

# 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: | 2026级      |
| 专业负责人:   | 杨可         |
| 制 订 时 间: | 2026年6月1日  |
| 系部审批人:   | 郑嘉熠        |
| 系部审批时间:  | 2026年6月1日  |
| 学校审批时间:  | 2026年6月22日 |

## 一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应动漫设计行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下动画制作、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）的新要求，不断满足动漫设计行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准是全国高等职业教育专科动漫设计专业教学的基本标准，学校应结合区域/行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校动漫设计专业人才培养方案，鼓励高于本标准办出特色。

## 二、专业名称（专业代码）

动漫设计（550116）

## 三、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

## 四、基本修业年限

三年

## 五、职业面向

（一）职业面向根据对动漫设计专业职业岗位群的分布、工作特点以及相应岗位对从业人员的能力要求进行充分的调查和分析，结合学院和本专业的师资状况、实训条件和专业发展规划，将本专业职业岗位定位为：学生毕业后在动漫游戏、数字文创、影视传媒、设计服务类企业，面向原画设计、三维模型制作、AIGC创意设计、影视后期制作及基层管理等一线岗位，从事角色立绘设计、场景原画绘制、三维模型搭建、动画制作、AI创意生成、影视剪辑特效等工作。

表1 本专业职业面向

|            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| 所属专业大类（代码） | 文化艺术大类（55）                           |
| 所属专业类（代码）  | 艺术设计类（5501）                          |
| 对应行业（代码）   | 动漫、游戏数字内容服务（6572），专业设计服务（7492）       |
| 主要职业类别（代码） | 动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02） |

|              |                                           |
|--------------|-------------------------------------------|
| 主要岗位（群）或技术领域 | 动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作<br>AIGC创意设计、影视后期 |
| 职业类证书        | 游戏美术设计、数字创意建模、AIGC职业技能证书                  |

（二）职业岗位及职业能力分析根据调研结论与专业定位，明确本专业对应职业岗位群为动漫设计服务，所涵盖职业能力分析如表2所示。

表2 职业岗位及职业能力分析

| 职业行动领域或职业能力模块        | 工作任务                                                              | 工作职责                                                                                               | 知识、技能、职业素养                                                                                                                                                                                                                                                                             | 学习、训练内容                                |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 原画/角色立绘设计师           | 1. 角色人设与立绘绘制<br>2. 场景原画、道具设计<br>3. 角色三视图、表情套装制作<br>4. 角色风格与配色方案设计 | 1. 根据项目需求完成角色、道具、场景美术设定<br>2. 规范绘制全身/半身商用立绘、角色标准三视图<br>3. 设计配套表情、基础动作参考图<br>4. 把控角色整体画风、色彩、服饰道具统一性 | 知识要求：（1）掌握人体结构、头身比例、五官发型绘制理论；（2）熟悉二次元、国风、写实、Q版等主流美术风格；（3）掌握光影、色彩、材质、构图基础理论；（4）了解游戏、动画商用美术规范与输出标准。<br>技能要求：（1）独立完成角色线稿、上色、质感细化完整立绘；（2）可设计适配项目的服饰、道具、配色体系；（3）绘制标准三视图、表情套装、角色基础。<br>动态职业素养要求：（1）具备创意审美、耐心细致，重视画面细节；（2）理解项目世界观，贴合剧本与角色性格创作；（3）遵守美术交付规范，具备团队沟通协作意识；（4）主动跟进行业美术新风向，保持持续学习习惯。 | 立绘基础与表现动漫角色设计美术色彩基础原创角色项目实训            |
| 三维模型制作师（Blender/C4D） | 1. 道具、场景低模搭建<br>2. 角色基础模型制作<br>3. 模型布线、UV拆分展开<br>4. 材质贴图、灯光基础渲染   | 1. 依据原画设定完成三维道具、场景、角色模型搭建<br>2. 规范优化模型布线，完成UV拆分                                                    | 知识要求：（1）掌握多边形建模、拓扑、布线行业规范；（2）理解UV展开、材质、贴图、灯光渲染原理；（3）熟悉Blender、C4D两款软件操作逻辑与差异；（4）掌握游戏、动画模型面数、精度交付标准。<br>技能要求：（1）独立完成场景、道具、基础角色三维建模；（2）熟练拆分UV，绘制适配模型贴图；（3）完成基础材质调节、灯光布置与渲染出图。                                                                                                            | 三维模型制作（Blender、C4D）三维材质与渲染实训道具场景建模项目实战 |

|         |                                                                                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                              |                                        |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
|         |                                                                                            | <p>与整理</p> <p>3. 制作基础材质、贴图，调试灯光完成效果图输出</p> <p>4. 按照项目标准优化模型面数，适配动画生产流程</p>                                               | <p>职业素养要求：（1）具备三维空间结构思维，追求模型精度；（2）严格遵循项目制作流程，规范文件归档；（3）具备问题自查能力，高效修改模型瑕疵；（4）具备标准化商业项目交付意识。</p>                                                                                               |                                        |
| 三维动画设计师 | <p>1. 角色骨骼绑定、权重绘制</p> <p>2. 人物走路跑跳循环动作制作</p> <p>3. 表情、手部、道具动态动画</p> <p>4. 镜头运镜、动力学动画制作</p> | <p>1. 完成二足/四足角色骨骼搭建、权重绘制与优化</p> <p>2. 制作人物待机、行走、奔跑、跳跃标准循环动画</p> <p>3. 制作角色表情、手势、布料、物体惯性动力学动画</p> <p>4. 架设镜头、设计运镜，剪辑连</p> | <p>知识要求：（1）掌握骨骼系统、权重、关键帧动画核心原理；（2）理解人物运动规律、动画节奏、力学原理；（3）熟悉镜头语言、分层渲染、动画成片输出规范；（4）掌握Blender、C4D动画模块操作差异。</p> <p>技能要求：（1）独立完成角色骨骼绑定与权重优化调整；（2）制作标准人物循环动作、表情与细节动画；（3）制作布料、刚体等动力学特效动画，设计镜头运镜。</p> | <p>三维动画制作运动规律与动画原理</p> <p>三维短片综合实训</p> |

|           |                                                                                  |                                                          |                                                                                                       |                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
|           |                                                                                  | 贯三维动画短片                                                  | 职业素养要求：（1）具备动画节奏感，精益求精打磨动作细节；（2）能够对接模型岗位协同完成完整动画项目；（3）规范分层存储工程文件，高效修改调整动画；（4）对标行业动画生产标准，树立工匠精神。       |                                |
| AIGC创意设计师 | 1. AI绘画提示词策划与生成<br>2. AI生成图像修正、扩图、风格统一<br>3. AI辅助角色、场景快速概念图产出<br>4. AI素材二次整合商用出图 | 1. 结合项目需求撰写精准AI绘画提示词，快速生成概念稿<br>2. 对AI生成画面进行构图、五官、服饰修正优化 | 知识要求：（1）掌握主流AI绘画工具底层逻辑、提示词撰写规则；（2）理解画面构图、光影、风格统一的调控方法；（3）熟悉AI生成作品版权规范、商用使用限制；（4）掌握AI扩图、重绘、局部修正操作。     | AIGC数字创意绘画AI美术项目实训<br>数字绘画综合创作 |
|           |                                                                                  | 3. 利用AI完成批量场景、角色概念草图，缩短创作周期<br>4. 整合AI素材与手绘内容，输出合规商用美术素材 | 技巧技能要求：（1）精准编写提示词，快速产出符合需求的角色、场景概念图；（2）使用软件修正AI画面畸形、透视、细节错误；（3）AI素材与手绘结合完成完整美术设计稿。                    |                                |
|           |                                                                                  |                                                          | 职业素养要求：（1）合理运用AI提效，坚持原创创意核心；（2）具备版权意识，规范使用AI生成素材；（3）紧跟AIGC美术新技术，融合传统手绘与数字工具；（4）高效批量产出概念方案，适配项目快速迭代需求。 |                                |

|         |                                                                                    |                                                    |                                                                                                        |                                  |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| 影视后期特效师 | 1. 素材粗剪、精剪、叙事节奏把控<br>2. 配乐、音效、配音音频处理<br>3. 画面调色、字幕、转场、特效合成<br>4. 动漫短片、AI漫剧、短视频成片输出 | 1. 整理动画、原画素材，完成粗剪、精剪，把控影片叙事节奏                      | 知识要求：（1）掌握完整剪辑流程：素材整理—粗剪—精剪—输出；（2）理解剪辑叙事逻辑、卡点、镜头组接理论；（3）熟悉调色、字幕、特效合成、画面增强基础原理；（4）了解短视频、动漫漫剧不同平台输出参数规范。 | 后期特效制作（专业级视频剪辑）动漫短片后期实战短视频综合成片实训 |
|         |                                                                                    | 2. 搭配背景音乐、音效，调节音频音量与混音处理<br>3. 统一画面色调，添加字幕、转场、视觉特效 | 技能要求：（1）独立完成动漫短片、AI漫剧全流程后期剪辑制作；（2）完成音频混音、画面调色、特效与字幕制作；（3）根据投放平台输出对应分辨率、格式成片。                           |                                  |
|         |                                                                                    | 4. 按照平台标准导出适配短视频、动漫短片成片                            | 职业素养要求：（1）具备画面节奏感与审美判断力，注重成片完整度；（2）高效批量处理视频素材，规范素材分类归档；（3）对接前期美术、动画岗位协同修改成片；（4）紧跟短视频视觉流行趋势，持续优化后期制作思路。 |                                  |

## 六、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向动漫、游戏数字内容服务，专业设计服务等行业的动画设计人员、动画制作员等职业，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技能人才。

## 七、培养规格

### 1. 素质要求

(1) 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

(3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

(4) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习1门外语并结合本专业加以运用。

(5) 具有健康的体魄、健全的人格和良好的心理素质；具备感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；理解和形成马克思主义劳动观，具备爱岗敬业的劳动精神和精益求精的工匠精神。

## 2. 知识要求

(1) 掌握二、三维动画设计和制作专业知识，熟悉动漫项目全流程生产规范、各岗位实操标准，通晓动画造型美育、镜头语言、画面构图与色彩美学核心理论知识；

(2) 掌握数字绘画、角色场景造型专业理论知识，熟知人体结构、透视、光影等造型美育规律与完整视觉审美体系，掌握体育运动、身心健康养护、心理健康调节相关基础通识常识；

(3) 掌握动画剧本、分镜脚本、衍生产品文案创作相关文字理论知识，熟悉图表、电子演示文档处理规范，掌握项目素材归档、作品版权登记、资料整理等文创文职作业标准；

(4) 掌握人际沟通、跨岗位团队协作相关理论知识，理解动漫项目集体创作分工逻辑，掌握艺术赏析、文体活动组织、常态化体育锻炼、美育实践相关通识知识；

(5) 掌握影视后期、灯光渲染、特效合成专业技术知识，熟悉动画调色、剪辑包装、动态视觉输出工艺原理，了解数字影视媒介传播、短视频动漫内容运营基础理论；

(6) 掌握漫画设计、IP形象打造、动漫衍生产品开发相关知识，熟知文创衍生品设计流程、印刷工艺、市场受众审美需求，了解动漫IP商业化运营基础常识；

(7) 掌握动漫行业法律法规、知识产权保护、数字内容安全、绿色数字生产相关知识，熟悉行业质量管控标准、项目安全生产规范、数字素材版权合规使用要求；

(8) 掌握数字媒体、计算机图形、人工智能辅助创作基础信息技术知识，了解动漫产业数字化、智能化发展趋势，掌握终身学习、职业技能迭代相关通识方法论。

### **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，能在项目协作劳动中对接分工需求，结合美育素养阐述设计创作思路；

2) 能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作，在内容创作中融入美学审美，规范完成文案编撰相关劳动任务；

3) 能够进行动画场景和角色设计与绘制，依托美育知识把控画面美感，在手绘实操劳动中恪守行业制作标准；

4) 能够根据客户需要进行漫画设计，运用造型美学优化作品表现，按工序完成全流程设计劳动；

5) 能够根据剧本绘制基本的分镜头，依托镜头美育把控构图与叙事节奏，有序完成分镜绘制实操劳动；

6) 具有数字技能，能够完成二维、三维动画制作，在数字化生产劳动中遵循工艺规范，结合审美能力优化动画视觉效果；

7) 能够根据创作需要进行后期合成制作，借助美育知识完成调色、视觉包装，标准化落地后期制作劳动；

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，规范开展数字化岗位劳动；

9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，养成常态化体育锻炼习惯，持续通过美育学习提升艺术素养，在长期专业劳动中迭代自身技能。

#### **(2) 社会能力**

(1) 掌握常用办公软件的应用，能够独立完成素材汇总、档案整理等基础性劳动工作；

(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；合理统筹团队生产劳动分工，坚持日常体育锻炼保障身心健康，在工作生活中践行美育审美；

(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，科学统筹项目全周期生产劳动，可牵头组织团队美育分享、体育团建活动。

#### **(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，依托美育开展原创设计创新，从专业劳动实践中总结优化创作方法；

(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;能够同步规划终身体育锻炼方案、美育提升计划与职业劳动成长路径。

八、 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程、专业课程、职业能力课程和素质拓展课程。动漫设计专业课程体系如图1所示。

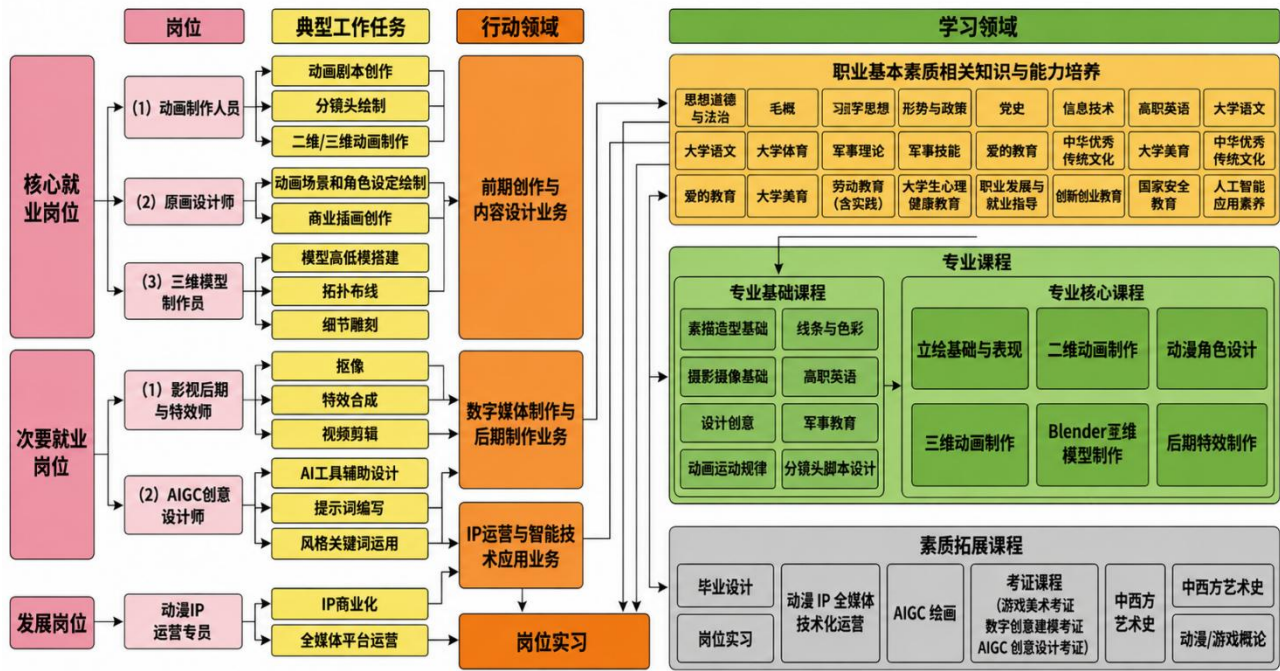


图1 动漫设计专业课程体系图

(二) 课程教学要求

1. 公共基础课程

本专业开设了思想政治理论、体育与健康、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等公共基础必修课程。马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、国家安全教育、语文、数学、外语（英语等）、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、职业素养、人工智能应用素养等列为必修课程或限定选修课程。（结合专业教学标准-2025年修（制）及本专业的3年高职开设课程情况而定）  
公共基础课程教学要求如表3和表4。

表3 思政课程教学要求

| 课程类型 | 课程名称                 | 教学目标                                                                                                                                                                                                                                                   | 教学内容及要求                                                                                                                                                                                                                             | 课程学时 |
|------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 思政课程 | 思想道德与法治              | 课程旨在引导学生树立正确的人生观、价值观、道德观和法治观，坚定理想信念，厚植家国情怀。通过学习，学生应系统掌握马克思主义人生观、中国特色社会主义共同理想、以爱国主义为核心的民族精神、社会主义核心价值观、社会主义道德核心与原则以及中国特色社会主义法律体系等基本理论知识；能够运用这些理论正确看待社会现象，明辨是非，妥善处理人生矛盾、道德冲突与法律问题，具备初步的职业规划、道德实践与法律应用能力；最终成长为怀抱梦想、品德高尚、守法诚信、技能精湛，能够担当民族复兴大任的新时代高素质技术技能人才。 | 课程涵盖思想、道德、法治三大模块。思想教育要求引导学生树立正确人生观、坚定理想信念、弘扬中国精神；道德教育要求讲透社会主义核心价值观及社会公德、职业道德（突出工匠精神）、家庭美德、个人品德；法治教育要求讲解习近平法治思想、法律体系与法治思维。教学上要求理论联系实际，采用案例教学、情境模拟等方法，并设置实践环节。考核坚持知行合一，通过过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生运用理论解决实际问题的能力与日常行为表现。                   | 48   |
|      | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 本课程旨在帮助学生系统掌握马克思主义中国化时代化的理论成果，包括毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。通过教学，使学生深刻理解中国共产党为什么能、中国特色社会主义为什么好、马克思主义为什么行；能够运用马克思主义立场、观点和方法分析和解决实际问题，增强历史思维能力；坚定“四个自信”，做到“两个维护”，自觉传承红色基因，勇担时代重任，做社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。                                                   | 课程以马克思主义中国化时代化为主线，涵盖导论、毛泽东思想（含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）、中国特色社会主义理论体系（邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观）等模块。教学要求坚持正确政治方向，采用专题化教学、案例教学等方法，突出理论联系实际；通常设置实践教学环节（如社会调研、参观考察等），培养学生观察分析社会现象的能力；考核坚持知行合一，建立过程性评价（含考勤、课堂参与、实践表现）与终结性评价相结合的多元体系。 | 32   |
|      | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论   | 本课程旨在引导学生系统掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵和实践要求。通过学习，使学生深刻理解“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”；能够运用这一科学思想分析和解决实际问题，提升政治判断力、政治领悟力、政治执行力；坚定听党话、跟党走的信念，立志成为堪当民族复兴大任的时代新人。                                                                     | 课程以“十个明确”、“十四个坚持”、“十三个方面成就”为核心内容，涵盖新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向。教学要求坚持正确政治导向，采用专题讲授、案例研讨、小组讨论等教学方法，紧密联系社会热点与高职专业背景；通常设置实践教学环节（如社会调查、志愿服务等），增强学生服务社会的意识；考核坚持知行合一，建立过程性评价（包括考勤、课堂参与、实践表现）与终结性评价相结合的综合评定体系。                 | 48   |
|      | 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和新时代坚持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、中国特色与国际比较、时代责任与历史使命、远大抱负与脚踏实地；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、发生的历史性变革以及面临的历史性机遇和挑战，准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略。                                                                  | 课程以国内外形势和党的理论创新成果为核心内容，聚焦新时代治国理政的生动实践。教学要求坚持正确政治导向，紧密结合社会热点与高职学生实际，采用专题讲授、案例分析、小组讨论等教学方法；注重引导学生运用马克思主义立场观点方法分析形势、判断政策；考核以过程性评价为主，重点考查学生对形势政策的理解能力、分析能力和政治认同程度。                                                                      | 32   |
|      | 党史                   | 本课程旨在引导学生系统掌握中国共产党不懈奋斗、不怕牺牲、理论探索、为民造福、自身建设的光辉历程与伟大成就。通过学习，使学生深刻理解中国共产党为什么能、马克思主义为什么行、中国特色社会主义为什么好，做到学史                                                                                                                                                 | 课程内容以党的百年奋斗史为主线，涵盖新民主主义革命时期、社会主义革命和建设时期、改革开放和社会主义现代化建设新时期、中国特色社会主义新时代四个历史阶段。教学要求坚持正确党史观，紧密联系高职学生特点与专业背景，创新采用“沉浸式                                                                                                                    | 16   |

|  |  |                                                                                          |                                                                                                                                                        |  |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  | 明理、学史增信、学史崇德、学史力行；增强历史思维能力，从党史中汲取智慧和力量；坚定理想信念，传承红色基因，厚植爱国情怀，自觉听党话、跟党走，立志成为堪当民族复兴大任的时代新人。 | +数字化”教学形式，运用VR技术还原历史场景、开展“场馆里的思政课”、红色情景剧展演等体验式教学方法；注重实践教学，组织学生赴红色教育基地开展研学活动，将党史学习与职业道德、工匠精神培育深度融合；考核坚持过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生对党史基本脉络的掌握程度及运用唯物史观分析问题的能力。 |  |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

表4 通识课程教学要求

| 课程类型   | 课程名称        | 教学目标                                                                                                                                                                                            | 教学内容及要求                                                                                                                                                                                                   | 课程学时 |
|--------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 通识基础课程 | 高职英语        | 本课程旨在培养学生学习英语和应用英语的综合能力，兼具工具性与人文性。通过教学，使学生掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识；具备一定的听、说、读、看、写、译技能，能在日常生活和职场中用英语进行有效沟通；同时，注重发展职场涉外沟通、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，能够用英语讲好中国故事、传播中华文化的高素质技术技能人才。 | 课程内容依据《高等职业教育专科英语课程标准（2021年版）》，涵盖人文素养、科技发展、文化交流、职业规划、社会责任等主题模块。教学应落实立德树人根本任务，深度融入课程思政元素；结合各专业职业需求优化教学内容，增加职业场景英语素材；采用任务驱动、情境模拟、线上线下混合式教学等方法，突出职场情境中的语言应用能力培养；考核采用“过程性考核+终结性考核”相结合的多元评价方式。                 | 128  |
|        | 大学语文（可选）    | 本课程旨在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。通过教学，使学生掌握常用实用文书与文艺类文章的书写能力；提升语言文字表达和沟通合作能力；同时，注重文化传承与人文素养培育，强化大学生对社会主义核心价值观的感性认识和理性认同，增强文化自信。                                                           | 课程内容围绕“家国情怀”“正己修身”“文化传承”“尚德修能”“和而不同”“世事洞明”等思政主题元素进行设计。教学应坚持“文道统一”理念，将知识传授与价值引领相结合；采用分层培养体系：基础层聚焦应用文写作与经典文本解读，提升层侧重文学审美与文化思辨，拓展层强化跨专业场景中的语言应用能力；推行“情境化+项目式+多元化”融合教学模式；考核注重过程性与多元性，可将普通话等级证书、演讲辩论获奖等纳入能力证据。 | 32   |
|        | 大学数学（理工类必选） | 本课程旨在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能力、逻辑推理能力、空间想象能力、运算能力及分析问题和解决问题的能力。遵循“以应用为目的，以必需、够用为度”的原则，为后续专业课程学习及终身发展奠定数学基础。                                                                               | 课程内容涵盖函数、极限与连续、一元函数微积分学、线性代数、概率论与数理统计及MATLAB软件应用等模块。教学应注重理论联系实际，结合专业案例设计教学内容，体现数学在工程、技术、经济等领域的应用价值；融入课程思政元素，通过数学史、数学家故事培养学生科学精神和严谨态度；采用任务驱动、线上线下混合式教学等方法；考核综合考量知识掌握、应用能力和学习过程。                            | 32   |
|        | 军事技能        | 通过军事技能的训练，使学生掌握基本军事技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义和集体观念，加强组织纪律性，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员和培养预备役军官打下坚实基础。                                                                                          | 训练内容包括共同条令教育、分队的队列动作、战术基础、格斗基础、战场医疗救护、核生化防护、战备规定、紧急集合、行军拉练等。坚持按纲施训、依法治训原则，做到仿真训练和模拟训练。考核由学校 and 承训教官共同组织实施，成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级，根据学生参训时间、现实表现、掌握程度综合评定。                                                    | 112  |
|        | 军事理论        | 本课程以习近平强军思想和习近平总书记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。通过教学，使学生了解掌握军事基础知识和基本军事理论，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。                                                          | 课程内容以国防教育为主线，涵盖中国国防、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。教学应坚持课堂教学和教师面授的主渠道作用，重视信息技术和在线课程在教学中的应用；将国防教育与思想政治教育有机融合，强化爱国主义和集体主义观念。考核采用百分制，根据卷面成绩、平时作业、考勤情况和课堂表现综                                                   | 36   |

|           |           |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                             |     |
|-----------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|           |           |                                                                                                                                                                                              | 合评定。                                                                                                                                                                                                        |     |
| 体育类课程     | 大学体育      | 本课程旨在落实“立德树人、健康第一”的根本任务，使学生掌握1-2项体育运动技能，增强体能素质。通过教学，培养学生的运动兴趣和终身锻炼习惯，改善心理状态，建立良好的人际关系，同时提高与专业特点相适应的体育素养，为培养德智体美劳全面发展的高素质技术技能人才奠定身心基础。                                                        | 课程内容涵盖体育理论、田径、球类（篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球等）、武术、健美操、瑜伽等模块。教学采用普修与选项相结合的方式，大一以基础身体素质为主，大二以专项技能为主。考核包括运动技能考核、体质健康测试（按《国家学生体质健康标准》执行）及平时表现，注重过程性评价。                                                                     | 112 |
| 美育类课程     | 中华优秀传统文化  | 本课程旨在引导学生深入了解中华优秀传统文化的基本精神与核心价值，增强文化自信与民族认同感。通过学习，使学生掌握传统文化的基本知识，提升人文素养与审美能力，传承中华美德，培养家国情怀，为成为“德技并修”的高素质技术技能人才奠定文化根基。                                                                        | 课程内容涵盖中国传统思想、文学艺术、民俗文化、科技发明、工匠精神等模块。教学采用“显性课堂+隐性课堂+虚拟课堂”融合模式，注重理论与实践结合。采用专题讲授、经典研读、文化体验、社会实践等多种形式，考核综合考查知识掌握与文化素养提升。                                                                                        | 16  |
|           | 大学美育      | 本课程旨在落实“以美育人、以文化人、以美培元”的教育理念，培养学生的审美感知、艺术表现、文化理解和创意实践能力。通过教学，使学生掌握必备的美育知识，具备1项艺术特长或爱好，提升人文素养与职业审美素养。引导学生发现美、感受美、欣赏美、创造美，实现身心和谐发展。                                                            | 课程内容涵盖美学基础、音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏、舞蹈鉴赏、设计美学等模块。教学采用“课前自学—课中导学—课后督学”互动模式，结合情境教学、项目化教学等方式。考核采用过程性评价与终结性评价相结合，包括课堂参与、艺术实践、作品创作等。                                                                                       | 16  |
| 劳动教育类课程   | 劳动教育（含实践） | 本课程旨在使学生理解和形成马克思主义劳动观，树立“劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽”的观念。通过教学，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度，使学生掌握基本劳动技能，养成良好的劳动习惯，弘扬劳动精神、劳模精神、工匠精神。                                                                      | 课程涵盖劳动认知、劳动安全、劳动实践、工匠精神、职业素养等模块。教学采用理论讲授与实践操作相结合，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题16学时。劳动实践48学时（含实践），实践环节包括校园集体劳动、专业特色劳动、志愿服务等。考核注重过程性评价，综合考查劳动态度、劳动技能和劳动成果。                                                               | 64  |
| 信息技术教育类课程 | 信息技术      | 本课程旨在提升学生的信息素养和信息技术应用能力，培养信息意识、计算思维、数字化创新能力及信息社会责任。通过学习，使学生掌握常用办公软件和信息技术基础知识，了解大数据、人工智能等新兴技术，能够在日常生活和职场中综合运用信息技术解决问题，为职业发展和终身学习奠定基础。                                                         | 课程涵盖文档处理、电子表格、演示文稿、信息检索、新一代信息技术概述及信息素养六大模块。教学采用任务驱动、情境模拟等理实一体化模式，注重动手能力培养，对接全国计算机等级考试，考核以过程性评价为主。                                                                                                           | 48  |
| 心理健康教育类课程 | 大学生心理健康教育 | 本课程旨在帮助学生了解心理健康的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适的基本方法。通过学习，使学生增强自我认知、情绪管理、人际交往和抗压能力，培养积极乐观、健康向上的心理品质，学会理性面对困难和挫折，促进全面发展。同时，结合高职学生特点，注重职业心理素质培育，为成为高素质技术技能人才奠定心理基础。                                       | 课程内容涵盖新生适应、自我认知、情绪调节、人际关系、恋爱心理、学习心理、压力应对、生命教育与危机干预等模块。教学采用理论讲授与体验式教学相结合的方式，通过案例分析、团体辅导、角色扮演、心理测试等方法，突出实践性和互动性。课程为公共必修课，考核采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，注重学生实际获得和心理素养提升。                                               | 32  |
| 创新创业课程    | 职业发展与就业指导 | 本课程旨在引导和帮助学生理性规划职业生涯，将专业学习与未来职业紧密结合起来，树立正确的择业观、职业观和就业观。通过教学，使学生了解职业发展的阶段特点，清晰认识自身特性、职业特性及社会环境，掌握基本的劳动力市场信息和就业政策法规；同时注重培养学生自我探索、信息搜索与管理、生涯决策、求职等技能，提高沟通、问题解决和人际交往等通用能力，增强迎接职业挑战的信心，保持健康良好的心态。 | 课程内容贯穿高职学习全过程，通常分四个模块实施：建立职业生涯意识、规划个人职业发展、提高就业能力、求职与职业适应指导。教学涵盖职业认知、自我探索、职业决策、简历撰写、面试技巧、就业权益保护、职场适应与心态调适等内容。教学采用理论讲授与实践训练相结合的方式，融入课程思政元素，将个人发展与国家需要、社会发展相结合。课程为公共必修课，考核采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，注重学生职业规划能力的实际提升。 | 32  |

|        |          |                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                           |    |
|--------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|        | 创新创业教育   | 本课程旨在培养学生创新精神、创业意识和创新创业能力，引导学生树立科学的创新创业观。通过教学，使学生了解开展创新创业活动所需的基本知识和流程，认知创新创业的基本内涵和创业活动的特殊性，掌握创新思维、创业机会识别、商业模式设计、创业资源整合、创业计划撰写等核心知识；锻炼学生创新创业思维方式，增强团队协作能力，提高综合素质和创业就业能力，主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求。                                | 课程内容涵盖创新意识与创新思维、创业者与创业团队、创业机会识别与评估、商业模式设计、创业资源整合与融资、创业计划书撰写与路演、新企业开办与管理等模块。教学采用理论讲授与实践训练相结合的方式，通过案例分析、项目模拟、角色扮演等教学方法，引导学生完成商业计划书撰写和项目路演展示，强化应用能力和实践能力培养。课程为公共必修课或限定选修课，推行“专创融合”教学改革，将创新创业教育与专业教育有机融合，考核可采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，鼓励以赛代考、以成果代考。 | 32 |
| 安全教育课程 | 国家安全教育   | 本课程旨在引导学生系统掌握总体国家安全观的科学内涵、核心要义与实践要求，理解新时代我国国家安全面临的复杂形势。通过学习，使学生牢固树立国家安全意识，增强维护国家安全的责任感和使命感，掌握政治安全、经济安全、文化安全、网络安全、生态安全等重点领域的基本知识，能够运用马克思主义立场观点方法分析国家安全问题，提升辨别危害国家安全行为的能力。同时，引导学生将国家安全意识转化为自觉行动，坚定理想信念，厚植爱国情怀，争做总体国家安全观的坚定践行者。 | 课程内容涵盖总体国家安全观、政治安全、经济安全、军事安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全等十多个重点领域，系统讲授国家安全的内涵外延、制度体系及保障机制。教学采用理论讲授与实践体验相结合的方式，通过案例分析、小组研讨、情景模拟、专题讲座等多样化教学方法，将抽象安全知识转化为生动现实场景。课程为公共基础必修课，使用教育部马工程教材《国家安全教育大学生读本》。考核采用过程性评价与终结性评价相结合，注重考查学生运用国家安全知识分析问题的能力。     | 16 |
| 人工智能课程 | 人工智能应用素养 | 本课程旨在培养学生适应智能时代发展所需的人工智能综合素养，树立正确的数字社会价值观与伦理意识。通过教学，使学生了解人工智能的基本概念、发展历程、核心技术及产业生态，掌握主流AI工具（如大语言模型、智能办公工具等）在日常生活和职场场景中的应用方法，能够运用人工智能思维分析和解决实际问题。同时，注重培养学生的人机协同能力和创新意识，增强在专业领域运用人工智能技术提升工作效率的实践能力，为成为“人工智能+”复合型技术技能人才奠定基础。     | 课程采用“通识素养—专业技能—行业能力”三层递进式模块化结构。基础模块涵盖人工智能概述、算法逻辑、AIGC工具应用、数据安全与伦理规范等内容；拓展模块结合不同专业方向设置特色项目，如智能办公、智能体开发、AI辅助设计等实践任务。采用项目式、情境式教学方法，强调“做学合一”，通过真实场景案例引导学生动手实践。考核采用过程性评价为主（如课堂任务完成、项目作品展示、AI应用报告等），注重考查学生运用人工智能解决实际问题的综合能力。                    | 32 |

## 2. 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

### （1）专业基础课程

主要包括：素描造型基础、线条与色彩、摄影摄像基础、分镜头脚本设计、动画运动规律。

表5 专业基础课程主要教学内容与要求

| 课程类型   | 课程名称   | 教学目标                                                                                 | 教学内容及要求                                                                              | 思政元素                                                                             | 课程学时 |
|--------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------|
| 专业基础课程 | 素描造型基础 | 本课程作为动漫设计专业核心基础课程，旨在夯实学生美术造型功底，树立科学的观察方法与绘画思维。通过学习，学生系统掌握形体结构、透视原理、明暗规律、人体比例等专业知识，理解 | 课程围绕几何体、静物、头像、人体四大模块开展教学，依次开展几何体结构与透视训练、静物明暗写生、头部五官与头像绘制、人体躯干四肢及动态练习。教学采用示范讲解、分层实训、作 | 工匠精神培育：通过形体结构、透视明暗的精准训练，引导学生打磨造型精度，养成严谨细致的作画习惯，树立精益求精、追求品质的职业精神。<br>科学思维塑造：依托几何、 | 96   |

|         |                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                |    |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|         | 动漫造型的表现手法与绘画规范；熟练完成静物、头像、人体动态等素描创作，具备扎实的形体塑造、光影处理与画面把控能力；逐步养成严谨细致的作画习惯、良好的艺术审美与创新意识，涵养精益求精的工匠精神，为后续动漫角色、动画、三维设计等课程学习与岗位实践筑牢根基。                                                                                               | 品互评相结合的方式，坚持理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，全面考查学生造型能力、画面表现能力与学习态度，着重培养学生观察提炼能力、造型精度与艺术表现力。                                                                                                                    | 人体结构规律教学，培养学生客观理性的观察方法，树立求真务实、尊重规律的科学态度。<br>审美素养提升：通过写生训练与作品互评，提升艺术审美判断力，涵养健康的审美情趣与人文素养。<br>意志品格锤炼：通过长期实训打磨，锻炼学生耐心专注、踏实刻苦的学习品质，培养持之以恒的职业操守。                                                                                                    |    |
| 线条与色彩   | 本课程为动漫设计专业基础课程，旨在夯实学生线条表现与色彩运用功底，建立专业视觉审美体系。通过学习，学生熟练掌握动漫线条表现技法、色彩基础理论与配色规律，通晓数字绘画软件操作及上色流程；能够独立完成规范线稿绘制、色彩搭配与画面上色优化，具备数字绘画基础创作能力；不断提升色彩审美、画面把控与细节处理能力，养成规范作画、精益求精的职业素养与艺术创作思维。                                              | 课程包含动漫线条、色彩理论、数字绘画上色三大模块，开展动漫线条造型与绘制规范训练，讲解色彩基础知识、色调搭配与光影色彩规律，结合 Photoshop 开展图层、笔刷实操教学，练习平涂、渐变、厚涂等多种上色技法。教学采用案例示范、实操训练、作品点评相结合的方式，强化理实融合。考核综合运用过程性评价与终结性评价，重点考查学生线条运用、色彩表现及数字绘画实操水平，引导学生树立规范创作、追求品质的职业意识。 | 职业规范意识：通过标准化线条绘制、规范化上色流程训练，培养学生严谨规范的创作习惯，树立遵标守矩的职业意识。<br>审美素养提升：依托色彩理论学习与配色实践，构建健康的视觉审美体系，提升艺术鉴赏力与视觉表达品味。<br>工匠精神培育：强化线条精度与色彩细节打磨，引导学生追求作品品质，涵养精益求精、专注耐心的职业精神。<br>创新思维激发：通过多元上色技法练习，鼓励个性化艺术表达，激发学生创作活力与创新思维。                                   | 32 |
| 摄影摄像基础  | 本课程是动漫设计专业基础课程，旨在培养学生镜头运用能力与影像创作思维，服务于动漫素材采集、短视频拍摄等专业需求。通过学习，学生掌握相机操作、曝光、构图等专业知识，理解镜头语言、运镜与画面切换相关原理，熟悉动漫素材拍摄、光影把控的实操方法；具备摄影布光、分镜拍摄、短视频录制能力，能够完成素材筛选、整理及基础后期处理；持续塑造镜头审美、画面叙事与创意表达能力，养成细致观察的职业习惯，为后续视频后期、动画创作等课程学习与岗位实践打下坚实基础。 | 课程涵盖设备操作、画面构图、镜头运用、实景拍摄四大模块，讲解相机与镜头基础知识、曝光、白平衡及构图法则，学习景别、角度、运镜、转场等镜头语言，开展动漫素材摄制、光影色彩调控、短视频拍摄与素材整理等实操训练。教学采用理论讲授、现场实操、案例赏析、作品点评相结合的方式，践行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生设备实操、画面拍摄与素材运用水平与创意呈现能力。          | 职业素养培育：通过精准曝光、规范构图、素材整理等实操训练，培养学生严谨细致的操作习惯，树立精益求精、认真履职的职业精神。<br>审美人文涵养：依托镜头语言学习与实景创作，提升影像审美与画面叙事能力，引导学生发掘生活与本土文化之美，厚植人文情怀。<br>创新实践精神：通过主题拍摄创作，鼓励学生运用镜头语言进行创意表达，培养求真务实的创作态度与自主探索的创新意识。<br>版权合规意识：结合影像素材采集与使用教学，引导学生树立影像版权观念，养成尊重原创、合规使用素材的职业操守。 | 32 |
| 分镜头脚本设计 | 本课程是动漫设计专业核心课程，衔接创意构思与动画、视频成片制作，重点培养学生镜头叙事与脚本创作能力。通过学习，学生系统掌握视听语言、景别、运镜、转场、画面节奏等专业知识，理解故事架构与叙事逻辑，熟知动画、短视频、漫剧的分镜绘制规范与创                                                                                                        | 课程包含镜头语言、叙事创作、分镜实操、智能辅助四大模块，讲解景别、角度、运镜、转场等视听基础知识，梳理剧本结构、叙事节奏与创作逻辑，开展分镜绘制、故事板制作专项训练，学习运用 AIGC 工具完成分镜生成与优化。教学采用案例赏析、项目实操、分组演练、                                                                              | 职业责任与规范意识：以分镜作为制作核心依据的岗位属性为抓手，通过标准化绘制、精准镜头标注的系统训练，培养学生严谨务实的创作态度，树立对全项目负责的岗位责任心与遵规守矩的职业素养。<br>文化传承与价值引领：结合叙事创作与故事板设计实                                                                                                                           | 32 |

|  |        |                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |
|--|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|  |        | 作方法,掌握 AIGC 辅助分镜设计的相关技巧;能够独立完成文字脚本撰写、故事板绘制与镜头设计,精准把控叙事节奏并优化分镜效果,熟练运用 AI 工具开展分镜创作与修改;逐步树立专业镜头思维与导演意识,强化画面调度、逻辑构思与项目综合呈现能力,为后续动画制作、视频后期等课程学习和岗位实操筑牢基础。                                                                                             | 作品讲评相结合的方式,推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合,重点考查学生镜头运用、脚本创作、叙事表达以及智能工具应用能力,全面提升学生分镜设计与项目落地能力。                                                                                                                                                        | 践,引导学生挖掘本土文化、正向题材开展分镜创作,学会用镜头语言讲好中国故事,传递正向价值导向,提升文化传播意识与审美格局。<br>创新思维与技术伦理:依托 AIGC 辅助分镜教学,培养人机协同的创新创作能力;引导学生辩证看待智能创作工具,坚守原创核心地位,树立合规使用 AI、尊重知识产权的创作伦理。<br>全局思维与协作意识:通过完整项目式分镜训练,培养学生的导演思维与全局视角,理解分镜对上下游环节的衔接作用,强化项目统筹意识与团队协作观念。                                                                                                         |    |
|  | 动画运动规律 | 本课程是动漫设计专业核心基础课程,是动画创作的重要理论与技能支撑。通过学习,学生熟练掌握人物、动物、道具的运动原理,理解曲线、弹性、惯性、跟随等经典动画运动规律,熟悉风、水、火、烟等自然现象的动画表现逻辑;能够独立完成人物走、跑、跳、转身及表情动态绘制,精准表现四足动物、鸟类的运动形态,完成道具与特效类动画设计;持续培养动态感知力、时间节奏意识与动画表现力,提升观察生活、提炼动态的创作能力,养成动画创作所需的专业素养,为后续二维动画、三维动画等课程学习与职业岗位工作筑牢基础。 | 课程设置人体动态速写、人物动作、动物运动、物体运动、自然现象表现五大训练模块,开展人体结构与动态速写练习,训练人物行走、奔跑、跳跃、表情等动作绘制,学习动物走跑、飞行等动态表现技法,掌握道具及弹性、惯性、曲线运动设计方法,研究风雨、水火、烟雾等自然物象的动画制作规律。教学采用动作示范、动态临摹、专项实训、作品互评相结合的方式,推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合,重点考查学生运动规律运用、动态绘制与节奏把控能力,全面提升学生动画创作实操能力与艺术表现水平。 | 工匠精神与科学态度:通过运动力学原理、动作节奏把控的系统训练,引导学生遵循客观运动规律,逐帧打磨动作细节,养成严谨细致、精益求精的创作态度,树立尊重规律、求真务实的科学精神。<br>生活实践与创作初心:依托人物、动物、自然现象的动态观察与提炼训练,引导学生扎根生活、感知生活,树立“艺术源于生活”的创作理念,培养勤于观察、乐于实践的职业素养。<br>意志品格与职业操守:通过大量动态速写、专项实训与反复打磨的练习,锤炼学生耐心专注、刻苦钻研的意志品质,培养持之以恒、追求品质的动画职业操守。<br>审美传承与创新思维:结合经典动画运动案例赏析与创作实践,提升学生动态审美与艺术表现力;在夯实传统规律基础上鼓励个性化表达,激发传承经典、守正创新的创作思维。 | 80 |

## (2) 专业核心课程

主要包括:立绘基础与表现、二维动画制作、动漫角色设计、三维动画制作、Blender 三维模型制作、后期特效制作。

表6 专业核心课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称    | 对应的典型工作任务                                                                                                                        | 教学目标                                                                                                                                                                                                                                                                      | 主要教学内容与要求                                                                                                                                                                                                        | 思政元素                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 课程学时 |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | 立绘基础与表现 | <p>1. 依据角色设定稿绘制全身 / 半身角色标准立绘、Q 版立绘与节日贺图；</p> <p>2. 完成角色光影、材质细化，输出分层商用插画、IP 宣传 KV 图；</p> <p>3. 按品牌规范优化画面配色，整理立绘素材入库用于周边衍生品开发。</p> | <p>本课程是动漫设计专业核心技能课程，聚焦角色立绘创作，夯实角色视觉设计功底。通过学习，学生掌握立绘人体结构、体态构图、线稿绘制等专业知识，理解光影、色彩、材质质感与画面表现的内在联系，熟知各类风格立绘的绘制规范与氛围营造体系；能够独立完成半身、全身立绘线稿与造型创作，熟练驾驭二次元、国风、写实等主流艺术风格，具备光影塑造、色彩搭配与画面整体表现能力；持续强化造型塑造、视觉创作与创意表达能力，树立审美意识与细节思维，养成注重作品完整度与艺术品质的职业素养，为后续 IP 形象设计、商业插画创作及岗位实践打下坚实基础。</p> | <p>课程涵盖立绘基础造型、线稿绘制、色彩质感、风格创作四大模块，学习立绘人体体态与构图布局，开展线稿勾勒、轮廓及细节刻画训练，掌握光影明暗、色彩搭配与材质表现技法，完成风格塑造、氛围营造与完整立绘创作。教学采用案例示范、专项实操、作品讲评相结合的方式，推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生造型绘制、色彩运用与风格创作能力，全面提升学生审美水平、细节把控能力与精品创作意识。</p> | <p>精益求精的工匠精神：通过角色光影、材质细节精细化刻画、商用画面分层优化等实训，培养学生注重细节、打磨作品品质、追求完整成品效果的严谨创作态度。</p> <p>中华美学文化自信：开展国风风格立绘创作训练，引导学生融合传统国风、民俗元素塑造 IP 形象，挖掘本土特色视觉符号，增强文化审美与文化传播意识。</p> <p>标准化职业规范素养：严格按照品牌配色规范、商用分层要求、素材归档入库流程开展实操，树立标准化、规范化、贴合商业岗位需求的职业意识。</p> <p>原创知识产权意识：强调独立原创角色造型，规范商用插画输出标准，引导学生尊重原创 IP，树立版权保护、拒绝抄袭的创作底线。</p> | 80   |
| 2  | 二维动画制作  | <p>1. 根据分镜完成角色逐帧、关键帧、骨骼循环动作制作（行走、表情动画）；</p> <p>2. 制作 MG 片头、IP 动态表情包、15~30 秒动漫小短片；</p> <p>3. 完成特效帧（风、火、烟）绘制，按平台标准导出成片视频。</p>      | <p>本课程是动漫设计专业核心技能课程，依托动画运动规律相关知识，培养学生二维动画实操创作能力。通过学习，学生掌握二维动画完整制作流程，理解时间轴、图层、关键帧、动画曲线、中间画、骨骼动画及动作设计原理，熟悉动画输出规范与短片合成方法；能够独立完成逐帧动画、关键帧动画、骨骼动画制作，精准把控动作节奏，可独立创作并输出 15-30 秒动画短片；不断提升动画节奏感、时间把控能力与细节表现力，树立标准化项目思维，强化团队协作意识与规范交付的职业素养。</p>                                      | <p>课程依次开展动画软件基础操作、时间轴与图层运用训练，学习关键帧、中间画、动画曲线相关技法，掌握骨骼绑定与角色动作设计方法，完成逐帧动画、特效动画制作及短片合成输出。教学采用案例分解、实操演练、项目训练、作品点评相结合的方式，落实理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生软件操作、动画制作、节奏把控与成片输出能力，着力培养学生流程化作业意识与岗位交付能力。</p>            | <p>精益求精的工匠精神：通过逐帧动作、特效画面精细化绘制训练，引导学生反复打磨动作节奏与画面细节，培养耐心钻研、追求画面流畅完整的创作品质。</p> <p>标准化职业规范意识：严格遵循项目分层流程、平台成片输出标准开展实训，树立流程化作业、规范交付的岗位思维，养成条理化素材管理的职业习惯。</p> <p>协同合作的团队精神：依托短篇动画综合项目实训，锻炼小组分工配合、沟通对接能力，理解动画各工序衔接逻辑，强化集体协作意识。</p> <p>原创与文化传播理念：鼓励创作国风、本土 IP 动态短片，挖</p>                                            | 64   |

|   |        |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |
|---|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|   |        |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                   | 掘地域文化元素；同时强化版权意识，坚守原创底线，自觉抵制抄袭盗用行为。                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |
| 3 | 动漫角色设计 | <p>对应的典型工作任务：</p> <p>1. 结合项目世界观设计角色造型、服饰、五官，输出正 / 侧 / 背三视图设定稿；</p> <p>2. 绘制角色表情套装、道具配饰，为建模、动画提供制作依据；</p> <p>3. 优化角色风格，配合 IP 衍生产品（潮玩、文创）外观设计。</p> | <p>本课程是动漫设计专业核心技能课程，为动画、立绘、三维建模等后续课程提供角色创作依据。通过学习，学生掌握角色头身比例、五官、发型等造型知识，理解角色性格、身份与服饰、道具设计的内在关联，熟知三视图、表情、动作的设计规范与各类风格创作体系；能够独立完成角色设定、三视图绘制与表情设计，熟练运用 Q 版、写实、二次元、国风等风格开展创作，结合角色定位完成服饰搭配与整体造型设计；持续提升角色塑造、创意构思与世界观解读能力，强化审美水平、细节把控能力与精品创作意识，全面满足动漫行业角色设计岗位的职业要求。</p> | <p>课程围绕角色造型、形象塑造、规范设计三大模块展开，学习角色头身比例、五官与头部结构绘制，练习身体比例、动态及站姿设计，探究角色性格表达、服饰道具搭配与色彩运用，开展三视图、表情套装及多风格角色设计实训。教学采用案例示范、专项训练、分组创作、作品讲评相结合的方式，推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生角色造型、风格把控与创意设计能力，培养学生规范创作、注重细节的职业素养。</p> | <p>精益求精的工匠精神：通过三视图规范绘制、服饰配饰细节打磨、多版本形象优化训练，培养学生严谨细致、注重细节、追求完整设计标准的创作态度。</p> <p>文化自信与本土文化传承：开设国风、地域特色角色创作实训，引导学生将传统纹样、闽都民俗、非遗元素融入角色服饰与造型，以原创动漫形象传播中华优秀传统文化。</p> <p>全局统筹的职业思维：立足上下游岗位需求开展设计，明确角色设定为建模、动画、文创衍生品服务，培养学生兼顾全产业链落地的大局意识与标准化交付习惯。</p> <p>尊重原创的法治版权意识：强调角色形象独立原创，规范商用 IP 设计要求，引导学生树立知识产权保护观念，自觉抵制抄袭、盗用他人美术形象的行为。</p> | 112 |
| 4 | 三维动画制作 | <p>1. 给建好的三维模型做骨骼绑定、权重绘制，制作角色走跑跳循环动画；</p> <p>2. 制作布料、粒子特效动画、镜头运镜动画，完成短片镜头渲染输出；</p> <p>3. 修改动画节奏，对接后期部门完成视频合成素材交付。</p>                            | <p>本课程是动漫设计专业核心技能课程，面向行业三维动画岗位需求，培养学生三维动画创作与项目实操能力。通过学习，学生掌握三维动画制作全流程与行业规范，通晓骨骼绑定、关键帧、动力学、镜头渲染等专业知识，了解 Blender、C4D 两款软件的应用差异；能够完成角色骨骼绑定与权重调试，制作人物、道具循环动画，完成镜头设计与特效制作，独立实现三维动画短片全流程制作与输出；逐步建立三维空间思维，涵养精益求精的工匠精神，</p>                                              | <p>课程讲解 Blender、C4D 软件应用差异与行业制作规范，系统学习角色骨骼绑定、关键帧动画、动力学特效、镜头设计等内容，结合渲染技术开展三维动画短片综合创作。教学采用案例解析、分步实训、项目演练、作品点评相结合的方式，推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生软件操作、动画制作与综合创作能力，着力强化学生规范作业、协同创作与精品制作的职业意</p>                | <p>精益求精的工匠精神：依托骨骼权重精细调试、动画节奏反复优化、特效与渲染细节打磨等实训，引导学生耐心打磨每一处画面效果，树立追求精品、严谨务实的创作态度。</p> <p>岗位协同与规范交付意识：按照行业标准化流程完成动画制作、素材整理，对接后期部门协同交付素材，培养流程化作业思维、跨岗位沟通协作能力与标准化职业习惯。</p>                                                                                                                                                      | 112 |

|   |                |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |
|---|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|   |                |                                                                                                                                                                                                    | 养成标准化、流程化的项目作业习惯，提升问题处置、团队协作能力与职业化项目交付素养。                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 识。                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 数字技术创新素养：<br>学习Blender、C4D等数字化三维工具，掌握动力学、实时渲染等前沿技术，鼓励学生主动探索数字化动画创作新技术，树立科技赋能文创的创新思维。<br>原创与版权法治观念：强调三维角色、动画内容独立原创，规范商用模型、素材使用标准，引导学生尊重知识产权，自觉规避侵权行为。                                                                                                                                                                                    |    |
| 5 | Blender 三维模型制作 | 依据动漫角色、场景、道具原画设定，完成三维模型高低模搭建、拓扑布线与细节雕刻，输出符合行业生产规范的三维模型源文件；<br>独立完成模型 UV 拆分、材质贴图制作与灯光氛围渲染，输出适配动漫、游戏、文创项目需求的静帧渲染图、分层素材与可复用三维资产；<br>对接不同赛道项目交付标准，优化模型面数、调整文件格式与技术参数，输出适配3D 打印、游戏引擎、动画制作、虚拟场景的标准化模型成果。 | 本课程是动漫设计专业核心技能课程，聚焦三维模型全流程制作，夯实数字化三维造型与创意落地功底。通过学习，学生掌握多边形建模、拓扑布线、雕刻细化等专业知识，理解 UV 拆分、材质节点、灯光渲染的技术逻辑与实现原理，熟知动漫、游戏、文创领域三维模型的制作标准与项目交付规范；能够独立完成动漫角色、场景、道具的全流程三维制作，熟练驾驭 Q 版、二次元、国风等主流艺术风格的三维化呈现，具备模型精度把控、材质质感表现、画面氛围渲染与标准化成果交付的能力；持续强化空间造型思维、逻辑统筹能力与创意落地水平，树立规范意识与精品创作思维，养成注重项目完整度与生产标准化的职业素养，为后续三维动画制作、游戏美术设计、文创 IP 开发及岗位实践打下坚实基础。 | 课程涵盖三维建模基础、核心模型创作、材质渲染表现、岗位专项应用四大模块，学习 Blender 软件操作逻辑与多边形建模基础原理，开展角色、场景、道具的模型搭建、拓扑布线与雕刻细化训练，掌握 UV 拆分、材质节点制作、灯光布局与渲染输出的全流程技法，完成不同风格三维模型的创意塑造、质感表现与标准化项目交付。教学采用案例示范、分步实操、项目驱动、作品讲评相结合的方式，推行理实一体化教学，融入企业真实生产规范与前沿技术应用。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生模型造型能力、布线规范度、材质表现水平与项目交付质量，全面提升学生空间思维能力、标准规范意识与全流程创作素养。 | 精益求精工匠精神：通过模型拓扑布线、高模雕刻、材质细节反复调试实训，引导学生耐心打磨模型精度，严控面数、布线规范，树立追求优质数字资产的严谨创作态度。<br>标准化岗位职业素养：结合游戏、3D 打印、虚拟场景等不同行业交付标准开展训练，培养学生按需调整模型参数、规范归档工程文件的流程化作业思维，养成贴合企业生产要求的交付习惯。<br>数字赋能文化传承：开展国风、地域特色道具、传统场景三维建模创作，运用数字化三维技术再现传统美学与本土文化元素，增强文化自信与数字文化传播意识。<br>知识产权与创新思维：强调原创三维模型创作，规范商用素材、模型资产使用准则；鼓励学生灵活运用 Blender 工具探索新颖视觉表现，树立守正创新、尊重原创版权的创作底线。 | 64 |

|   |        |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |
|---|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6 | 后期特效制作 | <p>1. 动漫素材粗剪精剪、音频对齐、字幕包装、多平台画幅适配；</p> <p>2. AE 抠像、光效、粒子特效合成，完成短视频 / 漫剧成片调色；</p> <p>3. 按抖音 / B 站等编码标准批量导出成片，归档工程文件。</p> | <p>本课程是动漫设计专业核心技能课程，主要承担视频成片加工与视觉优化任务，衔接前期动画、拍摄素材完成最终作品输出。通过学习，学生掌握素材整理、粗剪、精剪、音画剪辑流程，理解剪辑逻辑、转场、卡点、配乐及音效运用知识，熟悉调色、字幕制作、特效合成与画面增强的实操方法；能够独立完成动漫视频、短视频、AI 漫剧的全流程后期制作，具备节奏把控、音频处理、画面优化与规范输出成片的能力；着力培养视听节奏感与艺术审美能力，强化作品完整性意识，养成流程化作业、高效产出的工作习惯，全面提升规范化创作与职业化交付能力。</p> | <p>课程围绕剪辑流程、音画处理、视觉包装、综合实战四大模块开展教学，系统学习粗剪、精剪与画面节奏把控，练习转场、卡点设计以及配乐、音效、配音搭配运用，掌握调色、字幕制作、特效合成与画面增强技法，开展动漫、短视频、AI 漫剧全流程后期项目实战。教学采用案例赏析、分步实操、项目演练、作品讲评相结合的方式，落实理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生后期制作、节奏把控与成片创作能力，引导学生树立流程意识、精品意识与职业服务意识。</p> | <p>精益求精的工匠精神：通过音画精准对齐、画面调色、光效粒子特效精细化调试训练，引导学生耐心打磨每一处画面细节，把握视频叙事节奏，树立追求完整优质成片的精品意识。</p> <p>标准化职业规范素养：严格按照抖音、B站等平台编码、画幅标准完成导出，规范工程文件分类归档，培养流程化作业思维，养成符合企业岗位交付要求的职业习惯。</p> <p>正向文化传播意识：依托动漫短片、本土文创短视频综合实训，引导学生运用视听语言创作弘扬正向价值观、展现本土特色文化的视频作品，增强文化传播责任感。</p> <p>版权合规法治观念：教学中明确商用音视频素材、特效资源使用规范，杜绝无授权盗用配乐、画面素材，树立尊重原创、合法合规创作的职业底线。</p> | 48 |
|---|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

### (3) 专业拓展课程

主要包括：动漫 IP 全媒体技术化运营、AIGC 绘画。

表7 专业拓展课程主要教学内容与要求

| 课程类型   | 课程名称           | 教学目标                                                                                                                                                                                        | 主要教学内容与要求                                                                                                                                                  | 思政元素                                                                                                                                                     | 课程学时 |
|--------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 专业拓展课程 | 动漫 IP 全媒体技术化运营 | <p>本课程是动漫设计专业拓展核心课程，对接动漫IP、新媒体运营、内容分发等岗位需求，培养学生IP商业化、全媒体技术运营综合能力。通过学习，学生了解动漫IP开发逻辑与全媒体平台传播规则，掌握音视频格式、尺寸、编码等多平台技术适配标准，熟知全媒体矩阵搭建、数据管理、虚拟直播及跨平台分发的基础原理，掌握自动化运营工具与数字内容工程化输出规范；能够完成动漫IP内容技术适</p> | <p>课程涵盖IP认知、技术适配、矩阵运营、直播技术、智能分发、项目交付六大模块，讲解动漫IP核心内涵与全媒体平台生态规则，学习多平台音视频尺寸、格式、编码等技术适配规范，掌握全媒体矩阵搭建与数据看板工程化管理方法，开展虚拟直播推流、设备调试、音视频同步实操训练，学习自动化运营工具与跨平台批量分发流</p> | <p>网络合规与版权法治意识：结合平台内容审核规范、全媒体素材分发要求开展教学，普及网络内容管理相关法规，规范IP素材商用、二次传播标准，引导学生坚守网络文明底线，尊重IP知识产权，杜绝违规搬运、侵权传播行为。</p> <p>文化传播与文化自信：依托本土国风、闽都特色动漫IP运营实训，引导学生借</p> | 32   |

|  |         |                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|--|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|  |         | 配、直播设备调试、数字素材运维工作，熟练适配各平台内容标准，搭建简易自动化分发流程，独立完成动漫IP跨平台内容发布与基础运营工作；树立标准化、工程化创作思维与内容合规意识，培养全媒体运营视野与创新服务理念，锤炼项目统筹、团队协作与规范化交付的职业素养，适配行业IP商业化运营岗位工作需求。                                                                                                          | 程，落实动漫IP内容运营与标准化成品交付规范。教学采用案例解析、平台实操、项目实训、成果点评相结合的方式，推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生内容技术适配、全媒体运营实操与项目落地能力，强化学生合规运营、高效运维、标准化交付的职业岗位能力。                                                             | 助短视频、虚拟直播等全媒体渠道推广中华优秀传统文化与地域文创内容，树立讲好中国动漫故事、传播本土特色文化的责任意识。<br>统筹协作与工匠精神：通过多平台内容适配、素材批量运维、直播设备调试等全流程项目训练，培养学生统筹规划、细致严谨的工作习惯；强化团队分工协作意识，严格遵循工程化、标准化交付要求，锤炼精益求精的职业素养。<br>数字创新发展思维：学习虚拟直播、智能分发、自动化运营等数字化新技术，引导学生善用数字工具赋能IP传播，树立科技助力文创产业发展的创新理念，主动适应全媒体行业数字化转型升级趋势。                                      |    |
|  | AIGC 绘画 | 本课程是动漫设计专业融合人工智能技术的特色课程，顺应行业数字化发展趋势，培养学生智能美术创作能力。通过学习，学生了解 AIGC 发展历程与生成原理，掌握提示词编写、参数调试、风格关键词运用等专业知识，明晰 AI 绘画与传统手绘的区别，熟知 AI 创作版权与行业规范；能够熟练运用 AI 绘图工具生成原画，借助修图软件优化画面效果，独立完成角色、场景等商业设计项目；树立原创为主、AI 为辅的创作理念，恪守创作伦理与版权规则，主动探索人工智能与美术设计的融合路径，持续开拓创作思路，提升综合创作素养。 | 课程讲解 AIGC 基础原理与软件参数设置，开展提示词、风格关键词设计训练，普及 AI 创作相关版权规范；围绕 AI 图像生成、Photoshop 画面精修开展实操训练，完成角色、场景等商业设计项目。教学采用理论讲授、案例演示、项目实训相结合的方式，推行理实一体化教学。考核实行过程性评价与终结性评价相结合，重点考查学生工具实操、作品创作能力与合规创作意识，全面提升学生智能创作与项目落地能力。 | 数字创新发展思维：学习AI智能绘画前沿技术，理解人机协同创作新模式，引导学生主动拥抱文创数字化转型，树立以新技术赋能美术创作的创新意识。<br>坚守原创创作伦理：树立“原创为主、AI为辅”的创作理念，明确AI仅作为辅助工具，杜绝完全依赖AI、照搬生成内容的情性创作，坚守艺术原创核心。<br>版权合规法治素养：系统学习AI绘画相关版权规范、素材与模型使用准则，厘清AI生成作品权属边界，养成合法合规使用AI工具、尊重知识产权的职业底线。<br>数字文化传播自觉：运用AIGC工具创作国风、本土特色角色与场景作品，借助智能技术创新传统视觉表达，增强文化自信，主动传播中华优秀传统文化。 | 32 |

### 3. 实践性教学环节

实践性教学贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

#### (1) 实训

在校内外进行动漫角色设计、动画周边设计、原画绘制、3D建模渲染等实训，在校内美术外包中心、以及曼奇立德、巴别时代、网易游戏、美术概念设计公司等企业实训基地完成集中性实训、跟岗与岗位实习等实践任务，全面提升学生的专业技能与岗位适应能力。

#### (2) 实习

在校内美术外包中心，校外游戏动画广告公司等相关企事业单位进行实习，包括认识实习和岗位实习。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6个月。

##### 3) 岗位实习地点

校内美术外包中心，校外包括曼奇立德金山校区、曼奇立德概念设计中心、巴别时代实训基地、北京奇光影业动画实训基地、福州文化火龙传媒、杭州网易美术实训基地、日本手游开发商ATEAM、上海悠星网络科技、上海朗游、中青宝等动画、游戏与影视相关企业实训基地，开展集中性实训、跟岗与岗位毕业实习。

##### 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：岗位实习的岗位与本专业相关的工作岗位。

考核材料要求：提交岗位实习记录、岗位实习报告、岗位实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生岗位实习各个阶段任务，并做好岗位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。

### 4. 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教學理念、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6学期修读，共计4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，编制出具有可行性的课程实施计划。

#### （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，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

各专业根据毕业设计（作品）实际情况制定考核标准，注重过程考核与结果考核相结合，实行“多元主体、综合评价”的方式。考核内容应包括：设计方案撰写、阶段性成果展示、毕业作品完成情况、项目实施过程记录、成果汇报展示等环节。成绩评定由指导教师、评审小组及企业导师共同参与，采用百分制评分，重点考查学生的专业能力、项目执行能力、创新思维与团队合作意识等方面，确保毕业设计质量与专业岗位能力对接。

## 5. 相关要求

本专业发挥思政课程和各类课程的育人功能，落实立德树人根本任务。通过课程思政将社会主义核心价值观、中华优秀传统文化、职业道德与工匠精神融入动漫设计专业课程体系与教学全过程。在《思想道德与法治》《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》等思政课程中加强理想信念教育，在《角色原画设计》《插图设计应用》等专业课程中引导学生树立正确的审美观和职业观，提升学生的人文素养与社会责任感。实践教学中重视劳动教育和团队协作，培养学生吃苦耐劳、诚实守信、勇于创新的职业精神，促进德智体美劳全面发展。

### (三) 学时安排

总学时146学时，每16学时折算1学分，其中，公共基础课总学时占总学时的32.50%。实践性教学学时占总学时的55.74%，其中，实习时间累计一般为6个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计占总学时的10.59%。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按1周为1学分。岗位实习6个月，共计624学时，安排在第五、六学期。专业学时比例结构如下表所示。

表8 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<br>学时占比% | 选修课程学时占比% | 实践性教学学时占比% |
|------|-----|-----------------|-----------|------------|
| 2720 | 146 | 学时：884          | 学时：288    | 学时：1516    |
|      |     | 占比：32.50%       | 占比：10.59% | 占比：55.74%  |

注：公共基础课总学时一般不少于总学时的25%，实践性教学学时原则上不少于总学时的50%，各类选修课程的学时累计不少于总学时的10%。

## 九、师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设动漫设计专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。整合校内外资源优质人才资源。

### 1. 队伍结构

为满足教学工作的需要，本专业师生比18:1。“双师型”教师占专业课教师数比例100%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

### 2. 专业带头人

杨可，中国美术学院博士，动漫设计专业带头人。2008年投身动漫领域，兼具扎实的理论功底与丰富的产业实践经验。长期对接行业龙头企业与产业平台，密切追踪国内外动漫与数字文创前沿动态，精准把握产业用人需求与技术发展趋势。具备统筹专业建设、教科研改革与校企服务的系统能力，牵头推进人才培养模式创新与课程体系升级，在专业高质量发展中发挥引领作用。

### 3. 专任教师

本专业教师具有高校教师资格；具有动漫设计、动画制作等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

表9 专任教师名单

| 序号 | 姓名  | 职务/职称    | 专业方向 | 双师型（是/否） |
|----|-----|----------|------|----------|
| 1  | 张楠  | 副院长/教授   | 动漫设计 | 是        |
| 2  | 杨可  | 专业带头人/讲师 | 动漫设计 | 是        |
| 3  | 谢世骏 | 教研室主任/讲师 | 美术学  | 是        |
| 4  | 蔡方利 | 教师/讲师    | 动漫设计 | 是        |
| 5  | 王利平 | 教师/讲师    | 视觉传达 | 是        |
| 6  | 曾铖  | 教师/讲师    | 美术学  | 是        |
| 7  | 陈勘杰 | 教师/讲师    | 环境设计 | 是        |
| 8  | 陈泽楷 | 教师/讲师    | 美术学  | 是        |

|    |     |       |         |   |
|----|-----|-------|---------|---|
| 9  | 李佳佳 | 教师/讲师 | 服装设计与工程 | 是 |
| 10 | 杜雅琼 | 教师/讲师 | 软件工程    | 是 |
| 11 | 施力行 | 教师/讲师 | 美术学     | 是 |
| 12 | 曾毅杰 | 教师/讲师 | 美术学     | 是 |
| 13 | 王逸澜 | 教师/助教 | 数字媒体技术  | 是 |
| 14 | 赵文轩 | 教师/助教 | 软件工程    | 是 |
| 15 | 郑辉  | 教师/助教 | 美术学     | 是 |
| 16 | 吴兆轩 | 教师/助教 | 美术学     | 是 |
| 17 | 陈亮彬 | 教师/助教 | 美术学     | 是 |
| 18 | 姜关一 | 教师/助教 | 动画设计    | 是 |
| 19 | 李蕤  | 教师/助教 | 动漫设计    | 是 |
| 20 | 李梓菡 | 教师/助教 | 动漫设计    | 是 |
| 21 | 廖书冉 | 教师/助教 | 视觉传达设计  | 是 |
| 22 | 程馨  | 教师/助教 | 绘画艺术    | 是 |
| 23 | 雷森宇 | 教师/助教 | 动漫设计    | 是 |
| 24 | 邹宇涛 | 教师/助教 | 动漫设计    | 是 |
| 25 | 吴文欣 | 教师/助教 | 动画设计    | 是 |
| 26 | 杨诗琪 | 教师/助教 | 美术学     | 是 |

#### 4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

表10 兼职教师名单

| 序号 | 姓名  | 职务/职称 | 专业方向     | 担任课程          |
|----|-----|-------|----------|---------------|
| 1  | 杨兆  | 副教授   | 动漫设计     | 立绘基础与表现       |
| 2  | 刘铭城 | 动画师   | 广告学      | 二维动画制作        |
| 3  | 王致翔 | 技术美术  | 计算机科学与技术 | 动漫角色设计        |
| 4  | 陈鹏  | 技术美术  | 影视动画     | 三维动画制作        |
| 5  | 罗捷  | 项目主美  | 广告学      | Blender三维模型制作 |

## 十、教学条件

## （一）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实习实训基地。

### 1. 专业教室基本要求

多媒体教室共5间，教室包括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. 校内外实验、实训场所基本要求

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、计算机实验室，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。校外建有曼奇立德概念设计中心、巴别时代实训基地、北京奇光影业动画实训基地、杭州网易美术实训基地、日本ATEAM手游开发公司、福州文化火龙传媒、上海悠星网络科技、中青宝等企业实训基地，具备与行业接轨的岗位环境，可开展集中性实训、跟岗与岗位实习，支持动漫设计相关专业技术与项目训练的开展。生均仪器设备总值不低于0.4万元/生。

表11 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  | 动漫设计实验室1         | 基本面积要求 | 99m² |
|--------|------------------|--------|------|
| 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  | 动漫设计实验室2         | 基本面积要求 | 99m² |
|--------|------------------|--------|------|
| 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  | 动漫设计实验室3         | 基本面积要求 | 99m² |
|--------|------------------|--------|------|
| 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  | 动漫设计实验室4         | 基本面积要求 | 99m² |
|--------|------------------|--------|------|
| 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  | 动漫设计实验室5         | 基本面积要求 | 99m² |
|--------|------------------|--------|------|
| 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     |      |

表12 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<br>(含学期及时限) | 实训人数 |
|----|------------------|----------|------------------|------|
| 1  | 曼奇立德金山校区         | 集中性实训    | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 50   |
| 2  | 曼奇立德概念设计中心       | 集中性实训    | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 30   |
| 3  | 巴别时代实训基地         | 企业认知见习实训 | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 20   |
| 4  | 北京奇光影业动画实训基地     | 企业认知见习实训 | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 20   |
| 5  | 福州文化火龙传媒实训基地     | 岗位实习     | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 20   |
| 6  | 杭州网易美术实训基地       | 专项技能强化实训 | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 20   |
| 7  | 日本手游开发商ATEAM实训基地 | 专项技能强化实训 | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 20   |
| 8  | 上海悠星网络科技有限公司实训基地 | 岗位实习     | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 10   |
| 9  | 上海朗游实训基地         | 全流程项目制实训 | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 10   |
| 10 | 中青宝实训基地          | 岗位实习     | 第5学期至第6学期完成,共6个月 | 10   |

### 3. 实习场所基本要求

本专业实习场所符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等文件要求，对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地提供角色原画设计、插画创作、三维建模、动画制作、UI界面设计等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

## （二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

### 1. 教材选用与建设基本要求

教材建设：根据教育部《关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1号）要求，本专业在教材开发环节建立“三主编”协同机制，由企业技术专家、学校专业带头人、行业权威专家共同担任主编，对教材建设总设计、总把关、总负责。

教材选用：根据《职业院校教材管理办法》（教材〔2019〕3号）《福州黎明职业技术学院教材管理办法》等文件要求，选用优秀的国家规划教材、高职高专规划教材。意识形态课程、哲学社会科学课程、国家安全教育读本、思想政治理论课教材必须使用国家统编教材。专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用。国家和省级规划目录中没有的教材，可在职业院校教材信息库选用。教材选用后报学院教材选用委员会审核及教材审核委员会审定。

教学资源共享与利用：课程教学资源的选择上，除了课程教师自主开发专业课程教学资源外，依托国家智慧教育公共服务平台、国家职业教育专业教学资源库、职业教育国家精品在线课程等选用国家资源共享课程教学资源，拓展学生知识面，提高教学效率。

### 2. 图书文献配备基本要求

图书文献80万册，配备能满足本专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：专业基础理论类图书、行业标准与规范类图书、职业技能与竞赛类图书、前沿技术与应用案例类图书等。

### 3. 教学资源共享与利用

在课程教学资源的选择上，除了课程教师自主开发专业课程教学资源外，依托国家智慧教育公共服务平台、国家职业教育专业教学资源库、职业教育国家精品在线课程、等选用国家资源共享课程教学资源，拓展学生知识面，提高教学效果。

#### 4. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。充分利用国家职业教育智慧教育平台等优质资源，推动以数字化和人工智能赋能教学，实现线上线下混合式教学，满足学生自主学习和个性化发展需求。

### 十一、教学方法和学习评价

#### （一） 教学方法

普及项目教学、案例教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。采用岗、课、赛、证融合的思想进行教学模式的改革，包括任务驱动、项目导向（引领）、作品案例等模式，实施启发式、讨论法、演示法、实操法等教学方法，充分应用信息技术手段，实施线上线下混合式教学。

#### （二） 学习评价

评价采用笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业技能等级、技能竞赛等多种考核方式，根据课程的不同，采用其中一种或多种考核相结合的方式进行多元评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，特别是基础课程，由专业教师组织考核。

实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专任、兼职教师共同组织考核。

岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

创新创业实践类：通过课堂教学、课后实践、实地考察、校外交流等方式，提高学生创新意识和解决问题的能力，培养其创造性和创业眼界。

职业技能等级（以证代考）：本专业还引入了职业资格鉴定来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

技能竞赛（以赛代考）：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

## 十二、质量保障和毕业要求

### （一）质量保障

#### 1. 教学质量监控机制

学校和系部建立了专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，健全综合评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

#### 2. 教学管理运行机制

学校和系部完善了教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

#### 3. 专业教研组织建设

专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，每学期至少召开4次专业教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

#### 4. 毕业生跟踪反馈与社会评价机制

学校建立了毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期分析人才培养目标的达成情况。

### （二）毕业条件

#### 1. 毕业要求

根据动漫设计专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

表13 毕业要求表

| 序号 | 毕业要求   | 具体标准                    |
|----|--------|-------------------------|
| 1  | 学分要求   | 毕业总学分146学分，各模块学分按要求修满   |
| 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学院规定       |

## 2. 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，落实“岗课赛证”综合育人要求，鼓励学生在获得学历证书的同时，积极取得与本专业相关的职业技能等级证书，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，可按照《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》及职业教育国家学分银行相关规定进行学分置换。学分认定和课程置换表如下：

表14 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、六级成绩合格                          | 等级证书        | 高职英语                                          | 8       |
| 职业技能等级证书     | 游戏美术考证                                    | 职业技能等级证书    | 可置换1门专业核心课程或专业拓展课程（具体课程由专业认定）                 | 2-4     |
|              | 数字创意建模                                    |             |                                               |         |
|              | AIGC 创意设计                                 |             |                                               |         |
| 省级职业技能测试合格证明 | 测试成绩合格，符合闽教职成（2026）2号要求                   | 测试成绩单或合格证明  | 作为毕业资格认定依据；如需置换课程，须经专业教学指导委员会认定               | 视具体课程而定 |
| 创新创业项目       | 国家级项目立项或获奖                                | 立项或获奖文件、证书  | 创新创业类 课程                                      | 2       |
|              | 省部级项目立项或获奖                                |             |                                               |         |
|              | 地市级项目立项或获奖                                |             |                                               |         |
| 职业技能竞赛       | 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） | 6-10    |
|              | 省部级                                       |             |                                               | 4-6     |
|              | 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 | 岗位实习、创新创业就业课程                                 | —       |

注：1. 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。

2. 凡符合学分认定与转换条件的学生，可在每学期开学后四周内向所在二级学院提出书面中请，提供相关证明材料，由系部初审后统一交教务处审核认定。

## 十三、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。

### （一）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。

### （二）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。

## 十四、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  | 6         | 0          | 12          | 0       | 0  | 2  | 20  |
| 6  | 0         | 0          | 18          | 0       | 0  | 2  | 20  |
| 合计 | 70        | 0          | 30          | 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   | 11 | 176 | 176  |      |      |      | 6.47%  |
|        | 通识必修课程 | 34 | 628 | 324  | 304  |      |      | 23.09% |
|        | 通识选修课程 | 5  | 80  | 16   | 64   |      |      | 2.94%  |

|            |        |     |      |       |       |  |     |        |
|------------|--------|-----|------|-------|-------|--|-----|--------|
| 专业平台课程     | 专业基础课程 | 17  | 272  | 144   | 128   |  |     | 10.00% |
|            | 专业核心课程 | 30  | 480  | 272   | 208   |  |     | 17.65% |
|            | 专业拓展课程 | 6   | 96   | 96    |       |  |     | 3.53%  |
| 职业能力课程（限选） | 职业能力模块 | 11  | 176  | 144   | 32    |  |     | 6.47%  |
| 实践性教学环节    | 实践性教学  | 30  | 780  |       |       |  | 780 | 28.68% |
| 素质拓展课程（选修） | 素质拓展课程 | 2   | 32   | 32    |       |  |     | 1.18%  |
| 合 计        |        | 146 | 2720 | 1204  | 736   |  | 780 | 100%   |
| 百分比        |        |     |      | 44.3% | 55.7% |  |     |        |

(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 |   |   |  |
|--------|----------|----|----------------------|-------------------------------------------|-----------------------|----|-----|------|------|------|------|--------|-----|-----|-----|----|---|---------------|------|---|---|--|
|        |          |    |                      |                                           | A<br>/<br>B<br>/<br>C |    |     | 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 | (考试课/<br>考查课) |      |   |   |  |
|        |          |    |                      |                                           |                       |    |     |      |      |      |      |        |     |     |     |    |   |               |      |   |   |  |
|        |          |    |                      |                                           |                       |    |     |      |      |      |      |        |     |     |     |    |   |               |      |   |   |  |
| 公共基础课程 | 思政课程     | 1  | 思想道德与法治              | 202400001                                 | A                     | 3  | 48  | 48   |      |      |      | 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                | 800011                                    | A                     | 2  | 32  | 32   |      |      |      | 8      | 8   | 8   | 8   |    |   | C             |      |   |   |  |
|        |          | 5  | 党史                   | 20210904                                  | A                     | 1  | 16  | 16   |      |      |      | 16     |     |     |     |    |   | C             |      |   |   |  |
|        |          | 小计 |                      |                                           |                       | 11 | 176 | 176  |      |      |      | 72     | 88  | 8   | 8   |    |   | C             |      |   |   |  |
|        | 通识必修课程   | 6  | 大学体育                 | 20210903                                  | B                     | 7  | 112 | 8    | 104  |      |      |        | 32  | 32  | 32  | 16 |   |               | C    |   |   |  |
|        |          | 7  | 大学生心理健康教育            | 1800053                                   | B                     | 2  | 32  | 24   | 8    |      |      |        | 16  | 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  | 36  | 36   |      |      |      |        | 36  |     |     |    |   |               |      | C |   |  |
|        |          | 13 | 军事技能                 | 20221201                                  | C                     | 2  | 112 |      | 112  |      |      |        | 112 |     |     |    |   |               |      | C |   |  |
|        |          | 14 | 劳动教育                 | 202301011                                 | B                     | 1  | 16  | 16   |      |      |      |        | 16  |     |     |    |   |               |      | C |   |  |
|        |          | 15 | 爱的教育                 | 校本特色课程，课程结合《思想道德与法治》教学内容，贯穿于思想政治理论课教学全过程。 |                       |    |     |      |      |      |      |        |     |     |     |    |   |               |      |   |   |  |
|        |          | 16 | 国家安全教育               | 20241001                                  | A                     | 1  | 16  | 16   |      |      |      |        |     |     | 8   | 8  |   |               |      | C |   |  |
|        |          | 17 | 信息技术                 | 20240521                                  | B                     | 3  | 48  | 16   | 32   |      |      |        |     | 48  |     |    |   |               |      | C |   |  |
|        |          | 18 | 高职英语                 | 20250617                                  | A                     | 8  | 128 | 128  |      |      |      |        | 32  | 32  | 32  | 32 |   |               |      | S |   |  |
|        |          | 19 | 人工智能应用素养             | 20261001                                  | B                     | 2  | 32  | 16   | 16   |      |      |        |     | 16  | 16  |    |   |               |      |   | C |  |
|        |          | 小计 |                      |                                           |                       | 34 | 628 | 324  | 304  |      |      |        | 276 | 144 | 120 | 88 |   |               |      |   |   |  |
| 20     | 生命、健康教育类 |    | B                    | 1                                         | 16                    | 8  | 8   |      |      |      |      | 16     |     |     |     |    |   |               | C    |   |   |  |
| 21     | 劳育教育类    |    | C                    | 3                                         | 48                    | 0  | 48  |      |      |      |      | 16     | 16  | 16  |     |    |   |               | C    |   |   |  |

| 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 |           |
|----------|---------------|----|----------------|----------|-----------|----|-----|------|------|------|------|---------------------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|-----------|
|          |               |    |                |          | A / B / C |    |     | 理论教学 | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训 | 一                   |     | 二   |     | 三   |     | S/C  |      | (考试课/考查课) |
|          |               |    |                |          |           |    |     |      |      |      |      | 上                   | 下   | 上   | 下   | 上   | 下   |      |      |           |
|          |               |    |                |          |           |    |     |      |      |      |      | 教学周数（包含专项、综合实训及考试周） |     |     |     |     |     |      |      |           |
|          |               | 22 | 美育类            |          | B         | 1  | 16  | 8    | 8    |      |      |                     |     | 16  |     |     |     | C    |      |           |
| 小计       |               |    |                |          |           | 5  | 80  | 16   | 64   |      |      |                     | 32  | 32  | 16  |     |     |      |      |           |
| 公共基础课程合计 |               |    |                |          |           | 50 | 884 | 516  | 368  |      |      | 348                 | 264 | 160 | 112 |     |     |      |      |           |
| 专业课程     | 专业基础课程        | 23 | 素描造型基础         | 26062201 | B         | 6  | 96  | 48   | 48   |      |      | 96                  |     |     |     |     |     | S    |      |           |
|          |               | 24 | 线条与色彩          | 26062202 | B         | 2  | 32  | 16   | 16   |      |      | 32                  |     |     |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 25 | 分镜头脚本设计        | 26062203 | B         | 2  | 32  | 16   | 16   |      |      | 32                  |     |     |     |     |     | S    |      |           |
|          |               | 26 | 动画运动规律         | 26062205 | B         | 5  | 80  | 48   | 32   |      |      |                     | 80  |     |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 27 | 摄影摄像基础         | 26062206 | B         | 2  | 32  | 16   | 16   |      |      |                     | 32  |     |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 小计 |                |          |           | 17 | 272 | 144  | 128  |      |      | 160                 | 112 |     |     |     |     |      |      |           |
|          | 专业核心课程        | 28 | 立绘基础与表现        | 26062209 | B         | 5  | 80  | 48   | 32   |      |      |                     |     | 80  |     |     |     | C    | ★    |           |
|          |               | 29 | 二维动画制作         | 26062210 | B         | 4  | 64  | 32   | 32   |      |      |                     |     | 64  |     |     |     | S    | ★    |           |
|          |               | 30 | 动漫角色设计         | 26062211 | B         | 7  | 112 | 64   | 48   |      |      |                     |     | 64  | 48  |     |     | C    | ★    |           |
|          |               | 31 | 三维动画制作         | 26062212 | B         | 7  | 112 | 64   | 48   |      |      |                     |     | 48  | 64  |     |     | S    | ★    |           |
|          |               | 32 | Blender 三维模型制作 | 26062216 | B         | 4  | 64  | 32   | 32   |      |      |                     |     |     | 64  |     |     | C    | ★    |           |
|          |               | 33 | 后期特效制作         | 26062217 | B         | 3  | 48  | 32   | 16   |      |      |                     |     |     | 48  |     |     | S    | ★    |           |
|          |               | 小计 |                |          |           | 30 | 480 | 272  | 208  |      |      |                     |     | 256 | 224 |     |     |      |      |           |
|          | 专业拓展课程        | 34 | 动漫IP全媒体技术化运营   | 26062207 | B         | 2  | 32  | 32   |      |      |      |                     | 32  |     |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 35 | AIGC 绘画        | 26062213 | B         | 2  | 32  | 32   |      |      |      |                     |     | 32  |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 36 | 考证课程           | 26062218 | B         | 2  | 32  | 32   |      |      |      |                     |     |     | 32  |     |     | C    |      |           |
|          |               | 小计 |                |          |           | 6  | 96  | 96   |      |      |      |                     | 32  | 32  | 32  |     |     |      |      |           |
| 实践教学环节   |               | 37 | 毕业设计           | 26062219 | C         | 4  | 104 |      |      |      | 104  |                     |     |     |     |     | 104 | C    |      |           |
|          |               | 38 | 岗位实习           | 26062221 | C         | 24 | 624 |      |      |      | 624  |                     |     |     |     | 260 | 364 | C    |      |           |
|          |               | 39 | 项目综合实训         | 26062220 | C         | 2  | 52  |      |      |      | 52   |                     |     |     |     | 52  |     | C    |      |           |
|          | 小计            |    |                |          |           | 30 | 780 |      |      |      | 780  |                     |     |     |     | 312 | 468 |      |      |           |
| 职业能力课    | 职业<br>能力<br>模 | 40 | C4D三维模型制作      | 26062215 | B         | 3  | 48  | 32   | 16   |      |      |                     |     | 48  |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 41 | 设计创意           | 26062204 | B         | 2  | 32  | 16   | 16   |      |      | 32                  |     |     |     |     |     | C    |      |           |
|          |               | 42 | 动漫游戏概论         | 26062208 | A         | 2  | 32  | 32   |      |      |      |                     | 32  |     |     |     |     | S    |      |           |

| 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 |           |
|----------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|------|----------|---------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|----|------|------|-----------|
|                            |    |                                                                                     |          | A / B / C |                                                                                     |      | 理论教学 | 课程实训 | 专项实训 | 综合实训     | 一                   |     | 二                                                                                     |     | 三   |    | S/C  |      | (考试课/考查课) |
|                            |    |                                                                                     |          |           |                                                                                     |      |      |      |      |          | 上                   | 下   | 上                                                                                     | 下   | 上   | 下  |      |      |           |
|                            |    |                                                                                     |          |           |                                                                                     |      |      |      |      |          | 教学周数（包含专项、综合实训及考试周） |     |                                                                                       |     |     |    |      |      |           |
|                            |    |                                                                                     |          |           |                                                                                     |      |      |      |      |          | 20                  | 20  | 20                                                                                    | 20  | 20  | 20 |      |      |           |
| 程<br>块<br>（<br>限<br>选<br>） | 43 | 中西方艺术史                                                                              | 26062222 | A         | 2                                                                                   | 32   | 32   |      |      |          |                     |     |                                                                                       |     | 32  |    | S    |      |           |
|                            | 44 | 插画设计与商业应用                                                                           | 26062223 | A         | 2                                                                                   | 32   | 32   |      |      |          |                     |     |                                                                                       |     | 32  |    | S    |      |           |
|                            | 45 | 平面图像处理—PS高手                                                                         | 26062224 | A         | 2                                                                                   | 32   | 32   |      |      |          |                     |     |                                                                                       |     | 32  |    | S    |      |           |
|                            |    |                                                                                     |          |           | 11                                                                                  | 176  | 144  | 32   |      |          | 32                  | 32  |                                                                                       | 48  | 64  |    |      |      |           |
| 素质拓展课程（选修课）                | 46 | 在线通识课 1                                                                             | 99063402 | A         | 2                                                                                   | 32   | 32   |      |      |          |                     | 32  |                                                                                       |     |     |    | C    |      |           |
|                            | 小计 |                                                                                     |          |           | 2                                                                                   | 32   | 32   |      |      |          |                     | 32  |                                                                                       |     |     |    |      |      |           |
| 合计                         |    |                                                                                     |          | 146       | 2720                                                                                | 1204 | 736  |      | 780  | 540      | 472                 | 448 | 416                                                                                   | 376 | 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延用前一学期的，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<br>意 见       | <div style="text-align: right;">签字：_____</div> <div style="text-align: right;">年 月 日</div> |     |    |    |      |      |           |     |    |    |      |      |
| 系 部<br>意 见       | <div style="text-align: right;">签字：_____</div> <div style="text-align: right;">年 月 日</div> |     |    |    |      |      |           |     |    |    |      |      |
| 教务处<br>意 见       | <div style="text-align: right;">签字：_____</div> <div style="text-align: right;">年 月 日</div> |     |    |    |      |      |           |     |    |    |      |      |
| 专业建设指导委员会<br>审 定 | <div style="text-align: right;">签字：_____</div> <div style="text-align: right;">年 月 日</div> |     |    |    |      |      |           |     |    |    |      |      |