



临汾职业技术学院
LINFEN VOCATIONAL AND TECHNICAL COLLEGE

临汾职业技术学院

人才培养方案



动漫设计专业（三二分段两年制）

（2026 版）

目 录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	2
(一) 培养目标.....	2
(二) 培养规格.....	2
六、课程设置及要求.....	5
(一) 公共基础课程.....	6
(二) 专业课程.....	13
七、教学进程总体安排.....	20
八、实施保障.....	23
(一) 师资队伍.....	23
(二) 教学设施.....	25
(三) 教学资源.....	28
(四) 教学方法.....	29
(五) 学习评价.....	29
(六) 质量保障.....	32
九、毕业要求.....	33
十、附录.....	34

动漫设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

二、入学要求

职业高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的学习者

三、修业年限

二年

四、职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位（群） 或技术领域	职业类证书
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	动漫、游戏数字内容服务 (6572)，专业设计服务 (7492)	动画设计人员 (2-09-06-03)、动画制作员 (4-13-02-02)	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……	游戏美术设计、数字创意建模……

五、培养目标与培养规格

（一）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。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

（1）坚决拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国主义情怀和中华民族自豪感。

（2）崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪、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）具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野。

(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,具有较强的集体意识和团队合作精神。

(5) 具有健康的体魄和心理、健全的人格,掌握基本运动知识和一两项运动技能,养成良好的健身和卫生习惯,良好的行为习惯。

(6) 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力,具有一定的审美和人文素养,能够形成一两项艺术特长或爱好。

(7) 掌握一定的学习方法,具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力;拥有积极的人生态度和良好的心理调试能力。

(8) 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,具备社会责任感和担当精神;

(9) 树立正确的劳动观,尊重劳动,热爱劳动,具备与本专业职业发展相适应的劳动素养,弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神,弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识。

(3) 掌握查询英语专业文献要求的应用基本知识。

(4) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(5) 掌握动画角色、CG 插画、动画运动规律、分镜头脚本、三维建模制作、骨骼绑定、二/三维动画制作、材质贴图与灯光渲染、后期合成等技术理论知识。

(6) 掌握动漫角色设计等技术技能，适应数字经济发展新需求，能够完成二维、三维动画制作。

(7) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能。

(8) 熟悉动漫行业的主流知识和技术。

3.能力

◆通用能力

(1) 具有英语的基本听、说、写能力。

(2) 具有较强的口头与书面表达能力。

(3) 具有较强的 interpersonal 沟通能力。

(4) 具有新技术、新工艺等的学习和运用能力。

(5) 具有终身学习、熟练运用信息技术收集处理信息的能力。

(6) 具有独立思考、逻辑推理、制定工作计划等方面的能力。

(7) 具有发现问题、分析问题、解决问题的能力。

(8) 具有信息加工、总结归纳的能力。

(9) 具有良好的创新意识及团队合作能力。

(10) 具有阅读并正确理解需求分析报告和项目建设方案的能力。

◆ 专业技术能力

- (1) 具有阅读并正确理解分镜头脚本等相关能力。
- (2) 具有根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作的能力。
- (3) 具有根据剧本进行动画角色、场景、分镜头、漫画、原画设计与绘制的能力。
- (4) 具有动画项目“创意执行”能力。
- (5) 具有二维动画制作能力。
- (6) 具有三维图形和三维特效处理能力。
- (7) 具有影视后期合成、剪辑制作能力。
- (8) 普通高中毕业生或具有同等学力者，具备综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

落实立德树人根本任务，将思想政治教育、职业道德和工匠精神培育融入教育教学全过程，构建全员全程全方位育人大格局。对标国家相关文件要求，构建德智体美劳全面培养的教育体系，扎实推进“五育并举”，促进学生德技并修、全面发展。以数字文创行业岗位需求为导向，面向动漫设计与制作、数字媒体艺术产业链，针对动漫原画设计、三维动画制作、影视后期合成、游戏美术设计等岗位，结合全国职业院校技能大赛动漫制作、数字建模等赛项及数字媒体技术应用、动画制作等职业技能等级证书要求，加大专业核心课程与实践课程建设力度，把行业技术标准、岗位操作规范、证书考核内容融入教学内容、列入实训计划。结合动漫设计专业人

人才培养目标，按照学习者的认知规律和职业成长、能力递进规律，依据高职动漫设计专业教学标准，校企专家共同构建“育训结合、能力递进”的模块化、项目化课程体系。

课程主要包括公共基础课程和专业课程两大类(含实践教学和第二课堂)。

(一) 公共基础课程

表 2 公共基础课程设置及要求

公共基础必修课程 1：军事理论与技能	
课程目标 (含思政育人目标)	通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，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。
主要内容	由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学内容为中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备；《军事技能》训练内容为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。
教学要求	将课程纳入人才培养体系，列入学校人才培养方案和教学计划，课程考核成绩记入学籍档案。教师要严格按国家教学大纲施教、施训和考核。
公共基础必修课程 2：习近平新时代中国特色社会主义思想概论	
课程目标	以培养厚德强能、德技双修的高技术高水平技能人才和卓越工匠为总目标，按照“八个相统一”的教学要求，深入理解把握习近平新时代中国特色社会主义思想的科学体系及其内在联系，坚持好、运用好贯穿其中的立场观点方法，增进政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，积极投身新时代中国特色社会主义伟大实践，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，做新时代的见证者、开创者、建设者。
主要内容	从理论和实践结合上系统回答新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义，包括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、发展方式、发展动力、战略步骤、外部条件、政治保证等基本问题。

教学要求	着眼世界百年未有之大变局与党和国家事业发展全局, 将传统教学手段与信息化教学手段相结合, 指导在实践活动任务中验证理论, 在行动中感悟真理; 注重引导拓展阅读习近平新时代中国特色社会主义思想经典篇目, 加深对课程内容的理解和领悟; 加强培养运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决问题的能力, 增强执行党的路线方针政策的自觉性。
公共基础必修课程 3: 形势与政策	
课程目标	第一时间推动党的理论创新成果进教材进课堂进学生头脑, 引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略的重要渠道。增强学生对国内外形势的认识和理解, 掌握基本国情、国家大政方针和国际形势, 培养学生分析问题、解决问题的能力, 提高政治素养和思维能力, 拓宽国际视野和全球意识, 增强社会责任感和使命感。
主要内容	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, 聚焦大学生关注的国内外形势和社会热点问题, 更有针对性地宣讲党的大政方针政策, 主动回应学生关切, 解疑释惑, 引导广大学生紧跟时代步伐, 顺应实践发展, 坚定不移听党话、跟党走。
教学要求	及时、准确、深入地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学生头脑, 宣传党中央大政方针, 牢固树立“四个意识”, 坚定“四个自信”, 做到“两个维护”, 培养担当民族复兴大任的时代新人。
公共基础必修课程 4: 体育与健康	
课程目标 (含思政育人目标)	通过体育与健康知识的学习, 帮助学生树立正确的健康观念, 养成良好的健康行为和生活方式, 保持身体、心理、社会适应能力的和谐统一。通过体育技术的训练, 使学生掌握体育的基本技术、基本技能, 发展学生的体能, 提高健康水平, 形成乐观开朗的生活态度。培养学生坚韧不拔、拼搏进取、团结协作、甘于奉献的优秀品质。
主要内容	进行体育理论、健身体育、卫生与健康、广播体操、健美操、太极拳、篮球、足球、羽毛球、广场舞、毽球、乒乓球、排球、柔力球、八段锦等各项教学。让学生了解各项项目的体育文化, 维护身心健康, 解决学生体育锻炼方面的困惑, 激励学生主动参与体育运动, 掌握科学的锻炼方法, 初步掌握基础的急救技能。
教学要求	通过形式多样的教学手段、丰富多彩的活动内容, 激励学生主动参与体育活动, 培养学生兴趣, 形成坚持锻炼的习惯和终身体育的意识。在学生积极参与体育活动的基础上, 指引学生掌握科学锻炼身体的方法。

公共基础必修课程 5: 大学美育

课程目标 (含思政育人目标)	从美学基本理论出发,帮助学生掌握美的基本内容和审美特征,了解美育的意义和途径;从应用美学出发,引导学生掌握艺术审美方法,发现美、感受美、表现美、鉴赏美、创造美。树立学生正确的审美观,培养学生高尚、健康的审美理想和审美情趣,弘扬中华美育精神,坚定文化自信,激发创造活力,塑造完美人格,以美育人、以美化人、以美培元。
主要内容	理解美学基本原理及美的概念,了解实用艺术、造型艺术、表情艺术、综合艺术、语言艺术、非遗艺术的基础知识、审美特征和审美方法,通过主题式、沉浸式、趣味性、实践化的艺术欣赏和艺术体验,树立学生审美意识,增强学生艺术修养。
教学要求	充分运用多媒体手段,利用图片、音频和视频资料,直观、形象、全面呈现作品之美;灵活使用过程性指导,突出学生主体地位;课后实践环节可适当安排观赏演出、参观展览、分析文学影视作品等活动,使理论知识通过审美实践得到进一步理解和掌握。

公共基础必修课程 6: 劳动教育

课程目标 (含思政育人目标)	突出强调劳动教育的思想性,强调理解和形成马克思主义劳动观,牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念;体会劳动创造美好生活,体会劳动不分贵贱,热爱劳动,尊重普通劳动者,培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神;具备满足生存发展需要的基本劳动能力,形成良好的劳动习惯。
主要内容	以“劳动精神、劳模精神、工匠精神、创新精神”为课程思政框架,包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动、劳动习惯、劳动情感和态度、劳动价值观等,通过交互式、沉浸式、场景化的技能学习和体验,使学生掌握劳动技能,提升核心素养,达到劳动育人的目标。
教学要求	采用 BOPPPS 教学组织模式进行任务驱动式教学。理论部分采用演讲、辩论赛等形式强化劳动观念、体悟劳动精神;实践部分合理运用微课、动画等手段让学生在课前了解相应劳动技能文化背景 and 知识,课中可采用双师教学,实现交互式、沉浸式、场景化学习,使学生掌握劳动技能的同时提升劳动素养,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。

公共基础必修课程 7: 国家安全教育

课程目标 (含思政育人目标)	以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导,全面贯彻总体国家安全观,落实立德树人根本任务。引导学生深刻把握总体国家安全观的核心要义与道理学理哲理,牢固树立国家利益至上观念与底线思维,增强政治认同、家国情怀与使命担当,提升国家安全法治素养与风险防范能力,坚定“四个自信”,自觉做国家安全的坚定信仰者、模范践行者、忠诚捍卫者。
--------------------------	--

主要内容	以总体国家安全观为主线，系统阐释新时代国家安全形势、中国特色国家安全体系与国家安全能力现代化要求，深入解读统筹发展和安全的战略逻辑。全面覆盖政治、国土、军事、经济、文化、社会、科技、网络、生态、资源、核、海外利益等传统安全领域及太空、深海、极地、生物等新型安全领域，贯通理论、法律法规与实践要求，推动理论创新成果进教材、进课堂、进头脑。
教学要求	坚持正确政治方向，以总体国家安全观为统领，紧贴世情国情社情，突出思想性、科学性与实践性。坚持知识传授、能力培养与价值引领相统一，综合运用多元教学方法，强化学思用贯通、知信行统一，引导学生提升运用国家安全理论分析解决问题的能力，增强维护国家安全的责任感、使命感与行动自觉，全面提升育人实效。
公共基础必修课程 8：校园安全教育	
课程目标 (含思政育人目标)	通过系统理论学习，全面提升高职学生的安全综合素养与防范意识，帮助学生树立牢固的安全理念，掌握必备的安全生活知识与职业安全常识，强化自我防护及基础自救能力，保障学生健康安全完成学业，助力安全素质全面提升，为职业发展、终身学习和服务社会奠定基础。
主要内容	聚焦安全知识学习与防范能力提升，引导学生掌握各类安全常识、防范措施及突发状况应对方法。内容涵盖财产防盗防骗、人身安全防护、意外事故处置、安全出行保障、社交与网络安全、心理健康调适、求职陷阱规避、自然灾害应对等多个方面，帮助学生最大程度减少身心健康隐患，高效应对校园各类突发事件。
教学要求	采用理论与案例分析相结合、讲授与操作演示结合的教学方法，引导学生在案例中发现问题、解决问题。充分运用相关图书、影视资料及在线教学资源开展教学，也可通过调动社会资源、举办专题讲座等活动对教学进行补充。
公共基础必修课程 9：心理健康教育	
课程目标 (含思政育人目标)	普及心理健康知识，增强大学生心理健康意识，预防和缓解心理健康问题，优化心理品质，增强心理调适能力和社会生活的适应能力，挖掘心理潜能，渐臻自我实现。通过心理健康课程的学习帮助新生适应新的学习和生活环境；帮助他们在了解心理科学基础知识、掌握心理调适技能的基础上，形成恰当的成就动机，具备人际交往的技能，确立健康的爱情观，自觉加强自身心理素质的训练与优化，形成健全的人格，促进自身的完善与发展,实现与环境、社会的积极适应；有助于学生进行科学的学业职业生涯规划。
主要内容	引导大学生树立心理保健意识、认识心理活动的规律与自身个性特点、掌握心理健康知识和心理调适方法、学会化解心理困扰。主要内容包括变化与适应、自我意识的培养、人际认知与交往、情绪觉察与压力调适、爱与性、生与死、学习规划与潜能开发、网络生活与时间管理、人格发展、心理健康与日常保健。

教学要求	应紧密联系学生专业 and 实际生活，选择具有时代气息、真实反映社会、学生感兴趣的题材，使其不仅符合学生的知识水平、认知水平和心理发展水平，还能够让学生对社会有比较全面、客观的认识。同时，尽可能设计趣味性较强的内容和活动，激发学生参与的兴趣和热情。本课程倡导活动型的教学模式，教师应根据具体目标、内容、条件、资源的不同，结合教学实际，选用并创设丰富多彩的活动形式，以活动为载体，使学生在教师的引领下，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长。
公共基础必修课程 10：职业发展与就业指导	
课程目标 (含思政育人目标)	引导学生能够全面了解未来职业道路，并获得就业市场所需的技能和知识。课程循序渐进地阐述了职业规划、求职就业与创业的理论知识和方法，旨在帮助大学生合理管理学业，客观有效地认识自我、增强职业意识，明确自己的职业目标，找到自己的职业发展方向。
主要内容	职业规划篇旨在唤醒学生职业生涯意识，主要内容包括初识职业生涯、自我认知探索、社会职业认知、职业生涯规划制订与实施；就业指导篇旨在提升学生就业能力，主要内容包括就业形势与政策、就业准备、求职实践指导、就业心理调适及权益保护和职场适应与发展。
教学要求	充分运用多媒体手段，理论学习配合案例进行学习，实践部分利用学院就业服务基地现有资源进行职业测评、职业选择、简历优化、面试优化等提高学生能力。
公共基础限选课程 1：中国共产党历史	
课程目标 (含思政育人目标)	通过中国共产党历史的学习教育，不断深化大学生对共产党执政规律、社会主义建设规律的认识；引导大学生深刻认识红色政权来之不易、新中国来之不易、中国特色社会主义来之不易，从而坚定对马克思主义的信仰，对社会主义、共产主义的信念，对实现中华民族伟大复兴中国梦的信心；要求大学生继承优良传统，传承红色基因，自觉践行社会主义核心价值观，大力弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神。
主要内容	主要讲述从中国共产党的成立到成长壮大，带领全国人民谋求民族独立、人民解放、国家富强、人民幸福的过程。中国共产党成立后，探索出农村包围城市、武装夺取政权的正确革命道路；经过北伐战争、土地革命战争、抗日战争、解放战争，推翻了压在中国人民头上的“三座大山”，形成了新民主主义革命的正确理论，建立了中华人民共和国；新中国在共产党的领导之下，从站起来、富起来到强起来，体现了历史和人民选择了马克思主义、选择中国共产党、选择社会主义道路、选择改革开放的历史必然性。
教学要求	要求大学生学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行；达到学党史、悟思想、以史鉴今的目的；从党的历史中汲取思想的力量、信仰的力量、道德的力量、实践的力量；使大学生在学习过程中坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，努力培养德智体美劳全面发展的有理想、有道德、有文化、有纪律的社会主义事业的建设者和接班人。

公共基础限选课程 2: 大学语文	
课程目标 (含思政育人目标)	遵循高职学生的成长规律和职业特点, 加强社会主义核心价值体系教育, 使学生形成正确的世界观、人生观、价值观; 培养学生学习汉语的兴趣, 开阔学生的文学视野, 注重文本的文化解读, 引导理性思辨, 提高学生的文学修养、审美能力、思维能力; 强化实践训练, 增强学生的社会责任感、创新精神、实践能力, 提升人文素养和职业素质。
主要内容	围绕培养目标, 从社会实际需要的角度出发, 对学生阅读欣赏、口语表达、写作技能等能力进行系统的指导和训练。
教学要求	坚持语文素养、职业素养、人文素养三位一体的原则, 以学生的活动为主体, 充分运用数字化课程资源, 实现“教、学、做”一体化。融合情景导入、分组讨论、任务完成、案例分析、拓展延伸、实践训练、综合实践等学生喜闻乐见的有效方法; 评价设计探索考试、作业、写作、实践、自评互评、参赛、表演等多元化的考核方式。
公共基础限选课程 3: 大学英语	
课程目标 (含思政育人目标)	全面贯彻党的教育方针, 培育和践行社会主义核心价值观, 落实立德树人根本任务, 在中等职业学校和普通高中教育的基础上, 进一步促进学生英语核心素养的发展, 培养具有中国情怀、国际视野, 能够在日常生活和职场情境中用英语进行有效沟通的高技能人才。
主要内容	课程主要内容为职场通用英语, 由主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六要素组成, 是各专业学生必修或限定选修的基础性内容, 旨在结合职场情境、反映职业特色, 进一步提高学生的英语应用能力。
教学要求	教师应根据课程内容, 提炼课程思政元素, 合理设计教学活动, 充分发挥学生学习的积极性、主动性和创造性, 尊重个体差异, 构建适合学生个性化学习和自主学习的模式, 发挥英语课程的育人功能, 鼓励和指导学生参加各类英语技能竞赛, 促进学生英语综合运用能力的提升, 树立正确的信息化教学理念, 努力实现英语教学与信息技术的深度融合, 提高英语教学的实效。
公共基础限选课程 4: 信息技术	
课程目标 (含思政育人目标)	通过理论知识学习、技能训练和综合应用实践, 使学生的信息素养和信息技术应用能力得到全面提升。通过丰富的教学内容和多样化的教学形式, 帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用, 了解现代社会信息技术发展趋势, 理解信息社会特征并遵循信息社会规范; 使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术, 了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术, 具备支撑专业学习的能力, 能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题; 使学生拥有团队意识和职业精神, 具备独立思考和主动探究能力, 为学生职业能力的持续发展奠定基础。

主要内容	基础模块内容为文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任，旨在提升学生信息素养。 拓展模块内容为信息安全、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链等，旨在深化学生对信息的理解，拓展学生职业能力。
教学要求	要紧扣课程核心素养和课程目标，在全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务的基础上，突出职业教育特色，提升学生的信息素养，培养学生的数字化学习能力和利用信息技术解决实际问题的能力。
公共基础限选课程 5：中华优秀传统文化	
课程目标 (含思政育人目标)	以学习和研究中华民族数千年所创造的传统文化为目标，传授和弘扬中华传统文化，传承优秀民族精神，将中华优秀传统文化与爱国精神、文化自信、工匠精神、创新意识、社会责任等有机结合，帮助学生拓展人文视野、陶冶人文情怀、提高人文素养，培养具备一定文化视野、文化自觉、文化自信的高技能人才。
主要内容	中国传统文化的基本精神，中国古代哲学、语言、文学、技艺、节日、音乐、医学等知识。采取“理论讲解+文化感知+在线欣赏”的方式，在实践中提升学生的综合素养。
教学要求	主要培养学生运用辩证唯物主义的观点，历史的、科学的分析中国传统文化的特点，以务实精神继承传统、创造新的先进文化，将文化传承与理性思维以及品质养成有机结合，充分使用信息化教学手段，力求在传递人文知识的同时，融入职业教育特色。
公共基础限选课程 6：创新创业教育	
课程目标 (含思政育人目标)	帮助大学生了解就业形势与政策法规，掌握创新创业的方法途径，树立创新创业的自主意识和创新意识。
主要内容	了解创新创业的内涵与时代意义，认识创新创业与职业生涯发展的关系；了解创业者应具备的基本素质和创业者的思维模式，充分认识创业团队的重要性；了解创业机会的概念、识别及评估方法，了解商业模式的内在结构和设计策略。掌握创业团队组建的策略和方法；掌握创业风险的特点和分析方法、创业风险的类别及其应对策略。
教学要求	运用恰当的教学方法，使学生掌握新的就业观念，指导学生进行创新创业规划，使学生通过对社会、职业和自身的认知，具备自主创业的能力和素养。

公共基础限选课程 7：艺术设计史	
课程目标 (含思政育人目标)	引导动漫设计专业学生系统梳理中外艺术、设计发展脉络，明晰设计艺术与动漫创作、时代文化、社会发展的内在关联；掌握各时期经典艺术流派、设计风格、代表作品与核心创作思想，夯实动漫造型、场景、叙事视觉的理论根基。树立文化自信，传承中华传统美术与设计文脉，建立辩证审美思维，培育创新设计素养与正向行业价值观，自觉以优秀设计、动漫作品传递主流文化与时代精神。
主要内容	梳理中外传统艺术、近现代设计及各国动漫美术发展脉络，掌握各时期艺术流派、经典视觉语言与美学特征，学习传统美术、现代设计理论在角色、场景、分镜创作中的应用，学会结合时代背景分析设计风格成因，掌握传统美学现代化动漫转化思路，辨析动漫创作中审美、商业与文化遗产的平衡逻辑。
教学要求	综合运用案例赏析、课堂研讨、专题创作等教学方法，帮助学生搭建完整设计史知识框架，指导学生结合动漫专业完成风格分析与小型视觉创作，引导学生认清设计文化、行业发展与自身专业定位，具备独立审美评判、传统元素创新转化与动漫原创视觉设计综合素养。

(二) 专业课程

表 3 专业课程设置及要求

专业基础课程 1：造型基础	
课程目标 (含思政育人目标)	旨在培养学生的审美素养、创新思维和实践能力。通过本课程的学习，学生应掌握基本的造型原理和方法，具备一定的审美判断力和创意表现能力。在思政育人方面，课程强调传统文化、民族特色和社会核心价值观的传承与弘扬，使学生在创作过程中树立正确的价值观。
主要内容	课程主要包括艺术设计概念、艺术设计形态、设计美学原理、二维及三维空间构成等方面的造型基础知识。学生将通过学习基本造型规律、视觉认知规律和设计思维方法，提高手绘表现能力。课程还将涉及材质、色彩、光影等方面的知识，为学生提供全面的造型基础训练。
教学要求	教学要求学生具备一定的艺术基础和审美能力，能熟练运用手绘工具。在教学过程中，教师将引导学生参与课堂实践和作业训练，培养学生的动手操作能力和创新思维。同时，要求学生完成课程规定的实践作业，积极参与课堂互动和小组合作项目，以提高学生的综合素质和团队协作能力。通过课程学习，使学生具备扎实的造型基础，为后续的专业课程和实际项目奠定良好基础。
专业基础课程 2：动画剧本	
课程目标 (含思政育人目标)	培养学生了解动画剧本的基本概念、结构和创作方法，提高学生的创意表达能力，为动画制作提供扎实的基础。课程旨在让学生掌握动画剧本的创作流程，培养具备优秀编剧能力和审美素养的动画人才。

主要内容	课程内容包括动画剧本的基本结构、故事构思与创意、角色设定、情节编排、对话编写等。通过学习，学生将掌握动画剧本的创作原理和实践技巧，学会如何编写出具有趣味性、戏剧性和观赏性的动画剧本。
教学要求	教学过程中，教师应注重理论与实践相结合，培养学生实际操作能力。学生需具备一定的文学素养、审美能力和创新思维。课程要求学生积极参与课堂讨论和实践活动，提高团队协作能力和实际编剧技能。通过课程学习，使学生具备扎实的动画剧本创作基础，为后续的专业课程和实际项目奠定良好基础。同时，教学过程中要注重激发学生的创新意识，培养具备独特审美和创新能力的动画编剧人才。
专业基础课程 3：动画视听语言	
课程目标 (含思政育人目标)	旨在帮助学生深入理解和掌握动画创作中的视听语言基本原理和技巧，培养学生具备扎实的动画视听语言基础和创意思考能力。让学生了解动画视听语言的基本概念、原理和应用；培养学生运用动画视听语言进行创意表达的能力；提高学生的审美意识、创新能力和动画制作技巧。
主要内容	课程主要包括动画视听语言的基本原理、动画构图、镜头运用、色彩表现、音效设计等方面的知识。其中包括：动画视听语言的要素，如画面、音效、剪辑等；动画构图技巧，如画面布局、视角、光影运用等；镜头运用规律，如景别、运动、构图等；色彩表现手法，如色彩情感、色彩搭配、色彩的象征意义等；以及音效设计与画面关系的结合。
教学要求	教学过程中，教师需注重理论教学与实践操作相结合，培养学生实际操作技能。要求学生具备一定的艺术基础、审美能力和创新思维。学生需完成课程规定的实践项目，积极参与课堂讨论和小组合作项目，提高团队协作能力和实际操作技能。通过课程学习，使学生具备扎实的动画视听语言基础，为后续的专业课程和实际项目奠定良好基础。
专业基础课程 4：动画概论	
课程目标 (含思政育人目标)	本课程旨在系统全面阐述动画的基本知识，给出完整的认识视野、有效地实践途径和科学的研究方法。通过该课程的学习，使学生对动画艺术有一个整体性的认识，让学生了解各类动画影片制作流程和工作原理。培养学生了解和掌握动画相关从业者的基本职业道德规范和职业能力。
主要内容	了解动画历史，掌握动画本体、动画创作、动画语言、动画分类、动画学术系统、动画学科特点、动画职业概述。
教学要求	理解动画本质，掌握制作动画的根本原理。根据所学的动画理论，使学生掌握不同动画的制作特点、制作流程和制作手段，使学生具备一定的动画鉴赏和分析能力。

专业核心课程 1: 动漫角色设计	
课程目标 (含思政育人目标)	通过本课程学习让学生了解并掌握动漫画创作流程中造型设计的基本规律与表现方法,并且能够将所学内容应用到动漫制作中。
典型工作任务描述	① 进行角色概念设计。 ② 掌握光影塑造角色结构。 ③ 完成角色色彩设定。 ④ 完成角色标准三视图设定。
主要内容	动漫角色（人物、动物、非生物等）透视、比例、动态、表情、服饰、风格等相关内容；角色创作和表现方法；注重创作具有中华优秀传统文化元素的各种动漫角色形象。
教学要求	掌握人体结构、色彩搭配、数字绘画软件等专业基础知识；熟练掌握动漫角色造型设计规律和表现方法，能根据项目命题绘制不同风格的动漫角色形象
专业核心课程 2: 动画运动规律	
课程目标 (含思政育人目标)	通过本课程的学习使学生掌握原画的创作方法，在动作设计上能准确控制把握造型的结构与比例；准确流利角色的关键动作，合理的运用夸张、变形等因素并能合理的编排动作节奏，对角色的动作和情感要有深入的体验，动作设计连贯顺畅，能体现一定的创意。
典型工作任务描述	① 设定动画速度的时间、空间和格数（软件用帧）。 ② 明晰曲线运动规律。 ③ 设定动画预备与缓冲、滞后与跟随、弹性与变形等运动节奏表现。 ④ 设定人物、动物常规动画（走、跑、跳）。 ⑤ 完成自然现象与特效动画绘制
主要内容	动画制作原理、人物运动规律、常见动物运动规律、角色表演、动画自然现象等相关内容；曲线运动、弹性与变形、预备和缓冲等动画运动原理和表现技法，各类动画设计与制作。
教学要求	掌握动画制作原理、动画中割方法等知识；熟练掌握角色、动物、自然现象（特效）动画绘制技巧和方法；能根据动画镜头表现需要独立完成动画设计与制作。

专业核心课程 3: CG 插画	
课程目标 (含思政育人目标)	本课程旨在培养学生掌握 CG 绘画的基本理论、基本方法,为学生学习动画场景设计、原画设计等专业课打下坚实基础的同时,使学生在专业实践和创作中掌握高效的图像绘制处理工作。通过教学培养学生自主探究与相互协作的意识,培养空间想象能力、创新意识。
典型工作任务描述	① 进行书籍、杂志插图设计。 ② 完成角色肖像插画绘制。 ③ 完成故事绘本插图设计。 ④ 完成卡牌游戏插画设计制作。 ⑤ 完成动漫游戏海报招贴、宣传画设计。
主要内容	绘图软件的应用技巧和方法;角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画的基础训练;插画概念图设计、线稿着色、软件处理方法与技巧;角色肖像插画绘制、绘本插画绘制、动漫游戏海报及宣传画设计制作,书籍、杂志、网页插图设计等。
教学要求	掌握人体结构、透视、色彩基础知识;深入掌握角色、着装、饰品、道具及场景等数字绘画技巧;熟练掌握插画角色造型、配景设计、光影情景氛围塑造绘制技巧,能运用数字绘画工具完成各种风格和类型的插画设计与绘制。
专业核心课程 4: 分镜头脚本设计	
课程目标 (含思政育人目标)	通过本课程学习,了解动画片分镜头的设计规律和分镜头与故事板的基本概念以及设计制作的方式方法。
典型工作任务描述	① 进行剧本设定。 ② 完成叙事草图分解镜头。 ③ 绘制分镜(包含:镜号、镜头时间、景别、镜头运动指示、构图及角色表演指示,对白、声音标注等要素)。 ④ 合成静态分镜稿,制作动态分镜。
主要内容	动画项目设计的文案、剧本、分镜、动态故事版等相关内容;动漫作品创意策划的基本流程管理方法;注重具有中华优秀传统文化元素的各类动漫项目的编导与分镜设计。
教学要求	掌握文字分镜(基本)、镜头语言、构图专业知识;熟练掌握分镜脚本绘制技巧和方法;能根据文字剧本描述绘制出动漫分镜头脚本,并制作成动态分镜(或故事板)。

专业核心课程 5: 二维动画制作	
课程目标 (含思政育人目标)	培养学生的网络动画制作技能, 熟练掌握 Flash 等软件开发工具。使学生了解 Flash 动画的原理、使用方法、创作技巧等。通过本课程的学习, 要求学生掌握基本的 Flash 动画创作技巧, 具备独立完成动画短片的能力。
典型工作任务描述	① 进行动画镜头构图 设计。 ② 完成动画与背景分 层设计。 ③ 完成原画与中间动 画制作。 ④ 完成动画线稿处理 与上色。 ⑤ 完成动画合成与输出。
主要内容	二维动画制作软件关键帧设置, 原画、中间画、 动画分层、镜头运动、素材库等制作方法和应用 技巧; 二维动画短片制作。
教学要求	掌握二维动画制作流程、动画分镜指导、动画 运动规律及表演等专业知识, 熟练掌握原画设计、 动画制作技巧, 能灵活运用数字动画软件技术完 成二维动画设计与制作。
专业核心课程 6: 三维模型制作	
课程目标 (含思政育人目标)	旨在培养学生掌握三维建模、动画制作及相关技术, 使其具备一定的设计创新能力, 能够运用三维模型制作软件进行个性化的动漫角色、场景和道具的设计与制作。通过学习, 学生将具备三维模型制作的专业技能, 为日后的动漫设计工作奠定基础。
典型工作任务描述	① 完成三维角色、场景、道具制作。 ② 掌握次世代低模制作技术。 ③ 掌握次世代高模制作技术。 ④ 进行三维材质、灯光制作。 ⑤ 掌握 PBR 流程材质贴图与渲染。 ⑥ 掌握引擎渲染技术。 ⑦ 掌握动画分层渲染技术。
主要内容	三维动画制作软件建模相关命令与模块、三维 模型 (道具、场景与角色等) 制作要领和方法; 三维动画制作软件中 UV、材质、贴图、灯光与渲 染相关命令模块; 三维模型 (道具、场景与角色 等) UV 贴图与各种材质的表现技法, 以及不同环 境下灯光渲染的制作要领和方法。
教学要求	能熟练运用三维动画制作软件完成符合影视动 画或次世代游戏要求的三维道具、场景和角色等模 型制作, 能熟练使用三维动画制作软件完成影视动 画和游戏美术中的角色、场景、道具等物件的材质 和灯光渲染表现。

专业核心课程 7: 三维动画制作	
课程目标 (含思政育人目标)	掌握三维动画制作的基本原理、技巧和流程, 使其具备一定的设计创新能力和审美观。通过学习, 学生将能够运用三维动画制作软件进行创意表达, 为动漫设计行业输送具备实际操作能力的专业人才。
典型工作任务描述	① 完成骨骼绑定设置。 ② 掌握蒙皮与权重调节。 ③ 完成动画曲线编辑。 ④ 完成表情动画制作。 ⑤ 完成动画层动画编辑。 ⑥ 完成三维角色动画表演。 ⑦ 完成动作捕捉与数据修改。
主要内容	三维动画制作软件中动画相关命令和操作, 角色动画绑定蒙皮、关键帧设置、曲线编辑、表情动画制作、动作捕捉等制作方法和技巧, 进行角色动画制作与表演。
教学要求	掌握动画运动规律、动画表演、动画曲线编辑等知识, 熟练掌握角色绑定蒙皮、角色动画设计制作及三维动画制作软件的动画制作技术技能, 能按照分镜 (或故事板) 要求完成各类风格角色动画表演设计与制作。
专业拓展课程 1: 定格动画	
课程目标 (含思政育人目标)	本课程旨在培养学生学习定格动画制作的基本理论、基本方法, 培养学生的专业思想和动画操作的基本技能, 为学生完成毕业动画制作打下坚实的基础, 要特别注意培养学生的创新意识, 提高职业核心竞争力。
主要内容	定格动画概论及基础知识、利用身边的物件制作定格动画、用纸制作定格动画、真人定格动画、综合动画的制作。
教学要求	了解定格动画的发展历史以及发展前景, 掌握定格动画制作流程, 能够从整体创意出发, 设计动画角色、场景、动画分镜、原画以及运动规律到最终使用软件合成的综合运用。
专业拓展课程 2: 动画场景设计	
课程目标 (含思政育人目标)	通过手绘和电脑绘制漫画背景, 给剧情提供更适合、有力的演绎空间, 为角色提供相称的环境背景, 最终为提升整部作品的质量提供保证, 从而提高学生的艺术素质、审美水平和创作的能力。

主要内容	场景设计概论；场景设计的基本原理；场景设计的手绘技法；电脑绘图技法；动画故事中的整体场景设计。
教学要求	使学生了解和掌握场景设计的定义及其在动画中的地位；场景设计的方向定位；场景设计的共性与特性以及场景设计的风格分类与比较。了解和掌握场景设计中的构图、透视、光影与色彩的原理；场景设计的依据。
专业拓展课程 3：动漫衍生产品设计	
课程目标 (含思政育人目标)	本课程落实立德树人根本任务，对标新时代职业教育要求，坚持德技并修、工学结合，培养适应动漫产业、文创设计领域需求的高素质技术技能人才。思政目标上，融入中华优秀传统文化、文化自信与原创设计理念，强化知识产权意识、工匠精神与职业操守，引导学生坚守设计伦理，传承文化精髓。专业目标上，使学生掌握动漫衍生产品开发流程、造型设计、文创转化与制作工艺，具备 IP 形象延展、产品策划与落地呈现能力，能够完成符合市场需求的动漫周边设计项目。
主要内容	课程主要内容涵盖动漫 IP 形象提炼、衍生品创意策划、手办与潮玩设计、文创产品建模、材料工艺与打样呈现等，融入行业标准、市场规范与职业技能等级证书相关要求，对接企业真实开发案例。
教学要求	教学要求采用理实一体化、项目化教学模式，严格落实实践性教学环节，设置草图实训、建模实操、手办制作、综合产品开发等实践内容，保证实践学时占比达标。教学遵循能力递进规律，校企协同引入真实文创项目，强化动手实践与团队协作。考核采用过程性评价与作品成果相结合，将职业素养、创新能力、工艺规范纳入评价体系，切实提升学生岗位适配能力与文创设计综合素养。

七、教学进程总体安排

表 4 教学活动周分配表

教学活动	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	小计
军事训练 /入学教育	3	/	/	/	/	/	3
课程学习	14	16	9	/	/	/	39
认识实习 /社会实践	/	/	2	/	/	/	2
复习考试	1	1	/	/	/	/	2
法定节假	1	1	1	/	/	/	3
机动	1	2	2	/	/	/	5
岗位实习	/	/	6	18	/	/	24
毕业设计	/	/	/	2	/	/	2
合计	20	20	20	20	/	/	80

表 5 教学学时分配表

类别	性质	总学时	学时分配		占总学时比例
			理论	实践	
公共基础课程	公共基础必修课程	438	236	202	31.67%
	公共基础限选课程	160	96	64	
专业课程	专业基础课程	170	76	94	39.73%
	专业核心课程	444	128	316	
	专业拓展课程	136	38	98	
实践性教学 环节	实习（认识实习、岗 位实习）	480	0	480	28.60%
	毕业设计/毕业教育	60	60	0	
合计		1888	634	1254	100%
选修课学时		160	实践学时		1254
选修课占总学时比		8.47%	实践占总学时比		66.42%

表 6 教学进程安排表

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	学分	上课方式	考核类型	考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配				占总学时比
									计划学时	其中理论学时	其中实践学时	第一学年		第二学年		
												I	II	III	IV	
公共基础课程	公共基础必修课程	1	100000001	军事理论与技能	4	线上线下	考查	++	148	36	112	148/学期				7.84%
		2	100000007	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	线下	考试	++	48	40	8	2	2 前10周			2.54%
		3	100000009	形势与政策	1	线下	考查	++	16	16	0	8/学期	8/学期			0.85%
		4	100000033	体育与健康	4	线下	考试	++	60	6	54	2	2			3.18%
		5	100000023	大学美育	2	线上线下	考查	++	32	28	4		2 前3周 线下 后13周 线上			1.69%
		6	100000018	劳动教育	2	线上线下	考查	++	32	24	8	12 线上 4 线下/ 学期	12 线上 4 线下/ 学期			1.69%
		7	100000060	国家安全教育	1	线下	考查	++	16	16	0		16 前8 周开设			0.85%
		8	100000013	校园安全教育	1	线下	考查	++	16	16	0	8/学期	8/学期			0.85%
		9	100000017	心理健康教育	2	线下	考查	++	28	20	8	2				1.48%
		10	100000022	职业发展与就业指导	1	线下	考查	++	16	12	4		2 后8周 开设			0.85%
		小计		10	21				438	236	202	6	8	0		23.20%
	公共基础限选课程	1	100000043	中国共产党历史	1	线上	考查	++	16	16	0	8/学期 线上				0.85%
		2	100000028	大学语文	2	线下	考查	++	28	26	2	2				1.48%
		3	100000041	大学英语	2	线上线下	考查	++	28	20	8	2				1.48%
		4	100000037	信息技术	4	线下	考查	++	56	6	50	4				2.97%
		5	100000032	中华优秀传统文化	1	线下	考查	++	16	14	2			8/学期		0.85%
		6	100000044	创新创业教育	1	线下	考查	++	16	14	2		8/学期			0.85%
		7	100000091	艺术设计史	2	线下	考查		26	22	4		2 后13周			1.38%
		小计		7	13				160	96	64	8	0	0		8.47%
	合计			17	34				598	332	266	14	8	0		31.67%
专业课程	专业基础课程	1	55011623 1	造型基础	4	线下	考试	++	56	16	40	4				2.97%
		2	55011623 2	动画剧本	2	线下	考查	++	32	22	10		2			1.69%
		3	55011623 3	动画视听语言	3	线下	考试	++	54	18	36			6		2.86%
		4	55011623 4	动画概论	2	线下	考查	++	28	20	8	2				1.48%
		小计		4	11				170	76	94	6	2	6		9.00%

类别	性质	序号	课程代码	课程名称	学分	上课方式	考核类型	考核方式	学时分配			教学活动及各学期周学时分配				占总学时比
									计划学时	其中理论学时	其中实践学时	第一学年		第二学年		
												I	II	III	IV	
专业核心课程		1	550116251	动漫角色设计	4	线下	考试	++	56	16	40	4				2.97%
		2	550116252	动画运动规律	4	线下	考试	++	56	16	40	4				2.97%
		3	550116253	CG 插画	4	线下	考试	++	64	18	46		4			3.39%
		4	550116254	分镜头脚本设计	4	线下	考查	++	64	18	46		4			3.39%
		5	550116255	二维动画制作	3	线下	考试	++	54	16	38			6		2.86%
		6	550116256	三维模型制作	6	线下	考试	++	96	28	68		6			5.08%
		7	550116257	三维动画制作	3	线下	考试	++	54	16	38			6		2.86%
		小计		7	28				444	128	316	8	14	12		23.52%
	专业拓展课程	1	550116272	定格动画	2	线下	考查	++	36	10	26			4		1.91%
		2	550116282	动画场景设计	4	线下	考查	++	64	18	46		4			3.39%
		3	550116287	动漫衍生产品设计	2	线下	考查	++	36	10	26			4		1.91%
		小计		3	8				136	38	98	0	4	8		7.20%
	合计		14		47				750	242	508	14	20	26		39.73%
实践教学环节	1	550116297	实习 (认识实习、岗位实习)	30					480		480					25.42%
	2	550116299	毕业设计 /毕业教育	3					60	60						3.18%
总计					114				1888	634	1254	28	28	26		100%
课程总数					31											

备注：每 16-18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学（包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式）学时原则上不少于总学时的 50%，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（医药卫生大类专业根据实际情况安排），按周学时 20 学时计算，共计 480 学时、30 学分（医药卫生大类专业根据实际情况折算）。毕业教育共计 60 学时、3 学分。各类选修课程的学时累计不少于总学时的 10%。考核方式中，结果性考核（期末考试）用“+”表示；过程性考核+结果性考核（期末考试）用“++”表示。

表 7 实践性教学环节安排表

项目	内容	备注
课堂实操	理论知识实操巩固	
实地考察	动漫设计企业、影视基地等	
行业实习	动漫设计企业、影视基地等	
毕业设计	动漫角色设计、模型设计、二维动画等	

表 8 第二课堂安排表

项目	内容	备注
全国、全省职业技能大赛	产品艺术设计、平面设计技术、数字艺术设计、视觉艺术设计等	具体参赛项目根据每届大赛规定设置
毕业季美展	美术创意作品展览	
大学生广告艺术大赛	广告创意设计	
1+X 证书	UI 界面设计	

八、实施保障

实施保障主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等。

（一）师资队伍

1. 队伍结构

专业现有专任教师 14 名，其中，教授职称 1 人，讲师职称 7 人，助理教师 4 人，助理实验师 2 人，学生数与本专业专任教师数比例为 15 : 1。在教学过程中形成由 1 名专业带头人、5 名专业骨干教师、3 名外聘行业企业能工巧匠。全部为“双师”素质教师组成的一支师资力量雄厚、专业结构合理的专兼结合、理念先进的创

新教学团队。

2.专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外动漫、游戏数字内容服务、专业设计服务等行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科教研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3.专任教师

具有高校教师资格；具有动漫设计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。

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相关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。

（二）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

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入，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、安防标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训（实验）场所

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展动漫、游戏等实训、实验活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

校内实训（实验）基地围绕动漫设计专业的基本技能、核心技能和拓展技能进行建设。动漫设计专业实训（实验）基地现有特效与后期实训室、数字媒体实训室、虚拟仿真实训室等6个实训室，设备先进、工位充足，贴近工作岗位实际，为本专业课程进行理实一体化教学、岗位专项技能实训、技能考核等教学提供了保证。

表 9 校内实训（实验）场所一览表

序号	名称	主要功能		设备及台套数		面积	工位数
		可开展实训（实验）项目	覆盖课程	主要设备	数量		
1	拷贝室	多媒体教学	动画运动规律、分镜头脚本设计、动画场景设计	投影仪	1		
		声音录入、添加特效音、动画后期编辑		计算机	1		
		动画逐帧拍摄、检测运动规律		动检仪	1		
		手绘稿拷贝		拷贝台 (50 台) 定位尺 (50 把) 打孔机 (2 台) 白板 (1 块)			
2	画室	本实验室满足专业基础课程的基本技能训练与实验需要	模型设计与制作、造型基础	画架、座椅	50		
				石膏几何体、石膏像、静物	若干		
				聚光灯、静物台、衬布	若干		
				多媒体投影、黑板	各 1		
3	动漫实训室 (609)	图形图像制作	漫画与插画技法、CG 插画、二维综合实训	中配 PC 机、电脑桌椅	各 41		
		多媒体教学		投影仪 (1 台) 白板 (1 块)			
		数字手绘		数位板	20		
				音响	1		
4	特效与后期实训室 (511)		数字图形、动漫角色设计、影视动画短视频制作、短视频营销与运营	服务器	1		
		影片剪辑、渲染实训		高配 PC 机、电脑桌椅	各 49		
		多媒体教学		投影仪、白板	各 1		
5	数字媒体实训室 (510)		三维模型制作、	服务器	1		
		软件综合应用	动画视听语言、二维动画制作、	高配 PC 机、电脑桌椅	各 49		

序号	名称	主要功能		设备及台套数		面积	工位数
		可开展实训（实验）项目	覆盖课程	主要设备	数量		
		多媒体教学	动画衍生产品设计	投影仪、白板	各 1		
6	虚拟仿真基地	虚拟仿真实操	数字衍生产品产出实训	激光雕刻机	1		
				高配 PC 机、电脑桌椅	各 2		

3.校外实训（实习）场所

为了更好地服务区域经济，与校内实训（实验）基地形成优势互补，有效培养学生的岗位工作能力，达到课程内容与职业标准的有效对接，签约多家校外实训（实习）基地，为学生提供更多的实践机会。校外实训（实习）基地能为学生提供开展实习生、设计助理、资料员等相关实训岗位。实训（实习）设施齐备，实训（实习）岗位、实训（实习）指导教师稳定，实训（实习）管理及实施规章制度齐全。

表 10 校外实训（实习）场所一览表

序号	名称	可开展实训（实习）项目	地点	接收人数
1	山西星巢装饰设计工程有限公司	空间建模实训、室内方案可视化、工装文创	临汾市尧都区新百汇（西门）4F	100 人
2	临汾市尧都区数小将教育科技有限公司	平面视觉实训、文艺创作、衍生产品设计	山西省临汾市尧都区水塔街道安宇花园 C 区 7 号楼 4 号门店	60 人
3	临汾经济开发区瓦力科技教育咨询有限公司	专业设计服务、文艺创作、活动策划、产品可视化	山西省临汾经济开发区中大街东侧丰台苑 3 号楼二层 0011 号门店	120 人
4	临汾经济开发区易禾广告装饰有限公司	广告流程认知、本地市场 IP 调研、商业视觉物料美术规范实训	临汾经济开发区汾河路中段南侧向阳工程机械院内东 100 号	60 人

（三）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

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。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，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。深入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。深化产教融合，融入行业企业新技术、新工艺、新规范，校企共同开发具有直观性、互动性和成长性的活页式、新形态教材。

2.图书文献配备

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。专业类图书文献主要包括：动漫产业发展报告、动画生产流程与管理、动漫行业标准与规范、动漫设计、数字绘画、应用软件、动画表演、数字动画制作、图形图像、信息技术、艺术概论、美学、动漫项目案例（手稿、画册）等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3.数字资源配置

建设、配备与本专业有关的音视频素材（包括图形/图像、音频、视频和动画）、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，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

推进课堂革命，实现教法改革。树立以学生为本的教学理念，对接生产过程，深化项目导向、任务驱动、情境教学，激发学生主动思考，不断提升学生的职业素养和职业能力。充分利用信息技术，完善“互联网 + 职场化”教学模式，实施线上线下混合式教学，促进“知识课堂”向“智慧课堂”转变。

表 11 教学模式、教学方式、教学方法一览表

学习模块	教学模式	教学方式	教学方法
公共基础课程	翻转课堂 混合式教学 理实一体教学	案例教学 情境教学	讲述法、讲解法、讲演法、讨论法、归纳法、演绎法、演示法、参观法、欣赏法、实践法、问题引导法、设疑解释法、点拨法、引导探索法、分析法、比较法、沟通交流法、榜样示范法
专业课程		项目教学 案例教学 情境教学 模块化教学	示范演示法、参观观察法、引导探究法、讨论法、分析总结法、讲解练习法

(五) 学习评价

根据课程特点和性质采用多元化的考核评价方式和方法，考核重点放在学生的综合素质及能力的评价方面，加大过程性考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。

课程考核与评价建议采用多元化形式，将过程性考核与结果性考核相结合，理论与实践相结合，线上与线下相结合，校内评价与企业评价相结合，他评、自评、互评相结合，根据课程不同特点，各考核项分配不同的比例进行成绩评定。

严格考试纪律，完善学生学习过程监测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、毕业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

1.评价主体多元化

新的教学质量评价体系要突出多元参与的鲜明特点。评价主体应包括社会、企业、学校、教师、家长、学生等。

2.评价内容多元化

对学生学习质量的评价既要考核学生的理论知识水平，又要考核学生实践操作能力，还要考虑学生的全面职业素养。包括学生的学习态度、理论知识水平、实践操作能力、学习过程评价以及学生的职业道德等方面。

3.评价方式的多元化

评价要采用多种方式和手段，如笔试、口试、面谈、观测、现场操作、提交案例分析报告、平时成绩考核与过程考核、作品评价、学习方法记录、自评、第三者评价、座谈会、问卷调查等。

表 12 课程考核内容及成绩评定表（1-5 学期）

课程类型	过程性考核			结果性考核
理论课程	过程性考核（40%）			结果性考核（60%）
	出勤考核（10%）	日常表现（10%）	作业（20%）	
理实一体化课程	过程性考核（50%）			结果性考核（50%） 期末进行理论考试
	出勤考核（10%）	日常表现（10%）	实训任务、作业（30%）	
	出勤次数	回答问题、参与讨论 积极参与小组活动	作业和实训是否能按时完成	期末考试卷面成绩

实训课程	过程性考核 (60%)		结果性考核 (40%)
	出勤考核 (10%)	实训完成情况 (50%)	进行实践考试
	出勤次数	回答问题、参与讨论、实训任务完成情况	实践考试

备注：根据课程不同特点，各考核项可分配不同的比例进行成绩评定。

表 13 学生综合素质评价表

一级指标	二级指标	基本观测点	评分标准	评分	
				小项得分	小项汇总
思想品德	应得分	基础分		60	
	奖励分	获得省级、市级、学院、系部、班级表彰的个人奖励	国家级奖 15 分，省级奖 12 分，市级奖 10 分，院级奖 8 分，系级奖 6 分，班级奖 3 分。（同一项表彰不得重复奖，只取最高分）。		
		被评为模范宿舍	每次舍长奖 2 分，其他成员奖 1.5 分。		
		被学院评为优秀团体（主要是指学生社团）	主要负责人奖 4 分，其他成员奖 3 分。		
		本学期担任院、系学生会和自律委员会、班干部根据职务加分	院学生会主席奖 5 分，副主席奖 4 分，部长（含副部长）奖 3 分，成员奖 2 分。系学生会主席奖 4 分，副主席奖 3 分。部长（含副部长）奖 2 分，成员奖 1 分。 担任班干部奖 2 分。（干部兼职只按最高项奖分，不计双重分）。		
		扣减分	受到通报批评、警告、严重警告、记过、留校察看等行政处罚	通报批评扣 5 分，警告扣 10 分，严重警告扣 15 分，记过扣 20 分，留校察看扣 40 分。	
	扣减分	旷课、迟到、早退	旷课每学时扣 2 分，迟到、早退每次扣 1 分。		
		学院、系部、班级活动（包括班会、劳动）缺勤	缺勤一次扣 2 分		
		受到通报批评的宿舍	舍长扣 2 分，其他成员扣 1 分		
	思想品德分值	思想品德分值=基础分+奖励分-扣减分 (注：若班级思想品德分值中有大于 100 分时，则班级所有同学的思想品德分应乘以系数 $K=100/（第一名同学思想品德分）$)			
文体活动	应得分	基础分		60	
	奖励分	参加市级以上科技文	获奖前六名的个人分别奖 16 分、		

一级 指标	二级 指标	基本观测点	评分标准	评分	
				小项 得分	小项 汇总
		化体育活动	14 分、12 分、10 分、8 分、6 分；获集体一、二、三等奖的个人分别奖 12 分、10 分、8 分；获鼓励集体奖的个人奖 4 分。		
		参加院级科技文化体育活动	获奖前 8 名的个人分别奖 15 分、13 分、11 分、9 分、7 分、5 分、3 分、1 分。		
	扣减分	违反科技文化体育活动纪律	违反活动纪律扣 10 分。		
		凡院系要求统一参加的文体活动无故不参加	每人每次扣 2 分。		
	文体活动分值	文体活动分值=基础分+奖励分-扣减分 (注：若班级文体活动分值中有大于 100 分时，则班级所有同学文体考核分应乘以系数 $K=100/$ (第一名同学文体考核分))			
学业 成绩	应得分	基础分	按该生本学期所学课程的平均学分绩计算。若成绩按优、良、中、及格、不及格评定时，则相应转换为 95 分、85 分、75 分、65 分、55 分。		
	奖励分	所评学期内，考取与本专业学习、专业技能、职业资格相关证书	获得学院规定的证书，每一个证书加 2 分；获得国家级计算机二级、三级证书者分别奖 4 分、8 分。		
		所评学期通过英语 A、B 级	通过英语 A、B 级考试者分别奖 4 分、2 分；通过英语四级考试者奖 8 分。		
		在省级、市级、院级以上报纸、期刊上发表文章	省级每篇奖 15 分；市级每篇奖 10 分；院级每篇 5 分。		
	扣减分	考试作弊、违纪	除思想品德测评扣分外，该科成绩以零分计算。		
		各类证书有弄虚作假	取消原加分，再扣 8 分。		
	学业成绩分值	学业成绩分值=应得分+奖励分-扣减分 (注：若班级学业成绩分值中有大于 100 分时，则班级所有同学学业考核分应乘以系数 $K=100/$ (第一名同学文体考核分))			
综合成绩		综合成绩得分 = 思想品德测评成绩 $\times$ 20% + 文体活动测评成绩 $\times$ 10% + 专业学习测评成绩 $\times$ 70%			
测评分核		辅导员签名		系部意见	

(六) 质量保障

1.建立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，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.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、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.专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

4.建立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，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

九、毕业要求

1.学生须修满本专业人才培养方案中要求的所有课程并全部合格，获得 114 学分，达到相应培养目标和培养规格要求；

2.学生需达到《国家学生体质健康标准》相关要求，综合素质评价达合格以上水平，专业综合水平测试、实习合格；

3.学生能够充分利用所学理论知识和实践技能，结合专业特点，圆满完成毕业设计，达到相关要求；

4.建议学生毕业前考取以下 1 至 2 项职业类证书。

表 14 相关职业类证书一览表

序号	职业类证书名称	等级	备注
1	UI 设计师	中级	任选
2	动漫设计师	初级	
3	三维动画设计师	初级	
4	游戏美术设计	初级	
5	数字创意建模	初级	
6	影视后期制作工程师	初级	

十、附录

1.临汾职业技术学院专业人才培养方案修(制)订系部专业(群)建设委员会论证意见

2.系部专业人才培养方案修(制)订审核表

3.临汾职业技术学院专业人才培养方案修(制)订审核表

4.临汾职业技术学院专业人才培养方案修(制)订变更审批表

5.临汾职业技术学院课程变更审批表

附录 1

临汾职业技术学院
专业人才培养方案修（制）订系部专业（群）
建设委员会论证意见表

专业名称：动漫设计 所属系部：计算机系 学制：二年

系专业 (群) 建 设委员会 论证意见	经过各专业教研室集体研讨、专业教学委员会全体成员共同论证，该人才培养方案修订完善，同意实施。 2026年6月29日				
	姓名	单位	职称	职务	签字
专家签字	郑义平	临汾职业技术学院		系书记	郑义平
	李彩玲	临汾职业技术学院	教授	副主任	李彩玲
	柳瑞红	临汾职业技术学院	副教授	教研室主任	柳瑞红
	李奇	临汾职业技术学院	讲师		李奇
	秦小博	临汾经济开发区易和装饰工程有限公司		总经理	秦小博

附录 2

系部专业人才培养方案制（修）订审核表

系（部）	计算机系	制（修）订时间	2026 年 6 月
专业人才培养方案名称	动漫设计制专业人才培养方案		
方案制（修）订人员	李辉、荀建策、张星		
教研室意见	经教研室调研论证，符合学院专业人才培养方案制（修）订相关要求，同意上报。 签 字：张星 2026 年 6 月 12 日		
系（部）意见	经系部专业（群）建设委员会调研论证审核和系党政联席会议审议，符合学院专业人才培养方案制（修）订相关要求，同意上报。 签 字：郭文平 2026 年 6 月 12 日		

附录 3

临汾职业技术学院

专业人才培养方案修（制）订审核表

系（部）	计算机系	制（修）订时间	2026 年 6 月
专业人才培养方案名称	动漫设计专业人才培养方案		
学院 专业（群）建设 委员会 意见	签 字： 年 月 日		
学院 院长办公会议 意见	签 字： 年 月 日		
学院 党委会议 意见	签 字： 年 月 日		

临汾职业技术学院 专业人才培养方案修（制）订变更审批表

系 部			年 级	
专业名称				
变更 内容	原方案			
	新方案			
变更原因 (可另附变更论证报告)		教研室主任签字：_____ 系领导签字：_____ 年 月 日 年 月 日		
专业（群）建设 委员会 论证意见		专业（群）建设委员会主任签字：_____ 年 月 日		
教 务 处 审核意见		教务处长签字：_____ 年 月 日		
分管领导 审核意见		分管院长签字：_____ 年 月 日		

附录 5

临汾职业技术学院课程变更审批表

系 部		原课程名称	
开设年级		开设学期	
变更内容	新更课程 ☐ (课程名称 _____) 新增课程 ☐ (课程名称 _____) 取消课程 ☐ (课程名称 _____) 减少课时 ☐ (原 _____ 课时, 变更为 _____ 课时) 增加课时 ☐ (原 _____ 课时, 变更为 _____ 课时) 其 它 ☐		
变更原因 (详细说明)	教研室主任签字: 年 月 日		
系 部 审核意见	系主任签字: 年 月 日		
教 务 处 审核意见	教务处长签字: 年 月 日		
分管领导 审核意见	分管院长签字: 年 月 日		

本方案由学院专业教师、行业企业专家、毕业生代表等共同研讨,经系部专业(群)建设委员会、系部党政联席会、学院专业(群)建设委员会、学院院长办公会、学院党委会逐级论证,于 2026 年 6 月制(修)订完成。

执笔人: 李桦