟现实设计与制作	
3	3D 引擎技术应用职业技能等级证书	初 级 (可 选)	三年级一期	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计 三维模型制作 三维动画制作 (一) 三维动画制作 (二) 特效制作	7	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计	
4	CEAC 三维动画工程师职业资格证书	初级	二年级二期	三维模型制作 三维动画制作 (一) 三维动画制作 (二) 特效制作	8	三维动画制作 (一) 三维动画制作 (二)	
5	ACAA 认证动漫设计师职业资格证书	初级	二年级一期	二维动画制作 移动互联图形图像处理	5	二维动画制作	

备注：行业企业认可度高的职业技能等级证书和职业资格证书才可以置换课程。

十、实施保障与质量管理

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

以每年两个行政班约为 100 人为例, 在校生 300 人计算, 应具有专任教师数目不少于 19 人, 其中专业教师不少于 13 人。双师型教师不少于 10 人, 其中副教授以上职称不低于 3 人, 中级以上职称不少于 8 人, 年龄、职称形成合理梯队。

2. 专任教师

本专业专任教师均有高校教师资格证书, 除了学位及职称证书, 还有动画设计师、工艺美术师、商业插画师等职业证书; 有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心; 具有设计艺术学、美术学等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

本专业带头人原则上应具备副教授以上职称，有开阔的视野，熟悉影视动漫、游戏行业发展趋势，能把握专业发展方向，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，进行动画游戏制作实训。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，在本区域本领域具有一定的专业影响。

4. 兼职教师

主要从相关行业企业及高等院校聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具备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。

专业教学团队配置要求表

师生比	1:16				
专兼职比	13:6				
双师比	10:19				
年龄	20-30岁 (人)	30-40岁 (人)	40-50岁 (人)	50-60岁 (人)	
	4	8	6	1	
学历/学位	本科 (人)	硕士 (人)	博士 (人)	博士 (人)	
	2	17	0	0	
职称	见习 (人)	初级 (人)	中级 (人)	副高 (人)	正高 (人)
	3	5	8	3	0

(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. 专业教室基本条件

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi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. 校内实训基本要求

校内实习实训基地（室）配置与要求

序号	实验实训 基地（室）名称	功能 （实训实习项目）	面积、设备名称 及台套数要求	容量（一次 性容纳人数
1	专业画室	可满足《结构素描》、《设计色彩》、《手办模型》《动画速写》课程实践教学要求	南院教学楼现有画室，配置 60 套画架、画板、板凳，静物台（4 个），静物、石膏件、衬布、大绘本等等，专业照明灯光（4 个，用于灯光明暗素描绘制），投影设备、空调	40
2	三维设计用高配机房	满足以下课程实践教学要求： 《移动互联图像处理》 《游戏 UI 界面设计实训》 《二维动画制作》 《三维模型制作》 《三维游戏动画》 《特效制作》 《专业技能训练》 《毕业设计（毕业项目综合训练）》	计算机：单机配置（i7 以上 cpu、专业显卡不小于 6G、ips 4k 显示器不小于 21 英寸，内存不小于 16G，硬盘不小于 1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器 CPU i7 及以上，内存不小于 32G，硬盘不小于 1T，操作系统 CentOS7 及以上；推荐使用企业级服务器，可容纳 2 块 CPU、4 块 3.5 寸服务器硬盘，内存不小于 32G，操作系统 Linux 或 Windows2012R2 及以上。上下行网络带宽不低于 50Mbps。 机房准备 50 套学生用机器，加一台教师机。 其他设备： 投影设备；白板；	45
3	VR 虚拟现实项目室	满足虚拟现实游戏/展示项目设计与开发课程： 《虚拟现实设计与制作》 《动漫专业项目设计与开发》	计算机：单机配置（i7 以上 cpu、显卡 GTX3080 及以上、ips 4k 显示器不小于 21 英寸，内存不小于 16G，硬盘不小于 1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器 CPU i7 及以上，内存不小于 32G，硬盘不小于 1T，操作系统 CentOS7 及以上；推荐使用企业级服务器，可容纳 2 块 CPU、4 块 3.5 寸服务器硬盘，内存不小于 32G，操作系统 Linux 或 Windows2012R2 及以上。上下行网络带宽不低于 50Mbps。 其他设备： 投影设备； 白板； VR 头戴式设备 2-3 套； HTC 移动设备 6-8 套；	45

3. 校外实习实训基地基本要求

具有稳定的校外实习实训基地。能提供原画设计、道具场景、角色模型、二维动画、三维动画、特效、漫画、插画等相关实习实训岗位，能涵盖当前动漫专业（产业）发展的主流业务（主流技术），可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习实训生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

校外实习实训基地配置与要求

序	实习实训基地名称	功能（实习/实训	设备要求	容量（一次
---	----------	----------	------	-------

号		项目)		性容纳人数)
1	写生实训基地	写生取景	自然景观、建筑景观、人文景观	120
2	动画影视类实习实训基地	三维模型制作项目 二/三维动画制作项目 影视特效制作项目 插画制作项目	PC机(500G固态硬盘、专业独立显卡8G显存、16G内存)	100
3	游戏制作类实习实训基地	游戏UI界面制作项目 三维模型制作项目 三维游戏动作项目 游戏特效制作项目	PC机(500G固态硬盘、专业独立显卡8G显存、16G内存)	100

4. 支持信息化教学方面的基本要求

本专业利用超星泛雅数字化教学资源库、CNKI文献资料、常见问题解答等的现代信息化条件。引导鼓励教师开发并利用超星泛雅信息化教学资源、超星泛雅、学银教学平台，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、图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。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。

专业理论课程教材以国家规划教材为主，教材应体现以学生为主体，文字表述要简明扼要，内容展现应图文并茂、突出重点，重在提高学生学习的主动性和积极性，给学生创新的空间。

专业实践课程教材应充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想，实现理论和一体化教学。教材以完成典型工作任务的项目来驱动，通过录像、实际案例、情景模拟和课后拓展作业等多种手段来促进项目教学的完成。

2. 图书文献配备基本要求

学院图书馆应配备有艺术设计、影视动画设计、游戏设计、交互媒体等有

关本专业的课程教材、培训教材等图书，专业图书资源要达到100本以上。要能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献包括：《动画师工作手册》《中国经典动画精选》《动画角色设计》《商业动画全攻略》《动画运动规律》《动画场景创作技法》《动画速写》《动画色彩》《3DS MAX三维动画模型》《3DS MAX角色设计实例精讲教程》《新编 中文版3ds Max 2016入门与提高》《完美讲堂 3ds Max游戏美术设计与制作技法精讲》《3ds Max 2018中文版入门与提高》《3ds Max动画制作实例教程》《中文版3ds Max灯光、材质、贴图、渲染技术完全解密》《渲染王3ds Max三维特效动画实战剖析》《中文版3ds Max材质贴图案例高级教程》《游戏原画设计 游戏艺术工厂》《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》《次世代游戏机械及场景制作》《游戏艺术工厂 3 次世代游戏角色制作》《游戏艺术工厂：3DS MAX+ZBRUSH次世代游戏场景全案解密》《游戏艺术工厂6 游戏动作设计》《网络游戏角色制作-游戏艺术工厂》等有关动漫制作技术专业相关专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书和文献。

3. 数字资源配备基本要求

引入了知网、超星等学术资源共享，为信息化教学手段的运用提供了有利的保障。利用现代信息技术和网络平台，建设网上教学课程资源，与线下课程结合，通过搭建起多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，激发学生的主动性，积极性和创造性得以充分调动。

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

动漫制作技术专业涉及职业面较为宽泛，教学方法也相应灵活多样，除讲授法外，主要方法有：

1. 启发式教学法:在授课的过程中，教师避免采用灌输理论知识的方式，而是采用提问和分析的方式，循序渐进地诱导、启发、鼓励学生对问题和现象进行思考、讨论，再由教师总结、答疑，做到深入浅出、留有余地，给学生深入思考和进一步学习的空间，同时也提高了学生的学习主动性。主要适合理论类课

程教学。

2. **示范教学法**:以教师的示范性操作为主,主要适合实践类课程教学。

3. **项目教学法**:通过企业真实工作项目实现教学,主要适合集中实训课程教学。

4. **案例教学法**:通过实践案例解析实现教学,主要适合专业设计课程教学。

5. **岗位教学法**:通过实际岗位体验实现教学,主要适于毕业设计、顶岗实习类课程,以及服务岗位技能训练。

(五) 学习评价

1. 日常课程学习评价

通过过程性、阶段性评价和结果性评价相结合的评价方法,学生互评与教师评价相结合,课程考核包括课程学习时间、参与研讨和交流情况、作业提交情况和学习成果提交情况,综合以上评分情况进行日常课程学习的总评。

2. 集中实训评价体系

集中实训是培养技能技术人才的关键教学环节,是培养和提高职业能力的重要手段。学生集中实训前应参加安全教育、职业道德教育,学习实训相关文件,明确实训目的,实训纪律;自觉遵守设备安全操作规程规范;学生按照指导老师的要求认真做好各项实训课程的记录与报告,并将此作为实训成绩评定的重要依据;未经教师批准不得擅自离开实训岗位,擅自离开岗位者,实训考核按不合格处理。

对集中实训学生要实施全程跟踪管理,班主任、课程教师要到集中实训点督导,检查学生实训进展情况、实训任务完成情况、分析实训中所出现问题、对实训工作提出意见或建议等。学生实训实行学校和实训单位、专任教师和兼职教师双重考核结合。

3. 顶岗实习评价体系

顶岗实习是人才培养模式改革的重要教学环节,也是人才培养方案中综合性最强的实践性教学环节,对培养学生良好的职业素质和认真负责的工作态度,提高学生的综合岗位能力具有重要的意义。通过顶岗实习,使学生与职业岗位零距离接触,牢固树立职业理想,养成良好的职业道德,练就过硬的职业技能。

顶岗实习采取学校推荐和个人自主选择实习单位双向选择相结合。无论是学校安排还是学生自主联系实习单位，学生均须与实习单位签订实习协议，实习协议内容应包括双方的权利、义务，实习期间的待遇及工作时间、劳动安全卫生条件等，实习协议应符合相关法律规定。

实习单位负责实习学生的日常管理和安全工作，并与学校保持联系，定期接待学校实习指导教师和班主任的走访，客观真实地向学校实习指导教师反映学生在单位的实习情况。顶岗实习学生需要定期登录顶岗实习管理平台填写实习日志，由学校专业教师进行指导与评价。

顶岗实习目标管理与过程管理并重，根据本专业顶岗实习特点并结合企业要求，在顶岗实习工作开始前成立顶岗实习工作小组。工作小组由二级学院主管领导、企业领导、教研室主任、学校指导教师和企业指导教师等共同组成，负责对顶岗实习工作的领导、组织、安排、协调、检查、考核评价等有关事项。

4. 毕业生第三方评价体系

由专业负责人牵头，委托第三方调查机构每年进行企业满意度调查和毕业生满意度调查。

5. 1+X 证书考核

鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。学生毕业前应考游戏美术设计、虚拟现实应用开发、3D 引擎技术应用、CEAC 三维动画、ACAA 认证动漫设计师等相应的职业技能等级证书。

（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、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、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、专业教研组织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。

5、继续教育与学历提升建议

(1) 继续教育。我院动漫制作技术专业毕业生可通过自学考试、电大（国家开放大学）、函授、现代远程教育以及在职培训等，接受学历教育和非学历的职业教育培训。

(2) 专升本。专业毕业生在毕业后，可以对口升学动画专业、视觉传达专业、数字媒体应用专业。

十一、毕业要求

1. 所修课程的成绩全部合格，修满 162 学分。
2. 鼓励获得以下 5 个职业资格证书（职业技能等级证书）中的一个
 - 游戏美术设计职业技能等级证书（初级/中级/高级）
 - CEAC 三维动画工程师职业资格证书
 - 3D 引擎技术应用职业技能等级证书（初级/中级/高级）
 - 虚拟现实应用开发职业技能等级证书（初级/中级/高级）
 - ACAA 认证动漫设计师职业资格证书
3. 参加全国高等学校英语应用能力考试（A 级）并达到学校规定成绩要求
4. 毕业设计答辩合格

十二、附录

附件 1：

编制说明

本专业人才培养方案适用于三年全日制高职专业，由湖南信息职业技术学院软件学院艺术设计教研室制定，并经软件学院专业建设指导委员会论证、学院批准在 2021 级动漫制作技术专业实施。

主要编制人

姓名	职称/职务	二级学院或单位名称
向 欣	讲师/专业带头人	湖南信息职业技术学院
刘 明	副教授	湖南信息职业技术学院
余依函	助教	湖南信息职业技术学院
李明世	项目负责人	长沙巨浪网络科技有限公司
陈 欣	在校学生	湖南信息职业技术学院

审 定

姓名	职称/职务	二级学院或单位名称
蔡 琼	副教授/党委委员	湖南信息职业技术学院
龙喜平	副研究员/副处长	湖南信息职业技术学院
彭顺生	副教授/二级学院 副院长	湖南信息职业技术学院
向 欣	讲师/专业带头人	湖南信息职业技术学院
虞磊	副教授/教研室主任	湖南信息职业技术学院
李真	讲师/教研室副主任	湖南信息职业技术学院

注：如企业方人员参与编制或审定请在“二级学院或工作单位名称”栏填写企业名称；此表与人才培养方案一并装订。

附件 2:

湖南信息职业技术学院软件学院 2021 级
动漫制作技术专业人才培养方案论证书

论证专家（专业建设指导委员会成员）				
序号	姓名	职称/职务	工作单位	签名
1	朱焕桃	教授/副院长	湖南信息职业技术学院	朱焕桃
2	蔡琼	副教授/党委委员	湖南信息职业技术学院	蔡琼
3	崔军	高级导演	湖南华视坐标传媒动画有限公司	崔军
4	陈旺	副教授	湖南工商大学艺术学院	陈旺
5	李敏	一级注册建造师	湖南一方建筑装饰工程公司	李敏
6	龙喜平	副研究员/副处长	湖南信息职业技术学院	龙喜平
7	彭顺生	副教授/副院长	湖南信息职业技术学院	彭顺生
8	向欣	讲师/专业带头人	湖南信息职业技术学院	向欣
论证意见				
该专业进行了充分的调研、结合国家教学标准，认为人才培养方案中专业定位准确，紧跟当前行业需求，专业培养目标和规格明确，学生应获得的知识、技能和素质比较全面，证书采用职业技能等级证书与职业资格证书相结合，有代表性，课程体系设计充分体现课程培养目标，课程设置与实践教学环节比例合理，专业特色较明显。 专家论证组组长签字: 蔡琼 2021 年 6 月 21 日				

注：各二级学院组织专业建设指导委员会评审，由论证专家签署意见并手写签名；此表扫描后与人才培养方案一并装订。

附件 3:

湖南信息职业技术学院 2021 级专业人才培养方案调整申请表

专业名称		所在学院	
调整原因与具体方案	专业带头人： 日期：		
二级学院意见	负责人： 日期：		
教务处意见	负责人： 日期：		
院领导意见	负责人： 日期：		

注：人才培养方案确需调整和变更时，应由各专业提出调整意见和变更方案，填报此表，由二级学院院长签字，报教务处审核，经主管院领导批准后执行。