

---

兰州现代职业学院教育艺术学院

兰州女子中等专业学校

《动漫设计》专业五年一贯制人才培养方案

(2022年修订)

学院名称：教育艺术学院（兰州女子中等专业学校）

层 次：五年一贯制

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

修业年限：5年

---

论证专家：袁小琰 严富华 范庆华

审核人：王维忠

修订人：王再钺 周君敏 仇珍妮

修订时间：2022年5月

---

# 目录

一、专业名称及代码 .....	5
二、入学要求.....	5
三、修业年限.....	5
四、职业面向及职业岗位分析 .....	5
（一）职业面向 .....	5
五、培养目标与培养规格.....	5
（一）培养目标 .....	5
（二）培养规格 .....	6
六、课程设置及要求 .....	7
（一）公共基础课程设置及要求.....	8
（二）专业课程 .....	10
（三）素质拓展活动或项目 .....	14
（四）专业实习实训项目 .....	15
七、教学进程总体安排.....	15
（一）全学程教学历程.....	15
（二）公共课、专业课设置及学时分配 .....	16
（三）理论课、实践课设置及学时分配 .....	17
八、实施保障.....	17
（一）师资队伍 .....	17
（二）教学设施 .....	18
（三）教学资源 .....	20
（四）教学方法 .....	20
（五）多元评价 .....	21
（六）质量管理 .....	23
九、毕业要求.....	24
（一）学时学分及成绩要求： .....	24
（二）基础素养能力要求： .....	24
（三）职业能力要求： .....	25
十、附录.....	26

---

见 Excel 表格 .....错误!未定义书签。

# 五年一贯制《动漫设计》 专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

中职专业名称：动漫与游戏制作 专业代码：760204

高职专业名称：动漫设计 专业代码：550116

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

五年（中职二年，高职三年）

## 四、职业面向及职业岗位分析

### （一）职业面向

所属专业 大类（代 码）	所属专业类 （代码）	对应行业 （代码）	主要职业类别 （代码）	主要岗位类别或技 术领域	职业资格证书和职 业技能等级证书
文化艺术 大类(55)	艺术设计类 (5501)	文教、工美、体育和娱 乐用品制造业（24） 软件和信息技术服务 业（65） 广告业（724） 文化、体育和娱乐业	专业化设计服务 人员 工艺美术与创意 设计专业人员 (2100700) 美术专业人员	二维、三维动画制 作，影视动画制作， 影视编辑、影视广 告制作，后期合成 及网络动画制作	动画设计师 多媒体作品制作员 1+X 动画制作证书

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业以落实立德树人为根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的人才培养方向，健全德技并修、工学结合育人机制，把思想政治教育贯穿人才培养体系，全面推进课程思政建设，发挥好每门课程的育人作用，培养学生具有坚定的理想信念，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养，较强的专业技术技能，促进学生德智体美劳全面发展。通过本专业的学习，掌握本专业知识和技术技能，适应动漫设计行业需要的“熟软件、懂艺术、有创意”，面向动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、玩具开发、游戏制作、多媒体制作等公司或单位生产第一线能从事漫画，动画角色设计、场景设计、

---

分镜设计、原画、3D 建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等技术岗位工作，具备良好的职业素养及团队精神，有一定的创意和策划能力，适应快速发展的动画行业，兼通艺术与技术的复合型技能人才。本专业学生通过**中职两年、高职三年学习**，能取得学历证书及动漫市场从业认可度较高的 1+X 证书。

## （二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求：

### 1. 素质：

（1）具有正确的政治方向，坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，传承中华优秀传统文化教育，牢固树立法治观念，有深厚的爱国情怀和中华民族自豪感。

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

（3）具有动漫行业质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。具有诚信品质、敬业精神、责任意识和遵纪守法意识。具有坚持公平、公正的工作原则，保守职业秘密的素质。

（4）具有动漫岗位上自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。有正确的择业观，健康的择业态度，有风险意识、担当精神、吃苦耐劳精神，有文明生产，团结协作，热爱集体，**求实创新**的素质。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，能主动适应环境，有正常的人际关系和团队精神，能积极参加体育锻炼和学校组织的各种文化体育活动，达到大学生体质健康合格标准的素质。

（6）具有一定的审美和人文素养，能积极主动参加学校各项美育艺术活动，能够形成一两项艺术特长或爱好，有较高的人文与科学素质。

### 2. 知识：

（1）掌握必备的思想政治理论、语文、英语、历史、信息技术、体育与健康等公共基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）具有高技能应用性人才必需的文化基础知识：具有相当于大学英语三级水平的英语知识；具有使用计算机的基础知识；教育部规定的公共课的必备课程知识；

（3）掌握美术基本知识（素描、色彩、速写）；

（4）掌握动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；

（5）掌握编导能力和自己编写剧本的能力；

---

(6) 掌握人体解剖、绘画透视、构成的知识，对人物的造型和场景有非常重要的塑造能力；

(7) 掌握动画临摹方法，动画的描线；

(8) 掌握美术设计；设计出角色造型和场景；掌握分镜头剧本设计，掌握故事情节的设计；

(9) 掌握原画及修型设计，掌握人物的动作，口型及修改错误的地方；

(10) 掌握动画设计，掌握动画中间张的画法；

(11) 掌握 CG 插画创作、电脑上色、颜色的合理搭配和 Photoshop 软件技术；

(12) 掌握影视后期制作和非线性编辑软件技术，After Effects 和 Premiere Pro；

(13) 掌握三维动画理论知识，掌握三维动画软件技术，3DMax 或 MaYa；

(14) 掌握二维动画理论知识，掌握二维动画软件技术，Flash。

### 3. 能力：

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通、合作能力；

(3) 具有获取、处理、应用信息的能力；

(4) 具有较强的创作、制作、软件应用能力；

(5) 编写故事，进行剧本创作的能力；

(6) 动画场景和角色的设计和绘制能力；

(7) 色彩的欣赏和使用能力；

(8) 动画运动规律的应用能力；

(9) 绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；

(10) 使用三维软件造型的能力；

(11) 使用三维软件制作光影材质贴图的能力；

(12) 使用三维软件制作动画的能力；

(13) 后期合成能力；

(14) 专业硬件的操作能力；

(15) 具备良好的职业道德素养和严谨的行为规范，有较强的法律意识和责任意识，有较强的拓展能力和创新能力。

## 六、课程设置及要求

全面推进习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进头脑，培育和践行社会主义核心价值观，深化职业理想和职业道德教育，按规定开齐开足公共基础必修课程、

专业基础课程、专业核心课程，结合不同课程的教学内容和教学特点，深入挖掘课程思政元素，有机融入各类课程的课堂授课、教学研讨、实验实训、作业论文各环节，达到润物无声的育人效果。加强专业实训教学，突出专业特色开设人文素养、科学素养、体育艺术素养、专业综合能力提升等选修课程、拓展课程或专题讲座，积极组织学生参加劳动实践、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动，将知识、技能、素养教育融入到专业教学和社会实践。

### （一）公共基础课程设置及要求

#### 1. 中职部分：

序号	公共基础课程	主要教学内容及要求
1	中国特色社会主义	本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰。认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。
2	心理健康与职业生涯	本课程基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，为顺利就业创业创造条件。
3	哲学与人生	本课程阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。
4	职业道德与法治	本课程着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。
5	语文	本课程以培养学生的听说读写能力为主，引导学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，加强语言的感知、领会和情感体验，掌握语文学习的基本方法，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。
6	数学	本课程在初中数学的基础上，进一步学习数学的基础知识。集合与逻辑用语、不等式、函数、指数函数与对数函数、任意角的三角函数、数列与数列极限、向量、复数。培养学生运用数学工具的能力，逻辑思维能力，空间想象能力和工程计算能力。为进一步学习高职数学课程打好基础。
7	英语	本课程旨在帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，激发学生学习英语的兴趣，提高学习自信心，帮助学生掌握学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力，引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的



		情感、态度和价值观
8	历史	本课程旨在学习中国历史和世界历史。使学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。引导学生传承民族气节、崇尚英雄气概，认识中华文明的历史价值和现实意义。为学生树立中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。
9	信息技术	本课程旨在学习信息技术应用基础、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能初步。使学生了解计算机应用基础知识，掌握 windows 操作系统，office 办公软件和使用互联网等计算机基本操作技能，提高学生办公事务的信息化处理能力，是培养学生的信息技术素养、网络安全意识、创新意识，提高学生职业能力和就业素质的一门必修公共基础课程。
10	体育与健康	《体育与健康》是学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育理论教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、健全人格、锤炼意志、享受乐趣、提高体育素养的公共必修课程。通过每年一次“体质监测”活动督促学生利用体育课学习、课余锻炼提高身体素质，通过第二、三、四、五学期对篮球、排球、足球的选项必修课学习，使学生至少掌握一种体育运动方法和技能。
11	艺术	《艺术》课程是学生必修的一门公共基础课程，包含美育历程、书法、音乐、绘画、舞蹈等多种美育艺术课程，引导学生主动参与广泛的艺术学习和实践，了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和方法，通过美育核心与丰富审美体验，引领学生树立正确的审美观念、陶冶高尚的道德情操、塑造美好心灵，弘扬中华美育精神，实现以美育人、以文化人，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

## 2. 高职部分：

序号	公共基础课程	主要教学内容与要求
1	思想道德与法治	主要讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和維護宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。高等职业学校结合自身特点，注重加强对学生的职业道德教育。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	主要讲授中国共产党把马克思主义基本原理同中国具体实际相结合产生的马克思主义中国化的三大理论成果，帮助学生理解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想是一脉相承又与时俱进的科学体系，引导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，坚定“四个自信”。
3	形势与政策	主要讲授党的理论创新最新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点难点问题，帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、面临的历史性机遇和挑战，引导大学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地的关系。
4	大学语文（含应用文写作）	本课程以听、说、读、写为基本载体，着重培养学生的阅读与理解，表达与交流等语文应用能力，是融思想性、知识性、审美性、人文性和趣味性于一体，提高学生文化素养和职业基本素质，提升学生思想品质和审美悟性必修的公共基础课程。本课程对于提高学生的职业能力，丰富学生的职业情感，促进学生的职业发展，继承传统文化，建立精神家园、重塑人格，提升学生行为修养，为学生成长为高素质，有文化的现代职业人提供支撑和保障。

5	大学英语	本课程重点通过听、说、读、写教学，培养学生实际应用英语的能力，注重培养学生听说能力和实际应用语言的技能，特别是用英语处理与本专业职业生活相关的业务能力，培养具有一定的英语基础知识和语言技能的高素质技术技能人才。
6	信息技术	本课程旨在使学生了解计算机应用基础知识，掌握 windows 操作系统，office 办公软件和使用互联网等计算机基本操作技能，能够运用计算机进行日常的信息加工和处理，提高学生办公事务的信息化处理能力，是培养学生的信息技术素养、网络安全意识、创新意识，提高学生职业能力和就业素质的一门必修公共基础课程。
7	大学体育	本课程旨在指导学生科学有效开展身体健康锻炼，重点以体育与健康知识，技能与方法为主要学习内容，树立健康生活工作方式，养成良好体育锻炼习惯，增强学生体质健康水平，完善与职业岗位相适应的身体素质储备，提升体育和素质素养为主要目的，是学生未来的学习、生活、工作、职业发展提供良好的身心素质基础的一门公共基础必修课。
8	心理健康教育	本课程旨在宣传普及心理保健知识，帮助学生认识健康心理对成长成才的重要意义，指导学生树立心理保健意识，掌握心理健康知识和心理调适方法，指导学生学会正确认识评价自己，悦纳自己，增强社会生活的适应能力，自我管理能力和自我管理能力等。是学生综合职业素养能力培养的一门必修公共基础课程。
9	军事训练 军事理论	军事训练、军事理论课程以国防教育为主线，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，增强学生国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。主要教学内容：《军事训练》包括共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等内容。《军事理论》包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等。
10	劳动教育	通过劳动教育讲座，线上劳动课程学习，将劳动教育与实习实训、实践活动和生活劳动相结合，在劳动课程教育和劳动实践中培养学生的职业道德、职业能力、职业品质，引导学生热爱劳动、崇尚劳动、尊重劳动，培养学生树立劳动光荣意识和劳模精神。
11	人文素养、科学素养、美育课程	根据专业人才培养需要，提供传统文化、创新创业、演讲与口才、安全教育、音乐欣赏、特色体育等人文素养、科学素养、体育美育选修课程，每学期至少选修 1 门课程，采用线上线下混合式教学，通过在线考试获取选修课程成绩与学分。

## （二）专业课程

### 1. 专业基础课程

序号	专业基础课程	主要教学内容与要求
1	动画素描（中职）	讲授物体平面和立体表现的一般规律和基础技术，画面构造和组成的系统知识及实现方式，自然形象和造型因素的认识及表现方式，材料意识和材料运用，艺术设计造型方面的相关应用等。通过学习，使学生掌握素描绘画中三大面、五大基调的基本表现方法和对于物象造型的绘制能力。
2	动画色彩（中职）	讲授内容包括静物写生、风景写生。1.掌握写生色彩学的基本原理及基本知识，分析、认识和表现色彩关系；2.掌握色彩造型和水粉写生的技巧技法及作画的一般步骤；掌握室外光、色变化规律及色调的处理；3.掌握风景写生的基本方法和基本规律，培养观察能力、艺术概括能力和美的创造力。
3	动画速写（中职）	速写教学要遵循由浅入深、循序渐进的教学原则。讲授速写方法的一般规律性及多样性；人体的基本解剖结构和形体结构方面的知识；人体运动的基本规律和动态画法。1.掌握造型能力，树立正确的绘画观、造型观、艺术观、专业观 2.具备基本艺

		术素养,使学生在有限的课时量中,充分利用时间和现有条件,利用学院提供的优良速写教学环境,掌握速写的基础知识、基础理论和基本技能,从而准确、生动、深刻地表现对象,把写生所得应用于艺术创作,潜化为素质。
4	设计构成	讲授内容包括平面构成、色彩构成、立体构成等三大构成。掌握平面设计的基本要素和色彩的正确表现方法,提高三维空间想象能力,综合了解各种抽象的造型语言。
5	动画概论与赏析	主要从历史方面概述动画的起源与发展,从属性方面阐述动画的性质及特征,从生产流程方面讲述动画片产生的工序,从表层概念方面讲述动画的一些基本常识。阐述了各国动画的特点,在分析每个动画特点时,深入分析了1~2部代表性的影片,从民族文化性、导演背景、故事内容介绍、叙事结构特征、视听亮点、美术风格等角度解析影片,使理论和实际相结合。
6	运动规律	讲授内容包括动画规律的基本原理、人物的基本运动规律、动物的基本运动规律等。掌握动画规律的基本原理、人物的基本运动规律、动物的基本运动规律等基本知识。

## 2. 专业核心课程

序号	专业核心课程	主要教学内容与要求
1	造型基础(中职)	学生能够掌握对物体造型结构的观察、分析和理解,加以提高自己的造型能力,加强想象力的开发,创意思维能力的提高,使学生掌握各种造型特征,绘画风格还有绘画技巧和技能,开发学生的想象力、创造力、从而创作出充满活力、有个性、有特性的造型。为动画前期工作打下基础。
2	二维动画设计 (flash)(中职)	讲授内容包括二维动画的分类、二维动画的制作技法以及二维动画的后期处理、二维动画软件的使用。 掌握二维动画的基本理论知识和制作方法,并能够使用二维动画软件进行二维动画短片的制作。
3	Photoshop(中职)	详细解读图像基本操作、选区、图层、绘画、颜色调整、照片修饰、Camera Raw、路径、文字、滤镜、外挂滤镜和插件、Web、视频和动画、3D、动作等功能,深入剖析了图层、蒙版和通道等软件核心功能与应用技巧。
4	影视后期(中职)	阐述了 AfterEffects 的基本概念和用途,介绍了蒙版的基础操作、矢量绘图的使用及三维合成功能,并通过诸多实例讲解了光线特效、艺术化特效、三维仿真特效以及在实拍素材基础上加入 AfterEffects 特效等影视后期合成常用处理手法。
5	游戏原画(中职)	内容包括:概念类原画设计主要包括风格、气氛、主要角色和场景的设定等;制作类原画设计则更为具体,包括游戏中所有道具、角色、怪物、场景以及游戏界面等内容的设计。 使学生掌握:把创作载体由传统纸面转移到电脑软件,结合视觉审美、绘画功底及天马行空的想象力,运用软件优势创作出各种新奇的设计及绘画作品。
6	游戏 UI 设计(中职)	内容包括:游戏 ui 设计的工作内容包含 3 大块:视觉设计,交互设计和用户体验。其中视觉设计主要包含界面设计、Icon、logo 等设计绘画表现;交互设计主要是页面跳转、层级关系、操作手势、菜单树、动效体现等;用户体验主要是懂得用户心理和习惯,表现在色彩设计、图标设计等各个方面,这些方面又是由人类学,人工智能,软件测试等专业学科架构起来。 使学生掌握:了解 iPhone、Android、iPad 上手机游戏美术资源的设计和制作。
7	动画角色造型设计(高职)	内容包括:从动画角色设计的意义和功能入手,让学生了解动画造型的演变和发展;总结了动画角色造型设计师应具备的专业素养,并将动画角色分门别类;讲述了动

		<p>画速写训练的必要性和绘制方法；对人体和动物的结构进行了“动画式”的分析和归纳，描述和演示了归纳概括的方法和步骤；介绍角色的透视原理和绘制方法；对动画角色色彩的设计原理、设计因素以及表现方式进行了阐述；对动画角色造型的外形、转面、表情、肢体语言以及夸张与变形进行讲解和演示；将服饰与道具概括分类；讲述了动物角色卡通拟人化设计的思路和绘制步骤，并将常见的动物角色进行分类。</p> <p>使学生掌握：快速掌握学习方法，提高学习效率，提升思维能力、表现力和创造力。同时也为后续的动画分镜头、动画设计稿、原画设计、动画设计等工作打下坚实的基础。</p>
8	动画场景设计 (高职)	<p>讲述动画场景的类型，动画场景设计流程，从自然景观、建筑空间、交通工具、魔幻场景等几方面讲述动画场景的构成，介绍动画场景的灯光、效果和布光原理。</p> <p>掌握动画场景的设计方法、场景的构建和场景灯光、效果和布光原理。</p>
9	视听语言(高职)	<p>通过系统阐述动画视听语言的各构成要素，从蒙太奇、镜头、画面造型运动、声音和剪辑等不同方面进行深入分析，并且结合 DV 短片制作项目，使学生掌握视听语言在影视作品中的主要特点与常用表现手法，并通过具体动手实践，让学生树立正确的视听语言概念，拓展其艺术思维空间，为其进行动画短片和实拍短片的原创打下基础。</p>
10	动画剧本创作 (高职)	<p>内容包括动画剧本的设计与制作。掌握动画设计与制作，同时，具有敏锐的营销意识和分析能力，在构思与撰写动画剧本时能运用最贴切的情节来刺激消费者。</p>
11	动画分镜头设计 (高职)	<p>讲授内容包括动画分镜头制作。掌握分镜头在动画制作中的运用，使分镜头根据故事情节相互联系，掌握一定的分镜头制作方法和相应技巧，为动画创作培养实践基础。</p>
12	游戏 UI 设计高阶 (高职)	<p>内容包括：游戏 ui 设计的工作内容包含 3 大块:视觉设计,交互设计和用户体验。其中视觉设计主要包含界面设计、Icon、 logo 等设计绘画表现;交互设计主要是页面跳转、层级关系、操作手势、菜单树、动效体现等;用户体验主要是懂得用户心理和习惯,表现在色彩设计、图标设计等各个方面,这些方面又是由人类学,人工智能,软件测试等专业学科架构起来。未来 UI 设计学科会更加精细化分工。</p> <p>使学生掌握：了解 iPhone、Android、iPad 上手机游戏美术资源的设计和制作；了解公司网站界面设计；能够胜任多种风格的 UI 界面设计，同时具备成熟的设计理念和思路；可根据需求准确完成 UI 交互和 icon 等设计。</p>
13	VR 虚拟现实(高职)	<p>内容包括：虚拟现实是多种技术的综合，包括实时三维计算机图形技术，广角（宽视野）立体显示技术，对观察者头、眼和手的跟踪技术，以及触觉/力觉反馈、立体声、网络传输、语音输入输出技术等；影视动画设计、影视动画技法、动画编导、动画运动规律、色彩学、解剖学、设计心理学、平面构成、立体构成、摄像基础、三维角色设计、剪辑艺术等。</p> <p>使学生掌握：能在各大互联网公司、动漫公司、影视后期公司进行 3D 建模，渲染等。</p> <p>使学生掌握：通过对 VR、AR 等技术的应用，可以采用更为自然的人机交互手段控制作品的形式，塑造出更具沉浸感的艺术环境和现实情况下不能实现的梦想，并赋</p>



		予创造的过程以新的含义。
14	MAYA 动画与特效（高职）	包括 Maya 三维动画基础知识、角色设置、蒙皮制作、路径跟随动画等的基础理论与应用技巧，角色行走、口型和表情等高级动画的创作规律和制作技巧。 特效包括 Maya 粒子系统、nParticles 粒子、刚体和柔体、流体和海洋、Paint Effects、nCloth 布料、Fur 和 Hair 毛发特效系统的属性与应用技法。 掌握 Maya 动画和 Maya 特效两大部分内容。
15	MAYA 模型与渲染（高职）	Maya 模型和 Maya 渲染，模型包括 Polygon(多边形)、NURBS(曲面)、Subdivision(细分曲面)三大建模技术的模型创建流程与步骤；渲染包括 Maya 中的灯光、渲染、材质、UV 贴图坐标、纹理、Unfold 3D 和 Nuke 的功能与具体应用方法。 掌握 Maya 模型和 Maya 渲染两大部分内容。
16	CG 插画创作（高职）	讲解了 CG 插画的发展，主流 CG 插画软件的功能与应用，创作各类人物、场景、海报商业插画的表现手法等，选择的 32 个典型插画范例制作全过程，全面诠释了克隆线稿法、标准线稿法、直接线稿法、底色线稿法、色块法、软克隆法、硬克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法、人物分层上色法、人物黑白上色法、软件组合漫画分镜头法、作品快速完成法、CG 商业插画综合制作法 16 种主流 CG 创作技法的精髓，大大降低学习难度，让学生直接进入历练，提高 CG 插画的动手能力、分析和解决问题的能力。

### 3. 专业拓展课程（选修课程）

序号	专业拓展课程	主要教学内容和要求
1	3D max（中职）	学生能掌握 3Ds Max 等三维软件；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解骨骼绑定，角色肢体动作设定的技术与要求；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。
2	动画短片创意与制作（高职）	动画专业的综合实践课程。从动画短片的概念和发展历史入手，按不同的划分标准对动画短片进行介绍，以时间发展为线索，结合丰富的图例和创作实践对手绘、定格、新媒体和 Flash 几种动画短片的制作流程进行分析，详细解读了动画短片创作的步骤、方法和规范，并通过几部经典动画短片，让学生感受和鉴赏，重视启发思维和掌握实践技巧。
3	动画衍生品设计（高职）	介绍了动漫衍生产品设计，从概念、发展现状、分类到设计流程等。通过案例分析做到学术性和实用性相结合。
4	短视频制作（高职）	内容包括：Premiere 入门、认识 Premiere 界面、Premiere 常用操作、视频剪辑、视频效果、视频过渡、关键帧动画、视频调色、抠像、文字、音频效果和作品输出。让学生可以对视频编辑有一个完整的认识并了解 Premiere 在视频剪辑中的常用核心技术。
5	摄影摄像（高职）	相机基础知识及操作；镜头，调焦，曝光，光圈，景深，ISO，白平衡，快门；光线运用部分；色彩运用部分；摄影技巧部分；专题摄影部分；人物摄影部分
6	照片后期处理（高职）	内容包括：尺寸与构图、曝光调整、色彩校正与润饰、瑕疵修复、清晰化润饰。 使学生掌握：精通 Photoshop、Illustrator、Indesign 等平面设计排版软件；裁剪让主题突出；修正照片的变形；人像处理，如磨皮；色阶调整，让对比度和饱和度恰到好处；还可以让照片更通透些；调整色彩，可以通过锐化或模糊处理改变照片的锐度；高级的处理还可以调整照片的色调；

7	三维建筑动画（高职）	<p>内容包括：创建模型、贴图、特殊材质绘画、三维动画设计与实现、灯光与材质调、建立环境、渲染输出、后期处理、特效加工和最终的作品打包整合。建筑动画里需要有较强的摄影艺术打底，是一种导演指挥全局的制作思想，也是一种整体艺术的表现。</p> <p>使学生掌握：要具有一定的艺术修养和绘画的基本功；三维建筑动画制作设计人员要有建筑设计意识和理论知识；必须掌握电脑技术对建筑设计的领悟表达的能力和表现技巧，每一项建筑动画设计在活跃思维和沟通下更加充满活力。建筑动画里需要有较强的摄影艺术打底，是一种导演指挥全局的制作思想，也是一种整体艺术的表现。</p>
8	C4D 动画（高职）	<p>内容包括：Cinema 4D 涵盖了建模、动画、渲染、角色、粒子以及插画等</p> <p>使学生掌握：能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。</p>
9	视觉传达（高职）	<p>内容包括：标示、字型编排、绘画、平面设计、插画、颜色、及电子设备。</p> <p>使学生掌握：文字与版面设计，标志设计，图形设计等，系统掌握必需的视觉传达设计，了解广告设计、卡通造型设计与分镜、包装设计、书籍装帧设计、VI 设计、网络设计、商业摄影、影视后期制作技术、二维动画技术、三维动画技术、展示设计等。</p>
10	定格动画（高职）	<p>以定格动画短片创作的基本思路和拍摄技法等环节为主线作了案例讲解，前两个单元主要讲解了定格动画的基本理论以及定格动画拍摄前所要做的准备工作。第三、四、五单元通过小规模“上手案例”讲解了拍摄前期的所有环节，使读者了解了定格动画拍摄前期的基本原理；初步体验到了定格动画创作的乐趣。第六、七单元通过案例讲解了一部完整的定格动画短片的拍摄制作过程。将教学中的重点、难点有针对性的结合案例加以解读，使知识体系没有盲点。让每个老师和学生学会利用身边的电脑、台灯、相机以及简单的材料制作出精彩的定格动画短片。</p>

### （三）素质拓展活动或项目

序号	素质拓展活动或项目	考核内容与方式	素养目标
1	特色晨读/晚读	传统文化、国内外经典作品诵读，根据完成课时数，可申请文化素养学分。	文化素养
2	志愿者服务	累计时间达 16 个小时计 1 分，以此类推（出具主办方提供的证明），可申请劳动教育学分。	劳动教育
3	社团活动	参加各级各类社团活动记录及指导教师评价成绩，可申请社团活动文化素养或美育艺术学分。	职业素养
4	体育艺术活动与竞赛	平时参加体育艺术活动的记录，参加院级以上体育、艺术比赛、展演活动训练记录及获奖可申请体育艺术拓展项目奖励学分。	素质教育
5	参加院校级各类比赛、作业作品展赛等活动	提供参加各级各类比赛活动获奖证书，可申请职业素养拓展项目奖励学分。	职业素养
6	勤工俭学（校内）	提供学生处开具的勤工俭学证明，可申请劳动教育学分。	劳动教育
7	企业、市场、社会	根据专业对接行业企业，统一组织或学生个人前往企业、市场、	专业素养

	调研	社会开展考察调研，并完成调研报告（2000字），可申请拓展项目学分。	
8	职业技能大赛	参加院级及以上职业技能大赛，获奖可申请技能大赛奖励学分。	专业素养
9	假期社会实践	利用业余时间或假期参加社会实践活动，完成实践报告（2000字），获奖可申请劳动教育学分。	劳动教育
10	参加各类专题讲座、研讨	参加院校组织的心理健康、安全教育、社会责任、绿色环保、管理等人文素养、科学素养方面的专题讲座、专题研讨活动，提供每学期参加活动一览表及一份总结报告（2000字），可申请素质拓展项目学分。	素质教育

#### （四）专业实习实训项目

序号	专业实习实训项目	考核内容与方式	类别模块
1	企业认知实习	参加动漫企业参观、见习、认知实习，提交认知实习报告（2000字）	职业素质
2	校内专项实训	根据动漫设计专业课程安排，完成校内实训室实训项目训练，通过实训项目评比、实训作品评比考核，将动漫设计专业课程教学与校内专项技能实训、竞赛相结合，综合评价学生专业课程成绩。	专业技能
3	企业工学交替实训	根据教学安排，根据学生赴企业开展阶段性工学交替实训，填写工学交替实训手册，由企业教师、指导教师、学生共同评出实训成绩，核算相应学分。	专业技能
4	岗位实习	根据教学安排，学生赴企业开展6个月的岗位实习，填写岗位实习手册，撰写岗位实习总结，由企业、指导教师、学生共同评出岗位实习成绩，核算相应学分。	职业素养
5	毕业设计	根据专业特色，在教师指导下进行选题，完成开题报告、毕业设计，通过答辩，获得相应成绩和学分。	职业素养

本专业实践教学学时安排占总学时数50%以上。通过实施“校内基地基本技能实训”“校外企业见习、实践进行职业能力训练”“企业工学交替、岗位实习就业能力训练”的“三训结合实训教学模式”，根据专业教学需要有针对性地组织学生赴企业进行认知实习、工学交替跟岗实习、岗位实习等，强化以育人为目标的实习实训考核评价。认真落实学生岗位实习6个月的规定。通过校企深度合作，完善校内实训基地建设，实训教学环境建设，加强校外产教融合型实训基地建设等。通过有效实施公共基础课、专业课、拓展活动、专业实训等，统筹校内、校外教育教学资源，广泛开展各类社会实践活动。推进文化育人、实践育人、活动育人，构建全员育人、全程育人、全方位育人的“三全育人”机制。

### 七、教学进程总体安排

#### （一）全学程教学历程

表 12: “五年一贯制”动漫设计专业全学程教学历程表

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	A	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
二	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
三	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
四	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	E	D	D
五	A	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
六	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
七	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
八	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	E	D	D
九	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	G	G	G	G	D	D
十	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F

注：  
A 入学教育, B 军事训练, C 课程教学, D 复习考试, E 职业技能等级认定或“1+X”证书, F 岗位实习, G 毕业设计

## (二) 公共课、专业课设置及学时分配

### 1. 课程学时学分分配

表 13: “五年一贯制”动漫设计学时学分分配表 (待重新核算)

学分分配	学时总数	学分总数	备注
总学分	≥5192	281	
公共基础课	≥1710	≥96	
选修课	≥250	≥20	
实践课	≥2700	≥142	

### 2. 奖励学分核算

表 13: 奖励学分核算表

项目	一等奖/高级	二等奖/中级	三等奖/初级
国家级获奖	8	6	4
省级获奖	6	4	2
市、院级获奖	3	2	1
系部级获奖	1.5	1	0.5
职业资格证书	6	4	2
技能等级证书	6	4	2
品德评价证书	1.5	1	0.5



**学分核算办法：**学分计算以 0.5 为最小单位（基元单位）。每门课程一般以每 18 学时计 1 学分。按照成绩核算学分，学分进制按照“二舍八入三七作五”原则。独立设置的课程设计、实习、实训每周计 1 学分。校内专项实训、工学交替实训、毕业设计、岗位实习等每周计 0.5 学分。拓展活动项目累计 18 学时计 1 学分。各类获奖、技能定级按级别申请奖励学分。

### （三）理论课、实践课设置及学时分配

表 14：理论课、实践课设置及学时分配

课程类别	学时数	占总学时百分比	备注
理论教学	1945	37.46%	
实践教学	3247	62.54%	
总学时	5192	100%	

#### 理论与实践教学学时数比例表

注：1. 理论教学总学时包含公共课与专业课总学时（不含实验课）

2. 实践教学总学时包含实验、实训、实习学时数。

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

#### 1. 队伍结构

学院动漫设计专业现有从事公共基础课、专业课教学的专任教师 16 人，本科以上学历 100%，生师比约为 16:1。其中专业课教师 12 人，高级职称 3 人，中级职称 4 人，初级职称 5 人，本科以上学历 100%，有 3 位教师参加了媒体类专业国家级培训，10 人是具有相关职业资格证书或有企业工作经历的“双师型”教师，专任教师双师型比例超过 60%，动漫设计专业教学团队平均年龄 36 岁，中青年教師比例高，師資基礎較好，教師工作狀態積極，發展潛力大，今後學院將通過加強師資培訓，選派教師赴企業實踐、加大人才引進、外聘企業兼職教師等不斷優化師資結構，提高教學團隊的教學、科研和企業項目實踐能力，以保障動漫設計專業人才培養質量。

#### 2. 专任教师

学院动漫设计专业专任教师能够严格遵守师德规范，努力争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有好教师”；5 人具有动漫、美术等相关专业本

科及以上学历，其中研究生学历 2 人；10 人具有高校教师资格证书及计算机网络工程师（高级或中级或技师）证书；10 人次参加了媒体相关专业国家级骨干教师培训、省级骨干教师培训、国家级骨干教师赴企业实践锻炼，学院动漫设计专业专任教师能够通过参与校企合作工作、指导学生赴企业工学交替实践、岗位实习等，完成教师赴企业实践任务，通过开展教学实践，专任教师具有扎实的动漫设计相关理论功底和实践能力，具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究，能够胜任学院动漫设计专业教育教学工作任务。

### 3. 专业带头人

学院在动漫设计专业专任教师中，选拔培养 1-2 名具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外动漫设计行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫设计专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力的专业带头人，学院将通过支持专业带头人参加国内外进修培训、参与企业产学研实践、参与课题研究，辅导学生技能竞赛、编写校本教材、开发课程资源等多种途径，不断提升专业带头人的理论水平、技术能力和教学能力，带动专业教学团队建设，在专业建设与课程改革中发挥重要作用。

### 4. 兼职教师

为了补充学院动漫设计专业师资不足，优化师资队伍结构，提升动漫设计专业教学团队的整体素质，根据专业教学需要，学院建立动漫设计兼职教师库，根据每学期专业教学实践需要，从动漫行业、企业聘任具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动漫设计专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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教学任务的兼职教师，并加强兼职教师培养，支持兼职教师参与专业建设、实训基地建设、产学研实践等。

## （二）教学设施

### 1. 具备的专业教室条件

每个教学班均配备电子白板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。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. 本专业校内实训室条件

序号	实训室名称	实训室功能简介
1	画室（1、2）	配备有多媒体教学系统、画凳、画板、石膏像等，开展动漫专业基础素描、色彩、速写等课程教学。

2	画室（3、4、5）	
3	二维动画实训室（1）	本实训室配备 50 个工位的计算机、多媒体教学系统，开展二维动画设计制作相关实验实训。
4	二维动画实训室（2）	
5	影视后期制作实验室（1）	本实训室工位 30 个，专用图形工作站 30 台、非线性编辑系统一套。承担影视后期特效制作、三维动画制作等教学任务。
6	影视后期制作实验室（2）	本实训室工位 30 个，专用图形工作站 30 台，承担影视后期特效制作、三维动画制作等教学任务。
7	平面设计实训室	本实训室工位 50 个，计算机 51 台、手绘板 51 块，开展数字手绘、平面设计、动画造型、场景制作等专业实训。
8	数字媒体制作实训室	本实训室工位 50 个，数位屏 51 台、工作站 51 台，开展数字手绘、CG 插画、PS 图像处理、动漫设计等专业课实训。

### 3. 本专业校外实训基地建设情况

学院动漫设计专业经过多年的建设发展，目前与成都夏尔、兰州共创等多家企业建立了长期、稳定的校企合作关系，成为学院动漫设计专业稳定的校外实训基地。校外实训基地能够接收本专业学生开展企业见习、工学交替实践等教学活动，能够开展动漫人物造型、场景制作、动画分镜、平面设计等教学活动，为了保障学生赴校外实习实践的安全性和有效性，学院通过校企共建共享，不断完善实训管理及实施规章制度、科学规划确定实训项目、明确实训岗位、校企双方共派实习指导教师等，形成良好的校外实训管理机制。

### 4. 本专业学生实习基地建设情况

学院在广泛开展校企合作的基础上，遴选省内外优质、大型企业，目前正与上海龙华、成都夏尔等多家企业就建立校外学生实习基地进行洽谈。力争在 2022 年开始为本专业学生提供平面设计、动漫原画、动漫造型、动漫场景制作、动漫周边衍生品设计、动漫营销等相关实习岗位，岗位实习、就业。能提供能涵盖当前动漫产业发展的主流技术，可容纳一定规模的学生实习；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；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

### 5. 支持信息化教学方面情况

主动适应“互联网+职业教育”新要求，修订完善学院“三延伸两融合”教学模式改革实践，全面提升教师信息技术应用能力，积极推进信息技术与教学融合实践，通过数字化校园环境建设、数字化教学资源库应用与建设，加快建设智能化教学支持环境，推动大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的广泛应用，引导鼓励教师利用信息化教学资源、教学平台，仿真模拟平台实施教学，积极推动教师角色的转

---

变和教育理念、教学观念、教学内容、教学方法以及教学评价等方面的改革，为学生终身学习服务。

### **（三）教学资源**

#### **1. 教材选用情况**

学院制定完善教材选用制度，建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，坚持按照国家规定选用规划教材或能够体现新技术、新规范的高质量教材，支持和鼓励教师开发符合国家要求的校本教材，制定严格的校本教材使用规范。

#### **2. 图书文献配备情况**

学院建有 3.6 万平方米的图书馆，馆藏图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，并为师生提升了方便的查询、借阅。购置了期刊库、有 400 多门课程的网络课程的超星尔雅学习平台，专业类图书和学术期刊逐年采购和补充，能够满足本专业教育教学研究需要。

#### **3. 数字教学资源配置情况**

学院动漫专业有丰富的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

### **（四）教学方法**

构建适应“互联网+职业教育”新要求，积极推进“公共基础课向第二课堂和校企文化融合延伸”“专业理论课向实践性教学延伸”“专业技能课向工学结合、技能展赛、岗位实习技能延伸”“信息技术与教学融合”“产教融合”的“三延伸两融合”教学模式改革实践，充分利用数字化教学资源、校企合作资源，推进本专业开展项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学、仿真模拟教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，逐步推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，加大实践教学力度，做好专业实训教学超过 50%，提高课堂教学质量，强化学生职业技能训练。

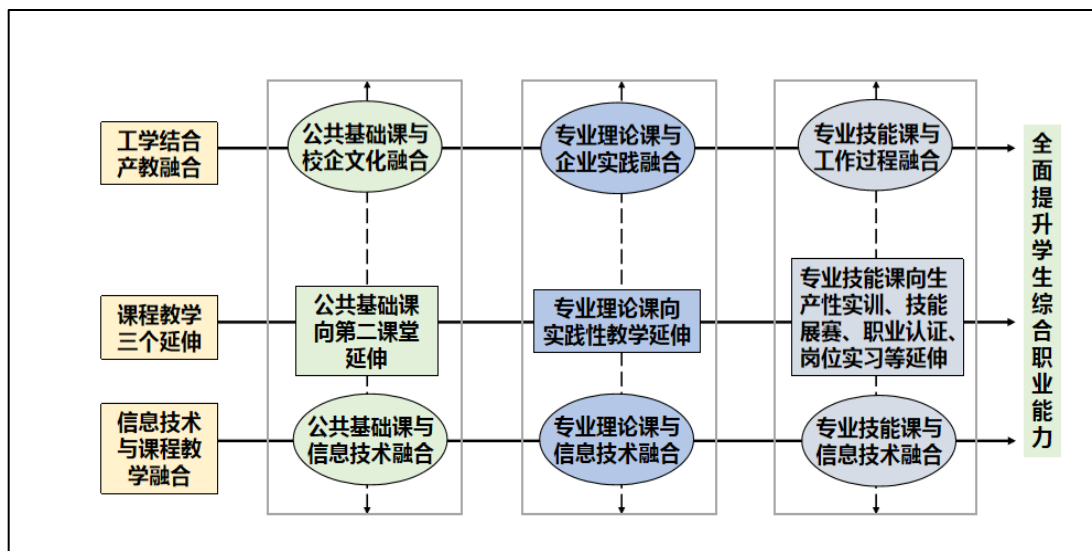


图 1：“三延伸两融合”教学模式图示

本专业构建了“以岗位职业能力需求为核心、以职业能力培养为主线、岗位工作为导向”的课程体系，通过实施“专业—岗位—能力—任务—项目—课程”六位一体双向融通的人才培养模式，通过开展“课程教学项目化、实践教学任务化、技能训练标准化、实训项目专门化、岗位实习职业化”，将职业素质训练贯穿于教学及实训的各个环节，建设特色课程，有效实施“校内基地基本技能实训”“校外企业见习、实践进行职业能力训练”“企业工学交替、岗位实习就业能力训练”的“三训结合实训教学模式”，促进校企文化融合，强化学生职业能力培养。

### （五）多元评价

按照《深化新时代教育评价改革总体方案》要求，修订完善职业院校学生“六位一体”评价方案，充分利用数字化校园环境建设的优势，严格落实本专业培养目标和培养规格要求，有效开展“学生品德评价、学业成绩评价、拓展活动参与评价、技能定级评价、工学交替评价、岗位实习评价”等六个方面的综合评价，引入自评、互评、企业评、社会评等多元评价，客观公正、全过程、全方位进行学生综合能力评价，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。为学生搭建展示才能的舞台，提高学生的综合职业能力。

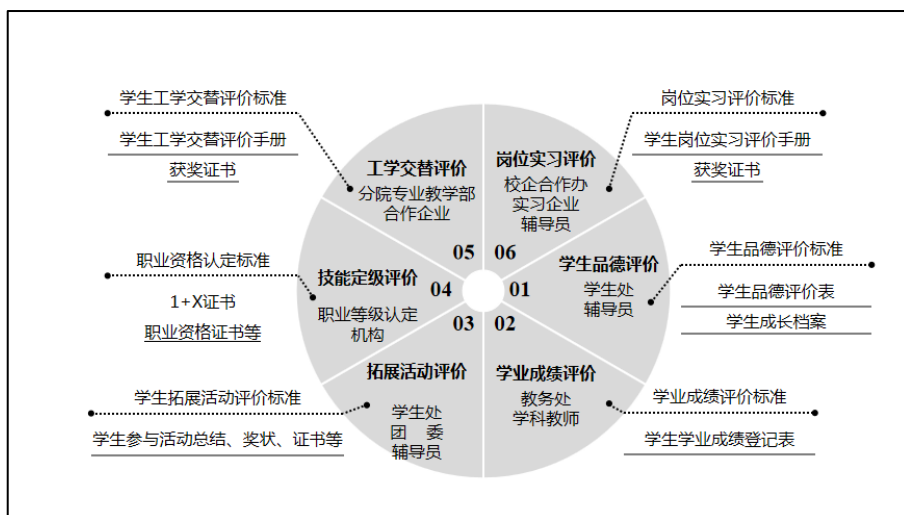


图 2：职业院校学生“六位一体”综合能力评价体系

### 1. 有效开展学生思想品德评价，建立学生成长档案

坚持把立德树人作为根本任务，深化“三全育人”综合改革，全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进头脑，积极培育和践行社会主义核心价值观。通过加强学生思想品德教育，在学生的思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育等各环节融入社会主义核心价值观，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合，切实提升思想政治工作质量。通过制定学生思想品德评价标准，利用数字化教学环境建设、大数据分析等先进手段，建立学生思想品德成长档案，根据学生在校综合表现和参与各类活动的情况，在本专业各班开展学院、家庭、社会共同参与的学生思想品德评价改革。

### 2. 开展多形式学生学业成绩评价，完善学生学籍档案

要紧紧抓住教师队伍“主力军”、课程建设“主战场”、课堂教学“主渠道”，让所有高校、所有教师、所有课程都承担好育人责任，守好一段渠、种好责任田，使各类课程与思政课程同向同行，将显性教育和隐性教育相统一，形成协同效应，构建全员全程全方位育人大格局。

根据动漫设计专业学生在校期间开设的课程，根据公共基础课、专业理论课、专业技能课等课程教学特点和动漫设计专业教学要求，通过落实课程思政要求，使各类课程与思政课程同向同行，形成协同效应，构建全员全程全方位育人大格局。通过评价改革，充分发挥各学科教师的育人责任，构建科学合理的课程思政教学体系，制定各学科考核标准和考试评价细则，采用理论测试、理论与技能测试相结合、技能竞赛、作业作品展评、技能定级等多种形式考核评价学生的学业成绩，修订和完善学生学籍档案，探索基于数字化教学环境，实现学生学业成绩信息化管理。



---

### **3. 重视学生专业拓展活动评价，强化学生职业素养培养**

制定动漫设计专业技能竞赛、作业展评、社团活动评价标准，构建以赛促学、以赛促练、以赛促评综合评价改革。结合动漫设计专业各学科教学特点，积极组织动漫设计专业各年级各学科学生广泛开展“科科有训练、周周有展示、学期有竞赛、层层有选拔”活动，实现以赛促学、以赛促练、以赛促评。制定动漫设计专业各学科各年级各项目竞赛训练队活动方案、社团活动、作业作品展评的计划、实施方案、竞赛规程、评价标准，学生奖励制度等，鼓励学生结合自己的特长、兴趣参加学院各类竞赛训练、各种社团活动及作业作品展评活动等，整理归档各类活动资料，总结竞赛训练、社团活动、作业作品展评等活动的开展对促进学生专业技能和专业综合能力提升的成果。

### **4. 积极参与实施 1+X 证书制度试点**

充分发挥学院职业技能鉴定所的服务功能，结合学院动漫设计专业的课程特点，以动漫设计专业相对应的岗位工种中级工、动漫设计实训等确定动漫设计专业开展职业资格鉴定工作为抓手，技能认定和等级考试的科目，根据技能定级评价，鼓励学生制定技能定级标准和技能定级培训方案等，引进企业技能评价标准和职业资格认证，通过鼓励学生考取行业、企业认证有职业资格证书，积极申报中国动漫集团、完美游戏在动漫游戏领域的“1+X”证书试点工作，通过有效推进“1+X”证书试点工作，实现“以定促学，以定促评”评价模式改革。

### **5. 企业共同参与学生工学交替实践评价，提升学生综合实践能力**

充分发挥动漫设计专业校企资源优势，依托校内外实训基地，广泛开展学生实训基地见习、仿真模拟实训、工学交替跟岗实践，制定学生工学交替实践考核评价细则、优秀实习生评价标准等，通过校企双方面共同评价学生工学交替实习的真正。

### **6. 加强学生岗位实习跟踪管理，形成多元参与的岗位实习评价机制**

根据教育部等八部委颁发的《职业学校学生实习管理规定》的要求，制定《兰州现代职业学院学生实习管理办法》，严格学生实习管理，创新学生岗位实习管理机制，完善动漫设计专业校企共同评价学生综合能力的内容和形式。广泛与动漫设计专业合作企业研讨，制定校企合作协议，学生赴企业岗位实习管理制度，学生实习就业“三方协议”等，完善实习指导教师参与岗位实习学生管理的相关规定，根据学生岗位实习成绩评定表，实习总结，企业实习员工评价等相关资料综合评定学生岗位实习成绩。依托数字化校园环境建设，逐步实现利用信息化手段加强学生岗位实习管理，创新基于网络平台的学生自评、互评、班主任评价、企业管理者评价等方式。

## **(六) 质量管理**

---

1. 为落实《国家职业教育改革实施方案》，推进国家教学标准落地实施，提升本专业教育教学质量，根据每年度《职业院校人才培养工作状态数据采集》、《职业院校教育质量年报》及甘肃省职业院校教学质量诊断与改进机制等工作要求，学院建立健全专业教学质量监控管理制度，不断完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 学院与二级学院不断修订完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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. 学院与二级学院共同合作，建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 通过各专业教学部或专业教研积极参与教学质量诊断与改进工作，充分利用人才培养工作状态数据、质量年报、诊断与改进等评价分析结果，根据产业发展趋势和行业人才需求，引进行业企业、第三方评价机构等多方参与的专业人才培养方案动态调整机制，强化教师参与教学和课程改革的效果评价与激励，做好人才培养质量评价与反馈，持续提高人才培养质量。

## 九、毕业要求

根据动漫设计人才培养方案规定，学生的毕业要求是：学生通过三年学习，需达到以下毕业要求：

### （一）学时学分及成绩要求：

学生必须完成不低于 5192 学时的教育教学活动，各门功课考核合格，至少考取一个与本专业相关的职业资格证书，修满不低于 281 学分的总学分，其中必修学分不低于 260，选修学分或专业拓展项目替代学分不低于 20。

### （二）基础素养能力要求：

1. 具有良好的思想道德和职业道德修养；
2. 具有良好的文化艺术修养；
3. 具有良好的身体素质；



---

4. 具有良好的心理素质。

**(三) 职业能力要求:**

1. 编写故事，进行剧本创作的能力；
2. 动画场景和角色的设计和绘制能力；
3. 色彩的欣赏和使用能力；
4. 动画运动规律的应用能力；
5. 绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；
6. 使用三维软件造型的能力；
7. 使用三维软件制作光影材质贴图的能力；
8. 使用三维软件制作动画的能力；
9. 专业硬件的操作能力。

---

## 十、附录

附录一：动漫设计专业教学进程安排表