

2021 级动漫设计专业人才培养方案

一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

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，面向漫画类，插画类，动画动漫衍生品等行业企业，培养适应生产、建设、服务和管理第一线需要的德、智、体、美全面发展，具有从事本专业对应的职业道德、敬业精神和创新意识，掌握动漫设计及衍生设计等基本理论和专业基础知识，具备图形、图像制作，手绘与计算机绘图应用，动漫创意与衍生设计等专业技能，能够胜任漫画编剧、分镜设计，漫画主笔，漫画助理，插画师，动漫角色、背景设计师，计算机绘画与新媒体创意设计等岗位工作的高素质技术技能型人才。

（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) 了解国内外动漫设计领域的最新动态、成果和发展趋势。具备较为广泛的知识涉猎和较高的艺术修养。全面地了解动漫起源、发展与制作完整过程。熟悉动漫行业特别是漫画、插画设计市场运作的完整链条。熟知动漫市场要求、行业标准和基本规程。合格毕业生需具备至少一项职业资格证书的相关标准及要求。

2、能力目标

(1) 在实际工作中能灵活运用良好的语言沟通、组织协调等相关能力，配合团队协作完成大型项目的制作。

(2) 会根据实际情况，创新性的挖掘事物本质，结合较强的自学能力，妥善处理和解决工作中遇到的问题。

(3) 能运用搜集信息、分析与处理信息的能力，较为全面地理解和掌握专业知识和专业技能，胜任动漫设计，动漫衍生设计，漫画、插画创作等方面的相关工作岗位内容。

(4) 能根据剧本或设计要求，熟练将文字转化成画面，并将分镜设计能力和角色、背景绘制能力有机结合，配合较高的审美基础，更好的胜任漫画、插画相关岗位。

(5) 能根据需求设计绘制相关动画方向的角色和场景，胜任动画前期设计的部分岗位。

(6) 能够根据市场需求，在动漫 IP 基础上创意性的设计动漫衍生相关产品，将创意设计与衍生产品有机结合，胜任动漫衍生或文创衍生设计等相关岗位。

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) 具有正确的世界观、人生观和价值观。坚决拥护中国共产党领导，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感。

(3) 遵守法律、法规，遵守行业基本规范，爱岗敬业。

(4) 具有较高的审美修养，精益求精和创新创意的工匠精神。

(5) 具有较强的学习和提升意愿，对专业发展有较高眼界，有一定的创新创业素养，具备创业发展意识和素质。

(三) 职业面向

本专业学生就业主要面向漫画，插画，动漫衍生品及文化创意行业，就业范围主要涉及漫画、插画类，动漫衍生品及新媒体创意类等工作。初次就业岗位为：漫画编剧，漫画主笔，动漫角色、背景设计，插画设计、动漫衍生品设计等一线岗位；可持续发展就业岗位为：插画、绘本出版，漫画、动画项目策划，动漫衍生品开发，新媒体推广运营生产和管理岗位。

四、职业资格证书

本专业学生可考取动漫设计师、商业插画师，平面设计师，ESB 国际双创认证等中、高级职业资格证书。

五、课程体系

(一) 专业调研

为适应动漫设计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，专业教学团队对新浪动漫公司，济南漫博通，泰武传媒等企业进行了调研，针对角色、背景设计师、漫画编剧、漫画主笔、漫画助理、插画设计师、动漫衍生设计等主要岗位分析、归纳了动漫角色设计，角色表情设计，角色多角度转面设计，春夏秋冬背景设计，故事脚本创作，剧本分镜设计，四格、多格漫画，原创漫画短篇，主题插画设计，动漫衍生品系列设计等典型工作任务，构建了“双轨并行凸显创意”的课程体系。

(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 |
|----------|---|--|--------------------------------|
| 角色设计师 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计角色的表情图（喜、怒、哀、乐、吃惊、哭泣） 2. 设计角色标图 3. 设计角色多角度转面图 4. 设计角色 Q 版 5. 设计角色常用动态图 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能设计出符合事脚本的角色造型 2. 会标注角色造型的色标 3. 能绘制角色的多角度转面图 4. 会原创设计角色 Q 版 5. 能绘制角色的不同动态 | 设计素描 设计色彩 动漫速写 动漫角色设计 |
| 背景设计师 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 淡彩写生搜集素材 2. 场景设计（同一场景春、夏、秋、冬变化） 3. 原创场景（白天、夜晚） | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据故事剧本设计出符合情节的背景画面 2. 能高效绘制完成多种风格，可分层的背景内容 | 设计素描 设计色彩 动漫速写 动漫背景设计 |
| 动漫编剧 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 长、中、短篇漫画脚本 2. 动画片脚本 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据故事的起承转合清晰的表达脚本内容 2. 对于脚本的情节起伏、及镜头的链接转换有较好掌握运用 | 动漫剧本 动漫视听语言 |
| 漫画主笔 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据故事脚本绘制动画、漫画分镜稿 2. 编绘四格、多格漫画，短篇、长篇漫画 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据故事绘制出恰当合理的漫画作品分镜及线稿 | 分镜设计 动漫编绘 |
| 商业插画 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 儿童插画 2. 时尚插画 3. 日系插画 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制不同风格的插画 2. 能根据市场要求绘制书籍或新媒体配图 | 设计素描 设计色彩 动漫速写 动漫插画制作 |
| 漫画助理 | 漫画上色与后期辅助制作 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据要求掌握漫画上色及后期特效等工作 2. 了解动画特效后期的制作 | 设计素描 设计色彩 动漫后期设计 |
| 动漫衍生品设计师 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 动漫衍生设计-服装类 2. 动漫衍生设计-生活用品类 3. 动漫衍生设计-其他类 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能把握动漫的特色及市场需求脉搏 2. 能设计出有特色，符合大众审美的动漫衍生品 | 动漫衍生设计 动漫综合设计 |

（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 | 线条、结构、造型训练 | 设计素描、设计色彩、动漫速写 | 教室 | 第 1 学期 |
| | 动漫背景设计 | 动漫背景设计、 | 教室 | 第 2 学期 |
| | 动漫角色设计 | 动漫角色设计 | 教室 | 第 2 学期 |
| 专项技能实训 | 分镜设计 | 分镜设计 | 动漫实训室 | 第 3 学期 |

| | | | | |
|--------|---------|------------------|-------|--------|
| | 动漫插画 | 动漫插画制作 | 教室 | 第3学期 |
| | 短篇漫画 | 动漫编绘 | 动漫实训室 | 第4学期 |
| | 动画设计 | 动画设计 | 动漫实训室 | 第4学期 |
| | 动漫后期设计 | 动漫后期设计 | 动漫实训室 | 第4学期 |
| 综合技能实训 | 动漫设计与应用 | 动漫综合设计 动漫衍生设计 | 教室 | 第4、5学期 |
| 岗位能力实训 | 顶岗实习 | 顶岗实习 | 企业 | 第6学期 |

六、课程描述

(一) 公共基础课程描述 (表 1-3)

| 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、基本方略有更加透彻的理解; 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特色社会主义法律体系、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 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容 | 教学目标 | 学时 |
|----|----------------|---|--|-----|
| 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。 | 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。 | 200 |
| 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；培养学生的良好体育精神、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 |
| 9 | 形势 | 学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想 | 引导和帮助学生掌握认识形势与 | 36 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容 | 教学目标 | 学时 |
|----|---------|--|--|----|
| | 与政策 | 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。 | 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、热点和难点问题等的思考、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。 | |
| 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 | 设计素描 | 设计素描概念、内容、创作方法，表现方式等 | 使学生掌握科学观察方法和正确的表现方法，从而具有较强的造型能力，为专业提供长远的支持 | 48 |
| 2 | 设计色彩 | 设计色彩概念、内容、创作方法，表现方式等 | 使学生掌握科学观察方法和正确的表现色彩的方法，从而提高学生对色彩的设计能力 | 48 |
| 3 | 动漫速写 | 了解传统速写与动漫速写的不同，动漫造型、背景的速写内容绘制方法，初步对线条进行积累训练 | 熟练掌握动漫速写的内容与方法，能利用线条方式表现动漫创意画面，为后期的动漫造型、背景课程奠定基础 | 48 |
| 4 | 动漫基础 | 动漫的起源和发展历史、不同国家动漫的风格特色，动漫的制作流程等 | 培养学生的创造性的构想能力、敏锐的观察能力，并解决设计造型中的基本问题。本课程的任务是使学生通过本课程的学习，获得对于动漫造型的基本能力，为以后的学习打下必要的角色或背景设计基础。 | 48 |
| 5 | 艺术概论 | 阐释艺术活动的基本状况，使学习者确立科学的、进步的艺术观，了解艺术活动各个环节的密切联系，探讨艺 | 指导学生对艺术活动进行分析、研究，揭示艺术的本质和规律，指导学生按照艺术的特殊规律进行艺术创作和艺术鉴赏，提升学生的艺术修养等 | 60 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容 | 教学目标 | 学时 |
|----|--------|--|---|----|
| | | 术活动的规律和特点等 | | |
| 6 | 中外设计史 | 了解中国与外国的设计历史的起源与发展,有代表性的作品、人物与事件以及审美提升 | 使学生对中外设计的发展历史有所了解,并通过对前人的作品的学习和总结,为本专业的创作打好相关理论基础,具备基本审美素养。 | 68 |
| 7 | 动漫试听语言 | 了解动画试听语言的基本概念,学习和掌握试听语言的基本构成元素,掌握试听语言在动画中的运用规律和表现技法。 | 通过本课程的学习,使学生全面了解动漫表达的方式和方法,以及不同种类的表达语言的作用,从宏观的角度对动漫的语言有所掌握。 | 56 |
| 8 | 动漫企划 | 使学生进一步认识动漫产业的自有特点和规律,将学生的企划能力的训练分解在动画产业链的各个环节中,注重从系统性、专业性和实践性的高度来建构、提高学生的产业开发能力。 | 激发创意、启发思考作为主要内容的思维训练,已达到增强学生能力的目的,使学生创作能力和企划能力得到提高。 | 68 |

(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 | 计算机绘图基础 | 讲述 photoshop 软件基本工具与命令,以及在动漫设计和插画设计中的主要应用与操作 | 能够熟练掌握 photoshop 的基本工具与应用,并且对于动漫设计中所涉及的相关技巧与技法能够有所了解,为以后的动漫核心课程打基础 | 60 |
| 2 | 动漫背景设计 | 动漫背景的功能、特征、风格分类以及场景的构图技巧、创作方法等 | 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 | 84 |
| 3 | 动漫角色设计 | 动漫角色特征、规格分类、设计要求与方法,动漫角色设计范围以及创作流程和创意实践 | 使学生对于动漫角色的认识进一步提高,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熟练掌握与合理应用 | 48 |
| 4 | 动漫剧本 | 本课程主要学习动漫文字剧 | 掌握文字脚本的基本故事结构与 | 48 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容 | 教学目标 | 学时 |
|----|--------|---|--|----|
| | | 本的创作,了解故事表达的结构,角色设定的要素,根据动画、漫画的特点进行脚本的编写与创作 | 创作方法,能够创作出符合故事起承转合,具有新意的故事脚本 | |
| 5 | 分镜设计 | 主要学习分镜设计的基本规格、要求和方法,了解分镜草图设计的重要性和在动漫制作中的作用 | 掌握分镜设计的基本方法,能熟练运用分镜语言绘制故事草图,表达出符合故事剧情的故事画面 | 56 |
| 6 | 动漫插画 | 了解插画的起源与发展,分类与风格,学习人物插画、游戏海报、商业插画、儿童插画等内容的创作流程与表现方法 | 使学生了解插画创作的市场空间,以及插画创作的基本流程和相关技法,使学生在不断的实践中,熟练掌握插画创作技巧 | 70 |
| 7 | 原画设计 | 原画设计的基本原则,原画的市场应用及创作方法和流程,表现技法的熟练掌握和提升 | 使学生掌握原画的基本制作方法,并通过大量练习,能够高效快捷的完成实践内容,并赋有艺术性和创新性的创作 | 56 |
| 8 | 动漫编绘 | 漫画故事的风格、分类、特点,漫画故事的风格方法与绘制方法,漫画表现的元素和注意事项 | 使学生了解漫画和动画的关系,并且能掌握相关的漫画技法,从而能更好的为动漫设计以及故事表达打好基础 | 70 |
| 9 | 动画设计 | 主要学习二维动画软件的应用,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 | 56 |
| 10 | 动漫后期设计 | 了解动漫后期设计的基本软件应用,掌握漫画、插画后期设计的原则与审美,以及后期处理的流程及技法 | 让学生提升审美,掌握动漫后期的设计流程与方法,熟练掌握光效及综合画面的表现技法,对插画、漫画后期流程及应用能熟练运用 | 56 |
| 11 | 动漫综合设计 | 主要根据前期所学习的专业课知识,综合运用素材,从策划到创意再到制作完成一个或多个完整的漫画,插画系列应用产品。 | 从实践过程中体验总结,加强学生完成项目的综合实践能力,从构思到最终的作品应用全流程体会动漫设计在行业及市场中的作用与实践意义 | 56 |
| 12 | 艺术鉴赏 | 本课程根据动漫设计专业特性,选择最经典,最前沿的动漫设计作品与案例进行相关艺术鉴赏 | 让学生了解更多专业的前沿咨询,拓展学生视野,学会用更专业的美学眼光和审美对动漫相关作品进行鉴赏 | 34 |
| 13 | 动漫衍生设计 | 了解动漫衍生设计概念及发展过程,掌握动漫衍生设计种 | 使学生了解中外动漫衍生设计的市场现状,衍生设计的基本流程和 | 34 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容 | 教学目标 | 学时 |
|----|--------|--|--|-----|
| | | 类、应用及创作方法。 | 相关方式，使学生在不断的实践中，掌握动漫衍生设计内容，并完成相关作品 | |
| 14 | 毕业设计指导 | 根据自选毕业设计课题，针对创意类动漫设计尝试，动漫艺术风格或定格动画的设计与创作进行指导 | 让学生通过多种材质的尝试，把创新意识融汇于设计中，能够有创新性的完成不同风格的动漫作品创作。 | 34 |
| 15 | 跟岗实习 | 到相关单位进行跟岗学习，通过跟岗、观察、实践、反馈等环节，初步了解相关市场的需求，进一步学习提升 | 让学生对市场岗位有初步了解，跟岗学习过程中，强化对实践创作的认识，进一步完成原创毕业设计，总结经验，为正式实习打好基础。 | 272 |
| 16 | 顶岗实习 | 到社会相应的单位和岗位进行实习，学以致用，总结经验，理论联系实际，提升职岗素养 | 通过正式进入相关岗位，参与市场项目，锻炼实践能力和工作素养，提高适应社会、适应岗位的能力。 | 450 |

七、教学组织与计划

实行“2.0+0.5+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，动漫速写，动漫基础，艺术概论等基础知识学习和软件绘图基础，动漫角色、背景设计，动漫剧本等基本技能训练；第3、4学期在校主要完成动漫试听语言，中外设计史，动漫企划等知识学习和动漫插画，原画设计，动漫编绘，动画设计，综合设计等专项技能训练；第5学期主要完成艺术鉴赏、动漫衍生设计知识学习和就业实习指导、跟岗实习等综合能力训练；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 | 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 | 636 | 24 | 35 | 26 | 378 | 258 | | |
| | 公共选修课程 | 96 | 3 | 4.5 | 3 | 96 | 0 | | |
| | 专业基础课程 | 444 | 17 | 25 | 18 | 372 | 72 | | |
| | 专业技能课程 | 课程 | 660 | 42 | 35 | 36 | 324 | 786 | |
| | | 顶岗实习 | 450 | | 15 | | | | |
| | 专业选修课程 | 374 | 14 | 23 | 17 | 102 | 272 | | |
| 总计 | | 2660 | 100 | 137.5 | 100 | 1272 | 1388 | | |
| 其中理论、实践课时占课堂教学学时比例 (%) | | | | | | 48 | 52 | | |

(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 | 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 | | | | |

| 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 | | 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 | 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 | | | | | | | | □ | |
| | | 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 %) | | 732 27% | 474 37% | 258 19% | 39.5 29% | 14 | 10 | 6 | 4 | 0 | 0 | | | |
| 专业课程 | 专业基础课程 | 1 | 设计素描 | 48 | 24 | 24 | 2.5 | 12×4w | | | | | | | √ |
| | | 2 | 设计色彩 | 48 | 24 | 24 | 2.5 | 12×4w | | | | | | | √ |
| | | 3 | 动漫速写 | 48 | 24 | 24 | 2.5 | 12×4w | | | | | | | √ |
| | | 4 | 动漫基础 | 48 | 48 | 0 | 2.5 | 12×4w | | | | | | | √ |
| | | 5 | 艺术概论 | 60 | 60 | 0 | 4 | | 4×15w | | | | | | √ |
| | | 6 | 中外设计史 | 68 | 68 | 0 | 4 | | | 4×17w | | | | | √ |
| | | 7 | 动漫视听语言 | 56 | 56 | 0 | 3 | | | 14×4w | | | | | √ |
| | | 8 | 动漫企划 | 68 | 68 | 0 | 4 | | | | 4×17w | | | | √ |
| | | | 小计 B (占总学时比例 %) | | 444 17% | 372 29% | 72 5% | 25 18% | | | | | | | |
| | | 专业技能课程 | 1 | 计算机绘图基 | 60 | 30 | 30 | 3.5 | | 12×5w | | | | | |
| 2 | 动漫角色设计 | | 48 | 24 | 24 | 2.5 | | 12×4w | | | | | | √ | |
| 3 | 动漫背景设计 | | 84 | 34 | 50 | 3.5 | | 30×2 +12×2w | | | | | | √ | |
| 4 | 动漫剧本 | | 48 | 24 | 24 | 2.5 | | 12×4w | | | | | | √ | |

| 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 | | 考试 | 考查 | |
| | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | |
| | | | | | | | 16周 | 17周 | 17周 | 17周 | 17周 | 15周 | | | |
| | 5 | 分镜设计 | 56 | 28 | 28 | 3 | | | 14×4w | | | | | √ | |
| | 6 | 动漫插画 | 70 | 36 | 34 | 4 | | | 14×5w | | | | | √ | |
| | 7 | 原画设计 | 56 | 28 | 28 | 3 | | | 14×4w | | | | | √ | |
| | 8 | 动漫编绘 | 70 | 36 | 34 | 4 | | | | 14×5w | | | | √ | |
| | 9 | 动画设计 | 56 | 28 | 28 | 3 | | | | 14×4w | | | | √ | |
| | 10 | 动漫后期设计 | 56 | 28 | 28 | 3 | | | | 14×4w | | | | √ | |
| | 11 | 动漫综合设计 | 56 | 28 | 28 | 3 | | | | 14×4w | | | | √ | |
| | 12 | 顶岗实习 | 450 | 0 | 450 | 15 | | | | | | 15w | | | |
| | 小计 C (占总学时比例 %) | | 1110 42% | 324 26% | 786 57% | 50 36% | | | | | | | | | |
| | 专业选修课程 | 1 | 艺术鉴赏 | 34 | 34 | 0 | 2 | | | | | 2×17W | | | √ |
| | | 2 | 动漫衍生设计 | 34 | 34 | 0 | 2 | | | | | 2×17W | | | √ |
| | | 3 | 毕业设计指导 | 34 | 34 | 0 | 2 | | | | | 2×17W | | | √ |
| 4 | | 跟岗实习 | 272 | 0 | 272 | 17 | | | | | 16×17W | | | √ | |
| 小计 D (占总学时比例 %) | | 374 14% | 102 8% | 272 19% | 23 17% | | | | | | | | | | |
| 合计 (A+B+C+D) | | | 2660 | 1272 | 1388 | 137.5 | 26 | 26 | 24 | 22 | 22 | | | | |

(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 | 六级 | 替代全部大学英语课程学分 | |

| 序号 | 项目 | 要求 | | 学分 | 备注 | |
|-----|----------------------|---------------|----------------|----|---|--|
| | | 等级考试 (非英语) | 四级 | | 替代计算机应用基础课程学分 | |
| | | 全国计算机 等级考试 | 二级 | | | |
| | | | 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，破省记 录者奖6分 | |
| | | | 第二、三名 | 3 | | |
| | | | 第四至八名 | 2 | | |
| | | 省级 | 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 | 自选 |
| 动漫设计师 | 工业与信息化部 教育考试中心 | 第 2-5 学期 | 自选 |
| 商业插画师 | ACAA 中国数字艺术 教育联盟 | 第 2-5 学期 | 自选 |
| 平面设计师 | 工业与信息化部 教育考试中心 | 第 2-5 学期 | 自选 |
| ESB 国际双创认证 | ESB 中国区管理 中心 | 第 2-5 学期 | 自选 |

（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市场对本专业人才的需求情况，掌握职岗要求规范，应用职岗专业技能，增强适应社会岗位的综合素质，提高职岗工作能力。

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，本专业毕业设计内容及形式要根据相关要求进行设计：

根据本专业特点从以下选题中选择合适课题进行设计。

| 选题 | 要求 |
|------------|--|
| 1. 系列插画设计 | <ol style="list-style-type: none">1. 数量：5-7 张2. 尺寸：50×70cm（分辨率 300dpi）3. 数码喷绘或写真，裱于 KT 板上，带封边。4. 要求为原创作品，画面构图合理，主题明确，一个系列的构成画面有设计感，色调统一有变化，（限定单人完成）。5. 提交实物+psd 工程文件，并附设计说明构思（字数不少于 500 字）6. 署名要求：班级+姓名+学号+主题 |
| 2. 漫画/绘本创作 | <ol style="list-style-type: none">1. 数量：8-10 页以上2. 尺寸：A4 大小或 22×22cm（分辨率 300dpi）3. 格式为 CMYK，印刷成册，（包含封面+封底）4. 要求为原创作品，主题突出，故事结构合理，画面表现到位（可单人或 2-3 人以内完成）。5. 提交实物+psd 工程文件，并附设计说明构思（字数不少于 500 字）6. 署名要求：班级+姓名+学号+主题 |
| 3. 二维动画短片 | <ol style="list-style-type: none">1. 时间：最短不少于 2-3 分钟2. 比例：16:9 |

| | |
|--------------|--|
| | <p>3. 成品输出要求:工程文件提交, 保留全部制作过程及相关资料; 最终动画成片要求视频格式(mp4 或 swf, 25 帧/秒, 视频编码 H. 264, 画面流畅, 声音清晰。</p> <p>4. 要求为原创作品, 主题突出, 故事结构合理, 视频画面表现到位 (可单人或 5-6 人完成)。</p> <p>5. 提交成片+工程文件, 并附设计说明构思 (字数不少于 500 字)</p> <p>6. 署名要求: 班级+姓名+学号+主题</p> |
| 4. 动漫衍生品系列设计 | <p>1. 数量: 3-5 个种类以上</p> <p>2. 尺寸: 根据实物比例定</p> <p>3. 实物形式, 例如: 手办, 卡牌, 立牌, 布包, T 恤, 抱枕等。</p> <p>4. 要求为原创作品, 主题突出, 形成以主题为核心的系列衍生品系列 (可单人或 2-3 人完成)。</p> <p>5. 提交实物+psd 工程文件, 并附设计说明构思 (字数不少于 500 字)</p> <p>6. 署名要求: 班级+姓名+学号+主题</p> |

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 9 人, 其中, 副高级以上职称 1 人, 占 11%; 中级职称 3 人, 占 33%; 硕士学位教师 8 人, 占 89%。双师型教师 9 人, 高级职业资格 1 人, 占 11%, 中级职业资格 8 人, 占 89%, 初级职业资格 0 人, 占 0%, 双师型教师比例 100%; 校外兼职教师 4 人, 专兼职比例 45%, 团队结构合理。按照在校生 229 人计算, 师生比为 17:1。

(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 | 李晶 | 女 | 198402 | 青岛大学/动漫设计 | 助教 | 商业插画师 动漫设计领域技能专家 |
| 2 | 丰文君 | 女 | 198712 | 东南大学/动画 | 助教 | 平面设计师 |

| | | | | | | |
|---|-----|---|----------|---------------|-----|---------|
| 3 | 翟康弘 | 男 | 198612 | 韩国全州大学/教育学 | 助教 | 平面设计师 |
| 4 | 李倩楠 | 女 | 199103 | 中国传媒大学/广播电视专业 | 教员 | 编辑记者合格证 |
| 5 | 于佳 | 女 | 198307 | 青岛大学/纺织服装 | 讲师 | 平面设计师 |
| 6 | 李莹 | 女 | 198106 | 青岛大学/装饰绘画 | 副教授 | 策划师 |
| 7 | 刘磊 | 女 | 198205 | 山东轻工业学院/摄影 | 讲师 | 摄影师 |
| 8 | 李鹏 | 男 | 19881230 | 天津美术学院/艺术设计 | 教员 | 动漫设计师 |
| 9 | 徐磊 | 女 | 197806 | 山东青年干部管理学院/舞蹈 | 讲师 | 高级化妆师 |

(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 | 刘懿 | 男 | 198307 | 岱麋书画院 | | 设计色彩、动漫速写 | 平面设计师 |
| 2 | 范琛 | 女 | 198311 | 岱麋书画院 | | 动漫剧本、分镜设计 | 装裱师 |
| 3 | 王璠 | 男 | 198310 | 泰武传媒 | | 动漫后期 | 动漫设计师 |
| 4 | 孙峥 | 女 | 198102 | 泰安日报社 | | 设计色彩、设计素描 | 平面设计师 |

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 |
|----------|----------|--------|--------------------------------|
| 动漫实训室 | 原画设计训练 | 30 人 | 理论联系实际, 培养原画绘制的职业实践能力 |
| 动漫实训室 | 动漫后期设计训练 | 30 人 | 理论引导实践, 培养后期设计画面综合审美和职业实践能力 |
| 动漫实训室 | 综合设计训练 | 30 人 | 理论联系实际, 培养漫画短篇、衍生产品整合创作及团队协作能力 |

(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 |
|--------|-------|-----------|
| 新浪动漫 | 实训与实习 | 20 |

| | | |
|---------------|-------|----|
| 济南漫博通动画制作有限公司 | 实训与实习 | 30 |
| 泰安泰武文化传媒 | 实训与实习 | 10 |

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”等基本技能证书，获得其中一项（动漫设计师，商业插画师，平面设计师，ESB双创国际认证）或者其他相关等职业资格证书，修满 137.5 学分，并符合学院学分管理的相关规定，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：漫画（130410T）、动画（130310）、跨媒体艺术（130408TK）

动漫设计专业的毕业生，通过学习具备了一定的审美能力和漫画，插画，动画前期及衍生设计等一定的专业素养与技能，可选择以上本科的对应相关专业继续深造学习。