2022级动漫设计专业人才培养方案

**一、专业名称与代码**

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

**二、招生对象**

普通高中毕业生、高职单招

**三、修业年限**

全日制三年

**四、专业定位**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
| 文化艺术大类（65） | 艺术设计类（6501） | 软件和信息技术服务业（65）广播、电视、电影和影视录音制作业 | 影视动画制作员（6-19-01-04） | 原画设计、模型设计与制作、动画设计与制作 | 3D动画设计师助理（中级）、原画设计师（中级）、动画绘制师（初级、中级） |

备注（正式版请删除，下同）：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

**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；掌握本专业知识和技术技能，面向二/三维动画制作、三维建模、渲染、特效处理、音视频编辑、后期制作等职业群，能够从事影视方向原画设计、二/三维动画创作的基础理论与知识，具备二/三维影视动画设计与制作的能力，能在电影、电视和各级各类动画公司从事原画设计、二/三维影视动画设计与制作、场景建模、角色建模、游戏宣传片制作等工作的高素质技术技能人才。

1. **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.素质目标

（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引导下，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，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2.知识目标

（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、文明生产等相关知识；

（3）掌握平面软件、二维动画软件和三维动画软件的应用；

（4）掌握扎实的动画造型基础，熟悉动画创作原理；

（5）掌握场景原画和角色原画的绘制技巧；

（6）掌握三维动画的基础知识与应用；

（7）掌握二/三维动画行业生产制作的基本流程；

（8）掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用；

（9）熟悉国内外动漫行业的动画设计风格、动画制作技术的新知识和新技术。

3.能力目标

（1）具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

（2）具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，具有团队合作能力；

（3）具有一定是造型能力，通过文字或图形表现出造型特征；

（4）能够运用相关软件进行二维、[三维动画](http://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E7%BB%B4%E5%8A%A8%E7%94%BB" \t "http://baike.baidu.com/_blank)设计和创作的能力；

（5）能熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧制作数字影视作品；

（6）具备动画角色与场景设计、分镜设计、原画和中间画的创意设计与表达能力；

（7）具有对整部动画片分析、评析、审美的能力。

**六、课程设置及要求**

**（一）课程体系结构图**

­­

典型工作任务

学习领域

主要职业能力

岗位

通识教育课程

思想道德与法律基础

职业基础课程

三大构成

艺术设计透视学

动画运动规律

CG手绘

影视动画视听语言

角色设计速写

影视动画剧本

动漫概论

集中实践程

动画设计师

军事训练

跟岗、顶岗实习

毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论

1、应用运动规律制作动作的能力

2、正确理解分镜头脚本和摄影表的能力

角色动作设计

社会实践

形势与政策

实践环节1

脚本分镜

实践环节2

军事理论

场景动作设计

实践环节3

大学生心理健康教育

职业生涯规划、就业指导

数字应用基础

动画/游戏角色造型设计

动画/游戏角色建模

场景/道具建模

角色/模型设计

动画分镜

1 、设计动画场景、游戏角色

2、设计角色的武器装备、道具、服装、发型等；

大学英语、高等数学

体育

设计造型基础

创新创业教育

Photoshop

贴图绘制\*

职业核心课程

角色绑定技术\*

场景三维模型基础\*

角色三维模型设计\*

三维动画技术\*

次时代角色与道具制作\*块

三维灯光与渲染\*

道具三维模型基础\*

职业核心课程

职业素养课程

创新设计方法论

基础写作

影视原画设计\*

摄像技术\*

影视剪辑艺术\*

文化赏读

摄影基础\*

视频素材剪辑

大数据及其应用

1. 熟练使用二、三维制作软件和影视编辑、特效制作软件
2. 镜头设计和影视后期合成剪辑制作能力

视频特效制作

视频合成包装

影视动画合成师

传统文化价值系统

人力资源管理实务

级选修课

2022动漫设计专业职业岗位能力与课程结构模块图

**（二）通识教育课程**

1．思想道德修养与法律基础 学分：2 总学时：32 实践学时：16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**（1）提高大学生的心理素质  （2）提高大学生的思想道德素质。  （3）提高大学生的法律素养  （4）健全和完善大学生的人格  **知识：**（1）通过教学，学生能够正确认识当前社会所处的历史方位以及大学生活和高职生活的特点，明确“基础”课的性质和目的。确立和坚定理想信念、将远大理想与对祖国的高度责任感、使命感结合起来，做新时期坚定的爱国者，懂得如何成长为新时代的新人。  （2）学生通过系统学习人生观、价值观理论，能够深入思考有关人生是什么、人生意义是什么等基本问题，领悟人生真谛、树立正确的人生观、价值观，积极投身人生实践，创造有价值的人生。知道社会主义核心价值观的基本内容。  （3）学生应该要能了解社会主义道德基本理论、中华民族优良道德传统、社会主义荣辱观、公共生活中的道德与法律规范。  （4）学生要了解职业道德的涵义及养成、职业未来的发展趋势，掌握择业与创业的方法，明确劳动者依法享有的权利和维权的途径。  （5）学生必须了解我国宪法确立的基本原则和制度，养成社会主义法律思维习惯，在日常生活中能够做到从法律的角度思考、分析、解决法律问题，做一个知法懂法守法的合格公民。  **能力：**（1）能够在了解我国当前所处的历史方位新时代的基础上，认识大学生活和高职生活的特点，深刻认识高职大学生的历史使命，初步培养学习生涯和职业生涯的规划设计能力。  （2）能够在明确个体对自然、社会、他人和自身应该承担责任的基础上，提高学习、交往及自我心理调节的能力，培养合理生存和职业岗位的适应能力以及积极践行社会主义核心价值观的基本内容的能力。  （3）能够将道德的相关理论内化为自觉的意识、自身的习惯、自主的要求，成为校园道德生活的主体，提升职业实践中德行规范的意识和能力。  （4）能够在熟悉职业素质、职业理想及选择、职业法规等内容和要求的基础上，培养成功就业和自主创业的意识和能力。  （5）能够运用与人们生活密切相关的法律知识，在社会生活中自觉遵守法律规范，分析和解决家庭生活、职业生活、社会生活等领域的现实法律问题 | 1.本课程以人生观、道德观、价值观、法制观教育为主线，以社会主义核心价值观教育为主要内容，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，能够帮助学生形成正确的人生观、价值观、道德观和法制观。  2.通过本门课的学习，学生能够提高学习、交往、心理调适、恋爱、职业规划、实践法律规范等方面的能力，尽快适应新时代的大学生活，合理解决各种困惑和苦恼，加强自身的思想道德修养和法律素养，提高法治观念，树立法律意识，能够为三年的大学生活打好基础，更为未来较好地适应社会生活和取得良好发展而奠定基础。 | 课程教学总体设计的理念是以高职学生发展特点与规律、培养相应的能力为重点，进行课程设计的。充分体现职业性、实践性和开放性的要求，努力实现三个相结合：即“课内课外相结合、网上网下相结合、理论与实践相结合”。具体的做法是以培养学生正确的世界观、人生观、价值观为重点，以见习观察为契机，运用形式多样的教学方法，运用多媒体、网络的教学手段和平台，拓展课程教学时空，搭建学生的学习平台，让学生在“教”与“学”的互动中乐学、好学、学出成效。 |

2．毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 学分：3 总学时：48 实践学时：16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**（1）个人情感教育：使学生形成正确的世界观、人生观、价值观。培养不怕困难与挫折，勇往直前的优秀品格。  （2）团队合作精神：学生能够善于与他人进行沟通与合作，具有良好的协作精神，诚实守信，团结互助。培养学生的集体主义精神。  （3）社会责任意识：使学生牢固树立中国特色社会主义的理想信念，增强社会责任感与使命感。  **知识：**（1）通过教学，学生能把握毛泽东思想及中国特色社会主义理论体系等成果的产生背景、实践基础、主要内容、历史地位及重大意义。  （2）学生能明白实事求是的思想路线是马克思主义中国化理论成果的精髓，也是马克思主义中化理论成果的哲学基础，更是我们认识问题、解决问题所应遵循的方法、原则。  （3）学生能理解从新民主主义革命、社会主义革命理论形成、主要内容及历史地位的分析中掌握毛泽东思想的实质与精髓，掌握马克思主义理论与中国具体实践相结合的必要性。  （4）学生能从什么是社会主义，怎样建设社会主义的问题分析中，掌握社会主义的本质及根本任务明确奋斗目标。  （5）学生能够理解社会主义初级阶段理论是对我国社会发展现状的概括，而社会主义初级阶段的发展战略及改革开放的基本国策，则是对我国发展思路的总体规划与总体设计的。  （6）中国特色的社会主义经济、中国特色的社会主义政治、中国特色的社会主义文化、构建和谐社会、祖国统一、外交政策、党的建设及社会主义依靠力量则体现了我国社会发展的总布局。  （7）学生能够掌握习近平新时代中国特色社会主义思想，明白习近平新时代中国特色社会主义思想从理论和实践结合上系统回答新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义，包括新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向、发展方式、发展动力、战略步骤、外部条件、政治保证等基本问题，学生能正确认识和把握新的实践对经济、政治、法治、科技、文化、教育、民生、民族、宗教、社会、生态文明、国家安全、国防和军队、“一国两制”和祖国统一、统一战线、外交、党的建设等各方面作出理论分析和政策指导，以利于更好坚持和发展中国特色社会主义的意义。  **能力：**（1）知识能力：学生能系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理，形成正确的世界观、人生观、价值观。  （2）方法能力：学生能够从对马克思主义中国化的历史进程的分析中，充分认识理论联系实际是马克思主义的基本原则，实事求是是我们认识问题、解决问题的根本方法。在生活及工作实践中自觉使用这一方法论去认识问题和解决问题。  （3）创新能力：学生能够准确预测事物的发展方向以及在事物未来发展中可能出现的问题，在已有知识和经验的基础上形成学科系统知识，对未来事物发展中可能出现的问题形成正确认识，并形成系统的解决方案。 | 1. 课程以中国化的马克思主义为主题，以马克思主义中国化为主线，以中国特色社会主义建设为重点，从理论与实践、历史与逻辑的统一上揭示马克思主义中国化的理论轨迹，准确阐述中国共产党在把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程中，创造了中国化的马克思主义，形成了毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系飞跃成果，党的十九大以来又在它们的基础上不断的创新和探索新的理论。  2.课程充分展示了毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想在中国革命、建设、改革和实现中华民族伟大复兴中的重要历史地位和作用。 | 思想政治理论课的核心课程，其教学组织与设计分为理论教学组织与设计、实践教学组织与设计两个方面，具体如下：  （一）理论教学组织与设计  1.课堂专题教学模式：以课堂教学为中心，以“知识、能力和素质三位一体”的教育思想为指导，贯彻“意识、信念和责任三位一体”的德育教育思想，开展学生学习知识、树立马克思主义的理想和信念，引导学生坚定走中国特色社会主义的道路，进一步使学生明确自我价值和社会价值以及在社会当中应该承担的社会责任，增强大学生的责任意识。  2.案例式教学。结合各章内容，选择经典案例，剖析重点、热点、难点问题。  3.问题探究模式：在课堂教学中，本课程采用从现实社会中学生关注的现象中提出问题、运用中国化马克思主义理论分析问题、相互讨论中明晰问题、在理论与实践的结合中解决问题的方式进行教学，调动学生自主学习的积极性，培养学生探究性、参与式学习的能力。  （二）实践教学组织与设计  本课程实践教学总体思路：努力做到理论教学和实践教学紧密接轨，以理论教学指导实践教学，以实践教学印证理论教学，实现理论教学与实践教学的良性互动机制。本课程实践教学具体做法：  1.开展社会调查。要求学生暑假提交一份完整的社会调查报告。  2. 三支一扶。学校社团积极组织教师和学生到农村基层从事支农、支教、支文和扶贫工作。积极倡导毕业生参加“三支一扶”计划和大学生志愿西部服务计划等项目，鼓励和引导学生到西部、到基层、到祖国最需要的地方去，大力弘扬志愿精神。  3.志愿服务。本课程将理论学习和社会劳动、志愿服务有机结合起来，让学生真正融入社会，向社会和他人学习，学会做人做事，学会关心和付出。  通过上述种种实践教学形式，使思想政治理论教育从课堂走向课外，从校园走向社会，强化了学生的综合实践能力和创新品质培养。 |

3．形势与政策 学分：2 总学时：32 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**让学生感知国情民意，体会党的路线方针政策的实践，把对形势与政策的认识统一到党和国家的科学判断上和正确决策上，把握正确的世界观、人生观和价值观，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，为实现全面建设小康社会的奋斗目标而发奋学习。  **知识：**引导和帮助学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识，包括马克思主义的形势与政策观、科学分析形势与政策的方法论、形势发展变化的规律、政策的产生和发展、政策的本质和特征等基础知识；掌握党的路线方针政策的基本内容，了解我国改革开放以来形成的一系列政策和建设中国特色社会主义进程中不断完善的政策体系。  **能力：**培养学生掌握正确分析形势和理解政策的能力，特别是对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。 | 1. 本课程教学内容根据教育部下发的每学期“形势与政策教育教学要点”以及《时事报告》大学生版，并结合我校教学实际情况和学生关注的热点、焦点问题来确定。每学期从国内、国际两大板块中确定4个专题作为理论教学内容。  2.当前和今后一个时期，形势与政策课要根据新世纪新阶段面临的新情况新问题，加强教育教学的针对性，要着重进行党的基本理论、基本路线、基本纲领和基本经验教育；进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就教育；进行党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施教育；进行当前国际形势与国际关系的状况、发展趋势和我国的对外政策，世界重大事件及我国政府的原则立场教育。 | 在教学中突出马克思主义形势观教育，引导学生学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察形势，从总体上把握改革开放和社会主义现代化建设的大局。针对学生对总体形势的认识，解决思想实际问题。  2020年是决胜全面建成小康社会、打赢精准脱贫攻坚战、实现“十三五”规划收官之年，是全面贯彻落实党的十九届四中全会精神的开局之年，是实现“两个一百年”奋斗目标承上启下的关键一年。在上半年高校“形势与政策”课教学中，要以深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想特别是习近平总书记最新重要讲话精神为核心，深入贯彻落实党的十九大和十九届二中、三中、四中全会精神，把强化制度自信教育作为主线，用好中国抗疫这本深刻、鲜活、生动的思政课教科书，教育引导学生充分认识中国共产党领导和中国特色社会主义制度的显著优势，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，传承和弘扬爱国主义精神，努力做德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。 |

4．大学英语一 学分：2 总学时：32 实践学时：16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。  **知识：**认知2500个左右英语单词及常用词组，对其中1500 个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译。熟悉常用的语法结构，能融入简单的跨文化交际场景。  **能力：**旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料。能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。 | 听力训练；名词与代词的用法；形容词与副词的用法；动词与冠词的用法；英语五种基本句型；There be句型；制作个人信息表；写通知；便条写作；备忘录写作； E-mail写作；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉购物以及入住酒店的英文句式及词汇。掌握点餐、用餐的相关英文表达。学习一些网络用语以及网络交流工具的英文表达。了解一些游戏用语的英文表达。能够用英文对未来的职业发展做出简单规划。 | 通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，并采用启发式教学与激励机制，强调学生的自主性及课堂活动的参与性。组织形式多样的课外趣味活动营造良好的英语学习氛围。 |

5．大学英语二 学分：4 总学时：64 实践学时：32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**通过生动的日常生活场景及有趣的短文故事充分激发学生的语言学习热情，培养其自信、开放、包容、民主的素质。  **知识：**巩固2500个左右英语单词以及常用词组，对其中2000 个左右的单词能正确拼写并进行英汉互译。认知一定的专业英语词汇。  **能力：**旨在培养听说读写译的能力。能进行简单的英语对话交流，阅读并理解简短的英文资料。能就一般性题材的英语应用文进行填写和模拟套写，并在翻译时使用适当的翻译技巧。 | 听力训练；现在时的使用；过去时；现在进行时；将来时的不同表达方式；现在完成时；撰写及回复邀请函；写感谢信；简单英文申请信；英文个人简历；回复申请信；阅读理解并翻译课文篇章。熟悉英文邀请函的英文句式及词汇。掌握感谢信的礼貌用语表达。学习英文申请信的常用语气与句型。了解商务礼仪中常用的英文表达。能够用英文对一些新生事物的利与弊进行简单表达。 | 通过多媒体教学提高听、说、读、写、译各项技能，注重培养职场活动中的英语运用能力。围绕教学内容采取互动讨论、角色扮演、小组间辩论、看图说话、个人陈述/演讲等多样化教学形式，并采用启发式教学与激励机制，强调学生的自主性及课堂活动的参与性。组织形式多样的课外趣味活动营造良好的英语学习氛围。 |

6．心理健康教育 学分：2 总学时：32 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**（1）树立心理健康发展的自主意识  （2）遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。  **知识：**（1）了解心理学的有关理论和基本概念  （2）了解大学阶段的心理发展特征和异常表现  **能力**：（1）掌握自我探索技能  （2）掌握心理调适技能  （3）掌握心理发展技能 | 1.大学生心理健康教育课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的公共课程。  2.课程教学内容主要使学生明确心理健康的标准及意义，了解心理咨询，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，健全大学生人格，提高学习能力，提高职业生源规划能力，正确科学对待恋爱与性的问题，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、自我调节能力，提高挫折应对管理能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。 | 本课程采用讲授法，角色扮演法，案例分析法，测试法，小组讨论法，团体训练法，视频教学法等，以教师为主导、学生为主体，快乐学习；重视学生的学习感受与体验采用教、学、练一体化的设计，使课堂教学内容形象化、生动化、具体化。  采用“理论考核和实践考核相结合，过程性评价（50%）和结果性评价（50%）相结合”的方式进行教学评价。 |

7．基础写作 学分：1 总学时： 16 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**学习任何写作都要求学生有丰富的语言积累，财经应用文写作也是如此。通过学习可以提高学生的文化修养，展开学生写作思路、提高其成文能力将大有裨益。  **知识：**学习应用文写作基本理论知识，公文、企业常用文书和科技文书的相关写作知识和要求等，共涉及了多种常用应用文文种。  **能力：** 通过本课程学习，使学生具有能更深入理解、进一步分析文学作品的能力，掌握文学欣赏的技巧和方法。 | 1.本课程作为一门通识教育课程，以应用文写作为基础，是学生日后步入职场在工作中处理公务、沟通信息、解决问题、科学管理不可缺少的重要工具。  2.开设本门课程是为了培养学生具备基本的应用写作理论知识，较强的专业写作能力及文章分析与处理能力，促进学生综合素质的提高，是符合高职人才培养目标的一门实用性的课程。具有实践性强、应用性突出的特点。 | 1、应用文写作概述  掌握应用文的概念、特点和写作要求、应用写作的意义  2、公文  掌握行政公文的种类与格式  3、计划、总结  掌握计划、总结的写作方法和要求。  4、个人事务公文  能够起草常见的条据类、告启类、书信类个人事务公文  5、演讲稿、应聘文书  掌握概念和特点、结构和内容  6、合同  了解合同涵义、条款及写作要求  7、广告  了解商业广告的涵义、特点及写作要求 |

8.创新创业教育 学分：2 总学时： 32 实践学时：16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：** 通过本课程学习让学生具备主动创新意识，创业潜质分析能力，并能够进行创业机会甄别和分析，树立科学的创新创业观。激发学生的创新创业意识，提高学生的社会责任感和创业精神，促进学生创业、就业和全面发展  **知识：**1学习创新思维的主要类型  2学习创新的常用方法  3学习创新的主要技巧  4学习创业者的心理特征和关键能力  5学习辨识创新创业机会  6学习盘点创业资源  7学习如何提高团队意识和如何组建、管理团队  8学习成功创业案例的盈利模式和大学生创业的主要模式  9学习新创企业的生存与管理基本知识  10学习商业计划书的主要条款（创意型）  **能力：** 1能够说出创新思维的主要类型  2能够认识创新的常用方法  3能够懂得创新的主要技巧  4能够复述创业者的心理特征和关键能力  5学会辨识创新创业机会  6学会盘点创业资源  7提高团队意识并初步掌握如何组建和管理团队  8能够分析成功创业案例的盈利模式和学会大学生创业的主要模式 | 1.《创新与创业教育》课程的主要内容包括创新教育、创业教育两方面。在创新教育方面学生主要学习创新思维、创新方法和创新技巧，提升学生对创新一词的内涵认识，并通过案例、的学习来配套理解。  2.在创业教育方面，主要学习创业者素质、商机分析、创业资源认知、创业团队组建与管理、创业模式与盈利点创收点案例探讨新创企业的生存与管理以及如何编写创业计划书。在新创企业生存与管理部分，同学们还应学习了解新企业的开办流程，新企业的选址策略和技巧，市场营销组合等知识点。通过以上内容的学习唤醒同学们的创新意识和创业意识。 | 要求同学们以创业项目为对象、以小组为单位，以真实的自选创业项目组织创业实验教学，围绕创业项目开展商业计划书各主要条款的编制、让学生在实践中体悟创业真谛。  学生组建小组，6人左右一组，小组是创业团队也是创业学习活动的基本单位，指导与评价按小组展开。每堂课一半理论教学一半学生动手实践老师在旁指导。  创业基础课程实践包括两个部分：一是在教师指导下，按照课程计划的内容，针对自选的创业项目，各组开展课堂讨论；二是各个小组（创业团队）的大学生对每节课堂的教学内容，结合自己团队的项目进行资料查阅并编写项目计划书中该主要条款的内容，最终整合编制成一份创业计划书。 |

9．创新设计方法论 学分：2 总学时： 32 实践学时： 16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质**：1能够按照设计方法论模板进行作品设计；  2能够规范地编写设计各阶段的文档；  3够使用分析各个设计要素，筛选、优化和输出作品功能与原型；  4能够避免在设计工作时遗漏设计要素和环节；  5培养学生规范的系统设计、开发思路；  6培养学生团队精神与协作能力，使学生具有一定的岗位意识和岗位适应能力；  7培养学生认真严谨、求真务实、遵纪守时、吃苦耐劳的工作作风；  8养成良好的职业素养和自主学习的能力。    **知识：** 1学习设计方法论的基本概念，包括产品、设计和设计方法论  2学习在设计构思阶段，各项环节的目的与任务  3学习原始需求的收集、分析、编写  4学习目标用户的分析与定位  5学习干系人主要分类、定义及分析的方法  6学习竞品的分类，收集、选择及分析方法  7学习情景要素的定义、分类及情景的分析方法  8学习功能列表的整理与编写  **能力：** 1能够说出产品和设计和设计方法论的概念及区别  2能够理解在设计构思阶段，各项环节的目的与任务  3能够懂得原始需求的收集、分析、编写  4能够懂得目标用户的分析与定位  5学会干系人主要分类、定义及分析的方法  6学会竞品的分类，收集、选择及分析方法  7会情景要素的定义、分类及情景的分析方法  8能够进行功能列表的整理与编写 | 1. 《创新设计方法论》课程主要介绍一套行之有效的思维工具、设计流程和工作规范。学生通过对设计方法论的学习，了解碎片化和穷举法的思维发散方式，并学会分析原始需求，目标用户、干系人、竞品、情景各个设计环节，而后不断筛选、优化，输出作品功能与原型。   2.学生在课程学习中需学习设计思维、流程模版、范例、Checklist等知识，从而能够避免在设计工作时遗漏设计要素和环节，培养学生规范的系统设计、开发思路，并且感受设计给生活带来的美好。 | 要求教师从事本课程教学的教师，应具备以下相关知识、能力和资质：获得高校教师资格证（专任教师）、教师参加过网龙企业设计方法论初级认证、了解主要教学内容（作品、产品、设计方法论的内涵、原始需求、目标用户分析、干系人分析、竞品分析、情景分析和功能列表概念）、熟悉设计方法论的设计思维、设计流程和设计规范。  本课程一半采用课堂传授教学法，课程的另一半为实践环节。在实践环节中，要求学生通过福软通APP再次学习网龙DJ刘德建先生在视频里给同学们做的有关课程各章节主要理论学习的微课，并且通过查阅、收集和整理资料来完成设计模板中各EXCEL电子表格的填写，从而完成一份产品的设计方案稿。以产品创新设计项目为对象、以个人为单位，围绕产品设计方法论的各主要条款来填写设计方法论模板中的各张EXCEL电子表格，从而让学生每个人都能独立完成一份产品设计方案，感受一下设计的魅力，让学生在实践中体悟设计真谛。 |

10．高等应用数学 学分：3 总学时：48 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**它是一门必修的公共基础课。它将为今后学习专业基础课以及相关的专业课程打下必要的数学基础，为这些课程的提供必需的数学概念、理论、方法、运算技能和分析问题解决问题的能力素质。强调对学生基本运算能力和分析问题、解决问题能力的培养，以努力提高学生的数学修养和素质  **知识：**通过本门课程的学习，使学生获得函数与极限、一元函数微积分、多元函数微积学等方面的基本知识、基本理论和基本运算技能，为学习后继课程以及进一步获得数学知识奠定必要的数学基础。  **能力：**在传授知识的同时，通过各个教学环节逐步培养学生熟练的运算能力、抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力和自学能力。还要培养学生抽象概括问题的能力和综合运用知识来分析解决实际问题的能力。 | 1、函数与极限  2、导数与微分  3、中值定理与导数的应用  4、不定积分  5、定积分及其应用 | 高等应用数学课程的建设和开发是以高职教育的职业素质培养为目标，将理论与实践紧密结合在起的。根据我院学习该课程学生的实际情况和专业的实际需求，合理选取教学内容，主要以函数极限和连续、导数与微分、导数应用、不定积分与定积分为主。通过本课程学习，能够较系统地掌握必需的基础理论、基本知识和常用的运算方法，为学生更好地进行后续专业课的学习打好基础。课程讲解要注重思想方法和应用，注重与专业课的联系，并随着新知识的出现不断将新问题揉合进来，充分体现高职数学教学的基础性和实用性。注重培养学生的数学素养和自主学习能力，为学生的可持续发展奠定良好的基础。 |

11．体育 学分：6 总学时：96 实践学时：96

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：** 全面提高学生身体素质，发展身体基本活动能力，增进学生身心健康，培养学生从事未来职业所必需的体能和社会适应能力。  **知识：**使学生掌握必要的体育与卫生保健基础知识和运动技能，增强体育锻炼与保健意识，了解一定的科学锻炼和娱乐休闲方法；注重学生个性与体育特长的发展，提高自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的能力，为学生终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。  **能力：**积极提高运动技术水平，发展自己的运动才能，在某个运动项目上达到或相当于国家等级运动员水平；能参加有挑战性的野外活动和运动竞赛。 | 体育与健康课程以促进学生身体、心理和社会适应能力整体健康水平的提高为目标，构建了技能、认知、情感、行为等领域并行推进的课程结构，融合了体育、生理、心理、卫生保健、环境、社会、安全、营养等诸多学科领域的有关知识，真正关注学生的健康意识、锻炼习惯和卫生习惯的养成，使学生健掌握各科类项目的基本知识、锻炼的基本方法与技能，良好的学习竞赛规则和提高自身体育知识量，从而为“健康体育”、“阳光体育”、“终身体育”的指导思想奠定坚实的基础。将增进学生健康贯穿于课程实施的全过程，确保“徤康第一”的思想落到实处。 | 结合学生学习实际和现代社会发展对高等职业学校体育教学的要求，高职体育教学要加强技能、提高选择、注重实用、拓展视野、培养兴趣、发展特长，培养学生终身体育意识。  （1）针对高等职业教育培养目标实施教学。  （2）根据专业就业的特点，在选项阶段的教学应有针对性地开设实用性体育课程。  （3）教学内容的组合和搭配要合理，教学组织形式的选择要灵活多样  （4）加强对学生学法的指导，重视教学方法的改革。  （5）本课程标准的实施过程中，要明确实质性的教学内容是以运动参与、运动技能和身体健康三领域为主干的，同时渗透心理健康、社会适应方面的教学。 |

12．军事理论 学分：2 总学时：36 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：** （1）通过教学使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高;  （2）适应我国人才培养的长远战略目标和加强国防后备力量建设的需要，培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者,为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官，打下坚实基础。  **知识：**（1）了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念；  （2）了解中国古代军事思想、毛泽东军事思想、邓小平和江泽民的新时期军队建设思想；  （3）了解军事思想的形成和发展过程，初步掌握我军军事理论的主要内容，树立科学的战争观和方法论；  （4）了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；  （5）了解高科技军事精确制导技术、空间技术、激光技术、夜视侦察技术、电子对抗技术及指挥自动化等军事高技术方面的概况，  （6）掌握当代高技术战争的形成及其特点，明确高技术对现代战争的影响。  **能力：**（1）通过国防法概述、国防法规、国防建设、国防动员的学习，能进行国防概念、要素、历史、法规、公民国防权利和义务、国防领导体制、国防建设成就、国防建设目标和国防政策、国防教育的宣传。  （2）通过军事思想的学习，能进行军事思想形成与发展、体系与内容、历史地位和现实意义的宣传。  （3）通过战略环境的学习，能进行战略环境、发展趋势、国家安全政策的宣传。  （4）通过对军事高技术的学习，能进行军事高技术的发展趋势，对现代作战的影响的宣传。  （5）通过对高技术与新军事改革，能进行高技术与新军事改革的根本动因、深刻影响的宣传。  （6）通过对信息化战争的特征与发展趋势的学习，能进行信息化战争的特征与发展趋势的宣传。  （7）通过对信息化战争与国防建设的学习，能进行信息化战争与国防建设的宣传。 | 1.军事课以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼培育和践行社会主义核心价值观,以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。  2.通过本课程的学习，使广大学生掌握了基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国家安全意识，提高政治思想觉悟，激发学生的爱国热情，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高，为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官打下坚实的基础。 | 1.对教师的建议  积极采取以多媒体技术改进教学手段，增强理论教学的知识性和趣味性，拓宽军事理论教育途径，增强教学效果，要努力做到形式和内容具有时代特征，注重理论与实践相结合，培养学生的科学思维和创新能力。军事技能教学，将针对学生身体素质和专业特点，合理制定教学计划，科学规范军事训练科目和标准，培养学生良好的军事素质。  2. 组织形式  本课程以合班授课为主，充分利用多媒体课件讲授理论知识并播放相关影视资料等多种教学方法和手段完成教学任务，实现教学目的。  3. 教学方法手段  通过课堂讲授，采取专题讲座式教学法、比较分析式教学法、案例分析式教学法、视频教学法等，帮助大学生熟悉和掌握军事理论的基本知识，增强国家安全意识和忧患意识，树立科学的战争观和国防观念。  通过多媒体课件、视频教学、提供军事教学参考书目、影片资料等，激发大学生学习军事理论和科学技术的兴趣，树立建设国防，维护国家的主权、领土完整和安全的信心和信念。 |

13．职业生涯规划 学分：1 总学时：16 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）树立起职业生涯发展的自觉意识，能够正确地认识自己、定位自己，认识社会，了解职业环境；  （2）具备良好的职业道德和职业修养，全面提高自己的综合素质和能力；  树立积极正确职业态度和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合，确立职业的概念和意识，愿意为实现个人的生涯发展和社会发展主动做出努力的积极态度。  **知识：**  （1）了解职业发展的阶段特点；  清晰地了解自身角色特性、未来职业的特性以及社会环境；  （2）了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场相关信息、相关的职业分类知识、职业生涯计划方法和职业发展路途设计步骤；学会运用规则、法律保护自己的合法权益，成功完成角色转变，顺利进入职场、走向社会。  （3）掌握求职择业的基本方法和技巧，具备自觉处理求职择业过程的心理问题的能力，打造好求职择业和生涯规划的核心竞争力；  **能力：**  （1）具备自我认识与分析技能、信息搜索与管理技能、生涯决策、规划和调整计划的技巧能力；  科学有效地进行职业规划；  （2）人际交往能力.掌握与同学、老师、上级、同事建立良好合作关系的方法和技巧。  （3）决策和职业规划能力.在科学、全面分析社会、职业和自我的基础上进行正确的职业方向的决策、行动方案制定，设计一个相对合理的、有可实施性的职业知识和能力储备、行动的计划方案，能够很快地适应学校到职业的角色转变，增强适应就业市场竞争的能力，顺利实现未来的职业目标。 | 通过职业生涯规划导论学习了解职业生涯的特点与职业生涯规划的重要性；  职业迷茫与困惑的讨论帮助学会面对职业方向迷茫与职业目标困惑；引导学生盘点自我与价值澄清，认清自己的职业性格、职业价值观，展现个人优势。  帮助学生认识职业世界，了解整个职业市场的宏观和微观两个方面；通过职业技能引导专业学习，引导学生重视基础技能、了解职业技能、刻意练习基本功；完成专业向职业的转化：了解五大专业类型，把专业转化为职业，塑造核心竞争力；迈好职业生涯第一步，培养敬业精神，实现职业适应与发展。  课程结束时制定职业生涯规划并进行展示说明。 | 帮助树立以职业为导向的大学生活意识；使学生了解职业生涯规划的基本框架和基本思路；明确大学生活与未来职业生涯的关系。  帮助学生找出职业市场中所可能碰到的迷茫和困惑，并认真加以思考和解决，做出必要的充分准备，从而让他们知道在没有机会时如何去发现机会，把握机会并作出正确的选择。  使学生了解职业规划就是先行动再定向，先规划再发展。行动和规划时，要考虑个人的优势定位、职业性格和职业价值观，最终，人生就是在能选择的时候选好，在不能选择的时候做好。  使学生了解整个职业市场的宏观和微观两个方面，比如社会环境，企业组织环境以及职业的发展变化，然后了解各种性质的企业与单位，最终实现人职匹配  分析自己所学专业对应的工作岗位所需技能；  使学生认识到所学专业只是某个方向的知识结构，而职业是根据资源确定的跨专业的综合，学校专业很难完全对应未来职业，职业中的专业是工作以后学习出来的。  使学生认识到各行各业都需要脚踏实的敬业精神，都需要爱岗敬业的员工，热爱本职工作和脚踏实地的敬业精神是时代的呼唤，也是大学生求职竞争和生存发展的需要。 |

14.就业与创业指导 学分：1 总学时：16 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容 | 教学要求 |
| **素质：**  通过本课程的教学，大学生应当树立起职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，把个人发展和国家需要、社会发展相结合，确立职业的概念和意识，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。  **知识：**  通过本课程的教学，大学生应当基本了解职业发展的阶段特点；较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；了解就业形势与政策法规；掌握基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识以及创业的基本知识。  **能力：**  通过本课程的教学，大学生应当掌握自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能等，还应该通过课程提高学生的各方面的技能，比如沟通技能、发现问题与解决问题的技能、自我管理技能和人际交往技能等，为实现就业做好充分准备。 | 本课程初期帮助高职高专毕业生的就业形势和就业特点，据此对学生进行职业形象、职业礼仪等职业相关素质训练；有针对性的对学生进行就业个性指导与包装；通过案例交流分组讨论对学生进行创业意识教育；组织模拟面试，增强学生的求职实践能力。 | 帮助了解当前高职高专毕业生的就业形势和就业特点；发展大学生核心职业能力，学会职业形象设计、职业礼仪修养；做好职前的知识与能力储备，掌握个性简历制作、笔试与面试技巧；了解大学生创业政策；进行求职实践 |
|  |  |  |

**（三）职业（基础、核心）课程**

1．角色设计速写 学分： 2 总学时： 32 实践学时： 16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** 1）通过课程习作，使学生具备严谨的学习态度，良好的学习习惯。  （2）培养学生诚信、敬业、科学、严谨的工作态度。  （3）培养学生的创新精神，对观察对象具有好奇心和创造力。  **知识：** （1）掌握造型的基本要素和多种造型方法。  （2）掌握形象特征、形体结构、运动规律、空间透视。  （3）掌握速写绘画及默写方法，了解场景组合构图和造型的基础知识。  **能力：** （1）掌握速写的基础理论和基本技能。  （2）培养正确的观察方法、敏锐的观察能力和迅捷的表达能力。  （3）掌握造型要素，造就扎实的造型能力。 | 动画速写概论  人物动态与动作规律  人物速写的作画步骤  连续运动分析与默写  场景构图  速写技法与造型原理  插画和线描  思政元素:  1.在教学内容中融入课程思政的敬业精神：吃苦耐劳，严谨细致的工匠精神  2.在教学方法上结合课程要求，平时考勤、作业等要求学生从诚信做起，不抄袭别人的作业，不弄虚作假等。培养学生的创新意识。 | 本课程通过对动画速写的学习，培养和提高学生对物象的观察能力和认识能力，对造型的表现力和概括力、对动态敏锐地捕捉和表达的能力、对形象的记忆力和想象力以及画面构建和组织的能力。为后续专业课程的学习和今后从事动(漫)画、游戏设计等工作打下坚实的造型艺术基础。 |

2．影视动画剧本 学分：1.5 总学时：24 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**能够达到编剧行业的相关标准要求。  **知识：**掌握剧本创作的相关概念及方法巧。  能够掌握戏剧性结构  熟悉剧本的格  **能力：**能够有独立创作微电影剧本、动画剧本、电视剧剧本。 | 动画剧作概论  动画剧本的主题  编剧的思维特点  人物  情节  结构剧本改编  思政元素:  1. 用剧本人物故事讲清大道理，弘扬爱国主义和服务奉献精神  2.从剧本写作中培养学生的想象力及一丝不苟的工匠精神。 | 通过本课程的学习，使学生系统了解剧本写作的基本格式，了解剧本写作基本要素；学习改编剧本创些剧本，了解剧本在影视制作中的重要地位，强化影视动画的创作能力；学习剧本基础写作的模块，训练学生的创新思维，通过剧本写作的训练和学习为后期设计及制作课程打下基础。 |

3．动漫概论 学分：1.5 总学时：24 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** （1）培养学生在专业知识的基础上，能够将相关问题进行解读的专业素质；  （2）培养学生与他人合作，主动与其他成员进行沟通交流，共同分享信息、知识和资源的意识。  （3）培养学生在没有监督的情况下主动自觉的完成工作的意识。  **知识：** （1）了解动漫发展史，动漫分支流派，掌握解动画基本原理。  （2）了解动漫的定义、动漫的艺术特征。  （3）了解当今动漫产业的发展情况  （3）了解动画的分类：叙事分类、形式分类、功能分类等。  （4）认识动画创作原理、观众心理、动画影片构成、创作法则等。  （5）掌握动画创作方法、动画片工艺流程、创作分工职责等。  （6）了解动画片的风格和流派  **能力：** （1）具备分析动漫的制作流程的能力  （2）具备动画影片的解读和欣赏能力 | 动漫的概述  动漫的分类  各国动漫的特征  动画片生产流程  材料动漫制作综述  动漫的欣赏  思政元素:  1. 在教学内容中融入课程思政的爱岗精神：了解自己的专业，热爱自己的专业；  2. 用问答归纳出专业的概念，融入社会主义核心价值观；  3.以学生悟道取代教师灌输，端正自我不合理的价值观。 | 通过介绍经典动漫影片的制作过程，重点讲解传统与现代动漫在各个创作，制作环节上的变化、发展和需要注意的问题，为动漫设计专业的学生提供一个标杆。学生可以从艺术理念、创作方法、新技术的运用，直至动漫的具体制作与完成，从而掌握动漫专业学科必须的基础知识。使学生对动漫制作的基础知识，和动漫产业的发展现状有全面系统的了解。 |

4．三大构成 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：具**有用于创新勇于创新、敬业乐业的工作作风；  **知识：**掌握三大构成的基本常识，并活学活用  **能力：**能独立进行构成基本形象的设计能力； | 通过构成训练，平面构成、色彩构成、立体构成等模块训练，加强学生设计基本构成元素理解，训练设计意识和创新意识，培养立体构成思维，强化设计构成能力培养，加强设计构成美感掌握。  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成；  2.通过学习该课程引导学生以专业践行弘扬中华民族优秀文化，树立民族自信心的理念。 | 系统了解设计构成理论知识，了解平面构成模块的平面布局和构造美感；学习色彩构成，解决色彩调配和搭配原理，强化色彩应用能力；学习立体构成模块，训练学生立体造型构成元素形成，通过三个模块设计构成训练和学习为后期设计课程打下基础。 |

5．艺术设计透视学 学分：1.5 总学时： 24 实践学时： 12

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  锻炼学生对社会需求的应变能力；培养学生创新意识和创新能力； 树立学生服务意识和敬业精神。  **知识：**  了解透视基础的含义、特征、分类；掌握平行透视、成角透视、倾斜透视等透视方法；熟悉透视在绘画创作中的应用；熟悉透视在艺术设计创作中的应用  **能力：**掌握透视的基本原理和画法，并把它运用于绘画习作和创作，以适应中等学校美术教学工作的需要。 | 1.透视基础认知  2.平行透视  3.成角透视  4.倾斜透视  5.曲线透视  6.阴影反影透视  7.透视在艺术设计中的应用  思政元素:  1. 以中国建筑为例培养学生的文化自信和民族自豪感；  2.了解建筑元素提升学生家国情怀、人文素养。 | 本学习领域的目标主要是通过教学，使学生了解透视的基本原理与法则，掌握基本的透视画法，理解透视形变化的规律，在绘画与设计实践中，能有效地观察与分析物体的形象，准确而艺术地表现物象，表达其创作与设计意图，并能适应今后设计工作的需要。 |

6．动画运动规律 学分：3 总学时：48 实践学时：24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** （1）培养学生的创作能力和创新的精神；（2）具备解决问题思考问题的能力 ；  （3）高动画语言的感知力和把握力；  **知识：** （1）掌握动画的基本概念和理论  （2）熟练运用动画制作的方法  **能力：** （1）能将动画的基本知识与技术运用于各项实际操作中；  （2）能规范熟练的进行各项基础操作；  （3）提高学生的原画水平及角色的造型能力； | 学习Flash动画基础  一般运动规律  人物常规运动规律  人物、动物常规运动规律  动物常规运动规律  自然现象的运动规律  动画实例实训  思政元素:  1. 运动规律的动作源于生活，让学生思考并观察运动的美妙曲线，让学生热爱专业热爱生活；  2.从动作观察中提炼绘画的技巧练习，作为一名大学生应该如何自律；  3.动画运动制作的成就培养学生一丝不苟的工匠精神。 | 通过理论知识与任务解决相结合的方式，传授完整而又系统的动画运动规律理论知识，教授动画制作的关于角色以及场景中物体由静止转为动态的技能方法，使学生掌握物体运动变化的基本规律。通过动画运动规律的基本掌握和了解，为接触深层次的动画制作以及三维动画打下坚实的基础，同时培养学生合理的逻辑思维，自主探索学习精神。 |

7．CG手绘 学分：3 总学时：48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** 1）具备分析问题、解决问题的能力  （2）具有良好的团队协作能力  （3）具有较好的设计洞察力  （4）培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力  （5）基本具备创新意识和创新能力  **知识：** （1）掌握画面造型语言  （2）掌握镜头形式（固定、运动、场面调度）  （3）掌握剪辑和蒙太奇  （4）掌握声画关系  **能力：** （1）能够用剧本编撰的方法实现自己的故事创想  （2）掌握CG手绘技巧及创作方法  （3）培养场景、人物组合构图能力和综合造型能力，提高审美、色感、积累形式语言，提高艺术素质 | 专业数字绘画工具手绘线描练习  Photoshop板绘界面学习原画绘画常用工具  Photoshop手绘提升训练，临摹人物线条描绘练习提高手绘技巧  Photoshop笔刷应用 ，CG绘画线稿的描绘  CG素材的处理与创新  手绘作品临摹与创作  色彩搭配技巧  场景构图设计技巧  思政元素:  1. 从手绘的绘画技巧上让学生思考为什么要使用该绘画手段；  2.绘画的技巧与练习，作为一名大学生应该如何自律。 | 通过对手绘课程的学习，培养和提高学生对物象的观察能力和认识能力，对造型的表现力和概括力、对动态敏锐地捕捉和表达的能力、对形象的记忆力和想象力以及画面构建和组织的能力。培养学生熟练掌握Photoshop软件的基础知识和综合应用方法，具备基本图像和特效图像的绘制、编辑能力。令学生通过本课程的学习拥有严谨务实的学习态度及钻研精神自学能力，重点培养的实际动手能力和创新思维。 |

8．影视动画视听语言 学分：1.5 总学时：24 实践学时：0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** 1）使学生具备严谨的学习态度，良好的学习习惯。  （2）提升学生对漫画绘制方法的应用与理解，提高专业素养 。  （3）拓展学生的专业知识，激发学生的创作热情、创新意识。  **知识：**（1）掌握漫画创作的基本技巧 。  （2）掌握漫画绘制分镜的创作技巧。  （3）掌握一定的图像形式美法则。  （4）了解漫画最新发展现况与趋势。  **能力：** （1）具有拆解故事镜头语言的能力。  （2）能够用导演阐述的方法实现与摄影师对构图要求的沟通  （3）能够用导演阐述的方法实现与灯光师对光线要求的沟通  （4）能够用现场调度的方式实现对拍摄现场的各种调度 | 一、视听语言基础  二、镜头分类与结构  三、影视声音与作用  四、视听元素的选择和应用  五、画面剪辑点的划分  六、景别与运动匹配  七、场景与转换  八、叙事方式与结构  九、画面与修辞  十、影视节奏与调控  十一、影视风格类型与使用  思政元素:  1.借用著名影视为例，以思政的视角激励当代大学生积极献身影视行业浪潮，为祖国伟大复兴贡献自己的力量；   1. 根据影视制作的实践使学生树立要肩负起提升、创新我国影视业发展的使命感与责任感。 | 该课程以培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时，让学生建立起画面思维的能力，蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力的人才为目标，在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时，使学生在进行创作和表达时，可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，从而写出具有画面感的镜头语言来表达的剧本、分镜头本，而非用文字表达的作品。 |

9．动画分镜 学分： 2 总学时： 32 实践学时： 16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：** （1）具备良好的政治素养、道德品质和法律意识；  （2）具备积极的动画创作态度与专业服务意识  （3）具有正确的就业观和创业意识；  （4）具有良好的交流合作能力和团队；  **知识：**  （1）了解分镜头画面台本的认识与作用；  （2）角色场景造型的风格设定方法  （3）空间的运用  （4）景别的运用和作用  （5）镜头之间的链接技巧  **能力：**  （1）能够总结动画分镜头台本的作用  （2）能够熟练绘制基本功；  （3）能够处理分镜头台本的画面  （4）能够处理分镜头的组接；  （5）掌握动画片的制作流程及一定的故事创作和镜头语言运用技能。 | 1.分镜头台本的类型及设计流程  2.分镜前期准备——剧本和导演阐述  3．文字分镜台本  4.造型设计  5．背景设计  6.前期对白及音乐  7.镜头设计及表现  8.原创动画分镜台本设计项目  思政元素:  1. “以史为鉴，总结规律”活的当下问题的解决思路与启发，科技史规律警示当代大学生认识所处环境及其历史使命，理清未来方向；  2以思政的视角激励当代大学生积极献身影视行业的创新浪潮，为祖国伟大复兴贡献自己的力量；   1. 根据影视制作的实践使学生树立要肩负起提升、创新我国影视业发展的使命感与责任感。 | 通过影视基础理论的讲授让学生对视听语言有一个比较基础的了解，配合观摩具有代表性的经典影片以及针对知识点的练习让学生对镜头的语言有一个比较清晰的概念。并能够进行自己对短片创作的前期创作工作角色设计，道具设计场景设计以及分镜头的绘制，让学生对动画短片的创作有一个比较清晰的概念。 |

10．设计造型基础 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**具备创新意识和创新能力  **知识：**基础的素描色彩理论知识，对透视、形体结构、构图、色彩常识、色彩三大要素及画面的表现方法熟练掌握  **能力：**能够把握熟练的造型能力 | 通过基础造型训练，锻炼学生表现对象，观察对象能力，强调设计造型能力培养，提升设计实践技能。  思政元素:  1. 以中国建筑为例培养学生的文化自信和民族自豪感；  2.了解建筑元素提升学生家国情怀、人文素养；  3.通过造型设计的学习，引导学生关注当下社会，提升社会责任感，以专业设计践行社会主义文明观。 | 通过本课程的学习，使学生系统了解设计造型理论知识，学习基础的造型比例、构成、明暗、素描表达和色彩表现技法，通过课程写生训练和课外实践训练的教学方法，提升学生的造型能力，为后期设计课程打下基础。 |

11．Photoshop 学分： 2 总学时： 32 实践学时： 16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  培养和提高学生的审美水平和创意设计能力，通过观察，实践，感受平面感、设计感，空间感，体验设计的乐趣，能独立进行各类设计创意制作。  **知识：**使学生掌握图像处理的基本概念、掌握Photoshop软件的操作方法、了解并掌握创意设计的基本出发点，培养学生的创意能力和对色彩的把握能力。  **知识：**  使学生掌握图像处理的基本概念、掌握Photoshop软件的操作方法、了解并掌握创意设计的基本出发点，培养学生的创意能力和对色彩的把握能力。  **能力：**  使学生能够使用相关操作和创意表现技巧完成各种相关内容的创意设计，使学生今后能独立进行相关设计工作。熟练掌握Photoshop的使用技巧；利用Photoshop的设计流程和设计方法，制作精细的图形版面作品。 | 通过Photoshop的学习，利于培养学生的综合能力，活跃学生的思维，激发他们的创造力和想象力。为从事广告设计、包装设计、动漫设计等设计工作做准备。  思政元素:  1. 引导学生关注社会生活，发现社会问题；2.使用Photoshop的同时需要加强心理素质  、职业道德、审美意识、创新思维、社会主义核心价值观等。 | 通过学习学生要掌握Photoshop软件的具体操作方法，学会分析现在流行的Photoshop作品的基本制作方法，初步掌握Photoshop作品的设计及其制作方法。能够独立自主的利用Photoshop进行设计制作与图像处理。 |

12．角色绑定技术 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）通过课程培养学生勇于创新、勇于探索的创新精神和严谨认真的工作态度。  （2）提高学生对三维角色动画的鉴赏能力和美学素养。  （3）培养学生对生活和客观世界的观察力、培养创造运动、表现运动的设计思维。  **知识：**  （1）了解的MAYA动画模块的使用方法与工作流程，巩固动画运动规律基础知识。  （2）了解创建骨骼过程中IK手柄与FK手柄的区别以及两者的控制方法与创建方法。  （3）了解使用曲线控制器控制三维模型的运动的方法。  **能力：**  （1）掌握动画中人物和事物运的动绘制方法以及绘制动态事物的相关技巧。  （2）掌握关键帧的应用，能够准确的把握关键pose  （3）掌握曲线工具，能够运用曲线合理表现对象的运动方向和速度。 | 1 关键帧动画控制工具  2 关键帧动画－小球弹跳  3 曲线编辑器  4 驱动关键帧  5 路径动画  6 非线性动画  7 角色骨骼  8 脚后跟控制器  9 脚趾关节的控制器  10 躯干与头部的设置  11 眼睛与手臂的设置  12 角色动画中动画规律的运用  13 角色行走动画制作  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成；  2.介绍角色绑定技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心；  3．科研创新精神。 | 本课程针对动漫游戏制作中的角色动画制作的岗位进行设计，通过本课程的学习，使学生掌握三维软件及动画插件制作角色动画的技能。使学生理解掌握和使用Maya制作三维角色动画的基本知识，从学习巩固动画运动基础规律到三维动画制作的技能的掌握，由浅入深循序渐进的掌握Maya动画等的基本应用技巧。使学生能根据动漫游戏开发项目的实际需要，熟练运用Maya软件设计制作出项目所需的动画资源。 |

13．三维灯光与渲染 学分： 4 总学时： 64 实践学时： 32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）具有独立分析问题，解决问题的能力  （2）具备基础物理专业光线知识  （3）善于观察，热爱生活，从现实生活观察中了解光线。  **知识：**  （1）了解三维灯光渲染的创作原理和技术。  （2）了解三维软件中对不同场景进行不同灯光渲染的基础流程。  **能力：**   1. 掌握营造不同类型三维空间氛围的能力。 2. 掌握灯光、渲染及后期合成相关知识内容，   （3）熟练运用布光技巧，熟悉各个常见渲染器的使用方法。 | 1.灯光、渲染基础知识  2.灯光工具与渲染设置  3.室内场景布光  4.室外场景布光  5.角色场景布光  6.其他渲染插件的使用技巧  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成；  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心。 | 1.了解Maya灯光渲染的基础知识  2.了解Maya灯光工具的使用方法，渲染器的基本设置  3.掌握室内场景材质、布光与渲染流程制作  4.掌握室外场景材质、布光与渲染流程制作  5.掌角色场景材质、布光与渲染流程制作  6.了解Redshift渲染器的灯光类型、材质球属性与渲染器设置应用 |

14．道具三维模型基础 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）有较好的审美素质；  （2）拥有实事求是的学风和创新精神；具有良好的协作精神。  （3）善于观察，热爱生活，从现实生活中提取灵感。  **知识：**  （1）了解动漫道具三维模型设计的基本概念及分类  （2）理解Q版模型制作与写实高精度模型的制作原理  **能力：**  （1）掌握Q版与写实版模型的布线、比例调整和贴图绘制等关键技术  （2）熟练应用于美术三维模型设计的制作流程中。 | 1.道具的概念  2.Q版道具模型制作  3.Q版宝箱模型贴图制作  4.写实高精度模型制作  5.写实高精度贴图制作技术  6.写实高精度高质量材质效果设计  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，树立科学精神，促使学生职业素养的养成  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心  3、培养学生国际化视野严谨的职业精神、务实的工匠精神。 | 1.了解道具制作流程  2.掌握模型制作参考图导入、简模结构及布线、模型UV拆分和模型贴图绘制分析  3.掌握参考图比例、行业标准模型的造型、结构、比例贴图绘制的核心技术分析  4.掌握写实仿真高精度模型制作、行业制作流程、模型拓扑及UV技术  5.掌握高精度模型行业标准贴图设计与绘制技术  6.掌握行业标准通用材质着色器、属性应用 |

15．场景三维模型基础 学分： 3 总学时：48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  培养具有较好的逻辑思维、创新能力、较强的计划、组织和协调能力。乐观、敬业与团队协作精神；感悟、沟通与表达能力。  **知识：**  （1）了解动漫场景三维模型设计基本概念及基础知识  (2)理解场景在动漫当中的作用及2.5D、3D场景的制作流程及技术  **能力：**  (1)掌握基础模型、高级模型布线合理性、造型的把控，贴图绘制的基本方式及处理技术等  (2)熟练应用于动漫设计制作流程中 | 1.动漫场景三维模型设计概述  2. 2.5D场景模型制作及UV拆分技术  3. 2.5D场景渲染合成技术  4.3D整场景模型制作及UV拆分技术  5.3D场景贴图分类及贴图制作  6.3D场景模型灯光制作技术  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心  3、社会主义价值观教育，地区革命历史教育 | 1.了解2.5D与3D场景行业标准、制作方式及相关技术  2.掌握2.5D模型制作标准及拆分技术  3.掌握2.5D场景渲染主要灯光、阴影层、OCC层、特效层操作技术  4.掌握3D场景建模技术及UV拆分技术  5.掌握3D贴图绘制的行业标准及贴图分类方式  6.掌握灯光的分类及属性、灯光阴影、灯光烘焙 |

16．角色三维模型设计 学分： 4 总学时： 64 实践学时： 32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）通过学习本课程，达到培养学生独立分析问题，解决问题的能力；  （2）拥有实事求是的学风和创新精神；具有良好的协作精神。  **知识：**  （1）了解角色三维模型在影视动漫当中的概念及分类  (2)理解角色三维模型的专业制作流程  **能力：**  （1）掌握动漫影视角色三维模型的制作技术  （2）熟练应用于动漫影视三维设计制作流程中 | 1.动漫角色的分类概述  2. Q版角色模型制作  3. Q版角色贴图绘制  4. Q版角色模型贴图行业整理命名及规范  5. 写实动漫角色模型制作技术  6. 写实角色人体模型、装备模型的UV拆分  7. 写实角色人体纹理贴图绘制  8. 写实角色装备纹理贴图绘制  9. 写实角色整体效果表现技术  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心  3、体会情景角色，提升道德修养 | 1.理解动漫角色风格分类、角色职业分类及属性分类概念  2.掌握Q版角色的属性、比例、风格把控，模型布线技术  3.掌握Q版角色笔刷、质感、贴图技术  4.掌握项目文件规范整理、输出格式、行业标准  5.掌握人体模型、装备模型、毛发模型的建模  6.掌握人体模型的uv拆分技术、装备UV的拆分技术、各类不同质感的贴图分类方式  7.掌握人体、头发纹理贴图绘制及法线贴图转换技术  8.掌握装备贴图中不同种类的不同绘制方式  9.掌握角色皮肤、金属、布料等材质细节的调整处理 |

17．三维动画技术 学分： 4 总学时： 64 实践学时： 32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）具有较强的团队合作精神和素质  （2）培养科学思维能力，具有较强的创造性和开拓性  （3）善于观察，热爱生活，从现实观察中掌握运动规律  **知识：**  （1）了解三维动画的工作流程，及三维动画制作的一般规律  （2）了解关键帧动画的基本的运动规律模拟  **能力：**  (1)掌握综合应用关键帧动画和运动规律创作可信、有表现力及适应故事的三维角色动画的技法  (2)掌握三维动画的技术流程及应用，结合创作实践使学生学会三维动画的创作技巧 | 1.基础运动规律的三维应用  2.三维模型绑定技术  3.肢体动作综合训练  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心  3、三维动画制作的工匠精神 | 1. 熟练使用Maya的动画编辑工具，分析并完成量感、弹跳、碰撞都可信的物理小球弹跳模拟动画 2. 学习路径动画的使用方法，非线性变形器的使用，熟练掌握点约束、方向约束、缩放约束、目标约束的使用技巧   掌握走、跑、跳动画的转换，学习身体的重心转移，学习肢体重叠动作专项训练，分析人物运动时身体动作的发力方式，了解在每一次动作时身体的发力关节，发力时身体各个关节之间的连带关系 |

18．次时代角色与道具制作 学分： 5 总学时： 80 实践学时： 40

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）具有使用相关软件设施完成动漫道具、Q版角色制作、写实角色制作、高级角色、角色蒙皮、角色动作制作及相关工具应用的基础能力；  （2）具备一定的专业素养及产业相关领域团队协作精神  **知识：**  （1）了解数字雕刻技术及相关软件  （2）能够理解次世代人物的雕刻技巧及综合贴图的制作流程  **能力：**  能够掌握次世代角色人体部分的雕刻技术，装备的雕刻技术，掌握提升纹理贴图、法线贴图、高光贴图的技术等 | 1.基于ZBrush数字雕刻的次世代人头骨骼技术规范  2.ZBrush里次世代人体模型数字雕刻技术解析  3.ZBrush里次世代人体模型的拓扑环节技术解析  4.ZBrush里次世代角色头部高模雕刻及拓扑环节解析  5.C4D里次世代人体模型的综合贴图制作技术解析  6.次世代角色的综合贴图处理技术及综合效果表现  7. ZBrush里次世代角色装备高模雕刻及拓扑环节技术解析  8.次世代角色装备综合贴图处理技术及综合效果表现  9.次世代角色导入引擎的基本设置及格式规范  思政元素:  1. 培养学生严谨的工作作风，促使学生职业素养的养成  2.介绍三维技术的进步与发展，增强学生的自豪感和自信心 | 1.掌握人体头部骨骼结构、人头骨骼的雕刻及拓扑  2.掌握人体比例及肌肉结构拆分细节、主要肌肉的创建技术、 主要肌肉的细节雕刻技术  3.掌握简单人体模型拓扑技术流程、UV拆分技术、UV整合输出技术  4.掌握头部五官细节雕刻、头部简单模型拓扑技术、头部拓扑模型的UV拆分及整合输出规范  5.掌握综合贴图 纹理、高光、法线、自发光贴图制作技术  6.掌握综合贴图的制作流程及技术  7.掌握装备细节雕刻，装备拓扑布线技术  8.掌握次世代角色装备综合贴图处理流程及技术规范  9.掌握导出FBX的规范、基本设置的规范 |

19．贴图绘制 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  （1）较强的手绘材质能力  （2）较强的团队合作精神和素质  （3）善于观察，热爱生活，从现实中提取材质素材和材质灵感。  **知识：**  （1）了解游戏贴图绘制的基本概念及基础知识  （2）理解游戏贴图绘制的基本原理  **能力：**  (1)掌握生物肌肉及皮肤、布料及布折、金属、皮革装备等的绘制技术  (2)熟练应用于游戏美术三维设计制作流程中 | 1.游戏贴图绘制概述  2.手绘生物肌肉及皮肤细节制作技术  3.布料绘制及布折的绘制技术  4.金属质感手绘铠甲及浮雕技术  5.皮革装备绘制技术  思政元素:  1. 绘制贴图的素材与收集从生活中的实践应用的实例，让学生热爱专业热爱生活  2.从贴图的材质引发学生欣赏艺术美学带来的视觉效果  3.完整的模型效果成就培养学生一丝不苟的工匠精神 | 1.理解游戏贴图绘制分类  2.掌握生物体块、皮肤、肌肉、面部质感的绘制  3.掌握布折的绘制技术，布料整体的效果、纹理及图案的添加  4.掌握金属铠甲的色彩、高光、反光、浅浮雕的绘制技术  5.掌握皮革装备的扑色、肌理和高光处理 |

20．影视原画设计 学分： 5 总学时： 80 实践学时： 40

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 课程目标 | 主要内容/思政元素 | 教学要求 |
| **素质：**  **（**1）既有独立的创新、创作意识和能力，又具有团队合作能力、专业技术交流的表达能力。  （2）具有使用相关工具完成图形图像作品的手工绘制并进行恰当的着色的能力。  （3）、具备一定的审美素养。  **知识：**  （1）了解和掌握原画插画的基本知识。  （2）掌握形象特征、形体结构、表现方式、绘画技巧。  （3）掌握手绘技巧及创作方法。  （4）熟练掌握相关软件的应用。  **能力：**  （1）提高绘画功底。  （2）通过一系列的临摹练习与独立创作，能通过绘图正确表达自己或客户的设计意图的能力。  （3）熟知插画设计的制作过程并有一定的创意设计能力。 | 1.人物结构基础  2.影视同人设计  3. 空间透视、场景设计  4. 原画上色基础  5、角色创作  6、特效绘画技巧  7、画面设计  思政元素:  1. 从原画设计的设计技巧上让学生思考为什么要使用该设计技巧。  2.绘画的设计与练习，作为一名大学生应该如何自律 | 通过本课的教学，使学生能根据影视的策划方案创造出合理，符合影视角色、场景、道具的视觉形象，具备丰富的空间思维能力，观察力，想象力以及对自然，历史，文学，民俗，服装，工程技术等知识的搜集和探索学习的能力，并能够对这些素材进行加工与再创造，完善的表达自己的创意与想法，能够设计出符合影视剧本世界观的设计。 |

**七、教学计划进程和学历与时间分配**

1、教学计划学历与时间分配表（单位：周）

2022级动漫设计专业教学计划学历与时间分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学年 | 学期 | 学期  周数 | 课堂  教学 | 考试 | 入学  教育 | 军事  训练 | 社会  实践 | 实训  实习 | 跟岗  顶岗 | 集中  教育 | 机动  时间 |
| 一 | 1 | 20 | 14 | 1 | 0.5 | 2 | 1 |  |  |  | 1.5 |
| 2 | 20 | 16 | 1 |  |  | 1 |  |  | 1 | 1 |
| 二 | 3 | 20 | 16 | 1 |  |  |  | 3 |  | 1.5 | 1.5 |
| 4 | 20 | 16 | 1 |  |  |  | 3 |  | 1.5 | 1 |
| 三 | 5 | 20 |  |  |  |  |  |  | 10 |  | 2 |
| 6 | 20 |  |  |  |  |  |  | 16 | 1 | 1 |
| 合计 | | 120 | 62 | 4 | 0.5 | 2 | 2 | 6 | 26 | 5 | 8 |

2、课程教学计划进程表

2022级动漫设计专业课程教学计划进程表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 序号 | 课程编码 | 课 程 名 称 | 类  型 | 学  分 | 总  学  时 | 学时分配 | | 考核方式 | | 按学期分配的周学时数 | | | | | |
| 理 论 | 实 践 | 考 试 | 考 查 | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 通识教育  课  程 | 1 | 160020001 | 思想道德修养与法律基础 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | √ |  | 3 |  |  |  |  |  |
| 2 | 160020002 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | B | 3 | 48 | 32 | 16 | √ |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 3 | 160010019 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | A | 3 | 48 | 48 | 0 | √ |  | 3 |  |  |  |  |  |
| 4 | 160010003 | 形势与政策 | A | 2 | 32 | 32 |  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 5 | 160010004 | 军事理论 | A | 2 | 36 | 36 |  |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 6 | 160030005 | 体育（一） | C | 2 | 32 |  | 32 |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 7 | 160030006 | 体育（二） | C | 2 | 32 |  | 32 |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| 8 | 160030007 | 体育（三） | C | 2 | 32 |  | 32 |  | √ |  |  | 2 |  |  |  |
| 9 | 160010008 | 职业生涯规划 | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 10 | 160010009 | 就业与创业指导 | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ |  |  |  | 2 |  |  |
| 11 | 160010010 | 心理健康教育（一） | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 12 | 160010011 | 心理健康教育（二） | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| 13 | 160020012 | 大学英语（一） | B | 2 | 32 | 16 | 16 | √ |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 14 | 160020013 | 大学英语（二） | B | 4 | 64 | 32 | 32 | √ |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 15 | 160020022 | 大学英语（三） | B | 2 | 32 | 16 | 16 | √ | |  |  |  | 2 |  |  |  |
| 16 | 160010014 | 高等应用数学（一） | A | 1.5 | 24 | 24 |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 | 160010015 | 高等应用数学（二） | A | 1.5 | 24 | 24 |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 | 160020016 | 数字应用基础 | B | 5 | 80 | 32 | 48 | 考证 |  | 6 |  |  |  |  |  |
| 19 | 160020017 | 创新创业教育 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | √ |  |  | 2 |  |  |  |
| 20 | 160010018 | 劳动教育 | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |
| 21 | 160010021 | 美育 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| **小 计** | | |  | **37** | **596** | **340** | **256** |  |  | **13** | **20** | **6** | **2** |  |  |
| 职业基础课程 | 1 | 122220023 | 角色设计速写 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | 122210002 | 影视动画剧本 | A | 1.5 | 24 | 24 | 0 |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| 3 | 122210003 | 动漫概论 | A | 1.5 | 24 | 24 | 0 | √ |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 4 | 122220024 | 三大构成 | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ | 3 |  |  |  |  |  |
| 5 | 122220025 | 艺术设计透视学 | B | 1.5 | 24 | 12 | 12 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 6 | 122220026 | 动画运动规律 | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  | 3 |  |  |  |  |
| 7 | 122220027 | CG手绘 | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  | 3 |  |  |  |  |
| 8 | 122220028 | 影视动画视听语言 | B | 1.5 | 24 | 24 | 0 |  | √ | 2 |  |  |  |  |  |
| 9 | 122220029 | 动画分镜 | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| 10 | 122220030 | 设计造型基础 | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  |  | 3 |  |  |  |  |  |
| 11 | 122220031 | Photoshop | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  | 2 |  |  |  |  |
| **小 计** | | |  | **24** | **384** | **228** | **156** |  |  | **14** | **12** | **0** | **0** |  |  |
| 职业核心课程 | 1 | 122220032 | 角色绑定技术\* | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  |  |  | 3 |  |  |
| 2 | 122220033 | 三维灯光与渲染\* | B | 4 | 64 | 32 | 32 |  | √ |  |  | 3 |  |  |  |
| 3 | 122220034 | 道具三维模型基础\* | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  |  | 4 |  |  |  |
| 4 | 122220035 | 场景三维模型基础\* | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  |  | 4 |  |  |  |
| 5 | 122220036 | 角色三维模型设计\* | B | 4 | 64 | 32 | 32 |  | √ |  |  | 4 |  |  |  |
| 6 | 122220037 | 三维动画技术\* | B | 4 | 64 | 32 | 32 |  | √ |  |  |  | 4 |  |  |
| 7 | 122220038 | 次时代角色与道具制作\* | B | 5 | 80 | 40 | 40 |  | √ |  |  |  | 5 |  |  |
| 8 | 122220039 | 贴图绘制\* | B | 3 | 48 | 24 | 24 |  | √ |  |  |  | 3 |  |  |
| **小 计** | | |  | **29** | **464** | **232** | **232** |  |  | **0** | **0** | **15** | **15** |  |  |
| 1 | 122220040 | 摄影基础\* | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | **2** |  |  |  |  |  |
| 2 | 122220041 | 摄像技术\* | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  | **2** |  |  |  |
| 3 | 122220042 | 影视剪辑艺术\* | B | 2 | 32 | 16 | 16 |  | √ |  |  |  | 3 |  |  |
| 4 | 122220043 | 影视原画设计\* | B | 5 | 80 | 40 | 40 |  | √ |  |  | 4 |  |  |  |
| **小 计（至少选修10学分）** | | |  | **11** | **176** | **88** | **88** |  |  | **2** | **0** | **6** | **3** |  |  |
| 职业素养选修课程 | 1 | 160020019 | \*创新设计方法论 | B | 2 | 32 | 16 | 16 | 考证 | |  |  | 2 |  |  |  |
| 2 | 160010020 | \*基础写作 | A | 1 | 16 | 16 |  |  | √ |  | 2 |  |  |  |  |
| 3 | 160010021 | 美育 | A | 2 | 32 | 32 |  |  | √ |  |  | 2 |  |  |  |
|  | 999905 | 文学赏读 | A | 2 | 32 | 32 |  |  | √ |  |  | 2 |  |  |  |
| 4 | 999906 | 传统文化价值系统 | A | 2 | 32 | 32 |  |  | √ |  |  | 2 |  |  |  |
| **小计（至少选修5学分，\*号限选）** | | |  | **5** | **80** | **64** | **16** |  |  | **0** | **2** | **4** | **0** |  |  |
| **合 计** | | | |  | **101** | **1620** | **888** | **732** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **周学时** | | | |  |  | | | | | | **29** | **32** | **29** | **21** |  |  |

3、集中性实践教学环节计划进程表

2022级动漫设计专业集中性实践教学环节计划进程表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属  性 | 序号 | 课程编码 | 项目内容 | 类  别 | 学分 | 学时 | 考核  方式 | 实施学期 | | | | | | 备注 |
| 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 集中实践课程 | 1 | 160030022 | 入学教育（含专业认知） | C | 0.5 | 8 | 考查 | 0.5 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 160030023 | 军事训练 | C | 2 | 112 | 考查 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 160030024 | 社会实践（思想道德修养与法律基础） | C | 1 | 16 | 考查 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 160030025 | 社会实践（毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论） | C | 1 | 16 | 考查 |  | 1 |  |  |  |  |  |
| 5 | 122030014 | 三维技术综合应用实践 | C | 6 | 96 | 考查 |  |  | 3 | 3 |  |  | 企 |
| 6 | 122030015 | 影视动画综合实训 | C | 10 | 260 | 考查 |  |  |  |  | 10 |  | 企 |
| 7 | 122230005 | 综合实训/创新创业教育/生产性实习 | C | 6 | 96 | 考查 |  |  | 3 | 3 |  |  | 企 |
| 8 | 122230006 | 跟岗实习 | C | 10 | 260 | 考查 |  |  |  |  | 10 |  | 企 |
| 9 | 122230007 | 顶岗实习 | C | 16 | 416 | 考查 |  |  |  |  |  | 16 | 企 |
| 10 | 160030026 | 毕业教育 | C | 1 | 16 | 考查 |  |  |  |  |  | 1 |  |
| **小 计** | | |  | **53.5** | **1296** |  | **3.5** | **1** | **6** | **36** | **20** | **17** |  |
| 备注：第五学期综合实训/创新创业教育/生产性实习,各专业根据实际情况选择。 | | | | | | | | | | | | | | |

**八、实施保障**

**（一）师资队伍**

为满足教学工作的需要，专业生师比建议为25:1，采用校企双带头人。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中“双师”素质教师不低于60%，专任教师职称结构合理。

在项目实践类课程上，建议引入网龙高P进课堂，聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和顶岗实习。

**（二）教学设施**

（1）学院现建有36间多媒体教室，配备讲台、投影仪、普米、黑板、扩音等设备，采用联想云桌面系统，能实现讲台电脑、投影仪和普米三方联动，信息化配备高，能满足本专业信息化课堂教学需要。

（2）校内实训环境

为更全面的融入产教融合的培养方式即根据学校教学需求和场地情况设置了坐播区、站播区、访谈区、虚拟演播区及沉浸式智能演播区。软件与硬件环境建设，1:1搭建企业真实工作场景；云制作中心视频资源库海量版权资源，支持学生调取丰富视频素材进行创作及分发；融媒体数据跟踪统计，实时为学生作品提供反馈，以供优化；容艺云管理平台全面覆盖教、学、练、考、管、评、项目制作各环节，针对每个学生沉淀独有数据，生成个人大数据简历。容艺云管理平台内置容艺10000+生态企业发布的真实项目，供师生承接实战；支撑短视频工厂教育教学、实习实训、项目承接、就业推荐的综合管理。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实践基地名称** | **面向专业** | | | | **主要实训项目** |
| **总数** | **主要专业** | **支持部门** | **批准日期（年）** |
| F519（画室） | 9 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 |  |  | 设计造型基础实训、美术设计基础培训、装饰图案实训、动画速写实训、图形创意实训 |
| D515（游戏设计实训室） | 5 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 |  |  | 三维角色动画技术实训、也是动作与特效实训、次世代游戏角色设计实训、策划工具应用实训 |
| D517（艺术设计实训室） | 8 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 |  |  | 贴图纹理制作实训、Photoshop实训、3Dmax实训、图形创意实训、平面设计实训 |
| G501（模型艺术工作室） | 6 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 |  |  | 动画运动规律实训、三维道具设计实训、三维角色动技实训、Zbrush数字雕塑实训、影视包装模型渲染技术实训 |
| G604（智慧教室） | 8 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 | 福建省教育厅 | 2017年8月 | 影视场景灯光渲染项目实训、影视动画设计项目实训、影视包装动画技术实训 |
| G502（动漫设计实训室） | 4 | 动漫设计、视觉传达设计、数字媒体艺术设计 |  |  | 影视后期实训、漫画设计实训、三维静帧项目设计实训、CG手绘实训、原画设计实训、三维游戏角色设计实训 |

（3）校外实训基地

与容艺传媒与华谊兄弟传媒、博纳影业集团、阿里影业、合一集团、光线传媒、腾讯娱乐、新丽传媒、万合天宜传媒、大盛国际传媒、乐华娱乐、伯乐营销、永乐文化、58同城影业等多家影视传媒公司、北京容艺教育技术有限公司、北京容艺教育咨询有限公司、北京霞客文化传播有限公司、北京容艺很特教育有限公司、北京容艺传媒投资有限公司等多家行业企业签订了合作办学协议，企业每年可提供200多个实习岗位，为学生实习实训提供了可靠保障。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 实训基地名称 | 规模 | 主要项目/岗位 | 主要设施与条件 |
| 北京容艺教育咨询有限公司 | 可接待15人/次 | 动漫资源制作 | 标准化工位 |
| 北京容艺教育技术有限公司 | 可接待30人/次 | 影视动画制作师 | 标准化工位 |
| 北京容艺很特教育有限公司 | 可接待10人/次 | 模型制作 | 标准化工位 |
| 北京霞客文化传播有限公司 | 可接待30人/次 | 影视后期制作 | 标准化工位 |
| 北京容艺传媒投资有限公司 | 可接待15人/次 | 影视后期制作 | 标准化工位 |

**（三）教学资源**

根据《福州软件职业技术学院教材建设与管理办法》（福软教[2018] 41号）文件要求，教材选用坚持“择优选用，注重质量，严格论证，加强管理”基本原则，选用体现新技术、新工艺、新规范的高质量教材，引入典型生产案例。优先选用优秀高职高专规划教材，优秀教材选用比例达到60%以上，新教材的选用比例原则上达到70%以上，要加强国内外教材比较和选用工作，加强国外教材审核，确保符合社会主义价值观要求。结合网龙和合作企业人才技术优势，开发基于工作过程的课程教材。

加强教学资源共享与利用，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源。

**（四）教学方法**

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、任务驱动教学、案例教学、情境教学、项目教学、仿真教学、模块化教学、生产性实践教学、现代学徒等方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，坚持学中做、做中学。

根据《福州软件职业技术学院关于教学方法和教学手段改革的指导意见》（福软教〔2017〕66号）文件要求，树立“教为主导，学为主体”的观念，坚持“教学做”一体化教学模式，鼓励采用信息化教学手段，结合我院普米和一体机等优越教学条件，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源，加强信息化课程设计，大力开展翻转课堂、混合教学改革，规范教学秩序，打造优质课堂。

**（五）学习评价**

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元考核评价体现，完善学生学习过程检测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、岗位实习等实践性教学环节的全过程管理与评价。

根据学院制定的《福州软件职业技术学院关于进一步深化课程考核改革的指导意见》（福软教〔2017〕51号）文件要求，学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，鼓励采用综合测试、口试、面试答辩、项目设计、情景考场、调研报告、方案策划、案例分析、现场技能操作、作品制作、路演录像、课证融合、课赛融合、自我评价、团队互评、第三方评价等考核方式，提倡两种或多种考试形式，过程考核与结果考核相结合对学生的知识、能力、素质进行全面检测考核。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

1、笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

2、实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3、项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4、岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与学校进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5、职业技能鉴定：鼓励积极参与实施1+X证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程教学，学生参加职业技能认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

6、技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

**（六）质量管理**

建立健全院（系）两级的质量保障体系。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。

加强规范管理，促进标准实施。根据学院各环节质量标准，加强教师教学文件的管理，教师教学规范的执行情况应是教师年度工作量考核的重要依据，教师严格按照学院教学管理规范开展课程教学。人才培养方案、课程标准、教师授课计划、教案、听课记录、教研活动记录、试卷、教学任务、实训指导书、学生考勤表、试卷分析表、教学日志等各项文件应齐备。

加强教学检查，开展教学诊断。通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行各项教学检查、教学评学、学生评教、教学督导、领导听评巡、信息员反馈、座谈会、研讨会等制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

**九、毕业要求**

1.本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满138.5学分，其中通识教育课程32学分、职业基础课程24学分、职业核心课程29学分、职业拓展课课至少选修10学分、职业素养课程至少选修5学分、集中实践课程37.5学分。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 类别 | 总学分 | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 各类课程占总学时比 |
| 课程  类型 | 通识教育课程 | 32 | 516 | 276 | 240 | 20．1% |
| 职业基础课程 | 24 | 384 | 228 | 156 | 15% |
| 职业核心课程 | 29 | 464 | 232 | 232 | 18．1% |
| 职业拓展课程 | 11 | 176 | 88 | 88 | 6．9% |
| 职业素养课程 | 5 | 80 | 64 | 16 | 3．2% |
| 集中实践课程 | 37.5 | 940 | 0 | 940 | 36．7% |
| 合计 | | 138.5 | 2560 | 888 | 1672 | 100% |
| 环节  类型 | 理论教学 | 56 | 888 | / | | 34．7% |
| 课内实践教学 | 82.5 | 1672 | 65.3% |
| 集中实践教学 |

2.技能证书要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **技能证书名称** | **发 证 单 位** | **等 级** | **课程** | **认证学期** |
| 1 | 全国计算机等级考试 | 教育部考试中心 | 一级 | 数字应用基础 | 一 |
| 2 | 创新设计方法论认证 | 福建网龙计算机网络技术有限公司 | 初级 | 创新设计方法论认证 | 三 |