

2019 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

初中毕业生

三、修业年限

五年

四、职业面向

（一）、服务面向

表 1 职业面向表

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)	主要岗位群或技术领域 举例	职业技能等级证书或 职业资格证书举例
电子信息 大类(61)	计算机 (6102)	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)	二维方向：原画师、 插画师 三维方向：模型师、动 画师、特效师； 后期方向：剪辑师、后 期合成特效师	1+X 数字创意建模 影视后期制作工程师 计算机辅助设计师

(二)、职业发展路径

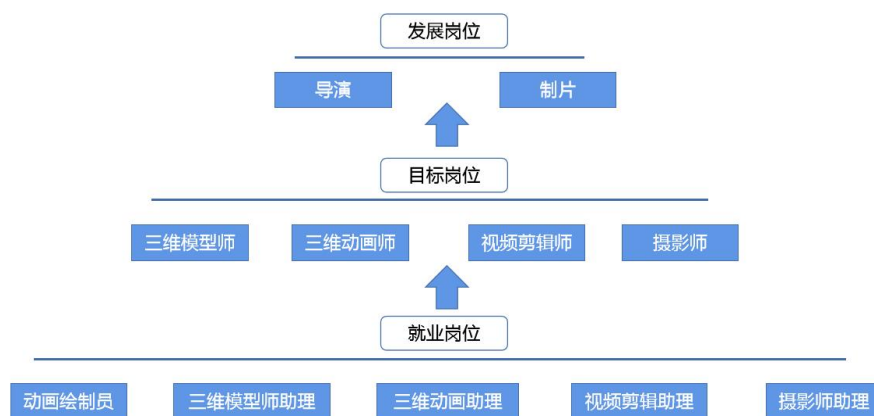


表 2: 典型工作任务与职业能力分析表

通过广泛调研、以人才市场需求、行业企业调研、在校专业学生的就业意向和毕业生跟踪调查结果分析为依据，按照专业与产业、企业、岗位对接、教学过程与工作过程、课程内容与职业标准对接的原则，得出动漫制作技术专业的插画、三维创意建模、三维动画制作、后期剪辑岗位群，通过召开实践专家研讨会，进行了典型工作任务归类，确定了行动领域。

工作岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
插画师	1. 根据项目需求进行插画创作，能提供良好的插画创意，并独立设计出相应画面； 2. 与文案合作，能根据图文脚本设计出对应的插画场景、人物、图案、图形、互动形式等等； 3. 根据协助制定长图文课程产出的标准、流程规范等，配合 MG 视频课件开发时的内容进行设计元素绘制； 4. 对所有课程项目中的绘画版面风格做把控，确保绘画类版面产物高效、高质量、按时完成。	1、掌握插画制作流程，能协助插画师完成创意以及草图工作，有艺术感觉敏锐，有创意，有扎实的美术功底 2、掌握运用 Ps 或 painter、sai 软件，需熟练绘制儿童插画、商业插画等软件；	《色彩构成》 《平面构成》 《美术基础》 《插画设计》
三维模型师	1、根据设计稿，创建高精度、场景、道具的 3D 模型制作；	1、熟练 3ds Max 或 MAYA 建模，独立快速完成高精度模型；	《三维模型基础》

<p>(1+X 数字创 意建 模)</p>	<p>2、根据原画设定，进行手绘角色、场景的制作，符合面数要求，对于人体生物结构非常熟悉，对于材质表现的理解比较深入；</p> <p>3、根据项目要求绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图；</p> <p>4、精通 UV、材质模块，能根据概念设计绘制高品质影视贴图；</p>	<p>2、有较强的造型，构图能力，善于观察事物；</p> <p>3、具备较好的美术基础，有手绘功底更好，具有较强的钻研精神；</p> <p>4、绘制场景贴图、角色贴图、道具贴图、材质贴图；</p> <p>5、精通 UV、材质模块，能根据概念设计绘制高品质影视贴图；</p>	<p>《材质灯光渲染》</p>
<p>三维 动画师</p>	<p>1、按照剧本，以及导演、动画总监等的要求，进行周播剧级别角色相关动作、表情的设计和制作，严格执行制片的计划。对影片中 cg 角色进行动画制作。</p> <p>2、完成视频创意、设计；</p> <p>3、视频分解，分镜头草图构思，修改；3D 动画特效等制作，整理制作产品介绍和多种使用场景的各种长短视频；</p> <p>4、产品及企业宣传所需的多媒体视频与动画素材设计；</p> <p>5、配合需求完成视频的文件管理工作。</p>	<p>1、熟悉 Maya 或 Max 等制作软件</p> <p>2、了解骨骼绑定及动画原理，熟悉运动规律；</p> <p>3、学习能力强，富有沟通技巧和团队精神；</p> <p>4、熟练操作相关 3D 动画软件；具有极强的面部、人体、动物等角色的骨骼绑定、渲染能力；</p> <p>5、有独立的创意设计和审美能力，适应多种风格；</p> <p>6、对面部、人体、动物等动态角色的骨骼构成、运动规律有深入了解、精通相关制作技术；</p> <p>7、极强的学习能力，主动研究、学习、应用领域内的新技术，追求最好的用户体验。</p>	<p>《动画设计》</p> <p>《动画运动规律》</p>
<p>剪辑 师</p>	<p>1.MV、短视频、宣传片等项目的视频剪辑与后期特效合成制作。</p> <p>2.按照脚本，独立剪接完成宣传片、广告、专题等</p> <p>3.运用纯熟的剪辑技术，针对产品特性进行剪辑，协助完成视频编辑和成片出库</p> <p>4.影音项目的剪接和音频处理；</p> <p>5.影视语言，根据创意脚本或文案进行二次创作和编排；</p> <p>6、了解视频编码格式，熟练掌握各种视频、音频文件格式及其转换方法。</p>	<p>1、掌握影视制作流程，能协助剪辑师完成策划以及剪辑工作，有艺术感觉敏锐，有创意，有扎实的美术功底</p> <p>2、掌握运用 PR 或 FCPX 剪辑软件，需熟练运用 AE（After Effects）、Ai、Photoshop 等软件；</p> <p>3、有商业宣传片剪辑、包装经验</p>	<p>《图形图像编辑》、《非线性编辑》、《视听语言》、《广告创意》、《后期合成》、《影视动画特效制作》</p>

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业等行业的动画设计人员、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

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力等方面的要求，应将本专业所特有的，有别于其他专业的职业素养要求纳入。

本专业毕业生应在素质、知识和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，在学习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;了解与本专业相关的专业英语知识。

(3) 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。

(4) 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。

(5) 了解与本专业相关的专业英语知识。

(6) 了解动画概论。

(7) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(8) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

(9) 掌握三维动画的基础知识与应用。

(10) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

(11) 熟悉动漫行业的新知识、新技术、新理念。

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识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程设置

表 3 课程体系框架表

课程模块名称	课程类型		主要课程
公共基础课程	必修课		大学英语、大学数学（理工类）、计算机应用基础、大学语文、应用文写作、思想道德修养与法律基础、形势与政策教育、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、体育、大学生就业创业指导课、大学生心理健康教育、军事理论与军事训练、安全教育、劳动教育、社会实践。
	选修课		文化素养模块：文学欣赏、普通话、演讲与口才、中国民俗欣赏、现代礼仪（5 限选 2） 职业素质模块：职业素质训练、企业文化与管理智慧、工商管理案例训练、案例说法（4 限选 1） 通用技能模块：PS 图形图像处理、办公软件、网页制作、口语交际艺术、形体训练与形象设计、英语三级强化训练（6 限选 2）
专业课程	专业基础课程		动画剧本、平面构成、色彩构成、美术基础、视听语言、图形图像处理、动画运动规律、动画速写
	专业核心课程		插画设计、三维模型基础、材质灯光渲染、动画设计、虚拟现实应用技术、动画后期剪辑、影视动画特效制作、动画短片制作。
	专业拓展课程	必修	专业劳动实践、顶岗实习、毕业设计
		选修（六选 4 限选）	CAD 制图、移动融媒体设计、摄影技术、短视频拍摄与制作、新媒体营销与策划、角色造型设计

(二) 课程描述 主要包括公共基础课程和专业(技能)课程。

1、公共基础课程

表 4 公共基础课程介绍

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求
1	思想道德修养与法律基础	<p>素质目标: 培养高尚的思想道德情操, 增强社会主义法治观念和法律意识, 成为合格的社会主义事业的建设者和接班人。</p> <p>知识目标: 理解新时代大学生的使命担当, 掌握人生观、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、道德的基本理论, 理解和掌握法律基本理论知识。</p> <p>能力目标: 能树立正确的人生观和崇高的理想信念, 能践行中国精神和社会主义核心价值观, 能以道德规范自身行为, 能运用法治思维解决实际问题。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人生的青春之问 2. 坚定理想信念 3. 弘扬中国精神 4. 践行社会主义核心价值观 5. 明大德守公德严私德 6. 尊法学法守法用法 	采用课堂讲授、实践教学、网络教学、自主学习等方式开展教学
2	形势与政策	<p>素质目标: 通过该门课程的学习, 学生能够增强爱国主义精神, 民族自豪感, 承担起中华民族伟大复兴的重大责任。</p> <p>知识目标: 通过该门课程的学习, 学生在日常生活中能够了解国内外时事发展, 正确领悟国家发展面临的形势变化, 全面了解党和国家的路线方针政策。</p> <p>能力目标: 通过该门课程的学习, 学生在日常学习和职业生涯规划中, 能结合党和国家的路线方针政策实时指导和调整自己的学习和生活规划。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 党的建设 2. 国内经济形势与政策 3. 港澳台工作 4. 国际形势与外交方略 	采用专题式教学, 运用讲授法、研讨法、案例教学等, 探索慕课教学及线上课程资源库在形势与政策课教学中的运用
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>素质目标: 帮助大学生坚定马克思主义信念, 坚定在中国共产党的领导下走中国特色社会主义道路的信心, 增强对党的基本理论、基本路线、基本纲领、基本经验执行的主动性和自觉性。</p> <p>知识目标: 帮助大学生了解马克思主义中国化的历史进程、理论成果以及各重大理论成果产生的时代背景、实践基础、科学内涵、精神实质和历史地位。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 毛泽东思想及其历史地位 2. 新民主主义革命理论 3. 社会主义改造理论 4. 社会主义建设道路初步探索的理论成果 5. 邓小平理论 6. “三个代表”重要思想 7. 科学发展观 8. 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位 9. 坚持和发展中国特色社会主义的总任务 	采用课堂讲授、项目教学法、任务驱动法等方式开展教学

		<p>能力目标:帮助大学生系统地掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理,提高学生运用理论的基本原理、观点和方法,全面、客观地认识和分析中国走社会主义道路的历史必然性;认识和分析当今中国的实际、时代特征和当前所遇到的各种问题的能力。</p>	<p>10. “五位一体”总体布局 11. “四个全面”战略布局 12. 全面推进国防和军队现代化 13. 中国特色大国外交 14. 坚持和加强党的领导</p>	
4	体育	<p>素质目标:培养学生爱国主义思想和集体主义精神,树立正确的体育道德观念,培养勇敢、顽强和奋发向上的进取精神;使学生具有强健的体魄、健康的心理、良好的习惯、积极向上的生活态度、较强的社会适应能力,为终身体育奠定基础。</p> <p>知识目标:了解体育运动相关知识,初步掌握部分常见体育项目的练习方法及参与规则,以及科学锻炼身体的基本知识和方法,基本形成自觉锻炼的习惯,从而提高身体力量、速度、耐力、平衡、协调等身体素质。</p> <p>能力目标:熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能;能科学地进行体育锻炼,提高自己的运动能力;掌握常见运动创伤的处理方法;具有一定的体育文化欣赏能力</p>	<p>1. 体育理论:体育锻炼方法、体育卫生与保他、体育欣赏、大学生体质健康标准和田径、球类运动竞赛组织工作; 2. 体育技能:篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球、健美操、武术和跆拳道等项目. 3. 学生健康达标测试:立定跳远、引体向上(男)、仰卧起坐(女)、1000米(男)、800米(女)、身高体重、肺活量、坐位体前屈、50米.</p>	<p>在“理论教学+实践教学+竞赛训练”的教学模式中,采用任务驱动法、示范法、讲授法、信息化教学法、翻转式教学法等进行教学实践。</p>
5	大学英语	<p>素质目标:</p> <p>1. 树立正确的英语学习观,具有明确的学习目标,使英语学习为学生的全面发展服务; 2. 提升以交际能力为核心的英语语言运用素质; 3. 增强跨文化意识,了解中西方文化差异,培养中国情怀,坚定文化自信。</p> <p>知识目标</p> <p>1. 扩大学生的词汇量(要求学生掌握单词的读音、用法及拼写),使之达到《基本要求》中规定的3500个单词,为英语学习打下坚实的基础; 2. 通过学习掌握一定的语法知识,能够</p>	<p>1. 日常交际和业务交际,比如:介绍他人、问路、娱乐活动、疾病与问诊等;中西方国家的文化差异。 2. 英语个人信息表的填写; 3. 重要密事与体育名人的英语介绍; 4. 英文广告的制作; 5. 商务约谈邮件的写作 6. 非正式信件的写作; 7. 英文通告的写作; 8. 动词、形容词、代词、介词等的使用。</p>	<p>采用视听法、讲授法、情景交际法、任务教学法、行动导向教学法等进行教学。</p>

		<p>分析复杂句子结构；</p> <p>3. 学习掌握应用文的写作；</p> <p>4. 学习掌握阅读技巧与方法；</p> <p>5. 学习了解世界文化的多样性。</p> <p>能力目标：</p> <p>1. 具备一定的日常交际和业务交际能力；</p> <p>2. 能够进行日常短文和应用文的阅读、翻译和写作；</p> <p>3. 能综合运用英语的听、说、读、写、译五项技能，满足未来岗位需求；</p> <p>4. 能用英语讲述中国故事，促进中华优秀传统文化传播。</p> <p>1.</p>		
6	<p>计算： 机应用基础</p>	<p>一、素质目标</p> <p>1、培养学生热爱科学、实事求是，并具有创新意识、创新精神和良好的职业道德；</p> <p>2、培养学生分析问题和解决问题的能力；</p> <p>3、培养学生搜集资料、阅读资料、利用资料的能力，以及自学能力；</p> <p>4、能够将计算机作为工具为其它专业及课程的学习服务，能够获得学习新的软件、使用新的软件的能力；</p> <p>二、知识目标</p> <p>1、了解计算机的基本知识；</p> <p>2、熟练掌握操作系统操作方法；</p> <p>3、熟练掌握文字处理软件的使用；</p> <p>4、基本掌握电子表格软件的使用；</p> <p>5、基本掌握演示文稿软件的使用；</p> <p>6、了解计算机网络基础，熟练掌握 internet 的应用；</p> <p>三、能力目标</p> <p>1、具有良好的学习方法和良好的学习习惯；</p> <p>2、具有较好的逻辑思维能力；</p> <p>3、具有良好的办公自动化应用能力。</p>	<p>1、计算机组成、常见故障及故障检测方法；</p> <p>2、windows 操作系统的基本设置与应用。如 控制面板中的系统设计, 文件及文件夹的基本操作、附件常见工具的使用及浏览器设置与使用等。</p> <p>3、Word 文档中图文混排、制作宣传海报；</p> <p>4、Excel 电子表格中公式和函数运用；</p> <p>5、Excel 电子表格中数据的排序、筛选和分类汇总并绘制数据图表；</p> <p>6、PowerPoint 软件中多媒体演示文稿的运用；</p> <p>7、internet 基本常识。</p> <p>8、利用网络查找学习资源：</p>	<p>1、担任本课程的教师需要有扎实的计算机基础知识和信息化素养，具有熟练的办公软件应用技巧；</p> <p>2、在实际教学中需要与本专业相结合，针对不同专业的学生，教学内容的侧重点不同，教学案例的难易程度不同；</p> <p>3. 教学过程中采用演示法、案例教学法、任务驱动法、项目教学法等多种教学方法；</p> <p>4. 对多媒体教室与微机实训室有一定的要求；</p>

7	大学 语文	<p>素质目标: 树立正确世界观、人生观、价值观; 培育学生的创新批判性思维和工匠精神; 培养学生的职业道德、合作意识和敬业精神等职业素养; 培养仁爱、孝悌等人文情怀, 诚信、刚毅的品格和豁达、乐观、积极的人生态度; 弘扬爱国主义为核心的民族精神和自主创新为核心的时代精神, 树立文化自信。</p> <p>知识目标: 掌握基本语文常识; 掌握散文、诗词、小说、戏剧四大文学体裁特点; 了解文学鉴赏的基本原理, 掌握阅读、分析和欣赏文学作品的基本方法; 了解中国文学发展基本脉络, 尤其是课文所涉及的重要作家作品。</p> <p>能力目标: 具备较强的阅读理解能力; 具备较好的口头表达和书面表达能力; 具备较强的信息处理和解决实际问题的能力; 具备良好的文学作品鉴赏和审美能力; 具备较强的自主学习能力和团队协作能力。</p>	<p>1. 国学经典品读: 《大学之道》等;</p> <p>2. 文学作品欣赏: 《春江花月夜》等</p> <p>3. 口语交际训练: 《交谈与辩论》等</p> <p>4. 应用文写作训练: 公文文体与事务文体写作等</p>	<p>1. 努力营造民主, 和谐, 愉快的学习氛围;</p> <p>2. 采用模块式教学、专题和讲座的形式授课;</p> <p>3. 充分利用多媒体教学设备、现代化教学方法和手段授课;</p> <p>4. 精讲与自学相结合。</p>
8	大学 生就 业和 创业 指导	<p>素质目标: 培养学生树立正确的职业理想, 激发学生提高全面素质的自觉性。</p> <p>知识目标: 了解职业的一般知识及现代职业发展的趋势, 掌握目标职业对个人专业技能和个人素质的要求。</p> <p>能力目标: 培养学生收集信息、分析利用信息的能力, 培养学生各种求职、创业的能力</p>	<p>1. 职业介绍; 2. 希助选择与规划个人职业;</p> <p>3. 指导就业准备, 克服心理障碍;</p> <p>4. 介绍求职与应聘的方法;</p> <p>5. 介绍国家有关政策法规;</p> <p>6. 分析就业、创业形势;</p> <p>7. 创业案例解析。</p>	<p>1 多运用案例教学, 多实训。2 课堂教学中充分体现学生的主体作用, 老师的主导作用. 讲练结合。</p>
9	大学 生心 理健 康教 育	<p>素质目标: 使大学生树立心理健康发展的自主意识, 了解自身的心理特点和性格特征, 能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价, 正确认识自己、接纳自己, 在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助, 积极探索适合自己并适应社会的生活状态。</p> <p>知识目标: 使大学生了解心理学的有</p>	<p>1. 高职生心理健康绪论;</p> <p>2. 学会适应, 做好规划;</p> <p>3. 了解自我, 发展自我;</p> <p>4. 了解人格, 优化个性;</p> <p>5. 自主学习, 学会创新;</p> <p>6. 调节情绪, 塑造积极心态;</p> <p>7. 直面压力, 增强抗挫能力;</p> <p>8. 学会沟通, 增强人际;</p> <p>9. 认识爱, 学会爱的艺术;</p> <p>10. 追寻生命意义, 正确面对危机。</p>	<p>通过线上线下教学平台, 采用对分课堂教学模式, 使用启发式讲授、案例分析法、小组研讨法、辩论法、测验法、脑力激荡法、心理剧角色扮演法、团体心理活动、工作坊等教学方法融合, 不断提高课堂教学的质最效果。</p>

		<p>关理论和基本概念,明确心理健康的标准及意义,了解高职阶段人的心理发展特征及异常表现,掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标:使学生掌握自我探索技能、心理调适技能及心理发展技能,如学习发展技能、环境适应技能、压力管理技能、沟通技能、问题解决技能、自我管理技能、人际交往技能和生涯规划技能等。</p>		
10	安全教育	<p>1. 素质目标:</p> <p>通过理论教育,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,为构筑平安人生主动付出积极地努力。</p> <p>2. 知识目标:</p> <p>了解大学生安全的基本知识;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。</p> <p>3. 能力目标:</p> <p>能在安全教育演示、演练中,掌握基本的安全防范技能、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、问题解决技能。</p>	<p>1. 消防安全:</p> <p>2. 交通安全:</p> <p>3. 食品安全:</p> <p>4. 公共安全:</p> <p>5. 网络安全;</p> <p>6. 心理安全:</p> <p>7. 安全救护常识。</p>	理论教育与实际操作演示演练相结合。
11	创新创业教育	<p>素质目标:培养学生的创业精神,使学生具有强烈的创业意识。</p> <p>知识目标:理解新创业的定义与功能,创业的要素与类型,创业过程与阶段划分,了解创业广义和狭义的创业概念。</p> <p>能力目标:能树立正确的创业观,能运用所学知识解决实际问题。</p>	<p>1. 当代高校大学生创业现状:</p> <p>2. 创业、创新与创业管理;</p> <p>3. 创新与创业者的源头:</p> <p>4. 创业团队管理;</p> <p>5. 创业项目书;</p> <p>6. 创业融资、创业风险与危机管理。</p>	开展专题讲座,提升创业能力;运用案例教学调动学生学习积极性;通过撰写创业策划书,学习创业过程。
12	大学数学	<p>素质目标:立德树人。引导学生逐步养成良好的学习习惯、严谨细致的职</p>	<p>1. 函数定义域值域图像及性质,建模思想:</p>	课堂教学为主,网络共享课程为

	(工科类)	<p>业意识和实事求是的职业态度,提高学生就业能力和创新能力。</p> <p>知识目标:在高中或中职教育基础上,进一步学好职业岗位和生活中所必要的数学知识,并掌握职业生涯发展所需要的数学基础知识。</p> <p>能力目标:培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能,培养学生的观察能力、空间想象、分析问题、解决问题的能力。</p>	<p>2. 极限的运算,两个重要极限公式的应用;</p> <p>3. 闭区间上连续函数的性质;</p> <p>4. 基本初等函数的导数及左右导数概念;</p> <p>5. 可导与连续,可微与可导的关系;</p> <p>6. 微分的近似计算与极值的求解;</p> <p>7. 洛必达法则;</p> <p>8. 曲线的拐点及函数曲线的画作;</p> <p>9. 不定积分与求导数的关系;</p> <p>10. 不定积分的几种常用积分法;</p> <p>11. 牛顿一莱布尼茨公式:</p>	<p>辅. 需要数学教学软件演示辅助教学。</p>
13	军事理论与军事技能	<p>1. 素质目标:</p> <p>增强爱国主义,民族主义,达到居安思危,忘战必危的思想意识。激发学生努力学习,报效祖国的志向。</p> <p>2. 知识目标:</p> <p>通过军事理论课程的学习,掌握一定的军事知识。</p> <p>3. 能力目标:</p> <p>能够运用所学本课程的知识分析军事形势。</p>	<p>国防概述 国防法制 国防建设 国防动员 军事思想概述 毛泽东军事思想 邓小平新时期军队建设思想 国际战略环境概述 国际战略格局 我国安全环境 高技术概述 高技术在军事上的应用 高技术与新军事变革 信息化战争概述 信息化战争特点</p>	<p>素质目标:军事技能训练时间为2-3周,实际训练时间不得少于14天。</p> <p>知识目标:对国防概述、国防法制、国防建设、国防动员、军事思想概述、国际战略环境概述、国际战略格局、我国安全环境、高技术军事上的应用等进行了解学习,激发学生努力拼搏,掌握科技知识。</p> <p>能力目标:通过学习,激发学生努力学习,报效祖国。</p>
14	劳动教育	<p>素质目标:在生活中体会劳动创造美好生活;体认劳动不分贵贱,热爱劳动,尊重普通劳动者;在日常生活中培养自己的实干精神。树立正确的劳动价值观;将劳动内化为自己的行为习惯,自觉进行劳动实践;在校园生活中做好绿色环保的践行者,寝室美化的时尚者和公共区域环境的维护者。从我做起,从小事做起,养成劳动的习惯。</p> <p>知识目标:了解劳动教育的意义,明确劳动教育的目标;了解劳动教育的课程结构、实施手段何评价方法;了解劳动创造美好生活、空谈误国、实干兴邦的深刻道理;知道勤劳是中华民族的传统美德;体悟幸福人生需要奋斗的道理;知道正确的劳动价值观;熟悉文明寝室的</p>	<p>以日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动为主要内容开展劳动教育。结合产业新业态、劳动新形态,注重选择新型服务性劳动的内容。</p>	<p>积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等,重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用,创造性地解决实际问题,使学生增强诚实劳动意识,积累职业经验,提升就业创业能力,树立正确择业观,具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神,懂得空谈误国、实干兴邦的深刻道理;注重培育公共服务</p>

	建设要求何特色寝室的建设标准;明白校园环境维护的意义。 能力目标:掌握日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动基本技能。具备满足生存发展需要的基本劳动能力,形成良好劳动习惯。		意识,使学生具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。
--	---	--	--------------------------------

2、专业课程

(1) 专业基础课程 (8 门)

表 5 专业基础课程介绍

序号	课程名称	课程目标 (素质知识能力)	主要教学内容	教学要求
1	美术基础	<p>1. 素质目标 在生活中体会美所创造出的美好生活,提升审美意识;三维空间意识;开拓创新精神。</p> <p>2. 知识目标 学会用美学的态度和方法观察和把握生活;熟悉变形绘画、创意绘画的概念;掌握课堂写生、形体解构重构、空间意向、形象联想、创造性思维的表达,在比较与综合中理解结构素描的针对性或规定性的课题训练,有效表现画面整体效果。</p> <p>3. 能力目标 培养学生观察、分析、思考、创新的精神,从而提高艺术设计的表现力和创造力。</p>	<p>(1) 掌握基础素描的构图、比例、透视关系,为室内设计构图、布局及 3ds max 建模打基础。</p> <p>(2) 结合 1+X 数字创意建模证书的考证要求,理论讲解与绘制人物局部、半身、全身、生活场景等速写表现。</p> <p>(3) 色彩基础理论与运用,融入西兰卡普、苗绣、苗画等民族特色元素。</p> <p>(4) 创意素描:解构重构、联想创意。</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为设计专业教师或者有设计经验者;</p> <p>(2) 采用现场教学,成果导向教学法,终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法。</p> <p>(3) 课程考试为开卷“过程考察”的考试形式,考核的标准是以每次随堂写生作业为主,部分也可以辅助以课余练习的作业。评分按百分制,评判标准从质(画面效果)和量(作业数量)两个方面综合去衡量。有条件可举办学生作品展。</p>
2	平面构成	<p>1. 素质目标 提升审美意识;三维空间意识;开拓创新精神;培养学生逻辑思维能力、信息交流和沟通能力及团队协作精神。</p> <p>2. 知识目标 能基本了解平面构成概念及意义;能运用平面构成的形态要素和色彩三要素进行平</p>	<p>了解并掌握平面构成的形态要素及构成的形式法则。</p> <p>研究点、线、面、肌理等造型元素,</p> <p>按照一定的设计目的和美的形式规律,进行编排和创意组合。</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为设计专业教师或者有设计经验;</p> <p>(2) 采用现场教学,成果导向教学法,终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法。</p>

		面设计；掌握构成的形式美法则，具有审美和解读美的能力；掌握平面构成的表现形式的原理、构思方法和表现技法，具有一定的空间形象思维能力和设计创意能力。 3. 能力目标 能够根据设计课题要求进行创新设计。具有设计和制作平面构成作品、符合设计主题的色彩设计及二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计的能力。		(3) 教学内容与民族特色元素紧密结合，加强传统文化的引入，将民族文化与世界多元文化有机融合与艺术设计之中。
3	色彩构成	1. 素质目标 (1) 培养学生对社会的感知力、观察力； (2) 鼓励学生在追溯历史中找到归属感、获得感、成就感，感恩祖先留下智慧结晶。 (3) 在弘扬民族文化中找到落脚点、发力点、幸福点。 2. 知识目标 能基本了解色彩构成的概念及意义，具有基本色彩辨识能力；能运用色彩三要素进行平面及色彩构成的综合性设计；掌握构成的形式美法则，具有审美和解读美的能力；掌握色彩构成的原理、构思方法和表现技法，具有一定的空间形象思维能力和设计创意能力。 3. 能力目标 培养学生具有分析问题、解决问题的能力；具有沟通能力及团队协作精神；培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料进行自主学习的能力；拥有较好的设计洞察力和较好的时代进步感以及优秀的构成审美能力	色彩构成的基本要素。 色彩的分类与特性。 色彩调和的要领和原理 色彩与心理	(1) 担任本课程的主讲教师需为设计专业教师或者有设计经验者； (2) 采用启发式讲解与实际操作练习相结合的教学模式，并通过以赛促教的手段提高学生积极性与自主学习能力，在教学实施过程中将课堂延伸到课外，指导学生去发现生活中的构成案例。 (3) 将课程教学评价成绩分为平时过程考核和期末考核两部分。其中，平时过程考核成绩占 60%，期末考试占 40%。平时过程考核成绩包含考勤（20%）、平时作业和测验成绩（60%）、平时提问成绩（20%）。
4	图形图像处理	1. 素质目标 具有按照社会道德规范进行实践操作的职业素养；具有美化和谐社会传达审美信息的能力。 2. 知识目标 了解图形图像处理理论知识相关软件的基础操作。能处	1、photoshop 图像处理的知识，包括基础操作、图文排版、人像处理等，学会 DM 单、企业形象、海报等平面设计，大量实例以本土旅游景区、民族特色手工、精准扶贫产业为依托做设计推广后期融入技能抽考模块一的内容。	(1) 担任本课程的主讲教师需为设计专业教师或者有设计经验； (2) 采用真实项目进行教学，企业设计师现场教学。大量实例以本土旅游景区、

		理平面、图文、广告设计、包装设计、人像处理。 3. 能力目标 掌握常用图形图像处理工具的操作方法；能按不同要求设计企业标志、网页广告、宣传册、海报等；能基本胜任平面设计的基础性工作。	2、coreldraw 由初级的软件基础进阶到项目实战，从广告、封面、商标设计到综合性强的包装产品、VI 展示、网页设计等。	民族特色手工、精准扶贫产业为依托做设计推广。 (3) 将课程教学评价成绩分为平时过程考核和期末考核两部分。其中，平时过程考核成绩占 60%，期末考试成绩占 40%。
5	动画运动规律	1. 素质目标 树立严谨、务实、认真的学习和工作态度；树立爱岗敬业、团结合作、吃苦耐劳的工作作风；树立良好职业道德和社会责任意识，养成耐心细致的工作习惯；树立具有精湛的设计思维、良好的奉献精神等职业意识 2. 知识目标 通过学习和实践，让学生了解影视动画的发展和演变过程；掌握一定的动画运动规律、时间的基础知识和基本制作技能；为制作动画产品打下基础，逐步培养创作能力。 3. 能力目标 掌握动画的层级关系；掌握关键帧动画的设置方法、曲线编辑器的使用方法；掌握乒乓球、篮球、铅球不同质量球体的动画制作掌握骨骼搭建与绑定、IK/FK 解算的基本操作；能完成人物、四足动物、鸟类骨骼绑定；能完成人物、四足动物、鸟类动画的蒙皮及动画调节；具备游戏动画、影视动画骨骼搭建及动画调节机能；能达到普通游戏公司、动画公司动画师岗位的入职基本要求。	(1) 关键帧动画 (2) 骨骼绑定 (3) 动画制作	(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有设计经验者； (2) 本课程主要采用真实商业项目教学法、虚拟项目教学法、案例教学法及社会实践等多种教学方式。 (3) 考核形式分个人作品和学习情况考查及以项目分小组进行考核。考核的方法主要有：平时考查、作品竞赛及学期考核。考评标准为：平时学习成绩 40%；期末考试成绩 60%，最终成绩采用百分制记分法。
6	视听语言	1. 素质目标 创作主动性和自我潜能；培养影视化专业意识。 2. 知识目标 了解画面造型语言：景别、角度、景深与焦距。掌握画	(1) 影视理论概述 (2) 影视声画构成元素及创作关系 (3) 影视画面创作 (4) 影视造型	(1) 担任本课程的主讲教师需为影视专业教师或者有设计经验； (2) 课堂授课主要采用案例教学法。视听

		<p>面造型语言：色彩、光线、构图。掌握镜头形式：固定、运动，场面调度方式与技巧掌握剪辑中蒙太奇手法的使用，技巧与无技巧转场；掌握声画关系的使用技巧。</p> <p>3. 能力目标 在熟练掌握视听表达的一般规律的同时，让学生建立起画面思维的能力，蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力，可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维。</p>	<p>(5) 影视镜头分切 (6) 影视场面调度 (7) 影视表演 (8) 影视时空 (9) 影视节奏 (10) 影视风格 (11) 影视化思维特征及创作原则 (12) 影视艺术思维的现代意识 (13) 影视语言更新的主要前提 (14) 影视视觉化思维与影像感建构 (15) 影视创作思维与当代审美意识的变迁</p> <p>将《探索发现》栏目播出的《手艺》纪录片为素材，对非物质文化遗产纪录片的视听语言进行研究分析。</p>	<p>语言最有效的学习方式就是“拉片”。案例教学法在多媒体课堂进行，主要对一些值得学习的影片进行观摩、讲解。微电影将是案例选取的重点。实践教学法旨在将学习领域习得的内容转变为行动领域的知识，将知识目标和技能目标统一起来。</p> <p>(3) 考核分为过程性评价与实践操作两种形式。考核分值比例为平时 30%+技能测试 30%+期末考试 40%。</p>
7	动画剧本	<p>1. 素质目标 培养形成一种系统的、创造性的专业思维习惯；提升学生的剧本创作素养，关注社会人生，扎根现实。</p> <p>2. 知识目标 掌握动画、影视剧本创作的基础知识；掌握镜头语言能力；掌握剧本撰写的方法；掌握影片分析的能力；掌握故事线索重新创作的手法；</p> <p>3. 能力目标 培养学生将创新思维运用到设计实践和艺术创作中；具有创作影视作品剧本、广告故事板的能力；掌握影视作品剧本再编能力。</p>	<p>(1) 创作种子的形成过程 (2) 创作中的功能 (3) 剧本撰写，将湘西少数民族民间故事《落洞女》、《赶尸》、《熊娘嘎婆》、《情蛊》作为剧本素材。</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为影视动画专业教师或者有动画经验者优先；</p> <p>(2) 本课程采用任务驱动、项目导向，使用多媒体演示和课堂讲授进行教学。本课程注重实践操作，将动画、影视剧本作品的撰写设为实训内容，通过小组合作或者独立完成的形式激发学生学习兴趣，推进项目的开展。</p> <p>(3) 本课程建议采用课堂练习和项目实践相结合的方式考核。期末成绩占课程成绩的 40%，平时成绩占课程成绩的 60%。</p>
8	动画速写	<p>1. 素质目标 树立速写作为视觉艺术基础训练的观点；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，实事求是的学风和创新精神，提升职业素养。</p> <p>2. 知识目标 掌握以线条造型的素描表现方法，能够准确表现比</p>	<p>(1) 人物局部速写 (2) 人物半身速写 (3) 人物全身速写 (4) 人物生活场景速写</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为影视动画专业教师或者有绘画经验者优先；</p> <p>(2) 课堂教学理论联系实践，一体化教室与摄影棚实训室结合使用教学，有选择的</p>

	<p>例： 掌握以明暗造型的速写表现方法，能够正确表现出对象的形体结构、体积和空间、明暗关系、质感等属性；具备一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力；具有一定的对速写作品的鉴赏能力。</p> <p>3. 能力目标</p> <p>了解速写的基本概念、表现技巧、主要的表现形式；树立整体观念，掌握快速描绘的方法与技能；熟悉速写造型的一般规律，掌握正确的观察方法，提高对比例的准确判断力；理解和掌握速写表现语言，提高速写造型的表现力。</p>	<p>多观摩国内外优秀的速写，调动学主动性，学生能够大胆阐述自己的想法和见解，也能根据项目进行合理的布光。</p> <p>（3）本课程建议采用课堂练习和项目实践相结合的方式考核。期末成绩占课程成绩的 40%，平时成绩占课程成绩的 60%。</p>
--	---	---

(2) 专业核心课程 (8 门)

表 6 专业核心课程介绍

序号	课程名称	课程目标 (素质知识能力)	主要教学内容	教学 要求
1	插画设计	<p>1、素质目标 创作主动力和自我潜能；独立分析、解决问题；审美修养和鉴赏能力。</p> <p>2、知识目标 造型规律和设计理念；手绘能力；风格认识。</p> <p>3、能力目标 插画设计；数字绘画能力；软件操作</p>	<p>(1) 商业插画设计</p> <p>(2) 游戏插画设计</p> <p>(3) 插画竞赛</p> <p>(4) 非遗苗画、挑花设计</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师；</p> <p>(2) 采用阶段评价，过程性评价与目标评价相结合，理论与实践一体化评价模式；关注评价的多元性；注意学生实践中分析问题、解决问题能力的考核，对有创新的学生应予以特别鼓励，全面综合评价学生能力。</p>
2	三维模型制作	<p>1、素质目标 分析、判断、解决问题能力；沟通、协作意识；审美意识、工匠精神。</p> <p>2、知识目标 模型布线技巧；灯光布局技巧；材质调节</p> <p>3、能力目标 基本操作、建模、模型修改；材质调节、灯光渲染；后期处理</p>	<p>(1) 场景、人物建模；非遗凤凰纸扎建模；1+X 数字创意建模中模型模块</p> <p>(2) 材质及贴图通道，uv 展开、贴图绘制；1+X 数字创意建模中材质贴图模块</p> <p>(2) 室内、室外灯光属性调节设置、组合搭配；1+X 数字创意建模中灯光模块</p> <p>(3) VRAY 渲染设置</p> <p>(4) 场景文件、素材管理；后期效果处理</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师；</p> <p>(2) 采取“任务引领，项目驱动”的教学模式，以三维建模的四项核心工作为教学目标引领整个教学过程。在教学方法上采用项目制教学、实践教学等多种教学模式。</p> <p>(3) 采用项目操作考核方式，通过引进案例临摹与项目实战进行实训，参考企业化的验收方式进行课程考核</p>
3	材质灯光渲染	<p>1、素质目标 善于观察、热爱生活；团队意识和协作精神；自我学习能力；审美意识与工匠精神。</p> <p>2、知识目标 软件基础；材质类型；灯光类型及效果。</p> <p>3. 能力目标 手绘材质；能对地形、建筑、植被造型及搭配。</p>	<p>(1) 标准材质、Vray 材质</p> <p>(2) UVW 贴图及绘制；非遗苗鼓、苗画绘制</p> <p>(3) 室内、室外灯光设置</p> <p>(4) VRAY 渲染设置</p> <p>(5) 1+X 数字创意建模中材质、灯光、渲染模块</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验；</p> <p>(2) 本课程主要采用案例教学法、视频教学法、项目教学法、课外实践法和到企业参观等多种教学方法</p> <p>(3) 采用课堂练习和项目实践相结合的方式进行的考核</p>
4	动画设计	<p>1. 素质目标 严谨、务实的工作态度；良好的职业道德；团队意识和协作精神。</p> <p>2. 知识目标 运动学原理；运动规律；人物、动物、物体拟人化。</p> <p>3. 能力目标 动画作品鉴赏；造型设计；</p>	<p>(1) 二维角色人物设计</p> <p>(2) 三维角色人物造型</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验；</p> <p>(2) 采用现场教学，成果导向教学法，终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法</p> <p>(3) 采用课堂练习和项目实践相结合的方式进行的考核</p>

		分镜头脚本构思；画面思维		
5	影视动画特效制作	<p>1. 素质目标 树立纪律、规范、创新意识；沟通、协作意识；审美意识、工匠精神。</p> <p>2. 知识目标 后期合成技术；镜头运动表现；剪辑手法</p> <p>3. 能力目标 合成工作流程；剪辑的操作；音频的合成与编辑</p>	<p>(1) 软件操作</p> <p>(2) 关键帧、遮罩、父子关系动画</p> <p>(3) 三维合成、三维空间效果</p> <p>(4) 色彩校正与抠像</p> <p>(5) 文字动画效果</p> <p>(6) 跟踪与稳定</p> <p>(7) 技能抽查题库中企业宣传、影视广告、音乐诗画短片制作</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师；</p> <p>(2) 突破原课程以教为主的传统教学模式，插入大量案例。把企业中的实际案例搬进课堂，增强知识点的实践性，激发学生学习兴趣，融教、学、做于一体。</p> <p>(3) 本课程采用课堂练习和项目实践相结合的方式进行考核。</p>
6	动画后期剪辑	<p>1. 素质目标 纪律、规范、创新意识；沟通、协作意识；主动学习、工匠精神。</p> <p>2. 知识目标 了解影视制作知识；剪辑技巧；熟悉剪辑风格</p> <p>3. 能力目标 使用摄像、摄影等设备；剪辑的基本流程与方法；能独立完成专题片、宣传片、栏目包装片等相关制作</p>	<p>(1) 影视制作基础知识</p> <p>(2) premiere 剪辑</p> <p>(3) 视频过渡效果</p> <p>(4) 音频的编辑</p> <p>(5) 基础图形的编辑</p> <p>(6) 技能抽查题库中企业宣传、影视广告、音乐诗画短片制作</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师；</p> <p>(2) 本课程采用课堂练习和项目实践相结合的方式进行考核。以湘西州电视台、本地影视制作与传播机构的真实设计项目作为实践教学的内容。</p>
7	虚拟现实应用技术	<p>1. 素质目标 具有正确的职业观；沟通、协作意识；审美意识、工匠精神。</p> <p>2. 知识目标 虚拟现实技术基础知识；掌握 Unity3d 软件的基本使用流程；掌握三维交互的基本原理。</p> <p>3. 能力目标 能操作 Unity 软件，完成地形的制作；材质调节、灯光渲染；掌握 C#编程在 Unity 中的使用；； Unity 在实际项目中的开发能力。</p>	<p>(1) Unity 基础知识，</p> <p>(2) UI 交互设计</p> <p>(3) C#编程语言</p> <p>(4) VR 项目开发</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验；</p> <p>(2) 采用现场教学，成果导向教学法，终身学习教学法、创新型活页式教学法 and 线上线下交互式学习法</p>
8	动画短片制作	<p>1. 素质目标 分析、判断、解决问题；沟通、协作意识；审美意识、工匠精神。</p> <p>2. 知识目标 模型布线技巧；灯光布局技</p>	<p>(1) MAYA 建模</p> <p>(2) 人物角色上肢动作</p> <p>(3) 人物行走循环</p> <p>(4) Maya Animlayers</p> <p>(5) Maya UV 编辑系统</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验；</p> <p>(2) 主要采用真实商业项目教学法、虚拟项目教学法、案例教学法及社会实践等多种教学方式。</p> <p>(3) 考试分为两个部分：</p>

		巧；动画运动规律 3. 能力目标 基本操作、建模、模型修改； 材质调节；骨骼创建及绑定； 动画调节；灯光渲染；后期 处理。		平时考核+作品考核。整个学期总计需要布置不低于6个影视作品制作，并为这些作品设定期末分值。
--	--	---	--	---

(3) 专业拓展课程 (6 门)

表 7 专业拓展课程介绍

序号	课程名称	课程目标 (素质知识能力)	主要教学内容	教学 要求
1	毕业设计	<p>1. 素质目标 求真务实的职业精神；精益求精的学习态度；</p> <p>2. 知识目标 内化和提升专业知识；信息收集与处理知识；毕业设计作品呈现知识；毕业设计过程管理知识</p> <p>3. 能力目标 发现问题和解决问题能力，总结提升和自主创新能力，文案撰写和作品呈现能力。</p>	<p>1. 选题范围</p> <p>2. 开题报告</p> <p>3. 任务书</p> <p>4. 信息资料收集</p> <p>5. 初稿撰写</p> <p>6. 修改二稿</p> <p>7. 毕业答辩</p> <p>8. 终稿完成</p> <p>9. 空间建立专栏</p>	<p>1. 指导教师要求 校内指导教师资格 校内专任教师指导，讲师以上，从教1年以上，行业企业工作经历(含企业顶岗实践)不少于1年，计算机类及相关专业本科以上学历。</p> <p>企业指导教师资格 毕业设计还需要聘请实习单位教师指导，</p> <p>2. 毕业设计场所 要求学生在毕业设计完成过程中，要紧紧密结合工作实际，紧扣工作完成设计的撰写，要充分利用企业顶岗实习的企业和实际工作岗位的软硬件条件，深入实际、虚心请教，在实际工作环境中完成毕业设计任务。</p>
2	摄影技术	<p>1. 素质目标</p> <p>(1) 培养学生对社会的感知力、观察力；</p> <p>(2) 鼓励学生在追溯历史中找到归属感、获得感、成就感，感恩祖先留下智慧结晶。</p> <p>(3) 在弘扬民族文化中找到落脚点、发力点、幸福点。</p> <p>2. 知识目标</p> <p>了解摄影的历史及发展。懂</p>	<p>从摄影理论到影棚拍摄实践再到校企合作外拍项目，分步骤多途径完成教学内容。</p> <p>理论：了解摄影概述及摄影发展史，照相机的工作原理和操作技巧，讲授摄影构图，摄影用光，摄影镜头，从而进行分类摄影。</p> <p>摄影实践：拍摄民间传统节日纪实；土家族苗族文化旅游景区及“西兰卡普”、“土家蜡染”、“土</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为设计专业教师或者有设计经验者；</p> <p>(2) 采用理论结合实践的的教学模式，从书本中走出去，镜头感知家乡美，弘扬原生态的民族文化。通过拍摄宣传视频带动本</p>

		<p>得相机的基本构造。掌握布光、构图。</p> <p>3. 能力目标 掌握拍摄全过程和后期暗房操作技能，提高鉴赏审美能力。灵活掌握棚内外拍摄技巧和方法，使学生树立良好的创作和拍摄的工作作风。运用摄影器材创作符合时代要求的好作品。</p>	<p>家小背篓”、“苗族银饰”等民族服饰和工艺品等民族非遗文化产品采风；拍摄传承和保护民族文化的工匠人纪录片。</p>	<p>土文化与旅游的深度融合发展，从而具有了新的文化功能。</p> <p>(3)将课程教学评价成绩分为平时过程考核和期末考核两部分。其中，平时过程考核成绩占60%，期末考试成绩占40%。平时过程考核成绩包含考勤(20%)、平时作业和测验成绩(60%)、平时提问成绩(20%)。</p>
3	Cad 制图	<p>一、素质 (1) 树立纪律、规范、创新意识； (2) 沟通、协作意识； (3) 审美意识、工匠精神。</p> <p>二、知识 (1) 了解室内装饰设计风格与流派分析； (2) 掌握室内功能区合理的分析设计； (3) 掌握室内效果图的表现设计； (4) 熟悉室内照明设计与绿化配置； (5) 了解室内设计构造、材料、家具设计； (6) 掌握室内方案创新能力和项目方案汇报的流程及思路</p> <p>三、能力 (1) 会按规定正确绘制室内平面图、效果图、并制作方案文本； (2) 会按设计方案的要求空间布局、家具陈设、绿化布置、灯饰照明等施工环节； (3) 能正确及时处理方案设计 & 施工时出现的各种非正常情况；</p>	<p>(1) 家居室内空间设计， (2) 办公室内空间设计 (3) 商业展示室内空间设计 (4) 餐饮娱乐 (5) 室内空间设计</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验； (2) 采用现场教学，成果导向教学法，终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法</p>
4	短视频制作	<p>一、素质 树立纪律、规范、创新意识； 沟通、协作意识； 审美意识、工匠精神。</p> <p>二、知识 摄影的历史及发展。 相机的基本构造。 布光、构图</p>	<p>(1) 短视频基础及流程 (2) 短视频基础及流程 (3) 短视频稿本编写 (4) 短视频构图原则及方法 (5) 短视频后期编辑</p>	<p>(1) 担任本课程的主讲教师需为动画专业教师或者有美术绘画经验； (2) 采用现场教学，成果导向教学法，终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法</p>

		三、能力 分析、判断、解决问题 应变与团队协作 爱岗敬业		
5	移动融媒体	一、素质目标 责任感、吃苦耐劳、爱岗敬业；沟通、协作意识；审美意识、工匠精神；自主、开放的学习能力。 二、知识目标 图像处理技术；H5 设计与制作技巧；交互及时。 三、能力目标 H5 应用能力；图像制作与处理；动画编辑能力。	(1) 软件概念、工作原理及设计方法 (2) 交互控制、媒体设计 (3) 交互细节的设置与操作 (4) 手机交互动画制作 (5) 小游戏制作 (6) 宣传页面制作	(1)担任本课程的主讲教师需为动画专业教师； (2) 采用现场教学，成果导向教学法，终身学习教学法、创新型活页式教学法和线上线下交互式学习法。 (3)与木疙瘩公司的校企合作，通过职业岗位调研、实践专家访谈,构建基于工作任务的一体化课程体系。
6	新媒体营销与策划	一、素质目标 树立纪律、规范、创新意识；沟通、团队协作意识；自学能力、抗压能力。 二、知识目标 基本概念、原理；传播方式、特点；运营及推广。 三、能力目标 营销的思维和策略；策划、脚本编辑能力；运营的操作	(1) 新媒体运营基础 (2) 营销方式与技巧 (3) 媒体、图书的创意与策划 (4) 广播、电视、新媒体策划与创意	(1)担任本课程的主讲教师需为数字媒体专业教师； (2)创新课程学习考核评价方法,采取教师评价和学生互评相结合、校内教师和企业教师综合评价的方式。课程考核评价分为平时考核、作品考核、期末考核三部分。

七、教学进程总体安排

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。

本专业总学时数为 4536 学时，每 16 学时折算 1 学分，总学分为 261 学分。公共基础课学时为 1340 学时、69 学分；专业课学时为 3196 学时、192 学分。其中，公共基础课学时数占总学时的 29%。实践性教学学时占总学时的 64%。各类选修课学时累计占总学时的 20%，其中课内选修课 11%，网络选修课 9%，建议网络

选修课课时达 128 学时。顶岗实习为 12 个月，即从第九学期 第 1 周开始到第十学期第 20 周结束，包含 4 周寒假，共计 24 周。军训、入学教育、社会实践、毕业设计（或毕业论文、毕业教育）等，以 1 周为 1 学分，共计 8 分。

表 8 学期总周数分配表（单位：周）

序号	教学环节类别	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		总计 (周)	所占 比例
		第 1 学 期	第 2 学 期	第 3 学 期	第 4 学 期	第 5 学 期	第 6 学 期	第 7 学 期	第 8 学 期	第 9 学 期	第 10 学 期		
1	入学教育与军事技能	3	—	—	—	—	—	—	—			3	
2	课堂教学	14	16	17	16	16	17	17				132	
3	专项实训	2	2	2	2	2	2	2	16			27	
4	考试	1	1	1	1	1	1	1	1			8	
5	顶岗实习	—	—	—	—	—	—	—	—	20	20	40	
6	毕业设计	—	—	—	—	—	—	—	2			2	
7	毕业教育	—	—	—	—	—	—	—	1			1	
8	专业劳动实践	—	1	—	1	1	—	—	—			3	
学期教学活动总周数 (不含寒暑假)		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	216	

注：1. 课内教学指除专业实践、校外顶岗实习、社会实践、课外活动以外的教学；集中性实践教学包含认知实习、专项实践、综合实践、生产性实习等；顶岗实习原则上为 6 个月（国家要求），2. 学期总周数和教学周数确定：每学年安排 40 周教学活动。

表 9 动漫制作技术专业全学程教学日历

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
一	B	B	B	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	I	
二	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	A	G	G	I	
三	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	I	
四	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	A	G	G	I	
五	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	I	
六	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	I	
七	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	G	G	I	
八	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	J	J	K
九	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	
十	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	

A、劳动实践；B、入学教育与军训；C、认知实习；D、跟岗实习；E、顶岗实习；F、课程设计；G、专项实践；H、课程教学；I、复习考试；J、毕业设计；K、毕业教育。
注：第一~五学期课程教学、第六学期顶岗实习。

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

(一) 师资队伍

对专兼职教师的数量、结构、素质等提出有关要求。

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1,双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%,专人教师队伍要考虑职称、年龄、形成合理的梯队结构。新设专业一般应具有本专业领域副高以上专业技术职务的校内专业带头人 1 名, 3 名以上专任专业核心课教师, “双师型”教师应达到 50%以上。

表 10: 专业教学团队一览表

人数/比例		比例 (%)	备注
职称结构	教授	10%	
	副教授	30%	
	讲师	40%	
	初级	20%	
学位结构	博士	10%	
	硕士	50%	
	本科	40%	
年龄结构	35 岁以下	30%	
	36-45 岁	50%	
	46-60 岁	20%	
	61 岁以上		
双师型教师		93%	
专任教师		93%	
专业带头人		14%	

(二) 教学设施

对教室，校内、校外实习实训基地等提出有关要求。

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑 (白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施;安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

表 11: 动漫制作实训室

实训室名称	数字媒体机房实训室	面积要求	80 平
序号	核心设备	数量要求	备注

1	CPU:六核，主频 4.0GHz 以上 内存： 8GB 显卡： GTX1650 硬盘:500G 以上空闲 网卡： 1000M 双工网卡一个，机器重启后 IP 地址不会发生变化 显卡:独立显卡或制图专业显卡， 操作系统： Windows7 旗舰版、Windows 1	50 台	
---	---	------	--

2.校内实训室基本要求

(1)动漫制作实训室。

动漫制作实训室应配备非线性编辑工作站，专业摄像机，镜头、灯光。显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具;用于摄影基础、三维软件基础、非线性编辑、后期合成、三维动画基础、影视特效制作等课程的教学与实训。

表 12: 校内实训室配置与要求

序号	实训室名称	功能（实训项目）	面积、设备名称以及台套数要求	容量（容纳人数）
1	影视制作实训室	非线性编辑、后期合成、三维动画基础、影视特效制作课程实训	100 平米，非线性编辑工作站，专业摄像机，镜头、灯光。显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具。专业 17 电脑 50 台。	50 人
2	绘画实训室	美术基础实训	100 平米，石膏几何体、静物、人面像、石膏像、灯等配件。	50 人
3	摄影棚	摄影基础、商业摄影	100 平米，录播教室、灯光、提词器、电动背景架、衬布、摄影配件、展示台、支架等	50 人

3.校外实训基地

具有稳定的校外实训基地。能够开展数字媒体应用技术专业 CAD 制图、三维效果图、影视拍摄实训活动，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。

表 13: 动漫制作技术专业校外实习基地

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途	合作深度要求
1	影视制作 校外实习基地	湘西州恒广 影视制作公司	顶岗实习 专业认识实习	参与教学与科研合作
2	影视拍摄 校外实训基地	吉首青木视觉影视公 司	生产性实训	参与教学与科研合作
3	家装施工 校外实训基地	吉首上百嘉装饰公司	生产性实训 顶岗实习	参与教学与科研合作
4	室内装饰 校外实习基地	千思装饰公司	生产性实训 顶岗实习	参与教学与科研合作
5	定制家居 校外实习基地	志邦橱柜	生产性实训 顶岗实习	参与教学与科研合作
6	室内装饰 校外实习基地	文莱灯饰	专业认识实习	参与教学合作

注：“用途”指专业认识实习、生产性实训、顶岗实习等。

(三) 教学资源

对教材选用、图书文献配备、数字资源配备等提出有关要求。

表 14: 动漫制作技术专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	色彩构成	十三五规划	东北大学出版社	汪瀛	2019.6
2	平面构成	十三五规划	东北大学出版社	张琛	2018.1
3	中文版 CorelDRAW X7 平面设计案例教程 (双色)	十三五规划	上海交大	陈天荣、吴丽、杨 莉	2019.04
4	Photoshop 创意 平面广告设计达人之旅	十三五规划	上海交大	周明明、王思义、 高登	2019.03
5	中文版 After Effects CC 影 视合成与特效案 例教程	十三五规划	上海交大	汪洪、刘仰华、苏 畅	2019.08
6	微电影制作教程 (全彩)	十三五规划	上海交大	高倩、李俊、黄钰 涵	2020.02
7	数字影音后期制 作案例教程(双 色)	十三五规划	上海交大	霍慧煜、蒋茜、江 伟	2019.09

8	摄影摄像与创想 (四色版)	十三五规划	东北大学出版社	王希晶	2018.1
9	广告理论与策划 实务	十三五规划	东北大学出版社	徐瞳	2017.6
10	视听语言(全彩) (含微课)	十三五规划	上海交大	尹慧、花瑞洁、高倩	2020.02
11	中文版 3ds Max 2011 基础与应用 高级案例教程 (双色)	十三五规划	航空工业	高传雨、满昌勇、李奇	2019.09
12	素描(四色版)	十三五规划	东北大学出版社	王希晶	2017.6
13	Premiere Pro CC 影视编辑与 制作	十三五规划	北京邮电大学出版社	徐丽 杨闰艳	2019.12
14	中文版 AutoCAD 2016 室内装潢设计案 例教程(双色)	十三五规划	江苏大学	徐海峰、胡洁、刘重桂	2019.04
15	3ds Max 2016+VRay 建筑 室内外效果图设计 案例教程(全彩)	十三五规划	上海交大	宋丽萍、刘海龙、王晓雅	2020.01
16	3ds Max&VRay 室内外设计实训 案例教程	十三五规划	安徽美术出版社	郑恩峰	2019.8 修订
17	AutoCAD 案例 教程(AutoCAD 2014)	十三五规划	北京邮电大学出版社	傅冬 刘宝锋	2019.11 修订
18	中文版 EDIUS Pro 7 影音制作 案例教程(全彩) (含微课)	十三五规划	航空工业	张娟、阮云兰、陈时	2018.08
19	Photoshop 图形 图像处理案例教 程(Photoshop CC)	十三五规划	北京邮电大学出版社	郑华 王文雅	2019.6 修订
20	动画前期剧本编 创与分镜头设计	十三五规划	中国青年出版社	赵莹	2018.9
21	动画剧本创作	十三五规划	清华大学出版社	高思	2020.2
22	电视照明	十三五规划	中国广播电视出版社	李兴国	2019.6
23	速写(四色 版)	十三五规划	河海大学出版社	李靖	2018.9
24	手机短视频拍摄 与剪辑从入门到 精通	十三五规划	化学工业出版社	李宝运	2020.4

25	短视频策划、制作与运营	十三五规划	人民邮电出版社	郑昊、米鹿	2019.9
26	Premiere Pro CC 视频编辑剪辑制作完美风暴	十三五规划	人民邮电出版社	新视角文化行	2011.1
27	商业插画	十三五规划	上海交通大学出版社	王如仪	2011.2
28	数字绘画	十三五规划	清华大学出版社	张鸿博 张萌	2010.4
29	短视频策划制作与运营	十三五规划	人民邮电出版社	秋叶	2018.9
30	AutoCAD 室内家装设计实战	十三五规划	机械工业出版社	陈志民	2019.12
31	unity5. X 安全自学手册	十三五规划	电子工业出版社	商宇浩、李一帆、张吉祥	2019.4
32	Adobe Audition 音频编辑案例教学经典教程	十三五规划	清华大学出版社	史创明	2018.10

表 15: 动漫制作技术专业主要参考图书文献配备表

序号	图书文献名称	具体要求
1	《铅笔速写技法》 (美)托马斯.C.王 机械工业出版社	掌握场景速写表现技能
2	《设计素描》 刘建伟 机械工业出版社	掌握结构、明暗、创意素描
3	《色彩搭配原理与技巧》 范文东 清华大学出版社	掌握色彩基础理论与运用
4	《平面设计完全手册》 (德) 马库斯·韦格 北京科学技术出版社	掌握平面设计基础知识
5	《商业摄影用光指南》 (美)兰德, 杨煜泳 人民邮电出版社	掌握商业摄影灯光知识
6	《摄影大讲堂 数码摄影完全自学教程》 神龙摄影 人民邮电出版社	掌握摄影知识
7	《商业摄影实拍案例——淘宝、广告摄影、专业摄影进阶通用》 刘君武 电子工业出版社	学习商业摄影案例
8	《Photoshop 图形图像处理翻转课堂》 李天飞 中国铁道出版社	掌握图形图像处理技能

9	《Photoshop CS6 商业应用案例实战》 尚峰 清华大学出版社	学习图形图像处理案例
10	《Photoshop+Illustrator 商业广告设计从入门到精通》 王红卫 机械工业出版社	掌握图形图像处理技能
11	《广告策划与创意》 刘宝成 清华大学出版社	掌握广告基础知识
12	《视听语言拉片实训教材》 李晋林 中国广播电视出版社	学习视听语言案例
13	《看不见的剪辑》 鲍比·奥斯廷 北京联合出版公司	掌握剪辑技能
14	《电影剧本写作基础》 悉德·菲尔德 北京联合出版公司	掌握剧本写作知识
15	《遇见罗伯特·麦基 2011—2012：“好莱坞编剧教父” 谈电影与剧本创作》 黎宛冰 电子工业出版社	掌握剧本写作知识
16	《3DS MAX 三维建模基础教程》 梁艳霞 电子工业出版社	掌握三维建模基本技能
17	《三维角色设计与制作》 谌宝业 清华大学出版社	掌握三维角色创建技能
18	《MAYA 动画设计基础与实训》 赵然 海洋出版社	掌握三维动画制作技能
19	《Premiere Pro CC 中文全彩铂金版非线性编辑案例教程》 汪振泽 中国青年出版社	掌握剪辑技能
20	《Adobe Premiere Pro CC 2019 经典教程》（彩色版） 马克西姆·亚戈（Maxim Jago） 人民邮电出版社	掌握剪辑技能
21	《中文版 After Effects 影视后期特效设计与制作全视频 实战 228 例》 孙芳 清华大学出版社	掌握特效基本技能
22	《After Effects 全套影视特效制作典型实例》 第 2 版 水木居士 人民邮电出版社	掌握特效基本技能
23	《数字绘画与创意》（美）思雷伊纳·彭达维斯 人民邮 电出版社	掌握数字绘画知识
24	《插画之梦 CG 绘画造型的秘密》 毕泰玮 人民邮电出 版社	掌握数字绘画技能

25	《3ds Max+V-Ray 三维建模与渲染教程》 郑毅 华中科技大学出版社	掌握建模、材质、灯光、渲染技能
26	《角色设计全书巅峰游戏造型艺术与技术》 吴伟 清华大学出版社	掌握角色造型知识
27	《生命的幻象：迪斯尼动画造型设计》 (美)弗兰克·托马斯 中国青年出版社	学习迪士尼动画造型
28	《Unity VR 虚拟现实完全自学教程》 邵伟 电子工业出版社	掌握 Unity VR 基本技能

表 16: 动漫制作技术专业数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	几何体-结构素描	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/214250614.html
2	几何体全因素素描	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/214257170.html
3	手绘空间表现	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/206124262.html
4	摄影基础	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/205697394.html
5	西洋美术史	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/205747397.html
6	AUTO cad	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/205749236.html
7	微视频创作	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/205948546.html
8	电影史话	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/205754937.html

9	图形图像处理	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/206017117.html
10	非线性编辑	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/207821766.html
11	数字影视特效	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/207884917.html
12	VRAY 灯光材质渲染	https://coursehome.zhihuishu.com/courseHome/2076305

(四) 教学方法

在教学方法和教学组织上，积极采用德国的教学理念和教学手段，依托工作室，以项目为载体，结合对实施教学应采取的方法提出要求和建议。

坚持立德树人的根本目标将课程思政融入课程教学之中。在专业课程教学设计中，坚持以学生为主体、教师为主导、实践操作为主线的策略，充分调动学生的自主性和积极性。在教学实践中，根据各专业课程特色和学生认识特点，灵活采用理实一体化教学、案例教学、项目教学相结合的方式进行治疗，让学生在中学、学中练，教学做合一。充分利用各种 MOOC、SPOC、在线精品课程等资源，引导学生线上线下融合自主学习。夯实、提高、创新专业知识及动手能力。

对于各知识点的讲解，以案例教学为主，同时每门课程应以贯穿项目和综合结业项目将本门课程的各知识点串连起来，提高学生的项目实践能力和团队合作能力。实行分层教学法，兼顾学生的能力差异。将能力相近的学生同组进行项目，鼓励有能力的

学生可以主动加深项目难度，提高实用性，向更高更强的方向发展。要求其他学生完成相应级别的项目，达到符合自身能力的项目实践水平。在整个教学过程中，教师应注意对学生的指导。既要解决学生的疑惑，同时也要鼓励学生自主解决问题

（五）学习评价

采用多样化的评价方式，进一步调动学生在教育教学环节当中的主体地位，促进立德树人根本任务的全面落实，促进学生学习的积极性，培养学生的创新思维能力以及实际操能力，保证教学效果实现。

1. 立足过程评价。将学生的考勤、作业、学习态度、课堂行为、德育表现等都列入评价范围。对学生项目报告、方案、项目完成过程情况、项目总结报告和工作态度、工作效率、情感与思政表现等方面给予评价。

2. 坚持全面评价。重视“知识与技能”、“过程与方法”、“情感态度与价值观”的评价。同时通过项目完成状况，对学生的语言表达能力、沟通能力、解决问题能力、创新能力等指标进行评价。

3. 鼓励个性评价。尊重学生个性，突出评价过程中以学生为主体。

4. 鼓励学生参加职业技能比赛、创新创业大赛及体现个人素质、才能的各类大赛，通过比赛促教学、促学生素质发展。

5. 合理运用评价结果。一是对教师教学、学生学习评价的方式方法提出建议，加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的

标准和方法。二是引导课程体系建设、课程资源建设、教学方法手段改革、实验实训条件建设、师资队伍建设，提高专业培养质量和专业建设水平。

(六) 质量管理

1. 学校和计算机系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，达到人才培养规格。

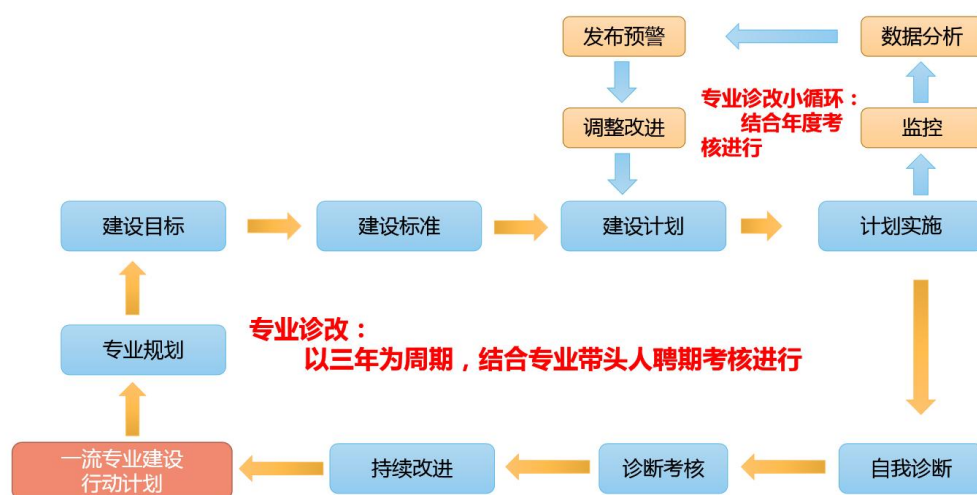


表 15: 质量管理监控表

监控维度	监 控 点	监控标准	监测值	诊断结论
1.专业设置 (0.1)	(1) 专业设置论证报告★	≥良好	良好	合格
	(2) 培养目标与规格	≥良好	良好	合格
	(3) 校企合作体制机制建设	≥良好	良好	合格
	(4) 年度专业人才市场需求调研报告★	≥良好	良好	合格

2. 专业建设与改革 (0.25)	(5) 专业建设规划★	≥良好	良好	合格
	(6) 课程建设规划★	≥良好	良好	合格
	(7) 专业标准体系建设(含专业教学标准,专业技能考核标准及题库、毕业设计标准,专业建设质量标准,人才培养质量标准等)★	≥良好	良好	合格
	(8) 专业课程体系★	≥良好	良好	合格
	(9) 教学组织设计★	≥良好	良好	合格
	(10) 教学方法和手段	≥良好	良好	合格
	(11) 实习实训项目开出率★	100%	100%	合格
	(12) 整体项目开出率★	≥良好	良好	合格
	(13) 专业制度体系建设(课程管理,教学管理,队伍管理,专业评估等)★	≥良好	良好	合格
3. 专业师资队伍 (0.25)	(14) 专业师资队伍建设规划	≥良好	良好	合格
	(15) 专任核心课教师(名)★	≥3	6	合格
	(16) 副高以上专业技术职务教师(名)★	≥1	3	合格
	(17) “双师型”教师比例★	≥70%	85%	合格
	(18) 教师培养培训达标率	100%	100%	合格
	(19) 平均年度发表论文与出版著作(篇)	4	5	合格
	(20) 平均年度在研课题与项目	3	5	合格
(21) 平均年度获得院级及以上成果与获奖	1	2	合格	
4. 专业教学环境 (0.25)	(22) 实训室建设规划	≥良好	良好	合格
	(23) 生产性实训基地建设规划	≥良好	良好	合格
	(24) 实训室数量及设备台套数★	≥良好	良好	合格
	(25) 生产性实训基地数量	≥1	1	合格
	(26) 专业网络平台建设	≥良好	良好	合格
	(27) 专业图书资料(册)★	≥1000	1200	合格
	(28) 年度生均经费投入(元)★	≥5000	5000	合格

5.专业人才培养质量 (0.15)	(29) 英语 A 级通过率	60%	60%	合格
	(30) 计算机技能考核合格率	90%	90%	合格
	(31) 专业技能抽查通过率★	100%	——	——
	(32) 毕业设计合格率★	100%	——	——
	(33) 双证书率★	≥90%	——	——
	(34) 招生计划(人)★	≥50	70	合格
	(35) 招生计划完成率★	≥90%		合格
	(36) 新生报到率★	≥90%		合格
	(37) 按时毕业率	≥90%	——	——
	(38) 初次就业率★	≥85%	——	——
	(39) 对口就业率★	≥65%	——	——
	(40) 专业年度办学水平评估★	≥良好	良好	——

2. 学校和计算机系完善教学管理机制，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，严明教学记录，强化教学组织功能。

3. 学校建立毕业生跟踪反馈机制与社会评价机制，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，持续提高专业教学，持续提高人才培养 对专业人才培养的质量管理提出要求。

九、毕业要求:

按照宽进严出的原则，健全考试考核标准，加强考试考核管理。

1、学生必须修完本专业教学进程表所规定的必修课程(英语、计算机以证代考),修满 216 学分、完成 4536 课时,所有课程成绩合格。

2、要求普通话水平达到三甲。

3、毕业设计、专业技能抽测合格。

4、必须获得一项与本专业(或岗位)必备能力相关的职业资格证书或技能等级证书。

表 16: 毕业要求

序号	毕业要求	具体内容	备注
1	基本要求	学生必须修完本专业课程 修满 216 学分、完成 4536 课时，所有课程成绩合格	
2	英语要求	学校英语课程考核合格	
3	职业资格证书要求	要求学生获得下列证书： (1) 数字创意建模 (2) 影视后期制作工程师 (3) 计算机辅助设计师	必须获得一项与本专业（或岗位）必备能力相关的职业资格证书或技能等级证书。
4	其他要求	毕业设计、专业技能抽测合格。	

表 17：职业资格证书要求

序号	职业岗位	职业资格证书	颁证机关	等级	要求
1	三维模型师	数字创意建模	中科视传	初、中级	选考
2	影视制作	影视后期制作工程师	工业和信息化部 教育与考试中心	中级	选考
3	CAD 制图	计算机辅助设计师	工业和信息化部 教育与考试中心	中级	选考

十、附录

表 18 教学进程总体安排表（必备）

课程类别	课程性质	课程编号	课程名称	学时分配				考核		学年/学期//周课时数										备注					
				总学时	学分	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年							
										一	二	三	四	五	六	七	八	九	十						
公共基础课	必修	00900001	军事理论和军事技能	148	4	36	112		√					4											
		00900003	劳动教育	18	1	0	18		√		1														
		00900004	职业生涯规划	34	2	12	22		√	2															
		00900005	职业道德与法律	34	2	12	22		√		2														
		00900006	经济政治与社会	34	2	18	16		√			2													
		00900007	哲学与人生	34	2	18	16		√				2												
		02610001	思想道德修养与法律基础	48	3	40	8	√							2	2									
		02610002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	64	4	52	12	√									2	2							
		02620001(1-5)	形势与政策	32	1	32	0		√						2*4	2*4	2*4	2*4							一、二、三、四学期集中授课
		02640001	大学生心理健康教育	32	2	24	8		√						2*12	2*6									

		02023015	计算机应用基础	72	4	28	44	√			6									
		01113002	创业基础	36	2	12	24		√			2								
		01113001	就业指导	36	2	16	20		√									2		
		02413001 (1-4)	大学体育	108	6	12	96		√	2	2	2	2							
		00900002	大学生安全教育	10	1	10	0		√					2*12						
		00900008	大学生职业发展与就业指导	36	2	16	20		√										2	
		小计		776	40	338	438			4	11	6	4	10	4	2	6			
	选修课	02530001 (1-2)	大学英语	120	7	112	8	√		4	4									
		02415012	应用文写作	32	1	12	20		√			2								
		02413009	大学语文	56	3	12	44	√		4										
		02413010	数学	256	12	96	160	√		4*16	4*16	4*16	4*16							
		02413011	演讲与口才	68	4	24	44		√								4			
		02413012	中国传统文化	32	2	12	20		√						2					
		小计		564	29	268	296			12	8	6	4		2	4				
	专业基础课	必修课	20400101	平面构成	64	4	24	40		√	4									
20400102			色彩构成	64	4	24	40		√		4									
20400103			美术基础	64	4	20	44		√			4								
20400104			动画剧本	64	4	24	40	√					4							
																		一、二、三、四学期集中授课		
																			设专题教育	
																			网络课程	
																			网络课程	
																			结合网络课程	
																			结合网络课程	

		20400105	视听语言	64	4	20	44	√						4						
		20400106	图形图像处理	196	12	72	124		√			4	4	4						
		20400107	动画运动规律	128	8	48	60		√					4	4					
		20400108	动画速写	128	8	48	60		√		2	2	2	2						
		小计		772	48	280	452				6	10	10	14	4					
	专业 核心课	02053009	插画设计	128	8	48	80		√			4	4							
		20400201	三维模型制作	256	16	96	160		√				4	4	4	4				1+X 数字创意建模课程
		20400202	材质灯光渲染	128	8	48	80		√					4	4					校企合作课程
		20400203	动画设计	128	8	48	80		√						4	4				
		20400204	影视动画特效制作	192	12	72	120		√						6	6				
		20400205	动画后期剪辑	128	8	48	80		√							4	4			影视动画国家资源库
		20400206	虚拟现实应用技术	128	8	48	80		√											8
		20400207	动画短片制作	192	12	72	120		√											12
		小计		1280	80	480	800					4	8	8	18					24
专业 拓展	必修 课	02313023	毕业设计	56	2	24	32		√										2	
		02300001	顶岗实习	480	24	0	480		√											
		20400307	专业劳动实践	32	2	8	26		√		1		1	1						

		小计	568	28	32	538												
选修课	20400301	CAD 制图	256	16	84	172		√		4	4	4	4					校企合作课程
	20400302	移动融媒 体设计	64	4	24	40		√										校企合作课程
	20400303	摄影技术	64	4	24	40		√	4									结合网络课程
	20400304	角色造型 设计	64	4	24	40		√										
	20400305	短视频拍摄 与制作	64	4	24	40		√							4			校企合作课程
	20400306	新媒体营销 与策划	64	4	24	40		√						4				
		小计		576	36	204	372			4	4	4	4	4	4	4		
总计			453 6	261	172 8	277 0			28	28	28	26	26	28	28	26		

表 19 理论教学与实践教学、课程类型与总学时比例表

序号	课程类型	课程性质	课程门数	教学课时				实践学时占总学时比例 (%)	选修课与总学时比例 (%)
				总学分	理论课	实践课	总学时		
1	公共基础课	必修课	16	40	338	438	776	56%	
		选修课	6	29	268	296	564	52%	12%
2	专业拓展课	选修课	6	36	204	372	576	64%	
3	专业拓展课	必修课	3	28	32	538	568	94%	
4	专业基础课	必修课	8	48	280	452	772	58%	
5	专业核心课	必修课	8	80	480	800	1280	63%	
总 计			47	261	1602	2896	4536	64%	

表 20

(一) 学分制

实行学分制。学生可提前或推迟毕业，但学生在校修业年限不得少于 5 年，或超过 6 年。

(二) “1+X” 证书制度及职业资格证

实行课证融通制度。鼓励学生在获得学历证书的同时，积极取得若干职业技能等级证书,我校将根据国家 1+X 职业技能等级证书相关要求适时调整人才培养方案，同时也鼓励学生取得职业资格证书。各类职业技能等级证书、职业资格证书可计算学分，也可置换相关课程，具体见下表：

表 20：职业技能等级证书转换学分、课程表

序号	职业技能等级证书	职业技能等级证书等级以及可转换的学分		职业技能等级证书可置换的专业必修课程	备注
		等级	可计算的学分		
1	1+X 数字创意建模 (待定)	初级	8	《三维模型制作》	选取

表 21 职业技术证书转换学分、课程表

序号	职业技术证书	职业技术证书等级以及可转换的学分		职业技能等级证书可置换的专业必修课程	备注
		等级	可计算的学分		
1	影视后期制作工程师	中级	8	《动画后期剪辑》 《影视动画特效制作》	选取
2	计算机辅助设计师	中、高级	8	《 CAD 制图》	选取
3	平面设计师	中、高级	8	《 图形图像处理 photoshop/Coreldraw 》	选取