

江苏联合职业技术学院常州刘国钧分院
五年制高等职业教育实施性人才培养方案
(2022 级)

专业名称: 动漫设计

专业代码: 550116

修订日期: 2023 年 9 月

目 录

| | |
|---------------------------------------|----|
| 一、专业名称及代码 | 1 |
| 二、入学要求 | 1 |
| 三、基本修业年限 | 1 |
| 四、职业面向 | 1 |
| 五、培养目标 | 1 |
| 六、培养规格 | 2 |
| (一) 素质 | 2 |
| (二) 知识 | 3 |
| (三) 能力 | 3 |
| 七、课程设置 | 4 |
| (一) 公共基础课程 | 4 |
| (二) 专业课程 | 4 |
| 八、教学进程及学时安排 | 10 |
| (一) 教学时间表 | 10 |
| (二) 专业教学进程安排表 | 10 |
| (三) 学时安排表 | 10 |
| 九、教学基本条件 | 11 |
| (一) 师资队伍 | 11 |
| (二) 教学设施 | 12 |
| (三) 教学资源 | 14 |
| 十、质量保障 | 15 |
| 十一、毕业要求 | 15 |
| 十二、其他事项 | 16 |
| (一) 编制依据 | 16 |
| (二) 执行说明 | 16 |
| (三) 研制团队 | 18 |
| 附件：常州刘国钧分院动漫设计专业教学进程安排表（2022 级） | 19 |

一、专业名称及代码

动漫设计（550116）

二、入学要求

初中应届毕业生

三、基本修业年限

5 年

四、职业面向

| | |
|--------------|---|
| 所属专业大类（代码） | 文化艺术大类（55） |
| 所属专业类（代码） | 艺术设计类（5501） |
| 对应行业（代码） | 软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和录音制作业（87） |
| 主要职业类别（代码） | 动画设计人员（2-09-06-03） 动画制作员（4-13-02-02） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 剪辑师（2-09-03-06） |
| 主要岗位（群）或技术领域 | 原画设计；角色设计；场景设计；角色绑定；三维模型制作；动漫衍生产品设计；特效设计制作；多媒体制作员 |
| 职业类证书 | 1. 美术基础等级证书素描六级（中国社会艺术协会）； 2. 美术基础等级证书色彩五级（中国社会艺术协会）； 3. 制图员职业资格证书（江苏省职业技能鉴定中心，中级）； 4. 动画制作员职业资格证书（江苏省职业技能鉴定中心，中级）； 5. 1+X 数字创意建模等职业技能等级证书（浙江中科视传科技有限公司 中级） |

五、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，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、科学素养、数字素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业和广播、电视、电影和录音制作业的原画设计、角色设计、场景设计、角色绑定、三维模型制作、动漫衍生产品设计、特效设计制作、多媒体制作员等职业，能够从事动画制作、原画

设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计和动漫衍生产品设计等工作的高素质技术技能人才。

六、培养规格

本专业学生在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升素质、知识、能力，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上能达到以下要求。

（一）素质

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2. 熟练掌握与本专业从事职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

3. 具有较强的集体意识和团队合作意识；

4. 具有良好的责任心，良好的职业道德和职业行为习惯，有善于学习的意识，有一丝不苟严谨的工作态度；

5. 掌握基本身体运动知识和篮球、排球等体育运动技能，达到国家学生体质测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

6. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成绘画、音乐、书法等艺术特长或爱好；

7. 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民、珍惜劳动成果、树立劳动观念、积极投身劳动，具备与动漫设计职业发展相适应的劳动素养、劳动技能；

8. 具有数字化意识，能够熟悉数字内容服务行业的动漫、游戏数字内容服务领域相关法律法规意识，具有绿色生产、环境保护、安全防护的意识；

9. 传承弘扬刘国钧的工匠精神、创新精神、国际视野、社会责任和家国情

怀等精神特质，具有自信阳光的气质、文明有礼的品质和创新创业的特质。

（二）知识

1. 掌握本专业学习和可持续发展必备的思想政治理论和科学文化基础知识，具有良好的科学素养与人文素养；

2. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

3. 了解数字内容服务业及“数字文化”新业态的发展趋势；

4. 掌握动漫、游戏数字内容服务从业人员具备的动画概论、专业造型等基础知识；

5. 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

6. 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

7. 掌握二维动画的基础知识与应用；

8. 掌握三维动画的基础知识与应用；

9. 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

10. 掌握动漫行业的新知识、新技术。

（三）能力

1. 具有探究学习、终身学习能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力，具备职业生涯规划能力；

2. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力；

3. 具有适应动漫、游戏数字内容服务产业数字化发展需求的人工智能技术应用能力；

4. 具有动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计和动漫衍生产品设计等专业能力；

5. 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；

6. 具有对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

7. 具有动画项目创意执行能力；

8. 具有三维图形和三维特效处理能力；

9. 具有二维动画制作能力；
10. 具有视后期合成、剪辑制作能力；
11. 具有动漫设计专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

七、课程设置

本专业包括公共基础课程、专业课程等。

（一）公共基础课程

按照国家、省、学院有关规定开齐开足公共基础课程，包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、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、形势与政策等思想政治理论课程和语文、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术、历史、地理、中华优秀传统文化等必修课程；开设书法、绘画、艺术学基础、艺术鉴赏、艺术概论、中吴文化鉴赏、文学欣赏、非物质文化遗产、影视欣赏、刘国钧文化等任选课程。

表 1：主要公共基础任选课程设置

| 序号 | 课程名称 | 开设学期 | 周学时 | 学分 | 选课方式 |
|----|--------------|------|-----|----|--------------------------|
| 1 | 书法/绘画 | 第五学期 | 2 | 2 | 限选 1 门 学校特色课程 (混班) |
| 2 | 艺术学基础/艺术鉴赏 | 第六学期 | 2 | 2 | |
| 3 | 艺术概论/中吴文化鉴赏 | 第七学期 | 2 | 2 | |
| 4 | 文学欣赏/非物质文化遗产 | 第八学期 | 2 | 2 | |
| 5 | 影视欣赏/刘国钧文化 | 第九学期 | 2 | 1 | |

（二）专业课程

专业课程包括专业平台课程、专业核心课程、专业拓展课程和技能实训课程等。

1. 专业平台课程

专业平台课程的设置重视培养学生专业基础素质与能力，为专业核心课程的学习奠定基础。包括素描、设计基础、速写、色彩、二维软件基础、动画概论和数字图形等必修课程。

表 2：专业平台课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称（学时） | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|-------------------|--|---|
| 1 | 素描 (232 学时) | 素描基础知识、几何体表现、静物临摹与写生、石膏头像、人物头像及半身像的临摹与写生，线性素描训练、明暗素描训练、从写生素描到设计素描的表现方法与创意等 | 了解和掌握素描的基础知识；提高素描造型能力、发散性设计思维和手绘能力；促进创造性表现意识和思维理念的形成；具备良好的造型能力和空间塑造能力 |
| 2 | 设计基础 (34 学时) | 平面构成、色彩构成、立体构成的设计理论，设计原则；色彩的知识、表现方法与应用；空间形态点、线、面、体在空间中的组织规律及设计原则等 | 了解平面构成、色彩构成、立体构成的内容与形式；掌握色彩表现的一般规律和原理，正确认识色彩原理，具有将色彩运用到设计中的能力；了解构成创作与欣赏的审美原则，不同构成类型的基本元素及构成材料，构成艺术的应用领域和形式；掌握构成的创作方法和基本技法 |
| 3 | 速写 (34 学时) | 人物动态临摹与写生；全身人物速写；简单造型快写训练；多角度动态速写训练；线条造型训练；默写连写等 | 掌握并熟悉人物基本的比例关系，能够在动态准确的基础上对人物进行夸张变形；具备把握瞬间、把握整体、简化细节等能力；具备一定观察能力和形体分析能力，能够运用多角度透视对运动对象进行二次创作 |
| 4 | 色彩 (132 学时) | 色彩基础知识，色彩绘画的工具材料和技法；单个及组合静物的色彩表现，从写生色彩到设计色彩、设计色彩的表现方法与创意、设计色彩的应用等 | 了解色彩的理论知识和色彩变化的规律；掌握水粉工具与颜料的性能；掌握水粉画的方法与步骤；掌握色彩表现技法；结合课程中的静物、以及装饰色彩中的主观色彩表现，达到对色彩综合组织的能力；具备将色彩运用到设计中的能力 |
| 5 | 二维软件基础 (32 学时) | Photoshop 软件操作界面以及常用工具的使用方法；图像修补技术；图像合成；图像调整；图层、路径与通道；滤镜等 | 了解 Photoshop 软件基础理论知识；熟练掌握 Photoshop 软件的基本操作和各种工具的使用方法和使用技巧；具有使用 Photoshop 软件制作相关案例的技能，具备独立设计制作不同类型图片作品的的能力 |
| 6 | 动画概论 (34 学时) | 动画的发展历史；动画的制作流程；动画运动规律基本概念；动画的分类；动画的应用领域等 | 了解动画概论的基本知识和发展历史；掌握二维动画、三维动画的制作流程；掌握动画的分类及运动规律基本概念，具有动画设计的欣赏能力 |
| 7 | 数字图形 (34 学时) | 了解图形创意与数字图形的基本知识；理解图形创意的表现和内涵；掌握图形创意的各种设计方法；应用图形语言进行设计等 | 了解图形语言基本规律，研究图形语言的技巧，学会图形语言的应用，引导创造性思维的发展；掌握图形设计的基本理论和方法；能够利用板绘的形式进行基本的图形设计，具备数字绘画的基本能力 |

2. 专业核心课程

专业核心课程的设置结合本专业主要岗位群实际需求，注重理论与实践一

体化教学，提升学生专业能力，培养学生职业素养。包括动画视听语言、动画造型设计、动画运动规律、原画设计、分镜头脚本设计、三维模型制作和后期特效制作等必修课程。

表 3：专业核心课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称（学时） | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------------|--|--|
| 1 | 摄影摄像 (34 学时) | 摄影摄像基础知识；掌握摄影布光与应用、影视照明基本技能处理能力；掌握数码摄影的技术应用与艺术表现、构图原理、表现方法和技巧。掌握平面图像画面、影视视频画面的操作处理、剪辑流程和剪辑技巧，较熟悉的使用平面设计软件、非线性编辑软件进行画面处理的能力 | 了解摄影的发展和现状；了解摄影器材的构造及使用方法；掌握摄影后期制作方法和技巧；了解摄影所需要的拍摄条件；根据拍摄主题的需要合理使用室内用光、布光；掌握摄影的各类拍摄技巧和创作方法 |
| 2 | 动画造型设计 (102 学时) | 动画角色、场景的基本概念原理；动画角色设计、场景设计的基本方法；动画角色设计和场景设计的表现技法等 | 了解动画角色、场景的基本概念及基本原理；了解动画角色设计、场景设计的基本常识和方法；掌握动画角色合剂和场景设计的表现技法，培养具备场景设计的能力 |
| 3 | 动画运动规律 (68 学时) | 运动的人物、动物的运动原理、规律、特点；运动规律的基本表达手法；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等 | 了解真实的物体运动规律；掌握运动规律的设计思路，理解时间、动作间距、张数、速度之间的关系；具备运动规律设计有表现的能力 |
| 4 | 原画设计 (136 学时) | 电脑素描、电脑色彩、电脑速写绘画技法；人物头像、人体结构、静物结构、场景透视表现技法等 | 了解主流画风及游戏风格，理解透视、结构、光影、色彩原理等基础知识，头像、角色概念、怪兽、机械、卡通等设计方法和技巧；掌握 Photoshop、Paint tool SAI、Stable Diffusion 等数字绘画工具使用，能够完成各种材质、角色造型、服装和空间物件的绘制方法；掌握绘制概念类原画设计和制作类原画设计的能力 |
| 5 | 分镜头脚本设计 (68 学时) | 动画制作的基本流程；分镜头脚本概述和基本要素；动画镜头的语言；基本的调度等 | 了解镜头组接所产生的视觉效果；掌握研究分镜头的组接技巧；掌握分镜头的表现方法；培养具备从事动画前期分镜设计与表现的能力 |
| 6 | 三维模型制作 (170 学时) | 三维模型制作软件（Maya、3Ds Max、Zbrush）界面基础知识；三维模型制作软件操作、插件基础知识；根据二维概念设计制作物件道具；三维软件中展 UV 模块知识，UV 布局；unfold 等插件基础知识；能合理将模型进行拆分 UV 工作；游戏角色、场景、道具 3D 数字模型表面材质和贴图制作；灯光与渲染等 | 掌握较强的造型能力；熟练掌握 MAYA、3Ds MAX、Zbrush 等模型制作软件；熟练掌握三维模型制作从模型创建到 UV 拆分的制作流程；掌握贴图工具使用方法；能够完成三维动画短片制作；培养学生胜任游戏、影视公司建模工作的综合能力 |

| 序号 | 课程名称（学时） | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------------|--|--|
| 7 | 后期特效制作 (116 学时) | 数字音视频技术基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理、工作流程与业务规范；Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；后期合成的基础概念、工作原理、关键技术；After Effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧等 | 了解数字音视频技术基础知识、剪辑原理；了解非线性编辑、后期合成的工作原理、工作流程；掌握 Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；掌握 After Effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧；掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等技巧；掌握文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术 |

3. 专业拓展课程

专业拓展课程的设置对接动漫设计行业前沿，促进学生全面发展，培养学生综合职业能力。专业拓展课程包含必修课程和任选课程。专业拓展必修课程开设动画设计基础、数字绘画、动画短片制作等课程。结合常州地区文化特色及本校优势特色，专业拓展任选课程开设计算机辅助设计（Photoshop）、配音与配乐、剪纸鉴赏设计色彩、视听语言、影视发展史、构成基础、动画剧本写作基础、动画短片创意、二维动画短片、二维动画基础、二维动画特效、动画场景设计、动画流体插件、动画毛发系统、三维动画短片、三维动画基础、三维动画特效、游戏引擎、虚拟现实、游戏开发等课程。

表 4：专业拓展课程（必修课程）主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称（学时） | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------------|--|---|
| 1 | 动画设计基础 (136 学时) | 二维动画短片的完整制作过程；二维角色和场景设计实训；角色三视图设计；电影或游戏场景氛围图绘画 | 熟悉二维动画制作流程；掌握动画运动规律，绘制中间画；掌握二维动画上色软件技能，按要求在上色软件中对二维动画线稿上色；掌握二维电脑动画制作相关软件的动画技能，设计并制作动画短片；根据分镜头和原画要求，在电脑中完成动画镜头的制作 |
| 2 | 数字绘画 (68 学时) | 插画设计的定义、历史和发展；插画设计在广告、出版、媒体等领域的应用；创意概念的生成和发展过程；插画设计中常用的手绘技巧；不同材料和工具的运用技巧，插画的手绘表现；数字插画设计的基本概念和技巧，数字绘画软件 | 具备一定的绘画基础，包括素描、色彩、构图等方面的基本知识和技巧；学生具备良好的观察力和想象力，能够捕捉事物的细节，并能够将抽象的概念转化为具体的形象；学生具备良好的学习能力和自主学习的能力，积极主动地参与课堂讨论和实践活动；学生具备一定的创新意识和审美能力，能够在设计过程中提出新颖的想法，并能够对自己的作品进行批判性思考和改进；学生具备良好的团队合作能力，能够与他人合作完成插画设计项目，并能够理解和尊重他人的设计观点和意见 |

| 序号 | 课程名称（学时） | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------------|--|--|
| 3 | 动画短片制作 (104 学时) | 人物角色造型；场景造型制作，角色创建、角色布线；高级角色、游戏场景的制作；材质与灯光、贴图、动画特效；角色、场景等模型的动画制作；角色动画短片或者影视片头、片尾特效动画 | 具备一定的艺术基础，包括绘画、构图、色彩等方面的基本知识和技巧；学生具备一定的计算机操作能力，熟悉基本的操作系统和常用的三维动画软件；学生具备良好的观察力和想象力，能够将抽象的概念转化为具体的形象，并能够表达出角色的情感和动作；学生具备良好的学习能力和自主学习的能力，积极主动地参与课堂实践活动和项目制作；学生具备团队合作能力，能够与他人合作完成三维动画短片制作项目，并能够理解和尊重他人的设计观点和意见 |

表 5：专业拓展课程（任选课程）设置

| 序号 | 模块 | 课程名称 | 开设学期 | 周学时 | 学分 | 要求 |
|----|------|-------------------------------|------|-----|----|--------|
| 1 | 技能拓展 | 计算机辅助设计（Photoshop）/配音与配乐/剪纸鉴赏 | 第四学期 | 4 | 4 | 限选 1 门 |
| 2 | 技能拓展 | 设计色彩/视听语言/影视发展史 | 第五学期 | 2 | 2 | 限选 1 门 |
| 3 | 技能拓展 | 构成基础/动画剧本写作基础/动画短片创意 | 第六学期 | 2 | 2 | 限选 1 门 |
| 4 | 技能拓展 | 二维动画短片/二维动画基础/二维动画特效 | 第六学期 | 4 | 4 | 限选 1 门 |
| 5 | 技能拓展 | 动画场景设计/动画流体插件/动画毛发系统 | 第七学期 | 2 | 2 | 限选 1 门 |
| 6 | 技能拓展 | 三维动画短片/三维动画基础/三维动画特效 | 第八学期 | 4 | 4 | 限选 1 门 |
| 7 | 技能拓展 | 游戏引擎/虚拟现实/游戏开发 | 第八学期 | 4 | 4 | 限选 1 门 |

4. 技能实训课程

技能实训课程的设置结合动漫设计专业原画设计、角色设计、三维模型制作和特效设计制作等实际岗位需求和动画制作员证书考试要求，对接动漫行业真实职业场景或工作情境，在实践中提升学生专业技能、职业能力和劳动品质。包括素描综合实训、色彩综合实训、采风写生综合实训、动画运动规律综合实训、原画设计综合实训、三维模型制作综合实训、后期特效制作综合实训和动画短片制作综合实训等。

表 6：技能实训课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称(学时) | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|-----------------------------|---|--|
| 1 | 素描 综合实训 (1周/30学时) | 理解透视、掌握素描的绘制方法，石膏像临摹、写生 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；熟练掌握素描的绘制方法，石膏像临摹、写生；完成素描临摹和写生的训练；能在实训中培养严谨细致、善于观察的职业素养 |
| 2 | 色彩 综合实训 (2周/60学时) | 设计色彩的表现方法与创意；设计色彩的应用等专业技能实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能够色彩的表现方法，完成色彩写生和设计色彩的训练；能在实训中培养严谨细致、善于观察的职业素养 |
| 3 | 采风写生 综合实训 (1周/30学时) | 色彩写生的表现方法与创意、色彩写生的应用等专业技能实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能够色彩采风写生的表现方法，完成色彩采风写生训练，能在实训中培养严谨细致、善于观察的职业素养 |
| 4 | 动画运动规律 综合实训 (1周/30学时) | 静物、人物或动物的运动规律综合实训，不同动作的的预备和预感及跟随动作实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；依托典型工作人物，能独立完成静物、人物或动物的运动规律分析和绘制，熟练掌握动画运动规律的设计方法，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，培养自主设计具有创意的运动技巧 |
| 5 | 原画设计 综合实训 (1周/30学时) | 角色和场景设计实训；角色三视图设计实训；电影或游戏场景氛围图绘画实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能包含前期所学习的素描、色彩、速写、图形图像处理、动画造型设计等知识点；能围绕具体动画或游戏设计任务创作道具、5场景、角色等；能依托典型工作任务进行美术资源设计；能在实训中培养严谨细致、认真负责的创作品质 |
| 6 | 三维模型制作 综合实训 (1周/30学时) | 电影、动漫、游戏等项目模型制作实训；角色和场景模型制作实训，包括模型制作标准、拓扑结构、模型造型和结构，角色和场景模型贴图制作实训 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能通过 3D 模型软件独立完成道具、场景、角色模型制作；能按照角色模型基本拓扑要求完成模型；能依据原画设定完成模型细节结构；能自行设计和制作概念设计表达或隐藏部位的结构；能根据概念原画设计和参考资料完成真实材质和贴图制作；并能够熟悉置换和法线贴图制作原理；能够制作三维动画，能具备创作意识、结构分析意识；能在实训中培养严谨细致、及时沟通的职业素养 |
| 7 | 后期特效制作 综合实训 (1周/30学时) | 数字音视频技术基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理、工作流程与业务规范；Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧；后期合成的基本概念、工作原理、关键技术；After effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧 | 对接真实职业场景或工作情境，在校内外组织开展实训；能通过后期特效制作软件，完成影视动画视频的镜头剪辑、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等制作；能根据剧本要求完成视频的文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术 |

| 序号 | 课程名称(学时) | 主要教学内容 | 教学要求 |
|----|--------------------------|---|--|
| 8 | 动画短片制作综合实训 (4周/120学时) | 掌握具体的二维和三维动画短片的制作方法。具备基础卡通造型能力、动画创意设计能力、影视特效处理能力、动画后期处理能力 | 对接真实职业场景或工作情境,在校内外组织开展实训;能通过二维动画的制作方法、三维动画的制作方法制作完整的动画,掌握基本的运动规律 |

八、教学进程及学时安排

(一) 教学时间表

表 7: 教学时间表

| 学期 | 学期周数 | 理论与实践教学 | | 集中实践教学课程和环节 | | 机动周 |
|----|------|---------|------|--------------------------|----|-----|
| | | 授课周数 | 考试周数 | 实训、实习、毕业设计、社会实践、入学教育、军训等 | 周数 | |
| 一 | 20 | 17 | 1 | 军事理论与训练 | 1 | 1 |
| | | | | 专业认识与入学教育(开学前开设) | 1 | |
| 二 | 20 | 16 | 1 | 素描综合实训 | 1 | 1 |
| | | | | 劳动实践 | 1 | |
| 三 | 20 | 17 | 1 | 色彩综合实训 | 1 | 1 |
| | | | | 社会实践(假期开设) | 1 | |
| 四 | 20 | 16 | 1 | 色彩综合实训 | 1 | 1 |
| | | | | 采风写生 | 1 | |
| 五 | 20 | 17 | 1 | 动画运动规律综合实训 | 1 | 1 |
| 六 | 20 | 17 | 1 | 原画设计综合实训 | 1 | 1 |
| 七 | 20 | 17 | 1 | 三维模型制作综合实训 | 1 | 1 |
| 八 | 20 | 17 | 1 | 后期特效制作综合实训 | 1 | 1 |
| 九 | 20 | 6 | 1 | 动画短片制作综合实训 | 4 | 1 |
| | | | | 毕业设计 | 4 | |
| | | | | 专业综合项目实训 | 4 | |
| 十 | 20 | 0 | 0 | 岗位实习 | 18 | 2 |
| 合计 | 200 | 140 | 9 | | 40 | 11 |

(二) 专业教学进程安排表(见附件)

(三) 学时安排表

表 8: 学时安排表

| 序号 | 课程类别 | 学时 | 占比 | 要求 |
|----|-----------|------|--------|---------|
| 1 | 公共基础课程 | 1946 | 38.54% | 不低于 1/3 |
| 2 | 专业课程 | 2264 | 44.83% | / |
| 3 | 集中实践教学环节 | 840 | 16.63% | / |
| | 总学时 | 5050 | / | / |
| | 其中: 任选课程 | 518 | 10.30% | 不低于 10% |
| | 其中: 实践性教学 | 2880 | 57.02% | 不低于 50% |

九、教学基本条件

（一）师资队伍

坚持“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，坚持师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

本专业教师 10 人，学生 242 人，师生比达到 1:24.2，研究生学历（或硕士以上学位）达到 70%，“双师型”教师达到专任专业教师总数的 100%，高级职称专任教师的比例达到 30%，老、中、青专任教师队伍在职称、年龄方面，比例合理。整合校内外优质人才资源，选聘常州麦拉风网络科技有限公司

、江苏天人合艺文化发展有限公司 等担任产业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，定期开展专业教研。

2. 专任教师

专任专业教师共 10 人。专任教师要有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；均具有教师资格和动漫专业有关证书；具有动画专业、艺术设计专业本科及以上学历；具有动漫设计专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘动漫设计专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪动漫设计新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年均到企业或实训基地实训 1 个月以上，每 5 年累计企业实践经历均在 6 个月以上。

表 9：动漫设计专业专任教师情况

| 序号 | 姓名 | 专业及学位 | 职称 | 双师型 |
|----|----|-------|----|-----|
| 1 | 张 | 艺 | 副高 | 是 |
| 2 | 高 | 艺 | 副高 | 是 |
| 3 | 杨 | 艺 | 副高 | 是 |
| 4 | 薛 | 艺 | 中级 | 是 |
| 5 | 蒋 | 动 | 中级 | 是 |
| 6 | 李 | 动 | 中级 | 是 |
| 7 | 林 | 动 | 中级 | 是 |
| 8 | 陈 | 动 | 中级 | 是 |
| 9 | 周 | 动 | 中级 | 是 |
| 10 | 张 | 艺 | 中级 | 是 |

3. 专业带头人

专业带头人张 老师，具有艺术设计专业 职称，有较强的动漫设计实践能力，能够较好地把握国内外动漫设计行业、专业发展，能广泛联系动漫设计行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在动漫设计专业改革发展中起引领作用。

4. 兼职教师

本专业具有兼职教师 3 名，主要从校企合作单位，如常州麦拉风网络科技有限公司、江苏天人合艺文化发展有限公司等本地优秀动漫设计相关行业企业中聘任，兼职教师均具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，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。学校针对兼职教师专门制定了《外聘教师聘任和管理办法》。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实训实习基地。

1. 专业教室基本情况

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有无线网络环境及网络安全防护措施。安装紧急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内外实训场所基本情况

实验、实训场所面积约 1432 平米，实验、实训设施对接真实职业场景或工作情境，能够满足实验、实训教学需求，实验、实训指导教师确定，能够满足开展动漫设计、广告艺术设计、环艺艺术设计等实验、实训活动的要求，实验、实训管理及实施规章制度齐全。在实训中能够运用虚拟仿真等前沿的信息技术。

表 10：校内外实训场所基本情况

| 序号 | 实训室名称 | 主要功能 | 主要设施设备和工具 | |
|----|---------|---|------------------|------|
| | | | 名称 | 数量 |
| 1 | 绘画实训室 | 培养学生的观察力和造型表现力,为学生提供素描色彩课程实训场所,运用素描色彩的绘画技巧加以概括和表现物像 | 画架 | 40 套 |
| | | | 画板 | 40 套 |
| | | | 石膏像及静物 | 6 套 |
| | | | 投影仪 | 1 台 |
| 2 | 摄影摄像实训室 | 培养学生摄影、摄像以及动画拍摄的能力,使学生系统的掌握拍摄规律,运用摄影工具辅助艺术创作 | 照相机 | 25 台 |
| | | | 摄影机 | 15 台 |
| | | | 定格拍摄设备 | 1 套 |
| | | | 计算机 | 1 套 |
| 3 | 特效实训室 | 常用工具软件的使用,使用手绘板设计、绘制角色及场景,掌握动画设计、制图及图像处理 | 主流品牌计算机 | 40 台 |
| | | | 局域网连接设备 | 1 套 |
| | | | 手绘板 | 40 套 |
| | | | 多媒体教学软件 | 1 套 |
| | | | 机房中的每台计算机可以连接因特网 | |
| 4 | 二维动画实训室 | 在拷贝台上塑造动画造型,绘制原画、中间画,掌握动画运动规律、原画创作技法、动画创作技法 | 拷贝台 | 40 台 |
| | | | 数码实物展示台 | 1 台 |
| | | | 计算机 | 1 套 |
| | | | 扫描仪 | 1 套 |
| | | | 投影仪 | 1 套 |
| 5 | 动画实训室 | 常用工具软件的使用,使用手绘板设计、绘制角色及场景,掌握动画设计、制图及图像处理 | 主流品牌计算机 | 40 台 |
| | | | 局域网连接设备 | 1 套 |
| | | | 手绘板 | 40 套 |

3. 实习场所基本情况

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求,经实地考察后,确定合法经营、管理规范,实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求,与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地,并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求,本专业具有 4 个稳定的校外实训基地:常州麦拉风网络科技有限公司、江苏天人合艺文化发展有限公司、江苏麦点文化传媒有限公司、江苏天人合艺文化发展有限公司等校外实训基地。实习基地能提供原画设计、角色设计、场景设计、角色绑定、三维模型制作、动漫衍生产品设计、特效设计制作、多媒体制作员等与专业对口的相关实习岗位,能涵盖当前相关产业发展的主流技术,可接纳一定规模的学生实习;学校和实习单位双方共同制订实习计划,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,实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师,

开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

表 11：主要校外实习场所基本情况

| 序号 | 企业名称 | 地址 | 联系人 | 合作形式 | 主要岗位 |
|----|----------------|------------------------------------|-----|------|-------------------------|
| 1 | 常州麦拉风网络科技有限公司 | 常州创意产业基地创意园区 E 座 24 楼 | | 校外实习 | 动漫设计、原画设计、环境角色设计等专业岗位 |
| 2 | 常州市一米家居设计有限公司 | 常州市新北区科技园 2 号楼 B 座 | | 校外实习 | 三维模型制作、动漫衍生产品设计等专业岗位 |
| 3 | 江苏麦点文化传媒有限公司 | 常州钟楼经济开发区玉龙南路 280 号 4 号楼 4 楼 409 号 | | 校外实习 | 动漫设计、特效设计制作、多媒体制作员等专业岗位 |
| 4 | 江苏天人合艺文化发展有限公司 | 常州市新北区太湖中路 27 号 602 室 | | 校外实习 | 动漫设计、广告艺术设计、特效设计制作等专业岗位 |

（三）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需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用

依据国家、省、学院关于教材的相关管理规定，学校制定了《常州刘国钧高等职业技术学校教材建设管理办法》等内部管理制度，经过规范程序择优选用教材。专业课程教材，包含已出版教材《艺术设计美学研究》《艺术设计基础》等。开发的校本特色教材包含《留青竹刻校本课程》《乱针绣校本教材》等。教材体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态。

2. 图书文献配备

图书文献配备能满足动漫设计专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作业中动漫设计专业相关政策法规、行业标准、技术规范、设计手册等。及时配置与动漫设计专业岗位群相关的原画设计、角色设计、三维模型制作、特效设计制作等新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置

动漫设计专业群实训基地成功创建江苏省现代化实训基地。本专业建设教学资源库，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，如《三维软件》《三大构成》等校精品课程，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

十、质量保障

1. 依据学校《人才培养方案管理规定》，加强专业调研及专业论证，制订并滚动修订专业实施性人才培养方案。

2. 依据学校《课程建设管理办法》《课程标准编制与管理规定》等相关制度，科学制订并滚动修订课程标准，积极引进企业优质资源，校企合作开发课程、共建课程资源。

3. 依据学校《教学督导工作制度》《教师教学质量评价办法》等相关制度，加强教学质量监控管理，持续推进人才培养质量的诊断与改进。

4. 依据学校《教师教学工作规范》《教学常规检查制度》等相关制度，明确教学过程规范，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，保持优良的教育教学秩序。

5. 依据学校《教研室工作制度》《教学团队建设与管理办法》等相关制度，定期召开教学研讨活动，定期开设示范课、公开课并集中评课，通过集中研讨、评价总结等有效提升教师教学能力，持续提高人才培养质量。

6. 依据学校《学生综合素质过程性评价方案》，对学生五年全周期、德智体美劳全要素进行纵向与横向评价，引导学生积极主动发展，促进五年制高职学生个性化成长和多样化成才。

7. 依据学校《关于毕业生就业情况调研的指导意见》，通过毕业生就业跟踪调研，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况、企业满意度等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十一、毕业要求

学生学习期满，经考核、评价，符合下列要求的，予以毕业：

1. 综合素质毕业评价等级达到合格及以上。
2. 完成本方案所制定的各教学环节活动，各门课程及毕业设计成绩考核合格。
3. 取得全国计算机等级考试一级证书、全国公共英语考试一级证书、素描六级、色彩五级通用能力证书及动画制作员（高级工）国家职业资格证书或制图员（高级工）职业技能等级证书。
4. 修满本方案所规定的 276 学分。

十二、其他事项

（一）编制依据

1. 《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）；
2. 《教育部职业教育与成人教育司关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）；
3. 《高等职业教育专科动漫设计专业简介》；
4. 《高等职业教育专科动漫设计专业教学标准》；
5. 《关于深入推进五年制高职人才培养方案制（修）订工作的通知》（苏联院教〔2023〕32号）；
6. 江苏联合职业技术学院《关于五年制高职思想政治课和公共基础课必修课时安排建议的函》；
7. 《江苏联合职业技术学院五年制高职动漫设计专业指导性人才培养方案（2023版）》。

（二）执行说明

1. 规范实施“4.5+0.5”人才培养模式，每学年教学时间 40 周。军训第一学期开设。
2. 理论教学和实践教学按 16-18 学时计算 1 学分(小数点后数字四舍五入)，集中开设的技能实训课程及实践性教学环节按 1 周计 30 学时、1 个学分。学生取得行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握有关技术技能，可按

一定规则折算为学历教育相应学分。学生参加技能大赛、创新创业大赛、社团活动等所取得的成绩可参照《学生素质拓展学分评定办法》折算为一定学分。

3. 思想政治理论课程和历史课程，因集中实践周导致学时不足的部分，利用自习课补足。《中国特色社会主义》课程总学时 36 学时，其中正常教学安排 34 学时，利用课余时间辅导 2 学时；《心理健康与职业生涯》课程总学时 36 学时，其中正常教学安排 32 学时，利用课余时间辅导 4 学时；《哲学与人生》课程总学时 36 学时，其中正常教学安排 34 学时，利用课余时间辅导 2 学时；《职业道德与法治》课程总学时 36 学时，其中正常教学安排 32 学时，利用课余时间辅导 4 学时；《语文》课程总学时 288 学时，其中正常教学安排 264 学时，利用课余时间辅导 24 学时；《音乐》课程总学时 36 学时，其中正常教学安排 34 学时，利用课余时间辅导 2 学时；《历史》课程总学时 72 学时，其中正常教学安排 68 学时，利用课余时间辅导 4 学时；《体育与健康》课程总课时不低于 288 学时，其中正常教学安排 280 学时，利用课余时间辅导 8 学时；《信息技术》课程总课时不低于 128 学时，本专业《信息技术》总学时包括《信息技术》正常教学安排 66 学时和《人工智能概论》正常教学安排 34 学时，共 100 学时，在学生参加全国计算机等级考试一级前，利用课余时间强化辅导不低于 28 学时；专业认识与入学教育在开学前开设完成。社会实践开设在第 3 学期并在第 4 学期开学前的假期完成。

4. 坚持立德树人根本任务，全面加强思政课程建设，整体推进课程思政，充分发掘各类课程的思想政治教育资源，发挥所有课程育人功能。通过课程、讲座、专题活动、校园文化布置等方式增强思政文化氛围、强化思政教育。

5. 将劳动教育、创新创业教育等融入专业课程教学和有关实践教学环节中，在劳动实践周中开设劳动精神、劳模精神和工匠精神专题教育不少于 16 学时。依托“太湖湾教育大营地”、“开心农场”等劳动实践基地，每学期定期组织学生开展劳动实践。依托“三创工作室”、“创新社团”等，有序开展创新创业类比赛及活动等。

6. 任选课程根据常州地区特色，结合学校优势课程，开设公共基础任选课程 10 门、专业拓展任选课程 21 门，在专业群中进行混班选课。

7. 落实“1+X”证书制度，将实践性教学安排与技能等级证书或职业资格证书考核有机结合，鼓励学生在取得五年制高职毕业证书的同时，取得与专业相关的技能等级证书或职业资格证书，鼓励学生经过培训并通过社会化考核，取得与提升职业能力相关的其他技术等级证书。

8. 根据《常州刘国钧分院毕业设计管理办法》，加强毕业设计的全过程管理，引导学生遵循学术规范和学术道德。

9. 岗位实习是学生在校学习的重要组成部分，是培养学生综合职业能力的主要教学环节之一。由学校与企业根据生产岗位对从业人员素养的要求共同制订岗位实习教学计划，教学活动主要由企业组织实施，学校参与管理和评价。

（三）研制团队

| 序号 | 姓名 | 单位名称 | 职称/职务 | 承担角色 |
|----|----|------|---------------|-------|
| 1 | 薛 | 常 | 讲师/院长助理、教研室主任 | 执笔人 |
| 2 | 苏 | 常 | 副教授/创意学院副院长 | 高校专家 |
| 3 | 戈 | 镇 | 副教授/科研处处长 | 专职委专家 |
| 4 | 赵 | 常 | 总经理 | 企业专家 |
| 5 | 陈 | 江 | 总经理 | 企业专家 |
| 6 | 高 | 常 | 高级讲师/艺术设计学院院长 | 成员 |
| 7 | 李 | 常 | 副教授/艺术设计学院副院长 | 成员 |
| 8 | 查 | 常 | 讲师/院长助理、教研室主任 | 成员 |
| 9 | 俞 | 常 | 讲师/教研室主任 | 成员 |

