

**淄博师范高等专科学校**  
**动漫制作技术专业人才培养方案**  
**(2023 级)**

2023 年 7 月

# 淄博师范高等专科学校 动漫制作技术专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

1. 专业名称：动漫制作技术

2. 专业代码：610207

## 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

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1: 动漫制作技术专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别	主要岗位群或 技术领域举例
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; 动画设计; 非线性编辑

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业立足山东，面向全国，培养思想政治素质良好，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

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等行业动画设计人员、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.知识要求

（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、视听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）掌握三维动画技术的基础知识与应用。

（9）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用。

（10）熟悉动漫游戏行业的新知识、新技术。

### 2.能力要求

（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、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解能力。

(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) 具有二维动画制作动画能力。

(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。

### 3. 素质要求

(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。

## 六、毕业要求

学生在学校规定的学习年限内，按规定修满专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动。并取得规定的一个职业资格证书或技能证书考核项目学生学习期满，具备下列要求的，予以毕业：

1. 在校期间符合学生学籍管理规定，德育考核合格的；
2. 学完本方案安排的所有必修课程并考核成绩合格；
3. 获得学分 144 学分及以上的；
4. 获得以下职业资格证书至少一项的。

数字创意建模职业技能等级证书；1+X 动画制作职业技能等级证书；动漫设计师（工信部教育考试中心）；全国计算机等级证书（教育部考试中心）；Adobe 认证创意设计师（Adobe 中国授权认证培训考试中心）；Autodesk 动画工程师、动画设计师（Autodesk 公司）。

## 七、课程设置及要求

### （一）课程设置

专业课程体系由专业核心课程、专业课程和实践课程三部分组成。公共基础课程包括公共基础必修课程、公共基础选修课程；专业课程包括专业必修课程、专业选修课程，专业必修课程包括教师教育必修课程、学科专业必修课程，专业选修课程包括教师教育选修课程、学科专业选修课程，实践课程包括集中教育实习（认知实习、跟岗实习、顶岗实习）、毕业设计、军事训练、社会实践、社团活动等。

#### 1. 公共基础课程

（1）公共基础必修课程：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、思想道德修养与法律基础、形式与政策、大学语文、中华优秀传统文化、大学英语、体育、美育、信息技术、大学生心理健康教育、就业（创业）指导、劳动教育、军事理论，14门课程，共计42学分。

（2）公共基础选修课程：中共党史、马克思主义哲学基本原理、马克思主义政治经济学（资本主义部分）、定向运动、武术、网球、体育欣赏、法律、创客机器人、人工智能导论、Python趣味编程、无人机、短视频制作、视频后期处理及剪辑技术等课程，要求至少选修2学分。

#### 2. 专业课程

##### （1）必修课程

①专业核心课程：动画软件基础、原动画设计、三维建

模、三维灯光材质贴图、影视包装、三维动画，6门课程，共计45学分。

②专业必修课程：美术基础、设计构成、动画造型与场景设计、分镜设计、动漫艺术概论、剧本构思与写作、插画设计，7门课程，共计27学分。

## （2）选修课程

专业选修课程：动画制作、广告设计、摄影摄像、旅游文创产品设计，4门课程，共计8学分。

## 3. 实践课程

包括集中教育实习（认知实习、跟岗实习、顶岗实习）、毕业设计、军事训练、社会实践、社团活动等课程。

## （二）课程描述（见附录1）

# 八、教学进程总体安排

## （一）动漫制作技术专业课程教学进程安排

全学程教学活动120周，课程教学80周，实践教学21周（含教育实践课程18周，毕业设计2周，劳动教育1周），军事训练2周，考试安排11周，机动6周。社会实践一般安排在假期进行，不占用正常教学活动时间。

按课程教学（含必修课程、选修课程及其课程实践）16学时1学分；集中实践教学环节以周为单位安排，每周30学时1学分计，共计16周；毕业设计2周60学时计4学分。

表 2:课程教学进程安排表

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学 分	备注
			总学 时	理 论	实 践	考 试	考 察	一 (16)	二 (16)	三 (16)	四 (16)	五 企业实 训	六 顶岗实 习		
公共 基础 课程	20200179	毛泽东思想和中国特色社会 主义理论体系概论	32	30	2		3			2				2	
	20200259	习近平新时代中国特色社会 主义思想概论	48	42	6	4				3				3	
	21000004	思想道德修养与法律基础	48	44	4		1-2	2	1					3	
	20200258	形势与政策*	48	46	2		1-3	1	1	1				1	讲座
	2020239	大学语文	64	44	20	1-2		2	2					4	
	10800157	中国传统文化	32	26	6		3			2				2	
	20600076	大学英语	128	86	42	1-4		2	2	2	2			8	
	20700175	体育*	112	12	100		1-4	2	2	1+(1)	1			3	
	20400003	信息技术	64	20	44		1-2	2	2					4	
	20500063	大学生心理健康教育	32	22	10		2		2					2	
	20300087	高等数学	32	12	20		3			2				2	
	11500001	就业(创业)指导	38	26	12		1.4.5	√				√		2	讲座
	10800175	劳动教育	32	16	16		1	√	一周					2	
	10800183	美育	32	24	8		3			2				2	



课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注		
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 (16)	二 (16)	三 (16)	四 (16)	五 企业实训	六 顶岗实习				
	10800079	军事理论	36	36	0		1	√							2	讲座	
		小 计	762	472	290			12	9	11	5				42		
选修课程		政治类的	32	32	0		4				2				2	多选一	
		体育类的	32	32	0												
		信息类的	32	32	0												
		素质拓展模块	32	32	0		2		2						2		
		其他	96	96	0		3.4			4	2				6		
		小 计	160	160	0				2	4	4				2		
		合计	922	632	290			12	13	13	9				43		
专业 必修 课程	专业核 心课程	21400001	动画软件基础	64	20	44		1	4						4		
		21400083	原动画设计	144	60	84		2-4		4	3	2			9		
		21400086	三维建模	256	90	166		2-4		6	6	4			16		
		21400089	三维灯光材质贴图	128	38	90		3-4			4	4			8		
		21400091	影视包装	32	12	20		3			4				2		
		20400086	三维动画	96	38	58		4				6			6		
			小 计	720	258	462			4	10	17	16				45	
	学科专 业课程	20500214	美术基础	160	58	102		1-3	6	2	2				10		
		21400092	设计构成	64	28	36		1	4						4		
21400093		动画造型、场景设计	32	10	22		2		2					2			

课程类别	课程代码	课程名称	学时分配			考核安排 (学期)		学期安排 (周学时·理论/实验)						学分	备注
			总学时	理论	实践	考试	考察	一 (16)	二 (16)	三 (16)	四 (16)	五 企业实训	六 顶岗实习		
	21400094	分镜设计	64	20	44		2		4					4	
	21400095	动漫艺术概论	16	10	6		1	1						1	
	21400096	剧本构思与写作	32	22	10		2	2						2	
	21400099	插画设计	64	20	44		2			4				4	
	小计		432	168	264			13	8	6				27	
合计			1152	426	726			17	18	23	14		72		
	21400197	动画制作	16	4	12		3			1				1	
	21400103	广告设计	32	10	22		2			2				2	
	21400101	摄影摄像	32	10	22		1			2				2	
	21400198	旅游文创产品设计	32	10	22		2		3					3	
	小计		112	34	78			0	3	3	2	0	0	8	
实践课程	教育实习(周)		540		540					2	2		14	18	
	毕业设计(周)		60		60								2	2	
	军事训练(周)		112		112			2						2	备注 5
	社会实践、社团活动		60		60			√	√	√	√	√		4	
	小计		600		720									20	
课程学分															

备注:

1. 形势与政策开设 3 年, 每学期不少于 8 学时, 记 1 分;
2. 体育课程 112 课时, 记 3 学分;
3. 劳动教育 1 周, 记 32 学时, 2 学分;
4. 军事理论 2 周, 记 36 学时, 2 学分;
5. 本专业开设的非本专业公共基础课程所剩余学分各院系统筹安排。

## (二) 课程结构与学时(分)分布

表 3: 公共基础课程数据表

课程类别	课程性质	学时统计		学时统计			
		学时	占总学时比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
公共基础课程	必修课程	650	23.3	436	15.6	246	8.8
	选修课程	32	1.1	32	1.1	0	0
	合计	682	24.4	468	16.8	246	8.8

说明:《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见(教职成〔2019〕13号)》:公共基础课程学时应当不少于总学时的 1/4。

表 4: 专业课程数据表

课程类别	课程性质	学分统计		学时统计			
		学分	占总学分比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
专业课程	必修课程	72	50.3	426	9.7	462	17.3
	选修课程	8	5.6	726	6.3	264	9.9
	合计	80	55.9	1152	16.0	726	27.3

表 5: 选修课程数据表

课程性质	课程类别	学分统计		学时统计			
		学分	占总学分比例 (%)	理论学时	占总学时比例 (%)	实践学时	占总学时比例 (%)
选修课程	公共基础课程	2	0.1	32	1.3	0	0
	专业选修课程	18	0.7	156	6.3	132	5.3
	全校公共选修课程	4	0.2	32	1.3	0	0
	合计	24	1	220	8.8	132	5.3

说明:《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见(教职成〔2019〕13号)》: 高职选修课教学时数占总学时的比例应当不少于 10%。

表 6: 实践课程学时统计数据表

课程类别	课程性质	学时合计	理论学时	实践学时
公共基础课程	必修课程	762	472	290
	选修课程	32	32	0
专业课程	核心课程	720	258	462
	专业课程	432	168	264
	选修课程	112	34	78
全校公共选修课程		32	32	0
集中实践课程		540	0	540
毕业设计		60	0	60
总学时		2658	964	1694
占总学时比例 (%)		100	36.2	63.8

说明:《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见(教职成〔2019〕13号)》: 加强实践性教学, 实践性教学学时原则上占总学时数 50%以上。

## 九、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. 教室基本条件

教室一般配备智慧黑板、课桌椅 1 套/人、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、雕塑、设计构成、插画、运动规律、二维动画、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）动漫制作实训室。

动漫制作实训室应配备智慧黑板 1 个/室、高性能计算机 1 台/人、手绘板或数位屏 1 台/人，Wi-Fi 覆盖，安装 Photoshop、Paint、SAI、AI 等软件环境；用于插画制作、二维动画、三维建模、动态交互设计等课程的教学与实训。

#### （2）绘画实训室。

绘画实训室应配备一体机 1 个/室、画架与画凳 1 套/人、供水与排水设施 1 套/室、素描灯 1 盏/10 人、石膏道具 1 套/室、静物台 1 张/10 人，用于素描、色彩、设计构成等课程的一体化教学。

#### （3）雕塑实训室。

雕塑实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/

室、雕塑转盘 1 套/人、大型操作台 1 张/10 人、石膏道具 1 套/室，用于雕塑、手办设计等课程的一体化教学。

#### （4）原画设计实训室。

原画设计实训室应配备一体机 1 套/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。

#### （5）特效与后期实训室。

特效与后期实训室应配备一体机 1 台/室、高性能计算机 1 台/人、耳机 1 个/人，Wi-Fi 覆盖，安装 AE、Maya/3DsMax 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。

#### （6）模型与动画制作实验室。

模型与动画制作实验室应配备一体机 1 台/室、高性能计算机 2 台/室、手绘板 2 台/室，Wi-Fi 覆盖，安装 Zbrush、Marvelous Designer、Photoshop、BodyPaint、Maya/3Ds Max 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。

#### （7）数字媒体实训中心。

数字媒体实训中心应配备动作捕捉系统 1 套/室、一体机 1 套/室、高性能计算机 2 台/室、耳机 1 个/室，Wi-Fi 覆盖，安装 SAI、AI、Zbrush、Marvelous Designer、Unreal engine 4、Photoshop、BodyPaint、AE、Maya/3DsMax 等软件环境；用于本专业生产性实训课程的教学。



具体设备配置可依据本专业教学方向、区域行业需求配备。

### （三）教学资源

#### 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：有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

#### 3. 数字教学资源配置基本要求

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

#### 1. 教学模式

在教学过程中，教师要依据以行动为导向的教学理念进行课堂教学改革。在课程教学过程中，指导学生的学习时要推进“要我学”过渡为“我要学”的学习理念；教师课堂教学过程中要突出“以学生为中心”的以人为本理念；在教学方法设计上，要创设真实的企业情境，实施探究性学习、互

动性学习、协作性学习等多种学习策略；在教学方法选择上，要充分运用行动导向教学理论，采用任务驱动教学法、头脑风暴法、项目引领教学法、小组协作学习法、角色扮演教学法、案例教学法、引导文教学法、卡片展示法、模拟教学法、自主学习法等多种教学方法，实现“学中做、做中学”的有机结合，促进学生职业能力的形成。

## 2. 教学组织形式

根据本专业的课程特点，教学的组织形式主要有以下几种：

专业公共课程主要采用单班上课的组织形式，人数在 40 人以内为宜；一些公共素质教育课程、人文类选修课程可以采用合班上课的组织形式，可以是本专业的学生合班，也可以与其他专业的班级合班（如职业规划课、就业指导与创业教育等）；专业基础课程和专业核心课程适合采用单班上课的组织形式。课程设计实训与毕业设计类课程适宜采用小组项目组组织教学形式，分组集中讨论或个别辅导的教学组织形式，每个小组 3-5 人；毕业设计、顶岗实习类课程适合采用导师制教学组织形式进行教学。

## （五）学习评价

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、项目实施技能考核等考核方式。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结合的形式进行。

1. 笔试：适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分，由专业教师组织考核。

2. 实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据应职岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3. 项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

## （六）质量管理

多方联动完善以专业教学标准、教学过程质量标准、岗位工作规范为主要内容的教学质量标准体系，健全以课程为中心的专业质量预警、监控、评估、报告的制度体系和保障机制。探索以教师教学质量评价、课程教学质量考核、顶岗实习质量管理、毕业生质量跟踪为重点，形成以“四度”为核心的学校、政府、企业、社会机构参与的多元专业教学质

量评价模式，以优化信息化管理的人才培养质量评价和保障体系为重点，发挥专业建设指导委员会、教学督导组、系部、教研室的作用，健全教学常规管理制度、顶岗实习管理制度与毕业生跟踪调查制度，形成与高素质技术技能型人才培养要求相适应的覆盖人才培养全程、企业和社会参与的信息化教学质量评价、考核评价与质量保障体系。

从学校、系部、教研室三个层级设计，明确各级监控的制度设计，构建覆盖人才培养全程、企业和社会参与的多元开放的专业教学质量评价与质量保障体系对人才培养的全程监控，包括教学设计、教学实施和教学考核三个阶段的监控，体现不同阶段、不同监控重点其监控主体的多元化，监控方式多样化及监控记录制度化、规范化和常态化。

## 十、附录

### 附录 1

## 动漫制作技术专业课程描述

### 一、公共基础课程

#### 1. 公共基础课程

主要包括毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、形式与政策、大学英语、大学语文、中华优秀传统文化、美育、大学生心理健康教育、体育、信息技术、就业（创业）指导、劳动教育、军事理论等课程。

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：

（1）知识目标：准确把握马克思主义中国化过程中形成的理论成果，深刻认识中国共产党领导人民革命、建设和改革的历史进程和历史成就，透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、路线和基本方略。

（2）能力目标：提高学生正确认识和分析中国特色社会主义建设过程中出现的各种问题，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决实际问题的能力。

（3）素质目标：拥护中国共产党的领导，坚定四个自信，增强投身我国社会主义现代化建设的自觉性、主动性和创造性。

主要内容：毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想。

教学要求：通过教学帮助学生系统掌握毛泽东思想和中

中国特色社会主义理论体系的基本原理及其对当代中国发展的重大意义，正确认识中国特色社会主义建设的发展规律，形成科学的世界观、人生观和价值观，自觉为实现中华民族伟大复兴的中国梦而奋斗。

习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：

准确把握马克思主义中国化最新成果，透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线和基本方略，系统掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求，正确认识和分析中国特色社会主义建设过程中出现的各种问题，能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决实际问题。为学生成为拥护中国共产党的领导，热爱小学、幼儿园教育事业，具有良好的个人品德、社会公德和教师职业道德的小学幼儿教师奠定理论基础。

主要内容：

习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵和实践要求。

教学要求：

通过教学，帮助学生树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入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。

## 思想道德与法治

### 课程目标:

(1) 知识目标: 引导大学生认清时代新人的历史责任; 准确把握理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、社会主义道德的基本内涵和主要内容; 掌握社会主义法治的基本精神, 培养法治思维。

(2) 能力目标: 培养学生理论联系实际、明辨是非的能力, 用马克思主义理论认识问题、分析问题、解决问题的能力。

(3) 素质目标: 帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观, 引导学生不断提高自身的思想道德素质和法治素养, 自觉做担当民族复兴大任的时代新人。

主要内容: 做担当民族复兴大任的时代新人、人生的青春之问、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、明大德守公德严私德、尊法学法守法用法。

教学要求: 以马克思主义理论为指导, 以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向, 把社会主义核心价值观贯穿教育教学的全过程, 通过理论学习和实践体验, 全面提高大学生的思想道德素质、行为修养和法治素养, 做有理想、有本领、有担当的时代新人。

## 形势与政策

### 课程目标:

(1) 知识目标: 了解党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施以及当前国际形势; 正确认识党和国家面

面临的形势和任务；掌握形势与政策问题的基础知识和基本理论。

（2）能力目标：认知时事的能力，认同政策的能力，认清趋势的能力，对未来形势的趋向有一定的前瞻性。

（3）素质目标：激发爱国主义情感，增强民族自信心和社会责任感，珍惜和维护国家稳定的大局，坚定走有中国特色社会主义道路的信心。

主要内容：党的基本路线、方针、政策；改革开放和社会主义现代化建设的新形势、任务和发展成就；当前国际形势与国际关系的状况、发展趋势和我国的对外政策等。

教学要求：在介绍当前国内外经济政治形势、国际关系以及国内外热点事件的基础上，阐明我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。注重理论与实际的结合、历史与现实的结合、稳定性与变动性的结合，力求达到知识传递与思想深化的双重效果。

## 大学体育

### 课程目标：

（1）知识目标：了解一定的体育基础理论知识，掌握科学的体育锻炼方法，至少熟练掌握二项体育运动项目的基本技能。

（2）能力目标：培养学生体育兴趣，积极养成自觉参与锻炼的行为习惯，提高终身体育锻炼能力和从事小学体育活动组织能力。

（3）素质目标：全面发展体能素质，形成健康的心理



品质、良好的人格特征、积极的竞争意识以及团队合作态度，具有健康的体魄。

主要内容：普修田径、体操、足球、篮球、健康教育和体育游戏与队列训练等模块，选修篮球、排球、足球、羽毛球、乒乓球、网球、健美操、体育舞蹈、武术、定向运动等项目，选修武术、体育游戏、小学运动竞赛组织编排、小学体育课程与教学、体育欣赏、体育哲学等课程。

教学要求：通过教学，使学生了解增进健康的方法和掌握一定的运动技能，不断提高身体素质；培养学生的体育健康意识，奠定终身体育的思想基础；掌握队列队形指挥的基本知识，掌握小学体育游戏的组织与方法，并结合实践练习正确运用，能改编创编简单的体育游戏，使学生初步熟悉体育活动的组织方法。

### 信息技术

课程目标：了解信息技术的重要作用及其发展趋势；掌握信息技术的基本概念与原理；掌握常用的工具软件和信息化办公技术；能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题，树立正确技术观。

主要内容：Windows 操作系统、文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、计算机网络技术、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任。

教学要求：培养学生的信息意识，形成健康的信息行为；重点培养学生的信息技术实际操作能力，能熟练使用各种软件工具、信息系统对信息进行加工、处理和展示交流，为学

生的信息技术技能与专业能力融合发展奠定基础；培养学生的数字化学习能力和创新意识。

### 大学生心理健康教育

#### 课程目标：

（1）知识目标：掌握一定的心理健康知识，理解心理健康的标准，熟悉常见心理问题及其预防等心理学基础知识。

（2）能力目标：培养适应大学生活和社会生活的能力，塑造健康的人格和磨砺优良的意志品质，以及自我心理调节的能力，做一个健康快乐的大学生。

（3）素质目标：预防和缓解心理问题，优化心理品质，以培养适应社会发展需要的新时期高素质职业技术人才。

主要内容：心理健康基础理论；大学生心理发展特点及规律；大学生心理发展常见问题及调适策略。

教学要求：本课程主要教学方法有案例分析法、讲授法、讨论法等，鼓励学生通过体验、实践、讨论、合作探究等方式展开学习，为将来心理调适奠定基础。

### 高等数学（动漫制作技术专业等）

课程目标：重点掌握一元微积分基本概念、运算及应用，提升数学应用意识及分析问题、解决问题的能力。

主要内容：包括极限、微分和积分三个模块，内容包括函数、极限、连续、导数和微分，不定积分，定积分及其应用等内容。

教学要求：使学生了解和掌握极限及微积分的基本方法，理解微积分的基本应用；掌握微积分解决实际问题的基本方

法。

## 美育

### 课程目标:

(1) 知识目标: 了解美学的基本原理, 以及美育的意义、任务和内容途径, 熟悉音乐艺术、美术艺术的基本知识, 至少掌握一项音乐或美术类基本技能。

(2) 能力目标: 提高学生发现美、欣赏美、创造美的能力, 树立正确的审美观。

(3) 素质目标: 培养学生健康的审美理想和审美情趣, 增强在审美活动中陶冶情操、完善人格、进行自我教育的自觉性。

主要内容: 主要包括美育概述(意义、任务、途径)、音乐艺术(音乐理论基础, 视唱练习, 声乐训练基础, 音乐欣赏, 合唱指挥)、美术艺术(美术的种类及特点, 美术鉴赏, 简笔画, 手工制作, 色彩基础, 线描)等。

教学要求: 使学生了解和掌握美育概况及内容, 通过音乐、美术类等艺术技能的学习完善审美心理结构, 促进身心健康; 能掌握基本的歌唱发声及基本视唱, 能理解中外经典声乐器乐作品的艺术处理手法和表现意义; 能掌握基本的绘画技法、设计原则和审美规律, 能掌握美术作品鉴赏的基本方法。

## 中华优秀传统文化

### 课程目标:

知识目标: 了解中国传统文化的基本概念和时代意义;

全面了解中国传统文化各组成部分的发展历程；掌握中国传统文化发展进程中起关键作用的人物、流派及其贡献；掌握小学《传统文化》课程教学知识。

（2）能力目标：通过经典阅读、文化体验考察，提高自主学习和探究能力；能够组织开展实践活动；掌握小学《传统文化》课程教学技能。

（3）素质目标：吸取传统文化中优秀的民族精神，增强民族自信心、自豪感和凝聚力；培养文化创新意识，增强传承弘扬优秀传统文化的责任感和使命感；坚定为实现中华民族伟大复兴的中国梦不懈奋斗的理想信念。

主要内容：中国传统文化概说、中国古代诸子百家与宗教、中国古代教育与科技、中国古代文字与文学、中国古代礼仪与习俗、中国古代艺术与体育、中国古代医药文化、小学《中华优秀传统文化》课程解读。

教学要求：了解中国传统文化的基本概念和时代意义；掌握一定文化门类的发展历程和特点；了解中华优秀传统文化在日常生活的渗透。

## 大学语文

### 课程目标：

（1）知识目标：了解古今中外的名家名作，了解文化的多样性、丰富性，了解文学鉴赏的基本原理，掌握阅读、分析和鉴赏文学作品的基本方法。

（2）能力目标：能够将课堂中学到的知识自动自觉应用到社会实践中，作出切合职业语境需要的表达；提高对写

作材料的搜集、处理能力，提高写作实践能力；具有兼教小学语文的教学能力。

（3）素质目标：通过经典文学作品的学习，促成思想境界的升华和健全人格的塑造，培养爱国情感与高尚的道德情操，为学好其他专业课程和未来的职业生涯奠定坚实的基础。

主要内容：语文素养和能力；语言表达与训练；写作能力。

教学要求：使学生具备良好的听、说、读、写的语文基础能力和人文素养，为学生从事工作打下良好的基础。

### 大学英语

课程目标：全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务，促进学生英语学科核心素养，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。

（1）职场涉外沟通目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识，具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能，理解和表达口头和书面话语的意义，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务。

（2）多元文化交流目标：能够通过学习获得多元文化知识，理解文化内涵，树立中华民族共同体意识和人类命运共同体意识，形成正确的世界观、人生观、价值观；通过文化比较加深对中华文化的理解，增强文化自信，具备国际视野。

(3) 语言思维提升目标：通过分析英语口语和书面话语，能够辨析语言和文化中的具体现象，了解抽象与概括、分析与综合、比较与分类等思维方法，辨别中英两种语言思维方式的异同，具有一定的逻辑、思辨和创新思维水平。

(4) 自主学习完善目标：认识英语学习的意义，树立正确的英语学习观，具有明确的英语学习目标，能够有效规划学习时间和学习任务，运用恰当的英语学习策略，采取恰当的方式方法，运用英语进行终身学习。

主要内容：本课程内容为职场通用英语，是各专业学生必修的基础性内容，由主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六要素组成。

教学要求：帮助学生借助多种资源掌握词汇、语法知识。通过引导学生分析语篇来培养学生的语篇意识，通过创设交际语言环境和职场情境提升学生的语用意识。运用典型案例创设情境，加深对文化异同的理解，正确认识和对待文化差异。突出职场情境中的语言应用，注重对学生语言技能的综合训练，创设交际情境，引导学生将英语语言知识转化为英语应用能力，注重学生语言学习策略的培养，增强学生运用语言学习策略的意识。

### 军事理论

课程目标：让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

主要内容：军事理论课包含中国国防、国家安全、军事

思想、现代战争、信息化装备五大主要内容。军事技能训练包含共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练四大主要内容。

教学要求：军事课纳入普通高等学校人才培养体系，列入学校人才培养方案和教学计划，实行学分制管理，课程考核成绩记入学籍档案。

### 劳动教育

课程目标：通过劳动教育，学生能够形成马克思主义劳动观，学生养成热爱劳动、尊重普通劳动者、珍惜劳动成果的情感和勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；养成良好的劳动习惯。

主要内容：培养学生劳动意识和公共服务意识，树立正确的劳动观；开展生产劳动和服务性劳动教育，积累职业劳动经验；组织课外实践劳动教育活动，提升学生劳动创造能力。

教学要求：根据劳动教育目标，设定具体评价标准，关注学生在劳动教育实践活动中的实际表现，开展过程性评价；根据用人单位反馈、社会实践表现评价等他人评价为辅，以学生的物化成果为参考，对学生的劳动观念、劳动能力进行总结性评价。

### 就业（创业）指导

课程目标：通过职业发展与就业（创业）教育，使学生理性地规划自身未来的发展，激发职业生涯发展的自主意识；引导学生正确认识当前的就业形势，熟悉相关就业（创业）

政策，树立适应社会需求的就业观，使学生在心理上做好走向社会的准备，提高就业能力和生涯管理能力。

主要内容：职业发展规划教育、就业（创业）教育。

教学要求：从学生需求出发，结合职业发展与就业（创业）教育目标，理论与实践相结合，讲授与训练相结合，充分利用各种资源，发挥师生双方在教学中的主动性和创造性，重视学生态度、观念的转变和技能的获得，采用过程评价和结果评价相结合的方式。

## 2. 专业（技能）课程

### 动画软件基础

课程目标：熟悉二维动画制作有关计算机操作知识；能够掌握二维软件操作基础；具备较强软件自学能力；具备高尚的思想道德素质和吃苦耐劳精神。

主要内容：Animate 基础；Photoshop。

教学要求：引导学生熟悉二维动画需要掌握的软件有哪些；教师应结合实例制作引导学生学习软件技术；以激发学生学习兴趣为出发点，培养学生的持续学习兴趣。

### 原动画设计

课程目标：原画设计相当于真人电影中的演员表演，是剧中重要的组成部分；动画片中主要围绕动画角色动作设计和表现展开的；主要让学生掌握一般运动规律；掌握动画动作设计的艺术特征及不同表现形态；掌握动态设计的基础技法和创作的基本方法；培养学生具备表演能力，能够具有动画创意的独特构思，能够有创新设计能力，观察、感受、想



象、创造性思维及艺术表达、表现能力；课程要求学生具备一定的平面设计能力和相关的专业基础知识，在原画基础的平台上进行学习和训练，具有一定的深度、广度和难度。

主要内容：原画的设计原理；透视构图；曲线运动；人物的常规动态；动物的常规动态；自然现象、特效、表情、动画的节奏（时间掌握）；各风格的原画解析。

教学要求：提高美术基础；提高平时身边事物的观察力；学会表演，模仿各种角色，动物，道具，大自然的动态，表情一般和扩张的动态表现；具有幽默感，夸张的表现，语言，表情，肢体语言的等。

### 三维建模

课程目标：引导学生理解动画场景物体制作的过程及方法；通过学习使学生具有较高的创造能力、分析能力及动手能力；使学生掌握模型制作技巧，形成独立制作三维模型的能力。

主要内容：MAYA 概述、常用功能、NURBS 建模、多边形建模、动画基础、骨骼动画。

教学要求：培养学生三维软件制作能力，摆脱二维思维方法；利用多种教学手段加强师生之间、学生之间的交流，引导学生独立思考；教师应结合实例教学，强化学生的科学思维训练。

### 三维灯光材质贴图

课程目标：引导学生掌握贴图方法、材质创建、灯光制作以及渲染的基本操作方法；着重培养学生的实际操作能力，

使学生具备较强的操作技能；理论与时间相结合，以实践为主，使学生能够独自思考，用该软件制作出符合要求的实例项目。

主要内容：材质的制作、创建纹理、光照物体的特效制作、灯光特效制作、渲染动画。

教学要求：让学生具备三维灯光材质创建及编辑的基本能力；利用多种教学手段加强师生之间、学生之间的交流，引导学生独立思考；教师应结合实例教学，强化学生的科学思维训练。提高学生自学 Maya 其他功能的能力。

### 影视包装

课程目标：了解影视包装的意义与任务；熟悉影视包装的形式与流程；习得影视包装的策划与创意；掌握包装背后的视听语言。

主要内容：学习 ID 形象包装、形象宣传片包装、影视栏目包装等技术；掌握影视包装工具如：After Effects、Premiere Pro、CINEMA4D 等软件的使用。

教学要求：引导学生了解动漫制作与影视制作间的共通点；激发学生对于后期制作的兴趣，了解后期制作的必要性；结合实际案例，使学生获得相应的技术训练；

### 创意短片制作

课程目标：了解各类型短片的表现形式；整合前置课程：剧本创作、分镜头设计、摄影基础、影视包装设计，进行创作实践；完成完整的创意短片习作，并撰写短片制作心得

主要内容：学习摄影摄像设备的使用；讲解文字分镜与

动态分镜制作的方式方法，通过实例学习熟练运用镜头语言，能够对音视频整合与包装。

教学要求：激发学生的视频创作欲望；使学生明确自我短片创作类型的定位；指导学生完成创意短片的创作，获得完整习作的创作能力与作品分析能力。

### 美术基础

课程目标：了解事物、人物形体规律；了解动漫造型设计的艺术特征；掌握动漫造型设计的思维方式；掌握动漫造型设计的方法和技巧；根据用户需求进行动画造型创意。

主要内容：针对性的角色、场景造型训练；带透视的角色场景造型训练；两人组合及以上的群体角色（或带场景的）造型训练；角色与道具的关系训练。

教学要求：教师每学期布置速写作业不低于 48 副作业从学生入学至毕业不可间断；重在引导学生对自然形态本质的理解和对艺术规律的个性体现；加强学生对形体从表面到结构再到本质的分析与描绘。

### 设计构成

课程目标：引导学生熟练掌握三大构成理论知识；掌握构成原则和设计方法，并能够设计制作出相应作品；了解设计构成在动漫产业中的应用价值。

主要内容：平面构成的形态要素及构成方法训练；色彩构成的基本知识构成方法及创意表现训练；立体构成的要素及构成方法训练；设计构成的综合表现与应用训练。

教学要求：讲解设计构成的理论知识和材料技法；结合

实际案例的操作进行练习；通过设计案例及多种教学手段向学生展示与讲解。

### 动画造型场景设计

课程目标：了解各类场景造型规律；了解动漫造型设计的艺术特征；掌握动漫场景造型设计的思维方式；掌握场景造型设计的方法和技巧；根据用户需求进行动画场景造型创意。

教学内容：针对性的场景造型训练；带透视的场景造型训练；场景与角色关系方面的造型训练。

教学要求：重在引导学生对自然形态本质的理解和对艺术规律的个性体现；加强学生对场景造型从表面到结构再到本质的分析与描绘。

### 分镜设计

课程目标：能根据文字脚本或文学作品设计出美术分镜头；每个镜头能够表达出文学剧本和导演的意图；学习掌握分镜头的镜头语言：镜头与镜头之间的关系，镜头的远近，透视关系等等。

教学内容：认真阅读理解文学脚本，找出镜头里的每个描写的对象：场景，角色，道具，色彩，时间，故事情境等设计出他们的位置，动态，画面的透视，之间的比例关系，最大化表现文稿的意图，镜头与镜头的切换，时长，镜头的推拉摇移的绘制技法。

教学要求：用电脑绘画软件绘制动态分镜头并能够运用各种镜头关系。

## 动漫艺术概论

课程目标：针对性的角色造型训练；带透视的角色造型训练；两人组合及以上的群体角色造型训练；角色与道具的关系训练。

主要内容：从历史方面概述动画的起源与发展，从属性方面阐述动画的性质及特征，从形态方面解释动画的结构与组成关系；从生产流程方面讲述动画片产生的工序，从表层概念方面讲述动画的一些基本常识；从深层概念方面论述动画创作的学习与思维方法，从学术研究与交流方面概述了动画的理论体系与学科体系，列举经典作品。

教学要求：了解动漫的发展史，赏析每个历史时期的各国优秀代表作；了解动漫制作的工艺流程，动画的类别，动画的表现方式学生们可以及早地发现自身的兴趣点；教师可以介绍优秀的制作团队，或行业个人，的创业，工作历程，作品类型，代表作品，引导学生的学习积极性。

## 剧本构思与写作

课程目标：了解创意与策划的原则和方法；掌握市场策略的设计与制定；通过实训增强学生策划的宏观分析和判断能力。

主要内容：项目开发、活动构想、产品设计、文化服务、产业经营。

教学要求：从理论与实践的角度讲解动漫产业与社会的互动关系；课程重在考查学生对创意与策划的特征与程序的了解和把握；结合实际项目对学生进行实训。