

# 湖南信息职业技术学院

## 2020 级动漫制作技术专业人才培养方案

### 一、专业名称、代码及所属专业群

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

所属专业群：移动互联网技术应用专业群

### 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

### 三、修业年限

三年。

### 四、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）	主要岗位类别（或技术领域）	
				初始岗位	发展岗位
电子信息 大类（61）	计算机 （6102）	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） 数字媒体艺术 专业人员 （2-09-06-07）	模型师	高级模型师
				动画师	高级动画师
				特效师	高级特效师
				技术美术师	资深技术美术师

### 五、职业证书

#### （一）通用证书

证书名称	颁证单位	等级（必选/可选）	融通课程
高等学校英语应用考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	必选	大学英语
全国计算机等级证书	教育部考试中心	可选	计算机应用基础
普通话水平测试等级证书	湖南省语言文字工作委员会	可选	诵读与写作 普通话

#### （二）职业技能等级证书/职业资格证书

证书名称	颁证单位	等级（必选/可选）	融通课程
游戏美术设计职业技能等级证书	完美世界教育科技（北京）有限公司	中级（可选）	插画设计 三维模型制作 三维动画制作 特效制作
虚拟现实应用开发职业技能等级证书	北京新奥时代科技有限责任公司	初级（可选）	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计
3D引擎技术应用职业技能等级证书	唯乐屋（北京）软件有限公司	初级（可选）	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计 三维模型制作 三维动画制作 特效制作
CEAC 三维动画工程师职业资格证书	信息产业部 CEAC 国家信息化培训认证管理办公室	初级	三维模型制作 三维动画制作 特效制作
ACAA 认证动漫设计师职业资格证书	ACAA 中国数字艺术教育联盟	初级	二维动画制作 移动互联图像处理

## 六、培养目标

立足于服务长沙乃至湖南地区动漫游戏制作产业，本专业培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业、动画、游戏、影视等行业的动画制作人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、模型制作、动画设计、非线性编辑、特效制作、虚拟现实内容制作等工作的高素质技术技能人才。

## 七、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：

### （一）素质

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

民族自豪感。

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

3、具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维，具备良好的造型与色彩构成能力以及空间意识。

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，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，良好的行为习惯。

6、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。

## **(二) 知识**

1、掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

2、熟悉与本专业相关的法律法规及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

3、掌握基本的美术知识（素描、色彩）与较好的审美意识。

4、掌握艺用解剖人体结构相关知识。

5、掌握游戏 UI 界面设计相关知识。

6、掌握三维动画设计与制作相关知识与应用。

7、掌握动画与游戏特效设计与制作相关知识与应用。

8、掌握三维模型设计制作相关知识与应用。

9、掌握二维动画设计与制作相关知识与应用。

10、掌握虚拟现实展示/游戏项目制作的相关知识。

11、掌握 Unity 游戏引擎开发的基本知识。

12、掌握插画设计与制作相关知识与应用

13、掌握 substance painter 完成游戏场景材质制作的新知识、新技术。

## **(三) 能力**

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。

- 3、具有良好的审美素养和造型设计能力。
- 4、具有团队合作能力，与专业需要的信息技术应用和维护能力。
- 5、具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技能技术帮助的终身学习能力。
- 6、掌握游戏 UI 界面设计相关知识
- 7、具备三维动画设计与制作能力。
- 8、具有动画与游戏中特效设计制作能力。
- 9、具有三维模型设计制作能力。
- 10、具备二维动画设计与制作能力。
- 11、具备虚拟现实展示/游戏项目制作能力。
- 12、具备 Unity 游戏引擎开发的基本能力。
- 13、具有插画设计与制作能力。
- 14、具备综合应用专业知识和工具解决问题的能力。

## 八、课程体系设计

### (一) 职业能力分析与专业课程设计

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应的专业课程
1	模型师	动画、游戏模型制作	精通三维软件 3ds Max、Zbrush, 具有制作三维道具模型、三维场景模型、三维角色模型、次时代模型的能力。	结构素描 设计色彩 三维软件基础 三维道具与场景 角色建模
		动画、游戏模型贴图与材质处理	掌握 Photoshop、Bodypaint 3D、Substance Painter 等软件, 具有模型贴图与材质处理的能力。	结构素描 设计色彩 三维软件基础 移动互联图像处理 三维道具与场景 角色建模
2	动画设计师	二维动画制作、	掌握物体基本运动规律, 具有二维动画制作的能力。	动画速写 分镜头脚本 二维动画制作

		三维动画制作	掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器, 具有骨骼搭建、IK/FK解算、骨骼绑定、角色动画制作的能力。	动画速写 分镜头脚本 三维动画制作 动画游戏制作实训
3	特效师	动画特效制作	1、掌握动画三维特效所涉及的技术,通过特殊手法真实再现烟、火、水等自然现象; 2、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统,展现真实的自然界动力效果;	三维软件基础 移动互联图像处理 特效制作
		游戏特效制作	1、掌握游戏设计中粒子系统、物理系统、音效系统、后期屏幕渲染特效等。 2、掌握模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统,展现真实的自然界动力效果;	三维软件基础 移动互联图像处理 虚拟现实设计与制作 特效制作
4	技术美术师	游戏引擎开发	熟悉 Unity 游戏引擎使用、了解游戏工作流程和图形渲染,熟悉主流设计软件 3ds max、zbrush、photoshop, 掌握 C#脚本编程和算法,具有沟通美术和程序之间的能力。	虚拟现实设计与制作 动画游戏制作实训 移动互联程序设计 游戏 UI 界面设计实训

## (二) 课程设置及要求

本专业有公共基础必修课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、专业选修课、公共基础选修课 6 类课程, 总共 44 门课, 2994 学时, 173 学分。

### 1、公共基础课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
军事理论与军事训练	知识目标: 了解掌握军事基础知识, 增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识。 能力目标: 培养基本军事技能。 素质目标: 弘扬爱国主义精神、传承红色基因, 提高学生综合国防素质。	(1) 中国国防、国家安全教育 (2) 军事思想、现代战争、信息化装备理论教育 (3) 共同条令教育与训练 (4) 射击与战术训练 (5) 防卫技能与战时防护训练 (6) 战备基础与应用训练	(1) 由雷锋教导团组织进行军事技能训练。 (2) 军事理论通过在线视频完成。 (3) 采取形成性考核+终结性考核各占 50%的形式进行课程考核与评价。
思想道德修养与法律基础	知识目标: 使学生把握社会主义核心价值观体系、思想道德理论知识和法律基础知识。 能力目标: 使学生真正学会做人、学会学习、学会做事, 培育学生应用“思想道德修养与法律基础”理论知识处理和解决实际问题的能力。 素质目标: 塑造学生良好的思想道德素质、法律素质、文化素质, 把学生培养成为中国特色社会主义事业的	(1) 大学生生活适应教育 (2) 人生观教育 (3) 理想信念教育 (4) 弘扬中国精神 (5) 践行社会主义核心价值观 (6) 明大德守公德严私德 (7) 尊法学法守法用法	(1) 注重学生主体地位, 以任务驱动、案例分析、问题研讨为主要方法, 积极调动学生学习积极性。 (2) 强调理论与实践相结合, 在教学过程中设置开展“弘扬雷锋精神”、“经典·十分”等实践活动, 并开展竞赛评比, 促教促学, 培养理论运用能力。 (3) 实施过程性考核 + 综合性

	合格建设者和可靠接班人。		考核，按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	知识目标:掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。 能力目标:坚持理论联系实际,能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析问题和解决问题。 素质目标:热爱祖国,拥护中国共产党的领导,树立马克思主义信仰,坚定中国特色社会主义的道路自信、制度自信、理论自信和文化自信。	(1) 毛泽东思想的主要内容及其历史地位 (2) 邓小平理论的形成、主要内容及历史地位 (3) “三个代表”重要思想的形成、主要内容及历史地位 (4) 科学发展观的形成、主要内容及历史地位 (5) 习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容及历史地位	(1)以学生为本,突出学生的课堂主体地位和教师的课堂主导作用。 (2)采取理论讲授和案例教学相结合的方式,加强实践教学,开展“走近湖湘革命先辈”等综合实践活动,培养理论运用能力。 (3)实施过程性考核+综合性考核,按照过程性考核 70%+综合性考核 30%进行课程成绩评价。
形势与政策	知识目标:使学生了解新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践,全面认识党和国家面临的形势和任务,准确理解党的路线、方针和政策,掌握党的理论创新最新成果。 能力目标:引导学生培养正确分辨能力和判断能力,学会正确认识世界和中国发展大势,正确认识中国特色和国际比较,正确认识时代责任和历史使命,正确认识远大抱负和脚踏实地,指导学生更好成长成才。 素质目标:引导大学生正确分析和认识当前国内外形势,牢固树立“四个意识”,坚定“四个自信”,成为担当民族复兴大任的时代新人。	(1) 中宣部每学期“形势与政策”教学要点 (2) 湖南省高校每学期“形势与政策”培训	(1)采用理论教学与实践教学相结合的模式。 (2)坚持以学生为中心的教學理念,主要运用讲授法、案例法、讨论法等教学方法引导学生了解国内政治、经济、文化、生态、外交等走向。 (3)采取过程性考核 20%+综合性考核 80%权重比的形式进行课程考核与评价。
劳动技能	知识目标:掌握相关劳动内容、劳动安全知识;掌握绿色环保及垃圾分类常识;掌握劳动工具、劳保用品的使用方法;掌握校园文明监督员、宣传员的工作任务和工作规范;了解职业道德基本内涵,理解爱岗敬业的职业素质要求。 能力目标:具备正确使用和维护劳动工具、劳保护品的能力;具备垃圾分类的能力;具备校园环境卫生、寝室环境卫生宣传、维护、监督的能力。 素质目标:具备团队合作意识;具备效率意识,遵守劳动纪律;具备崇尚劳动意识,养成热爱劳动、珍惜劳动成果的良好习惯;具备绿色、环保、可持续发展的意识和理念;具备良好的卫生习惯。	(1) 劳动教育理论知识学习以及垃圾分类知识学习 (2) 组织学生对整个校园公共区域进行卫生打扫 (3) 组织学生开展寝室、教室卫生打扫	(1)教师自身具备较强的相关理论知识,并具备理论授课的能力;熟练掌握相关岗位技能,能正确指导学生劳动实践活动;具备较高的劳动安全意识,能对学生开展劳动安全教育和指导。 (2)通过现场演示、现场讲解、线上自学相结合的方式进行理论讲授、实践指导。 (3)采取理论知识考核占 30%,校园公共区域卫生打扫占 40%,寝室、教室卫生打扫占 30%权重比形式进行课程考核与评价。
大学体育	知识目标:形成正确的身体姿势;懂得营养、环境和不良行为对身体健康的影响;了解常见运动创伤的紧急处理方法;掌握 1-2 项体育运动项目基本知识。 能力目标:培养科学健身、发展身体素质能力,培养活动组织交往能力和规则纪律意识,获得 1-2 项体育运动项目技能。 素质目标:打造坚韧意志品质,树立学生“终身体育”意识,发展学生体育文化自信,提高学生体育文化素质	(1) 体质达标测试 (2) 团队拓展活动 (3) 球类运动:篮球、排球、羽毛球、足球 (4) 体育艺术项目:体操、健美操、排舞 (5) 民族传统项目:太极拳、跳绳 (6) 运动营养与康复	(1)贯彻“健康第一”的指导思想。 (2)教师在教学设计及授课过程中要充分体现五个学习领域目标,既要培养学生的竞争意识和开拓创新精神,又要培养学生的情感、态度、合作精神和人际交往能力。 (3)成绩评价采取多种方式,充分考虑学生个人身体能力及体育素质提升的标准评价。包含:过程评价、期末考核、课外

	养,培养全面发展的创新型高素质专业技能人才。		参与评价等。
大学生就业指导	知识目标:了解职业生涯规划与就业创业的理念和知识,知晓常用的求职信息渠道和求职权益保护知识。 能力目标:能够合理制订并实施职业生涯规划、能够从多种渠道收集就业信息并完成求职材料制作、掌握求职面试技巧,提升沟通、礼仪、情绪管理和人际交往等通用职业技能 素质目标:提升职业生涯发展的自主意识,把个人发展与国家社会发展相连接的家国意识,团队协作素质。	(1) 职业生涯规划 (2) 职业能力与素质 (3) 制作求职材料 (4) 面试技能提升	(1) 教师要熟悉任教专业的职业特性和发展路径、系统掌握职业生涯规划 and 求职就业的相关知识,熟悉高职院校学生身心发展特点和教学要求,有相关职业资格证书者优先。 (2) 采取互动式教学方法,运用多媒体、团体活动辅导,激发学生自我探索、自我决策的积极性。 (3) 过程考核 60%,综合考核 40%(每学期完成指定模块的考核作业)。
大学生心理健康与素质提升	知识目标:能更好地认识心理、认识自我、认识他人,增强学生关注心理、关注自我、关注他人的意识。 能力目标:在参与和动手实践中培养情绪管理能力、人际交往能力、爱的能力、抗压能力、预防和应对心理问题的能力等,从而实现心理自我教育能力的提升。 素质目标:通过课堂教学、团体实践和考核任务的综合,让学生在多种教育方式下保持良好心态、提升意志品质、发展创新创业思维、增强心理韧性等。	(1) 心理健康教育概论 (2) 入学适应与学习管理 (3) 人际关系与恋爱 (4) 自我意识与人格 (5) 情绪管理与压力应对 (6) 精神障碍识别与应对 (7) 生命教育与危机干预 (8) 积极心理学与幸福心理	(1)根据学生的心理发展特点、结合“立德树人”课程思政理念,以学生为主体,设计课程内容。 (2)采取线上线下混合式教学模式,学生自主学习线上课程资源,积极参与线下团体人际交互和团体动手实践等课堂团体心理活动。 (3)采取形成性考核(60%)+终结性考核(40%)形式进行课程考核与评价。
大学英语	知识目标:掌握基本的英语语法知识、增加词汇量;提高学生的综合文化素养,为全球化环境下的创新创业打好人文知识基础。 能力目标:培养一定的听、说、读、写、译的能力。能够在未来职场活动中运用英语进行简单的口头和书面交流,以正确的立场鉴别涉外事务中的跨文化差异信息并能化解差异,表明态度。 素质目标:培养学生全球意识和跨文化交际意识;通过课程思政与英语语言文化知识的结合实现“以文化人,以文育人”,培养学生的“家国共担”责任感和文化自信;提升学生的就业竞争力及终身学习的能力。	(1)认知 3400 个英语单词以及词形变化和常用词组 (2) 中级语法的相关知识 (3) 日常和涉外业务活动中简单的英语材料 (4) 一般的课堂交际和日常和涉外业务活动的简单双语交流 (5) 阅读日常生活,人文、科技等领域的短文 写作:填表和套写简短的英语应用文 (6)翻译生活中的文字材料、对外交往中的一般业务文字材料译汉	(1) 要求教师具有英语类专业硕士及以上学历,具备坚定的政治立场;能运用现代化信息化教学手段。 (2) 以学生为中心的,采用课堂教学和信息化教学相结合的教学模式;采用知识性、趣味性相结合的“学、练、思、考”教学手段。 (3) 采用线上考核和课堂学习考核过程考核评价(60%)为主,期末综合考核(40%)为辅的考核评价方式。
计算机应用基础	知识目标:本课程旨在使学生对计算机学科有一个整体的认识,熟悉典型的计算机操作环境以及网络、信息安全的初步知识。 能力目标:具备使用常用办公软件处理日常事务的能力,为后续课程和专业学习奠定计算机技能基础。 素质目标:提高计算机专业及网络安全素质,培养和提高学生协作解决问题的能力。	(1) 计算机基础知识 (2) 操作系统 (3) 计算机网络基础 (4) 文字处理软件 Word (5) 中文电子表格 Excel (6) 中文演示软件 PowerPoint (7) Office 组件协同工作	(1) 要求教师具备计算机专业理论基础和办公软件使用经验。 (2) 通过融入案例教学法、讨论教学法、发现式教学法等多种教学方法,适时选用提问、讨论等生动多样的形式设置教学情境,营造师生互动、生生互动的学习氛围,提高课程教学的吸引力、感染力。 (3)采取综合考核+过程考核分别占 40%和 60%权重比的形式进行课程考核与评价。
创新创业基础	知识目标:了解创新的常用思维模式、掌握项目开发知识、市场营销的基本知识、知晓公司注册的基本流	(1) 创业、创业精神与人生发展 (2) 创业者与创业团队	(1) 授课教师要接受过系统的创新创业教育培训(有相关职业资格证书者优先),熟悉高职院校学

与实践	程、掌握企业管理的一般知识。 能力目标：能够独立进行项目策划并开展项目的可行性分析，能够写作创业计划书、开展项目路演。熟悉市场营销和企业人力资源管理、财务管理、风险管理。 素质目标：培养创新创业素质、个人发展与国家社会发展相连接的家国意识，团队协作素质。	(3) 开发创新思维与创新成果的实现 (4) 创业机会与创业风险 (5) 创业资源 (6) 商业模式及其设计与创新 (7) 创业计划 (8) 新企业开办	生身心发展特点和教学要求，了解任教专业的职业特性和发展路径。 (2) 采取参与式教学方法和翻转教学，鼓励学生的参与和创造性思维。 (3) 过程考核 60%，以创业计划书作为综合考核 40%。
诵读与写作	知识目标：了解中华优秀传统文化的发展脉络与主要内容、古今中外经典文学作品与作家、掌握基本应用文写作和专业应用文写作相关知识。 能力目标：能熟练诵读中外历代经典诗词文赋（部分），领会其中的人文精神、具备一定的应用文写作能力。 素质目标：坚定学生向上、向善的理想信念，培养学生家国共担、手脑并用的人文情怀。	(1) 中华经典诗词（先秦至近代）鉴赏与诵读； (2) 专业应用文写作（书信、新闻稿、发言稿、会议纪要、计划总结、请示报告、学术论文、实验报告、可行性分析报告、调查报告、广告文案、合同）	(1) 授课教师要接受过较为系统的语言文学知识的学习，有比较深厚的人文素养。 (2) 采取经典诗词的讲解与专题讲座相结合，组织课堂讨论、习作交流会，学生小组合作探究的教学模式。 (3) 过程考核占 60%，期末考核占 40%。期末考核采用经典诵读比赛加应用文写作的方式分两部分进行，分值各占 50%，经典诵读采用诵读比赛方式评分，应用文写作采用闭卷考核。
安全教育	知识目标：了解安全基本知识，掌握与安全问题相关的法律法规和校纪校规，安全问题的社会、校园环境；了解安全信息、相关的安全问题分类知识以及安全保障的基本知识。 能力目标：培养安全防范技能、防灾避险能力、安全信息搜索与安全管理技能；培养以安全为前提的自我保护技能、沟通技能、解决问题的能力等。 素质目标：树立安全第一的意识，树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，具备较高的安全素质。	(1) 绪论-接受安全教育，树立安全意识 (2) 日常学习与生活安全 (3) 个人财产安全 (4) 人身安全 (5) 心理健康安全 (6) 实习实践安全 (7) 网络与信息安全 (8) 自然灾害安全 (9) 突发事件安全 (10) 户外活动与急救常识 (11) 个人行为与国家安全	(1) 由校内老师、公安法制宣讲员、防诈骗防校园贷金融专家、消防和应急知识教员，进行课堂和讲座形式的理论+案例（校本案例）讲述、安全知识培训、技能实操演练等教育，通过理论讲述（慕课学习）+培训演练的方法开展理实一体化教学。 (2) 采取技能考核占 40%、理论考核占 40%、学习态度占 20% 的权重比形式进行课程考核与评价。
专题教育（劳动、劳模、工匠精神）	知识目标：以党和国家重要政策文件精神为指导，深刻理解劳动精神、劳模精神、工匠精神内涵及其内在联系。 能力目标：通过专题教育，培养学生正确认知、感悟劳动精神、劳模精神、工匠精神的能力，内化于心，外化于行，使之具有践行劳动精神、劳模精神和工匠精神的积极情感和自觉意识。 素质目标：养成学生尊重劳动、热爱劳动、爱岗敬业、甘于奉献、精益求精、自律自省的优良品质，成长为知识型、技能型、创新型劳动者。	(1) 劳动精神 (2) 劳模精神 (3) 工匠精神	(1) 教师自身对“劳动精神、劳模精神、工匠精神”内涵有深刻的理解，能以身作则、言传身教，具备较强的教育教学能力。 (2) 内容讲授与案例分析讨论、故事解读、实践体验等有效结合，深刻理解劳模精神、劳动精神、工匠精神的内涵。 (3) 实施过程性考核 + 综合性考核，过程考核实行随堂考核，综合考核形式以完成理解劳模、劳动、工匠精神研究报告的形式进行。

## 2、专业基础课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
结构素描	知识目标：掌握几何形体与各种器皿以及石膏头像素描关系处	(1) 静物结构素描训练 (2) 静物明暗素描训练	教师要求：教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。



	<p>理；具有形体结构造型处理能力。</p> <p>能力目标：具有鉴赏经典作品与临摹经典作品的的能力；具有对室内摆放静物、石膏头像进行独立写生能力；具有形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。</p> <p>素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生动手创造和表现运动的思维。</p>	(3) 石膏五官素描训练	<p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能；合作学习模式，通过小组合作培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：引导正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：作业讨论、示范教学、小组合作等方法和手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价； 终结性考核（比例：40%）。</p>
设计色彩	<p>知识目标：掌握正确的色彩观察方法和正确的思维方法；具备一定的艺术作品鉴赏水平和色彩艺术造型技能。</p> <p>能力目标：具有正确的色彩认识能力、观察能力、造型能力、表达能力和审美能力；具有色彩形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。</p> <p>素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生动手创造和表现运动的思维。</p>	<p>(1) 陶罐静物写生</p> <p>(2) 花卉静物写生</p> <p>(3) 水粉风景照片写生</p>	<p>教师要求：教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。合作学习模式，通过组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：引导正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：作业讨论、示范教学、小组合作等方法和手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价； 终结性考核（比例：40%）。</p>
动画速写	<p>知识目标：掌握骨骼肌肉的具体形状及其作用；掌握人体的比例，人体解剖结构和人体运动动态的基本规律；</p> <p>能力目标：具有准确表现并快速地抓住人体动态特点的能力；具有用最单纯的线条勾画复杂的形体；具有形体的创作能力并能有效的运用到设计中的能力。</p> <p>素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生动手创造和表现运动的思维。</p>	<p>(1) 人体骨骼肌肉</p> <p>(2) 人体体块运动</p> <p>(3) 躯干骨骼肌肉</p> <p>(4) 头骨与肌肉</p> <p>(5) 面部表情解剖结构</p>	<p>教师要求：教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。</p> <p>教学方法：引导正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：作业讨论、示范教学、小组合作等方法和手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价； 终结性考核（比例：40%）。</p>
分镜头脚本	<p>知识目标：了解分镜头脚本设计及分镜头脚本制作的流程；掌握分镜头设计中的镜头语言、景别、透视、构图等知识。</p> <p>能力目标：掌握将文字语言转换成镜头画面的能力；具有一定的空间构图思维能力。</p> <p>素质目标：具备综合运用透视、构图等多学科知识组织设计画</p>	<p>(1) 动画分镜头基础</p> <p>(2) 角色造型——分镜头中的人物表演</p> <p>(3) 虚拟空间架构——分镜头中的透视应用</p> <p>(4) 独特的艺术形态——视听语言的分镜头应用</p> <p>(5) 有的放矢——不同类</p>	<p>教师要求：有较高的动画专业理论水平，对动画的历史发展、创作技术有深刻的认识，具备较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能；通过小组合作培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：构建课堂教师讲授、直观演示教学案例、任务驱动教学、课上实践、</p>

	面的思维能力；工作责任心、职业道德与规范等综合素质。	型的动画分镜头创作方法 (6) 绘制分镜头画面	课程作业相结合的立体教学法。 教学手段：激发学生的学习兴趣和创造力，结合教学引导法，引导学生创作出有创意的动画分镜头设计作品。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价； 终结性考核（比例：40%）。
移动互联图像处理	知识目标：掌握图形图像的处理技巧；具备移动互联网实际项目制作的能力。 能力目标：具备解决实际项目技术难题的能力；为后续的游戏UI创作打下坚实的基础。 素质目标：培养学生创造和艺术表现思维；具备进入移动互联网相关平面设计岗位的能力素质。	(1) 图像处理的基础知识 (2) 进入 Photoshop CS6 的世界 (3) 选区工具与选区编辑 (4) 绘画与图像修饰 (5) 编辑图像 (6) 路径与矢量工具 (7) 图像颜色与色调调整 (8) 图层的应用 (9) 文字与蒙版 (10) 通道 (11) 滤镜 (12) 商业案例实训	教师要求：教师熟练掌握 photoshop，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 教学模式：示范模仿式，通过老师案例分析 and 示范讲解，学生实操，锻炼学生技能。任务驱动模式，全面掌握图形图像的处理技巧，具备解决实际项目技术难题的能力。 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣和创造力。 教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养移动互联网相关平面设计岗位所需要的技能人才。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价； 终结性考核（比例：40%）。
移动互联程序设计	知识目标：通过“贪食蛇游戏项目的设计与开发”案例的学习与实践，培养学生掌握 C# 语言、.NET 框架等知识。 能力目标：熟练掌握 C# 开发语言语法；具有 C# 开发能力。 素质目标：通过团队合作学习提升他们团队精神和创新精神。	(1) 以贪吃蛇大案例一案到底分解到五章 (2) 贪食蛇游戏项目是学生非常感兴趣，难度不大，适合初学程序设计的学生学习的一个案例。该案例的设计与开发需要使用 C# 语言、.NetFramework 框架、类库、控件编程，文件操作，图形编程等知识，完成案例设计与开发可以帮助学生建立面向对象程序设计思想，提高他们运用具体的设计模式解决软件项目的能力	教师要求：教师熟练掌握 Unity3D 以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平 教学模式：“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学，做中教”教学模式。将教学转变为“教、学、做合一”的方式，同时时时刻刻程及考核改革，重视生产性实训考核和学习过程考核， 教学考核：过程考核 100%。
移动互联技术基础	<b>素质目标</b> ：培养学生了解行业发展动态的意识；培养学生的互联网思维和创新意识；具备移动互联网从业人员的基本职业素养。 <b>知识目标</b> ：了解移动互联发展历程、移动互联网技术应用、移动互联网生态和产业链、移动互联资讯检索和分析等相关知识。 <b>能力目标</b> ：具备移动互联行业前沿知识与资讯的搜索、分析的技能。	(1) 移动互联发展历程； (2) 移动互联技术应用介绍：Web 应用、移动应用、人工智能、大数据、区块链、融媒体、VR/AR 等技术； (3) 移动互联生态和产业链； (4) 移动互联资讯检索和分析	(1) 教师要求：计算机专业的任课教师。 (2) 教学手段：由于涉及到设计工具使用，要求分配适当的实践课程，安排在机房让学生能动手操作。 (3) 教学模式：宜讨论式、探究式等方式 (4) 教学考核：建议采用平时成绩 60%，综合考核占 40%，建议揭底行业调研报告的形式。

<p>三维软件基础</p>	<p>知识目标：掌握三维道具模型制作的基本操作；掌握三维场景模型制作的基本操作；掌握三维角色模型制作的基本操作；掌握三维动画制作的基本操作。</p> <p>能力目标：基本能使用 3ds Max 和 Photoshop 进行道具、场景简单模型的制作与处理素材的能力；积极进取和团结协作的精神。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现运动的思维。</p>	<p>(1) 常用工具详解并操作 (2) 几何体建模基础 (3) 多种复制命令 (4) 各种灯光的创建 (5) 三点布光 (6) 材质面板 (7) 动画渲染与输出 (8) 骨骼详解 (9) 模型蒙皮</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。合作学习模式，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
---------------	--	---	---

### 3、专业核心课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
<p>插画设计</p>	<p>知识目标：了解概念设计基本理论；掌握概念设计基本方法；掌握道具、场景、角色概念设计。</p> <p>能力目标：具备概念设计能力；具备熟练使用相关软件进行概念设计的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现概念设计的思维。</p>	<p>(1) 绘图软件基础操作 (2) 题材分析、构图表现、视觉引导、气氛营造 (3) 色彩搭配、景深、光影 (4) 角色的深入表现、质感细节 (5) 道具概念设计、场景概念设计、角色概念设计</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握绘图软件及其相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能；通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养掌握概念设计的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
<p>二维动画制作</p>	<p>知识目标：了解二维动画的起源、发展和基本原理；掌握二维动画制作流程；掌握 Flash 基本工具使用技巧。</p> <p>能力目标：具备二维动画创作能力；具备熟练使用二维软件制作角色原画、动画短片的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现运动的思维。</p>	<p>(1) 二维动画概念 (2) 二维动画制作流程 (3) 动画运动规律 (4) 绘制动画设计稿 (5) 动画原画设计 (6) 动画中间画绘制 (7) 动画后期制作 (8) 综合案例制作</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握二维动画软件 Flash，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师案例分析和示范讲解，学生实操，锻炼学生技能；项目相结合等手段，帮助学生深入学习其基本原理和制作技巧。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法和手段，培养掌握二维动画制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过</p>

			程的评价；终结性考核（比例：40%）。
三维 道具 与场 景	<p>知识目标：掌握三维道具场景模型制作的基本操作；掌握游戏/影视/VR模型制作要求；掌握多边形/曲线/样条线建模方法。</p> <p>能力目标：具备三维道具场景模型创作能力；具备熟练使用三维软件制作三维道具与场景模型的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现三维造型的思维。</p>	<p>(1) 3DMAX、Uvlayout等三维软件基础操作</p> <p>(2) 游戏/影视/VR模型制作</p> <p>(3) 多边形/曲线/样条线建模</p> <p>(4) Photoshop、Bodypaint3D绘制贴图</p> <p>(5) 道具模型制作、场景模型制作、角色模型制作、Layout制作等</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。合作学习模式，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
角色 建模	<p>知识目标：掌握三维角色模型制作的基本操作；掌握游戏/影视/VR模型制作要求；掌握多边形/曲线/样条线建模方法。</p> <p>能力目标：具备角色模型创作能力；具备熟练使用三维软件制作三维角色模型的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现三维造型的思维。</p>	<p>(1) 三维角色白模制作</p> <p>(2) 三维角色贴图材质处理</p> <p>(3) 三维角色 UV 处理</p> <p>(4) 三维角色布光与渲染</p> <p>(5) 后期修图</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。合作学习模式，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维模型制作的技能人才。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
三维 动画 制作	<p>知识目标：掌握三维动画制作的基本操作；掌握关键帧的类型及设置方法、曲线编辑器。</p> <p>能力目标：具备动画创作能力；具备熟练使用三维软件制作角色动画、生物动画的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现运动的思维。</p>	<p>(1) 动画运动规律</p> <p>(2) 卡通角色骨骼搭建、绑定、动作设计与制作</p> <p>(3) 男性角色骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>(4) 女性角色绑定、系列动作设计与制作</p> <p>(4) 各类生物角色运动规律</p> <p>(5) 四足动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>多足动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>(6) 飞行龙类动物骨骼搭建、绑定、系列动作设计与制作</p> <p>(7) 综合案例</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能；通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维动画制作的技能人才。</p>

			教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。
特效制作	<p>知识目标：掌握 3ds max 特效模块与 After effects 的基本操作；了解 Unity 3D 特效制作基本方法。</p> <p>能力目标：初步具备制作影视动画特效、节目片头和微视频的能力；具备游戏中常见特效的制作能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现特效设计的思维。</p>	<p>(1) 数字合成原理与制作概论</p> <p>(2) 3ds max 特效模块、After Effects 基本操作</p> <p>(3) 粒子系统、认知摄影表、光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成、转场特效、字幕设计、音效合成与调节，影片剪辑，影片较色</p> <p>(4) 认识虚拟游戏引擎</p> <p>(5) 创建基本的 3D 游戏场景，资源的准备与导入、导出流程</p>	<p>教师要求： 熟练掌握 3ds max、After effects、Unity3D 软件，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：构建课堂教师讲授、直观演示教学案例、任务驱动教学、课上实践、课程作业相结合的立体教学法。</p> <p>教学手段：激发学生的学习兴趣 and 创造力，结合教学引导法，引导学生创作出有创意的动画分镜头设计作品。</p> <p>教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
虚拟现实设计与制作	<p>知识目标：掌握 Unity 游戏引擎开发的基本能力。</p> <p>能力目标：熟练使用 3ds Max、Unity3D 特效软件与插件设计特效的能力；具有使用所学知识制作虚拟现实游戏的能力；具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现运动的思维；培养团队协作与内部沟通能力</p>	<p>(1) VR/AR 场景表现项目（侏罗纪恐龙）</p> <p>(2) VR 汽车展制作</p> <p>(3) VR 射箭游戏制作</p>	<p>教师要求：教师可熟练掌握 Unity3D 以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学，做中教”教学模式。将教学转变为“教、学、做合一”的方式。</p> <p>教学考核：过程考核 100%。</p>

#### 4、专业拓展课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
动画游戏制作实训	<p>知识目标：了解动画/游戏项目设计与开发的流程。</p> <p>能力目标：具备一定的游戏项目设计开发能力，具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力。</p> <p>素质目标：培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生创造和表现运动的思维；培养团队协作与内部沟通能力。</p>	<p>(1) 策划方案撰写，分镜头脚本</p> <p>(2) 动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等，分组团队三维小短片制作实训</p> <p>(3) 游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用 Unity 引擎分组团队制作一款游戏</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维动画软件 3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式：通过老师示范学生自己动手操作相结合，锻炼学生技能。通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维动画制作的技能人才。</p> <p>教学考核：过程考核 100%。</p>

<p>游戏UI界面设计实训</p>	<p>知识目标：掌握游戏UI界面设计的基本操作；具有游戏UI界面设计和制作的能力。 能力目标：具备游戏UI创作能力；具备熟练使用平面软件制作各种类型游戏图标、文字和界面的能力。 素质目标：培养学生创造和艺术表现思维；培养团队协作、沟通表达、职业规范等综合素质。</p>	<p>(1) 认识游戏UI (2) 游戏UI绘画工具 (3) 游戏UI LOGO制作 (4) 游戏UI图标制作 (5) 游戏UI信息分布 (6) 游戏UI界面设计</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握photoshop，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 教学模式：结合教学引导法，鼓励学生创作出有创意的游戏UI作品。示范模仿式，通过老师案例分析和示范讲解，学生实操，锻炼学生技能。 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。 教学手段：案例讨论、分组合作等方法 and 手段，培养掌握游戏UI相关工作岗位中所需要的各项技能人才。 教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
<p>认识实习</p>	<p>知识目标：全面系统地熟悉动画设计工作，掌握动画制作的基本流程和商业运作方法。 能力目标：培养学生的实践能力、分析问题和解决问题的能力；综合运用所学基础知识和基本技能的能力。 素质目标：全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质；通过实习学习的过程，初步了解工作岗位中所需要的各项技能。</p>	<p>(1) 联系与动画设计专业有关的单位进行对口实习。 (2) 结合专业对实习单位有关工艺流程作重点参观和调查并邀请实习单位的管理干部、技术人员特别是设计人员进行授课。 (3) 了解生产技术的管理，生产工艺以及产品从设计到生产的有关程序和事项，并参加部分岗位的实习操作，要求掌握其基本工作要领。 (4) 通过市场调查，岗位实习，掌握市场信息，提高专业设计水平。</p>	<p>教师要求：有较高的动画专业理论水平和 technical 能力，熟悉动漫行业发展动态，具备较高的教育教学水平，熟悉实习管理及相关考核评价要求。 教学模式：学生直接到校外的实习基地参与参观及生产实习，直接感受企业生产及工作流程，实习内容根据学生自己的特长和兴趣选择某一个环节进行重点学习。 教学方法：采用现场教学法和参观教学法，通过参观企业实际生产，了解行业规范。 教学手段：视频教学、分组合作、讨论等方法 and 手段，引导学生了解动漫制作技术基本情况。 教学考核：形成性考核（比例：60%）形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。</p>
<p>专业技能训练</p>	<p>知识目标：检验学生职业技能的掌握情况，包括三维模型制作能力、贴图运用与处理能力、三维动画制作能力以及相关软件应用能力。 能力目标：通过专业技能训练，查漏补缺，且强化专业技能，掌握专业岗位基本技能、核心技能和跨岗位综合技能。 素质目标：引导学生运用科学的世界观和方法论，培养理论联系实际的工作作风、严肃认真的科学态度和勇于探索的创新精神，全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范。</p>	<p>(1) 专业基本技能模块—三维材质贴图制作 (2) 岗位核心技能模块—三维模型制作 (3) 跨岗位综合技能模块—三维动画制作</p>	<p>教师要求：教师熟练掌握三维软件3Ds Max/Maya，以及相关软件应用，有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。 教学模式：通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力，通过老师示范学生自己动手操作相结合，锻炼学生技能。 教学方法：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授本门课程的要点及重点，努力鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣 and 创造力。 教学手段：案例讨论、视频教学、分组合作等方法 and 手段，培养掌握三维动画制作的技能人才。 教学考核：形成性考核（比例：</p>

			60%)形成性考核是对学生学习过程的评价;终结性考核(比例:40%)。
毕业设计(毕业项目综合训练)	<p>知识目标:通过毕业设计,使学生比较全面系统地熟悉动画设计工作,完成作品创作;提升图形图像处理、美术构成以及动画制作水平。</p> <p>能力目标:进一步训练和提高学生的构思设计能力;培养学生综合运用所学知识、独立分析和解决实际问题的能力。</p> <p>素质目标:培养理论联系实际的工作作风、严肃认真的科学态度和勇于探索的创新精神;全面培养其团队协作、沟通表达、工作责任心、职业道德与规范等综合素质。</p>	<p>(1)动画片前期设计:剧本、分镜头脚本、角色、场景设计;原画;游戏设计等</p> <p>(2)动画中期设计:动画制作、三维模型、材质灯光等</p> <p>(3)后期编辑、特效合成、音频制作等</p>	<p>教师要求:有较高的动画专业理论水平和技术能力,对具备较高的教育教学水平,有较丰富的企业实践经验。</p> <p>教学模式:通过讲授法讲解毕业设计要求、基本方法思路;示范模仿式,通过老师示范及优秀作品观摩,引导学生自己动手操作,锻炼学生技能。</p> <p>教学方法:指导过程中注重启发引导,因材施教,激发学生的创新精神,培养学生独立思考、独立工作和创新的能力。</p> <p>教学手段:视频教学、分组合作、讨论等方法,引导学生全面运用所学知识完成作品设计。</p> <p>教学考核:形成性考核(比例:60%)形成性考核是对学生学习过程的评价;终结性考核(比例:40%)。</p> <p>教学考核:形成性考核(比例:60%)形成性考核是对学生学习过程的评价;终结性考核(比例:40%)。</p>
动漫专业项目设计与开发	<p>知识目标:了解动画/游戏项目设计与开发的流程。</p> <p>能力目标:具备一定的动漫项目设计开发能力,具有理解概念或撰写游戏策划方案的能力,具有设计与制作三维模型、动画、特效的能力。</p> <p>素质目标:培养学生整体观察方法与艺术的思维方式和感知力;培养学生创造和表现运动的思维;培养团队协作与内部沟通能力。</p>	<p>(1)策划方案撰写,分镜头脚本,自主设计动画场景、道具、角色模型、动画后期合成等,分组团队进行三维动画短片制作</p> <p>(2)策划方案撰写,自主设计游戏场景、道具、角色模型制作、动画制作、利用Unity引擎分组团队制作一款游戏</p> <p>(3)原画系列设定稿</p>	<p>教师要求:教师熟练掌握三维软件3Ds Max/Maya,以及相关软件应用,有丰富的从业经验和较高的教育教学水平。</p> <p>教学模式:示范模仿式,通过老师示范学生自己动手操作,锻炼学生技能。合作学习模式,通过小组合作,组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法:在讲授基本理论知识的同时,重点讲授本门课程的要点及重点,努力鼓励学生实践,激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段:案例讨论、视频教学、分组合作等方法,培养掌握三维动画制作的技能人才。</p> <p>教学考核:形成性考核(比例:60%)形成性考核是对学生学习过程的评价;终结性考核(比例:40%)。</p>
跟岗实习	<p>知识目标:系统掌握动漫制作技术专业的基本理论与基本技能;掌握动画建模、游戏动画、动画特效等的理论与方法;掌握动画产品开发项目策划与管理的相关理论与方法。</p> <p>能力目标:具备运用相关软件建模、制作动画、动画特效的能力;了解</p>	<p>(1)跟岗实习企业概况、组织机构、规章制度</p> <p>(2)跟岗实习企业的主要业务、工作流程</p> <p>(3)岗位技能</p> <p>(4)岗位职责</p>	<p>(1)教师要求:具有动漫制作技术、艺术设计等相关专业知识。具备丰富的项目实操工作经验,具有较强的项目设计和制作能力。</p> <p>(2)教学模式:采用假期企业实习模式进行</p>

	<p>相关的法律法规和行业规则，具备组织、控制、管理、推广项目的能力。</p> <p>素质目标：培养学生艰苦奋斗、遵纪守法、诚实守信和热爱劳动的工作作风；培养和锻炼学生交流、沟通能力和团队精神，提升学生心理素质，实现学生由学校向社会的转变。培养学生在工作、学习、生活中具有积极主动性、独立性，能与他人有效交往、合作，会做人、会学习、会工作、会生活的能力。</p>		
顶岗实习	<p>知识目标：系统掌握动漫制作技术专业的基本理论与基本技能；掌握动画片或游戏产品设计的相关知识和技术；掌握过程规范及专业文档编写。</p> <p>能力目标：具备运用相关专业软件的能力、环境的搭建、配置与维护能力、具有理解并实施方案的能力、开发过程管理的综合能力。具备使用分析、设计、开发工具的能力；具备系统相关文档的编写能力。</p> <p>素质目标：培养学生艰苦奋斗、遵纪守法、诚实守信和热爱劳动的工作作风；培养和锻炼学生交流、沟通能力和团队精神，提升学生心理素质，实现学生由学校向社会的转变。培养学生在工作、学习、生活中具有积极主动性、独立性，能与他人有效交往、合作，会做人、会学习、会工作、会生活的能力。</p>	<p>(1) 顶岗实习企业概况、组织机构、规章制度</p> <p>(2) 顶岗实习企业的主要业务、工作流程</p> <p>(3) 岗位技能</p> <p>(4) 岗位职责</p>	<p>(1) 教师要求：具有动漫制作与艺术设计等相关专业知识。</p> <p>(2) 教学模式：所有课程修完后，进企业实习</p> <p>(3) 教学考核：学校指导老师与企业导师共同考核。</p>

## 5、专业选修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
写生	<p>知识目标：掌握风景速写的基础理论知识与基本技能；理解并初步学会运用主次关系和虚实关系的方法，掌握透视关系、空间关系的处理方法。</p> <p>能力目标：具有鉴赏经典作品与临摹经典作品的的能力；具有敏锐的感受能力和综合的思维能力，具有形体的创作能力。</p> <p>素质目标：培养学生，爱护绿化、爱我校园、热爱大自然的情怀；培养大胆创作和感受、欣赏、表达的</p>	<p>(1) 植物速写写生</p> <p>(2) 古镇速写写生</p> <p>(3) 老街速写写生</p>	<p>教师要求：教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。</p> <p>教学模式：示范模仿式，通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。</p> <p>教学方法：引导正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。</p> <p>教学手段：作业讨论、示范教学、小组合作等方法和手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作</p>



	能力及审美情趣。		品制作的技能人才。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。
动画艺术鉴赏	知识目标：掌握影视动画创作的基本理论知识以及视听语言方面的知识；了解世界各国动画的基本风格特征与技术特点。 能力目标：能够对优秀影片加以分析，具有动画专业视角的影评撰写能力。 素质目标：构建和谐健康的心灵环境，以达到提高大学生整体人文素养的教学目的；沉于思索，提高知识素养，追求经典，欣赏美善。	(1)动画制作的基本原理与技术方法 (2)世界各国动画简介 (3)美国动画 (4)日本动画 (5)中国动画	教师要求：具备较高的动画专业理论水平，对各国动画艺术有较深的了解和认识，具备较高的教育教学水平。 教学模式：在教学中，采用启发式教学、激发学生学习兴趣，深入思考，经典影片观摩学习，开拓视野。 教学方法：在课堂教学中采用讲授法、视频教学、案例分析、讨论法等教学方法与手段。 教学手段：运用课件讲解理论知识、基础知识，通过播放动画作品、以及课堂讨论等手段增强师生互动，提高学生的理解认知能力。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。
手办模型	知识目标：掌握造型语言在手办中的艺术再现运用；掌握动漫角色造型的基本特点。 能力目标：具有正确的认识能力、观察能力、造型能力、表达能力和审美能力；具有宽厚扎实的形体塑造基础能力并能有效的运用到设计中的能力。 素质目标：培养学生正确观察方法与艺术的思维方式和感知力；培养学生动手创造和表现运动的思维。	(1)手游角色泥塑造型训练 (2)生物泥塑造型训练 (3)泥塑胸像造型训练	教师要求：教师具有扎实的美术功底和教学方法，有较高的艺术修养。 教学模式：通过老师示范学生自己动手操作，锻炼学生技能。合作学习模式，通过小组合作，组建团队培养学生创新能力与协作能力。 教学方法：引导正确思考和理解作画过程，正确的观察及作画习惯。激发学生的学习兴趣 and 创造力。 教学手段：作业讨论、示范教学、小组合作等方法 and 手段，培养主动把客观对象变为具有个人审美的绘画作品制作的技能人才。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。
摄影与摄像	知识目标：掌握摄影与摄像的基本操作知识；熟练掌握专业摄影摄像设备的拍摄技巧。 能力目标：掌握视频的编辑与制作；初步具备一部完整影视片的制作能力。 素质目标：培养学生学习的主动性与独立思考能力、以及团队协作的能力；沉于思索，提高知识素养。	(1) 摄影摄像基础理论知识 (2) 摄影技法初步 (3) 摄像机拍摄技巧入门 (4) 摄影摄像实践 (5) 摄影摄像实践 (6) 摄影摄像实践 (7) 影像作品拍摄与后期制作	教师要求：有较高的摄影摄像技术水平，熟悉掌握摄影摄像拍摄技巧及后期编辑技术，具备较高的教育教学水平。 教学模式：在授课过程中多媒体和实践操作交互使用，讲授与实践相结合，小组合作拍摄创作作品。 教学方法：采用案例引入、演示讲解、网络拓展等教学方法，让学生充分发挥自己的主观能动性，鼓励学生勇于表现自己的设计思想及设计风格。 教学手段：视频教学、分组合作、讨论等方法 and 手段，引导学生了解摄影摄像相关技术。 教学考核：形成性考核（比例：60%） 形成性考核是对学生学习过程的评价；终结性考核（比例：40%）。

## 6、公共选修课程

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
------	------	------	------

<p>艺术素养必选课</p>	<p>知识目标：掌握艺术基本概念和艺术作品赏析的基本方法。</p> <p>能力目标：培养与提高大学生的敏锐的感知力、丰富的想象力和审美的理解力。</p> <p>素质目标：提高学生艺术素养，使其心灵不断厚实、情感不断丰富、情操不断升华。</p>	<p>(1) 戏曲鉴赏 (2) 影视鉴赏 (3) 舞蹈鉴赏 (4) 音乐鉴赏 (5) 美术鉴赏</p>	<p>(1) 充分利用超星尔雅通识课平台艺术素养课程资源，实施线上线下教学结合。</p> <p>(2) 实施过程性考核+综合性考核，注重过程性考核，通过尔雅通识课平台实时记录学生过程成绩和进行期末综合测试。</p>
<p>人文素养必选课（茶艺、书法、普通话、剪纸）</p>	<p>知识目标：引导学生掌握中国传统文化的基础知识，如茶文化、习茶礼仪、书写文化、剪纸艺术和普通话标准语音等知识。</p> <p>能力目标：能够掌握六大基本茶类冲泡技巧、篆、隶、楷、行、草等字体的书写方式、正确的普通话发音技巧和剪纸技巧等。</p> <p>素质目标：引导学生关注传统文化，热爱传统文化，传播传统文化，涵养知书达理的气质，凝练家国共担的情怀。</p>	<p>(1) 茶艺理论及六大茶类冲泡技巧 (2) 书法理论及书法教学 (3) 普通话语音理论及普通话训练 (4) 剪纸艺术欣赏和剪纸技巧练习</p>	<p>(1) 授课教师要接受过较为系统的专业知识的学习，茶艺课和普通话课教师要有相关的茶艺师或湖南省普通话测试员的资质。</p> <p>(2) 采用理论传授与实操指导相结合的教学模式，分组教学，随堂考核，边学边考。采取技能考核占70%、理论考核占30%的权重比形式进行课程考核与评价。</p> <p>(3) 重视赛证融通，积极推行以赛促教的教育模式。</p>
<p>人文素养任选课</p>	<p>知识目标：了解大类文明起源与历史演变、科学发现与技术革新、经济活动与社会管理、国学经典、优秀传统文化等内容。</p> <p>能力目标：帮助学生理解经典名著，对人、社会、文明、国家与世界的永恒问题进行思考，引导学生逐渐形成对人类面对的共同问题的理解力，培养学生理性审视生活并逐步改造的能力。</p> <p>素质目标：有效帮助学生突破专业视野的局限，全面提升学生综合素养。</p>	<p>(1) 大类文明起源与历史演变 (2) 人类思想与自我认知 (3) 文学修养与艺术鉴赏 (4) 科学发现与技术革新 (5) 经济活动与社会管理 (6) 国学经典与文化传承</p>	<p>(1) 充分利用超星尔雅通识课程平台全库资源，实施线上线下教学结合。</p> <p>(2) 实施过程性考核+综合性考核，注重过程性考核，通过尔雅通识课平台实时记录学生过程成绩和进行期末综合测试。</p>
<p>兴趣体育选修课</p>	<p>知识目标：掌握单项体育运动项目知识。</p> <p>能力目标：培养科学健身、发展运动兴趣，提升身体素质的能力，获得单项体育运动项目技能。</p> <p>素质目标：树立学生“终身体育”意识，发展学生体育文化自信，提高学生体育文化素养，课后锻炼“1小时”氛围，全面提升单项运动技能。</p>	<p>(1) 篮球 (2) 羽毛球 (3) 排球 (4) 健美操 (5) 乒乓球 (6) 瑜伽 (7) 排舞</p>	<p>(1) 教师在教学设计及授课过程中要充分体现身体健康、运动技能、运动参与、心理健康、社会适应五个学习领域目标，培养学生的竞争意识和开拓创新精神。</p> <p>(2) 考核评价采取多种方式，充分考虑学生个人身体能力及体育素质提升的标准评价。包含：过程评价、期末</p>

			考核。
信息素养选修课（网络伦理）	<p>知识目标：使学生充分认识互联网，理解互联网的价值负荷，明确网络伦理的意义。</p> <p>能力目标：学生学会利用网络伦理分析工具分析互联网技术的使用和社会影响，正确掌握登录上网、网络参与和网络表达等技能。</p> <p>素质目标：培养在互联网空间的责任伦理观和道德价值观，自觉地践行网络伦理与社会责任，成为高素质网民。</p>	<p>(1) 认识互联网</p> <p>(2) 网络伦理与专业伦理</p> <p>(3) WEB1.0 及其伦理分析</p> <p>(4) WEB2.0 及其伦理分析</p> <p>(5) WEB3.0 及其伦理分析</p> <p>(6) 大学生网络失范行为</p> <p>(7) 计算机专业伦理</p>	<p>(1) 注重网络伦理分析工具的传授，要求学生在课程教学中充分运用，掌握网络伦理的分析能力。</p> <p>(2) 讲授与案例分析有效结合，充分利用每章互联网社会事件，引导学生在独立分析案例中掌握能力。</p> <p>(3) 实施过程性考核+综合性考核，按7:3进行课程考核与评价，综合考核形式以完成网络热点事件的研究报告的形式进行。</p>

## 九、教学进程总体安排

### (一) 教学进程安排表

课程性质	课程序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核类型	学分	学时分配			周学时安排 (周平均课时*周数或总课时)					
							合计	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年	
										第一学期 20周	第二学期 20周	第三学期 20周	第四学期 20周	第五学期 20周	第六学期 20周
公共基础必修课程	1	001001	军事理论与军事训练	B	考查	9	148	36	112	8*14 4*9					
	2	001002	思想道德修养与法律基础	B	考试	3	48	38	10	4*12					
	3	001003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	考试	4	64	48	16		4*16				
	4	001004	形势与政策	B	考查	2	32	0	32	8*1	8*1	8*1	8*1		
	5	001005	劳动技能	C	考查	2	40	0	40		20*1	20*1			
	6	001006	大学体育	B	考查	7	120	2	118	2*15	2*15	(30)	(30)		
	7	001007	大学生就业指导	B	考查	2	40	12	28	2*4	2*4	2*4	2*4	(8)	
	8	001008	大学生心理健康与素养提升	B	考试	2	40	24	16	2*10	2*10				
	9	001010	大学英语	B	考试	7	120	96	24	4*15	4*15				
	10	001011	计算机应用基础	B	考试	3	48	10	38	4*12					
	11	001012	创新创业基础与实践	B	考查	2	40	20	20	2*1	2*8	2*8	2*1	4*1	
	12	001013	诵读与写作	B	考查	1	30	14	16		2*15				
	13	001014	安全教育	C	考查	1	20	6	14	4*1	4*1	4*1	4*1	4*1	

	14	001015	专题教育(劳动、劳模、工匠精神教育)	B	考查	1	16	8	8	4*1	4*1	4*1	4*1		
小 计						46	806	314	492	19/380	13/264	5/90	3/56	1/16	
专业必修课程		1	032033	结构素描	B	考试	3	56	16	40	8*7 前				
		2	032053	三维软件基础	B	考试	4	72	24	48	8*9 中				
		3	032003	*移动互联图像处理	B	考试	3	48	24	24	4*12 后				
		4	032054	动画速写	B	考试	3	60	16	44		12*5 前			
		5	032055	设计色彩	B	考试	3	60	16	44		12*5 中			
		6	032056	分镜头脚本	B	考查	2	40	20	20		20*2 最后			
		7	032008	*移动互联程序设计	B	考查	3	48	24	24			8*6 中		
		8	032002	*移动互联技术基础	B	考查	2	32	16	16				4*8 前	
	小 计						23	416	156	260	10/176	8/160	2/48	2/32	
		1	032057	三维道具与场景	B	考试	4	64	32	32		12*5 后 4*1 后			
		2	032058	三维动画制作	B	考查	9	144	48	96			8*9 前	8*9 前	
		3	032060	插画设计	B	考试	4	72	21	51			12*6 前		
		4	032061	二维动画制作	B	考试	5	80	24	56			8*10 后		
		5	032062	角色建模	B	考查	4	72	36	36			8*9 后		
		6	032063	特效制作	B	考试	6	96	20	76				8*12 前	
		7	032064	虚拟现实设计与制作	B	考查	4	72	24	48				8*9 后	
	小 计						36	600	205	395		3/64	15/296	12/240	
		1	032065	动画游戏制作实训	C	考查	2	40	0	40				8*5 后	
		2	032066	游戏UI界面设计实训	B	考试	3	48	0	48				24*2 后	
		3	032129	认识实习	C	考查	1	20	0	20		20*1 中			
		4	032067	专业技能训练	C	考试	4	72	0	72					8*9 (前)
		5	032068	毕业设计(毕业项目综合训练)	C	考查	2	40		40					20*1 (前) (20)
		6	032069	动漫专业项目设计与开发	C	考查	4	64	0	64					8*8 前
	7	032130	跟岗实习	C	考查	6	100	0	100					20*5 (中)	
	8	032131	顶岗实习	C	考查	30	480	0	480					20*4 (后) 20*20	
小 计						52	864	0	864		1/20		4/88	17/336 21/420	

专业必修课程合计					111	1880	361	1519	9/176	12/244	17/344	18/360	17/336	21/420		
选修课程	公共基础课程	1	003001	艺术素养必选课	A	考查	3	50	50	0	50					
		2	003002	人文素养必选课	B	考查	1	20	10	10	20					
		3	003003	人文素养任选课	A	考查	6	108	108	0	36	36	36			
		4	003004	兴趣体育选修课	C	考查	1	30	0	30		30				
		5	003005	信息素养选修课	B	考查	1	20	10	10	20					
	小 计					12	228	178	50	2/36	6/126	3/66				
	专业选修课程	1	032027	写生	2选	考查	2	40	0	40			40*1 前			
		2	032069	手办模型	1 C	考查	2	40	0	40			40*1 前			
		3	032070	动画艺术鉴赏	2选	考查	2	40	40	0				4*10 后		
		4	032052	摄影与摄像	1 A	考查	2	40	40	0				4*10 后		
小 计					4	80	40	40			2/40	2/40				
选修课程合计					16	308	218	90	2/36	6/126	5/106	2/40				
总 计					173	2994	893	2101	30/592	32/634	27/540	23/456	18/352	21/420		

注：①公共必修课程总课时控制在 686—866；专业课程总课时控制在 1786—1996（含专业选修课）；公共选修课程总课时 228；专业总课时：2700—3090。16—18 课时为 1 学分。**标\*的专业基础课程为专业群共享课程。**

②《数学建模》可根据专业特点和需求调整课程名称，动漫制作技术、环境艺术设计、商务英语、商务日语等专业不开设，理工类、经管类专业开设 60 课时（每学期 30 课时）。

③各**专业开设《军事理论与军事训练》（148 课时），军事理论 36 课时、2 学分，军事技能 112 课时、7 学分，由学生工作处组织实施**；各**专业开设《诵读与写作》，30 课时，由基础课部负责课程建设和组织实施**，软件学院、网络空间安全学院第二学期开设，电子工程学院、机电工程学院和经济管理学院第三学期开设；开设《劳动技能》（40 课时），第二、三学期安排集中劳动课，第一、四学期组织对学生进行劳动技能考核，计入学期成绩，由学生工作处组织实施；**开设《专题教育》（16 课时，包括劳动精神、劳模教育、工匠精神教育），由各二级学院组织实施**；开设《安全教育》课程（20 课时），由学生工作处组织实施。

④专业课程开设门数不超过 26 门（不含认识实习、跟岗实习），合理开设专业选修课程和确定课时，**选修课程课时（含公共基础选修课程）不能少于总课时的 10%。实践性教学课时不少于总课时的 50%。**

⑤第五学期的课程安排中：《专业技能训练》、《毕业设计（毕业项目综合训练）》总课时不超过 160 课时，教学周数和周课时可根据专业实际情况进行分配，其中《毕业设计（毕业项目综合训练）》不少于 40 课时，《专业技能训练》须排在前九周；顶岗（跟岗）实习的时间由各二级学院根据各专业特点确定，学院不做统一要求。

⑥各**专业开设《艺术素养必选课》，以学生至少选修 1 门艺术类尔雅通识课的形式实施，由基础课教研部统一管理和具体组织实施。**

⑦各**专业开设《人文素养必选课》，学生在《茶艺与茶文化》、《剪纸》、《书法》、《普通话》等课程中至少选修 1 门，由基础课教研部统一管理和具体组织实施（机电工程学院和软件学院、网络空间安全学院第二学期开设，电子学院和经济管理学院第三学期开设）。**

⑧各**专业开设《人文素养任选课》（3\*36 课时），可采用尔雅通识课的形式实施或由学校教师主讲，由基础课教研部统一管理和组织实施。**

⑨《兴趣体育选修课》（30 课时），由基础课教研部统一管理和组织实施（机电工程学院和软件学院、网络空间安全学院第三学期开设，电子学院和经济管理学院第四学期开设）。

⑩《信息素养选修课（网络伦理）》（2\*10 课时，由基础课教研部统一管理和组织实施）。软件学院

和网络空间安全学院学生必选，软件学院第二学期开设，网络空间安全学院第三学期开设；电子工程学院、机电工程学院和经济管理学院学生任选，电子工程学院和经济管理学院第二学期开设，机电工程学院第三学期开设。

①学期周数为 20 周（包括考试及机动周），周课时按 20 周计算。

②课程类型：纯理论课为 A，理论+实践课为 B，纯实践课为 C。考核类型由各课程管理部门明确是考试或考查课程，专业课程模块中每学期考试课程要求至少有 1-3 门。

## （二）集中实践教学计划安排表

序号	主要实践环节	各学期安排（周数）						备注
		一	二	三	四	五	六	
1	军事训练	2						
2	劳动技能		1	1				
3	认识实习		1					假期
4	手办模型			1				
5	写生			1				
6	游戏UI界面设计实训				2			
7	动画游戏制作实训					5		
8	专业技能训练					9		
9	毕业设计					1	1	
11	跟岗实习					5		
12	顶岗实习					4	20	
合 计		2	2	3	2	24	21	
总 计		54						

## （三）学时分配统计表

序号	课程性质	课程门数	教学课时				实践学时比例 (%)	占总学时比例 (%)	
			总学分	理论课	实践课	总学时			
1	公共基础必修课程	14	46	314	492	806	61.0	26.9	
2	专业必修课程	专业基础课	8	23	156	260	416	62.5	13.9
3		专业核心课	7	36	205	395	600	65.8	20.0
4		专业拓展课	8	52	0	864	864	100.0	28.9
5	公共基础选修课程	5	12	178	50	228	21.9	10.3	

6	专业选修课程	2	4	40	40	80	50.0	
总计		44	173	893	2101	2994	60.2	100

#### (四) 考证安排

序号	职业技能等级证书/职业资格证书名称	等级	拟考学期	对应学习主要课程	获证后可计学分	获证后可置换的专业课程	备注
1	游戏美术设计职业技能等级证书	初级/中级/高级	三年级一期	插画设计 三维道具与场景 三维动画制作 特效制作	4	三维道具与场景	学生获证后，由学生提出申请，选取1-2门专业课程置换，经二级学院、继续教育学院审核，教务处批准。
2	虚拟现实应用开发职业技能等级证书	初级/中级/高级	三年级一期	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计	4	虚拟现实设计与制作	
3	3D引擎技术应用职业技能等级证书	初级/中级/高级	三年级一期	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计 三维软件基础 角色建模 三维动画制作 特效制作	7	虚拟现实设计与制作 移动互联程序设计	
4	CEAC 三维动画工程师	初级	二年级二期	三维动画制作 三维软件基础 特效制作	8	三维动画制作	
5	ACAA认证动漫设计师	初级	二年级一期	二维动画制作 移动互联图形图像处理	5	二维动画制作	

备注：行业企业认可度高的职业技能等级证书和职业资格证书才可以置换课程。

## 十、实施保障与质量管理

### (一) 师资队伍

#### 1. 队伍结构

以每年两个行政班约为 100 人为例，在校生 300 人计算，应具有专任教师数目不少于 19 人，其中专业教师不少于 13 人。双师型教师不少于 10 人，其中副教授以上职称不低于 3 人，中级以上职称不少于 8 人，年龄、职称形成合理梯队。

## 2. 专任教师

本专业专任教师均有高校教师资格证书，除了学位及职称证书，还有动画设计师、工艺美术师、商业插画师等职业资格证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有设计艺术学、美术学等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，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。

## 3. 专业带头人

本专业带头人原则上应具备副教授以上职称，有开阔的视野，熟悉影视动漫、游戏行业发展趋势，能把握专业发展方向，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，进行动画游戏制作实训。了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域本领域具有一定的专业影响。

## 4. 兼职教师

主要从相关行业企业及高等院校聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具备具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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。

专业教学团队配置与要求表

师生比	1:16			
专兼职比	13:6			
双师比	10:19			
年龄	20-30岁（人）	30-40岁（人）	40-50岁（人）	50-60岁（人）
	4	8	6	1
学历/学位	本科（人）	硕士（人）	博士（人）	博士以上（人）
	2	17	0	0



职称	见习（人）	初级（人）	中级（人）	副高（人）	正高（人）
	3	5	8	3	0

备注：以每年两个行政班约为100人为例，在校生300人计算。

## （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、实训室和实训基地。

### 1. 专业教室基本条件

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. 校内实训基本要求

#### 校内实习实训基地（室）配置与要求

序号	实验实训基地（室）名称	功能（实训实习项目）	面积、设备名称及台套数要求	容量（一次性容纳人数）
1	专业画室	可满足《结构素描》、《设计色彩》、《手办模型》《动画速写》课程实践教学要求	南院教学楼现有画室，配置60套画架、画板、板凳，静物台（4个），静物、石膏件、衬布、大绘本等等，专业照明灯光（4个，用于灯光明暗素描绘制），投影设备、空调	40
2	三维设计用高配机房	满足以下课程实践教学要求： 《移动互联网图像处理》 《游戏UI界面设计实训》 《二维动画制作》 《三维模型制作》 《三维游戏动画》 《特效制作》 《专业技能训练》 《毕业设计（毕业项目综合训练）》	计算机：单机配置（i7以上cpu、专业显卡不小于6G、ips 4k显示器不小于21英寸，内存不小于16G，硬盘不小于1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器CPU I7及以上，内存不小于32G，硬盘不小于1T，操作系统CentOS7及以上；推荐使用企业级服务器，可容纳2块CPU、4块3.5寸服务器硬盘，内存不小于32G，操作系Linux或Windows2012R2及以上。上下行网络带宽不低于50Mbps。 机房准备50套学生用机器，加一台教师机。 其他设备： 投影设备；白板；	45
3	VR虚拟现实项目室	满足虚拟现实游戏/展示项目设计与开发	计算机：单机配置（i7以上cpu、显卡GTX1070及以上、ips 4k显示器不	45

		课程： 《虚拟现实设计与制作》 《动漫专业项目设计与开发》	小于 21 英寸，内存不小于 16G，硬盘不小于 1T。以专业图形工作站为参照） 服务器：单机台式服务器 CPU I7 及以上，内存不小于 32G，硬盘不小于 1T，操作系统 CentOS7 及以上；推荐使用企业级服务器，可容纳 2 块 CPU、4 块 3.5 寸服务器硬盘，内存不小于 32G，操作系 Linux 或 Windows2012R2 及以上。上下行网络带宽不低于 50Mbps。 其他设备： 投影设备： 白板： VR 头戴式设备 2-3 套； HTC 移动设备 6-8 套；	
--	--	-------------------------------------	--	--

### 3. 校外实习实训基地基本要求

具有稳定的校外实习实训基地。能提供原画设计、道具场景、角色模型、二维动画、三维动画、特效、漫画、插画等相关实习实训岗位，能涵盖当前动漫专业（产业）发展的主流业务（主流技术），可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习实训生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

#### 校外实习实训基地配置与要求

序号	实习实训基地名称	功能（实习/实训项目）	设备要求	容量（一次性容纳人数）
1	靖港古镇写生基地	认知实习/写生	画架	120
2	后湖写生基地	认知实习/写生	画架	120
3	湖南双生谷网络科技有限公司	认知实习/顶岗实习	计算机、手绘板	25
4	湖南巨浪网络科技有限公司	认知实习/顶岗实习	计算机、手绘板	50
5	伊恩文化传媒有限公司	认知实习/顶岗实习	计算机、手绘板	50

#### 4. 支持信息化教学方面的基本要求

本专业利用超星泛雅数字化教学资源库、CNKI文献资料、常见问题解答等的现代信息化条件。引导鼓励教师开发并利用超星泛雅信息化教学资源、超星泛雅、学银教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

### （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、图书及数字资源等。

#### 1. 教材选用基本要求

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教材。

#### 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。专业类图书文献包括：有关动漫制作技术专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书和文献，具体书籍目录如下：《动画师工作手册》《中国经典动画精选》《动画分镜头技法》《动画角色设计》《商业动画全攻略》《动画运动规律》《动画场景创作技法》《动画速写》《动画色彩》《3DS MAX三维动画模型》《3DS MAX角色设计实例精讲教程》《新编 中文版3ds Max 2016入门与提高》《完美讲堂 3ds Max游戏美术设计与制作技法精讲》《3ds Max 2018中文版入门与提高》《3ds Max动画制作实例教程》《中文版3ds Max 灯光、材质、贴图、渲染技术完全解密》《渲染王3ds Max三维特效动画实战剖析》《中文版3ds Max材质贴图案例高级教程》《游戏原画设计 游戏艺术工厂》《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》《次世代游戏机械及场景制作》《游戏艺术工厂 3 次世代游戏角色制作》《游戏艺术工厂：3DS MAX+ZBRUSH次世代游戏场景全案解密》《游戏艺术工厂6 游戏动作设计》《网络游戏角色制作-游戏艺术工厂》。

#### 3. 数字资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、

动态更新、满足教学。

#### 课程参考资源

序号	课程名称	参考网址
1	动画速写	<a href="https://www.icourse163.org/course/ZUEL-1207180813">https://www.icourse163.org/course/ZUEL-1207180813</a>
2	动画设计	<a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1206404803">https://www.icourse163.org/course/JIT-1206404803</a>
3	动画场景基础	<a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830">https://www.icourse163.org/course/JIT-1206681830</a>
4	无纸动画	<a href="https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176">https://www.icourse163.org/course/CZTGI-1449790176</a>
5	创意逐格动画	<a href="https://www.icourse163.org/course/HZAU-1002580007">https://www.icourse163.org/course/HZAU-1002580007</a>
6	动画故事板开发	<a href="https://www.icourse163.org/course/NJARTY-1449784163">https://www.icourse163.org/course/NJARTY-1449784163</a>
7	三维动画制作 (Maya)	<a href="https://www.icourse163.org/course/WXGYXY-1449640164">https://www.icourse163.org/course/WXGYXY-1449640164</a>
8	二维动画设计制作	<a href="https://www.icourse163.org/course/SZIUT-1449929188">https://www.icourse163.org/course/SZIUT-1449929188</a>
9	三维动画基础	<a href="https://www.icourse163.org/course/ECJTU-1206608802">https://www.icourse163.org/course/ECJTU-1206608802</a>
10	教学动画制作与实战	<a href="https://www.icourse163.org/course/gxtc-1002423003">https://www.icourse163.org/course/gxtc-1002423003</a>
11	经典动画短片与人生	<a href="https://www.icourse163.org/course/QTC-1449602174">https://www.icourse163.org/course/QTC-1449602174</a>
12	动画造型基础教程	<a href="https://www.icourse163.org/course/JIT-1001759004">https://www.icourse163.org/course/JIT-1001759004</a>
13	三维动画制作	<a href="https://www.icourse163.org/course/ZCIB-1003360021">https://www.icourse163.org/course/ZCIB-1003360021</a>
14	3D 动画与特效	<a href="https://www.icourse163.org/course/USTC-1206454817">https://www.icourse163.org/course/USTC-1206454817</a>

#### (四) 教学方法

课程以学生课堂练习动手为主，教师讲授为辅，当然也辅以教师示范、同时兼有案例讨论、视频教学、情景教学、分组合作等方法和手段、工作过程导向教学、理实一体教学、混合式教学、模块化教学等教学模式；推动大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的运用，教师使用电脑教学课件 PowerPoint 具体实例分析讲授，通过软件案例实操示范；另外还有引导法，引导学生积极创作，手脑并用，通过分小组组织课堂，灵活运用所学知识进行团队合作与创作。

教学策略：在讲授基本理论知识的同时，重点讲授课程的要点及重点，鼓励学生实践，激发学生的学习兴趣。

## （五）学习评价

对学生的学业考核评价内容兼顾认知、技能、情感等方面，体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，如观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式，积极推行无人监考诚信考试和无纸化考试，加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

## （六）质量管理

1、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，达成人才培养规格。

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、建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4、专业教研组织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。

5、继续教育与学历提升建议

（1）继续教育。我院动漫制作技术专业毕业生可通过自学考试、电大（国家开放大学）、函授、现代远程教育以及在职培训等，接受学历教育和非学历的职业教育培训。

（2）专升本。专业毕业生在毕业后，可以对口升学长沙学院（动画专业）。

## 十一、毕业要求

1. 所修课程的成绩全部合格，修满 173 学分。
2. 至少获得以下 5 个职业资格证书（职业技能等级证书）中的一个
  - 游戏美术设计职业技能等级证书（初级/中级/高级）
  - CEAC 三维动画工程师

- 3D 引擎技术应用职业技能等级证书（初级/中级/高级）
  - 虚拟现实应用开发职业技能等级证书（初级/中级/高级）
  - ACAA 认证动漫设计师
3. 参加全国高等学校英语应用能力考试（A 级）并达到学校规定成绩要求
  4. 毕业设计答辩合格

方案执笔人：向欣 刘明      方案审核人：蔡琼、彭顺生

管理学院部：软件学院

定稿日期：2020 年 9 月 28 日