# 五年制高等职业教育

**2021级影视动画专业实施性人养方案**

**一、专业名称及代码**

专业名称：影视动画

专业代码：560206

**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）** | **主要岗位群或技术领域** | **职业资格或职业技能等级证书** |
| 文化艺术大类  （55） | 广播影视类  (5602) | 游戏美术制作业（65）  动画设计制作业（65） | 动画设计人员  (2-09-06-03)  数字媒体艺术专业人员  (2-09-06-07)  多媒体作品制作员  （2-02-13-07）  影视动画制作员  （6-19-01-04） | 动画原画设计师、游戏原画设计师、交互设计  师、三维模型师、三维动画师、后期合成师、游戏美工、影视策划与管理、数字媒体制作管理、营销管理。 | 无 |

**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；掌握在第一线从事数字媒体制作、游戏美术制作、CG插画绘制、动画原创设计的操作能力的，面向数字艺术产品生产、服务、管理一线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。

（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、羽毛球、跑步等运动技能，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，能够形成声乐演唱、播音等艺术特长或爱好。

**2.知识**

（1）了解本专业必备的语言表达、应用写作及其他文化知识；；

（2）了解素描，色彩，构成等美术基础知识；

（3）了解生物体的解剖结构等基础知识，并具有准确绘制结构的能力；

（4）了解动画设计的运动规律、动画原理等专业基础知识；

（5）了解影视动画艺术理论知识和动画原理；

（6）了解数字化应用的相关知识；

（7）了解影视后期制作的基本理论和设计方法；

（8）了解三维技术的发展，并具有使用三维技术绘制模型的能力；

（9）了解动画制作的过程，具备独立完成项目制作的能力；

**3.能力**

**（1）核心能力：**

①能独立完成游戏场景和人物设定的制作；

②能独立或者协助他人完成传媒类作品的设计与制作；

③能独立完成专业设计中的构思创意能力与创作能力；

④能综合运用动画原理以及数字媒体技术，制作出符合市场要求的动画作品；

⑤能综合运用数字艺术设计工具以及数字绘画理论，绘制出符合市场要求的插画漫画作品；

## （2）岗位能力：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **工作岗位** | **工作任务** | **需具备的主要能力** |
| 动画绘制员  角色动画师  场景设计师  道具设计师 | 角色设计  场景设计  道具设计  分镜设计 | 掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程；  具有扎实的美术功底及造型能力，能熟练使用手绘板设计、绘制角色及场景，并具有独立完成动画设计和制作的工作能力；  能熟练应用与动画相关的制作软件；  具有一定的人文地理知识，具有团队合作精神及协调能力。 |
| 角色模型师  场景灯光师  场景建模师  动画特效师 | 三维模型制作  材质灯光制作  三维动画制作  游戏动画制作  特技效果制作 | 掌握动画的相关基础知识，了解动画的制作流程；  具有扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、制作角色及场景；  能够熟练操作三维制作软件，掌握建模、贴图、灯光、动画技术；  能够熟练操作平面制作软件；  具有一定的人文地理知识，具有团队合作精神及协调能力。 |
| 漫画师  CG插画师 | 绘制漫画  绘制插画 | 了解漫画、插画的相关基础知识；  具有扎实的手绘功底及造型能力，能独立设计、绘制角色及场景；  能够使用手绘板及图像处理软件绘制插画、漫画；  具有一定的人文地理知识。 |
| 游戏美工 | 游戏原画设计  游戏场景设计  游戏角色设计 | 了解游戏的相关知识，了解游戏制作流程；  具有扎实的美术功底及造型能力，能独立设计、绘制游戏角色及场景；  能够熟练操作三维制作软件，设计并制作游戏角色及场景；  能够熟练操作图像处理软件；  具有团队合作精神及协调能力。 |
| 影视后期制作师  动画后期处理师 | 影视剪辑  合成特效制作 | 掌握影视广告、网络传媒、新闻综艺的相关知识。  具有良好的镜头感，对新闻、网络、影视表现手法有一定的了解，能够熟练操作影视特效及后期编辑软件；  具有团队合作精神及协调能力。 |

**（3）其他能力：**

①能进行动画及相关行业的市场分析以及市场细分，对设计的动画、漫画、插画作品以及数字媒体作品进行可行性解析与评判；

②能够领会绘制的质量要求，能依据工艺文件对生产过程进行检查，具有独立完成项目的基本能力。

③能进行团队合作，并完成高质量作品。

**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、专业技能实训课程模块、专业拓展课程模块等。

## （一）主要公共基础课程教学内容及目标要求

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序**  **号** | **课程**  **名称** | **主要教学内容** | **目标要求** |
| 1 | 中国特色社会主义  （32） | 阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位， 阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容。 | 紧密结合社会实践和学生实际，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会 主义事业、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。 |
| 2 | 心理健康与职业生涯  （32） | 阐释职业生涯发展环境、职业生涯规划；正确认识自我、正确认识职业理想与现实的关系；了解个体生理与心理特点差异，情绪的基本特征和成因；职业群及演变趋势；立足专业，谋划发展；提升职业素养的方法；良好的人际关系与交往方法；科学的学习方法及良好的学习习惯等。 | 通过本门课程的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展观，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。 |
| 3 | 哲学与人生  （32） | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确的价值判断和行为选择的意义；社会主义核心价值观内涵等。 | 通过本门课程的学习，学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。 |
| 4 | 职业道德与法治  （32） | 感悟道德力量；践行职业道德的基本规范，提升职业道德境界；坚持全面依法治国；维护宪法尊严，遵循法律规范。 | 通过本门课程的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。 |
| 5 | 思想道德与法治  （48） | 本课程包括知识模块和实践模块。  知识模块：做担当民族复兴大任的时代新人，确立高尚的人生追求，科学应对人生的各种挑战，理想信念内涵与作用，确立崇高科学的理想信念，中国精神的科学内涵和现实意义，弘扬新时代的爱国主义，坚定社会主义核心价值观自信、践行社会主义核心价值观的基本要求，社会主义道德的形成及其本质，社会主义道德的核心、原则及其规范，在实践中养成优良道德品质，我国社会主义法律的本质和作用，坚持全面依法治国，培养社会主义法治思维，依法行使权利与履行义务。  实践模块：通过课堂讨论、经典回放、文献报告等课堂实践，校外参观学习、假期社会调查等社会实践，实现理论学习与实践体验的有效衔接。 | 紧密结合社会实践和学生实际，运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观, 解决成长成才过程中遇到的实际问题，更好适应大学生活，促进德智体美劳全面发展。 |
| 6 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论  （64） | 阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，毛泽东思想的主要内容及其历史地位，邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观各自形成的社会历史条件、形成发展过程、主要内容和历史地位，习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容及其历史地位，坚持和发展中国特色社会主义的总任务，系统阐述“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布局，全面推进国防和军队现代化，中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等。 | 旨在从整体上阐释马克思主义中国化理论成果，既体现马克思主义中国化理论成果形成和发展的历史逻辑，又体现这些理论成果的理论逻辑；既体现马克思主义中国化理论成果的 整体性，又体现各个理论成果的重点和难点，力求全面准确地理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系，尤其是马克思主义中国化的最新成果——习近平新时代中国特色社会主义思想，引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。 |
| 7 | 语文  （292） | 本课程分为基础模块（必修）、职业模块（限定选修）、拓展模块（选修）。  基础模块：语感与语言习得，中外文学作品选读，实用性阅读与口语交流，古代诗文选读，中国革命传统作品选读，社会主义先进文化作品选读。  职业模块：劳模、工匠精神作品研读，职场应用写作与交流，科普作品选读。  拓展模块：思辨性阅读与表达，古代科技著述选读，中外文学作品研读。 | 正确、熟练、有效地运用祖国语言文字；加强语文积累，提升语言文字运用能力；增强语文鉴赏和感受能力；品味语言，感受形象，理解思想内容，欣赏艺术魅力，发展想象能力和审美能力；增强思考和领悟意识，开阔语文学习视野，拓宽语文学习范围，发展语文学习潜能。 |
| 8 | 数学  （258） | 本课程分为必修模块、选修模块、发展（应用）模块。  必修模块：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。  选修模块：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（学校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）。  发展（应用）模块：极限与连续、导数与微分等内容，或专业数学（如线性代数）。 | 提高作为高技能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、结论等的产生背景及应用，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、现代信息技术运用和分析、解决简单实际问题的能力；发展数学应用意识和创新意识，形成良好的数学学习习惯。 |
| 9 | 英语  （224） | 本课程分为必修模块、选修模块。  必修模块以主题为主线，涵盖语篇类型、语言与技能知识、文化情感知识。  在自我与他人、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个主题中，涵盖记叙文、说明文、应用文和议论文等文体，并涉及口头、书面语体。  语言与技能知识包括语音知识、词汇知识、语法知识、语篇知识、语用知识。  文化情感知识包括中外文化的成就及其代表人物、中外传统节日和民俗的异同、中外文明礼仪的差异、相关国家人文地理、中华优秀传统文化等。  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。 | 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。 |
| 10 | 信息技术  （96） | 本课程分为基础模块（必修）和拓展模块（选修）。  基础模块：信息技术应用基础、网络技术应用、图文编辑、数据处理、演示文稿制作、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能。  拓展模块：维护计算机与移动终端、组建小型网络、应用办公云、制作实用图册、绘制三维数字模型、编制数据报表、创作数字媒体作品、体验 VR/AR应用、开设个人网店、设计应用程序、保护信息安全（不同类别的专业可根据实际需求选择2—3个专题进行教学）。 | 了解信息技术设备与系统操作、程序设计、网络应用、图文编辑、数据处理、数字媒体技术应用、信息安全防护和人工智能应用等相关知识；理解信息社会特征；遵循信息社会规范；掌握信息技术在生产、生活和学习情境中的相关应用技能；具备综合运用信息技术和所学专业知识解决职业岗位情境中具体业务问题的信息化职业能力。 |

**（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 | 动画素描  （96） | 本课程是造型模块的基础课程，旨在帮助学生理解两足动物、四足动物、花鸟虫鱼，建筑，树木等物体的基本结构和基本透视关系。通过对物体结构的研究，使学生能够更好的认识物体的本质和组成方式，为动画专业的学习做好准备。 | 本课程是一门相对独立、以绘画艺术为基础，是平面设计、动画设计、室内设计等专业的一门基础课程。  培养学生的观察能力、空间透视能力和造型表现能力，提高学生的创新思维和审美水平等方面具有重要的作用。 |
| 2 | 动画色彩（102） | 本课程是色彩造型的基础课程，主要训练基本的色彩写生方法。掌握基本的色彩原理。在遵循色彩构成原理的情况下，能够对写生色彩进行提炼，加工与重新组合，创造新的色彩表现方式。建议教师在教学过程中，适当布置学生临摹一些成熟动漫作品的彩色稿，以场景临摹为主，并对动画场景色彩的用法做一些介绍与概括。 | 本课程以绘画艺术为基础，是平面设计、动画设计、室内设计等专业的一门基础课程。  培养学生的观察能力和色彩搭配和运用能力，提高学生的创新思维和审美水平等方面具有重要的作用。 |
| 3 | 动画  基础造型  （352） | 认知各种动物与人物的造型与结构；理解并熟练绘制结构；默写造型与结构。 | 本课程是动画造型模块的基础课程，主要是训练学生慢速以及快速对物体的轮廓与结构的描绘的能力。进入专业课阶段主要是学习创作性绘画的能力，帮助学生提高动画造型能力。 |
| 4 | 动画构成（32） | 构成的构成概述和构成的形式美法则；平面构成的概述、构成的基本形象、构成形式；色彩构成的概述，色彩的分类、混合、特性、情感；立体构成的概念、特点、构成要素、表现形式；三大构成在设计中的应用。 | 本课程为动画专业的基础课程，通过课程让学生掌握形式美的法则，以理性和逻辑来创造形象，从而提高设计能力和审美能力。使学生能够抛开应用的功利目的，而探寻形态、色彩、立体空间语言的内在本质表述。扩大学生的专业视野，对新的设计基础观产生了正确的认识。培养学生设计的概括能力,归纳能力以及色彩感知能力等,训练学生设计思维的转变，想象力的提升和新的设计思维的形成,为后期专业课奠定重要的基础。 |
| 5 | 动画原理（99） | 动画设计的基本知识；动画设计的基本表达手法；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。 | 本课程是影视动画专业的基础主干课程。通过本课程的教学，使学生理解透视形象形成的原理和作图法，理解动画构图的一般原理，掌握透视学在动画设计表现中的运用，掌握基本构图法来绘制动画场景的方法，掌握物体运动的一般原理，锻炼基本的手绘能力，然后帮助学生掌握物体运动变化的基本规律，了解物体运动变化在动画制作中的表现。为接触深层次动画制作打下坚实的基础。 |
| 6 | 二维  软件基础  （36） | 了解二维软件使用的基础知识；掌握二维软件基础理论；掌握二维软件的基本使用方法与使用技巧；掌握二维软件  绘画的基本技巧。 | 本课程是有关图形图象处理的一门基础性学科。通过本课程的学习，使学生具备基本的图像软件使用方法，能够  熟练的进行图形的处理和颜色的处理。具备基本的软件绘画技能，具备使用数位绘图板的技能。能够利用绘图板创作动画场景以及动画形象。 |
| 7 | 定格动画（88） | 定格动画的定义，发展历史，概述；定格动画的制作流程；定格动画的场景制作方法；定格动画的人物制作方法；定格动画的拍摄方法与后期制作。 | 通过学习，提高学生对动画的认知能力，对动画有整体把握的能力。提高教学，使学生能够全面的掌握定格动画的基本只是，表现方法和基本理论；通过角色和场景制作，锻炼提高学生的动手能力和团队合作意识；提高拍摄制作，提高学生对动画短片的整体把握能力，  对动作表现有认知。 |

1. **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** |
| 1 | 数字媒体软件基础  （112） | 视频技术基础知识；所有的工作面板，熟练的使用基本特效；基本的剪辑技巧，制作和输出电影文件；能够根据样片内容进行影片模仿。 | 本课程是影视动画专业的专业基础课程。该课程旨在让学生能够熟练的进行图形图象处理，熟练运用3D软件、后期制作软件、虚幻游戏引擎进行传媒动画制作。并且了解影视制作基本理论,掌握非线性编辑的基本方法，培养学生独立制作应用动画的能力和团队合作精神。 |
| 2 | 游戏美术  原画设计  （272） | 手绘板的使用方法；数字绘制软件的基础知识；基础动态的数字造型绘制；上色练习；数字原画的绘制。 | 本课程是影视动画专业的专业主干课程，旨在介绍游戏原画设计、概念设计、插画设计等平面艺术的设计思路、制作规范、完成步骤进行细化和完善。帮助学生掌握游戏美术设计的标准和流程，培养原画设计师所需的基本素质，力求让学生熟练掌握角色原设、怪物原设、场景原设以及其他相关设计内容和方法，具备游戏动漫企业原画设计和制作技术的能力。 |
| 3 | 动态  设计基础  （128） | 图形动态设计的基础知识；图形动态设计的主要流程，特效制作方法；剪辑技巧和输出方式。 | 本课程是影视动画专业的主干课程，旨在介绍交互动画制作的思路、基本方法和技巧，以及利用所学知识进行交互展示设计效果、游戏设计效果等综合商业案例设计。 |
| 4 | 影像创作  （352） | 有主题与无主题动态影像创作。 | 本课程是影视动画专业的主干课程。旨在帮助学生运用非线性数字技术、动画软件进行视频及动态影像的拍摄、采集、剪辑、后期制作、特效合成的实践课程，并且要求学生了解影视原理和影视的基本理论，能够独立或者协作完成微电影、mv、动画、交互设计等的拍摄与制作。 |

**(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 | 动画素描  课程实训  （2W\60） | 了解素描的基本理论、观察方法、工具材料；掌握铅笔的使用与练习排线；几何形体临摹练习；静物临摹练习；结构素描的空间表现练习：组合物体写生、石膏五官写生。 | 要求学生学习和掌握基本的造型能力、构图能力、色彩处理能力、审美能力，使学生形成独立的审美意识。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，培养高素质的合格的技能型人才。 |
| 2 | 动画色彩  课程实训  （2W\60） | 造型的基本语言训练；人体结构与运动人体临摹；动物结构与运动造型临摹；场景造型训练；动漫造型临摹。 | 此课程涵盖了动态人物训练、人体多角度训练等动漫学习基础应用知识，要求学生掌握基  本的造型规律和造型方法。 |
| 3 | 二维软件  综合实训  （2W\60） | 软件基础工具应用；图像选区操作训练；修饰与调色训练；路层管理应用操作；文字、路径与形状工具应用；通  道与蒙版的应用；滤镜的应用；卡通漫画插画设计；特效设计制作。 | 本课程以项目案例为驱动，通过对案例的分析与模仿制作，让学生学习掌握二维软件从基础应用到二维角色设计制作方法。 |
| 4 | 动画原理  综合实训  （1W\30） | 力与速度变化；曲线运动；动作的预备和预感及跟随动作；动作的停顿、循环与复合；动作的透视、夸张、口型；人物的运动规律；动物的运动规律；自然形态的运动规律；综合实例设计 | 通过强化学生的操作技能，让学生熟练并掌握动画运动规律的设计的制作方法，培养学生对客观生活，对角色运动的敏锐观察力，提高审美水平，最终达到自主设计具有创意的运动技巧，  为后续创作课程打下基础。 |
| 5 | 定格动画  综合实训  （1W\30） | 分析定格动画的内涵；设计制作定格动画角色、动画场景;针对不同主题或风格，对不同的造型理念区别对待。以便能够突出设计的主题，增强设计的吸引力。 | 本课程对于巩固动画造型知识，加强学生的实际动手能力和提高学生动画领域中的综合运用能力十分必要。在教学中应加强直观性教学，加深学生对人物结构的理解。 |
| 6 | 数字媒体软件基础综合实训  （2W\60） | 软件应用基础；视频编辑基础；视频切换效果；调色特效；抠像特效；视频其它特效；运动效果与字幕制作；数字音频编辑；输出数字音视频；综合训练 | 通过学习本课程，掌握影视剪辑的基本规律，能灵活运用常见的剪辑技术进行影视节目的后期剪辑，具备影视节目后期剪辑的基础能力。 |
| 7 | 游戏美术原画设计综合实训（2W\60） | 游戏原画设计的流程与绘制方法；原画设计的行业标准解读；企业项目实践。 | 提高学习，帮助学生了解制作流程，了解行业标准，并进行项目制作。 |
| 8 | 动态设计基础 综合实训  （2W\60） | 图形动态设计的基础知识；图形动态设计的主要流程，特效制作方法；剪辑技巧和输出方式。 | 本课程是影视动画专业的主干课程，旨在介绍交互动画制作的思路、基本方法和技巧，以及利用所学知识进行交互展示设计效果、游戏设计效果等综合商业案例设计。 |
| 9 | 影像创作  综合实训  （2W\60） | 三维动画、二维动画、MG动画等的创作与实践。 | 通过学习本课程，帮助学生熟悉工作流程，掌握创作方法，可以运用软件制作各种形式的动态影像。 |

**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 | | | | | | 入学教育与  军训 | 劳动/机动周 |
| 授课周数 | 考试周数 | 技能训练 | | 课程设计毕业设计  （论文） | | 企业见习顶岗实习 | |
| 内容 | 周数 | 内容 | 周数 | 内容 | 周数 | 周数 |
| 一 | 20 | 14 | 1 | 动画素描  课程实训 | 2 |  |  |  |  | 2 | 1 |
| 二 | 20 | 16 | 1 | 动画色彩  课程实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 三 | 20 | 16 | 1 | 二维软件  综合实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 四 | 20 | 17 | 1 | 动画原理  综合实训 | 1 |  |  |  |  |  | 1 |
| 五 | 20 | 17 | 1 | 定格动画  综合实训 | 1 |  |  |  |  |  | 1 |
| 六 | 20 | 16 | 1 | 数字媒体软件  基础综合实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 七 | 20 | 16 | 1 | 游戏美术  原画设计综合实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 八 | 20 | 16 | 1 | 动态设计基 础综合实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 九 | 20 | 16 | 1 | 影像创作  综合实训 | 2 |  |  |  |  |  | 1 |
| 十 | 20 | 0 | 0 |  |  | 毕业  设计 | 4 | 顶岗  实习 | 14 |  | 2 |
| 合计 | 200 | 142 | 9 |  | 16 |  | 4 |  | 14 | 2 | 11 |

**（二）教学进程安排表（见附录）**

**八、实施保障**

**（一）师资队伍**

1.专业教学团队

（1）本专业的专业专任教师配备的师生比为1:28。

（2）兼职教师占专业教师比例为25%。

（3）双师素质教师占专业教师比75%。

2.专任专业教师

具有教师职业资格证。

具有良好的思想政治素质和职业道德，具备认真履行教师岗位职责的能力和水平，遵守教师职业道德规范。

具有动画专业本科及以上学历，具备理实一体化和信息化教学的基本能力和继续学习能力。

青年教师应经过教师岗前培训，并在三年内取得本专业相关的高级职业资格或中级技术职称；每两年到企业实践不少于3个月。

3.专业带头人

专业带头人具有副高及以上职称，硕士以上学位，从事本专业教学18年，熟悉行业和本专业发展现状与趋势，具有开发专业课程的能力，能够指导新教师完成上岗实习工作。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

（1）在企业、行业、专业团体的动画设计、游戏、影视制作等岗位上工作，有丰富的动画制作以及绘画制作专业技术和工作经验，具有中级及以上专业技术职务或技师职称的技术人员，或是在本专业领域享有较高声誉、丰富实践经验和特殊技能的行业企业技术专家、能工巧匠。

（2）需经学校组织的教学方法培训，每学期承担不少于70学时教学任务。

**(二）教学设施**

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室和实训基地。

1.专业教室

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

根据本专业的专业技能课程主要教学内容和要求，配备校内实训实习室。

实训设备配备标准以满足本专业主要实验实训项目所必须的教学设施设备，本专业校内实训实习必须具有数字绘画实训室、数字媒体实训室、三维实训工作室。主要设施配备见下表（按每班40人规模配置）。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室名称** | **主要功能** | **主要设施设备配置** |
| 1 | 数字绘画  艺术工作室 | 商业插画与原画设计  的实训工作室 | 配备实训计算机40套，WACOM手绘板40套，  手绘屏2套，文件柜以及相关实训用资料和工具；互联网接入或WiFi环境。 |
| 2 | 数字媒体  艺术工作室 | 拍摄，采集，编辑，  特效与合成实训工作室 | 配备实训计算机40套，高清摄像机3套，高  清相机2套，文件柜以及相关实训用资料和工具；互联网接入或WiFi环境。 |
| 3 | 三维实训工作室 | 动画制作工作室 | 配备实训计算机40套，文件柜以及相关实训  用资料和工具；互联网接入或WiFi环境。 |

3.校外实习基地

与南京艺德源动漫制作有限公司、常州电视台、常州型树传媒制作有限公司等公司建立长期校企合作关系，具有稳定的校外实习基地。能提供动画制作，影视拍摄等相关实习岗位，可接纳一定规模的学生实习；能涵盖当前影视动画专业原画设计、三维动画制作、影视后期编辑等主流业务；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

运用学校教学平台、泛雅、钉钉、QQ、微信群等平台建立与学生的课外辅导群，利用学校自带网络云空间云桌面进行教学，并上传数字化教学资源、文献资料。积极引导鼓励教师自主拍摄微课程配合正常的教学活动。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

教学资源主要包括能够满足学生学习、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

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

图图书文献配备了能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要的影视动画类书籍和业内时尚报刊杂志，方便师生查询、借阅。专业类图书文献包括：动画专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书。

3.数字教学资源配备

在教学过程中，根据市场制作需求建设、配备了与本专业有关的高清音视频素材、教学课件、企业教学课程，数字化教学案例库、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，能够满足日常教学使用。

## （四）教学方法

1.深化教学改革,推进“课程思政”,结合本专业人才培养特点和专业能力素质要求, 梳理课程蕴含的思想教育元素，创新思政课程教学模式，发挥专业课程承载的思想政治教育功能，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。

2.在实践课程的教学中，恰当运用多种教学方法提高教学质量。认真制订并研读课程标准，根据影视动画专业特征，开设课程，制定课程内容，适当转变教学观念，勇于创新，符合专业发展的市场需求；合理利用现代教育技术，开拓企业课程和数字化资源，丰富教学内容和教学形式，促进学生进行专业学习；通过采用多种教学手段，建立多种实训空间，帮助学生理解不同层次的实践模式，达成教学目标；积极开展专业选修课程，拓展学习渠道，提高学生专业素养。

3.“以实战为目标”，鼓励引入企业真实案例项目进课堂，呈现教学的先进性和互动性；“以学生为主体”，调动学生的主观能动性、创造性和自主性；“以能力为重点”，培养学生分析问题、解决问题以及应用专业知识和专业技能实际问题的能力；“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。

## （五）学习评价

基于课程标准，与市场需求和就业要求对接，建立适合市场和学生能力水平的价标准，并建立课程标准与学习评价之间的良性互动，实现课程标准，教学与评价的一致。明确学业成就目标，学习评价真实而客观；同时，实行差异化评价，从学生的实际情况出发，纵向考核学生的专业学习效果。

## （六）质量管理

在人才培养方案的实施过程中，加强教学运行过程的管理及质量监控，完善各项管理制度，建立积极有效的督导机制，定期召开学生座谈会，建立完善的教学质量评价体系，及时掌握和监控教学运行过程。

为加强课堂教学质量，制订并完善各实践环节的课程标准、指导书、任务书、评价标准等教学资料；制订和完善实践教学管理文件，加强校内实训，校外顶岗实习的管理，同时规范校外实训基地的运行；依托教学管理部门，对实践教学过程和教学效果实施质量监督，对信息进行收集分析和有效利用，及时纠正错误，不断提高实践环节教学质量。同时，及时考核教学质量，并与教师工作业绩相结合进行考核。

**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；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；修满学校实施性方案所规定的学分要求。

**十、其他说明**

**（一）编制依据**

《国家职业教育改革实施方案的通知》（国发〔2019〕4号）；

《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）；

《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）；

《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）；

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**

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。

周学时不超过28课时，顶岗实习一般按每周30学时计算。入学教育和军训安排在第一学期开学前开设，按每周30学时，计入实践课时。

理论教学和实践教学按16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、专业技能实训课程、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。鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。鼓励学生参加技能大赛、创新创业大赛、社团等活动，取得的成绩可折算为学历教育相应学分。

3.本方案所附教学时间安排参照表（见附表）为各校制定实施性人才培养方案的参考依据，总学时为5073，其中公共基础课1692学时，占 33.35%；专业技能课1701学时，占33.53% ；专业技能实训课程480学时,占总课时的9.46%；集中实践课程540学时，占总课时的10.64%；任意选修课592学时，占总课时的11.7%；其他类教育活动68学时，占1.3%。总学分283学分。

4.劳动教育课程设置，依据教育部要求，以实习实训课为主要载体开展劳动教育，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于16学时，具体设置方式由学校自主安排.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 姓名 | 角色分工 | 承担任务 |
| 1 | 史 冲 | 负责人 | 统筹协调审核 |
| 2 | 徐 军 | 主持人 | 调研报告撰写、统稿 |
| 3 | 唐李阳 | 核心人员 | 专业方向模块内容制定、课程设置学时分配 |
| 4 | 石春林 | 核心人员 | 公共基础课设置、课时审核 |
| 5 | 陶 陶 | 核心人员 | 参与调研论证 |
| 6 | 陈 珺 | 核心人员 | 参与调研论证 |
| 7 | 刘振宇 | 核心人员 | 参与调研论证 |