



阜新高等专科学校
FUXIN HIGHER TRAINING COLLEGE

动漫制作技术人才培养方案 (2022 级)



2022 年 5 月 20 日

前 言

动漫制作技术专业申办于 2000 年，自创办以来，一直是我校的特色专业，也是阜新高专的老牌专业，动漫专业已经有 19 年的教学经历，并且有着良好的招生势态，学生就业专业对口率达到 90%。动漫专业是动画设计和漫画设计的有机结合，二维动画是动漫专业的只要发展方向。随着市场多元化的发展，动漫专业现还向影视后期和三维动画方向发展，以适应市场需求。动漫专业配画有专业的实训机房、多媒体教室、透台室、画室和影音工作室。动漫专业有 8 名专业教师，其中副教授 5 名，讲师 3 名。动漫专业现有 11 届毕业生，他们遍布祖国各地，都从事着动漫设计的相关专业。动漫专业与辽宁盘古文化传媒有限公司签订了校企合作，我们为他们输送优秀毕业生，并派出专业教师去公司学习，将公司的项目引入到课堂中，以增强学生的专业能力，还邀请公司的技术人员到学校来给学生进行项目培训。校企合作的开展使学校的教学按照市场需求来进行，这为学生的就业省去去了二次培训的时间。动漫专业是阜新高专的特色专业，它有着悠久的历史，完善的教学环境，专业的师资队伍，专业教学与市场接轨，动漫专业将会越办越好。

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标、培养模式与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	3
(三) 培养模式	4
六、毕业要求	4
七、课程设置及修读要求	4
(一) 公共基础与职业素质平台课	5
(二) 专业平台课程	5
(三) 公共选修与职业素质拓展课程	7
八、教学进程总体安排	8
九、实施保障	8
(一) 师资队伍	8
(二) 教学设施	9
(三) 教学资源	9
(四) 教学方法	9
(五) 学习评价	10
(六) 质量管理	11
十、有关附件	11
附件 1: 专业建设指导委员会	11
附件 2: 课程体系执行计划表	11

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

高中阶段教育毕业生、中等职业学校毕业生及具有同等学力者。

三、修业年限（学制）

学制：五年

四、职业面向

依据《国民经济行业分类》及《国家职业分类大典》，结合教育部职成司《关于做好首批 1+X 证书制度试点工作的通知》（教职成司函【2019】36 号）文件规定，按照动漫制作技术专业培养目标，确定本专业首要岗位为动画设计人员与数字媒体艺术专业人员，辅助岗位原画设计师和场景设计师，具体职业面向情况见表 1。

表 1：专业所属大类及主要岗位类别情况表

所属专业大类 (代码)	56	所属专业类 (代码)	5601	对应行业 (代码)	软件和信息技术服务业 (65) 广播、电视、电影和影视录音制作业 (87)
主要职业类别	动画设计人员(2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员(2-09-06-07)				
主要岗位类别	插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑				
(1+X 证书)	平面设计师(国家信息化计算机认证) 办公软件专家(国家信息化计算机认证) 三维动画工程师(国家信息化计算机认证)				

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，积极培育和践行社会主义核心价值观，培养理想信念坚定，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化素质与良好的人文修养，具有良好的团队协作意识及自我学习提升能力，具有优秀职业道德与创新意识，具有较好的专业理论基础与基础性专业实践操作能力，具有岗位稳定就业与专业可持续发展能力，全面服务辽宁动漫行业及区域经济发展的专业技术人才需要。

1、素质目标

基本素质目标：

培养具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，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、遵守纪律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

职业素质目标：

掌握本专业知识和技术技能，面向广播、电视、电影和影音录音制作等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技能人才。

2、知识目标

基础知识目标：

掌握一定的人文社会科学知识，英语、计算机应用及体育与健康等基础知识。

职业知识目标：

- 掌握绘画素描、绘画色彩的基础知识和基本技能掌握较强的绘画造型能力；
- 掌握动画创意、设计和制作能力；
- 掌握动漫设计市场调研、开发的知识。

3、能力目标

基本能力目标:

能有效运用沟通理论和技巧,有良好的团队意识和能力,能与服务对象与共鸣群体进行有效沟通,能进行总结及工作报告撰写、开展有关业务活动计划修订与实施安排;具有一定的网络与信息化技术应用能力,会使用 Word 文档、Excel 表格、PPT 文稿制作演示、业务数据材料整理分析、基础性新媒体技术应用能力,可以进行微信公众号维护与信息发布等。

职业能力目标:

- 具备二维动画的基础知识与应用的能力。
- 具备动画后期剪辑、合成的基础知识与应用的能力。
- 具有动画项目“创意执行”能力,具有二维动画制作能力。

(二) 培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

素质目标

(1) 基本素质

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,树立中国特色社会主义共同理想,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。

(2) 职业素质目标:

掌握本专业知识和技术技能,面向广播、电视、电影和影音录音制作等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群,能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的高素质技能人才。

知识目标

(1) 基础知识

掌握本专业必需的语文、外语、思想政治、法律、体育等公共基础知识。

（2）专业知识

- 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；
- 掌握动画设计与制作的基本知识；
- 掌握 FLASH 基础知识与应用；
- 掌握动画设计的原理；
- 掌握动画设计的方法与制作流程；
- 了解动画行业专业相关领域的发展动态；

能力目标

- 具备二维动画的基础知识与应用的能力。
- 具备动画后期剪辑、合成的基础知识与应用的能力。
- 具有动画项目“创意执行”能力，具有二维动画制作能力。
- 能运用计算机相关软件进行动画制作、后期合成，完成动画设计作品。

（三）培养模式

以实际项目为核心，实践是唯一标准，实践贯穿整个教学过程。确立：“一个目标，四个能力，四个岗位，一个证书，一个项目”的人才培养模式。

- 一个目标：动漫制作技术专业培养目标
- 四个能力：职业素质能力、团队协作能力、创新思维能力、实践操作能力；
- 四个岗位：动画设计师、原画设计师、场景设计师、影视后期剪辑师
- 一个证书：动画
- 一个项目：在校期间参与实训基地的实践项目（有成果转化）或比赛。

六、毕业要求

在规定学制期间完成培养计划中规定课程的学习且课程成绩均达到及格或以上水平，总学分达到的 275 学分，方可毕业并获得本专业毕业证书。

七、课程设置及修读要求

本专业的课程包括公共基础与职业素质平台课、专业平台课和公共选修与职业素质拓展课程三部分，并涵盖有关实践教学与岗位实习环节，共 275 学分。

1. 专业群平台课程（全部为必修课程）

本专业设置 6 门专业群平台课程，共 26 学分,全部为必修课程。

表 2 专业群平台课程设置一览表

课程名称	课程代码	学分	总学时	理论学时	实践学时	开课学期
美术基础	062805001a	4	64	32	32	1
素描	062805002b	4	72	36	36	2
Photoshop 平面设计	062805003a	4	72	36	36	3
构成艺术	062805004a	4	68	34	34	1、3
illustrate 平面设计	062805005b	4	72	36	36	4
多媒体技术	062805006b	6	72	36	36	4

2. 专门化领域课（全部为必修课程）

本专业设置 23 门专门化领域课程，共 89 学分,全部为必修课程。

表 3 专门化领域课程设置一览表

课程名称	课程代码	学分	周学时	理论学时	实践学时	开课学期
色彩（静物、风景）	062805007a	8	136	68	68	5-6
色彩构成	062805008a	2	36	18	18	5
动画运动规律	062805009a	4	68	34	34	5-6
解剖	062805010a	2	36	18	18	5
透视	062805011a	2	36	18	18	5
动画速写	062805015b	4	68	34	34	5-6
Painter	062805016b	4	64	32	32	6
动画造型	062805017b	4	64	32	32	6
动画分镜设计	062805018b	4	64	32	32	6
原画设计	062805019a	4	72	36	36	7
Flash（基础、实训）	062805020a	4	72	36	36	7
三维场景制作	062805021a	4	72	36	36	7

影视动画视听语言	062805027b	4	72	36	36	8
动画创作（基础、实训）	062805023a	4	72	36	36	8
MAYA（基础、实训）	062805024a	6	108	54	54	8
3D(基础、实训)	062805030b	4	72	36	36	8
影视动画表演	062805031b	4	72	36	36	8
动画设计与制作	062805022a	4	72	36	36	7
Premiere	062805023a	2	36	18	18	7
摄影摄像	062805024a	2	36	18	18	7
影视动画剧本创作	062805026a	4	72	36	36	7
AE(基础、特效)	062805032b	4	72	36	36	8
写生实训（校内写生 2+校外色彩风景写生 4+校外速写风景写生 2）	062805038b	5	80	0	80	6

3.实习平台课（为必修课程）

本专业设置 1 门岗位实习平台课程，共 20 学分,为必修课程。

表 4 实习平台课程设置一览表

课程名称	课程代码	学分	周学时	理论学时	实践学时	开课学期
岗位实习	062805036b	20	720	0	720	9-10

（三）公共选修与职业素质拓展课程（12 学分）

公共选修与职业素质拓展课程分为一级、二级选修课程和职业能力提升课程三个部分，共 12 学分，为选修学分。

表 5 公共选修与职业素质拓展设置一览表

课程分类名称	开设要求	备注
人文科学类选修课程（校级）	学校按年度统一开设，各专业学生选择学习。	可进行学分转化计算
自然科学类选修课程（校级）	学校按年度统一开设，各专业学生选择学习。	可进行学分转化计算
学生社团（校级）	参加社团获奖并获得学分	可进行学分转化计算
文体竞技（校级）	参加文体竞技获奖并获得学分	可进行学分转化计算
选修课（系级）	二级教学单位开设学生选择学习	不进行学分转化计算
大学生课外活动（系级）	----	不进行学分转化计算
专业第二课堂	参加校内专业第二课堂成绩排名前 10%可获得学分。	可进行学分转化计算
专业技能竞赛	学生职业技能大赛获奖可获得学分。	可进行学分转化计算
英语等级证书	英语等级证书获得学分可与相应级别的英语课程学分互认。	可进行学分转化计算
计算机等级证	计算机等级证书获得学分可与信息技术课程学分互认。	可进行学分转化计算

1+X 证书	获得本专业 1+X 证书可与专业核心课程学分互认。	可进行学分转化计算
--------	---------------------------	-----------

动漫制作技术专业学期设置表

年 级	一		二		三		四		五	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学 期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学期总周数	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
军训周数	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
考试周数	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
社会实践周数	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7
上课周数	16	18	18	18	18	18	18	18	12	12

八、实施保障

（一）师资队伍

总体描述师资队伍基本情况，对专兼职教师的数量、结构、素质能力及执行资格等进行总体表述。

具体教师情况以下列表形式体现

师资队伍情况综合

教师类别	姓名	教师职业能力情况
校内专业	冯国英	大连工业大学（原大连轻工学院） 本科
校内专业	何晓东	
校内专业	徐丹	内蒙古师范大学 本科学士
校内专业	吴超	渤海大学 本科学士
校内专业	韩慕鸿	郑州纺织工学院 工程硕士
校内专业	李括	渤海大学 本科学士
校内专业	左杨子	吉林艺术学院 本科学士
校内专业	张一帆	辽宁师范大学 本科学士

（二）教学设施

校内实践教学情况表

序号	实践场所名称	主要实训项目	主要设备设施及数量
1	实训机房	Flash、AE、PR、3D、MAYA、PS、AI、PAINTER	计算机
2	透台室	动画制作	透台桌、动检仪
3	画室	素描、色彩、速写	椅子、画架子、静物台
4	多媒体教室	视听、艺术概论、解剖、透视	电脑、投影
5	影音工作室	动画创作	录音台、电脑

2、校外实践教学条件情况：

校外实践教学情况表（校企合作）

序号	企业名称	企业基本情况	主要合作内容
1	辽宁盘古文化传媒有限公司	影视节目制作，动漫及衍生产品设计服务，文化艺术交流策划	二维动画制作
2	阜新希光传媒有限公司	影视后期制作、文化艺术交流策划	影视后期剪辑

（三）教学资源

根据本专业的特点，动漫专业的教材选用以“十二五”普通高校动漫专业规划教材为主。我系设有图书资料室，学生可到资料室查找动漫专业相关书籍，获取知识。动漫专业还配有大量经典动画电影，为学生在制作动画片时，提供技术支持。

（四）教学方法

- 案例教学法
- 案例讲授法
- 案例讨论法

- 案例练习法
- 任务驱动法
- 创设情境，提出任务，激发学生学习兴趣。
- 引导学生分析任务和提出问题，拓展学生思维空间。
- 拓展任务，自主探索，培养学生创新精神。
- 角色扮演法
- 角色扮演是一种情境模拟活动。

（五）学习评价

评价最重要的意图是为了改进。而改进的前提是对学生进行全面、深入、真实的观察，从而需要通过多渠道、采取多种评价方式来获取学生的信息。在评价方法上，我们比较熟悉纸笔测试，但纸笔测试并不能很好地评价学生学习的过程与情感，所以在传统纸笔测试基础上，我们还要注意采取其它多样化的评价方式。说说常用的评价方法。

●书面测验

书面测验可以客观快捷的了解学生知识技能的掌握情况，是最常用的检测学生学习的方法，一般有随堂测、章节测、阶段测。

●口头测验

口头测验的形式是一种质性评价方式，指通过师生面对面地问答，考察学生对知识的掌握、思考方式、表达能力，也可以给学生提供展示个人思维过程的机会和自我表现的空间，通过学生对问题的思考、分析、解答、操作，不仅可以考察学生对知识技能的掌握运用情况，而且可以使教师全面了解学生的思维过程、解决问题的方法、动手操作能力、表达与交流的能力和个性创造力，为多角度评价学生提供真实有效的素材。

●课堂观察

课堂观察适用于学生学习的一切领域，由于课堂观察的主观性较强，记录的

水平与观察者个人的经验、描述能力和理论水平有很大关系，因此不同的观察者对同一学习现象的观察很难达到较高的一致性，但它有利于教师获取书面、口头测验中不易获得的东西。

● 课外作业

作业评价，是教学流程的一个重要环节，是学生学习知识、发展思维的一项经常性的实践活动，也是师生信息交流的一个窗口。常见的批改作业方式有一、全批全改；二、抽查；三、个别的面批和面改。

（六）质量管理

针对岗位需求，科学设置课程。

逆向式制定教学计划；以职业岗位能力培养为主线，推进课程体系改革；以精品教材为契机，加强教材建设和管理。

根据培养目标要求，强化职业能力训练。

建立了与理论教学体系相辅相成的，以职业能力培养为核心的实践教学体系。从职业能力结构要求出发，构建实践教学内容体系。加强实践教学环节管理，确保职业能力训练效果良好。

十、附件

附件 1：专业建设指导委员会

姓名	从业行业/职称	工作单位	委员会所任职务
董军	教授	阜新高等专科学校	电子信息系主任
李姝博	副教授	阜新高等专科学校	电子信息系主任
徐丹	副教授	阜新高等专科学校	动漫教研室主任
冯国英	副教授	阜新高等专科学校	专业教师
吴超	副教授	阜新高等专科学校	电子信息系实验室主任
李括	讲师	阜新高等专科学校	专业教师

