



临汾职业技术学院

Linfen Vocational And Technical College

# 动漫设计与制作

## 专业人才培养方案 (高职全日制)



二〇一九年九月

# 目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
(一) 培养目标.....	1
(二) 培养规格.....	2
1. 素质.....	2
2. 知识.....	3
3. 能力.....	4
六、课程设置及要求.....	5
(一) 公共基础课程.....	6
(二) 专业(技能)课程.....	10
1. 专业课程设计思路.....	10
2. 专业(技能)核心课程简介.....	11
七、教学进程总体安排.....	13
八、实施保障.....	17
(一) 师资队伍.....	17
(二) 教学设施.....	18
1. 校内实训基地.....	18
2. 校外实训基地.....	19
(三) 教学资源.....	19
1. 教材(选用规划教材及校本教材开发情况).....	20
2. 图书资源、网络学习资源.....	20
(四) 教学方法.....	20
(五) 学习评价.....	20
1. 学生学业评价.....	21
2. 学生学业评价制度.....	22
(六) 质量管理.....	24
1. 院、系两级教学督导制度.....	24
2. 领导干部听课制度.....	25
3. 学生评教制度.....	25
4. 教学检查制度.....	25
九、毕业要求.....	25
十、附录.....	26

# 动漫设计专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：650120

## 二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

## 三、修业年限

三年

## 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
电子信息大类 (61)	计算机 (6102)	软件和信息技术 服务业(65) 广播、电视、 电影和影视录 音制作业(87)	动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术 专业人员 (2-09-06-07)	插画设计 概念设计 模型制作 动画设计 非线性编辑	暂无

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信

息技术服务业、广播、电视、电影和影视录音制作等行业  
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

### 1.素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（6）具有一定的审美和人文素养，具备一两项艺术特长或爱好。

### 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保、安全、文明生产等相关知识；

(3) 了解与本专业相关的专业英语知识；

(4) 了解动画概论；

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(7) 掌握二维动画的基础知识与应用；

(8) 掌握三维动画的基础知识与应用；

(9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

(10) 熟悉动漫行业的主流知识和技术。

### 3.能力

(1) 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具备阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；

(4) 具备良好的审美素养和造型设计能力；

(5) 具备熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力；

(6) 具备通过系统帮助、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) 具备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) 具备动画项目“创意执行”能力；
- (10) 具备二维动画制作能力；
- (11) 具备三维图形和三维特效处理能力；
- (12) 具备影视后期合成、剪辑制作能力；
- (13) 普通高中毕业生或具有同等学力者，具备综合应用专业知识、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

高等职业教育的目的主要是培养应用型、技术型人才，即技能型人才。其本质特征是传授专业基本知识和培养基本技能的实际应用能力，具有鲜明的实用性和实践性，其规格特征是培养技能型人才。因此，技能型人才培养的目标要求是：既要掌握“必需、够用”的专业理论知识，又要掌握基本的专业实践技能，关键是要具有综合职业能力和全面的素质。

为更加准确地分析动漫设计专业毕业生未来将从事的工作过程特征，由现场技术专家、企业专家和教育专家组成团队，针对毕业生就业岗位要求，提取典型工作任务，进行

了典型工作任务和工作过程特征分析。归纳任务领域，转化学习领域，通过分析整理，得出本专业课程设置内容。

表 2 公共基础课程设置及要求

公共必修课程 1：军事课	
课程目标	通过军事课教学，让学生了解军事基础知识、掌握基本军事技能，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。
主要内容	军事理论、军事技能。
教学要求	以习近平总书记强军思想和关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼于培育和践行社会主义核心价值观，以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。
公共必修课程 2：思想道德修养与法律基础	
课程目标	通过本课程的学习，使学生具有明确的职业理想、良好的职业道德、科学的职业价值观和较完善的职业纪律素质，为本专业人才培养目标的实现及学生成长成才和终身发展打下坚实的基础。
主要内容	人生与人生观、正确的人生观、坚定理想信念、弘扬中国精神、践行社会主义核心价值观、明大德守公德严私德、尊法学法守法用法。
教学要求	本课程是一门融思想性、政治性、科学性、理论性和实践性于一体的课程，应以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，从新时代对青年大学生的新要求切入，以“人生选择-理想信念-精神状态-价值理念-道德觉悟-法治素养”为基本线索，针对大学生成长过程中面临的思想道德和法律问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育。
公共必修课程 3：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	
课程目标	通过学习，指导学生运用马克思主义的世界观和方法论去认识和分析问题，正确认识中国国情和社会主义建设的客观规律，确立建设中国特色社会主义的理想信念，增强在中国共产党领导下全面建设小康社会、加快推进社会主义现代化的自觉性和坚定性；引导大学生正确认识肩负的历史使命，努力成为德智体美劳全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。
主要内容	毛泽东思想、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想。
教学要求	要求学生理解马克思主义中国化进程中将马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的主线，理解中国化马克思主义理论成果的主要内容、精神实质、



	历史地位和指导意义，重点掌握中国特色社会主义理论体系，从而树立正确的世界观、人生观、价值观，能够坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，努力培养德智体美劳全面发展的、有理想、有道德、有文化、有纪律的社会主义事业的建设者和接班人。
<b>公共必修课程 4：形势与政策</b>	
<b>课程目标</b>	通过形势与政策的教育，使学生开阔视野，全面准确地理解党的路线、方针和政策，不断提高大学生认识把握形势的能力，逐步树立马克思主义的形势观、政策观。及时了解和正确对待国内外重大时事，促进大学生在改革开放的环境下有坚定的立场、有较强的分析能力和适应能力，自觉坚持党的基本理论、基本路线、基本纲领和基本经验，做合格的社会主义建设者和可靠接班人。
<b>主要内容</b>	两岸和平统一、走好城乡融合发展之路、中国特色大国外交作为与担当、政治建设、党的根本性建设、中国经济行稳致远、壮丽 70 年一奋斗新时代。
<b>教学要求</b>	帮助大学生正确认识新时代国内外形势，深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战的核心课程，是第一时间推动党的理论创新成果进教材进课堂进学生头脑，引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略的重要渠道。要求及时、准确、深入地推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进学生头脑，宣传党中央大政方针，牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，培养担当民族复兴大任的时代新人。
<b>公共必修课程 5：体育</b>	
<b>课程目标</b>	通过本课程的学习，学生能够掌握《体育与健康》的基本知识和运动技能，学会学习体育锻炼的基本方法，形成终身锻炼的意识和习惯。熟练掌握两项以上锻炼身体的基本方法和技能并能做到科学的进行体育锻炼，提高自己的运动能力，掌握常见运动损伤的处理方法。
<b>主要内容</b>	健康知识（健康、亚健康、基础理论知识、运动损伤、女子体育锻炼等）、技能（田径、广播体操、健美操、篮球、太极拳、足球、羽毛球）。
<b>教学要求</b>	通过形式多样的教学手段、丰富多彩的活动内容，促使学生主动参与体育活动，培养他们参与体育活动的兴趣和爱好，形成坚持锻炼的习惯和终身体育的意识。
<b>公共必修课程 6：心理健康教育</b>	
<b>课程目标</b>	课程旨在使学生理解心理学与学习和生活的密切相关性；调动学生改善自我的强烈愿望和动机，继而培养良好的行为习惯；注重提高学生的素质和能力，重新认识自我、挖掘潜能、发展自我。
<b>主要内容</b>	心理学中与其学习与生活有关的理论和基本概念、高职生心理健康的标准及意义、高职生的心理发展特征及异常表现、自我调适的基本知识。
<b>教学要求</b>	使学生能完成角色转换，明确生活目标，学会合作；发展交往能力，提高主动适应、善于控制环境技能，自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能等。



<b>公共必修课程 7：信息技术</b>	
<b>课程目标</b>	本课程旨在培养学生掌握计算机应用的实际操作能力，学生应具有熟练使用计算机操作系统、熟练办公软件、熟练上网操作的能力，以提高学生的综合素养，使学生具有利用计算机分析问题、解决问题的意识与能力，为将来应用计算机知识和技能解决专业实际问题打下必要的基础。
<b>主要内容</b>	计算机基础知识、计算机系统的基本组成、中文 Windows 操作系统、文字处理软件 Word、电子表格软件 Excel、中文演示文稿软件 PowerPoint、计算机网络基础知识以及计算机安全的基本常识。
<b>教学要求</b>	采用“任务驱动”的教学理念，以项目、任务为基础，在完成任务的过程中学习知识点，使学生学有所用。培养学生的自学能力和获取计算机新知识、新技术的能力，具备使用计算机工具进行文字处理、数据处理、信息获取的能力。
<b>公共限选课程 1：优秀动漫作品赏析</b>	
<b>课程目标</b>	通过欣赏、分析经典动画，丰富动画知识，提高动画的鉴赏能力，能更好的为专业服务。
<b>主要内容</b>	美国经典动画作品分析；日本经典动画作品分析；中国经典动画作品分析。
<b>教学要求</b>	掌握视听语言能力知识以及分析动画作品的的能力。了解动画作品中的戏剧式结构、画面的影调、动画作品的风格等。使学生学会从视听语言的角度去分析动画作品。
<b>公共限选课程 2：漫画与插画技法</b>	
<b>课程目标</b>	系统学习并掌握漫画创作的规律及方法，对于学生漫画创作整体过程起着重要的作用。本课程的任务是让学生了解和掌握单幅漫画和短篇漫画的绘制技法，为创作漫画连载打好基础。
<b>主要内容</b>	漫画发展史及现状；单幅漫画的创作技法；漫画造型的规律及方法；漫画故事中的整体背景设计；短篇漫画的创作。
<b>教学要求</b>	了解各个国家不同的漫画风格；掌握单幅漫画创作技法及特殊效果的处理；掌握漫画语言及气氛的处理；掌握漫画脚本分镜与分格的方法；掌握短篇漫画创作流程。
<b>公共限选课程 3：图形创意设计</b>	
<b>课程目标</b>	通过对思维、手绘、创意表达等技能的综合训练，提高学生进行创意表达的实际操作与创意的组织能力；使学生充分掌握创意表达的技巧，加强学生创意思维的广度、速度与深度；提高学生在后续课程如角色设计、场景绘制等设计课程的实际应用与表达能力，达到学以致用用的教学目的。
<b>主要内容</b>	对图形、图形创意的概念理解；图形的传达；思维方式训练；联想训练；想象训练；图形创意的实际应用；案例实训综合练习。

<p><b>教学要求</b></p>	<p>采用“任务驱动”的教学理念，通过项目导入与典型案例的教学形式使学生熟悉图形创意的基本概念；通过快题训练的形式使学生充分把握图形创意的各种思维方式、表现手法的基本知识点；通过实例操作使学生熟练图形创意的设计程序。</p>
<p><b>公共限选课程 4：摄影与摄像技术</b></p>	
<p><b>课程目标</b></p>	<p>使学生掌握摄影的基本技能，并能把握当今摄影的潮流，学会鉴赏、拍摄、制作专业的摄影图像，并使摄影成为创作的有力工具。</p>
<p><b>主要内容</b></p>	<p>摄影基本概念与摄影简史；数码单反相机的基本操作；数码单反摄影基础概念；光线、色彩在摄影中的运用；摄影实拍技巧；摄影构图；摄影专题；作品后期处理。</p>
<p><b>教学要求</b></p>	<p>了解相机，掌握相机的基本构成；掌握摄影类型等基础理论；场景灯光画面效果与动画场景关联性构思；掌握摄影作品画面的色彩、比例、机构、空间等相关知识；掌握电脑软件后期修图的方法。</p>
<p><b>公共限选课程 5：创新创业教育</b></p>	
<p><b>课程目标</b></p>	<p>使学生掌握开展创业活动所需要的基本知识，具备必要的创业能力，使学生树立科学的创业观。具备创业知识、创业能力与创业精神。</p>
<p><b>主要内容</b></p>	<p>席卷全球的创业浪潮、大学生创业、创新与创业管理、创业者与创业团队、市场和商机、创业方案策划、市场和创业机会、初期创业企业管理、创业企业激励。</p>
<p><b>教学要求</b></p>	<p>本课程是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程，应遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合，设计真实的学习环境，提供完备的支持条件，拓展有效的实践途径。</p>
<p><b>公共限选课程 6：职业发展与就业指导</b></p>	
<p><b>课程目标</b></p>	<p>通过本课程的教学，大学生应当基本了解职业发展的阶段特点，较为清晰的认识自己的特性、职业的特性及社会环境，了解就业形势与政策法规，掌握劳动力市场信息、相关的职业分类，树立起职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观。</p>
<p><b>主要内容</b></p>	<p>大学生自我认知与探索、职业生涯发展环境认知、规划的决策与方法、制定与实施、大学生职业生涯规划评估调整及心理维护、职业生涯规划书的制作。</p>
<p><b>教学要求</b></p>	<p>使学生掌握新时期的就业观念、求职资料准备的基本要求、获取就业信息的方法，指导学生进行职业生涯规划，使学生了解当前的就业政策法规及就业协议的内容、签订。通过对社会、职业和自己的认知，树立良好的形象，建立和谐人际关系，积极适应职业角色和社会环境，完成从“学校人”到“社会人”转变的准备。</p>

## (一) 公共基础课程

表 3 素质教育活动安排表

项目	活动内容	备注
思想政治与道德修养	党史国史	讲座
	观看思教电影	班主任主题教育活动
	文明宿舍评比	
	党团活动	讲座、竞赛
	毕业教育	讲座
社会实践与志愿服务	寒暑假社会实践	社会实践
	参加公益劳动	
	参加勤工助学	
科学技术与创新创业	创业大赛	讲座
	职业素养	讲座
文化艺术与身心	中外设计史	讲座
	中国工艺美术史	讲座

## (二) 专业（技能）课程

### 1. 专业课程设计思路

本专业坚持“以学生为中心，以市场需求为导向，以提高人才培养质量为核心，以培养高素质复合型技术技能人才”为目标，深化教育改革，坚持教育创新。教学模式上，本专业采用“理实一体化”教学模式。其中理论教学强调“必需、够用”为原则；以项目为载体带动教学内容的组织与安排；实践技能则根据项目要求分为单项训练项目、模拟仿真项目、综合训练项目三种进行。一般包括专业基础课程、专

业核心课程、专业拓展课程。

(1) 专业基础课程

主要包括动画素描、动画色彩、动画速写、动画概论、CG 绘画、Illustrator 图形设计。

(2) 专业核心课程

主要包括动画造型设计、动画场景设计、原动画设计、分镜头脚本设计、二维动画制作、三维动画基础（3ds Max）、MAYA、数字特效合成。

(3) 专业拓展课程

包括影视语言与多媒体编辑、UI 设计、动画泥塑基础、定格动画、二维综合实训。

2.专业（技能）核心课程简介

表 4 专业（技能）核心课程简介

专业核心课程 1：动画造型与角色设计	
教学目标	通过本课程学习让学生了解并掌握动漫画创作流程中造型设计的基本规律与表现方法,并且能够将所学内容应用到动漫制作中。
教学内容	漫画创作流程；头部造型基础；人物造型基础；神怪角色的创作；角色形象的创作方法；人物的衣纹；格斗绘画技法；漫画场景相关表现技法；自然风景造型规律；分镜头的制作与对话框的使用；漫画上色技法。
教学要求	能根据客户提出的要求对所制作漫画方案进行初步分析；能独立完成方案的设计与实施，并最终实现项目；能通过任务训练培养学生的创新能力，最终具备自我发展能力。
专业核心课程 2：原动画设计与制作	
教学目标	通过本课程的学习使学生掌握原画的创作方法，在动作设计上能准确控制把握造型的结构与比例；准确流利角色的关键动作，合理的运用夸张、变形等因素并能合理的编排动作节奏，对角色的动作和情感要有深入的体验，动作设计连贯顺畅，能体现一定的创意。

教学内容	动画运动的基础知识；原画的时间与节奏、夸张与流线、口型与表情；人、兽、鸟、鱼、虫类的基本运动及表现方法；自然现象的基本运动及表现方法；创作设计原画。
教学要求	了解原画创作的要求、具体实施方法和需要达到的标准，以及原画师应具备素质条件；了解原画设计是任何动画设计的最根本技法，它所涉及的动作设计，不仅适用于传统动画片的制作，同样适用于电脑二维及三维的动画设计思维和创作。通过基本技法的学习实践，使学生掌握原画技法的实际应用。
<b>专业核心课程 3： 动画场景设计</b>	
教学目标	通过手绘和电脑绘制漫画背景，给剧情提供更合适、有力的演绎空间，为角色提供相称的环境背景，最终为提升整部作品的质量提供保证，从而提高学生的艺术素质、审美水平和创作的能力。
教学内容	场景设计概论；场景设计的基本原理；场景设计的手绘技法；电脑绘图技法；动画故事中的整体场景设计。
教学要求	使学生了解和掌握场景设计的定义及其在动画中的地位；场景设计的方向定位；场景设计的共性与特性以及场景设计的风格分类与比较。了解和掌握场景设计中的构图、透视、光影与色彩的原理；场景设计的依据。
<b>专业核心课程 4： 分镜头脚本设计</b>	
教学目标	通过本课程学习，了解动画片分镜头的设计规律和分镜头与故事板的基本概念以及设计制作的方式方法。
教学内容	认识分镜头稿；镜头语言、镜头角度、镜头运动；绘制分镜的过程中需要注意的事项；画面的构图、透视、灯光及连贯性表现；分镜创作。
教学要求	要求学生全面了解对分镜头脚本与故事板课程有一个整体的认识。理解动画片的叙事语言风格、构架故事的逻辑和节奏的控制，掌握动画镜头语言表现方式方法的一般规律。能将动画文学剧本转化成形象化系列连续画面的视觉剧本，绘制出各种不同风格影片的分镜头脚本。
<b>专业核心课程 5： 二维动画制作</b>	
教学目标	培养学生的网络动画制作技能，熟练掌握 Flash 等软件开发工具。使学生了解 Flash 动画的原理、使用方法、创作技巧等。通过本课程的学习，要求学生掌握基本的 Flash 动画创作技巧，具备独立完成动画短片的能力。
教学内容	FLASH 动画制作基础知识；元件和库的应用；制作逐帧动画、补间动画、遮罩动画；动作的节奏，动作的夸张、导入外部连续动作；综合动作设计。
教学要求	了解网络动画的原理，并对动画的原理及对象的绘制具有一定的操作能力。本课程通过大量的实践操作使学生掌握网络动画的创作技巧，掌握三种基本运动的技巧，能够制作较复杂的元件动画。

<b>专业核心课程 6：三维动画基础（3ds Max）</b>	
<b>教学目标</b>	通过本课程的学习，掌握模型创建和灯光、材质、渲染、特效、动画应用的综合技能；使学生达到基本的动画基础制作能力。
<b>教学内容</b>	软件基本操作；基础、高级建模；材质与贴图技术；灯光与摄像机；渲染与环境；基础动画技术。
<b>教学要求</b>	熟悉 3ds Max 的基本原理；掌握用 3ds Max 制作三维动画的方法和 workflows；能够利用 3ds Max 辅助其他类型的制作；探讨并扩展其应用范围和使用技巧；具备创新意识与团队意识，能创作出富有个性，美观的作品。
<b>专业核心课程 7：MAYA</b>	
<b>教学目标</b>	通过本课程的学习，掌握模型创建和灯光、材质、渲染、特效、动画应用的综合技能；使学生达到基本的动画基础制作能力，能够胜任各类传媒、动画公司、游戏公司的相关设计岗位。
<b>教学内容</b>	Maya 基本操作；基础建模；材质与贴图技术；灯光与摄像机；渲染与环境；绑定与动画。
<b>教学要求</b>	熟练掌握相关的模型、材质、灯光及渲染的制作流程，能自己设计或根据提供的草图制作出相应的模型（包括人物、道具、场景）；能根据项目需求对场景进行布光与渲染，并使用合成软件进行最终效果输出。
<b>专业核心课程 8：数字特效合成</b>	
<b>教学目标</b>	理解后期合成的概念，掌握各种特效的应用技巧，AE 的层及合成、运动追踪、基本特效、抠像与遮罩、文字特效以及渲染与输出，使学生在影视特效合成相关的岗位具有一定的竞争力。
<b>教学内容</b>	文字特效；常规特效；颜色校正；视觉特效；高级动画；仿真特效；高级特效。
<b>教学要求</b>	掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理。掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能。掌握利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力。



## 七、教学进程总体安排

表 5 总学时安排

类别	性质	学时	学时分配		课程占总学时比例
			理论学时	实践学时	
公共基础课程	公共基础必修课程	494	166	328	25.4%
	公共基础限选课程	332	148	184	
专业（技能）课程	专业（技能）基础课程	432	192	240	13.3%
	专业（技能）核心课程	1016	470	546	31.2%
	专业（技能）拓展课程	412	166	246	12.6%
	顶岗实习	520	0	520	16.0%
	毕业论文/毕业设计/ 毕业考试	52	0	52	1.6%
合计		3258	1142	2116	100%
总学时		3258			
选修课学时		332		实践课学时	2116
选修课占比		10.2%		实践课占比	65%

表 6 教学进程安排表

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	考核类型		考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配						占总学时比	
					考试	考查		计划学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年			
											第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周		
公共	公共基础	1	100000101	军事课	▲		++	148	36	112	集中 三周							4.5%

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	考核类型		考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配						占总学时比	
					考试	考查		计划学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年			
											第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周		
基础课程	必修课程	2	100000102	思想道德修养与法律基础	▲		+	34	26	8	2						1.0%	
		3	100000103	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	▲		+	80	60	20		2	2				2.5%	
		4	100000104	形势与政策			○	++	16	16		2次课程	2次课程	2次课程	2次课程			0.5%
		5	100000105	体育	▲		+++	114	12	102	2	2	2				3.5%	
		6	100000106	心理健康教育			○	++	34	16	18	2						1.0%
		7	100000107	信息技术			○	++	68		68	4						2.1%
		小计		7					494	166	328	10	4	4			0	15.2%
	公共基础限选课程	1	100000230	优秀动漫作品赏析			○	++	40	28	12		2					1.2%
		2	100000231	漫画与插画技法			○	+++	120	48	72				6			3.7%
		3	100000232	图形创意设计			○	++	80	32	48		4					2.5%
		4	100000233	摄影与摄像技术			○	++	40	20	20			2				1.2%
		5	100000216	创新创业教育			○	+	26	10	16					集中1周		0.8%
		6	100000213	职业发展与就业指导			○	+	26	10	16					集中1周		0.8%
小计		6					332	148	184	0	6	2	6	0	0	10.2%		
合计		13					826	314	512	10	10	6	6	0	0	25.4%		

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	考核类型		考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配						占总学时比	
					考试	考查		计划学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年			
											第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周		
专业(技能)基础课程		1	650120101	动画素描		○	++	68	26	42	4						2.1%	
		2	650120102	动画色彩		○	++	68	26	42	4						2.1%	
		3	650120103	动画速写	▲		++	114	40	74	2	4					3.5%	
		4	650120104	CG绘画	▲		++	68	34	34	4						2.1%	
		5	650120105	动画概论(含剧本创作)	▲		+	34	26	8	2						1.0%	
		6	650120106	Illustrator图形制作		○	+++	80	40	40		4					2.5%	
		小计		6				432	192	240	16	8	0	0	0	0	13.3%	
	专业(技能)核心课程		1	650120207	动画造型与角色设计	▲		+++	80	40	40		4					2.5%
			2	650120208	原动画设计(动画运动规律)	▲		+++	120	60	60			6				3.7%
			3	650120209	动画场景设计	▲		+++	80	40	40		4					2.5%
			4	650120210	分镜头脚本设计		○	+++	80	40	40			4				2.5%
			5	650120211	二维动画制作	▲		+++	120	56	64			6				3.7%
			6	650120212	三维动画基础(3ds Max)	▲		+++	200	80	120			4	6			6.1%
			7	650120213	Maya	▲		+++	228	100	128				6	6		7.0%
		8	650120214	数字特效合成	▲		+++	108	54	54					6		3.3%	

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	考核类型		考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配						占总学时比
					考试	考查		计划学时	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年		
											第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周	第一学期 20周	第二学期 20周	
		小计		8				1016	470	546	0	8	20	12	12	0	31.2%
专业 (技能) 拓展 课程	1	650120315	动画泥塑 基础		○	+++		80	32	48				4			2.5%
	2	650120316	定格动画		○	+++		72	30	42					4		2.2%
	3	650120317	影视语言 与多媒体 编辑		○	+++		80	40	40				4			2.5%
	4	650120318	二维综合 实训	▲		+++		108	28	80					6		3.3%
	5	650120319	UI 设计		○	+++		72	36	36					4		2.2%
			小计		5				412	166	246	0	0	0	8	14	0
		合计		19				1860	828	1032	16	18	22	20	26	0	57.1%
毕业 实习	1	650120520	顶岗实习					520		520						520	16.0%
	2	650120521	毕业论文 /毕业设 计/毕业 考试					52		52						52	1.6%
总 计								3258	1142, 35%	2116, 65%							100%
课程总数				32													

备注：顶岗实习时间一般为6个月，折算520学时。毕业论文/毕业设计/毕业考试共计52学时。考核方式中，期末考试用“+”表示；过程性考核+期末考试用“++”表示；实践技能考核+平时成绩+期末考试用“+++”表示。

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

通过“校企互聘共培”的方式，充实以行业企业专业人才和能工巧匠为代表的兼职教师队伍，鼓励专任教师到企业实践，提高专兼职教师的职业教育能力，建立一支教育理念

先进、实践能力强、教学水平高、专兼职结合、双师结构优化、双师素质优良的教师团队。

表 7 教师队伍结构

专任教师数	其中			兼职教师数	其中		
	副教授	讲师	其它		高级职称	中级职称	其它
13	2	8	3	3	1	1	1
专业双师型教师数	8			专业带头人		骨干教师	
				1		5	

## (二) 教学设施

为保证人才培养方案的顺利实施，需建成与课程体系配套的校内外实训基地和理实一体化教室，为教学提供有力保障。所需专业实训室（基地）如下表所示：

### 1. 校内实训基地

表 8 校内实训基地一览表

实训室	设备名称	实训功能
手绘实训室	投影仪（1台）	多媒体教学
	计算机（1台）	声音录入、添加特效音
		动画后期编辑
	动检仪（1台）	动画逐帧拍摄、检测运动规律
动画实训室	拷贝台（50台）、定位尺（50把）、打孔机（2台）白板（1块）	手绘稿拷贝
	数位板（50台）	数字手绘
	计算机（50台）	图像绘制
画室	投影仪（1台）白板（1块）	多媒体教学
	画架、座椅（50台） 石膏几何体、石膏像、静物（若干）	本实验室满足专业基础课程的基本技能训练与实验需要

实训室	设备名称	实训功能
	聚光灯、静物台、衬布（若干）白板（1块）	
影视后期实训室	服务器（1台）	
	计算机（50台）	影片剪辑、渲染实训
	投影仪（1台）白板（1块）	多媒体教学
机房2个	计算机（50台）白板（1块） 投影仪（1台）	软件教学

## 2. 校外实训基地

校外实训基地可以给学生提供真实的工作环境，使学生直接体验将来的职业或工作岗位。本专业建立了3个校外实训基地。校外实训基地的建设按照统筹规划、互惠互利、合理设置、全面开放和资源共享的原则，尽可能争取与动漫设计公司、游戏开发公司、电视台等相关单位合作。

表9 校外实训基地一览表

序号	名称	地点	实训项目
1	山西华锦美居设计有限公司	太原	三维动画设计与制作、UI设计
2	临汾市博尚策文化传播有限公司	临汾	动漫设计、二维动画设计与制作
3	陕西悟美志文化传播有限公司	西安	UI设计、平面设计、二维动画设计与制作

## （三）教学资源

教学教材选用全国高职高专应用型规划教材，教材的选用征订严格按照学院要求执行，优先使用教育部推荐的统编高职高专教材。充分利用图书馆资源、网络资源、精品课程、优质核心课程，为学生的知识补充提供充足的资源保障。



### 1.教材（选用规划教材及校本教材开发情况）

在教材建设中，一方面，经过课任教师集体讨论，坚持选用符合高职教育特点的最新高职高专教材，经系部把关，教务处审批，选取教材。另一方面根据专业课程自身特点与企业合作，积极开发校本教材。

### 2.图书资源、网络学习资源

图书配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查阅。

配有大量的电子读物及数字化学习资料，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

依据专业培养目标、教学标准、课程教学要求，利用现代信息化手段，采用现代教学方法，组织教学。在教学过程中，教师要依据以行动为导向的教学方法，在课程教学过程中，重点倡导将“要我学”过渡为“我要学”的学习理念，突出“以学生为中心”，加强创建真实的企业情境，强调探究性学习、互动学习、协作学习等各种学习策略，充分运用行动导向教学法，采用任务驱动教学法、项目教学法、小组协作学习、角色扮演教学法、案例教学法、头脑风暴法、模拟教学法、自主学习法等多种教学方法，践行“做中学”，教学过程突出“以学生为中心”，从而促进学生职业能力的培养，有效地培养学生解决问题及可持续发展的能力。

## （五）学习评价

## 1. 学生学业评价

### 学生综合素质评价制度

表 10 学生综合素质评价表

一级指标	二级指标	基本观测点	评分标准	评分	
				小项得分	小项汇总
一、思想品德分值	1.1 应得分	基础分		60	
	1.2 奖励分	1. 获得省级、市级、学院、系部、班级表彰的个人奖励	国家级奖 15 分，省级奖 12 分，市级奖 10 分，院级奖 8 分，系级奖 6 分，班级奖 3 分。（同一项表彰不得重复奖，只取最高分）。		
		2. 被评为模范宿舍	每次舍长奖 2 分，其他成员奖 1.5 分。		
		3. 被学院评为优秀团体（主要是指学生社团）	主要负责人奖 4 分，其他成员奖 3 分。		
		4. 本学期担任院、系学生会和自律委员会、班干部根据职务加分	院学生会主席奖 5 分，副主席奖 4 分，部长（含副部长）奖 3 分，成员奖 2 分。系学生会主席奖 4 分，副主席奖 3 分。部长（含副部长）奖 2 分，成员奖 1 分。 担任班干部奖 2 分。（干部兼职只按最高项奖分，不计双重分）。		
	1.2 扣减分	1. 受到通报批评、警告、严重警告、记过、留校察看等行政处罚	通报批评扣 5 分，警告扣 10 分，严重警告扣 15 分，记过扣 20 分，留校察看扣 40 分。		
		2. 旷课、迟到、早退	旷课每学时扣 2 分，迟到、早退每次扣 1 分。		
		3. 学院、系部、班级活动（包括班会、劳动）缺勤	缺勤一次扣 2 分		
		4. 受到通报批评的宿舍	舍长扣 2 分，其他成员扣 1 分		
	思想品德成绩	思想品德分值=基础分+奖励分-扣减分 (注：若班级思想品德分值中有大于 100 分时，则班级所有同学的思想品德分应乘以系数 $K=100/(\text{第一名同学思想品德分})$ )			
二、文体活动	2.1 应得分	基础分		60	

一级指标	二级指标	基本观测点	评分标准	评分	
				小项得分	小项汇总
分值	2.2 奖励分	1. 参加市级以上科技文化体育活动	获奖前六名的个人分别奖 16 分、14 分、12 分、10 分、8 分、6 分；获集体一、二、三等奖的个人分别奖 12 分、10 分、8 分；获鼓励集体奖的个人奖 4 分。		
		2. 参加院级科技文化体育活动	获奖前 8 名的个人分别奖 15 分、13 分、11 分、9 分、7 分、5 分、3 分、1 分。		
	2.2 扣减分	1. 违反科技文化体育活动纪律	违反活动纪律扣 10 分。		
		2. 凡院系要求统一参加的文体活动而无故不参加	每人每次扣 2 分。		
	文体活动分值	文体活动分值=基础分+奖励分-扣减分 (注:若班级文体活动分值中有大于 100 分时,则班级所有同学文体考核分应乘以系数 $K=100/(\text{第一名同学文体考核分})$ )			
三、学业成绩	3.1 应得分	基础分	按该生本学期所学课程的平均成绩计算。若成绩按优、良、中、及格、不及格评定时,则相应转换为 95 分、85 分、75 分、65 分、55 分。		
	3.2 奖励分	1. 所评学期内,考取与本专业学习、专业技能、职业资格相关证书	获得学院规定的证书,每一个证书加 2 分;获得国家级计算机二级、三级证书者分别奖 4 分、8 分。		
		2. 所评学期通过英语 A、B 级	通过英语 A、B 级考试者分别奖 4 分、2 分;通过英语四级考试者奖 8 分。		
		3. 在省级、市级、院级以上报纸、期刊上发表文章	省级每篇奖 15 分;市级每篇奖 10 分;院级每篇 5 分。		
	3.3 扣减分	1. 考试作弊、违纪	除思想品德测评扣分外,该科成绩以零分计算。		
		2. 各类证书有弄虚作假	取消原加分,再扣 8 分。		
学业成绩分值	学业成绩分值=应得分+奖励分-扣减分 (注:若班级学业成绩分值中有大于 100 分时,则班级所有同学学业考核分应乘以系数 $K=100/(\text{第一名同学文体考核分})$ )				
综合成绩	综合成绩得分 = 思想品德测评成绩 $\times$ 20% + 文体活动测评成绩 $\times$ 10% + 专业学习测评成绩 $\times$ 70%				

一级指标	二级指标	基本观测点	评分标准	评分	
				小项得分	小项汇总
测评分核	班主任签名		系部意见		

## 2. 学生学业评价制度

建立科学的学生学业评价手段和方法，建立了项目过程考核与期末考试相结合的方法，加强项目过程考核评价，注重评价的多元性，全面考核学生的知识、能力、素质的综合情况。各类课程考核方法及成绩评定方法如下：

### (1) 公共基础课程

公共基础课程的考核应根据课程特点和要求制定相应的考核方法及成绩评定标准，按照学院统一规定执行。分为纯理论课程考试与技能达标考核，纯理论课程考试采用项目平时考核与期末考核相结合的方法，课程平时考核按照项目分别考核，每个项目按照平时考核内容确定项目成绩，再依据权重确定平时考核成绩。

对理论讲授课程可以采取作业、课堂提问等形式，最后进行综合考核，过程考核占总成绩的 40%，综合考核占 60%。

表 11 纯理论课程平时考核内容及成绩评定

学期	过程性考核			结果性考核
第 1-5 学期	过程性考核 (40%)			结果性考核 (60%)
	出勤考核 (10%)	日常表现 (10%)	作业 (20%)	

对于有技能达标标准和认证考试课程采用技能达标或技能认证考核进行。如计算机应用基础必须达到全国计算机

等级（1级）考试水平，体育必须达到国家要求的体能标准。

（2）专业单项技能和职业综合技能、职业素质拓展课程

专业单项技能和职业综合技能、专业拓展课程均为项目化课程，考核方式注重过程考核，每个课程包含若干个项目，每个项目考核涵盖知识、能力、素质三方面，考核成绩评定既要重视项目成果，也要重视项目实施过程中的职业态度、科学性、规范性和创造性。

表 12 对理实一体化课程的考核

学期	过程性考核			结果性考核
第 1-5 学期	过程性考核（50%）			结果性考核（50%） 期末进行理论考试
	出勤考核（10%）	日常表现（10%）	实训任务、作业（30%）	
	出勤次数	回答问题、参与讨论 积极参与小组活动	作业和实训是否能按 时完成	期末考试卷面成绩

表 13 实训课的考核

学期	过程性考核		结果性考核
第 1-5 学期	过程性考核（50%）		结果性考核（50%） 进行实践考试
	出勤考核（10%）	实训完成情况（40%）	
	出勤次数	回答问题、参与讨论 实训任务完成情况	实践考试

## （六）质量管理

学院制定了教师教学工作规范制度，制定了培养方案、教学大纲、课堂教案、课堂教学、实验教学、实训教学、课程设计、课程考试、毕业设计等主要教学环节的质量标准，以其指导监控教学运行过程。

由院、系两级教学督导制度、教师听课制度、学生评教

制度、教学检查与评价制度对教师的教学工作起到监督、督促的作用。

### 1.院、系两级教学督导制度

院级、系（专业）两级教学指导委员会负责对教学过程实施中影响教学质量的各个环节进行监督、评价，直接对分管教学院长负责，并接受院级教学指导委员会的监督指导。

### 2.领导干部听课制度

学院和系部各级党政干部深入教学第一线，及时了解教学情况，倾听师生意见，发现并解决教学中存在的问题，避免教学一线与管理层的脱节，保证教学管理工作的针对性和有效性。

### 3.学生评教制度

每学期期末，以班为单位，选取部分学生、课代表和学生干部，举行学期座谈会，对任课教师评分，给学生以畅通的渠道反映本专业的教学管理、办学条件和教学质量中存在的问题，并对教学提出意见和建议，使管理和教学更加贴近学生、贴近实际。

### 4.教学检查制度

根据《学院教学检查与管理办法》，每学期，系里安排不少于3次的集中教学检查，和不定期的抽查，发现问题并及时解决问题，进行归纳分析和总结，以保证正常教学工作的进行。

## 九、毕业要求



1.学生需完成三年的学习，修满动漫设计专业人才培养方案中的所有课程，并在期末考核中全部通过，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

2.学生能够充分利用所学的理论知识和实践技能，结合学科特点，圆满地完成毕业设计。

3.要求学生“素质教育考核合格、学业成绩合格、专业综合水平测试合格、岗位实践合格”。

## 十、附录

1.临汾职业技术学院人才培养变更审批表

2.临汾职业技术学院课程变更审批表

附录 1

## 临汾职业技术学院人才培养变更审批表

系 部		年 级	
专业名称			
变更情况 说 明	教研室主任签字：  年 月 日		
系 部 审核意见	系主任签字：  年 月 日		
教 务 处 审核意见	教务处长签字：  年 月 日		
分管领导 审核意见	分管院长签字：  年 月 日		

注：如变更内容较多，可附详细计划表说明情况。

教务处制

附录 2

## 临汾职业技术学院课程变更审批表

系 部		课程名称	
开设年级		开设学期	
变更内容	增设课程 <input type="checkbox"/> 取消课程 <input type="checkbox"/> 减少课时 <input type="checkbox"/> (原_____课时, 变更为_____课时) 增加课时 <input type="checkbox"/> (原_____课时, 变更为_____课时) 其 它 <input type="checkbox"/>		
变更原因 (详细说明)	教研室主任签字:  年 月 日		
系 部 审核意见	系主任签字:  年 月 日		
教 务 处 审核意见	教务处长签字:  年 月 日		
分管领导 审核意见	分管院长签字:  年 月 日		

注: 如变更内容较多, 可附详细计划表说明情况。

教务处制

