

山东水利职业学院
动漫制作技术专业
人才培养方案
(2024 版)

教学系部：信息工程系
执笔人：朱玮
审核人：黄鲁新
制订日期：2021年8月
修订日期：2024年8月

山东水利职业学院教务与科研处制

二〇二四年六月

目 录

一、专业名称和代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标和培养规格	2
六、职业岗位与职业能力分析	5
七、职业能力与学习领域设计	6
八、课程体系及人才培养模式	7
九、教学进程总体安排	18
十、职业资格证书	27
十一、实施保障	28
十二、毕业要求	37
十三、研制团队	37
十四、继续专业学习深造建议	37

动漫制作技术专业人才培养方案

(专业代码: 510215)

一、专业名称和代码

专业名称: 动漫制作技术

专业代码: 510215

二、入学要求

普通高级中学(或中等职业学校)毕业生或同等学力者。

三、修业年限

基本学制为三年,以修满规定学分为准,实行弹性学制,最长不超过6年,本方案按照三年编制。

四、职业面向

所属专业大类(代码)A	电子与信息大类(51)
所属专业类(代码)B	计算机类(5102)
对应行业(代码)C	动漫、游戏数字内容服务(6572) 其他数字内容服务(6579)
主要职业类别(代码)D	数字技术工程技术人员(2-02-38) 剪辑师(2-09-03-06) 电影电视摄影师(2-09-03-03) 广播电视制播工程技术人员(2-02-14-01) 数字媒体艺术专业人员(2-09-06-07) 虚拟现实工程技术人员S(2-02-38-07)
主要岗位(群)或技术领域举例E	动画制作 三维模型制作 影视制作 平面设计 VR和AR
职业类证书举例F	1+X“动画制作”职业技能等级证书☆ 1+X“数字创意建模”职业技能等级证书☆ 动画设计师☆ 摄影师*

	影视编辑师* 1+X “数字影视特效制作”职业技能等级证书☆ Adobe 平面设计师* Adobe 中国认证设计师*
--	---

注：*表示职业资格证书；☆表示职业技能等级证书。

五、培养目标和培养规格

（一）培养目标

动漫制作技术专业培养德智体美劳全面发展，适应文化创意产业快速发展及数字化转型需要，面向动漫制作、影视后期制作、虚拟现实与增强现实(VR/AR)应用、数字媒体技术等领域，掌握扎实的科学文化基础和美术造型、色彩理论、动画原理、数字媒体技术等知识，具备创意思维、三维动画制作、三维建模与渲染、动画特效制作、影视剪辑与合成等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、三维建模、特效合成、影视后期处理、VR 素材制作、摄影摄像等岗位核心任务的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质目标

Q1 思政素质

Q1.1 爱党爱国，树立正确的世界观、人生观和价值观，有着深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；

Q1.2 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；

Q1.3 遵守职业道德规范，具备良好的职业道德操守；

Q1.4 树立正确的职业价值观，尊重职业尊严和权威，恪守职业纪律和规定。

Q2 职业素质

Q2.1 具有较高的广告艺术设计专业审美和人文素养、致用致美，能够积极弘扬中华美育精神，能够形成 1-2 项艺术特长或者爱好；

Q2.2 树立正确的职业价值观，尊重职业尊严和权威，恪守职业纪律和规定；

Q2.3 爱岗敬业，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；

Q2.4 具备良好的团队协作与较强的集体意识;

Q2.5 具备应对文化艺术产业全球化、现代化和“未来化”的创新思维和职业素质;

Q2.6 具备文化艺术从业者法律底线思维和职业素养;

Q2.7 遵守专业道德规范, 尊重知识产权和版权。

Q3 身心素质

Q3.1 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, 养成良好的健身和卫生习惯, 良好的行为习惯;

Q3.2 具备良好的心理素质, 能够应对各种压力和挑战, 以积极向上的心态面对生活和工作。

Q3.3 通过军事训练和劳动教育培养纪律性和责任感。

2. 知识目标

K1 通用知识

K1.1 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识;

K1.2 熟悉与本专业相关的法律法规以及信息技术、绿色生产、环境保护、安全等相关知识;

K1.3 了解相关产业文化, 遵守职业道德准则和行为规范;

K1.4 掌握大学语文等文化基础知识。

K2 专业知识

K2.1 应用场景设计、角色设计、摄影摄像、图片处理方面的专业基础理论知识;

K2.2 应用三维模型设计、三维场景道具模型制作、三维灯光材质渲染等专业核心理论知识;

K2.3 建立动画运动规律、骨骼绑定、动作设定、角色蒙皮角色动画设计与制作等专业核心理论知识;

K2.4 记忆光照烘焙、镜头语言、影视特效、材质属性等概念;

K2.5 应用剧本设定与创作、镜头设计、影片拍摄、影视后期合成、影视后期制作等专业核心理论知识;

K2.6 应用一般电视栏目包装、影视广告制作技术、影视特效制作等专业核心理论知识；

K3 拓展知识

K3.1 建立地形创建与编辑、植被与装饰物、场景优化等地编系统知识；

K3.2 设计粒子效果，更好的展示特效呈现方式；

K3.3 记忆建模流程、UV 编辑流程、渲染流程与技巧、动画流程等；

K3.4 识别各种渲染效果、动画效果、特效等。

3. 能力目标

S1 通用能力

S1.1 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

S1.2 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；

S1.3 专业能力具有对广告行业新技术、新工艺的敏感度和探究学习的意识，具有创新意识和创新能力；

S1.4 具有自主学习与自我发展能力；

S1.5 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力，基本掌握广告领域数字化技能；

S1.6 具备终身学习与专业发展意识，具有自我约束、自我探索和自我建构的能力。

S2 专业能力

S2.1 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力，基本掌握动漫领域数字化技能；

S2.2 具有对本行业新技术的敏感度和探究学习的意识，具有终身学习能力和创新意识；

S2.3 具有良好的审美素养和造型设计能力；

S2.4 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力；

S3 拓展能力

S3.1 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

S3.2 具有动画项目“创意执行”能力；

S3.3 具有三维视频和三维特效处理能力；

S3.4 具有影视拍摄及后期合成、剪辑制作能力；

S3.5 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、职业岗位与职业能力分析

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求及能力模块编号
1	三维模型师	1-1 模型创建	1-1 能根据项目需求、设计稿或概念图，使用三维建模软件创建精确的三维模型。
		1-2 贴图绘制	1-2 能根据模型的需求，制作或调整贴图，以增强模型的细节和真实感。
		1-3 灯光渲染	1-3 能够根据场景和氛围需求，设置灯光和阴影效果。
		1-4 测试与修复	1-4 能发现并修复模型中的错误和缺陷，如破面、穿帮、纹理错位等问题。
2	三维动画师	2-1 骨骼绑定	2-1 能为角色模型创建骨骼系统并进行骨骼绑定。
		2-2 动画制作	2-2 能根据剧情和角色设定，设计并制作动画片段。
		2-3 镜头语言与运动效果	2-3 能通过对镜头语言的理解，展现合理的运动效果。
3	影视后期合成师	3-1 素材处理与优化	3-1 能使用视频编辑软件对素材进行剪辑、拼接、修复等形成初步故事线。
		3-2 特效制作	3-2 能根据导演或客户的要求，制作并添加 CG 元素、3D 场景以及其他视觉特效。
		3-3 场景转换与合成输出	3-3 能实现场景之间的平滑过渡，将剪辑、特效、音效、调

			色等各个环节的成果进行最终合成输出。
4	平面设计师	4-1 角色设计	4-1 能够根据剧本或导演的要求，设计角色的形象、表情和动作。
		4-2 场景设计	4-2 能够根据剧本或导演的要求，设计绘制出符合故事情节和氛围的场景。
		4-3 宣传与推广设计	4-3 能够设计宣传图文、海报、头像、配图等视觉元素。
5	UE 地编师	5-1 场景设计与实现	5-1 能够负责游戏或虚拟环境中场景的设计、布局和搭建。
		5-2 美术资源制作与优化	5-2 制作和优化场景中的各类美术资源，如模型、贴图、材质等。
		5-3 灯光与气氛营造	5-3 能够通过材质蓝图等技术手段达到期望的光照和质感表现。
		5-4 关卡设计与编辑	5-4 负责地图的编辑、地形制作、光效制作等工作，奠定地图基础风格。

七、职业能力与学习领域设计

相近能力模块组合	学习领域名称	集中技能强化	类别
1-2、4-1、4-2、4-3、5-2	美术基础、图形图像处理、	写生实训	职业基础
1-1、5-1、1-4	3D 软件基础、XR 三维模型技术	专业综合实训 1	
2-2、2-3、3-1、5-4	动画概论、AIGC 辅助分镜头制作、摄影摄像技术		
1-3、2-2、5-3、5-4	灯光材质与渲染、动画绑定、角色动画、虚幻引擎技术、XR 短片制作、动漫创	专业综合实训 3	职业核心

	作		
3-2、3-3	视听语言与剪辑、合成特效技术	专业综合实训 2	
3-1、3-2、3-3	影视鉴赏与批评		职业拓展
4-1、4-2、4-3	民间美术与设计、艺术学概论、平面设计样式、商业活动策划、电商美术设计		

八、课程体系及人才培养模式

(一) 课程体系

1. 课程设置

课程类别	课程名称
公共必修课程	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 I、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 II、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策 I、形势与政策 II、形势与政策 III、形势与政策 IV、形势与政策 V、体育与健康 I、体育与健康 II、体育与健康 III、体育与健康 IV、大学生心理健康教育、军事理论、职业生涯规划、就业指导、创新创业基础、创新创业实践、劳动教育 I（理论）、劳动教育 II（理论）。
专业基础课程	美术基础、摄影摄像技术、动画概论、3D 软件基础、图形图像处理、AIGC 辅助分镜头制作、XR 三维模型技术。
专业核心课程	视听语言与剪辑、合成特效技术、灯光材质与渲染、虚幻引擎技术、动画绑定、角色动画、XR 短片制作、动漫创作。
专业拓展课程	影视鉴赏与批评、民间美术与设计、艺术学概论、电商美术设计、商业活动策划、平面设计样式、中国传统纹样之美、数字动画设计、国画基础、视听语言、图册设计、AIGC 数字视频设计。
公共限定选修课程	高等数学 I、高等数学 II、大学英语 I、大学英语 II、大学语文 I、大学语文 II、信息技术与人工智能、大学生安全教育 I、大学生安全教育 II、大学生安全教育 III、大学生安全教育 IV、中华优秀传统文化、大学美育、中国共产党党史、

	新中国史、改革开放史、社会主义发展史、艺术导论、音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、舞蹈鉴赏、书法鉴赏、戏曲鉴赏。
公共任意选修课程	水文化、中国水利史、环境学概论、无人机操控技术、Office教程、网页制作、大数据技术、公共关系学、投资与理财、管理学、市场营销、普通话基础、传统文化与吟诵、演讲与口才、应用文写作、数学文化、数学建模、体育文化与欣赏、信息素养、网络平台课程。

2. 专业核心课程基本要求（8 门）

核心课程 1	视听语言与剪辑						
学 期	4	总学时	72	理论学时	32	实践学时	40
<p>课程目标:</p> <p>素质目标: 培养学生的艺术感知能力和审美素养, 使其能够批判性地分析影视作品中的视听语言运用, 形成独特的艺术见解和审美能力; 激发学生的创新思维; 培养学生在影视制作过程中遵循职业道德规范, 尊重原创, 注重版权, 对作品质量负责, 具备良好的职业素养和社会责任感。</p> <p>知识目标: 全面理解视听语言的概念、目的、原则, 掌握光影设计、构图法则、拍摄手法、镜头运动方式等基础知识; 深入学习画面色彩、曝光、对比度的调整技巧, 以及声音录制、音效处理、配音配乐等音频处理技术, 掌握画面与声音的协调配合方法; 系统学习剪辑理论。</p> <p>能力目标: 能够在实际创作中灵活运用视听语言的原则、光影设计、构图、拍摄手法、镜头运动方式等; , 熟悉各类剪辑软件的操作, 能够独立完成影片的剪辑、音效处理、后期调色和构图等工作, 确保作品的技术质量; 能够有效沟通, 分配任务, 协调资源, 确保项目按时按质完成, 展现良好的团队合作与项目管理能力。</p>							
<p>主要内容:</p> <p>视听语言与文字语言的差异; 镜头画面的分类, 包括光学镜头的种类, 划分画面构成镜头的分类和屏幕文字表意的种类。视听语言中的声音类型与作用, 如声画同步、声画对位, 声音的主观运用。画面剪辑点的划分, 如动作、情绪、节奏剪辑点内容长度, 掌握镜头长短的确定方法。叙事方式与结构, 叙事视角的确立、掌握叙事结构方法。影视风格类型与使用, 包括声画蒙太奇, 修辞影视风格类型与使用。</p>							
<p>教学要求:</p> <p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习, 认真听讲, 积极思考, 主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务, 独立完成项目设计, 培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目, 与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注视听语言和视频剪辑的最新发展动态, 拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p>							

<p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：日照五月风影视传媒有限公司、山东东影文化传播有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：山东水利职业学院与日照五月风影视传媒有限公司合作，引进“虚拟演播室系统”和“非线性编辑系统”，培养符合企业要求的分镜头脚本设计与后期剪辑制作人员。</p>

核心课程 2	合成特效技术						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：提升学生的艺术鉴赏能力和审美水平；增强学生的文化修养和跨学科知识整合能力；激发学生的创新思维和创造力；培养学生精益求精、追求完美的职业态度，注重细节处理的工匠精神。</p> <p>知识目标：深入理解影视后期合成特效的基本原理，包括色彩理论、光影效果、透视原理等，为创作提供坚实的理论基础；熟悉影视作品中常见的特效效果；了解影视后期合成的整体流程。</p> <p>能力目标：熟练掌握流后期合成特效软件的功能和操作界面，能够高效地进行视频剪辑、特效制作和合成；能够根据项目需求，灵活运用数字合成及其他相关技术；面对影视后期合成中的技术难题和创意挑战，能够独立思考、分析问题，并找到有效的解决方案，确保项目顺利进行。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>画面构图与镜头语言：学习如何通过构图和镜头选择来传达信息和情感。后期合成软件 Adobe After Effects：学习其基础操作、界面布局、工作流程，以及创建特效、动画和合成效果的方法。跟踪与匹配移动：学习跟踪技术，掌握在后期合成中实现图像稳定和移动匹配的方法。抠像与融合：掌握抠像技术，将特定元素从背景中分离出来；学习图像融合技巧，将多个素材无缝融合。经典案例分析：分析经典影视、动画等案例的后期合成过程，学习其制作思路、技巧和方法。项目实践：参与实际项目实践，将所学知识应用到实际工作中，积累经验并提高自己的技能水平。通过实际项目，学生可以更深入地理解后期合成的流程和技术要求。了解 AE 的主要页面及布局。利用插件制作常用到的影视后期合成特效，如流动光效、飞舞彩带、三维光栅、爆炸效果、手写字等效果。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注合成特效的最新发展动态，拓宽知识面。</p>							

<p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业，给予详细的反馈和指导。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：日照五月风影视传媒有限公司、山东东影文化传播有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：中国故事项目实践、身边小事项目实践、记录生活项目实践。</p>

核心课程 3	灯光材质与渲染						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：培养学生具备耐心细致的工作态度，注重细节处理；强化团队协作精神，学会在项目中有有效沟通与协作，共同解决问题；具备行业规范意识；激发学生对传统文化和现代设计理念的思考，培养文化传承精神与创新思维，鼓励学生将传统文化元素融入现代设计中；增强学生的文化自信与民族自豪感。</p> <p>知识目标：深入理解材质的物理属性和光学特性，掌握不同材质的创建与编辑方法，以及材质贴图的应用技巧；熟悉灯光的类型、属性及布光原则，掌握根据不同场景需求进行灯光布置的技巧，以及灯光对场景氛围和物体质感的影响；了解渲染的基本原理和流程；明白如何通过调整渲染参数来改善渲染效果和提高渲染效率。</p> <p>能力目标：能够独立完成从材质设置、灯光布置到渲染输出的全过程；具备解决渲染过程中遇到的各种问题的能力；掌握渲染参数的优化方法，能够在保证渲染质量的前提下提高渲染效率，学会合理利用软硬件资源，快速获取高质量成果；面对渲染过程中的技术难题和意外情况，能够迅速定位问题根源并找到有效的解决方案，具备强大的问题解决与调试能力。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>材质理论与创建：材质的物理属性，如漫反射、镜面反射、折射等的原理。灯光类型与特性：点光源、面光源、聚光灯等的光照特性和参数设置。渲染引擎与技术：常见渲染引擎的介绍与比较，如 V-Ray、Arnold 等。材质与灯光的整合：材质与灯光的相互影响和配合效果，基于物理的渲染（PBR）原则和应用。场景布置与构图：不同场景的灯光布局策略，如室内、室外、夜景等。案例分析与实践：实际项目案例的拆解和学习。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注材质灯光和渲染的最新发展动态，拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p>							

<p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：火蓝动漫科技有限公司、山东远图文化传媒有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：黄河起源项目实践、爱之光项目实践、国之脊梁项目实践。</p>

核心课程 4	虚幻引擎技术						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：激发学生的创造力和想象力；培养创新思维与创意设计能力；具备吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的精神；具备优良的职业道德修养，能遵守职业道德规范；具有良好的心理素质。</p> <p>知识目标：掌握虚幻引擎的安装、界面布局、基本操作与常用术语，理解引擎架构与工作流程；深入了解材质编辑器的工作原理，掌握材质节点、纹理贴图、材质实例及材质参数的调整与优化方法；掌握地形编辑器的使用；了解光照模型与光源类型。</p> <p>能力目标：熟练掌握虚幻引擎的基本操作；能够灵活运用材质编辑器创建逼真或风格化的材质效果；熟练掌握地编系统，实现复杂地形与场景的构建；能够设计并实现各种自然或人工的视觉效果，如火焰、水流、烟雾、爆炸等；掌握光效处理技巧，提升场景氛围和视觉效果；学会评估和优化项目资源。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>虚幻引擎的历史、发展、特点及其在游戏开发、影视制作、虚拟现实等领域的应用；材质编辑器的使用、材质实例与参数化、PBR（基于物理的渲染）材质、材质函数、材质层等高级技术；地形创建与编辑、植被与装饰物、场景优化；粒子编辑器的使用，包括发射器的设置、粒子的属性调整、模块的应用等；粒子效果设计；骨骼动画的原理、创建与编辑方法、动画蓝图的使用；不同类型光源的创建与设置，以及阴影的生成与优化方法；光照烘焙的概念、流程与技巧；全局光照与HDR。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注地编和虚拟交互的最新发展动态，拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p>							

<p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：山东甲壳虫动漫科技股份有限公司、日照五月风影视传媒有限公司合作</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：虚拟地编项目实践、渲染特效项目实践、虚拟交互项目实践</p>

核心课程 5	动画绑定						
学期	2	总学时	36	理论学时	14	实践学时	22
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：</p> <p>培养学生与动画师和其他团队成员进行高效沟通和合作的能力，理解在项目中的团队角色和责任；在面对复杂的绑定问题时，培养学生探索新方法并应用创新解决方案的能力；培养学生对三维角色绑定在整个动画制作流程中重要性的理解，增强他们在实际工作中的责任感和专业精神。</p> <p>知识目标：</p> <p>学生能够理解三维角色绑定的核心概念和基础原理，掌握骨骼、权重绘制、IK 和 FK 等基本知识；了解三维角色绑定的完整工作流程，从骨骼创建到权重绘制，再到控制器设置和动画驱动等；掌握面部表情绑定的基础知识，理解如何创建面部控制器以实现自然的表情动画；学生将学习自动化绑定脚本、动态绑定等高级技术的应用原理。</p> <p>能力目标：</p> <p>学生能够独立创建并优化三维角色的骨骼系统、完成权重绘制、设置 IK 和 FK 系统，并调试绑定效果；在实际项目中，学生能够根据动画需求调整绑定方案，解决角色绑定中的各种技术问题；能够根据动画师的反馈及时调整绑定，并与其他角色动画制作环节的团队成员进行有效沟通，确保绑定效果符合预期。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>角色绑定基础：三维角色绑定的基本概念和流程；骨骼系统的原理和应用；常用绑定工具和软件（如 Maya、Blender 等）的介绍和基本操作；骨骼创建与结构设计：人体骨骼结构分析与创建方法；动物骨骼结构与特殊骨骼系统（如翅膀、尾巴等）的设计与实现；多关节链（Joint Chain）和骨骼层级结构的创建。权重绘制与调整：角色蒙皮（Skinning）技术，顶点权重（Vertex Weight）分配；使用自动权重分配工具与手动权重调整技巧；权重平滑与优化方法。IK（反向动力学）和 FK（正向动力学）：IK 与 FK 的基本原理和区别；IK 链的创建与控制器设计；FK 的应用场景和设置方法；面部绑定技术：面部表情骨骼与 Blendshape（混合形状）的应用；面部控制器的设计与实现；面部动画的绑定与测试。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p>							

<p>关注动画绑定的最新发展动态，拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：火蓝动漫科技有限公司、山东稔丰电子商务有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：“影视动画角色绑定”项目实践、“卡通怪兽绑定”项目实践。</p>

核心课程 6	角色动画						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：</p> <p>培养学生对角色动画的全面理解，提升他们设计和实现生动角色动作的能力。学生能够在项目中高效协作，理解动画中角色动作表现的重要性，具备解决实际动画问题的能力，增强责任感与专业精神。</p> <p>知识目标：</p> <p>学生将掌握三维动画角色动作设计的核心原理和技术，理解动作在角色表现中的重要性。课程涵盖关键帧动画技术、角色运动规律、表情与肢体语言设计，以及高级动画技巧。</p> <p>能力目标：</p> <p>学生能够使用专业软件（如 Maya、3ds Max、Blender 等）完成关键帧动画的制作与调整，能够掌握人体运动规律并将其应用于角色动画设计，设计出流畅且富有表现力的角色动作，能够在项目中独立完成角色动作设计与实现的全过程。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>角色动作设计概述：动画角色动作设计的基本概念和发展历史；角色动作在动画中的作用和表现力；经典动画角色动作分析与案例研究。动画基础与关键帧技术：动画原理（如 12 条动画原则）的应用；关键帧动画（Keyframe Animation）与插值技术（Interpolation）；角色动作的时间轴（Timeline）管理与控制。角色运动规律：人体运动的基本规律和解剖学原理；行走、跑步、跳跃等基本动作的运动规律和制作方法；动作的重心（Center of Gravity）和平衡（Balance）控制。表情与肢体语言：角色面部表情动画（Facial Animation）的设计与实现；肢体语言（Body Language）和姿态（Pose）设计；表情和动作的结合与情感表达。高级动画技巧：动态绑定（Dynamic Rigging）与约束系统（Constraints）的应用；高级控制器（Advanced Controllers）和自定义工具的使用；动作的流畅性（Smoothness）和自然性（Naturalness）优化。综合项目：角色动作设计与实现的全流程项目制作；团队协作与分工，角色动作在团队项目中的应用。</p>							
<p>教学要求：</p>							

<p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注角色动画的最新发展动态，拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：火蓝动漫科技有限公司、山东远图文化传媒有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：卡点动画项目实践、面部表情动画设计实践、跳跃动作动画设计实践。</p>

核心课程 7	XR 短片制作						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：通过本课程的学习，学生将掌握 XR 短片制作的基本概念和技术，理解虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和混合现实（MR）在短片创作中的应用。培养学生的创新思维和审美能力，通过 XR 技术实现短片创作的多样化和个性化。提升学生的团队协作能力，能够在 XR 短片制作过程中与其他成员有效沟通与合作。</p> <p>知识目标：学生将学习如何使用虚幻引擎进行 XR 短片的场景构建、动画制作、音效整合及后期处理，掌握 XR 技术的基本原理，包括虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和混合现实（MR）的概念及区别。培养学生独立完成 XR 短片制作的能力，并具备解决实际制作问题的能力。</p> <p>能力目标：具备 XR 短片制作的前期策划能力，能够独立完成剧本创作、角色设定、场景规划等工作。熟练掌握 XR 短片制作中的场景构建和动画制作技能，能够制作出高质量的虚拟场景和角色动画。提升学生的审美能力和艺术修养，使其能够在 XR 短片制作中融入独特的艺术风格和创意元素。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>XR 短片的基本概念和创作流程；虚幻引擎的基本操作与界面介绍；常用 XR 硬件设备（如 VR 头显、AR 眼镜等）的介绍和应用；虚幻引擎中的场景搭建与环境设计；使用虚拟现实技术进行场景交互设计；材质和光影效果的设置与优化；虚幻引擎中的动画蓝图（Blueprint）基础与应用；角色动画的导入与设置；动画与场景的互动与整合；声音在 XR 短片中的作用与设计原则；使用虚幻引擎进行音效的导入与设置；环绕音效与 3D 音效的制作与应用；虚幻引擎中的渲染设置与优化；XR 短片的输出格式与发布方式；跨平台 XR 短片的适配与优化。</p>							
<p>教学要求：</p>							

<p>一、学生学习要求</p> <p>按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。</p> <p>按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。</p> <p>积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。</p> <p>关注 XR 短片制作的最新发展动态，拓宽知识面。</p> <p>二、教师教学要求</p> <p>精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。</p> <p>加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。</p> <p>及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。</p> <p>保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。</p> <p>通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。</p> <p>了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。</p> <p>三、考核要求</p> <p>平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。</p> <p>综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。</p>
<p>合作企业（2-3个）：火蓝动漫科技有限公司、猎星时代动漫有限公司</p>
<p>引入合作企业教学项目、生产典型案例：“XR 影视短片制作”、“XR 动画短片制作”项目实践。</p>

核心课程 8	动漫创作						
学 期	5	总学时	90	理论学时	36	实践学时	54
<p>课程目标：</p> <p>素质目标：通过本课程培养学生的创新思维，鼓励学生在动漫创作中勇于尝试新思路、新方法，创作出具有独特风格和创意的作品。提升学生的审美能力，培养学生的审美鉴赏能力和艺术感知能力。增强学生的实践能力，锻炼学生的实践操作能力和问题解决能力。</p> <p>知识目标：通过本课程的学习，以确保学生在动漫创作领域获得全面的发展和提升。掌握扎实的绘画基础，包括素描、速写、色彩搭配等。深入了解色彩理论，能够灵活运用色彩表达情感和氛围。熟悉动漫制作的基本流程，包括角色设计、场景绘制、动画制作、特效处理等。掌握动画制作软件的使用，能够进行高效的动画制作。</p> <p>能力目标：通过学习动漫角色设计、场景设计、分镜设计等专业知识，使学生能够创作出具有独特风格和故事性的动漫作品。通过参与实际项目或模拟项目，提升学生的动手能力和问题解决能力，鼓励学生进行创新实践，尝试新的创作手法、技术或风格，推动动漫创作领域的发展。</p>							
<p>主要内容：</p> <p>漫画创作部分：基础绘画技能：包含线条和笔触、阴影和色彩、人物绘画、场景绘画等；故事创作：包含故事构思、分镜和构图、对话和台词；数字漫画制作：使用数字绘画软件（如 Photoshop、Illustrator 等）进行漫画创作，使用数字漫画编辑软件（如 Comic Studio、Clip Studio Paint 等）进行后期制作和调整。动画短片创作部分：美术设计：包含色彩设计、造型设计、场景设计等；剧本创作：掌握动画剧本的写作原则，能够独立完成一个剧本创作，并注重创作手法及思路；动画制作技术：包含三维动画技术、动画制作环节、动画剪辑与效果制作；音效制作：学习如何制作动画的音效，包括配音、背景音乐、音效等内容的制作；后期制作：学习如何进行动画的后期制作，包括</p>							

剪辑、特效、合成等环节的制作。

教学要求：

一、学生学习要求

按时参加课堂学习，认真听讲，积极思考，主动参与课堂互动。

按时完成课后作业和实训任务，独立完成项目设计，培养自主学习和实践能力。

积极参加小组讨论和团队项目，与同学协作共同解决问题。

关注动漫创作的最新发展动态，拓宽知识面。

二、教师教学要求

精心设计教学内容，结合实际实践案例进行教学，激发学生的学习兴趣。

加强实践教学环节，让学生在实践中掌握技能，提高动手能力。

及时批改学生作业和汇报资料，给予详细的反馈和指导。

保持对新技术和新知识的关注和学习态度，不断提升自己的专业素养和教学能力。

通过设计拓展的思维训练，提高学生的创造性思维和专业技能。

了解行业内的最新技术和趋势，能够将这些信息融入教学中。

三、考核要求

平时成绩（60%）：包括考勤、作业完成质量、课堂表现、小组项目参与度等。

综合实训成绩（40%）：根据实训项目完成度、项目的准确性、汇报资料的规范性等进行评定。

合作企业（2-3个）：火蓝动漫科技有限公司、猎星时代动漫有限公司

引入合作企业教学项目、生产典型案例：漫画创意创作、影视动画创意创作、交互式动画项目实践。

（二）人才培养模式

动漫制作技术专业采用“文化濡染、创意引领、项目实践、平台支撑”人才培养模式。以“美、趣、智、新”为核心的专业建设文化，浸润整个教学过程。将“创意与创新”作为核心驱动力，并贯穿于课程设置、教学方法和实践活动之中，用以提升动漫教育质量、激发学生潜能、培养行业所需的人才。在动漫制作技术专业的人才培养过程中，注重育人主体、资源要素、平台功能等多元融合。赋能学生成才、学校发展和企业增效，实现“匠心独运、艺技融合、创新求变”实践教学目标。

动漫制作技术专业持续深化改革、推进产教融合。引入行业专家和企业导师，搭建了“多方协作式”共建平台，为学生提供实习实训、项目合作及就业创业的机会，以实战经验引领教学前沿；紧密关注行业动态和市场需求，及时更新课程内容，确保教学内容与行业需求紧密结合；采用 OMO、PBL、多元化教学方法等教学手段开展教学改革，增强学生的实践能力和综合素质。积极引入人工智能（AI）辅助教学，采用大数据与人工智能、区块链技术实施多元化评

价方法，强调多元化、综合性和创新性，增强学习体验，优化学习路径，进一步推动信息技术与教育教学的深度融合。

（三）学生创新创业能力培养

动漫制作技术专业培养学生的创新创业能力有 3 个方面的内容：

1. 产学研合作与工作室教学模式：通过与产业界的紧密合作，建立产学研合作基地和实施“校企双导师”制，学生可以在实际项目中锻炼自己的创新创业能力。工作室教学模式则提供了更加灵活和具有创新性的学习环境，鼓励学生参与实际项目，从实践中学习和成长。

2. 实现创新创业教育与动漫制作技术专业教育的整合。创新创业教育与专业教育整合起来，实现专业教育与创新创业教育之间的融合，继而确保实际创新创业能力培养环境能够得以优化。在当前动漫制作技术专业课程体系中合理融入创新创业板块，确保其可以成为专业教育方案中的重要环节，这样动漫制作技术专业学生可以在学习专业知识的时候，意识到创新创业的必要性，树立正确的创新创业意识，才能够进入到自主创新创业的格局中去。

3. 注重实践与应用能力：动漫制作技术专业的学生被要求具备使用相关软件进行平面设计、三维模型制作、三维动画制作影视拍摄及后期编辑等解决现实问题的能力。这种应用能力的培养，不仅提升了学生的专业技能，也为其未来的创新创业活动打下了坚实的基础。

（四）课程思政

动漫制作技术专业课程思政教育的本质是将最切合专业、最需要培植和塑造的核心思政育人要素融入专业课程的教学，从而在专业课课程教学中进行思维方式的提升，意识倾向的引导和教育理念的创新。根据动漫制作技术育人目标以及其专业技术课程的特点，提炼如下主要课程思政育人核心要素。

政治认同与爱国情怀，动漫制作技术专业课程思政教育必须融入政治认同与爱国主义以建立起学生的自信。

专业伦理与法制意识，动漫制作技术专业伦理问题主要包括隐私保护、知识产权、恶意软件、病毒黑客、数字鸿沟以及计算机网络安全、风险等方面。

科学道德与创新精神，理工类的专业课程，很大程度上服务于科学技术研究

与应用开发,技术传授要与科学精神的培养相结合。职业道德与劳动精神,鉴于动漫制作技术专业的特殊性和开放性,课程内容中需要融入职业道德和劳动精神。

文化教育与人文素养,只有关怀人的生存价值和意义,科学技术的发展才有生命之源。

(五) 劳动教育

实践教学设立劳动教育教学模块,丰富劳动教育形式、内容与场所,共计16学时。

序号	课程名称	教学内容	劳动教育内容	学时
1	专业综合实践1	动漫创作实操	劳动精神	2
2	专业综合实践2	行业典型人物案例	工匠精神	2
3	专业综合实践3	职业规范、开发标准	劳动组织	2
4	岗位实习I	安全教育与培训,安全案例讲解	劳动安全	4
5	岗位实习II	劳动法、合同法等学习教育	劳动法规	6
合计				16

九、教学进程总体安排

(一) 教学时间安排表

学年	学期	寒暑假	教学周数	教学安排						
				课堂教学环节	集中性实践教学环节	考试	机动	劳动教育(实践)	军事技能训练及入学教育	毕业教育
一	1	5	19	15	0	1	1	0	2	0
	2	7	20	16	2	1	0	1	0	0
二	3	5	20	19	0	0	1	0	0	0
	4	7	20	13	6	0	1	0	0	0
三	5	5	20	8	11	0	1	0	0	0
	6		18	0	16	0	1	0	0	1
小计		29	117	71	35	2	5	1	2	1

(二) 教学进程总体安排表

课程性质	课程代码	课程名称	课程类别	总学分	总学时	学时安排		学年/学期/周课时						
								第一学年		第二学年		第三学年		
						理论	实践	1	2	3	4	5	6	
								15周	16周	19周	13周	8周	0周	
公共必修课程	GB2200 B001	思想道德与法治	理论+ 实践	3.0	48	32	16	3						
	GB2200 B002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 I	理论+ 实践	1.0	16	14	2	1						
	GB2200 B003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 II	理论+ 实践	1.0	16	14	2		1					
	GB2200 B004	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	理论+ 实践	3.0	48	32	16		2					
	GB2200 B005	形势与政策 I	理论+ 实践	0.2	8	8	0	8 学时						
	GB2200 B006	形势与政策 II	理论+ 实践	0.2	8	8	0		8 学时					
	GB2200 B007	形势与政策 III	理论+ 实践	0.2	8	8	0			8 学时				
	GB2200 B008	形势与政策 IV	理论+ 实践	0.2	8	8	0				8 学时			
	GB2200 B009	形势与政策 V	理论+ 实践	0.2	8	8	0						8 学时	
	GB1900 B010	体育与健康 I	理论+ 实践	2.0	30	2	28	2						
	GB1900 B011	体育与健康 II	理论+ 实践	2.0	32	2	30		2					
	GB1900 B012	体育与健康 III	理论+ 实践	1.0	19	2	17			1				
	GB1900 B013	体育与健康 IV	理论+ 实践	1.0	12	2	10				1			

	GB0500 B014	大学生心理健康 教育	理论+ 实践	2.0	36	30	6	2					
	GB0500 A015	军事理论	理论 课	2.0	36	18	18		1				
	GB0800 B016	职业生涯与发展 规划	理论+ 实践	1.0	15	11	4	1					
	GB0800 B017	就业指导	理论+ 实践	1.0	13	10	3				1		
	GB0500 B018	创新创业基础	理论+ 实践	2.0	32	24	8		2				
	GB0500 B019	创新创业实践	理论+ 实践	1.0	19	14	5			1			
	GB0500 A020	劳动教育 I (理 论)	理论 课	0.5	8	8	0			8 学时			
	GB0500 A021	劳动教育 II (理 论)	理论 课	0.5	8	8	0				8 学时		
小计 (21 门)				25.0	428	263	165						
公共限 定选修 课程	GD1901 A022	高等数学 I	理论 课	3.0	56	56	0	4/ 14 w					
	GD1901 A023	高等数学 II	理论 课	2.0	32	32	0		2				
	GD1900 A024	大学英语 I	理论 课	3.0	56	56	0	4/ 14 w					
	GD1900 A025	大学英语 II	理论 课	3.0	48	48	0		3				
	GD1900 A026	大学语文 I	理论 课	2.0	42	42	0	3/ 14 w					
	GD1900 A027	大学语文 II	理论 课	1.0	16	16	0		1				
	GD1400 B028	信息技术与人工 智能	理论+ 实践	2.0	32	24	8		2				
	GD0500 B029	大学生安全教育 I	理论+ 实践	0.5	8	8	0	8 学时					
	GD0500 B030	大学生安全教育 II	理论+ 实践	0.5	8	8	0		8 学时				
	GD0500	大学生安全教育	理论+	0.5	8	8	0			8			

	B031	III	实践							学时			
	GD0500 B032	大学生安全教育 IV	理论+ 实践	0.5	8	8	0				8 学时		
	GD2200 A033	中华优秀传统文 化	理论 课	1.0	17	17	0		1				
	GD1900 A034	大学美育	理论 课	1.0	15	15	0	1					
	GD2241 A035	中国共产党党史	理论 课	1.0	18	18	0			2	或 2	“四 史”课 程至少 选修1 门	
	GD2242 A035	新中国史	理论 课	1.0	18	18	0			2	或 2		
	GD2243 A035	改革开放史	理论 课	1.0	18	18	0			2	或 2		
	GD2244 A035	社会主义发展史	理论 课	1.0	18	18	0			2	或 2		
	GD1981 B036	艺术导论	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2		8门公 共艺术 课至少 选修1 门	
	GD1982 B036	音乐鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1983 B036	美术鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1984 B036	影视鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1985 B036	戏剧鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1986 B036	舞蹈鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1987 B036	书法鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GD1988 B036	戏曲鉴赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
小计（15门）				22.0	382	370	12						
公共任 意选修 课程	GX1199 B001	水文化	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GX1199 B002	中国水利史	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GX1899 B003	环境学概论	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GX1399 B004	无人机操控技术	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2		或 2			
	GX1499	Office 教程	理论+	1.0	18	14	4	2		或			

	B005		实践					2					
	GX1499 B006	网页制作	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1499 B007	大数据技术	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1599 B008	公共关系学	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1599 B009	投资与理财	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1699 B010	管理学	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1699 B011	市场营销	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B012	普通话基础	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B013	传统文化与吟诵	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B014	演讲与口才	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B015	应用文写作	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B016	数学文化	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B017	数学建模	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX1999 B018	体育文化与欣赏	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX2199 B019	信息素养	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
	GX0499 B020	网络平台课程	理论+ 实践	1.0	18	14	4	2	或 2				
小计 (20 门)				2.0	36	28	8						
专业基 础课程	ZJ1406 B001	美术基础	理论+ 实践	4.0	72	29	43	9/ 8w					
	ZJ1406 B002	摄影摄像技术	理论+ 实践	4.0	70	28	42	10 /7 w					
	ZJ1406 B003	动画概论	理论+ 实践	1.5	28	16	12	2/ 14 w					
	ZJ1406 B004	3D 软件基础	理论+ 实践	2.5	50	20	30	1 0 /					

									5 w				
	ZJ1406 B005	图形图像处理	理论+ 实践	2.0	40	16	24		1 0 / 4 w				
	ZJ1406 B006	AIGC 辅助分镜 头制作	理论+ 实践	2.0	36	14	22					18 / 2 w	
	ZJ1406 B007	XR 三维模型技 术	理论+ 实践	4.0	70	28	42		1 0 / 7 w				
小计（7 门）				20.0	366	151	215						
专业核 心课程	ZH1406 B008	视听语言与剪辑	理论+ 实践	4.0	72	30	42		1 8 / 4 w				
	ZH1406 B009	合成特效技术	理论+ 实践	5.0	90	36	54		1 8 / 5 w				
	ZH1406 B010	灯光材质与渲染	理论+ 实践	5.0	90	36	54		1 8 / 5 w				
	ZH1406 B011	虚幻引擎技术	理论+ 实践	5.0	90	36	54		1 8 / 5 w				
	ZH1406 B012	动画绑定	理论+ 实践	2.0	36	14	22				18 / 2 w		
	ZH1406 B013	角色动画	理论+ 实践	5.0	90	36	54				18 / 5 w		
	ZH1406	XR 短片制作	理论+	5.0	90	36	54				18		

SJ1400 C041	岗位实习 I	实践 课	8.0	192	0	192					8w	
SJ1400 C042	岗位实习 II	实践 课	16.0	384	0	384						1 6 w
SJ1406 C016	写生实训	实践 课	2.0	48	0	48		2 w				
SJ1406 C017	专业综合实训 1	实践 课	2.0	48	0	48				2w		
SJ1406 C018	专业综合实训 2	实践 课	2.0	48	0	48				2w		
SJ1406 C019	专业综合实训 3	实践 课	2.0	48	0	48				2w		
小计 (10 门)			39.0	936	0	936						
合计 (93 门)			150.0	2904	1132	1772						
第二课堂			5	120								按《山东水利职业学院第二 课堂学分实施办法(试行)》 相关要求执行。

(三) 各类课程学时(学分)分配表

课程体系	课程类别	学分数	学时数	学时 占比	理论 学时	实践 学时	实践学时 占比
公共基础课 程模块	公共必修课	25.0	428	14.74	263	165	38.55
	公共限定选修课	22.0	382	13.15	370	12	3.14
	公共任意选修课	2.0	36	1.24	28	8	22.22
	小计	49.0	846	29.13	661	185	21.87
专业课程 模块	专业基础课	20.0	366	12.60	151	215	58.74
	专业核心课	36.0	648	22.32	260	388	59.88
	专业拓展课	6.0	108	3.72	60	48	44.44
	小计	62.0	1122	38.64	471	651	58.02
集中性实践 课程模块	军事技能训练及入 学教育	2.0	48	1.65	0	48	100
	劳动教育(实践)	1.0	24	0.83	0	24	100
	综合实践 (含毕业设计)	11.0	264	9.09	0	264	100

	毕业教育	1.0	24	0.83	0	24	100
	岗位实习	24.0	576	19.83	0	576	100
	小计	39.0	936	32.23	0	936	100
合计		150.0	2904	100	1132	1772	61.10
总学时/最低修读学分			2904/150				

(四) 专业综合实践项目设置

序号	综合实践项目	开设学期	周数	主要内容及要求
1	写生实习	第二学期	2	<p>主要内容：学生在写生实习地点，根据观察对象的特点和自己的感受，进行写生作品创作。</p> <p>要求：通过实际写生训练，提高学生的观察力、表现力和审美能力，加深对绘画专业理论知识的理解与运用。同时，通过实践锻炼，培养学生对艺术创作的热情和对自然美的感知能力，为将来的艺术创作和职业发展打下坚实的基础。</p>
2	专业综合实训 1	第四学期	2	<p>主要内容：《摄影摄像技术》、《视听语言与剪辑》、《合成特效技术》等课程所学知识的基础上，完成企业认知，微电影方案的制定、拍摄、后期制作等实训任务。</p> <p>要求：通过合作企业制定实践项目，学生们加深对专业知识的理解，提高自己的实践能力和创新思维。全面掌握影视后期的知识和技能，提高实践能力和综合素质。</p>
3	专业综合实训 2	第四学期	2	<p>主要内容：《动画概论》、《AIGC 辅助分镜头制作》、《3D 软件基础》、《XR 三维模型技术》《XR 动画与游戏引擎》、《XR 短片制作》等课程所学知识的基础上，完成企业认知，动漫作品脚本创作、分镜头制作、动画制作、后期合成等实训任务。</p> <p>要求：通过合作企业制定实践项目，学生们加深对专业知识的理解，提高自己的实践能力和创新思维。全面掌握动漫创作的知识和技能，提高动漫创作的实践能力和综合素质。</p>
4	专业综合实训 3	第四学期	2	<p>主要内容：企业认知</p> <p>要求：合作企业制定</p>
5	毕业设计	第五	3	<p>主要内容：要求学生在导师的指导下，独立完成从设计选题到结论与展望的全过程。</p>

		学期		要求：通过毕业设计的详细规划与实施，学生们加深对专业知识的理解，提升学生的专业素养和实践能力，还能培养其创新思维和解决问题的能力，为未来的职业发展奠定坚实基础。
6	岗位实习 I	第五学期	8	主要内容：要求学生在校内、企业导师的指导下，完成安全教育、认识企业、实际体验工作岗位（专业知识、技能）、撰写岗位实习材料。 要求：通过岗位实习的详细规划与实施，学生们加深对专业知识的理解，提升学生的专业素养和实践能力，还能培养其创新思维和解决问题的能力，为未来的职业发展奠定坚实基础。
7	岗位实习 II	第六学期	16	主要内容：要求学生在校内、企业导师的指导下，完成安全教育、认识企业、实际体验工作岗位（专业知识、技能）、撰写岗位实习材料。 要求：通过岗位实习的详细规划与实施，学生们加深对专业知识的理解，提升学生的专业素养和实践能力，还能培养其创新思维和解决问题的能力，为未来的职业发展奠定坚实基础。

十、职业证书

序号	职业类证书	等级	认证单位	对应学习主要课程	拟考学期
1	1+X “数字创意建模”职业技能等级证书☆	中级、高级	浙江中科视传科技有限公司	3D 软件基础、XR 三维模型技术、灯光材质与渲染、图形图像处理	3 或 4
2	影视编辑师*	中级、高级	中华人民共和国工业和信息化部	AIGC 辅助分镜头制作、视听语言与剪辑	4
3	平面设计师*	中级、高级	中华人民共和国工业和信息化部	美术基础、图形图像处理、平面设计样式	3
4	动画设计师*	中级、高级	中华人民共和国工业和信息化部	动画概论、角色动画、动画绑定、XR 短片制作	5
6	1+X “动画制作”职业技能等级证书☆	中级、高级	中国动漫集团有限公司	3D 软件基础、XR 三维模型技术、灯光材质与渲染、角色动画、动画绑定、XR 短片制作	4
7	Adobe 平面设计师*	初级	ACAA 中国数字艺术教育联盟	美术基础、图形图像处理、	3
8	1+X “数字影视特效制作”职业技能等级证书☆	中级、高级	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	视听语言与剪辑、合成特效技术、	4
9	摄影师*	中级	中华人民共和国工业和信息化部	摄影摄像技术、图形图像处理	3

注：*表示职业资格证书；☆表示职业技能等级证书。

十一、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面，应满足培养目标、人才规格的要求，应该满足教学安排的需要，应该满足学生的多样学习需求，应该积极吸收行业企业参与。

（一）师资队伍

1. 队伍结构基本要求

动漫制作技术专业在校生与该专业的专任教师之比不高于 25:1（不含公共课）。有专兼职教师 20 余人，其中专任教师 17 名，高级职称占专任教师总数的 5%；具有 3 年以上行业企业工作经历专业专任教师 5 名，“双师”素质教师占专任教师总数的 95%（不低于 60%），年龄结构多元化，既有经验丰富的老教师，也有充满活力的青年教师，形成合理的梯队结构。

2. 专业带头人的基本要求

（1）热爱祖国忠诚党的教育事业，具有正确的世界观、价值观、人生观和高尚的师德；

（2）原则上应具备副高以上职称或高级双师素质，具有较高的专业知识水平，教学科研工作成绩突出，包括但不限于发表学术论文、参与课题研究、出版教材专著等；

（3）从事本专业教学 5 年以上，能熟练承担本专业主要课程的教学任务，独立系统讲授 5 门以上（含 5 门）课程，课堂教学和技能教学水平高，形成自己的教学特色；

（4）根据社会需求和学院规划，提出本专业发展目标，制定专业发展规划；研究制定或修订本专业人才培养方案；制定并组织落实专业实训室建设规划和实习基地建设规划；拟定本专业师资队伍建设规划，积极推进师资队伍建设；

（5）能独立开展相关教学研究和科研，组织本专业教师开展教学研究和教学改革，努力提高专业教学水平，具有一定社会服务能力；

（6）积极发挥示范指导作用，承担对专业教师尤其是对青年教师的教育教学指导培养任务，发挥传帮带作用。

3. 骨干教师的基本要求

(1) 忠诚党的教育事业，热爱祖国，有高尚的师德和责任心强，善于沟通，为人师表，关爱学生。

(2) 具备扎实的专业知识和丰富的教学经验，能担任本专业主要课程的教学任务，有较高的教学水平，教学中起骨干带头作用，教学效果好。

(3) 积极参与本专业核心课程建设，如参与完成人才培养方案制定、牵头完成课程标准制定、牵头开发或更新学生工作页或校本教材等。

(4) 主动参加教育教学科研工作，积极参加课题研究和本专业课程改革工作。

(5) 与团队其他成员紧密合作，共同推动教学、科研和社会服务工作的开展。

4. 专业教师的基本要求

(1) 具备良好的职业道德和敬业精神，以身作则，为学生树立榜样。

(2) 具备本专业教学需要的扎实的专业知识和专业实践技能，并能在教学过程中灵活运用；能够承担1门及以上专业课程教学工作，能承担各专业一种及以上技术领域的实习实训指导工作；

(3) 具有一定的课程开发能力，并能遵循职业教育教学规律进行课程设计、教学组织、教学实施和评价、和教学研究能力；

(4) 积极参与行业实践和教学研究，不断提升自身的专业水平和教学能力。

5. 外聘教师的基本要求

外聘教师主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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。

(二) 教学设施

教学设施应满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等应达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障应能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

实训室是实施学生技能培养的平台，对于软件技术专业实训室建设显得尤其重要。近几年来，学院投入了近 500 万元设备建设资金，建设了三维制作实训室、影视数字创意实训室、视觉传达工作室等，所有实训室设备先进，配备齐全，可承担本专业除校外实习以外的所有实训环节的教学任务，可完成“1+X”职业技能等级证书的培训及考核工作，为本专业实践教学和学生科技创新活动的开展提供了物质保障。同时，加强基地软环境建设，校企共同设计和开发教学、实训项目，共同编写实训指南，引进企业标准和企业文化，使校内实训室更加接近企业的真实工作环境，能更好地开展以企业的真实项目为情境单元的“教、学、做”一体化的教学及项目实践，培养学生从初学到熟练职业能力，并使学生在校内实训过程中受到企业文化的熏陶，培养学生的职业素质。

1. 教室

学校配备充足的多媒体教室、机房、专业实训教室等供专业教学使用，其中多媒体教学教室安装先进的多媒体教学设备，如投影仪、智慧大屏、音响系统等，以便教师能够利用多媒体课件、视频资料等辅助教学，提高教学效果。机房具备良好的网络环境和信息技术支持，以便学生能够利用在线教学资源、虚拟仿真软件等进行自主学习和拓展学习。专业实训教室配备先进的机器设备、控制系统及相关的实训装置，以满足学生进行实践操作等训练的需求。这些设备应与行业标准接轨，确保学生所学技能的实用性和前瞻性。教学区域实现理论与实践的紧密结合，采用理实一体化布局。即教室中既有理论教学区，又有实训操作区，便于学生在理论学习的同时，能够及时进行实践操作，加深理解。

2. 校内实训基地

序号	实验实训室 (基地)名称	功能	工位 数	面积 /m ²	使用课程
1	基础造型实训室	进行色彩绘画、色彩设计、色彩实习等。	40	120	美术基础
2	平面设计实训室	通过这个实训室，学生可以实践实训平面设计相关理论，掌握设计相关创意与设计技法。	60	140	AIGC 辅助分镜头制作、图形图像处理
3	影视后期实训	从基础的视频剪辑、音视频特效制作	30	120	视听语言与

	室	到更高级的影视后期特效处理、包装设计等，旨在培养学生的视频剪辑能力、音视频特效制作能力，以及创造性思维能力和创新意识。			剪辑、合成特效技术
4	数字影棚	为学生提供实际操作摄影棚、录音棚设备的机会，以及学习影视制作的相关技能。	20	120	摄影摄像技术、视听语言与剪辑
5	录播室	使用录播教室进行课程录制，不仅可以优化教学资源，提升教学质量，还能够满足各类教学竞赛的课堂实录需求。通过录播教室录制的课程，可以上传至在线课程平台，供学生随时随地学习，实现教学资源的共享和最大化利用。	10	120	专业综合实训 1
6	三维制作实训室	实训室内配备的高性能计算机和专业软件，为学生提供了良好的学习环境，帮助他们完成从理论到实践的跨越。 实训室还可用于动画制作的相关课程，包括场景动画制作、漫游动画场景制作等。学生可以学习如何将三维模型与动画技术相结合，创作出逼真的动画作品。实训室还可作为科研和创新的平台，支持教师和学生开展三维制作领域的科研项目和技术创新活动。	16	150	基础课程、专业课程、辅助课程、实践课程和拓展课程。
7	视觉传达工作室	开设专业实训，如风景写生、专业考察、卡通形象设计工作坊、视觉传达设计工作室等课内集中实训，同时也开设了一些工作室形式的课外项目实践，如动漫设计工作室、数字媒体工作室等，以提高学生的专业技能和实践经验	16	150	基础课程、专业课程、辅助课程、实践课程和拓展课程。
8	纹样公社工作坊	美育教学与实训	55	80	中国传统纹样
9	现代电子信息 技术技能创新 平台	设计创新	20	50	综合实训

3. 校外实训基地

序号	校外实习实训基地名称	合作企业名称	合作类型	合作内容
1	XR 和动漫创作实训基地	火蓝动漫科技有限公司	BDF	提供学生实习岗位，培养三维角色模型制作、XR 三维场景模型制作、三维动画技术、虚幻引擎技术等专业能力，良好职业素养与社会责任感，具备高尚道德品质，严守法律与职业规范。提供教师锻炼岗位，加强教师的实践能力；指导专业建设，提升专业的发展。
		济南猎星时代动漫有限公司	BCD	提供学生实习岗位，培养 XR 模型制作、动漫游戏开发、三维渲染、三维动画专业能力，良好职业素养与社会责任感，具备高尚道德品质，严守法律与职业规范；提供兼职教师，将企业先进技术引入学校；提供教师锻炼岗位，加强教师的实践能力。
2	影视制作实训基地	日照东影文化传媒有限公司	BD	提供专业对口实习岗位，培养摄影摄像技术应用能力、提升专业技能、沟通协作能力、创新思维与问题解决能力；提供教师锻炼岗位，加强教师的实践能力。
		日照五月风影视传媒有限公司	ABDF	提供学生就业岗位；提供专业对口实习岗位，为学生提供影视制作与编辑、动漫设计与开发、创意策划与市场营销、团队协作以及问题解决与应对等多方面的能力培养机会；为教师提供锻炼岗位，提升教师专业技能、拓宽视野、增强实践能力；指导专业建设为学校提供全方位的支持和帮助，推动学校动漫专业的持续发展和创新。
3	平面设计实训基地	山东远图文化传媒有限公司	BDH	提供专业对口实习岗位，培养具有平面设计、电商美工、插画设计等应用能力，关注数字艺术发展趋势与行业前沿信息，拥有发现问题、分析问题和解决问题及与人沟通的团队协作、组织管理能力；合作开发课程，通过结合企业实际需求与教育资源，有效

				提升学生的实践能力和职业竞争力，促进教育与产业的深度融合；合作开发产品，双方紧密合作，将学术研究成果转化为实际应用产品，实现了产学研的深度融合与提升。
		山东稔丰电子商务有限公司	BCDH	提供专业对口实习岗位；提供兼职教师，将企业先进技术引入学校；提供教师锻炼岗位，加强教师的实践能力；合作开发产品，将理论知识应用于实际，增强动手能力和市场洞察力，为未来职业生涯奠定坚实基础。
		山东多闻信息科技股份有限公司	BDF	提供专业对口实习岗位，培养具有平面设计、电商美工、网页设计应用能力，关注数字艺术发展趋势与行业前沿信息，拥有发现问题、分析问题和解决问题及与人沟通的团队协作、组织管理能力。培养利用互联网和数据库进行信息收集与分析，了解行业动态，为决策提供依据。指导专业建设，确保教育与市场需求紧密对接，培养符合行业需求的高素质专业人才，提升教育的实用性和就业率。

说明：1. 合作企业名称为全称；2. 合作类型（供参考）：A. 提供学生就业岗位，B. 提供学生实习岗位，C. 提供兼职教师，D. 提供教师锻炼岗位，E. 合作开发课程，F. 指导专业建设，G. 开展现代学徒制合作，H. 合作开发产品，I. 采纳技术服务。

（三）教学资源

动漫制作技术专业的教材通常优先选择国家规划教材，此外还包括行业实践案例以及大量的教辅资料，如习题集、案例分析集、实训指导手册等，这些资料有助于学生巩固所学知识，提高实际操作能力。

同时利用平面设计实训室、视觉传达工作室等教学设施和教学平台，为学生提供了良好的学习环境和实践条件。利用数字化教学资源 and 在线课程，学生可以在任何时间、任何地点进行学习，不受地域和时间的限制。这些平台通常包含丰富的教学视频、课件、习题等资源，帮助学生更好地理解 and 掌握课程内

容。

1. 课程教材使用建议表

序号	课程名称	推荐教材	出版社	主编	教材类型
1	影视特效制作	《After Effects 影视特效制作与案例应用（第2版）》	北京理工大学出版社	马堪福	传统教材
2	数字图像处理(PS)	《Photoshop 图像处理立体化教程（Photoshop 2020）（微课版）》	人民邮电出版社	刘信杰、张学金	数字教材
3	摄影摄像技术	《摄影与摄像技艺基础》	化学工业出版社	单光磊	传统教材

2. 数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网址	级别	备注
1	《美术基础》在线精品课程	实用美术基础-职教 MOOC 建设委员会-中国大学 MOOC(慕课) (icourse163.org)	省级精品	引用
2	《3D 软件基础》在线精品课程	智慧职教 MOOC-三维模型基础 (icve.com.cn)	国家级精品	引用
3	《三维场景模型制作》在线精品课程	智慧职教 MOOC-MAYA 影视动画场景制作 (icve.com.cn)	省级精品	引用
4	《角色动画》在线精品课程	智慧职教 MOOC-数字动画制作 (icve.com.cn)	省级精品	引用
5	《后期合成》在线精品课程	智慧职教 MOOC-影视后期合成 (icve.com.cn)	省级精品	引用
6	《摄影摄像技术》在线精品课程	智慧职教 MOOC-摄影摄像技术 (icve.com.cn)	省级精品	引用
7	《灯光材质与渲染》在线精品课程	三维数字模型及渲染-武汉理工大学-中国大学 MOOC(慕课) (icourse163.org)	无	引用
8	CG 资源网	http://www.cgown.com	无	引用
9	中国编剧网	http://www.bianju.me/writer/	无	引用
10	大众脸影视后期	http://www.lookae.com/	无	引用
11	《三维动画》在线精品课程	三维动画-郑州商学院-中国大学 MOOC(慕课) (icourse163.org)	无	引用

（四）教学方法

1. 教学方法与教学手段

(1) 项目导向教学法：强调通过实际项目来驱动学习，让学生在完成具体项目的过程中学习和掌握相关知识和技能。这种方法能够帮助学生将理论知识与实际应用相结合，提高解决问题的能力。

(2) OMO (Online-Merge-Offline) 教学方法：通过互联网技术和平台，实现线上教育资源和线下教学实践的相互补充和支持，打造全场景的教学模式。发挥两者的优势，为学生提供更加灵活、个性化的学习体验。

(3) 多元化教学方法：在教学过程中采用多种不同的教学方法和手段，以满足不同学生的学习需求和兴趣爱好，从而提高教学效果。强调以学生为中心，关注学生的个体差异，通过灵活多样的教学方式激发学生的学习兴趣 and 积极性，促进学生的全面发展。

(4) 翻转课堂：学生在课外通过观看视频、阅读资料等方式自主学习理论知识，课堂上则主要用于讨论、实践和解决问题。翻转课堂能够充分利用课堂时间，提高教学效率和质量。

(5) 案例教学法：通过分析真实或模拟的案例，引导学生探讨问题、提出解决方案，并从中学习和掌握知识。案例教学法能够激发学生的学习兴趣，培养批判性思维和解决问题的能力。

2. 教学组织形式

班级授课制为主，辅以分组教学：班级授课制能够确保大多数学生接受系统的专业知识教育，同时可以通过分组教学，针对不同学习能力和兴趣的学生进行差异化指导，实现因材施教。

理实一体化教学：将理论教学与实践操作紧密结合，通过实验室模拟、企业实习、案例分析等方式，让学生在实践中学习，在学习中实践，增强对知识的理解和应用能力。

赛教融合教学：动漫制作技术专业积极组织学生参加各类竞赛，如全国职业技能大赛高职“数字艺术设计”、“短视频创作与运营”大赛等，通过参与竞赛来检验和提升学生的专业技能和创新能力。这种教学方式不仅提升了学生的实践能力，也体现了高质量的专业教学水平。

校企合作：加强与企业的合作，建立校外实训基地，为学生提供更多的实

习实训机会，同时邀请企业专家进校授课或讲座，增强教学的实践性和应用性。

（五）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准，评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价结合。

专业技能考核：根据企业实际岗位需求，设计技能考核项目，采用模拟真实工作环境的方式进行。建立校企联合考核小组，确保考核标准与行业接轨；考核结果作为课程成绩重要组成部分，不合格者需加强训练直至达标。

项目过程性考核：强调项目实施的全过程评价，包括项目策划、实施、成果展示及反思总结。引入团队协作、创新思维等评价维度，通过自评、互评、教师评价相结合的方式，全面评估学生的综合能力。

技能竞赛：鼓励学生广泛参与各级各类技能竞赛，将竞赛成绩纳入评价体系，并给予相应奖励。建立竞赛激励机制，为参赛学生提供专业培训与指导；竞赛成绩与评优评先、奖学金评定等挂钩。

证书考核：深化“学历证书+若干职业技能等级证书”制度，将职业技能等级证书培训内容融入课程体系。统筹安排专业课程考试与职业技能等级考核，实现“课证融通”；确保学生在规定时间内取得相应证书，作为毕业资格之一。

（六）质量管理

教学管理制度：日常教学组织与管理制度，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能。定期开展公开课、示范课等教研活动。

专业教学诊断与改进机制：健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

评价反馈机制：完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，

定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，保证培养目标实现。

十二、毕业要求

项目	学分要求					其他要求
	课程学分				第二课堂 学分	
	课程 总学 分	必修 课学 分	限选 课学 分	任选 课学 分		
满足条件（ \geq 规定学分）	150	120	22	8	5（不计入正常教学活动学分）	1. 原则上要获得 1 个专业相关职业类证书（省级竞赛三等奖以上的证书可以代替）。 2. 体育课程满足规定要求。 3. 公共艺术课程和大学美育至少修满 2 个学分。

十三、研制团队

序号	姓名	工作单位	专业	职称/职务
1	朱玮	山东水利职业学院	数字媒体	讲师
2	刘晓玲	山东水利职业学院	艺术设计	副教授
3	孙晨	山东水利职业学院	广播电视	讲师
4	谢金勇	山东水利职业学院	设计艺术学	讲师
5	潘艺璇	山东水利职业学院	广播电视	讲师
6	李凤丽	山东水利职业学院	艺术设计	讲师
7	施越	山东水利职业学院	戏剧影视动画	讲师
8	冯从从	山东水利职业学院	艺术设计	讲师
9	刘丽	山东水利职业学院	艺术设计	讲师
10	颜培超	火蓝动漫科技有限公司	动画	高级技术师
11	高卿	山东多闻信息科技股份有限公司	信息技术	高级技术师

十四、继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。

相关本科专业：动画、计算机科学与技术、软件工程、数字媒体技术等。