

兰州女子中等专业学校

计算机动漫与游戏制作专业

人才培养方案

学校名称：兰州女子中等专业学校

学校主管部门：兰州市教育局

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：090400

修业年限：三年

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

计算机动漫与游戏制作（090400）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

三年

四、职业面向

（一）就业面向

1. 服务面向

面向计算机动漫与游戏制作、运营领域等行业企业。

2. 就业岗位（群）

本专业毕业后可从事影视动画制作员、多媒体作品制作员、数字视频合成师等相关职业。

（二）职业资格证书证书

序号	职业资格（证书）名称	发证单位	等级	应取证书
1	全国计算机等级考试（NCRE）证书	教育部考试中心	一级	必取
2	多媒体作品制作员	劳动部	中级	选取
3	数字视频合成师	劳动部	中级	选取

4	影视动画制作员			必取
5	动画绘制员			
6	普通话等级证	甘肃省语言文字工作委员会	二级乙等	选取

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向计算机动漫与游戏制作、运营领域等行业企业，培养从事图形图像处理、美术造型与动画制作、影音处理、游戏制作及运营等工作，德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

以全面素质教育为基础，以职业岗位能力为中心，培养具有良好的职业道德，德、职、体、美等方面全面发展，掌握本专业必备的文化理论基础知识，专业基础和专业知识，具备综合职业技能，具有一定的美学艺术修养，在动漫与游戏行业制作第一线的应用型专门人才。

1. 知识能力要求

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

（2）具有中等应用型人才必需的文化基础知识：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) 掌握动画临摹方法，动画的描线；
- (6) 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；
- (7) 掌握电脑上色、颜色的合理搭配和 Photoshop 软件技术；
- (8) 掌握影视后期制作和非线性编辑软件技术，After Effects；
- (9) 掌握二维动画理论基础知识，掌握二维动画软件技术 Flash。
- (10) 掌握三维动画理论基础知识，掌握三维动画软件技术 3DMax；

2. 能力结构要求

- (1) 具有专业整合、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) 具有一定的创作、制作、软件应用能力；
- (5) 能进行简单的动画场景和角色的设计和绘制能力；
- (6) 色彩的欣赏和使用能力；
- (7) 一定的动画运动规律的应用能力；

(8) 绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；

(9) 使用三维软件进行造型的能力；

(10) 简单的后期合成能力；

3. 素质结构要求

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

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

(3) 具有良好的文化素养、必要的科学素养、基本的文学艺术修养和现代企业文化素质，具有适应职业变化的终身学习的能力，具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、创新思维；

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格、良好的礼仪礼节风范，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯，良好的社会适应能力和吃苦耐劳的精神；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺

术特长或爱好。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

序号	公共基础课程	主要教学内容与要求	参考学时
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。	36
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。	36
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。	36
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。	36
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。	216
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。	144
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	144
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	72

		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。	108
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。	144
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。	36

(二) 专业（技能）课程

序号	专业基础课程	主要教学内容与要求	参考学时
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。	288
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。	144
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。	144
4	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。	72
5	二维动画设计 (flash)	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	72

	(中职)	短片的制作。	
6	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。	72
7	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。	72
8	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。	144
9	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。	108

七、教学进程总体安排

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	A	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
二	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
三	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
四	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	D	D
五	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	G	G	G	G	D	D
六	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 技能鉴定，F 顶岗实习，G 毕业设计

理论与实践教学学时比例表

课程类别	学时数	占总学时百分比	备注
理论教学	1358	38.4%	
实践教学	2178	61.6%	
总学时	3536	100%	

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，中青年教师比例高，师资基础较好，教师工作状态积极，发展潜力大，今后学院将通过加强师资培训，选派教师赴企业实践、加大人才引进、外聘企业兼职教师等不断优化师资结构，提高教学团队的教学、科研和企业项目实践能力，以保障动漫设计专业人才培养质量。

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、顶岗实习等，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. 专业带头人的基本要求

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. 骨干教师的培养

在教学改革和提升教学实效的要求下，充分发挥专业带头人的科研引领作用，通过参加国家、省级骨干教师培训、鼓励青年教师参加省、市级专业技能竞赛提升教师自

身专业技能水平、辅导学生参赛等多种途径。

（二）教学设施

1. 具备的专业教室条件

每个教学班均配备黑（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. 本专业校内实训条件

（1）画室：配备有多媒体教学系统、画凳、画板、石膏像等，开展动漫专业基础教学。

（2）二维动画实训室：配备 50 台计算机和多媒体教学系统，开展二维动画设计相关实验实训。

（3）影视后期制作实验室：专用图形工作站 60 台、非线性编辑系统一套。

（4）平面制作实训室：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。

（5）数字媒体制作实训室：数位屏 51 台、工作站 51 台，开展数字手绘、CG、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

学院动漫设计专业经过多年的建设发展，目前与南特

数码、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。

（三）教学资源

1. 教材选用情况

学校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、新工艺、新规范等的高质量教材，支持和鼓励教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，馆藏图书文献纸质版 23 万册，电子版图书 60 万册，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校音乐专业有丰富的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、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、顶岗实习岗位技能延伸”“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。

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”六位一体式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、顶

岗实习岗位化”，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、顶岗实习就业能力训练”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）学习评价

根据学院构建的“六位一体”多元化学生综合能力评价体系要求，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、顶岗实习评价”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。

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。根据动漫与游戏制作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与游戏制作专业特色，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，加强学生学籍档案管理的新模式，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。制定动漫与游戏制作专业技能竞赛、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 X 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，结合动漫与游戏制作专业的课程特点，以动漫与游戏制作专业相对应的岗位工种中级证书、行业相关证书等确定动漫设计专业开展职业资格鉴定工作为抓手，认定技能和等级考试的科目，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，积极开展“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、工学交替实践，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. 利用信息化平台，加强学生顶岗实习跟踪管理，形成多元参与的顶岗实习评价机制。创新学生顶岗实习管理机制，完善动漫与游戏制作专业校企共同评价学生综合能力的内容和形式。广泛与动漫专业合作企业研讨，制定校企合作协议，学生赴企业顶岗实习管理制度，学生实习就业协议等，完善班主任参与顶岗实习学生管理的相关规定，根据学生顶岗实习成绩评定表，实习总结，企业实习员工评价等相关资料综合评定学生顶岗实习成绩。依托数字化校园环境建设，逐步实现学生顶岗实习远程管理，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，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

根据动漫设计专业人才培养方案规定，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 3200 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 150 学分的总学分，

（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. 能够编写故事，进行简单剧本创作的能力；
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；

十、附录

附录一：教学进程安排表

教学进程安排表

课程类型	课程名称	学时	周学时	学时分配		学年、学期总学时及周数分配						考核		
				理论	实践	一		二		三		考试	考查	
				学时	学时	1	2	3	4	5	6			
公共基础课	中国特色社会主义（中职）	36	2	36	0	2							√	
	心理健康与职业生涯（中职）	36	2	36	0		2						√	
	哲学与人生（中职）	36	2	36	0			2					√	
	职业道德与法治（中职）	36	2	36	0				2				√	
	语文（中职）	270	3	216	0	3	3	3	3	3			√	
	数学（中职）	180	2	180	0	2	2	2	2	2			√	
	英语（中职）	180	2	180	0	2	2	2	2	2				√
	体育与健康（中职）	180	2	180	120	2	2	2	2	2				√
	信息技术（中职）	108	3	24	84	3	3							√
	历史（中职）	72	2	72		2	2							√

小计		1134	22	996	204	16	16	11	11	9	0		
专业基础课	动画素描	288	4	48	240	8	4	4				√	
	动画色彩	144	4	24	120			4	4			√	
	动画速写	144	4	24	120		4	4				√	
小计		576	12	96	480	8	8	12	4	0	0		
专业核心课程	二维动画（中职）	72	4	16	56		4					√	
	PS（中职）	72	4	16	56	4						√	
	影视后期（中职）	72	4	16	56		4					√	
	造型基础（中职）	72	4	16	56				4			√	
	游戏原画（中职）	144	4	24	120			4	4				
	游戏UI设计（中职）	108	3	24	84			3	3				√
专业必修课程	计算机组装（中职）	36	2	16	20	2							√
	3D max（中职）	72	4	16	56				4				√
	VFP数据库（中职）	72	2	24	48			2	2				√
	动画片制作	144	8	32	112					8			√
	游戏制作	72	4	16	56					4			√
	摄影摄像	72	2	12	60					4			√
	CAD建筑制图	72	4	16	56					4			√
小计		1080	49	244	836	6	8	9	17	20	0		
实践教学	入学教育军事训练					4周							
	毕业（顶岗）实习	648			648						20周		
	毕业设计	72			72					4周			
小计		720		0	720								
合计		3510	83	1336	2240	30	32	32	32	29			