

动漫设计专业 2020 级实施性人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：650120

二、入学要求

初中应届毕业生

三、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)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例	
文化艺术大类 (65)	艺术设计类(6501)	广播、电视、电影和录音制作业 (87) 文化艺术业 (88)	动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	动画设计； 插画设计； 概念设计； 模型制作； 非线性编辑	美术基础等级证书素描 (六级)	江苏省 文联
					美术基础等级证书色彩 (五级)	
					CAD 工程师认证	Autodesk 公司
					动画设计师 (高级)	Autodesk 公司
					1+X (数字创意建模) 职业技能等级证书	教育部职业技能等级证书 信息管理服务 平台

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，系统掌握动画的基础理论、基本知识和基本技能，了解动漫产业，能熟练地运用数字化手段进行动漫创作，具有一定的动漫创作实践经验，能从事与动漫视觉设计相关的影视动画、游戏动画、漫画等的设计与制作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、全球视野；

（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、排球等运动技能，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，形成音乐、书法等艺术特长或爱好。

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类语知识；

（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）具有团队合作能力；

（4）具有良好的审美素养和造型设计能力；

（5）具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；

（6）具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

（7）具有动画项目“创意执行”能力；

（8）具有三维图形和三维特效处理能力；

（9）具有二维动画制作能力；

（10）具有影视后期合成、剪辑制作能力；

（11）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、专业方向课程模块、专业技能实训课程模块等。

（一）主要公共基础课程教学内容及目标要求

思想政治、语文、历史课程依据中等职业学校、高等职业学校思想政治、语文、历史课程标准开设，并达到课程标准规定的要求。其他主要文化课程教学内容及目标要求如下：

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	英语 (260)	<p>必修模块由主题、语篇类型、语言与技能知识、文化情感知识、语言策略五部分构成。</p> <p>主题分为自我与他人、生活与学习、社会交往、社会服务、历史与文化、科学与技术、自然与环境和可持续发展8个主题。</p> <p>语篇类型包括记叙文、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（音标、重音、语调、节奏、连读等）、词汇知识（1800-1900个词），公共场所常见标识和告示、简短文本、简单指令、人物活动事件描述、例行事务安排、个人观点和态度表达等词汇）、语法知识（常见时态、非谓动词、被动语态、基本句型）、语篇知识（记叙文和说明文、常见应用文等语篇的结构及语言特点）、语用知识（填写简单表格、仿写应用文、自我介绍、活动描述等）。</p> <p>文化情感知识包括中外文化的成就及其代表人物等、中外传统节日和民俗的异同等、中外文明礼仪的不同、相关国家人文地理、中国传统节日和中华优秀传统文化等</p> <p>语言策略主要包括元认知策略、认知策略、交际策略、情感策略等几个方面。</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思维交流与情感沟通；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>
2	数学	课程教学分为必修、选修、发展（应用）	进一步提高作为高技能

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
	(260)	<p>三个模块。</p> <p>必修模块由集合、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组成</p> <p>选修模块由逻辑代数初步、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组成，不同类别的专业可根据实际需求在上述四个部分内容中选择两部分内容进行教学。</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（比如：电子数学、信息数学、设计数学等）</p>	<p>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、结论等产生的背景、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、运用现代信息技术等能力；发展数学应用意识和创新意识，形成良好的数学学习习惯，提高分析和解决简单实际问题的能力。</p>
3	体育与健康 (266)	<p>树立“健康第一”的指导思想，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。</p>	<p>遵循体育教学的客观规律。应根据中等职业学校学生年龄特征、身心发展的需要，按不同运动项目的特点和技能形成的规律，对不同运动项目的技能教学采取淡化（如田径类、体操类项目）、简化（如球类项目）、美化（如健美操）和细化（如滑冰、游泳）等措施加以区别对待；提倡按男、女生分别授课。</p>
4	信息技术 (64)	<p>课程由信息技术应用基础、图文编辑、数据处理、演示文稿制作等部分组成。</p> <p>信息技术应用基础包括信息技术发展趋势与应用领域、信息社会文化、道德和法律知识、信息系统的工作机制、常见信息技术设备及主流操作系统的使用。</p> <p>图文编辑、数据处理、演示文稿制作包括能处理日常学习、工作中常用的PC端或移动端的文字、图文、数据可视化的分析。</p> <p>数字媒体技术应用包括数字媒体功能软件使用，数字媒体作品制作工具的简单使用。</p>	<p>掌握与计算机应用密切相关的基本概念与基础知识，了解先进的信息技术和发展趋势，掌握图文编辑、数据处理、演示文稿的制作的基本技能，提升认知、合作和创新能力，发展本学科的核心素养，培养适应职业发展需要的信息能力。</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 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	★素描 (260)	掌握素描绘画线条、形体透视关系、几何体结构表现；掌握石膏几何体、静物、衬布等基本结构构造；掌握素描的表现规律、形式、特点；掌握人物动态、骨骼的表现技法；掌握常见的各种构图表现技法口基本的审美能力、观察能力、表现能力、造型能力、构图能力、画面控制能力。	培养学生造型能力和艺术素养的重要基础课程,作为造型基础的技能训练,素描主要是培养学生的观察(眼)、表现(手)、构想(脑)的协调性,并确立对形体、空间的认识,使学生掌握一定的造型基础手段,了解构图、比例、结构、透视、体积等基础理论知识,并灵活运用,使学生具备一定的造型能力,为设计打下良好的造型基础。树立正确的绘画与造型、艺术审美能力,具备基本的艺术修养与艺术鉴别能力。
2	★色彩 (196)	通过以写生为主的色彩技能训练为起点,使学生能以科学的观察方法着力体会色彩的情感品格,熟悉色彩艺术的审美法则,建立时代性的现代色彩观念,从而提高学生的色彩造型表达能力和审美判断能力。	使学生掌握色彩的基础理论知识和写生表现技法,研究光源色、固有色、条件色的相互作用,从写生的角度来观察分析和表现物体在一定环境空间中所呈现的色彩相貌,侧重于科学的再现,其包含色相、明度、纯度、冷暖、色调、色彩的情感、色彩的搭配等理论与技法基础知识,为空间色彩搭配打下一定的基础。通过学生进行色彩客观表现、色彩情感表现、色彩联想创意这三阶段训练,使学生与各类艺术设计应用技术(平面、动画、工美等)相衔接,成为专业设计课程、就业岗群所需求的、扎扎实实的基础技能。
3	速写 (34)	掌握速写的基本理念和技能,养成正确的观察方式;能够熟练运用各种概括分析的造型方法,培养敏锐的观察能力和熟练的造型能力;能够表现风景、花卉和人体基本透视、场景空间透视,初步具备主动处理画面的能力。	主要研究造型、收集素材、服务于创作。着重学生的观察能力、造型能力、创造能力、实践能力和对生活原型的研究与发现能力的培养。使学生能够在了解并掌握速写技术的同时进而对科学规律的认知与理解起到专业学科的辅助作用。
4	摄影摄像 (34)	了解摄影摄像基础知识;掌握摄影布光与应用、影视照明基本技能处	了解摄影的发展和现状;了解摄影器材的构造及使用方法;掌握

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
		理能力；掌握数码摄影的技术应用与艺术表现、构图原理、表现方法和技巧。掌握平面图像画面、影视视频画面的操作处理、剪辑流程和剪辑技巧，能够较熟悉的使用平面设计软件、非线性编辑软件进行画面处理的能力。	摄影后期制作方法和技巧；了解摄影所需要的拍摄条件；能根据拍摄主题的需要合理使用室内用光、布光；掌握摄影的各类拍摄技巧和创作方法。
5	设计概论 (32)	了解设计的基本理论，完善知识结构，提高设计文化修养及艺术理论的认知与思考力；通过鉴赏作品、参加实践，发展形象思维，培养创新精神和实践能力。做到理性与感性认识相结合，从而加深学生对设计内涵、发展、分类、特质、批评与主体的理解与把握。	了解艺术设计领域的历史和发展状况，了解设计风格的演变，从而更好地借鉴传统、汲取设计灵感，为设计者进行创造性设计打下坚实的设计思想和设计实践理论基础。树立学生正确审美观，吸纳中外优秀成果，提高文化艺术修养。
6	三大构成 (68)	了解构成的概念和简要历史，理解“美”是构成作品的核心要求；掌握形式美法则。掌握平面构成的内容和目的；点、线、面等构成要素的性质及构成基本形式，并能够运用构成理论进行一定的创作。通过一定数量的立体构成设计练习，掌握立体构成设计的基本技能，并在练习的基础上掌握形式美的基本法则，掌握立体构成的各种基本表现手法。	掌握创造性思维能力、构图能力、排版能力；掌握针对不同性质的作品选择色彩搭配的能力；掌握利用点、线、面、块等元素进行空间立体形态的创造能力。开拓学生的设计思路，培养造型能力，提高审美能力和开拓创新的精神。

(三) 主要专业核心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
11	动画造型与运动规律 (136+30 实训 1W)	掌握对物体造型结构的观察、分析和理解，加以提高自己的造型能力，加强想象力的开发，创意思维能力的提高，掌握各种造型特征，绘画风格还有绘画技巧和技能，开发学生的想象力、创造力、从而创作出充满活力、有个性、有特性的造型。为动画前期工作打下基础。	了解动画设计的基础知识；掌握动画设计的基本表达方法；掌握人物、动物和自然现象的运动规律及在中间画绘制过程中的表现手法。

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
22	视频编辑 (102)	熟练后期合成软件 After Effects 和 Premiere; 掌握后期合成、调色、蒙版、抠像、特效、字幕等实战技巧, 包括相关软硬件系统的学习; 掌握影片采集加工、剪辑制作、音频加工特效、视音频合成技术; 掌握剪辑的历史, 剪辑的心理依据, 影视剪辑制度, 作为技巧的剪辑, 作为时空结构的剪辑, 作为蒙太奇的剪辑, 剪辑中的节奏等为学生以后创作影视动画特效、电视节目、视频作品打下坚实的基础, 同时注重学生的社会实践能力与个性能力的培养。	熟悉动画后期制作剪辑和合成的制作流程; 能掌握动画后期制作剪辑和合成的基础知识和基本原理; 能掌握影视后期剪辑、合成和特效制作的相关软件; 能对三维动画作品、二维动画作品、游戏作品及西宁后期剪辑、合成和特效处理。
33	分镜头与台本 (56+30 实训 1W)	了解各类型动画项目的手绘方式; 掌握运动规律, 根据原画绘制简单的中间画; 了解漫画创作的流程与方法, 漫画形象的设计; 通过学习能进行漫画形象设计, 编写简单的脚本和分镜头设计。根据剧本和分镜头台本, 熟练绘制角色、场景、道具等造型设定, 增强徒手绘画实际动手能力。	掌握分镜头绘制基本规律; 掌握分镜头设计技法; 按照一般规律对动画影片的创作进行了归纳与总结, 掌握动画镜头语言、电影知识、动画绘制技法等方面的内容。
44	★二维动画 短片制作 (160)	了解二维动画短片的完整制作过程; 提高二维动画水平, 提高独立创造制作二维动画的能力, 并将制作水平整体达到更加标准化、专业化的能力。以创作系列动画为手段, 让学生在课堂上通过大量的任务实训环节达到二维动画设计师的要求标准, 培养实用型二维动画制作人才, 特别能够培养学生团队合作能力所需要的知识、技能、素质要求。	熟悉二维动画制作流程; 掌握动画运动规律, 并能绘制中间画; 掌握二维动画上色软件技能, 并按要求在上色软件中对二维动画线稿上色; 掌握二维电脑动画制作相关软件的动画技能, 能设计并制作动画短片; 根据分镜头和原画要求, 在电脑中完成动画镜头的制作。
55	★三维动画 短片制作 (196)	了解人物角色造型、场景造型制作流程, 熟悉角色创建、角色布线分析, 具备创作高级角色、游戏场景的制作水平。使学生具备创作高级角色、动画场景模型的能力。深入学习材质与灯光、贴图、动画	掌握三维动画建模的制作要求; 掌握三维动画中添加材质与贴图、灯光与渲染制作技巧; 掌握三维动画中

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
		特效。使学生具备创作高级角色、动画场景、根据故事情节营造各种氛围的图像及灯光效果。深入学习角色、场景等模型的动画、动态效果的设计制作。以及动作、特效、摄像机、灯光等的分析调整。使学生具备独立创作角色动画短片或者影视片头、片尾特效动画的制作能力。	骨骼绑定、权重绘制、角色肢体动作、面部表情以及动画制作技巧；将三维制作技巧综合应用，能独立完成一部三维动画短片。
66	原画设计 (64)	掌握原画的定义，原画中基本动作、关键姿势的捕捉与表现，人物常规动作的画法，动物常规动作的画法，自然现象的画法，特技效果的制作，构图的设计和角色表情动作的设计等；培养学生具备一定设计基础能力（包括基础设计素描，构成设计，色彩设计）和审美能力，以培养高素质的游戏设计专业人才为目标。	掌握平面构成的原理和方法；掌握色彩的基础常识；掌握泥塑制作的基本技法；能独立进行构成基本形象的设计能力；具备色彩基本常识能力；具备理论知识运用。
77	计算机辅助设计(Maya) (146)	掌握 Maya 基础操作；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解骨骼绑定，角色肢体动作设定的技术与要求；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。	了解 Maya 软件的概况和用途；掌握最常用的建模方法；掌握解 Maya 软件设置材质、灯光与渲染的方法；掌握解 Maya 软件基本动画制作方法。

(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	★素描 (60)	理解透视、掌握素描的绘制方法，石膏像临摹、写生。	学会素描的绘制方法，石膏像临摹、写生。通过素描考试(6级)认证考试取得证书。
2	★色彩 (60)	理解透视、掌握色彩的绘制方法，色彩静物临摹、写生。	学会色彩的绘制方法，色彩静物临摹。通过色彩考试(5级)认证考试取得证书。
3	采风写生 (60)	速写写生、色彩写生、摄影，调研报告撰写等，本课培养学生综合能力，了解自然景物、园林建筑、风土人情和人文景观之间	通过现实主义教学方式，培养学生观察能力和表达能力，同时激发学生的创造性的思维和理解感悟能力，从而达到提升综合

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
		的关系。	表现能力的目的。
4	★三维动画 短片制作 (180)	学生具备创作三维角色、动画场景模型的能力。深入学习材质与灯光、贴图、动画特效。	学会三维动画的制作方法，掌握基本的运动规律。通过动画师认证考试取得证书。
5	★1+X 职业技能 等级考证实训 (120)	熟练掌握1+X职业技能证书的相关要求。	学会数字创意建模的制作方法。通过动画师认证考试取得证书。
6	顶岗实习 (540)	到中小型软件企业参与具体的工作，综合运用本专业所学的知识技能，完成一定的工作任务，获得岗位的工作责任、专业能力和工作能力的锻炼。	让学生体验工作职责、要求和团队精神、单位文化，提升职业素养，增强专业应用能力、专业操作能力和岗位适应能力。

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						军训 入学教育 劳动教育	机动周
		授课周数	考试周数	技能训练		课程设计 大型作业 毕业设计		企业见习 顶岗实习			
				内容	周数	内容	周数	内容	周数		
一	20	16	1							1	2
二	20	16	1	素描	1					1	1
三	20	17	1	色彩	1						1
四	20	16	1	素描	1						1
				色彩	1						
五	20	15	1	采风写生	2						1
				动画造型与运动规律	1						
六	20	17	1	分镜头与台本	1						1
七	20	14	1	1+X 职业技能等级考证实训	4						1
八	20	18	1								1
九	20	4	1	三维动画短片制作	6	毕业设计	4				1
						综合项目实训	4				
十	20	0	0					顶岗实习	18		2
合计	200	133	9		18		8		18	2	12

备注：入学教育开展1周，社会实践开展1周，都安排在假期实施，不占教学时间。

(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

本专业师生比达到 1:25.1，双师素质教师占专业教师 88.9%，高级职称专任教师的比例达到 33.3%，老、中、青专任教师队伍在职称、年龄方面，比例合理。

2. 专任教师

专任教师有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有教师资格和动漫专业有关证书；具有动漫设计、广告设计、数字媒体、游戏开发设计专业本科及以上学历；具有动漫设计专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘动漫设计专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪动漫设计新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年均到企业或实训基地实训 1 个月以上，每 5 年累计企业实践经历均在 6 个月以上。

3. 专业带头人

具有副教授职称，有较强的动漫设计实践能力，能够较好地把握国内外动漫设计行业、专业发展，能广泛联系动漫设计行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在动漫设计专业改革发展中起引领作用。

4. 兼职教师

本专业具有兼职主要从校企合作单位、本地优秀动漫设计相关行业企业中聘任，兼职教师均具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，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。学校针对兼职教师专门制定了《外聘教师聘任和管理办法》。

（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. 校内实训室基本要求

序号	实训室名称	主要功能	主要设施设备和工具	
			名称	数量
	绘画实训室	培养学生的观察力和造型表现力，为学生提供素描色彩课程实训场所，运用素描色彩的绘画技巧加以概括和表现物像。	画架	40 套
			画板	40 套
			石膏像及静物	6 套
			投影仪	1 台
2	摄影摄像实训室	培养学生摄影、摄像以及动画拍摄的能力，使学生系统的掌握	照相机	25 台
			摄影机	15 台

			定格拍摄设备	1套
			计算机	1套
3	特效实训室	常用工具软件的使用,使用手绘板设计、绘制角色及场景,掌握动画设计、制图及图像处理。	主流品牌计算机	40台
			局域网连接设备	1套
			手绘板	40套
			多媒体教学软件	1套
			机房中的每台计算机可以连接因特网	
4	二维动画实训室	在拷贝台上塑造动画造型,绘制原画、中间画,掌握动画运动规律、原画创作技法、动画创作技法。	拷贝台	40台
			数码实物展示台	1台
			计算机	1套
			扫描仪	1套
			投影仪	1套
5	泥塑造型工作室	应用于动画造型实物化、立体化,观察造型,理解造型。	雕塑转盘	40台
			雕塑架	1台

3. 校外实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供二维或三维动画设计、影视动画设计、三维建筑漫游、平面广告设计等相关实习岗位,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。

4. 支持信息化教学基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件,引导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,提升教学效果。

(三) 教学资源

教学资源主要包括满足学生学习、教师教学和科研等需要的教材、图书资料以及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

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,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:有关动画技术、方法、思维以及实务操作类图书,动漫设计和传统文化类文献等。

3. 数字教学资源配备基本要求

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。

(四) 教学方法

教学方法是课程内容、教学目标实现的重要手段，教学方法的选择和运用应与课程体系、教学模式、教学组织形式和谐、统一。教学方法选择的基本要求：

1. 体现“以学生为主体”，运用项目引导、案例研讨、线上线下相结合，调动学生的主观能动性、创造性和自主性。

2. 体现“以能力为重点”，加强专业技能的反复积累性训练，培养学生发现问题、分析问题，并运用专业知识和专业技能解决问题的能力。

3. 体现“以技术为支撑”，进一步深化现代信息技术、数字技术、智能技术与教育教学的深度融合。

4. 体现“以实战为目标”，鼓励引入企业真实案例项目进课堂，运用信息化手段、案例教学等适宜的多种教学方法，打造有效课堂、有效教学，呈现教学的先进性和互动性。

（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、激励与约束相结合的学习评价模式。本专业学习评价的基本要求：

1. 坚持学生中心。学习评价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. 坚持标准引领。依据国家职业教育专业教学标准和职业技能等级标准的要求，将课程标准和行业企业等社会用人标准的有机结合，把职业技能等级标准纳入学习质量评价之中。

3. 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。

4. 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. 学校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. 学校具有完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 学校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。

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. 学院进一步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视导和必要的质量监测。

九、毕业要求

学生学习期满，经考核、评价，具备下列要求的，予以毕业：

1. 在校期间思想政治操行考核合格；

2. 完成学校实施性方案所制定的各教学环节活动，各门课程成绩考核合格；

3. 取得全国公共英语一级证书、全国计算机等级考试一级证书，动画设计师（高级）等学校实施性方案所规定的通用能力证书、职业资格证书或相对应的基本学分；

4. 修满本方案所规定的 291 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. 江苏联合职业技术学院《五年制高职艺术设计专业指导性人才培养方案》；

4. 《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）；

5. 教育部颁《高等职业学校艺术专业教学标准》；

6. 《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）；

7. 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）。

（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。前三年周学时为28课时，后两年周学时为26课时，顶岗实习一般按每周30学时计算。入学教育安排在第一学期开学前开设，不计课时，计学分。社会实践安排假期实施，不计课时，计学分。军训安排在第一学期实施，按每周30学时，计入实践课时，计学分。

2. 理论教学和实践教学按16-18学时计1学分（小数点后数字小于5则舍去、大于5则进一位）。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。

3. 本方案所附教学时间安排表总学时为5094，其中公共基础课学时为1584，占31.1%；专业课学时为1704，占33.5%；集中实践课学时为1230，占24.1%；选修课学时为576，占总课时的11.3%。总学分290学分。

4. 《信息技术》课程参加全国计算机等级一级考试，考前集中辅导一周约32学时，总课时不低于96学时。《体育与健康》正常教学安排266学时，另通过安排早锻炼、课外体育活动、课余体育竞赛、运动会、体育社团活动等共计22学时，学生体育锻炼总课时达288学时。《党史/新中国史/改革开放史/社会主义发展史》课程总学时不低于34学时，其中正常教学安排16学时，利用课余时间辅导补足。

5. 毕业设计安排在第九学期进行，制定毕业设计课题范围和指导要求，配备指导老师，严格加强学术道德规范，毕业设计不得抄袭、不得侵犯知识产权。

十一、附录

教学进程安排表

动漫设计专业教学进程安排表（2020级）

类别	序号	课程名称	学时及学分		周课时及教学周安排										比例	考核方式					
			学时	学分	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十		考试	考查				
					16+2	16+2	17+1	16+2	16+2	17+1	13+5	18	10+8	18							
公共基础课程	思想政治	1 中国特色社会主义	32	2	2													√			
		2 心理健康与职业生涯	32	2		2												√			
		3 哲学与人生	34	2			2											√			
		4 职业道德与法治	32	2				2										√			
		5 思想道德与法治	49	3					2	1								√			
		6 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	43	2						1	2							√			
		7 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	3														√			
		8 形势与政策（专题讲座）	24	1								总8	总8	总8				√			
		9 中华优秀传统文化（专题讲座）	24	1								总8	总8	总8				√			
	文化类	必修	1 语文	260	16	4	4	4	4										√		
			2 数学	260	16	4	4	4	4										√		
			3 英语	260	16	4	4	4	4										√		
			4 体育与健康	266	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			√		
			5 ★信息技术	64	4	2	2													√	
			6 历史	64	4	2	2													√	
7 音乐			32	2	2														√		
8 创业与就业教育			30	2												4			√		
9 劳动教育			30	1		1W													√		
【公共基础课合计】			1584	97																	
限选课	1 书法	32	2		2													√			
	2 党史/新中国史/改革开放史/社会主义发展史	34	2											4				√			
	3 美育/职业健康与安全/环保教育	34	2							2								√			
【文化课合计】			1684	103	22	22	16	16	4	6	4	5	10								
专业（技能）课程	专业群平台课程	1 ★素描	320	18	4	4/1W	4	4/1W										√			
		2 ★色彩	256	14			4/1W	4/1W	4									√			
		3 速写	34	2			2											√			
		4 摄影摄像	34	2			2											√			
		5 设计概论	32	2					2									√			
		6 三大构成	68	4						4								√			
	专业群平台课程小计			744	42	4	4	12	8	6	4	0	0	0							
	专业核心课程	1 动画造型与运动规律	136	8						8									√		
		2 视频编辑	102	6						6									√		
		3 分镜头与台本	52	4							4								√		
		4 ★二维动画短片制作	160	12								8	4						√		
		5 ★三维动画短片制作	196	14								10	4						√		
	专业核心课程小计			646	44	0	0	0	0	0	14	4	18	8							
	专业方向课程	二维动画方向	1 原画设计	64	4					4									√		
			2 计算机辅助设计（Maya）	146	10						4	6							√		
3 ★1+X（数字创意建模）职业技能等级证书			104	8							8							√			
专业方向课程小计			314	22	0	0	0	0	4	4	14	0	0								
【专业技能课程合计】			1704	108	4	4	12	8	10	22	18	18	8								
选修课模块	公共类选修/专业拓展类选修	人文类选修课见选修课指南	64	4	2	2												√			
		计算机辅助设计（Photoshop）、玩具设计、服装道具设计	64	4				4										√			
		计算机辅助设计（3Dmax）、动画流体插件、动画毛发系统	128	8						8								√			
		插画设计、视听语言、影视发展史	64	4						4								√			
		动漫衍生品（泥塑造型）、配音与配乐、剪纸鉴赏	32	2						2								√			
		动画场景设计、动画剧本写作基础、动画短片创意与设计	52	4								4						√			
		游戏引擎、虚拟现实、游戏开发	72	4									4					√			
		【选修课程合计】			476	30	2	2	0	4	14	0	4	4	0						
专业技能实训课程及职业技能等级考证实训	1 采风写生	60	2					2W										√			
	2 动画造型与运动规律实训	30	1						1W									√			
	3 分镜头与台本实训	30	1							1W								√			
	4 ★1+X职业技能等级考证实训	120	4								4W							√			
	5 ★三维动画短片制作实训	180	6										6W					√			
集中实践课程	1 入学教育（专业认知）	30	1	1W														√			
	2 军训	30	1	1W														√			
	3 社会实践	1																√			
	假期调研内容（二维动画制作、三维模型制作）																	√			
	4 毕业设计（或毕业论文）	120	4											4W				√			
	5 综合项目实训	120	4											4W				√			
6 顶岗实习	540	18												18W			√				
【集中实践课程合计】			1230	43	2W	2W	1W	2W	2W	1W	5W	0W	8W	18W							
素质拓展模块	1 社团活动	2																√			
	2 技能大赛、创新创业大赛、文明风采大赛	4																√			
【素质拓展模块合计】			6																		
总学时			5094	290	28	28	28	28	28	28	26	27	26	30							

编制说明：1. 《信息技术》课程参加全国计算机等级一级考试，考前集中辅导一周约32学时。总课时不低于96学时。
 2. 《体育与健康》正常教学安排266学时，另通过安排早锻炼、课外体育活动、课余体育竞赛、运动会、体育社团活动等共计22学时，学生体育锻炼总课时达288学时。
 3. 《党史/新中国史/改革开放史/社会主义发展史》课程总学时不低于34学时，其中正常教学安排16学时，利用课余时间辅导补足。
 4. 备注：★技能等级考试科目