



吉林工程职业学院
Jilin Engineering Vocational College

动漫制作技术专业 人才培养方案

(2024 版)

二〇二四年八月

目录

动漫制作技术专业人才培养方案	1
《思想道德与法治》课程标准	错误!未定义书签。
《形势与政策》课程标准	错误!未定义书签。
《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程标准	错误!未定义书签。
吉林工程职业学院开设“学习筑梦”思想政治理论课选修课实施方案	错误!未定义书签。
《大学英语》课程标准	错误!未定义书签。
《大学体育与健康》课程标准	错误!未定义书签。
《计算机应用基础》课程标准	错误!未定义书签。
《造型设计》课程标准	错误!未定义书签。
《三维模型制作》课程标准	错误!未定义书签。
《二维动画基础》课程标准	错误!未定义书签。
《道具与场景设计》课程标准	错误!未定义书签。
《三维动画制作》课程标准	错误!未定义书签。
《二维动画制作 1》课程标准	错误!未定义书签。
《影视动画后期合成》课程标准	错误!未定义书签。
《三维动画综合》课程标准	错误!未定义书签。
《二维动画制作 2》课程标准	错误!未定义书签。
《分镜头设计》课程标准	错误!未定义书签。
《平面绘画设计》课程标准	错误!未定义书签。
《动画创作》课程标准	错误!未定义书签。
《动画表演》课程标准	错误!未定义书签。

动漫制作技术专业人才培养方案

执笔人：李云峰

【专业代码】510215

【专业名称】动漫制作技术

【招生对象】普通高中毕业生、中职毕业生

【办学层次】高职（专科）

【学 制】基本学制三年，弹性修业年限为三至六年

一、培养目标

本专业培养具有社会主义核心价值观，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，具备“政治素质、人文情怀、职业道德、工匠精神”，有较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握动漫设计制作的基本知识和熟练运用平面绘画、二维、三维动画、影视后期等计算机辅助设计的基本技能，面向动漫制作技术岗位群及相关辐射领域，能够从事电脑美术创作、二维、三维动画设计制作、后期特技制作、广告设计制作等相关部门一线技术岗位工作的高素质、复合型技术技能人才。学生毕业3年后，应该承担建模师、动画师、平面设计师、交互设计师等技术人员的岗位职责，达到职业技能岗位中高级水平。

二、职业面向及培养规格

1. 职业面向

表1 岗位工作任务与职业能力分析表

序号	核心工作岗位 相关工作岗位	工作任务	职业能力
1	原画师	对动画的人物、场景、动作、道具等进行原画设定，基于剧本及导演的表现意图进行具体创意。	(1) 有创意、有较强的绘画表现力 (2) 具有良好的计算机辅助设计能力。如：Photoshop、CAD和CG表现。

2	三维建模师	三维建模师的主要工作任务是利用专业的3D建模软件创建高质量的三维模型，实现真实感强的视觉效果，与团队成员紧密合作，确保模型能够在目标平台（如游戏引擎或渲染软件）上高效运行，并根据项目需求进行必要的优化和调整	<p>(1) 掌握美术基础、软件操作、数学与几何知识及持续学习新技术的能力。</p> <p>(2) 熟练运用三维建模、材质纹理、灯光渲染、动画模拟及概念设计的专业技能。</p> <p>(3) 具备良好的协作精神、沟通技巧、项目管理和适应变化的能力。</p>
1	动画制作师	完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色、3D模型建造、动画制作，以及部分后期处理工作。	<p>(1) 掌握动漫制作的基础知识。精通3Dmax、Maya及相关插件的应用；</p> <p>(2) 熟练使用AE、premiere等辅助合成软件；</p> <p>(3) 具有良好的创意能力和设计表达能力。</p>
3	后期合成技术人员	对动画模型进行骨骼绑定、加入灯光、渲染出动画视频的粗胚，为粗胚加入音效和特效，将影片输出。	<p>(1) 熟练操作动画制作软件</p> <p>(2) 了解影视动漫语言，能根据创意、脚本或文案进行二次创作和编排；</p> <p>(3) 视觉效果表达能力强，具有良好的审美和创新能力；</p> <p>(4) 可独立完成栏目包装、三维片头动画、宣传片等的设计及制作。</p>
4	平面设计师	二维平面设计、制作和宣传以及其他图文处理，	<p>(1) 能熟练运用图形图像处理软件和计算机辅助设计软件。</p> <p>(2) 对排版、印刷等后期制作有一定的了解。</p> <p>(3) 具有良好的审美能力及色彩感觉，具备出色的理解力、沟通能力和组织协调能力。</p>
5	广告动画师	创作动态视觉内容以支持广告活动。利用动画技术讲述品牌故事、展示产品特性，并通过创意视觉效果激发观众的情感共鸣，从而有效提升营销信息的传播效果。这些专业人员需要具备从概念设计到最终成品制作的全方	<p>(1) 掌握视觉感知力、创意思维、审美能力和软件操作技能，包括动漫设计软件如Toon Boom Harmony或Adobe Animate。</p> <p>(2) 拥有市场理解、品牌认知、用户体验意识和项目管理能力，同时熟悉动漫角色设计和故事板创作。</p>

		位技能，包括故事板绘制、角色设计、场景构建、动画制作以及后期合成等，制作用于广告的广告内容。	(3) 具备协作精神、沟通技巧、客户关系管理和领导能力，能够与动画团队有效合作完成项目。
--	--	--	--

2.培养规格

动漫制作技术专业以职业行动能力表达培养目标。通过就业岗位分析，确立培养学生以下能力。

素质：

思想品德：有正确的世界观、人生观、价值观，遵纪守法

崇德向善、诚实守信、热爱劳动，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

文化素质：具有良好的文化基础和修养；善于自学，不断

更新知识，具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好，具有良好的社会交往、处理公共关系的基本能力。

身心素质：拥有健康的体魄，养成良好的体育锻炼和卫生

习惯，以及良好的行为习惯，具备健全的心理和乐观的人生态度。

职业素质：具有爱岗敬业、团结协作的品质，具有质量意

识、环保意识、安全意识、信息素养和创新思维，具有自我管理和职业生涯规划的意识，有责任感，有严谨务实的工作作风。

知识：

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 熟悉与动漫行业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、

文明生产等知识。

(3) 掌握本专业必备的文化基础知识。

(4) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识。

(5) 了解动画概论，掌握动画基础、动画技术、运动规律的基础知识与应用。

(6) 掌握剧本撰写修改与视听语言的基础知识与应用。

(7) 掌握二维动画及三维动画制作、图形图像处理、动画后期剪辑合成制作的基础知识与应用

(8) 掌握动漫行业的新知识、新技术。

能力：

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语音、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具备一定动画剧本的创作、改编和原画设计绘画的能力。

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力。

(5) 具备一定的二维动画设计制作能力。

(6) 具有三维图形和三维特效处理能力。

(7) 具备影视动画后期合成、剪辑制作的能力。

(8) 具有较好的平面设计和制作能力。

(9) 具有一定的产品营销、策划、宣传能力。

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

3.职业技能证书要求

表 2 技能证书要求一览表

分类	证书名称	颁证单位	达标等级	备注
英语能力	吉林省高等学校英语应用能力考试（或更高级别的考试）	高等学校英语应用能力考试委员会	B 级	可获得奖励学分
计算机应用能力	全国高等学校计算机水平考试	吉林省教育厅	合格	可获得奖励学分

	(或更高级别的考试)			
专业能力	网络设备调试员	工业和信息化部电子行业职业技能鉴定指导中心	中级	学生取得其中任意项职业资格证书。经过学校认定,可获得奖励学分。
	计算机装调员	工业和信息化部电子行业职业技能鉴定指导中心	中级	
	平面设计师	工业和信息化部电子行业职业技能鉴定指导中心	中级	
	数字媒体交互设计证书	1+X 证书行业企业认证	初级以上	
	其他证书	省市级以上	初级以上	

三、课程体系构建

以工作过程为导向构建课程体系的开发设计思路是:通过调研确定职业岗位,依据岗位群的主要工作过程,总结出若干典型工作任务(典型工作任务是指能反映职业岗位特点的一个独立的、完整的工作环节)。再从典型工作任务中分析岗位应具有素质、知识、能力。根据典型工作任务确定行动领域,再将行动领域转化为可以进行教学实施的学习领域,从而构建完整的专业课程体系。在这个过程中,将职业技能大赛作为检验和提升学生实践技能的重要环节来考虑,确保课程内容与大赛要求紧密结合,通过模拟大赛的实训环节帮助学生更好地掌握职业技能,为未来的职业生涯打下坚实的基础。

1.典型工作任务与素质、知识、能力分析

表3 工作任务与素质、知识、能力分析表

典型工作任务	素质、知识、能力
D1: 图形图像处理	A1—1: 素质 A1—1—1: 具有一定的审美及操作能力 A1—1—2: 具有较强的信息素养与创新思维 A1—2: 知识 A1—2—1: 图像合成的基础知识 A1—2—2: 色彩调整的基础知识 A1—2—3: 特殊效果图像制作的基础知识 A1—3: 能力 A1—3—1: 进行数码照片的修饰及处理的能力 A1—3—2: 能完成海报、画册、包装等产品设计制作的

	<p>能力</p> <p>A1—3—3: 能按要求进行网页美工的设计</p> <p>A1—3—2: 团队协作和沟通协调能力</p>
D2: 动画制作	<p>A2—1: 素质</p> <p>A2—1—1: 具有一定的审美及观察能力</p> <p>A2—1—2: 具有较强的信息素养与创新思维</p> <p>A2—2: 知识</p> <p>A2—2—1: 二维动画的基础知识</p> <p>A2—2—2: 三维动画的基础知识</p> <p>A2—2—3: 动画的基础运动规律</p> <p>A2—3: 能力</p> <p>A2—3—1: 进行动画的设定和调整的能力</p> <p>A2—3—2: 进行动画的渲染与输出的能力</p> <p>A2—3—3: 进行后期处理的能力</p> <p>A2—3—4: 团队协作和沟通协调能力</p>
D3: 三维建模	<p>A3—1: 素质</p> <p>A3—1—1: 具有较强的观察能力</p> <p>A3—1—2: 具有较强三维空间造型能力</p> <p>A3—2: 知识</p> <p>A3—2—1: 常用数据格式转换的基础知识</p> <p>A3—2—2: 模型结构和比例的基础知识</p> <p>A3—3: 能力</p> <p>A3—3—1: 运用软件进行道具、造型建模能力</p> <p>A3—3—2: 还原图纸或原画的能力</p> <p>A3—3—3: 良好的责任心和自觉性</p> <p>A3—3—4: 团队协作和理解沟通能力</p>
D4: 材质与贴图	<p>A4—1: 素质</p> <p>A4—1—1: 具有较强的观察能力</p> <p>A4—1—2: 具有较强的模仿能力</p> <p>A4—2: 知识</p> <p>A4—2—1: 常见材质贴图的调整和设置</p> <p>A4—2—2: 特殊材质贴图的调整和设置</p> <p>A4—3: 能力</p> <p>A4—3—1: 对原始素材进行加工处理的能力</p> <p>A4—3—2: 对三维场景和模型进行材质贴图修饰的能力</p> <p>A4—3—3: 团队协作能力</p> <p>A4—3—4: 逻辑思维、沟通表达能力</p>
D5: 灯光与渲染	<p>A5—1: 素质</p> <p>A5—1—1: 具有较强的色彩感</p> <p>A5—1—2: 具有较强的光线感</p> <p>A5—2: 知识</p>

	<p>A5—2—1: 了解灯光照明的基础知识</p> <p>A5—2—2: 了解渲染输出的基础知识</p> <p>A5—3: 能力</p> <p>A5—3—1: 熟练布置各类灯光的能力</p> <p>A5—3—2: 能够设置和调整渲染参数的能力</p> <p>A5—3—3: 优化灯光和渲染的能力</p> <p>A5—3—4: 团队协作和理解沟通能力</p>
D6: 分镜头与剪辑合成	<p>A6—1: 素质</p> <p>A6—1—1: 具有较强的镜头感</p> <p>A6—1—2: 具有较强的观察力和耐心</p> <p>A6—2: 知识</p> <p>A6—2—1: 动画剧本相关基础知识</p> <p>A6—2—2: 剪辑合成的基础知识</p> <p>A6—2—3: 镜头语言处理与表达</p> <p>A6—3: 能力</p> <p>A6—3—1: 根据剧本、分镜头进行视频拍摄的能力</p> <p>A6—3—2: 具有视频节奏把握的能力</p> <p>A6—3—3: 能根据脚本对影音进行剪辑合成的能力</p> <p>A6—3—4: 团队协作和包装策划的能力</p>
D7: 后期特效处理	<p>A7—1: 素质</p> <p>A7—1—1: 具有较强的画面感和节奏感</p> <p>A7—1—2: 具有较强的想象力和创新意识</p> <p>A7—2: 知识</p> <p>A7—2—1: 数字特效的基础知识</p> <p>A7—2—2: 剪辑合成的基础知识</p> <p>A7—2—3: 特效画面分镜头基础知识</p> <p>A7—3: 能力</p> <p>A7—3—1: 进行后期特效制作的能力</p> <p>A7—3—2: 熟练使用后期制作工具进行设计。剪辑、街头衔接的能力</p> <p>A7—3—3: 良好的沟通能力和优秀的团队协作能力</p> <p>A7—3—4: 良好的理解和包装策划的能力</p>
D8: 插画绘制	<p>A8—1: 素质</p> <p>A8—1—1: 具有良好的素材收集习惯</p> <p>A8—1—2: 具有较强的想象力和创新意识</p> <p>A8—2: 知识</p> <p>A8—2—1: 丰富的绘画和色彩基础知识</p> <p>A8—2—2: 绘画风格的基础知识</p> <p>A8—2—3: 运动规律的基础知识</p> <p>A8—3: 能力</p> <p>A8—3—1: 熟练的绘画能力。</p>

	A8—3—2: 动画相关项目制作的能力。 A8—3—3: 熟练的相关软件使用能力。 A8—3—4: 良好的沟通能力和优秀的团队协作能力
D9:角色与产品动画设计	A9—1: 素质 A9—1—1: 具有较强的团队合作与沟通能力 A9—1—2: 具有较强的想象力和创新意识 A9—1—3: 对市场趋势具有较强的敏感度 A9—2: 知识 A9—2—1: 动画剧本的基础知识 A9—2—2: 广告策略和品牌识别 A9—2—3: 视频编辑和视觉效果 A9—3: 能力 A9—3—1: 制作吸引人的广告动画 A9—3—2: 良好的沟通能力和优秀的团队协作能力

2.专业学习领域核心课程设置

动漫制作技术专业包括、原画师、平面设计师、动画制作师、后期合成技术人员等多个职业岗位、它们之间的关系具有一定的交叉性、进阶性和一定的并行性，如平面制作是动画制作和后期制作的基础，动画制作和后期合成技术之间又具有一定的交叉性等，根据岗位需求、学习领域，确定核心课程。

表 4 专业学习领域核心课程设置表

专业核心课程	素质、知识、能力	典型工作任务	主要教学内容
DH1: 造型设计	A2—1、A2—2、 A2—3、A6—1、 A6—2、A6—3、 A7—1、A7—2、 A7—3、A8	D2、D6、D7、 D8	主要涵盖基础理论知识、手绘技巧、数字绘画与软件应用、创意与实践项目以及行业标准与发展趋势等方面的内容，旨在培养学生在角色设计方面的综合技能，包括从概念草图到成品绘制的全过程，同时注重创新思维和团队合作能力的培养。
DH2:三维动画	A1、A2、A3、A4、 A5	D1、D2、D3、 D4、D5	了解动画制作的概念及流程；灯光及材质的基本知识、掌握使

			用三维建模及修改模型的能力；掌握初步制作三维动画的能力。
DH3: 二维动画	A1、A2、A7、A8、A9	D1、D2、D7、D8、D9	动画概念、动画流程、动画运动规律、绘制动画设计稿、动画原画设计、小原画设计、中间画绘制、动画检查、上色等。
DH4:影视动画后期合成	A6—1、 A6—2 A6—3	D6	Premiere 等影视非线性编辑软件的概念，定位和基本编程语言的基本知识、对素材的使用、添加转场、特技、字幕和音乐、视频的输出、动画的设置。
DH5:道具与场景设计	A1—2、A1—3 A6—1、A7—1 A6—2、A6—3 A7—2、A7—3	D1、D6、D7	掌握常用道具的设计、基础几何形体、场景透视、道具细节、人景融合的相关知识。
DH6: 平面绘画设计	A1—1、A1—2 A1—3、A4—1 A5—1、A5—2 A5—3	D1、D4、D7	主要教授绘画的基础理论和技术，包括色彩理论、构图法则、素描技巧、光影处理等基础知识，并通过手绘及数字工具的应用来提升学生的艺术表现力和创意思维，帮助学生掌握从构思到完成作品所需的各项技能。
DH7:顶岗实习	A1、A2、A3、A4、A5、A6、A7、A8、A9	D1、D2、D3、D4、D5、D6、D7、D8、D9	原画师岗位、平面设计制作岗位、动画制作岗位、室内设计岗位、建筑动画岗位。后期合成技术岗位相关实践工作。

四、基本实训条件

1.校内实训基地

表 5 校内实训条件

序号	实训室名称	实训功能	主要设备名称	对应学习领域
1	动检实验室	动画运动规律	动检仪	DH1 DH3
2	图形图像处理实训室	通过计算机进行图形图像处理	实训计算机	DH6
			多媒体教学系统	
			多媒体教学设备	
3	三维动画实训室	通过计算机进行三维动画制作	实训计算机	DH2
			多媒体教学系统	DH4
			多媒体教学设备	DH5
4	综合实训室	绘画基础教学	多媒体教学系统	DH1-DH7
			画台 1 套/人	
			石膏道具 1 套/室	

2.校外实训基地

表 6 校外实训条件

序号	基地名称	实训岗位与功能	对应学习领域
1	无锡新兴动画产业园 (动画设计制作类企业)	二维动画制作；三维动画制作；动画检查；动画上色、渲染、配音、剪辑、合成等项目实训。	DH7
2	凤凰教育集团	影视后期剪接、合成、特效；片头片尾制作；广告设计制作等项目实训。	DH7
3	长春博文动画设计制作有限公司	室内外建筑动画制作；动画前期、中期、后期制作等项目实训。	DH7
4	公主岭市有线电视台	平面设计制作、影视后期剪接、合成、特效；片头片尾制作；广告设计制作、栏目包装等项目实训。	DH1 DH4 DH5 DH6

五、教学进程安排

表 7 课程安排表

序号	课程名称	课程代码	学分	考核方式	学时分配			第 1 学年		第 2 学年		第 3 学年		学年		开课及管理单位
					总学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6	学期		
								19	20	20	20	20	20	计划周数		
								13	18	18	18			理论周数		
一、公共基础课程 (B)		合计	37		706		408	10	8							
1	军训 (含入学教育)	0803003	3	C	120	8	112	120/期						3 周	学生处	
2	军事理论教育	0803001	2	C	36	18	18	36/期						整学期	学生处	
3	大学生安全教育	0803017	1	C	16	8	8	8/期						第 7-14 周内开课	学生处、保卫处	
4	大学生心理健康教育	0801001	2	C	38	2	36	38/期						整学期	学生处	
5	大学美育	0801023	2	C	32	30	2	32/期						后 7 周	教务处	
6	劳动教育	0801026	1	C	16	4	12	16/期						第 1 学期开设四个学院劳动周, 第 2 学期开设四个学院劳动周	学生处	
7	大学生职业生涯规划	0801017	0.5	C	12	10	2	12/期						单周	就业处	
8	就业基础课	0801018	0.5	C	10	8	2			10/期				前 5 周	就业处	
9	就业指导课	0801008	1	C	16	8	8				16/期			单周	就业处	
10	创业基础课	0801019	1	C	16	10	6		16/期					双周	就业处	
11	“学习筑梦”思政课	0801021	1	C	12	8	4	6/期	6/期					双周	马克思主义学院	
12	形势与政策 (高校“形势与政策”教学要点专题)	0801005	1	C	32	24	8	4	4	4	4			第 1、2 学期后 2 周 第 3、4 学期前 2 周 周三下午	马克思主义学院	
13	思想道德与法治	0801028	3	S	48	40	8	4						前 12 周	马克思主义学院	
14	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0801002	2	S	32	28	4		4					前 8 周	马克思主义学院	
15	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	0801027	3	S	48	42	6		6					后 8 周	马克思主义学院	

序号	课程名称	课程代码	学分	考核方式	学时分配			第1学年		第2学年		第3学年		学年	开课及管理单位
					总学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6	学期	
								19	20	20	20	20	20	计划周数	
								13	18	18	18			理论周数	
16	体育与健康 I	0803002	2	C	26	2	24	2					周学时	体育教学部	
17	体育与健康 II	0803002	2	C	36	2	34		2				周学时	体育教学部	
18	体育与健康 III	0803002	2	C	36	2	34			2			周学时	体育教学部	
19	计算机应用基础	0401004	3	C	52	8	44	4					周学时	信息工程学院	
20	大学英语	0805001	4	S	72	36	36		4				周学时	公共基础教学部	
二、专业平台课程(B)		合计	23		418		270								
1	造型设计		7	S	130	50	80	10					周学时	长春博文	
2	三维模型制作	0401001	4	S	72	22	50		4				周学时	长春博文	
3	二维动画基础	0406019	4	C	72	22	50		4				周学时	长春博文	
4	道具与场景设计		4	C	72	32	40		4				周学时	长春博文	
5	平面绘画设计		4	C	72	22	50		4				周学时	长春博文	
三、专业技术课程(B)		合计	42		758		508		4	20	18				
1	三维动画制作		8	S	144	44	100			8			周学时	长春博文	
2	二维动画制作 1		8	S	144	44	100			8			周学时	长春博文	
3	影视动画后期合成		4	S	72	22	50			4			周学时	长春博文	
4	三维动画综合实训		8	S	144	44	100				8		周学时	长春博文	
5	二维动画制作 2		8	S	144	44	100				8		周学时	长春博文	
6	动画创作		6	S	108	50	58				6		周学时	长春博文	
四、专业实践课程(B)		合计	23		544		544								
1	顶岗实习		21	C	504	0	504					11周	10周		实训基地
2	毕业设计		2	C	40	0	40						2周	后2周	信息工程和长春博文
五、拓展课程(X)		合计	17		212		72			4	8				
限1	动画表演		2	C	36	20	16			2				周学时	长春博文
限2	分镜		2	C	36	20	16				2			周学时	长春博文
	动漫制作实训课程		7	C	140	100	40					7周		(线上)	信息工程
	公共选修课		6	公共选修课需修满6学分										教务处	

表 8 教学环节时间分配统计表

学年	学期	理论周	入学教育 军训周	实践 周	岗位 实习周	劳动周	毕业 论文周	公益 假期周	考试周	合计
1	1	13	3			1		1	1	19
	2	18						1	1	20
2	3	18						1	1	20
	4	18						1	1	20
3	5	7			11			1	1	20
	6	0			10		2			12
合计		74	3	0	21	1	2	5	5	111

- 说明：（1）理论周数 = 计划周数 - 集中实训周 - 劳动周 - 考试1周- 放假1周。
 （2）第1学期理论周数19周，（新生一般晚开学1周）
 （3）第5学期顶岗实习共11周，有7周线上课程
 （3）第6学期因进行毕业登记等工作，顶岗实习+毕业报告时间为12周

表 9 课程结构分析表

课程类别	学分		学时		实践性学时	
	学分	百分比	学时	百分比	实践学时	百分比
公共基础课程	37	24.7	706	27.2	408	23.2
专业平台课程	23	15.3	418	16.1	270	15.3
专业技术课程	42	28	758	29.2	508	28.8
专业实践课程	23	15.3	504	19.4	504	28.6
拓展课程	17	11.3	212	8.2	72	4.1
操行学分	6	4	0		0	0
奖励学分	2	1.3	0		0	0
总学分	150		总学时		2598	
实践性教学总学时	1762		实践性教学总百分比		67.8%	

六、其他说明

1.专业建设模式特色

动漫制作技术专业与长春博文动画设计制作有限公司校企合作，采取“2+1”培养模式，即在校学习2年，第5学期线上课程7周，企业顶岗实习

21周；文化基础课程由学校负责，专业基础课程由学校和企业负责，专业核心课程与实践课程由企业负责，保证学生参与到真实项目的各个环节，最后学校与企业共同验收，有利于提升高职高专毕业生的就业能力，适应市场需求，成为社会与企业真正需要的人才。

2.课程体系特色

遵循“坚持工学结合，注重知行合一，专业集群发展，教学资源共享”的原则，遵循职业教育规律，动漫制作技术专业课程体系对学生技术技能训练的同时，强调学生职业素养和综合素质的培养，把社会主义核心价值观、爱国主义思想、服从共产党领导的观念融入教育教学全过程。以职业岗位能力培养为核心，通过具体工作岗位的任务职责、工作作风与行为习惯的训练养成，以形成职业人特定的内在规范，以专业平台课程为基础，以专业技术课程为主线，构建适应高职教育发展的动漫制作技术专业课程体系。

七、实施保障

（一）师资队伍

队伍结构

动漫制作技术专业学生人数对专业教师人数的比例范围不超过 25:1，目前动漫专业专兼职教师 20:1，吉林省双师型教师占专业教师比例达到 80%，其中教授 2 人，副教授 4 人，企业教师 3 人，研究生学历和在读研究生约占 80%，教师队伍相对年轻化，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心，具有扎实的专业相关理论功底和实践能力，有较强的信息化教学能力，同时通过青年教师企业实践锻炼逐步提升个人教育教学能力和实践技能。

动漫制作技术专业兼职教师主要是企业教师，具有良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，同时具备教育、培训、传授技艺、技术的经验，能够承担学生专业技术课程和实习实训指导，按照学习相关要求完成组织教学和管理。

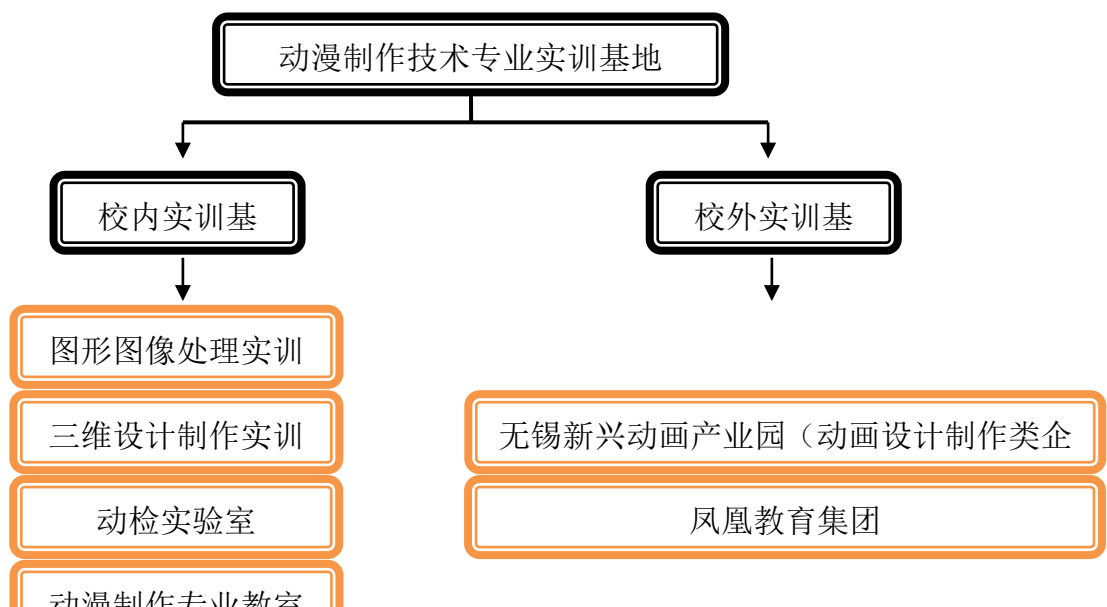
专业带头人具有先进的教育教学理念；具备课题研究和教学改革研究的能力和经历，把握专业发展方向、课程开发与改革、学生研究等能力，了解行业企业对本专业人才的实际需求，目前动漫制作技术专业有校内带头人 1 人，企业专业带头人 1 人。

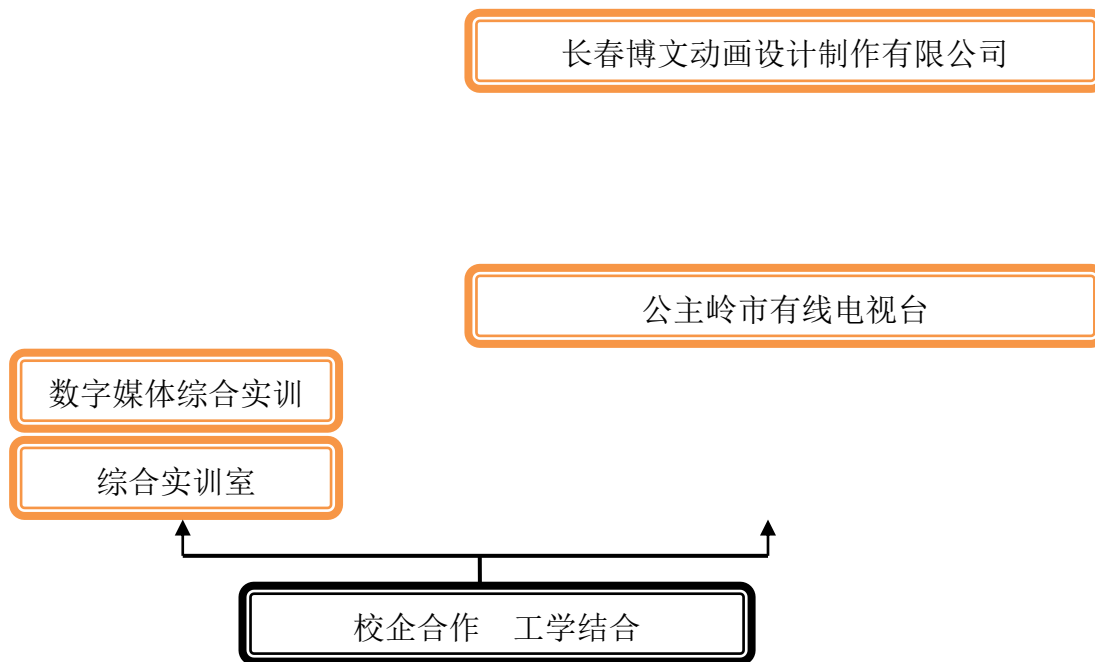
（二）教学设施

教学设施是进行高职教育，尤其是计算机类专业教学的重要保障，主要包括满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室、以及实习实训基地。

学校领导重视人才培养质量，鼓励教师教学创新，校内建有平面设计实训室、三维制作实训室、计算机基础实训室、计算机网络实训室、华为 ICT 创新实训室和数字媒体综合实训室等 10 余个专业的校内实训室，拥有高档次计算机和点位 800 余个，可以完成各类综合实训项目。

校外针对本专业的需求，结合当地资源，与多家企业建立了合作机制，有四平市电视台、公主岭市电视台、公主岭市多彩电脑公司、长春市科飞电脑公司、北京京东方公司等多家企业，动漫制作技术专业与长春博文动画设计制作有限公司进行校企合作，学生可以到相关企业参观实习、顶岗实习乃至就业。





注：其中部分实训室和计算机类其他专业实训室共用。

（三）教学资源

1. 教材的选择

选用高质量的教材是培养高质量优秀人才的基本保证。在进行教材选用时，整体研究制定教材选用标准，使在教学中实际应用的教材能明显反映反映行业特征，并具时代性、应用性、先进性和普适性，优先选用教育部规划的高职高专系列教材。

2. 项目化教材的开发与建设

教材建设是高等职业教育课程改革的重要组成部分，依据基于项目化课程开发的原则，要突破学科体系的框架，将职业教育的教学过程与企业真实项目相融合，在内容选择上要坚持“四新（新知识、新技术、新工艺、新方法）、三性（实用性、应用性、普适性）”的原则；在编写形式上要将专业理论知识和技能向以企业工程项目的工作任务、工作内在联系和工作过程知识转变，以项目所需的知识和技能作为核心，以典型工作任务为工作过程知识的载体，引入德育教育与素质教育，并按照职业能力发展规律构建教材的

知识、技能体系，使之成为理论与实践相结合的一体化工学结合教材。

3. 课程资源建设

学院图书馆具有丰富的藏书，其中专业性书籍和期刊大约 40 万册，在课余时间为学生开放，同时建立信息化图书馆，学生可以在图书馆查阅所需要的资料和网络信息资源，开拓学生的视野。

通过与企业合作，按照项目制作的技术规范、标准、工作流程和高职学生的特点，开展项目化的课程开发与实践，校企双方成员共同确定课程标准、设计教学项目、制定技能考核标准，共同开发电子教案、电子课件、教学视频、学生自主学习资源、实训项目及指导、课程网站等，利用网络互动平台，通过专业优质核心课程的建设，带动专业课程的改革，逐步建设成一整套专业教学资源库，全面提高人才培养质量。

树立互联网思维，增强网络时代意识，利用智能化校园平台，加强思想政治工作传统优势与信息技术高度融合。丰富的网络资源，基本上可以满足学生自主学习和网上学习的需要，对提高教学质量和效率起到积极的作用。课程主要的校园网资源有：教学文件、电子教案、多媒体课件、试题库等。设置网络课堂的建设。网络课堂上设有各位老师的电子邮箱，同学们不懂的问题和感兴趣的问题在网络上和老师交流。

利用网络资源也可以实现信息的共享，可以获得最前沿、先进的科学技术，用以指导学生的学习。

（四）教学方法

动漫制作技术专业根据课程内容使用多种教学方法，如：

1. 讲授法：动漫制作技术专业普遍采用多媒体教学手段和机房实训环境，讲授法在大多数的情景中的效果是不容忽视的。

2. 教学做结合：将“教，学，做”融为一体的教学模式特别适合计算机相关专业的课程，课堂上教师边教，学生边做，教师进行指导，学生进行实

践操作，提高学生学习积极性。

3. 信息化教学：教学中应用信息技术手段，通过互联网平台使教学的所有环节数字化，通过微课、慕课、翻转课堂等教学方法和手段，从而提高教学质量和效率。

4. 项目化教学：师生通过共同实施一个完整的项目工作，将项目分解成若干任务，在将任务进行组合形成不同的项目，教师进行引导，学生作为主体，完成真实的工作项目。

5. 引入讨论式：教师引入情景，提出问题，师生共同针对问题进行讨论，经实践或教师指导评价后得到结果。

6. 学习与考证和比赛相结合：由校级以上部门组织的等级考试、资格考试或技能比赛中，需要用到某门或几门课程的知识 and 技能，调动学生学习该课程的积极性。

（五）学习评价

为了使学生注重知识、技能和素质，形成良好的学习习惯，教师提高教学质量和自身素质，学习评价采用多元化方式，包括学生评价、教师评价、企业评价

学生评价：

1. 学生对教师的评价：对教师“德、勤、能、导”等方面进行全面评价，评价教师综合能力。

2. 学生对学校评价：对人才培养质量等进行全面评价。

3. 学生对校企合作企业评价：学生对校企合作企业综合实力，实践教学效果、就业质量等进行全面评价。

教师评价：

1. 教师对学生评价：通过吉林工程职业学院课程考核标准对课程中学生表现进行考核评价。

2. 教师对教师评价：对教师教材处理，教学设计、实施过程、教学效果及综合能力进行全面评价，

企业评价：

1. 企业对学校、教师和学生的评价：企业对学校专业建设、规章制度、对教师教学与实践能力和对学生知识、技能、综合素质进行全面评价。

（六）质量保障

组织保障

1. 为保证专业建设质量。学校建立教学质量诊断与改进机制，通过成立诊改工作领导小组，增设专业及课程诊改、教师诊改、学生诊改、信息平台工作四个专项诊改工作组，通过智能平台及完善教学质量监控管理制度。在学院与行业、企业共同组建教学工作委员会和专业指导委员会，对专业建设的整体实施从组织到教学实施、教学评价、实习实训、毕业设计及人才培养方案更新、资源建设等方面的制度上进行统筹规划、统一协调和指挥，通过过程监控、质量评价和持续改进达成人才培养规格。

2. 校企合作共同优化教学质量标准、教学管理实施细则、合作开发制定课堂教学内容、课程标准、考核大纲、实训内容、顶岗实习方案、顶岗实习考核大纲、毕业设计评审标准，将行业标准和职业资格鉴定标准引入到专业教学质量标准体系中。

3. 校企合作共同制定全方位的监控措施，完善各种管理细则，定期对理论教学、实践教学进行评估，及时了解行业、企业对学生的要求，并根据反馈意见及时修订人才培养方案。

4. 依据学院教学管理相关文件，与校企合作企业共同优化教学质量标准、进行教学质量保障、教学质量监控、教学质量评价，建立就业质量高、企业满意的教学质量保障体系，实现“人才共育、过程共管、成果共享、责任共担”。

制度保障

1. 学院制定、完善了各项教学管理制度，包括关于考试招生工作监督管理实施细则、教材建设及选用管理办法、学生学业成绩考核及管理办法、教师、学生参加竞赛管理办法、校内实践教学管理办法、教师企业实践管理办法、外聘教师管理办法、专业综合改革实施方案、名师培育、双师建设计划、学生日常思想政治教育与管理评价与考核办法、学生操行学分量化考核细则、教学督导工作实施办法、学生就业创业工作实施细则、就业创业质量提升计划、校企合作管理办法、

学分制管理试行办法等，保障专业教学工作顺利进行。

2. 由校内教师和企业技术人员合作开发制定课堂教学内容、课程标准、教学计划、实训内容、实训教学计划、顶岗实习方案、顶岗实习考核大纲、毕业论文评审标准等，将多媒体行业标准和职业资格鉴定标准引入到专业教学质量标准体系中。

3. 成立校企结合的教学质量考核小组，充分发挥教学质量监控小组的职能，制定全方位的监控措施，完善各种管理细则，明确各自职责和任务，做到层层考核有依据，处处考核有规范。教学质量监控小组定期对理论教学、实践教学进行评估，及时了解行业、企业对学生的要求，并根据反馈意见及时修订人才培养方案。

4. 建立和完善学生评教、教师评教、学院质量诊改监控评教和行业、企业评教的评价制度。把企业满意度和毕业生就业率、就业质量作为衡量教学质量的标准，改革传统的课程考核模式，加大实训及顶岗实习考核比重，注重综合能力的考核，开展用人单位、毕业生和家长对学校的满意度调查，建立调查结果的反馈机制。建立学校、企业、社会协调统一的教学质量评价体系。

校企合作长效机制

1. 成立由高职院校和企业负责人及有关专家参加的专家委员会，由专家委员会制定专业人才培养目标，共同制定人才培养模式和专业教学计划，充分发挥校企两方优势，共同实施人才培养方案。

2. 根据项目化课程、生产性实训和顶岗实习的需要，推进机制与制度建设，在教学运行与质量管理、生产性实训与顶岗实习管理、教学团队建设、校内外实训基地建设、校企合作等方面建立有效的运行机制，制定和完善工作学期、课程考核、生产性实训、顶岗实习等方面的制度，保障工学结合人才培养方案的有效实施。

3. 根据企业用人需要适时调整专业设置和教学计划，开发符合企业岗位能力要求的课程体系。适应企业生产流程需要，改革实践教学。

八、毕业标准

毕业生要具备以下要求：

1. 具有良好的思想道德和职业品德。三年内累计折合操行学分 6 分（每学期 1 分，由学生处赋分）。

说明：操行学分由学生操行量化考核分数折算，按照《吉林工程职业学院学生操行学分量化考核细则（试行）》执行。

2. 通过本培养方案规定的全部教学环节。三年累计修得必修课程学分 125 学分，拓展课程不少于 17 学分，奖励学分 2 学分，操行学分 6 学分、总学分 150 学分。

3. 奖励学分根据《吉林工程职业学院学分制实施细则》中奖励学分的认定及可置换课程学分一览表与信息工程学院奖励学分认定标准执行。

4. 校企合作企业负责人才培养阶段，学校和企业可根据企业用人标准、制度、实训要求、考核等方面对学生进行评价，可适当给予学生奖励学分。

九、专业建设委员会

成立由行业企业专家、教科研人员、一线教师和学生（毕业生）代表组成的专业建设委员会。

表 10 专业建设委员会组成

姓名	工作单位	职称及职务
张雪松	吉林工程职业学院信息工程学院	副教授、副院长
闫荣基	长春博文动画设计制作有限公司	项目指导、后期（学校外聘企业教师）
褚洪雷	长春博文动画设计制作有限公司	动画师（学校外聘企业教师）
刘治国	长春博文动画设计制作有限公司	原画师（学校外聘企业教师）
王冷	吉林工程职业学院信息工程学院	副教授、院长助理
李云峰	吉林工程职业学院信息工程学院	副教授（动漫制作技术专业负责人）
付强	吉林工程职业学院信息工程学院	副教授
王一帆	吉林工程职业学院管理工程学院	讲师（信息兼职教师）
李文津	吉林工程职业学院信息工程学院	讲师
杨竣茹	吉林工程职业学院信息工程学院	讲师
李金秋	吉林省云星创客教育科技有限公司	动画师（动漫学生）