

2019 年三年制高职动漫制作技术专业人才 培养方案

1. 专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

2. 入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者；

3. 修业年限

高中毕业生或同等学力起点的学生修业年限为 3 年；

4. 职业面向

4.1 所属专业大类：电子信息大类（61）

4.2 所属专业类：计算机类（6102）

4.3 对应行业：动漫制作技术（610207）

4.4 主要职业类别（代码）

广播、电视、电影和影视录音制作人员、工艺美术与创意设计专业人员

4.5 主要岗位类别（或技术领域）及职业资格证书（代码）

岗位一：多媒体设计制作、音视频数字技术、数字媒体管理

职业资格证书：Adobe 产品技术认证、Adobe 平面视觉设计师认证图形图像处理（Photoshop）

岗位二：二维动画设计

职业资格证书：Flash 动画师产品认证

岗位三：三维动画设计

职业资格证书：3D MAX 动画师产品认证

4.6 专升本：各专业平均成绩排名前 20%的应届毕业生可推荐参加“专升本”选拔考试；考试合格，被录取的“专升本”学生直接进入湖南涉外经济学院本科三年级学习，在普通本科院校学习两年，修完本科教学计划规定的内容，达到毕业要求的，颁发本科毕业证书。

4.7 应征入伍：国家鼓励大学毕业生应征入伍服义务兵役，并能够享受国家多个方面的优惠政策。

4.8 自主创业：鼓励大学生自主创业，并能享受国家相关优惠政策。根据动漫制作技术专业的特点，本专业毕业生适合开办动画设计与开发、游戏软件设计与开发、影视制作、网络媒体设计公司。

5. 培养目标与培养规格

5.1 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；通过校企合作、工学结合的人才培养模式，使学生掌握概念设计、模型制作、动画设计、影视动画特效制作、影视动画后期合成、二维动画制作、多媒体设计方面的技术技能，培养面向动漫公司、电子音像出版、影视制作行业、电视台以及其他广告传媒领域的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事多媒体设计与制作、视频后期处理、动画设计、非线性编辑工作的复合性技术技能人才。

5.2 培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

5.2.1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感，遵守法律， 遵规守纪，具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。遵守、履行道德准则和行为规范；尊重劳动、热爱劳动；崇德向善、诚实守信、爱岗敬业， 具有精益求精的工匠精神；具有集体意识和团队合作精神，具有 质量意识、绿色环保意识、安全意识、职业生涯规划意识等；具有从事相关职业应具备的其他职业素养要求。

具有良好的身心素质和人文素养。达到《国家学生体质健康标准》要求，具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有一定的 审美和人文素养。

5.2.2. 能力

岗位一：多媒体设计制作

能熟练使用设计软件；

能具有很好创意和策划功底，能根据产品特点、顾客群体特点等确定设计风格和设计方案；

能具有较好的手绘能力或者对某类平面艺术有较强鉴赏能力；

岗位二：二维动画设计、三动画设计

能掌握动画运动规律；

能进行动画场景和角色的设计和绘制；

能绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画

能进行色彩的欣赏和使用。

能使用三维软件造型、制作光影材质贴图、制作动画短片。

岗位三：音视频数字技术、数字媒体管理

能进行后期合成；

能熟练使用 AfterEffect、Premiere、Photoshop 等软件；

能进行分镜头脚本的绘制；

能制作主题突出的创意短片；
能开发和管理媒体资源；
能进行大型媒体合作项目、市场活动的组织策划与执行。

5.2.3. 知识

了解对印刷工艺及广告媒体；

熟练使用 CorelDRAW、Photoshop、Illustrator 和 AutoCAD 等设计软件；熟悉各类行业媒体，了解媒体运作流程；

掌握美术基本知识（素描、色彩、速写）；掌握 CG 插画创作、电脑上色、颜色的合理搭配技术；掌握美术基本知识（素描、色彩、速写）；掌握动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；掌握人体解剖、绘画透视、构成的知识，对人物的造型和场景有非常重要的塑造能力；掌握动画临摹方法，动画的描线；掌握美术设计；设计出角色造型和场景；掌握分镜头剧本设计，掌握故事情节的设计；掌握原画及修型设计，掌握人物的动作，口型及修改错误的地方；掌握动画设计，掌握动画中间张的画法；掌握三维动画理论基础知识，掌握三维动画软件技术 3DMax；掌握 CG 插画创作、电脑上色、颜色的合理搭配和 Photoshop 软件技术；掌握二维动画理论基础知识，掌握二维动画软件技术 Flash。掌握影视后期制作和非线性编辑软件技术，After Effects 和 Premiere；掌握镜头表现方法及主题表现手法，运用软件完成创意主题短片制作；掌握大型媒体合作项目、市场活动、合作项目的组织策划技巧。

6. 课程设置

6.1 公共基础课

6.1.1 《思想道德修养与法律基础》（简称《思修》）

（1）学习目标：本课程作为大学生必修的思想政理论课，主要针对大学生成长过程中所面临的思想道德和法律问题，开展马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育，引导大学生领悟人生真谛，坚定理想信念，自觉践行社会主义核心价值观，不断提高思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

（2）学时：48 学时，其中理论学时 36，实践学时 12。

6.1.2 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》（简称《概论》）

（1）学习目标：本课程作为大学生必修的思想政理论课，是为了使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的把握；对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加深刻的认识；对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更加透彻的理解；对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力的提升有更加切实的帮助。

（2）学时：72 学时，其中理论学时 48，实践学时 24。

6.1.3 《形势与政策》

（1）学习目标：课程作为大学生必修的思想政理论课，主要针对学生关注的国际国内热点问题，引导学生正确认识国内外形势，深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的

重大意义、科学体系、精神实质、实践要求，树牢“四个意识”，坚定“四个自信”，坚决做到“两个维护”，成长为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

(2) 学时：32 学时，其中理论学时 32，分四个学期开设。

6.1.4 《大学生心理健康教育》

(1) 学习目标：本课程是大学生必修的人文素养课，主要使学生明确心理健康的标准和意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、心理调适能力等，增强心理素质，形成健全的人格，实现全面发展。

(2) 学时：32 学时，其中理论学时 24，实践学时 8。

6.1.5 《创新创业基础》

(1) 学习目标：通过本课程的学习，培养学生整合创业资源、设计创业计划以及创办和管理企业的能力，重点培养学生识别创业机会、防范创业风险、适时采取行动的创业能力，提高学生的社会责任感、创新精神，促进学生的创业积极性和成功率。

(2) 学时：32 学时，其中理论学时 16，实践学时 16。

6.1.6 《大学生职业发展与就业指导》

(1) 学习目标：通过本课程的学习，提升学生的自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能、拓展能力和各种通用技能，如沟通技能、问题解决技能和自我管理技能等。为培养学生尽快适应社会，做好从“学校人”到“社会人”转变的准备。

(2) 学时：32 学时，其中理论学时 16，实践学时 16。

6.1.7 《国家安全与军事教育》

(1) 学习目标：本课程是普通高等学校学生的必修课程。该课程授课内容含军事理论、军事技能和国家安全教育。通过课程学习，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

(2) 学时：148 学时，其中理论学时 36，实践学时 112。

6.1.8 《大学体育与健康》

(1) 学习目标：通过本课程的学习，学生能增强体能和运动技能水平，加深对大学体育与健康知识的理解；感悟体育学习乐趣，增强体育实践能力和创新能力；形成运动爱好和专长，培养终身体育的意识和习惯；发展良好的心理品质，增强人际交往技能和团队意识；具有健康素养，塑造健康体魄，提高对个人健康和群体健康的社会责任感，逐步形成健康的生活方式和积极进取、充满活力的人生态度。

(2) 学时：64 学时，其中理论学时 0，实践学时 64。

6.1.9 《劳动技能》

(1) 学习目标：让学生通过劳动技能实践，获得积极劳动体验，形成良好职业素养，促进学生全面发展，培养“技高品端”人才，实现学校育人目标。

(2) 学时：总学时 24 学时，其中实践 24。

6.2 专业基础课

6.2.1 《素描》

- (1) 学习目标：能进行几何体、静物和石膏像素描的绘制；能进行设计素描的表现。
- (2) 学时：总学时 48，课程理论融入实践进行，实训实习：48 学时。
- (3) 训练项目：结构素描、石膏几何体写生、静物写生、速写。

6.2.2 《设计构成》

(1) 学习目标：能进行富有魅力的形态创造；能进行平面设计综合应用；能利用色彩创造视觉心理环境和色彩表现的处理；能利用各种可能的条件，创造新的设计形式。

(2) 学时：总学时 72，理论学时：18 学时，实训实习 54 学时。

(3) 训练项目：加强对学生设计构成的表现能力和创造性思维能力的培养，如基本形组合设计、点线面元素的表达、各种骨骼组合构成训练、24 色相环制作、色彩对比训练、色彩调和训练、色彩知觉训练、色彩搭配训练、软线构成、硬线构成、面的插接、透空柱体、仿生形态塑造、悬吊构成、多面体创造、空间场的塑造、首饰设计、纸浆工艺制作、服饰改造、块形态塑造。

课程学时：68 学时。

6.2.3 《Painter》

- (1) 学习目标：能根据需求选用合适的笔刷；能根据主题进行原画的创作。
- (2) 学时：总学时 64，课程理论融入实践进行，全部在机房完成，实训实习 64 学时。
- (3) 训练项目：自然景物、动物绘制技巧、人物画的设计与制作。

6.2.4 《矢量绘图 (AI+CDR)》

(1) 学习目标：能够熟练使用 Illustrator 和 CorelDraw 的常用工具和命令绘制矢量图形和文字排版，能制作一些常见的文字或图形特效，能够制作一些基本的设计案例。

(2) 学时：总学时 54 学时，课程理论融入实践进行，全部在机房完成，实训、实习学时：54 学时。

(3) 训练项目：绘制和编辑图形、对象的基本管理和变换操作、对象的修整、对象颜色的填充、文本图表的处理、特殊效果的制作。

6.2.5 《广告理论与实务》

(1) 学习目标：通过理论学习、案例分析等，熟练运用广告原理进行广告创作，达到广告作品的营销目的。

(2) 学时：总学时 48，理论学时：48 学时，实训实习课外完成不占用上课时间。

(3) 训练项目：运用理论模块的知识学习（广告概述、广告调查与广告计划、广告策略、广告文案创作、广告设计原理、广告心理、广告媒体、各类广告创意案例解析等），指导广告策划、各类广告创作的实践，着力培养创新思维和动手能力。如 24 节气/中国传统节日广告设计、旅行社广告设计、音乐节海报设计、电影海报设计、手机平面广告设计、家电海报设计、专辑封面设计、杂志内页广告设计、中国风海报设计。

6.2.6 《视听语言》

(1) 学习目标: 根据主题表达需求, 能正确运用镜头的构图、景别、角度、照明、色彩、运动六大视觉要素, 恰当处理画面声音元素, 使用顺畅的镜头组接技巧, 完成主题短片制作。理论教学 64 学时。

(2) 学时: 总学时 64 学时, 理论结合实践, 全部在多媒体教室完成。课外实训, 完成短片拍摄及制作任务, 不占用课程上课学时。

(3) 训练项目: 影片赏析、视频片段的模拟制作、分镜文字脚本创作、3 个主题短片的分镜脚本及视频短片创作。

6.2.7 《广告字体与版式设计》

(1) 学习目标: 能够运用版式设计技能方法进行相关的项目设计。能正确的运用字体, 根据主题合理选用、设计字体。能根据主题, 完成字体设计。

(2) 学时: 总学时 36 学时, 课程理论融入实践进行, 全部在机房完成, 实训、实习学时: 36 学时。

(3) 训练项目: 宋、黑、楷等汉字摹写实践、商业字体设计方法、品牌字体设计、房地产海报的制作、画册的制作。

6.2.8 《动画运动规律》

(1) 学习目标: 能掌握人物运动规律; 能掌握动物运动规律; 能掌握自然现象及其他物体的运动规律。

(2) 学时: 总学时 36 学时, 其中理论 36 学时, 课外实训, 不占用上课时间。

(3) 训练项目: 人物行走、跑步的制作; 动物走、跑动作的制作; 火、烟、云、爆炸动画, 风、水雪动画。实训内容课外完成, 不占用上课时间。

6.3 专业核心课

6.3.1 Photoshop 图像处理

(1) 课程目标: 掌握 Photoshop 工具及面板的使用, 熟练完成形状绘制、图像选取与合成的能力; 掌握 Photoshop 的图像格式及色彩调整方法, 熟练完成数码照片色彩调整与图片修正的能力; 培养学生综合运用 Photoshop 知识, 熟练完成简单广告制作的能力。培养学生良好的爱岗敬业的精神、团队合作意识。

(2) 训练项目: 利用工具、图层面板、菜单命令制作简单插图效果; 应用形状工具及路径面板制作卡片效果; 利用通道和滤镜完成图片的合成及美化效果; 数码照片的美化或简单广告制作。

(3) 训练要求: 总学时 84 学时。其中校内理论知识学时 42 学时, 校外实习实训 42 学时。

江河影视传媒有限公司、春韵文化传播有限公司, 数码照片的美化或简单广告制作, 42 学时。

6.3.2 视频后期处理

(1) 课程目标：“能剪辑、会合成、知鉴赏”。能采集素材，并根据客户要求组接镜头，形成表达完整含义的；能添加各种特效，制作出有创意、有美感的作品；能评析影片的拍摄技巧、艺术表现手法、镜头组接等技术。掌握非线性编辑软件及视频特效制作软件的基本操作方法；掌握图像合成与创意的实现方法；掌握专题片制作技术。培养学生影视动漫鉴赏能力、审美能力，爱岗敬业的精神和团队合作能力。

(2) 训练项目：非线性编辑基础；剪辑基础技术；视频字幕制作；视频特效制作；关键帧动画制作；专题片制作；微视频制作；影视包装。

(3) 训练要求：总学时 176 学时。其中校内理论知识学时 88 学时，校外实习实训学时 88 学时。

江河影视传媒有限公司、春韵文化传播有限公司，专题片制作；微视频制作；影视包装，86 学时。

6.3.3 3D 动画

(1) 课程目标：掌握 3DMAX 工具及面板的使用，熟练掌握建模方法；掌握材质、灯光设置方法，熟练完成动画制作的能力；培养学生综合运用 3DMAX 知识，熟练完成简单场景建设的能力及动画短片的制作能力。培养学生良好的问题解决能力、团队合作意识。

(2) 训练项目：场景建模（建筑物及各种常用道具）；角色建模；场景灯光训练；材质贴图训练；角色动画训练；综合动画训练（模型与动画制作）。

(3) 训练要求：总学时 244 学时。其中校内理论知识学时 122 学时，校外实习实训 122 学时。

春韵文化传播有限公司，角色建模；综合动画训练（模型与动画制作），122 学时。

6.3.4 二维动画

(1) 课程目标：通过本课程学习能快速采集动画素材；能用脚本编程实现动画的交互性；能设计并制作电子贺卡；能设计并制作简单的广告动画；能设计并制作简单的 FLASH 网站；能设计并制作 MV 作品。培养学生良好的团队协作、协调人际关系的能力，培养对新知识、新技能的学习能力与创新能力。

(2) 训练项目：制作简单动画；制作层动画；制作交互式动画；利用脚本语言制作动画及简单游戏设计；声音和视频的处理；人物的正面行走和侧面行走动画；开场和片头动画；贺卡制作。

(3) 训练要求：总学时 64 学时。其中校内理论知识学时 32 学时，校外实习实训学时 32 学时。

春韵文化传播有限公司，开场和片头动画；贺卡制作，32 学时。

6.3.5 动画造型设计

(1) 课程目标：掌握动画角色的概念设计基础理论知识，概念设计、游戏原画设计的业务操作能力，能够熟练运用掌握的造型创作方法设计出一组完整的人物造型，能够并根据脚本需求，设计出符合相应世界观的各类造型设计，能熟练结合人物创作方法和场景创作方法，

把其合而二为一，设计出完整的符合要求的设计稿。培养学生观察能力、正确的价值观和良好的职业素养。

(2) 训练项目：造型基础设计、物体拟人化设计、角色五官设计、角色表情设计、场景设计、动物造型设计、人物造型设计、原画设计。

(3) 训练要求：总学时 54 学时。其中校内理论知识 24 学时，校外实习实训学时 30 学时。

春韵文化传播有限公司，场景设计；动物造型设计；人物造型设计；原画设计，30 学时。

6.3.6 UI 设计

(1) 课程目标：掌握图标、banner、瓷片区、UGC 等设计的基本原则等方面的知识，能完成精细图标、banner、瓷片区、UGC 等的设计与制作；能掌握网页和移动终端 UI 设计的设计制作规范，能设计制作网页界面和手机 App 界面。培养学生良好的观察能力、创新能力和团队合作意识。

(2) 训练项目：图标的设计与制作；banner、瓷片区、UGC 等的设计与制作；网页 UI 改版设计与制作；移动 UI 改版设计制作；网页 UI 设计；移动 App UI 设计。

(3) 训练要求：总学时 48 学时。其中校内理论知识学时 24 学时，校外实习实训 24 学时。

江河影视传媒有限公司、春韵文化传播有限公司，网页 UI 设计、移动 APP UI 设计，24 学时。

6.4 选修课

6.4.1 公共选修课

课程 1 《大学语文》

(1) 学习目标：通过本课程的学习，结合学生专业及就业需要的编剧知识，学生能够整合语文学科内容和基本语文能力，选择知识点，培养学生有效掌握编剧中的表达训练、主题提炼、创意思维训练、观影鉴赏等知识的能力，培养学生的听说读写能力，使学生学会编剧创作。

(2) 学时：36 学时，其中理论学时 18，实践学时 18。

课程 2 《音乐鉴赏》

(1) 学习目标：通过以音乐为核心的艺术审美理论和实践相结合的训练，使学生了解主要艺术门类的艺术特征，掌握欣赏艺术的主要方法，理解多元文化，培养、提高学生的审美和创造艺术美的能力。

(2) 学时：18 学时，其中理论学时 9，实践学时 9。

课程 3 《过级英语》

(1) 学习目标：该课程是为高职高专学生能够获取高等学校英语应用能力考试 A 级过级证书而设置的一门考证课。通过该课程的学习，使学生掌握一定的英语基础知识和技能，熟悉 A 级考试的题型、考试基础词汇及涉及的语法知识，进而掌握基本的听力、阅读、翻译和

写作的能力和技巧。

(2) 学时: 32 学时, 其中理论学时 16, 实践学时 16。

6.4.2 专业拓展课

课程 1 《AutoCAD》

(1) 学习目标: 能独立应用 AutoCAD 软件绘制室内装潢工程图; 能够应用 AutoCAD 软件对已知图形进行编辑的能力; 能够应用 AutoCAD 软件进行辅助设计的能力

(2) 学时: 总学时 36 学时, 课程理论融入实践进行, 全部在机房完成, 实训、实习 36 学时。

(3) 训练项目: AutoCAD 界面介绍; 坐标的输入方式; 绘图命令介绍; 对象的捕捉方式与画面的缩放和牵移; 编辑命令介绍; 块的定义、定义属性与图形特性查询; 尺寸标注; 图形文件的打印输出; 创建三维对象; 编辑三维对象; 综合实训;

课程 2 《网页制作》

(1) 学习目标: 能熟悉网页设计流程; 能掌握网络中常见的网页布局效果及变形和动画效果; 能具有制作各种企业、门户、电商类网站能力。

(2) 学时: 总学时 36 学时, 课程理论融入实践进行, 全部在机房完成, 实训、实习 36 学时。

(3) 训练项目: 能力训练项目: 软件的操作、脚本语言的编写、网页设计与制作, 综合运用所学知识设计并制作出精美的网页。

课程 3 《VR 基础》

(1) 学习目标: 能熟练掌握 C# 基本语法; 能熟练掌握 C# 脚本及附加脚本的创建; 能运用所学知识获取游戏物体;

(2) 学时: 总学时 18 学时, 课程理论融入实践进行, 全部在机房完成, 实训、实习 18 学时。

(3) 训练项目: 初识 c# 语言, 了解其发展历史; vs2013 的安装, 以及环境配置; c# 基本语法; 面向对象基础; 面向对象高级; c# 脚本和附加脚本的创建; 获取游戏物体的方式;

7. 学时与学分

7.1 学时

本专业总学时 2760 学时, 共设置课程 27 门。课程学时 1580 学时, 理论教学课占 28.9%, 实践教学课占 71.1%; 其中公共基础课程 10 门, 398 学时, 占 25.2%; 专业基础课 11 门, 512 学时, 占 32.4%; 专业核心课 6 门, 670 学时, 共占 42.4%; 选修课 6 门, 176 学时, 占 11.1%。顶岗实习 24 周, 576 学时。

7.2 学分

本专业总学分 137 学分。课程学分 92 学分, 其中公共基础课程 23 学分, 占 25%; 专业基础课 30 学分, 占 32.6%; 专业核心课 39 学分, 占 42.4%; 选修课 10 学分, 占 10.9%。顶岗实习 24 学分。

8. 教学进程总体安排（详见附表4）

9. 实施保障

学校教师总数402人,其中校内专任教师342人,占比85.0%,兼职教师57人,占比14.1%;在专任教师中副高及以上专业技术职务教师112人,具有硕士学历以上的教师108人,在专任教师中的占比分别为32.7%和31.61%;专任教师中的专业课教师为252人,其中“双师”教师171人,占比为67.9%。

学校占地528亩,校舍建筑面积15万多平方米,总资产3.5亿,其中教学仪器设备总值0.4亿,生均教学科研仪器设备值8175.86元;学院有网络多媒体教室数134间,校内实践基地86个,校内实践教学工位4665个,校外实习基地数为180个;学校有400米跑道标准田径场1个,体育馆1座,人工草皮足球场3个,风雨球场1座,露天篮球场、排球场、羽毛球场各13个,多功能健身房1个,室内乒乓球台17个。

学校图书馆藏图书50.66万册,数字资源量13020GB。学校有10000M主干和1000M到桌面的校园网;完成了标准化、共享型数字资源平台建设,目前平台资源名师课堂有10门,共享核心课程80门,专业特色核心课程60门,专业主干课程160门,工具软件、案例、素材、微课资源3200个,累计开发校本教材38本。

9.1 师资队伍

本专业共有专业教师14人,其中校内专任教师9人,占比64.2%,校内兼职教师4人,占比28.5%,企业兼聘任教师1人,占比7.1%;在专任教师中,教授0人,占比0%,副教授3人,占比33.3%,讲师及讲师以下6人,占比66.6%;硕士学历以上教师6人,占比66.6%,本科学历3人,占比33.3%;双师型教师7人,占比77.7%;在专业学生学生约356人,在校生成与专业专任教师之比为25:1(不含公共课)。

动漫制作技术专业专任教师配置情况表

姓名	性别	学历(学位)	职称	是否双师	任教时间	企业服务时间	承担具体教学教研任务	备注
邓朝晖	女	硕士	副教授	是	1996至今	1年	Photoshop、视听语言 Flash动画、UI设计	院级专业带头人、专业负责人
彭建胥	女	学士	副教授	是	1994至今	1年	Photoshop、Illustrator Flash动画、CAD	院级十佳教师、专业骨干教师
林云	男	学士	副教授	是	1996至今	1年	Photoshop、Illustrator、Flash动画、CAD、Coreldraw、包装设计	院级十佳教师、专业骨干教师
罗薇	女	硕士	讲师	是	2004至今	1年	Photoshop、Illustrator、CorelDraw、广告创意设计、Indesign、CAD、UI设计	院级十佳教师、专业骨干教师
李玲林	女	硕士	讲师	是	2004至今	1年	Illustrator、视频后期处理、Photoshop、3D Max	院级十佳教师、专业骨干教师
刘建高	男	硕士	讲师	是	2005至今	2年	3D Max、Photoshop、Zbrush	院级十佳教师、专业骨干教师

姓名	性别	学历 (学位)	职称	是否 双师	任教 时间	企业服 务时间	承担具体 教学教研任务	备注
夏辉	男	学士	讲师	是	1998 至今	1 年	Flash 动画、3D Max、 Zbrush	院级十佳教师、 专业骨干教师
王晶	女	硕士	讲师	是	2005 至今	1 年	视频后期处理、Flash 动 画、Photoshop	专业骨干教师
王梓	女	硕士	讲师	是	2008 至今	1 年	素描、手绘、商业插画、 动画造型设计、VI 设计、 painter	院级十佳教师、 专业骨干教师
喻蓉	女	硕士	讲师	是	2006 至今	1 年	素描、手绘、商业插画、 动画造型设计、VI 设计、 设计构成	院级十佳教师、 专业骨干教师
谢思芹	女	硕士	讲师	否	2013 至今	1 年	VI 设计、广告理论与实 务、视频后期处理	院级十佳教师
曾珑	男	硕士	助讲	否	2015 至今	2 年	Photoshop、Illustrator 3D Max、包装设计、视听 语言	优秀教师、专业 骨干教师
唐德华	男	学士	讲师	是	2006 至今	1 年	CAD、Photoshop、 CorelDraw	专业骨干教师

动漫制作技术专业企业兼职教师配置情况表

姓名	性别	学历 (学位)	职 称	是否 双师	任教 时间	企业服 务时间	承担具体 教学教研任务	备注
谭兆平	男	专科			4 年	13 年	动画制作、镜头语言，特效、 后期合成教学	

动漫制作技术专业建设委员会组成

姓名	专业委员会职务	工作单位	职称
刘爱民	副主任	郴州职业技术学院	讲师
邓朝晖	副主任	郴州职业技术学院	副教授
段东宁	副主任	郴州职业技术学院	副教授
詹海峰	成员	郴州高新产业园炬神电子有限公司 研发部总监	工程师
谭兆平	成员	春韵文化传播有限公司总监	工程师
谢尚飞	成员	东软睿道研发中心总经理	工程师
郑凯	成员	南方数码有限公司技术经理 信息系统项目高级管理师	项目高级 管理师
龚德良	成员	湘南学院	教授
李杨	成员	湘南学院	副教授

注：以学院专家、行业企业专家、其他院校专家为主要成员，共 8—10 人，成员中校内专业教师只能占 3—4 人

9.2 教学设施

动漫制作技术专业校内实训基地

实训基地名称	级别	建筑面积	设备总值	主要实训项目
VR 实训室	校级	100m ²	50 万	VR 设计、视频后期处理、广告创意、PHOTOSHOP 图像处理
动漫设计与制作实验室	校级	100m ²	30 万	3D 动画、二维动画
图形图像制作实训室	校级	100m ²	30 万	PHOTOSHOP 图像处理、UI 设计

动漫制作技术专业校内实训基地

实训基地名称	依托单位	年接待学生人次	主要实训项目
春韵文化传播有限公司	春韵文化传播有限公司	50	见习、跟岗、顶岗、毕业设计
江河影视	春韵文化传播有限公司	50	见习、跟岗、顶岗、毕业设计
南方数码	南方数码	50	见习、跟岗、顶岗、毕业设计

9.3 教学资源

9.3.1 图书资源

学院图书馆有动漫类专业图书资料约 1 万册。在电子资源建设方面，图书馆近年来逐步增加电子文献的收藏力度，重视数据库资源的建设，以适应网络环境下学院师生的信息需求，师生可通过校园网访问图书馆，方便、快捷地利用图书馆的各类型数据库，查询所需的数据文献资源，为教学、学习和科研提供参考。

9.3.2 教材资源

学院鼓励教师自编校本教材，本专业已完成 3 门课程的校本教材建设工作。教材的选用要体现项目化教学，优先选用国家重点教材、教育部规划教材、获省部级以上奖励的优秀教材、特色教材，保证教材选用的时效性。

9.3.3 数字化资源

为实现教学资源的共享，动漫制作技术专业已在世界大学城完成了各门课程的网络教学资源建设，师生可通过网络课程进行教学。

9.4 教学方法

在实际教学工作中，要求教师根据课程与教学内容的特点，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，灵活采用多种教学模式。例如：利用探究式教学法充分调动学生的思维，发挥学生的主观能动性；利用讨论式教学法充分发挥学生的潜能，培养学生的参与意识和创新精神；利用案例教学法直观性强的特点，把所学知识马上付诸于实践，使学生容易理解、容易掌握，而且印象深刻；利用现场教学法，培养学生形成良好的知识学习与驾驭能力、沟通能力、职业能力和协作精神，提高他们的综合素质与能力；多元互动教学方法，企业、学校、校友和在校学生频繁互动，理论讲授、实训、技术讲座互相贯穿；以赛促学教学方法，通过形式多样，丰富多彩的艺术设计竞赛活动，促进学生主动学习课程有关知识，加深学生对知识的理解和掌握，提高学生的学习兴趣。这些灵活多样的教学方法，适应高职教

育的教学模式，教学过程中以学生为主体，提高教学效果。

9.5 教学评价

按照教育部颁发的专业人才培养方案标准，结合我校新“六位一体”课程教学模式与评价标准，对教师教学和学生进行学习综合评价。

9.5.1 教师教学评价

对教师教学评价主要有三个方面：一是院、系日常教学督查及考核；二是督导组及教研室同行听、评课的评价情况；三是学生评教及学生代表座谈会反馈。同时结合日常过程质量监控进行总体评价。

9.5.2 学生学习评价

对学生学习评价主要采取过程考核和终结性考核相结合的原则（形成性考核），以学习过程考核为主，终结性考核为辅，学习过程考核占总分值的60%，终结性考核占总分值的40%。

9.6 质量管理

学校建立健全校院（系）两级的质量保障体系。严格执行人才培养各项标准，以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

9.6.1 建立健全质量标准体系

建立健全质量标准体系（专业标准、课程标准、考核评价标准等），对教学质量进行全方位的管理，通过科学的监控和评价手段，分析教学质量，建立通畅的信息反馈途径，达到最佳教学效果。

9.6.2 明确各部门及个体职权

全校各部门上到学院领导下至职能部门、各院部、教研室、班级、学生构成一个多层次纵横交叉的质量管理监控网络，是一个完整的教学管理系统，各部门都要有明确的自我质量管理监控的职责，积极参与到质量管理的活动中来。

9.6.3 完善考核评价方法

通过开展教学督察、听评课、学生座谈会等方式，形成多种教学评价体系。

10. 毕业要求

学生通过三年的学习，修完专科教学计划规定的内容，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，颁发专科毕业证书。

11. 教学计划表（附后）

表 1：2019 年制高职动漫制作技术专业课时比例分配表

表 2：2019 年制高职动漫制作技术专业教学环节时间分配表

表 3：2019 年制高职动漫制作技术专业能力训练项目安排表

表 4：2019 年制高职动漫制作技术专业教学进程表

说明:

(一) 专业人才培养方案编制人员名单:

(1) 主持人: 曾珑

(2) 参与者:

(a) 校内教师: 邓朝晖、彭建胥、林云、罗薇、夏辉、李玲林、王晶、刘建高、喻蓉、王梓、谢思芹

(b) 行业代表: 廖圭义(郴州市广播电视中心)、詹海峰(郴州高新产业园炬神电子有限公司研发部总监)

(c) 企业代表: 谭兆平(春韵文化传播有限公司)、何嘉文(江河影视)

(d) 其他学校专家: 龚德良(湘南学院教授)、李杨(湘南学院副教授)

(e) 学生代表: 唐莹、蒋锶婕

(二) 专业人才培养方案审核人员名单:

(1) 一审: 信息工程学院专业建设委员会主任

(2) 二审: 教务处

(3) 三审: 学校学术委员会

(4) 终审: 学校党委

表 1 2019 年制高职动漫制作技术专业课时比例分配表

项目		学分	学时数	合计	合计学时数	占课程总课时的百分比
				学分		
公共基础课	必修课	18	312	23	398	25.2%
	选修课	5	86			
专业基础课	必修课	25	422	30	512	32.4%
	选修课	5	90			
专业核心课		39	670	39	670	42.4%
选修课	公共选修课		86	10	176	11.1%
	专业选修课		90			
课程总计				92	1580	-----
实习实践				45	1180	-----
总计				137	2760	

表 2

2019 年制高职动漫制作技术专业教学环节时间分配表

周 学 期	环 节 数	军事 技能	课堂 教学	专业能力 实践或实 训	考试与机 动	技能抽查综 合实训	毕业设计 与答辩	认识 实习	跟岗 实习	顶岗 实习	合 计
1		2w	15w	1w	2 w						20 w
2			17w	1w	2 w						20 w
3			8w	1w	2 w			1w	8w		20 w
4			17w	1w	2 w						20 w
5			9 w		2 w	1 w	4 w			4 w	20 w
6										20 w	20 w
合计											

表 3

2019 年制高职动漫制作技术专业能力训练项目安排表

序 号	项 目	学 期						学 分	合 计
		1	2	3	4	5	6		
1	Photoshop 图像处理	1						1	1
2	视频后期处理		1					1	1
3	3D 动画				1			1	1
4	Painter				1			1	1
合计		1	1	0	2	0	0	4	4

表 4

三年制动漫制作技术专业教学进程表

课程类别	课程名称	课程编码	学分	总学时	课程学时分配		考试学期	第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期	
					理论教学	实践教学		上	下	上	下	上	下	上	下	上	下		
																			9W
公共基础课	思修	A09001	3	48	32	16		4*6w	4*6w										
	概论	A09002	4	72	48	24				4*9w	4*8w								
	形势与政策	A09004	1	32	32	0		8学时/学期,共四学期											
	大学生心理健康教育	A09003	2	32	24	8				2*9w	2*8w								
	创新创业基础	A08401	2	32	16	16								2*9w	2*8w				
	大学生职业发展与就业指导	A08400	2	32	16	16						4*8w							
	国家安全与军事教育	B05007	2	148	36	112		2w											
	大学体育与健康	A08512	4	64	0	64		2*6w	2*9w	2*9w	2*8w	第二课堂							
公共基础课合计								6	6	8	8	4	0	2	2	0			
专业课	专业基础课	素描	A03214	3	48		48		8*6w										
		设计构成	A03215	4	72	18	54			4*9w	4*9w								
		矢量绘图(AI+CDR)	A03141	3	54		54	1		6*9w									
		广告理论与实务	A03211	3	48	48									6*8w				
		视听语言	A03216	4	64	64						8*8w							
		动画运动规律	A03152	2	36	36		2		4*9w									
		广告字体与版式设计	A03151	2	36		36								4*9w				
	Painter	A03208	4	64		64									8*8w				
	专业核心课	*Photoshop 图像处理	A03209	5	84		84	1、2	8*6w		4*9w								
		*视频后期处理	A03202	10	176		176	1、2		6*9w		4*8w		4*9w		6*9w			
		*3D 动画	A03201	14	244	36	208	2、3			4*9w	8*8w	8*9w		8*9w				
*二维动画		A03205	4	64		64	2			8*8w									
*动画造型设计		A03131	3	54	18	36							6*9w						
	*UI 设计	A03153	3	48		48								6*8w					
专业课合计								16	16	12	16	16	0	22	20	14			
选修课	公共选修课	过级英语	A08326	2	32	32						4*8w							
		音乐鉴赏	A08107	1	18	18										2*9w			
		大学语文	A08101	2	36	18	18				4*9w								
	专业选修课	网页制作	A03345	2	36		36	5									4*9w		
		AutoCAD	A03203	2	36		36	5									4*9w		
	VR 基础	A03123	1	18		18	4								2*9w				
选修课合计								0	0	4	0	4	0	0	2	10			
课内平均周学时								22	22	24	24	24	0	24	24	24			
专业能力训练				4	96		96		1w			1w	1w			1w			
专业技能考核		B05002	1	24	0	24											1w		
毕业设计		B05001	4	96		96											4w		
认识实习(专业教育)		B05005	1	24		24						1w							
跟岗实习		B05004	8	192		192						8w							
顶岗实习		B05003	24	576	0	576										4w	20w		
劳动技能		B05006	1	24		24													
总学时、总学分				137	2760	492	2268												

说明: 1. 课程的开设方式请以“周学时×周数”表示,如2*5w; 2. 标注*者为专业核心课程,标注◆者为专业群共享课程课程; 3. 考试课需标注考试学期。