

江苏联合职业技术学院徐州经贸分院 动漫制作技术专业 2021 级实施性人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

应届初中毕业生

三、基本修业年限

5 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)	主要岗位群或 技术领域举例	职业资格或职业 技能等级证书
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) 数字媒体艺术专业 业人员 (2-09-06-07) 多媒体作品制作 员(2-02-13-07) 影视动画制作员 (6-19-01-04)	原画设计； 贴图绘制； 模型制作； 动画设计； 3D 引擎工具应用； 非线性编辑	1+X"动画制作" 初级、中级职业 技能等级证书 (中国动漫集团 有限公司)

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篮球、排球、羽毛球等一两项运动技能，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，能够形成美术、音乐、书法等一两项艺术特长或爱好。

(7) 实施“德润经贸”行动，高质量服务学生成长成才。

2. 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) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(5) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用。

(6) 能够使用计算机、数位板等工具、较为熟练的运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件，从事原画设计，动画、三维建模等工作。

(7) 掌握三维动画技术的基础知识与应用。

(8) 掌握游戏美术的基础知识与应用。

(9) 熟悉动漫游戏行业的新知识、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) 具有基本的人员管理与协调能力，能对动画项目“创意执行”进行有序的统筹调配。

(4) 具备良好的图形图像处理能力，能运用 Photoshop、Illustrator 软件对图像进行基本处理。

(5) 具有剧本创作能力，能选择合理的素材及独特的视角进行剧本创作。

(6) 具有分镜头脚本设计与绘制能力，能运用动画视听语言对剧本进行艺术表达。

(7) 具有良好的审美素养和造型设计能力，能进行动漫角色、游戏场景等设计。

(8) 具有三维模型制作能力，能运用三维软件对项目中的角色、场景等进行模型制作。

(9) 具有三维动画制作能力，能运用三维软件，结合运动规律理论，能进行动画、游戏角色、道具绑定蒙皮并完成动画过程。

(10) 具有良好的模型贴图绘制能力，能熟练拆分 UV，熟练掌握 PBR 贴图与手绘贴图制作流程，根据项目要求完成不同风格的材质贴图制作。

(11) 具有动漫实体模型制作能力，能够根据原画制作虚拟模型、掌握 3D 打印流程、雕刻绘制实体手办，实现原画角色的实体化、Zbrush、3D 打印软件和喷绘工具的运用。

(12) 具有影视剪辑能力，能够根据脚本分析镜头、设计画面，实现影片的输出、放映以及影视特效技术及插件的运用。

六、课程设置及要求

本专业课程设置框架主要包括公共基础课程体系和专业（技能）课程体系。公共基础课程体系包括思想政治课程模块和文化课程模块；专业（技能）课程体系包括专业（群）平台课程模块、专业核心课程模块、专业技能实训课程、专业方向课程模块等。

（一）主要公共基础课程教学内容及目标要求

序号	课程名称 (课时)	主要教学内容	目标要求
1	中国特色社会主义 (32)	阐释中国特色社会主义的开创与发展,明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位, 阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容。	紧密结合社会实践和学生实际,引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心,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,把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。
2	心理健康与职业生涯 (34)	阐释职业生涯发展环境、职业生涯规划;正确认识自我、正确认识职业理想与现实的关系;了解个体生理与心理特点差异,情绪的基本特征和成因;职业群及演变趋势;立足专业,谋划发展;提升职业素养的方法;良好的人际关系与交往方法;科学的学习方法及良好的学习习惯等。	通过本门课程的学习,学生应能结合活动体验和社会实践,了解心理健康、职业生涯的基本知识,树立心理健康意识,掌握心理调适方法,形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划,探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标,养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态,提高应对挫折与适应社会的能力,掌握制订和执行职业生涯规划的方法,提升职业素养,为顺利就业创业创造条件。
3	哲学与人生 (34)	阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论,讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义;阐述社会生活及个人成长中进行正确的价值判断和行为选择的意义;社会主义核心价值观内涵等。	通过本门课程的学习,学生能够了解马克思主义哲学基本原理,运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界,坚持实践第一的观点,一切从实际出发、实事求是,学会用具体问题具体分析等方法,正确认识社会问题,分析和处理个人成长中的人生问题,在生活中做出正确的价值判断和行为选择,自觉弘扬和践行社会主义核心价值观,为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。
4	职业道德与法治 (34)	感悟道德力量;践行职业道德的基本规范,提升职业道德境界;坚持全面依法治国;维护宪法尊严,遵循法律规范。	通过本门课程的学习,学生能够理解全面依法治国的总目标,了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义;能够掌握加强职业道德修养的主要方法,初步具备

			依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。
5	思想道德与法治 (51)	<p>本课程包括知识模块和实践模块。</p> <p>知识模块：做担当民族复兴大任的时代新人，确立高尚的人生追求，科学应对人生的各种挑战，理想信念内涵与作用，确立崇高科学的理想信念，中国精神的科学内涵和现实意义，弘扬新时代的爱国主义，坚定社会主义核心价值观自信、践行社会主义核心价值观的基本要求，社会主义道德的形成及其本质，社会主义道德的核心、原则及其规范，在实践中养成优良道德品质，我国社会主义法律的本质和作用，坚持全面依法治国，培养社会主义法治思维，依法行使权利与履行义务。</p> <p>实践模块：通过课堂讨论、经典回放、文献报告等课堂实践，校外参观学习、假期社会调查等社会实践，实现理论学习与实践体验的有效衔接。</p>	紧密结合社会实践和学生实际，运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，解决成长成才过程中遇到的实际问题，更好适应大学生活，促进德智体美劳全面发展。
6	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (64)	阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，毛泽东思想的主要内容及其历史地位，邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观各自形成的社会历史条件、形成发展过程、主要内容和历史地位，习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容及其历史地位，坚持和发展中国特色社会主义的总任务，系统阐述“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布局，全面推进国防和军队现代化，中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等。	旨在从整体上阐释马克思主义中国化理论成果，既体现马克思主义中国化理论成果形成和发展的历史逻辑，又体现这些理论成果的理论逻辑；既体现马克思主义中国化理论成果的整体性，又体现各个理论成果的重点和难点，力求全面准确地理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系，尤其是马克思主义中国化的最新成果——习近平新时代中国特色社会主义思想，引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。
7	语文 (300)	<p>本课程分为基础模块、职业模块、拓展模块。</p> <p>基础模块：语感与语言习得，中外文学作品选读，实用性阅读与口语交流，古</p>	正确、熟练、有效地运用祖国语言文字；加强语文积累，提升语言文字运用能力；增强语文鉴赏和感受能力；品味语言，感受形象，理解思想内容，欣

		<p>代诗文选读，中国革命传统作品选读，社会主义先进文化作品选读。</p> <p>职业模块：劳模、工匠精神作品研读，职场应用写作与交流，科普作品选读。</p> <p>拓展模块：思辨性阅读与表达，古代科技著述选读，中外文学作品研读。</p>	<p>赏艺术魅力，发展想象能力和审美能力；增强思考和领悟意识，开阔语文学习视野，拓宽语文学习范围，发展语文学习潜能。</p>
8	数学 (268)	<p>本课程分为必修模块、选修模块、发展（应用）模块。</p> <p>必修模块：集合、不等式、函数、三角函数、数列、平面向量、立体几何、概率与统计初步、复数、线性规划初步、平面解析几何、排列、组合与二项式定理等。</p> <p>选修模块：逻辑代数初步、算法与程序框图、数据表格信息处理、编制计划的原理与方法。</p> <p>发展（应用）模块：极限与连续、导数与微分等内容，或专业数学（如线性代数）。</p>	<p>提高作为高技能人才所必须具备的数学素养。获得必要的数学基础知识和基本技能；了解概念、结论等的产生背景及应用，体会其中所蕴涵的数学思想方法；提高空间想象、逻辑推理、运算求解、数据处理、现代信息技术运用和分析、解决简单实际问题的能力；发展数学应用意识和创新意识，形成良好的数学学习习惯。</p>
9	英语 (234)	<p>本课程分为必修模块、选修模块。</p> <p>必修模块以主题为主线，涵盖语篇类型、语言与技能知识、文化情感知识。</p> <p>在自我与他人、生活与学习、社会交往、社会服务、历史与文化、科学与技术、自然与环境 and 可持续发展 8 个主题中，涵盖记叙文、说明文、应用文和议论文等文体，并涉及口头、书面语体。</p> <p>语言与技能知识包括语音知识、词汇知识、语法知识、语篇知识、语用知识。</p> <p>文化情感知识包括中外文化的成就及其代表人物、中外传统节日和民俗的异同、中外文明礼仪的差异、相关国家人文地理、中华优秀传统文化等。</p> <p>选修模块：依据与职业领域相关的通用职场能力设立求职应聘、职场礼仪、职场服务、设备操作、技术应用、职场安全、危机应对、职场规划等主题。</p>	<p>掌握英语基础知识和基本技能，发展英语学科核心素养。能运用所学语言知识和技能在职场沟通方面进行跨文化交流与情感沟通；在逻辑论证方面体现出思辨思维；能够自主、有效规划个人学习，通过多渠道获取英语学习资源，选择恰当的学习策略和方法，提高学习效率。</p>
10	信息技术 (98)	<p>本课程分为基础模块（必修）和拓展模块（选修）。</p> <p>基础模块：信息技术应用基础、网络技术应用、图文编辑、数据处理、演示文稿制作、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能。</p> <p>拓展模块：维护计算机与移动终端、</p>	<p>了解信息技术设备与系统操作、程序设计、网络应用、图文编辑、数据处理、数字媒体技术应用、信息安全防护和人工智能应用等相关知识；理解信息社会特征；遵循信息社会规范；掌握信息技术在生产、生活和学习情境中的相关应用技能；具备综合运用信息技术和</p>

	<p>组建小型网络、应用办公云、制作实用图册、绘制三维数字模型、编制数据报表、创作数字媒体作品、体验 VR/AR 应用、开设个人网店、设计应用程序、保护信息安全。</p>	<p>所学专业知解决职业岗位情境中具体业务问题的信息化职业能力。</p>
--	---	--------------------------------------

(二) 主要专业(群)平台课程教学内容及目标要求

序号	课程名称 (课时)	主要教学内容	目标要求
1	素描(造型基础、速写) (132)	<p>课程由几何形态组合、静物组合、石膏像以及人物半身像及速写等五部分组成。</p> <p>几何形态组合部分包括：几何形体组合的写生步骤、组合体构图、轮廓以及透视关系、组合体构图的空间、主次和形体体面的表现关系、结构素描。</p> <p>静物组合部分包括：静物单体写生、各种物体材质质感的表达方法及色彩表现、静物组合写生。</p> <p>石膏像部分包括：常见石膏像写生，领会人物造型的特性与规律；运用合理的科学方法察看，熟悉形体。</p> <p>人物半身像部分包括：运用合理的科学方法察看，熟悉形体，掌握轮廓、体块的素描方法；领会形象美感和性情特征，以绘画的手法表现出来；素描人物半身像写生，熟悉人物半身各部分比例、结构和动态规律。</p> <p>速写部分包括：认真观察动态对象，选定典型动态，集中精神，全力完整地感受动态特征、凭观察或记忆画出体积关系、迅速画出表现动势的衣纹、凭观察和解剖知识填补细节、按照画面结构要求调整形式节奏。</p>	<p>掌握素描、速写的基本方法、结构透视的基本规律、基本画法及表现手法；掌握空间组合体的基本画法及表现方法。会以明暗、线条为手段进行素描造型表现，能够正确表现对象的形体结构、体积和空间、明暗关系、质感等属性。通过该课程的学习使学生建立造型基础观念，培养观察能力、表现能力，引导学生通过造型基础进入设计领域这样的一个过程，并且兼顾一定表现能力，促进学生职业素质的养成。</p>
2	色彩 (132)	<p>本课程主要讲述色彩的基本知识、色彩绘画的工具材料和技法、范作临摹、静物风景写生、人物临摹等内容，通过水粉的训练，让学生掌握用色彩来表现客观事物的技巧，为以后的设计打下色彩方面的基础。</p>	<p>了解色彩的基本知识，基本变化规律，掌握色彩表现技法结合课程中的静物、风景写生以及装饰色彩课程中的主观色彩表现，达到对色彩综合组织的能力</p>
3	平面、色彩构成(34)	<p>主要讲述视觉元素在二次元的平面上按照美的视觉效果、力学原理进行编排和组合，运用光色并存的原理研究色彩变化的规律。</p>	<p>掌握形式美的法则，以理性和逻辑来创造形象，从而提高设计能力和审美能力。使学生能够抛开应用的</p>

			功利目的，而探寻形态、色彩语言的内在本质表述。
4	立体构成 (34)	立体构成讲述立体造型的基本规律。能掌握形式美的规律为专业设计打下基础。	提高设计能力和审美能力。使学生能够探寻立体空间语言的本质。
5	图形图像处理 (68)	本课程主要讲述数字图像处理的基本概念，Photoshop、Illustrator 等软件的一些基本知识 with 功能，掌握图像的选取、移动、变形，图像的绘制与修复，矢量图形的绘制与编辑，图层的使用、通道与蒙版的使用，图像的色彩调整，滤镜特效以及一些自动功能等。能进行基础的数字图像处理。	了解 Photoshop、Illustrator 软件一些基本的理论知识，能够熟练掌握 Photoshop、Illustrator 软件的基本的操作和各种工具的使用，并能够利用软件处理简单的图像。
6	动漫周边 (68)	本课程以提升三维造型能力为理念，围绕两大目标精心设计教学主导项目和拓展实训项目。主导项目的重点是对三维模型到实体模型转换知识的熟悉和理解。在三维造型实训室，以动画专业教师指导为主，学生分组，模拟实际 Maya 建模工作环境，引领学生从在制作三维虚拟模型向真实的 3D 打印模型的过渡。	掌握 MAYA 建模，并实施项目式教学法对 MAYA 建模转化为 3D 打印模型过程进行全面剖析，让学生能设计并制作完整的 3D 打印模型。

(三) 主要专业核心平台课程教学内容及目标要求

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	模型制作 (154)	三维数字模型制作方法与流程；分为道具模型、场景模型和角色模型三个模块教授，三维软件和相关常用插件操作；三维软件内置渲染应用及外置渲染功能的使用；三维软件内物理天光、环境光等打光方式与技巧设计表现；工作任务的设计要求，游戏美术方案的表现等。	培养学生的造型能力，掌握使用 MAYA、3Ds Max、Zbrush 软件建模的方法，熟悉游戏美术制作流程，具备能胜任游戏、影视公司建模工作的核心素养。
2	概念原画 (84)	写实人物角色设定、写实人物服装道具设定；艺用人体解剖；卡通人物设定、卡通人物服装道具设定；动物角色设定：生物解剖基础、写实类动物角色设定、卡通类动物角色设定；场景设定：中外建筑风格赏析；写实风格场景设定、卡通风格场景设定。	培养学生基本的造型艺术感知能力和鉴赏能力，掌握根据策划的文案，设计出游戏美术方案，为后期的游戏美术（模型、特效等）制作提供标准和依据的能力。具备胜任概念类原画设计和制作类原画设计工作的核心素养。

3	游戏 k 帧动画(110)	骨骼绑定, 角色蒙皮, 分配权重; 运动规律; 动画编辑器使用方法; 使用动作捕捉数据制作动画; 制作游戏角色的预备、缓冲, 待机, 攻击等循环动画。	培养学生正确表现动作的节奏感的能力, 掌握使用 3Ds Max、MAYA 调节动画的方法, 能制作流畅、自然的动画效果。具备能够准确表达角色的动作的实践能力。
4	贴图绘制(77)	拆分 UV 工具; 拆分 UV, 排布 UV 的方法; PBR 贴图制作与手绘贴图制作方法、流程与技巧。	掌握拆分 UV, PBR 贴图与手绘贴图制作方法, 能根据项目要求完成不同风格的材质贴图。
5	次时代游戏美工(128)	本课程教授次时代游戏美术制作的流程和规范。学习内容主要有游戏模型、数字雕刻艺术 Zbrush 和 Substance Painte 三个模块。学生将学习在三维软件中建模, 用数字雕刻软件进行加工并生成法线贴图的流程。学习为高精度模型重新拓扑、修整法线贴图、绘制高光与色彩贴图等环节。通过实例学习来掌握制作次时代游戏模型的方法、规范和技巧, 最终学会自己完成整个过程。	掌握在次世代流程中所需要的大部分功能和技巧, 进一步加深和熟悉各个工具的使用方法, 接着开始进入次世代的综合案例的学习, 从高模到低模、uv、烘焙、贴图绘制等。让学生具备构建一个完整的次世代游戏美术的综合素养。
6	动画技术(128)	骨骼绑定, 角色蒙皮, 分配权重; 运动规律; 动画编辑器使用方法; 使用动作捕捉数据制作动画; 镜头语言; 动作设计; 动画表演。	培养学生镜头语言使用能力与表演能力。掌握角色骨骼绑定与影视动画制作, 方法与动画运动规律, 具备能制作细腻, 真实的影视动画的职业能力。

(四) 主要专业技能实训课程教学内容及目标要求

序号	课程名称(学时)	主要教学内容	目标要求
1	专业认知实习(1周/28学时)	选择校企合作企业, 参观企业生产经营活动现场, 观察动漫游戏相关产品开发、生产、传播业务流程。	通过参观, 让学生对产品开发、生产、传播有基本感性认知, 为学习专业基础课程做好专业感性基础。
2	数字绘画课程实训(1周/28学时)	写实人物角色设定、写实人物服装道具设定、卡通人物设定、卡通人物服装道具设定; 动物角色设定: 动物解剖基础、写实类动物角色设定、卡通类动物角色设定; 场景设定: 中外建筑风格赏析、写实风格场景设定、卡通风	能根据策划的文案, 设计出游戏的美术方案, 为后期的游戏美术(模型、特效等)制作提供标准和依据。具备基本的造型能力, 具有

		格场景设定。	艺术感知能力和鉴赏能力。能胜任概念类原画设计和制作类原画设计工作。
3	模型制作课程实训 (1周/28学时)	三维数字模型制作方法与流程;三维软件和相关常用插件操作;三维软件内置渲染应用及外置渲染功能的使用;三维软件内物理天光、环境光等打光方式与技巧设计表现;工作任务的设计要求,游戏美术方案的表现等。	培养学生的造型能力,掌握使用 Maya、3DsMax、Zbrush 软件建模的方法,熟悉游戏美术制作流程,具备能胜任游戏、影视公司建模岗位能力的综合素养。
4	模型设计与制作综合实训 (1周/28学时)	绘制原画;三维模型制作;三维模型模型拓扑。	掌握根据策划的文案和概念设计原画,并根据原画完成三维模型制作能力。
5	模型制作与贴图绘制综合实训 (1周/28学时)	角色、道具模型高模制作;拆分UV;排布UV;贴图烘焙与绘制;渲染。	熟练掌握 PBR 贴图与手绘贴图制作流程,具备根据项目要求完成不同风格的材质贴图核心能力。
6	动漫周边综合实训 (1周/28学时)	Maya、Zbrush 建模,3D 打印,实体模型雕刻、喷绘上色:制作实体手办模型的流程。	掌握三维软件建模,并将虚拟模型转化为3D打印模型,雕刻、修整、喷绘,让学生能设计并制作完整的动漫周边手办模型。
7	游戏k帧动画综合实训 (2周/52学时)	骨骼绑定,角色蒙皮,分配权重;运动规律;动画编辑器使用方法;使用动作捕捉数据制作动画;制作游戏角色的预备、缓冲,待机,攻击等循环动画。	培养学生动作的节奏感,表演欲望及能力,掌握使用 3Ds Max、MAYA 调节动画的方法,能制作流畅、自然的动画效果的能力。具备能够准确表达角色的动作工作能力。
8	动画模块课程综合实训 (2周/52学时)	三维软件中的骨骼绑定,人物蒙皮,分配权重;运动规律;动画编辑器调;绑定和制作四足或怪物等各类生物动画;使用动作捕捉数据制作动画;	培养学生镜头语言使用能力与表演能力。掌握角色骨骼绑定与影视动画制作,方法与动画运动规律,具备能制作细腻,真实的影视动画的专业素养。
9	游戏美工课程综合实训 (2周/52学时)	原画设计;三维场景建模;三维道具建模;三维角色建模;创建uv;绘制纹理贴图;角色动画;游戏引擎。	培养学生审美能力掌握软件、硬件组织协调能力及策划整合能力。

10	毕业设计 (4周/120学时)	<p>毕业设计主要由毕业设计作品和毕业论文两部分构成。毕业设计作品主要为数字作品，内容主要是动漫专业在动漫、游戏、影音、动画交互、数字出版、数字展览以及虚拟现实方向的应用开发；毕业论文具体可包括毕业设计的课题分析、毕业设计题材的调研和分析、毕业设计提案、制作过程、作品的独特性、延展性分析。</p>	<p>毕业设计必须由毕业生本人在指导教师的指导下按要求完成，指导老师必须具备专业设计指导能力。毕业设计作品应遵守国家有关法律、法规的规定，符合民族文化传统、公共道德价值、行业规范，作品要求具有独创性、表现力，严禁弄虚作假、抄袭等不良行为。毕业设计论文要与所学专业课程密切联系，要符合一般学术论文的写作规范，应结构合理，文字流畅，表达准确，层次清楚。</p>
11	顶岗实习 (14周/420学时)	<p>安排到游戏或影视制作公司或工作室等单位的相关岗位直接参与动漫制作技术相关工作。综合运用本专业所学知识和技能，以完成一定的工作任务，获得动漫制作技术岗位工作责任、专业能力、工作能力锻炼。</p>	<p>通过训练，让学生体验工作岗位职责、要求和团队精神、单位文化，提升专业职业素养，增强专业应用能力、专业操作能力和岗位适应能力。</p>

七、教学进程总体安排表

(一) 教学时间表 (按周分配)

学期	学期周数	理论教学		实践教学						入学教育与军训	劳动/机动周
		授课周数	考试周数	技能训练		课程设计 毕业设计 (论文)		企业见习 顶岗实习			
				内容	周数	内容	周数	内容	周数		
一	20	16	1	专业认知实习	1					2	1
二	20	17	1	数字绘画课程 实训	1						1
三	20	17	1	模型制作课程 实训	1						1
四	20	17	1	模型设计与制作 综合实训	1						1

五	20	17	1	模型制作与贴图绘制综合实训	1						1
六	20	16	1	动漫周边综合实训	1						1
七	20	16	1	动画技术综合实训	2						1
八	20	16	1	动画模块课程综合实训	2						1
九	20	16	1	游戏美工课程综合实训	2						1
十	20	0	0			毕业设计	4	顶岗实习	14		2
合计	200	148	9		12		4		14	2	11

(二) 教学进程安排表 (见附录)

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

本专业的专任专业教师配备的师生比为 1 : 24, “双师型”教师占专任专业教师总数的 66%。专任教师队伍在职称、年龄的基础上进行配置, 形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

专任专业教师具有教师资格和本专业领域相关证书; 有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心; 具有动漫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; 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

专业带头人具有副高职称, 兼任徐州市动漫协会副会长, 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, 在动漫行业具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师 3 人, 主要从徐州浩维文创有限公司、徐州澜与软件科技有限公司、徐州君遥软件科技有限公司等动漫游戏企业聘任, 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、实习实训所必需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室

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

配备满足素描、色彩、三大构成、原画设计、三维动画、三维游戏、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。

序号	实训室名称	主要功能	主要设施设备和工具
1	动漫基础实训室 (3间)	素描、色彩、色彩构成、平面构成等课程的一体化教学。	配备投影设备、白板、画架与画凳(80台套)、供水与排水设施齐全、素描灯(10架)、石膏道具(20个)、静物台(10个)。
2	动漫周边实训室 (1间)	用于雕塑、手办设计等课程的一体化教学。	配置投影设备、大型3D打印机(1台套)、雕塑转盘、大型操作台、喷绘工具套装(10台套)。
3	概念设计实训室 (1间)	用于插画制作、概念设计、动态交互设计等课程的教学与实训。	配备投影设备、白板、手绘板、高性能计算机(40台套),互联网接入或WIFI环境,安装Photoshop、Paint tool SAI、Illustrator等软件环境。
4	模型与动画制作实训室 (1间)	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、1+X证书考证实训。	配备投影设备、白板、手绘板、高性能计算机(40台套),互联网接入或Wi-Fi环境,安装Zbrush、Marvelous Designer、Photoshop、BodyPaint、Maya/3Ds Max等软件环境
5	特效与后期实训室 (1间)	用于特效制作类、后期合成类课程的教学与实训。	投影设备、白板、单反相机、三脚架、摄影工作台、柔光灯、金银反光板、哑粉纸、计算机及配套桌椅(50台套)。高性能计算机50台、耳机,互联网接入或Wi-Fi环境,安装AE、Maya/3Ds Max等软件环境。

3. 校外实习基地

(1) 具有稳定的校外实训基地;基本设施设备齐全,满足实习岗位需求;提供三维动画设计、游戏美工设计、原画设计、VR场景制作、影视后期、文创衍生品设计等相关实习岗位。

(2) 提供真实实训场景,学生通过在生产、管理第一线的校外实训基地的教学见习、顶岗实习,熟悉动漫相关行业先进的技术规程和制作手段,掌握动漫相应岗位所需的基本技能与专业技术;培养团队协作精神、群体沟通技巧、组织协调能力等素养。

(3) 通过校外实训基地建立的一系列考勤、考核、安全、保密等规章制度及员工日常行为规范,进行职业道德培训。使学生在实训期间便养成遵纪守法的习惯,从思想上热爱本职工作,培养学生爱岗敬业的精神。在真实的工作环境中,按照规范的职业标准开展项目实训,能提高学生就业竞争力,缩短他们的工作适应期。

(4) 通过校外实训基地的建设和运行,及时了解社会对人才培养的要求,及时调整学校师资培养、专

业设置、课程目标与内容、教学计划等方面的不足。

序号	校外实训基地名称	实习岗位
1	徐州炫彩文化传媒有限公司	游戏美工
2	徐州皮克斯动画设计有限公司	原画设计
3	徐州杪樛文化传媒有限公司	VR 场景制作
4	原动力动画有限公司	影视后期
5	无锡亚细亚动画公司	三维动画制作
6	北京龙软徐州分公司	三维资产制作
7	徐州澜与软件科技公司	文创衍生品设计
8	徐州君遥软件科技公司	
9	南京艺德源动漫有限公司	

4. 信息化教学条件

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题在线解答等的信息化条件。无线网络覆盖所有区域并免费为师生开放，常规教学场所均配有理实一体化教室，并建有“泛雅课程”、“学习通”、仿真实训系统、教诊改系统等网络学习平台。

(三) 教学资源

教学资源主要包括能够满足学生学习、教师教学和科研等需要的教材、图书文献以及数字教学资源等。

1. 教材选用

严格执行江苏联合职业技术学院关于教材开发和教材选用的相关管理制度，制定学校教材管理制度，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制，按流程规范选用教材。

2. 图书文献配备

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，信息检索系统和自助借阅平台方便师生查询、借阅。专业类图书文献包括：有关动漫专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书。

3. 数字教学资源配备

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、“泛雅平台”等和企业共建的虚拟仿真平台、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。

(四) 教学方法

根据动漫专业不同课程的特点，选择角色扮演教学法、模拟教学法、案例教学法、项目教学法、任务驱动法、游戏教学法、讲授法等。

教师通过演示、视频、动画、案例等多种教学辅助手段，激发学生自主学习兴趣，在对知识理解的基础上进行相应的记忆。也可以让学生网上查询，实地调查等应用类任务，增加学生的实际感知，提升专业能力。游戏动漫教学通过专业参观实习、课程实验实训、集中实践、顶岗实习、工学交替等形式展开。在相关物流专业课程的教学中，采用理实一体化的教学方式，“做中学，学中做”，开展可以“容错式”的专业实践。

(五) 学习评价

围绕本专业培养目标、培养规格、技能素养和课程性质、功能，建立与之相适应、促进学生平时的知识积累和技能的提高，从独立知识点的考核递进到能力的考核，再到综合性考核，突出培养学生综合分析和解决问题的能力。

1. 学习评价要落实立德树人的根本任务，促进学生德智体美劳全面发展。

2. 关注评价的多元性，结合课堂表现、学生作业、平时测验、项目任务及考试情况，综合评价学生。

3. 关注评价的多样化，以往的评价只是用纸笔测验对学生进行评价，新的评价方法除了纸笔测试以外，还包括线上测验、方案评价、项目评价、团队评价等。

4. 坚持多方评价，建立学院、学校、教师、学生、校企合作企业等多方、多视角学习评价机制。学院对本专业选择相应课程进行课程教学质量、学习成绩和学习质量监测。

5. 坚持过程评价与结果评价，改革评价方式，注重学生学习过程评价和学习结果评价相结合，发挥学习评价的激励和导向功能。

（六）质量管理

1. 目前学校建有完善的专业建设和教学质量诊断与改进机制，专业教学质量监控管理制度，不断提高课堂教学、教学评价、实习实训、毕业论文以及专业调研、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，达到动漫制作技术专业人才培养规格要求。

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展专业建设和教学质量诊断与改进，实施巡课、推门听课、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。及时发布毕业生就业情况质量报告以及学校开设专业预警。

4. 加强专业教研活动，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. 建立人才培养方案实施的监管体系，加强对人才培养方案实施情况的检查。

九、毕业要求

学生学习期满，经考核、评价，符合下列要求的，予以毕业：

1. 在校期间思想政治操行考核合格。
2. 完成本方案所制定的各教学环节活动，各门课程成绩考核合格。
3. 取得计算机基础和动画制作中级证书或相对应的基本学分。
4. 修满本方案所规定的学分。

十、其他说明

（一）编制依据

1. 《国家职业教育改革实施方案的通知》（国发〔2019〕4号）。
2. 《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）。
3. 《省政府办公厅关于深化产教融合的实施意见》（苏政办发〔2018〕48号）。
4. 教育部颁布《高等职业学校动漫制作技术专业教学标准》。
5. 《江苏联合职业技术学院关于专业人才培养方案制（修）订与实施工作的指导意见》（苏联院〔2019〕12号）。
6. 江苏联合职业技术学院《关于人才培养方案中公共基础课程安排建议（试行）的通知》（苏联院教〔2020〕7号）。
7. 江苏联合职业技术学院动漫制作技术专业指导性人才培养方案。

（二）执行要求

1. 规范实施“4.5+0.5”人才培养模式，每学年教学时间40周，顶岗实习时间一般为6个月。入学教育和军训安排在第一学期开设。

2. 理论教学和实践教学按 16—18 学时计 1 学分（小数点后数字四舍五入）军训、入学教育、社会实践、毕业设计（或毕业论文、毕业教育）、顶岗实习等，1 周计 30 个学时、1 个学分。实践周 28 学时计 1 学分。学生取得行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握有关技术技能，可按一定规则折算为学历教育相应学分。

3. 本方案所附教学时间安排参照表（见附表），总学时为 5022 学时，总学分为 293 学分。其中公共基础课 1657 学时，占总学时的 32.99%；专业（技能）课 2535 学时，占总学时的 50.47%；任意选修课 663 学时，占总学时的 13.20%，思想政治课共计 320 学时，占总学时 6.37%。

4. 学校根据教育部要求，以实习实训课为主要载体，围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神等专题加强劳动教育，增强育人功能。

5. 本专业每年设定毕业设计（论文）要求毕业设计要求学生应在毕业实习、市场调研、社会调查等环节基础上完成，在老师和单位实习老师的指导下确定课题和实习方向，指导写作。设置实习任务与内容，给出设计方向，每生一题，多人一题的，有明确的分工和侧重。设有严格的监管条例，包括实习单位和学校的监管细则。实习检查设毕业实习和设计指导小组，指导老师随时了解毕业生的情况，包括毕业生的动向、实习状况。

6. 凡是已经国家、省、市立项为现代学徒制试点项目的动漫制作技术专业，可对专业（群）平台课程、专业核心课程的必设课程进行适当调整，并进行调整说明。

（三）研制团队

李成长	徐州经贸分院
刘超	徐州经贸分院
马倩倩	徐州经贸分院
周雯	徐州经贸分院
于浩	徐州经贸分院
牛聪	企业兼职教师
孙国涵	企业兼职教师

十一、教学时间安排表

五年制高职动漫制作技术专业教学进程安排表

类别	序号	课程名称	学时与学分		周学时及教学周安排										考核形式			
			学时	学分	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	考试	考查		
					16+2	17+1	17+1	17+1	17+1	16+2	16+2	16+2	16+2	18				
公共基础课程	思想政治课	必修	1	中国特色社会主义	32	2	2										√	
		2	心理健康与职业生涯	34	2		2										√	
		3	哲学与人生	34	2			2									√	
		4	职业道德与法治	34	2				2								√	
		5	思想道德与法治	51	3					3							√	
		6	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	64	4							2	2				√	
		7	中华优秀传统文化教育(专题讲座)	24	1								总8	总8	总8		√	
		8	形势与政策(专题讲座)	24	1					总8	总8	总8					√	
	9	党史、国史等选1门	32	2						2						√		
	文化课程	必修	1	语文	300	18	4	4	4	2	2	2					√	
			2	数学	268	16	4	4	4	2	2						√	
			3	英语	234	14	4	4	4	2							√	
			4	体育与健康	296	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2		√	
			5	信息技术	98	6	4	2									√	
			6	历史	64	4					2	2						√
			7	创业与就业教育	32	2									2			√
			8	艺术(音乐或美术、书法)	34	2				2								
9		美育、地理等选1门	34	2				2								√		
必修	劳动教育	17	1					1							√			
小计			1706	102	20	18	16	14	12	8	4	4	4					
专业(技能)课程	专业(群)平台课程	1	素描	132	8	4	4									√		
		2	色彩	132	8	4	4									√		
		3	平面、色彩构成	34	2		2									√		
		4	立体构成	34	2			2								√		
		5	速写	34	2			2								√		
		6	图像处理	68	4			4										
		7	动漫周边	68	4			4										
	小计			502	30	8	10	12										
	专业核心课程	1	模型制作	道具模型制作	42	3				14/3							√	
				场景模型制作	42	3				14/3							√	
				角色模型制作	70	4				14/5							√	
		2	概念原画	84	6				14/6							√		
		3	游戏k帧动画	110	7					11/10						√		
		4	贴图绘制	77	5					11/7						√		
		5	次时代游戏美工	游戏模型	32	2						16/2					√	
	数字雕刻艺术 Zbrush			48	3							16/3				√		
	Substance Painte			48	3							16/3				√		
	6	动画技术	128	8							16/8				√			
	小计			681	44				14	11	16							
	专业拓展课程	6	原画设计	64	8							8/8						
		7	PBR 全流程制作	64	8							8/8						
		8	游戏动画制作	96	7								12/8			√		
		9	影视动画表演	96	7								12/8			√		
		10	动画角色制作及绑定	80	5									10/8		√		
		11	影视动画制作	80	5									10/8		√		
	小计			480	40							8	12	10				
	专业技能实训项目课程	1	素描色彩课程实训	28	1		1W										√	
2		数字绘画课程实训	28	1			1W									√		
3		模型制作课程实训	28	1				1W								√		
4		模型设计与制作综合实训	28	1					1W							√		
5		模型制作与贴图绘制综合实训	28	1						1W						√		
6		动画周边综合实训	28	1							1W					√		
7		游戏k帧动画综合实训	52	2								2W				√		
8		动画模块课程综合实训	52	2									2W			√		
9		游戏美工课程综合实训	52	2										2W		√		
小计			324	12		1W	1W	1W	1W	2W	2W	2W	2W					
1+X证书	1	动画制作	128								8							
	小计		128								8							
集中实践课程	1	专业认知实习	8		1天											√		
	2	毕业设计	120	4									4W		√			
	3	顶岗实习	420	14									14W		√			
	小计		548	18														
任选课	公共选修	1	书法(软笔/硬笔)	64	4						4					√		
		2	文学作品赏析/影视赏析	32	2							2				√		
		3	管理学基础/企业管理	64	4								4			√		
		4	演讲与口才/沟通技巧	32	2									2		√		
	小计		192	12							4	2	4	2				
	专业选修	1	数字绘画技术/3DMAX	85	5					5							√	
		2	节点式后期软件/3D打印技术	64	4							4					√	
		3	三维动画曲线/实体模型绘制	96	6								6				√	
4		游戏引擎/游戏材质技术	160	10									10			√		
小计		405	25					5		4	6	10						
素质拓展课程	1	入学和军训	56	2	2W													
	2	社会实践活动		2			√	√		√		√						
	3	社团活动		2		√		√		√		√						
	4	各类大赛(技能、创新创业)		4			√	√	√	√	√	√						
	小计		56	10														
合计			5022	293	29	28	28	28	28	28	26	26	26	30				