



廣西工業職業技術學院
GUANGXI VOCATIONAL & TECHNICAL INSTITUTE OF INDUSTRY

动漫制作技术专业人才培养方案

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

所属专业大类：电子与信息大类

适用年级：2024 级

专业负责人（签名）：任民

二级学院院长（签名）：何萍

制（修）订时间：2024 年 6 月

广西工业职业技术学院教务处

编制说明

本专业人才培养方案适于三年全日制高职专业，由广西工业职业技术学院动漫制作技术专业团队与广西千年传说影视传媒股份有限公司、柳州市景上科技有限公司等企业共同制订，并经专业建设委员会审定、学院批准实施。

主要编制人：

姓名	单位	职务	职称
任民	广西工业职业技术学院	动漫制作技术专业负责人	教授
莫丽丽	广西工业职业技术学院	虚拟现实技术应用专业负责人	高级工程师
何萍	广西工业职业技术学院	院长	副教授
梁海涛	广西工业职业技术学院	副院长	副教授
农娟	广西工业职业技术学院	专任教师	讲师
卢珊	广西工业职业技术学院	专任教师	讲师
刘芳远	广西工业职业技术学院	专任教师	讲师
赖秋蓉	广西工业职业技术学院	专任教师	讲师
韦荣兵	广西千年传说影视传媒股份有限公司	董事长	文学创作二级
陈佳材	柳州市景上科技有限公司	总经理	工程师

目 录

一、专业名称及代码	4
二、生源类型	4
三、学制与学历	4
四、职业面向	4
五、职业能力分析	4
(一) 典型岗位与职业能力要求分析	4
(二) 相关竞赛与职业能力要求分析	5
(三) 相关证书与技能竞赛能力要求分析	6
六、培养目标与培养规格	7
(一) 培养目标	7
(二) 培养规格	7
(三) 人才培养模式	9
七、课程设置及要求	9
(一) 课程体系结构	9
(二) 课程体系与培养规格的关系矩阵图	10
(三) 课程设置及要求	13
八、教学进程总体安排	47
九、实施保障	49
(一) 师资队伍	49
(三) 教学资源	51
(四) 教学建议	52
(五) 学习评价	53
(六) 质量管理	53
(七) 学习成果转换	53
十、毕业要求	54
十一、附录	54

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、生源类型

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、学制与学历

学制：三年

学历：大专

四、职业面向

本专业主要面向动画设计制作人员、数字媒体艺术专业人员等职业，插画设计、概念设计、模型制作、动画设计等岗位（群）。对接全国/广西职业院校技能大赛数字艺术设计赛项、视觉艺术设计赛项、融媒体内容策划与制作赛项，以及图像处理技术处理技术人员、平面设计师、二维动画师、三维动画师等职业资格等级证书、“1+X”数字创意建模职业技能等级证书等，具体如表 1 所示。

表 1. 职业面向一览表

所属专业大类 (代码) A	所属专业类 (代码) B	对应行业 (代码) C	主要职业类别 (代码) D	主要岗位 (或领域) W	相关竞赛举例 S	相关证书举例 Z
电子信息 大类(51)	计算机 (5102)	软件和信息技术服务业 (65)； 广播、电视、电影和 影视录音制作业 (87)	动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02) 数字媒体艺术专业 人员 S (2-09-06-07)	目标岗位： 助理二维动画设计师、助理三维动画设计师、助理三维模型制作员、接单员 发展岗位： 二维动画设计师、三维动画设计师、设计总监 拓展岗位： 平面设计师、UI设计师、交互设计师	全国/广西职业院校技能大赛数字艺术设计赛项、视觉艺术设计赛项、融媒体内容策划与制作	“1+X”数字媒体交互设计职业技能等级证书
注：（1）A、B 两列：依据《职业教育专业目录（2021 年）》填写； （2）C 列：依据《国民经济行业分类与代码》（GB/T 4754-2017）填写； （3）D 列：依据《中华人民共和国职业分类大典》（2022 版）填写，具体到小类四位代码； （4）W 列：参考行业及企业现行通用岗位群或技术领域。						

五、职业能力分析

（一）典型岗位与职业能力要求分析

动漫制作技术专业毕业生职业发展路径、典型工作任务与职业能力分析如表 2 所示。

表 2. 典型岗位工作任务与职业能力分析

岗位类型	岗位名称	典型工作任务	职业知识、能力及素质要求
目标岗位	1. 助理二维动画设计师 2. 助理三维动画设计师 3. 助理三维模型制作员 4. 接单员	1. 动漫角色制作; 2. 原画制作; 3. 动画后期制作; 4. 动画场景制作; 5. 角色模型制作; 6. 图形图像处理; 7. 动画合成制作; 8. 影视后期制作; 9. 脚本编写; 10. 插画绘制; 11. 动漫衍生品制作; 12. 三维建模; 13. 客户沟通反馈。	WK1. 掌握剧本及导演的表现意图进行具体创意; WK2. 掌握插画画面创意设计方法; WK3. 掌握角色制作、场景模型制作的方法; WK4. 知道三维软件或后期软件制作特效的方法; WA1. 能够运用计算机绘图软件进行插画创作; WA2. 能够设置材质纹理贴图效果和设置灯光照明方案及将模型渲染为图片; WA3. 能够为动画视频的粗胚加入各种特效; WQ1. 具有良好的诚信品质、敬业精神、责任意识、团队意识和诚信意识, 恪守公民基本道德规范; WQ2. 具有良好的职业安全、环境保护意识、职业道德、创新精神、创业意识; WQ3. 具有良好的身心素质、健康的体魄和心理、健全的人格。
发展岗位	1. 二维动画设计师 2. 三维动画设计师 3. 设计总监	1. 动漫角色设计创作; 2. 原画设计创作; 3. 动画场景设计创作; 4. 角色模型设计创作; 5. 影视栏目包装; 6. 动画合成制作; 7. 影视后期编辑与加工; 8. 脚本设计创作; 9. 插画设计创作; 10. 动漫衍生品设计创作; 11. 招投标项目管理; 12. 任务流程监控。	WK1. 掌握二维/三维动画设计制作方法; WK2. 掌握绑定骨骼、蒙皮和装控制器使用方法; WA1. 能够应用二维/三维动画相关软件进行制作; WA2. 能够按照分镜脚本的设定设置分镜头设计动画; WQ1. 具有正确的就业观和创业意识; WQ2. 具备积极的动画创作态度与专业服务意识。
拓展岗位	1. 平面设计师 2. UI 设计师	1. 广告宣传设计; 2. 包装设计; 3. 产品设计;	WK1. 掌握设计制作企业 VI、平面广告、招贴、产品包装、书籍装帧方法; WK2. 掌握 Photoshop、Illustrator、Flash 等图形软件; WK3. 知道 HTML5 等支持各种移动终端设备和主流浏览器的交

	3. 交互设计师	4. 书籍装帧设计; 5. 人机交互设计; 6. UI 界面设计; 7. 客户沟通; 8. 设计作品输出; 9. 网页设计; 10. 设计修改完善。	互设计软件的使用方法; WA1. 能够根据要求进行企业 VI、平面广告、招贴、产品包装、书籍装帧设计制作; WA2. 能够根据交互设计及产品规划, 完成产品(iPhone、Android、Web 平台 App 及网站)相关的用户界面视觉设计; WA3. 能够设计制作出 PPT、应用原型、数字贺卡、相册、简历、邀请函、广告视频等多种类型的交互内容等; WQ1. 具备吃苦耐劳、积极进取、敬业爱岗的工作态度; WQ2. 具有良好的交流合作能力和团队合作精神; WQ3. 具有对动漫新技术、应用新领域的独立分析与理解水平和一定的创新水平。
--	----------	--	---

(二) 相关竞赛与职业能力要求分析

本专业相关竞赛与职业能力要求分析如表 3 所示。

表 3. 相关竞赛与职业能力要求分析

赛项名称	主要竞赛内容	职业能力要求
数字艺术设计	角色、场景设计与模型制作	SA1: 能根据提供的故事梗概, 综合使用图像绘制软件或 AI 绘画工具进行设计; SA2: 能完成角色和场景三视图; SA3: 能完成该模块要求的角色和场景模型表现形式和效果。
	动画制作与剪辑	SA4: 能根据提供的模型素材完成模型绑定、权重设置、动作设计; SA5: 能按照提供的故事梗概, 形成相对完整的故事情节, 使用制作的场景, 制作时长为 25-30 秒的 3D 动画; SA6: 能渲染输出序列帧, 进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。
	引擎效果渲染	SA7: 能根据提供的故事梗概, 使用制作的场景模型, 结合提供的素材资产在引擎中进行地形编辑、环境场景搭建、灯光设置、特效制作、镜头设置; SA8: 渲染输出 20-30 秒的视频, 进行后期剪辑合成并添加音频音效输出成片。
视觉艺术设计	信息处理	SA1: 针对广告设计项目进行信息的搜集和整理, 依据广告内容进行构思及策划; SA2: 熟悉印刷流程, 能够进行印刷制作监控。
	广告设计	SA3: 熟练使用设计软件, 制作各类设计作品; 对图像进行色彩校正、图像修复; SA4: 进行品牌形象创意解析、设计定位, 能够运用品牌形象设计的构成与运作方式, 完成对品牌形象策划与设计。
	编辑设计	SA5: 能够运用图形创意方法, 设计应用图形; 规划、设计宣传类图书的封面、内页和插图。
	包装设计	SA6: 能够合理安排包装版式, 完成包装造型结构设计及制作。
融媒体内容策划与制作	融媒体专业知识	SA1: 能够掌握融媒体内容策划与制作相关的基础知识与职业素养。
	融媒体项目分析与策划	SA2: 能够根据特定主题与项目要求进行分析, 确定项目目标、具体选题与角度, 完成项目分析方案; SA3: 能够根据项目分析方案, 进行创意策划, 完成融媒体内容策划方案, 包括图文策划、短视频策划、H5 策划。

	融媒体内容制作	SA4: 能够制作完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品。
--	---------	------------------------------------

(三) 相关证书与技能竞赛能力要求分析

本专业相关证书与职业能力要求分析如表 4 所示。

表 4. 相关证书与职业能力要求分析

证书名称	主要考核内容	职业能力要求
数字媒体交互设计职业技能等级证书（中级）	交互设计原理和方法、数字媒体技术和工具、项目管理、创新能力、实践项目和案例分析	ZA1. 能协同用户研究部门使用观察法及访谈法开展用户研究； ZA2. 能明确面向产品的设计/优化目标的竞品分析目的,并依据目的确定产品层面/运营层面的竞品分析维度； ZA3. 能根据竞品分析的目的,通过访谈产品的潜在目标用户、分析行业调查报告等方式正确选择竞品； ZA4. 能根据竞品分析的目的,通过数据咨询机构报告等渠道获得竞品用户和产品数据； ZA5. 能根据竞品分析的目的,准确分析竞品数据,编写竞品分析报告； ZA6. 能依据产品需求文档,在正确理解业务流程的基础上,分析业务目标和业务目的； ZA7. 能将业务目标映射为用户行为并制定用户行为的衡量指标,建立业务目标与交互设计的关联； ZA8. 能依据产品目标和用户需求,通过层级组织结构规划方法,合理规划 APP 产品的组织系统； ZA9. 能依据产品目标和用户需求,合理规划 APP 产品的导航系统； ZA10. 能根据 APP 产品经理提供的业务流程图,从业务诉求和产品方向的角度,深入理解产品的业务流程； ZA11. 能将任务流程中确认的任务映射为动作,并将动作映射为界面； ZA12. 能依据产品目标和用户需求,梳理 APP 产品页面元素及页面间的逻辑跳转关系,并使用流程图工具正确规范绘制页面流程图； ZA13. 能根据用户认知心理、阅读习惯、功能权重、信息容量等因素合理规划 APP 页面的视觉层次结构； ZA14. 能正确使用分组和对齐,表现页面元素间的关联或区别； ZA15. 能熟练掌握转场动效、操作引导与反馈类、内容呈现类以及情感体验类动效设计的主要功能及适用场景； ZA17. 能根据应用场景和交互设计需求,提出动效设计方案； ZA18. 能与视觉部门协作,实现并确认交互动效； ZA19. 能依据移动终端系统平台设计规范,与视觉部门、前端开发部门和产品经理共同制定 APP 界面交互设计规范； ZA20. 能在线框图交互说明注释中将可复用交互说明组件化处理； ZA21. 能熟练使用原型制作工具软件,通过常用元件及交互效果的设置,制作动态交互效果,并能正确设置原型的输出选项； ZA22. 能制作操作和跳转图例、标签图例、流程图例、手势操作图例等在内的文档图例； ZA23. 能依据产品目标,设计交互说明框架,并熟练使用常用的文档编辑工具,编写交互说明文档； ZA24. 能在交互说明文档中正确使用图例辅助说明方式； ZA25. 能使用交互设计文档与视觉、前端、测试以及开发部门及团队成员之间进行沟通,梳理产品逻辑,优化产品设计。

六、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有宽广的国际视野，良好的人文素养、职业道德、创新意识和工匠精神；掌握本专业知识和技术技能，面向动画影视制作、数字媒体设计等行业、岗位群，从事动画设计、数字媒体设计、视觉传达设计、模型制作、非线性编辑等工作的高素质技术技能人才。

（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如下要求：

1. 素质（Q）：

Q1: 坚定拥护中国共产党领导和社会主义制度，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；

Q2: 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；

Q3: 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

Q4: 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；

Q5: 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

Q6: 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2. 知识（K）：

K1: 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

K2: 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；

K3: 了解与本专业相关的专业英语知识；

K4: 了解动画概论；

K5: 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

K6: 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

K7: 掌握二维动画的基础知识与应用；

K8: 掌握三维动画的基础知识与应用；

K9: 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

K10: 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3. 能力（A）：

A1: 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

- A2: 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力;
- A3: 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力;
- A4: 具有良好的审美素养和造型设计能力;
- A5: 具有熟练查阅各种资料 , 并加以整理、分析与处理, 进行再设计能力;
- A6: 具有通过信息化技术、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力;
- A7: 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力;
- A8: 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力;
- A9: 具有动画项目“创意执行”能力;
- A10: 具有三维图形和三维特效处理能力;
- A11: 具有二维/三维动画制作能力;
- A12: 具有影视后期合成、剪辑制作能力;
- A13: 具有应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

（三）人才培养模式

本专业坚持以培养高素质技能型人才为主线，积极开展“产教融合”、“岗课赛证融通”的人才培养模式改革。以产教融合联合体为支撑开展“职业体验式”教学模式，以“三阶段”搭建课程框架、结合课中五步法教学，融合“工院云课堂”等数字化教学平台开展教学。并以协同创新中心、大师工作室为平台，积极探索“师徒制”教学模式。教学实施过程体现“双导师、三对接，多元评价”，即校内教师与企业导师共同参与教学；实现教学内容与职业岗位需求对接，学习过程与实际工作对接，职业资格证书与技能竞赛相对接，教学课堂与企业课堂无缝对接；采用多元评价方式对学生进行“过程性评价+终结性评价”，使学生在专业课学习过程中，掌握项目完整的操作流程和技术要点，以培养学生决策、计划、实施、检查和评估的能力和团队精神，使其具有适应人才市场变化需求的核心竞争力，人才培养模式如图1所示：

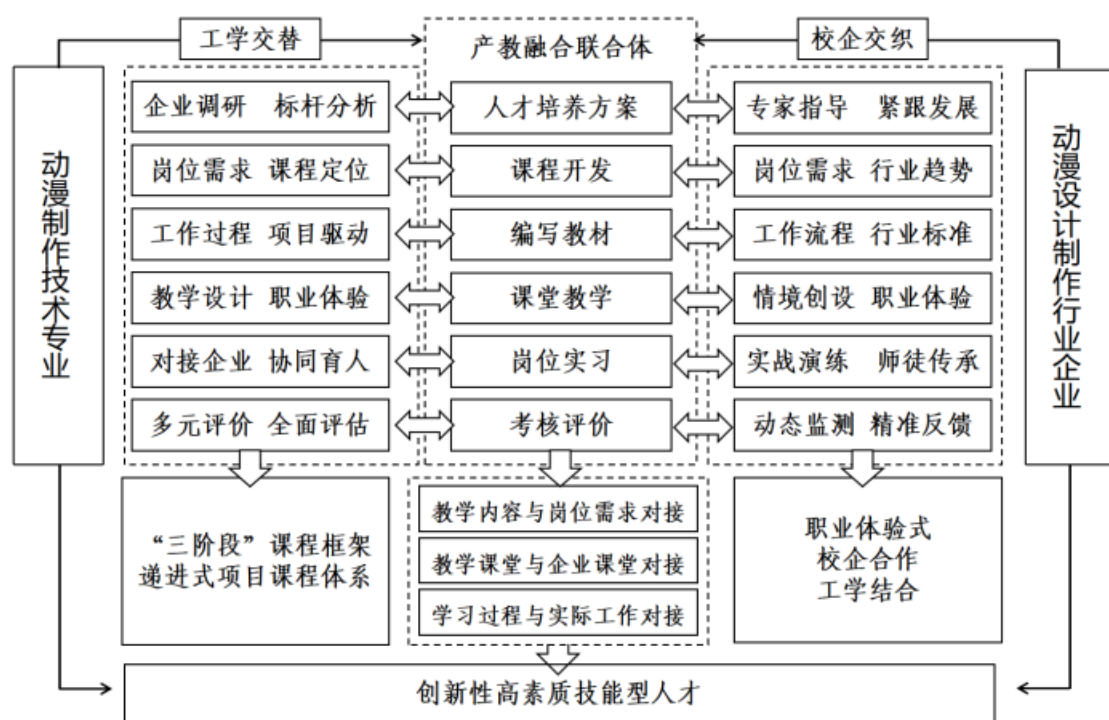


图1 “双导师、三对接，多元评价”人才培养模式

七、课程设置及要求

（一）课程体系结构

本专业基于资源利用最大化原则，按照“底层共享、中层分立、高层互选”的专业群课程体系构建思路，构建了“公共基础素质能力+专业基础能力+专业核心能力+素质与专业拓展能力”的课程体系结构。具体下图所示：

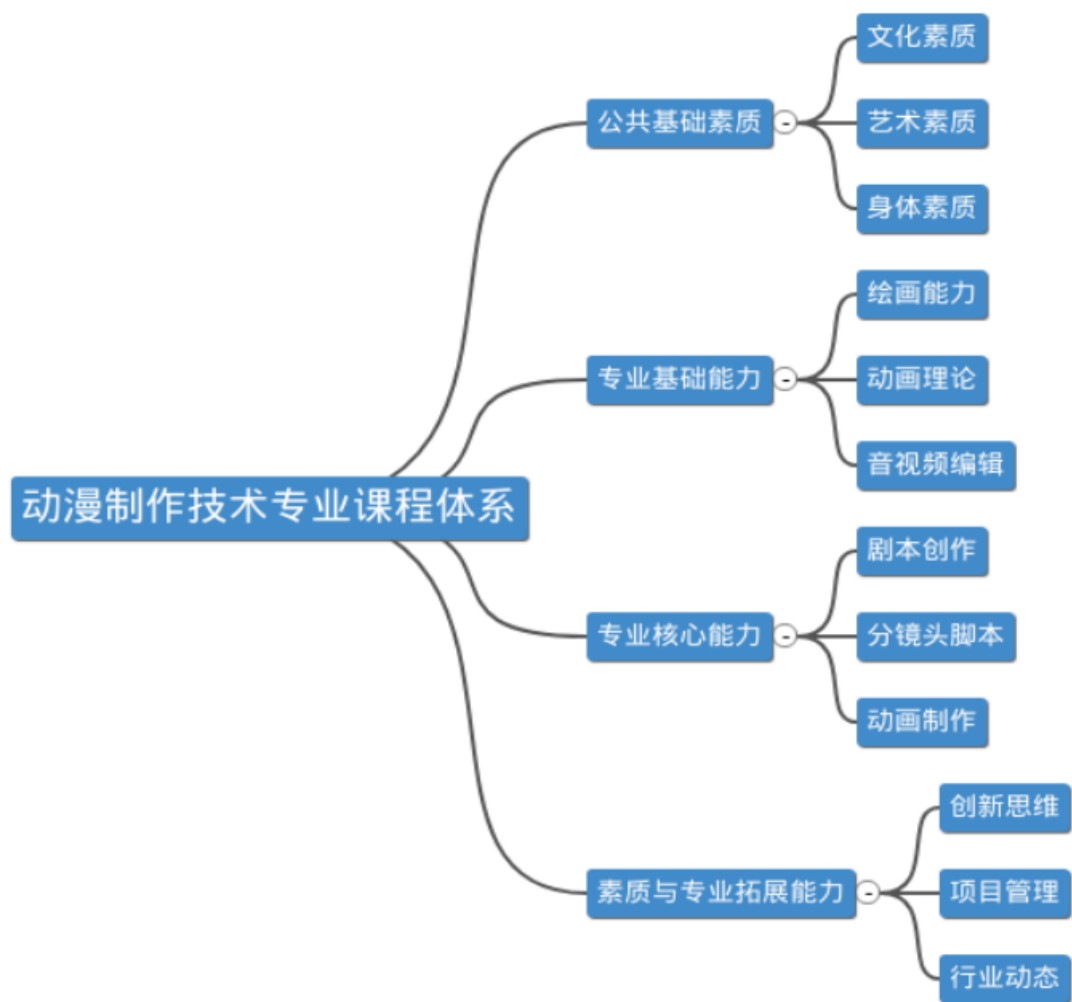


图 2 动漫制作技术专业课程体系结构图

（二）课程体系与培养规格的关系矩阵图

专业课程体系应涵盖所有培养规格，支撑所有规格指标点的训练和培养，采用课程矩阵的方式表述“课程—规格—指标点”三者之间的对应关系，具体如表 5 所示。

表 5 动漫制作技术专业课程体系与培养规格关系矩阵表

培养规格	素质 (Q)						知识 (K)										能力 (A)												
指标点	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13
思想道德与法治	H		H	M	H																								
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H		H	M	H																								
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H		H	M	H																								
形势与政策	H		H	M	H																								
安全教育	H	M		H	H																								
体育与职业体能	H		H		M																								
大学生心理健康教育	H			M	H																								
军事理论	H			M	H																								
军事技能训练	H			M	H																								
就业指导与创新创业	H		M		H																								
劳动教育	H		M		H																								
大学英语		M			H	M				M							M												
高等数学			L			H																							
美术设计基础	H	M		H	H	H	M				H						H	M		H		H	H					H	
数字图像处理	H				H	H	H										M	H			H		H					H	
构成设计		M	H	H		M					H						H	M				H					H		
数字绘画技法			H		H	M			M											H			H				H		

视听语言与分镜	H			H	H	M			M			H			H			M	H				H							H
数字艺术设计	H	M		H	H	M			M		M			H			H			H							H	H		
cinema 4D 电商广告		M		H	H	M	H		M							H	M					H		H		H				H
视觉传达设计	H		H			M					M											H	H							H
虚拟引擎动画技术	H		H	H	H	M			M	M					H							H	H	H				H		
AI 绘画技法	H	M			H	M	H		M		M		H	M				M		H					H	H				
图形创意设计	H	M	H	H	H	M			M		H						H	M		H					H					H
三维建模技术	H				H	M			M				H	H		H	H			H		H	H			H			H	
动画概念设计	H	M	H	H		M			M	H					H			M				H								H
视频后期合成技术	H	M	H			M			M						H			H											H	H
二维动画技术		M		H	H	M			M	M			H						M			H	H		H		H			
数字媒体交互设计				H		M			M						H			H	M			H		H						H
三维动画技术	H	M			H	M			M	M				H		H		M				H			H	H		H		
影视动画特效制作	H		H	H		M			M						H			H	M										H	H
文创产品设计		M		H	H	M	H				H							H		H			H				H			
动画运动规律			H			M			M			H	H	H		H		M				H								H
动画原画设计	H			H		M			M		H	H				H	H	M		H		H				H				
影视栏目包装		M	H			M									H	H	H	H	H				H						H	
矢量绘图技法	H	M		H	H	M	H		M									H	M			H	H							H
中外设计史	H	M	H			M	H											H	H				H	H						H
C 语言程序设计	H				H	M			M									M				H					H			
电工电子技术基础	H	M	H	H	H	M			M																					H
计算机网络基础		M	H						H									H	M				H	H			H			
短视频制作	H			H	H				M						H			H		H									H	
动漫制作编导		M	H			M							M	M		H			H											H
认识实习			H		H				H									H					H				H			
新媒体影像实训	H	H		H		M			M						H			M	H			H	H	H				H	H	

高级建模实训	H			H	H	M		M				H				H	H	M					H			H		H	
动画广告实训		H										H	H			H			H		H		H	H					H
动画制作综合实训	H			H	H		H	M					H		H	H	M	H		H	H	H	H	H				H	
毕业设计	H	H	H	H	H	M	H	M	H	H	H	H	H	H	H		H						H			H			H
毕业教育	H		H		H	M		H									H	H					H				H		
职业技能实训	H				H	M		H						H		H		H					H	H				H	
岗位实习（一）	H	H	H		H	M	H	H		H	H	H		H		H	H	H				H		H					H
岗位实习（二）	H	H	H		H	M	H	H		H			H			H	H	H				H		H					H

注：培养规格指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中标注：H 代表强支撑、M 代表中支撑、L 代表低支撑，不相关则空着

（三）课程设置及要求

1. 公共基础能力模块课程

公共基础能力模块包括公共基础能力必修课、限定选修课、公共选修课，设置课程13门，设置要求如表6所示。

表6 公共基础能力模块课程设置要求

序号	课程名称	课程描述
1	思想道德与法治	课程目标 【素质目标】：通过该课程的教学，帮助学生牢固树立社会主义核心价值观，提高思想道德素质和法治素养，成为全面发展的社会主义接班人。 【知识目标】：通过理论学习，对学生开展马克思主义的人生观、价值观、道德观和法治观教育，引导大学生完善对“社会、高校、职业、自我”等方面的认知。 【能力目标】：通过实践体验，教育学生注重理论联系实际，培养学生学会用马克思主义的观点和方法去分析和解决问题，提高学生学会分辨是非、美丑、善恶的能力。 主要内容 1. 担当复兴大任 成就时代新人 2. 领悟人生真谛 把握人生方向 3. 追求远大理想 坚定崇高信念 4. 继承优良传统 弘扬中国精神 5. 明确价值要求 践行价值准则 6. 遵守道德规范 锤炼道德品格 7. 学习法治思想 提升法治素养 教学要求 【师资要求】：中共党员，具有马克思主义理论相关学科或专业背景，具备高等学校教师资格；在政治立场、政治方向、政治原则、政治道路上同以习近平同志为核心的党中央保持高度一致；符合《新时代高校思想政治理论课教师行为规范和准则》要求。 【条件要求】：本课程必须选用高等教育出版社出版的统编教材，使用教育部统一课件进行教学，有详细的课程标准和规范的教学材料（教案、课件、题库等），具备基本的教学设施，稳定的校内、校外实践教学基地。 【教学方法】：主要采用线上线下相结合的混合式教学策略。线上，教师通过利用云课堂、学习通等提供拓展资源安排学生自主学习。线下，采用专题讲授、任务驱动、小组讨论、情景模拟等多种教学方法开展教学。 【考核要求】：本课程为考试课程，实施“过程考核+教学效果考核”的方式，考核标准具有全面性、综合性，充分反映学生综合性学习成效。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	课程目标 【素质目标】：一是引导大学生系统把握马克思主义中国化时代化理论成果所蕴含的马克思主义立场、观点和方法，坚定“四个自信”，增进政治认同、思想认同、情感认同。二是引导大学生把理论与实践、理想与现实、主观与客观、知与行有机统一起来，自觉投身于中国特色社会主义伟大实践，为实现中华民族伟大复兴作出应有贡献。 【知识目标】：通过学习，让大学生对中国共产党领导人民进行革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加全面的了解；对中国共产党坚持把马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合，不断推进马克思主义中国化时代化有更加深刻的理解；对马克思主义中国化时代化进程中形成的理论成果有更加准确的把握。 【能力目标】：引导大学生做到学有所思、学有所悟、学有所得，不断提高自己思想理论水平，不断提高分析问题、解决问题的能力。 主要内容 1. 马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果 2. 毛泽东思想及其历史地位

		内容	3. 新民主主义革命理论 4. 社会主义改造理论 5. 社会主义建设道路初步探索的理论成果 6. 中国特色社会主义理论体系的形成发展 7. 邓小平理论 8. “三个代表”重要思想 9. 科学发展观
		教学要求	【师资要求】：中共党员，具有马克思主义理论相关学科或专业背景，具备高等学校教师资格；在政治立场、政治方向、政治原则、政治道路上同以习近平同志为核心的党中央保持高度一致；符合《新时代高校思想政治理论课教师行为规范和准则》要求。 【条件要求】：本课程采用高等教育出版社的统编教材，使用教育部统一制作课件进行授课，有课程标准、教学材料（授课计划、教学设计、教学课件、试题库等）。具备基本的教学设施，稳定的校内、校外实践教学基地。 【教学方法】：按照授课专题，在教育部统一制作课件的基础上完善课程教学设计和教学案例，在教学过程中根据课程内容和学生特点，主要采用线上+线下混合式教学策略。灵活运用案例分析、分组讨论、角色扮演、启发引导、沉浸式等教学方式，运用超星学习通、云课堂等进行教学和教学反馈。 【考核要求】：本课程为考试课程，实施“过程考核+教学效果考核”的方式，考核标准具有全面性、综合性，充分反映学生综合性学习成效。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	课程目标	【素质目标】：深刻领会习近平新时代中国特色社会主义思想的真理力量和实践伟力，坚定对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对实现中华民族伟大复兴中国梦的信心，做担当民族复兴大任的时代新人。 【知识目标】：深刻领悟习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位，掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和科学体系，把握这一思想的世界观和方法论。 【能力目标】：学好用好习近平新时代中国特色社会主义思想，增进政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，切实做到学思用贯通，知信行统一。
		主要内容	1. 导论 2. 新时代坚持和发展中国特色社会主义 3. 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴 4. 坚持党的全面领导 5. 坚持以人民为中心 6. 全面深化改革开放 7. 推动高质量发展 8. 社会主义现代化建设的教育科技人才战略 9. 发展全过程人民民主 10. 全面依法治国 11. 建设社会主义文化强国 12. 以保障和改善民生为重点加强社会建设 13. 建设社会主义生态文明 14. 维护和塑造国家安全 15. 建设巩固国防和强大人民军队 16. 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一 17. 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体 18. 全面从严治党
		教学要求	【师资要求】：中共党员，具有马克思主义理论相关学科或专业背景，具备高等学校教师资格；在政治立场、政治方向、政治原则、政治道路上同以习近平同志为核心的党中央保持高度一致；符合《新时代高校思想政治理论课教师行为规范和准则》要求。 【条件要求】：具备基本的教学设施，保障教学专项经费，建立备课、听课制

			度以及教学内容和教学质量监控制度，落实课程和学分及对应的课堂教学学时，具备相对稳定的校内、校外实践教学基地。 【教学方法】：课程采用线上线下教学相结合、课堂授课与课下辅导相结合、理论讲授与课外实践相结合。主要采用讲授式、启发式、探究式、讨论式、参与式、案例式、分组学习等多种教学方法。注重运用信息化教学手段增强教学吸引力，注重运用“大思政”资源，将新时代十年辉煌成就引入课堂教学，将课堂设在生产劳动和社会实践一线，全面提升育人效果。 【考核要求】：本课程为考试课程，实施“过程考核+教学效果考核”的方式，考核标准具有全面性、综合性，充分反映学生综合性学习成效。
4	形势与政策	课程目标	【素质目标】：引导学生树立科学的社会主义政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，塑造“诚、勤、信、行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融为一体的当代合格大学生。 【知识目标】：帮助学生熟悉和了解马克思主义的立场、观点和方法，掌握政治、经济、文化、历史以及社会等多领域的知识和信息，从而开拓视野、构建科学合理的知识结构。 【能力目标】：培养学生逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力，以及对职业角色和社会角色的把握能力，提高学生的理性思维能力和社会适应能力。
		主要内容	1. 党的建设 2. 经济社会发展 3. 港澳台事务 4. 国际形势 5. 人类命运共同体建设 6. 广西经济社会发展 7. 广西铸牢中华民族共同体意识示范区建设
		教学要求	【师资要求】：中共党员，具有马克思主义理论相关学科或专业背景，具备高等学校教师资格；在政治立场、政治方向、政治原则、政治道路上同以习近平同志为核心的党中央保持高度一致；符合《新时代高校思想政治理论课教师行为规范和准则》要求。 【条件要求】：具备基本的教学设施，保障教学专项经费，建立备课、听课制度以及教学内容和教学质量监控制度，落实课程和学分及对应的课堂教学学时，具备相对稳定的校内、校外实践教学基地。 【教学方法】：课程采用线上线下教学相结合、课堂授课与课下辅导相结合、理论讲授与课外实践相结合。 【考核要求】：本课程为考试课程，实施“过程考核+教学效果考核”的方式，考核标准具有全面性、综合性，充分反映学生综合性学习成效。
5	安全教育	课程目标	【素质目标】增强学生国家安全和忧患意识，增强理性爱国的行为素养。 【知识目标】了解国家安全的基本内涵，认识传统与非传统安全，熟悉国家安全战略及应变机制。 【能力目标】能树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动。
		主要内容	1. 政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全 2. 网络安全、生态安全、资源安全、核安全 3. 海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全
		教学要求	【师资要求】：安全教育专业或多年从事安全工作，具备国家安全观强、政治强、情怀深、思维新、视野广、自律严、人格正的素质。 【条件要求】：多媒体教学，教学软件，在线教学平台。 【教学方法】：线上线下混合式教学法，开展讲座、参观、调研、体验式实践等多种教学活动。 【考核要求】：形成性考核与终结性考核相结合。
6	体育与职业	课程	【素质目标】：达到增强体质健康水平、完善与职业岗位相适应的身体素质储备。

	业体 能	目标	【知识目标】：了解体育运动的基本知识，竞赛规则，运动特点，锻炼价值，树立正确的健康观，传授优秀体育文化和培植爱国情怀，理解运动技术，战术实际运用的方法，发展身体素质。 【能力目标】：熟练掌握 1-2 项基本技术，能在运动实践中运用，并形成自学锻炼的习惯与能力。
		主要内容	1. 各选项课体育基础理论 2. 各选项课体育基础实践 3. 各选项课体育考核评价
		教学要求	【师资要求】：具备高校教师资格证及体育专业资质；具备二级以上运动员资格；二级裁判员及以上资格。 【条件要求】：运动项目的场地器材，满足选项教学需求。 【教学方法】：把握循序渐进、因材施教、分层教学，教会学生健康知识、基本运动技能与专项运动技能。 【考核要求】：注重“知识、能力、行为、健康”综合评价指标体系。
7	大学生心理 健康与教育	课程目标	【素质目标】：树立心理健康发展的自主意识；树立助人自助求助的意识；具备健康的心理品质。 【知识目标】：了解心理健康的标准及意义；了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现；掌握自我调适的基本知识。 【能力目标】：能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价，在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。
		主要内容	1. 大学生生涯发展、大学生自我意识、大学生人格培养 2. 大学生情绪管理、大学生压力与挫折应对、大学生人际交往、大学生恋爱与性心理 3. 大学生常见精神障碍的求助与防治、大学生生命教育与心理危机应对
		教学要求	【师资要求】：具有心理咨询相关专业知识和工作经验。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：理实一体化教学，理论教学中融入心理实践活动，文字资料与视频资料相结合，力求课堂教学形式和手段多样化，案例教学、心理测验、行为训练，结合心理普查、心理素质拓展训练、团体辅导、心理讲座、心理班会等课后实践活动，做到课内教学与项目实践紧配合，课堂教学与网络教学平台紧配合，课堂班级教学与系列专题讲座相结合，打造立体化的课程教学模式。 【考核要求】：本课程为考查课程，重视过程性评价，以考查方式结业。
8	军事理论	课程目标	【素质目标】：增强学生的国防观念和国家安全意识；强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，提高学生的综合素质。 【知识目标】：了解国防、国家安全、军事思想；掌握现代战争和信息化装备的基本知识。 【能力目标】：具有对我国国防基本政策，理解国家战略进行简单阐述的能力；具有针对当前热点问题做出合理的分析判断的能力。
		主要内容	1. 中国国防 2. 国家安全 3. 军事思想 4. 现代战争 5. 信息化装备
		教学要求	【师资要求】：军事教育专业，转业退伍军人，有较丰富的教学经验。 【条件要求】：重视信息技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程在教学中的应用和管理。 【教学方法】：线上线下混合式教学法，案例教学法、讲授法、提问法等。

			【考核要求】 ：本课程采用形成性评价与终结性评价相结合的形式。
9	军事技能训练	课程目标	【素质目标】 ：养成基本军事素养、良好组织纪律观念和顽强拼搏的过硬作风；树立吃苦耐劳和团结协作的精神。 【知识目标】 ：了解队列基础知识；掌握内务制度与生活制度；掌握射击学原理、战术基础以及医疗救护的基本知识。 【能力目标】 ：具有进行基本队列动作和按规定流程完成射击的能力；具有根据环境熟练运用战术基础动作，配合他人完成人员救护的能力。
		主要内容	1. 队列基础 2. 战术训练与射击 3. 格斗基础与医疗救护 4. 战备基础
		教学要求	【师资要求】 ：军事教育专业，转业退伍军人，有较丰富的教学经验。 【条件要求】 ：训练场地、军械器材设备。 【教学方法】 ：军事技能训练严格坚持按纲施训、依法治训原则，积极推广仿真训练和模拟训练。 【考核要求】 ：采用过程考核方式进行考核，由学校和承训教官共同组织实施。
10	就业指导与创新创业	课程目标	【素质目标】 树立职业生涯发展的自主意识；树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合；确立职业的概念和意识，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。 【知识目标】 了解职业发展的阶段特点，较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及创业的基本知识。 【能力目标】 能够从多种渠道收集就业信息并完成求职材料制作；具有自我探索、生涯决策的能力；具有沟通技能、人际交往技能。
		主要内容	1. 职业生涯教育 2. 职业理想教育 3. 职业生涯规划
		教学要求	【师资要求】 ：要求教师具有就业指导工作或辅导员工作经验。 【条件要求】 ：应用多媒体资源、在线开放课程辅助教学。 【教学方法】 ：采用案例教学、任务驱动、现场模拟等方法组织教学。 【考核要求】 ：平时考核与期末考核相结合。
11	劳动教育	课程目标	【素质目标】 ：养成劳动情怀，弘扬劳动精神、崇尚劳动、尊重劳动；树立爱业、敬业、乐业、勤业的品质。 【知识目标】 ：了解劳动的含义和价值；掌握常用清洁工具的使用方法；掌握室内、室外环境卫生标准。 【能力目标】 ：具有阐述劳动在人类发展史、中国强国之路上扮演的角色的能力；具有根据卫生标准开展相关劳动实践活动的能力。
		主要内容	1. 理解劳动价值,创造美好生活 2. 新时代劳动的价值 3. 劳动实践 4. 新时代劳动精神、工匠精神
		教学要求	【师资要求】 ：要求教师具有卫生工作或辅导员工作经验。 【条件要求】 ：学校内有开放的场地场所及相关清洁卫生劳动的设备、工具，能集合并开展劳动实践活动。 【教学方法】 ：线上教学+线下活动相结合的混合式教学。 【考核要求】 ：过程性考核，包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等。
12	大学英语	课程	【素质目标】 ：具有中国情怀、国际视野、责任担当和学科核心素养，形成正确的人生观、世界观和价值观。

13	高等数学	目标	【知识目标】：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识。 【能力目标】：具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能和在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的能力。
		主要内容	1. 学习介绍和推荐自己 2. 谈论外貌、购物、经济预算、旅行、工作守时，医疗救助等 3. 谈论自己的专业和未来职业岗位、个人和职业发展 4. 学习职场情景：求职面试、电话预约、前台接待、接机、接站、介绍公司、介绍产品、商务出行、提出辞职 5. 阅读老师选取的文章 6. 英语应用文写作，如书信、公告、通知、纪要、便条、广告、简历、调查问卷、日程安排、工作计划、会议议程等 7. 拓展学习：B级考试、英语口语技能赛、全国大学生英语等模块训练和考前培训
		教学要求	【师资要求】：具备高校教师资格，具有扎实专业知识、良好师德师风、责任感、仁爱之心和不断改革创新精神。 【条件要求】：多媒体教室、在线精品课程、云课堂平台和超星平台等，利用信息化教学手段实施课堂教学。 【教学方法】：采用项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作、角色扮演等方法和线上教学+线下活动相结合的混合式教学。 【考核要求】：课程平时学习态度学习考核占 30%，过程考核占 40%和期末综合考核占 30%。
		课程目标	【素质目标】：培养学生科学的思维方式和实事求是的精神，尊重并遵循客观规律，提高学习能力和分析能力。 【知识目标】：掌握微积分、常微分方程等内容的基本概念和运算技能；培养分析问题和解决问题的步骤和方法。 【能力目标】：通过学习和实践提升数学建模的能力，能够在各个领域灵活运用数学知识解决实际问题。
		主要内容	1. 函数、极限及连续 2. 导数及微分 3. 导数的应用 4. 不定积分及其性质 5. 定积分及其应用
		教学要求	【师资要求】：要求教师具有数学及相关专业高校教师资格证书。 【条件要求】：学校内有教室场所及相关投影、一体机、黑板，能集中开展授课。 【教学方法】：线上+线下教学相结合的混合式教学。 【考核要求】：过程性考核，总评成绩=平时成绩 60%+期末成绩 40%。其中平时成绩包括出勤、作业、课堂表现及智慧平台积分等。
		教学要求	【师资要求】：学历，具有汉语言文学类专业本科及以上学历人员。职称，高校系列中级及以上职称。职业资格水平，具有高校教师资格证书。 【条件要求】：教材《大学语文》优先选用“十二五”职业教育国家规划精品教材。由东北师范大学出版社出版。 【教学方法】：注重职业能力培养、课程项目化、知识模块化；基于实际工作场景系统化组织教学，设置教学情境，实行任务驱动式教学，必要时采用线上+线下的教学模式。 【考核要求】：课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 20%+过程考核占 20%+期末综合考核占 60%（此项采用理论考试，全校统一笔试。

2. 专业基础能力模块课程

专业基础能力模块按照影视动画方向和数媒艺术方向各设置课程 8 门，共设置课程 9 门，设置要求如表 7。

表 7. 专业基础能力模块课程设置要求

序号	课程名称	课程描述
1	★美术设计基础	【素质目标】： 1. 具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感； 2. 具有正确的创作观，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. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、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，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯； 6. 具有一定的审美和人文素养。 【知识目标】： 课程目标 1. 了解美术设计基础的意义及特征； 2. 掌握观察方法，熟悉使用绘画工具，掌握物体造型基本技法； 3. 掌握几何形体素描绘画表现技法； 4. 掌握不同静物的素描绘画表现方法； 5. 掌握景观、人物的素描绘画表现方法； 6. 掌握静物、道具、景观、人物、场景的色彩及运用。 【能力目标】： 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能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； 3. 具有团队协作的能力； 4. 运用设计色彩知识绘画的基本能力； 5. 能够完成静物、景观、人物、道具场景素描绘画以及色彩表达； 6. 在后续课程中能用不同的美术设计基础表现技法准确的传达自己的思想，灵活的运用在各个领域。
		主要内容 1. 原理概述及运用 2. 基本工具操作与技法练习 3. 设计素描的绘画练习 4. 设计色彩的基础原理概述及运用 5. 手绘技法表现 6. 画面与构图 7. 几何体、静物、人物、道具、场景的建模造型、素描手绘表现以及色彩表达
		教学要求 【师资要求】：具有本科以上学历，师德优秀，具有扎实的艺术设计、绘图以及三维软件操作功底，较好的美术设计基础设计能力及美学知识，扎实的造型基础，能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合理实一体化教学，理论教学中融入真实企业模拟案例，文字资料与视频资料相结合，力求课堂教学形式和手段多样化，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。

			【考核要求】： 1. 采用多维度的评价方式对学生 进行评价，结合理论与实践相结合形成多元化教学评价体系。 2. 采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
2	★数字图像处理	课程目标 【素质目标】： 1. 坚定拥护中国共产党领导和社会主义制度，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. 具有良好的职业道德，较强的团队合作意识； 3. 具有良好的沟通交流能力； 4. 形成科学、严谨、求真、务实的工作作风，有较强的自律和自我管理能力； 5. 具备数字素养。 【知识目标】： 1. 熟悉图形图像处理的基本知识； 2. 能够综合运用课程知识完成图形图像的制作、处理和设计； 3. 掌握数字图像的基本概念以及数字图像处理的一般方法； 4. 掌握的基本操作和色彩理论； 5. 掌握各种工具和滤镜的使用方法、滤镜、通道、路径和蒙版的处理技巧； 6. 掌握各种处理技术在设计中的应用。 【能力目标】： 1. 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； 3. 具备团队协作的能力； 4. 具备图像处理和设计制作的基本技能，能用创新思维、AI 设计辅助完成图形图像项目的处理。	主要内容 1. 图层与选区 2. 滤镜与蒙版 3. 路径与通道 4. 图像修复与润饰 5. 平面设计 教学要求 【师资要求】：具有本科及以上学历，能独立开展课程教学及实践指导，对所教课程有深入理解和研究。能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体智慧教室,设计创新实训室。 【教学方法】：启发式教学、合作教学、职业体验式教学等。 【考核要求】：过程性考核，包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等。
3	★构成设计	课程目标 【素质目标】： 1. 具有崇尚宪法、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； 2. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维； 3. 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； 4. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯； 5. 具有一定的审美和人文素养。	

		【知识目标】： 1. 掌握构成的起源与发展。 2. 掌握点、线、面、体的基本知识。 3. 掌握平面构成的造型元素。 4. 掌握平面构成的基本形式。 5. 掌握色彩构成的基本理论知识。 6. 掌握色彩构成在设计中的应用。 7. 掌握立体构成的基本理论知识。 8. 掌握立体构成在设计中的应用。 【能力目标】： 1. 具备识别和运用设计中的基本元素，如点、线、面、色彩、空间等，并理解它们在设计中的作用和意义； 2. 具备基本设计原则，如均衡、对比、重复、统一、韵律、节奏等设计原则，并能够在实践中灵活运用； 3. 具备创意思维和表达能力，培养创意思维能力和通过视觉语言表达想法的能力； 4. 具备审美能力和鉴赏力，提高审美能力和对优秀设计的鉴赏力； 5. 具备构图和视觉组织能力，创造出和谐且有效的构图； 6. 具备综合应用能力，将知识应用于实际项目中，解决实际问题。
	主要内容	1. 认识构成 2. 平面构成的设计制作技巧 3. 色彩构成的设计制作技巧 4. 立体构成的设计制作技巧 5. 构成设计的具体运用
	教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉构成设计相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体实训室、画室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，采用项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作、角色扮演等方法。 【考核要求】： 1. 采用多维度的评价方式对学生进行评价，结合理论与实践相结合形成多元化教学评价体系； 2. 采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
4	数字绘画技法	【素质目标】： 1. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维； 2. 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； 3. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯； 4. 具有一定的审美和人文素养。 【知识目标】： 1. 理解动画概念画绘制工具的基本属性，熟练运用绘图软件； 2. 了解数字绘画技法的资料、临本； 3. 了解数字绘画技法资料素材分类归档； 4. 了解人物块面技法绘画知识点； 5. 了解场景结构、块面、透视技法知识点； 6. 了解场景光影和上色技法知识点。

		【能力目标】： 1. 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； 3. 具备团队协作的能力；能够分析数字绘画技法作品资料； 4. 能够进行人物线条技法绘画； 5. 能够进行场景结构、块面、透视技法绘画； 6. 能够进行场景光影和上色技法绘画。
		主要内容 1. 数字绘画基本知识 2. 数字绘画工具掌握 3. 场景数字绘画练习
		教学要求 【师资要求】：具有本科及以上学历，能独立开展课程教学及实践指导，对所教课程有深入理解和研究，能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革； 【条件要求】：校内多媒体实训室、机房。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
5	视听语言与分镜	【素质目标】： 1. 具有良好的社会公德、职业道德，自觉遵守公共秩序、爱岗敬业； 2. 具有一定的文学、艺术修养和人文科学素养； 3. 熟悉行业企业相关的规范，严格遵守国家规范，具有良好的完成任务意识，具备民族精神、时代精神、工匠精神。 【知识目标】： 1. 掌握线条美感把握； 2. 了解视听语言与分镜的作用及基本元素应用； 3. 了解表情表现的灵活性和变化； 4. 了解变形动画的核心； 5. 了解各类分镜头内容的表达形式，并能够熟练绘制其动画。 【能力目标】： 1. 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； 3. 具备团队协作的能力； 4. 具备独立创作静态与动态镜头绘制方式的能力； 5. 具备运用动画分镜创作的能力。
		主要内容 1. 视听语言与分镜的基本概念 2. 分镜创作技法 3. 分镜辅助创作 4. 分镜脚本制作 5. 分镜前期工作 6. 绘制分镜 7. 分镜流畅化及修改 8. 画面构图与修整
		教学 【师资要求】应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程的相关理论和实践知识；能够独立

		要求	或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：学校内有教室场所及相关投影、一体机、黑板，能集中开展授课。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
6	C4D 电商广告	课程目标	【素质目标】： 1. 具有良好的社会公德、职业道德，自觉遵守公共秩序、爱岗敬业； 2. 具有一定的文学、艺术修养和人文科学素养； 3. 熟悉行业企业相关的规范，严格遵守国家规范，具有良好的完成任务意识，具备民族精神、时代精神、工匠精神。 【知识目标】： 1. 了解 cinema4D 电商广告应用基本知识； 2. 掌握 cinema4D 软件技法； 3. 了解 cinema4D 电商广告设计要点及设计概念。 【能力目标】： 1. 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； 3. 具备团队协作的能力； 4. 具备运用 cinema4D 软件进行电商广告设计创作的能力； 5. 具备结合实训知识，运用 cinema4D 软件技法开展创作的能力。
		主要内容	1. cinema4D 应用基本知识 2. cinema4D 软件技法 3. cinema4D 实训案例 4. 电商广告设计要点及设计概念 5. cinema4D 电商广告方案设计
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：学校多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+项目考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，终结考核为提交作品或者试卷。
7	视觉传达设计（数媒艺术方向）	课程目标	【素质目标】： 1. 具有良好的社会公德、职业道德，自觉遵守公共秩序、爱岗敬业； 2. 具有一定的文学、艺术修养和人文科学素养；培养更能涵盖不断发展的设计思想和内容展现； 3. 熟悉广告设计的原则和程序，为从事广告设计工作打好基础； 4. 树立科学严谨、精益求精的治学精神。 【知识目标】： 1. 掌握视觉传达设计的基本概念与功能； 2. 了解 VI 设计的定义；理解 VI 设计的作用和基础部分的内容以及应用部分

		的内容； - 了解VI系统开发设计的基础要素；明确VI系统开发设计的应用要素； - 了解广告设计的基本概念以及平面广告的构成要素； - 掌握广告设计的原则和程序； - 了解包装的概念以及基本知识； - 掌握包装设计的基本程序； - 掌握书籍装帧设计的相关知识。 【能力目标】： - 具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； - 具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练与客户沟通进行设计方案讲解； - 具备团队协作的能力； - 具备进行视觉传达设计、商业平面设计的能力； - 具备独立开展包装设计的能力； - 具备独立开展书籍装帧设计的能力。
	主要内容	- 企业VI设计 - 广告设计 - 包装设计 - 版式设计
	教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：学校多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
8	虚拟引擎动画技术	【素质目标】： - 具有创新意识、创新思维，能够不断提出新的设计理念和解决方案，以满足不断变化的市场需求； - 具有良好的工作态度和团队合作精神，能够适应高强度、高压力的工作环境； - 具有持续学习的能力，能够跟上行业发展的步伐，不断提高自己的专业技能。 【知识目标】： - 次时代建模理论知识：掌握次时代建模的基本原理、流程和技巧，了解行业标准和规范； - 美术基础知识：具备扎实的美术基础，包括素描、色彩、构图等方面的知识，能够运用美学原理进行模型设计； - 软件操作技能：熟练掌握主流的三维建模软件（如 Maya、3ds Max、ZBrush 等）和相关插件，能够高效地进行模型制作和渲染。 【能力目标】： - 具备模型制作能力：能够独立完成从概念设计到最终渲染的虚拟引擎动画制作流程，包括建模、贴图、光照、渲染等各个环节； - 具备问题解决能力：在建模过程中遇到问题时，能够独立思考、分析问题，并找到有效的解决方案； - 具备沟通协调能力：在团队中能够与他人有效沟通，明确任务分工，共同

			协作完成项目任务。同时，能够与客户或上级进行有效沟通，理解项目需求并给出合理的解决方案； 4. 具备自我管理能力：良好的时间管理和自我管理能力，能够合理安排学习和工作时间，确保项目的进度和质量。
		主要内容	1. 基础技能：3D 软件操作 2. 专业技能：人体解剖学、场景与道具设计、角色设计与制作 3. 进阶技能：虚拟引擎动画全流程、布料运算、人体美术与场景建筑结构 4. 实践项目 5. 行业规范与标准
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示、实训和岗位证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+项目考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，终结考核为提交作品或者试卷。
9	数字艺术设计	课程目标	【素质目标】： 1. 具有求真务实、实践创新、精益求精的精神； 2. 具有踏实严谨、吃苦耐劳、追求卓越等优秀品质。 【知识目标】： 1. 掌握角色、建筑造型知识； 2. 掌握空间透视的绘制能力； 3. 掌握动静态角色的结构塑造能力； 4. 了解动画运动规律相关知识。 【能力目标】： 1. 能够使用数字工具完成数字内容创作； 2. 能够熟练运用美术手绘技法或 AI 数字绘画进行艺术设计的能力； 3. 具有熟练运用数字 3D 软件，进行数字建模的能力； 4. 具备分镜头设计与影视后期剪辑与合成的能力； 5. 具备游戏动作设计与制作的能力； 6. 具有数字艺术创作技能，能够完成 3D 动画制作； 7. 具有虚拟现实内容设计与制作能力。
		主要内容	1. 动画美术设计 2. 游戏原画设计 3. 动画角色设计 4. 游戏角色动画设计 5. 3D 动画制作 6. 游戏模型绑定和动画制作 7. 虚拟现实应用设计
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革；具备精湛的表现技法，行业知识丰富，具有较强的语言表达和沟通能力。 【条件要求】：学校内有教室场所及相关投影、一体机、黑板，能集中开展授课。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学。以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神

		等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
--	--	--

3. 专业核心能力模块课程

专业核心能力模块按照影视动画方向和数媒艺术方向各设置课程 7 门，共设置课程 9 门，设置要求如表 8。

表 8. 专业核心能力模块课程设置要求

序号	课程名称	课程描述
1	图形创意设计 (数媒艺术方向)	【素质目标】： 1. 能透过表象看本质，养成正确分析整体结构的习惯，更好地为设计服务； 2. 学会运用图形创意表现设计思维和设计思路方法； 3. 学会运用形式美法则来制作图形造型设计作品。 【知识目标】： 1. 了解图形创意的含义及其特征，熟知图形创意的内容； 2. 了解图形创意表现的基本概念；图形创意表现的基本元素应用； 3. 了解形式美法则在图形创意设计中的具体体现。 4. 掌握三元素设计的规律的方法。 【能力目标】： 1. 掌握创意图形的基本训练的方法； 2. 掌握主题创作的创意灵感和设计技巧； 3. 掌握单元素的视觉训练；形态联想的设计能力； 4. 掌握正负图形设计的形式美法则和制作技巧； 5. 掌握图形转换的表现和技巧立体构成的形式美法则。
		主要内容 1. 认识图形创意设计 2. 图形创意表现 3. 创意图形的基本训练 4. 图形造型设计的方法 5. 图形的解构 6. 图形造型创意的应用
		【师资要求】： 应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】： 多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】： 采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
2	动画概念设计	【素质目标】： 1. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力； 2. 培养学生数字绘画的艺术表现力，绘画作品积极向上，体现社会主义核心价值观；

			3. 指导学生绘画作品积极向上，体现中国梦； 4. 具备创新意识和创业的素质。 【知识目标】： 1. 理解动画概念画绘制工具的基本属性，熟练运用绘图软件； 2. 理解动画概念设计的基本流程、以及动画概念画师的岗位基本要求； 3. 理解动画概念画设计的艺术表现力，能够理解动画概念画的创新思想； 4. 理解动画概念设计的基本流程、以及动画概念画师的岗位基本要求。 【能力目标】： 1. 能熟练操作动画概念画绘制工具、以及软件； 2. 能够理解动画概念设计的概念、属性，动画概念设计的内涵以及设计理念； 3. 能够理解动画概念画设计的艺术表现力，能够理解动画概念画的创新思想； 4. 能够制作生动的艺术性强的动画概念画作。
		主要内容	1. 题材分析 2. 构图表现 3. 视觉引导、气氛营造 4. 色彩搭配 5. 场景景深 6. 场景、人物角色光影、深入表现、质感细节综合技法
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 采用作品考核，注重过程考核和能力考核。由企业专家和专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容，以动画概念设计作为期末考核项目
3	二维动画技术	课程目标	【素质目标】： 1. 运用所学知识分析和解决问题的能力，创新设计思维，美术欣赏造型审美的能力； 2. 具有文字撰写能力，具有用户意识和用户体验研究的能力，具备创意设计思维； 3. 具有全局观点，具有创新意识，审美素养； 4. 具有创新意识，审美素养，具有交互逻辑思维； 5. 具有专心、耐心和精心的职业素养；具有创新意识，审美素养，团队协作能力。 【知识目标】： 1. 了解什么是 H5 动画。； 2. 了解 H5 与 app 的区别及优势； 3. 了解 H5 动画设计制作流程和规范； 4. 知道 H5 设计策略、调研方法方式的运用； 5. 了解 H5 设计与运营相关的工具，知道编辑器组件、表单的使用方法； 6. 知道 H5 页面图文、版式设计的方法； 7. 知道制作动效页面 H5 的方法。 【能力目标】： 1. 能掌握交互设计与用户分析、H5 动画制作平台； 2. 能懂得如何调研，调研的方法方式；掌握 H5 开发的细节规范； 3. 能掌握 H5 第三方制作工具的使用和基本编辑操作； 4. 能够运用图文排版技巧进行 H5 页面设计；

			5.掌握 H5 背景音乐/音效的设计技巧；掌握 H5 音乐素材的搜集渠道和编辑方法； 6.能够综合运用 H5 动画设计知识独立完成案例制作。
		主要内容	1. HTML5 网页技术 2. 新媒体广告类型和策略 3. 图形、文本样式基础和页面布局基础 4. 媒体和交互性 5. 综合案例
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容。
4	视频后期合成技术	课程目标	【素质目标】： 1. 认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力、创造力； 2. 通过对视频后期制作职业发展状况，激发学生的学习积极性，引导树立了正确的职业观念； 3. 培养精益求精的工匠精神，培养对国家和社会的责任感。 【知识目标】： 1. 列举影视后期制作工作内容、主流软件，说出非线性剪辑技术、数字合成技术的概念，说出后期制作分辨率、场、帧速率等专业术语概念； 2. 说出后期制作的基本流程、关键帧动画的制作方法； 3. 列举色彩校正与调色方法、制作水墨效果和降噪修图方法； 4. 说出 3D 图层、灯光和摄影机的设置方法，三维空间动画制作的方法； 5. 说出字幕制作的思路和基本方法； 6. 说出视频调色、抠像功能、制作的思路和基本方法； 7. 说出音轨混合与音频调节制作的思路和基本方法； 8. 说出复杂项目后期合成制作的思路和基本方法。 【能力目标】： 1. 能熟练操作视频后期制作软件常用基本命令； 2. 能完成短视频剪辑制作、能制作关键帧动画； 3. 能设置各种常用转场效果；能制作常见视频特效、能对图像进行色彩校正与调色； 4. 能制作滚动字幕、倒计时等文字效果； 5. 能完成视频调色、抠像与合成视频画面； 6. 能制作音轨混合与音频调节； 7. 能综合应用后期技术完成复杂项目制作。
		主要内容	1. 影视后期制作基础及软件工作界面 2. 图层的应用 3. 蒙版动画 4. 应用时间轴制作特效 5. 文字和 Paint 绘图 6. 应用滤镜制作特效 7. 稳定和跟踪

		8. 抠像与合成 9. 音频处理 10. 制作三维合成特效 11. 综合训练	【师资要求】 ：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】 ：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】 ：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学。以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】 ：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。
		教学要求	
5	数字媒体交互设计 (数媒艺术方向)	课程目标	【素质目标】 ： 1. 具有运用所学知识分析和解决问题的能力，良好审美的能力； 2. 具有创新意识，沟通交流能力； 3. 具有良好的写作能力； 4. 具有较强的语言表达、能够与客户沟通、洽谈和协调能力； 5. 具有全局观、具有交互逻辑、具有团队合作和协作精神。 【知识目标】 ： 1. 了解交互界面设计制作流程和规范； 2. 掌握调研方法方式的运用，产品分析层面的理解，用户对产品的体验反馈汇总； 3. 产品概念模型分析方法，产品结构图的绘制，交互流程的分析应用； 4. 规划和绘制有较好交互效果的产品原型，在原型界面对要点进行详细阐述； 5. 对原型规划进行功能性产出设计，测试维护各模块功能。 【能力目标】 ： 1. 具备完成 APP 项目制作、企业网站项目制作、精通交互设计与用户分析、交互互动效制作； 2. 具备如何调研，调研的方法方式，做好竞品分析，做用户体验； 3. 具备根据产品分析报告进行产品交互设计，能绘制功能结构图； 4. 具备根据产品交互设计规范进行产品原型图的绘制，能对设计要点进行详细说明； 5. 具备根据前期的调研和产品分析、原型设计制作详细的交互设计方案； 6. 具备对所设计的交互功能进行测试维护。
		主要内容	1. 交互设计理论 2. 移动应用 3. 交互型 APP 项目案例 3. 案例教学 4. 实践操作 5. 交互设计与用户体验
		教学要求	【师资要求】 ：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】 ：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】 ：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等

			思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。
6	影视动画特效制作	课程目标	【素质目标】： 1. 通过对动画后期特效职业岗位的发展和前沿技术的介绍，激发学生的学习积极性，引导他们树立了正确的职业观念； 2. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力。 【知识目标】： 1. 列举影视后期制作软件，说出后期制作分辨率、场、帧速率等专业术语概念，说出后期制作的基本流程、图层的概念、关键帧动画、遮罩和蒙版动画制作方法； 2. 列举色彩校正与调色方法、制作水墨效果和降噪修图方法； 3. 说出 3D 图层、灯光和摄影机的设置方法，三维空间动画制作的方法；4. 说出文字特效动画制作的思路和基本方法； 4. 说出粒子特效制作的思路和基本方法； 5. 说出光线特效制作的思路和基本方法； 6. 列举音频处理的常用方法； 7. 说出复杂项目后期合成制作的思路和基本方法。 【能力目标】： 1. 能熟练操作影视动画特效制作软件常用基本命令； 2. 能制作图层轨道和关键帧动画；能制作遮罩和蒙版动画； 3. 能完成简单短视频合成制作； 4. 能完成图层轨道的基本操作和属性设置，能制作关键帧动画； 5. 能用色调、曲线、色阶、色彩平衡进行校色； 6. 能制作制作水墨效果、色相饱和度和降噪修图； 7. 能设置 3D 图层、灯光和摄影机； 8. 能制作三维空间动画； 9. 能制作毛边和液化、模糊渐变文字； 10. 能抠像处理图片和视频素材； 11. 能综合应用后期技术完成复杂项目制作。
		主要内容	1. 光线特效制作 2. 雷电特效制作 3. 火焰特效制作 4. 烟雾特效制作 5. 流体特效制作 6. 破碎特效制作 7. 爆炸特效制作 8. 特效合成制作
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。
7	三维课		【素质目标】：

8	建模技术 (影视动画方向)	程 目 标 1. 通过对动漫行业的发展和三维建模前沿技术的介绍，激发学生的学习积极性，引导他们树立了正确的职业观念； 2. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的空间想象能力和创造力； 3. 培养精益求精和勇于创新的工匠精神；培养对国家和社会的责任感。 【知识目标】： 1. 说出三维软件功能及界面组成元素、常用基本命令操作方法； 2. 列举曲面和多边形基本体类型，说出曲面基本体建模命令操作方法； 3. 说出通道栏属性，列举吸附类型及操作方法，说出复制操作方法、组的概念； 4. 说出多边形子层级类型及基本编辑操作方法，说出道具模型建模思路； 5. 说出布局和确定镜头角度的方法，说出建筑模型建模思路； 6. 说出人物角色和动物角色头部、身体、四肢建模思路。 【能力目标】： 1. 能熟练操作三维软件常用基本命令； 2. 能制作简易曲面模型，能制作简易多边形模型； 3. 能制作道具模型； 4. 能制作建筑场景模型； 5. 能制作工业产品模型； 6. 能制作人物角色和动物角色模型。
		主 要 内 容 1. 常用基本命令及操作 2. 简易卡通模型建模 3. 简易多边形楼房模型建模 4. 道具模型建模 5. 建筑场景模型建模
		教 学 要 求 【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考查方式。
	三维动画技术 (影视动画方向)	课 程 目 标 【素质目标】： 1. 通过对动漫行业的发展和三维动画前沿技术的介绍，激发学生的学习积极性，引导他们树立了正确的职业观念； 2. 培养学生精益求精和勇于创新的工匠精神；培养对国家和社会的责任感； 3. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力、空间想象能力和创造力。 【知识目标】： 1. 说出三维动画制作流程及基本方法。说出关键帧动画设置的常用方法； 2. 说出常用控制器动画设置方法； 3. 说出常用修改器动画设置方法； 4. 说出材质动画制作基本方法； 5. 列举粒子类型，说出粒子常用属性设置及动画制作方法； 6. 说出燃烧和爆炸动画设置基本方法； 7. 说出镜头运动类型及动画制作方法。 【能力目标】： 1. 能设置与制作关键帧动画； 2. 能应用控制器制作动画；

			3.能制作材质动画； 4.能制作粒子动画； 5.能制作燃烧和爆炸特效； 6.能制作镜头运动动画； 7.能完成角色动画制作。
		主要内容	1.关键帧动画制作 2.控制器动画制作 3.修改器动画制作 4.材质动画制作 5.粒子动画制作 6.镜头动画制作 7.角色动画制作 8.综合训练
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示和实训的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末主要采取作品实操考核方式。
9	文创产品设计	课程目标	【素质目标】： 1.培养学生具备优质的服务意识；规范、标准的工作素养； 2.培养学生具备查阅专业文献资料与自学能力、分析能力、交流能力； 3.培养学生规范、标准的工作素养，按时按质量完成任务的素养； 4.具有语言表达、团结协作、社会交往等综合职业素质。 【知识目标】： 1.明确文创产品设计的内容、性质和任务； 2.掌握文创产品的基本特征和分类、方式； 3.掌握文创产品开发的驱动力； 4.掌握地方文化背景调研与总结的方法； 5.理解文化创意理论和文化创意理论的各种表象； 6.使用学习过的设计软件进行文创产品建模； 7.了解文创产品常见设计材料与工艺； 8.掌握三维扫描技术在工艺品制作流程中的运用方式； 9.掌握文创产品设计开发流程及方法。 【能力目标】： 1.能明晰文创产品与其他产品类型在设计上的区别与共同点； 2.能够制作规范的背景调研报告； 3.学会文化创意理论如何在文创产品中得到体现； 4.能够根据文化元素及文创产品设计流程完成概念设计、草图设计、手绘效果图绘制、平面最终效果图绘制、CAD图纸制作； 5.掌握文创产品效果图表现特点； 6.能够按照产品设计流程完成概念提案、草图设计、效果图制作等； 7.掌握文创产品设计材料类型与工艺方法运用； 8.能够完成创产品概念提案、草图设计、手绘效果图绘制、犀牛效果图制作、CAD图纸制作、3D模型制作； 9.能够按照产品设计流程完成概念提案、草图设计、效果图制作、模型制作；

		10. 能够完成文创设计完整标准化图纸制作和工艺描述; 11. 熟练掌握PPT汇报、设计表达所需技能。
	主要内容	1. 文化创意产品设计基本知识 2. 设计准备 3. 市场调研及分析 4. 确定创新设计要点及设计概念 5. 文创产品方案设计
	教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：理实一体化教学，理论教学中融入实践活动，文字资料与视频资料相结合，力求课堂教学形式和手段多样化，做到课内教学与项目实践紧配合，课堂教学与网络教学平台紧配合的教学模式。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。

4. 素质与专业拓展能力模块课程

素质与专业拓展能力模块设置课程 11 门，设置要求如表 9。

1	动画运动规律	【素质目标】： 1. 培养透过现象看本质，帮助树立正确“三观”； 2. 养成正确的观察方式； 3. 养成空间意识； 4. 能合理地进行运动设计的创意表现； 5. 能快速记录运动方式，并有效的将运动分解绘制。 【知识目标】： 1. 了解运动规律的内涵和概念； 2. 了解动漫设计中符合运动规律设计的价值和意义； 3. 了解运动规律设计的艺术语言和联想设计的应用技巧； 4. 了解走、跑、跳表现方式； 5. 掌握捕捉动态的能力。 【能力目标】： 1. 掌握运动设计的步骤与方法，了解各种生物的生活规律； 2. 掌握曲线运动的各类运动特征； 3. 掌握运动规律设计的表现方法； 4. 掌握多条曲线同时运动的协调把握； 5. 掌握四足动物基本的走跑跳等运动曲线和方式； 6. 熟练手绘出各种角色在各种环境中的运动； 7. 能把握自然现象的随机性，根据其特征绘制动画。
		主要内容 1. 运动规律的基础元素——“线条的表现与欣赏” 2. 物体加减速速度与力的原理 3. 曲线运动与跟随运动的规律 4. 人物常规运动规律 5. 动物运动规律 6. 表情夸张绘制技法 7. 走路、跑步运动规律绘制 8. 自然现象的运动规律

		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。
2	动画原画设计	课程目标	【素质目标】： 1. 培养透过现象看本质，帮助树立正确“三观”； 2. 能够形成精益求精、反复打磨的工作态度，以及团队合作和刻苦钻研的精神； 3. 培养学生的艺术感知能力和创新思维，以便于他们更好地理解 and 创作动画作品。 【知识目标】： 1. 掌握动画原画基础知识； 2. 理解艺术原则与历史文化。 【能力目标】： 1. 能够独立完成中小型动画短片的设计制作的能力； 2. 具备分析动画作品和解决实际制作过程中遇到问题的能力； 3. 能与团队成员有效沟通，共同完成制作任务的能力。
		主要内容	1. 原画的基本概念 2. 原画创作技法 3. 原画辅助创作 4. 项目综合创作
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。
3	影视栏目包装	课程目标	【素质目标】： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习、工作的主动性和积极性。 【知识目标】： 1. 掌握影视栏目包装的基本知识点； 2. 运用各知识点来完成影视栏目包装制作和设计。 【能力目标】： 1. 具备影视栏目包装绘制和设计制作的基本技能；

			2. 具备分析问题以及创新思维的能力； 3. 具备锻炼沟通及语言和文字表达等方面的能力； 4. 具有敬业与吃苦耐劳的素养，养成团队合作意识。
		主要内容	1. 栏目包装策划 2. 频道及栏目的品牌形象包装思路 3. 包装文案的构思与写作 4. 栏目包装制作 5. 片头、片花、片尾设计与制作 6. LOGO 演绎与二维、三维栏目包装 7. 高级创意栏目包装 8. 创意栏包的整体包装流程 9. 创意及制作思路的提升
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：授课使用多媒体信息化教学，结合在线开放课程和课堂教学，利用信息化手段、结合视听媒体，将抽象的教学内容，采用图文并茂的方式形象地演示出来，教学示范清晰可见。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。
4	矢量 绘图 技法	课程目标	【素质目标】： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习、工作的主动性和积极性。 【知识目标】： 1. 掌握矢量图形处理的基本知识点； 2. 运用各知识点来完成矢量图形制作和设计。 【能力目标】： 1. 具备矢量图像绘制和设计制作的基本技能； 2. 具备分析问题以及创新思维的能力； 3. 具备锻炼沟通及语言和文字表达等方面的能力； 4. 具有敬业与吃苦耐劳的素养，养成团队合作意识。
		主要内容	1. AI 软件基础操作 2. 矢量图形的绘制与编辑 3. 绘制动物矢量插图 4. 绘制人物矢量插画 5. 绘制装饰纹样矢量插画 6. 矢量图形绘画设计创作
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示、实训和岗位证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。

			【考核要求】 ：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取作品考核实操考试方式。
5	中外设计史	课程目标	【素质目标】 ： 1. 提升学生设计意识，提高设计品位； 2. 树立民族自信，增强民族自豪感。 【知识目标】 ： 1. 理解手工时代的艺术设计知识； 2. 理解工业时代的现代设计知识； 3. 理解 20 世纪前期中国的艺术设计知识； 4. 理解现代主义设计的发展知识； 5. 理解 1949 年以来中国现代设计的发展知识； 6. 理解后现代艺术设计知识。 【能力目标】 ： 1. 能根据手工时代的艺术设计知识进行设计分析； 2. 能根据工业时代的现代设计知识进行设计分析； 3. 能根据 20 世纪前期中国的艺术设计知识进行设计分析； 4. 能根据现代主义设计的发展知识进行设计分析； 5. 能根据 1949 年以来中国现代设计的发展知识进行设计分析； 6. 能进行后现代艺术设计的经典案例剖析。
		主要内容	1. 手工时代的艺术设计 2. 工业时代的现代设计 3. 20 世纪前期中国的艺术设计 4. 现代主义设计的发展 5. 1949 年以来中国现代设计的发展 6. 后现代艺术设计
		教学要求	【师资要求】 ：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】 ：多媒体教室、在线精品课程、云课堂平台和超星平台等，利用信息化教学手段实施课堂教学。 【教学方法】 ：采用信息化教学手段，结合项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作等方法和线上教学+线下活动相结合的混合式教学，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】 ：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取理论考试方式。
6	C 语言程序设计	课程目标	【素质目标】 ： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习的主动性和积极性。 【知识目标】 ： 1. 掌握 C 语言基础语法； 2. 理解数据结构与算法； 3. 熟悉文件操作； 4. 认识模块化程序设计。 【能力目标】 ： 1. 具备使用 C 语言独立完成简单程序设计和调试的能力； 2. 能提升逻辑思维能力； 3. 能够与他人有效沟通和协作完成编程任务；

7	电工电子技术基础		4. 具备分析问题、定位问题和解决问题的能力； 5. 能够持续自主学习和跟进 C 语言及相关技术的最新发展。
		主要内容	1. 程序设计和 C 语言基础 2. 数据表现形式及运算 3. 程序流程控制 4. 数组与字符串 5. 函数与模块化程序设计 6. 指针与内存管理 7. 文件操作与输入输出 8. 结构体与联合体 9. 综合应用与实战演练
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示、实训和岗位证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取闭卷考试方式。
		课程目标	【素质目标】 1. 培养学生良好的职业道德；勇于创新、敬业乐业的工作作风； 2. 培养学生的表达能力、沟通能力、技术管理能力； 3. 培养学生安全、产品质量、团队合作等意识。 【知识目标】 1. 熟练掌握电阻元件、电感元件、电容元件、理想电压源、理想电流源的参数与电压、电流关系； 2. 熟练掌握基尔霍夫定理的应用以及戴维南定理、叠加定理、支路电流法、节点电压法的应用； 3. 掌握电容、电感元件的特性及其储能特征； 4. 掌握正弦交流电的基本特征，掌握单相正弦交流电路的电流、电压、功率的基本计算方法，掌握三相正弦交流电路的电流、电压、功率的基本计算方法； 5. 掌握变压器的结构、工作原理与应用。 【能力目标】 1. 能熟练使用戴维南定理、叠加定理、支路电流法、节点电压法等方法分析与计算线性直流电路的电压、电流与功率； 2. 能熟练分析与计算单相正弦交流电路和三相正弦交流电路的电流、电压与功率； 3. 能熟练掌握变压器的变压、变流与阻抗变换功能，判别变压器的同名端。
		主要内容	1. 用电安全与相关工具的使用 2. 电路的三要素 3. 欧姆定律与电阻串并联 4. 基尔霍夫定律验证 5. 叠加定律验证 6. 戴维南定理验证 7. 正弦交流电以及相关参数
		教学	【师资要求】：本科以上学历，讲师以上职称，具有电工上岗证和技师以上技能证书或企业相关岗位顶岗实践一个月以上。

		要求	【条件要求】：多媒体教室，具备能承担电工技术教学实验、实训和电工上岗证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，结合项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作等方法和线上教学+线下活动相结合的混合式教学。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取闭卷考试方式。
8	计算机网络基础	课程目标	【素质目标】： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习的主动性和积极性。 【知识目标】： 1. 掌握计算机网络的基本概念； 2. 熟悉计算机网络的体系结构； 3. 理解网络协议和数据传输原理。 4. 了解网络安全知识。 【能力目标】： 1. 网络配置与管理能力； 2. 网络故障排查能力； 3. 能够将所学的网络知识应用到实际场景； 4. 自主学习与更新知识的能力。
		主要内容	1. 计算机网络基本概念与结构 2. 网络通信原理 3. 网络协议 4. 网络设备和技术 5. 计算机网络体系结构 6. 局域网技术 7. 网络互联技术 8. 网络安全与管理
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示、实训和岗位证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，结合项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作等方法和线上教学+线下活动相结合的混合式教学，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取闭卷考试方式。
9	短视频制作	课程目标	【素质目标】： 1. 培养学生勤于思考、认真做事的能力； 2. 培养学生的沟通能力和团队协作能力； 3. 培养学生勇于创新、敬业、乐业的工作作风。 【知识目标】： 1. 了解快门、ISO、白平衡的参数拍摄设置； 2. 了解电影的基本起承转合，《水浇园丁》案例分析和通用技巧； 3. 了解角色目的，全部动作与效果，人物性格如何定义； 4. 掌握穿帮的解决方法，道具收集，拍摄表格的制作； 5. 掌握摄制组现场分工表，排练的情景表演，电影的拍摄次序，不同的拍

			摄方式：拍摄的口令规范，场记单。 【能力目标】： 1. 能掌握短视频剧本的基本结构，掌握基本的拍摄设备操作； 2. 能掌握短视频剧本的基本结构，具备短视频剧本的写作能力； 3. 能掌握选取短视频合适的场景及步骤，通过制定拍摄计划提高制作效率； 4. 能掌握如何组合团队及责任分配，排练的方式及帮助演员表演； 5. 能掌握如何让观众对故事产生共感，肾上腺素产生的技巧能力，对人物性格定义的能力。
		主要内容	1. 短视频制作概述 2. 短视频创作流程 3. 短视频导戏技巧 4. 短视频赏析 5. 短视频拍摄 6. 短视频创作实践
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室、在线精品课程、云课堂平台和超星平台等，利用信息化教学手段实施课堂教学。 【教学方法】：采用信息化教学手段，结合项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作等方法和线上教学+线下活动相结合的混合式教学，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取理论考试方式。
10	动漫制作编导	课程目标	【素质目标】： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习的主动性和积极性。 【知识目标】： 1. 了解动画片的特征和制作流程； 2. 理解动画编导和动画作品创作理念； 3. 掌握动画剧本的改编及应用； 4. 理解原创动画剧本的编写； 5. 掌握分镜头格式、编写及绘制； 6. 理解镜头语言的应用。 【能力目标】： 1. 通过学习和实践，让学生能够具备分析影视动画的发展和演变过程的能力； 2. 掌握动画片的制作流程及一定的剧本创作和镜头语言运用技能； 3. 具备将剧本改写成文字分镜脚本的能力； 4. 具备基础的美术设定的能力； 5. 具备熟练运用镜头语言的能力； 6. 具备动画片制作过程中管理和协调的基本能力。
		主要内容	1. 原创动画剧本创作 2. 题材选择与内容构思 3. 剧本结构与情节设计 4. 角色塑造与对话编写 5. 动画分镜头脚本设计 6. 镜头语言的理解与应用

			7. 分镜头脚本的绘制与调整 8. 镜头衔接与节奏控制 9. 角色性格化特征创作 10. 角色外貌特征与性格塑造 11. 角色动作表演形式的设计 12. 角色在剧情中的作用与表现 13. 摄像机镜头的运用 14. 摄像机机位的选择与调整 15. 角色面部细节刻画技巧 16. 镜头运动与剧情烘托 17. 后期合成的基本流程 18. 特效制作的技术与工具 19. 音效与配乐的选择与搭配
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室、在线精品课程、云课堂平台和超星平台等，利用信息化教学手段实施课堂教学。 【教学方法】：采用信息化教学手段，结合项目教学、场景教学、任务驱动、小组合作等方法 and 线上教学+线下活动相结合的混合式教学，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+综合考核”的方式评定成绩。过程考核包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，期末综合考核主要采取理论考试方式。
11	AI 绘画技术	课程目标	【素质目标】： 1. 具备爱国主义思想，设计作品积极向上； 2. 设计作品体现正确的社会价值观； 3. 培养认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力、创造力。 【知识目标】： 1. 能够理解 AI 绘画绘制工具的基本属性； 2. 能够理解 AI 绘画的概念、属性，AI 绘画的内涵以及设计理念； 3. 能够理解 AI 绘画的艺术表现力，能够理解 AI 绘画的创新思想； 4. 能够理解 AI 绘画的基本流程以及应用要求。 【能力目标】： 1. 能熟练操作 AI 绘画绘制工具及软件； 2. 能运用 AI 绘画设计创作动画造型； 3. 能够运用 AI 绘画制作生动的艺术性强的动画广告； 4. 能独立完成全套 AI 绘画作品。
		主要内容	1. 掌握 AI 绘画方法 2. 应用 AI 绘制卡通风格插画 3. 应用 AI 绘制写实风格插画
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：多媒体教室或机房，具备能承担该课程演示、实训和岗位证培训任务的相关教学仪器设备。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】：采用“过程考核+项目考核”的方式评定成绩。过程考核

		包括平时表现包括出勤、作业、课堂表现、智慧平台学习等，终结考核为提交作品或者试卷。
--	--	---

5. 集中实训模块课程

集中实训模块设置课程 10 门，设置要求如表 10。

表 10. 集中实训模块课程设置要求

序号	课程名称	课程描述
1	认识实习	【素质目标】： 1. 培养认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 培养良好的沟通和表达能力； 3. 培养细致的观察力、创造力； 4. 培养学习、工作的主动性和积极性。 【知识目标】： 1. 简述动漫行业的发展历史、列举动画分类； 2. 说出动漫行业的生产流程； 3. 说出动漫设计制作的基本原理、造型方法； 4. 说出动漫企业相关岗位工作内容及职业素质。 【能力目标】： 1. 能阅读和理解动漫行业相关文献； 2. 能理解动漫行业的生产流程； 3. 能理解动漫设计制作的基本原理、造型方法； 4. 能理解动漫企业相关岗位工作内容及职业素质。
		主要内容 1. 动漫行业的历史和现状 2. 动漫行业的生产流程 3. 动漫设计制作的基本原理、造型方法 4. 动漫企业相关岗位工作内容及职业素质 5. 到相关企业参观交流
		教学要求 【师资要求】： 应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】： 校内多媒体教室。 【教学方法】： 采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%； 2. 《实训手册》是学生对实践情况所做出的记录和总结。
2	新媒体影像实训	【素质目标】： 1. 提高学生美的表现力、提高审美水平、发现新的观察事物的视角； 2. 培养学生获取新知识、新技能、新方法的能力、独立思考的能力、良好的自主学习能力。 【知识目标】： 1. 掌握焦距、焦距和镜头筒关系、快慢镜头、孔径和焦距的关系； 2. 掌握合理的构图、人像摄影、儿童摄影、风景摄影； 3. 掌握高反差处理、图形元素的正确表达、制造画面平衡、正确表达质感； 4. 掌握合理的构图、人像摄影、儿童摄影、风景摄影； 5. 掌握滤镜抠图、橡皮擦抠图、图像特技、镜头组接、视频捕获、视频剪

			切、视频合成。 【能力目标】： 1. 能掌握场景拍摄模式的选择、根据拍摄场景和对象选择合适的焦段，懂得焦段对成像的影响； 2. 能通过摄影表达自己的观点、用摄影的方式观看、构图、视觉化； 3. 能完成图片和视频的后期处理、抠图、剪辑和合成。
		主要内容	1. 数码照相机与拍摄技巧 2. 什么是构图 3. 构图元素 4. 视觉化 5. 摄影摄像综合实践。
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%； 2. 实训综合考核：主要采取作品考核实操考试方式。
3	AI 动画广告实训 (数媒艺术方向)	课程目标	【素质目标】： 1. 具备爱国主义思想； 2. 设计作品体现正确的社会价值观； 3. 培养认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力、创造力。 【知识目标】： 1. 能够理解 AI 动画广告绘制工具的基本属性，熟练运用绘图软件； 2. 能够理解 AI 动画广告设计的概念、属性，动画广告设计的内涵以及设计理念； 3. 能够理解 AI 动画广告设计的艺术表现力，能够理解动画广告的创新思想； 4. 能够理解 AI 动画广告设计的基本流程以及岗位基本要求。 【能力目标】： 1. 能熟练操作 AI 绘制动画广告工具及软件； 2. 能设计创作动画造型； 3. 能够制作生动的艺术性强的动画广告； 4. 能独立完成全套 AI 动画广告作品。
		主要内容	1. 掌握运用 AI 制作动画广告方法 2. 应用卡通风格创作动画广告 3. 应用写实风格创作动画广告
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期

			末综合考核占 50%; 2. 实训综合考核: 采用作品考核, 注重过程考核和能力考核。
4	高级建模实训 (影视动画方向)	课程目标 【素质目标】: 1. 通过对动漫行业的发展和三维高级建模前沿技术的介绍, 激发学生的学习积极性, 引导他们树立了正确的职业观念; 2. 培养精益求精和勇于创新的工匠精神; 培养对国家和社会的责任感; 3. 培养学生认真、专注的工作习惯, 良好的自觉性和自律性。 【知识目标】: 1. 说出工业产品模型建模思路; 2. 说出动物角色头部、身体、四肢建模思路; 3. 说出人物角色头部、身体、四肢建模思路。 【能力目标】: 1. 能制作高级工业产品模型; 2. 能制作高级动物角色模型; 3. 能制作高级人物角色模型。	主要内容 1. 工业产品模型建模 2. 卡通角色模型建模 3. 人物角色模型建模
		教学要求 【师资要求】: 应具有本专业或相关专业大学本科以上学历, 具备良好的教育教学水平, 能够独立开展教学, 熟悉课程相关理论和实践知识; 能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】: 校内多媒体教室。 【教学方法】: 采用信息化教学手段, 以项目为教学载体、理实一体化教学; 以项目为引导, 结合真实企业模拟案例, 做到理实合一, 同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】: 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%; 2. 实训综合考核: 主要采取作品考核实操考试方式。	
5	动画制作综合实训	课程目标 【素质目标】: 1. 认真、专注的工作习惯, 良好的审美观, 细致的观察力、创造力; 2. 培养学生美学素养, 树立正确“三观”, 塑造良好人格, 渗透社会主义核心价值观; 3. 开展爱国主义思想和社会主义核心价值观教育, 帮助树立正确“三观”。 【知识目标】: 1. 说出动画剧本的特性, 说出影视动画剧本编写要求, 说出文学原作与剧本的不同之处; 2. 列举动画场景的几种风格; 3. 能制作影视动画角色; 4. 能制作分镜头动作; 5. 能设置镜头运动, 能合成及渲染输出成片。 【能力目标】: 1. 能读懂动画短片剧本, 能制作简单分镜脚本; 2. 能制作影视动画场景; 3. 能制作影视动画角色; 4. 能制作分镜头动作; 5. 能设置镜头运动, 能合成及渲染输出成片。	主要内容 1. 动画剧本和分镜制作 2. 动画场景制作 3. 动画角色造型制作

6	毕业 设计	容	4. 动画动作制作 5. 动画镜头运动及后期制作 6. 综合模块训练
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%； 2. 期末综合考核：主要采取作品考核实操考试方式。
		课程目标	【素质目标】： 1. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的审美观，细致的观察力、创造力； 2. 培养学生良好的书面表达能力，审美观，细致的观察力、创造力； 3. 培养学生良好的口头表达能力。 【知识目标】： 1. 说出毕业设计意义，毕业设计要求、毕业设计课题； 2. 说出动漫作品设计制作流程和方法； 3. 说出设计说明书撰写格式、内容和排版要求； 4. 说出毕业设计作品展板设计制作方法； 5. 陈述毕业设计理念。 【能力目标】： 1. 能读懂毕业设计要求，能准备毕业设计素材； 2. 能应用网络、数码设备收集设计素材； 3. 能设计制作动漫作品； 4. 能撰写毕业设计说明书； 5. 能设计毕业作品展板； 6. 能对自己的作品进行陈述和答辩。
7	毕业 课	主要内容	1. 毕业设计选题 2. 设计制作动漫作品 3. 撰写毕业设计说明书 4. 设计毕业作品展板 5. 毕业答辩
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 20%+综合考核(过程考核)占 80%。 2. 综合考核(过程考核)：主要采用作品考核，注重过程考核和能力考核。由专任教师根据工作岗位的实际能力要求，出具考核内容，以动漫作品设计制作作为考核项目，考核学生的知识和技能掌握程度。
7	毕业 课	【素质目标】：	

8	教育	程目标 1. 帮助毕业生正确认识就业形势，引导他们树立远大的理想信念和积极科学的就业观念； 2. 深入地开展谈心活动，做好思想交流和情感沟通，做好毕业生的心理辅导、心理咨询工作，缓解部分毕业生因就业压力而产生的焦虑心情和急躁情绪； 3. 加大就业信息网站建设，及时发布就业信息，加强就业政策的宣传力度。辅导员及时把握毕业生就业心态，同时反馈毕业生就业状况，确保就业工作安全稳定。 【知识目标】： 1. 开展毕业生思想教育，必须紧紧抓住理想信念教育这个核心，帮助毕业生树立正确的人生观、世界观、价值观； 2. 引导学生客观、理性、辩证地认识就业形势，帮助毕业生正确对待就业中遇到的暂时困难，调整不切实际的想法和高期望值，培养积极健康的心态； 3. 开展辅导员谈心制度和学院领导走访接待毕业生制度，指导毕业生参加笔试面试的技巧和注意事项，了解毕业生的就业需求，帮助毕业生联系用人单位，做好推荐工作。 【能力目标】： 1. 毕业生能正确认识国家的前途命运，正确认识自己的社会责任； 2. 毕业生能科学分析自身的兴趣、爱好、特长和潜质； 3. 使毕业生再次感受学校大家庭的温暖以及在校期间的美好回忆，增添更加热爱母校的情怀。
		主要内容 1. 以课堂教学、讲座、平台学习及社会实践等形式相结合，注重开阔学生的视野，拓宽知识面 2. 以锻炼学生解决实际问题的能力为主 3. 教学过程中注意师生互动、学生讨论、平台学习、测验测试等方式穿插进行 4. 采用案例分析和优秀学子案例来激励和鼓舞学生
		教学要求 【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%； 2. 期末综合考核：主要采取作品考核实操考试方式。
	职业技能实训	课程目标 【素质目标】： 1. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的自觉性和自律性； 2. 培养学生踏实严谨、吃苦耐劳、追求卓越等优秀品质； 3. 培育学生求真务实、实践创新、精益求精的精神。 【知识目标】： 1. 列举专业技能考证单项考核内容； 2. 列举专业技能考证理论考核内容； 3. 列举专业技能考证实操考核内容。 【能力目标】： 1. 能完成专业技能考证单项训练任务； 2. 能完成专业技能考证理论练习任务； 3. 能完成专业技能考证实操练习任务。

		主要内容	1. 单科训练 2. 综合模块训练
		教学要求	【师资要求】：应具有本专业或相关专业大学本科以上学历，具备良好的教育教学水平，能够独立开展教学，熟悉课程相关理论和实践知识；能够独立或协助专业负责人开展本课程的教学改革。 【条件要求】：校内多媒体教室。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=课程平时学习态度学习考核占 10%+过程考核占 40%+期末综合考核占 50%； 2. 期末综合考核：主要采取作品考核实操考试方式。
9	岗位实习（一）	课程目标	【素质目标】： 1. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的学习能力； 2. 良好的沟通和表达能力； 3. 细致的观察力、创造力； 4. 正确的就业观念和就业心态，正确的就业竞争意识。 【知识目标】： 1. 巩固、深化和扩大已学知识； 2. 了解企业技术和管理方法； 3. 理解工作方法、分析问题和解决问题； 4. 了解工作纪律，设备操作规程； 5. 掌握行业人才市场需求，就业观念和创业理念。 【能力目标】： 1. 能理论联系实际； 2. 能虚心向企业人员学习，能适应社会、面向市场； 3. 能分析实际问题并解决问题； 4. 能遵守工作纪律、遵守各项设备操作规程； 5. 能树立正确就业观念和就业心态。
		主要内容	1. 了解实习单位基本情况 2. 实习业务和工作内容 3. 学习先进设备和先进技术 4. 学习解决问题和组织管理 5. 团队沟通交流、学习 6. 就业观和就业心态
		教学要求	【师资要求】：企业教师必须坚持社会主义道路，具备良好的职业道德、扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有较强的语言表达和沟通能力。 【条件要求】：校外实习企业。 【教学方法】：采用信息化教学手段，以项目为教学载体、理实一体化教学；以项目为引导，结合真实企业模拟案例，做到理实合一，同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】： 1. 课程的总评成绩=《毕业实践情况记录表》占 40%+《毕业生岗位实习（试用）鉴定表》占 60%； 2. 期末综合考核：主要采取企业对学生实践情况所做出的评定方式。
10	岗位实习	课程	【素质目标】： 1. 培养学生认真、专注的工作习惯，良好的学习能力；

(二)	目标	2. 良好的沟通和表达能力; 3. 细致的观察力、创造力; 4. 正确的就业观念和就业心态, 正确的就业竞争意识。 【知识目标】: 1. 巩固、深化和扩大已学知识; 2. 了解企业技术和管理方法; 3. 理解工作方法、分析问题和解决问题; 4. 了解工作纪律, 设备操作规程; 5. 掌握行业人才市场需求, 就业观念和创业理念。 【能力目标】: 1. 能理论联系实际; 2. 能虚心向企业人员学习, 能适应社会、面向市场; 3. 能分析实际问题并解决问题; 4. 能遵守工作纪律、遵守各项设备操作规程; 5. 能树立正确就业观念和就业心态。
	主要内容	1. 了解实习单位基本情况 2. 实习业务和工作内容 3. 学习先进设备和先进技术 4. 学习解决问题和组织管理 5. 团队沟通交流、学习 6. 就业观和就业心态
	教学要求	【师资要求】: 企业教师必须坚持社会主义道路, 具备良好的职业道德、扎实的专业知识和丰富的实际工作经验, 具有较强的语言表达和沟通能力。 【条件要求】: 校外实习企业。 【教学方法】: 采用信息化教学手段, 以项目为教学载体、理实一体化教学; 以项目为引导, 结合真实企业模拟案例, 做到理实合一, 同时融入工匠精神等思政元素。 【考核要求】: 1. 课程的总评成绩=《毕业实践情况记录表》占 40%+《毕业生岗位实习(试用)鉴定表》占 60%。 2. 期末综合考核: 主要采取企业对学生实践情况所做出的评定方式。

八、教学进程总体安排

总学时为 2664 学时, 总学分 152。公共基础课程学时占总学时的 26%。实践性教学学时占总学时的 52%, 其中, 岗位实习累计时间为 6 个月, 根据实际集中或分阶段安排实习时间, 各类选修课学时累计占总学时的 10.8%。

教学进程总体安排如表 11 所示。

表 11 教学进程总体安排表

序号	课程名称	课程类别	课程编码	学时	学分	开设学期	考核方式
1	思想道德与法治	必修		48	3.0	一	考查
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修		32	2.0	一	考查
3	习近平新时代中国特色社会主义思想	必修		48	3.0	二	考查

	思想概论							
4	形势与政策		必修		16	1.0	一~五	考查
5	安全教育		必修		24	1.5	一~六	考查
6	体育与职业体能		必修		96	4.0	一、二	考查
7	大学生心理健康教育		必修		32	2.0	二	考查
8	军事理论		必修		36	2.0	一	考查
9	军事技能训练		必修		112	2.0	一	考查
10	就业指导与创新创业		必修		40	2.5	一~六	考查
11	劳动教育		必修		48	1.0	一~四	考查
12	大学英语		必修		32	2.0	二	考试
13	高等数学		必修		32	2.0	二	考试
14	公共基础能力选修课		公选		96	6.0	一~四	考查
15	美术设计基础		必修		64	4.0	一	考试
16	数字图像处理		必修		64	4.0	一	考查
17	构成设计		必修		68	4.5	二	考试
18	数字绘画技法		必修		68	4.5	二	考查
19	视听语言与分镜		必修		34	2.0	二	考查
20	数字艺术设计		必修		68	4.5	三	考查
21	C4D 电商广告		必修		68	4.5	四	考查
22	动画概念设计		必修		68	4.5	三	考试
23	视频后期合成技术		必修		68	4.5	三	考试
24	二维动画技术		必修		68	4.5	三	考试
25	影视动画特效制作		必修		68	4.5	四	考试
26	文创产品设计		必修		68	4.5	四	考试
27	影视 动画 方向	虚拟引擎动画技术	必修		68	4.5	三	考查
28		三维建模技术	必修		64	4.0	一	考试
29		三维动画技术	必修		68	4.5	四	考试
30	数媒 艺术 方向	视觉传达设计	必修		68	4.5	三	考查
31		图形创意设计	必修		64	4.0	一	考试
32		数字媒体交互设计	必修		68	4.5	四	考试
33	应用数学		选修		32	2	四	考查
34	专业英语		选修		32	2	四	考查
35	动漫制作编导		选修		32	2	四	考查
36	影视栏目包装		选修		32	2	四	考查
37	矢量绘图技法		选修		32	2	一	考查
38	短视频制作		选修		32	2	四	考查
39	动画运动规律		选修		32	2	二	考查

40	动画原画设计	选修		32	2	四	考查
41	中外设计史	选修		32	2	五	考查
42	AI 绘画技巧	选修		32	2	五	考查
43	C 语言程序设计	选修		32	2	四	考查
44	电工电子技术基础	选修		32	2	三	考查
45	计算机网络基础	选修		32	2	三	考查

九、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、质量管理等方面。

（一）师资队伍

1. 队伍结构：

本专业专任教师与学生的师生比达到 1:18 以上，双师素质教师占专业教师比不低于 60%，兼任教师人数与专任教师总数的比例不高于 1:9，具有研究生学位教师占专业教师比不低于 50%；具有博士学位教师占专业教师比不低于 20%；具有高级职称教师占专业教师比不低于 20%。

3. 专业带头人

（1）应具有副高及以上职称，具备一定的国际视野，了解国外先进职教理念和课程、培训及开发技术。

（2）较强的专业发展把握能力：把握动漫制作技术专业发展动态，能带领本专业团队科学调研、制订人才培养方案，按照市场需求和自身条件合理设置专业方向，打造专业品牌。

（3）扎实的课程建设能力：能承担 1~2 门核心课程教学，主持 1 门课程改革，能带领团队完成课程开发、课程标准制定等工作。

（4）综合的科研服务能力：在科研开发、技术应用服务等方面起到表率作用；主持或参与省部级科研课题研究，为动漫制作技术相关企业解决技术难题。

（5）综合的师资队伍建设能力：能够根据教师各自的主要研究方向和特点，开展分层分类培养，带领团队发展，全面负责双师队伍建设。

3. 专任教师

应具有本科及以上学历，具有讲师及以上职称，具备较强的教学能力和应用开发能力；具有一定的课程开发能力和较强的教研教改能力；能深入了解和掌握动漫设计相关的知识和技能，熟悉动漫行业的最新趋势和技术发展，具备优秀的绘画和设计能力，能够通过手绘或数码绘图软件创作出高质量的动漫作品。能够设计并组织有效的课程，能够不断探索新的教学方法和手段，创新教学内容和形式，激发学生的学习兴趣 and 创造力；

有参与企业技术服务的能力；具有双师素质能力；能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

原则上应具有中级及以上相关专业职称，主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，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。

（二）教学设施

教学设施包括专业教室、校内实训室、校外实训基地等三个部分。其中专业教室能满足 56 人的需要；校内实训室能满足 56 人的需要；校外实训基地能满足 56 人的需要。

1. 专业教室基本要求

一般配备黑（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. 校内实训室基本要求

校内实训室的配置与要求见表 12。

表 12. 校内实训室配置要求一览表

序号	实训室名称	主要实训项目	主要工具与设备	工位数	支撑课程
1	影视动画实训室	高级建模实训	计算机、数位板、多媒体投影设备	56	视听语言与分镜、视频后期合成技术、三维动画技术、影视动画特效制作、虚拟引擎动画技术、三维建模设计
2	艺术设计实训室	动画制作综合实训	计算机、数位板、多媒体投影设备	56	数字绘画技法、数字艺术设计、数字媒体交互设计、二维动画技术、视觉传达设计、C4D 电商广告、矢量绘图技法
3	平面设计实训室	AI 动画广告实训	平面设计/绘图桌、计算机、多媒体投影设备	56	动画概念设计、图形创意设计
4	艺术设计创新创业实训室	职业技能实训	计算机、数位板、多媒体投影设备	15	文创产品设计
5	画室	认识实习	画架、画板、静物台、投射灯、石膏、静物、衬布、多媒体投影设备	56	美术设计基础、构成设计
6	摄影摄像实训室	新媒体影像实训	数码相机、摄像机、可更换背景幕布、拍摄静物台、照明灯具、多媒体投影设备	56	动画运动规律

3. 校外实训基地基本要求

校外实训基地的配置与要求见表 13。

表 13. 校外实训基地配置要求一览表

序号	基地名称	主要实训项目	接纳人数	支撑课程
1	七三科技实训基地	高级建模实训	10	三维动画技术、三维建模设计
2	驰信动画实训基地	动画制作综合实训	10	数字绘画技法、数字艺术设计、数字媒体交互设计、二维动画技术
3	自由蓝传媒实训基地	商业插画实训	10	文创产品设计、视觉传达设计
4	景上科技实训基地	认知实习	10	虚拟引擎动画技术、动画运动规律
5	烽众传媒实训基地	摄影摄像实训	15	视听语言与分镜、影视动画特效制作、视频后期合成技术

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

（1）专业课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用。

（2）国家和省级规划目录中没有的教材，可自主选用。自主选用的教材必须以质量为标准，优先选用教育部各专业指导委员会推荐的近三年教材，优先选用国家和教育部推荐的统编优秀教材、国家立项的精品教材、省部级优秀教材及重点教材、面向 21 世纪课程教材以及行业主管部门统一编写的教材。教材选用必须以人才培养方案和教学标准为依据，符合专业特点和培养目标要求。

2. 图书文献配备基本要求

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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：行业政策法规、技术规范以及服务规范、技术标准手册等；文化艺术类图书和动漫制作技术专业类学术期刊。

3. 数字化资源配置如表 14 所示

表 14 动漫制作技术专业数字化资源选列表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	中国高职艺术设计教育网	http://www.ewad.org/
2	中国高职高专教育网	https://www.tech.net.cn/web/index.aspx
3	智慧职教	http://www.icve.com.cn/
4	工院云课堂	https://www.gxgy.edu.cn/
5	凤凰实训平台——实时三维图形创作工具系统	
6	凤凰实训平台——三维图形快编包装工具系统	

（四）教学建议

1. 专业教学方向：根据动漫工作岗位技能特点和对人才能力水平的要求，分设影视动画方向和数媒艺术方向开展专业教学。分方向教学有利于因材施教，更好应对未来的就业选择和职业发展。

2. 教学安排：由于本教学计划基于工作岗位流程进行设置，部分专业课程有承前启后的先后关系，具体安排时可以根据实际情况针对不同的课程性质实施单行或并行的阶段模块化教学，如知识理论性较强的课程，采取分散式教学，即周学时 2~4 节，上课周数较多，便于学生逐步递进深入理解有关课程理论知识；而动手实践性较强的课程，宜采取集中式教学，即周学时安排相对较多，上课周数较集中，便于学生在短时间内集中精力掌握一门技能，并为下一门课程的学习打好专业技能基础。实际排课要根据学生学习情况、教学场所、实训设备、师资调配等原因进行合理安排。

3. 教学具体要求：专业教学要注意结合课程思政内容促进学生树立正确的世界观、价值观和人生观，强化学生的实际操作技能，提高职业素养；

4. 考试管理办法：专业课程主要采取机试、作品考核等形式；

5. 实训基本要求：要求学生 100% 参与实训，实训的工作量视项目难易度及工种的不同进行具体定量。

6. 实训具体方式：

（1）模拟实训（采用虚设项目进行训练，要求学生根据工作流程和标准完成实训任务）；

（2）项目实训（采用真实项目进行训练，要求学生根据工作流程和标准完成实训任务）。

7. 产教结合的形式

（1）与企业合作的途径：

①资源共享：校企共建实训基地，实现资源共享。

②顶岗跟岗：包括教师到企业顶岗跟岗锻炼和学生到企业进行岗位实习。

（2）合作内容

①课程开发：着眼于动画生产实际开展教学，专业教学计划和课程教学大纲由校企共同针对工作过程中的岗位要求、典型工作任务和教学规律进行研究讨论后制定，明确课程教学目标和定位，全面实施以“工学结合”为核心的人才培养方案，探索和实践产学研一体化教学发展模式。

②师资培养：不定期派遣一定数量的专业骨干教师到企业顶岗锻炼，企业提供相关工作岗位，培养“双师”队伍。

③学生实习：推荐学生到企业进行认识实习或岗位实习。

④就业推荐和安置

（3）企业介入课程的方式

不定期邀请企业专家、技术人员到课堂进行讲学，或担任实训课程的兼职指导教师，企业按照校企合作协议书接纳学生到企业进行岗位实习并负责指导。

（4）学生实习

根据教学计划到企业进行认识实习或岗位实习。

（五）学习评价

本专业课程考核评价体系实现全程化、多元化考核。课程的总评成绩=课程平时学习考核+过程考核+期末综合考核。

1. 学生平时考核。包括学生平时上课出勤情况、课堂纪律及学习态度，上课回答问题、作业完成情况等。

2. 过程性考核。主要是对学生完成每个工作任务的学习能力、专业技能、工作能力和团队合作精神的考核。

3. 期末综合考核。主要采用作品考核，注重过程考核和能力考核。

（六）质量管理

1. 学校和二级学院建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，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，达成人才培养目标。

2. 学校和二级学院有完善教学管理机制，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. 学校和二级学院有毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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. 专业教学团队充分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。

（七）学习成果转换

按照教育部 X 证书融入人才培养方案的要求实现课证融通，本专业的 X 证书与学历专业（课程）之间的转换规则如表 15。

表 15 X 证书与学历专业（课程）之间的转换规则表

证书名称	证书等级	颁证机构	专业名称及代码	学历层次	院校名称	证书课程名称	证书课程学分	备注
数字媒体交互设计职业技能等级证书	中级	威凤新联合（北京）教育科技有限公司	动漫制作技术（代码 510215）	大专	广西工业职业技术学院	数字媒体交互设计	2	

十、毕业要求

1. 在学校规定年限内修满本专业人才培养方案规定的 152 学分。
2. 毕业时应达到的素质、知识和能力等要求详见培养目标与培养规格。
3. 鼓励获得与本专业紧密相关的职业资格证或行业上岗证 1 个（数字媒体交互设计职业技能等级证书等）。
4. 符合学校学生学籍管理规定的相关要求。

十一、附录

1. 广西工业职业技术学院 2024 级动漫制作技术专业课程设置与教学时间安排表(表 16)
2. 广西工业职业技术学院 2024 级动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表（表 17）

表 17. 广西工业职业技术学院 2024 级动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

序号	变更内容	原计划	变更后计划	变更理由
1				
2				
3				
4				
5				
专业团队意见: 专业负责人签字: 年 月 日				
二级学院意见: 二级学院 (盖章) 院长签字: 年 月 日				
教务处意见: 教务处 (盖章) 年 月 日				