



# 郑州电子信息职业技术学院

Zhengzhou Professional Technical Institute of Electronics & Information

---

## 动漫制作技术专业 人才培养方案

专业名称： 动漫制作技术

专业代码： 510215

所属专业群： 数字媒体艺术设计

所属学院： 艺术学院

适用年级： 2025级

专业带头人： 周霞

审核人： 路娟

修订时间： 2025年8月

## 编制说明

人才培养方案是组织专业教学及进行专业教学质量评估的纲领性文件，是构建专业课程体系、组织课程教学和开展专业建设的基本依据。

本方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为根本遵循，深入贯彻党的二十大及二十届三中、四中全会关于文化强国建设的战略部署，全面落实《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》的最新要求，落实立德树人根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，健全校企双主题育人机制，融合“艺术思政”，深化“艺术产教”，构建“1+N”校企合作生态圈，推进教师、教材、教法改革，面向实践、强化能力，面向人人、因材施教，规范人才培养全过程，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，着力培养具有“艺术素养、创新精神、人文情怀”的堪当民族复兴重任的高技能人才。

本方案体现专业教学标准规定的各要素和人才培养的主要环节要求，主要由专业名称及代码、入学要求、修业年限、职业面向、培养目标与培养规格、课程设置及要求、教学进程总体安排、师资队伍、教学条件、质量保障和毕业要求、附表组成。

本方案由本专业所在二级学院组织专业带头人、教师 and 行业企业专家、优秀毕业生代表，通过对市场需求、职业能力和就业岗位等方面的调研、分析和论证，根据职业能力和职业素养养成规律，制订符合高技能人才培养要求、具有“对接产业、产教融合、校企合作”鲜明特征的人才培养方案。

主要编制人：

| 序号 | 姓名  | 单位           | 职务      | 职称  |
|----|-----|--------------|---------|-----|
| 1  | 周霞  | 郑州电子信息职业技术学院 | 艺术学院副院长 | 副教授 |
| 2  | 董欢  | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 讲师  |
| 3  | 王长兴 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 讲师  |
| 4  | 杜吉利 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 助教  |
| 5  | 许瑞丰 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 助教  |
| 6  | 李沛蒙 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 助教  |
| 7  | 王昊宇 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教师      | 助教  |
| 8  | 杨立  | 郑州电子信息职业技术学院 | 毛概教研室主任 | 讲师  |

审定人：

| 序号 | 姓名  | 单位           | 职务     | 职称                   |
|----|-----|--------------|--------|----------------------|
| 1  | 路娟  | 郑州电子信息职业技术学院 | 艺术学院院长 | 副教授                  |
| 2  | 冯中强 | 河南艺术职业学院     | 副院长    | 副教授                  |
| 3  | 崔树军 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教务处处长  | 教授                   |
| 4  | 周展  | 康利达装饰股份有限公司  | 副总经理   | 高级工程师                |
| 5  | 李应钦 | 广州河马游戏科技有限公司 | 项目技术组长 | 动漫制作技术专业<br>2010级毕业生 |
| 6  | 王国庆 | 郑州电子信息职业技术学院 | 学生     | 动漫制作技术专业<br>2024级在校生 |

动漫制作技术专业  
2025级人才培养方案评审表

| 评审专家                                                                                                                                                                                                        |     |              |                      |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|----------------------|-----|
| 序号                                                                                                                                                                                                          | 姓名  | 单位           | 职务/职称                | 签名  |
| 1                                                                                                                                                                                                           | 路娟  | 郑州电子信息职业技术学院 | 艺术学院院长/副教授           | 路娟  |
| 2                                                                                                                                                                                                           | 冯中强 | 河南艺术职业学院     | 副院长/副教授              | 冯中强 |
| 3                                                                                                                                                                                                           | 崔树军 | 郑州电子信息职业技术学院 | 教务处处长/教授             | 崔树军 |
| 4                                                                                                                                                                                                           | 周展  | 康利达装饰服务有限公司  | 副总经理                 | 周展  |
| 5                                                                                                                                                                                                           | 李应钦 | 广州河马游戏科技有限公司 | 动漫制作技术专业<br>2010级毕业生 | 李应钦 |
| 6                                                                                                                                                                                                           | 王国庆 | 郑州电子信息职业技术学院 | 动漫制作技术专业<br>2024级在校生 | 王国庆 |
| 评审意见                                                                                                                                                                                                        |     |              |                      |     |
| <p>该人才培养方案清晰明了,合理,课程设置<br/>严格遵循国家标准,并且有鲜明的学校特<br/>色,方案中的专业核心课程符合相关要求,同时<br/>专业基础课程与专业拓展课程设置合理<br/>教学实施保障完善,教学实施保障部分作了<br/>详细要求,对教师比较合理,对实习实训,设<br/>施设备的明确要求等,保障了教学质量。</p> <p>评审组长签字: 冯中强<br/>2025年9月24日</p> |     |              |                      |     |

## 2025级专业人才培养方案审定表

|               |                                                                                        |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 专业名称          | 动漫制作技术                                                                                 |
| 专业代码          | 510215                                                                                 |
| 学术委员会<br>审核意见 | <p>专业人才培养方案中的培养目标和规格清晰,课程体系设置合理,实施条件较为完善,方案科学可行。审核通过。</p> <p>签字: 陈国云 日期: 2025.9.27</p> |
| 校长办公会<br>审核意见 | <p>专业人才培养方案符合学校办学定位,文经核计及备案,审议通过。</p> <p>签字: 陈国云 日期: 2025.9.27</p>                     |
| 党委会<br>审核意见   | <p>审议通过同意实施</p> <p>签字: 陈国云 日期: 2025.9.27</p>                                           |

# 2025级动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（510215）

## 二、入学基本要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

## 三、基本修业年限

三年

## 四、职业面向

表1 职业面向一览表

| 所属专业<br>大类<br>(代码) | 所属专业<br>类(代码)  | 对应行业<br>(代码)    | 主要职业类别<br>(代码)                       | 主要岗位(群)<br>或技术领域             | 职业类证书                                  |
|--------------------|----------------|-----------------|--------------------------------------|------------------------------|----------------------------------------|
| 电子与信息<br>大类(51)    | 计算机类<br>(5102) | 数字内容服务<br>(657) | 动画设计人员(2-09-06-03)、动画制作员(4-13-02-02) | 动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等 | 动漫游戏设计师证、三维动画设计师证、数字创意建模师证、影视后期制作工程师证等 |

## 五、培养目标与规格

### (一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

学生毕业经过3-5年的发展，能够独立从事原画师、分镜师、建模师、特效师以及动画师等相关工作，技术创新，成为企业的技术骨干；通过自学或继续教育在动漫制作技术领域获得持续性的专业发展。

## （二）培养规格

本专业毕业生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位(群)需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2. 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语(英语等)、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

4. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习1门外语并结合本专业加以运用；

5. 掌握基础构成、动态速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；

6. 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

7. 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识，具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

8. 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

9. 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；
10. 掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计 and 人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；
11. 掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；
12. 掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；
13. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；
14. 掌握身体运动的基本知识和至少1项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；
15. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少1项艺术特长或爱好；
16. 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

## **六、课程设置及要求**

### **（一）公共基础课程**

公共基础必修课共21门，包括：思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、中国共产党历史、国家安全教育、军事理论、军事技能训练、体育、大学生心理健康教育、劳动教育、计算机应用及人工智能基础、职业生涯规划、就业与创业指导、创业基础、英语1、英语2、高等数学1等课程；公共基础选修课共9门，包括：高等数学2、数学文化、实用英语口语、实用英语写作、应用文写作、中华优秀传统文化、大学语文、普通话、公共艺术课。

### **（二）专业课程**

#### **1. 专业基础课程**



专业基础课程共8门，包括：动态速写、动漫模型制作、动画视听语言、动画概论、动漫制作编导、动画角色设计、动画场景设计、三维建模基础（Maya一）。

## 2. 专业核心课程

专业核心课程共8门，包括：分镜头设计、动画运动规律、二维动画制作、三维渲染技术（Maya二）、三维动画制作（Maya三）、三维综合应用（Maya四）、数字艺术创作、影视后期剪辑（Premiere）。

表2 专业核心课程主要教学内容

| 序号 | 课程名称          | 典型工作任务描述                                                                                      | 主要教学内容及要求                                                                                 |
|----|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 分镜头设计         | ①创作3分钟对话戏的分镜头台本。<br>②根据文字台本以及角色、场景和道具等，绘制出画面分镜头台本。                                            | ①学习将剧本转化为镜头画面，涵盖镜头景别、角度、运动等设计，要求掌握叙事逻辑。<br>②能用分镜头脚本清晰呈现故事节奏与视觉流程，需具备基础绘画与镜头语言理解能力。        |
| 2  | 动画运动规律        | ①青年男性行走的运动规律解析。<br>②包含运动轨迹图、制作关键帧序列。                                                          | ①研究物体运动原理，如惯性、弹性、曲线运动等，解析人物、动物运动姿态。<br>②掌握运动节奏把控，能让动画动作自然流畅，需结合物理知识与观察力。                  |
| 3  | 二维动画制作        | ①角色情绪转变特写动画。<br>②制作一段角色面部特写的15秒二维动画，体现出微表情细节。                                                 | ①学习手绘逐帧、软件逐帧动画制作流程，涉及上色、合成等。<br>②熟练使用动画软件，能独立完成简单动画片段，注重画面连贯性与风格统一性。                      |
| 4  | 三维渲染技术（Maya二） | ①在完成建模的基础上添加材质、灯光及投影。<br>②分层渲染与输出，优化渲染设置。                                                     | ①掌握Maya中灯光、材质与渲染技能。<br>②通过理论讲解、案例分析、实践教学等，使学生熟练掌握Maya灯光、材质与渲染等方面的技能。                      |
| 5  | 三维动画制作（Maya三） | ①完成10秒钟三维动画中所有角色的核心动作、关键pose及面部表情制作，投影合理，动态自然，画面效果真实。<br>②细化关键帧，优化运动曲线，调整动作节奏和预备、跟随动作，确保动画流畅。 | ①掌握Maya绑定与动画制作技能。<br>②通过实践教学、互动交流等教学方法使学生在实践过程中熟练掌握Maya绑定与动画制作技能，能够独立制作三维动画。              |
| 6  | 三维综合应用（Maya四） | ①完成一个完整的三维动画短片全流程制作。<br>②建模、绑定、动画、渲染输出，时长不少于30秒，需体现复杂场景交互与角色表演。                               | ①掌握三维项目全流程规范与团队协作方法。<br>②通过项目分析与实践教学，使学生能综合运用Maya等工具完成工业化流程制作，掌握镜头语言与三维技术的结合，成品需达到行业测试标准。 |
| 7  | 数字艺术创作        | ①基于传统文化元素确定美术风格、核心角色，并规划出1分钟的脚本。                                                              | ①将文字剧本进行全流程数字创作与展示。<br>②掌握创作技巧，能独立完成                                                      |

|   |                  |                                              |                                                                                                                                                                                               |
|---|------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                  | ②将静态设计转化为生动的动态作品。                            | 从剧本分镜到最终渲染的全流程创作，作品需体现风格化表现力与商业应用价值。                                                                                                                                                          |
| 8 | 影视后期剪辑（Premiere） | ①根据剧本及分镜台本，将多段视频进行合并。<br>②添加台词、音乐、音效，最终输出成片。 | ①将拍摄的原始素材进行筛选、组合、加工，最终创作出具有艺术感染力和叙事连贯性的影视作品的关键环节。包括专业的剪辑软件和工具，学习软件的操作界面、基本功能以及高级剪辑技巧，包括剪辑点的选择、镜头的组接、转场效果的应用等。<br>②通过理论讲解、案例分析、实践教学和互动交流，使学生掌握全面的影视后期制作知识和技能，培养艺术素养和创新能力，为学生在艺术行业的发展奠定坚实的技术基础。 |

### 3. 专业拓展课程

专业拓展课程共6门（选修），包括数字图像编辑与设计和视觉化信息设计（二选一），动画摄制技术、定格动画、影视特效制作（After Effects）和数字图像（四选三）。

#### （三）实践性教学环节

实践性教学贯穿动漫制作技术专业人才培养全程，以实习实训、毕业设计、社会实践为核心形式，同步强化公共基础课与专业课的实践教学环节。

动漫制作技术专业实训实习主要包括：造型基础综合训练、二维动画创作实训、三维动画创作实训、岗位实习等。学院根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，优化学期安排，灵活开展实践性教学，严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。

## 七、教学进程总体安排

动漫制作技术专业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。本专业总学时为2706学时，其中，公共基础课程总学时为920学时，占总学时的33.9%。实践性教学学时为1638学时，占总学时的60.5%。公共基础选修课和专业选修课共计为352学时，占总学时的13%。累计实习时间为6个月。16-18学时折算1学分，军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按1周为1学分。

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，并反映有关学时比例要求。见附表1-4

## 八、师资队伍

本专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

### （一）队伍结构

本专业专任教师共有12人，其中有高级职称1人，讲师2人，助教9人。教师队伍均为本科及以上学历。学生数与本专业专任教师数比例为25:1，“双师型”教师占专任教师数比例为60%，专任教师队伍职称结构合理，年龄老中青相结合，比例合理，形成合理的梯队结构。除专任教师外，选聘的兼职教师多数来自企业一线，为学生的平时实习和岗位实习进行指导；聘用部分企业兼职教师到学校代课，把企业的实际经验传授给学生。专兼结合的教学队伍，非常有利于学生综合素质的提高。

### （二）专业带头人

具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、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需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

### （三）专任教师

具有高校教师资格；具有动画、美术学、绘画、公共艺术、数字媒体艺术、数字媒体技术、网络与新媒体等相关专业本科及以上学历；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

### （四）兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般具有中级及以上专业技术职务(职称)或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，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专业教学任务。

## 九、教学条件

## （一）教学设施

### 1. 专业教室配置

校内配备黑板、多功能电子屏（触碰一体）、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

### 2. 校内外实训场所配置

以保障学生教学安全与教学效果为基本要求，保证实训活动正常展开。在场景构建上，环境及设备设施精准对接真实职业或工作情境，提升学生对实际工作的适应能力。人员与制度保障层面，配备合理数量的实训指导教师，同时建立健全实训管理及实施的各项规章制度，为定格动画、三维动画制作、二维动画制作、影视后期剪辑等实训活动的顺利开展提供坚实支撑。

#### （1）定格动画实训室

配备定格动画套件及透台等设备，用于动画运动规律、二维动画制作、定格动画、分镜头设计等实训教学。

#### （2）三维动画制作技术实训室

配备数位板、图形工作站、绿箱等设备，用于三维动画制作、三维特效制作、灯光与渲染、后期合成等实训教学。

#### （3）数字媒体动画技术实训室（校外）

配备VR/AR眼镜、360度全景拍摄、全景视频制作、图形工作站等设备，用于三维动画制作、动画场景设计、动画运动规律等课程的实训教学。

#### （4）通用实训室

配备台式计算机、服务器（安装多系统环境）、网络设备（交换机、路由器防火墙等）、虚拟化平台等硬件；图形图像处理等软件，用于 AI 短视频制作与应用、图形图像处理等教学与实训。

### 3. 实习场所

符合《职业学校学生实习管理规定》、《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法

法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地能提供动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，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，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

## （二）教学资源

### 1. 教材选用

本专业严格贯彻落实学校教材工作领导小组部署要求，以《郑州电子信息职业技术学院教材管理办法（试行）》为依据，实行校、二级教学单位、教研室三级教材选用审核把关制度，按照国家高职高专教材选用规范，优先选用国家规划教材和国家优秀教材，坚决将内容滞后、质量不达标或不符合职业教育定位的教材排除在课堂之外。选用程序为：教研室初选，二级教学单位党政联席会议审查，学校教材工作领导小组审定。同时，专业课程教材要通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新，有效保障教材质量。

### 2. 图书文献配备

图书文献配备以“便捷化、实用化、精准化”为原则，在满足本专业师生教学、科研及自学需求，也紧密结合行业技术发展。一方面，图书馆优化了纸质文献馆藏结构，配备了专业相关课程教材配套参考书、行业技术标准手册、职业资格认证辅导资料等，同时还根据学生就业方向，补充了各领域的专业文献。订阅《装饰》、《设计艺术》、《艺术学研究》等多种专业核心期刊。另一方面，图书馆有完善的电子文献资源服务，确保师生能够方便地查询、借阅与使用。此外，在图书馆还设立“学习专区”，配备自习桌椅、电子阅览设备及文献检索指引手册，方便师生高效利用资源。

### 3. 数字教学资源配置

本专业建有专业教学资源库，涵盖人才培养方案、课程授课计划、教学设计电子教案、教学课件、典型项目案例、实训任务书与指导书、行业规范、政策法规、音视频素材、习题与试题库、职业资格认证题库、专业图片资源等。通过引入虚拟仿真软件（如Unity 3D、UE4等），将教案、案例、规范等静态资源转化为可交互的实训项目。同时，结合企业反馈与市场需求，建立动态更新机制，确保专业数字教学资源与行业技术应用同步。

## **十、质量保障和毕业要求**

### **（一）质量保障**

#### **1. 夯实校企共建人才培养质量保障机制**

根据学校《课程学习中“立德”评价考核办法》、《课程学习过程性考核管理规定》、《学生学业成绩管理规定》，等质量管控文件，定期更新学院相应质量管控实施细则，明确“以立德评价为核心，结果评价与过程评价为主体，增值评价为补充”的综合评价标准体系。其中立德评价贯穿于学生专业学习整个过程，结果评价侧重于衡量学生符合人才培养标准情况，过程评价覆盖课程标准、实践教学、实习实训、毕业设计等环节，增值评价关注学生能力提升幅度。

依托学院现有合作企业（康利达装饰股份有限公司、广州河马游戏科技有限公司、河南东影数字科技有限公司等），共同完善专业资源库建设，定期组织行业、企业相关人员，参与人才培养过程性成果（如课程结课作业、调研报告、实践项目等）评价，定期公开质量保障相关信息（如实践教学开展、专业赛事备赛、毕业生就业质量等），实时跟进各级部门及相关企业、社会人士的监督与反馈，确保各项评价客观合理、质量改进及时高效。

#### **2. 巩固实践导向教学管理机制**

依据学校《教学常规管理暂行规定》、《教师教学质量考评办法》、《教学检查工作实施办法》等教学管理制度文件，制定专业教学管理细则，强化日常教学组织运行效能，每周开展1次巡课，重点检查实训课课程组织、教师指导到位情况，每月组织1次听课，覆盖专业核心课程，定期组织公开课、示范课等教研活动，强化教学组织功能，确保教学内容与教学方法贴合实际需求。

结合设计类专业特色与学校实际情况，构建适配专业能力培养的教学管理体系，在采用教学演示法、案例分析法、分组讨论法、实践练习法及项目式学习法等教法的同时，依据学校《课程考核管理规定》及学院《专业课程考核方案编制指导意见》开展课程考评，其中考试课程过程性考核占总成绩比例为60%，考查课程过程性考核占总成绩比例70%。毕业设计以“设计和应用”为创作导向，结合时事热点及竞赛要求，引导学生解决社会实际需求。

### 3. 深化教研与产业融合更新机制

根据学校教学管理制度要求，原则上每周组织教研室开展组内会议，深入探讨Deepseek场景应用与艺术设计创新、专业转型升级与行业产业适配等诸多现实问题，逐步形成体制机制；遴选专业教师定期赴企业挂职锻炼，深入了解行业发展动态与企业岗位实际需求，及时优化课程设置、更新教学内容；建立线上线下相结合的集中备课制度，不定期邀请企业人员共同参与教学方案研讨，确保教学内容贴合企业实际操作需求，并且在每学期末召开教学质量分析会，结合学生评教、企业评价、督导反馈等数据，形成质量分析报告，明确改进方向。

### 4. 健全学生与社会反馈评价机制

建立“毕业生跟踪档案”，对近3届毕业生进行每年1次的跟踪调查，调查内容包括：就业单位类型、岗位匹配度、技术技能应用情况、职业道德表现；通过企业走访、线上问卷、电话访谈等方式，收集企业对毕业生的满意度评分，分析人才培养与企业需求的差距。同时，每隔两年开展1次社会评价调查，邀请行业企业和兄弟院校专家重点评估专业课程设置与行业技术发展的适配性、毕业生在行业内的竞争力，并根据评价结果调整人才培养方案。

## （二）毕业要求

本专业学生通过规定年限的学习，修满培养方案中规定课程2706学时155学分，其中公共基础课程920学时53学分，专业课程1786学时102学分。完成专业人才培养方案所规定的教学活动，达到培养目标以及培养规格的基本要求，成绩合格且综合考核合格，方可（准予）毕业。

### 1. 毕业要求与课程对应关系（表3 毕业要求与课程对应关系）

表3 毕业要求与课程对应关系

| 序号 | 毕业要求 | 对应的培养目标和规格                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 对应课程或环节                                                                                                                                                                                |
|----|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 政治素养 | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>③具有质量意识、环保意识、安全意识、数字素养、工匠精神、创新思维。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。</p> <p>④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。</p> <p>⑤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。</p> | 思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学生心理健康教育、劳动教育、中华优秀传统文化                                                                                                          |
| 2  | 专业能力 | <p>①具备覆盖动漫艺术领域“创意设计—技术实现—项目落地”全流程的核心能力，同时兼顾艺术表达与技术实操的平衡，以适配动画公司、游戏工作室等岗位需求。</p> <p>②需掌握基础的艺术美学知识、创作与设计能力，如美术基础与数字绘画能力，创作中的分镜设计能力，能独立完成一篇漫画的完整绘制。</p> <p>③需掌握2D、3D动画的制作能力，包括完成逐帧动画与骨骼动画等的能力，具有完成建模、绑定、材质、动画、渲染及后期合成流程的能力。</p> <p>④能在视频软件中进行合成、剪辑、特效的制作，掌握跨软件协同能力，能够独立完成一部1分钟以上的2D动画短片及一部1分钟以上的3D动画短片。</p>                        | 动画概论、动画视听语言、动漫制作编导、动画运动规律、动画场景设计、动画角色设计、影视特效制作（After Effects）、定格动画、三维建模基础（Maya一）、三维渲染技术（Maya二）、三维动画制作（Maya三）、影视后期剪辑（Premiere）、数字图像编辑与设计、动画摄制技术、二维动画制作、分镜头设计、造型基础综合训练、二维动画创作实训、三维动画创作实训 |
| 3  | 方法能力 | <p>①具备自主学习能力，能主动跟踪动漫制作领域新技术、新趋势。</p> <p>②掌握问题分析与解决方法，能运用设计思维拆解创作中的复杂问题。</p> <p>③具有信息检索与处理能力，能有效利用专业数据库、行业报告等资源。</p> <p>④具备制定工作计划与时间管理的能力，能高效推进项目实施。</p>                                                                                                                                                                         | 职业生涯规划、就业与创业指导、大学生心理健康教育、创业基础、劳动教育、普通话、应用文写作、大学语文                                                                                                                                      |
| 4  | 社会能力 | <p>①具有良好的沟通表达能力，能清晰传递创作理念与项目需求。</p> <p>②具备团队协作能力，能在跨专业团队中承担角色并协同完成任务。</p> <p>③遵守动漫制作行业职业道德与规范，具有知识产权保护意识。</p> <p>④具有服务意识，能结合用户需求与社会需求开展创作。</p> <p>⑤具备一定的跨文化交流能力，能理解不同文化背景下的创作与设计需求。</p>                                                                                                                                         | 大学生心理健康教育、普通话、实用英语口语、实用英语写作、应用文写作、大学语文、岗位实习、毕业设计                                                                                                                                       |



|   |         |                                                                                                                                                                                       |                                                        |
|---|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 5 | 可持续发展能力 | <p>①具有终身学习意识，能根据行业发展持续更新知识与技能。</p> <p>②关注动漫制作行业与社会、环境的协同发展，能将优秀传统文化、社会责任感理念融入创作。</p> <p>③具备适应职业变化的能力，能在动漫制作相关领域（如动画漫画创作、新媒体技术、影视后期、游戏开发等）灵活转型。</p> <p>④了解行业政策与法规，能在合规框架下实现职业长期发展。</p> | <p>二维动画创作实训、三维动画创作实训、职业生涯规划、就业与创业指导、创业基础、岗位实习、毕业设计</p> |
| 6 | 创新创业能力  | <p>①具有创新思维，能在作品创作中提出新颖的设计理念与表现形式。</p> <p>②掌握创新创业基础知识，能识别动漫制作领域的创业机会。</p> <p>③具备项目孵化能力，能完成从创意构思到原型制作、市场验证的创业流程。</p> <p>④具有风险意识与资源整合能力，能借助政策、平台等资源推动创新项目落地。</p>                         | <p>职业生涯规划、就业与创业指导、创业基础、劳动教育、普通话、实用英语口语、岗位实习、毕业设计</p>   |

## 2. 毕业证书要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。鼓励学生根据自身情况，考取下列职业技能等级证书一种或几种：

动漫游戏设计师证、三维动画设计师证、数字创意建模师证、影视后期制作工程师证等。

附表：1. 各教学环节教学周数安排表

2. 教学进程安排表

3. 公共艺术课程安排表

4. 课程结构、学时与学分分配表

附表1 各教学环节教学周数安排表

| 学年 | 学期 | 课堂教学 | 军事技能训练 | 劳动教育 | 实习与实训 | 岗位实习 | 毕业设计 | 考试 | 机动 | 合计  |
|----|----|------|--------|------|-------|------|------|----|----|-----|
| 1  | 一  | 16   | 3      | 0    | 0     | 0    | 0    | 1  | 1  | 21  |
|    | 二  | 16   | 0      | 0    | 1     | 0    | 0    | 1  | 1  | 19  |
| 2  | 三  | 16   | 0      | 1    | 2     | 0    | 0    | 1  | 1  | 21  |
|    | 四  | 16   | 0      | 0    | 2     | 0    | 0    | 1  | 0  | 19  |
| 3  | 五  | 8    | 0      | 0    | 0     | 12   | 0    | 1  | 0  | 21  |
|    | 六  | 0    | 0      | 0    | 0     | 13   | 6    | 0  | 0  | 19  |
| 合计 |    | 72   | 3      | 1    | 5     | 25   | 6    | 5  | 3  | 120 |

附表2 教学进程安排表

| 课程类型   | 课程名称                 | 课程代码     | 课程性质 | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注 |
|--------|----------------------|----------|------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|----|
| 公共基础课程 | 思想道德与法治              | ZD000210 | 必修   | 48   | 32   | 16   | 3  | 3*16 |      |      |      |      |      | 考试   |    |
|        | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | ZD000220 | 必修   | 32   | 26   | 6    | 2  |      | 2*16 |      |      |      |      | 考试   |    |
|        | 形势与政策                | ZD000230 | 必修   | 32   | 32   | 0    | 2  | 2*4  | 2*4  | 2*4  | 2*4  |      |      | 考查   |    |
|        | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论   | ZD000240 | 必修   | 48   | 48   | 0    | 3  |      |      |      | 3*16 |      |      | 考试   |    |

| 课程类型 | 课程名称         | 课程代码     | 课程性质 | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注          |
|------|--------------|----------|------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|-------------|
|      | 中国共产党历史      | ZD000250 | 必修   | 16   | 16   | 0    | 1  |      |      | 2*8  |      |      |      | 考查   |             |
|      | 国家安全教育       | ZD000270 | 必修   | 16   | 16   | 0    | 1  | 2*8  |      |      |      |      |      | 考查   | 线上+线下       |
|      | 军事理论         | ZD000260 | 必修   | 36   | 36   | 0    | 2  | 3*12 |      |      |      |      |      | 考查   |             |
|      | 军事技能训练       | ZD000034 | 必修   | 112  | 0    | 112  | 3  | 3W   |      |      |      |      |      | 考查   | 包含新生入校教育    |
|      | 体育 1         | ZD000322 | 必修   | 32   | 2    | 30   | 2  | 2*16 |      |      |      |      |      | 考试   |             |
|      | 体育 2         | ZD000333 | 必修   | 32   | 2    | 30   | 2  |      | 2*16 |      |      |      |      | 考试   |             |
|      | 体育 3         | ZD000344 | 必修   | 32   | 2    | 30   | 2  |      |      | 2*16 |      |      |      | 考试   |             |
|      | 体育 4         | ZD000355 | 必修   | 32   | 2    | 30   | 2  |      |      |      | 2*16 |      |      | 考试   |             |
|      | 大学生心理健康教育    | ZD000512 | 必修   | 32   | 24   | 8    | 2  |      | 2*16 |      |      |      |      | 考查   |             |
|      | 劳动教育         | ZD000032 | 必修   | 30   | 22   | 8    | 2  |      | 1W   |      |      |      |      | 考查   | 第 2 或第 3 学期 |
|      | 计算机应用及人工智能基础 | ZD000143 | 必修   | 32   | 0    | 32   | 2  | 2*16 |      |      |      |      |      | 考查   |             |
|      | 职业生涯规划       | ZD000131 | 必修   | 18   | 16   | 2    | 1  | 2*8  |      |      |      |      |      | 考查   | 实践教学，不占正常课时 |
|      | 就业与创业指导      | ZD000132 | 必修   | 20   | 16   | 4    | 1  |      |      |      | 2*8  |      |      | 考查   | 实践教学，不占正常课时 |

| 课程类型 | 课程名称     | 课程代码     | 课程性质 | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注              |
|------|----------|----------|------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|-----------------|
|      | 创业基础     | ZD000121 | 必修   | 32   | 16   | 16   | 2  |      |      |      | 2*8  |      |      | 考查   | 实践教学，不占正常课时     |
|      | 英语 1     | ZD000111 | 必修   | 64   | 64   | 0    | 4  | 4*16 |      |      |      |      |      | 考试   | 2*16 线上 2*16 线下 |
|      | 英语 2     | ZD000112 | 必修   | 64   | 64   | 0    | 4  |      | 4*16 |      |      |      |      | 考试   | 限选              |
|      | 高等数学 1   | ZD000101 | 必修   | 32   | 32   | 0    | 2  | 2*16 |      |      |      |      |      | 考试   |                 |
|      | 小计       |          |      | 792  | 468  | 324  | 45 | 18.5 | 10.5 | 3.5  | 7.5  |      |      |      |                 |
|      | 高等数学 2   | ZD000102 | 选修   | 64   | 64   | 0    | 4  |      | 4*16 |      |      |      |      | 考试   | 线下课             |
|      | 数学文化     | ZD000103 | 选修   | 32   | 16   | 16   | 2  |      |      | 2*16 |      |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |
|      | 实用英语口语   | ZD000113 | 选修   | 32   | 0    | 32   | 2  |      | 2*16 |      |      |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |
|      | 实用英语写作   | ZD000114 | 选修   | 32   | 16   | 16   | 2  |      |      | 2*16 |      |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |
|      | 应用文写作    | ZD000123 | 选修   | 32   | 16   | 16   | 2  |      |      |      | 2*16 |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |
|      | 中华优秀传统文化 | ZD000124 | 选修   | 32   | 32   | 0    | 2  |      |      |      | 2*16 |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |
|      | 大学语文     | ZD000125 | 选修   | 32   | 32   | 0    | 2  |      |      | 2*16 |      |      |      | 考查   | 线上和线下相结合        |

| 课程类型   | 课程名称                                               | 课程代码     | 课程性质   | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注 |
|--------|----------------------------------------------------|----------|--------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|----|
|        | 普通话                                                | ZD000122 | 选修     | 16   | 8    | 8    | 1  | 2*8  |      |      |      |      |      | 考查   |    |
|        | 公共艺术课                                              | —        | 限定性选修课 | 32   | 24   | 8    | 2  | 2*8  | 2*8  |      |      |      |      | 考查   |    |
|        | 公共选修课至少选修 8 学分，128 学时（其中公共艺术选修课 2 学分，其余课程选修 6 学分）。 |          |        |      |      |      |    |      |      |      |      |      |      |      |    |
|        | 合计                                                 |          |        | 920  | 596  | 324  | 53 | 18.5 | 10.5 | 3.5  | 7.5  |      |      |      |    |
| 专业基础课程 | 动态速写                                               | ZD060844 | 必修     | 64   | 32   | 32   | 4  | 4*16 |      |      |      |      |      | 考试   |    |
|        | 动漫模型制作                                             | ZD060845 | 必修     | 32   | 16   | 16   | 2  | 2*16 |      |      |      |      |      | 考查   |    |
|        | 动画概论                                               | ZD060802 | 必修     | 16   | 16   | 0    | 1  | 1*16 |      |      |      |      |      | 考试   |    |
|        | 动画视听语言                                             | ZD060825 | 必修     | 64   | 32   | 32   | 4  | 4*16 |      |      |      |      |      | 考查   |    |
|        | 动漫制作编导                                             | ZD060805 | 必修     | 32   | 16   | 16   | 2  |      | 2*16 |      |      |      |      | 考试   |    |
|        | 动画场景设计                                             | ZD060808 | 必修     | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      | 4*12 |      |      |      | 考试   |    |
|        | 动画角色设计                                             | ZD060809 | 必修     | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      | 4*12 |      |      |      | 考查   |    |
|        | 三维建模基础（Maya 一）                                     | ZD060807 | 必修     | 48   | 16   | 32   | 3  |      | 4*12 |      |      |      |      | 考查   |    |
|        | 小计                                                 |          |        | 352  | 160  | 192  | 22 | 11   | 6    | 8    |      |      |      |      |    |
|        | 动画运动规律                                             | ZD060810 | 必修     | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      |      | 4*16 |      |      | 考试   |    |
|        | 影视后期剪辑（Premiere）                                   | ZD060826 | 必修     | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      | 4*16 |      |      |      | 考查   |    |

| 课程类型   | 课程名称                  | 课程代码     | 课程性质 | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注  |
|--------|-----------------------|----------|------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| 专业核心课程 | 三维渲染技术（Maya 二）        | ZD060811 | 必修   | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      | 4*12 |      |      |      | 考查   |     |
|        | 三维动画制作（Maya 三）        | ZD060814 | 必修   | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      |      | 4*12 |      |      | 考查   |     |
|        | 二维动画制作                | ZD060812 | 必修   | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      | 4*16 |      |      |      | 考查   |     |
|        | 分镜头设计                 | ZD060817 | 必修   | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      | 4*12 |      |      |      | 考试   |     |
|        | 三维综合应用（Maya 四）        | ZD060833 | 必修   | 72   | 36   | 36   | 4  |      |      |      |      | 9*8  |      | 考查   |     |
|        | 数字艺术创作                | ZD060835 | 必修   | 72   | 36   | 36   | 4  |      |      |      |      | 9*8  |      | 考查   |     |
|        | 小计                    |          |      | 480  | 216  | 264  | 29 | 0    | 0    | 16   | 8    | 18   |      |      |     |
| 专业拓展课程 | 数字图像编辑与设计             | ZD060643 | 选修   | 64   | 32   | 32   | 4  |      | 4*16 |      |      |      |      | 考查   | 二选一 |
|        | 视觉化信息设计               | ZD060813 | 选修   | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      |      |      |      |      | 考试   |     |
|        | 动画摄制技术                | ZD060827 | 选修   | 48   | 16   | 32   | 3  |      | 4*16 |      |      |      |      | 考试   | 四选三 |
|        | 影视特效制作（After Effects） | ZD060815 | 选修   | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      |      | 4*16 |      |      | 考查   |     |
|        | 定格动画                  | ZD060816 | 选修   | 48   | 16   | 32   | 3  |      |      |      | 4*12 |      |      | 考试   |     |
|        | 数字图形                  | ZD060607 | 选修   | 64   | 32   | 32   | 4  |      |      |      |      |      |      | 考试   |     |
|        | 小计                    |          |      | 224  | 96   | 128  | 14 | 0    | 8    | 0    | 8    |      |      |      |     |
|        | 造型基础综合训练              | ZD060624 | 必修   | 30   | 0    | 30   | 2  |      | 1W   |      |      |      |      | 考查   |     |
|        | 二维动画创作实训              | ZD060820 | 必修   | 40   | 0    | 40   | 2  |      |      | 2W   |      |      |      | 考查   |     |

| 课程类型   | 课程名称     | 课程代码     | 课程性质 | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 | 考核方式 | 备注 |
|--------|----------|----------|------|------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|----|
| 专业技能课程 | 三维动画创作实训 | ZD060821 | 必修   | 40   | 0    | 40   | 2  |      |      |      | 2W   |      |      | 考查   |    |
|        | 岗位实习     | ZD000023 | 必修   | 500  | 0    | 500  | 25 |      |      |      |      | 12W  | 13W  | 考查   |    |
|        | 毕业设计     | ZD000024 | 必修   | 120  | 0    | 120  | 6  |      |      |      |      |      | 6W   | 考查   |    |
|        | 小计       |          |      | 730  | 0    | 730  | 37 | 0    | 1W   | 2W   | 2W   | 12W  | 19W  |      |    |

备注：“课程性质”分为必修、选修，“考核方式”分为考试、考查

附表3 公共艺术课程安排表

| 序号 | 课程名称 | 课程代码      | 建议学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学分 | 考核 |
|----|------|-----------|------|------|------|----|----|
| 1  | 艺术导论 | ZD0000418 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 2  | 音乐鉴赏 | ZD0000419 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 3  | 美术鉴赏 | ZD0000420 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 4  | 影视鉴赏 | ZD0000421 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 5  | 剪纸   | ZD0000422 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 6  | 合唱   | ZD0000423 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 7  | 书法鉴赏 | ZD0000424 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |
| 8  | 摄影   | ZD0000425 | 16   | 12   | 4    | 1  | 考查 |

备注：每个学生在校期间，至少要在公共艺术课程中任选 2 门并且取得 2 学分



附表4 课程结构、学时与学分分配表

| 课程结构 |          |       | 学时      | 学时比例   | 学分  | 学分比例   |
|------|----------|-------|---------|--------|-----|--------|
| 课程类别 | 课程性质     |       |         |        |     |        |
| 必修课程 | 公共基础课程   |       | 792     | 29.26% | 45  | 29.00% |
|      | 专业基础课程   |       | 352     | 13.00% | 22  | 14.70% |
|      | 专业核心课程   |       | 480     | 17.75% | 29  | 18.60% |
|      | 专业技能课程   |       | 730     | 26.97% | 37  | 23.60% |
| 选修课程 | 公共基础选修课程 |       | 128     | 4.75%  | 8   | 5.10%  |
|      | 专业拓展课程   |       | 224     | 8.27%  | 14  | 9.00%  |
| 总学时  |          |       | 2706    | 总学分    | 155 |        |
| 理论学时 | 1068     | 理论:实践 | 1: 1.53 |        |     |        |
| 实践学时 | 1638     |       |         |        |     |        |