

福州黎明职业技术学院 三年制动漫设计专业人才培养方案

专业代码： 550116

适用年级： 2025级

专业负责人： 王利平

制订时间： 2025年5月8日

系部审批人： 郑嘉熠

系部审批时间： 2025年5月15日

学校审批时间： 2025年6月18日

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应动漫设计行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、动漫衍生产品设计等岗位(群)的新要求，不断满足动漫设计行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准是全国高等职业教育专科动漫设计专业教学的基本标准，学校应结合区域/行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校动漫设计专业人才培养方案，鼓励高于本标准办出特色。

二、专业名称(专业代码)

动漫设计(550116)

三、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

四、基本修业年限

三年

五、职业面向

本专业职业面向如表1所示。

表1 本专业职业面向

所属专业大类(代码)	文化艺术大类(55)
所属专业类(代码)	艺术设计类(5501)
对应行业(代码)	动漫、游戏数字内容服务(6572)，专业设计服务(7492)
主要职业类别(代码)	动画设计人员(2-09-06-03)、动画制作员(4-13-02-02)
主要岗位(群)或技术领域	动画制作、原画设计、角色与场景设计、三维模型制作
职业类证书	游戏美术设计、数字创意建模……

六、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向动漫、游戏数字内容服务，专业设计服务等行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计、动漫衍生产品设计等工作的高技能人才。

七、培养规格

1、素质要求

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

(2) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

(3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

(4) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习1门外语并结合本专业加以运用。

2、知识要求

- 1) 具有二、三维动画设计和制作能力；
- 2) 具有良好的数字绘画和造型能力；
- 3) 具有良好的文字、图表及电子演示文档处理能力；
- 4) 具有良好的沟通交流、团队协作能力

3、能力要求

(1) 专业能力

- 1) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- 2) 能够根据企业需求进行动画剧本与应用剧本创作；
- 3) 能够进行动画场景和角色设计与绘制；
- 4) 能够根据客户需要进行漫画设计；

- 5) 能够根据剧本绘制基本的分镜头;
- 6) 具有数字技能,能够完成二维、三维动画制作;
- 7) 能够根据创作需要进行后期合成制作;
- 8) 具有适应动漫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,基本掌握动漫等相关领域数字化技能;
- 9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

(2) 社会能力

- 1) 掌握常用办公软件的应用;
- 2) 具有较强的人际交往能力、公共关系处理能力、语言表达和写作能力、劳动组织与专业协调能力;
- 3) 具有人员管理、时间管理、技术管理、流程管理等项目组织管理能力。

(3) 方法能力

- 1) 具有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力;具有一定的创新意识、创新精神及创新能力;
- 2) 具有个人职业生涯规划的能力,具有独立学习和继续学习的能力,具有较强的决策能力,具有适应职业岗位变化的能力。

八、 课程设置及教学要求

(一) 课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程、专业课程、职业能力课程和素质拓展课程。动漫设计专业课程体系如图1所示。

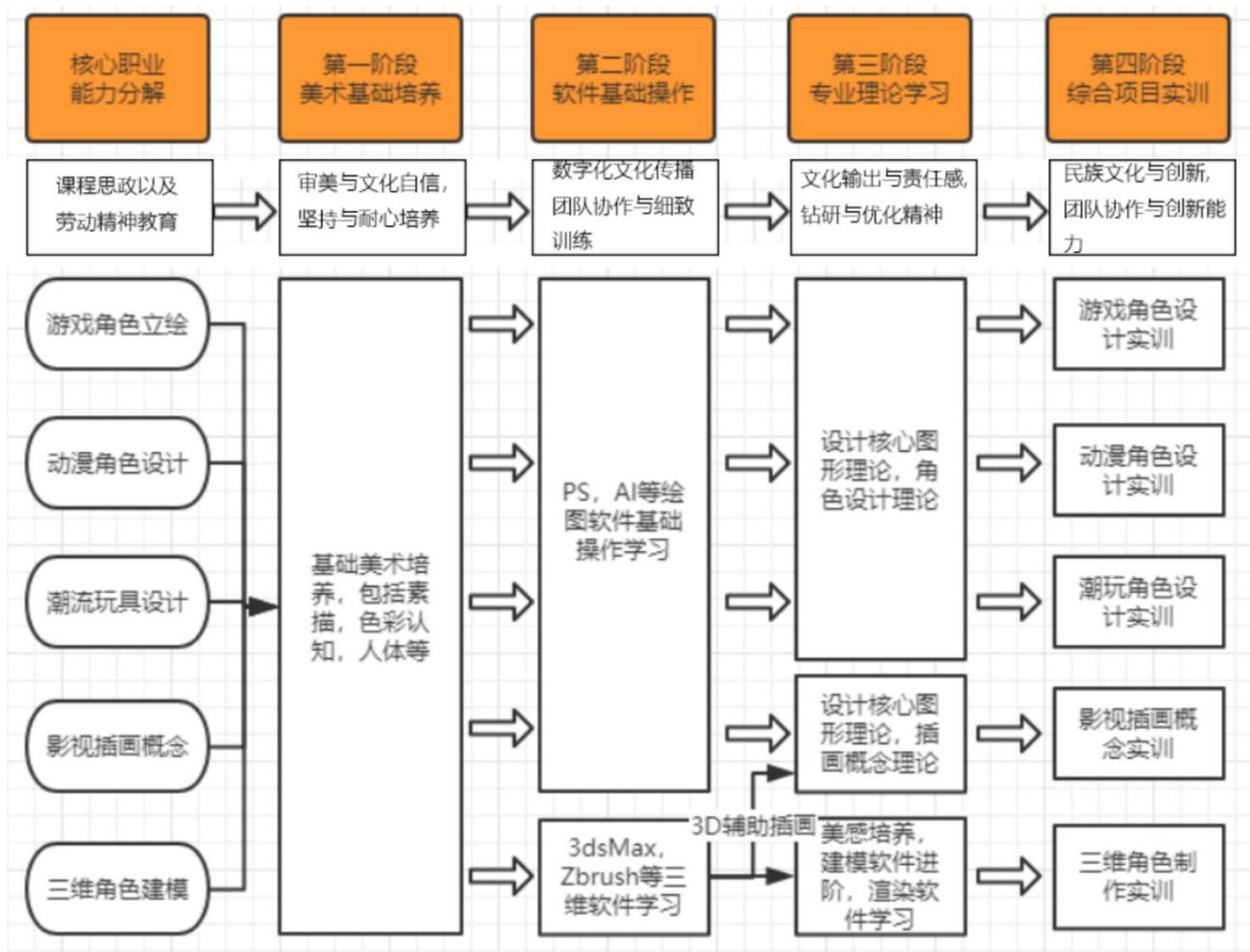


图1 动漫设计专业课程体系图

(二) 课程教学要求

1、 公共基础课程

本专业开设了思想政治理论、体育与健康、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等公共基础必修课程。马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、国家安全教育、语文、数学、外语（英语等）、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、职业素养等列为必修课程或限定选修课程。

公共基础课程教学要求如表2和表3。

表2 思政课程教学要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
思政课程	思想道德与法治	本课程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。着力提升学生的思想道德素质和法治素养，使学生能够坚定理想信念，厚植爱国情怀，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。	48
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论	本课程以马克思主义中国化时代化为主线，集中阐述毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、	32

体系概论	科学发展观在内的马克思主义中国化时代化最新成果的形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。帮助学生充分认识中国共产党不断推进马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合的历史进程和基本经验，坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，把学生培养成为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、民族复兴大任的时代新人奠定思想理论基础。	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	本课程系统论述习近平新时代中国特色社会主义思想，通过马克思主义中国化新的飞跃、坚持和发展中国特色社会主义的总任务等等专题内容的讲授，使学生通过系统学习、全面掌握和有效运用这一马克思主义中国化最新理论成果，树立正确的世界观、人生观和价值观，自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决习近平新时代中国特色社会主义思想建设过程中出现的现实问题的能力；把当代大学生培育成实现中华民族伟大复兴的合格建设者和习近平新时代中国特色社会主义思想伟大事业合格的接班人。	48
形势与政策	本课程紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，重点讲授党的理论创新最新成果，重点讲授新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地。引导大学生正确认识新时代国内外形势，深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战，引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略。	32
党史	提高学生思想政治素质。坚定共产主义理想和中国特色社会主义信念，树立马克思主义世界观、人生观和价值观；增强党的观念、党员意识和执政意识，牢记党的宗旨，坚持立党为公、执政为民，清正廉洁、拒腐防变；严守党的纪律，在思想上政治上同党中央保持高度一致；继承和发扬党的优良传统和作风，保持共产党人的政治本色。	16

表3 通识课程教学要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
通识基础课程	大学英语 (可选)	通过本课程学习，培养学生职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四项学科核心素养，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。	128

	大学语文 (可选)	通过本课程学习，培养学生文学阅读想象力与再认识能力，提高学生审美情趣和文学鉴赏能力。同时，通过教学让学生掌握常用实用文书与文艺类文章的书写能力。	32
	大学数学 (理工类必选)	通过本课程学习，使学生掌握必备的高等数学知识和应用技能，培养学生的抽象概括问题的能力、空间想象能力、逻辑推理能力、自学能力及分析问题和解决问题的能力。	32
	军事技能	通过军事技能的训练，使学生了解我国军事前沿信息，掌握基本的军事技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义和集体观念，加强组织纪律感，培养学生集体荣誉感和团队协作能力。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。	112
	军事理论	本课程教学内容以国防教育为主线，使大学生系统掌握中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等基本军事理论知识。深刻了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状、世界军事及我国周边环境，准确把握我国各时期国防和军队建设思想，增强学生的国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，促进大学生综合素质的提高。	32
体育类课程	大学体育	以体育分项教学为组织形式，开展本课程学习，培养学生至少一项的体育技能及多元的体育能力（体育认知能力、体育科学锻炼能力、体育锻炼自我评价能力和终身体育能力等），使学生养成自觉运动及终身运动的习惯。	108
美育类课程	中华优秀传统文化	培养学生对中国传统文化的兴趣和热爱，通过学习，激发学生的文化情感，培养对传统文化的浓厚兴趣，增强文化自信，培养学生的道德品质和价值观。	16
	大学美育	学习和探讨审美活动的起源、美感心理、审美活动的构造、审美活动的形态、审美活动的形式和符号表现及艺术创造等主要内容，学生会提高哲学视野和理论素养，学会用哲学的眼光来看待文学和艺术，并因此理解人类生活的价值追求和艺术创造；提高审美修养和艺术鉴赏力，理解日常生活的各种审美现象，从而提高自己的生存质量，充分悟知人的意义。	16
劳动教育类课程	劳动教育	本课程通过劳动认知、劳动安全、劳动实践、工匠精神、职业素养、自我管理、职场沟通以及职场提升等八个模块的学习，使学生能够理解和形成马克思主义劳动观，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度；使学生了解劳动在个人发展和社会进步中的作用，并掌握基本的劳动技能，培养劳动纪律意识和集体意识，加强社会责任感与合作精神。	64
信息技术教育类课程	信息技术	通过本课程学习，培养学生计算机应用能力、办公软件应用能力，提升学生信息素养及计算思维。	48
健康教育类	爱的教育	培养学生对家庭、学校、社会及人类的热爱和责任感，引导学生形成积极向上的人生态度，培养学生正确	16

		的爱观念，以及对爱的含义及重要性。	
	大学生心理健康教育	本课程以积极心理学为理论依托，以体验式教学为手段，集知识传授、心理体验与行为训练为一体，内容包含新生适应、自我认知、人际关系、恋爱心理、学习心理、情绪调节、对应挫折、健全人格、生命教育等。通过本课程学习，增强大学生的自我心理调适能力，帮助学生树立自助、求助意识，学会理性面对困难和挫折，促进大学生健康成长和全面发展，使学生学会尊重生命、理解生命的意义，肯定自我的生命价值，学会积极生存、健康生活与独立发展，并通过彼此间对生命的呵护、记录、感恩和分享，获得身心的和谐，事业成功，生活幸福，从而实现生命质量的提升和自我生命的最大价值。	32
创新创业课程	职业发展与就业指导	针对高职生开设“就业与创业指导”课程。目的是要引导和帮助同学们理性规划自己的职业生涯、将自己的专业学习与将来的职业生涯紧密结合起来。将自己的理想抱负与社会发展、国家需要紧密结合起来。帮助学生树立正确的择业观，使其建立规避未来职业风险的主动意识，培养学生职业生涯规划的理念、传授制定职业生涯规划的方法，引导学生做出适合个人发展并具有实践意义的职业生涯规划，从而使学生在进入社会后、能够顺利开始和发展职业生涯。	32
	创新创业教育	通过“创新创业教育”课程教学，在教授创业知识、锻炼创业能力和培养创业精神、创造思维等方面达到以下目标：——使学生了解开展创新创业活动所需要的基本知识和流程，认知创新创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。——使学生了解创造思维，锻炼学生创新创业思维方式，培养学生创新创业精神，增强学生团队协作能力，提高学生综合素质和创业就业能力。——种下创新创业种子，使学生树立科学的创新创业观，主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。	32
安全教育课程	国家安全教育	本课程旨在通过系统化的教学模块，使学生能够深入理解国家安全的内涵与外延，掌握维护国家安全的基本知识与技能，帮助学生理解国家安全的重要性，树立维护国家安全的责任感；通过课堂讲解传授国家安全的基本理论和知识，让学生了解国家安全的基本概念、法律法规及当前面临的挑战；通过实际案例帮助学生理解国家安全问题及其应对，提升学生识别和应对安全威胁的能力，掌握基本的防范措施；组织学生讨论，增强参与感和理解力，培养学生的爱国精神，增强民族自豪感和责任感。	16

2、专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

(1) 专业基础课程

主要包括：素描基础与头像、线条与色彩（ps）、素描胸像与全身像、速写、设计基础与应用、插图基础与表现、

摄影摄像基础、设计创意。

表4 专业基础课程主要教学内容与要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
专业基础课程	素描基础与头像	<p>掌握素描基础理论：理解透视、构图、光影、结构等基本概念，并能运用这些理论指导实践。</p> <p>熟练运用素描工具：掌握铅笔、炭笔、橡皮等工具的特性，并能灵活运用线条、明暗、质感等表现手法。</p> <p>具备扎实的造型能力：能够准确观察、分析物体结构，并将其转化为二维画面，具备一定的空间感和立体感。</p> <p>掌握头像写生技巧：了解头部骨骼、肌肉结构，掌握五官的刻画方法，能够准确表现人物头像的比例、动态和神态。</p> <p>提升审美能力和艺术素养：通过欣赏优秀素描作品，提升审美能力，培养艺术感知力和创造力。</p>	64
	线条与色彩（ps）	<p>掌握 Photoshop 软件基础操作：熟悉 Photoshop 工作界面、常用工具和快捷键，掌握图像处理的基本操作。</p> <p>具备扎实的线条绘制能力：能够运用 Photoshop 绘制流畅、精准的线条，并掌握不同风格线条的表现技巧。</p> <p>掌握色彩基础理论和配色技巧：理解色彩三要素、色彩心理、色彩搭配等基本理论，并能运用 Photoshop 进行色彩搭配和调整。</p> <p>具备一定的画面表现能力：能够运用线条和色彩进行简单的动漫角色、场景设计，并具备一定的画面构图和氛围营造能力。</p> <p>提升审美能力和艺术素养：通过欣赏优秀动漫作品，</p>	128

	提升审美能力，培养艺术感知力和创造力。	
素描胸像与全身像	<p>掌握人体结构知识： 深入理解人体骨骼、肌肉结构，掌握人体比例、动态规律。</p> <p>提升素描造型能力： 能够准确观察、分析人物形体，运用线条、明暗、质感等表现手法进行写生。</p> <p>掌握胸像与全身像的构图技巧： 学习人物构图的基本原则，能够合理安排人物在画面中的位置和比例。</p> <p>具备一定的艺术表现力： 能够通过素描表现人物的神态、情感和个性特征。</p> <p>提升审美能力和艺术素养： 通过欣赏优秀素描作品，提升审美能力，培养艺术感知力和创造力。</p>	64
速写	<p>掌握速写的基本理论和技巧： 理解速写的概念、目的和意义，掌握速写的基本工具、线条表现和构图方法。</p> <p>具备敏锐的观察力和快速捕捉能力： 能够快速观察和分析对象的主要特征，并用简洁的线条和明暗关系表现出来。</p> <p>提升造型能力和艺术表现力： 能够运用速写表现人物的动态、表情、动物的形态、场景的空间关系等，并具备一定的艺术表现力。</p> <p>培养创意思维和想象力： 通过速写练习，激发学生的创意思维和想象力，为动漫设计提供灵感来源。</p> <p>提升审美能力和艺术素养： 通过欣赏优秀速写作品，提升审美能力，培养艺术感知力和创造力。</p>	128
设计基础与应用	该课程鼓励学生通过各种方法和技巧进行创意思维训练，激发他们的创造力，通过各种创意思维方法激发灵感，讲解角色设计的基本概念和原理，包括角色背景、个性、动机和发展，分析成功游戏中的经典角色设计案例，讨论其成功之处和设计思路，指导学生创建详细的角色背景故事，通过故事增强角色的深度，以设计出独特和有吸引力的游戏角色。	112
插图基础与表现	PhotoShop为本课程核心操作软件，通过手绘板及Photoshop软件完成各种风格的平面绘图。课程以操作讲解和实操运用为主，引导学生掌握插图光影、空间层次、构图、3D辅助构图、黑白小稿、插图染色应用等插图基础知识与Photoshop绘图技巧，基本独立完成完整	32

		插图。	
	摄影摄像基础	<p>目标在于让学生全面掌握摄影摄像知识与技能。知识层面，使学生理解光的特性、镜头成像等原理，熟悉设备构成与操作，知晓行业发展脉络。技能方面，助力学生熟练运用设备，精准把控曝光、对焦、构图等参数，能应对人像、风光等多场景拍摄，并掌握基础后期处理。素养上，着重培养审美、创新、实践及团队协作能力，树立职业道德。教学内容包含基础理论，如光学知识与设备认知；技术实践，像基础与场景拍摄训练；创意表达，涵盖主题创作与叙事性视频制作；还有综合实践与评价，通过项目实践与作品展示，全方位提升学生能力。</p>	32
	设计创意	<p>理解设计创意在视觉传达平面设计领域的核心概念与价值，掌握创意生成的基础理论和思维模式。</p> <p>熟悉不同设计项目（如海报设计、标志设计、包装设计等）中创意应用的特点和要求，了解经典设计案例的创意构思过程。</p> <p>掌握与设计创意相关的软件工具（如 Adobe Photoshop、Illustrator 等）的基本操作，能够运用技术手段辅助创意表达。基础理论：阐释设计创意概念、思维方法（如发散 / 逆向思维）及与文化、市场的关联，要求学生理解核心理论并能结合案例分析。</p> <p>视觉元素应用：拆解色彩、图形、文字的创意表达技巧，如色彩心理搭配、正负形图形设计、字体创意排版，要求学生熟练运用元素传递设计理念。</p> <p>项目实践：涵盖海报、标志、包装设计等典型项目，通过流程讲解与案例分析，要求学生完成完整设计方案，兼顾主题明确性与视觉创新性。</p> <p>软件工具：教授 Photoshop(图像合成)与 Illustrator（矢量图形）基础操作，要求学生能借助软件实现创意落地。</p> <p>实践与评价：通过模拟项目或竞赛开展综合实践，要求学生提交完整作品与报告；同时引导互评与反思，强化设计思维迭代能力。</p> <p>整体强调理论与实操融合，培养学生从创意构思到视觉实现的全流程能力。</p>	32
	后期特效制作	<p>掌握专业级视频剪辑流程（粗剪/精剪/节奏把控）与特效合成技巧。</p> <p>学会将Live2D角色动画与实拍或虚拟场景结合，增强内容表现力。</p> <p>熟练使用剪辑软件（如Premiere Pro、DaVinci Resolve）和Live2D Cubism</p>	48

		掌握基础动态图形（MG）与转场特效设计（AE基础）。能独立完成短视频、虚拟直播、广告片等作品的剪辑与动态形象设计。	
--	--	---	--

（2）专业核心课程

主要包括：图形概论与应用、角色原画设计与应用、插图设计应用、3d辅助基础（blender）、原画综合实训（毕业设计）、原画综合实训（毕业设计）、角色原画设计。

表5 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	课程教学目标	主要教学内容与要求
1	图形概论与应用	本课程为角色设计类核心课程，适用于游戏，影视，动漫，潮玩等多维度角色设计应用，通过对图形设计概念的认知讲解，引导学员掌握并熟练应用图形相关知识，结合到具体的角色设计流程，提升学员对角色设计风格的大型把控能力。	围绕图形设计的核心理论内容，重点阐述图形情感，图形比例，图形节奏，图形构成，图形夸张，图形象形，图形抽象，图形应用等知识点，为学员完成多维度角色设计打下坚实的设计基础。
2	角色原画设计与应用	该课程以理论结合实训的方式，引导学员掌握游戏，动漫，潮玩多个维度的角色设计流程，对角色原画设计有整体概念，准确把握角色的结构、武器装备、材质等细节，能独立剖析角色设计的风格并对设计要点准确阐述，培养学生良好且符合特定项目需求的综合角色设计能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色设计概论，阐述角色设计的流程和纲要； 2. 角色装备拆分以及替换修整； 3. 角色体型设计，结合图形知识； 4. 人物头像的设计要点剖析； 5. 武器及装备的设计要点； 6. 幻想生物与怪物的设计要点； 7. 角色设计中的人文风格剖析； 8. 各种时代文化特征和设计要点阐述；

3	插图设计应用	插图设计是进阶绘制技能,需要综合设计,透视,光影,以及3D辅助等多种知识,课程的目标是引导学员将所学知识融会贯通,并掌握多种风格插画绘制的技巧和流程。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介绍角色商业插画的特点; 2. 插画设计中的背景构图原理; 3. 插画光影关系, AO, 环境光, 反射光的介绍; 4. 不同风格插画的特点和元素的运用; 5. 捕捉插画视觉点; 6. 使用3D软件辅助插画绘制;
4	3d辅助基础(blender)	3d 辅助基础课的目标在于学习3D 建模软件 blender 进行基础建模, 学习如何创建和应用材质、纹理以及贴图, 学习如何调整光照效果、添加灯光, 以及进行渲染, 最后结合到 2d 插图绘制当中。	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blender 基础操作和界面布局 2. blender 的修改器介绍和使用 3. blender 渲染引擎和渲染设置 4. blender 的基础材质和 uv 贴图运用 5. VRoid 人体模型软件基础和 blender 的结合 6. Marvelous Design 的基础操作和成衣制作 7. 结合ps进行全流程操作演示
5	原画综合实训(毕业设计)	<p>掌握动漫原画设计的完整流程: 从前期策划、角色设计、场景设计到后期合成, 全面了解动漫原画设计的各个环节。</p> <p>提升专业软件操作技能: 熟练运用 Photoshop、Painter、SAI 等专业软件进行原画设计。</p> <p>具备独立完成动漫原画设计项目的的能力: 能够根据项目需求, 独立完成角色设计、场景设计、道具设计等任务, 并具备一定的团队合作能力。</p> <p>提升创意思维和艺术表现力: 通过项目实践, 激发学生的创意思维和想象力, 提升艺术表现力和审美能力。</p>	<p>项目选题: 确定毕业设计主题和方向</p> <p>项目策划书撰写: 包括项目背景、目标、内容、计划等</p> <p>剧本分析: 对选定剧本进行角色、场景、故事板分析</p> <p>参考资料收集: 收集与项目相关的图片、视频、文字等资料</p> <p>角色草图设计: 绘制多个角色设计方案草图</p> <p>角色定稿设计: 确定最终角色设计方案, 并进行细化设计</p> <p>角色表情设计: 绘制角色不同情绪的表情图</p> <p>角色动态设计: 绘制角色不同动态的</p>

		<p>具备一定的项目管理和沟通能力：能够制定项目计划、合理安排时间，并与团队成员进行有效沟通。</p>	<p>姿势图</p> <p>角色上色：为角色设计图上色，并添加光影效果</p>
6	角色原画设计	<p>掌握角色设计的基本理论和技巧：理解角色设计的概念、流程、应用领域，掌握角色造型、服饰、表情、动态等方面的设计技巧。</p> <p>具备独立完成角色设计的能力：能够根据项目需求，独立完成角色设定、草图设计、细化设计、上色等任务。</p> <p>提升创意思维和艺术表现力：通过角色设计实践，激发学生的创意思维和想象力，提升艺术表现力和审美能力。</p> <p>具备一定的团队合作能力：能够与团队成员进行有效沟通，共同完成角色设计任务。</p>	<p>理论部分</p> <p>角色设计概述：角色设计的概念、流程、应用领域</p> <p>角色性格设定：角色性格分析、性格特征表现</p> <p>角色造型设计：角色体型、五官、发型等造型设计</p> <p>角色服饰设计：角色服饰风格、材质、细节设计</p> <p>实践部分</p> <p>角色性格设定练习：根据文字描述设计角色性格</p> <p>角色造型设计练习：绘制不同体型、五官、发型的角色造型</p> <p>角色服饰设计练习：设计不同风格、材质、细节的角色服饰</p>

(3) 专业拓展课程

主要包括：中西方艺术史、色彩与光线、中外艺术设计史。

表6专业拓展课程主要教学内容与要求

课程类型	课程名称	课程教学目标及内容	课程学时
专业拓展课程	中西方艺术史	<p>掌握中西方艺术史的基本脉络：了解中西方艺术发展的主要阶段、重要流派、代表性艺术家及其作品。</p> <p>理解不同艺术风格的特征和演变：分析不同时期、不同地域的艺术风格特征，理解其形成原因和演变过程。</p> <p>提升艺术鉴赏能力和审美水平：通过对经典艺术作品的赏析，提升学生的艺术鉴赏能力和审美水平。</p> <p>培养跨文化理解 and 艺术创新能力：通过对中西方艺术</p>	24

		的比较研究，培养学生的跨文化理解能力，并激发学生的艺术创新能力。	
	色彩与光线	<p>掌握色彩基础理论和配色技巧：理解色彩三要素、色彩心理、色彩搭配等基本理论，并能运用色彩进行情感表达和氛围营造。</p> <p>理解光线的基本原理和表现手法：掌握光源类型、光影关系、投影规律等基本知识，并能运用光线塑造形体、表现空间和营造氛围。</p> <p>提升色彩与光线的综合运用能力：能够将色彩与光线有机结合，运用色彩和光线表现物体的质感、空间感和情感氛围。</p>	24
	中外艺术设计史	<p>掌握中外艺术设计史的基本脉络：了解中外艺术设计发展的主要阶段、重要流派、代表性设计师及其作品。</p> <p>理解不同艺术设计风格的特征和演变：分析不同时期、不同地域的艺术设计风格特征，理解其形成原因和演变过程。</p> <p>提升艺术鉴赏能力和设计思维能力：通过对经典艺术设计作品的赏析，提升学生的艺术鉴赏能力和设计思维能力。</p> <p>培养跨文化理解 and 设计创新能力：通过对中外艺术设计的比较研究，培养学生的跨文化理解能力，并激发学生的设计创新能力。</p>	24

3、实践性教学环节

实践性教学贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

(1) 实训

在校内外进行动漫角色设计、动画周边设计、原画绘制、3D建模渲染等实训，在校内美术外包中心、以及曼奇立德、巴别时代、网易游戏、美术概念设计公司等企业实训基地完成集中性实训、跟岗与顶岗实习等实践任务，全面提升学生的专业技能与岗位适应能力。

(2) 实习

在校内美术外包中心，校外游戏动画广告公司等相关企事业单位进行实习，包括认识实习和岗位实习。专业岗位实习为本专业学生联结学校课堂学习与岗位就业创业的桥梁，是学

生从学校到社会实现人生转折的一个必经阶段。岗位实习期间加强学生职业理想、职业道德、从业创业知识指导教育，把按照教育部等八部门《职业学校学生实习管理规定》（教职成〔2021〕4号）文件精神作为本专业学生岗位实习实施管理的主要依据。

1) 岗位实习管理模式

岗位实习按照校企共同制定实习计划、管理规定、评价标准，共同指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，并由院领导、二级教学单位领导、指导教师和辅导员定期、分批、巡回到各实习点探望学生，召开座谈会，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作顺利进行。

2) 岗位实习时间

岗位实习时间安排在第5学期至第6学期完成，共24周。

3) 岗位实习地点

校内美术外包中心，校外包括曼奇立德金山校区、曼奇立德概念设计中心、巴别时代实训基地、北京奇光影业动画实训基地、福州文化火龙传媒、杭州网易美术实训基地、日本手游开发商ATEAM、上海悠星网络科技、上海朗游、中青宝等动画、游戏与影视相关企业实训基地，开展集中性实训、跟岗与顶岗毕业实习。

4) 岗位实习要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守企业的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：岗位实习的岗位与本专业相关的工作岗位。

考核材料要求：提交岗位实习记录、岗位实习报告、岗位实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生岗位实习各个阶段任务，并做好岗位实习过程材料整理归档工作。

5) 岗位实习成绩评定

实践成绩可根据实习总结报告、调查报告、实习日志、实习表现等各方面进行综合评定，学生必须完成全部实习内容，方可参加毕业实践考核工作。岗位实习的成绩由企业和校内指导教师共同评定。实习成绩评定，采用分数制，实践成绩评定等级如下：优（90分以上）；良（80-89分）；中（70-79分）；及格（60-69分）；不及格（59分以下），对违反实践管理规定者，学院将根据相关文件进行处理。

4、毕业设计要求

毕业设计是本专业实务性应用研究的一门重要开放式、必修课程，主要是通过设计制作的过程培养学生掌握专业理论基础知识和基本技能，提升将知识与技能在实际工作中整合应

用的能力、学习能力、团队合作的工作态度精神、独立思考研究及创新的能力、解决问题的逻辑思考能力、实际项目操作的能力、提升设计与研发能力，并由此提供学生一个提升自我能力及训练的机会。为切实履行毕业设计制作的教學理念、培养学生关键能力。以提高学生专业能力和关键能力为目标，在第5学期修读，共计2学分。学生可以依据职业发展需要或个人兴趣选取一个专题，在专、兼教师指导下，以专业技术的实际应用来开展毕业设计，通过小组合作完成一个具有创新或改良的项目专题作业及作品、调查报告等不同形式来实现。

(1) 毕业设计课程内容及要求毕业设计主要来源于本专业相关企业岗位内容，也可来自专业课程教学中的某个模块，或学生与教师共同商定的其他领域内容。毕业设计通过小组合作完成，由3-5人为一组完成毕业设计。

毕业设计课程包括文献收集、编写设计方案、毕业设计制作与研究（调研报告）等阶段性内容。毕业设计课程综合考虑职业岗位专业知识技能和职业核心能力教育教学需要，编制出具有可行性的课程实施计划。

(2) 课程组织实施

1) 在专业建设指导委员会的指导下，专、兼教师组成毕业设计课程项目小组提供毕业设计题目，学生依据职业发展需要或个人兴趣选取一个毕业设计进行制作，一个毕业设计学生数3-5人完成。

2) 原则上每位教师指导毕业设计组数不超过5组。

3) 在毕业设计实施前，开设专题讲座，详细介绍各专题方向的发展现状，需要学习的知识和技术。通过各专题讲座，让学生了解什么是关键能力，怎么样培养提高关键能力，使学生明确毕业设计学习目标。

4) 选题流程。设计专题指导教师公示题目，学生自主选题并组队，经系批准后开展专题制作，在毕业设计运作过程中，若更换题目或指导教师的可按学院规定的程序进行。

5) 在毕业设计实施过程中，指导教师以观察者、顾问、支持者的身份开展教学，通过引导、提醒、暗示、解答、鼓励、表扬等办法帮助学生开展毕业设计制作，记录学生各个关键技能的具体表现。

(3) 考核办法

各专业根据毕业设计（作品）实际情况制定考核标准，注重过程考核与结果考核相结合，实行“多元主体、综合评价”的方式。考核内容应包括：设计方案撰写、阶段性成果展示、毕业作品完成情况、项目实施过程记录、成果汇报展示等环节。成绩评定由指导教师、评审小组及企业导师共同参与，采用百分制评分，重点考查学生的专业能力、项目执行能力、创新思维与团队合作意识等方面，确保毕业设计质量与专业岗位能力对接。

5、相关要求

本专业发挥思政课程和各类课程的育人功能，落实立德树人根本任务。通过课程思政将社会主义核心价值观、中华优秀传统文化、职业道德与工匠精神融入动漫设计专业课程体系与教学全过程。在《思想道德与法治》《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》等思政课程中加强理想信念教育，在《角色原画设计》《插图设计应用》等专业课程中引导学生树立正确的审美观和职业观，提升学生的人文素养与社会责任感。实践教学中重视劳动教育和团队协作，培养学生吃苦耐劳、诚实守信、勇于创新的职业精神，促进德智体美劳全面发展。

（三）学时安排

总学时2692学时，每16学时折算1学分，其中，公共基础课总学时占总学时的32.7%。实践性教学学时占总学时的60.8%，其中，实习时间累计一般为6个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计占总学时的10.2%。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按1周为1学分。岗位实习24周，共计624学时，安排在第五、六学期。专业学时比例结构如下表所示。（详细学分、学时分布见附录相关表格）

表7 动漫设计专业学时比例结构总表

总学时	总学分	公共基础课程 学时占比%	选修课程学时 占比%	实践性教学学时占比 %
2692	146	学时：880	学时：272	学时：1638
		占比：32.7	占比：10.2	占比：60.8

注：公共基础课总学时一般不少于总学时的25%，实践性教学学时原则上不少于总学时的50%，各类选修课程的学时累计不少于总学时的10%。

九、师资队伍

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

1、队伍结构

为满足教学工作的需要，本专业生师比18：1。“双师型”教师占专业课教师数比例52%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2、专业带头人

具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握动漫设计、数字艺术等专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。）

3、专任教师

本专业教师具有高校教师资格；具有动漫设计、动画制作等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

表8 专任教师名单

序号	姓名	职务/职称	专业方向	双师型
1	张楠	教授	动漫设计	是
2	王利平	讲师	动漫设计	是
3	陈鹏	讲师	动漫设计	是
4	罗捷	讲师	动漫设计	是
5	蔡方利	讲师	动漫设计	是
6	谢世俊	助教	动漫设计	是
7	曾铖	助教	动漫设计	是
8	陈勘杰	助教	动漫设计	是
9	陈运全	助教	动漫设计	是
10	陈泽楷	助教	动漫设计	是
11	李佳佳	助教	动漫设计	是
12	杜雅琼	助教	动漫设计	是
13	施力行	助教	动漫设计	是
14	曾毅杰	助教	动漫设计	否
15	郑辉	助教	动漫设计	否
16	吴兆轩	助教	动漫设计	否
17	陈亮彬	助教	动漫设计	否
18	姜关一	助教	动漫设计	否
19	李蕤	助教	动漫设计	否
20	李梓菡	助教	动漫设计	否
21	廖书冉	助教	动漫设计	否
22	程馨	助教	动漫设计	否
23	吴毅	助教	动漫设计	否
24	雷森宇	助教	动漫设计	否
25	邹宇涛	助教	动漫设计	否

4、兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

表9 兼职教师名单

序号	姓名	职务/职称	专业方向	双师型
1	杨兆	副教授	动漫设计	
2	刘铭城	讲师	动漫设计	
3	王致翔	讲师	动漫设计	

十、教学条件

（一）教学设施

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

1、专业教室基本要求

多媒体教室共 5 间，教室包括普通教室和专业教室，均配备有黑（白）板、多媒体计算机、投影设备或触控一体机、互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2、校内外实验、实训场所基本要求

校内建有可支撑实践教学计划所必需的各类实训基地，包括动漫设计实训室、美术画室、计算机实验室 5，实训设备和实训场地能满足实践教学计划基本要求，能完成人才培养方案中相应教学项目课程的训练及能力的培养。校外建有曼奇立德概念设计中心、巴别时代实训基地、北京奇光影业动画实训基地、杭州网易美术实训基地、日本 ATEAM 手游开发公司、福州文化火龙传媒、上海悠星网络科技、中青宝等企业实训基地，具备与行业接轨的岗位环境，可开展集中性实训、跟岗与顶岗实习，支持动漫设计相关专业技术与项目训练的开展。

表10 动漫设计专业实训室基本配置和支撑实训项目一览表

实训室名称	动漫设计实验室1	基本面积要求	99m ²
支撑实训项目	完成运用计算机的原画绘画基础课程		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	计算机	57	

2	数位板	57	
3	数位笔	57	

实训室名称	动漫设计实验室2	基本面积要求	99m ²
支撑实训项目	动画角色设计、动画周边设计实训等		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	计算机	57	
2	数位板	57	
3	数位笔	57	

实训室名称	动漫设计实验室3	基本面积要求	99m ²
支撑实训项目	动画角色设计、动画周边设计实训等		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	计算机	57	
2	数位板	57	
3	数位笔	57	

实训室名称	动漫设计实验室4	基本面积要求	99m ²
支撑实训项目	动画角色设计、动画周边设计实训等		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	计算机	57	
2	数位板	57	
3	数位笔	57	

实训室名称	动漫设计实验室5	基本面积要求	99m ²
支撑实训项目	动画角色设计、动画周边设计实训等		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	计算机	57	
2	数位板	57	
3	数位笔	57	

表11 校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	实训项目	实训时间 (含学期及时 限)	实训人数
1	曼奇立德金山校 区	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	50
2	曼奇立德概念设 计中心	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
3	巴别时代实训基 地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
4	北京奇光影业动 画实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
5	福州文化火龙传 媒实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
6	杭州网易美术实 训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
7	日本手游开发商 ATEAM实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
8	上海悠星网络科 技实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
9	上海朗游实训基 地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20
10	中青宝实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业 实习	第5学期至第6 学期完成, 共24 周	20

3、 实习场所基本要求

本专业实习场所符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等文件要求, 对实习单位的有关要求, 经实地考察后, 确定合法经营、管理规范, 实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求, 与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地, 并签署学校、学生、实习单位三方协议。根据本专业人才培养的需要和未来就业需求, 实习基地提供角色原画设计、插画创作、三维建模、动画制作、UI界面设计等与专业对口的相关实习岗位, 能涵盖当前相关产业发展的主流技术, 可接纳一定规模的学生实习; 学校和实习单位双方共同制订实习计划, 能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导

和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

（二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1、教材选用基本要求

教材建设：开发基于工作过程的新形态教材。

教材选用：根据《福州黎明职业技术学院教材管理办法》文件要求，选用优秀的国家规划教材、高职高专规划教材。意识形态课程、哲学社会科学课程、国家安全教育读本、思想政治理论课教材必须使用国家统编教材。专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用。国家和省级规划目录中没有的教材，可在职业院校教材信息库选用。教材选用后报学院教材选用委员会审核及教材审核委员会审定。

教学资源共享与利用：课程教学资源的选择上，除了课程教师自主开发专业课程教学资源外，依托国家智慧教育公共服务平台、国家职业教育专业教学资源库、职业教育国家精品在线课程等选用国家资源共享课程教学资源，拓展学生知识面，提高教学效率。

2、 图书文献配备基本要求

图书文献80万册，配备能满足本专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：动画原理、角色设计、插画艺术、三维建模与渲染、影视分镜、数字绘画、动漫产业概论、中外美术史、游戏美术设计、艺术设计理论等相关的图书文献。

3、 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

十一、教学方法和学习评价

（一） 教学方法（根据本专业实际情况填写）

1. 以就业岗位作为导向之一，强化创新教育，全面引导学生具体创新思维与技术能力提升高；

2. 任务型教学在课程中全面进行，教、学、做合一，将知识融入到实践中去讲解，强调

动手解决实际问题的能力；

3. 通过参加各级各类专业性竞赛，全面锻炼学生的竞争意识及主动参与意识；
4. 结合工作室制度，进行单点突破，以点带面的教学方法；
5. 利用信息化教学手段，引导学生利用网络资源；通过信息化平台进行课程讲解，案例展示、项目任务布置、学生作品展示与交流等，提高学生的学习效率。

普及项目教学、案例教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。采用岗、课、赛、证融合的思想进行教学模式的改革，包括任务驱动、项目导向（引领）、作品案例等模式，实施启发式、讨论法、演示法、实操法等教学方法，充分应用信息技术手段，实施线上线下混合式教学。

（二）学习评价

考核内容应体现：能力本位的原则、实践性原则、实用性原则、针对性原则及可持续性原则。考核方式应体现：“过程考核，终结考核，综合评价，以人为本”，强调以人为本的整体性评价观。

评价主体应体现：从过去校内评价、学校教师单一评价方式，转向企业评价、社会评价和开放式评价。

1、公共基础课采用以学生的学习态度、思想品德，以及学生对知识的理解和掌握程度等进行综合评定。要注重平时教学过程的评定，将课堂表现、平时作业、实践环节和期末考试成绩有机结合，综合评定成绩。

2、其他职业基础课与职业核心课采用现场口试、实训报告、观察记载表格、设计作品、实习总结、考勤情况、劳动态度和单位评价等综合评定成绩的考核方法。技能部分必须动手操作，现场考核，由教师、行业专家和能工巧匠参与。形成“过程+结果”的考核评价方法。两项考核中任何一项不及格，均判为本门课程不及格。

3、顶岗实习：以企业考核为主，学院考核为辅。

（1）校企双重考核学生工作态度和工作业绩，其中学生能否上岗就业（与企业签订就业协议书）作为考核学生顶岗实习成绩的重要指标。企业考核占总成绩的70%，若此项成绩不合格，顶岗实习总成绩不合格；

（2）学习计划目标完成情况，占总成绩的30%，以学院考核为主，企业考核为辅。

评价采用笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业技能等级、技能竞赛等多种考核方式，根据课程的不同，采用其中一种或多种考核相结合的方式进行多元评价。

笔试：适用于理论性比较强的课程，特别是基础课程，由专业教师组织考核。

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

岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，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。

创新创业实践类：通过课堂教学、课后实践、实地考察、校外交流等方式，提高学生创新意识和解决问题的能力，培养其创造性和创业眼界。

职业技能等级（以证代考）：本专业还引入了职业资格鉴定来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

技能竞赛（以赛代考）：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。

十二、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1、学校和系部建立了专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2、学校和系部完善了教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与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。

3、专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

4、学校建立了毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（二）毕业条件

1、 毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

表12 毕业要求表

1	学分要求	毕业总 学分	思政课程	通识课程	专业课程	职业能力及素 质拓展课程
	动漫设计专业	146学分	10学分	39学分	89学分	8学分
2	体育要求	大学生体质健康测试合格，由学院体育教研室认定。				
3	素质教育要求	素质发展和素质测评成绩满足要求				

2、 学分置换

为培养学生实践能力和创新精神，教育学生树立自主学习、终身学习理念，提升学生职业素养，交流沟通和团队协作能力，就业能力和创业能力，并对接教育部“1+X”职业技能等级证书制度，鼓励学生在获得学历证书的同时，积极取得多类职业技能等级证书，并开展各项科学研究，参加各项专业技能竞赛和创新创业大赛活动。所取得的竞赛成绩和相关技能等级证书等按照规定进行学分置换。学分认定和课程置换表如下：

表13 学分认定及课程转换表

成果形式	认定标准	提交材料	可置换课程	最高学 分
退伍军人证	退役证原件、复印件、 相关佐证材料	退伍军人相关 材料	军事类课程体育类 课程岗位实习	-
计算机等级证 书	一级考试合格	等级证书	信息技术	3
英语等级证书	全国英语等级考试四 级成绩合格	等级证书	大学英语	8
	全国英语等级考试六 级成绩合格			
行业技能等级 证书	游戏美术考证	技能等级证书	根据考试科 目覆 盖的知 识与技能, 置换对应的1门课 程	2-4
创新创业项目	国家级项目立项或获 奖	立项或获奖文 件、证书	创新创业类课程	2
	省部级项目立项或获 奖			
	地市级项目立项或获 奖			

专业技能竞赛	国家级	获奖证书	根据考试科目覆盖的知 识与技能, 置换对应的课程 (国家级3门课程, 省级2门课程, 市级1门课程)	6-12
体育竞赛	省级一级运动员、二级运动员、三级运动员 学生本人参加体育比赛获得前三名 (市级以上)	证书获奖文件及证书	体育课程	7
自主创业	学生自主创业, 取得营业执照并经营一年以上	营业执照、经营佐证材料	顶岗实习、创新创业就业课程	-

注：参照《福州黎明职业技术学院学生学习成果认定与学分置换实施办法》中的规定执行。

十三、继续专业学习深造

本专业毕业生要树立终身学习的理念，这是可持续发展获取持久的动力和源泉。根据本专业毕业生未来从事的职业岗位的特点，结合学生自身情况，可以选择继续学习的途径有自学、求学两种。

自学方式针对性强，能达到学以致用。求学方式可通过短期培训班（主要针对特定岗位的职业需求而言），以提升专业技能水平；或继续升学接受继续教育的模式，以提升学历层次。

（一）专业技能的继续学习的渠道

本专业毕业生要树立终身学习的理念，这是可持续发展获取持久的动力和源泉。根据本专业毕业生未来从事的职业岗位的特点，结合学生自身情况，可以选择继续学习的途径有自学、求学两种。

自学方式针对性强，能达到学以致用。求学方式可以通过短期培训班（主要针对特定岗位的职业需求而言），以提升专业技能水平；或继续升学接受继续教育的模式，以提升学历层次。

1. 专业技能的继续学习的渠道

短期培训班、在线课程和平台、社区和网络、研讨会和讲座、图书和教材。

(二) 提高层次教育的专业面向

本专业毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后参加专升本、自学考试、网络远程教育等相关途径，获得更高层次的教育机会，更高学历层次的专业面向主要有：国内专升本的五个途径：一是省内计划指标控制的高校，通过考试录取本科专业对口或相近专业的插班生，完成学业取得本科学历学位；二是报考成人本科大学，通过学习完成学业，取得国家承认的成人教育本科学历学位；三是报名参加自学考试，针对对口专业或相关专业，完成自修考试取得本科学历学位；四是参加电视大学本科对口专业或相近专业，考试录取，完成学业取得本科学历学位；五是参加网络学院专业学习，考试录取，完成学业取得本科学历学位。国内专升本专业面向主要有动画设计、媒体艺术、影视艺术、艺术设计、计算机动画等专业等。

十四、附录

(一) 教学环节时间分配表

学期	理论教学和课程实训	专项实训(学科实训)	综合实训(岗位实习等)	入学教育和军训	考试	机动	合计
1	16	0	0	2	1	1	20
2	16	0	0	0	1	3	20
3	16	0	0	0	1	3	20
4	16	0	0	0	1	3	20
5	12	0	6	0	0	2	20
6	0	0	18	0	0	2	20
合计	76	0	24	2	4	14	120

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

内 容	学分	总学时	理论学时	实践学时			占总学时比例	
				课程实训	专项实训	综合实训		
公共基础课程	思政课程	10	176	156	20		6.54%	
	通识必修课程	33	608	330	278		22.59%	
	通识选修课程	6	96	24	72		3.57%	
专业课程	专业基础课程	26	416	144	272		15.45%	
	专业核心课程	60	1220	224	304	16	676	45.32%
	专业拓展课程	3	48	48				1.78%
职业能力课程	职业能力模块	4	64	64				2.38%
素质拓展课程(选修)	素质拓展课程	4	64	64				2.38%
合 计		146	2692	1054	946	16	676	100%

百分比			39.2%	60.8%	100%
-----	--	--	-------	-------	------

(三)

(三) 教学进程表

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型 A / B / C	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质 S/C (考试课/ 考查课)	核心课程	
							理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三				
											上	下	上	下	上	下			
							教学周数(包含专项、综合实训及考试周)						20	20	20	20			20
思政课程	1	思想道德与法治	202400001	B	3	48	32	16			32	16					S		
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	202400002	A	2	32	32					32					S		
	3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	20220910	A	3	48	48				16	32					S		
	4	形势与政策	800011	A	1	32	32				8	8	8	8			C		
	5	党史	20210904	B	1	16	12	4			16						C		
小计					10	176	156	20			72	88	8	8			C		
公共基础课程	6	大学体育	20210903	B	7	112	14	98			32	32	32	16			C		
	7	大学生心理健康教育	1800053	B	2	32	28	4			16	16					C		
	8	职业发展与就业指导	20220905	B	2	32	24	8			16			16			C		
	9	创新创业教育	20210204	B	2	32	16	16					32				C		
	10	大学美育概论	20220901	B	1	16	12	4					16				C		
	11	中华优秀传统文化	20220143	B	1	16	12	4						16			C		
	12	军事理论	1900057	A	2	32	32				32						C		
	13	军事技能	20221201	C	2	112		112			112						C		
	14	劳动教育	202301011	A	1	16	16				16						C		
	15	爱的教育	20240520	A	1	16	16				16						C		
	16	国家安全教育	20041001	A	1	16	16						8	8			C		
	17	信息技术	20240521	B	3	48	16	32			48						C		
	18	大学英语	20250301	A	8	128	128				32	32	32	32			S		
	小计					33	608	330	278			320	80	120	88				
	19	生命教育类		B	1	16	8	8				16						C	
20	劳育类		C	3	48	0	48				16	16	16				C		

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质	核心课程		
							理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三				S/C	
				上							下	上	下	上	下					
				教学周数(包含专项、综合实训及考试周)							20	20	20	20	20	20	(考试课/考查课)			
	21	美育类		B	1	16	8	8					16				C			
	22	人工智能教育类		B	1	16	8	8					16				C			
小计					6	96	24	72				48	32	16						
公共基础课程合计					49	880	510	370				392	216	160	112					
专业课程	专业基础课程	23	素描基础与头像	25062201	B	4	64	16	48				64					S		
		24	线条与色彩(ps)	25062202	B	7	112	48	64				48	64					S	
		25	素描胸像与全身像	25062205	B	4	64	16	48					64					S	
		26	速写	25062203	B	7	112	48	64				48	64					S	
		27	摄影基础	25062206	B	2	32	8	24					32					C	
		28	设计创意	25062204	B	2	32	8	24				32						C	
		小计					26	416	144	272				192	224					
	专业核心课程	29	图形概论与应用	25062207	B	4	64	32	32					64					S	★
		30	3d辅助基础(blender)	25062208	B	5	80	32	48					80					S	★
		31	后期特效制作	25062209	B	3	48	16	32					48					C	
		32	立绘基础与表现	25062210	B	4	64	32	32					64					S	★
		33	设计基础与应用	25062211	B	7	112	48	64					32	80				S	★
		34	游戏美术设计考证	25062213	B	2	32	16	16						32				C	
		35	角色原画设计	25062214	B	2	32	16	16						32				S	★
		36	插图基础与表现	25062215	B	2	32	16	16						32				S	★
		37	插图设计应用	25062216	C	2	32	16	16						32				S	★
		38	角色原画设计与应用	25062217	C	2	32		32						32				S	★
		39	毕业设计	24062223	C	2	52					52				52			C	
		40	岗位实习	24062224	C	24	624					624					156	468	C	
41	毕业教育		C	1	16				16							16	C			
小计					60	1220	224	304	16	676			288	240	208	484				
专业	42	西方美术史	25062218		1.5	24	24						24					C		

性质	序号	课程名称	课程编码	课程类型	学分	总学时	学时分配				学期基准学时						课程性质	核心课程
							理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三			
				上							下	上	下	上	下			
				教学周数(包含专项、综合实训及考试周)							20	20	20	20	20	20	(考试课/考查课)	
拓展课程	43	色彩与光线	25062219		1.5	24	24						24					
	44	中外艺术设计史	25062220		1.5	24	24						24					
	45	中西方艺术史	25062212		1.5	24	24				24						C	
	小计				3	48	48						48					
职业能力课程(限选)	46	插画设计与商业应用	25062221		2	32	32							32			C	
	47	平面图像处理—PS高手	25062222		2	32	32							32			C	
	小计				4	64	64							64				
素质拓展课程(选修课)	48	在线通识课1	99062709	A	2	32	32				32						C	
	49	在线通识课2	99062710	A	2	32	32					32					C	
	小计				4	64	64				32	32						
合计				14	2692	1054	946	16	676	616	472	448	400	272	484			
执笔人(签章)				专业带头人(签章)				院系审核(签章)										

注：集中实践教学周(含岗位实习)每周以26学时计。公共选修课程由教务处组织各系申报，并于开课的前一学期末向全院学生公布。课程类型分为纯理论课程(A类)、理论+实践课程(B类)、纯实践课程(C类)。课程性质分为考试课(S)和考查课(C)。凡确定为专业核心课的，应在备注栏中以★注明。供选领域课程面向其他专业类别学生选修，修完授予校级证书。今后课程名称和代码应沿用前一学期的，如有变更需提出书面论证报告。

(四) 培养方案(微)调整审批表

培养方案(微)调整审批表

专业名称: _____ 适用年级(班级): _____

课程名称	原计划						调整后计划					
	课程类型	总学时	学分	学期	学期学时	考试类型	课程类型	总学时	学分	学期	学期学时	考试类型
职业资格证书	原计划						调整后计划					
调整理由												
专业意见	签字: _____ 年 月 日											
系部意见	签字: _____ 年 月 日											
教务处意见	签字: _____ 年 月 日											
专业建设指导委员会 审定	签字: _____ 年 月 日											