



江苏电子信息职业学院
JIANGSU VOCATIONAL COLLEGE OF ELECTRONICS AND INFORMATION

数字媒体技术专业群

动漫制作技术专业人才培养方案

（适用于 2024 级入学学生）

专业代码：510215

执笔人	王超
审核人	潘洋宇
所属学院	建筑装饰与艺术设计学院
制定时间	2024 年 8 月

一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术（510215）

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

学制：三年，修业年限：3-5年。

四、职业面向

表1 职业面向表

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
电子信息 (51)	计算机类 (5102)	互联网和 相关服务 (I、15)	专业技术人员 (BM1/2)	二/三维动画制 作、游戏美术制 作、影视特效及 后期合成师	平面设计师 数字媒体设计师 三维动画设计师

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备动漫策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，

具有工匠精神和信息素养,能够从事动漫策划、漫画绘制、原画设计、二维动漫创作、三维动画创作、游戏美术设计制作、后期合成等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1.素质目标

1.1 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;

1.2 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;

1.3 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;

1.4 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;

1.5 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,良好的行为习惯;

1.6 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.知识目标

2.1 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;

2.2 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知

识；

2.3 具有扎实的绘画基础及使用电脑的表现能力；

2.4 熟练掌握动画运动规律与实际表现能力；

2.5 熟练掌握三维动画软件的使用方法并具备使用该软件能独立完成并实现三维动画制作能力；

2.6 掌握视频后期编辑与特效制作；

2.7 掌握游戏美术制作方法及表现技巧；

3.能力目标

3.1 具备扎实美术绘画功底，使用手绘草图表达设计思想的能力；

3.2 具备动画策划、剧本创作的能力；

3.3 具备造型设计、动漫角色及场景设计、分镜头设计等二维动画前期设计的能力；

3.4 具备二维动画设计稿制作、原画设计、中间画制作等二维动画中期制作的能力；

3.5 具备二维动画上色、配音、剪辑、合成输出等二维动画后期合成的能力；

3.6 具备三维动画建模与贴图、灯光渲染、特效与后期合成的能力；

3.7 具备游戏模型及贴图制作的能力；

3.8 具备动漫设计创新思维和项目实践的能力；

3.9 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

六、课程设置

(一) 开设课程与培养规格的支撑关系

表 2 开设课程与培养规格支撑关系表

课程类型	课程模块 数字素养课程	课程名称	课程代码	素质目标						知识目标								能力目标										
				1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9		
公共基础课程	思想政治课程	思想道德与法治	100201 Z3/Z4	√	√		√			√																		
		形势与政策	100102 L1/L2 /L3/L4/L5	√	√					√																		
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	100101Z3	√	√					√																		
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	100103Z0	√	√					√																		
	国防教育	入学教育与军训	JW0101G0	√	√		√	√																				

		设计色彩 B		√	√	√	√		√	√	√		√					√							√	
		摄影基础 C	090101ZC	√	√	√	√		√	√	√	√				√			√	√					√	
		镜头语言设计	090423ZB	√	√	√	√		√	√	√				√	√									√	
		虚拟现实技术及其应用 B (UE4)	090323ZB	√	√	√	√		√	√	√		√					√							√	√
		动画运动规律	090306X0	√	√	√	√		√	√	√										√				√	
		户外写生	090209SC	√	√	√	√		√	√	√														√	
		游戏原画设计	090314S0	√	√	√	√		√	√	√					√			√						√	
		Zbrush 应用 A	090305ZB	√	√	√	√		√	√	√														√	√
		MAYA 建模技术	090317Z1	√	√	√	√		√	√	√					√			√						√	
		Maya 材质灯光制作技术	090322ZB	√	√	√	√		√	√	√	√				√			√	√					√	
		MAYA 建模技术实训	090317S1	√	√	√	√		√	√	√			√								√			√	
	专业核心课程	数字合成与特效技术	090322Z0	√	√	√	√		√	√	√					√			√						√	
		Maya 高级角色动画	090318Z0	√	√	√	√		√	√	√	√		√					√			√			√	√

		次世代游戏 高模制作	090375ZA	√	√	√	√		√	√	√								√					√			
		Animate 动画 制作	090383ZD	√	√	√	√		√	√	√		√											√	√		
		次世代游戏 美术设计	090325ZB	√	√	√	√		√	√	√	√		√		√			√			√		√			
		三维动画短 片创作	090326ZA	√	√	√	√		√	√	√													√			
专业 拓展 课程	X 方 向	C4D 动 画设计	090481X0	√	√	√	√		√	√	√			√	√	√	√	√			√	√		√			
		雕塑	090317D1	√	√	√	√		√	√	√			√	√	√	√					√	√		√		
		Marvel ous Design er 服装 制作	090349D0	√	√	√	√		√						√	√	√	√	√			√	√		√		
		Blende r 模型 制作	090305D0	√	√				√	√	√				√	√	√	√	√				√		√		
毕设 实习	毕业设计	JW0301B0	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
	岗位实习	JW0401D0	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

(二) 开设课程主要教学内容及学时

1. 公共基础课程

表 3 公共基础课程主要教学内容及学时

课程名称	主要教学内容	学时
思想道德与法治	1. 总论篇：争做堪当民族复兴大任的时代新人； 2. 人生篇：树立正确的人生观，创造有意义的人生； 3. 理想篇：理想信念的内涵，确立崇高科学的理想信念； 4. 精神篇：中国精神的科学内涵和时代价值，做新时代的忠诚爱国者和改革的生力军； 5. 价值篇：践行社会主义核心价值观； 6. 道德篇：社会主义道德的内涵，践行社会公德、职业道德、家庭美德、个人品德； 7. 法治篇：我国社会主义法律的本质和作用，坚持全面依法治国，坚决维护宪法权威，不断提升法治素养。	48
形势与政策	1. 专题一：学习贯彻党的二十大精神 立志做新时代好青年 2. 专题二 深刻认识当前经济形势，为全面建设社会主义现代化国家开好局起好步 3. 专题三 正确认识当前台海形势 坚定不移推进祖国统一大业 4. 专题四 构建人类命运共同体的新理念：全球发展倡议与全球安全倡议 每个学期根据《高校“形势与政策”课教学要点》要求安排四个专题学习内容。	40
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	1. 历史抉择：马克思主义中国化时代化历史进程与理论成果 2. 旭日东升：毛泽东思想 3. 旗帜道路：新民主主义革命理论 4. 一化三改：社会主义制度的确立 5. 以苏为鉴：社会主义建设道路的初步探索 6. 新的飞跃：中国特色社会主义理论体系的形成发展 7. 开篇之作：邓小平理论 8. 世纪跨越：“三个代表”重要思想 9. 继往开来：科学发展观	32
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	1. 进入新时代：马克思主义中国化时代化新的飞跃 2. 目标任务：坚持和发展中国特色社会主义的总任务 3. 领导力量：坚持党的全面领导 4. 依靠力量：坚持以人民为中心 5. 实现路径：全面深化改革 6. 具体策略：“五位一体”总体布局 7. 保障条件：国家安全、国防军队、祖国统一、外交、从严治党	48
走进“四史”	1. 中国共产党党史：中国共产党的不懈奋斗史、理论创新史和自身建设史。	16

课程名称	主要教学内容	学时
	2. 中华人民共和国史：进行社会主义革命，探索社会主义道路。 3. 改革开放史：改革开放是中国共产党的一次伟大觉醒；改革开放是中国人民和中华民族发展史上的一次伟大革命；改革开放是坚持和发展中国特色社会主义的必由之路。 4. 社会主义发展史：学习历史上其他国家建设社会主义的经验教训，深化对历史三大规律的把握。	
入学教育与军训	1. 大学生守则、大学生奖惩条例、学籍管理办法、校史、校风 2. 军事基本理论知识， 3. 掌握军训的基本技术和技能 4. 纪律观念和集体主义精神养成。	112
军事理论	1. 中国国防：国防概况和历史；国防政策、法规和国防动员；中国武装力量性质、宗旨、使命与力量构成。 2. 国家安全：我国地缘环境基本概况与地缘安全；当前形势下的国家安全；总体国家安全观；国际战略形势现状与发展趋势。 3. 军事思想：外国军事思想；中国古代军事思想的主要内容；当代中国军事思想的丰富内涵。 4. 信息化武器装备：认识信息化装备以及发展趋势；信息化作战平台；综合电子信息系统；信息化杀伤武器。 5. 现代战争：战争概述；新军事革命；信息化战争。	36
国家安全教育	政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全、新型领域安全等	18
大学体育	1. 基础身体素质部分：耐力、速度、反应、力量、爆发力等。 2. 民族传统体育部分：太极拳、八段锦等。 3. 专项运动部分：乒乓球、羽毛球、网球、跆拳道、武术、篮球、排球、足球、飞盘、气排球、舞蹈、健美操、排舞、体育游戏、健身气功等。 4. 体育习惯养成，社会体育衔接部分：大课间自主锻炼。	112
人文基础/大学美育	1. 科技与社会篇：科技与人文、科技与经济、科技与伦理的关系 2. 文学与艺术篇：文学与生活、诗歌、散文、小说、戏剧、艺术常识与赏析； 3. 历史与文化篇：历史的演变、文明的传承、文化的溯源、江苏区域文化赏析。 4. 美育基本理论：什么是美、美的历程、如何感知美； 5. 感受艺术美：音乐美、舞蹈美、文学美、绘画美、书法美、影视戏剧美； 6. 中华美育精神：中华美学、传统文化、人生境界； 7. 江苏非遗之美：地方戏曲、地方工艺、地方民俗。	32/32
大学语文	1. 经典赏读：诗歌 2. 经典赏读：散文	64

课程名称	主要教学内容	学时
	3. 经典赏读：小说 4. 经典赏读：戏剧 5. 应用文写作 6. 文学史、文化常识	
大学英语 /大学日语 (根据高考外语 语种选择)	1. 英语/日语词汇、句型、语法、语篇等； 2. 日常和职场情境下的英语/日语听、说、读、写、译训练； 3. 英语/日语等级考试训练； 4. 英语/日语跨文化交际知识与技能训练； 5. 用英语/日语讲述中国故事、传播中华优秀传统文化训练。	64
中华优秀传统 文化	1. 中华优秀传统文化的内涵 2. 中华传统思想文化 3. 中华优秀传统文化的基本精神 4. 中国古代文学与中国传统史学 5. 中国传统教育与中国传统科技 6. 中国传统医药与中国传统艺术 7. 中国传统武术与中国传统礼俗 8. 中国传统文化生活与地域文化	16
劳动专题教育	1. 劳动及新时代劳动教育：劳动的形态以及现代劳动的特点；劳动教育的历史以及高校劳动教育的内涵和意义。 2. 劳动价值：劳动创造“人”，创造财富，推动发展，实现个体价值。 3. 劳动保障：劳动安全常识、安全规程、防范劳动安全事故、劳动权益。 4. 劳动精神：具备劳动精神、践行工匠精神；发扬劳模精神。 5. 劳动教育实践总论：劳动教育实践目标、综合评价、实践内容及原则、劳动业绩的提交及评价。 6. 劳动教育实践分论：日常生活劳动实践、服务性劳动实践、生产性劳动实践。	16
劳动实践	1. 校园环境专项劳动：主要是保持学校的校园环境卫生，根据安排进行分组、分路段、分区域进行清扫和整理。 2. 其它校园服务性劳动实践：包括绿化养护劳动、信息化多媒体实践、最美家乡菜制作、校园设施维修操作、工程维修造价实操、节水节电实践、校园超市快递实践等。	24
大学生心理健 康教育	1. 绪论与心理咨询：形成自助及求助的意识，树立正确的心理健康观念。 2. 情绪管理：学会感知自己的情绪状态，学会调节情绪的有效方法，培养积极理性的认知方式。 3. 自我意识：认识自我发展的重要性，了解并掌握自我意识发展的特点，学会自我肯定和自我悦纳。 4. 人格发展：了解大学生的人格特征和自我人格发展状况，掌握人格途径和调试方法，培养健康人格。	32

课程名称	主要教学内容	学时
	5. 学习心理：了解大学生学习心理特点，掌握培养学习动机与学习策略的技能，提高学习能力和效果。 6. 人际交往：理解影响大学生人际交往的因素，掌握基本的交往原则和技巧，增强人际交往能力。 7. 恋爱与性心理：认识恋爱和性心理特点，掌握调试方法，形成健康的恋爱观和性观念。 8. 挫折与生命教育：学会分析压力、探寻解决的方法，明白生命的重要意义、珍惜生命。	
大学生职业发展规划	1. 自我探索与自我发展 2. 自我探索与大学生生涯发展 3. 性格探索、能力探索、职业兴趣探索、职业价值观探索 4. 职业生涯决策 5. 职业生涯规划 6. 实践活动	16
创新思维与训练	1. 感知创新及其概念 2. 创新思维的思维障碍 3. 创新潜能 4. 发散思维与联想思维训练 5. 想象思维与逆向思维训练 6. 思维导图法、TRIZ 理论 7. 专利撰写、创业项目分析和商机评估、创新策划书撰写要求	16
创业基础与实务	1. 创业基本认知 2. 创业机会与风险 3. 创业资源与管理 4. 创业模式与收益分析 5. 制定创业计划 6. 创业公司开办	32
大学生就业指导	1. 就业形势与就业观念 2. 就业心理 3. 就业准备 4. 就业政策与就业制度 5. 就业实践训练	16
信息技术基础	1. 文档处理 2. 电子表格处理 3. 演示文稿制作 4. 信息检索 5. 新一代信息技术 6. 信息素养与社会责任	64
新一代信息技术导论	1. 新一代信息技术简介 2. 智慧物联 3. 无线广域通信技术 4. 云计算	16

课程名称	主要教学内容	学时
	5. 大数据 6 人工智能 7. 区块链 8. 信息安全	
公共选修课	逻辑思维、语言表达、计算统计、国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等各学科领域知识。	80

2.专业（群）基础课程

表 4 专业群基础课程主要教学内容及学时

课程名称	主要教学内容	学时
基础素描	1. 构图与形式 2. 透视与比例 3. 形准与神似 4. 调子与效果 5. 空间表现 6. 结构表现 7. 线性表现	32
二维图像设计 photoshop	1. 图像文件类型、色彩模式的特点及应用 2. 图层的概念和功能作用 3. 选区的概念及应用特点 4. 通道的概念及应用特点 5. 蒙版的概念及应用特点 6. 选区、通道、蒙版三者之间的关系 7. 路径的概念、掌握路径工具的特点 8. 图像处理工具、命令的功能及作用，滤镜的功能和应用特点	64
设计色彩 B	1. 色彩基础理论知识 2. 色彩写实风格表现方法 3. 装饰色彩的基本方法、色彩构成、风景写生方法、表现方法 4. 设计色彩在现代各设计领域中的应用	32
摄影基础 C	1. 数字摄影技术以摄影构图为核心介绍构图艺术规律 2. 画面构成元素处理 3. 拍摄角度运用、色彩处理 4. 光线处理、运动摄影等主要内容	24
虚拟现实技术	1. UE4 基础知识	64

及其应用 B(UE4)	2. UE4 蓝图 3. 坐标系统, 材质系统, 地形系统 4. 粒子系统	
动画运动规律	1. 二维动画制作技术, 运动规律的基本原理, 人物行走、跑步、表情的运动规律。 2. 鸟类、鱼类、兽类的运动规律。风、火、水、雨雪、雷电、云雾、爆炸的基本运动规律。	32
户外写生	1. 速写、色彩画技法, 加强对色彩的悟性 2. 对自然物体的形和色彩的观察、分析、理解、表现、欣赏等; 善于借鉴他人写生作品经验的能力 3. 能够尝试用不同方法完美完成写生作品的的能力; 户外写生的基本方法。	24
游戏原画设计	1. 概念类原画设计主要包括风格、气氛、主要角色和场景的设置等等。 2. 制作类原画设计则, 包括游戏中所有道具、角色、怪物、场景以及游戏界面等内容的设计。	64
Zbrush 应用 A	1. 三维模型塑造 2. 高精度三维模型雕刻, 低模拓扑方法, 3. UV 拆分, 纹理绘制及三维软件交互	64
Maya 建模技术	1. 三维角色模型制作 2. 三维场景及道具制作 3. 游戏高模制作及低模拓扑	64
Maya 材质灯光制作技术	1. 灯光制作 2. 不同材质表现、制作 3. 角色及场景、道具贴图制作 4. 模型及序列帧渲染	64
Maya 建模技术实训	1. 三维角色模型制作 2. 三维场景及道具制作 3. 游戏高模制作及低模拓扑	24

3.专业核心课程

表 5 专业核心课程主要教学内容及学时

课程名称	主要教学内容	学时
数字合成与特效技术	1. 线性、非线性编辑的概念及区别 2. 非线性编辑软件种类, 及在行业中发展趋势 3. 影视特效及后期软件 After Effects 的使用	64

Maya 高级角色动画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色走、跑、跳动画表现 2. 关键帧制作 3. 路径东动画、变形动画制作 4. 镜头动画制作 	96
次世代游戏高模制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色生理结构剖析 2. Zbursh 精雕技法 3. 人体高模制作 4. 人体低模拓扑 5. 角色 UV 拆分 6. 法线贴图烘焙 	48
Animate 动画制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握利用 FLASH 工具箱的各种工具绘制动画的素材 2. 在理论与实践相结合的学习中充分掌握各种类型的 FLASH 动画制作方法和技巧。 3. 在应用分析中能应用所学知识进行动画的分析、设计与制作。 	64
次世代游戏美术设计 A	<ol style="list-style-type: none"> 1. 游戏角色道具、场景高低模制作技； 2. 游戏角色道具、场景法线贴图制作； 3. 游戏角色道具、场景高光贴图制作； 4. 游戏角色道具、场景颜色贴图制作。 	64
三维动画短片创作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 剧本创作； 2. 角色造型设计； 3. 分镜头制作； 4. 维模型制作； 5. 动画及渲染输出； 6. 后期合成 	64

4.专业拓展课程

表 6 专业拓展课程主要教学内容及学时

课程名称	主要教学内容	学时
C4D 动画设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. C4D 变形器 2. C4D 修改器 3. 运动图形 4. Cinema 4D 材质 5. Cinema 4D 灯光 6. Cinema 4D 动画的渲染输出 	32
雕塑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 雕塑的造型法则 2. 雕塑的造型步骤 3. 泥塑圆雕的制作 	32

	4. 人体雕塑制作	
Marvelous Designer 服装制作	1. MD 功能操作解析 2. 服装打板 3. 纽扣拉链和明线添加 4. 布料调整 5. 服装案例实战渲染设置	48
Blender 模型制作	1. Blender 模型制作制作规范 2. 模型的建立 3. 材质的制作 4. 烘培及模型导出	64

七、课程教学计划安排

见附表：2024 级动漫制作技术专业教学计划安排表

八、开课学时、学分构成

表 7 学时、学分构成表

课程类型	学分	学时	学时百分比	其中理论学时	理论学时占比	其中实践学时	实践学时占比
公共基础课程（必修）	40.5	742	28.0%	408	55.0%	334	45.0%
公共基础课程（选修）	12	192	7.2%	192	100.0%	0	0.0%
专业群基础课程（必修）	30	480	18.1%	204	42.5%	276	57.5%
专业核心课程（必修）	23.5	376	14.2%	176	46.8%	200	53.2%
专业拓展课程（选修）	18	288	10.9%	144	50.0%	144	50.0%
毕业设计（论文）、岗位实习	36	576	21.7%	0	0.0%	576	100.0%
总学分、总学时	160	2654	100.0%	1124	42.4%	1530	57.6%

九、实施保障

（一）实践教学条件

序号	实验实训室名称	功能	面积、设备、台套基本配置要求
1	摄影摄像实训室	摄影与摄像 微电影拍摄与制作	100 平方米以上、单反相机、高清摄像机、拍摄台、灯光照明系统等
2	集群渲染工作室	毕业设计、后期渲染课程	80 平方米以上、服务器、工作站、存储系统；预安装专业渲染软件等
3	UI 平面设计实训室	PhotoShop 平面设计 专业排版 平面设计与印刷工艺	100 平方米以上、图形工作站、投影、幕布、多媒体教学系统等；预安装 Photoshop、CorelDraw、illustrator、indesign 等软件
4	影视制作实训室	影视特效制作 微电影拍摄与制作 创意短片制作	100 平方米以上、独立显卡高性能计算机、工作站、存储系统、投影、幕布、多媒体教学系统等；预安装 After Effect、Premiere、Eduis、fusion、Nuke 等后期特效及合成软件
5	印刷媒体实训室	排版设计、印版制作、 产品数码印刷	100 平方米以上、CPT 制版机、数码彩色打印机

（二）师资队伍

授课类型	专任教师		企业兼职教师	
	数量	要求	数量	要求
专业（群）基础课程	11	承担数字媒体设计课程的授课任务、双师素质教师达 70%以上，高级职称比例达 30%以上。	2	一线的工作经验，职位摄影摄像师，设计师及以上
专业（方向）课程	6	双师素质教师达 70%以上，高级职称比例达 80%以上。	2	从事动画设计与生产或数字媒体设计相关企业聘任，具有良好的思想政治素质、职业道德，具有扎实的

				专业知识和工作经验，具有职称：中级及以上相关专业职称。
--	--	--	--	-----------------------------

（三）教学资源

1.课程大纲：所有课程均要围绕人才培养目标科学的制定课程大纲，特别理实一体化、项目化、校企开发等教学改革的课程要制定具有教改特点、工学结合的课程大纲。

2.教材及手册：每门课程针对教学内容、教学方法等教学需求，选用适用性、针对性强的教材或手册等，优先选用公开出版的国家规划教材、省重点教材、教指委推荐教材等成果性教材。自编教材应体现应有充足的真实性、实践性项目化案例或情境，以满足项目化、工学结合的教学使用，采用线上线下混合式教学的课程要开发或选用立体化教材。

3.教案及信息化教学资源：根据课程类型，开发和使用优质的教学课件；对于重点难点等知识点要有直观性的实物、图片、动画、视频等资源；对于线上或线上线下混合式教学课程要建有在线课程平台，在线课程平台要有充足的网上资源。

（四）教学方法

教学方法是课堂教学质量的关键因素，高素质技术技能型人才的培养需要突出以学生为主体的教学方法的实施，以显性、直观的场景予以教学展现，已达到“做中学、学中做”的教学效果。主要采用的教学方法有。

1.以语言传授为主的课程主要采用的方法

头脑风暴法、谈话法、讨论法、合作探究法等。

2.以直观感受为主的课程主要采用的教学方法

演示法、观察法、参观法、案例法、角色法等。

3.以实际训练为主的课程主要采用的教学方法

实验法、实训操作法、情境法、项目法等。

（五）学习评价

科学、有效的评价方式和方法是确保专业人才培养质量的重要环节，评价的结果是进行课程建设、课程改革以及人才培养方案修订的重要依据，尽量采用多元目标、多元主体、多元方法的多元化评价：

1.形成性评价与总结性评价相结合

总结性评价主要关注的是课程的最终结果，定位在目标取向，对于理论性强、推导性强、知识记忆类的课程一般偏重采用总结性评价。对于侧重于职业性、技能型养成的课程宜采用形成性评价，注重过程考核，也可以采用形成性与总结性评价相结合的方式。

2.定性评价与定量评价相结合

定性评价是对评价对象平时的表现、现实和状态或对成果资料的观察和分析，直接对评价对象做出定性结论的价值判断，如：评出等级、写出评语等，主要适合于一些非考试、非考核类课程。对于能够客观测量、实验、实训设计或取得成果的可以量化的课程宜采用定量评价。也可以采用定性和定量评价相结合的方式。

3.校内评价与校外评价相结合

由于职业教育课程具有鲜明的职业性和广泛的企业关联性，特别

对于工学结合课程、企业实践课程、校企合作开发课程、专业核心课程等重要的技术技能培养课程，必须引入行业、企业的专家进行校外评价。实现课程内容与技术发展水平统一，课程模式与职业岗位的工作过程统一。

（六）质量管理

学校教学工作委员会、专业建设委员会、质控办、教务处等部门全面对方案的制定过程进行管理和监督，在专业调研状况、目标定位、人才规格、课程体系等方面进行审定。

建立质控办、教务处教务巡查、督导评价的“双轨”监督制度，对教学大纲、授课计划、课堂教学等各个环节进行全过程监控。

以智慧校园为载体，依托专业、课程诊改平台，通过对数据的分析，以问题为导向进行方案完善与管理改进。

十、毕业资格与要求

（一）取得本专业规定的结构性学分和总学分。取得不少于 160 学分，其中必修课学分必须取得，其中公共选修课不少于 12 学分，专业选修课不少于 8 学分。

（二）至少取得 1 项与本专业核心能力密切相关的技能证书。

（三）计算机水平达到全国计算机等级考试（一级）考核标准。

（四）体质健康标准符合《江苏电子信息职业学院关于贯彻落实〈国家学生体质健康标准〉工作实施方案》（苏电院政发〔2020〕28 号）中要求。

附表：教学计划安排表

课程类别	课程模块	课程名称	课程代码	课程类型	课程性质	学分	总学时	学时构成				考核方式	学期、周课时/排课周次						课程归口	备注
								理论		实践			1	2	3	4	5	6		
								线下	线上	课内	课外									
公共基础课程	思想政治课程	思想道德与法治(上、下)	100201Z3\Z4	B类	必修	3	48	42		6		过程评价	2/13	2/11					马院	
		形势与政策I-V	100102L1\L2\L3\L4\L5	A类	必修	1	40	32	8			过程评价	2/4	2/4	2/4	2/4	\		马院	
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	100101Z3	B类	必修	2	32	28		4		过程评价 考试		2/16					马院	
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	100103Z0	B类	必修	3	48	42		6		过程评价 考试			3/16				马院	
		走进“四史”	100102D1	A类	必修	1	16	16					2/8							
	国防教育课程	入学教育与军训	JW0101G0	C类	必修	3	112				112	过程评价	2W						学工	
		军事理论	000402L0	A类	必修	2	36	16	12		8	过程评价		2/8					素质	
		国家安全教育	000403L1/L2	A类	必修	1	18	8	8		2	过程评价	\	2/2					素质	
	文化基础课程	大学语文1(A/B)	000105L(A/B)	A类	必修	4	64	64				过程评价+ 期末测评	4/16						素质	
	体育健康课程	大学生心理健康教(上、下)	000103Z1\Z2	B类	必修	2	32	16	16			过程评价	2/4	2/4					素质	
		大学体育I-IV	000301Z1\Z2\Z3\Z4	B类	必修	7	112	10		98	4	过程评价	2/16	2/16	2/16	2/6+4			体育	
劳动教育课程	劳动专题教育	000106L1\L2\L3\L4	A类	必修	1	16		8	8		过程评价	\	\	2\2	\			素质		

课程类别	课程模块	课程名称	课程代码	课程类型	课程性质	学分	总学时	学时构成				考核方式	学期、周课时/排课周次						课程归口	备注	
								理论		实践			1	2	3	4	5	6			
								线下	线上	课内	课外										
		劳动实践	000106S0	B类	必修	1.5	24	0		24		过程评价	1W						素质		
	创新创业课程	大学生职业发展规划	110102Z0	B类	必修	1	16	6			10	过程评价	2/3	\					双创		
		创新思维与训练	110103Z0	B类	必修	1	16	12			4	过程评价		2/6					双创		
		创业基础与实务	110104Z0	B类	必修	1	16	10			6	过程评价			2/5	\			双创		
		大学生就业指导	110105Z0	B类	必修	1	16	6			10	过程评价				2/3			双创		
	数字素养课程	信息技术基础	030100ZB	B类	必修	4	64	32			32	考试	2/16	\					计通		
		新一代信息技术导论		A类	必修	1	16		16			过程评价		\					电子		
公共必修课小计						40.5	742	340	68	146	188		12	8	7	2					
限选课	大学外语	大学英语 1(A/B)	060001Z1/060001ZB	A类	限选	4	64	64				过程评价+期末测评	4/16						国教		
		大学日语 1	06002ZA1/060003Z1	A类	限选																
	人文素养	大学美育	000107L0	A类	限选	2	32	24	8				过程评价			2/12				素质	
		中国传统文化	100104Z1	A类	限选	1	16	8	8				过程评价		2/4					马院	
任选课	学业提升	大学外语 A2、A3		A类	任选	5	80	0	80	0	0	过程评价+期末测评									
		应用数学 A2、A3/大学语文 A2		A类	任选							过程评价+期末测评									
	思想政治	马克思主义理论、党史国史等		A类	任选							过程评价									
	安全教育	国家安全、大学生安全教育等		A类	任选							过程评价									
	科学技术	自然科学、科普介绍、信息技术等		A类	任选							过程评价									
	人文社科	人文艺术、历史文化、社会责任等		A类	任选							过程评价									



课程类别	课程模块	课程名称	课程代码	课程类型	课程性质	学分	总学时	学时构成				考核方式	学期、周课时/排课周次						课程归口	备注	
								理论		实践			1	2	3	4	5	6			
								线下	线上	课内	课外										
		职业素养	职业伦理、职业道德、职业素养等	A类	任选							过程评价									
公共选修课小计						12	192	96	96	0	0		4	2	2						
专业(技能)课程	专业群基础课程	基础素描	090101ZC	B类	必修	2	32	16		16		过程评价+考试	2/16								
		二维图像设计 photoshop	090106Z0	B类	必修	4	64	32		32		过程评价+考试	4/16								
		设计色彩 B	090102ZB	B类	必修	2	32	16		16		过程评价+考试	2/16								
		镜头语言设计	090423ZB	B类	选修	2	32	16		16		过程评价+考试		2/16							
		虚拟现实技术及其应用 B (UE4)	090323ZB	B类	必修	4	64	32		32		过程评价+考试		4/16							
		户外写生	090209SC	c类	必修	1.5	24	0		24		过程评价+考试		1W							
		MAYA 建模技术	090317Z1	B类	必修	4	64	32		32		过程评价+考试		4/16							
		游戏原画设计	090314S0	B类	必修	4	64	32		32		过程评价+考试		4/16							
		MAYA 建模技术实训	090317S1	C类	必修	1.5	24	0		24		过程考核+考试		1W							
		Maya 材质灯光制作技术	090322ZB	B类	必修	4	64	32		32		过程评价			4/16						
		Zbrush 应用 A	090305ZB	B类	必修	4	64	32		32		过程评价+考试			4/16						
		动画运动规律	090306X0	B类	必修	2	32	16		16		过程评价			2/16						
		摄影基础 C	090433S0	C	必修	1.5	24	0		24		过程评价			1W						

课程类别	课程模块	课程名称	课程代码	课程类型	课程性质	学分	总学时	学时构成				考核方式	学期、周课时/排课周次						课程归口	备注
								理论		实践			1	2	3	4	5	6		
								线下	线上	课内	课外									
毕业设计 岗位实习	必修 模块	毕业设计(论文)	JW0301B 0	C类	必修	12	192	0			192	答辩					12 W			
		岗位实习	JW0401D 0	C类	必修	24	384	0			384	过程评价					24 W			
	毕业设计 顶岗实习 开课小计					36	576	0	0	0	576					0	0			
应修总计					160	2654	960	164	766	764			26	24	25	19	17			

江苏电子信息职业学院人才培养方案制定会审表

专业名称（方向）	动漫制作技术	隶属专业群	数字媒体专业群
专业开设时间	2006年9月	适用对象	2024级动漫制作技术专业
主要合作企业	上海渲奇数字科技有限公司、泥巴娱乐（苏州）有限公司、淮安笔芯动漫科技有限公司		
专业调研时间	2024年5月-2024年7月		
就业面向	二维动画制作岗位、三维动画制作岗位、游戏原画设计岗位、游戏美术制作相关岗位、影视特效及后期合成岗位		
学时学分	应修总学分	160	
	总学时	2652	
	公共基础课学时及占比	学时 916, 占比 34.5%	
	专业（技能）课程学时及占比	学时 984, 占比 37.1%	
	选修（拓展）课学时及占比	学时 176, 占比 6.6%	
	实践学时数及占比	学时 1574, 占比 59.3%	
	专业群基础课程数	13	
	底层共享的专业群基础课程数	6	
	专业核心课程数	6	
顶岗实习周数	24		
公共基础课程设置说明	能够落实《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）等文件要求，将思想道德与法治、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、形式与政策、体育、军事理论、心理健康教育、美育、大学生职业生涯规划、就业指导、创新思维、创业基础与实务、语文、数学、信息技术、新一代信息技术导论等课程列为公共基础必修课程，开设专题劳动教育必修课16课时。将外语、中华优秀传统文化、马克思主义理论类课程、党史国史、职业素养等列为选修课。		
专业（技能）课程设置说明	能够落实《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）等文件以及岗位职业能力要求，深化校企合作，将新工艺、新技术、新方法融入到专业课程中，专业群基础课程课程包括基础素描、设计色彩B、二维图像设计 photoshop、动画造型设计、摄影基础、镜头语言设计、动画运动规律、MAYA 建模技术、Maya 材质灯光制作技术、虚拟现实技术及其应用 B（UE4）、Zbrush 应用 A 等课程；开设数字合成与特效技术、Maya 高级角色动画、次世代游戏高模制作、Animate 动画制作、次世代游戏美术设计 A、三维动画短片创作、毕业设计（论文）、顶岗实习等专业核心课程；C4D 动画设计、雕塑、Marvelous Designer 服装制作、Blender 模型制作。		

毕业条件	<p>(一) 取得本专业规定的结构性学分和总学分。取得不少于 160 学分，其中必修课学分必须取得，其中公共选修课不少于 12 学分，专业选修课不少于 8 学分。</p> <p>(二) 至少取得 1 项与本专业核心能力密切相关的技能证书。</p> <p>(三) 计算机水平达到全国计算机等级考试（一级）考核标准。</p> <p>(四) 体质健康标准符合《江苏电子信息职业学院关于贯彻落实〈国家学生体质健康标准〉工作实施方案》（苏电院政发〔2020〕28 号）中要求。</p>		
课程思政融入说明	<p>根据动漫制作技术专业人才培养目标，构建弘扬中华优秀传统文化、工匠精神、创新精神等课程思政体系，提升学生的政治修养，增强他们对社会主义核心价值观的认知，培养具备深厚文化底蕴、精湛专业技能、高尚职业道德和强烈创新意识的复合型人才。</p> <p>例如在游戏原画设计课程中融入中华优秀传统文化的元素，如人物古典造型风格、传统色彩搭配等。在三维动画短片创作课程中，以传统文化典故、民间故事为剧本，融入新思想、新制作技法，讲好中国动漫故事，厚植爱国情怀。</p> <p>在整个课程思政体系的构建中，融入我校发展史，增强学生爱家乡、爱学校的情怀，为动漫制作技术专业的人才培养提供有力保障。</p>		
方案能体现(请在相应口里打勾)	<input checked="" type="checkbox"/> 参考教育部专业教学标准 <input checked="" type="checkbox"/> 岗课赛证融通 <input checked="" type="checkbox"/> 工学结合 <input type="checkbox"/> 学徒制培养 <input type="checkbox"/> 专业认证	<input type="checkbox"/> 订单/定向培养 <input checked="" type="checkbox"/> 专业集群 <input type="checkbox"/> 分层分类 <input checked="" type="checkbox"/> 数字化升级 <input checked="" type="checkbox"/> 专创融合	<input checked="" type="checkbox"/> 课程思政 <input type="checkbox"/> 现代职教体系贯通 <input type="checkbox"/> 模块化课程构建 <input checked="" type="checkbox"/> 新技术、新工艺等融入
	其它方面:		
方案自评	<p>(在人才培养方案的制订理念、思路、路径、培养目标达成、改革创新等方面进行简明、扼要、清晰的阐述)</p> <p>本专业培养方案是根据目前动漫制作技术专业就业岗位和工作中实际所需要的知识、技能而制定，从社会对动漫人才的实际需求出发，根据对岗位技能详细分析，课程体系融入新技术、新工艺，课程体系融入课程思政，工学结合，培养合格的社会主义动漫人才。</p> <p style="text-align: right;">专业负责人签字: <u>王超</u> 2024年8月5日</p>		
二级学院专业建设委员会论证意见	<p>(对培养方案目标是否明确、内容是否完整、课程体系是否科学、教学安排是否合理等方面进行论证)</p> <p>该培养方案积极对接 2022 年 7 月出台的《国家高等职业教育专科动漫制作技术专业简介》，紧跟动漫制作产业发展趋势，深入调研，并调整优化了专业课程体系。</p>		

	该方案目标明确，内容完整，教学安排合理，符合学校人才培养方案制订相关文件精神。			
	姓名	工作单位	职称/职务	签字
	汪从文	淮安笔芯动漫科技有限公司	制片	汪从文
	潘洋宇	建筑装饰与艺术设计学院	教授	潘洋宇
	王悦	建筑装饰与艺术设计学院	副教授	王悦
	夏广季	上海渲奇数字科技有限公司	项目经理	夏广季
	朱剑霞	泥巴娱乐（苏州）有限公司	项目经理	朱剑霞
二级学院党总支 会议意见	<p>该方案遵循立德树人的原则，在课程体系中除了国家规定的思政类课程之外，还在专业课程中适当融入思政元素，落实教育部《关于加强和改进新形势下高校思想政治工作的意见》精神，符合中国特色社会主义办学方向。</p> <p>签字（盖章）：胡明宇</p> 			
二级学院党政联席 会议意见	<p>该培养方案立足企业岗位需求，岗课赛证融通，适应行业发展趋势，融入新技术、新工艺，优化调整了课程体系，培养目标明确，定位准确，教学安排合理，符合学校相关文件要求。</p> <p>签字（盖章）：潘洋宇</p> 			

备注：

1. 一个方案对应填写一份会审表。
2. 该表使用 A4 纸双面打印，表格空间不够可自行扩充。
3. 会审完成后将该表扫描，附在人才培养方案后面，一并上交教务处，原件各二级学院留存。

学校 论证意见	<p>专家组受学校委托，8月17日对该人才培养方案进行论证。专家组从指导思想贯彻、上级文件精神、学生能力培养、文件格式规范等方面进行审阅，一致认为方案合理可行，具体意见如下：</p> <p>1. 该方案在习近平新时代中国特色社会主义思想指导下，符合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）要求；</p> <p>2. 该方案能将新技术、新工艺、新标准纳入课程标准与教学内容，充分体现产教融合高质量，符合行业企业需求；</p> <p>3. 该方案培养目标明确，课程设置全面，教学计划安排合理，符合人才培养规律，能够保障学生高质量培养。</p> <p>同时专家们也提出，专业建设要进一步加深产教融合，促进校企合作，推动教育教学改革，不断提升专业的教学水平和竞争力。</p>			
	姓名	工作单位	职称/职务	签字
	张启原	庆鼎精密电子（淮安）有限公司	总裁助理	张启原
	宋学永	江苏一道云科技发展有限公司	副总经理	宋学永
	蒋卫中	中兴通讯股份有限公司 滨江基地	人资经理	蒋卫中
	龚佑红	江苏电子信息职业学院	实验室与资产管理处处长	龚佑红
	李朝林	江苏电子信息职业学院	教授	李朝林
教学工作委员会 意见	<p>学校教学工作委员会8月29日召开会议，审议2024级人才培养方案。共到会16人，同意16人， 通过</p> 			
党委会意见	<p>同意</p> 			