安徽工业职业技术学院

动漫制作技术扩招专业人才培养方案（2019版）

**一、专业名称及代码**

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

**二、入学要求**

高中阶段教育毕业生或具有同等学力人员。

**三、修业年限与学历**

本专业学制3 年，可实施弹性学习，最长不超过6年;专科。

**四、职业面向**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属  专业大类 | 所属  专业类 | 对应  行业 | 主要职业类别 | 主要岗位类别  （或技术领域） | 相应专业实践能力证书举例 |
| 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） | 插画设计；概念设计；模型制作；动画制作；非线性编辑。 | 二维动画设计师、三维动画设计师、影视特效设计师 |

**五、培养目标与培养规格**

**（一）培养目标**

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与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、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以下要求：

1、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。

(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，以及良好的行为习惯。

(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。

2、知识

(1）、掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2）、熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

(3）、了解与本专业相关的专业英语知识。

(4）、了解动画概论。

(5）、掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(6）、掌握动画运动规律、视昕语言的基础知识与应用。

(7）、掌握二维动画的基础知识与应用。

(8）、掌握三维动画的基础知识与应用。

(9）、掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

(10）、熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3、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）、具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力。

(4）、具有良好的审美素养和造型设计能力。

(5）、具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力。

(6）、具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习

能力。

(7）、具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力。

(8）、具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(9）、具有动画项目“创意执行”能力。

(10）、具有三维图形和三维特效处理能力。

(11）、具有二维动画制作能力。

(12）、具有影视后期合成、剪辑制作能力。

(13）、具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

**六、课程设置**

主要包括公共基础课、专业（技能）课。

**（一）公共基础课**

1.《大学生职业生涯规划与就业指导》

**课程目标：**通过学习，培养学生能够理解职业生涯规划的含义及其意义，了解与职业规划相关的理论。对如何进行职业生涯规划有一定了解；帮助学生确立正确的职业理想，制定明确的职业目标。学生应在具有必要的基础理论知识和专门知识的基础上，重点掌握从事本专业领域实际工作的基本能力和基本技能，具有良好的职业道德和敬业精神。

**主要内容：**该课程分别从理论教育和实际操作两方面对大学生进行就业指导。主要讲述认知自我和社会、科学决策方法、确立生涯目标；了解职场与职位、掌握简历写作方法、学习面试成功经验、提升大学生的就业能力；初人职场的心态调整、角色定位、合理规划、价值实现，学习如何获得幸福人生。

**教学要求：**通过对该课程的学习使学生以[职业生涯规划](https://baike.sogou.com/lemma/ShowInnerLink.htm?lemmaId=300085&ss_c=ssc.citiao.link" \t "_blank)的理论为基础，结合自身的心理特点与需求，联系自身[职业生涯](https://baike.sogou.com/lemma/ShowInnerLink.htm?lemmaId=424718&ss_c=ssc.citiao.link" \t "_blank)的实际，理解职业生涯规划的科学理念；掌握并运用生涯规划的步骤和方法；学生应在具有必要的基础理论知识和专门知识的基础上，重点掌握从事本专业领域实际工作的基本能力和基本技能，具有良好的职业道德和敬业精神，增强“我的职业我做主”的信心和主动性。

2.《高职实用英语》

**课程目标：**通过课程学习，学生首先能够掌握相关计算机专业英语术语及基本的科技英语语法特点。对于从事软件和编程工作的学生来说，关键读懂外方的软件需求文档和在编程中根据要求插入简单的注释文本，故通过本课程提高其阅读能力以及简单文本写作能力。再次，增强学生的英译汉翻译能力，使其能够把看懂的内容用比较准确和流畅的中文表达出来，能够把软件设计与实现中的思路翻译成简单中文。最后，对于上班的学生来说，提高其自主学习能力，对其未来学习更为重要。

**主要内容：**《计算机专业英语》课程内容分为八个模块，涉及了计算机发展历史，硬件、软件、操作系统、网络、多媒体等内容，依次为：计算机的发展历史及未来（The History and Future of Computer）、计算机的基本构成（Introduction of Basic Organization of Computers）、CPU的构成（CPU Organization）、操作系统（Operating System）、软件工程（Software Engineering）、互联网（The Internet）、多媒体（Multimedia）及物联网（Anatomy of the Internet of Things）。

**教学要求：**为了掌握最新的信息技术，了解信息技术的发展动向，必须具备较高的英语水平，所以对于计算机专业学生来说，学好本课程尤为重要。本着学生已拥有相关的专业实践活动及丰富经验，根据的教学内容主要要求为：1、通过多读、多记、多练从而具备基本的英语读写能力；2、通过多记单词加强专业词汇的积累和加强课文的阅读能力；3、科技发展日新月异，要求实时更新专业领域知识，保持与时俱进；4、充分利用丰富的网络资源，学生需要拥有一定自主学习的能力，可以扩大其视野，把学习的专业知识应用到实际工作中。

3.《创新创业基础》

**课程目标：**创新创业基础是高职的一门公共基础课，旨在增强学生就业创业能力，本课程以提高大学生岗位创业能力为重点，形成以岗位创业为导向的高职创新教育理念，在培养大学生自主创业者的同时，使创业教育更多地以培养“岗位创业”者为主。

**主要内容：**本课程共分为九个模块，以“创新精神”为核心，以“互联网+”为基本特征的行业跨界创新发展思路，构建创新创业教育的基本内容。在介绍创新思维和创新方法后，系统介绍信息技术时代已被应用的移动互联网、大数据技术、云计算技术、物联网技术、人工智能、3D打印技术、电子商务等新技术，旨在引导大学生通过学习新知识、新技术，就本专业所处的行业与互联网之间如何跨界发展，展开想象的翅膀，去寻找跨界的路径和方法，产生创新的火花，为大学生的创新提供广阔的空间。

**教学要求：**学习本课程，重点掌握基本的创新思维，熟悉主要的创新方法，了解新时代热门的新技术。立足本专业，学习专业知识，立志做一个具有工匠精神和创新精神的人——岗位创业者。

4.《高职应用数学》

**课程目标：**通过对本课程的学习，使学生掌握数学基础知识，特别是基本的数学思想方法和必要的应用技能。知识方面达到掌握数学的基本概念、基本运算和基本方法，学生能应用所学的数学知识分析并解决生活和工程实际中的问题，为学习专业课程提供必要的数学工具。能力方面达到通过各个教学环节，培养学生观察思考、抽象概括问题的能力、一定的逻辑推理能力、运算能力，提高学生运用数学知识分析和解决问题的能力。素质方面达到在学习数学的过程中，观察、比较、类比、推理、抽象、归纳、概括等各种思维形式都在发挥作用，因此数学的工具性不仅表现在为其他学科提供计算工具，更有方法论上的指导意义。通过学习数学的过程可以培养学生养成良好的思维习惯和学习习惯。

**主要内容：**本课程是一门重要的基础课，本着学生的实际情况和教学时数，以及后续课程学习的需要，教学内容主要有基础知识，微积分基础内容、线性代数基础内容、概率统计基础内容，分为十个教学单元，数与方程、函数、函数的极限、导数的概念及求导公式、导数的计算及应用、不积分和定积分的概念、行列式与线性方程的解法、矩阵的概念及计算、统计初步和随机事件的概率、 条件概率事件独立性和全概率公式。

**教学要求：**通过本课程的学习，指导学生完成教学任务，主要要求为：1、要求理解数的概念，会解基本一元、二元方程和一些简单不等式。2、理解函数的概念，掌握基本初等函数和初等函数的内容。3、了解函数极限的概念，会求简单的极限。4、理解导数的概念，掌握基本初等函数的求导公式和导数的计算及基本应用。5、了解不定积分和定积分的定义，掌握基本积分的计算，了解定积分在几何上的一些基本应用。6、掌握矩阵知识和线性方程组的解法。7、了解统计初步和概率的基本知识，要求理解统计的样本空间概念，会求均值、中位数、极差、众数和方差。8、理解随机事件的概念，掌握基本事件的关系和运算，理解概率的定义，了解条件概率与事件独立的定义，掌握全概率公式的应用。

5.《思想道德修养与法律基础》

**课程目标：**本课程的总目标是要通过对本课程的学习，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，引导大学生提高思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人，增进法治意识，养成法治思维，更好行使法律权利、履行法律义务，做到尊法学法守法用法，从而具备优秀的思想道德素质和法治素养。

**主要内容：**本课程是一门重要的基础课，是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。主要论述确立科学高尚的人生追求，树立正确的人生观，确立马克思主义科学信仰，积极投身道德实践，全面把握社会主义法律的本质、运行和体系，理解中国特色社会主义法治体系和法治道路的精髓。

**教学要求：**通过对该课程的学习使学生立足自己现在的工作情况及社会经历，领悟人生真谛，坚定理想信念，践行社会主义核心价值观，做新时代的忠诚爱国者和改革创新的生力军，认同社会主义民主与法治，在利益与正义层面反思法律制度，形成合理的权利与责任意识,为今后的自觉遵守法律制度奠定基础。

6.《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》

**课程目标：**通过课程的学习，使学生深入了解并掌握马克思主义中国化理论成果的内容，扩展学生政治理论知识面和视野，使学生形成一定的政治认知能力，培养当代大学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决问题的能力，增强对中国特色社会主义道路、理论、制度、文化的认同，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，增强投身到我国社会主义现代化建设中的自觉性、主动性和创造性。

**课程主要内容：**本课程以马克思主义中国化为主线，以马克思主义中国化两大理论成果为基础，重点阐述了两大理论成果的主要内容。课程分为三大部分，第一部分讲解毛泽东思想，重点阐述毛泽东思想的形成、主要内容、历史地位和指导意义，并着重讲述新民主主义革命理论、社会主义改造及社会主义建设道路探索的理论；第二部分分别阐述邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观各自形成的历史条件、过程、主要内容和历史地位；第三部分主要阐述习近平新时代中国特色社会主义思想，主要包括：习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、中国特色社会主义的总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、中国特色国防、军队、外交、坚持和加强党的领导等内容。

**教学要求：**本课程是一门思想政治理论课，是对学生开展中国化马克思主义理论教育的必修课程。教学过程中应要求学生掌握教材中的基本理论知识，系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理。教师应努力引导学生正确认识中国的基本国情和社会主义建设的客观规律，教学过程中坚持以“学生”为中心、“教师”为引导，通过教、学、做的结合，学生从了解这样做、到理解为何这样做、再到做什么、最后掌握怎么做，从而达到提升政治素质、锻炼综合能力（问题的分析解决能力、口语及书面表达能力、office软件运用能力、社会调查能力、思辨能力等）的目的，从而培养学生运用马克思主义基本原理分析和解决实际问题的能力，不断培养和提高大学生的政治理论素质和综合素质，增强学生对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。

7.《大学生心理健康教育》

**课程目标：**坚持立德树人的根本任务，坚持育心与育德相统一。通过课程教学，使社会扩招大学生了解心理健康基本知识，掌握正确应对学习生活中不良情绪和心理压力必需的相关技能，提高心理适应能力，努力培育自尊自信、理性平和、积极向上的社会心态。

**主要内容：**本课程围绕了解心理健康的基础知识、了解自我与发展自我、提高自我心理调适能力等三大部分，通过大学生心理健康导论、自我意识与培养、人格发展与心理健康、学习心理、情绪管理、人际交往等六个专题的讲解，使学生了解心理学的有关常识和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解自身的心理特点和性格特征，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。

**教学要求：**本课程是集知识、体验和训练为一体的综合课程，课程教学中要注重理论联系实际，注重培养学生实际应用能力；要充分发挥师生在教学中的主动性和创造性，充分调动学生参与的积极性，避免单向的理论灌输和知识传授。在教学过程中，要充分运用各种资源丰富教学手段，积极应用“互联网 +”平台和手段，提升教学效果。

8.《实用应用文写作》

**课程目标:**本课程把培养学生“解决实际问题的能力”和“自主动手写作的能力”放在突出的位置，通过应用文写作基础理论和各种应用文体知识的教学与写作训练，培养学生处理职业生涯及日常生活应用文的写作能力，让学生具备未来职业生涯的可持续发展能力。

**主要内容:**《实用应用文写作》课程选取与学生生活、职业等紧密联系的应用文文种，总体分为认识应用文、社交文书写作、事务文书、公务文书四个项目来安排教学内容,培养学生解决实际问题的写作能力和自我学习能力，构建起全新的“教、学、写”一体的课程教学模式。

**教学要求：**理解与事业单位、行政公文、个人求职等实际情境密切相关的常用应用文种类。了解应用文写作的材料搜集方法和写作规律。使学生掌握各类应用文体写作的基本格式、写作要求和方法技巧，能熟练地写好与自己所学专业密切相关的常用应用文。

9.《沟通与交流》

**课程目标：**本课程着眼于现代行业、企业对人才需求的能力要求，以交流沟通能力和社会融合能力的培养为课程目标，为学生的可持续发展打下良好的基础。作为适合全校各专业的人文素质课程，本课程坚持“为学生的专业发展服务，为学生的成长成才服务，全面提升学生的综合素质”的宗旨，培养学生的社会适应性，全面提升学生的综合素质和社会竞争能力。

**主要内容：**掌握人际关系的基本概念、种类、模式、原则以及过程，认识倾听的作用、原则、步骤，语言沟通的主要形式、作用和沟通策略，非语言沟通的主要形式、作用和沟通策略，书面沟通的方式、优缺点、适用范围以及运用要点。能解释人际关系的含义、特征并说明学习课程的主要学习方法，认识个人在各种关系沟通中的角色功能，能掌握非语言沟通的主要形式、作用及态度要求，能掌握语言沟通的主要形式、作用及态度要求，能够灵活运用所学技巧与方法，正确处理各种人际关系，实现人际间的高效沟通。

**教学要求：**本课程基于提升学生可持续就业能力的设计理念，通过十个模块，由简单到复杂，有局部到整体，由单一到综合层层递进的任务设计方式，培养学生有效沟通能力，为其就业能力和岗位适应能力的形成提高做准备。通过学习沟通课程可以培养学生养成良好的沟通态度和得体的行为规范，培养学生认真踏实、做事有条有理的工作态度，积极向上努力进取的精神。

10.《形势与政策》

**课程目标：**本课程运用马克思主义的立场、观点和方法对国内外热点问题做出分析，使学生较为全面系统地掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法，理解政策的途径及我国的基本国情、党和政府的基本治国方略，形成正确的政治观。通过了解和正确认识经济全球化形势下实现中国特色社会主义现代化的艰巨性和重要性，引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想，增强学生振兴中华和实现中华民族伟大复兴的信心信念和历史责任感以及国家大局观念，全面拓展能力，提高综合素质，塑造“诚、勤、信、行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。

**教学内容：**紧密围绕习近平新时代中国特色社会主义思想，依据教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》安排教学，根据形势发展要求和学生特点，重点讲授党的理论创新最新成果和新时代中国特色社会主义的生动实践，包括乡村振兴的时代意义与发展蓝图、坚定实施区域协调发展战略、港澳与内地融合， 共享发展机遇、经济全球化的退与进

**教学要求：**本课程以“教师主导、学生主体”为教学理念，根据专题内容，依托信息化教学平台，采取多种教学方法，如：讲授法、案例教学法、视频学习法、情境教学法、体验式教学法等，帮助学生增强学生学习的兴趣，让学生能够运用知识分析和解决实际问题，引导学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。

11.《计算机应用基础》

**课程目标：**《计算机应用基础》课程是培养学生对计算机软、硬件知识的系统认知，了解计算机的工作原理和计算机网络的基础知识，掌握常用计算机办公软件的使用方法；通过本课程的学习，学生应具备从事办公工作的基本操作技能。

**主要内容：**本课程主要讲授计算机的发展以及应用领域、系统的组成和信息处理、计算机系统组成及数制转换、数据编码及病毒的概念；计算机网络的基本理论、互联网基础知识；Word软件的文字编排、图文混排、表格设计操作方法，Excel软件的数据格式设置、常用计算公式、数据处理方法，PowerPiont软件的文稿的建立及制作、 演示文稿动画设置方法。

**教学要求**：课程教学以培养学生计算机综合应用能力为目标，课堂教学围绕实际的办公案例展开，将具体的案例根据章节知识点进行分解讲授，以教师操作演示为辅，学生模拟训练为主的方式进行教学。

**（二）专业（技能）课程**

**1.专业基础课程简介**

（1）《摄影》

**课程目标：**学习掌握摄影原理和摄影方法

**主要内容：**（1）相机的基本结构：摄影的发展历史、掌握相机的基本构造、相机的科学使用方法、掌握镜头、焦距、快门、光圈和感光度等基础概念。（2）摄影方法部分：熟练镜头、焦距、快门、光圈和感光度等参数的调整。掌握各类构图方法，并能灵活应用。掌握利用计算机对照片进行加工、对视频进行编辑的基本方法。（3）摄影实践部分：掌握风光拍摄、夜景拍摄、花卉拍摄、近距和微距拍摄、人物拍摄、旅游拍摄、体育拍摄等各类场景下的摄影手法。

**教学要求：**通过理论加实践的学习，掌握专业摄影技巧和照片加工方法。磨炼摄影功底，灵活使用各类镜头表达有意义的题材。提高个人艺术修养，能正确的进行评价和自己评价

（2）《图形图像处理》

**课程目标：**通过本课程的学习着重是让学生在掌握Adobe Photoshop位图软件、CorelDRAW矢量软件的使用，结合现代平面设计、色彩与视觉传达艺术的基础知识，提高设计表现能力。培养学生熟练的电脑应用软件操作技术、正确的设计思维方法、丰富学生的艺术表现手段，并通过一定数量的实例制作训练，让学生掌握图形图像的处理和制作能力，从而具备设计标志、网页广告、宣传页（册）、海报、网页版式等能力，能胜任平面设计师、网页美工等工作。

**主要内容：**本课程是本专业专业基础课程之一，强调应用。在平面处理软件结合美学知识的基础上，培养学生图形图像的处理能力。主要内容包含广泛1. 了解图形图像的基本概念、掌握图像处理软件 Photoshop、CorelDRAW基本功能和操作界面2.掌握Photoshop、CorelDRAW图层的基本操作技巧，具有运用图层样式与特效对图象进行综合处理的能力。3. 掌握在Adobe Photoshop和CorelDRAW中锚点、方向点和方向线的概念。具有运用路径绘制、路径修改、直接选择、转换锚点和路径复制、描边等工具进行设计制作标志、图形绘制。4. 了解Adobe Photoshop通道、蒙版的概念；掌握通道调板；掌握Alpha通道、通道与选区、蒙版与选区、通道运算等关系及操作技巧，能进行多个图像的融合及特效处理。5. 了解Adobe Photoshop、CorelDRAW滤镜特点及其作用，具有运用合适滤镜对图像进行特效处理的能力。 6.在 Photoshop、CorelDRAW 中掌握文字工具技术参数对文字的不同影响，具备字体设计和图文混排的能力。7.了解Adobe Photoshop动画和切片操作方法，具有进行动画及Web页面设计与制作能力。8.Adobe Photoshop、CorelDRAW软件的结合使用进行图形图像的设计和制作。

**教学要求：**1.课程的教学要采用案例教学为主，案例中要结合色彩和视觉传达知识来分析和讲解，让学生在掌握软件操作的基础上提升审美情趣和激发创新欲望，学会色彩搭配、版式设计等知识，从而培养图形图像设计和制作的能力。2.模仿的同时重视创新能力培养。以企业小项目或者参加图形图像制作大赛的形式，锻炼学生的制作与创新能力。3.能够和认证考试结合在一起，把课程的考试和认证考试有机的结合在一起，能够帮助学生在认证考试中获取更好的成绩。

（3）《概念设计》

**课程目标：**学习并掌握角色设计和场景设计的原画创作。

**主要内容：**角色设计包括标准造型、转面图、结构图、比例图（其中包括角色与场景的比例、角色与道具的比例）、服饰道具分解图、形体特征说明图等。造型设计关系到影片制作过程中保持角色形象的一致性、对于性格塑造的准确性、动作描绘的合理性等，使学生具备比较系统的角色设计理念与能力，为以后的动画片制作，打好基础。

场景设计涉及包括影片中各个场景色彩气氛图、平面坐标图、立体鸟瞰图、景物结构分散图。它的主要功能是给导演提供镜头调度、运动主体调度、视点、视距以及视角的选择、画面的构图、景物的透视关系、光影变化以及空间想象的依据，同时是镜头画面设计稿和背景制作者的直接参考资料，也是用来控制和约束整体美术风格、保证叙事合理性和情境动作准确性的重要的形象依据。通过本课程的学习，能使学生具备比较系统的场景设计理念及能力，为日后的动画片制作，打好基础。

**教学要求：**通过在理实一体的教室或机房进行学习并训练，掌握动漫角色造型的设计过程、动漫角色造型、造型风格；动漫角色造型与绘制；商业领域的应用实例。

（4）《设计构成》

**课程目标：**该课程为专业基础课，通过该课程的学习，理解三大构成的内容与形式，了解构成创作与欣赏的审美原则，不同构成类型的基本元素，不同构成类型的构成材料，构成艺术的应用领域和形式。掌握平面构成、色彩构成、立体构成的创作方法和技法，综合构成的创作技法，培养学生的操作技能和实践等能力。在造型过程中，对材料和技术的了解是必要的，独特而丰富的构想，对于美的深刻感悟是艺术家的必备素质，也是构成艺术创造力的不可缺少的要素。培养学生的创造力和基础造型能力，为专业的设计构思提供方法和途径，同时也为动画设计领域提供技法支持，使我们在从事设计之前学会运用视觉语言。

**主要内容：**本课程在于突出艺术设计相关专业特色，加强培养学生的实践能力以及创新意识。理论与实践相结合，并以实践为主，培养动手制作能力，以及在创造与制作过程中不断对形态、结构、材质、工艺及艺术表现进行修正的能力。同时强调个人与他人的合作精神。注重加强文化意识的培养，将中国传统艺术与世界多元文化相融合，去适应、引导当代文化发展趋向。引导学生对平面、色彩、体积、空间、材质等形态的重要元素进行研究。

**教学要求：**在课程中立足于实践，立足于实用，立足于体现时代精神，立足于让学生在学习的过程中真正做到“寻找感觉，研究逻辑，掌握方法”。在教学过程中希望学生能够在一种“放松”的气氛中达到学习目的。

（5）《素描》

**课程目标：**课程目标分学习能力目标、职业能力目标和职业素养目标。1.学习能力目标,通过该课程学习，学生能够学会透视原理的应用，学会光影表现和物体质感表现的能力，学会人物头像的基本表现能力。2.职业能力目标,通过该课程学习，独立完成一张优秀绘画作品的能力，通过平时的实践动手，能较好的刻画物体、空间透视比例和人物形象的能力，具备基本设计草图的绘制能力。3.职业素养目标,充分利用该课程的实践教学环节培养学生的设计草图绘制能力和严谨的工作作风，提升形象思维和创意想象的设计能力、工作耐心和细致能力。

**主要内容：**1.素描基础理论：了解素描基本概念和素描的表现形式并掌握其基本绘画方法。2.学会临摹素描几何石膏体：了解什么是透视，关于透视的基本应用（一点透视、二点透视）、光影（三大面、五大调子）；掌握素描几何的基本绘画方法和步骤。3.素描静物：熟练学习并了解基本静物物体造型方法、质感表现技巧及静物的绘画步骤。4.设计素描：掌握对画面构成及描绘技巧的深入研究和表现，了解设计素描的形式与表现内容，熟练掌握表达物象结构秩序能力的练习，培养基本应用设计能力。

**教学要求：**通过几何石膏体、静物、设计素描的学习，能独立完成优秀的基础绘画作品，使学生熟练绘画技巧和表现技巧，可以完成后期艺术设计草图和创意草图的绘制。通过理论和应用的角度出发，用相关实践案例，培养学生掌握基础绘画技能，通过有针对性的项目训练来提高学生的绘画表现水平，同时为今后的专业学习打下坚实的基础。

（6）《色彩》

**课程目标：**本课程培养学生的色彩感知和运用能力，使其掌握理性和感性相结合的设计方法，拓展设计思维，提高美学鉴赏能力，为专业设计提供方法和途径，同时也为动画设计领域提供技法支持，为学生今后的专业设计及可持续发展奠定见识的基础。

**主要内容：**色彩的物理理论与色彩的分类和特性；色彩的构成；色彩与心理、色彩构成在设计中的运用、色彩在绘画中的应用。

**教学要求：**本课程以设计项目为导向，以实际设计任务为载体，通过5大项目的教学与实践完成课程内容。课程采用启发式讲解与实践操作相结合的教学模式，注重训练有序思维， 根据设计专业的需要,训练专业色彩的思维方法和色彩整体关系的处理能力,以阶段性的课题训练为手段,重点放在追求体验色彩组合，引导学生将色彩构成的观念、方法运用于设计活动中，提高创新、制作能力，启迪体设计灵感。在学与做并进中，提升学生的职业能力、设计能力和适应能力。

**2.核心课程简介**

（1）《动画运动规律》

**课程目标：**本课程所讲授的是动画初步制作环节中的一个关键阶段。使学习者具备比较系统的运动规律理念，熟练掌握运动力学原理、动画中常见的运动规律、人物的运动规律、动物动态运动规律、自然形态的运动规律、动画中的特殊运动技巧、典型动画动作欣赏，为日后的动画制作，尤其是中间画环节，打下良好的基础。

**主要内容：**通过在理实一体的教室或机房进行学习与训练，如动画制作中的时间概念、空间概念、速度和节奏、关键帧和中间张等；动画运动中的几种基本运动，如弹性运动、惯性运动、曲线运动；人物角色、动物角色的运动规律；动作设计的基本要领；动画设计中的表演风格；原动画关键帧的动作设计和把握；动作设计中的联想手法以及运动规律与动作设计的学习和研究方法。课程按照从简到繁、从基础到深入的顺序开展实践教学环节。

**教学要求：**通过在理实一体的教室或机房进行学习与训练。

（2）《动画分镜头》

**课程目标：**学习并掌握在动画中的镜头表现；依靠剧本完成的镜头感设计，分镜头表现可以在动画制作过程中给制作人员带来很大便利。

**主要内容：**分镜头把运动中的画面，针对未来影片的构思和设计蓝图（包括场景气愤，角色表演，色彩光影，对白，音效 摄影处理）一一表现出来。导演在筹备阶段的一项重要的案头工作，需要耗费相当辛苦和繁重的脑力劳动，分镜头画面台本是导演经过研究剧本，体验生活，收集素材，确定了影片风格，产生总体构思，以及完成了美术设计之后，运用电影视觉手段以及自己对剧情发展和变化的独特见解，顺着次序将它完成一个个单独的但又是前后连贯的整套电影分镜头画面台本，直到全剧的结束。

通过本课程的学习，使学生对动画片创意和表现有基本的理解和掌握，并引导学生了解动画设计的流程，掌握静态、动态，综合构图，掌握用光技巧和镜头技巧，提高学生的摄像、镜头和画面、音频文件的剪辑水平和后期数码合成的能力。

**教学要求：**通过在理实一体的教室或机房进行学习并训练。让学生掌握视距的确定、动画中运动镜头的处理（运动镜头、运动摄像）、综合运动镜头、转向、特殊的分镜。动画片包含的内容比较多，这也是它特殊以及难学的地方，因为学动画不仅要学习绘画，而且要学电影的知识。

（3）《二维动画制作》

**课程目标：**学习并掌握二维动画的创作与制作。

**主要内容：**（1）动画制作工具部分：包括Flash的界面与工具、各类面板、帧、时间轴、图层、元件和简单交互语句。（2）动画制作基础部分：掌握并熟练使用各类工具绘制图形图像。熟练掌握动画角色动作调整方法。掌握并熟练使用补间动画、逐帧动画、引导动画、遮罩动画等各类动画制作方法。（3）Action Script语言部分：流向控制与互动设计、程序语言与Action Script的语法、函数表示法与运算方式等知识；使学生具有设计和制作网络广告、多媒体课件、MTV、电子贺卡、简单游戏、网站等的初步能力。

**教学要求：**通过在理实一体的机房进行学习并训练，能够熟练利用工具来编辑图形、掌握库元件的用法、熟练进行动画角色动作调整、理解并熟练运用遮罩层和引用层的应用；掌握多场景的编辑及一些基本的动作脚本ActionScript编辑。

（4）《三维模型制作》

**课程目标：**学习并掌握三维模型制作方法并综合应用。

**主要内容：**本课程主要学习三维模型制作中的基础知识，对象的变换，三维建模方法及修改，放样建模，复制建模，合成建模，NURBS高级建模等方面内容。让学生掌握三维软件的基本功能和操作方法，以及如何进行三维动画模型的设计和制作；对三维动画制作的团队协作有一定的了解。

**教学要求：**全部在理实一体的教室或机房进行学习并训练。从以下几个方面开展实践环节教学,基础建模，二维线生成三维模型，多边形建模，NURBS级建模，面片建模。课程设计从典型工作任务出发，首先分析确定职业能力，再由职业能力分解出相应的知识、技能和态度，然后确定课程的内容及教学的顺序，通过工作任务将理论教学与实践教学融为一体，形成一套完整的课程计划。本课程在教学方法上应理论联系实际，在教学中多采用引导、启发性教学，使学生能够融会贯通、举一反三。运用典型案例组织教学，启发学生独立思考，增强学生的感性认识，提高学生的实践能力，同时伴随理论讲解相应安排练习，理论与实践要求紧密结合。

（5）《三维动画制作》

**课程目标：**学习并掌握三维动画中的材质与贴图，灯光，摄影机，环境特效，动画，粒子和动力学等方面的知识。

**主要内容：**本课程主要学习三维动画制作中的材质、贴图，设置灯光、摄影机和环境特效，基础动画，以及粒子和动力学等方面内容。让学生学生可以系统地了解到影视动画短片的制作流程，了解并掌握从动画片制作的前期、中期到后期的得制作技巧和方法。通过实际操作深入了解让学生引入到实际的案例进行练习，从而具备一个动画制作者所具备得技能和专业知识。

教**学要求：**全部在理实一体的教室或机房进行学习并训练。授课过程分为两个部分：理论讲授部分与课内实践部分。理论讲授部分以教师授课为主，学生随堂练习为辅，形式为边讲边练。课内实践部分以设计任务为驱动，学生自己动手进行设计实践，教师专题指导、示范、修改作业，形成与学生的互动式教学。作业课上未完成部分可由课下完成。本课程在教学方法上应理论联系实际，在教学中多采用引导、启发性教学，使学生能够融会贯通、举一反三。运用典型案例组织教学，启发学生独立思考，增强学生的感性认识，提高学生的实践能力，同时伴随理论讲解相应安排练习，理论与实践要求紧密结合

（6）《影视后期合成》

**课程目标：**通过本课程的学习使学生掌握after effects软件的基本应用，学会使用软件进行音视频剪辑，对素材进行三维空间模拟和动画效果，调整视频色彩，对视频素材进行复杂抠像，添加模拟仿真特效，能利用软件独立完成视频项目的创作和制作。

**主要内容：**本课程主要介绍After Effects软件的基本操作方法和影视后期制作的技巧，内容包括After Effects入门知识、时间轴特效、抠像、文字和绘图效果、跟踪视频、音频特效、制作三维合成特效、模拟仿真特效以及渲染输出等。使学生掌握影视后期包装设计和制作的能力。

**教学要求：**本课程实践性较强，教学目的是培养学生能够利用所学软件制作满意的视频作品，因此在教学过程中大量引用项目案例，用视频作品直观展示软件的制作能力，让学生产生浓厚的学习兴趣。当然，越炫目的作品制作难度也越大，为了不打消学生的积极性，在实施教学过程中将采用阶梯式教学案例，把每个单元对应的案例按照由易到难的过程分为：知识案例、提高案例和自拍案例。

（7）《非线性编辑》

**课程目标：**通过该课程的学习，使学生掌握有关影视作品制作流程、音视频编辑的理论知识，以及非线性编辑方式的技术理论；通过使用非线性编辑软件进行后期音频和视频剪辑以及音频、视频的合成的实践操作最终能熟练使用非线性编辑软制作各种视频作品，从而使学生具备从事电影电视节目剪辑师，影视广告公司影视广告设计师，电视台后期剪辑师等工作岗位的基本职业能力。

**主要内容：**本课程通过非线性编辑的理论知识和非线性编辑软件的具体操作实践，使学生深刻理解和掌握音视频的采集、音视频的剪辑、合成；转场与特效添加；蒙太奇效果；字幕编辑以及视频输出设置方法。结合影视优秀作品案例分析与演示、模仿训练使学生熟知影视作品制作流程，灵活运用剪辑原则与技巧，培养创作影视广告的基本能力。

**教学要求：**采取案例教学模式，引入电影电视节目视频作品、影视广告、真实且典型的企业案例开展教学，让学生从成熟视频作品中了解剪辑、蒙太奇、音频处理、转场、字幕、特效等重要元素的应用；采取教、学、做一体化教学模式，教学现场演示作品制作的全过程；学生根据案例为模仿对象，进行实践训练，从而提升学生影视作品制作的能力。

**2.专业相关的实践能力要求**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 证书名称 | 颁证单位 | 等级 | 备注 |
| 1 | 二维动画设计师 | 工业和信息化部 | 中级 |  |
| 2 | 三维动画设计师 | 工业和信息化部 | 中级 |  |
| 3 | 漫画设计师 | 工业和信息化部 | 中级 |  |
| 4 | 影视特效设计师 | 工业和信息化部 | 中级 |  |

**七、教学进程总体安排**

**教学进程安排表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | | | **课程序号** | **课程名称** | **课时分配** | | | **学**  **分** | **每学期教学周数及周学时分配** | | | | | | **考核** | |
| **理论** | **实践** | **小计** | **一** | **二** | **三** | **四** | **五** | **六** | **方式** | **时间** |
| **20周** | **20周** | **20周** | **20周** | **20周** | **20周** |
| **公共基础课** | | **必修课** | 1 | 高职应用数学I | 56 |  | 56 | 3.5 |  | 14\*4 |  |  |  |  | 笔试 | 期末 |
| 2 | 高职实用英语I | 56 |  | 56 | 3.5 | 14\*4 |  |  |  |  |  | 笔试/项目测试 | 期末 |
| 3 | 计算机应用基础 | 28 | 28 | 56 | 3 | 14\*4 |  |  |  |  |  | 考证 | 期末 |
| 4 | 思想道德与法律基础 | 42 |  | 42 | 2.5 | 14\*3 |  |  |  |  |  | 实践+笔试 | 随堂 |
| 5 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 42 |  | 42 | 2.5 |  | 14\*3 |  |  |  |  | 实践+笔试 | 随堂 |
| 6 | 创新创业基础 | 48 |  | 48 | 3 | 10\*2 | 14\*2 |  |  |  |  | 实践 | 分阶段 |
| 7 | 心理健康 | 16 |  | 16 | 1 |  | 8\*2 |  |  |  |  | 笔试 | 随堂 |
| 8 | 大学生职业发展与就业指导 | 28 |  | 28 | 1.5 |  |  | 7\*2 | 7\*2 |  |  | 笔试 | 随堂 |
| 9 | 专业英语 | 24 |  | 24 | 1.5 |  |  |  | 12\*2 |  |  | 笔试 | 随堂 |
| 10 | 应用文写作 | 16 |  | 16 | 1 |  |  | 8\*2 |  |  |  | 笔试 | 随堂 |
| 11 | 沟通与交流 | 8 |  | 8 | 0.5 |  |  |  | 4\*2 |  |  | 笔试 | 随堂 |
| 12 | 形势与政策 | 16 |  | 16 | 1 | 4\*2 | 4\*2 |  |  |  |  | 项目测试 | 随堂 |
| **小计** | | | **380** | **28** | **408** | **24.5** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **选修课** | 1 | 军事理论 | 36 |  | 36 | 2 | 36 |  |  |  |  |  | 网络 | 随堂 |
| 2 | 优秀传统文化 | 36 |  | 36 | 2 |  |  | 36 |  |  |  | 网络 | 随堂 |
| 3 | 超星尔雅选修课1 | 90 |  | 90 | 5.5 |  | 90 |  |  |  |  | 网络 | 随堂 |
| 4 | 超星尔雅选修课2 | 90 |  | 90 | 5.5 |  |  |  | 90 |  |  | 网络 | 随堂 |
| **小计** | | | **252** |  | **252** | **15** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **合计** | | | | | **632** | **28** | **660** | **39.5** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业  ︵技能  ︶课 | 专业基础课 | | 1 | 素描 | 0 | 84 | 84 | 3.5 | 14\*6 |  |  |  |  |  | 作品 | 随堂 |
| 2 | 色彩 | 0 | 84 | 84 | 3.5 | 14\*6 |  |  |  |  |  | 作品 | 随堂 |
| 3 | 设计构成 | 60 | 0 | 60 | 3.5 |  | 15\*4 |  |  |  |  | 作品 | 随堂 |
| 4 | 图形图像处理 | 30 | 60 | 90 | 4.5 |  | 15\*6 |  |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 5 | 视觉传达设计 | 30 | 30 | 60 | 3 |  | 15\*4 |  |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 6 | 概念设计 | 30 | 30 | 60 | 3 |  | 15\*4 |  |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 7 | 摄影 | 32 | 0 | 32 | 2 |  |  | 8\*4 |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 专  业  核  心  课 | | 1 | 动画运动规律 | 30 | 60 | 90 | 4.5 |  |  | 15\*6 |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 2 | 二维动画制作 | 30 | 60 | 90 | 4.5 |  |  | 15\*6 |  |  |  | 实践 | 期末 |
| 3 | 三维模型制作 | 30 | 60 | 90 | 4.5 |  |  | 15\*6 |  |  |  | 实践 | 随堂 |
| 4 | 动画分镜头 | 30 | 30 | 60 | 3 |  |  |  | 15\*4 |  |  | 实践 | 随堂 |
| 5 | 动画剧本写作 | 30 | 0 | 30 | 2 |  |  |  | 15\*2 |  |  | 笔试 | 期末 |
| 6 | 三维动画制作 | 30 | 60 | 90 | 4 |  |  |  | 15\*6 |  |  | 作品 | 期末 |
| 7 | 影视后期合成 | 30 | 60 | 90 | 4 |  |  |  | 15\*6 |  |  | 实践 | 期末 |
| 8 | 非线性编辑 | 30 | 30 | 60 | 3 |  |  |  | 15\*4 |  |  | 实践 | 随堂 |
| 职业技能训练 | | 1 | 写生制作实训 | 0 | 72 | 72 | 3 |  | 3\*24 |  |  |  |  | 作品 | 期末 |
| 2 | 二维动画设计制作实训 | 0 | 48 | 48 | 2 |  |  | 2\*24 |  |  |  | 作品 | 随堂 |
| 3 | 校外摄影基地实训 | 0 | 24 | 24 | 1 |  |  | 1\*24 |  |  |  | 作品 | 随堂 |
| 4 | 三维动画设计制作实训 | 0 | 48 | 48 | 2 |  |  |  | 3\*16 |  |  | 作品 | 随堂 |
| 综合实践 | | 1 | 专业综合技能训练（或跟岗实习） | 0 | 160 | 160 | 8 |  |  |  |  | 8\*20 |  | 实习报告 |  |
| 2 | 顶岗实习 | 0 | 480 | 480 | 24 |  |  |  |  | 8\*20 | 16\*20 | 实习报告 |  |
| **小计** | | | | | **422** | **1480** | **1902** | **92.5** |  |  |  |  | **320** | **320** |  |  |
| **周课时** | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **总课时** | | | | | **1054** | **1508** | **2562** | **132** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**八、学时分类统计表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类型** | **理论课时** | **实践课时** | **小计** | **比例** |
| **公共基础** | **632** | **28** | **660** | **25.8%** |
| **其中：选修课** | **252** | **0** | **252** | **9.8%** |
| **专业（技能）课** | **422** | **1480** | **1902** | **74.2%** |
| **合计** | **1054** | **1508** | **2562** |  |
| **比例** | **41.1%** | **58.9%** |  |  |

**九、教学方式**

采用线上和线下结合的教学模式开展教学，即利用智慧职教云平台进行线上学习，同时利用假期到校进行线下教学、辅导。线下集中授课和辅导时数不得少于培养方案规定时数。

**十、实施保障**

**（一）师资队伍**

1.队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于25 :1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2.专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有动漫制作开发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；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月 的企业实践经历。

3.专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，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，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，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4.兼职教师

兼职教师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，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。

**（二）教学设施**

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、 校内实训室和 校外实训基地等。

1.专业教室基本条件

专业教室一般配备黑 ( 白） 板、 多媒体计算机、 投影设备、 音响设备， 互联网接入或 Wi-Fi环境，并实施网络安全防护措施；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

校内实训室应配备能够满足素描、色彩构成、平面构成、 色彩、 概念设计、 二维动画设计、模型与动画制作、特效与后期制作等课程教学和综合实训需要的教学硬件和软件。

(1） 绘画实训室。

绘画实训室应配备投影设备 1 套/ 1室、 黑板或白板 1 个/ 1室、 画架与画凳 1 套 /1人、 供水与排水设施 1 套/ 1室、 素描灯 1 盏/10 人、 石膏道具 1 套/ 1室、 静物台 1 张 /10 人， 用于素描、 色彩、 色彩构成、 平面构成等课程的一体化教学。

(2） 二维动画设计实训室。

二维动画设计实训室应配备高清投影设备 1 套/室、 黑板或白板 1 个/室、 高性能计算机 1 台 /人、 透写台 1 台/人、 动检仪 1 台 /10 人、 扫描仪 1 台 /10 人， Wi-Fi覆盖； 用于动画运动规律、 二维动画制作、 概念设计等课程的教学与实训。

(3） 模型与动画制作实训室。

模型与动画制作实训室应配备投影设备 1 套/室、 黑板或白板 1 个/室、 高性能计算机 1 台/人、 手绘板 1 台 /人， Wi-Fi覆盖， 安装 Photoshop、 BodyPaint、 Maya/3DsMax、 F1ash 等 软件环境； 用于模型制作类、 动画制作类、 三维渲染类课程的教学与实训。

(4） 特效与后期实训室。

特效与后期实训室应配备投影设备 1 套 /室、 黑板或白板 1 个 /室、 高性能计算机 1 台 / 人、 耳机 1 个 /人， Wi-Fi覆盖， 安装 AE、 Pr、 MayaI3DsMax等软件环境； 用于特效制作 类、 后期合成类课程的教学与实训。

(7） 数字媒体艺术中心。

数字媒体艺术中心应配备集群渲染农场 1 套 /室、 动作捕捉系统 1 套 I室、 数字电视 1 套/室、 高性能计算机 1 台 /人、 耳机 1 个 /人， Wi-Fi覆盖， 安装 AI、 Photoshop、 BodyPaint、 AE、 Pr、 Maya/3dsmax等软件环境； 用于本专业生产性实训课程的教学。

3.校外实训基地基本要求

校外实训基地基本要求为： 具有稳定的校外实训基地； 能够开展动漫制作技术专业相关 实训活动， 实训设施齐备， 实训岗位、 实训指导教师确定， 实训管理及实施规章制度齐全。

4.学生实习基地基本要求

学生实习基地基本要求为： 具有稳定的校外实习基地；能提供插画设计、 概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、 学习、 生活的规章制度， 有安全、保险保障。

5.支持信息化教学方面的基本要求

支持信息化教学方面的基本要求为：具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、 常见问题解答等信息化条件； 鼓励教师开发并利用信息化教学资源、 教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果

**（三）教学资源**

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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

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。学校应建立专业教师、 行业 专家和教研人员等参与的教材选用机构， 完善教材选用制度， 经过规范程序择优选用教材。

2.图书文献己备基本要求

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：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

3.数字教学资源己置基本要求

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，应种类丰富、形式多样、使用便捷、 动态更新，能满足教学要求。

**（四）教学方法**

教学方法、手段与教学组织形式建议:

在教学过程中，教师要依据以行动为导向的教学方法，在课程教学过程中，重点倡导“要我学”改为“我要学”的学习理念，突出“以学生为中心”，加强创设真实的企业情境，强调探究性学习、互动学习、协作学习等多种学习策略，充分运用行动导向教学法，采用任务驱动教学法、项目教学法、小组协作学习、角色扮演教学法、案例教学法、引导文教学法、头脑风暴法、卡片展示法、模拟教学法、自主学习等多种教学方法，践行“做中学”，教学过程突出“以学生为中心”，从而促进学生职业能力的培养，有效地培养学生解决问题的能力及可持续发展的能力。

教学模式：根据专业课程改革采取以实践为主线来组织课程内容开展教学的特点，专业教学模式广泛采取理论与实践教学的一体化、教室与实训室的一体化。教学内容采用企业的真实项目，实现以“一体化、开放式”、“能力进阶项目导向式”等为主要的教学模式，教学过程体现“做中学、做中教”，学生通过完成工作任务的行动，来获得计算机网络的相关知识和技能，同时获得职业能力，提高人才的培养质量。

**（五）教学评价**

专业要积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立由形式多样化的课程考核形式组成的评价体系，积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以及培养其创新意识和创造能力，更有利于培养学生的职业能力。

所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

评价体系包括：笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业资格技能鉴定、厂商认证、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相合的形式进行。

**（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、昕课、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、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。

**十一、毕业要求**

按培养方案修完所有必修和选修课程并取得 145 学分。

学生取得的行业企业认可度高的有关职业资格证书以及已掌握扔关技术技能，获得相关专业竞赛等级奖，可按一定规则折算为学历教育相应学分。

**方案制（修）定人：**田鉴、陈树贤、陆汝梅、陆玉立、刘东亮、杨静、宋雅丽、孙晓梅、戴吉。

**本方案适用于动漫制作技术扩招专业非退役军人生源类型**