



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 2021 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	2021 年 7 月

目 录

一、专业名称（专业代码）	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、岗位典型工作任务及能力要求	2
六、专业培养目标.....	2
七、专业培养规格.....	2
八、课程设置.....	4
九、课程教学安排.....	11
十、开课学时、学分构成	11
十一、实施保障	12
十二、毕业资格与要求.....	15
附表：教学计划安排表.....	17

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

三年

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 动画设计师

五、岗位典型工作任务及能力要求

表2 岗位及岗位能力表

序号	岗位	主要工作任务	岗位能力要求
1	二、三维动画设计师	1、角色及场景道具造型设计与材质表现 2、故事板、分镜头的运用，镜头语言运用技巧 3、二、三维动画运动规律制作。	1、能够掌握动画角色及场景造型设计 2、能够制作 FLASH 动画短片 3、能够完成三维动画片的制作
2	数字视频后期处理	1、视频拍摄 2、视频后期剪辑及特效制作 3、栏目包装	1、能够完成视频的拍摄 2、完成视频剪辑，按客户要求制作平面作品、影视作品的制作 3、胜任项目的策划、管理与制作、后期沟通修改等。
3	游戏设计制作	1、网游、手游模型及贴图制作	1、能够根据游戏前期策划 2、能完成次世代游戏角色、场景、道具高低模型以及材质及贴图绘制 3、完成导入游戏引擎测试。

六、专业培养目标

本专业面向影视动画产业培养影视动画行业德、智、体全面发展，具有良好的职业素养、团队精神和创新意识，熟悉动漫行业文化创意原理与技术实现手段，能从事影视动画、游戏原画、游戏美术设计以及影视后期编辑与特效制作需要的复合型高级技能人才。

七、专业培养规格

（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；
 - 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一两项运动技能，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，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

（二）知识

- 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、安全消防等知识。
- 3.具有扎实的绘画基础及使用电脑的表现能力
- 4.熟练掌握动画运动规律与实际表现能力
- 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。
- 6.掌握视频后期编辑与特效制作
- 7.掌握游戏美术制作方法及表现技巧。

（三）能力

- （1）熟练掌握二维动画制作理论并具备使用此理论实际制作的能力。

(2) 具备使用二维动画制作理论实际完成制作二维动作的设计与制作的能力。

(3) 熟练掌握 Flash 软件的使用方法并具备动画制作能力。

(4) 熟练掌握 MAYA 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建模的制作能力。

(5) 熟练掌握 MAYA 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特效的能力。

(6) 熟练掌握 MAYA 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渲染的能力。

(7) 能够具备独立设计并制作影视剪辑、字幕、音频编辑、粒子、遮罩、镜头运动特效的能力。

八、课程设置

(一) 公共基础课程

表 3 公共基础课程设置表

开设课程或活动	主要目标	主要内容
思想道德修养与法律基础	使大学生形成崇高的理想信念，弘扬民族精神和时代精神，确立正确的人生观和价值观，加强思想品德修养，树立社会主义法治理念，增强学法守法用法护法的自觉性，全面提高思想道德素养和法律素养	适应大学生活、思想政治和道德生活、法律秩序。
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	使学生能够正确认识中国国情和社会主义建设的客观规律，帮助学生树立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的信念。激发其为实现中华民族伟大复兴中国梦的自觉性、主动性和创造性。	马克思主义中国化及其发展，毛泽东思想，建设中国特色社会主义依据，中国特色社会主义事业的领导核心理论。

形势与政策	使学生能够厘清社会形势和正确领会党的路线、方针、政策、精神，培养学生逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力，以及对职业角色和社会角色的把握能力，提高学生的理性思维能力和社会适应能力。	经济形势，十三五规划解读，全面从严治党，推进社会民生事业发展，五大发展理念，大国思维与大国战略。
军事理论 / 安全教育	使学生掌握军事理论基本知识，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义精神和军魂意识，自觉履行公民国防权利和义务，促进综合素质提高，为中国人民解放军培养储备合格后备兵员和预备役军官打下坚实基础。	中国国防，军事思想，国际战略环境，军事高技术，信息化战争。
人文基础	培养学生正确的审美观念和审美理想；提高感受美、鉴赏美、追求美、表现美、创造美的能力，从而为终身审美铺路、引航，为人生创造生活精彩奠基、作序。	审美基础，审美感觉，自然审美，社会审美，艺术审美。
中华优秀传统文化	增强学生传承弘扬中华优秀传统文化的责任感和使命感，提升文化自信，引导学生完善人格修养，关心国家命运，自觉把个人理想和国家梦想、个人价值与国家发展结合起来，为培育和践行社会主义核心价值观作贡献。	健身气功的理论基础，健身气功套路。
大学体育	使学生掌握体育与健康的基础知识、技能与方法及部分体育项目的基本技术初步，学会运用科学的方法锻炼身体，增进健康和提高体育素养，树立现代化体育意识，提高体育的兴趣，养成积极自觉参加体育锻炼的习惯。	体育与健康，健身基本理论知识，身体素质，多种运动项目（田径、体操、武术、球类等）的基本技术。
大学生心理健康教育	使学生掌握自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能。如学习发展技能、环境适应技能、压力管理技能、沟通技能、问题解决技能、自我管理技能、人际交往技能和生涯规划技能等。	人际交往，自我意识，情绪管理，生命教育。
公益劳动	培养学生的劳动观点、劳动习惯和热爱劳动人民的思想感情，使学生初步掌握一些劳动或通用的职业技术，基础知识和基本技能。	使用一些简单的劳动工具，使用、保养、维修用具的基本技能。
大学生职业发展规	激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生规划自身未来的发展，并	自我探索、职业认知和探索、职业生涯规划步骤，方法，

划	努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。	评估与修正。
创新思维与训练	培养学生发现问题、分析问题、总结问题的能力，最大限度地激发学生的潜在创新能力，利用所学知识在实践中的应用。	感知创新与认识创新潜能、唤醒创新潜能、创新方法、创新实践。
创业基础与实务	培养学生创新意识、创业精神和企业家思维方式、树立全局观念，提高服务意识，让学生养成良好的职业素养，具备乐观向上，积极进取的精神。	创业认知与创业精神、创业者与创业团队、创业机会识别与模式选择、创业企业成长与管理
大学生就业指导	使学生了解就业形势，熟悉就业政策，提高就业竞争意识和依法维权意识，熟悉职业规范，形成正确的择业和就业观，养成良好的职业道德。	专业就业形势认知、大学生择业心理调适、求职准备、就业政策与就业权益保护
信息技术基础	使学生能够利用 Word、Excel 和 PowerPoint 软件解决一些实际问题；能够利用浏览器访问 Internet，获取有效的信息并对其二次加工。	网络基础及安全，文字、表格处理基本技能，PPT 制作。
公共基础选修模块课程	使学生掌握适应岗位需要的必须的逻辑思维、语言表达、计算统计等能力。适当的了解涉及国家安全教育、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。	英语、数学、物理、语文等以及自然科学、人文科学、社会科学类知识。

（二）专业（技能）课程

1.专业（群）基础课程

表 4 专业群基础课程设置表

开设课程或活动	主要目标(加入课程思政相关目标)	主要内容
基础素描	培养具有市场所需要的创新型设计师为目标的、能勇于打破传统设计理念的、善于融通现代设计思维的、具有独创能力的应用型艺术设计人才。强调明暗和结构的绘画表达能力。具备描绘并生动再现事物内在结构，用科学和艺术的眼光来描述及展现对象本质的能力。对相关绘画工具与材料的掌握与应用能力。通过学习中国传统文化中的二十四节气，挖掘其艺术创作元素进行学习，培养学生的创新意识。	构图与形式；透视与比例；形准与神似；调子与效果；空间表现；结构表现；线性表现

设计色彩 B	通过设计色彩教学培养学生科学的艺术思维能力,学会从艺术美的角度去观察事物,并达到能用专业的艺术语言自由地表达事物,使学生了解和掌握色彩的一些基本理论与方法;工具材料及其表现技法;掌握各种色彩的构成方法,从而提高学生对色彩规律的认知能力、设计能力、想象力、创造力和敏锐的观察能力。将中国的传统色彩如景德镇陶瓷贯穿课程,运用中国色创作新作品,让学生在体验中感受民族自豪感。	色彩基础理论知识;色彩写实风格表现方法;装饰色彩的基本方法、色彩构成、风景写生方法、表现方法;设计色彩在现代各设计领域中的应用
二维图像设计 photoshop	在充分社会调研的基础上,确定图形图像处理课程培养学生数码照片处理、广告图像处理、图形绘制、网页图像处理等技能,达到“会、熟、快、美”岗位要求;培养学生创新思维能力和健康的审美意识,按时交付作品的时间观念和团队合作精神,为其软件、网站界面设计奠定良好的基础。将中华优秀传统文化中的建筑、立体图形元素融入素描的教学中,培养学生造型能力的同时也增强他们的民族自豪感。	图像文件类型、色彩模式的特点及应用;图层的概念和功能作用;选区的概念及应用特点;通道的概念及应用特点;蒙版的概念及应用特点;选区、通道、蒙版三者之间的关系;路径的概念、掌握路径工具的特点;图像处理工具、命令的功能及作用;滤镜的功能和应用特点。
动画造型设计	掌握动画角色、道具、场景的造型设计规律;掌握角色道具、场景的变现技法;掌握角色道具、场景的设计创新能力,在造型中融入中华民族传统元素,致力于弘扬民族语言的传承与发展。	人体结构、比例、透视学习;形体塑造学习;颜色表现规律学习
摄影基础	课程通过介绍数字摄影的发展简史、基本概念,使学生了解和掌握数字摄影的基本规律;数字摄影技术方面将数字相机使用、感光元件、数字影像处理、数字影像输出、数字摄影与传统摄影的对比、数字摄影的未来发展。通过学习,学生能熟练操作数字相机及其它相关设备,完成较高质量商业摄影作品的拍摄。通过拍摄中国传统艺术的照片,培养学生对民族文化的喜爱之情。	数字摄影技术以摄影构图为核心介绍构图艺术规律、画面构成元素处理、拍摄角度运用、色彩处理、光线处理、运动摄影等主要内容。
故事版与视听语言	通过分析、学习中国优秀爱国主义影片,使学生掌握视听语言的基础知识和基本原	视听语言原理、景别、景深、视听、拍摄技巧、色彩与构

	理，培养学生的动手能力、观察能力及审美和欣赏能力，并掌握视听语言的基本知识、使用方法和应用技巧。在学习完本课程后，学生能结合所学的知识，利用经典影视中的所需要的画面，合理的运用到自己的作品创作当中去，本课程对学生在处理景别、视听、以及拍摄方式等其他画面方面都有所帮助，并为后续相关课程的学习奠定基础。	图基本知识；镜头调度的方法和各种音乐运用的技巧；镜头里表现的内容--人物、行为、环境甚至是对白，即电影的剧作结构
动画运动规律	通过研究分析中国传统动画，如水墨动画，剪纸动画，使学生全面了解二维动画原理，从简单的物体动画开始，逐渐揭示动画运动规律。接着学习复杂的角色动画规律，如人物、动物、烟雾等动画规律。使学生对动画有一个深刻的认识，为后面的三维动画打下基础。除了理论的学习，更要让学生学习利用当前最常用的二维软件如 photoshop 及 FLASH 来表现运动规律等。	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。掌握鸟类、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。
艺术考察与听讲座	通过考察学习、观摩中国爱国主义画家、艺术家的优秀设计作品，使学生具有开阔的眼界、丰富的知识面、较高的审美辨别能力，丰富学生的艺术表现手段、提高学生的形象思维能力、设计创造能力。也为学生各门专业课的学习打下扎实的认知基础。提高学生的形象思维能力、设计创造能力。	培养学生认识设计的种类、不同的样式与风格；开拓和提高学生的设计能力、创造能力。
户外写生	能综合运用前面课程所学知识，完成各类设计草图和效果图的绘制及创意思维的表达。最终完成产品造型设计专业、包装设计与制作专业、广告与会展的核心技能的培养任务。通过画笔表现风景，激发学生对祖国大好河山的热爱。	速写、色彩画技法，加强对色彩的悟性；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，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。
影像拍摄与制作	掌握镜头语言的应用能力，掌握固定镜头及运动镜头的使用，掌握视频剪辑及后期处理，以中国优秀文化为表现题材，激发学生对中华民族文化的认同感及爱国主义情怀。	短视频、微电影拍摄，视频剪辑，视频调色，片头片尾及字幕制作
Maya 建模技术	通过设计制作中国传统角色模型，掌握三维动画角色、场景及道具的制作方法掌握三维模型制作技巧，能合理布线、造型准确；完成 UV 分解，完成游戏高低模	三维角色模型制作，三维场景及道具制作，游戏高模制作及低模拓扑

	型制作，激发学生对中华民族文化的认同感及爱祖国主义情怀。	
Maya 材质灯光制作技术	通过对本课程的学习，要求学生掌握 Hdr 贴图照明、lightsCape、Maya 渲染器、Mentalray、V-ray，能利用已学习掌握的各项渲染和灯光技术制作室内效果、一般动画常用灯光、渲染效果。能够独立完成教学项目中的 MAYA 灯光与渲染制作部分。在学习中运用中国传统色彩语言及灯光氛围，打造出中国特色的 CG 风格。	灯光制作；不同材质表现、制作；角色及场景、道具贴图制作；模型及序列帧渲染
Maya 建模技术实训	通过设计制作中国传统角色模型，掌握三维动画角色、场景及道具的制作方法掌握三维模型制作技巧，能合理布线、造型准确；完成 UV 分解，完成游戏高低模型制作	三维角色模型制作，三维场景及道具制作，游戏高模制作及低模拓扑
户外采风	使学生了解和掌握数字摄影的基本规律；数字摄影技术方面将数字相机使用、感光元件、数字影像处理、数字影像输出、数字摄影与传统摄影的对比、数字摄影的未来发展，完成较高质量户外风光摄影作品的拍摄。通过镜头表现风景，激发学生对祖国大好河山的热爱。	数字摄影技术以摄影构图为核心介绍构图艺术规律、画面构成元素处理、拍摄角度运用、色彩处理、光线处理、运动摄影等主要内容。

2.专业核心课程

表 5 专业（方向）课程设置表

开设课程或活动	主要目标（加入课程思政相关目标）	主要内容
数字合成与特效	学生掌握 After EffeCts 这款目前最为流行的后期合成和非线性编辑软件，让学生掌握影视动画后期制作及非线性编辑的基本方法,学会抠象、合成、录制声音的添加以及特效的给予，学会剪辑正片的基本方法。将中国的传统元素融入后期特效中，形成新的视觉体验，让学生感受民族自豪感。	线性、非线性编辑的概念及区别，非线性编辑软件种类，及在行业中发展趋势，影视特效及后期软件 After EffeCts 的使用
Maya 高级角色动画	通过对本课程的学习，学习 Maya 的关节骨骼系统、运动学系统（FK、IK、SplineIk）二足四足角色设定、蒙皮和权重分配、最终骨骼方案控制优化、角色行走动画、口型与表情动画、影视单人表演动画、双人表演设计、真实物理接触动画技术，在动	角色走、跑、跳动画表现；关键帧制作；路径东动画、变形动画制作；镜头动画制作。

	画制作中融入中国传统语言，打造中国特色。	
微电影创作实训	通过拍摄具有家国情怀的微电影作品，了解和掌握 DV 摄像机的使用原理和技巧，掌握现场拍摄的调控和调度知识，学习理解镜头语言的运用技巧，具备短片拍摄的摄像组织能力。掌握影视剪辑的基本原理、方法和技巧，并通过对专业剪辑软件 Premiere 的学习，掌握剪辑技术，使学生能够创作个人电影，并在制作过程中，深化对剪辑艺术的理解，从而培养民族信念及自豪。	DV 基础知识 摄像机拍摄技巧、影片拍摄 视频非线性编辑技巧
Flash 动画制作	本课程是 Flash 动画制作的高级课程，在学生已经掌握 Flash 软件基本使用的基础上，重点关注 Flash 工具软件在二维动画短片制作上的高级技巧，通过学习，可以制作出具有中国特色的动画短片，对于中国 CG 技术的发展贡献力量。	动画制作基本原理；结合效果音、背景音乐以及利用媒体流使视频持续播放；动画分镜使用，故事板的表现形式，镜头手法技巧，作 FLASH 动画短片制。
次世代游戏美术设计	通过对本课程的学习，掌握 ZBrush 雕刻高模技术、发现烘焙技术，Normal map 的接缝处理、使用 ZBrush3 拓扑工具高低模转换等，在制作中，巧妙利用中华民族优秀传统文化元素及色彩，结合现代制作技术，设计制作出传统与现代碰撞的优秀作品。	游戏角色道具、场景高低模制作技；游戏角色道具、场景法线贴图制作；游戏角色道具、场景高光贴图制作；游戏角色道具、场景颜色贴图制作。
动画短片创作实训	结合中国传统文化特点及以爱过主义情怀为主题，通过三维动画短片制作方法，掌握短片制作流程，能完成三维动画短片制作，从而弘扬社会主义核心价值观。	剧本创作；角色造型设计；分镜头制作；三维模型制作；动画及渲染输出；后期合成

3.专业拓展课程

表 6 专业（方向）课程设置表

开设课程或活动	主要目标	主要内容
数字广告片创作实训	使学生在数字广告片仿作的过程中学会数字广告片创作的方法与技巧，掌握数字广告片制作的一般流程。掌握数字广告片制作的常用动画技术，在制作中融入中国语言及社会主义核心价值观。	一个完整数字广告片制作的具体步骤及制作方法。数字广告片制作的常用动画技术。影视片制作所需要的综合技术。
游戏原画设计	通过本课程的学习，学生能根据策划的文案，设计出整部游戏的美术方案，包括概	概念类原画设计主要包括风格、气氛、主要角色和场景

	念类原画设计和制作类原画设计两种，为后期的游戏美术（模型、特效等）制作提供标准和依据。在制作中，巧妙利用中国传统符号及绘画语言，积极弘扬中国文化。	的设置等等。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。
网页设计与前端开发	深入挖掘民间艺术中蕴含的优秀中华优秀传统文化，进行渗透式教学，增强社会主义荣誉感和获得感。培训学生对民族文化的热爱之情	能够独立完成网页前端设计的开发设计内容

九、课程教学安排

（一）教学周设置

表 7 各学期教学周分配表

学期	第 1 学期	第 2 学期	第 3 学期	第 4 学期	第 5 学期	第 6 学期
入学教育与军训	2W					
理论与实践教学	17W	19W	19W	19W	9W	
考试与机动	1W	1W	1W	1W	1W	
毕业设计（论文）					7W	
顶岗实习					4W	20W
合计	20W	20W	20W	20W	21W	20W

（二）课程教学计划安排

见附表：2021 级动漫制作技术专业教学计划安排表

十、开课学时、学分构成

表 8 学时、学分构成表

课程类型	学分	学分百分比	学时	其中实践学时
------	----	-------	----	--------

公共基础必修课程	35.5	22.2%	662	276
公共基础选修课程	14	8.75%	224	0
专业群基础课程	38	24%	608	352
专业核心课程	56.5	35%	904	760
专业拓展课程	16	10%	256	128
课程总学分、总学时	160	100%	2654	1516

十一、实施保障

(一) 实践教学条件

表 9 实践教学条件要求

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	100 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

表 10 师资队伍要求

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	10人	职称：助教及以上 双师素质：100%	2人	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	5人	职称：讲师及以上 双师素质：100%	2人	从事 UI 设计与生产或平面设计相关企业聘任，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。

十二、毕业资格与要求

（一）各专业学生获取不少于 160 学分。

（二）达到全国计算机等级考试（一级）考核标准。

（三）至少取得 1 项与本专业核心能力密切相关的技能证书。

（四）学生体质健康标准达到《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	课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	总学时	学时构成				考核方式	学期/理论教学周数/平均周课时						课程归口	备注	
							理论	实验实训	线上	课外		1	2	3	4	5	6			
							19	19	19	19		9	0							
公共基础课程	必修课程	思想道德修养与法律基础(上、下)	100201Z(1-2)	B类	3	48	32	16			过程评价	2	1					马院		
		形势与政策 I-V	100102L(1-5)	A类	1	40	32		8		过程评价	0.5	0.5	0.5	0.5	\		马院		
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(上、下)	100101Z(1-2)	B类	4	64	44	20			过程评价 考试		2	2				马院		
		入学教育与军训	JW0101G0	C类	3	112		112			过程评价 考试	2W								
		大学生心理健康教(上、下)	000103Z(1-2)	B类	2	32	20		12		考试	0.5	0.5					素质		
		大学体育 I-IV	000301Z(1-4)	B类	7	114	12	84		1	过程评价	2	2	2	\			素质		
		美育	000101L0	A类	2	32	32				过程评价		2					素质		
		军事理论/安全教育	000402L0	A类	2	36	28		8		考试		\					素质		
		劳动专题教育	000106L(1-4)	A类	1	16	16				过程评价	0.25	0.25	0.25	0.25			素质		
		劳动实践	000106S0	C类	1.5	24	0	24			过程评价		1W					素质		
		职业生涯与发展规划(上、下)	110102L(1-2)	A类	1	16	8			8	过程评价	0.5	\					创院		
		创新思维与训练	110103Z0	B类	1	16	4	12			过程		1					创院		

	创业基础与实务	110104ZA	B类	2	32	16		16		过程			1				创院	
	大学生就业指导	110105ZO	B类	1	16	8	8			过程评价				1			创院	
	信息技术基础	030100ZB	B类	4	64	32			32	考试	2	\					计通	第2学期课外
选修课程	数学、外语、语文等自然科学、人文科学、社会科学类选修课	\	\	14	224	96			128	\	8	4	2	0			素质	
公共基础课程应修小计				49.5	886	380	276	172	58		15.75	13.25	7.75	1.75				
专业 (技能) 课程	专业 群 基础 课程	基础素描	090101ZC	B类	2	32	16	16		过程评价+考试	2							
		设计色彩B	090102ZB	B类	2	32	16	16		过程评价+考试	2							
		二维图像设计 photoshop	090106ZO	B类	4	64	32	32		过程评价+考试	4							
		动画造型设计	090307ZO	B类	4	64	32	32		过程评价+考试	4							
		摄影基础	090433ZO	B类	2	32	16	16		过程评价+考试		2						
		故事版与视听语言	090404ZB	B类	4	64	32	32		过程评价+考试		4						
		动画运动规律	090306ZO	B类	4	64	32	32		过程评价+考试		4						
		游戏原画设计实训	090314SO	C类	1.5	24	0	24			过程评价		1W					
		户外写生	090209SB	C类	1.5	24	0	24			过程评价+考试		1W					
		Zbrush 应用A	090305ZA	B类	2	32	16	16			过程评价+考试			2				
MAYA 建模技术	090317Z1	B类	4	64	32	32			过程评价+考试			4						

	Maya 材质灯光制作技术	090322ZB	B类	4	64	32	32			过程评价+考试			4				
	MAYA 建模技术实训	090317S1	C类	1.5	24	0	24			过程评价			1W				
	艺术考察与听讲座	090213S0	C类	1.5	24	0	24			过程评价+考试				1W			
专业群基础课程应修小计				38	608	256	352				12	10	10	0			
专业 核心 课程	数字合成与特效技术	090322Z0	B类	4	64	32	32			过程评价+考试				4			
	Maya 高级角色动画	090318Z0	B类	4	64	32	32			过程评价+考试				4			
	微电影创作实训	090422S0	C类	1.5	24	0	24			过程评价+考试				1W			
	flash 动画制作	090303Z0	B类	4	64	32	32			过程评价+考试			4				
	次世代游戏美术设计	090325ZB	B类	6	96	48	48			过程评价+考试					6		
	动画短片创作实训	090306S0	C类	6	96	0	96			过程评价+考试					4W		
	毕业设计（论文）	JW0301B0	C类	7	112	0	112			答辩					7W		
	顶岗实习	JW0401D0	C类	24	384	0	384			过程评价					4W	20W	
专业核心课程应修小计				56.5	904	144	760						4	8	6		
专业 拓展 课程	专项能力、综合能力、新技术、新工艺等方面拓展课	\	\	16	256	128	128			\		4	4	8			
应修总计				160	2654	908	1516	172	58		27.75	27.25	25.75	17.75	6		

公共选修课开设一览表

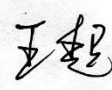
序号	课程名称	课程代码	课程类型	学分	总学时	理论	实验实训	线上	课外	考核方式	建议开设学期
1	应用数学 A1	000205LG	A 类	4	64	64				考试	1
2	应用数学 A2	000205LH	A 类	6	96	96				考试	2
3	应用数学 A3	000205LF	A 类	2	32	32				考试	3
4	应用数学 B	000205LB	A 类	3	48	48				考试	1、2
5	大学语文 A1	000105LA	A 类	4	64	64				考试	1
6	大学语文 A2	000105LB	A 类	4	64	64				考试	2
7	大学语文 A3	000105LC	A 类	2	32	32				考试	3
8	大学语文 B	000105LD	A 类	4	64	64				考试	1
9	中华优秀传统文化-中华气韵健身气功	000104L0	A 类	1	16			16		过程	2
10	大学英语 A1	060001Z1	B 类	4	64	32	32			考试	1
11	大学英语 A2	060001Z2	B 类	4	64	32	32			考试	2
12	大学英语 A3	060001Z3	B 类	2	32	16	16			考试	3
13	大学英语 B	060001ZB	B 类	4	64	64				考试	1
14	自然科学、人文科学、社会科学类选修课	\	\	8	128			128		综合	1--4



专业拓展课开设一览表

序号	课程名称	课程代码	课程类型	学分	总学时	理论	实验实训	线上	课外	考核方式	建议开设学期
1	虚拟现实技术及其应用 A	090323ZA	B类	4	64	32	32			过程考核+考试	3
2	数字广告片创作	090345SB	B类	4	64	32	32			过程考核+考试	4
3	游戏原画设计	090314Z0	B类	4	64	32	32			过程考核+考试	2
4	网页设计与前端开发	090430ZB	B类	4	64	32	32			过程考核+考试	4

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	数字媒体技术专业群
专业开设时间	2006 年	适用对象	2021 级动漫制作技术专业
主要合作企业	上海就爱网络科技有限公司、南京云础网络科技有限公司、淮安笔芯动漫科技有限公司		
专业调研时间	2021.6.8		
就业面向	动漫公司、游戏公司、电视台、影视公司、广告公司		
学时学分	应修总学分	160	
	总学时	2654	
	公共基础课学时及占比	886/33.4%	
	专业（技能）课程学时及占比	1512/57%	
	选修（拓展）课学时及占比	256/9.6%	
	实践学时数及占比	1516/57.1%	
	专业群基础课程数	14	
	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，将思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形式与政策、体育、军事理论/安全教育、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、信息技术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。将语文、数学、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）等文件要求，将基础素描 c、设计色彩 B、二维图像设计 photoshop 动画造型设计、摄影基础、故事版与视听语言、动画运动规律、艺术考察与听讲座、户外写生、影像拍摄与制作、MAYA 建模技术、Maya 材质灯光制作技术、MAYA 建模技术实训、户外采风列为专业群基础课程课程，开设专题劳动教育必修课 16 课时。将语文、数学、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。开设数字合成与特效技术、Maya 高级角色动画、微电影创作实训、flash 动画制作、次世代游戏美术设计、动画短片创作实训、毕业设计（论文）、顶岗实习专业核心课程。开设虚拟现实技术及其应用 A、数字广告片创作、游戏原画设计、网页设计与前端开发专业拓展课。		

<p>毕业条件</p>	<p>(一) 各专业学生获取不少于 160 学分。 (二) 达到全国计算机等级考试(一级)考核标准。 (三) 至少取得 1 项与本专业核心能力密切相关的技能证书。 (四) 学生体质健康标准达到《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>		
<p>课程思政融入说明</p>	<p>动漫制作技术专业以思想政治理论课为主的“显性思政教育”和 26 门专业课的“隐性思政教育”共同构建育人课程体系。将课程思政理念有机融入学校 2021 版各专业人才培养方案,注重通识课的同时,在专业课模块加入艺术概论、现代设计史、中国设计史、中国艺术史等选修课程,提升学生人文情怀,体现中华文化。在秉承着文化传承与创新相结合的目的。深入到内部结构及要素中,凸显设计史本质和价值意义,打通设计史论与设计实践、传统经典与现代设计之间的通道,弘扬中国传统文化与智慧,逐渐培养学生的中国文化自信以及为中国国情服务的设计意义。</p>		
<p>方案能体现(请在相应□里打勾)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 参考教育部专业教学标准 <input checked="" type="checkbox"/> 四个依托 <input checked="" type="checkbox"/> 四个嵌入 <input checked="" type="checkbox"/> 校企合作、工学结合 <input type="checkbox"/> 双主体培养 <input checked="" type="checkbox"/> 专业认证	<input type="checkbox"/> 学徒制培养 <input type="checkbox"/> 订单/定向培养 <input type="checkbox"/> 分类培养、分层教学 <input checked="" type="checkbox"/> 课证融通 <input checked="" type="checkbox"/> 赛教融合 <input checked="" type="checkbox"/> 专业群构建	<input checked="" type="checkbox"/> 创新、创业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 职业能力职业精神培养 <input type="checkbox"/> 中高职衔接 <input type="checkbox"/> 高职本科衔接 <input checked="" type="checkbox"/> 信息化教学手段 <input checked="" type="checkbox"/> 校企双师团队
<p>方案自评</p>	<p>其它方面:</p> <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:  2021年 7月 19日</p>		
<p>二级学院专业建设委员会论证意见</p>	<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>本人才培养方案人才培养需求分析合理,符合动漫制作技术人才需求,培养目标明确,适应当前主流行业标准。</p> <p>课程体系的安排体现了动漫制作技术行业岗位需求,注重加强学生能力的培养,针对性较强。</p>		

	该人才培养方案合理、可行！			
	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	讲师	王悦
	高燕	建筑装饰与艺术设计学院	副教授	高燕
二级学院党总支 会议意见	<p>(对培养方案的政治原则、政治方向，落实立德树人等方面进行审核)</p> <p>该方案落实了立德树人的根本任务，旗帜鲜明地坚持社会主义和共产主义的政治方向，未发现政治问题。</p> <p>签字：胡鹏之印  2021年7月19日</p>			
二级学院党政联席 会议意见	<p>党政联席会议通过。</p> <p> 签字：潘洋宇 2021年7月19日</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。