

动漫制作技术专业

人才培养方案

(2024 级 3 年制高职)

教研室（主任）	:	
二级院专业建设委员会（主任）	:	
学院专业建设指导委员会（主任）	:	
院党委会审定	:	年 月 日 次党委会审议通过
发布与更新	:	年 月 日发布、上级备案、主动向社会公开

执笔人：宋铁铮

赤峰工业职业技术学院 编印

赤峰工业职业技术学院

动漫制作技术专业人才培养方案

(三年制高职)

(适用年级：2024 级三年制高职普通生 修订时间：2024 年 7 月)

一、专业名称与代码

(一) 专业名称：动漫制作技术

(二) 专业代码：510215

二、入学要求

高中毕业或具有同等学历者。

三、修业年限

全日制，学习年限为 3 年。

四、职业面向

表 1：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)	职业资格证书或技能等级证书举例
电子与信息大类(51)	计算机类(5102)	电影和影视节目制作(863)、广告业(724)	动画游戏设计人员(2-09-06-03)、动画游戏制作员(4-13-02-02)、数字媒体艺术专业人员(2-09-06-07)、剪辑师(2-09-03-06)、美工师(2-09-04-03)	动画设计师、游戏角色设计师、影视剪辑工程师、UI 设计师、游戏美工设计师、原画设计师、游戏开发工程师、WEB 前端设计师、游戏特效师等。	广告设计师证、界面设计师证等
就业企业举例：动漫动画公司、游戏制作公司、影视广告制作公司、网站、电视台、动画培训机构等，春晖传媒、亿翁策划广告有限公司、三合影视等。					

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展，践行社会主义核心价值观，具有一定的文化水平、良好的职业道德和人文素养，掌握本专业的基本知识与专业技术技能，具备沟通与表达能力、牢固的质量及知识产权等意识，具有健康向上的审美

情趣和规范严谨的工作作风，面向影视、动画、广告传媒、游戏等动漫制作技术专业领域，培养能够从事三维制作、后期包装等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。

①坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；

②崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；

③具有社会责任感 and 参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养。

①崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；

②尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；

③具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；

④具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；

⑤具有职业生涯规划意识。

（3）具有良好的身心素质和人文素养。

①具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；

②具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；

③掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 知识

掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；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；掌握动漫制作的基础知识；掌握 3D 建模基础知识；掌握 MAYA 设计相关知识；掌握数字音视频非线性编辑、后期合成技术和方法；掌握游戏角色与场景设计；掌握用户体验设计基础知识。

3. 能力

- (1) 具备规范使用语言文字的能力并通过普通话能力测试；
- (2) 具备较好的社会交往和合作能力；
- (3) 具备场景设计、原画设计、原画修型、中间画绘制、描线上色、三维创作的能力；
- (4) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作能力；
- (5) 具有良好的文案策划、创意设计能力；
- (6) 具有主流游戏引擎设计和开发移动游戏等应用的能力；
- (7) 具有根据行业规范和项目需求进行 UI 用户体验设计以及产品原型设计与制作的能力；
- (8) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源以及规划职业生涯的能力；
- (9) 具有一定的自我学习和创新能力。

六、课程设置

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程（46 学分）

1. 公共必修课（38 学分）

（1）军训(070301)：60 学时（2 周），2 学分，考查课。

课程目标：通过该课程学习，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，了解国家安全、领土主权和海洋权益热点问题，了解最新的军事科技和军事动态以及当今的军事热点，明确实现中国梦、强军梦的目标要求，弘扬人民军队的英烈精神、光荣传统和优良作风，努力拓宽学生国防教育知识面，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因，提高学生综合国防素质，落实立德树人根本任务和强军目标根本要求。

课程内容：军事理论课主要由中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等内容组成。

教学要求：强调时代性、科学性、知识性和准确性，主要采用理论教学与实践教学相结合的教学模式，传统与创新相融合。理论教学中，以理论讲授法为主，可适时采用案例教学法、视频学习法、情境教学法、体验式教学法等多种教学方法，提升学生传承我军优良传统和红色基因的能力，帮助大学生树立居安思危、奋发进取、自强不息的民族精神。

(2) 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (200101) :54 学时, 3 学分, 考试课。

课程目标: 通过该课程的学习, 使学生全面把握中国特色社会主义进入新时代, 系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位, 把理论与实践、理想与现实、主观与客观、知与行有机统一起来, 自觉投身于中国特色社会主义伟大实践, 为实现中华民族伟大复兴作出应有的贡献。

课程内容: 课程内容包括习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位; 坚持和发展中国特色社会主义的总任务; 坚持党的全面领导; 坚持以人民为中心; 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略; “五位一体”总体布局; “四个全面”战略布局; 全面贯彻落实总体国家安全观; 建设巩固国防和强大人民军队; 坚持“一国两制”和推进祖国统一; 构建人类命运共同体; 全面从严治党。

教学要求: 理论教学与实践教学相结合。首先掌握基本理论, 坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信; 其次做到理论联系实际, 做到学有所思、学有所悟、学有所得, 不断提高分析问题、解决问题的能力; 深刻把握“两个确立”的决定性意义, 不断增强坚决做到“两个维护”的思想自觉、政治自觉、行动自觉。

(3) 思想道德与法治 (200102) : 54 学时, 3 学分, 考试课。

课程目标: 通过本课程的学习, 有助于大学生领悟人生真谛, 把握人生方向, 追求远大理想, 坚定崇高信念, 继承优良传统, 弘扬中国精神, 培育和践行社会主义核心价值观; 有助于大学生学习法治思想、养成法治思维, 自觉尊法学法守法用法, 从而具备优秀的思想道德素质和法治素养。

课程内容: 学习马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观, 正确认识社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系等基本内容。

教学要求: 理论教学中, 以理论讲授法为主, 采用案例教学法、视频学习法、情境教学法、体验式教学法等多种教学方法, 提升学生运用知识分析和解决实际问题的能力; 实践教学方面, 通过具有体验式、代入式的活动完成相关成果, 鼓励将本门课程与专业课相结合完成实践教学内容。

(4) 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (200103) : 36 学时, 2 学分, 考试课。

课程目标：开设“毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论”课程，目的是为了使大学生对中国共产党领导人民进行革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加全面的了解；对中国共产党坚持把马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合、不断推进马克思主义中国化时代化有更加深刻的理解；对马克思主义中国化时代化进程中形成的理论成果有更加准确的把握；对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力有更加明显的提升。

课程内容：本课程以马克思主义中国化时代化为主线，内容包括毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。

教学要求：理论教学与实践教学相结合，突出学生的主体地位和教师的主导作用，努力提倡启发式、探究式、开放式教学。要求学生努力掌握基本理论、培养理论思维、坚持理论联系实际。

（5）形势与政策（200104-200107）：48学时，2学分，考查课。

课程目标：通过该课程学习，使学生深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，特别是习近平总书记最新重要讲话精神，深入学习贯彻党的十九大、十九届六中全会和党的二十大精神，引导学生进一步增强“四个意识”，坚定“四个自信”，深刻把握“两个确立”的决定性意义，坚决做到“两个维护”。不断增强思想自觉、政治自觉、行动自觉，引导学生为实现中国式现代化不断努力，争做堪当民族复兴重任的时代新人。

课程内容：新时代形势与政策课，紧紧围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想这个首要任务，深刻感悟全过程人民民主的生动实践，根据中宣部、教育部每学期下发的《形势与政策教育教学要点》，紧密围绕党和国家重大的理论政策、社会主义现代化建设的形势、国际形势与国际关系等方面与时俱进设定教学内容。正确把握当前我国经济形势，深入了解科教兴国战略、人才强国战略、创新驱动战略，强化融入国家重大战略主动意识，提升服务国家和人民的能力，坚决维护国家安全和社会稳定，积极推进国家安全体系和能力现代化建设，全面认识“一国两制”的深刻内涵和重大意义，积极拥护党中央促进香港、澳门长期繁荣稳定以及解决台湾问题、实现祖国完全统一的重大战略和关键举措，

深刻把握世界格局演变的大趋势，保持战略清醒和战略定力，坚定不移走好中国式现代化道路。

教学要求：理论教学与实践教学相结合，采用讲授法、讨论法、社会调查法、案例教学法等多种教学方法相结合，线上线下混合式教学模式，提高学生学习兴趣，提升学生理论联系实际的能力。

（6）铸牢中华民族共同体意识（200109）：18 学时，1 学分，考查课。

课程目标：深刻认识铸牢中华民族共同体意识的历史必然性、极端重要性和现实针对性，掌握中国共产党创造性地把马克思主义民族理论同中国民族实际相结合所确立的党的民族理论和民族政策，教育引导树立树立正确的国家观、历史观、民族观、文化观、宗教观，不断增进对伟大祖国、中华民族、中华文化、中国共产党、中国特色社会主义的认同，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，推动中华民族共同体建设，为“中华民族一家亲，同心共筑中国梦”贡献正能量。

课程内容：完整准确全面把握习近平总书记关于加强和改进民族工作重要思想的核心要义、精神实质、丰富内涵和实践要求。

教学要求：专题理论教学与项目化实践教学相结合。以多种授课方式发挥教师主导、学生主体作用，适当使用媒体资源并组织学生学习进行主题研讨交流，组织“中华民族精神进课堂”等活动，扩大学生的知识面、培养学生综合素质。

（7）军事理论(200110)：36 学时，2 学分，考查课（线上）。

课程目标：通过该课程学习，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，了解国家安全、领土主权和海洋权益热点问题，了解最新的军事科技和军事动态以及当今的军事热点，明确实现中国梦、强军梦的目标要求，弘扬人民军队的英烈精神、光荣传统和优良作风，努力拓宽学生国防教育知识面，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因，提高学生综合国防素质，落实立德树人根本任务和强军目标根本要求。

课程内容：军事理论课主要由中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等内容组成。

教学要求：强调时代性、科学性、知识性和准确性，主要采用线上教学法，在学习通进行名校名师资料包建课，运用现代手段增加教学资源权威性和学生学习时效性。在选择教学资源时，高水平的教学资源能够更好的提升学生传承我军

优良传统和红色基因的能力，帮助大学生树立居安思危、奋发进取、自强不息的民族精神。

(8) 大学生心理健康教育(200111)：36学时，2学分，考查课(线上)。

课程目标：通过该课程学习，普及心理健康知识，强化心理健康意识，识别心理异常现象；提升心理健康素质，增强社会适应能力，开发自我心理潜能；运用心理调节方法，掌握心理保健技能，提升心理健康水平。通过理论实践的有机结合，达到培养学生良好心理素养的目的，从而为他们的就业和未来职业发展提供良好的基础。

课程内容：该课程核心内容包括心理健康知识、自我与人格发展、学习与成才、人际交往、恋爱婚姻、情绪与压力管理、社会适应与珍爱生命等。

教学要求：强调时代性、科学性、知识性和准确性，重视体验性、探索性、实践性和趣味性有机结合，强化知识技能和态度情感价值观的统一。把知识传授、心理体验活动与行为训练融为一体，把知识学习与心理保健方法的传授结合起来，把课堂指导与团体训练结合起来，注重体验式教学、案例式教学和实践参与式教学。

(9) 中国共产党党史(200112)：18学时，1学分，考查课(线上)。

课程目标：通过对本课程的学习，掌握中国共产党发展的历史，掌握马克思主义与中国革命、建设和改革实践相结合形成的毛泽东思想、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；使学生更加深入理解“中国共产党为什么能”、“马克思主义为什么行”、“中国特色社会主义为什么好”，让学生从党的历史中汲取思想、信仰、道德和实践的力量，从而树立远大理想，明确自己的人生目标，坚定永远跟党走信心，通过学校培养和自身努力，成为高素质的技术技能人才。

课程内容：本课程将中国共产党百年党史分为四个时期进行学习：新民主主义革命时期；社会主义革命和建设时期；中国特色社会主义的形成与拓展时期；中国特色社会主义进入新时代时期。

教学要求：主要采用线上教学的教学方式，在学习通进行名师资料包建课，做到理论和实践相结合。首先掌握基本理论，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；其次做到理论联系实际，做到学有所思、学有所悟、学有所得，不断提高分析问题、解决问题的能力。

(10) 体育与健康（一）（二）（三）（180107、180108、180109）：108 学时，6 学分，考试课。

课程目标：掌握和应用基本的大学体育知识和运动技能，形成坚持锻炼的习惯，表现出人际交往的能力与合作精神；提高对个人健康和群体健康的责任感，形成健康的生活与工作方式；发扬体育精神，形成积极进取、乐观开朗的生活态度；提高与专业特点相适应的体育素养。

课程内容：主要包括体育理论基本知识、田径、篮球、排球、足球、健美操、民族传统体育、游戏、乒乓球、羽毛球、形体与健美、网球。

教学要求：大学体育要求通过教学使学生全面地掌握体育理论与方法的基本知识，明确体育教学目的、任务和体育教学基本原则，学习科学锻炼身体的原则和方法，初步掌握发展身体素质和制订锻炼计划的方法，并结合教育实践活动，培养组织体育活动能力，加强现代科学技术教育与素质教育，使学生进一步明确终生体育意义，树立人生观，陶冶美的情操，使身心得到全面发展。

(11) 安全教育：(180110)：18 学时，1 学分，考查课（线上）。

课程目标：《安全教育》是全院高职学生必修的一门公共基础课。通过引导学生学习生动案例、学习掌握必要安全常识和自救知识，让大学生学会如何趋利避害，健康成人成才，为构筑平安人生积极努力。

课程内容：主要包括：国家安全、消防安全、财产安全、人身安全教育、应对自然灾害、交通安全、网络安全、心理安全、学习、生活安全、急救常识、法纪安全、交往、就业安全。

教学要求：教师通过口头语言向学生传授知识、培养能力、进行思想教育的方法，在以语言传递为主的教学方法与讲授法结合。安全是学习和事业的基础，大学生不仅要学会维护个人安全，同时也要维护国家和社会安全。通过学习让学生筑起防范犯罪的壁垒，给同学们营造一个良好的安全学习环境和安全意识。

(12) 信息技术 A(180111)：72 学时，4 学分，考试课。

课程目标：本课程通过丰富的教学内容，帮助学生认识信息技术对生产、生活的重要作用，具备支撑专业学习的基本能力，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。

课程内容：拓展模块包含：计算机与移动终端维护、小型网络系统搭建、实用图册制作、三维数字模拟型绘制、数据报表编制、数字媒体创意、演示文稿制

作、个人网店开设、信息安全保护、机器人操作 10 个内容。教学中可结合学生所学专业，选择专题设定教学内容。

教学要求：拓展模块是学生深化对信息技术的理解，在课堂教学中需采用案例分析讲授与任务驱动相结合的方法，以操作技能为核心，辅助相关专业理论知识，为学生在各专业学习和胜任职业岗位奠定必需的信息技术知识。

（13）劳动教育（180112）：18 学时，1 学分，考查课（线上）。

课程目标：通过劳动教育，使学生能够理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念；体会劳动创造美好生活，体会劳动不分贵贱，热爱劳动，尊重普通劳动者，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；为学生具备满足生存发展需要的基本劳动能力，形成良好劳动习惯奠定基础。

课程内容：包括劳动精神、劳模精神、工匠精神、创新精神、职业道德与劳动安全六个模块的内容。

教学要求：劳动教育要求以能力培养为主，倡导启发式教学，采取合作探究、讨论、案例教学等多种教学方法，充分调动学生参与教学过程，激发学生的学习热情。充分发挥学科的独特育人优势，有目的、有计划地组织学生完成理论课教学内容。同时结合各学科和专业开展的实习实训、专业服务、社会实践、社区服务、勤工助学，让学生动手实践、出力流汗，接受锻炼、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。

（14）沟通与表达一、二、三、四（180125、180149、180150、180151）：144 学时，8 学分，考查课。

课程目标：沟通与表达课程是当代大学生不可或缺的一门课程。通过这门课程的学习，学生可以掌握有效的沟通技巧和表达能力，更好地适应社会发展的需要。同时，这门课程还能够培养学生的自信心和人际关系处理能力，促进学生的个人成长和发展。因此，建议高校将沟通与表达课程纳入通识教育体系，为学生未来的职业生涯和个人发展打下坚实的基础。

课程内容：沟通与表达课程的内容涵盖了多个方面，旨在全面提高学生的沟通技巧和表达能力。主要包括以下几个方面：

1. 口头表达训练：通过演讲、讨论等方式，培养学生的口头表达能力，使他们能够清晰、有条理地表达自己的观点。

2. 倾听技巧：教授学生如何有效倾听他人，理解对方的意图和需求，从而提高沟通的效率。

3. 非语言沟通：让学生了解身体语言、面部表情等非语言因素在沟通中的重要性，以及如何通过这些因素来传达信息。

4. 情绪管理：帮助学生认识和管理自己的情绪，以便在沟通中更好地应对各种情况。

5. 沟通策略与技巧：教授学生如何运用合适的沟通策略和技巧，解决各种沟通问题，提高沟通效果。

6. 跨文化沟通：引导学生了解不同文化背景下的沟通差异，培养他们在跨文化环境中的沟通能力。

7. 实践演练：通过模拟真实场景的练习和活动，让学生在实践中运用所学知识，提高沟通与表达能力。

8. 反馈与评估：通过学生自评、互评和教师评价等多种方式，让学生了解自己的进步和不足之处，为进一步改进提供指导。

教学要求：根据学生的年龄特征、生活环境、知识水平和专业特点、具体教学内容等，采取多种教学方法，如启发式、讨论式、情景模拟法、角色扮演法、体验法等，重视实践活动和案例教学方法。强调在活动中体验和调适。从学校实际情况和教师学生的具体情况出发，鼓励教学方法的创新，积极利用现代信息技术手段进行教学。

2. 公共选修课程（8 学分）

在本组课程中选修 144 学时、8 学分，其中大学生职业生涯规划、就业指导与职业发展任选其一。

（1）大学生职业生涯规划（200113）：18 学时，1 学分，考查课。

课程目标：通过该课程学习，让学生了解大学生活的阶段特点，较为清晰地进行自我认知、职业认知、社会环境认知。掌握自我探索技能，信息搜索与管理技能，生涯决策技能，逐步建立适合自己未来发展方向的生涯发展规划。

课程内容：该课程主要包括职业生涯规划的相关理论、职业生涯规划的意义；自我探索；职业兴趣、职业性格、职业能力、职业价值观；了解外部世界，特别是社会环境、家庭环境、学校环境和职业环境；制定适合自己的职业规划；再评估，在实践中探索自我，不断调整生涯规划的路线、阶段目标以及方法和措施等相关内容。

教学要求：以案例教学法、小组讨论法、讲授法，访谈法、角色扮演法等教学方法结合大学生职业生涯规划大赛进行立体化、多层次、全方位的教学，注重学生对于职业生涯规划书的设计，理论与实践相结合，计划与发展相结合，提升学生的语言表达能力、人际交往能力及决策能力等综合能力。

(2) 就业指导与职业发展(200114)：18学时，1学分，考查课。

课程目标：通过本课程的学习,使学生了解大学生就业、创业过程中面对的实际问题，切实提高学生的就业竞争力，为学生顺利就业、适应社会提供必要的指导。引导学生了解国家的就业方针、政策和相关的法律法规，掌握就业信息收集和整理的原则和方法，掌握求职择业的方法及相关技巧，培养学生锻炼良好的心理素质，为顺利进入工作岗位做准备。

课程内容：该课程主要包括大学生就业形势分析；就业方针与政策；大学生求职择业的心理准备；大学生必备法律知识；求职材料准备；面试礼仪与技巧；求职陷阱防范及应对措施，大学生如何适应新环境，建立良好的人际关系等内容。

教学要求：本课程要求以案例教学法、小组讨论法、讲授法、访谈法、情景模拟法等教学方式的教学,建立以课堂教学为主，个性化就业创业指导为辅，理论和实践课程交替进行的教学模式。注重培养并提高学生良好表达能力、人际交往及决策能力，以便于其更好地适应就业形势和就业环境。

教学要求：强调“以职业能力培养为重点”，按照思想政治教育专业核心职业能力培养要求，把理论学习、分析与解决问题能力的培养充分结合于特定的教学情景中，灵活运用问题教学法、观摩教学法、案例分析法等进行课程教学，充分调动学生参与教学活动，做到爱学、会学、会用。

(3) 其他公共选修课（由学校另行公布选课目录），学生从中任选 108 学时、6 学分。

(二) 专业(技能)课程(80 学分)

1. 专业必修课程（80 学分）

（1）造型基础（道具与人物结构）（171580）：72 学时，4 学分，考试课。

课程目标：通过本课程的学习，使学生能够掌握动漫制作中道具与人物结构的基本造型技巧，理解人物比例、动态与表情的刻画，以及常见道具的设计与运用。培养学生的美术造型能力，为后续动漫创作与制作打下坚实的基础。

主要内容：课程涵盖人物结构的基本知识，包括头部、躯干、四肢的比例关系与动态表现；同时介绍各类动漫中常见的道具设计，如武器、服饰、交通工具等，强调道具与人物性格、情节的关联性。

教学要求：教师应引导学生通过实践绘制，加深对人物结构与道具设计的理解。课程应设置多次实操练习，鼓励学生发挥创意，设计出既符合动漫风格又能体现个性的角色与道具。此外，教师需及时给予学生作业反馈，指导他们不断改进和完善自己的作品，确保学生能够熟练掌握造型基础，为未来的动漫创作与职业发展做好准备。

（2）数字绘画基础（171581）72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：本课程旨在培养学生掌握数字绘画的基本技能，熟练运用数字绘画工具进行动漫创作。通过课程学习，学生将能够独立完成动漫角色的设计与绘制，提升动漫制作的技术水平。

主要内容：课程将介绍数字绘画的基本概念、常用软件工具及其操作技巧。重点讲解线条表现、色彩运用、构图布局等基础知识，并通过实例分析，让学生掌握动漫角色、场景等元素的数字绘画方法。

教学要求：教师应指导学生熟练掌握数字绘画软件的操作，通过课堂演示与实践练习相结合的方式，提高学生的动手能力。同时，鼓励学生发挥创意，设计出具有个性和吸引力的动漫作品。课程还应注重培养学生的审美能力和团队协作精神，为他们在动漫行业的职业发展奠定坚实基础。教师要定期评估学生的学习进度，并给予及时反馈，确保每位学生都能在课程结束时达到预定的教学目标。

（3）三维软件基础（171582）72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：使学生熟练掌握三维软件（如 Maya 或 Cinema 4D）的基本操作，包括建模、材质贴图、摄像机设置、灯光调整和动画制作等模块。培养学生的三

维造型能力，掌握多种建模方式，理解材质属性和灯光原理。提升学生的审美能力和创新思维，为后续动漫创作和职业发展奠定基础。

主要内容：

- ①三维软件发展历史、特性及应用领域介绍。
- ②软件界面及基础操作讲解，包括视图操作、工具使用等。
- ③深入讲解建模技术，如曲面建模、多边形建模等。
- ④材质与贴图、灯光与渲染、动画制作等高级功能的教学。

教学要求：

- ①注重学生实践能力的培养，通过案例教学和项目实训提高学生动手能力。
- ②鼓励学生创新思维，自主设计并完成三维作品。
- ③强调软件操作的规范性，培养学生良好的工作习惯和职业素养。

（4）三维角色建模（171583）72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：本课程旨在培养学生掌握三维角色建模的基本技能，能够熟练运用 3D 建模软件进行动漫角色的设计与制作。通过学习，学生将能够创建出结构准确、细节丰富的三维角色模型。

主要内容：课程将介绍三维建模软件的基本操作，重点讲解角色建模的流程和技巧，包括人体结构分析、多边形建模、UV 拆分、贴图绘制等关键环节。同时，还将涉及角色表情与动作的绑定和调整。

教学要求：教师应指导学生逐步掌握从简单到复杂的建模技术，注重实践操作与理论知识的结合。通过案例分析、项目实训等方式，提升学生的动手能力和创新思维。课程要求学生能够独立完成一个动漫角色的三维建模，包括模型构建、材质贴图以及基本的骨骼绑定，确保学生能够熟练掌握三维角色建模的核心技能，为未来的动漫创作与职业发展奠定坚实基础。

（5）角色原画（171584）72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：

- ①掌握角色原画设计的基本概念和原则。
- ②培养学生对动漫和游戏角色造型的理解和设计能力。
- ③提高学生创意思维和表现力，为进一步学习动漫制作技术打下基础。

主要内容：

①角色原画概述：介绍角色原画的基本概念、发展历程和应用领域。

②角色原画设计基础：教授角色原画设计的基本原则和技巧，如比例、透视、色彩等。

③动漫角色造型训练：通过临摹和创作，提高学生的动漫角色造型设计能力。

④游戏角色造型训练：学习游戏角色原画的特点和设计要求，提高游戏角色设计能力。

⑤创意思维培养：通过案例分析和创作实践，培养学生的创意思维和表现力。

⑥作品评价与展示：组织学生进行作品评价，提高学生的审美能力和自我评价能力。

教学要求：

①教师需要具备丰富的角色原画设计经验和教学经验，能够给予学生有效的指导。

②采用案例教学和项目教学相结合的方法，注重学生的实际操作和创作能力培养。

③根据学生实际情况，个性化指导，鼓励学生在掌握基础技能的前提下发挥个人创意。

④定期组织作品展示和评价，提高学生的自信心和表现力。

(6) 三维场景建模 (171585) 72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：通过本课程，学生将掌握三维场景建模的基本技能和流程，能够独立完成动漫、游戏等场景的三维模型构建，培养学生的空间感和艺术审美，为其在动漫制作行业的职业发展奠定坚实基础。

主要内容：课程将涵盖三维建模软件的基本操作，场景元素的建模技巧，包括地形、建筑、植被等自然与人工环境的构建，以及贴图、材质和灯光的运用。

教学要求：教师需指导学生熟练掌握三维建模软件，通过实例教学和项目实践，加强学生的动手能力。课程应强调细节和真实感的营造，同时鼓励学生发挥创意，设计出独具特色的三维场景。教师应定期组织作品展示和点评，帮助学生认识不足，提升建模技能。此外，课程还应注重培养学生的团队协作和沟通能力，以适应动漫制作行业的实际需求。

(7) 场景原画 (171586) 72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：

- ①掌握场景原画设计的基本概念和原则。
- ②培养学生对动漫和游戏场景造型的理解和设计能力。
- ③提高学生创意思维和表现力。
- ④培养学生将场景与角色结合的能力，以呈现更完整的故事背景和环境氛围。

主要内容：

- ①场景原画概述：介绍场景原画的基本概念、发展历程和应用领域。
- ②场景原画设计基础：教授场景原画设计的基本原则和技巧，如透视、色彩、构图等。
- ③动漫场景造型训练：通过临摹和创作，提高学生的动漫场景造型设计能力。
- ④游戏场景造型训练：学习游戏场景原画的特点和设计要求，提高游戏场景设计能力。
- ⑤场景与角色结合训练：教授如何将场景与角色有机结合，以呈现更完整的故事背景和环境氛围。
- ⑥创意思维培养：通过案例分析和创作实践，培养学生的创意思维和表现力。
- ⑦作品评价与展示：组织学生进行作品评价，提高学生的审美能力和自我评价能力。

教学要求：

- ①教师需要具备丰富的场景原画设计经验和教学经验，能够给予学生有效的指导。
- ②采用案例教学和项目教学相结合的方法，注重学生的实际操作和创作能力培养。
- ③根据学生实际情况，个性化指导，鼓励学生在掌握基础技能的前提下发挥个人创意。
- ④定期组织作品展示和评价，提高学生的自信心和表现力。

(8) 次时代模型制作与渲染 (171587) 72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：

本课程旨在让学生掌握次时代模型制作与渲染的技术和方法，能够熟练运用相关软件进行高精度模型的设计和渲染工作，以适应动漫、游戏等行业的实际需求。

主要内容：

①学习并掌握 3D 建模软件的基本操作，包括多边形建模、曲面建模等技术。通过熟练掌握这些技术，学生能够准确地构建出所需的 3D 模型，为后续的设计和渲染工作打下坚实的基础。

②深入了解次时代模型的制作流程，该流程涵盖高模制作、UV 拆分、贴图绘制等重要步骤。学生将学习如何精细地调整模型细节，合理拆分 UV，以及绘制高质量的贴图，从而提升模型的真实感和细节表现力。

③学习并运用各种渲染技术，如物理渲染、光线追踪等。这些技术能够模拟真实世界的光照和材质效果，使模型呈现出更加逼真的视觉效果，增强学生的艺术表现力和创作能力。

教学要求：

教师应详细讲解软件操作技巧，并结合实际案例进行分析，帮助学生理解并掌握相关知识。同时，学生需要完成一定数量的实践练习，通过反复操作提升模型制作与渲染的熟练度。此外，应鼓励学生发挥创意，设计出具有个性和创意的次时代模型作品，并定期对学生的作品进行评价和指导，以助其不断提高技能水平。

(9) 三维动画制作 (171588) 72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：让学生掌握三维动画制作的基础知识和核心技术，培养其独立创作三维动画短片的能力，为动漫制作行业输送合格人才。

课程内容：三维建模基础、材质贴图与灯光设置、基础动画原理与技巧、骨骼绑定与角色动画、特效制作以及后期合成与渲染。通过本课程的学习，学生将能够熟练运用三维动画软件，理解并掌握从建模到动画制作的完整流程。

教学要求：教师需要结合理论与实践，通过案例分析、项目实训等方式，帮助学生深入理解三维动画制作的各个环节。同时，强调学生的动手实践能力，鼓励创新思维和艺术创作。定期评估学生的学习进度和作品质量，提供有针对性的

指导和建议，确保学生能够达到课程目标，为将来从事动漫制作行业打下坚实的基础。

(10) 虚幻引擎蓝图 (171589) 72 课时，4 学分，考试课。

课程目标：

本课程旨在让学生掌握虚幻引擎 (Unreal Engine) 中蓝图系统的基础知识与高级应用，培养学生利用蓝图进行游戏逻辑编程和交互式内容创作的能力。

主要内容：

①基础知识：介绍虚幻引擎及蓝图系统的基本概念、界面基础操作。通过学习，使学生能够熟悉虚幻引擎的操作界面和基本工具，为后续的学习打下基础。

②蓝图逻辑：深入学习蓝图的各种节点、事件、函数以及变量，掌握基本的逻辑控制流程。这部分内容将帮助学生理解蓝图系统的核心机制，并能够运用蓝图进行基本的游戏逻辑编程。

③交互设计：教授学生如何创建用户界面，并实现玩家输入与游戏逻辑的交互。通过学习，学生能够设计出直观、易用的游戏界面，并提升游戏的交互性和用户体验。

④高级应用：涉及 AI 行为树、动画蓝图以及复杂游戏机制的创建与调试。这部分内容将带领学生深入探索虚幻引擎的高级功能，实现更为复杂的游戏设计和动画效果。

教学要求：

教师应结合实例详细讲解蓝图系统的应用，并引导学生进行实践操作，加深理解。

学生需按照要求完成从简单到复杂的蓝图编程练习，通过实践逐步提升技能水平。

鼓励学生发挥创新思维，自主设计并实现小型游戏或交互式应用，培养实际操作能力。

教师应定期对学生的学习成果进行评估，并针对存在的问题给予及时反馈，确保学生能够熟练掌握蓝图编程技术。

(11) 综合实训 (毕业设计) (171514) 108 学时，6 学分，考查课。

课程目标：通过结合所学过的专业知识完成毕业设计任务，从设计实践中了解并掌握动漫制作技术专业所学课程内容，并掌握动漫制作技术专业工作流程；掌握绘图工具、材料及软件操作基础知识，具有正确、系统理解动漫制作技术专业所需操作流程和方法的能力。培养学生团队协作能力，严于律己，宽以待人，遇到问题及时沟通处理的能力。

主要内容：动漫制作技术专业手绘草图、设计图；动漫制作技术效果图；实践报告及毕业设计任务书。

教学要求：方案合理，图面整洁布局合理，表现手法得当；学生能够通过所学知识内容把自己的构思完整表达体现出来，学会运用各种不同工具和表现手法表现构思和设计理念。

（12）顶岗实习（171515）：26周，780课时，26学分，考查课。

课程目标：①通过实训，对动漫制作技术专业准备工作和整个设计工作过程有较深刻的了解。②理论联系实际，巩固已学的理论知识与技能。③参加设计工作实践，培养分析问题和解决问题的独立工作能力。④掌握动漫制作技术专业基本原理和方法、基本流程。⑤了解现阶段动漫制作技术专业的实际水平。⑥与设计师、美工近距离接触，学习他们的优秀品质和工作经验。

主要内容：学生在实训期间，先熟悉实习单位和实习岗位的概况、企业制度、安全管理条例等，然后根据实习岗位的具体实际情况，由生产单位安排具体实训内容。

教学要求：①日记：实习日记是积累知识的一种重要的方式，也是实习成绩考核的一部分。总篇数不少于80篇，每篇不少于100字，记录实训情况和心得，图文结合。②实训报告：实训报告是毕业综合实训成果的总结，也是实训成绩考核最重要的一部分。实训结束后，提交实习报告，不少于三千字。

2. 专业选修课程（16学分）

学生自行选修，最低16学分。

七、教学进程总体安排（见附录1）

八、实施保障

（一）师资队伍

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个标准。

1、队伍结构

动漫制作技术专业团队现有教师 18 人，师生比 1:3.1；通过 2023 年自治区“双师型”教师认定的教师 7 人，占比 38.8%；具有研究生学历的教师 8 人，占专任教师的 44.4%；教授、副教授：讲师：助讲比例为 7:6:4。专任教师队伍职称、年龄，形成合理的梯队结构，职称高的指导职称低的，年长的带年轻的。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任产业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业(学科)教研机制。

2、专任教师

具有高校教师资格；原则上具有视觉设计、平面设计、动漫制作等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；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。

3、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建筑装饰和装修行业、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。

4、兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技术技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上应具有中级及以上相关专业技术职称，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教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，建立专门针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

（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、校内实训室和校外实训基地。

1. 专业教室建设

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备、录音棚、动作捕捉设备,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. 校内实训基地建设

本专业现有校内实训车间 2 栋,面积 1300 平方米,实训设备总值 400 万元,生均教学科研仪器设备值 71400 元/生,设备先进,工位充足。是国家级高技能人才培训基地建设项目,是赤峰市工艺美术师资培训基地。

(1) 数字化动漫制作实训室

配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响等数字化教学设备,用于动漫制作技术实训、影视剪辑与视频制作实训、视频特效制作等实训教学。

(2) 音频制作与剪辑实训室

配备现代化录音棚,内含录音设备、调音设备和音频剪辑制作设备等,用于动漫音频录制与制作实训、视频配音与音频合成等实训教学。

(3) 动作捕捉实训室

配备动作捕捉实训设备、模型制作与处理实训设备,用于满足动作捕捉、骨骼绑定、模型动作制作等实训教学。

3. 校外实训基地建设

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,经实地考察后,确定合法经营、管理规范,实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求,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,实习基地应能提供动漫制作、视频制作与剪辑、视频特效制作项目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的,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。

（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所需的教材、图书文献及数字化教学资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定,经过规范程序选用教材,优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态,并通过活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括:动漫制作原理类、动漫制作相软件类、剧本写作类、视频与动漫脚本制作类图书,及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

生均图书 80 册/生。

3. 数字教学资源配置基本要求

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,应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新,能满足教学要求。

（四）教学方法

1. 实施强德育、厚基础、精技能教学模式:

（1）强德育：①改革思政课程教学模式，实施实践教学、案例教学、情景教学；②全面实施课程思政，学习知识技能与修身立德相兼相融；③强化专业素养养成，上课下课下相结合开展服务营销训练，提升岗位内涵素养。

（2）厚基础：①设公共基础课选修课，为学生升学及职业长期发展提供基础；②大一按专业群统一开设专业基础课，为学生后续多种专业选择提供基础。

（3）精技能

综合能力	包括单项技能	对应课程	考核、检测方式
美学	美术造型能力	素描与速写、色彩、构成设计	对应课程过程性评价结合项目完成度考核
	审美能力	原画基础、三维软件基础	对应课程大作业
二维原画师岗位能力	原画绘制能力	数字绘画基础、角色原画、场景原画	对应课程过程性评价结合项目完成度考核
	图形与图像制作能力	图形图像处理(Photoshop)、Illustrator	对应课程过程性评价结合项目完成度考核
三维制作岗位能力	动漫制作能力	三维角色建模、三维场景建模、次时代模型创建与渲染、动漫原理	对应课程过程性评价结合项目完成度考核
	动漫剪辑与特效制作能力	三维动画制作综合实训	对应课程过程性评价结合项目完成度考核

2. 强化课程开发，根据人才培养需要精准设计教学内容；
3. 强化案例教学、项目教学、任务驱动教学，提高课堂吸引力；
4. 强化理实一体教学，努力实现“做中学、学中做”；
5. 强化集体备课，提高教师整体教学水平和教学效果。

（五）学习评价

实施学生课程学习过程性评价，提高过程性评价在总成绩中的占比（考试课程由 30%提高到 35%），从学习态度、学习能力、社会能力、职业素养等多个维度进行评价，评价主体多元化，不仅包括教师，学生个人和同组同学也要参与评价。

（六）质量管理

1. 保障体系的组织与运行

(1) 学院院长是院教学质量第一责任人，教学副院长受院长委托全面负责本院教学质量保障工作。

(2) 学院成立教学质量保障工作办公室，由教务科和督导人员共同组成，行使职能。

(3) 教务科、学生科等部门是开展教学管理和教学条件保障工作的主要机构。在质量保障体系中行使职能。

(4) 教学单位具体负责本院的教学质量保障工作，保证本院教学质量保障工作的正常运行。

2. 主要教学环节管理与质量标准

学院根据学校颁布的方案、办法、规范和意见，对培养方案的制定、执行进行管理和评价；对专业建设目标、专业设置与调整、重点专业建设等方面实施过程管理和评价；对校企合作、产教融合实施过程管理和评价；对课程标准的制定、执行，以及课程内容、教学团队、课程资源、课堂教学等方面建设实施过程管理和评价；对课堂教学从课前准备、授课过程、课外作业与辅导等方面实施过程管理和评价；对实训教学、大作业、毕业设计和顶岗实习等教学工作实施过程管理和评价；对师资建设实施管理和评价；对学生技能竞赛、创新创业、第二课堂活动等情况实施过程管理和评价；对学生发展和奖惩进行管理和评价。

3. 日常教学质量管理工作

建立教学检查制度，听课制度，学生评教、教师评学制度，学风检查制度，学生教学信息员制度和毕业生质量跟踪调查制度。

4. 教学质量评估

对全院的教学管理水平进行自我评估，对专业和课程进行自评和抽评，对教师教学效果进行考核、对毕业生学业质量进行测评、对学生综合素质进行测评。

九、毕业要求

需同时达到以下要求，方可毕业：

(一) 思想道德考核合格，所有纪律处分影响期已经解除。

(二) 所有必修课程和限制性选修课程考核合格。

(三) 各专项学分需达到以下要求：

课内学分	课外学分
------	------

总学分	专业选修课 最低学分	公共选修课 最低学分	思政实践 最低学分	素质拓展 最低学分
165	16	8	1	30
说明 1. 思政实践学分: 高职生需按要求完成有关思想政治教育实践活动, 并经考核合格获得 1 个学分。活动方案及学分认定由思政部负责。 2. 素质拓展学分: 各专业必修, 学生应参加劳动教育、体育、美育创新创业活动、读书等课外素质教育活动, 并获得不低于 30 个相应学分, 详见《赤峰工业职业技术学院素质拓展学分管理办法》。				

十、附录

附录 1: 教学进程总体安排 (另附 excel 表)

十一、动漫制作技术专业人才培养方案编制委员会组成

编制负责人: 宋铁铮, 工作分工: 执笔、审核

编制委员会成员:

彭佳: 工作分工: 负责修改专业课部分课程安排

涂成锋: 工作分工: 负责修改基础课部分课程安排

梁爽: 工作分工: 人才培养方案修订

贺立军: 工作分工: 负责修改专业选修课程安排。

杜月星: 工作分工: 校稿

附录1：教学进程总体安排（动漫制作技术专业）

课程类别		序号	课程代码	课程名称	课程性质		学分	教学课时			开设学期	教学进程(学期、教学活动周数 课堂教学周数、平均周学时)						课程考核	开课部门	备注
					课程类型 (A/B/C)	是否理实一体		总计	理论	实践		1学期	2学期	3学期	4学期	5学期	6学期			
												20	20	20	20	20	21			
												16	18	18	18	12	1			
公共必修课	1	070301	军训	C		2	60	0	60	1							考查	思政部		
	2	200101	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	√	3	54	46	8	3			3.00				考试	思政部		
	3	200102	思想道德与法治	B	√	3	54	46	8	1	3.00						考试	思政部		
	4	200103	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	√	2	36	30	6	2		2.00					考试	思政部		
	5	200104	形势与政策	B	√	2	48	32	16	1-4	0.70	0.70	0.70	0.70			考查	思政部		
	6	200109	铸牢中华民族共同体意识（高职）	B	√	1	18	14	4	2		1.00					考查	思政部		
	7	200110	军事理论	A		2	36	36	0	2		2.00					考查	思政部	线上	
	8	200111	大学生心理健康教育	B	√	2	36	30	6	1	2.00						考查	思政部	线上	
	9	200112	中国共产党党史	A		1	18	18	0	1	1.00						考查	思政部	线上	
	10	180107	体育与健康（一）	C		2	36	2	34	1	2.00						考试	公共基础部		
	11	180108	体育与健康（二）	C		2	36	2	34	2		2.00					考试	公共基础部		
	12	180109	体育与健康（三）	C		2	36	2	34	3			2.00				考试	公共基础部		
	13	180110	安全教育	A		1	18	18	0	1	1.00						考查	公共基础部	线上	
	14	180111	信息技术A	B	√	4	72	36	36	1	4.00						考试	公共基础部		
	15	180112	劳动教育	A		1	18	18	0	2		1.00					考查	公共基础部	线上	
	16	180125	沟通与表达一	B	√	2	36	12	24	1	2.00						考查	公共基础部		
	17	180149	沟通与表达二	B	√	2	36	12	24	2		2.00					考查	公共基础部		
	18	180150	沟通与表达三	B	√	2	36	10	26	3			2.00				考查	公共基础部		
	19	180151	沟通与表达四	B	√	2	36	10	26	4				2			考查	公共基础部		
	小计						38	720	374	346		15.70	10.70	7.70	2.70	0.00	0.00			
公共选修课	1	200113	大学生职业生涯规划	B	√	1	18	14	4	1	1.00						考查, 限选	思政部、公共基础部		
	2	200114	就业指导与职业发展	B	√	1	18	14	4	4				1.00			考查, 限选			
	3	180152	厚基础大学英语提升班	A		2	36	36	0	4				2.00			考查			
	4	180153	厚基础高等数学提升班	A		2	36	36	0	4				2.00			考查			
	5	180154	厚基础信息技术提升班	A		2	36	36	0	4				2.00			考查			
	6	180155	厚基础大学语文提升班	A		2	36	36	0	4				2.00			考查			
	7	180127	厚基础大学英语A	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
	8	180132	厚基础大学英语B	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
	9	180138	厚基础高等数学A	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	

		10	180139	厚基础高等数学B	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
		11	180144	厚基础信息技术A	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
		12	180145	厚基础信息技术B	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
		13	180146	厚基础大学语文A	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
		14	180147	厚基础大学语文B	A		2	36	36	0	1-4	√	√	√	√			考试		线上	
		小计						10	180	180	0		1.00	0.00	0.00	9.00	0.00	0.00			
		公共基础课累计、占总学时比例						48	900	554	346		16.70	10.70	7.70	11.70	0.00	0.00	32%		
专业（技能）课	专业必修课	造型基础模块	1	171580	造型基础（道具与人物结构）	B	√	4	72	16	56	1	4.00						考试	艺术创意学院	
			2	171581	数字绘画基础	B	√	4	72	16	56	1	4.00						考试	艺术创意学院	
			3	171582	三维软件基础	B	√	4	72	16	56	1	4.00						考试	艺术创意学院	
		数字资产制作模块	4	171583	三维角色建模	B	√	4	72	16	56	2		4.00					考试	艺术创意学院	专业核心课
			5	171584	角色原画	B	√	4	72	16	56	2		4.00					考试	艺术创意学院	专业核心课
			6	171585	三维场景建模	B	√	4	72	16	56	3			4.00				考试	艺术创意学院	专业核心课
			7	171586	场景原画	B	√	4	72	16	56	3			4.00				考试	艺术创意学院	专业核心课
		渲染与交互制作模块	8	171587	次世代建模制作与渲染	B	√	8	72	32	112	3			4.00				考试	艺术创意学院	专业核心课
			9	171588	三维动画制作	B	√	8	72	32	112	4				4.00			考试	艺术创意学院	专业核心课
			10	171589	虚幻引擎蓝图	B	√	4	72	16	56	4				4.00			考试	艺术创意学院	专业核心课
		综合实践模块	11	170001	综合实训（毕业设计）	C		6	108	0	108	5					9.00		考查	校企合作	
			12	170000	岗位实习	C		26	780	0	780	5、6					6W	20W	考查		
								80	1608	192	1560		12.00	8.00	12.00	8.00	9.00	0.00			
	专业选修课				专业选修课（详见专业选修课目录）					16	288			4.00	4.00	4.00	4.00		考查	艺术创意学院	附件2
								16	288				4.00	4.00	4.00	4.00					
专业（技能）课累计、占总学时比例						96	1896	192	1560		16.00	12.00	16.00	12.00	9.00	0.00	68%				
考试												2W	2W	2W	2W	2W					
毕业鉴定																	1W				
平均周学时												32.70	22.70	23.70	23.70	9.00	0.00				
学分总计、学时总计							144				2796				—						
选修课程：学分总计、学时总计、占总学时比例							26				468				17%						
实践性教学：学时总计、占总学时比例							—				1906				68%						

专业选修课教学进程安排表（动漫制作技术专业）

课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程性质		学分	教学课时			开设学期	教学进程(学期、教学活动周数 课堂教学周数、平均周学时)						课程考核	开课部门	备注
				课程类型 (A/B/C)	是否理实 一体		总计	理论	实践		1学期	2学期	3学期	4学期	5学期	6学期			
											20	20	20	20	20	26			
											16	18	18	18	12	1			
	1	171551	分镜与视频剪辑 (PR)	B	√	4	72	24	48	2		4.00					考查	艺术创意学院	专业方向选修课——视频剪辑与影视制作方向
	2	171552	影视后期制作项目（AE）	B	√	4	72	24	48	3			4.00				考查	艺术创意学院	
	3	171553	二维动画与特效制作（AN）	B	√	4	72	24	48	4				4.00			考查	艺术创意学院	
	4	171554	LOGO设计项目	B	√	4	72	24	48	2		4.00					考查	艺术创意学院	专业拓展选修课——平面设计师方向
	5	171555	数字图像处理（PS\AI）	B	√	4	72	24	48	3			4.00				考查	艺术创意学院	
	6	171556	视觉构建设计项目（图创、设概）	B	√	4	72	24	48	4				4.00			考查	艺术创意学院	
	7	171557	界面网页设计项目	B	√	4	72	24	48	2		4.00					考查	艺术创意学院	专业方向选修课——游戏界面设计师方向
	8	171558	VI设计项目（平面广告设计、VI）	B	√	4	72	24	48	3			4.00				考查	艺术创意学院	专业拓展选修课——广告与VI设计师方向
	9	171559	版式与包装设计项目	B	√	4	72	24	48	4				4.00			考查	艺术创意学院	专业方向选修课——三维产品包装设计与制作方向
	10	171560	室内效果图制作	B	√		208	70	138	1-3	4.00						考查	艺术创意学院	专业拓展选修课——装饰设计方向
	11	171561	建筑设计表现技法	B	√	4	72	24	48	2		4.00					考查	艺术创意学院	
	12	171562	民间工艺传承与创新设计	B	√	4	72	24	48	3			4.00				考查	艺术创意学院	专业方向选修课——建模师方向
	13	171563	视觉设计项目（图创插画）	B	√	4	72	24	48	4				4.00			考查	艺术创意学院	专业方向选修课——插画师方向
	14	171564	AIGC素材生成	B	√	4	72	24	48	4		4.00					考查	艺术创意学院	专业限选课
	15	171565	三维动画	B	√	4	72	24	48	4			4.00				考查	艺术创意学院	专业限选课
	16	171566	虚幻引擎	B	√	4	72	24	48	4				4.00			考查	艺术创意学院	专业限选课