

福州黎明职业技术学院

三年制动漫设计专业人才培养方案

专业代码： 550116

适用年级： 2024 级

专业负责人： 王利平

制订时间： 2024 年 4 月 15 日

系部审批人： 郑嘉熠

系部审批时间： 2024 年 5 月 10 日

学校审批时间： 2024 年 6 月 6 日

2024 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

3 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	职业资格证书或技能 等级证书举例
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)	Ps 图形图像专业处理

说明：[1]参照《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录（2021年）》；

[2]对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；

[3]主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》。

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。

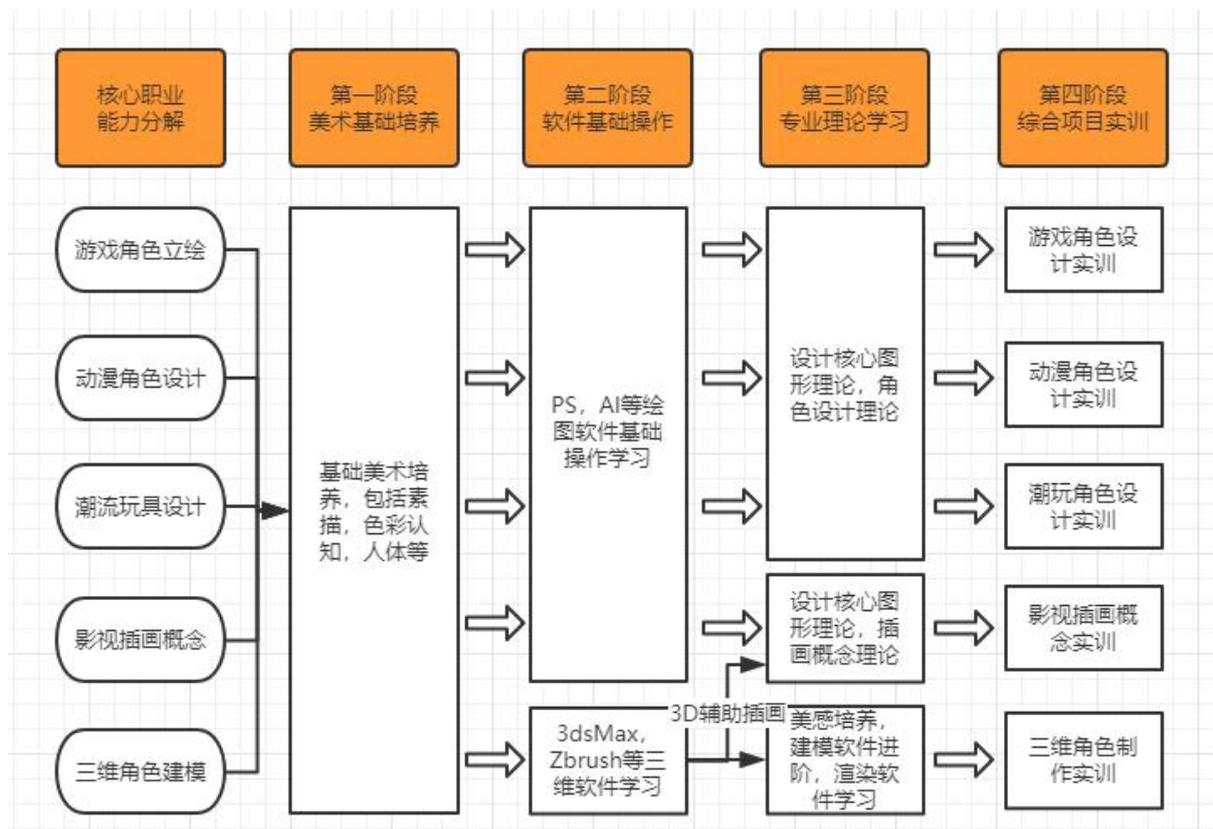


图1 动漫设计专业课程体系图

(二) 教学进程总体安排

课程总学时 2688 学时、总计 143 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 688 学时，占比为 26%；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 10%；实践性教学学时合计 1714 学时，占比 64%，顶岗实习合计 24 周，安排在第五、六学期。（详见附录相关表格）

表2 动漫设计专业学时比例结构总表

总学时	总学分	公共基础课程 学时占比%	选修课程学时占 比%	实践性教学学时占比%
2688	143	学时：688	学时：288	学时：1714
		占比：26%	占比：10%	占比：64%

注：公共基础课程学时占比须 $\geq 25\%$ ，选修课程学时占比须 $\geq 10\%$ ，实践性教学学时占比须 $\geq 50\%$

(三) 主要课程教学要求

1. 素质发展要求

素质发展，包含素质发展活动和素质测评两项内容。素质发展活动包含假期三下乡社会实践、寒暑假社会实践、讲座类、志愿者服务系列活动、体育类竞赛、校园文化艺术活动、职业技能竞赛等活动，其中寒暑假社会实践、讲座类活动是学生必须参加的，其余活动根据学生个人能力开展进行。

(1) 素质发展活动

素质发展活动，安排在 1-4 学期，按照学生参加素质发展活动的积分获得，按照《福州黎明职业技术学院学生综合素质测评管理办法》组织实施。

(2) 素质测评（学工部负责提供）

素质测评，安排在 1-4 学期，按照《福州黎明职业技术学院学生综合素质测评管理办法》组织实施。

2. 公共基础课程教学要求

表 3 思政课程教学要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
思政课程	思想道德与法治	本课程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。着力提升学生的思想道德素质和法治素养，使学生能够坚定理想信念，厚植爱国情怀，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。	48
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程以马克思主义中国化时代化为主线，集中阐述毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观在内的马克思主义中国化时代化理论成果的形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。帮助学生充分认识中国共产党不断推进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的历史进程和基本经验，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，把学生培养成为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、民族复兴大任的时代新人奠定思想理论基础。	32
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	本课程系统论述习近平新时代中国特色社会主义思想，通过马克思主义中国化新的飞跃、坚持和发展中国特色社会主义的总任务等等专题内容的讲授，使学生通过系统学习、全面掌握和有效运用这一马克思主义中国化最新理论成果，树立正确的世界观、人生观和价值观，自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决新时代中国特色社会主义建设过程中出现	48

		的现实问题的能力；把当代大学生培育成实现中华民族伟大复兴的合格建设者和新时代中国特色社会主义伟大事业合格的接班人。	
	形势与政策	本课程紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，重点讲授党的理论创新最新成果，重点讲授新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和使命，正确认识远大抱负和脚踏实地。引导学生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，引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略。	32

表 4 素质教育课程教学要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
通识基础课程	大学英语（可选）	通过本课程学习，培养学生职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四项学科核心素养，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。	128
	大学语文（可选）	通过本课程学习，培养学生文学阅读想象力与再认识能力，提高学生审美情趣和文学鉴赏能力。同时，通过教学让学生掌握常用实用文书与文艺类文章的书写能力。	32
	大学数学（理工类必选）	通过本课程学习，使学生掌握必备的高等数学知识和应用技能，培养学生的抽象概括问题的能力、空间想象能力、逻辑推理能力、自学能力及分析问题和解决问题的能力。	32
	军事技能	通过军事技能的训练，使学生了解我国军事前沿信息，掌握基本的军事技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义和集体观念，加强组织纪律感，培养学生集体荣誉感和团队协作能力。为中国人民解放军训练后备兵源和培养预备役军官打下坚实基础。	112
	军事理论	本课程教学内容以国防教育为主线，使大学生系统掌握中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等基本军事理论知识。深刻了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状、	32

		世界军事及我国周边安全环境，准确把握我国各时期国防和军队建设思想，增强学生的国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，促进大学生综合素质的提高。	
体育类课程	大学体育	以体育分项教学为组织形式，开展本课程学习，培养学生培养学生至少一项的体育技能及多元的体育能力（体育认知能力、体育科学锻炼能力、体育锻炼自我评价能力和终身体育能力等），使学生养成自觉运动及终身运动的习惯。	108
美育类课程	大学美育	学习和探讨审美活动的起源、美感心理、审美活动的构造、审美活动的形态、审美活动的形式和符号表现及艺术创造等主要内容，学生会提高哲学视野和理论素养，学会用哲学的眼光来看待文学和艺术，并因此理解人类生活的价值追求和艺术创造；提高审美修养和艺术鉴赏力，理解日常生活的各种审美现象，从而提高自己的生存质量，充分悟知人的意义。	16
劳动教育类课程	劳动教育	本课程通过劳动认知、劳动安全、劳动实践、工匠精神、职业素养、自我管理、职场沟通以及职场提升等八个模块的学习，使学生能够理解和形成马克思主义劳动观，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度；使学生了解劳动在个人发展和社会进步中的作用，并掌握基本的劳动技能，培养劳动纪律意识和集体意识，加强社会责任感与合作精神。	64
信息技术教育类课程	信息技术	通过本课程学习，培养学生计算机应用能力、办公软件应用能力，提升学生信息素养及计算思维。	48
健康教育类	大学生心理健康教育	本课程以积极心理学为理论依托，以体验式教学为手段，集知识传授、心理体验与行为训练为一体，内容包含新生适应、自我认知、人际关系、恋爱心理、学习心理、情绪调节、对应挫折、健全人格、生命教育等。通过本课程学习，增强大学生的自我心理调适能力，帮助学生树立自助、求助意识，学会理性面对困难和挫折，促进大学生健康成长和全面发展，使学生学会尊重生命、理解生命的意义，肯定自我的生命价值，学会积极生存、健康生活与独立发展，并通过彼此间对生命的呵护、记录、感恩和分享，获得身心的和谐，事业成功，生活幸福，从而实现生命质量的提升和自我生命的最大价值。	32
创新创业课程	职业发展与就业指导	针对高职生开设“就业与创业指导”课程。目的是要引导和帮助学生理性规划自己的职业生涯、将自己的专业学习与将来的职业生涯紧密结合起来。将自己的理想抱负与社会发展、国	32

		家需要紧密结合起来。帮助学生树立正确的择业观，使其建立规避未来职业风险的主动意识，培养学生职业生涯规划的理念、传授制定职业生涯规划的方法，引导学生做出适合个人发展并具有实践意义的职业生涯规划，从而使学生在进入社会后、能够顺利开始和发展职业生涯。	
	创新创业教育	通过“创新创业教育”课程教学，在教授创业知识、锻炼创业能力和培养创业精神、创造思维等方面达到以下目标：——使学生了解开展创新创业活动所需要的基本知识和流程，认知创新创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。——使学生了解创造思维，锻炼学生创新创业思维方式，培养学生创新创业精神，增强学生团队协作能力，提高学生综合素质和创业就业能力。——种下创新创业种子，使学生树立科学的创新创业观，主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。	16

3. 专业核心课程教学要求

表 5 专业核心课程教学要求

序号	专业名称	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
1	动漫设计	图形概论与应用	<p>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。</p> <p>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。</p>	64
2	动漫设计	插图基础与表现	<p>目标：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</p>	32

			<p>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> <p>内容：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>	
3	动漫设计	角色原画设计与应用	<p>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，对角色原画设计有整体概念，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。</p> <p>内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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； 	16
4	动漫设计	3d 辅助基础 (blender)	<p>目标：3d 辅助基础课的目标在于学习 3D 建模软件 blender 进行基础建模，学习如何创建和应用材质、纹理以及贴图，学习如何调整光照效果、添加灯光，以及进行渲染，最后结合到 2d 插图绘制当中。</p> <p>内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blender 基础操作和界面布局 2. blender 的修改器介绍和使用 3. blender 渲染引擎和渲染设置 4. blender 的基础材质和 uv 贴图运用 	80

			<p>5.VRoid 人体模型软件基础和 blender 的结合</p> <p>6.Marvelous Design 的基础操作和成衣制作</p> <p>7. 结合 ps 进行全流程操作演示</p>	
5	动漫设计	插图设计应用	<p>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。</p> <p>内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介绍角色商业插画的特点； 2. 插画设计中的背景构图原理； 3. 插画光影关系，AO，环境光，反射光的介绍； 4. 不同风格插画的特点和元素的运用； 5. 捕捉插画视觉点； 6. 使用 3D 软件辅助插画绘制； 	16
6	动漫设计	立绘基础与表现 (photoshop)	<p>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。</p> <p>内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PhotoShop 图层叠技巧及 PhotoShop 各种绘图滤镜的进阶使用； 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； 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； 	64
7	动漫设计	设计基础与应用	<p>目标：该课程鼓励学生通过各种方法和技巧进行创意</p>	

			<p>思维训练，激发他们的创造力，通过各种创意思维方法激发灵感，讲解角色设计的基本概念和原理，包括角色背景、个性、动机和发展，分析成功游戏中的经典角色设计案例，讨论其成功之处和设计思路，指导学生创建详细的角色背景故事，通过故事增强角色的深度，以设计出独特和有吸引力的游戏角色。</p> <p>内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 游戏角色的世界观与时代背景梗概 2. 头脑风暴 3. 游戏服装设计 4. 设计的分区，节奏 5. 角色动态与透视 6. 角色武器设计 7. 角色装备设计与套装设计 8. 游戏角色职业发展与作品集准备 	112
--	--	--	---	-----

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，确保实习工作顺利进行。

（2）岗位实习时间

岗位实习时间安排在第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

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

实践成绩可根据实习总结报告、调查报告、实习日志、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人为一组完成毕业设计。

毕业设计课程包括文献参考收集、编写设计方案、毕业设计制作与研究（调研报告）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3-5人完成。

2) 原则上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。

(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，专业生师比建议为 22 : 1 （注：根据专业师资情况填写，不能高于 23:1）

1. 专业负责人

原则上应具有副高级以上职称，能够较好地把握动漫游戏设计等专业的行业发展趋势，能广泛结合行业、企业情况，对本专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本领域内有一定的专业影响力。

2. 专任教师

本专业教师具有高校教师资格和本专业领域相关证书；具有美术学、美术设计类等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力，具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有高尚道德情操、有扎实专业学识、有教书育人之心；定期开展师资培训，提升教学能力和专业技能；积极参与企业实践。专任教师年龄、职称结构合理。

3. 兼职教师

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，包括动漫设计实训室、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 6 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 7 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	上海悠星网络科技有限公司实训基地	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。

3. 教学过程管理

应严格按照学院教学管理规范开展课程教学，通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行学生教学信息反馈制度、期初、期中、期末教学检查和学生评教制度、督导听课制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

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

(一) 毕业要求

1	学分要求	毕业总学分	思政课程	素质教育课程	专业课程	职业能力及素质拓展课程
	动漫设计专业	143 学分	9 学分	28 学分	92 学分	14 学分
2	体育要求	大学生体质健康测试合格，由学院体育教研室认定。				
3	素质教育要求	素质发展和素质测评成绩满足要求				

(二) 学分置换

为培养学生实践能力和创新精神，教育学生树立自主学习、终身学习理念，提升学生职业素养，交流沟通和团队协作能力，就业能力和创业能力，并对接教育部“1+X”职业技能等级证书制度，鼓励学生在获得学历证书的同时，积极取得多类职业技能等级证书，并开展各项科学研究，参加各项专业技能竞赛和创新创业大赛活动。所取得的竞赛成绩和相关技能等级证书等按照规定进行学分置换。学分认定和课程置换表如下：

表 8 学分认定及课程转换表

成果形式	认定标准	提交材料	可置换课程	最高学分
退伍军人证	退役证原件、复印件、相关佐证材料	退伍军人相关材料	军事类课程 体育类课程岗位实习	-
计算机等级证书	一级考试合格	等级证书	信息技术	3
英语等级证书	全国英语等级考试四级成绩合格	等级证书	大学英语	8
	全国英语等级考试六级成绩合格			
职业资格证	证书有效期内	职业资格 证书	根据考试科目覆盖的知 识与技能,置换对应的 1 门课 程	2-4
行业技能等级证书	初级及以上	技能等级 证书	根据考试科目覆盖的知 识与技能,置换对应的 1 门课 程	2-4
创新创业项目	国家级项目立项或获奖	立项或获 奖文	创新创业类 课程	2

	省部级项目立项或获奖	件、证书		
	地市级项目立项或获奖			
专业技能竞赛	国家级	获奖证书	根据考试科目覆盖的知 识与技能,置换对应的课程(国家级 3 门课程, 省级 2 门课程, 市级 1 门课程)	6-12
	省部级			4-8
	地市级			2-4
体育竞赛	省级一级运动员、二级运动员、三级运动员 学生本人参加体育比赛获得前三 名(市级以上)	证书获奖文件及证书	体育课程	7
自主创业	学生自主创业,取得营业执照并经营一年以上	营业执照、经营佐证材料	顶岗实习、创新创业就业课程	-

注：参照《福州黎明职业技术学院学生学习成果认定与学分置换实施办法》中的规定执行。

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。

1. 专业技能的继续学习的渠道

短期培训班、在线课程和平台、社区和网络、研讨会和讲座、图书和教材。

2. 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，更高学历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、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(岗位实习等)	入学教育和军训	考试	机动	合计
1	16	0	0	2	1	1	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	76	0	24	2	4	14	120

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

动漫设计专业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	28	528	198	330	0	0	20%
专业平台课程	专业基础课程	27	432	112	320	0	0	16%
	专业课程(含专业核心课程)	65	1280	232	296	752	0	48%
职业能力课程(限选)	专业选修课	6	96	96	0	0	0	3%
	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		143	2688	974	962	752	0	100%
百分比				36%	64%			

(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)							20	20	20	20	20	20	(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			32	16					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					16	32					S
		4	形势与政策	0800011	A	1	32	32					8	8	8	8			C
	小计					9	160	144	16			56	88	8	8				
	素质教育课程	5	大学体育	20210903	B	7	112	14	98			32	32	32	16				C
		6	大学生心理健康教育	1800053	B	2	32	28	4			16	16						C
		7	党史	20210904	B	1	16	12	4			16							C
		8	职业发展与就业指导	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	20220901	B	1	16	12	4					16					C
		11	中华优秀传统文化	20220143	B	1	16	12	4						16				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	64	16	48			16	16	16	16				C
		15	爱的教育	20240520	A	1	16	16				16							C
16		信息技术	20240521	B	3	48	16	32			48							c	
小计					28	528	198	330			304	64	96	64					
专业平台课程	专业基础课程	17	素描基础与头像	24062201	B	6	96	16	80			96							
		18	线条与色彩(ps)	24062202	B	8	128	32	96			64	64						
		19	素描胸像与全身像	24062204	B	7	112	32	80				11	2					

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			
				上							下	上	下	上	下	(考试课/考查课)		
				教学周数(扣除专项、综合实训及考试周)						20	20	20	20	20	20			
程	20	速写	24062203	B	6	96	32	64			48	48						
	小计					27	432	112	320			208	224					
	21	图形概论与应用	24062206	B	4	64	32	32					64					★
	22	3d 辅助基础 (blender)	24062207	B	5	80	32	48					80					★
	23	游戏美术设计考证 1	24062208	B	2	32	16	16					32					★
	24	立绘基础与表现	24062209	B	4	64	32	32					64					★
	25	设计基础与应用	24062210	B	7	112	48	64					32	80				★
	26	游戏美术设计考证 2	24062212	B	3	48	24	24						48				★
	27	角色原画设计	24062213	B	2	32	16	16						32				★
	28	插图基础与表现	24062214	B	2	32	16	16						32				
	29	插图设计应用	24062215	C	2	32	16	16						32				
	30	角色原画设计与应用	24062216	C	2	32	0	32						32				★
	31	原画综合实训 (毕业设计)	24062219	C	8	128				128					128		C	
32	岗位实习	24062220	C	24	624				624					156	468	C		
小计					65	1280	232	296		752			272	256	284	468		
职业能力课程 (限选)	33	西方美术史	24062205		1.5	24	24	0				24						
	34	色彩与光线	24062217		1.5	24	24	0					24					
	35	中外艺术设计史	24062218		1.5	24	24	0					48					
	36	中西方艺术史	24062211		1.5	24	24	0				24						
	小计					6	96	96	0				24	24	48			

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			
				上							下	上	下	上	下			
				教学周数(扣除专项、综合实训及考试周)							20	20	20	20	20	20	(考试课/考查课)	
专业拓展课程	37	插画设计	99062413	A	2	32	32							32		C		
	38	游戏原画场景设计(基础)	99062414	A	2	32	32							32		C		
	小计				4	64	64							64				
素质拓展课程	39	在线通识课 1	99062415	A	1	32	32				32					C		
	40	在线通识课 2	99062416	A	1	32	32					32				C		
	41	在线通识课 3	99062417	A	1	32	32					32				C		
	42	在线通识课 4	99062418	A	1	32	32					32				C		
	小计				4	128	128	0	0	0	32	32	32	32	0	0		
合计					14	2688	974	962	0	752	600	43	43	40	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（含岗位实习）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											