

# 潮汕职业技术学院

动漫制作技术专业(动画设计与制作)

## 专 业 人 才 培 养 方 案

---

---

动漫制作技术专业建设委员会

2020 年 12 月

# 动漫制作技术专业（动画设计与制作）

## 人才培养方案

### 一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（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、基本修业年限

三年。

### 四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	广播、电视、影 视行业 (87)； 软件和信息技术 服务业 (65)	动画设计人员 (2-09-06-03)；	三维模型设计制作师； 动画特效设计师； 原画设计； 影视片头、影视后期制作；

### 五、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，能系统掌握美术基本知识、基本技能及三维动画制作知识，具有较高的审美素养和审美能力，具有应用三维软件技术进行动画艺术创作的技能，能熟练掌握三维动画设计的基本知识和运用计算机辅助创作的基本技能，具有较强的创新能力和动手能力，能从事三维模型设计制作师、动画特效设计师、原画设计、影视片头、影视后期制作技能人才。

### 六、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、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 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。

## （二）知识

(1) 掌握绘画基本功、创意设计 & 表现，具备较高的艺术修养；

(2) 掌握动画设计理论和制作技巧等基础知识；

(3) 掌握计算机技术基础、素描、色彩、三大构成、动画概论等基础知识；

(4) 熟悉艺术造型的基本知识，掌握三维动画的基本理论、基础知识；

(5) 具备一定的人体工程学、建筑制图、摄影摄像在基础知识；

(6) 掌握影视编辑的基本知识。

## （三）能力

(1) 具有使用电脑辅助设计的能力；

(2) 具备熟练使用平面设计类软件的能力；

(3) 具备多媒体交互作品及多媒体课件的设计与制作能力；

(4) 具备熟练应用三维软件创建的能力；

(5) 具备渲染三维动画的技术能力。

# 七、课程设置及学时安排

## （一）课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

### 1、公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将军事课、大学生心理健康教育、职业规划与就业指导、形势与政策、思想道德修养与法律基础、应用文写作、体育与健康、现代信息技术、高职英语、中华优秀传统文化概论、健康教育（防艾教育）、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、大学生美育教育等列入公共基础必修课；并将双创通识课、双创专业课、第二课堂等列入公共选修课。

学校根据实际情况可开设具有本校特色的校本课程。

### 2、专业课程

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校可自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

(1) 专业基础课程。

专业基础课程设置 11 门，包括：绘画基础、摄影基础、图形图像基础等。

(2) 专业核心课程。

专业核心课程设置 6 门，包括：3dmax 动画制作、动画运动规律、Maya 动画设计与制

作、MG 动画、三维动画综合创作、短片综合创作等。

### 3、专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 2 所示。

表 2 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	3dmax 动画制作	使学生通过本课程的学习使学生掌握使用各类动画软件，从而实现场景设计制作，毕业后可从事、三围动画场景制作、影视场景设计、企事业单位的宣传部门从事策划师、编辑师等多个工作岗位等工作。
2	动画运动规律	熟悉掌握动画设计方法以及表现方法的基础知识，达到具备从事动画产业项目的角色表达和设计能力。
3	Maya 动画设计与制作	使学生掌握三维动画的基本理论和实际操作能力，培养学生的独立创造力和动手能力，提高学生对视频的分析理解能力，能够熟练应用所掌握的知识完成三维动画的设计与制作。
4	三维动画综合创作	本课程是项目实践课程，主要是针对学生学习 3Dmax 软件之后，完成一个完整的三维动画作品。
5	MG 动画	本课程为项目实践课程，主要是让学生完成图文视频设计、多媒体 CG 设计、电视包装、商业视频广告制作等二维动画的制作。
6	短片综合创作	主要培养就业岗位为影视制作、新闻媒介广告、电子音像出版等领域的从业人员。这就要求熟悉掌握影视编辑的基本知识技能，掌握综合运用多种软件进行影视后期编辑的能力。

### 4、实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。实训可在校内实验实训室、校外实训基地完成；社会实践、顶岗实习、跟岗实习由学校组织可在动漫游戏行业、影视或电商相关企业开展完成。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《高等职业学校软件技术专业顶岗实习标准》。

### 5、相关要求

学校应统筹安排各类课程设置，注重理论与实践一体化教学；应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入专业课程教学；将创新创业教育融入专业课程教学和相关实践性教学；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

### （二）学时安排

本专业教学总时数为 2528 学时，学分与学时对应关系为：第一学期开设课程 16 学时/1 学分，第二、三、四、五学期 18 学时/1 学分，第六学期顶岗实习 20 学时/1 学分，毕业设计 18 学时/1 学分，每学期周课时控制在 20-24 学时/周。公共选修课按 16 学时/学分。

## 八、教学基本条件

## (一)师资队伍

### 1、队伍结构

学生与本专业专任教师生师比不高于18:1，双师素质教师占专业教师比例不低于75%，专任教师队伍由高级职称、中级职称、初级职称的教师组成，并从年龄、能力、双师型教师等专业方面组成合理的梯队结构。

### 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软件行业、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高职高专教材，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：有关网络技术、方法、思维以及实务操作类图书，信息技术和传统文化类文献等。

### 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。

## 九、质量保障

(1)学校和二级院系应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，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) 学校和二级院系应完善教学管理机制，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) 学校应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) 专业教研组织应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、附录

附录 1：2021 级动漫制作技术专业（动画设计与制作）教学进程表

附录 2：专业人才培养方案变更审批表

附录 3：专业人才培养方案论证评审表

附录 1：2021 级动漫制作技术专业（动画设计与制作）教学进程表

2021级动漫制作技术专业（动画设计与制作）教学进程表																			
课程类别	序号	课程编号	课程名称	课程类型	学分	学时分配			各学期教学周和周学时分配						考核方式	考核形式	主要教学场所	说明	
						总学时	理论	实践	一		二		三						
									1	2	3	4	5	6					
公共基础课	1	2160101102A	军事课	C	4	148	36	112	4							考查	作业	大教室	不可学分替换
	2	2160102102A	大学生心理健康教育	A	2	36	16	20	√	√	√	√	√			考查	作业	大教室	不可学分替换
	3	2160103102A	职业规划	B	1	16	8	8	1							考查	作业	大教室	
	4	2160104102A	就业指导	B	1	16	8	8						1		考查	作业	大教室	
	5	2160105102A	形势与政策	B	1	16	8	8	√	√	√	√				考查	作业	大教室	不可学分替换
	6	2160106102A	思想道德修养与法律基础	B	3	48	36	12	3							考试	开卷	大教室	不可学分替换
	7	2160107102A	应用文写作	B	2	32	16	16	2							考试	开卷	普通教室	
	8	2160108102A	体育与健康	C	6	108	8	100	2	2	2					考查	随堂	体育场	
	9	2160109102A	现代信息技术	C	2	32	10	22	2	(2)						考试	机试	机房	信息工程学院负责
	10	2160110102A	高职英语	A	2	32	22	10	2	(2)						考试	开卷	普通教室	创业学院负责
	11	2160111102A	中华优秀传统文化概论	B	2	36	18	18								考试	开卷	普通教室	
	12	2160112102A	健康教育（防艾教育）	B	1	18	9	9		1						考查	作业	大教室	
	13	2160113102A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	72	60	12		4						考试	作业	大教室	不可学分替换
	14	2160114102A	大学生美育教育	B	2	36	18	18			2					考查	作业	大教室	
	15	2160115102A	劳动教育	C	1	16	8	8	√	√	√	√				考查	随堂	大教室	学工部负责
	16	2160116102A	国家安全教育	C	1	16	8	8	√	√	√	√				考查	随堂	大教室	
小计							35	678	289	389	16	9	4	0	1				
公共选修课	1	2160101112A	双创通识课	C	2	32		32				2						创业学院负责	
	2	2160102112A	双创专业课	C	2	32		32				2						创业学院负责	
	3	2160111102A	第二课堂	C	9	144	0	144	√	√	√	√						学工部负责	
	4		具体课程视情选定（从课程库中优先挑选）		4	64	20	44		2	2							人文学院负责	
小计							17	272	20	252	0	2	2	4	0				
专业课	1	2115101301A	绘画基础	B	3	48	16	32	3							考查	作业	画室	
	2	2115102301A	图形图像基础	B	4	64	20	44	4							考查	作品	机房	
	3	2115103301A	摄影摄像	B	4	72	24	48		4						考查	作品	摄影棚	
	4	2115104301A	构成设计	B	3	54	18	36		3						考查	作品	机房	
	5	2115105301A	3dmax模型制作	B	4	72	24	48		4						考查	作品	机房	
	6	2115106401A	视听语言	B	2	36	12	24			2					考查	作品	机房	
	7	2115107201A	△PS考证	B	2	36	12	24			2					考试	闭卷	机房	考证
	8	2115108401A	Illustrator	B	3	54	18	36			3					考查	作品	机房	
	9	2115109401A	影视编辑（premiere）	B	3	54	18	36			3					考试	作品	机房	
	10	2115110401A	3dmax材质与渲染	B	4	72	24	48			4					考试	作品	机房	
	11	2115111401A	动画角色与场景设计	B	4	72	24	48			4					考试	作品	机房	
	12	2115112401A	※3dmax动画制作	B	4	72	24	48				4				考试	作品	机房	不可学分替换
	13	2115113401A	※动画运动规律	B	4	72	24	48				4				考试	作品	机房	不可学分替换
	14	2115114401A	※Maya动画设计与制作	B	4	72	24	48								考试	作品	机房	不可学分替换
	15	2115115401A	※三维动画综合创作	C	6	108	0	108						6		考试	作品	机房	不可学分替换
	16	2115116401A	※MG动画	C	2	36	0	36					2			考试	作品	机房	不可学分替换
	17	2115117401A	※短片综合创作	C	2	36	0	36					2			考试	作品	机房	不可学分替换
	综合	18	2115118601A	顶岗实习	C	20	400	0	400							√			不可学分替换
19		2115119601A	毕业设计	C	4	72	0	72							√			不可学分替换	
小计							82	1502	282	1220	7	11	18	12	10				
专业选修课	1	2115120711A	影视特效合成	B	4	72	24	48					4			考查	作业	机房	
	2																		
	3																		
小计							4	72	24	48	0	0	0	4	0				
合计							138	2524	615	1909	23	22	24	20	11				

注：

1. 课程类型A类（纯理论）、B类（理论+实践）、C类（实践），教学做一体课程为C类课程；按学期顺序编排。
2. 考核方式分考试、考查；考核形式分开卷、闭卷、口试、作业、作品、随堂、演示等。
3. 专业技能课程为5-7门，核心课程前标注“※”，岗证融通课程前注“△”，考证课在备注中注明“考证”字样。
4. 已申报备案的专业，第五学期，根据实际，可安排顶岗实习，也可不安排顶岗实习。
5. 公共必修部分课程、核心课程、顶岗实习和毕业设计，在备注中注明“不可学分替换”。

信息工程学院  
修订日期：2021年4月

附录 2:

专业人才培养方案变更审批表

学院						级					专业	
原人才培养方案课程开设情况						变更后人才培养方案课程开设情况						备注
课程编号	课程名称或实践教学环节	学分	学时	周学时	开设学期	课程编号	课程名称或实践教学环节	学分	学时	周学时	开设学期	变更形式
其它变更												
变更原因												
教研室意见	负责人签字： 年 月 日											
院（部）意见	负责人签字： 年 月 日											
教务处意见	负责人签字： 年 月 日											
教学副院长意见	主管领导签字： 年 月 日											

注：1.本表一式 3 份，教学管理部、院（部）和教研室各备案 1 份。  
2.变更形式为：学分调整、课程取消、增加课程、学期调整。



附录 3:

# 专业人才培养方案论证评审表

专业名称：\_\_\_\_\_

日期：\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日

<p>编制小组意见：</p>          <p>组长签字： _____日期： ____年____月____日</p>
<p>二级学院专业建设委员会意见：</p>          <p>主任签字： _____日期： ____年____月____日</p>
<p>二级学院院长意见：</p>          <p>签字： _____日期： ____年____月____日</p>
<p>教学管理部部长意见</p>          <p>签字： _____日期： ____年____月____日</p>
<p>教学主管副院长意见：</p>          <p>签字： _____日期： ____年____月____日</p>

