

三年制动漫设计专业人才培养方案

专业代码: 550116

适用年级: 2022 级

专业负责人: 王利平

制订时间: 2022 年 5 月 10 日

系部审批人: 郑嘉熠

系部审批时间: 2022 年 6 月 5 日

学校审批时间: 2022 年 6 月 20 日

2022 级动漫设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫设计专业，550116

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或同等学力。

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

| 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) | 主要岗位群或 技术领域举例 |
|------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------|---|
| 文化艺术 大类 (55) | 艺术设 计类 (5501) | 动漫、游戏数 字内容服务 (I6572) | 动画设计人员 (2-09-06-03) | 面向动画、游戏数字内容服 务、专业设计服务等行业的动 画制作、原画设计、角色与场 景设计、三维模型制作、灯光 渲染、特效设计制作、动漫衍 生产品设计等岗位(群) |

本专业毕业生主要面向游戏公司，影视公司，动漫公司，玩具手办公司核心角色设计和制作岗位专业岗位，包括游戏角色立绘、游戏 UI 设计、游戏美术风格指导岗位等，从事影视制作中的中高级美术职位，包括美术风格指导，影视人物设计，影视概念插画制作等；二维动画制作的中高级美术职位，包括动画角色设计、动画风格指导等；潮玩或手办模型制作中的中高级美术职位，包括玩具造型设计，手办数字模型雕刻，玩具风格指导等；三维建模制作中高级美术职位，包括游戏角色建模、影视角色建模岗位的工作。毕业生就业职业领域及主要工作岗位的初始岗位和发展岗位如表 2 所示。

表 2 职业领域及主要工作岗位(群)

| 序号 | 职业领域 | 工作岗位 | | 职业岗位升 迁平均时间 |
|----|--------|--------|------------------------------|----------------|
| | | 初始岗位 | 发展岗位 | |
| 1 | 游戏角色立绘 | 游戏角色设计 | 游戏角色立绘、游戏 UI 设计、 游戏美术风格指导 | 3 年 |
| 2 | 动漫角色设计 | 动漫角色设计 | 动画角色设计、动画风格指导 | 3 年 |
| 3 | 潮流玩具设计 | 潮流玩具设计 | 玩具造型设计,手办数字模型雕 刻,玩具风格指导 | 3 年 |
| 4 | 影视插画设计 | 影视角色设计 | 美术风格指导,影视人物设计, 影视概念插画制作 | 3 年 |
| 5 | 三维角色建模 | 角色三维建模 | 游戏角色建模、影视角色建模 | 3 年 |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和动画、插画设计与制作的方法、标准、流程等知识，具备动画场景和角色设计、漫画设计、分镜头、二三维动画制作、后期合成等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计、动漫衍生产品设计等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质要求

（1）思想政治素质

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；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。

（2）文化科技素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力；具有持续学习和终身学习的能力；具有一定的创新意识、创新精神及创新能力；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；具有良好的人际沟通能力。

（3）专业素质

1、综合素质和基本能力的要求

- 1) 掌握素描、色彩绘画基本功与图形概论等基础理论知识；
- 2) 掌握计算机技术基础、创意设计及表现，具备较高的艺术修养；
- 3) 掌握中西方艺术史、工艺美术史、材料学等基本理论知识；
- 4) 掌握手绘效果图、服饰立体裁剪、等知识及技能；
- 5) 熟悉角色妆效、形象、发型设计等艺术造型相关知识，掌握人体比例、材质表现等能力；
- 6) 掌握平面绘图软件技巧和 3D 辅助绘图技巧；
- 7) 掌握立绘、插图基础表现，独立完成角色原画设计；

2、职业理论素质要求

- 1) 具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；
- 2) 遵守职业道德规范，诚实守信；
- 3) 互助协作，具有良好的团队合作精神；
- 4) 工作踏实，勤奋好学，思维严谨；
- 5) 具有良好的质量意识及安全工作意识；
- 6) 良好的沟通协调能力和较好的语言表达能力；
- 7) 具有一定的市场调研和分析能力。

3、职业技术应用能力的要求

- 1) 具有较强的分析、判断和概括能力，具备较强的逻辑思维能力；
- 2) 具有良好的学习能力和较强的外语阅读能力，能及时学习并了解游戏和影视设计的发展方向及新技术的应用；
- 3) 具有较好的文字处理能力及计算机使用能力；
- 4) 具有初步的企业管理方法和能力。

(4) 职业素质

具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、诚实劳动意识、工匠精神、创新思维；勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识、公共服务意识和团队合作精神；有较强的执行能力、安全意识及主动作为的奉献精神。

(5) 身心素质

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。

2. 知识要求

(1) 公共基础知识

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；熟悉相关法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识。

(2) 专业技术基础知识

掌握良好的素描、色彩、构图、透视等绘画基础知识；掌握动画、游戏造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识；掌握一定的互动媒体基础知识掌握计算机的基础知识及动画、游戏设计与制作的常用工具软件；了解动画、游戏产业现状、发展趋势以及动画、游戏项目管理的基础知识。

(3) 专业知识

- 1) 具有二、三维动画设计和制作能力；
- 2) 具有良好的数字绘画和造型能力；
- 3) 具有良好的文字、图表及电子演示文档处理能力；
- 4) 具有良好的沟通交流、团队协作能力

3. 能力要求

(1) 专业能力

- 1) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- 2) 能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作；
- 3) 能够进行动画场景和角色设计与绘制；
- 4) 能够根据客户需要进行漫画设计；
- 5) 能够根据剧本绘制基本的分镜头；
- 6) 具有数字技能，能够完成二维、三维动画制作；
- 7) 能够根据创作需要进行后期合成制作；
- 8) 具有适应动漫产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力，基本掌握动漫等相关领域数字化技能；
- 9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

(2) 社会能力

- 1) 掌握常用办公软件的应用；
- 2) 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；
- 3) 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。

(3) 方法能力

- 1) 具有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力；具有一定的创新意识、创新精神及创新能力；
- 2) 具有个人职业生涯规划的能力，具有独立学习和继续学习的能力，具有较强的决策能力，具有适应职业岗位变化的能力。

六、课程设置及教学要求

（一）课程设置

本专业课程主要包括公共基础课和专业课程，课程包括图形概论与应用、插图基础与表现、角色原画设计与应用，3d 辅助基础（blender）等课程，课程体系如图 1 所示。

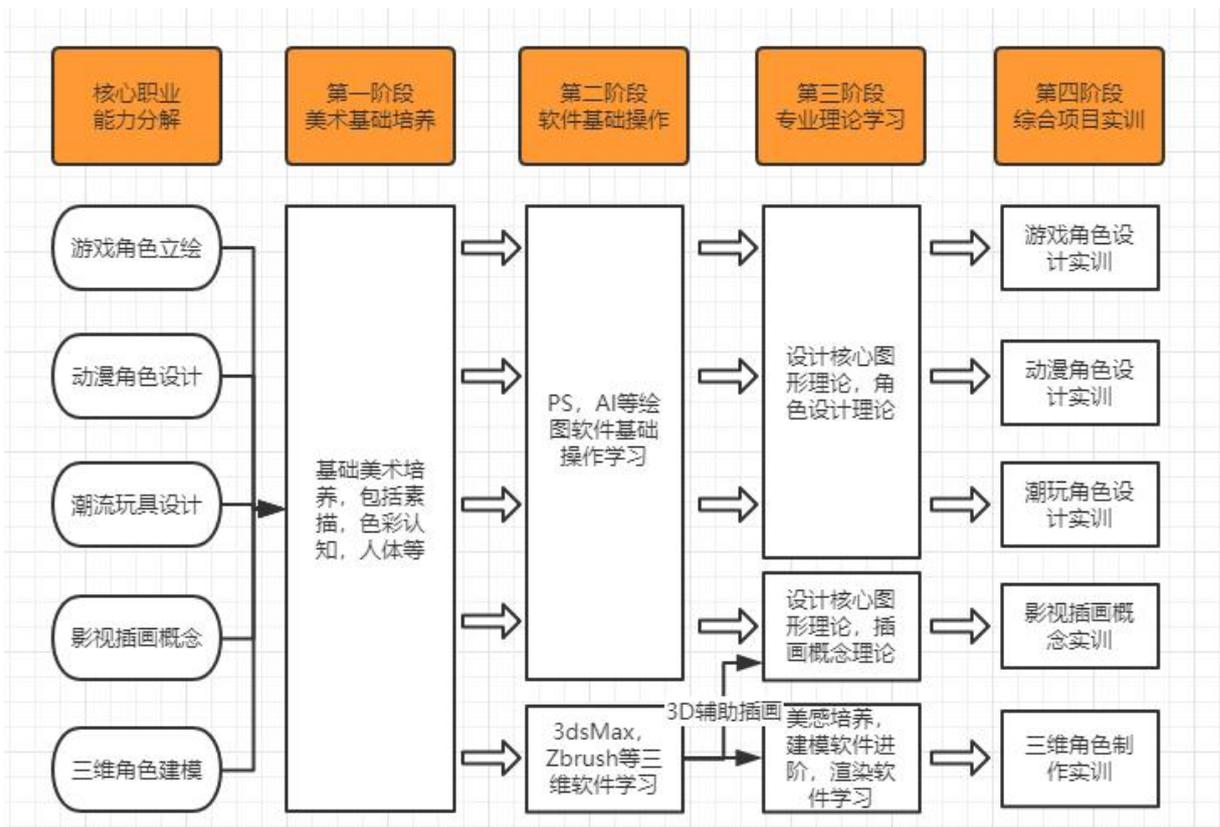


图 1 专业课程体系图

（二）教学进程总体安排

课程总学时 2670 学时、总计 140 学分，定义 16 学时折算 1 学分，其中实训周为 26 学时 1 学分。公共基础课程包括思政课程和素质教育课程，合计 750 学时，占比为 28%；选修课程包括职业能力模块（限选）及素质拓展课程选修，合计 288 学时，占比 11%；实践性教学学时合计 1690 学时，占比 63%，顶岗实习合计 24 周，安排在第五、六学期。（详见附录相关表格）

（三）主要课程教学要求

1. 公共基础课程教学要求

表 3 公共基础课程教学要求

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 课程主要内容 | 教学方法与手段 | 学时 |
|----|------|------|--------|---------|----|
|----|------|------|--------|---------|----|

| | | | | | |
|---|----------------------|---|---|----------------------------|----|
| 1 | 思想道德与法治 | <p>1. 知识目标: 使学生领悟人生真谛, 形成正确的道德认知, 把我社会主义法律的本质、运行和体系, 增强马克思主义理论基础。</p> <p>2. 能力目标: 加强思想道德修养, 增强学法、用法的自觉性, 进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力, 提高学生分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3. 素质目标: 使学生坚定理想信念, 增强学生国情怀, 陶冶高尚道德情操, 树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观, 提高学生的思想道德素质和法治素养。</p> | 以社会主义核心价值观为主线, 以理想信念教育为核心, 以爱国主义教育为重点, 对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。 | 案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法 | 48 |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | <p>1. 知识目标: 帮助学生了解毛泽东思想、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, 系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。</p> <p>2. 能力目标: 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力, 增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定, 提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标: 提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质, 培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。</p> | 马克思主义中国化理论成果, 即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。 | 讲授法、案例法、讨论法、视频展示法 | 32 |
| 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | <p>1. 知识目标: 帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想, 系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义, 更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。</p> <p>2. 能力目标: 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力, 切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性, 提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。</p> <p>3. 素质目标: 引导大学生增强“四个意识”, 坚定“四个自信”, 做到“两个维护”, 自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。</p> | 习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义。 | 讲授法、案例法、讨论法、视频展示法 | 48 |
| 4 | 形势与政策 | <p>1. 知识目标: 了解国际国内形势, 掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法, 理解政策的途径及我国的基本国情, 党和政府的基本治国方略等。</p> <p>2. 能力目标: 学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势, 理解和执行政策。</p> | 国内外形势与政策, 培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和 | 讲授法, 案例法, 视频展示法, 讨论法 | 32 |

| | | | | | |
|---|-----------|---|---|---------------------------|-----|
| | | 3. 素质目标: 提高思想政治素质, 自觉践行社会主义核心价值观, 成为德智体美全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。 | 判断能力。 | | |
| 5 | 大学生心理健康教育 | 1. 知识目标: 了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识, 理解维护心理健康的重要意义, 掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。 2. 能力目标: 能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能, 深入分析大学生中常见的心理问题, 并提出有意义的解决思路; 运用所掌握的心理健康教育原理, 分析自己心理素质方面存在的优劣势, 并提出建设性的解决方案。 3. 素质目标: 提高全体学生的心理素质, 充分开发自身潜能, 培养学生乐观、向上的心理品质, 不断提高自身的身心素质, 促进学生人格的健全发展。 | 自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。 | 讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法 | 32 |
| 6 | 军事理论 | 1. 知识目标: 了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状, 增强依法建设国防的观念毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想; 了解世界军事及我国周边安全环境, 增强国家安全意识; 了解高科技, 明确高技术对现代战争的影响。 2. 能力目标: 通过军事理论的学习, 能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会, 能够进行相关宣传。 3. 素质目标: 培养严明的组织纪律观念; 培养敬业乐业、精益求精的工作作风; 培养学生交流、沟通能力; 培养团队协作意识 | 以国防教育为主线, 使大学生掌握基本军事理论与军事技能, 达到增强国防观念和国家安全意识, 强化爱国主义、集体主义观念, 加强组织纪律性, 促进大学生综合素质的提高。 | 网络课程学习 | 32 |
| 7 | 大学体育 | 1. 身心健康目标: 增强学生体质, 促进学生的身心健康和谐发展, 养成积极乐观的生活态度, 形成健康的生活方式, 具有健康的体魄; 2. 运动技能目标: 熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法; 能有序的、科学的进行体育锻炼, 并掌握处理运动损伤的方法; 3. 终身体育目标: 积极参与各种体育活动, 基本养成自觉锻炼身体的习惯, 形成终身体育的意识, 能够具有一定的体育文化欣赏能力。 | 1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核; 2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等; 3、学生体质健康标准测评。 | 讲授; 项目教学; 分层教学。 | 128 |
| 8 | 劳动教育 | 1. 知识目标: 帮助学生劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识, 树立正确的劳动观; 2. 能力目标: 学生通过各种劳动体验, 提升劳 | 1. 劳动理论课, 包括观念教育, 劳动法律法规教育等 2. 劳动实践课, 包 | 分为理论课程和实践课程。 (1) 理论 | 94 |

| | | | | |
|--|--|------------------------|--|--|
| | <p>动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；</p> <p>3. 素质目标：提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。</p> | <p>括劳动技能教育，劳动习惯教育等</p> | <p>课程，16学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课。</p> <p>(2) 实践课程，78学时。采用实践教学的形式。</p> | |
|--|--|------------------------|--|--|

3. 专业核心课程教学要求

专业核心课程教学要求如下：

《图形概论与应用》课程教学要求

| 学习领域课程 | 图形概论与应用 |
|------------------------------------|--|
| 安排第4学期，基准学时64学时，其中理论32学时，课程实训32学时。 | |
| 职业能力 | <p>1. 专业能力：图形情感，图形比例，图形节奏，图形构成，图形夸张，图形象形，图形抽象，图形应用</p> <p>2. 方法能力：理解掌握图形情感，图形比例，图形节奏，图形构成，图形夸张，图形象形，图形抽象，图形应用结合到具体的角色设计流程</p> <p>3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力和较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。</p> |
| 学习目标 | 本课程为角色设计类核心课程，适用于游戏，影视，动漫，潮玩等多维度角色设计应用，通过对图形设计概念的认知讲解，引导学员掌握并熟练应用图形相关知识，结合到具体的角色设计流程，提升学员对角色设计风格的大型把控能力。 |
| 学习内容 | 围绕图形设计的核心理论内容，重点阐述图形情感，图形比例，图形节奏，图形构成，图形夸张，图形象形，图形抽象，图形应用等知识点，为学员完成多维度角色设计打下坚实的设计基础。 |
| 思政元素 | 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；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。 |
| 学习方法 | 采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示讲解，学生模仿演练为主。要求每位学生能够根据设定框架的项目要求，做出项目实训要求的作品。 |
| 学习材料 | 自编教材 |

| | |
|-------------------|---|
| 学生需要的知识和技能 | <p>1. 图形情感训练，利用各种基本图形表达设计角色的情感张力，在实训过程中让学员了解角色设计中如何通过不同的图形组合来表现出符合特定项目对于角色情感需求的设计；</p> <p>2. 图形比例训练，实训内容主要是让学员掌握图形设计中的比例运用，通过合理的比例划分，创作出充满节奏变化且合理的角色设计方案；</p> <p>3. 图形夸张训练，是图形设计的升级训练，保证学员在掌握基础图形使用的情况下，深挖图形夸张的运用，完成更多维度，包括动漫，潮玩等类别，扩展角色设计的风格把控能力；图形综合运用，结合前面所掌握的图形知识，进行综合的，且符合项目需求的完整角色设计；</p> |
| 教师需要的知识和技能 | <p>图形情感，图形比例，图形节奏，图形构成，图形夸张，图形象形，图形抽象，图形应用等能力</p> |

《插图基础与表现》课程教学要求

| 学习领域课程 | 插图基础与表现 |
|--|--|
| 安排第 4 学期，基准学时 32 学时，其中理论 16 学时，课程实训 16 学时。 | |
| 职业能力 | <p>1. 专业能力：美术基础，包括透视结构、素描关系、色彩理论等方面的知识；</p> <p>2. 方法能力：理解掌握商业插画设计绘制的工作流程；理解掌握商业插画创意构思的一般方法；理解掌握商业插画技术标准与技法要点。</p> <p>3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力和较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。</p> |
| 学习目标 | <p>PhotoShop 为本课程核心操作软件，通过手绘板及 Photoshop 软件完成各种风格的平面绘图。课程以操作讲解和实操运用为主，引导学生掌握插图光影、空间层次、构图、3D 辅助构图、黑白小稿、插图染色应用等插图基础知识与 Photoshop 绘图技巧，基本独立完成完整插图。</p> |
| 学习内容 | <p>PhotoShop 笔刷参数与使用技巧；</p> <p>PhotoShop 图层和叠加模式技巧；</p> <p>空间层次在插图中的表现技巧；</p> <p>构图方式与方法；</p> <p>熟练 Blender 基础建模，辅助构图；</p> <p>黑白小稿、插图的染色应用等基础知识</p> |
| 思政元素 | <p>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；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> |
| 学习方法 | <p>采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示讲解，学生模仿演练与助教改画为主。要求每位学生能够根据设定框架的项目要求，做出项目实训要求的作品。</p> |
| 学习材料 | <p>自编教材</p> |

| | |
|-------------------|--|
| 学生需要的知识和技能 | 1. 熟悉 PhotoShop 的基础操作，掌握界面布局和快捷键，熟练运用软件与数位板实现立绘基本绘制； 2. 讲解立绘空间层次、构图技巧与方法，分析角色动态等，掌握插图黑白小稿等绘制要点； 3. 在线稿基础上，色稿基本完成，增加插图染色，提高画面完成度； 4. 讲解+实训+助教改画，熟练使用 PS 与手绘板，着重增加插图细化，分析取舍，精画插图效果。 |
| 教师需要的知识和技能 | 熟练运用 PhotoShop，插图光影、空间层次、构图、3D 辅助构图、黑白小稿、插图染色应用等插图知识与 Photoshop 绘图技巧 |

《角色原画设计与应用》课程教学要求

| 学习领域课程 | 角色原画设计与应用 |
|---|---|
| 安排第 4 学期，基准学时 16 学时，其中理论 学时，课程实训 16 学时。 | |
| 职业能力 | 1. 专业能力：绘画功底，包括人体结构、透视、色彩、造型等方面的技巧；创作能力，包括想象力、创意、风格、气氛等方面的表现；软件技能，包括熟练使用 photoshop、sai 等绘图软件；团队协作，包括沟通交流、理解需求、执行任务等方面的素质；商业意识，包括了解市场、满足用户、适应变化等方面的能力。 2. 方法能力：掌握游戏，动漫，潮玩多个维度的角色设计流程，对角色原话设计有整体概念，准确把握角色的结构、武器装备、材质等细节，能独立剖析角色设计的风格并对设计要点准确阐述。 3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力，较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。 |
| 学习目标 | 该课程以理论结合实训的方式，引导学员掌握游戏，动漫，潮玩多个维度的角色设计流程，对角色原话设计有整体概念，准确把握角色的结构、武器装备、材质等细节，能独立剖析角色设计的风格并对设计要点准确阐述，培养学生良好且符合特定项目需求的综合角色设计能力。 |
| 学习内容 | 1. 角色设计概论，阐述角色设计的流程和纲要； 2. 角色装备拆分以及替换修整； 3. 角色体型设计，结合图形知识； 4. 人物头像的设计要点剖析； 5. 武器及装备的设计要点； 6. 幻想生物与怪物的设计要点； 7. 角色设计中的人文风格剖析； 8. 各种时代文化特征和设计要点阐述； |
| 思政元素 | 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；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。 |

| | |
|------------|---|
| 学习方法 | 采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示加图片鉴赏，学生模仿演练为主。要求每位学生能够根据设定框架的项目要求，做出项目实训要求的作品。 |
| 学习材料 | 自编教材 |
| 学生需要的知识和技能 | 绘画功底，创作能力，软件技能，团队协作，商业意识 |
| 教师需要的知识和技能 | 掌握游戏，动漫，潮玩多个维度的角色设计流程，对角色原话设计有整体概念，准确把握角色的结构、武器装备、材质等细节，能独立剖析角色设计的风格并对设计要点准确阐述，有良好且符合特定项目需求的综合角色设计能力。 |

《3d 辅助基础 (blender) 》课程教学要求

| | |
|--|---|
| 学习领域课程 | 3d 辅助基础 (blender) |
| 安排第 3 学期，基准学时 80 学时，其中理论 32 学时，课程实训 48 学时。 | |
| 职业能力 | <p>1. 专业能力：美术基础，包括透视结构、素描关系、色彩理论等方面的知识；软件基础，熟练操作 blender 等 3d 建模软件；专业知识，包括游戏角色、场景、道具设计的方法和规范</p> <p>2. 方法能力：在 blender 创建基础几何体，并通过多边形编辑完成简单场景道具的建模；联动 Zbrush 软件进行角色装备建模，以及硬表面模型制作；掌握 3D 摄影机和灯光渲染的使用，运用 3D 辅助 2D 绘制插画打下基础，理解流程；掌握基本的 3D 模型的 UV 拆分流程，便于拓展进阶的贴图绘制和烘焙流程；掌握 Blender 基本骨骼、场景、装备等建模方法，掌握角色动态的参考流程；</p> <p>3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力和较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。</p> |
| 学习目标 | 3D 辅助基础是原画设计的基础，通过使用 Blender 软件进行初步角色建模，掌握图形情感、图形比例、图形节奏及图形应用，辅助完成原画设计。 |
| 学习内容 | <p>1. Blender 基础操作和界面布局</p> <p>2. 讲解图形情感、节奏、剪影，掌握点线面、正负形关系及图形比例；</p> <p>3. 创建多边形和编辑多边形的技巧</p> <p>4. 默认材质和渲染功能</p> <p>5. 剖析不同材质呈现方式，联通 Zbrush 软件进行角色装备建模以及硬表面模型制作；</p> <p>6. 拓展进阶的贴图绘制和烘焙流程</p> |
| 思政元素 | 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；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。 |
| 学习方法 | 采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示为主，学生模仿演练为主。要求每位学生能够根据具体的原画概念要求，做出符合项目品质的 3D |

| | |
|------------|--|
| | 模型建模。 |
| 学习材料 | 自编教材 |
| 学生需要的知识和技能 | 1. 美术基础 2. 软件基础 |
| 教师需要的知识和技能 | 美术基础，包括透视结构、扫描关系、色彩理论等方面的知识； 软件基础，包括熟练操作 blender 等 3d 软件； 专业知识，包括游戏角色、场景、道具设计的方法和规范； 高精建模，包括 pbr 材质渲染、次世代游戏建模的技巧。 |

《插图设计应用》课程教学要求

| 学习领域课程 | 插图设计应用 |
|--|--|
| 安排第 4 学期，基准学 16 学时，其中理论 0 学时，课程实训 16 学时。 | |
| 职业能力 | <p>1. 专业能力：根据商业插画项目要求制定项目实施计划；较准确的确立插画的基本风格和设计调性；熟练掌握商业插画线稿和色稿的绘制技法；熟练应用插画成果提案方法进行作品表述。</p> <p>2. 方法能力：1. 空间透视和光影关系运用的实训操作，提升学员立体透视的准确度和对光影关系的把控能力； 2. 商业宣传插画的绘制实操，通过实训让学员更加了解主流风格插画的特定和元素运用，提升审美； 3. 综合 3D 建模软件和 2D 绘图软件的优势，利用三维建模来辅助插画绘制，提升学员的透视和光影认知，并促进建模能力的发展，掌握多元化技能； 4. 游戏商业插画项目实训，分析游戏产品的定位，特定，掌握特定客户群体的关注点，以此为基础完成符合项目需求的游戏角色插画实训；</p> <p>3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力，较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。</p> |
| 学习目标 | 插图设计是进阶绘制技能，需要综合设计，透视，光影，以及 3D 辅助等多种知识，课程的目标是引导学员将所学知识融会贯通，并掌握多种风格插画绘制的技巧和流程。 |
| 学习内容 | <p>1. 介绍角色商业插画的特点；</p> <p>2. 插画设计中的背景构图原理；</p> <p>3. 插画光影关系，A0，环境光，反射光的介绍；</p> <p>4. 不同风格插画的特点和元素的运用；</p> <p>5. 捕捉插画视觉点；</p> <p>6. 使用 3D 软件辅助插画绘制；</p> |
| 思政元素 | 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；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。 |

| | |
|-------------------|--|
| 学习方法 | 采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示加图片鉴赏，学生模仿演练为主。要求每位学生能够根据设定框架的项目要求，做出项目实训要求的作品。 |
| 学习材料 | 自编教材 |
| 学生需要的知识和技能 | 美术基础，包括透视结构、素描关系、色彩理论等方面的知识 软件基础，ps、blender 等软件操作基础 |
| 教师需要的知识和技能 | 熟练运用 PhotoShop，插图光影、空间层次、构图、3D 辅助构图、黑白小稿、插图染色应用等插图知识与 Photoshop 绘图技巧； 绘画功底，包括人体结构、透视、色彩、造型等方面的技巧； 创作能力，包括想象力、创意、风格、气氛等方面的表现； 软件技能，包括熟练使用 photoshop、sai 等绘图软件； 团队协作，包括沟通交流、理解需求、执行任务等方面的素质； 商业意识，包括了解市场、满足用户、适应变化等方面的能力。 |

《立绘基础与表现（photoshop）》课程教学要求

| 学习领域课程 | 立绘 |
|--|--|
| 安排第 3 学期，基准学时 64 学时，其中理论 32 学时，课程实训 32 学时。 | |
| 职业能力 | <p>1. 专业能力：绘画功底，包括人体结构、透视、色彩、造型等方面的技巧；创作能力，包括想象力、创意、风格、气氛等方面的表现； 软件技能，包括熟练使用 photoshop、sai 等绘图软件； 团队协作，包括沟通交流、理解需求、执行任务等方面的素质； 商业意识，包括了解市场、满足用户、适应变化等方面的能力。</p> <p>2. 方法能力：熟练掌握 PhotoShop 的绘图技巧，并独立完成角色线稿绘制； 熟练掌握人物结构、动态立绘、立绘线稿、立绘光影等绘画要点； 运用 PhotoShop 及手绘板，掌握细节刻画技巧； 在线稿基础上，讲解+实训+助教改画，熟练使用 PS 与手绘板，运用光影、色块、滤镜等技巧，基本完成自然现象及特效绘制； 通过模仿、演练等方式，独立绘制完整的立绘角色及场景。</p> <p>3. 社会能力：具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质；遵守职业道德规范，诚实守信；互助协作，具有良好的团队合作精神；工作踏实，勤奋好学，思维严谨；良好的沟通协调能力和较好的语言表达能力；具有一定的市场调研和分析能力。</p> |
| 学习目标 | 该课程以软件基础操作和进阶运用为主，位立绘基础的进阶课程，运用手绘板及 Photoshop 软件完成立绘表现。课程以操作讲解、实操运用、课后练习+助教改画讲解为主，引导学生掌握结构概论知识，运用到立绘表现中，细化立绘角色细节，增强特效、地台等立绘，并能独立完成完整的角色立绘。 |
| 学习内容 | <p>1. PhotoShop 图层叠技巧及 PhotoShop 各种绘图滤镜的进阶使用；</p> <p>2. 掌握立绘线稿绘制技巧，在绘画中灵活运用人物结构概论相关知识理论，举一反三；</p> <p>3. 通过不同材质、成分剖析与呈现，深入刻画角色细节；通过运用色块、色阶及 PhotoShop 滤镜等技巧，加强特效，并掌握地台立绘技巧；</p> |

| | |
|-------------------|---|
| 思政元素 | 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；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。 |
| 学习方法 | 采用多媒体教学与上机操作的形式，运用项目式教学法，以教师演示讲解，学生模仿演练与助教改画为主。要求每位学生能够根据设定框架的项目要求，做出项目实训要求的作品。 |
| 学习材料 | 自编教材 |
| 学生需要的知识和技能 | 1. 美术基础 2. 软件基础 |
| 教师需要的知识和技能 | 绘画功底，包括人体结构、透视、色彩、造型等方面的技巧； 创作能力，包括想象力、创意、风格、气氛等方面的表现； 软件技能，包括熟练使用 photoshop、sai 等绘图软件； 团队协作，包括沟通交流、理解需求、执行任务等方面的素质； 商业意识，包括了解市场、满足用户、适应变化等方面的能力。 |

4. 岗位实习要求

专业岗位实习为本专业学生联结学校课堂学习与岗位就业创业的桥梁，是学生从学校到社会实现人生转折的一个必经阶段。岗位实习期间要加强学生职业理想、职业道德、从业创业知识指导教育，把按照做教育部等八部门《职业学校学生实习管理规定》(教职成〔2021〕4号)文件精神作为本专业学生岗位实习实施管理的主要依据。

(1) 岗位实习管理模式

岗位实习按照校企共同制定实习计划、管理规定、评价标准，共同指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，并由院领导、二级教学单位领导、指导教师和辅导员定期、分批、巡回到各实习点探望学生，召开座谈会，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作进行顺利。

(2) 岗位实习时间

顶岗实习时间安排在第5学期至第6学期完成，共24周。

(3) 岗位实习地点

校内美术外包中心，校外游戏动画广告公司等

(4) 岗位实习要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守企业的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：顶岗实习的岗位应该是与本专业有关的工作岗位。

考核材料要求：提交顶岗实习记录、顶岗实习报告、顶岗实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生顶岗实习各个阶段任务，并做好顶岗实习过程材料整理归档工作。

(5) 岗位实习成绩评定

实践成绩可根据考试、实习总结报告、调查报告、毕业设计、实习表现等各方面进行综合评定，学生必须完成全部实习内容，方可参加毕业实践考核工作。岗位实习的成绩由企业

和校内指导教师共同评定。实习成绩评定，采用分数制，实践成绩评定等级如下：优（90分以上）；良（80-89分）；中（70-79分）；及格（60-69分）；不及格（59分以下），对违反实践管理规定者，学院将根据相关文件进行处理。

5. 毕业设计要求

毕业设计是本专业实务性应用研究的一门重要开放式、必修课程，主要是通过设计制作的过程培养学生掌握专业理论基础知识和基本技能，提升将知识与技能在实际工作中整合应用的能力、学习能力、团队合作的工作态度精神、独立思考研究及创新的能力、解决问题的逻辑思考能力、实际项目操作的能力、提升设计与研发的能力，并由此提供学生一个提升自我能力及训练的机会。为切实履行毕业设计制作的办学理念、培养学生关键能力。以提高学生专业能力和关键能力为目标，在第5学期修读，共计8学分。学生可以依据职业发展需要或个人兴趣选取一个专题，在专、兼教师指导下，以专业技术的实际应用来开展毕业设计，通过小组合作完成一个具有创新或改良的项目专题作业及作品、调查报告等不同形式来实现。

（1）毕业设计课程内容及要求

毕业设计主要来源于本专业相关企业岗位内容，也可来自专业课程教学中的某个模块，或学生与教师共同商定的其他领域内容。毕业设计通过小组合作完成，由3-5人完成毕业设计。

毕业设计课程包括文献收集、编写设计方案、毕业设计制作与研究以及毕业设计答辩等阶段性内容。毕业设计课程应综合考虑职业岗位专业知识技能和职业核心能力教育教学需要，编制出具有可行性课程实施计划。

（2）课程组织实施

1) 在专业建设指导委员会的指导下，专、兼教师组成毕业设计课程项目小组提供毕业设计题目，学生应依据职业发展需要或个人兴趣选取一个毕业设计进行制作，一个毕业设计学生数原则上不超过5人。

2) 每位教师指导毕业设计组数不超过5组。

3) 在毕业设计实施前，应开设专题讲座，详细介绍各专题方向的发展现状，需要学习的知识和技术。通过各专题讲座，让学生了解什么是关键能力，怎么样培养提高关键能力，使学生明确毕业设计学习目标。

4) 选题流程。设计专题指导教师公示题目，学生自主选题并组队，经系批准后开展专题制作，在毕业设计运作过程中，若更换题目或指导教师的可按学院规定的程序进行。

5) 在毕业设计实施过程中，指导教师以观察者、顾问、支持者的身份开展教学，通过引导、提醒、暗示、解答、鼓励、表扬等办法帮助学生开展毕业设计制作，记录学生各个关键技能的具体表现。

6) 毕业设计成绩在90分以上的需要安排毕业设计答辩。答辩开始前，各组学生需将作品等所有资料提交给指导教师；指导教师应审查所提交的作品内容是否符合毕业设计的要求，并在签署审核后向系提交参加答辩的学生名单；毕业设计作品未能提交者，不能申请参加答辩。

（3）考核办法

考核内容应体现：能力本位的原则、实践性原则、实用性原则、针对性原则及可持续性原则。考核方式应体现：“过程考核，终结考核，综合评价，以人为本”，强调以人为本的整体性评价观。

评价主体应体现：从过去校内评价、学校教师单一评价方式，转向企业评价、社会评价开放式评价。

1、公共基础课采用以学生的学习态度、思想品德，以及学生对知识的理解和掌握程度等进行综合评定。要注重平时教学过程的评定，将课堂表现、平时作业、实践环节和期末考试

成绩有机结合，综合评定成绩。

2、其他职业基础课与职业核心课采用现场口试、实训报告、观察记载表格、设计作品、实习总结、考勤情况、劳动态度和单位评价等综合评定成绩的考核方法。技能部分必须动手操作，现场考核，由教师、行业专家和能工巧匠参与。形成“过程+结果”的考核评价方法。两项考核中任何一项不及格，均判为本门课程不及格。

3、顶岗实习：以企业考核为主，学院考核为辅。

(1) 校企双重考核学生在工作态度和工作业绩，其中学生能否上岗就业（与企业签订就业协议书）作为考核学生顶岗实习成绩的重要指标。企业考核占总成绩的70%，若此项成绩不合格，顶岗实习总成绩不合格；

(2) 学习计划目标完成情况，占总成绩的30%，以学院考核为主，企业考核为辅。

七、实施保障

(一) 师资队伍

为满足教学工作的需要，专业生师比不高于 22: 1。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师职称结构合理。

本专业带头人张楠，教授

师资队伍名单如下：

| 序号 | 姓名 | 职务/职称 | 专业方向 | 双师型 |
|----|-----|----------|---------|-----|
| 1 | 张楠 | 副院长/教授 | 美术学 | 否 |
| 2 | 王利平 | 专业主任/讲师 | 视觉传达 | 否 |
| 3 | 杨兆 | 专任教师/副教授 | 美术学 | 否 |
| 4 | 蔡方利 | 专任教师/讲师 | 动漫设计 | 否 |
| 5 | 李佳佳 | 专任教师/讲师 | 服装设计与工程 | 否 |
| 6 | 杜雅琼 | 专任教师/助教 | 软件测试 | 否 |
| 7 | 陈泽楷 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 8 | 曾钺 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 9 | 陈亮彬 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 10 | 施力行 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 11 | 谢世俊 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 12 | 陈勘杰 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 13 | 吴兆轩 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 14 | 陈亮彬 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 15 | 郑辉 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |
| 16 | 曾毅杰 | 专任教师/助教 | 美术学 | 否 |

在工程项目实践类课程上，建议聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和岗位实习。

(二) 教学设施

1. 教室条件

教室包扩普通教室和专业教室，均配备有黑（白）板、多媒体计算机、投影设备或触控一体机、互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训条件

校内建有可支撑实践教学计划所必需的各类实训基地，包括计算机实实验室、美术画室，实训设备和实训场地能满足实践教学计划基本要求，能完成人才培养方案中相应教学项目课程的训练及能力的培养。

表 4 动漫设计专业实训室基本配置和支撑实训项目一览表

| | | | |
|--------|------------------|--------|-------------------|
| 实训室名称 | 计算机实验室 1 | 基本面积要求 | 99 m ² |
| 支撑实训项目 | 完成运用计算机的原画绘画基础课程 | | |
| 序号 | 核心设备和工具 | 基本数量要求 | 备注 |
| 1 | 计算机 | 57 | |
| 2 | 数位板 | 57 | |
| 3 | 数位笔 | 57 | |

| | | | |
|--------|------------------|--------|-------------------|
| 实训室名称 | 计算机实验室 2 | 基本面积要求 | 99 m ² |
| 支撑实训项目 | 动画角色设计、动画周边设计实训等 | | |
| 序号 | 核心设备和工具 | 基本数量要求 | 备注 |
| 1 | 计算机 | 57 | |
| 2 | 数位板 | 57 | |
| 3 | 数位笔 | 57 | |

| | | | |
|--------|------------------|--------|-------------------|
| 实训室名称 | 计算机实验室 3 | 基本面积要求 | 99 m ² |
| 支撑实训项目 | 动画角色设计、动画周边设计实训等 | | |
| 序号 | 核心设备和工具 | 基本数量要求 | 备注 |
| 1 | 计算机 | 57 | |
| 2 | 数位板 | 57 | |
| 3 | 数位笔 | 57 | |

| | | | |
|--------|------------------|--------|-------------------|
| 实训室名称 | 计算机实验室 4 | 基本面积要求 | 99 m ² |
| 支撑实训项目 | 动画角色设计、动画周边设计实训等 | | |
| 序号 | 核心设备和工具 | 基本数量要求 | 备注 |
| 1 | 计算机 | 57 | |
| 2 | 数位板 | 57 | |
| 3 | 数位笔 | 57 | |

| | | | |
|-------|----------|--------|-------------------|
| 实训室名称 | 计算机实验室 5 | 基本面积要求 | 99 m ² |
|-------|----------|--------|-------------------|

| 支撑实训项目 | | 动画角色设计、动画周边设计实训等 | |
|--------|---------|------------------|----|
| 序号 | 核心设备和工具 | 基本数量要求 | 备注 |
| 1 | 计算机 | 57 | |
| 2 | 数位板 | 57 | |
| 3 | 数位笔 | 57 | |

3. 校外实训基地

表 5 校外实训基地一览表

| 序号 | 实训基地名称 | 实训项目 | 实训时间 (含学期及时限) | 实训人数 |
|----|-----------------------|----------------------|-----------------------------|------|
| 1 | 曼奇立德金山校区 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 50 |
| 2 | 曼奇立德概念设计中心 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 3 | 巴别时代实训基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 4 | 北京奇光影业动画实训 基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 5 | 福州文化火龙传媒实训 基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 6 | 杭州网易美术实训基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 7 | 日本手游开发商 ATEAM 实训基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 8 | 上海悠星网络科技实训 基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 9 | 上海朗游实训基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |
| 10 | 中青宝实训基地 | 集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习 | 第 5 学期至第 6 学 期完成, 共 24 周 | 20 |

(三) 教学资源

1. 教材选择与建设

教材建设：开发基于工作过程的新形态教材。

教材选用：根据《福州黎明职业技术学院教材管理办法》文件要求，优先选用国家和省级规划教材、高职高专规划教材，鼓励使用新型活页式、工作手册式教材。

教学资源共享与利用：选用省级/国家资源共享优质课程教学资源。

2. 网络资源建设

通过与企业合作，按照企业的技术规范、标准、工作流程和高职学生的特点，开展基于工作过程的课程开发与实践，校企双方成员共同确定课程标准、设计教学项目、制定技能考核标准，共同开发电子教案、电子课件、在线精品课程、教学视频等，形成交互式网络课程，通过专业优质核心课程的建设，带动专业课程的改革。同时，创造条件搭建线上教学平台，扩大教学资源的交互空间提高课程资源利用效率

（四）教学方法

1. 以就业岗位作为导向之一，强化创新教育，全面引导学生具体创新思维与技术能力提高；
2. 任务型教学在课程中全面进行，教、学、做合一，将知识融入到实践中去讲解，强调动手解决实际问题的能力；
3. 通过参加各级各类专业性竞赛，全面锻炼学生的竞争意识及主动参与意识；
4. 结合工作室制度，进行单点突破，以点带面的教学方法；
5. 利用信息化教学手段，引导学生利用网络资源；通过信息化平台进行课程讲解，案例展示、项目任务布置、学生作品展示与交流等，提高学生的学习效率。

（五）学习评价

考核内容应体现：能力本位的原则、实践性原则、实用性原则、针对性原则及可持续性原则。考核方式应体现：“过程考核，终结考核，综合评价，以人为本”，强调以人为本的整体性评价观。

评价主体应体现：从过去校内评价、学校教师单一评价方式，转向企业评价、社会评价开放式评价。

1、公共基础课采用以学生的学习态度、思想品德，以及学生对知识的理解和掌握程度等进行综合评定。要注重平时教学过程的评定，将课堂表现、平时作业、实践环节和期末考试成绩有机结合，综合评定成绩。

2、其他职业基础课与职业核心课采用现场口试、实训报告、观察记载表格、设计作品、实习总结、考勤情况、劳动态度和单位评价等综合评定成绩的考核方法。技能部分必须动手操作，现场考核，由教师、行业专家和能工巧匠参与。形成“过程+结果”的考核评价方法。两项考核中任何一项不及格，均判为本门课程不及格。

3、顶岗实习：以企业考核为主，学院考核为辅。

（1）校企双重考核学生在工作态度和工作业绩，其中学生能否上岗就业（与企业签订就业协议书）作为考核学生顶岗实习成绩的重要指标。企业考核占总成绩的70%，若此项成绩不合格，顶岗实习总成绩不合格；

（2）学习计划目标完成情况，占总成绩的30%，以学院考核为主，企业考核为辅。

（六）质量管理

1. 教学档案管理

加强教师教学文件的管理，包括系部及教学督导部的质量监督与抽查以及每学期的教学质量检查。教师授课计划、教案、平时作业或作品、其中及期末试卷(作品、现场实操过程考核等)、教学手册、学生考勤表、考试登记表、考场情况登记表、试卷分析表、学生成绩等各项文件应齐备

2. 教学计划管理

每年应根据当年的企业反馈信息、行业企业调查信息，并召开毕业生座谈会，结合本行业发展趋势和学院资源情况，制订年级实施性教学计划，经过院（系）部审核、教务处批准后实施。每学期末应对该专业各年级本学期教学实施效果进行检查和总结，必要时对下学期的课程和教学环节进行调整。每年对本届毕业班的整体教学进行检查和总结，为下一届的人才培养方案、课程标准和考核评价等调整提供参考依据。

4. 教学过程管理

1、建立教师下企业实践制度

选派专任教师前往校企合作企业学习，另选拔多名专业骨干教师到国内知名高职院校进修或培训，学习先进的教学理念与教学体系，跟踪专业技术发展动态，开展技术交流论坛，开拓专任教师的教育观念与教育思想，提升教学水平、实践能力和资源整合能力，提高专任教师行业领域内技术问题的能力及科研能力与研发水平。

2、实训基地管理制度

完善校内实训室建设，建立健全的教学实验实训建设管理制度，保证本专业有关实验实训条件建设有效实施与利用，使之有力促进专业教学质量的提升。同时引导、邀请企业进入院校，通过校企合作建设的方式，共建企业化实训基地，采取企业管理模式，校企共同制定实训基地的运行、管理机制，构建工学结合的实验实训教学体系，同时借鉴动漫设计专业相关职业岗位标准，制定校内生产性实训标准、校外顶岗实习标准，研制实训指导手册和实训管理手册，确保工学结合实训的良性运行。

3、校企共建质量监控与质量保障体系

在学院教学质量保障体系总体框架下，根据专业建设的特点，重点建立教学质量评估系统与教学质量信息反馈系统的相关机制，进一步完善与健全教学质量监控体系。建立教学质量评估系统，成立教学质量监控小组。完善“教师评学”、“学生评教”、“教学督导”、“企业评价”等制度。制定课程开发规范与课程考核实施办法，开展课程教学设计和案例教学研讨和研究，确保项目化课程的实施效果及教学质量。制定并健全学生校内生产性实训与校外顶岗实习的各项规章制度，确保实习、实训质量，提高学生的职业素质。

4. 教学质量诊改

结合学院建设的教务管理系统，从学生入口、培养过程、出口三方面着手，开展多维度监测，对教师的教学质量进行多维度评价，加强专业调研，更新人才培养方案，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

八、毕业条件

表 6 三年制学生毕业要求

| 序号 | 项目要求 |
|----|--|
| 1 | 1. 修完本专业规定的所有课程（包括实践教学），成绩全部合格，学分满 140 学分。 |
| 2 | 完成规定的跟岗实习、顶岗实习和毕业实习，考核成绩合格。 |
| 3 | 毕业设计成绩合格。 |

九、继续专业学习深造

本专业毕业生要树立终身学习的理念，这是可持续发展获取持久的动力和源泉。根据本专业毕业生未来从事的职业岗位的特点，结合学生自身情况，可以选择继续学习的途径有自学、求学两种。

自学方式针对性强，能达到学以致用。求学方式可以有通过短期培训班（主要针对特定岗位的职业需求而言），以提升专业技能水平；或继续升学接受继续教育的模式，以提升学历层次

提高层次教育的专业面向

本专业毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后参加专升本、自学考试、网络远程教育等相关途径，获得更高层次的教育机会，更高层次的专业面向主要有：国内专升本的

五个途径：一是省内计划指标控制的高校，通过考试录取本科专业对口或相近专业的插班生，完成学业取得本科学历学位；二是报考成人本科大学，通过学习完成学业，取得国家承认的成人教育本科学历学位；三是报名参加自学考试，针对对口专业或相关专业，完成自修考试取得本科学历学位；四是参加电视大学本科对口专业或相近专业，考试录取，完成学业取得本科学历学位；五是参加网络学院专业学习，考试录取，完成学业取得本科学历学位。国内专升本专业面向主要有动画设计、媒体艺术、影视艺术、艺术设计、计算机动画等专业等。

十一、附录

(一) 教学环节时间分配表

| 学期 | 理论教学和课程实训 | 专项实训(学科实训) | 综合实训(顶岗实习等) | 入学教育和军政训练 | 考试 | 机动 | 合计 |
|----|-----------|------------|-------------|-----------|----|----|-----|
| 1 | 14 | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | 20 |
| 2 | 16 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 20 |
| 3 | 16 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 20 |
| 4 | 16 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 20 |
| 5 | 12 | 0 | 6 | 0 | 0 | 2 | 20 |
| 6 | 0 | 0 | 18 | 0 | 0 | 2 | 20 |
| 合计 | 74 | 0 | 24 | 2 | 4 | 16 | 120 |

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

| 内 容 | | 学分 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | | | 占总学时比例 |
|------------|---------------|-----|------|------|------|------|------|--------|
| | | | | | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训 | |
| 公共基础课程 | 思政课程 | 9 | 160 | 144 | 16 | 0 | 0 | 6% |
| | 素质教育课程 | 30 | 590 | 188 | 402 | 0 | 0 | 22% |
| 专业平台课程 | 专业基础课程 | 24 | 384 | 112 | 272 | 0 | 0 | 14% |
| | 专业课程(含专业核心课程) | 63 | 1248 | 248 | 248 | 752 | 0 | 47% |
| 职业能力课程(限选) | 专业选修课 | 6 | 96 | 96 | 0 | 0 | 0 | 4% |
| | 线上专业拓展课程 | 4 | 64 | 64 | 0 | 0 | 0 | 2% |
| 素质拓展课程 | | 4 | 128 | 128 | 0 | 0 | 0 | 5% |
| 合 计 | | 140 | 2670 | 980 | 938 | 752 | 0 | 100% |
| 百分比 | | | | 37% | 63% | | | |

(三) 教学进程表

| 性质 | 序号 | 课程名称 | 课程编码 | 课程类型 | 学分 | 总学时 | 学时分配 | | | | 学期基准学时 | | | | | | 课程性质 | 核心课程 | | |
|--------|--------|------|----------------------|---------------------|---------|----------|------|------|------|------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----------|------|-----|--|
| | | | | | | | 理论教学 | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训 | 一 | | 二 | | 三 | | | | S/C | |
| | | | | 上 | | | | | | | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | | | | | |
| | | | | 教学周数(扣除专项、综合实训及考试周) | | | | | | | 14 | 16 | 16 | 16 | 12 | 0 | (考试课/考查课) | | | |
| 公共基础课程 | 思政课程 | 1 | 思想道德与法治 | 202400001 | B | 3 | 48 | 32 | 16 | | | 48 | | | | | | S | | |
| | | 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 202400002 | A | 2 | 32 | 32 | | | | 32 | | | | | | | S | |
| | | 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 20220910 | A | 3 | 48 | 48 | | | | 48 | | | | | | | S | |
| | | 4 | 形势与政策 | 0800011 | A | 1 | 32 | 32 | | | | 8 | 8 | 8 | 8 | | | | C | |
| | | 小计 | | | | | 9 | 160 | 144 | 16 | | | 104 | 40 | 8 | 8 | | | C | |
| | 素质教育课程 | 5 | 大学体育 | 20210903 | B | 8 | 128 | 8 | 120 | | | 32 | 32 | 32 | 32 | | | | C | |
| | | 6 | 大学生心理健康教育 | 1800053 | B | 2 | 32 | 28 | 4 | | | 16 | 16 | | | | | | C | |
| | | 7 | 党史 | 20210904 | A | 1 | 16 | 16 | | | | 16 | | | | | | | C | |
| | | 8 | 职业生涯规划与就业指导 | 20220905 | B | 2 | 32 | 24 | 8 | | | 16 | | 16 | | | | | C | |
| | | 9 | 创新创业教育 | 20210204 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | | | | 32 | | | | | | C | |
| | | 10 | 大学美育理论课 | 20220901 | A | 2 | 32 | 32 | | | | | 16 | 16 | | | | | C | |
| | | 11 | 大学美育实践课 | 20220143 | C | 4 | 64 | | 64 | | | | 32 | 32 | | | | | C | |
| | | 12 | 军事理论 | 1900057 | A | 2 | 32 | 32 | | | | 32 | | | | | | | C | |
| | | 13 | 军事技能 | 20221201 | C | 2 | 112 | | 112 | | | 112 | | | | | | | C | |
| | | 14 | 劳动教育 | 202301011 | B | 4 | 94 | 16 | 78 | | | 16 | 26 | 26 | 26 | | | | C | |
| | | 15 | 爱的教育 | | A | 1 | 16 | 16 | | | | 16 | | | | | | | C | |
| | | 小计 | | | | | 30 | 590 | 188 | 402 | | | 256 | 106 | 106 | 122 | | | | |
| | | 专 | 专 | 16 | 素描基础与头像 | 22062204 | B | 5.5 | 88 | 16 | 72 | | | 88 | | | | | | |

| 性质 | 序号 | 课程名称 | 课程编码 | 课程类型 A / B / C | 学分 | 总学时 | 学时分配 | | | | 学期基准学时 | | | | | | 课程性质 S/C (考试课/ 考查课) | 核心课程 | | |
|-------------|---|----------|--------------------|-------------------------------|-----|----------|------|------|---------|---------|--------|----|---------|-----|-----|-----|------------------------------|------|-----------------------------|--|
| | | | | | | | 理论教学 | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训 | 一 | | 二 | | 三 | | | | 教学周数 (扣除专项、综合实训 及考试周) | |
| | | | | | | | | | | | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | | | | |
| | | | | | | | | | | | 14 | 16 | 16 | 16 | 12 | 0 | | | | |
| 业 课 程 | 业 基 础 课 程 | 17 | 线条与色彩 (ps) | 22062205 | B | 6 | 96 | 32 | 64 | | | 32 | 64 | | | | | | | |
| | | 18 | 素描胸像与全身像 | 22062208 | B | 7 | 120 | 32 | 88 | | | | 120 | | | | | | | |
| | | 19 | 速写 | 22062206 | B | 5.5 | 80 | 32 | 48 | | | 32 | 48 | | | | | | | |
| | | 小计 | | | | | 24 | 384 | 112 | 272 | | | 15 2 | 232 | | | | | | |
| | 专 业 课 程 (含 专 业 核 心 课 程) | 20 | ▲图形概论与应用 | 22062218 | B | 4 | 64 | 32 | 32 | | | | | | 64 | | | | | |
| | | 21 | ▲3d 辅助基础 (blender) | 22062210 | B | 5 | 80 | 32 | 48 | | | | | 80 | | | | | | |
| | | 22 | ●游戏美术设计考证 1 | 22062211 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | | | | | 32 | | | | | | |
| | | 23 | ▲●立绘基础与表现 | 22062212 | B | 4 | 64 | 32 | 32 | | | | | 64 | | | | | | |
| | | 24 | 设计基础与应用 | 22062214 | B | 7 | 112 | 48 | 64 | | | | | 80 | 32 | | | | | |
| | | 25 | ●游戏美术设计考证 2 | 22062219 | B | 3 | 48 | 24 | 24 | | | | | 48 | | | | | | |
| | | 26 | ▲●角色原画设计 | 22062220 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | | | | | 32 | | | | | | |
| | | 27 | 插图基础与表现 | 22062221 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | | | | | 32 | | | | | | |
| | | 28 | 插图设计应用 | 22062222 | C | 1 | 16 | 16 | 0 | | | | | 16 | | | | | | |
| | | 29 | ▲●角色原画设计与应用 | 22062223 | C | 1 | 16 | 16 | 0 | | | | | 16 | | | | | | |
| 30 | 原画综合实训(毕业设计) | 22062225 | C | 8 | 128 | | | | 12 8 | | | | | 128 | | | C | | | |
| 31 | 岗位实习 | 22062226 | C | 24 | 624 | | | | | 62 4 | | | | 156 | 468 | | C | | | |
| 小计 | | | | | 63 | 124 8 | 248 | 248 | | 75 2 | | | 25 6 | 240 | 284 | 468 | | | | |
| 职 业 | 专 业 | 32 | 中西方艺术史 | 22062216 | | 1.5 | 24 | 24 | 0 | | | | 24 | | | | | | | |
| | | 33 | 西方美术史 | 22062213 | | 1.5 | 24 | 24 | 0 | | | | | 24 | | | | | | |

| 性质 | 序号 | 课程名称 | 课程编码 | 课程类型 A / B / C | 学分 | 总学时 | 学时分配 | | | | 学期基准学时 | | | | | | 课程性质 S/C (考试课/ 考查课) | 核心课程 | |
|--------------|----------|--------|-----------|-------------------------------|-----|------|------|------|------|------|---------------------|--------------|-----|-----|-----|----|------------------------------|------|-----|
| | | | | | | | 理论教学 | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训 | 一 | | 二 | | 三 | | | | S/C |
| | | | | | | | | | | | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | | | |
| | | | | | | | | | | | 教学周数(扣除专项、综合实训及考试周) | | | | | | | | |
| 14 | 16 | 16 | 16 | 12 | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| 能力课程 (限选) | 选修课 | 34 | 色彩与光线 | 22062217 | | 1.5 | 24 | 24 | 0 | | | | 24 | | | | | | |
| | | 35 | 中外艺术设计史 | 22062224 | | 1.5 | 24 | 24 | 0 | | | | | 24 | | | | | |
| | | 小计 | | | | 6 | 96 | 96 | 0 | | | | 48 | 24 | 24 | | | | |
| | 线上专业拓展课程 | 36 | 线上专业拓展课程1 | 990935 | A | 2 | 32 | 32 | | | | | | | | 32 | | C | |
| | | 37 | 线上专业拓展课程2 | 990936 | A | 2 | 32 | 32 | | | | | | | | 32 | | C | |
| | | 小计 | | | | 4 | 64 | 64 | | | | | | | | 64 | | | |
| 素质拓展课程 | 1 | 在线通识课1 | 990931 | A | 1 | 32 | 32 | | | | 32 | | | | | | C | | |
| | 2 | 在线通识课2 | 990932 | A | 1 | 32 | 32 | | | | | 32 | | | | | C | | |
| | 3 | 在线通识课3 | 990933 | A | 1 | 32 | 32 | | | | | | 32 | | | | C | | |
| | 4 | 在线通识课4 | 990934 | A | 1 | 32 | 32 | | | | | | | 32 | | | C | | |
| | 小计 | | | | 4 | 128 | 128 | 0 | 0 | 0 | 32 | 32 | 32 | 32 | 0 | 0 | | | |
| 合计 | | | | | 140 | 2670 | 980 | 938 | 0 | 752 | 544 | 458 | 426 | 348 | 468 | | | | |
| 执笔人(签章) | | | | 专业带头人(签章) | | | | | | | | 院系审核 (签章) | | | | | | | |

注：集中实践教学周（含顶岗实习）每周以26学时计。公共选修课程由教务处组织各系申报，并于开课的前一学期末向全院学生公布。课程类型分为纯理论课程（A类）、理论+实践课程（B类）、纯实践课程（C类）。课程性质分为考试课（S）和考查课（C）。凡确定为专业核心课的，应在备注栏中以★注明。供选领域课程面向其他专业类别学生选修，修完授予校级证书。今后课程名称和代码应沿用前一学期的，如有变更需提出书面论证报告。

(四) 培养方案(微)调整审批表

培养方案(微)调整审批表

专业名称: _____ 适用年级(班级): _____

| 课程名称 | 原计划 | | | | | | 调整后计划 | | | | | |
|-----------------|--------------------|-----|----|----|------|------|-------|-----|----|----|------|------|
| | 课程类型 | 总学时 | 学分 | 学期 | 学期学时 | 考试类型 | 课程类型 | 总学时 | 学分 | 学期 | 学期学时 | 考试类型 |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| 职业资格证书 | 原计划 | | | | | | 调整后计划 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| 调整理由 | | | | | | | | | | | | |
| 专业意见 | 签字: _____ 年 月 日 | | | | | | | | | | | |
| 系部意见 | 签字: _____ 年 月 日 | | | | | | | | | | | |
| 教务处意见 | 签字: _____ 年 月 日 | | | | | | | | | | | |
| 专业建设指导委员会 审定 | 签字: _____ 年 月 日 | | | | | | | | | | | |