

目 录

一、专业名称与代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	2
六、课程设置及要求	4
(一) 公共基础课程	4
1. 思政课程	4
2. 通识课程	6
(二) 专业(技能)课程	10
1. 专业基础课程	10
2. 专业核心课程	15
3. 专业拓展课程	20
4. 实践性教学环节	24
(三) 课程思政要求	26
七、教学进程总体安排	27
(一) 教学活动时间安排表(按周安排)	27
(二) 课程学时比例表	28
(三) 教学进程安排表	29
八、实施保障	34
(一) 师资队伍	34
(二) 教学设施	36
(三) 教学资源	38
(四) 校企合作	39
(五) 教学方法	39
(六) 教学评价	40
(七) 质量管理	41
九、毕业要求	43

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

1. 专业名称: 动漫制作技术

2. 专业代码: 510215

二、入学要求

高中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

学制: 三年

四、职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别或技术领域 举例	职业资格或职业技能等级证书 举例
电子信息类(51)	计算机类(5102)	文化软件服务(65)	数字内容服务(6591)	数字动漫、游戏设计制作、二维动画创作、三维动画创作	原画设计师、插画设计师、Maya 动画工程师、三维建模师、骨骼绑定师、VR 游戏设计师等
电子信息类(51)	计算机类(5102)	数字内容服务(65)	其他数字内容服务(6579)	平面设计专员	平面设计师、广告设计师
电子信息类(51)	计算机类(5102)	广播、电视、电影和录音制作业(87)	影视节目制作(8730)	影视后期特效 影视编辑	影视剪辑师、音效工程师、影视特效师等
电子信息类(51)	计算机类(5102)	文化艺术培训服务(82)	文化艺术培训(8293)	美术、绘画、数字动画培训	少儿美术师、漫画培训师、计算机动画培训师等

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治合格，德智体美劳全面发展，适应福建省、福州市、福州新区经济建设、自贸区建设和福建“一带一路”发展战略的需要、适应动漫制作、动漫游戏设计等相关行业发展需要，扎实的科学文化基础和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术等知识及相关法律法规，具备动画策划、剧本创作、动漫角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有工匠精神和信息素养，培养面向动漫策划、AI 绘画（AIGC）、二维动画制作、三维建模、灯光渲染、特效制作、后期合成等职业和工作岗位的高素质技术技能人才，为弘扬中华优秀传统文化做贡献。

(二) 培养规格

表 2 培养规格

要素	基本要求	培养规格	对应课程
素质	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。	坚决拥护中国共产党领导，树立新时代中国特色社会主义思想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。	《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》 《军事理论》 《军事技能》
	2. 具有良好的职业道德和职业素养。	崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。	《创新创业教育基础》 《就业指导》 《劳动教育》
	3. 具有良好的身心素质	具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；	《体育》 《美术基础》 《大学生心理健康教育》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
	和人文素养。	具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，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；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。	《院级公共选修课》
能力	1. 岗位适应能力	掌握用数字技巧成效动画技法、美术特征、造型艺术的能力； 掌握二维模型制作与动画制作的能力； 掌握三维模型制作与动画制作的能力； 掌握后期特效与剪辑的能力。	《动画分镜与脚本设计实训》 《动画短片创作实训》 《影视动画特效制作与后期合成实训》
	2. 情感与态度能力	具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力； 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力； 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力； 具有良好的审美素养和造型设计能力； 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力； 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 具有动画项目“创意执行”能力；	《创新创业教育基础》 《动漫衍生产品设计》 《劳动教育》 《摄影与摄像技术》 《动漫制作编导》
	3. 方法和目标能力	掌握动画创作的过程与方法； 理解游戏角色动作开发的过程与方法； 掌握信息时代移动界面和用户体验设计的过程和方法； 掌握专业在AR、VR等新技术行业的运用设计过程与方法； 掌握C4D、SP等流行软件的综合使用能力； 具有动漫设计创新思维和项目实践能力； 具有人工智能创作内容与产业发展、社会服务能力相结合的运用能力。	《二维动漫创作》 《三维动画创作》 《用户界面设计》 《CINEMA 4D 三维动画》 《3D引擎技术》 《Substance Painter 游戏贴图绘制》 《VR技术基础》 《游戏美术与动作设计》 《数字雕刻》
知识	1. 基础文化知识	具有热爱祖国、树立正确的世界观和人生观； 具有责任心、事业心、法制观念； 掌握科学锻炼身体的基本技能； 较强的文化素养，基本的英语听说读写能力； 具有信息快速查找的能力；	《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》 《体育》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
		具有基本的计算机操作技能,能熟练使用办公软件。	《大学英语》 《信息技术》
	2. 专业基础知识	培养造型创造、形与色调和以及鉴赏表达能力及相关动画技法和审美能力; 掌握数字绘画、原画的创作能力; 掌握动画分镜头绘制与设计的能力; 掌握动画创作原理和特征; 掌握动画分镜头设计和运动规律; 掌握动漫制作编导、剧本创作能力; 掌握3D游戏角色、场景、道具等设计能力; 掌握图形图像处理与设计技术。	《美术基础》 《构成基础》 《动漫制作编导》 《动漫运动规律》 《图形图像处理》 《数字绘画》 《分镜头设计》 《MAYA软件基础》
	3. 专业核心知识	掌握数字角色、场景的设计能力; 掌握三维软件中灯光与渲染技术; 培养专业软件工具系统应用的能力,对二维软件,三维软件及后期软件的综合应用; 掌握二维、三维动画制作的流程、能够独立与合作完成动画短片制作; 掌握动漫衍生产品设计能力; 落实课证融通,开设“1+X”对应课程,掌握职业技能。 掌握影视动漫特效制作和后期合成的能力	《数字造型设计》 《二维动漫创作》 《三维动画创作》 《特效制作》 《灯光与渲染》 《后期合成》 《动漫衍生产品设计》 《定格动画》
	4. 相关知识	文书与写作、就业与创业方面的基本知识等	《创新创业教育基础》 《就业指导》

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 思政课程

表 3 思政课程教学要求

课程名称	思想道德与法治			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查
<p>学生学习目标:</p> <p>1. 知识目标: 使学生领悟人生真谛,形成正确的道德认知,把握社会主义法律的本质、运行和体系,增强马克思主义理论基础。</p>					

2. 能力目标: 加强思想道德修养, 增强学法、用法的自觉性, 进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力, 提高学生分析问题、解决问题的能力。

3. 素质目标: 使学生坚定理想信念, 增强学生家国情怀, 陶冶高尚道德情操, 树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观, 提高学生的思想道德素质和法治素养。

主要内容:

以社会主义核心价值观为主线, 以理想信念教育为核心, 以爱国主义教育为重点, 对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。

教学方法与手段:

案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 知识目标: 帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观, 系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

2. 能力目标: 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力, 增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定, 提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3. 素质目标: 提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质, 培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。

主要内容:

马克思主义中国化理论成果, 即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

教学方法与手段:

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论			开课学期	1-2
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 知识目标: 帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想, 系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义, 更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。

2. 能力目标: 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力, 切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性, 提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3. 素质目标: 引导大学生增强“四个意识”, 坚定“四个自信”, 做到“两个维护”, 自觉

投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。

主要内容:

习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义。

教学方法与手段:

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	形势与政策			开课学期	1-4
参考学时	32	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

- 1. 知识目标:**了解国际国内形势,掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法,理解政策的途径及我国的基本国情,党和政府的基本治国方略等。
- 2. 能力目标:**学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势,理解和执行政策。
- 3. 素质目标:**提高思想政治素质,自觉践行社会主义核心价值观,成为德智体美全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。

主要内容:

国内外形势与政策,培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。

教学方法与手段:

讲授法,案例法,视频展示法,讨论法

2. 通识课程

表 4 通识课程教学要求

课程名称	大学生心理健康教育			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

- 1. 知识目标:**了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识,理解维护心理健康的重要意义,掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。
- 2. 能力目标:**能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能,深入分析大学生中常见的心理问题,并提出有意义的解决思路;运用所掌握的心理健康教育原理,分析自己心理素质方面存在的优劣势,并提出建设性的解决方案。
- 3. 素质目标:**提高全体学生的心理素质,充分开发自身潜能,培养学生乐观、向上的心理品质,

不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展。

主要内容:

自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。

教学方法与手段:

讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法

课程名称	军事理论			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 知识目标: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毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想；了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；了解高科技，明确高技术对现代战争的影响。

2. 能力目标:通过军事理论的学习，能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会，能够进行相关宣传。

3. 素质目标:培养严明的组织纪律观念；培养敬业乐业、精益求精的工作作风；培养学生交流、沟通能力；培养团队协作意识

主要内容:

以国防教育为主线，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。

教学方法与手段:

网络课程学习

课程名称	劳动教育			开课学期	1-2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 知识目标: 帮助学生对劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识，树立正确的劳动观；

2. 能力目标: 学生通过各种劳动体验，提升劳动能力，形成良好的技术素养，使学生学会安全劳动，保证劳动质量；

3. 素质目标: 提高学生职业素质，形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。

主要内容:

1. 劳动理论课，包括观念教育，劳动法律法规教育等；

2. 劳动实践课，包括劳动技能教育，劳动习惯教育等。

教学方法与手段:

分为理论课程和实践课程。

(1) 理论课程，16 学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课；

(2) 实践课程，16 学时。采用实践教学的形式。

课程名称	体育			开课学期	1-4
参考学时	128	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标:

1. **身心健康目标:** 增强学生体质，促进学生的身心健康和谐发展，养成积极乐观的生活态度，形成健康的生活方式，具有健康的体魄；

2. **运动技能目标:** 熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法；能有序的、科学的进行体育锻炼，并掌握处理运动损伤的方法；

3. **终身体育目标:** 积极参与各种体育活动，基本养成自觉锻炼身体的习惯，形成终身体育的意识，能够具有一定的体育文化欣赏能力。

主要内容:

1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；
2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；
3. 学生体质健康标准测评。

教学方法与手段:

讲授；项目教学；分层教学。

课程名称	大学英语			开课学期	1-2
参考学时	128	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 夯实英语基础，提高语言技能，特别是听说能力，能用英语进行日常交流和职场交际；

2. 了解中西文化差异，培养国际化视野和创新精神，提高综合文化素养和跨文化交际意识；

3. 培养自主学习能力和团队协作能力，增强扩展职业能力。

主要内容:

1. 听力；
2. 口语

教学方法与手段:

在线教学平台；小程序；视频、音频教学；小组讨论。

课程名称	高等数学			开课学期	4
------	------	--	--	------	---

参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
------	----	----	---	------	----

学生学习目标:

1. 掌握数学的思想, 理论联系实际, 建立和数学模型, 解决一些实际问题;
2. 掌握所学的定义、公式, 学会思考解决问题的方法;
3. 掌握数学的思想, 理论联系实际, 建立数学模型, 借助于现代先进的软件计算, 解决实际问题;
4. 能够根据数学的思想理念, 运用所学的定义和知识, 思考解决问题的演绎法;
5. 在学习数学的过程中, 加大理论联系实际的力度, 提高学生综合分析问题和解决问题的能力。

主要内容:

1. 函数的性质, 建立函数关系;
2. 函数连续的定义及性质, 间断点的分类;
3. 导数的概念, 导数的运算法则;
4. 微分的概念, 微分的运算法则;
5. 原函数、不定积分的概念, 求不定积分的方法;
6. 定积分的概念, 定积分的计算公式; 微分方程的概念及运算;
7. 导数与积分的应用。

教学方法与手段:

多媒体; 案例分析。

课程名称	信息技术			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标

1. 知识目标: 本课程主要包括基础理论知识和操作技能两个方面, 基础理论方面要求学生掌握计算机的基础知识, 了解微型计算机系统的组成和各部分的功能, 了解操作系统的基本功能和作用, 熟悉计算机网络的基础知识; 操作技能方面要求学生能掌握计算机操作的基本技能, 能根据教师的要求完成简单的文字录入、文档排版、数据处理、幻灯片制作等任务, 能利用网络进行文件传送、信息检索、邮件收发等。

2. 能力目标: 通过本课程的学习, 培养学生的计算机综合应用能力, 加强了学生计算机的应用意识, 提高了学生的动手实践能力和自主探究学习的能力, 激发了学生的创造性。

3. 素质目标: 培养学生沟通交流、自我学习的能力; 培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力; 提高学生实践动手能力、观察与创新思维能力、解决问题能力及书面与口头表达能力; 培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯。

教学内容:

1. 信息技术基础知识;
2. Windows10 操作系统;
3. Wps Office 文字处理软件的使用

<p>4. Wps Office 电子表格的使用；</p> <p>5. Wps Office 电子演示文稿的使用</p> <p>6. 计算机网络基础</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法</p>					
课程名称	信息技术拓展			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>1. 知识目标：熟悉 Python 的安装与配置；掌握 Python 的编程规范和基本语法；掌握 Python 的数据结构及其常用函数和方法；掌握 Python 的程序流程控制：顺序结构、分支结构、循环结构；掌握函数的定义和模块的导入及应用；理解面向对象、类的概念，理解重载、封装和多态的概念；掌握文件的读写操作；了解 Python 常用的第三方库。</p> <p>2. 能力目标：能识读简单的 Python 程序；能运用编译工具进行程序调试、纠错与完善；能用 Python 语言编写程序解决简单的实际应用问题；能在编程中熟练应用函数；能运用 Python 进行中小型项目的开发。</p> <p>3. 素质目标：具备良好的团队协作和沟通能力；具备一定的专业术语表达能力，规范的编码习惯；具备一定的文档查阅和编写能力；具有质量意识、法律意识、工匠精神、创新思维；具有一定的沟通能力，有较强的集体意识和团队合作精神。</p> <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> python 程序基础 python 的控制结构 数据类型 函数和模块 面向对象编程 <p>教学方法与手段：</p> <p>案例教学法、情境教学法、讨论式教学法、发现式教学法（研究法）、总结归纳教学法</p>					

(二) 专业（技能）课程

1. 专业基础课程

表 5 专业基础课程教学要求

课程名称	美术基础			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握透视的原理；
 2. 掌握构图的原理；
 3. 理解色彩的构成；
 4. 理解结构基础；
 5. 了解美学的基本内涵；
- 理解美术基础在动漫制作中的具体作用。

教学内容：

1. 透视原理；
2. 构图原理；
3. 色彩构成；
4. 结构基础；
5. 动画美术造型基础训练。

教学方法与手段：

美术基础实训室、案例剖析、案例模仿、实操练习。

课程名称	构成基础			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 学习三大构成的内容与形式；
2. 认识构成创作与欣赏的审美原则，不同构成类型的基本元素，不同构成类型的构成材料，构成艺术的应用领域和形式；
3. 会熟练运用平面构成、色彩构成、立体构成的创作方法和技法，综合构成的创作技法。

教学内容：

1. 构成的概述；
2. 平面构成；
3. 色彩构成；
4. 立体构成；
5. 构成的运用；
6. 构成的新发展。

教学方法与手段：

本课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	动漫制作编导			开课学期	1
------	--------	--	--	------	---

参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
------	----	----	---	------	----

学生学习目标：

- 1.了解动画的发展历史
- 2.掌握动画的制作流程
- 3.动画方面的基本概念，了解动画的应用领域。
- 4.了解动画的历史和风格，能够对动画作品进行正确地分析思考
- 5.动画片的特征和制作流程。

教学内容：

1. 动画概述；
2. 动画片的分类；
3. 动画剧本的解析；
4. 动画片创作的工艺流程；
5. 动画片的制作原理；
6. 材料动画概述；
7. 动画剧本创作；
8. 案例鉴赏。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、应用作品分析、典型案例剖析、翻转课堂等方法相互结合进行教学。

课程名称	动漫运动规律			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 从基础的动画中得到曲线运动规律；
2. 掌握动画变形和头部转面；
3. 掌握从鱼类形态到飞鸟的运动规律；
4. 掌握从禽类的走路到人类的走路规律；
5. 掌握跑步运动规律和个性化运动规律。

教学内容：

1. 运动规律的基础元素；
2. 物体加减速度和力的原理；
3. 弹跳动画制作；
4. 曲线运动与跟随运动的规律；
5. 四足动画运动规律；
6. 动物跑跳运动规律；
7. 人类行走运动规律；
8. 人类跑步运动规律；
9. 鱼类运动规律；

10. 鸟类运动规律；
11. 花样运动规律；
12. 自然现象运动规律；
13. 综合案例设计。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、项目任务驱动化教学。

课程名称	图形图像处理			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解 PS 的运用领域；
2. 掌握 Photoshop 的基础知识；
3. 掌握 Photoshop 常用工具的使用；
4. 掌握抠图的方法；
5. 掌握修图的方法；
6. 掌握图形图像调色、修图和合成的方法；
7. 掌握图形图像特效的制作方法；
8. 掌握 Photoshop 图形图像处理中级考证内容。

教学内容：

1. Photoshop 常用工具；
2. 抠图；
3. 修图；
4. 调色；
5. 特效制作；
6. 绘画设计；
7. 图标设计；
8. 广告合成；
9. 海报设计；
10. 网页切片；
11. 综合案例实战；
12. 中级考证练习。

教学方法与手段：

示范操作法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。

课程名称	数字绘画			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解数字绘画的概念及其发展；
2. 了解数字绘画的创作工具；
3. 掌握数字绘画基础；
4. 掌握动画角色、场景的绘制方法；
5. 用数位板绘画表现效果实战、复古题材电影概念设计与制作、科幻题材电影概念设计与制作、Q版游戏概念设计与制作、卡通类游戏概念设计与制作、写实类游戏概念设计与制作；
6. 了解数字绘画从项目要求、项目分析到项目设计与绘制的完整流程。

教学内容：

1. 动画角色造型设计概述；
2. 角色造型设计的格式；
3. 人物角色造型设计；
4. 动物、怪兽和机械类角色的设计方法；
5. 动画形象设计的步骤；
6. Q版动漫形象的设计方法；
7. 动物角色造型设计的基本绘制方法；
8. 幻想类角色的设计方法；
9. 场景设计方法；
10. 综合实践绘制。

教学方法与手段：

项目任务驱动法；线上线下混合式教学法；案例剖析法

课程名称	分镜头设计			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解分镜头画面台本的认识与作用；
2. 了解画动画分镜头的前的准备工作；
3. 掌握画分镜头画面的绘制的基础；
4. 掌握动画分镜头台本的画面处理方法；
5. 掌握分镜头合理流畅的方法；
6. 掌握画面构图的方法。

教学内容：

1. 动画分镜头的作用；
2. 画动画分镜头的准备工作，把文字转换为镜头画面；
3. 分镜头绘制基础；
4. 分镜头语言、景别、运动镜头的使用方法、视线的运用方法；
5. 镜头组接，分镜头流畅；
6. 分镜头画面构图；
7. 综合案例设计。

教学方法与手段： 典型案例剖析法；示范操作法；自主训练法；线上线下混合式教学法；任务驱动法。					
课程名称	MAYA 软件基础			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
学生学习目标： <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 MAYA 软件操作界面； 2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。 教学内容： <ol style="list-style-type: none"> 1. MAYA 软件操作基础； 2. 基本体建模； 3. 二维图形建模； 4. 高级建模； 5. 材质和贴图； 6. 灯光、摄像机和渲染。 教学方法与手段： 线上+线下混合式教学、任务驱动+项目。					

2. 专业核心课程

表 6 专业核心课程教学要求

课程名称	数字造型设计			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
学生学习目标： <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 3DMAX 软件操作界面； 2. 熟练掌握三维建模、材质、灯光、渲染的基本操作。 教学内容： <ol style="list-style-type: none"> 1. 3DMAX 软件操作基础； 2. 基本体建模； 3. 二维图形建模； 4. 高级建模； 5. 材质和贴图； 6. 灯光、摄像机和渲染。 					

教学方法与手段：

讲授法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法、线上线下混合式教学方法等。

课程名称	二维动漫创作			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 掌握二维动画的制作流程和原理；
2. 掌握 Animate 软件的常用工具；
3. 掌握逐帧动画、补间动画、中间画等基本技法；
4. 利用所学能制作出有创意的二维动画作品。

教学内容：

1. 初识 Animate；
2. Animate 二维动画绘图；
3. 动画入门；
4. 初级动画制作；
5. 引导层和蒙板层在动画中的应用；
6. 音频动画制作、综合动画制作；
7. AI 在二维动画生成中的基础运用。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、探究教学法、启发式教学、线上线下混合式教学。

课程名称	三维动画创作			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 了解三维动画的特点、应用领域、发展历史和制作流程；
2. 掌握运动规律中的缓冲弹性运动、曲线运动和随带运动，熟练运用相关知识制作角色的基础动作；
3. 掌握人物走路和跑步的动画制作方法及制作技巧；
4. 了解“黄金十一条”法则，了解动画运动规律和动画制作方法；
5. 了解并掌握企业常用的 Layout 的制作方法，实战动画的制作方式；
6. AI 在三维动画生成中的基础运用。

教学内容：

1. 三维动画概述及界面介绍；
2. MAYA 软件的基础知识；
3. 运动规律在三维动画中的实现方法；

<p>4. 角色动画在三维动画中的实现方法；</p> <p>5. 卡通风格在三维动画中的实现方法；</p> <p>6. 三维动画的创作与制作流程。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>线上+线下混合式教学、项目任务驱动法。</p>					
课程名称	特效制作			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <p>1. 掌握 AE 和 UE 在特效制作中的基本运用；</p> <p>2. 能利用虚拟引擎制作动画特效；</p> <p>3. 跟根据所学制作有创意的作品。</p> <p>教学内容：</p> <p>1. UE 软件的制作基础；</p> <p>2. 动画特效基础知识；</p> <p>3. 粒子特效、自然现象特效、科技特效、流体特效等在 UE 中的制作与合成。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>线上线下混合式教学、任务驱动法、案例剖析法</p>					
课程名称	定格动画			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <p>定格动画是动画教学的重要内容之一，本课程旨在培养学生从实体角度认识动画中的关键动作，同时掌握模型设计制作，场景设计制作，灯光与拍摄以及动画中常用的布景等技巧。认识和掌握不同材料的定格动画制作方法，继而以定格拍摄的方式进行动画短片的创作。</p> <p>教学内容：</p> <p>1. 理解定格动画的艺术特点和制作流程；</p> <p>2. 熟悉定格动画的常用制作材料；</p> <p>3. 掌握定格动画的创作方法和技术工具；</p> <p>4. 能选择材料进行定格动画的制作；</p> <p>5. 根据设计稿或者参考图，用粘土塑造角色立体造型，并制作辅助道具；</p> <p>6. 分组合作完成定格动画短片创作。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>线上+线下混合式教学、项目任务驱动法</p>					
课程名称	灯光与渲染			开课学期	4

参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
------	----	----	---	------	----

学生学习目标：

1. 掌握三维软件中灯光的基本操作；
2. 掌握材质与贴图的使用方法；
3. 掌握摄像机的动画制作中的使用方法；
4. 掌握 VRAY 以及 MAYA 等渲染器插件的使用；
5. 掌握静帧渲染和动画视频渲染方法。

教学内容：

1. 认识灯光的作用；
2. maya 材质与灯光渲染的工作流程和原理；
3. 贴图和材质的运用技法；
4. 展 uv；
5. 渲染。

教学方法与手段：

典型案例分析、分组教学、线上线下混合式教学。

课程名称	后期合成			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 After Effects 的操作界面的基本操作。
2. 了解影视剪辑与后期合成的流程。
3. 掌握多样图层的使用。
4. 掌握文本动画的制作；
5. 掌握色彩调节与校正；
6. 掌握 AE 常用的特效命令以及抠像；
7. 掌握绘画与形状工具的使用；
8. 掌握蒙版和跟踪遮罩；
9. 理解粒子动画，制作雨雾气体大爆炸；
10. 掌握关键帧动画的制作方法；
11. 掌握作品的渲染与输出；
12. 了解影视后期制作理论知识；
13. 掌握影视蒙太奇相关知识；
14. 掌握影片的节奏等知识；
15. 了解影片故事线等知识点；
16. 掌握项目生产流程和规范等知识点。

教学内容：

1. 线性编辑与非线性编辑；

2. After Effects 的安装与基本操作界面；
3. 合成设置；
4. 纯色图层；
5. 属性动画、表达式；
6. 抠像、水墨动画制作；七彩光线制作；
7. 片头、片尾、影视广告宣传片制作；
8. MG 动画设计；
9. 动态 LOGO 设计；
10. 综合案例设计。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学、翻转课堂。

课程名称	动漫衍生产品设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1. 掌握动漫衍生产品的基本概念，掌握动漫角色设计概念；能够熟练设计场景与角色设计效果图；
2. 了解目前国内外动漫衍生产品的现状和发展趋势；
3. 掌握动漫角色周报的表现方法；
4. 掌握角色的色彩、风格和定位方法；
5. 掌握吉祥物的特点和设计方法；
6. 掌握掌握动漫场景透视、角色场景设计原理以及场景周边的设计技巧；
7. 掌握简易动漫衍生周边的制作流程；
8. 了解动漫衍生产品的材质和分类；
9. 理解中国元素地提取和在动漫衍生产品中的运用方法；
10. 了解国漫元素的运用和创意训练；
11. 了解动漫品牌的策划和运用方式；
12. 掌握表情包、儿童绘本、吉祥物、平面类等衍生产品的设计方法。

教学内容：

1. 动漫衍生产品设计概述；
2. 经典动漫角色与衍生产品设计基础训练；
3. “爱祖国”系列动漫衍生产品设计；
4. “爱福建”系列动漫衍生产品设计；
5. “爱校”系列动漫衍生生产设计；
6. “爱国漫”系列动漫衍生产品设计；
7. “爱自己”系列动漫衍生产品设计；
8. 综合企业项目 “朱子缘” 衍生产品设计；
9. 掌握 AIGC 在动漫衍生产品设计中的运用。

教学方法与手段：

省级精品课程采用线上线下混合式教学等多种教学方法结合。

3. 专业拓展课程

表 7 专业拓展课程教学要求

课程名称	3D 引擎技术			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.掌握材质系统技能知识模块、熟练运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材； 2.掌握粒子特效系统技能知识模块、熟练运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果； 3.掌握灯光系统技能知识模块、熟练运用灯光系统开发全局光照项目； 4.掌握动画&CG 系统技能知识模块、熟练运用动画&CG 系统开发实时动画渲染项目； 5.掌握 Unity 基础脚本的应用。 <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 3D 引擎材质系统； 2. 3D 引擎粒子系统； 3. 3D 引擎动画&CG 系统； 4. 3D 引擎全局光照系统； 5. 3D 引擎基础脚本应用。 <p>教学方法与手段：</p> <p>线上线下混合式教学、项目任务驱动法</p>					
课程名称	VR 技术基础			开课学期	3 或 4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域. 使用 SP, 3D coat 进行模型贴图的有效处理, 分 UV; 2. 通过使用 Unity 引擎结合 3DMAX, Maya, Photoshop, Silo 软件制作出小型建筑漫游项目, 进行熟悉虚拟现实技术。 <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 虚拟现实技术概述； 2. 游戏开发基本理论； 3. VR/AR 技术； 4. 虚拟现实的关键技术； 					

5. 三维虚拟声音技术;
6. Unity 开发基础。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	CINEMA4D 三维动画			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标:

- 1.了解三维的基本概念。
- 2.了解 C4D 软件的基本操作界面。
- 3.掌握 C4D 中基本建模技术、生成器、造型器、变形器的使用。
- 4.熟练掌握 C4D 中高级建模技术;
- 5.理解摄像机、灯光、材质与纹理、粒子、动力学、毛发技术托在 C4D 中的具体操作。

教学内容:

- 1.认识 C4D;
- 2.基本建模技术;
- 3.生成器与变形器;
- 4.高级建模技术;
- 5.摄像机与灯光技术;
- 6.材质、纹理、毛发技术;
- 7.动力学、粒子技术、动画;
- 8.综合设计实战;
- 9.掌握 AI 绘画在角色动作和建模中的运用。

教学方法与手段:

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	摄影与摄像技术			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1. 了解摄影摄像的器材知识;
2. 掌握不同镜头如何运用的理论知识;
3. 了解各类辅助配件的使用;
4. 掌握各类摄影摄像器材的操作手法;
5. 掌握构图的艺术、基本要素、构图方法;
6. 理解实际拍摄和后期处理应该注意的知识点。

教学内容：

1. 数码单反相机；
2. 数码单反镜头；
3. 相机辅助配件；
4. 数码单反摄影基础（上）；
5. 数码单反摄影基础（下）；
6. 探索构图的艺术；
7. 揭开光线的奥秘；
8. 寻找色彩的情感；
9. 不同题材的摄影技法；
10. 照片处理之 Photoshop。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	Substance Painter 游戏贴图绘制			开课学期	4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 掌握 PBR 两种主要的工作流；
2. 掌握 Substance Painter 软件制作 PBR 贴图；
3. 掌握 Substance Painter 烘焙贴图；
4. 掌握 Substance Painter 材质制作；
5. 掌握 Substance Painter 渲染出图。

教学内容：

1. PBR 概述；
2. Substance Painter 基础；
3. Substance Painter 烘焙贴图；
4. Substance Painter 应用；
5. Substance Painter 材质制作；
6. Substance Painter 贴图导出；
7. Substance Painter 案例制作；
8. 综合设计实战。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	用户界面设计			开课学期	4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 UI 的基本概念；
2. 了解 UI 设计的发展和市场需求；
3. 掌握 UI 设计准则、色彩基础知识、常见配色方案等；
4. 熟练掌握 Photoshop 在 UI 设计中的具体应用；
5. 在设计中熟练各种创意图标、主题、界面的设计方法。

教学内容：

1. 认识 UI 设计；
2. 扁平化图标设计；
3. 旋钮图标设计；
4. 写实风格图标设计；
5. 品质控件图标设计；
6. 精致图标设计；
7. 游戏界面 UI 设计；
8. APP 图标与界面设计；
9. 表情包设计；
10. 综合设计实战；
11. 掌握 AI 绘画在 UI 设计中的运用。

教学方法与手段：

线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法

课程名称	数字雕刻			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标：

1. 了解 Zbrush 的特点及界面；
2. 了解三维模型雕刻的原理；
3. 掌握逐 SubTool 层模型的制作方法和应用；
4. 掌握 Zbrush 中 Z 球使用方法和应用；
5. 掌握模型的绘制；
6. 掌握 UV 贴图的处理方式；
7. 人体细节雕刻的基本方法；
8. 肌肉与皮肤细节处理方式；
9. 作品的渲染和输出。

教学内容：

1. Zbrush 软件介绍；
2. Zbrush 的基本操作；
3. 功能菜单的使用方法；
4. ZBrush 常用工具
5. ZBrush 工具箱；
6. 笔刷控制；
7. 建模雕刻技术；

8. Z球建模雕刻技术; 9. 纹理材质与色彩; 10. 灯光与渲染。 教学方法与手段: 线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法					
课程名称	游戏美术与动作设计			开课学期	5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
学生学习目标: <ol style="list-style-type: none"> 1. 认识游戏美术; 2. 了解游戏动作设计就业前景方向; 3. 掌握 spine 的基本操作; 4. 掌握 spine 素材导入; 5. 理解 spine 动画产生的方法; 6. 熟练掌握立体感的形成; 7. 掌握链条类的制作技法; 8. 理解裁剪的概念; 9. 掌握物体的消失和出现; 10. 实现平面转立体面旋转效果; 11. 掌握飘荡与悬浮技法训练; 12. 实战案例: 王牌女战士; 13. 实战案例: 伪 3D 机枪士兵; 14. 掌握运动规律: 系列动作一走、跑、疲惫、蹦蹦跳跳、射击、连续射击、死亡; 15. 掌握 AI 绘画在游戏美术中的运用。 教学内容: <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解游戏美术与动作设计; 2. 认识 spine 软件; 3. spine 常见基础知识与实战案例; 4. 游戏中的动作设计与实战案例。 教学方法与手段: 线上线下混合式教学法、任务驱动法、自主探究法					

4、实践性教学环节

表 8 实践性教学环节教学要求

课程名称	动画分镜与脚本设计实训			开课学期	2
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过动画分镜与脚本设计，学生掌握动画分镜头设计的综合绘制、动画脚本与分镜头的关系、分镜和脚本在动画中的重要作用。

教学内容：

1. 儿童绘本分镜头设计；
2. 儿童绘本脚本设计；
3. 儿童绘本角色与场景设计。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学

课程名称	动画短片创作实训			开课学期	3
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过动画短片创作实训，学生能够把学期所学的角色与场景设计、数字造型基础、二维动漫创作等专业课程技能进行综合使用，发挥创新创意，制作出有质量的动画实验短片。

教学内容：

1. 短片剧本设计；
2. 分镜与脚本设计；
3. 角色与场景制作；
4. 短片的制作与合成；
5. 短片的渲染与输出。

教学方法与手段：

项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学

课程名称	影视动画特效制作与后期合成实训			开课学期	4
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

通过动画特效和后期合成实训，学生将所学专业课程技能进行综合运用，重点考察学生在动画特效制作和影视后期合成的制作能力。通过实训，让学生掌握动画影视最终形成的工作过程和原理。

教学内容：

1. 创意设计；
2. 脚本制作；
3. 特效设计；

4. 影音、视听、字幕、片头、片尾处理； 5. 后期合成； 6. 渲染与输出。 教学方法与手段： 项目任务驱动法、自主探究、线上线下混合式教学					
课程名称	岗位实习			开课学期	6
参考学时	624	学分	24	考核方式	考查
学生学习目标： 通过顶岗实习和毕业实习，学生能够将理论运用到实际工作岗位中，通过顶岗实习，锻炼和运用专业技能，感受不足与优势；通过毕业实习，能快加快社会的适应能力，掌握职业素养，适应典型工作岗位和社会的需求。 教学内容： 1. 顶岗实习； 2. 毕业实习。 教学方法与手段： 实习指导、任务驱动					

（三）课程思政要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。遵循思想政治工作规律、遵循教书育人规律、遵循学生成长规律，因事而化、因时而进、因势而新，以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。鼓励任课教师，在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型案列，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

公共基础课程：要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

专业基础课程：要根据专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提

炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度，从课程所涉专业、行业、国家、国际、文化、历史等角度，增加课程的知识性、人文性，提升引领性、时代性和开放性。

专业核心课程：要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力，要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。

专业扩展课程：要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合，扎根中国大地了解国情民情，在实践中增长智慧才干，在艰苦奋斗中锤炼意志品质。

课程教学过程中应突出培养学生遵纪守法、遵规守纪、严于律己、尊老爱幼的意识，吃苦耐劳、精益求精的工匠精神、劳模精神、劳动精神；诚实守信、严谨认真、理性思维的职业素养；爱岗敬业、踏实肯干的工作态度，守法合规的法治思维，责任担当的邮政精神，规范操作的规范意识，勇于创新的创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

(一) 教学活动时间安排表（按周安排）

表 9 教学活动时间安排表

学年	学期	课堂 教学	考试	入学教 育、军 训	运动会 及技能 赛	实践性教育环节				假日 及机 动	小 计
						专项实训	岗位实习	毕业设计	毕业教育		
一	1	14.5	1	3	0.5	0				1	20
	2	16	1	0	0.5	1				1.5	20
二	3	16	1	0	0.5	1				1.5	20
	4	16	1	0	0.5	1				1.5	20
三	5	6	0	0	0		13			1	20
	6	0	0	0	0		11	6	1	2	20
合计		69	4	3	2	3	24	6	1	8	120

(二) 课程学时比例表

本专业总学分为 151.5 。课时总数为 2800 学时，其中公共课程 920 学时，约占总学时 33% ，实践教学 1760 学时，约占总学时 63% ，选修课程 384 学时，约占总学时 13.7% 。

表 10 课程学时比例表

课程类别	课程子类	课程性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
				理论	实践	总学时	
公共基础课程	思政课程	必修	9	144	16	160	5.71%
	通识课程	必修	36.5	336	328	664	23.71%
		任选	6	96	0	96	3.43%
	小计			51.5	576	344	920
专业（技能）课程	专业基础课程	必修	22	144	208	352	12.57%
	专业核心课程	必修	26	176	240	416	14.86%
	专业拓展课程	专选	18	144	144	288	10.29%
	实践性教育环节	必修	34	0	824	824	29.43%
	小计			100	464	1416	1880
合计			151.5	1040	1760	2800	

(三) 教学进程安排表

表 11 教学进程安排表

课程类别	课程子类	课程性质	序号	课程编码	课程名称	课程类型	学分	学时数					考核方式	各学期周学时分配						备注		
								总学时	理论教学	课程实训	专项实训	实习		第一学年		第二学年		第三学年				
														一	二	三	四	五	六			
公共基础课程	思想政治课程	必修	1	G2023001	思想道德与法治	理论+实践	3	48	38	10	0	0	考查	2								
			2	G2023002	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	理论+实践	2	32	26	6	0	0	考查		2							
			3	G2023003-4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	纯理论	3	48	48	0	0	0	考查	2	2							
			4	G2023005-8	形势与政策	纯理论	1	32	32	0	0	0	考查	2	2	2	2					
	小计							9	160	144	16	0	0		4	4	0	0				
	通识课程	必修	1	G2023024	创新创业教育基础	理论+实践	1	16	12	4	0	0	考查	2								
			2	G2023025	就业指导	理论+实践	1.5	24	20	4	0	0	考查						4			
			3	G2023019-20	劳动教育	理论+实践	2	32	16	16	0	0	考查	1	1							
			4	G2023014	军事理论	纯理论	2	32	32	0	0	0	考查	2								

			5	G2023015	军事技能	纯实践	2	112	0	112	0	0	考查	21天								
			6	G2018019	大学生心理健康教育	理论+实践	2	32	16	16	0	0	考查		2							
			7	G2018013	信息技术	理论+实践	4	64	32	32	0	0	考试	4								
			8	G2023009-12	体育	理论+实践	8	128	16	112	0	0	考查	2	2	2	2					
			9	G2023016-17	大学英语	理论+实践	8	128	96	32	0	0	考试	4	4							
			10	G2023022	高等数学	纯理论	4	64	64	0	0	0	考查				4					
			11	G2023026	信息技术拓展 (python)	理论+实践	2	32	32	0	0	0	考查				2					
			小计							36.5	664	336	328	0	0		11	7	2	8	4	
			任选	1		人文素养与职业素养培育类	纯理论															
				2		自然科学与科学精神培育类	纯理论															
				3		体育竞技与安全健康教育类	纯理论	6	96	96	0	0	0	考查		2	2	2	2			
				4		中华优秀传统文化传承类	纯理论															
				5		创新创业与职业技能培育类	纯理论															
			小计（不低于96学时，6学分）							6	96	96	0	0	0		0	2	2	2	2	
公共基础课程合计							51.5	920	576	344	0	0	0	17	13	4	10	4				
课程	专业（技能）	专业基础课	必修	1	440082	美术基础	理论+实践	2	32	16	16	0	0	考查	2							
				2	C2022010	构成基础	理论+	2	32	16	16	0	0	考查	2		6					

					实践															
		3	C2022014	动漫制作编导	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查	2							
		4	C2022013	动漫运动规律	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考试	2							
		5	C2023029	图形图像处理	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考试	2							
		6	C2022024	数字绘画	理论+ 实践	4	64	16	48	0	0	考试		4						
		7	C2022025	分镜头设计	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查		2						
		8	C2022026	MAYA 软件基础	理论+ 实践	4	64	16	48	0	0	考试			4					
		小计					22	352	144	208	0	0		10	6	4	0			
	专业核心课	必修	1	C2022027	数字造型设计	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考试		4					
2			C2022028	二维动漫创作	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考试		4						
3			C2018020	三维动画创作	理论+ 实践	4	64	16	48	0	0	考试				4				
4			C2023013	特效制作	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考试			4					
5			C2022022	动漫衍生产品设计	理论+ 实践	4	64	16	48	0	0	考试				4				
6			C2023030	灯光与渲染	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查					2			
7			C2023031	后期合成	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查					2			

		8	C2023032	定格动画	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查					3		
		小计				28	448	160	288	0	0		0	8	4	12	3		
专业拓展课	选修	1	C2022029	VR 技术基础	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查							
		2	C2022020	CINEMA4D 三维动画	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考查							
		3	C2018040	摄影与摄像技术	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查							
		4	C2021033	3D 引擎技术	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考试							
		5	C2022021	数字雕刻	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考查							
		6	C2023004	用户界面设计	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查							
		7	C2018051	Substance Painter 游戏贴图绘制	理论+ 实践	2	32	8	24	0	0	考查							
		8	C2022030	游戏美术与动作设计	理论+ 实践	2	32	16	16	0	0	考查							
		9	C2023033	AI 绘画	纯实践	2	32	0	32	0	0	考查							
		10	C2023034	动漫游戏策划	理论+ 实践	2	32	32	0	0	0	考查							
		11	C2023035	Houdini 三维特效	理论+ 实践	4	64	32	32	0	0	考查							
				小计				18	288	144	144	0	0		0	0	8	4	10

实践性教学环节	必修	1	C2023036	动画分镜与脚本设计实训	纯实践	1	20			20	0	考查		20					
		2	C2023037	动画短片创作实训	纯实践	1	20			20	0	考查			20				
		3	C2023038	影视动画特效制作与后期合成实训	纯实践	1	20			20	0	考查				20			
		4	GWSX	岗位实习(24周)	纯实践	24	624				624	考查					26	26	第五学期13周,第六学期11周
		5	BYSJ	毕业设计(6周)	纯实践	6	120			120								20	
		6	BYJY	毕业教育(1周)	纯实践	1	20			20								20	
	小计					34	824	0	0	200	624		0	20	20	20			
专业(技能)课程合计					100	1880	464	592	200	624		10	12	20	16	13			
全程合计					151.5	2800	1040	936	200	624		25	25	24	26	17			

八、实施保障

(一) 师资队伍

教师团队结构：本校内专任教师 21 名，兼职教师 3 名，均为合作企业工程师。其中专任教师中，副高以上职称 4 人，双师型教师占 76%。

1. 本专业专任教师

本专业教师是一支结构合理、掌握动漫制作技术以及相关行企业扎实技术的教学团队组成，教师队伍中 85.7%持有不同类别的职业资格证书，基本覆盖课程体系对应相关课程。

表 12 专业专任教师情况一览表

序号	姓名	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	是否双师型	拟任课程
1	吴梨梨	女	本科	硕士	副教授	高级软件工程师、Python 技术应用高级工程师、软件工程师	是	信息技术
2	徐静	女	本科	硕士	副教授	高级网站开发工程师、Python 技术应用高级工程师、软件工程师	是	信息技术
3	陈秀枝	女	本科	学士	副教授	高级 PHP 互联网工程师	是	图形图像处理
4	陈珍英	女	本科	学士	副教授	高级 UI 设计师	是	三维动画创作、用户界面
5	林栩钰	女	研究生	硕士	讲师	AR/VR 技术应用及开发（高级）、UI 设计师（高级）、高级视觉界面设计师	是	三维动画创作、3D 引擎技术
6	叶信辉	男	本科	学士	讲师	虚拟现实(VR)高级制作师	是	3D 引擎技术
7	陈凌超	女	本科	学士	讲师	融媒体中心内容制作培训师（中级）	是	构成基础
8	林霞	女	本科	学士	讲师	高级平面设计师	是	特效制作

9	王小宏	女	本科	硕士	助教	无	是	二维动画制作、动画运动规律
10	范斌弟	男	本科	学士	助教	高级动画师	是	数字绘画
11	李旭杰	男	本科	学士	助教	影视后期制作工程师	是	三维软件设计基础
12	林永佳	男	本科	学士	助教	三维动画设计师	是	分镜头设计
13	许瑜灿	男	本科	学士	助教	高级动画师	否	数字造型技术
14	汪艺文	女	研究生	硕士	助教	无	否	用户界面设计
15	余佳	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师	是	游戏美术与动作设计
16	柳晓菊	女	研究生	硕士	助教	无	否	美术基础、动漫衍生产品设计
17	张莹	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师、3D数据工程师、高级平面设计师	是	三维动画创作、3D引擎技术
18	林文璐	女	研究生	硕士	助教	互联网营销师(中级)	是	VR技术基础
19	刘杰	男	本科	学士	助教	三级计算机操作员	否	摄影摄像技术
20	刘君瑶	女	本科	学士	助教	3D角色设计师	是	特效制作、三维动画
21	倪梓雄	男	本科	学士	无	无	否	特效制作、摄影摄像

2. 本专业兼职教师

依托产教融合校企合作模式以及信息技术系人工智能产业学院优势，引入企业专家进行授课。通过校企“互聘、互兼”双向交流的团队合作机制，集专业建设、教学、科研、实践为一体的专业教学团队。由企业推荐，本专业聘请资深企业工程师进行影视剪辑与视觉特效技术、三维动画创作等课程的指导。

表 13 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	圣洁	1980.04	男	本科	学士	高级工程师		厦门中软国际教育科技有限公司	动画技法基础 专项实训
2	杨帆	1992.07	女	本科	学士	中级工程师	风景园林工程师	厦门中软国际教育科技有限公司	VR 模型制作、 UV 贴图制作
3	陈晓阳	1995.06	男	本科	学士	中级工程师	vr 艺术设计师	厦门中软国际教育科技有限公司	Substance Painter 游戏贴图绘制

(二) 教学设施

1. 校内实训基地

本专业配备多间校内实训室，使用率较高，具体情况如下：

表 14 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训基地（室）名称	实验实训室功能（承担课程与实训实习项目）	面积、主要实验（训）设备名称及台套数要求	工位数（个）	对应课程
1	影视制作实训室	摄影与摄像技术、影视剪辑与视觉特效技术	65 m ²	10	摄影摄像技术、后期合成
2	动画创作实训室 1	三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计	110 m ²	66	二维动漫制作、动漫衍生产品设计
3	动画创作实训室 2	三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计	110 m ²	66	CINEMA 4D 三维动画创作、三维动画制作、三维软件设计基础
4	动画创作实训室 3	三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计	80 m ²	56	CINEMA 4D 三维动画创作、三维动画制作、三维软件设计基础
5	数据标注实训室	计算机网络技术基础、局域网组建技术、软件测试	100 m ²	56	信息技术
6	综合应用实训室 2	三维动画创作、二维动画创	100 m ²	50	用户界面设

		作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计			计、特效制作、后期合成
7	人工智能应用集成实训室	影视剪辑与视觉特效技术、数字绘画、矢量图形设计、视听语言	134 m ²	65	图形图像处理、用户界面设计
8	人工智能视觉应用开发实训室	人工智能技术、三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用	134 m ²	72	数字造型技术、数字绘画、动漫运动规律
9	数字媒体应用实训室	VR 游戏动画、VR 技术基础、用户界面设计、多媒体制作技术	86 m ²	56	VR 技术基础、3D 引擎技术
10	软件实训室 1	JAVA 语言程序设计、Java Web 开发、Java 高级开发、大数据实时分析、大数据高并发基础	110 m ²	66	游戏美术、信息技术
11	软件实训室 2	JAVA 语言程序设计、Java Web 开发、Java 高级开发、大数据实时分析、大数据高并发基础	110 m ²	66	游戏美术、信息技术

2.校外实训基地

本专业进一步加强与校外企业联系，建立长期稳定的合作关系，目前共建立 3 个校外实践基地。

表 15 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	宝宝巴士（福建）网络科技有限公司	共建教育实践基地	20
2	福州苗禾文化传播有限公司	实习	10
3	福建天宏创世科技有限公司	专项实训、共建教育实践基地	100
4	福建国瑞工程设计有限公司	实习	10
5	福建省邵武中森实业（集团）有限公司	实习	10
6	厦门布塔信息技术股份有限公司	专项实训，综合实训，实习	50
7	杭州达内为上软件有限公司	专项实训，综合实训	50
8	厦门中软卓越教育科技有限公司	师资培训、专项实训	120
9	迪露雪动漫有限公司	实习	20

10	福清童画艺术教育	专项实训、共建教育实践基地	10
11	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	师资培训、专项实训	10
12	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训、实习	10
12	育凤智联	师资培训、专项实训、实习	10

（三）教学资源

（1）校园固有资源

本专业为了整合开发优质数字化教学资源、提高课程质量，将所有素材性课程资源归纳进移动硬盘，涵盖动漫专业的建设、动漫专业课程体系的构建、动漫专业课程的课程标准、教学设计、教学经验交流、动漫项目（含案例）资源、虚拟项目实训、动漫行业最新信息、学生作品、企业作品等。配有一名老师定期更新硬盘内容，为专业建设积累素材。

（2）网络信息资源

开发智慧职教、超星学习通等网络教学平台，实现线上线下信息化资源共享；构建多种数字资源，如爱课程网、职业教育网等数字资源共享。通过多种有效网络资源平台的使用，实现线上线下混合式教学法，充分激发学生自主化学习、碎片化学习、游戏化学习、闯关竞赛式学习。

目前所有开设课程均建立网络教学平台和多元化教学资源。

以省级精品课程《动漫衍生产品设计》等课程为抓手，优化立体化资源、用好数字化资源，强化数字化教学资源在日常教学中的使用，认识 AI 技术在教学资源和技术运用中带来的变革，加强资源的有效整理和运用，实现教师线上评阅、批注作业、评价、统计学生学习成效等，增加师生课堂互动以及课后交流的渠道。

（3）教材图书文献等资源管理

为落实党中央、国务院关于教材建设的决策部署和新修订的职业教育法，根据《“十四五”职业教育规划教材建设实施方案》和《教育部办公厅关于组织开展“十四五”首批职业教育国家规划教材遴选工作的通知》要求，一是落实要求，抓好教材选用。本专业严格落实《职业院校教材管理办法》，加强对本专业教材选用使用工作的管理，按有关规定落实教材选用要求，优先选用“十四五”国规教材，确保优质教材进课堂，并做好教材选用备案工作；二是明确要求，规范标识使用。严禁未入选的教材擅自使用“十四五”国规教材专用标识，或使用可能误导教材选用的相似标识及表述，如使用造型、颜色高度相似的标识，标注主体或范围不明确的“规划教材”“示范教材”等字样，或擅自标注“全国”“国家”等字样；三是紧跟产业，及时修订更新。及时吸收新技术、新工艺、新标准，不断丰富相应数字化教学资源。必要时结合教学需要，立项校本教材或者申报新教材的编写与出版；四、示范引领，巩固建设成效，积极发挥优质教材的示范引领作用，强化职业教育新形态、数字化等教材开

发建设力度，加快推进省级规划教材建设。

结合三教改革中对“教材”的要求，积极发挥教研室力量、教学团队力量，严格落实和把动漫制作技术专业的教材选用和征订。对引用的相关图书或文献，把握“意识形态”，引入新规范、新技术、新标准，结合“立德树人”作为选用教材的主要依据。

（四）校企合作

本专业将人才培养模式概括为“产教融合、工学结合、岗位优先”；其特色概括为“精艺专术，校企共育、岗课赛证融通”。

依据福建省文化创意产业发展现状，围绕动漫行业“有素养、懂艺术、会设计、能制作”的人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产教融合、工学结合、岗位优先”的人才培养模式。“工学结合”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。

我们与企业进行深度合作，以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产的结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的相关理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

专业特色方面，“精艺专术”是指在基于工作过程的教学注重学生技能训练的同时，教师把对学生的艺术修养、职业素养与创新能力、技能能力相结合，融合艺术造诣与原创性思维；“校企共育”是我们动漫专业最主要的一个特色，与企业共同开发课程，共同培育学生，组织学生进行顶岗实习，承担企业项目开发，提高综合能力，依托校外实训基地作为提升学生基础、专项、综合能力训练的支撑平台。“岗课赛证融通”是指采用“1+X”课证融通体系、学生技能竞赛融入课堂教学体系、教学模块与典型工作岗位融通体系。

（五）教学方法

1、 教学手段

本专业推行“任务驱动、项目导向”等教学模式，将“课内教学和课外学习相结合”，将“学习性工作任务和企业实际项目相结合”，教学中始终以学生为中心，推行自主学习、协作学习、碎片化学习；将真实项目、真实环境引入广告专业教学中，使学生在“做中学、学中做”，“教学创赛一体化”激发了学生学习兴趣。

在教学手段方面，首先，积极推进利用信息教学手段以及结合传统多媒体课件开展教学工作，动漫制作技术专业所有教师均能熟练运用多种信息化教学手段、多媒体技术与课堂教学管理技术相结合进行教学。其次，充分利用网络教学平台，充分利用微课慕课资源不断提高教学资源针对性。第三，充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提高任务

完成效果。

2、教学方法

本专业在传统灌输式讲授法的基础上，充分挖掘课程内涵，优化课程思政教学设计，辅以多种教学法，有案例教学法、项目教学法、一体化教学法、讨论法、现场教学法、线上线下混合式教学法等，部分教学方法举例如下：

① 讲授教学法：将新知识直接传授给学生，虽是传统的教学方法，却也不可或缺。譬如理论课《美术基础》、《动漫制作编导》等，都会以传授学生大量的理论知识为主。

② 现场教学法：以现场为中心，以现场实物为对象，以学生活动为主体，在校内外实训基地进行，指导学生在现场观察，记录，写生，研究等，提高学生的现场操作能力，如《摄影摄像技术》，采用影视制作实训室、多媒体机房实操、校外基地实践等相结合的现场教学模式，提高学生动手能力、观察能力。

③ 示范法：针对《数字绘画》、《三维动画创作》、《3D引擎技术》等软件实践操作课程，教师结合项目任务驱动，将知识点进行完整解析，并逐个进行示范操作，特别是针对难点部分进行重点演示。

④ 一体化教学法：突破以往理论与实践相脱节的现象，教学环节相对集中，通过设定教学任务和教学目标，使得师生双方边教、边学、边做，全程构建素质和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节。在整个教学环节中，理论和实践交替进行，直观和抽象交错出现，没有固定的先实后理或先理后实，而是理中有实，实中有理，突出学生动手能力和专业技能的培养。

⑤ 项目教学法：学生在教师的指导下亲自处理一个项目的全过程，在这一过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高了学生的兴趣，自然能调动学习的积极性。具体运用的项目有两类：一、企业实际承担的典型项目（企业项目）；二、将企业项目改造成教学项目，譬如《分镜头设计》课程中运用的“儿童绘本设计”项目，《影视剪辑与视觉特效技术》课程中的“农产品推广短视频制作”项目。

⑥ 讨论法、分组法：学生分完成任务、项目（2-4人一组），教师从传授知识换成协调、指导的角色，培养学生规划、组织工作以及团队精神。

（六）教学评价

教学评价采用过程性评价和终结性评价相结合的评价手段。

1、过程性评价

注重教学过程中，学生各方面综合素质、技能的养成。主要是从学生自主学习、自律、创新创意的角度上综合考量学生的发展。

过程性评价由出勤、作业、课堂表现和动手能力组成，占考核成绩 50%；

2、终结性评价

按照以上项目的 8 个子任务要求（功能点）进行评价，根据任务完成情况，分成 A（优）、B（良）、C（中）、D（合格）、E（不合格）等五个评价等级。

表 16 各等级评判标准

等级	标准
A	按照任务卡和实验的要求，在规定时间内完成所有任务、演示、测试、实验报告，实验结果正确，满足所有功能要求，能得到正确运行结果；
B	按照任务卡和实验的要求，不超过 1 个任务未及时完成或者实验结果不正确通过后续调整完成补交的
C	按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，不超过 2 个任务未完成，或者不超过两次实验未达成正确结果的；
D	按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，不超过 1/3 的任务未完成或者不超过 1/3 实验没有完成的；
E	按照任务卡和实验的要求，在规定时间内，完成少于 1/2 的任务，或者任务内容被发现 1/2 以上抄袭者或者 1/2 实验没有独立自主完成的

终结性评价根据不同等级的设置，占考核成绩 50%。

3、企业和教师双评

细致的评价应该分为：自我评价、同组评价、教师评价、企业评价，其中企业一线工程师的评价可以带动学生的积极性也给教师合理设置项目提供良性指导。其次，企业参与的评价体系也可以针对教师的教学进行双向评价，一是评定教师的教学是否符合学生的专业建设与就业岗位的需求是否符合；第二是考察教师的技能是否具有时代和与时俱进的特点；第三，企业一线人员的工作经验辅助教师进行课程的教学，对教学中实现的一体化教学和产教融合的理念就行参考和促进。

4、采用“1+X”课证融通，以证代考、以赛代考模式

构建以职业能力考核为主导、企业专家参与、符合行业规范和专业技能标准的教学评价体系。在考核内容上，注重分析、解决问题的能力与实际应用的能力，特别要注重实效和学生职业能力考核。构建“课证融通、能力主线”的课程体系，逐步推动“1+X”证书制度落实，实施“以证代考”和“以赛代考”等考核方式。

（七）质量管理

为保证正常的教学秩序和专业培养目标的实现，学院出台了一系列教学规范和教学管理方面的有关文件，建立了完善的教学管理制度体系。

1、教学管理机构结构合理

学院教学管理队伍机构健全，结构合理，人员素质和业务水平高；管理规范，手段先进，信息化管理程度高，积极主动开展教学管理改革；不断创新实践，探索高职教育教学管理新思路。

2、教学环节管理制度健全

学院范围各主要教学环节，均制定了明确的工作规范及质量控制标准。其内容涵盖了期初教学检查、平时听课制度、期中教学检查、期中师生座谈会、期末教学检查等。严格执行学生学业考核制度，修满学分而未取得技能证书者实行暂缓毕业处理。确保人才培养质量，制定了各主要教学环节的质量标准并严格执行。针对专业教学设计、课程教学大纲设计，学院制定了明确的基本理论知识、基本技能及基本素质要求，从各个层面、全方位地对教学质量进行监控。

3、教学档案资料收集完整、保管有序

每个学期初，教师的教学基本材料都要上交系部的教学秘书，教学秘书统一分类收集、保存。教师听课记录表、期末成绩及评价、学生上课点名表等教学档案资料，每学期结束时交系教学秘书保管。同时教学秘书还需将每学期的学生试卷、教师听课笔记、学生问卷、同行问卷等基本教学资料收集齐全、装订规范、分类保管。

4、教学质量保障措施得力，教学秩序良好

① 坚持实施“3+1”教学质量监控工程

学院坚持实施“3+1”教学质量监控工程，确保对教学质量的有效监控。每学期的期初、期中、期末，教务处和评估办对教师的教学材料完成情况进行检查。期初教学检查内容包括教师上课到位情况，课程标准、教学进度表、教案、教学日记、上课点名表、平时成绩登记表等教学材料；期中教学检查内容主要包括检查课堂教学情况、教学进度计划执行情况及其它教学环节情况；期末教学检查的重点是课程考核环节，以及本学期所有教学材料的完成情况。

② 建立教学督导制度

学院组织有多年教学与管理经验的专家成立督导组，深入教学第一线，对教师实行随堂听课、评课制度，对教师教学水平的提高起到了积极作用。

③ 评教评学工作形成制度，良性循环

学院将评教评学作为教学质量保障和监控的一项重要工作来抓，列为每学期必须完成的任务。实践证明，由于评价指标体系设计合理、科学、有针对性，使得评教评学活动形成了良性循环，学生对教师教学工作的满意都不断提高。学院非常重视学生对教师的评价与选择，学院教务处和本系定期召开学生座谈会、学生评教等措施，广泛听取学生对任课教师的意见。教务处与系部每学期开展教学质量评价，对每门课程教学质量实行学生、教师同行、督导评价，并对教学工作优秀奖获得者进行表彰奖励，有效激发了本专业教师教学工作的积极性，

强化了教师的责任意识、质量意识和改革意识，不断提高教学质量和管理水平。

学院教学质量监控制度完善，措施得力，使得整个学院的教学工作非常有序，教学质量稳步提升，学生对学院的教学质量满意度高。

九、毕业要求

本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

1. 修满 151.5 学分（其中：公共基础课程 51.5 学分，专业课程 100 学分）；
2. 修得学工处（团委）组织实施的第二课堂总分 \geq 18 分；
3. 获得一本及以上与本专业相关的职业资格证书（含“1+X”证书）或“行业上岗证”。

表 17 动漫制作技术专业相关课程与职业资格证书

序号	职业资格（证书）名称	发 证 单 位	等级
1	助理动画设计师资格证书	中国文化部	初级
1	三维动画设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初级
2	3D 引擎技术 1+X 职业技能等级证书	北京唯乐屋科技有限公司	中级
3	数字特效制作师	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	中级
4	动画制作 1+X 职业技能等级证书	中国动漫集团	初级