

# 许昌电气职业学院 动漫制作技术专业人才培养方案 (三年制)

专业代码：610207

适用年级：2019 级高职

专业负责人：杨艳丽

制订时间：2019 年 6 月 10 日

系部审批：同意

专业建设指导委员会审批：同意

学院审批：同意

审批时间：2019 年 8 月 20 日

二〇一九年八月

# 2019 级动漫制作技术专业人才培养方案

## (专业代码: 610207)

### 一、招生对象及学制

1. 招生对象: 应届普通高中毕业生, 应届中专毕业生、职业高中毕业生、技工学校毕业生(合称“三校生”), 历届高中毕业生, 退役军人, 下岗职工和农民工等。

2. 学制: 三年

### 二、职业面向

#### 1. 人才需求分析

随着动漫产业的全面发展, 培养一批熟练掌握动漫设计的基本知识, 具有动画艺术创作的基本技能, 能从事电脑美术教学、影视动画创意及广告制作、动画特技制作的应用技术型复合人才, 已经成为动漫行业发展的迫切需要。但从目前情况看, 我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求, 而且缺口比例较大。中国动漫产业巨大的市场被外国动漫产品所占领, 原因是国内动漫人才的奇缺。据央视统计, 2004 年上半年我国有 151 家电视台播出动画片, 保守估计每家电视台平均每天播出 20 分钟, 以 20% 首播来计算, 那么中国动画片的需求量将在 13 万分钟左右。按中小制作标准, 我国动画制作人才需求量近 4 万人; 如果以实际需求量 25 万分钟来计算, 人才需求则将近 9 万人。中央电视台青少年节目制作中心副主任赵文江称: “中国动画人才的需求量在 5—10 万人之间, 但现有人才远远达不到这个数字。”实际上, 目前我国动漫从业人员仅有 8 千多人, 平均学历为大专, 远远低于影视动画人才需求 15 万人、游戏动画人才需求 10 万人左右的总量。人才数量和素质不仅远远低于发达国家, 甚至比周边的韩国少 1 万 2 千人。我国设置动画专业的院校近 200 所, 日本仅东京地区就有动画学校 20 多所, 韩国动画学校在首尔有 160 所之多。

动漫行业, 是文化产业的重要组成部分, 是 21 世纪最具发展潜力的朝阳产业。截止 2008 年, 在国家政府的重视与扶持下, 全国动漫生产基地已达 20 余家, 动漫游戏制作公司约有 6000 多家, 但这还远远难以满足中国动漫市场 1000 亿的潜在市场需求。

#### 2. 职业岗位分析

本专业职业岗位群如表 1-1-1 所示

表 1-1-1 动漫制作技术专业职业岗位群

类别	职业岗位名称	主要工作任务	职业资格证书
初始岗位	二维、三维动画师	动画动作制作及应用	动画绘制员
	模型材质制作	场景、角色的模型建模, 材质贴图	动画设计师
	动画后期制作	后期特效设计与制作	
迁移岗位	高特特效师	动画特效设计与制作	动画设计师
	次时代游戏制作	游戏场景、角色、道具制作	
发展岗位	游戏公司设计与制作	游戏人物设计与制作	Autodesk 工程师认证
	动画公司监制、执行导演	分镜设计、动画前期资产设计、动画后期合成渲染	Autodesk 工程师认证

#### 3. 职业资格证书

表 1-1-2 动漫制作技术专业职业资格证书

证书名称	等级	颁证机构	知识技能	配套课程
------	----	------	------	------

动画绘制员	初级	国家教育和人社部门	具备熟练使用 Photoshop、Flash 等一些平面设计软件	Photoshop、Flash
Autodesk 工程师认证	初级	Autodesk 认证考试	熟练运用 3d, maya 等软件	3d, maya
动漫设计师	初中高级	全国职业资格认证中心 (JYPC)	具备使用 3DMAX , MAYA 、 LIGHTWAVE 软件的能力	三维动画数字建模、角色设定和场景设定、影视剪辑、3D 动画制作、Flash 动画设计

### 三、专业培养目标

培养目标：本专业培养具有较高艺术素养，较全面的专业基础知识，熟练掌握动画制作理论与技巧，掌握动画制作现代技术手段，深刻了解动画艺术内涵与外延，具备对动画作品进行整体设计和制作的能力，领悟动画艺术真谛的高级复合型艺术创作专门人才。

### 四、人才培养规格

#### 1. 素质结构

##### (1) 基本素质

具有科学的世界观、人生观和爱国主义、集体主义、社会主义思想以及良好的职业道德和行为规范；

具有良好的思想政治素质、身体素质和文化基础，德智体全面发展，具有高尚的职业道德；具有基本的科学文化素养，掌握必需的文化基础知识、专业知识和熟练的职业技能；

##### (2) 职业素质

1. 具备较为全面的艺术修养；
2. 具备较为深厚的与专业领域相关的人文素养；
3. 具备一定的科学素养；
4. 具备团队合作精神和敬业精神。

#### 2. 能力结构

##### (1) 专业能力

有创新精神和较高的专业技能，有从事动漫作品创作的能力；有一定的绘画素描、绘画色彩的基础知识和基本技能。掌握较强的绘画造型能力，具有本专业职业岗位创新精神及良好沟通合作和自我学习、自我发展、开拓进取能力。

##### (2) 方法能力

- (1) 制定工作计划的能力；
- (2) 解决实际问题的方法能力；
- (3) 独立学习新技术与知识的能力；
- (4) 评估总结工作结果的能力；

##### (3) 社会能力

1. 具有终身学习的能力和适应职业变化的能力；
2. 具有创新精神、实践能力和立业创业能力；
3. 具有健康的身体和心理。具有一定的欣赏美和创造美的能力。

#### 3. 知识结构

##### (1) 基础知识

1. 掌握影视动画、计算机动画创作的基本理论和知识；
2. 掌握影视动画的编导理论和知识；
3. 掌握动画产业的营销管理基本知识；

4. 了解党和国家文艺、宣传、新闻、出版的方针政策及电影、电视政策法规。

(2) 专业知识

掌握一定的动漫设计理论基础知识，掌握动漫创作的基本理论、基本知识。

#### 4. 知识、能力、素质结构分析表

表 1-2-1 动漫设计与制作专业知识、能力、素质结构分析表

素质模块	能力	知识结构	课程模块
热爱祖国，拥护中国共产党领导；遵纪守法，具有强烈的社会责任感；树立正确的世界观、人生观、价值观，具有远大的理想、高尚的道德品质和良好的思想政治素养	具备分析判断问题的能力；具备提出解决问题方案的能力；具有自主学习、终身学习的能力；具备运用马克思主义理论分析和解决实际问题的能力	掌握外语、数学、法律基础知识；掌握基本的运动与健康知识；掌握计算机基础知识，能熟练进行计算机操作	基础公共课
具备良好的身体素质，体质健康测试达到合格标准	具备动漫设计的初步能力	掌握艺术理论及新闻媒介文化等基本知识；掌握美术基础知识，包括透视、空间感等基础绘画知识	专业基础课
具有社会责任感、职业素养等综合素质	具有进行视频拍摄、后期剪辑制作与特效制作的初步能力	掌握影视编辑剪辑和影视特效制作基础知识；	专业核心课程、专业选修课程
掌握创新方法，具有创新意识	了解动漫领域行业相关技术标准、行业政策和法律法规的能力	掌握动漫设计与制作	专业核心课程、专业选修课程

## 五、毕业要求

### 1. 学分要求

(1) 课内 135.5 学分，其中

- ◆ 公共必修课：39 学分；
- ◆ 公共选修课：3 学分；
- ◆ 专业支撑课：18.5 学分；
- ◆ 专业核心课：33 学分；
- ◆ 专业拓展实训课：13 学分；
- ◆ 专业拓展选修课：9 学分；
- ◆ 职业训练项目：20 学分。

(2) 课外 20 学分，其中

- ◆ 大学生素质拓展：每学期 1 学分，共 6 学分；
- ◆ 学生操行评定：每学期 1 学分，共 6 学分；
- ◆ 大学生体育技能测试：2 学分；
- ◆ 公共技能、创新创业成果：4 学分；
- ◆ 社会实践：2 周，2 学分。

(3) 学分转换说明

◆ 鼓励学生参加各类职业技能竞赛、学科竞赛、创新设计、科技活动、艺术实践、社团活动、志愿服务等，提高学生的综合能力和职业素养，取得的成果学分转换情况详见表 1-3-1

表 1-3-1 动漫制作技术专业学分转换情况表

序号	项目	要求	学分	替换的课程或课程类型	
1	普通话资格证书	二级甲等以上	3	普通话、语言发声技巧	
2	CET-4	及格（425分）	4	大学英语	
3	计算机证书	全国计算机二级 （或二级以上）证书	3	计算机基础	
4	学校证书	国家级	励志奖学金	8	按《奖励学分实施办法》执行
			国家奖学金	8	
		校级奖学金	一等奖	4	
			二等奖	3	
			三等奖	2	
奖学金证书、三好学生、优秀毕业生、优秀学生干部				按《奖励学分实施办法》执行	
5	专业资格证书	动画绘制员证	5	按《奖励学分实施办法》执行	
		动漫设计师	5	按《奖励学分实施办法》执行	
		学科专业其他类证书	5	按《奖励学分实施办法》执行	
6	省市级技能大赛	获得相应名次	5	按《奖励学分实施办法》执行	

## 2. 平均学分绩点（GPA）要求：

- ◆平均学分绩点（GPA）达 1.00 以上。

## 3. 证书要求

- ◆普通话等级证书；
- ◆计算机二级证书；

## 六、以工作过程为导向构建课程及活动体系的开发设计

### 1. 典型工作任务与职业能力分析

本专业对应的 3 个职业岗位的典型工作任务有：助理动漫设计师、动漫设计师、高级动漫设计师，典型工作任务及其对应的职业能力详见表 1-4-1。

表 1-4-1 典型工作任务与职业能力分析表

典型工作任务	职业能力	职业素养
助理动漫设计师	2D 动漫软件，3D 动漫软件和网页动漫软件	动漫设计的前期准备工作，策划设计作品的背景、故事情节等
动漫设计师	ANIMO、RETAS PRO、USANIMATION	二维动画设计普遍指的是 Flash 动画设计
高级动漫设计师	3DMAX，MAYA、LIGHTWAVE	利用 3D 软件制作动画，3D 动画制作软件常见有的 3Ds max 和 Maya

### 2. 专业学习领域核心课程设置

将典型工作任务的职业能力结合动漫设计制作（专业名称）专业相应职业岗位对应的职业资格的要求，归类出平面设计师、网页设计师、视频编辑师、动漫设计师、三维动画师、游戏设计师、商业插画师、原画设计师、室内设计师、商业展示设计师、数字图像工程师（修图师）等等多个

行动领域，转换成多门对应的学习领域核心课程。

专业学习领域核心课程及其对应的主要教学内容见表 1-4-2。

表 1-4-2 专业学习领域核心课程设置表

专业核心课程	典型工作任务	职业能力	职业素养	主要教学知识点	参考学时	学分
H1: 视听语言	引导学生进行思考,进行影视作品分析	(1) 专业能力 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 (2) 方法能力 从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维,从而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本 (3) 社会能力 善于发现、善于思考	通过学习可以为影视后期制作提供理论依据,更好的匹配岗位	H1-1: 视听语言基本知识 H1-2: 视听语言发展史 H1-3: 镜头、景别 H1-4: 轴线的运用 H1-5: 场面调度 H1-6: 剪辑技巧 H1-7: 电影声音	40	2
H2: 三维材质贴图	1、全面掌握 MAYA 这款软件的操作方法; 2、了解三维动画的制作流程; 3、形成对模型制作、材质贴图、灯光等制作方法的初步认识,了解三维动画的技术知识。	1、熟练掌握三维动画的制作流程 2、了解模型、灯光、动画模块间的衔接规范;	1、培养三维动画艺术和创作人才,提高对三维动画的艺术思维能力、设计能力及创作能力 2、提高学生的团队合作精神和沟通能力 3、培养学生自主学习能力,树立专业志向,严谨的工作作风	H2-1: 灯光类型及属性 H2-2: 三点光照的运用 H2-3: 常用材质球的基本属性 H2-4: 2D 程序纹理和 3D 程序纹理 H2-5: 反射与折射 H2-6: 贴图应用 H2-7: arnold 渲染器 H2-8: 分层渲染 H2-9: 皮肤材质 H2-10: 法线贴图 H2-11: 室内外场景渲染	80	4
H3: 视频剪辑与合成	使学生能掌握 Adobe After Effects 软件的基本使用功能,熟练	1、掌握 Adobe After Effects 软件的操作 2、掌握片头栏目包装的基本技能和综合技能	1、培养学生乐于观察、分析; 2、主动求知、知难而进、敢于思考、不断创新的精神。	H3-1: AE 简介 H3-2: 创建和管理项目 H3-3: 应用图层 H3-4: 关键帧动画 H3-5: 应用蒙版动画 H3-6: 应用文本动画 H3-7: 应用三维空间动画 H3-8: 应用基础特效	147	7.5

	掌握软件和相关制作方法，并以此为基础来展开设计	3、掌握影视动画类的片头包装的技能，达到独立制作三维片头的能力。	3、培养具有较好的逻辑思维、创新能力、较强的计划、组织和协调能力和认真、细致严谨的职业能力。	H3-9：颜色校正与抠图 H3-10：应用粒子特效		
H4：运动规律	使学生能了解动画原理，中间画、原画的概念，掌握人物、动物、自然现象等的运动规律，熟练运用运动规律，并以此为基础来展开设计	1、了解动画原理 2、了解中间画、原画的概念 3、掌握人物、动物、自然现象等的运动规律	1、培养学生乐于观察、分析； 2、主动求知、知难而进、敢于思考、不断创新的精神。 3、培养具有较好的模仿能力、创新能力、较强的计划、组织和协调能力和认真、细致严谨的职业能力。	H4-1：动画基本流程 H4-2：认识原画 H4-3：认识中间画 H4-4：人物基本运动规律 H4-5：行走、跑步 H4-6：动物运动规律：爪类动物 H4-7：动物运动规律：飞翔动物 H4-8：动物运动规律：蹄类动物 H4-9：曲线运动规律 H4-10：自然现象运动规律	40	2
H5：三维绑定与动作设计	1、全面掌握 MAYA 这款软件的操作方法； 2、了解三维动画的制作流程； 3、了解三维动画的技术知识。	1、熟练掌握三维动画的制作流程，动画模块； 2、能够熟练掌握三维动画的制作技法； 3、能够根据剧本和前期的设计，进行相应模块的制作	1、培养三维动画艺术和创作人才，提高对三维动画的艺术思维能力、设计能力及创作能力 2、提高学生的团队合作精神和沟通能力 3、培养学生自主学习能力，严谨的工作作风	H2-1：时间线 H2-2：基本运动 H2-3：曲线运动 H2-4：变形 H2-5：约束 H2-6：父子关系 H2-7：人物骨骼绑定 H2-8：动物骨骼绑定 H2-9：动作调整 H2-10：运动曲线	168	8.5
H6：FLASH 动画设计	使学生能熟练 Flash 软件的操作，了解 Flash 的基本制作知识和技巧，掌握 Flash 软件的基本使用功能，熟练掌握软件	1、熟练掌握 Flash 二维动画制作流程，了解位移动画、变形动画和逐帧动画以及路径动画的基本制作能力。 2、能够熟练掌握 Flash 二维动画的制作技法，具	1、具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德 2、具有良好的心理素质和身体素质 3、具有不断开拓创新的意识	H5-1：FLASH 界面、基本概念 H5-2：矢量图与位图 H5-3：线条工具、图形工具、任意变形工具、工具填充效果、铅笔工具和刷子工具、选择工具和部分选取工具 H5-4：变形面板与对齐面板 H5-5：植物生长—逐帧动画 H5-6：元件和库 / H5-7：影片剪辑与图形元素的关系 H5-8：引导层动画 H5-9：遮罩动画	80	4

	和相关制作方法，并以此为基础来展开设计	备二维动画制作能力和运动控制能力。 3、能够根据剧本和前期的设计，进行相应动画的制作，掌握动画制作能力。		H5-10: 骨骼动画 H5-11: 人物行走—骨骼动画 H5-12: 传统文本工具的使用 H5-13: 文字滤镜效果 H5-14: 多媒体与脚本交互 H5-15: 应用声音与视频		
H7: 影视动画特效	1、全面掌握 MAYA、ae 等软件的操作方法; 2、了解动画特效的制作流程; 3、了解粒子、柔体、刚体、布料、毛发等特效	1、熟练掌握三维动画的制作流程,了解特效模块; 2、能够熟练掌握三维动画的制作技法; 3、能够根据剧本和前期的设计,进行相应模块的制作	1、培养三维动画艺术和创作人才,提高对三维动画的艺术思维能力、设计能力及创作能力 2、提高学生的团队合作精神和沟通能力 3、培养学生自主学习能力,树立专业志向,严谨的工作作风	H2-1: 摄像机类型 H2-2: 摄像机参数 H2-3: 镜头动作 H2-4: 摄像机跟踪与匹配 H2-5: 环境特效 H2-6: 大气效果 H2-7: 粒子系统 H2-8: 视频合成特效 H2-9: 毛发与布料特效技法 H2-10: 角色绑定 H2-11: 颜色调整与键控抠图	105	5

### 3. 专业核心课程描述

表 1-4-3 “视听语言”课程描述

课程名称	视听语言	学时数	40	学分	2
学习目标	了解影视动画视听语言规律，掌握分镜头原理，为后续课程的学习打下基础。				
工作任务	引导学生进行思考，进行影视作品分析				
职业能力	(1) 专业能力 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 (2) 方法能力 从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，从而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本 (3) 社会能力 善于发现、善于思考				

职业素养	通过学习可以为影视后期制作提供理论依据，更好的匹配岗位
学习内容	视听语言是数字媒体技术专业的一门专业必修课程，主要学习视听语言规律，掌握分镜头原理，为后续课程的学习打下基础。学习内容为视听语言的概念；镜头的概念；景别类型及用法；运动镜头及其用法；蒙太奇的概念、原理；轴线规律；构图和透视的基本规律；色彩、光影的运用。
技能考核项目与要求	

表 1-4-4 “三维材质贴图”课程描述

课程名称	三维动画技术	学时数	80	学分	4
学习目标	1、全面掌握 MAYA 这款软件的操作方法； 2、了解三维动画的制作流程； 3、形成对材质贴图、灯光等制作方法的初步认识，了解三维动画的技术知识。				
工作任务	详细讲解三维动画的制作流程和技巧，使学生了解有关三维动画设计及制作的相关知识。通过本课程的学习，使学生能熟悉 MAYA 软件的操作，了解 MAYA 的基本制作知识和技巧，掌握 MAYA 软件的基本使用功能，训练学生能独立完成电脑效果图及浏览动画的设计和制作，培养学生掌握电脑美术设计软件的基础知识和操作技能素质，具有较高的模型制作和设计的能力。				
职业能力	1、熟练掌握三维动画的制作流程，了解灯光、材质、贴图间的衔接规范； 2、能够熟练掌握三维动画的制作技法； 3、能够根据剧本和前期的设计，进行相应模块的制作				
职业素养	1、培养三维动画艺术和创作人才，提高对三维动画的艺术思维能力、设计能力及创作能力 2、通过项目开发的分工协作实践，提高学生的团队合作精神和沟通能力 3、培养学生自主学习能力，树立专业志向，严谨的工作作风				
学习内容	Maya 材质技术、Maya 灯光技术、Arnold 渲染器、分层渲染、sss 材质				
技能考核项目与要求	独立完成模型材质、贴图、许嫣然，要求合理的模型、比较准确的材质效果、灯光渲染氛围合理				

表 1-4-5 “视频剪辑与合成”课程描述

课程名称	影视后期合成	学时数	147	学分	7.5
学习目标	1、掌握计算机制作影像的基本概念和基本知识 2、掌握 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 后期处理软件的各种剪辑命令知识和操作命令知识。				
工作任务	使学生能熟悉 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 软件的操作，了解基本制作知识和技巧，掌握 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 软件的基本使用功能，熟练掌握软件和相关制作方法，并以此为基础来展开设计，培养学生掌握 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 软件的基础知识和操作技能素质，具有较高的视频特效制作和设计的能力。				
职业能力	1、掌握 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 软件的操作 2、掌握片头栏目包装的基本技能和综合技能 3、掌握影视动画类的片头包装的技能，达到独立制作三维片头的能力。				

职业素养	1、培养学生乐于观察、分析； 2、主动求知、知难而进、敢于思考、不断创新的精神。 3、培养具有较好的逻辑思维、创新能力、较强的计划、组织和协调能力和认真、细致严谨的职业能力。
学习内容	创建和管理项目、应用图层关键帧动画、应用蒙版动画、应用文本动画、应用三维空间动画、应用基础特效、颜色校正与抠图、应用粒子特效
技能考核项目与要求	根据要求独立完成后期合成，要求抠像准确、特效华丽、项目管理明确、动画效果流畅真实

表 1-4-6 “运动规律”课程描述

课程名称	动画运动规律	学时数	40	学分	2
学习目标	1、掌握人物、动物、自然现象等的运动规律 2、熟练运用运动规律进行三维动作调整。				
工作任务	使学生能了解动画原理，中间画、原画的概念，掌握人物、动物、自然现象等的运动规律，熟练运用运动规律，并以此为基础来展开设计				
职业能力	1、了解动画原理 2、了解中间画、原画的概念 3、掌握人物、动物、自然现象等的运动规律				
职业素养	1、培养学生乐于观察、分析； 2、主动求知、知难而进、敢于思考、不断创新的精神。 3、培养具有较好的模仿能力、创新能力、较强的计划、组织和协调能力和认真、细致严谨的职业能力。				
学习内容	动画基本流程、认识原画、认识中间画、人物基本运动规律、行走、跑步、动物运动规律、曲线运动规律、自然现象运动规律				
技能考核项目与要求	根据要求独立完成动作调整，要求动作流畅、感情准确				

表 1-4-7 “三位绑定与动作设计”课程描述

课程名称	FLASH 动画设计	学时数	168	学分	8.5
学习目标	1、能利用 maya 制作出曲线动画、变形动画、人物基本动作、路径动画、等。 2、培养学生的创新意识，能制作出有创意的作品。				
工作任务	使学生能熟悉 maya 软件的操作，了解 maya 动画模块的基本制作知识和技巧，熟练掌握动画模块和相关制作方法，并以此为基础来展开设计，培养学生掌握 maya 软件的基础知识和操作技能素质，具有较高的动画制作和设计的能力				
职业能力	1、熟练掌握 maya 三维动画制作流程，了解路径动画、变形动画和角色动画的基本制作能力。 2、能够熟练掌握 maya 三维动画的制作技法，具备三维动画制作能力和运动控制能力。 3、能够根据剧本和前期的设计，进行相应动画的制作，掌握动画制作能力。				
职业素养	1、具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德 2、具有良好的心理素质和身体素质 3、具有不断开拓创新意识				
学习内容	Maya 制作三维动画的制作技能，掌握 maya 的操作方法和动画制作技巧				
技能考核项目与要求	能够根据剧本和前期的设计，进行相应动画的制作				

表 1-4-8 “FLASH 动画设计”课程描述

课程名称	FLASH 动画设计	学时数	80	学分	4
学习目标	1、能利用 Flash 制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画等。 2、培养学生的创新意识，能制作出有创意的作品。				
工作任务	使学生能熟悉 Flash 软件的操作，了解 Flash 的基本制作知识和技巧，掌握 Flash 软件的基本使用功能，熟练掌握软件和相关制作方法，并以此为基础来展开设计，培养学生掌握 Flash 软件的基础知识和操作技能素质，具有较高的动画制作和设计的能力				
职业能力	1、熟练掌握 Flash 二维动画制作流程，了解位移动画、变形动画和逐帧动画以及路径动画的基本制作能力。 2、能够熟练掌握 Flash 二维动画的制作技法，具备二维动画制作能力和运动控制能力。 3、能够根据剧本和前期的设计，进行相应动画的制作，掌握动画制作能力。				
职业素养	1、具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德 2、具有良好的心理素质和身体素质 3、具有不断开拓创新意识				
学习内容	Flash 制作种类平面动画的制作技能，掌握 Flash 的操作方法和动画制作技巧				
技能考核项目与要求	能够根据剧本和前期的设计，进行相应动画的制作				

表 1-4-9 “影视动画特效”课程描述

课程名称	数字图像处理	学时数	105	学分	5
学习目标	1、逐步深入地了解软件功能； 2、学习 maya、ae 使用技巧； 3、掌握 maya 特效的应用。				
工作任务	使学生能熟悉特效制作的基本知识，了解特效类型，三维特效和二维特效，动力学系统模拟刚体碰撞、柔体解算、布料的自然动画效果				
职业能力	1、掌握影视后期制作的流程，以及基本的一些影视效果； 2、掌握学习合成软件影视特效实战技巧； 3、动态遮罩和蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文本特效、三维粒子、布料、刚体柔体等技能				
职业素养	1、掌握特效处理能力，从而提高对平面设计的艺术思维能力、设计能力及创作能力； 2、通过项目开发的分工协作实践，提高学生的团队合作精神和沟通能力； 3、按工学结合方式重构课程内容，提高学生企业工作能力，培养其专业素养； 4、培养学生自主学习能力，树立专业志向，严谨的工作作风。				
学习内容	动态遮罩和蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文本特效、三维粒子、布料、刚体柔体				
技能考核项目与要求	利用 maya、ae 为视频或动画添加合理的特效				

#### 4. 职业训练项目简介

表 1-4-1 “动画项目综合实训 1”职业训练项目简介

职业训练项目名称	动画项目综合实训 1	学时数	126	学分	7
训练目标	通过实训，掌握所需知识，增强项目实战能力				

工作任务	通过企业过往项目+练习+指导的方式，完成动画项目相关环节的应用。
职业能力	(1) 专业能力：项目实战的能力 (2) 方法能力：有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力；熟悉项目流程具备项目制作方法能力。 (3) 社会能力：具有较强的人际交往能力、公共关系处理能力、语言表达和写作能力、劳动组织与专业协调能力；具有人员管理、时间管理、技术管理、流程管理等项目组织管理能力
职业素养	(1) 爱岗敬业、踏实肯干、谦虚好学、勤于思考。 (2) 有良好的心理素质和敬业精神，遵守职业道德。 (3) 具有团队精神和协调工作能力、管理能力和全局观念。 (4) 具有创新、创业、开拓发展的精神。 (5) 善于思考，具有独立分析问题、解决问题的能力，具有与人合作的精神和创新精神
训练内容	(1) 项目前期思考、分析、拆分与协作 (2) 项目老师根据项目情况，指导项目内容制作 (3) 项目内容制作的练习、修改、完善 (4) 对项目分镜设计、模型绑定、动画和后期的讲解和应用练习 同时就业指导，行业趋势、发展方向、简历作品准备等
考核项目与要求	完成项目、完成个人分工作品。
实施主体及实施场所	华豫兄弟校内创业园区或郑州国际外包项目基地

表 1-4-2 “动画实战项目实训 2” 职业训练项目简介

职业训练项目名称	动画实战项目实训 2	学时数	126	学分	10
训练目标	通过企业真实项目实训，掌握国际动画制作标准，增强项目实战能力				
工作任务	通过企业在做项目直接参与制作的方式，完成动画项目相关环节的应用，同时获得项目收入，多劳多得。				
职业能力	(1) 专业能力：项目实战的能力 (2) 方法能力：有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力；熟悉项目流程具备项目制作方法能力。 (3) 社会能力：具有较强的人际交往能力、公共关系处理能力、语言表达和写作能力、劳动组织与专业协调能力；具有人员管理、时间管理、技术管理、流程管理等项目组织管理能力				
职业素养	(1) 爱岗敬业、踏实肯干、谦虚好学、勤于思考。 (2) 有良好的心理素质和敬业精神，遵守职业道德。 (3) 具有团队精神和协调工作能力、管理能力和全局观念。 (4) 具有创新、创业、开拓发展的精神。 (5) 善于思考，具有独立分析问题、解决问题的能力，具有与人合作的精神和创新精神				
训练内容	(1) 项目前期思考、分析、拆分与协作 (2) 项目老师根据项目情况，指导项目内容制作 (3) 按照导演要求的制作标准完成项目制作 同时就业指导，行业趋势、发展方向等				
考核项目与要求	按照导演的制作标准完成项目				
实施主体及实施场所	华豫兄弟校内创业园区或郑州国际外包项目基地				

## 5. 专业核心课程学习情境总表

每门核心课程选取若干个项目或任务作为情境教学的载体,职业行动领域的工作过程融合在项目或任务训练中,7门专业核心课程的学习情境汇总表 1-4-10

表 1-4-10 专业核心课程学习情境总表

学习情境 核心课程	学习情境 1	学习情境 2	学习情境 3	学习情境 4	学习情境 5
H1: 视听语言	镜头、景别	轴线的运用	场面调度	剪辑技巧	电影声音
H2: 三维材质贴图	基本材质、贴图应用	基本灯光应用	Arnold 渲染器	Sss 材质	分层渲染
H3: 视频剪辑与合成	视频转场	应用图层、关键帧动画	应用蒙版动画 应用文本动画	应用三维空间动画	颜色校正与抠图
H4: 运动规律	人物基本运动规律:	人类角色行走、跑步	动物运动规律: 爪类动物 动物运动规律:	曲线运动规律	自然现象运动规律
H5: 三维绑定与动作设计	约束	变形器	骨骼绑定	人物角色动作	动物角色动作
H6: FLASH 动画设计	影片剪辑与图形元素的关系	引导层动画、遮罩动画	骨骼动画	传统文本工具的使用、文字滤镜效果	多媒体与脚本交互、应用声音与视频
H7: 影视动画特效	布料	粒子	刚体	柔体	毛发

## 七、专业教学进程表

### 1. 专业教学进度安排表（见表 1-5-1）

表 1-5-1 专业教学进度安排表

课程类型	序号	课程名称	课程类型	课程代码	总分	学时分配 总学时	学年、学期、周数、学时						备注	
							第一学年		第二学年		第三学年			
							1	2	3	4	5	6		
							20	20	20	20	20	20		
公共基础课	1	军训与入学教育	C	GG01	3	56	2W						★	
	2	思想道德修养与法律基础	A	GG02	2	32	32							
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	GG03	3	54		54						
	4	形势与政策	A	GG04	4	70	16	18	18	18				
	5	职业生涯规划	A	GG05	1	16	16							
	6	创业教育与就业指导	B	GG06	2	36		36						
	7	中华优秀传统文化	A	GG07	1	18				18				
	8	心理健康教育	A	GG08	1	18		18						
	9	体育	C	GG09	4	70	16	18	18	18				
	10	大学英语	A	GG10	8	136	64	72						
	11	高等数学	A	GG11	4	68	32	36						
	12	音乐欣赏	A	GG12	1	16	16							
	13	美术鉴赏	A	GG13	1	18		18						
	14	劳动实践	C	GG14	4	70	16	18	18	18				
		小计				39	678	264	288	54	72	0	0	
	选修课	1	公共选修课 1		GG61	1	36		36					由学生从课程库中自主选修
		2	公共选修课 2		GG62	1	36			36				
3		公共选修课 3		GG63	1	36				36				
小计					3	108		36	36	36	0	0		
专业课	专业支撑课	1	动画概论	A	XX1401	2	36	36						
		2	计算机应用基础	B	XX1402	3	56	36	20					
		3	动漫手绘	C	XX1403	7.5	152	72	80					
		4	photoshop 图像处理	B	XX1404	2	40		40					
		5	三维建模	B	XX1405	4	72	72						
		小计				18.5	356	216	140					
	专业核心	H1	视听语言	A	XX6401	2	40			40				
		H2	三维材质贴图	C	XX6402	4	80			80				

课	H3	视频剪辑与合成	B	XX6403	7.5	147			21 × 7w					
	H4	运动规律	A	XX6404	2	40		40						
	H5	三维绑定与动作设计	B	XX6405	8.5	168			21 × 8w					
	H6	Flash 动画设计	B	XX6406	4	80		80						
	H7	影视动画特效	B	XX6407	5	105				21 × 5w				
	小 计					33	660	0	200	355	105			
专业拓展课	实训课	1	三维动画创作	B	XX8401	6.5	126				21 × 6w			
		2	二维动画创作	B	XX8402	6.5	126				21 × 6w			
		小 计					13	252				252		
	选修课	1	定格动画	C	XX9401	3.5	63					21 × 3w		
		2	分镜头设计	A	XX9402	5.5	105			21 × 5w				
	小 计					9	168			105	63			
职业训练项目	顶岗实习		C	XX7001							√	√		
	一线教学		C	XX7002							√	√		
	小计					20							360	
合 计						135.5	2582	480	664	550	528	360	实习	

## 2. 学时与学分分配

学时与学分分配见表 1-5-2。

表 1-5-2 学时与学分分配表

课程类型	课程门数	学时分配		学分分配		
		学时数	学时比例	学分数	学分比例	
公共基础课	17	786	30.4%	42	31%	
专业课	专业支撑课	6	356	13.8%	18.5	13.7%
	专业核心课	7	660	25.6%	33	24.3%
专业拓展课	实训课	2	252	9.8%	13	9.6%
	选修课	2	168	6.5%	9	6.6%
职业训练项目	2	360	13.9%	20	14.8%	
总 计	36	2582	100%	135.5	100%	

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍要求

专业师资配置是以本专业在校生为每届 30 人（即每届 1 班）为标准；专业师资要求是根据学习领域课程中知识、技能以及理论实践一体化教学组织的要求来确定的。

#### 1. 专业带头人的基本要求

- (1) 硕士或具有以上职称
- (2) 动画、艺术类相关专业，能够胜任影视动画、游戏设计方向相关课程的教学和科研工作
- (3) 拥护中国共产党，忠诚党的教育事业，具有良好的职业道德和团队协作精神，为人师表，作风正派，治学严谨，身体健康
- (4) 具有良好的审美感觉和艺术素养

## 2. 专任教师、兼职教师的配置与要求（见表 1-6-1）。

表 1-6-1 专任教师、兼职教师的配置与要求

专业核心课程	能力结构要求	专任教师		兼职教师	
		数量	要求	数量	要求
视听语言 影视后期合成 三位材质贴图 Flash 动画设计 三维绑定与动作设计 动画运动规律	具有动画基础理论知识；具有 MAYA、AE、FLASH、PS 的实践操作技能；具备设计基于实践结合理论的教学法的设计应用能力	1	具有 1 年以上企业工作经历，熟悉以项目工程导向的教学组织与管理	1	有丰富的动画制作现场经验的企业优秀设计师

### （二）教学设施要求

教学条件配置与要求见表 1-7-1。

表 1-7-1 教学条件配置与要求

序号	实验实训室名称	功 能	实训课程	主要设备的配置要求
1	数字化机房	各项教学任务	所有专业课程	国内外知名品牌，地方主流网络产品

### （三）教学资源要求

1. 硕士或具有以上职称
2. 动画、艺术类相关专业，能够胜任影视动画、游戏设计方向相关课程的教学和科研工作
3. 拥护中国共产党，忠诚党的教育事业，具有良好的职业道德和团队协作精神，为人师表，作风正派，治学严谨，身体健康。

### （四）教学方法要求

要求对待学生实施教学方法的理论是教学理论研究中不可缺少的重要组成部分。通过四种不同的教学方法去引导传授。

1. 讲授法：讲授法是教师通过简明、生动的口头语言向学生传授知识、发展学生智力的方法，通过叙述、描绘、解释、推论来传递信息、传授知识、阐明概念、论证定律和公式，引导学生分析和认识问题。
2. 讨论法：讨论法是在教师的指导下，学生以全班或小组为单位，围绕教材的中心问题，各抒己见，通过讨论或辩论活动，获得知识或巩固知识的一种教学方法。
3. 直观演示法：演示法是教师在课堂上通过展示各种实物、直观教具或进行示范性实验，让学生通过观察获得感性认识的教学方法。
4. 练习法：练习法是学生在教师的指导下巩固知识、运用知识、形成技能技巧的方法。在教学中，练习法被各科教学广泛采用。

### （五）学习评价要求：

1. 要求学生按时完成所学课时，积极参加活动。
2. 培养学生乐于观察、分析能力；
3. 培养具有较好的模仿能力、创新能力、较强的计划、组织和协调能力和认真、细致严谨的职业能力。

## 九、质量监控体系

### (一) 教学目标监控

#### 1. 人才培养目标定位

适应社会主义现代化建设需要的，德智体美全面和谐发展与健康个性相统一，富有社会责任感，具有较强创新精神和相关专业实践能力，具备数学与自然科学知识基础，掌握数字媒体相关的计算机科学与技术、数字文化艺术作品的设计、制作等理论，具备良好的艺术修养和数字媒体应用技术能力和素质；能够在互动媒体、媒体网络、新媒体工程等领域，从事数字媒体设计、开发与应用工作的应用技术型专门人才

#### 2. 人才培养模式改革

修订人才培养方案，以行业需要确定专业定位，在教学实施过程中，采取“学生为主、教师为辅”的教学模式，突出对学生创新能力、思考能力、设计能力的培养。

增强校企合作力度，提升学生动手能力，动漫行业发展迅速，但受教材滞后性的影响，想要将新技术传授给学生，满足企业对人才的要求需要组织一些技能竞赛，提高学生专业水平，通过一系列的竞赛活动，可以丰富学生的课余时间，激发了学生学习的积极性、主动性，也可以为学生学习动漫专业课程奠定良好的基础

加强实验室建设，为学生提供实训场所

加强师资队伍建设，提高教师专业水平

#### 3. 专业建设与发展方向

校企合作共建一体化的动漫专业实训室；校企合作共同制定动漫专业的人才培养方案；以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系；校企共同开发教材

### (二) 教学过程监控

#### 1. 课程体系的构建与课程标准的制定

专业基础课：绘画基础、三维动画技术 1、三大构成、动画概论

专业核心课程：视听语言影、视后期合成、数字图像处理、Flash 动画设计、三维动画技术、动画运动规律

选修课：分镜头设计、艺术欣赏概论、定格动画、摄影摄像、视频剪辑

#### 2. “双师型”教学团队的配备与建设

建设一支理念先进、遵循职业教育教学规律和技能型人才成长规律的高水平师资队伍。建立体现专业特色的教师管理制度，实行教师岗位管理、动态管理，建立健全“双师型”教师队伍成长和激励机制，制定符合本专业特点的专业带头人选拔标准、骨干教师认定标准、新进教师准入标准、兼职教师聘用标准，建立专业专任教师培养培训机制、兼职教师教学能力提升机制，加强教师职业道德建设，重视教师的政治理论学习和道德修养，引导教师树立正确的世界观、人生观和价值观，教师爱岗敬业、乐于奉献、无教学事故。

本专业具体实施如下

##### (1) 积极参加国家、省级骨干教师培训。

近年来，我们专业先后选派教师到教育部批准的职教师资培训基地或高等院校进行专业理论和专业技能培训。

##### (2) 通过校企合作建设“双师型”专业教师队伍

相关文件规定，从事专业教学的教师需有五年以上在企业工作的经历，这一点足以说明专业教师专业实践能力的重要性。从高等职业教育的要求和特点上讲，专业教师的实践能力势必影响着教学的效果，影响着学生能力的培养。

首先，教师到企业进行专业实践锻炼，顶岗实习，提高专业技术素质。

其次，从合作企业一线职工中选拔聘请能工巧匠、技术骨干为兼职教师，并加以培养，帮助其提高教育教学理论水平和实践能力，使其成为稳定的校外兼职教师。

##### (3) 通过本校培训，储备专业实践教师后备力量。

专业教学团队，既是专业建设的重要内容，也是专业人才培养方案的具体实施者，专业教学团队建设不仅要考虑团队内职称、学历、年龄等结构，更重要的是要关注专业教学团队的教学能力、专业实践能力。由于高职院校中青年教师多来自高等院校，因此，他们的能力从实践上讲是比较弱的，这些教师没有或很少接触设计的实际情况，也就很难在教学中开展案例教学和开发行动导向的课程，难以开展“做、学、教”一体化的教学。因此，加强教师的专业实践能力，广泛聘请企业工程技术人员承来校讲学或座谈，是专业教学团队后备力量建设的当务之急。

### 3. 职业技能训练与考核

重视实训项目课程，项目化教学，过程考核；严格执行学院和系制定的各项制度和文件，每学期以教学制度和标准考核专业任课教师；过程化考核学生学习成果，并与期末考试相结合。

(1) 专业基础课程与专业技能课在学校承认学生已有的学习和实际工作经历，在出示有效证明或通过测试后，并折合成学分。

(2) 实践课程评价以学生实际工作成绩为标准，校企双方共同成立组织和管理机构，生产实习课程按教学与生产的要求制定管理办法，建立教师与企业管理人员双重考核。主要考核点包括学生的出勤率、材料的认识与使用、施工工艺的方法与流程、室产品设计效果图的熟练表现、设计人员与其他工种的相互协调、工作的积极性、与同事的团队合作意识、遵守企业和学校的管理制度情况、对企业的贡献、工资水平等。

(3) 建立有关专业实训的管理制度，并明确考核的办法和负责人，做到在制度上有保证，在管理上有措施，并严格进行考核；文化课、专业理论课的单科证书要考核，专业技术等级证书要考核，专业实践（动手）能力也要考核。制定各级各类考核内容、考核标准、考核制度，严格考核。各用人单位，教育、人事部门和学校要成立不同层次的资格考试、考查委员会，根据国家颁布的行业等级鉴定标准、行业发展趋向、企业用人标准、学校和地方的实际情况制定考核标准，层层考核，严把质量关，确保毕业生质量。

### 4. 一线教学的运行与管理

#### (1) 教学内容与顶岗实习任务一体化

学生在校期间完成的理论教学和基本技能培训，是为后一年学生顶岗实习所需要完成的岗位综合能力培训和职业综合素质培养服务的。因此，前两年的教学内容必须与顶岗实习任务一体化，教学内容的选择，需要围绕顶岗实习任务这条主线来进行，以“实用、够用”为原则，构建职业岗位能力训练模块，加强学生的实践能力与操作技能的培养，使实践性课程教学与顶岗实习岗位群实现零距离对接，从而提高毕业生的就业竞争力。

#### (2) 顶岗实习与校企合作指导一体化

学校与顶岗实习单位的有机结合是保证人才培养目标实现的关键。由于学生顶岗实习单位分散，学院指导教师不能长期和及时到现场指导，而且存在实习单位不按照学校实习要求和计划进行实习，把学生当作廉价劳动力，使得顶岗实习的效果大打折扣。为解决这个问题，学校与实习单位之间的一体化是顶岗实习顺利进行的必然选择。

#### (3) 顶岗实习教学和学生管理一体化

顶岗实习管理是否到位决定着顶岗实习的成败。顶岗实习的顺利进行，首先需要实习指导教师的倾心指导，其次也离不开学生辅导员的管理和教育。只有通过两方面密切配合、齐抓共管，实现了“教”和“管”的结合，有力保障了顶岗实习工作的顺利进行，提高了顶岗实习的质量和效果。

#### (4) 毕业设计（论文）和顶岗实习一体化

毕业设计（论文）是高等职业教育的最后一个教学环节，是必须完成的学习内容。在毕业设计（论文）的指导时，实行毕业设计和顶岗实习一体化。首先，由学生根据企业的生产实际和校内指导教师指定的题目范围确定毕业设计（论文）题目；其次，在具体的指导过程中实行“双导师制”，校内指导教师侧重学术指导（包括理论和技术方法），而企业指导教师则强调实践工作能力的指导（包括认识问题、分析问题和适应社会的能力）；同时，将答辩改为回校答辩和网上答辩相结合，充分发挥学校和企业指导教师的特长，调动了学生在实习和设计过程中的学习积极性和主观能动性，使学生不再单纯被动地接受老师的安排，而是积极主动地根据自己的实际情况和特长寻找合适的设计课题。

#### (5) 就业与顶岗实习一体化

实习的最终目标是以就业为导向，实现就业与顶岗实习的一体化。学生与顶岗实习单位间实行双向选择，企业是用招收职工的标准接收实习学生，学生是用就业的眼光选择实习单位。双方达成意向后，以实习协议的方式确定下来，如无特殊情况，学生便在这家企业进行一年的顶岗实习，不再随意变动。利用顶岗实习这一段时间，学生和用人单位可以相互考察和了解。实习结束后，在双方自愿的基础上，学生便以员工的身份留在企业。即使不能留下，由于学生经过在实践中的一线一年的实习，掌握了较强的实践能力，也就争取到更多的就业机会，到新单位后，很快就能上手，很受用人单位的欢迎。

### （三）教学结果监控

#### 1. 学生毕业率

注重学生培养质量，使学生毕业率达到 100%。

#### 2. 毕业生双证书获取率

鼓励学生考取计算机辅助设计类职业资格证书，使学生双证书获取率达到 50%以上。

#### 3. 职业技能竞赛获奖率

鼓励学生以个人和团队的形式参加设计竞赛。

#### 4. 毕业生就业率

注重学生就业质量，首次就业率达 90%以上。

## 十、人才培养方案的特色与创新

### 1. 专业建设模式特色

建设个性化动漫设计制作专业建设，设置高职动漫设计制作专业课程；注重综合核心素质的培养；以产品设计为教学中心；增加动漫这方面的实践训练。

（1）. 始终贯彻“以服务为宗旨，以就业为导向，以能力为本位、以质量为核心”的办学指导思想，按照“整合资源、提升档次、拓展领域、做强做优”发展思路，坚持立足区域经济发展，坚持与战略性经济产业、地方支柱产业、特色产业相适应，紧紧围绕动漫制作、游戏制作等专业，努力做到学校对接企业、专业对接岗位，制定了专业建设发展规划，建立了合理的动态调整机制，补充新知识、新技术，使专业常办常新，时刻与企业需要、社会需求保持同步，满足了区域经济和社会生产发展对人才的需求。及时调研论证，把握市场脉搏

（2）. 建立本专业的“建设指导委员会”。广泛深入市场调研，及时把握本专业就业岗位和能力要求方面的变化，每年召开专题会议进行研讨论证，根据本地的发展规划，研究专业的调整及课程设置问题。紧贴企业需求，合理调整专业。

（3）. 实行“订单培养”或“定向培养”，在原有教学计划的基础上，结合企业发展需求适当调整专业外延、丰富专业内涵，使所开设的专业具有现实性和针对性，实现课程与岗位的对接。

（4）. 坚持专业设置的动态调整机制，使得工业设计专业设置能够紧紧跟上产业发展步伐，能够随着经济发展方式转变而“动”，能够跟着产业调整升级而“走”，能够围绕企业技能型人才需要而“转”，能够适应市场需求变化而“变”。

### 2. 课程体系特色

建立以学生为主体以就业为导向的课程体系，理论与实践一体化。强化动漫设计制作专业基础课程作用，加大学生的动手操作实践能力，保证实践课程的强度。以学生获得职业行动能力和职业生涯可持续发展能力为总体目标，明确课程目标；以典型的工作任务、项目（案例）、工作过程为线索，确定课程结构；以专业核心技能和最前沿的技术为主线，确定课程内容；以典型产品（工作项目）为载体，设计教学组织形式；实时引入行业企业的新知识、新技术、新标准、新设备、新工艺、新成果和国际通用的技能型人才职业资格标准，动态更新教学内容，将企业对员工的职业素养要求融入课程，并贯穿人才培养全过程；改革教学方

法和手段,深入开展项目教学、现场教学、模拟教学,以做为核心,真正实现“教、学、做”合一。

本专业的课程体系有公共课、专业支撑课、专业核心课、专业拓展课、选修课五大部分构成。专业支撑课、专业核心课、专业拓展课突出实践教学。以教学质量提高为根本,以综合素质培养为目的,制定课程标准;探索任务驱动、项目导向的教学方式,融“教、学、做”于一体;改革课程考核方式,完善教学考核体系,培养高素质、高技能人才。我们根据岗位要求和职业考核标准,分解职业能力,实施适合本专业情况的教学模式改革,逐步建立起文化知识和专业实践能力相结合、理论与实践相结合、教学内容与岗位需求相适应的课程体系。根据教学大纲要求,按照一定比例,合理设置公共基础课程和专业技能课程的比例,形成了以公共基础课程、专业支撑平台课程、专门化方向课程三大模块为主的实施性“模块化”教学计划。

公共基础课程本着“必需、够用、实用”的原则,除开足、开好国家规定的公共课外,加强了普通话、书法、阅读、写作、朗诵、演讲、英语口语表达、英语应用文写作、听力、数学与生活、计算机应用等应用性能力教学,提高学生专业学习兴趣。

专业支撑课程,在理论教学与实践教学采取以项目教学为中心的原则,整合课程内容;根据课程培养目标所规定的职业能力设定项目,以项目为轴心,整合课程内容,形成课程单元。课程单元和职业能力相对应,课程内容由基础知识、专业技能和管理知识组成。充分体现课程结构、课程定位和课程内容的职业性,形成理论教学+认识实习+教师导学+校内实训+企业实践的课程教学体系。

专业方向课程,划分为必修和选修模块,使学生学习的选择度更大。使教学更符合因材施教的原则,更能适应学生个性发展的要求,更能尊重学生的个体差异、真正落实“以人为本”的教育理念。

课程教学模块充分考虑实施任务驱动、行动导向,组成一组内容相关和循序渐进的单元技能;教学模块中注重实训环节操作,与学生技能竞赛标准、职业资格标准(考证)相融合。教学的原则是:每个模块相对独立,每学完一个模块可以获得一项技能、知识或能力;模块的内容依据职业岗位实际需要确定,实用性、应用性强;强调能力培养,围绕能力形成组织教学内容;每个模块内容不多,讲究“必须、够用”,针对性强;模块之间灵活组合,每个模块组合有明确的行为目标和具体要求;课程模块更新效率高,可以及时反映行业发展所产生的新技术、新方法、新工艺、新手段。

根据“模块化”教学计划构建的课程体系,对学生的培养目标划分为三个阶段,第一阶段重点强化基本的文化基础和基本的专业知识、职业技能,初步培养职业情感;目的在于夯实基础,为确定专业方向和个人发展方向奠定基础;第二阶段以职业技能和职业技术教育为重点,以技能考核为目标,根据各个专业的特点实行各具特色的课程组织方式;第三阶段是工学结合,以工为主,旨在提升技能的熟练程度,最终成为一名合格的技能型人才。

### 3. 人才培养模式特色

注重应用型人才的培养,加强专业基础建设,拓宽专业应用领域。培养面向生产、建设、管理、服务第一线需要的“下得去、留得住、用得上、时间能力强、具有良好职业道德的高技能人才。

动漫设计制作专业的教学改革与建设就是紧紧围绕高职高专教育的人才培养目标,转变教育观念,提高教学质量,加强专业办学特色。即以教学基本建设,特别是实践教学基地建设为重点;以产学结合为基本途径;以社会毕业生就业质量的评价为标准;突出培养学生实践能力和创新精神,促进学生知识、能力、素质综合提高,不断提高教育教学质量,力争形成主动适应经济社会发展需要的、有本专业特色的人才培养模式。

主动适应区域产业结构调整升级需要,及时调整专业培养定位,积极探索“校企一体、工学结合”双主体人才培养模式。对接产业(行业),参照职业岗位任职要求,与行业企业共同制订专业人才培养方案、开发系统化的学历教育与职业培训相融通的模块化课程体系;校企共建课程与教学资源,充分利用企业教学资源和网络资源,创新教学和学习方式;试行多学期、分段式等灵活多样的教学组织模式,将学校的教学活动与企业的生产过程紧密结合;探索建立“校中厂、厂中校”实习实训基地,将学校的教学活动与企业的生产过程紧密结合,强化生产性实训与顶岗实习,高职专业顶岗实习原则上不少于半年,生产性实习实训比例达实践教学总课时的40%;积极与政府部门、行业组织、知名企业合作,推行“双证书”制度;

创新人才培养评价方式，探索学校、行业协会、用人单位、第三方教育数据咨询公司共同参与评价的教学质量多主体评价模式；积极开展与职教发达地区的职业院校的交流合作。

根据社会对人才的需求及高等职业教育人才培养模式多样化的新形势，针对不同专业和学校实际情况进行了有益探索。学校坚持校企合作、工学结合、顶岗实习的人才培养模式，提高了技能型人才的培养质量。

#### (1) . “校企合作，订单培养”

招生、教学、就业一条龙的培养模式。探索校企合作培养人才的新模式，订单委培生具有“学生”和企业“准职工”双重身份，企业为把自己未来的员工培养好，主动与学校全方位配合，积极参与“订单委培”班招生、教学、就业全过程。

#### (2) . 探索推行引企入校、半工半读的培养模式

探索学校与企业合作的新模式，采用循序渐进式教学法，首先进行动漫设计制作专业基础知识和技能的培养，在学生具备了一定专业技术知识后，根据不同模块安排学生到企业不同的工作岗位上“实习”，熟悉操作过程，分析生产过程的基本原理和技术规律，而后带着学习任务进入学校实训基地展开模块式实训，强化实训操作。当所有模块项目完成后，安排学生进企业顶岗实习。通过这种教学模式，达到了“教学做合一”的目的。

#### (3) . 推行工学交替、顶岗实习的培养模式

鼓励和支持学生利用暑假到企业实习工作，通过考核或者取得公司开具的实习证明的学生可以折算成相应的学分。

#### (4) . 弹性学制、学分管理

本专业实行弹性学制、学分制。学校适应社会主义建设需要，加强专业建设，积极开展专业入企活动，实行弹性学制，学分管理。在教学过程中，学生在完成学校所学的学分的情况下，尽可能参与企业的运作机制，采用分段分批或集中进入企业的方式促进毕业生群体与个体职业发展状况。

## 2. 教学方法的特色

### 项目化、模块化教学，以实训课程为主体进行教学。

体现以学生为主体的教育思想，改变课堂以教师为中心的教学模式，注重培养学生实践动手能力。把课堂搬到实训室，采用任务驱动、项目导向的教学方式，融“教、学、做”于一体，提高学生的实践技能；运用现代教育技术，激发学生学习兴趣，注重培养学生的创新能力，使教学质量得到有效提高。

根据本专业特点，积极实施项目教学、理论实践一体化教学、情景教学、分层次教学等教学模式改革

**推行“项目教学”改革。**项目教学是“以项目为主线、教师为主导、学生为主体”，把动漫专业知识转化为需要解决的问题或任务，以项目的形式交给学生，在教师的指导下，由学生按照企业要求的操作程序，以小组的方式，运用实习实训设备，共同制定计划，共同完成整个项目，并进行自我评价。使学生在课堂教学中把理论与实践教学有机地结合起来，充分发掘学生的创造潜能，提高学生解决实际问题的综合能力。项目教学起到了学生集中精力练习技能、教学效果可测评性好的作用；同时改变了以往“教师讲，学生听”被动的教学模式，创造了学生主动参与、自主协作、探索创新的新型教学模式；不仅使学生掌握了理论知识和操作技能，更重要的是培养了学生的职业能力。

**实施一体化教学**，把课堂搬到实训车间或技能教室，对着产品讲理论，讲完理论就操作，实现了“做中学，学中做”、理论实践一体化。全程构建素质教育和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节，提高教学质量。该教学模式旨在使理论教学与实践教学交互进行，融为一体。一方面，提高理论教师的实践能力，实训教师的理论水平，培养一支高素质的师资队伍。另一方面，教师将理论知识融于实践教学中，让学生在学中干、干中学，在学与练中理解理论知识、掌握技能，打破师生界限，教师就在学生中间，就在学生身边，大大激发了学生学习的热忱，增强学生的学习兴趣，学生边学边练边总结，能达到事半功倍的教学效果。

**实施“情景教学”** 在本专业推行“情景教学”改革。让学生置身动漫设计制作现场之中，获得与实体相似的形象，给学生以真实感。教学过程中有目的地引入或创设具有一定情绪色彩的、以形象为主体的生动具体的场景，帮助学生理解教材，使学生的心理机能得

到充分发展，从而掌握本专业的理论和技能，提高教学效果。“情景教学”对迅速掌握技能，培养学生情感，启迪思维，发展想象，开发智力等方面有独到之处。

**专业推行“分层次教学”**改革，按照学生学习程度分层、按照层次定目标，按照目标定考核。分层教学使每个层次的学生都能够各得其所，获得成功的体验，这种愉快的情绪，极大优化了师生关系，提高了教师与学生之间合作与交流的效率。采用案例教学、模拟现场等教学模式，使用案例或模拟现场情景，使课堂教学更直观、形象。教学模式的改革激发了学生学习兴趣，提高了教学质量。