

# 福州黎明职业技术学院五年制 3+2

## 动漫设计专业人才培养方案

### 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、专业名称及代码

动漫设计（550116）

### 三、入学要求

普通初中毕业生、同等学历者

### 四、基本修业年限

五年

### 五、职业面向

按照五年专教育应以服务区域建设为己任的要求，遵循为生产、服务第一线培养技术技能型专门人才的宗旨，依据专业调研分析，我院动漫设计专业服务面向动漫产业岗位群的中、高级职位，要求具有熟练专业技能及技术应用能力的技术技能型专门人才。

（一）初始就业岗位：游戏角色设计、影视角色设计、动漫角色设计、潮流玩具设计，角色三维建模等。

（二）发展岗位群：游戏策划、电子商务美工、平面设计师、影视传媒策划、企业形象设计师、摄影师、影视造型指导，游戏美术指导等。

（三）职业岗位、工作任务与核心能力

表1 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、灯光渲染、特效设计制作、动漫衍生产品设计……
职业类证书	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）公共基础知识

1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识、中华优秀传统文化知识、体育运动和健康教育的基本知识;

2) 熟悉与专业相关的法律法规、安全知识、环境保护、文明生产等相关知识

3) 了解专业(群)中最新、最前沿的技术知识。

#### (2) 专业技术知识

1) 掌握动漫设计与制作中涉及的比例、透视、构图、人体解剖等美术基本专业知识。

2) 掌握动画运动规律、素描、色彩、三大构成、动画概论、建筑制图等基础知识

3) 掌握动漫设计与制作相关的计算机软件操作知识和CG设计的基本知识。

4) 掌握动漫设计与制作相关设备、常用工具的操作知识。

5) 了解动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等相关知识。

### 3、能力要求

#### (1) 专业能力

1) 掌握绘画基本功、创意设计及表现,能独立使用动画绘制工具与设备,具备较高的艺术修养。

2) 掌握动画设计理论和制作技巧,能熟练地运用3DMAX软件和设备制作建筑动画作品、仿真动画作品、虚拟现实动画作品等实用型动画作品。

3) 掌握三维动画的基本理论、基础知识和基本技能;

4) 具有较强的影视和三维动画设计制作能力;熟练使用平面设计类软件,如PHOTOSHOP; CORELDRAW; 熟练使用3D类软件,如3DMAX等;

5) 具备场景设计、原画设计、原画修型、中间画绘制、动检、描线上色、三维创作、视频特效、声音制作、合成输出等能力。能独立安装、熟练使用动画制作的相关软件。

6) 具备独立学习、获取并运用动漫设计与制作中的新知识、新技能的能力。

#### (2) 社会能力

1) 具有强烈的事业心、高度的责任感和正直的品质;

2) 遵守职业道德规范,诚实守信;

3) 互助协作,具有良好的团队合作精神;

4) 工作踏实,勤奋好学,思维严谨;

5) 具有良好的质量意识及安全工作意识;

6) 良好的沟通协调能力,较好的语言表达能力;

7) 具有一定的市场调研和分析能力

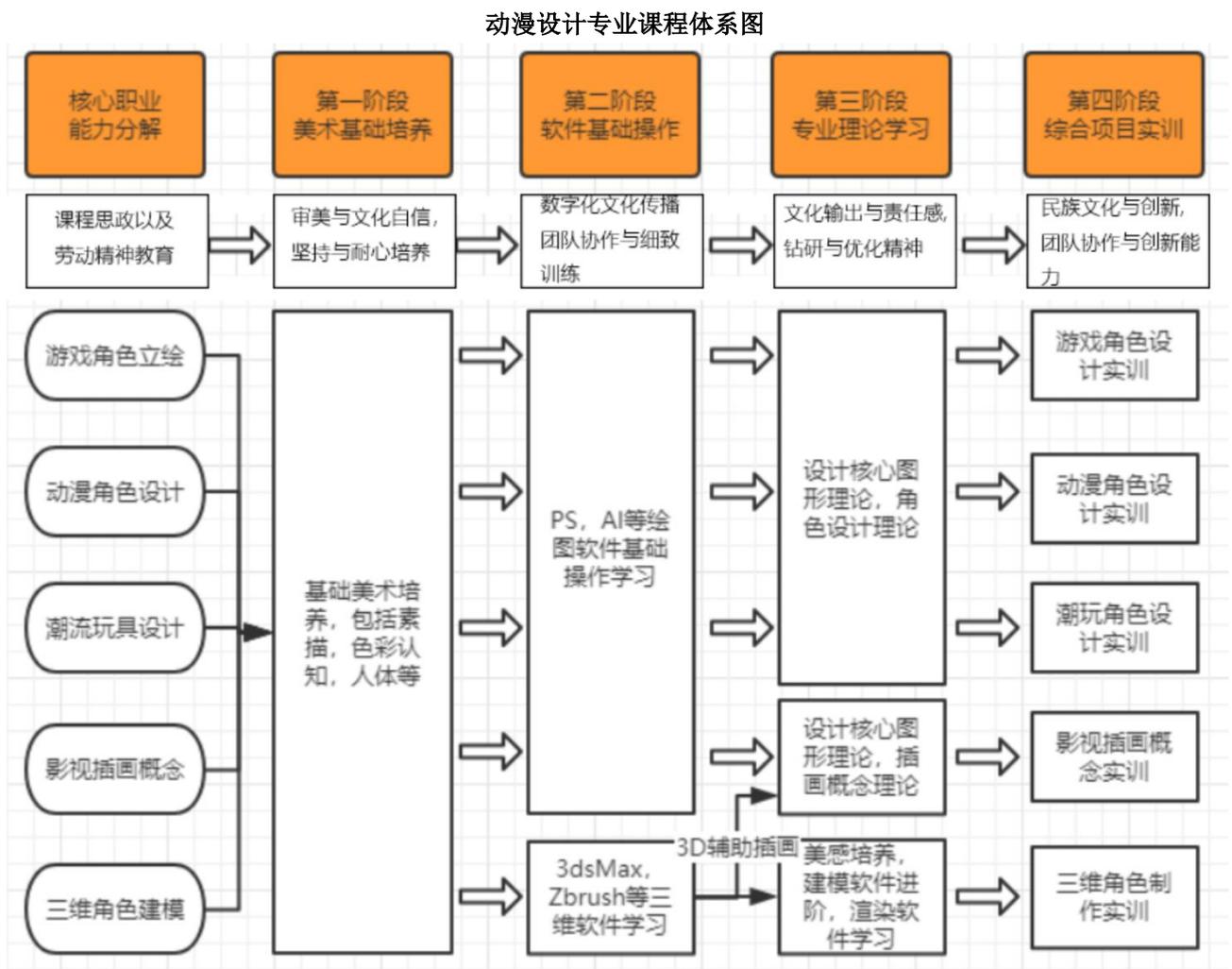
### (3) 方法能力

- 1) 具有较强的分析、判断和概括能力，具备较强的逻辑思维能力；
- 2) 具有良好的学习能力和较强的外语阅读能力，能及时学习并了解三维动画设计的发展方向及新技术的应用；
- 3) 具有较好的文字处理能力及计算机使用能力；
- 4) 具有初步的企业管理方法和能力。

## 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所示。



### (二) 课程教学要求

#### 1、公共基础课程

本专业开设了中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法律、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、体育与健康、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

#### (三) 主要课程教学要求

##### 公共基础课程

本专业开设了思想道德与法治、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、党史、中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法律、形势与政策列为必修课程或限定选修课程。

表 4 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体系概论	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、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。	32
	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
	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
	中国特色社会主义	本课程以中国特色社会主义理论体系为主线，以坚持和发展中国特色社会主义为核心，以理论与实践相结合为重点，系统阐述中国特色社会主义的历史渊源、理论内涵、实践路径及制度优势。帮助学生深刻认识中国特色社会主义道路、理论、制度、文化的内在统一性，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，明确新时代青年在实现中华民族伟大复兴征程中的责任与使命，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	36
	心理健康与职业生涯	本课程以社会主义核心价值观为引领，以培养健康心理品质和正确职业观为核心，以心理调适与职业发展能力培养为重点，系统讲授心理健康知识与职业生涯规划方法。帮助学生提升抗压能力与职业认知，将个人理想与国家需求结合，树立积极人生态度，培养兼具心智健康与职业素养的新时代建设者。	36

哲学与人生	本课程以马克思主义哲学基本原理为主线，以树立科学世界观和人生观为核心，以理论联系实际为重点，引导学生学习辩证唯物主义和历史唯物主义的基本观点。通过对世界本质、人生价值、实践与认识等问题的探讨，帮助学生掌握哲学思维方法，正确分析和解决人生实践中的困惑，培养理性思维能力和批判精神，树立正确的世界观、人生观和价值观，自觉用马克思主义立场观点方法指导人生实践。	36
职业道德与法律	本课程以社会主义职业道德规范和法治精神为主线，以职业伦理教育和法治观念培养为核心，以职业道德实践与法律素养提升为重点，对大学生进行职业道德和法治教育。着力提升学生的职业责任意识、诚信意识和法治素养，使学生能够掌握职业道德基本规范，理解法律基本原则，在职业活动中践行社会主义核心价值观，做到崇德尚法、敬业奉献，成为具备良好职业素养和法治观念的高素质人才。	36
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，以国内外时事热点和国家政策方针为主线，以培养学生政治认同和社会责任感为核心，以理论阐释与现实分析相结合为重点。通过系统讲授新时代中国特色社会主义发展成就、国际形势演变、国家重大战略部署（如乡村振兴、共同富裕、双碳目标等），帮助学生正确认识世界和中国发展大势，理解“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。引导学生准确把握新时代党和国家事业发展的历史方位，明确青年在民族复兴征程中的责任使命，培养兼具国际视野与家国情怀、能够运用辩证思维分析现实问题的时代新人。	16

表 5 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	英语	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。	288
	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源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
	语文	本课程以中华优秀传统文化为主线，以提升语言文字应用能力和人文素养为核心，以经典文本研读与写作实践相结合为重点。通过系统讲授古代诗文、现代文学经典及实用文体写作，帮助学生掌握文言文阅读技巧、现代文分析方法和书面表达能力，理解文学作品中的思想内涵与审美价值。引导学生在赏析《论语》《红楼梦》等经典中传承文化基因，在议论文、应用文写作中强化逻辑思维，培养兼具人文情怀与表达能力的复合型人才。	216
	数学	本课程以高等数学基础理论为主线，以培养数学思维和应用能力为核心，以知识讲授与实践应用相结合为重点。通过系统讲授微积分、线性代数等核心内容，帮助学生掌握函数极限、导数积分、矩阵运算等基本概念与运算方法，培养抽象思维、逻辑推理和解决问题的能力。引导学生运用数学方法分析实际问题（如经济模型、工程计算），理解数学在自然科学和社会科学中的基础作用，为专业学习和终身发展奠定数学基础。	216
	国家安全教育	本课程以总体国家安全观为主线，以增强国家安全意识和责任担当为核心，以理论讲解与案例分析相结合为重点。系统讲授政治安全、国土安全、网络安全等领域的国家安全知识，帮助学生理解国家安全的内涵外延与法律法规，掌握防范安全风险的基本技能。通过解析国家安全典型案例，引导学生正确认识国内外安全形势，强化维护国家安全的自觉性，培养兼具国家安全意识与法治观念的新时代公民，筑牢国家安全的群众基础。	16
	大学英语	本课程以职场英语应用能力培养为主线，以提升跨文化沟通和自主学习能力的核心，以语言输入与输出实践相结合为重点。系统讲授日常交际、专业领域的英语词汇语法、听说读写技能，帮助学生掌握职场涉外沟通、文献阅读和学术表达能力。通过多元文化对比学习，引导学生在国际交流中	64

		传播中国文化，培养兼具国际视野与中国情怀、能够在全球化背景下用英语有效沟通的高素质人才。	
<b>体育类课程</b>	体育与健康	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。	240
<b>美育类课程</b>	公共艺术	通过艺术教育提升学生的审美素养、文化素质和社会责任感，促进社会文化的发展。培养学生对公共艺术教育的全面认识和应用能力，培养学生对不同文化背景下的艺术教育问题的敏感度和跨文化沟通能力。	36
	大学美育概论	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
	中华优秀传统文化	本课程以中华文明传承发展为主线，以增强文化自信和价值认同为核心，以经典阐释与现代转化相结合为重点。系统讲授诸子百家思想精髓、传统艺术（书法、戏曲、茶道）、民俗文化、科技成就等内容，帮助学生理解“天人合一”“中庸之道”等哲学理念的当代价值，掌握传统文化符号（如汉字、榫卯结构）的美学内涵。引导学生在赏析《诗经》《道德经》等经典中感悟文化基因，在非遗工艺体验中理解传统智慧，培养兼具文化传承意识与创新思维的时代新人，坚定对中华优秀传统文化的自豪感与使命感。	16
<b>劳动教育类课程</b>	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。	48
<b>信息技术教育类课程</b>	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。	128
<b>健康教育类</b>	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，培养学生正确的爱的观念，以及对爱的含义及重要性。	16
	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。	64
<b>创新创业课程</b>	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	32

		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。	
--	--	---	--

## 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：图形概论与应用、3d辅助基础（blender）、专业考证1、立绘基础与表现。

表 6 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	图形概论与应用	本课程以图形设计理论与实践应用为主线，以培养图形创意能力和设计思维为核心，以原理讲解与实战训练相结合为重点。系统讲授图形的构成要素（点、线、面）、形式美法则（对比、平衡、韵律）及创意表达方法（夸张、变形、同构），帮助学生理解图形在角色设计、场景构图中的视觉传达原理。通过解析动漫、游戏中的经典图形案例（如角色轮廓特征、标志性符号），引导学生掌握图形情感表达、比例节奏控制等技巧，能将图形创意应用于角色造型、道具设计等实战场景，为多维度设计创作奠定图形思维基础。	64
	3d 辅助基础（blender）	本课程以 Blender 软件基础操作为主线，以培养 3D 建模与辅助设计能力为核心，以软件操作与设计实践相结合为重点。系统讲授 Blender 界面布局、基础建模工具（如挤出、环切、倒角）的使用方法，掌握 UV 拆分、材质贴图与基础灯光渲染技巧。通过案例教学，引导学生完成简单角色、道具的低多边形建模，学习将 Blender 模型与 2D 设计软件（如 PS、SAI）结合应用的流程。帮助学生理解 3D 辅助在动漫角色设计、场景构建中的应用逻辑，能运用 Blender 进行基础模型搭建与渲染，为插画绘制、角色原画设计提供三维结构支撑，培养数字艺术与 3D 技术融合的基础能力。	80
	专业考证 1	本课程以动漫设计行业主流职业资格认证标准为主线，以提升考证应试能力和岗位适配性为核心，以认证标准解析与实战训练相结合为重点。系统梳理动漫设计师（如 ACAA 认证、工信部职业技能认证）考核体系，深入讲解角色设计、场景绘制、分镜制作等核心模块的评分标准与技能要求。通过真题模拟、作品精修与应试技巧指导，帮助学生掌握动漫原画绘制、插画设计等实操考核要点，能独立完成符合行业规范的认证作品。引导学生理解动漫设计行业标准，强化职业技能与认证要求的对接能力，提升就业竞争力，培养具备专业认证资质的动漫设计人才。	32
	立绘基础与表现	本课程以动漫角色立绘设计基础为核心，以培养造型能力和视觉表现技巧为目标，注重理论与实践结合。系统讲解立绘设计中的人体比例、动态结构、服饰造型等基础理论，掌握 Q 版、写实等不同风格的头身比规律与肌肉骨骼结构要点。通过案例分析，引导学生学习面部五官刻画、发型设计及服饰材质表现技法，理解色彩搭配对角色性格的传达作用（如冷色调表现神秘、暖色调传递热情）。实训环节侧重线条流畅度训练、光影层次处理及构图平衡把控，能独立完成单角色立绘线稿与上色，为角色原画设计、插图创作奠定造型基础。	64

### (2) 专业核心课程

主要包括：素描、构成（色构、平构）、FLASH动画、计算机编程基础、图形图像（PS 考证）、3Dmax、摄影摄像、动漫作品制作、动画规律、图形图像处理（矢量软件）、数字影音处理、VR场景构建与交互、数字媒体创意、视频剪辑（PR）、平面设计制作综合实训、影视综合项目实训、设计基础与应用、游戏美术设计考证2、角色原画设计、插图基础与表现、插图设计应用、角色原画设计与应用、原画综合实训（毕业设计）、毕业教育。

表 7 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	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	素描	通过系统的素描训练,使学生掌握素描的基本理论、基本技能和表现方法,提高学生的观察能力、造型能力和艺术表现能力,为后续专业课程的学习奠定基础	1. 素描基础理论: 透视、构图、光影、结构等基本概念; 2. 素描工具与材料: 铅笔、炭笔、橡皮等工具的特性与使用方法; 3. 素描造型能力训练: 几何体、静物、石膏像、人物头像等写生训练; 4. 素描表现技法: 线条、明暗、质感等表现手法; 5. 素描创作: 结合专业特点进行素描创作练习。
2	构成(色构、平构)	通过学习平面构成和色彩构成的基本理论和方法,培养学生的设计思维和创新的能力,提高学生的审美素养和设计表达能力,为后续专业课程的学习打下坚实的基础。	1. 平面构成: 点、线、面的构成形式, 重复、渐变、发射等构成方法; 2. 色彩构成: 色彩的三要素、色彩混合、色彩对比、色彩调和等理论; 3. 构成设计实践: 结合专业特点进行平面构成和色彩构成的设计练习; 4. 构成作品分析: 赏析优秀的构成作品, 理解构成原理在设计中的应用。
3	FLASH 动画	使学生掌握 FLASH 动画的基本原理和制作技巧,能够独立完成简单的 FLASH 动画制作,培养学生的动画创作能力和数字媒体技术应用能力。	1. FLASH 软件基础操作: 界面布局、工具使用、帧和关键帧的概念; 2. 动画基本原理: 补间动画、逐帧动画、引导层动画等; 3. 动画角色设计: 角色造型、动作设计; 4. 动画场景设计: 背景绘制、场景搭建; 5. 动画合成与输出: 声音添加、动画优化、输出格式设置。
4	计算机编程基础	计算机编程基础 让学生掌握计算机编程的基本概念和方法,培养学生的逻辑思维能力和解决问题的能力,为后续学习专业编程知识和应用打下基础。	1. 编程基础理论: 编程语言的基本概念、数据类型、变量、运算符等; 2. 程序控制结构: 顺序结构、选择结构、循环结构; 3. 函数与模块: 函数的定义与调用、模块的导入与使用; 4. 编程实践: 通过编写简单的程序解决实际问题; 5. 编程项目: 结合专业需求完成小型编程项目
5	图形图像(PS 考证)	以 Photoshop 软件为核心,结合职业资格考证要求,培养学生的图形图像处理能力和实战技能,提高学生的就业竞争力。	1. PS 考证标准解读: 分析考证的考核体系、评分标准和技能要求; 2. 软件核心功能: 图层、蒙版、通道、滤镜等高级功能的使用; 3. 图形图像处理技巧: 图像修复、色彩调整、特效制作等; 4. 考证实战训练: 针对考证题型进行专项练习,模拟考试环境; 5. 行业应用案例: 分析 PS 在动漫、设计等行业中的实际应用案例。
6	3Dmax	使学生掌握 3Dmax 软件的基本操作和三维建模技术,能够完成简单的三维模型制作和动画设计,培养学生的三维空间思维能力和数字建模能力。	1. 3Dmax 软件基础: 界面操作、基本建模工具的使用; 2. 三维建模技术: 多边形建模、曲面建模、参数化建模; 3. 材质与贴图: 材质编辑器的使用、纹理贴图的制作; 4. 灯光与渲染: 灯光设置、渲染参数调整、效果图输出; 5. 三维动画: 关键帧动画、路径动画、骨骼绑定与蒙皮。

7	摄影摄像	让学生掌握摄影摄像的基本理论和技术,能够熟练使用摄影摄像设备完成拍摄任务,培养学生的视觉表达能力和艺术创作能力。	1. 摄影摄像基础理论: 光学原理、镜头成像、曝光控制等; 2. 设备操作: 相机、摄像机的基本操作和设置; 3. 拍摄技巧: 构图、光影、色彩运用等拍摄技巧; 4. 场景拍摄: 人像、风光、产品等不同场景的拍摄实践; 5. 后期处理: 照片和视频的后期剪辑、调色等处理。
8	动漫作品制作	动漫作品制作 培养学生掌握动漫作品制作的全流程,从剧本创作到角色设计、场景设计、动画制作、后期合成等,提高学生的综合创作能力和团队协作能力。	1. 动漫项目策划: 剧本创作、分镜设计、项目计划制定; 2. 角色与场景设计: 角色造型、服饰设计、场景概念设计; 3. 动画制作: 2D/3D 动画制作、动作设计; 4. 后期合成: 视频剪辑、特效添加、音频处理; 5. 作品输出与展示: 按照行业标准输出作品并进行展示与评价。
9	动画规律	使学生理解动画运动的基本规律和原理,掌握动画动作设计的技巧,能够设计出自然、流畅的动画动作,为动画制作打下坚实的基础。	1. 动画运动基础理论: 12 项经典动画原理,如挤压与拉伸、预备动作等; 2. 角色动作设计: 行走、跑步、跳跃等基本动作设计; 3. 表情动画设计: 角色表情变化的表现方法; 4. 特效动画设计: 烟雾、火焰、魔法等特效的动画表现; 5. 动画案例分析: 赏析经典动画作品,分析动画规律的应用。
10	图形图像处理(矢量软件)	以 Illustrator 等矢量软件为工具,培养学生的矢量图形设计能力,能够完成角色线稿、场景矢量图、插画等设计作品,提高学生的图形创意和设计表达能力。	1. 矢量图形基础理论: 矢量图形的特点、原理和应用场景; 2. 矢量软件操作: Illustrator 的界面操作、工具使用; 3. 矢量图形绘制: 角色线稿、场景矢量图的绘制技巧; 4. 图形编辑与特效: 路径编辑、图形样式、滤镜效果的应用; 5. 矢量图形应用: 矢量图形在动漫、插画、设计中的实际应用。
11	数字影音处理	让学生掌握数字影音处理的技术和方法,能够对视频和音频进行剪辑、特效制作、调色等处理,提高学生的数字媒体后期制作能力。	1. 数字影音处理基础理论: 视频和音频的格式、编码、分辨率等概念; 2. 视频剪辑: Premiere 等软件的使用,剪辑技巧、转场效果; 3. 音频处理: Audition 等软件的使用,音效设计、音频编辑; 4. 特效制作: After Effects 等软件的使用,视觉特效、动态字幕; 5. 影音合成与输出: 音画同步处理、作品输出格式设置。
12	VR 场景构建与交互	使学生了解 VR 技术的基本原理和应用,掌握 VR 场景构建和交互设计的方法,能够使用 Unity 等引擎完成简单的 VR 场景制作,培养学生的虚拟现实设计能力。	1. VR 技术基础理论: VR 的概念、发展历程、硬件设备等; 2. VR 场景建模: 使用 3Dmax 等软件进行 VR 场景建模; 3. 材质与灯光: VR 场景的材质设置、灯光效果调整; 4. 交互设计: VR 手柄交互、碰撞检测、场景导航等交互功能设计; 5. VR 项目发布: VR 场景在不同设备上的适配与发布。

13	数字媒体创意	培养学生的数字媒体创意能力,通过学习创意理论和方法,结合数字技术进行创意表达,能够完成动漫 IP 策划、新媒体内容创作等项目,提高学生的创新思维和实践能力。	1. 创意理论与方法: 设计思维、用户体验、头脑风暴等创意方法; 2. 数字媒体创意表达: 结合 PS、AE 等软件进行创意可视化; 3. 动漫 IP 策划: IP 孵化、角色设定、剧情创意等; 4. 新媒体内容创作: 短视频、互动漫画等新媒体内容的策划与制作; 5. 创意项目实践: 完成数字媒体创意项目, 如虚拟偶像策划等。
14	视频剪辑 (PR)	让学生掌握 Premiere 软件的使用技巧,能够独立完成视频剪辑工作,包括素材整理、剪辑、转场、调色等,提高学生的视频编辑能力和叙事能力。	1. PR 软件基础操作: 界面布局、工具使用、项目管理; 2. 视频剪辑技巧: 剪辑工具的使用、剪辑节奏控制、叙事结构设计; 3. 转场与特效: 转场效果的应用、视频特效的添加; 4. 色彩校正: Lumetri 范围调色、色彩平衡调整; 5. 音频处理: 背景音乐添加、音效同步、音频剪辑。
15	平面设计制作综合实训	通过综合实训项目,让学生将平面设计的理论知识和技能应用到实际项目中,培养学生的综合设计能力和项目管理能力,提高学生的就业竞争力。	1. 平面设计项目流程: 需求分析、创意构思、设计执行、作品输出; 2. 综合设计能力培养: PS、AI、ID 等软件的协同应用; 3. 商业项目实践: 动漫海报设计、角色设定集制作、周边衍生品设计; 4. 项目管理与沟通: 团队协作、客户需求对接、项目进度控制; 5. 设计规范与标准: 印刷工艺要求、电商展示标准等。
16	影视综合项目实训	以影视项目为载体,让学生参与从前期策划到后期制作的全过程,培养学生的影视制作综合能力和团队协作能力,提高学生的实践能力和职业素养。	1. 影视项目全流程: 剧本策划、分镜设计、拍摄、后期制作; 2. 跨岗位实战能力: 担任导演、摄像、剪辑、特效等不同角色; 3. 影视技术应用: 达芬奇调色、AE 特效合成、绿幕抠像等; 4. 项目管理与执行: 项目提案、预算规划、质量把控; 5. 影视作品输出: 按照行业标准输出影视作品并进行展示。
17	设计基础与应用	使学生掌握设计的基本理论和方法,培养学生的设计思维和创新的能力,能够将设计基础应用到动漫设计、角色设计等专业领域中。	1. 设计基础理论: 构成原理、色彩理论、形式美法则; 2. 设计思维方法: 双钻模型、用户画像、创意推导; 3. 设计表达能力: 草图绘制、版式设计、色彩搭配; 4. 跨领域应用: 设计基础在角色原画、场景设计中的应用; 5. 设计案例分析: 赏析经典设计案例, 理解设计基础的应用。
18	游戏美术设计考证 2	以游戏美术设计职业资格考证为目标,培养学生的游戏美术设计能力和应试能力,帮助学生取得相关职业资格证书,提高学生的就业竞争力。	1. 游戏美术考证标准解读: 分析考证的考核体系、技能要求和作品评审规则; 2. 次世代美术技能培养: ZBrush 雕刻、Substance Painter 材质绘制、Marmoset Toolbag 渲染; 3. 考证实战训练: 针对角色建模、场景搭建等模块进行专项训练; 4. 游戏行业规范: 学习游戏美术资产标准、PBR 工作流程要求; 5. 考证作品精修: 对考证作品进行优化和完善, 提高作品质量。

19	角色原画设计	培养学生掌握角色原画设计的基本理论和技巧,能够独立完成角色设定、草图设计、细化设计、上色等工作,提高学生的角色设计能力和艺术表现力。	1. 角色设计理论:角色定位、世界观融入、性格视觉化表达;2. 角色造型设计:人体结构、服饰设计、发型设计;3. 角色设计流程:从文字设定到草图方案、终稿优化;4. 角色设计实践:动漫IP角色设计、游戏职业角色设计;5. 角色设计案例分析:赏析热门作品角色设计案例,理解设计思路。
20	插图基础与表现	使学生掌握插图的基本理论和表现技巧,能够完成单角色插图、简单场景插图的绘制,培养学生的插图创作能力和艺术表现能力。	1. 插图基础理论:构图原理、光影逻辑、叙事性表达;2. 插图绘制技巧:线条控制、黑白灰关系、色彩搭配;3. 风格化表现:日系、美漫等不同风格的笔触运用;4. 插图创作实践:主题插图创作、插图创意表达;5. 插图作品赏析:赏析优秀插图作品,学习表现手法。
21	插图设计应用	让学生掌握插图设计的进阶技巧和应用方法,能够完成复杂场景插图、商业插图等设计作品,提高学生的插图设计能力和商业应用能力。	1. 商业插图理论:客户需求分析、市场定位、版权授权模式;2. 插图进阶技巧:复杂场景构图、3D辅助构图、动态叙事表达;3. 行业实战技法:插图分镜转化、印刷级输出设置;4. 跨媒介应用:插图在动漫PV、IP衍生插画中的应用;5. 商业插图案例分析:分析商业插图案例,理解艺术性与商业性的平衡。
22	角色原画设计与应用	培养学生掌握角色原画设计的全流程和应用技巧,能够根据项目需求完成角色设计,并理解角色原画在游戏建模、动画绑定等后续环节中的应用,提高学生的综合角色设计能力。	1. 角色设计全流程:世界观构建、角色背景故事、造型设计;2. 原画实战能力:人体结构解剖、服饰文化考据、动态表情设计;3. 跨环节应用:角色原画在游戏建模、动画绑定中的转化要点;4. 项目定制能力:虚拟偶像设计、动漫IP角色迭代;5. 行业流程分析:分析角色设计团队的工作流程,理解行业标准。
23	原画综合实训(毕业设计)	通过毕业设计项目,让学生综合运用所学知识和技能,完成动漫原画设计的完整流程,培养学生的综合实践能力、创新能力和项目管理能力。	1. 项目全流程管理:从前期策划、角色设计到后期合成;2. 软件综合应用:熟练运用Photoshop、Painter等软件;3. 独立项目能力:根据项目需求完成角色、场景、道具设计;4. 团队协作能力:与团队成员有效沟通,共同完成项目;5. 毕业作品展示:按照要求完成毕业作品并进行展示与答辩。
24	毕业教育	对学生进行毕业前的思想教育、职业规划教育和就业指导,帮助学生树立正确的就业观和职业观,做好毕业前的各项准备工作。	1. 思想教育:树立正确的人生观、价值观,增强社会责任感;2. 职业规划:制定个人职业发展规划,明确职业目标;3. 就业指导:了解就业政策、就业形势,掌握求职技巧;4. 毕业准备:做好毕业手续办理、档案管理等毕业相关准备;5. 校友经验分享:邀请校友分享职业发展经验,提供借鉴。

### (3) 专业拓展课程

主要包括:中西方艺术史、色彩与光线、西方美术史、中外艺术设计史。

表 8 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>培养跨文化理解力和艺术创新能力：通过对中西方艺术的比较研究，培养学生的跨文化理解能力，并激发学生的艺术创新能力。</p>	24
	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
	西方美术史	<p>理解从古希腊罗马艺术到现当代艺术的发展脉络，熟悉各时期艺术流派（如文艺复兴、巴洛克、印象派、立体主义等）的历史背景、风格特征及代表作品。提升艺术赏析能力：通过解析达芬奇《蒙娜丽莎》、梵高《星月夜》等经典作品，掌握构图、色彩、光影等艺术语言的分析方法，能阐释作品的文化内涵与社会意义。掌握艺术发展规律：学习艺术风格演变与社会变革（宗教改革、工业革命、科技发展）的关联，理解艺术与哲学、文学、科学的互动关系。强化跨学科应用能力：将美术史知识融入动漫角色设计（如哥特式建筑元素应用）、场景概念（如洛可可风格场景）等创作实践，培养艺术史论与设计实践的转化能力。培养审美批判素养：通过对比分析不同流派的艺术创新与局限，提升艺术审美判断力，理解西方美术传统对现代动漫设计的影响（如透视法、人体解剖学的应用）。</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>培养跨文化理解力和设计创新能力：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9学期至第10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9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。

毕业设计课程包含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，重点考察学生的专业能力、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 4840 学时，每 18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时占总学时的 42.40%。实践性教学学时占总学时的 51.86%，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 10.25%。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，安排在第九、十学期。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）

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%
4840	273	学时：2052	学时：496	学时：2510
		占比：42.40%	占比：10.25%	占比：51.86%

## 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（根据自己专业填写）

为满足教学工作的需要，本专业生师比18:1。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，能够较好地把握三维动漫、数字媒体技术、平面设计、影视后期制作等专业发展，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；具有软件工程、教育技术、美术、动漫、计算机科学与技术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。

中职师资队伍名单如下：

序号	姓名	性别	专业技术职务	毕业学校及专业	获得学位或学历	技师以上职业资格或非教师系列中级以上职称、执业资格名称
1	陈凡琴	女	高级讲师	福建师范大学中文	本科	全国计算机信息高新技术办公软件应用模块高级操作员
2	许敏	男	高级讲师	福建师范大学数学教育	本科	全国计算机信息高新技术办公软件应用模块高级操作员
3	李规桂	女	高级讲师	福建师范大学英语教育	硕士	全国计算机信息高新技术办公软件应用模块高级操作员
4	卓水英	女	讲师	福建师范大学思想政治教育	本科	无
5	官云琴	女	高级讲师	福州大学软件工程	硕士	虚拟现实设计与制作高级操作员 影视动画设计师高级证书 inventor 中级师资培训证书
6	杨宏志	男	高级讲师	福州大学电子与工程专业	硕士	家电维修技师 VR/AR 交互开发讲师
7	高传勇	男	高级讲师	东北师大软件工程	硕士	图形图像高级操作员 动画绘制高级操作员 网络技师
8	陈艳超	女	高级讲师	吉林师范大学	本科	图形图像高级操作员 网页设计高级操作员 网络技师

9	张之帆	女	助理讲师	福建师范大学美术教育	本科	装饰美工高级
10	王小萍	女	讲师	集美大学美术	本科	装饰美工高级
11	林晓煌	女	助理讲师	美术	本科/美术硕士	美术
12	林香儿	女	助理讲师	教育技术学	本科/学士	平面设计、影视后期

中专院校师资一览表 1

岗位职责	姓名	年龄	性别	民族	学历	所学专业	任教学科	是否双师型教师
专业课专任教师	程智	44	男	汉族	本科	美术学	素描（造型基础、速写）	是
	卢诚霖	43	男	汉族	本科	美术学	色彩	是
	林燕琴	48	女	汉族	本科	计算机科学与技术	设计构成	是
	林虹	39	女	汉族	本科	工业设计	图形图像处理	是
	林家萱	36	女	汉族	本科	工业设计	三维建模	是
	阮雨婷	35	女	汉族	本科	数字媒体艺术	影视后期编辑	是
	林俊敏	30	男	汉族	本科	环境设计	贴图绘制	是
	蔡卉君	31	女	汉族	研究生	艺术制作	游戏动画制作	是
	崔博文	32	男	汉族	研究生	艺术设计	三维动画制作	是
	俞超涵	32	男	汉族	本科	环境设计	二维动画制作	否
	陈宇舟	32	男	汉族	本科	艺术设计	游戏界面制作	是
	陈旭怡	31	女	汉族	本科	艺术设计	剧本写作	是
	卓婷	26	男	汉族	本科	绘画	分镜设计	是
	林耕艺	27	男	汉族	本科	绘画	角色表演	是
翁婷	26	女	汉族	本科	视觉传达设计	原画设计	是	

	蔡晓韵	28	女	汉族	研究生	艺术设计	摄影摄像	是
	林敏	40	男	汉族	本科	工业造型	影视特效	是
	陈铭	29	男	汉族	本科	绘画	游戏特效	是
实习 指导教师	陈雪梅	50	女	汉族	本科	教育管理	信息技术	是
	郑耿凡	48	女	汉族	本科	计算机科学与技术	网络搭建	是
	杨力	31	男	汉族	本科	数字媒体动画	字体设计	是
	林海波	28	男	汉族	本科	计算机科学与技术	网络搭建	是
	朱滨	35	男	汉族	本科	计算机科学与技术	计算机网络技术基础	是
	林芳	28	男	汉族	本科	软件工程	数据可视化技术应用	是
	范跃	27	男	汉族	本科	软件工程	大数据编程基础（Java）	否
企业 兼职 教师	唐琳	28	女	汉	研究生	视觉传达设计	素描（造型基础、速写）	是
	詹颖娴	25	女	汉族	本科	视觉传达设计	色彩	是
	林明钦	24	女	汉族	本科	视觉传达设计	设计构成	否
	陈佳璐	27	女	汉族	本科	服装与服饰设计	图形图像处理	否
	杨睿颢	27	女	汉族	本科	艺术设计	三维建模	否
	郑棻洋	26	女	汉族	研究生	工艺美术	贴图绘制	是
	苏兆鹏	29	男	汉族	本科	室内设计	游戏动画制作	是

中专院校师资一览表 2

高职院校师资队伍名单如下：

序号	姓名	职务/职称	专业方向	双师型
1	张楠	副院长/教授	美术学	否
2	郑秀月	专业主任/副教授	计算机科学与技术	是
3	赵雅晶	专任教师/副教授	环境艺术	是
4	欧志亮	专任教师/副教授	计算机科学与技术	是
5	刘鹏	专任教师/副教授	计算机科学与技术	是
6	钟春玉	专任教师/副教授	园林艺术	是
7	江炜	专任教师/讲师	艺术设计	是
8	钱群	专任教师/副教授	艺术设计	是
9	柯阳昕	专任教师/工程师	广告学	否
10	罗捷	专任教师/工程师	动画	是
11	陈鹏	专任教师/工程师	计算机科学与技术	否
12	沈艺劼	专任教师/讲师	视觉传达专业	否
13	王利平	专任教师/讲师	广告学	否
14	刘铭城	专任教师/助教	美术学	否
15	周洁	专任教师/助教	美术学	否
16	李佳佳	专任教师/助教	美术学	否
17	谢世骏	专任教师/助教	软件测试	否
18	陈勘杰	专任教师/助教	美术学	否
19	陈运全	专任教师/助教	美术学	否
20	施力行	专任教师/助教	美术学	否
21	吴兆轩	专任教师/助教	美术学	否
22	陈亮彬	专任教师/助教	美术学	否
23	郑辉	专任教师/助教	美术学	否
24	曾毅杰	专任教师/助教	美术学	否
25	曾铖	专任教师/助教	美术学	否
26	陈泽楷	专任教师/助教	美术学	否
27	杜雅琼	专任教师/助教	软件测试专业	否
28	陈玮玮	专任教师/助教	动漫设计	否
29	廖书冉	专任教师/助教	视觉传达设计	否
30	李梓涵	专任教师/助教	环境艺术专业	否
31	雷森宇	专任教师/助教	动漫设计	否
32	邹宇涛	专任教师/助教	动漫设计	否
33	李蕤	专任教师/助教	商务英语专业	否
34	姜关一	专任教师/助教		否
35	程馨	专任教师/助教	绘画艺术专业	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 13 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 xx 实验室、xx 室，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。

#### 2.校内实训条件

校内建有可支撑实践教学计划所必需的各类实训基地，包括计算机实实验室、美术画室，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。

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	动漫创意实训室	基本面积要求	70 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	动漫创意建模实训、程序设计实训、数字媒体实训、平面设计实训		

序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	学生电脑	48	
2	触控一体机	1	86寸

实训室名称	1+X 数字创意建模实训室	基本面积要求	70 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	动漫创意建模实训、数字媒体实训、平面设计实训		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	学生电脑	48	
2	触控一体机	1	86寸

实训室名称	数字化智慧教室	基本面积要求	70 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	分组教学、互动式教学		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	双屏触控一体机	48	双 86 寸
2	视频展台	48	
3	活动式桌椅	6	每组 6 套
4	平板电脑	31	
5	录播系统	48	
6	互动式教学平台	48	

实训室名称	数字虚拟人设计实训室	基本面积要求	70 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	动漫创意设计、美术基础实训、色彩实训		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	希沃触控一体机	48	双 86 寸
2	互动录播主机（含软件）	48	
3	机械云台摄像机	48	
4	多功能一体式升降抽屉画架	48	

实训室名称	摄影实训室	基本面积要求	70 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	摄影摄像实训		

序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	摄影摄像设备	24	
2	摄影灯套装	24	
3	背景支架	24	
4	背景布	24	
5	外拍灯	24	
6	专业静物拍摄台	24	

实训室名称	数字媒体实训室	基本面积要求	80 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	摄影、数字媒体实训		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	专业全画幅单反相机	15	
2	手持摄影云台、稳定器、拍摄期	15	
3	摄影棚三灯套装	5	

实训室名称	计算机影视动漫制作实训室	基本面积要求	120 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	动画设计与制作		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	惠普台式机	150	
2	激光投影仪	3	

实训室名称	VR 实训室	基本面积要求	40 m <sup>2</sup>
支撑实训项目	VR 场景构建与交互		
序号	核心设备和工具	基本数量要求	备注
1	VR 设备	1	
2	惠普台式机	20	

实训室名称	计算机实验室 1	基本面积要求	99 m <sup>2</sup>
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	计算机实验室 2	基本面积要求	99 m <sup>2</sup>
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	计算机实验室 3	基本面积要求	99 m <sup>2</sup>
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	计算机实验室 4	基本面积要求	99 m <sup>2</sup>
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	计算机实验室 5	基本面积要求	99 m <sup>2</sup>
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	

### 3. 校外实训基地

表 5 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	福建中影华龙科技有限公司	视频剪辑制作	第 6 学期, 1 周	50

2	厦门火之辉文化创意有限公司	VR 现实制作与应用	第 5 学期, 1 周	100
3	莆田市大牛装饰设计有限公司	环境设计、景观设计	第 6 学期, 1 周	30
4	大连东软教育科技集团有限公司	平面设计、UI 设计	第 6 学期, 1 周	150
5	莆田市荔城区畅响广告有限公司	LOGO 设计、版式设计	第 6 学期, 1 周	30
6	福州易趣互娱网络科技有限公司	视频剪辑制作	第 6 学期, 1 周	80
7	曼奇立德金山校区	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	50
8	曼奇立德概念设计中心	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
9	宝宝巴士股份有限公司	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
10	福州自在互娱网络科技有限公司	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
11	福州得游互娱科技有限公司	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
12	福州朱雀网络科技有限公司	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
13	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 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
14	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 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
15	上海朗游实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 学期完成, 共 24 周	20
16	中青宝实训基地	集中性实训, 跟岗、顶岗毕业实习	第 9 学期至第 10 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的规章制度，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

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、行业专家参与。形成“过程+结果”的考核评价方法。

3、顶岗实习：以企业考核为主，学院考核为辅。

（1）校企双重考核学生在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	素质教育课程	专业课程	职业能力及素质拓展课程
	动漫设计专业	273 学分	104 学分	11 学分	138 学分	20 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			
职业资格证	证书有效期内	职业资格 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

行业技能等级证书	初级及以上	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
	省部级			4-8
	地市级			2-4
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。求学方式可以有通过短期培训班（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（顶岗实习等）	入学教育和军事训练	考试	机动	合计
1	14	0	0	2	1	3	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
7	16	0	0	0	1	3	20
8	16	0	0	0	1	3	20
9	12	0	6	0	0	2	20
10	0	0	18	0	0	2	20
合计	118	0	48	2	6	26	200

### （二）理论与实践教学学时、学分分配表

动漫设计专业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	18	304	284	20			6.28%
	通识必修课程	86	1572	1072	500			32.48%
	通识选修课程	11	176	64	112			3.64%
专业课程	专业基础课程	15	240	104	136			4.96%
	专业核心课程	123	2228	486	1050	16	676	46.03%
	专业拓展课程	8	128	128				2.64%
职业能力课 程（限选）	职业能力模块	4	64	64				1.32%
素质拓展课 程（选修）	素质拓展课程	8	128	128				2.64%
合 计		273	4840	2330	1818	16	676	100%
百分比				48.14%	51.86%			

（三）教学进程表



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		四		五				S/C
				上							下	上	下	上	下	上	下	上	下				
				A/B/C			教学周数(包含专项、综合实训及考试周)										(考试课/考查课)						
							20	20	20	20	20	20	20	20	20	20							
通识必修课程	9	党史	20210904	B	1	16	12	4								16					C		
	小计					18	304	284	20			36	36	36	36	0	0	120	40	0	0		
	10	体育与健康	546705	B	15	240	32	208				32	32	32	32	32	32	16				C	
	11	心理健康教育	1800053	B	4	64	56	8				16		16			16	16				C	
	12	语文	546701	A	12	216	216					36	36	36	36	36						S	
	13	数学	546702	A	12	216	216					36	36	36	36	36						S	
	14	英语	546703	A	18	288	288					48	48	48	48	48						S	
	15	公共艺术	546706	B	2	36	24	12				18	18									C	
	16	职业发展与就业指导	20220905	B	2	32	24	8										16	16			C	
	17	创新创业教育	20210204	B	2	32	16	16										32				C	
	18	大学美育概论	20220901	B	1	16	12	4										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		四		五			
				上							下	上	下	上	下	上	下	上	下			
				A/B/C			教学周数(包含专项、综合实训及考试周)										(考试课/考查课)					
							20	20	20	20	20	20	20	20	20	20						
	19	中华优秀传统文化	20220143	B	1	16	12	4								16			C			
	20	军事理论	1900057	A	2	32	32								32				C			
	21	军事技能	20221201	C	2	112		112							112				C			
	22	劳动教育	20230101 1	B	3	48	16	32			16				16	16			C			
	23	爱的教育	20240520	A	1	16	16			16									C			
	24	国家安全教育	20041001	A	1	16	16							8	8				C			
	25	信息技术	20240521	B	4	128	32	96			64	64							S			
	26	大学英语	20250301	A	4	64	64							32	32				S			
	小计				86	1572	1072	500			282	234	168	152	152	152	312	120				
	27	生命教育类	20250701	B	3	48	24	24							48				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		四		五			
				上							下	上	下	上	下	上	下	上	下			
				A/B/C			教学周数(包含专项、综合实训及考试周)										(考试课/考查课)					
	28	劳育类	20250702	C	3	48	0	48								16	32					
	29	美育类	20250703	B	3	48	24	24								48			C			
	30	人工智能教育类	20250704	B	2	32	16	16								32						
	小计				11	176	64	112							64	112						
专业课程	31	图形概论与应用	26062211	B	4	64	32	32				64							C			
	32	3d 辅助基础 (blender)	26062203	B	5	80	32	48				80							C			
	33	专业考证 1	26062204	B	2	32	16	16				32							C			
	34	立绘基础与表现	26062205	B	4	64	24	40				64							C			
	小计				15	240	104	136				176	64									
	35	素描	26062201	B	4	64	16	48			64									S		
	36	构成(色构、平构)	26062202	B	6	96	32	64				96								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		
				A/ B/ C			理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三		四		五				S/C	
											上	下	上	下	上	下	上	下	上	下				
											教学周数(包含专项、综合实训及考试周)													(考试课/考查课)
											20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				
	47	数字媒体创意	26062220	B	4	64	16	48							64						C			
	48	视频剪辑 (PR)	26062210	B	4	64	16	48				64										C		
	49	平面设计制作综合实训	26062218	c	6	96	32	64						96								C		
	50	影视综合项目实训	26062219	c	4	64	32	32					64									C		
	51	设计基础与应用	26062221	B	7	112	32	80								80	32					C		
	52	游戏美术设计考证 2	26062223	B	3	48	14	34									48					C		
	53	角色原画设计	26062224	B	2	32	8	24									32					C		
	54	插图基础与表现	26062225	B	2	32	16	16									32					C		
	55	插图设计应用	26062226	B	1	16	8	8									16					C		
	56	角色原画设计与应用	26062227	B	1	16	8	8									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		四		五			
				上							下	上	下	上	下	上	下	上	下			
				教学周数(包含专项、综合实训及考试周)										(考试课/考查课)								
				20							20	20	20		20	20	20	20	20	20		
	57	原画综合实训 (毕业设计)	26062233	C	2	52				52								52		C		
	58	岗位实习	26062234	C	24	624				624								156	468	C		
	59	毕业教育	26062235	C	1	16			16										16	C		
	小计				12 3	2228	486	105 0	16	676	64	96	320	224	448	128	80	176	208	484		
专业 拓展 课程	60	西方美术史	26062228		2	24	24											32			C	
	61	色彩与光线	26062229		2	24	24											32			C	
	62	中外艺术设计史	26062230		2	24	24											32			C	
	63	中西方艺术史	26062222		2	24	24									32					C	
	小计				8	128	128									32	96					
职业	64	插画设计与商业应用	26062231		2	32	32											32			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		四		五			
				上							下	上	下	上	下	上	下	上	下	(考试课/考查课)		
				A/B/C			教学周数(包含专项、综合实训及考试周)															
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20											
能力课程	能力模块	65	平面图像处理—PS 高手	26062232		2	32	32										32		C		
		小计				4	64	64										64				
素质拓展课程 (选修课)	66	大厨教你做菜	99062711	A	2	32	32				32									C		
	67	美刻美点	99062712	A	2	32	32				32									C		
	68	大国兵器	99062713	A	2	32	32				32											
	69	公共关系与人际交往能力	99062714	A	2	32	32									32						
	小计				8	128	128				32	32		32				32				
合计					27	4840	2330	181	16	676	414	398	700	508	600	280	608	576	272	484		

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		
				A/ B/ C			理论教学	课程实训	专项实训	综合实训	一		二		三		四		五				S/C	
											上	下	上	下	上	下	上	下	上	下				
											教学周数(包含专项、综合实训及考试周)													(考试课/考查课)
											20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				
执笔人(签章)						专业带头人(签章)				院系审核(签章)														

(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											

附件：**福州黎明职业技术学院、联办中职学校**  
**五年制“3+2”高职教育转段考核方案**

为贯彻落实国家、省中长期教育改革和发展规划纲要精神，构建与现代产业体系相适应、体现终身教育理念、中高职教育协调发展的现代职业教育体系，保证福州黎明职业技术学院与联办中职学校“3+2”转段考核工作的顺利开展，根据《福建省五年制高等职业教育管理暂行办法（试行）》（闽教职成【2017】19号）的通知要求，结合学校实际，特制订本方案：

### 一、基本原则

按照有利于科学选拔人才、促进学生健康发展、维护社会公平的原则，公正选拔，公开透明。实施“知识+技能”的招生考试改革，坚持文化考试和技能考试相结合、平时考试与集中考试相结合的原则，着重考查综合素质、职业核心能力和专业技能。

### 二、组织机构

学校成立五年专“3+2”转段考核工作领导小组，领导小组下设“3+2”转段考核办公室，挂靠学校教务处。

#### （一）五年专“3+2”转段考核工作领导小组

“3+2”转段考核工作领导小组，由院长担任组长，学校分管教学、招生的校领导及联办中职学校的校领导任副组长，小组成员包括教务处、招生办、转段考核涉及专业的系部等单位的负责人、联办学校教务处负责人。领导小组全面领导转段考核各项工作，负责转段考核各项工作的组织和实施。

#### （二）“3+2”转段考核项目组

领导小组下设考核项目组，负责学校“3+2”转段考核工作具体组织和实施操作。项目组负责人由相关系部主要负责人、联办中职学校分管教学领导担任；成员由我校专业主任、教学秘书、中职学校职能部门负责人、专业负责人等相关人员组成。

### 三、“3+2”转段选拔考核

#### （一）选拔考核生的资格

1、正式录取并注册“3+2”学籍的联办中职学校的应届毕业在校生。

2、修完五年制（3+2）专业人才培养方案规定中的中职阶段的所有课程成绩合格，德育考核合格，平均每学期补考课程数不得超过4门。

3、有以下情况之一者可以申请免试(证书等相关证明复印件应在转段上报材料时提供)。

(1) 在校期间代表学校参加省级以上（含省级）教育部门组织的技能比赛获得三等奖以上者。

(2) 在校期间，被评为市级三好学生及以上者。

## (二)考核方式：

五年制（3+2）高等职业教育转段考核方式为“知识+技能”、“中职综合评价与转段集中考试”相结合的综合考评法。各部分所占的比例为：

考核内容	比例	考核方式	备注
中职阶段综合评价 (或中职各门功课的平均成绩)	30%	中职校教务部门考核	
文化综合测试	30%	转段考试(笔试)	
技能测试	40%	转段考试(实操)	

## (三)考核时间和具体测试内容：

1、考试时间为第六学期,具体时间由“3+2”转段选拔考核工作项目组共同商定,报领导小组核准后实施。

2、文化综合测试和技能测试由“3+2”转段选拔考核项目组共同制定考试大纲等、报领导小组核准后实施。

3、已被我校“3+2”录取的考生,不得再参加福建省当年其他高职院校的单招考试;未被学校“3+2”录取的考生,可以由所在中职学校按照相关规定颁发中等职业教育毕业证书。

4、五年制“3+2”转段考试具体考务工作由转段选拔考核工作项目组负责组织,各中职学校负责实施。考务标准参照省高职招考中职生职业技能测试要求。考生违反考场纪律,取消转段资格。

(四)考试地点: 详见学校公告及准考证。

## 四、录取办法及时间：

1、录取工作由高职校招生办负责。坚持公平竞争、公正选拔、公开透明的原则，全面考核、综合评价、择优录取。

2、学校同一专业采取统一考核标准，同一录取分数线。

3、录取成绩为“中职阶段综合评价(平时成绩)+文化综合测试+技能测试”成绩之和。根据考生总分分专业从高分到低分排序。按由高分向低分依次择优录取，考生成绩总分相同的，技能操作考试成绩高的优先录取。

4、录取时间：中职毕业当年6月30日之前。

福州黎明职业技术学院

2025年4月15日