

# 2021 级动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

## 二、招生对象与学制

本专业招收中等职业学校、普通高中学校毕业生及同等学历者。全日制三年。

## 三、人才培养目标

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人，德技并修，面向动漫和广告设计业、电视电影和影视制作等企业，培养德、智、体、美、劳全面发展，具有从事本专业对应的职业素养、创新精神和创业意识，掌握动画制作基本理论和专业知识，熟悉图形图像制作、动画制作软件、三维建模、后期影视合成等知识，具备二维动画制作，三维动画建模，三维动画特效以及动画后期合成等能力，能够从事动画设计，影视动画及其广告的创意设计、影视后期制作等工作的高素质技术技能人才。

### （二）培养规格

#### 1、知识目标

（1）热爱祖国，拥护共产党的领导，遵纪守法；掌握马克思主义、毛泽东思想和新时代中国特色社会主义思想理论体系的基本原理；培育和践行社会主义核心价值观，树立正确的人生观和价值观。

（2）了解国内外动画领域的最新动态和学科发展趋势，了解动画领域的最新成果，较为全面地理解和掌握动画的起源、发展与制作全部过程，掌握

动画领域的基本理论知识和基本技能，具备独立从事动画制作方面的知识储备。

(3) 了解动画行业的市场运作规律和市场要求标准及行业基本规程。掌握二维动画设计软件、三维动画设计原理，以及三维建模软件，具有较强的口头和文案编辑能力等。

## 2、能力目标

(1) 运用现代信息搜集、分析与处理方法，具有较强的专业制作能力，初步完成科技创新和拓展学习。

(2) 运用专业知识和专业技能，完成二维动画制作，三维动画建模，三维动画特效以及动画后期合成等方面的设计与制作。

(3) 运用办公软件、常用工具软件，完成数字媒体文案制作。

## 3、素质目标

(1) 具有良好的职业道德、吃苦耐劳和敬业奉献精神，以及良好的语言、文字表达、人际交往和组织协调能力，具有可持续发展的能力。

(2) 崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪。

(3) 具有良好的职业道德和职业素养，以及精益求精的工匠精神。

(4) 热爱本专业，勤奋务实，具备较高的艺术修养，具有良好的职业道德及敬业精神。

(5) 具有良好的语言文字表达、人际交往和组织协调能力，具有可持续发展的能力。

## (三) 职业面向

本专业学生就业主要面向二维动画、三维动画行业，就业范围主要涉及动画公司、影视传媒公司等职业领域。初次就业岗位为二维动画设计，三维模型制作，动画后期制作，影视后期特效等一线岗位；可持续发展就

业岗位为：“顶端创意能力”、“领导策划能力、推广营销等生产和管理岗位。

#### 四、职业证书

本专业学生可考取界面设计师证书，插画师，模型制作师、动画设计师、后期特效师“1+X”职业技能证书等中、高级职业资格证书。

证书名称	主考单位	考核时间	考核要求
全国计算机等级考试	教育部考试中心	第 2-5 学期	选考
“1+X” Web 前端开发	工业和信息化部 教育与考试中心	第 4 学期	任选一门
模型制作师			
动画设计师		第 5 学期	
后期特效师			

#### 五、课程体系

##### （一）专业调研

紧紧围绕产业升级和调整，以构建“德、智、体、美、劳全面发展的人才培养体系”为目标，制定调研活动计划，了解企业用人需求和人才结构。专业教学团队对山东新视觉资讯科技有限公司、中动文化传媒有限公司等企业进行了调研，针对插画师，模型制作师、动画设计师、后期特效师等岗位分析、归纳了“开展市场调研、了解专业面向→调研专业岗位群→分析岗位能力→凝练典型工作任务→归纳行动领域→构建学习领域→形成课程体系”等典型工作任务，构建了“基于动漫产品生产流程”和“项目化设计”的课程体系。

为适应动漫制作技术专业人才培养目标和培养规格，全面了解企业对人才的需求，突出学生的职业精神、职业能力和综合素质培养，专业教学团队对泰安市魔星互联网科技有限责任公司、中国文化传媒有限公司等企业进行了调研，针对 Web 前端开发 1+X，模型制作师、动画设计师、后期特效师等岗位分析、归纳了“开展市场调研、了解专业面向→调研专业岗位群→分析岗位能力→凝练典型工作任务→归纳行动领域→构建学习领域→形成课程体系”等典型工作任务，构建了“基于动漫产品生产流程”和“项

目化设计”的“双轨并行的课程体系”课程体系。

(二) 课程体系的构建 (表 1-1)

专业教学团队对就业岗位、典型工作任务与职业能力、职业资格标准进行分析和描述，确定课程设置。

工作领域	典型工作任务	职业能力	课程设置
“1+X”Web 前端开发	网站框架设计 静态网页设计 动态网页设计	1. 能对网站整体表现风格的定位,对用户视觉感受的整体把握 2. 能进行网页的具体设计制作 3. 能进行各类活动的广告设计 4. 协助开发人员页面设计等工作	计算机网络基础 WEB 前端开发基础 Web 前端开发技术
模型制作	根据原画设计师的设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型,根据设计图纸创建建筑室内外建筑效果。 根据影视动画故事的彩色设定稿或根据镜头的色彩地图设计三维模型色彩和质感,设计模型的纹理特征,对三维模型进行UV编辑,使用图形图像软件绘制贴图,使用虚拟灯光塑造镜头中的场景的空间感和气氛,营造故事的情绪,使用材质或灯光特技制作特效。	具有一定的绘画能力 具备较强的三维空间造型能力 对于人体结构和生物体结构有全面认识 掌握常用的三维模型制作软件 精通动画模型布线规则 了解影视动画模型创建标准 具有较强的色彩运用能力 了解材质特性(如金属、木材、玻璃等) 能够熟练使用三维软件或相关插件对三维模型进行UV编辑。 至少熟练使用一种图像处理软(Photoshop) 了解游戏模型贴图的制作标准 掌握基本的摄影用光规则,灵活应用布光养成良好的工作习惯 具有较好的团队合作意识	平面图像处理 模型制作 模型渲染 动漫造型设计
动画制作	1、根据客户需求,负责客户产品和宣	1、精通 3DsMax、Cinema4D 等,熟悉剪辑	色彩构成 动画运动规律

	<p>传片的三维制作、渲染及演示；</p> <p>2、根据创意脚本或文案，保持与项目制作团队的沟通，确保了解整体进展信息；</p>	<p>软件 AE、Premier；</p> <p>2、有一定的三维材质处理能力，对镜头氛围有很深的理解，擅长制作产品模型，对材质、灯光、渲染方面有很好的把握能力；</p> <p>3、具备良好的美术基础，画面效果表现优异，</p> <p>4、热爱 VR 行业，对工作认真负责，具有较强的团队合作精神。</p>	<p>3DMAX 建模</p> <p>MAYA 建模</p> <p>影视编辑与后期制作</p>
特效制作	<p>1. 负责动漫环境的美术特效设计；</p> <p>2. 负责三维特效、影视包装（包括自然特效：爆炸，烟，火，水等；魔幻类型：光效，虚拟特技等；其它：粒子群集动画，毛发布料解算，刚体柔体解算。）；</p> <p>3. 负责 Unity3D 中三维特效的制作。</p>	<p>1. 影视制作或艺术设计相关专业，具备良好的美术功底；</p> <p>2. 熟练掌握 AE、3DMax、C4D 等软件进行特效制作，熟练掌握各剪辑软件与插件的抠图、跟踪技巧；</p> <p>3. 可在 Unity3D 中制作特效，能自主制作指定风格的特效；</p> <p>4. 有高度变通能力和良好沟通能力。</p>	<p>3DMAX 建模</p> <p>MAYA 建模</p> <p>影视编辑与后期制作</p>

(三) 实践教学体系 (表 1-2)

主要实践层次	实训项目	课程	实践场所	时间安排
基本技能实训	图形图像处理	平面设计基础	平面设计实训室	第 1 学期
	计算机组装维护	计算机硬件基础	计算机组装维护实训室	第 2 学期
专项技能实训	二维动画制作	二动画设计	动漫实训室	第 3 学期
	Web 前端开发	Web 前端开发基础 Web 前端开发技术 Java Web 前端开发 Java 框架开发技术	Web 前端开发实训室	第 3、4 学期
	动漫角色设计	动漫角色设计	动漫实训室	第 3、4 学期
	三维场景建模	动漫场景设计	动漫实训室	第 3、4 学期
	三维动画	影视动画特效制作	动漫实训室	第 4 学期

综合技能实训	三维模型综合实训	动漫场景设计 动漫角色设计	动漫实训室	第5学期
	三维动画综合实训	动漫场景设计 动漫角色设计 影视后期	动漫实训室	第5学期
岗位能力实训	顶岗实习	动漫场景设计	企业	第六学期

## 六、课程描述

### (一) 公共基础课程描述 (表 1-3) (固定格式)

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	教学内容包括毛泽东思想的形成发展、主要内容、历史地位及指导意义, 新民主主义革命理论、社会主义改造理论、中国社会主义建设道路初步探索的理论成果; 邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观各自形成的社会历史条件、形成发展过程、主要内容和历史地位; 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、坚持和发展中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、全面推进国防和军队现代化理论、中国特色大国外交理论和党的领导理论。	使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的把握; 对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加深刻的认识; 对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更透彻的理解; 对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力的提升有切实的帮助。	34
2	思想道德修养与法律基础	教学内容包括绪论, 我们处在中国特色社会主义新时代、时代新人要以民族复兴为己任; 人生的青春之问; 坚定理想信念; 弘扬中国精神; 践行社会主义核心价值观; 明大德守公德严私德; 尊法学法守法用法, 社会主义法律的特征和运行、以宪法为核心的中国社会主义法律体系、建设中国特色社会主义法治体系、坚持走中国特色社会主义法治道路、培养法治思维、依法行使权利与履行义务。	开展马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育, 帮助大学生领悟人生真谛, 坚定理想信念, 践行社会主义核心价值观, 做新时代的忠诚爱国者和改革开放的生力军; 形成正确的道德认知, 理解中国特色社会主义法治体系和法治道路的精髓, 增进法治意识, 养成发展思维, 更好行使法律权利、履行法律义务, 做到尊法学法守法用法, 从而具备优秀的思想道德素质和法治素质。	32
3	大学英语	本课程的主要内容包括: 基本的语音、语法知识; 3400 个英语词汇和相关短语, 以及常用的日常	使学生掌握一定的英语基础知识; 具备一定的听、说、读、写、译基本技能; 使学	200

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
		交际口语；英语听、说、读、写、译基本技能训练，凸显听、说技能的训练。	生具备较强的英语口语交际能力，能够在工作和日常交往运用英语有效地进行口语交流；学会运用有效的学习方法和策略，培养其自学能力；满足职场环境下“公外实用，专外够用”的岗位需求，提高学生的综合素养和跨文化交际能力。	
4	计算机应用基础	本课程的主要内容包括：计算机基础知识，操作系统、网络、常用办公软件的操作使用方法。	使学生掌握计算机软硬件的基础理论知识，掌握操作系统、常用办公软件的基本操作方法，了解网络知识，熟练使用网络资源。	64
5	体育与健康	主要包括体育理论知识、技能与健身健康知识和方法；防范和处置运动创伤、预防一般疾病的知识和能力；培养学生的终身体育锻炼意识、习惯与能力。课程包括瑜伽、健美操、篮球、排球、跆拳道、花式跳绳等项目。	使学生掌握运动项目基本知识与技能、指导学生运用运动项目科学锻炼身体、增强体质；培养学生的终身体育锻炼意识、习惯与能力；培养学生良好体育精神、良好个性品质和社会交往能力。	134
6	大学语文	本课程分为现代汉语知识、文学赏析、应用文写作三部分内容。主要是将学生在大学前所学语文基础知识进行系统总结、提高，学习古今中外各种题材和体裁的著名文学作品，提高学生人文素质和赏析能力，加强学生应用文写作能力。	立足于提高学生人文素质，在提高学生母语听、说、读、写能力的基础上，提高文学欣赏水平和应用文写作水平，培养学生高尚的职业道德情操，强烈的责任感，帮助学生自我发展，为职业转型奠定基础，促进学生可持续发展。	34
7	大学生职业生涯规划与就业指导	本课程的主要内容包括职业生涯规划 and 就业指导两部分。讲授职业生涯规划概述、自我认知、职业认知、职业生涯规划管理、评估与修正；毕业生择业心理调适、求职材料准备、就业程序和政策等。	让学生了解职业、认识自我、建立职业意识，指导学生如何学好专业知识，了解国家的就业形势、就业政策及相关法规，做好职业生涯规划，顺利步入职业生涯。	34
8	大学生心理健康教育	本课程主要讲授现代社会人类健康的新理念、大学生心理健康的评价标准、青年期心理发展的年龄特征以及大学生常见的心理障碍与防治等健康心理学的基本概念和基本理论。	帮助学生掌握人际关系调适、青春期性心理与恋爱心理的维护、求职与择业的心理准备以及挫折应对方式等方面的基本方法与技能，解决生活中遇到的各类心理困扰，自觉地优化性格品质，增强社会适应力。	32

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
9	形势与政策	学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，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，党的政治建设、思想建设、组织建设、作风建设、纪律建设以及贯穿其中的制度建设的新举措新成效，坚持“一国两制”、推进祖国统一的新进展新局面，中国坚持和平发展道路、推动构建人类命运共同体的新理念新贡献。	引导和帮助学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识，学会正确的形势与政策分析方法，特别是对我国的基本国情、国内外重大事件、热点和难点等问题的思考、分析和判断能力，使之能科学预测和准确把握形势与政策发展的客观规律，形成正确的政治观。	36
10	军事教育与训练	本课程主要包括学生的军事理论学习和军训工作方面，军事训练又有理论和实践两个方面的内容，但最基本的目的是增强学生的国防意识和综合素质。	引导大学生正确认识我国安全环境面临的严重威胁，自觉强化国防观念，为国防建设和军事斗争准备提供有力的保障，奠定人民战争的基础。	36

## (二) 专业基础课程描述 (表 1-4)

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
1	平面设计基础	本课程是计算机应用技术专业的职业素质课程,主要任务是学习 Photoshop 基础知识、图层、选区、图像编辑与修饰、路径、文字、通道与蒙版、图像色彩调整、滤镜等图形图像处理相关知识。	本课程以培养学生职业能力为核心,以学生必须掌握的能力模块为主线、以“能懂、够用、实用”为教学原则,把主要教学内容分解融合到5个项目中,每个项目借助两个或三个任务完成对知识点的掌握。最后,通过课程设计把所有内容进行融会贯通,以达到预定教学目标。	68
2	计算机网络基础	《计算机网络基础》是一门既包含网络基础理论又包括实际操作技能是实用性很强的课程。主要介绍计算机网络的基本概念、数据通信基础知识、计算机网络体系结构、局域网技术、广域网技术、网络互连技术、Internet 基础与宽带接入技术、构建 Internet 信息网站、网络管理与网络安全、局域网组建典型案例等内容。	计算机网络基础是面向本校各个专业学生的计算机基础类公共选修课,开设“计算机网络技术基础”的目的是开阔学生视野,为后续课程的学习做好必要的实质准备,使他们在各自的专业中能够有意识地借鉴、引入计算机科学中的一些理念、技术和方法,能够在计算机网络技术方面有最基本的认识和学习,并期望学生能在一	68



序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
			个较高的层次上掌握计算机网络技术。	
3	程序设计基础	介绍 Java 语言绪论、Java 语言的基本要素、Java 语言结构化程序设计、Java 面向对象技术、Java 输入输出、Java 常用基础类、Java 界面设计与多媒体技术、Java 多线程、Java 数据库编程和 Java 网络编程等。	使同学掌握面向对象程序设计的基本概念与方法，掌握以 Java 语言为基础的面向对象编程技术，初步掌握以 Java 为核心的应用软件开发。	64
4	Web 前端开发基础	主要讲述网站建设的基本原理、站点设计规划和网站建设的基本流程，静态网页设计基础知识，网页链接的使用，表格排版，网页平面图像设计，层动画，Html 基础，CSS 样式，多媒体网页特效制作，网站维护管理等内容。	通过网站实例的制作过程，使学生掌握当前流行的网站开发技术，包括网站建设、静态网页制作、网页美化、网站发布和网页维护等。	68
5	计算机硬件基础	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 计算机概述。</li> <li>2. 中央处理器</li> <li>3. 主板</li> <li>4. 半导体存储器</li> <li>5. 显示设备</li> <li>6. 打印机</li> <li>7. 磁存储系统</li> <li>8. 光存储系统</li> <li>9. 系统安装</li> </ol>	使学生了解微型计算机各部件的主要原理、分类、性能、使用、选购方法，掌握微型计算机组装和维修的基本技能，了解常用外设的安装及日常维护维修方法。	64

### (三) 专业技能课程描述 (表 1-5)

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
1	Web 前端开发技术	主要学习 HTML5、CSS3、JavaScript 基础、响应式 Web 设计、Bootstrap 等技术，从 Web 开发实际应用的角度阐述 HTML5 和 CSS3 的新特性和新功能。	通过本课程的学习，使学生能够熟练使用 HTML5+CSS3+JavaScript 进行响应式 Web 开发，能够了解响应式 Web 设计神器——Bootstrap 在实际开发中的运用。	102

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
2	动漫场景设计	介绍 3DsMax 的工作环境、对象的基本操作、二维图形的创建与编辑、三维模型的创建、三维编辑修改器、二维到三维模型的转换、标准几何体和扩展几何体模型的创建、NURBS 建模、动画的创建与编辑。动漫场景的功能、特征、风格分类以及场景的构图技巧、创作方法等	熟悉基础建模的方法和参数的调节、扩展几何体的参数设置，修改面板中各种修改工具的使用及参数对形状的影响，掌握二维图形建模，系统建筑模型的创建和复合模型的创建方法。使学生掌握基本的透视变化规律和理论知识，使学生学会运用透视的规律和方法进行设计创作。并且能够独立的创作出符合剧情的背景画面	68
3	动漫造型设计	动漫角色特征、规格分类、设计要求与方法，动漫角色涉及范围以及制作流程	使学生进一步提高对于动画中角色的认识，并且通过大量的练习和想象实践进行创作，从而形成对动漫角色设计的合理设计	136
4	二维动画设计	主要学习 flash 软件的应用，侧重说明软件功能、应用范围及使用方法，	使学生能够利用软件进行简单动画的创作	68
5	三维动画	主要学习 MAYA 软件的应用侧重说明软件功能、应用范围及使用方法	使学生能够利用电脑进行三维动画角色、场景等的塑造	68
6	影视动画特效制作	介绍影视编辑的设计概念，组织和管理素材，监视器窗口的使用，添加字幕，视频特效以及视频转场。项目创建及素材管理、关键帧操作与基础文字动画、蒙版动画、色彩控制与抠像、仿真模拟特效及视频的渲染与输出设置	使学生要掌握数字媒体的一般特征，了解模拟视频和数字视频技术的一般理论，掌握颜色、图层、音频等基本概念。在能够进行影视素材的组接、裁剪，制作高质量的动画特技，设计美观的字幕，熟练处理音频，完成高质量的声画同步。	102
7	动画分镜头设计	本课程主要学习动漫文字剧本的创作以及根据文字剧本进行分镜的画面创作	掌握文字脚本的基本故事结构与创作方法，能够根据文字故事做出恰当的分镜设计	68
8	视觉设计作品赏析	分析影视作品的色彩，画面，构思，音乐运用等各类不同的描绘特色	通过教学，培养学生健康的审美观，提高学生的文艺修养和鉴赏水平	68
9	综合实训	动漫角色设计综合实训 动漫场景设计综合实训 三维动画综合实训	使学生能够对所学课程有一个综合应用的平台，为实习和就业做好铺垫	

序号	课程名称	主要内容	教学目标	学时
10	顶岗实习	本课程的主要内容包括：了解实习的目的和要求；熟悉实习单位：单位的发展史，现状和发展规划，单位的组织机构和生产过程及其相互关系，主要产品的生产方法及对国民经济的作用，所取得的社会效益和经济效益，项目来源以及销售情况；安全、保密和劳动纪律的教育；实习任务安排；认真完成所承担的实习岗位工作。	了解企业的组织结构及生产过程、熟悉生产流程和方法；将所学的知识技能和实际工作相结合，并能在工作中应用，培养分析和解决问题的能力；树立良好的职业道德和团队精神，为职业生涯奠定坚实基础。	450

## 七、教学组织与计划

实行“2.5+0.5”人才培养模式。学生第1、2学期在校主要完成设计素描、设计色彩、动漫基础、动画运动规律、平面图像处理等知识学习和造型基本功，动漫造型，背景设计等基本技能训练；第3、4学期在校主要完成模型制作、模型渲染、二维动画设计、动漫视听语言、动画分镜头等知识学习和模型制作，动画设计等专项技能训练；第5学期在校主要完成三维动画设计、影视动画特效制作等知识学习和影视剪辑合成，三维动画设计等综合技能训练；第六学期进行顶岗实习，集中训练岗位能力。

(一) 教育教学过程时间分配 (表 1-6)

(单位：周)

项目 \ 学期	第一学年		第二学年		第三学年		合计
	第1学期	第2学期	第3学期	第4学期	第5学期	第6学期	
教学 (含理实一体教学及集中实训)	16	17	17	17	17		120
顶岗实习						15	
入学教育、军训	2						
复习、考试	1	2	2	2	2	1	
机动 (如专业教育、毕业设计等)	1	1	1	1	1	4	
教育教学活动合计	20	20	20	20	20	20	
假期	4	5	3	5	5		22

总计	24	25	23	25	25	20	142
----	----	----	----	----	----	----	-----

(二) 课程结构学时、学分分配 (表 1-7)

类别	课程类别	学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)	课堂学时分配			
						课堂教学		校内集中实训 (周)	
						理论教学	实践教学		
课程结构	公共基础课程	700	25.5%	38.5	27.9%	442	258		
	公共选修课程	96	3.5%	4.5	3.3%	96			
	专业基础课程	366	13.5%	19.5	14.1%	166	132		
	专业技能课程	课程	622	39.1%	33.5	35.2%	264	808	1
		顶岗实习	450		15				
专业选修课程	506	18.4%	27	19.5%	268	238	12		
总计		2740		138		1206	1504		
其中理论、实践课时占课堂教学学时比例 (%)						44%	55%		

(三) 授课计划安排 (表 1-8)

课程类别	序号	课程名称	总学时	理论	实践	学分	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)						考核方式			
							第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查		
							1	2	3	4	5	6				
							16周	17周	17周	17周	17周	15周				
公共基础课程	1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	34	34		2		2								
	2	思想道德修养与法律基础	32	32		1.5	2									
	3	大学英语	200	100	100	11	4	4	2	2						
	4	计算机应用基础	64	32	32	3.5	4									
	5	体育与健康	134	14	120	7.5	2	2	2	2						
	6	大学语文	34	28	6	2			2							
	7	大学生职业生涯规划与就业指导	34	34		2		2								
	8	大学生心理健康教育	32	32		1.5	2									
	9	形势与政策	36	36		2										
	10	军事教育与训练	36	36		2										
	11	高等数学	64	64		3.5	4									

课程类别	序号	课程名称	总学时	理论	实践	学分	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)						考核方式			
							第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查		
							1	2	3	4	5	6				
							16周	17周	17周	17周	17周	15周				
公共选修课	课程一		32	32		1.5										
	课程二		32	32		1.5										
	课程三		32	32		1.5										
	小计 A (占总学时比例 27.15%)		796	538	258	43	18	10	6	4						
专业课程	专业基础课程	1	平面设计基础	64	32	32	3.5	4							▲	
		2	计算机网络基础	64	32	32	3.5		4					▲		
		3	程序设计基础	68	34	34	3.5		4					▲		
		4	WEB 前端开发基础	102	34	68	5.5		6						▲	
		5	计算机硬件基础	68	34	34	3.5	4							▲	
		小计 B (占总学时比例 13.60%)		366	166	200	19.5	8	14							
	专业技能课程	1	Web 前端开发技术	102	34	68	5.5			6						▲
		2	动漫角色设计 1	68	32	32	3.5			4					▲	
		3	动漫场景设计	68	32	32	3.5			4					▲	
		4	动漫角色设计 2	64	32	32	3.5				4				▲	
		5	二维动画设计	64	32	32	3.5				4				▲	
		6	影视动画特效制作	68	32	64	3.5			4					▲	
		7	动画分镜头设计	64	68	0	3.5				4				▲	
		8	三维动画设计	64	32	32	3.5				4				▲	
		9	标志设计	64	32	32	3.5				4				▲	
		10	实训周	26		26	1.5				1w					
	专业选修课	11	顶岗实习	450		450	15							15w		
		小计 C (占总学时比例 48.88%)		1072	264	808	48.5			18	20+ 1w			15w		
		1	影视作品赏析	68	68	0	3.5			4						▲
		2	动漫基础	32	32	0	1.7	2								▲
3		设计色彩与素描	32	32	0	1.8	2								▲	
4	动画运动规律	68	34	34	3.5			4						▲		

课程类别	序号	课程名称	总学时	理论	实践	学分	按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时)						考核方式	
							第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查
							1	2	3	4	5	6		
							16周	17周	17周	17周	17周	15周		
	5	动漫角色设计综合实训	102	34	68	5.5					4w			
	6	动漫场景设计综合实训	102	34	68	5.5					4w			
	7	三维动画综合实训	102	34	68	5.5					4w			
	小计 D (占总学时比例 18.40%)		506	268	238	27	4	4	4		12w			
合计 (A+B+C+D)			2740	1236	1536	138	30	28	28	24+1w	12w	15w		

(四) 学分转换项目一览表 (表 1-9)

序号	项目	要求	学分	备注	
1	职业技能竞赛	国家级	一等奖	10	按照取得的学分可替代对应专业课程, 至多不超过 2 门
			二等奖	8	
			三等奖	6	
			参加	2	
		省级	一等奖	8	
			二等奖	6	
			三等奖	4	
		市级	一等奖	6	
			二等奖	4	
三等奖	2				
2	证书	全国英语等级考试 (非英语)	六级		替代全部大学英语课程学分
			四级		
		全国计算机等级考试	二级		替代计算机应用基础课程学分
			一级		
		职业资格证书	高级		替代一门专业技能课程学分
			中级		替代一门相关专业基础课程学分
		驾驶证	C 证及以上	4	替代就业或创业课程学分
3	体育竞赛	国家级	第一名	4	可替代体育与健康课程部分学分 破全国纪录者奖励 8 分, 破省纪录者奖 6 分
			第二、三名	3	

序号	项目	要求		学分	备注
		省级	第四至八名	2	
			第一名	3	
			第二、三名	2	
			第四至八名	1	
4	创新创业大赛	国家级	一等奖	6	替代本专业对应课程学分
			二等奖	4	
			三等奖	2	
		省级	一等奖	4	
			二等奖	2	
5	论文 专利 科技成果	论文	省级以上 核心期刊	6	多人署名的第二位作者及以后按 位次递减 0.5 学分
			省级以上 非核心期刊	4	
			省级以上报 纸	2	
		专利	发明（实用 新型）专利	4	同一成果多人署名。第二位作者 及以后按位次递减 0.5 学分
6	社会实践 活动	国家级	一等奖	6	同一成果多人署名，第二位作者 及以后按位次递减 0.5 学分
			二等奖	4	
			三等奖	2	
		省级	一等奖	4	
			二等奖	2	
7	其他	大学生 科技创新	市级立项	4	替代本专业对应课程学分
		自学考试	合格	4	替代本专业对应课程学分

## 八、考核评价

### （一）理论课

理论课采用试卷考核，或者根据开课形式，确定评价标准和考核方式。

### （二）理实一体化课程

理实一体化课程采用试卷考核和实践考核相结合的方式。

### （三）实践课

实践课考核实际操作能力。

### （四）能力证书（表 1-10）

证书名称	主考单位	考核时间	考核要求
全国计算机等级考试	教育部考试中心	第 2-5 学期	选考
“1+X” Web 前端开发	工业和信息化部 教育与考试中心	第 4 学期	任选一门
模型制作师			
动画设计师		第 5 学期	
后期特效师			

### （五）顶岗实习

顶岗实习是专业重要的实践性教学环节。通过顶岗实习，使学生更好地将理论和实践结合，全面巩固和锻炼学生的职业技能和实际岗位工作能力，为就业奠定坚实基础。本专业顶岗实习主要使学生了解职业岗位相关环节，掌握必须的专业基础知识，增强关键专业岗位素质，提高我院内涵建设和“校企合作”、“工学结合”的办学水平。

每个学生需按时参加顶岗实习，学生顶岗实习时间为 15 周，顶岗实习考核不及格不予毕业。在学校、实习单位双方商定下，根据专业培养目标和技能训练要求，专业实习指导小组制订详细的顶岗实习计划和顶岗实习考核方案。顶岗实习期间，学生至少完成一套完整的岗位技能训练项目和达到考核要求的其它训练项目。

顶岗实习成绩考核由实习单位和学校考核两部分综合组成。实习单位考核重点为学生顶岗实习期间的工作业绩，学校考核重点依据《学生顶岗实习报告》。实习单位考核所占比例为 60%，学校考核所占比例为 40%。考核分为优秀（90-100 分）、良好（80-89 分）、合格（60-79 分）、不合格（59 分及以下）四个等级。各专业优秀率不超过 10%，良好率不超过 20%。

### （六）毕业设计（制作）



毕业设计（制作）是实践教学的重要组成部分，培养学生综合运用所学知识和技能分析、解决问题的重要教学环节，是学生创新意识、创新能力和获取新知识、提高职业能力的培养过程。通过完成毕业设计应使学生受到生产、建设、管理、服务实际工作中各环节的初步训练，培养学生掌握实际工作的方法和步骤，培养学生实事求是、谦虚谨慎、严肃认真的工作作风，培养学生刻苦钻研、勇于创新的科学精神。

毕业设计（制作）按优秀（90—100），良好（80—89），中等（70—79），及格（60—69），不及格（60分以下）五级进行评定。

## 九、教师队伍

本专业现有专任教师3人，其中，副高级以上职称1人，占33%；中级职称3人，占66%；硕士学位教师3人，占100%。双师型教师3人，高级职业资格1人，占33%，中级职业资格2人，占66%，双师型教师比例100%；校外兼职教师3人，专兼职比例3:3，团队结构合理。按照在校生330人计算，师生比为1:55。

### （一）校内专任教师基本情况（表1-11）

序号	姓名	性别	出生年月	毕业学校及专业	专业技术职务	双证书名称及等级
1	陈树娟	女	1979.05	青岛大学/计算机科学与技术	副教授	三维CAD-3DMAX讲师
2	费立伟	女	1977.01	青岛大学/计算机科学与技术	讲师	室内设计师
3	张婷婷	女	1983.01	青岛大学/计算机科学与技术	讲师	平面设计师

### （二）校外兼职教师基本情况（表1-12）

序号	姓名	性别	出生年月	单位	部门	所教课程	双证书名称及等级
1	范琛	女	1983.11	岱麋书画院	广告设计	剧本与分镜设计	装裱师
2	侯衍举	男	1979.01	泰安金创数码科技有限公司	数字媒体	三维动画	三维设计师
3	王士进	男	1983.10	山东新视	影视	影视特效	影视特效

				觉数码科 技有限公 司	动画		师
4	曹金鹏	男	1979.05	山东新视 觉数码科 技有限公 司	建筑 表现	计算机辅助 设计	计算机辅 助设计师

## 十、实践教学条件

### (一) 校内实训场所 (表 1-13)

校内实训场所名称	实训项目	容纳学生人数	对应课程及培养能力
平面设计实训室	平面设计、三维建模设计	60	平面图像处理技术、UI 界面设计 运用 Photoshop 进行图形图像的设计、规划、处理的相关技术及设计的操作技能
三维动画设计师实训室	三维建模、三维渲染、三维动画设计	60	三维动画设计 (maya)、建模 (3dsmax), 影视特效处理 (pr+ae)。
动漫实训室	运动规律训练、动画后期制作训练、动画短片制作	30	理论联系实际, 培养职业实践能力。

### (二) 校外实训基地 (表 1-14)

实习基地名称	功能及服务	接纳实习学生数/年
北京慧科教育科技集团有限公司	动漫设计与开发	150
泰安市魔星互联网科技有限责任公司	三维动漫, 影视	150
中国文化传媒有限公司	动漫设计	30

## 十一、毕业条件

本专业的学生修完本方案所有课程, 获得全国“计算机等级考试”证书等基本技能证书, 获得平面设计师、插画师、模型制作师、动画设计师、影视剪辑师等“1+X”职业技能证书, 修满 157.5 学分, 并符合学院学分制管理的相关规定, 方能准许毕业并获得规定的毕业证书。

## 十二、继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。

本科：动漫制作技术、动漫设计（艺术）