



河南建筑职业技术学院
HENAN TECHNICAL COLLEGE OF CONSTRUCTION

求实严谨 团结奋进

动漫制作技术专业

人才培养方案

专业代码：510215

专业负责人：王一鸣

制订时间：2024年5月

审核时间：2024年6月

实施时间：2024年8月

河南建筑职业技术学院

动漫制作技术专业

人才培养方案

专业代码：510215

专业负责人：王一鸣

制订时间：2024年5月

审核时间：2024年6月

实施时间：2024年8月

河南建筑职业技术学院



目 录

一、专业名称及专业代码	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	1
(一) 培养目标	1
(二) 培养规格	2
1. 素质	2
2. 知识	2
3. 能力	3
六、课程设置及要求	4
(一) 公共基础课程	4
(二) 专业（技能）课程	5
七、教学进程总体安排	8
八、实施保障	12
(一) 师资队伍	12
1. 队伍结构	12
2. 专任教师	12
3. 专业带头人	13
4. 兼职教师	13
(二) 教学设施	13
1. 专业教室基本条件	13
2. 校内实训室（基地）条件	13
3. 校外实训基地	14
4. 支持信息化教学方面的基本要求	14
(三) 教学资源	14

1. 教材选用	14
2. 图书配备	15
3. 数字资源	15
(四) 教学方法	15
1. 在校学习的教学方法	16
2. 企业实践的教学方法	16
(五) 学习评价	16
(六) 质量管理	16
1. 专业和教学监控机制	16
2. 教学管理机制	17
3. 毕业生评价反馈机制	17
九、毕业要求	17
1. 学分要求	17
2. 操行要求	17
3. 资格证书要求	17
4. 健康标准要求	17
十、附录	17

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

基本修业年限为全日制三年。

四、职业面向

表4.1 职业面向一览表

所属专业大类(代码) A	所属专业类(代码) B	对应行业(代码) C	主要职业类别(代码) D	主要岗位类别(或技术领域) E	职业类证书(职业资格证书、职业技能等级或X证书) F
电子信息大类大类(51)	计算机类(5102)	软件和信息技术服务业(65) 广播、电视、电影和录音制作业(87)	动画设计人员(2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员(2-09-06-07) 动画制作员(4-13-02-02)	插画设计 模型制作 动画制作 电影电视制作专业人员	模型制作员 动漫设计师 摄影师 数字制品合成师 影视动画制作员 剪辑师 插画设计师

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，掌握扎实的科学文化知识和动漫创作理论、动漫作品创意、动漫创作技术及相关法律法规等知识，具备解决顺应数字化和互联网化时代发展需要的先进动画产品的制作方法、计算机技术应用与艺术结合等问题，以及动漫策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计等能力，具有良好的人文素养、职业道德、信息素养、团队意识和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，能够从事动漫策划、漫画绘制、原画设计、二维动漫创作、三维动画创作、后期合成、特效制作、虚拟现实技术等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

以国家《高等职业学校动漫制作技术专业教学标准》和相关国家职业技术技能标准为基本遵循，本专业积极构建“思政课程+课程思政”格局，推动全员全过程全方位“三全育人”，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。本专业毕业生应具备的素质、知识和能力如下：

1. 素质

Q1：坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

Q2：崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

Q3：具有较强的实践能力、质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

Q4：勇于奋斗、乐观向上，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

Q5：具有健康的体魄、良好的心理素质和健全的人格，能够掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯、生活习惯、行为习惯。

Q6：具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，能够形成1-2项艺术特长或爱好。

2. 知识

K1：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。

K2：熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、国防安全、消防安全、文明生产和心理健康等相关知识。

K3：掌握计算机操作系统的基本操作及基本办公软件的使用方法。

K4：了解动画的定义、艺术特征，掌握动画的创作原理、方法，掌握动画片的风格和流派等知识。

K5：了解动画的运动规律、基本知识和制作步骤，掌握二维动画软件的基本操作和动画制作，能够熟练绘制分镜头。

K6：掌握专业绘图软件和工具进行原画设计，熟悉会运用数字人工智能绘画工具。

K7：掌握动漫场景设计的基本原理、流程和技术要求，掌握三维场景创建、贴图、灯光设置和渲染输出的技术。

K8：熟练使用数字绘图软件完成动漫角色的设计，熟练掌握角色骨骼绑定及动画的制作。

K9：掌握摄影摄像的基础理论、拍摄技巧与实践知识，了解各种设备的使用与维护，熟练运用拍摄、剪辑、特效等技术制作数字影视作品。

K10：掌握游戏引擎开发的基本知识，引擎界面设计、场景地编制作、动画制作等相关技术。

K11：掌握三维动画制作的原理以及场景和角色的建模、动画、效果表现、视频特效、虚拟现实制作的全流程等知识。

3. 能力

A1：具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

A2：具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

A3：具备信息技术应用、独立思考、逻辑推理、信息加工能力。

A4：具备运用本专业英文技术资料的初步能力。

A5：具有应用文写作的能力，会写分镜脚本、概念设计说明的能力。

A6：能够利用现代信息技术学习专业知识和技能、搜集专业信息，完成岗位相关工作任务。

A7：具有本行业相关的业务管理的能力。

A8：具有熟练本行业及相关企业职业岗位技术应用的能力。

A9：具有动漫行业的创新意识，具有根据行业发展趋势、把握市场需

求进行创业的能力。

A10：具有探究学习、终身学习、创新思维和可持续发展的能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

表6.1 动漫制作技术专业公共基础课程设置表

序号	课程名称	学时学分	教学内容及要求	支撑的培养规格
1	思想道德与法治	3学分 48学时	教学内容：担当复兴大任 成就时代新人；领悟人生真谛 把握人生方向；追求远大理想 坚定崇高信念；继承优良传统 弘扬中国精神；明确价值要求 践行价值准则；遵守道德规范 锤炼道德品格；学习法治思想 提升法治素养。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q1, Q2, Q3, Q4, K1, A1
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2学分 32学时	教学内容：马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果；毛泽东思想；中国特色社会主义理论体系。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q1, K1, A1
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3学分 48学时	教学内容：习近平新时代中国特色社会主义思想，实现了马克思主义中国化时代化新的飞跃；新时代坚持和发展中国特色社会主义；以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴；坚持党的全面领导；坚持以人民为中心；全面深化改革开放；推动高质量发展；社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略；发展全过程人民民主；全面依法治国；建设社会主义文化强国；以保障和改善民生为重点加强社会建设；建设社会主义生态文明；维护和塑造国家安全；建设巩固国防和强大人民军队；坚持“一国两制”和推进祖国完全统一；中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体；全面从严治党。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q1, K1, A1
4	形势与政策	1学分 48学时	教学内容：以教育部《高校“形势与政策”课教学要点》为依据。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q1, K1, A1
5	劳动教育	1学分 16学时	教学内容：劳动教育概述；生活技能、职业技能、社会技能；劳动精神、工匠精神；安全的生产意识、劳动者权益保护、劳动与职业选择；新时代劳动者的理想与担当、新时代劳动形式、人工智能对人类劳动技能的影响。 教学要求：学习并掌握课程内容。	Q2, Q3, Q4, Q5
6	军事理论	2学分 32学时	教学内容：中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备。 教学要求：学习并掌握课程内容。	Q1, Q2, Q4
7	心理健康教育	2学分 32学时	教学内容：心理健康概述；心理咨询；环境适应；自我意识的塑造；人格发展；情绪管理；学习状态的提升；生涯规划；人际关系；健康恋爱；挫折心理调控；生命教育。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q4, Q5, K2, A1

8	体育与健康	7学分 112学时	教学内容：职业体能；篮球、足球、排球、乒乓球、羽毛球、太极拳、健美操。 教学要求：完成相应的实践内容，学习并掌握课程内容。	Q2, Q5
9	中华优秀传统文化	2学分 16学时	教学内容：中华汉字；家书家训；儒家经典；传统建筑；传统雕塑；书法艺术；国画艺术。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	K1,A1,A2
10	职业发展与就业指导	2学分 38学时	教学内容：职业发展规划认知；职业环境的认识与评价；自我特征的认识与评价；确立职业发展目标；职业发展规划、就业准备。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q3,Q4,K2, A1,A2
11	创新创业教育	2学分 32学时	教学内容：创业精神与人生发展；创业者与创业团队；创业机会与风险；创业资源；创业计划；新企业创办。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q3,Q4,K2, A1,A2
12	信息技术基础	2学分 32学时	教学内容：文档处理；电子表格处理；演示文稿制作；信息检索；新一代信息技术概述；信息素养与社会责任。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q3,K3,A1, A3
13	高职英语 I	3学分 48学时	教学内容：文化交流；审美情趣；科学技术；社会责任；生态环境；职场交流；职业理想；职场实践；企业使命。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q3,Q4,A2
14	军事技能	3学分 112学时	教学内容：共同条令教育与训练；射击与战术训练；防卫技能与战时防护训练；战备基础与应用训练。 教学要求：学习并掌握相应的实践内容。	Q1,Q2, Q3, Q4,Q5
15	专业劳动教育	1学分 16学时	教学内容：持续开展日常生活劳动和自我管理生活；定期开展校内外公益服务性劳动；参与真实的生产劳动和服务性劳动等。 教学要求：学习并完成相应的实践内容。	Q2,Q3,Q4 ,Q5
16	社会实践	3学分 60学时	教学内容：开展研究性学习、劳动技术教育、社区服务、社会实践等内容。利用业余或寒暑假进行实习、社会调查、劳动锻炼、做义工、科技文化服务等多种形式。 教学要求：学习并完成相应的实践内容。	Q1,Q2, Q3, Q4,Q5,Q6
17	国家安全教育	1学分 16学时	教学内容：树立总体国家安全观，走中国特色国家安全道路，坚持以人民安全为宗旨，以政治安全为根本，以经济安全为基础，以军事、科技、文化、社会安全为保障，以促进国际安全为依托，统筹发展和安全的关系，筑牢其他各领域安全屏障，争做总体国家安全观坚定践行者。 教学要求：学习并掌握课程内容。	Q1,Q2, Q3,K2

(二) 专业(技能)课程

表6.2 动漫制作技术专业(技能)课程设置表

序号	课程名称	学时学分	教学内容及要求	支撑的培养规格
1	美术基础	3.5学分 56学时	教学内容：主要围绕原画方向，教导学生运用数位板进行场景和道具的原画绘制。学生将学习原画的基本概念、原理，包括构图、造型、色彩、光影等知识。通过实践，掌握数位板的绘画技巧，运用线条、色彩等表现手法，绘制出富有创意和表现力的场景和道具原画。 教学要求：学生应熟练使用数位板，理解原画的创作要求和规范，能够运用所学知识与技巧，独立绘制出符合原画标准的场景和道具作品，展现出一定的创意和艺术表现力。	Q6,K4,K6, A3

2	动漫运动规律	3.5学分 56学时	教学内容：动画运动规律的基本原理；人物的基本运动规律；动物的基本运动规律；自然现象的基本运动规律。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q4, K5, A3
3	分镜头设计	3学分48学时	教学内容：动画分镜头基础；动画分镜头前的准备工作；分镜头画面的绘制；动画分镜头的画面处理；如何使分镜头合理流畅。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q5, K5, A8, A3
4	数字绘画	3.5学分 56学时	教学内容：使用数字绘画的软件平台；初步接触AI平台软件，如Stable Diffusion、文心一格等的基础绘画功能；对各类插画造型能力的训练；AI绘画训练，掌握AI的基本绘画功能。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q6, K4, K6, A3
5	Photoshop	3.5学分 56学时	教学内容：Photoshop软件界面的熟练；套索工具组，魔术棒工具的使用；创建和应用图层组；创建使用文字变形组；滤镜的使用方法与使用技巧；通道的应用，快速蒙版和蒙版等的使用方法。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容，注重过程评价。	Q6, K6, A6
6	视听语言	3学分 48学时	教学内容：视听语言基础；镜头语言魅力；摄影时间的掌控；声音的艺术及声画关系；视听语言的修辞功能。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q6, K9, A3
7	三维动画基础	4学分 64学时	教学内容：主要侧重于绑定知识，包括IK（反向动力学）、FK（正向动力学）等骨骼绑定技术，以及机械绑定等相关内容。学生将学习使用相关软件进行角色和物体的骨骼绑定，掌握调整骨骼结构和权重的方法，以实现自然流畅的动画效果。 教学要求：学生通过学习，应熟练掌握IK、FK等骨骼绑定技术，能够准确地进行机械绑定和其他类型的绑定操作。具备分析和解决绑定过程中出现问题的能力，为后续的动画制作打下坚实的基础。	Q3, k3, k8, A1
8	摄影与摄像技术	4学分 64学时	教学内容：包含摄影与摄像的基础知识、设备操作、拍摄技巧、构图方法、光线控制等。同时，学习视频拍摄的流程、剪辑和后期处理技术。 教学要求：学生应熟悉摄影与摄像的基本原理和技术，能够运用相机和摄像机拍摄出符合要求的照片和视频，具备一定的剪辑和后期制作能力，能够制作出完整的摄影与摄像作品。	Q3, k9, A1, A7
9	动漫概念设计	3.5学分 56学时	教学内容：概念设计的分类与方法；角色概念设计；场景概念设计；综合绘画。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q4, K3, A3
10	数字造型设计I	4学分 64学时	教学内容：主要包括场景建模和道具模型制作的相关知识和技能。学生将学习如何使用相关软件进行场景的构建和道具模型的创建，包括模型的拓扑结构、细节处理、材质贴图等方面的内容。 教学要求：学生应掌握场景建模和道具模型制作的基本方法和流程，能够独立完成简单场景和道具模型的制作，具备一定的建模能力和审美水平。	Q3, K3, k7, A8
11	数字造型设计II	4学分64学时	教学内容：专注于角色建模方向，包括角色的形体结构、比例关系、面部特征等方面的学习。学生将掌握使用相关软件进行角色模型创建的技巧，涉及角色的拓扑结构、细节雕刻、材质贴图等内容，同时也会学习角色的动画绑定相关知识。 教学要求：学生能够熟练运用所学技能进行角色建模，创建具有个性和表现力的角色模型，并能够为角色进行合理的动画绑	Q3, k11, k7, A8

			定，以满足动画制作的需求。	
12	后期合成	3.5学分 56学时	教学内容：后期合成概述；基本技术和工具；高级合成技术；软件工具实操；视觉效果创意设计；项目管理与实践。 教学要求：学生通过理论学习和实践操作，掌握相关软件和技术的应用，能够独立完成后期合成作品，并具备一定的创意和审美能力。	Q6, K9, K11, A9, A10
13	三维动画创作	6学分 96学时	教学内容：从K帧动画的基础知识开始，包括关键帧的设置、动画曲线的调整、物体的运动规律等。同时，涵盖动画的基本概念、类型、元素，以及影视语言与表现手法、作品主题与内涵等方面的内容。 教学要求：学生应熟练掌握K帧动画的技术，能够运用关键帧和动画曲线制作出流畅、自然的动画效果。同时，理解和运用影视语言与表现手法，传达作品的主题与内涵，具备独立创作动画作品的能力。	Q3, k5, K11, A1
14	灯光与渲染	4学分 64学时	教学内容：虚幻引擎动画系统概览；动画原理与基础，角色动画深度开发；环境动画与交互设计；特效动画与视觉效果；动画性能优化与发布；实际项目开发 教学要求：学生要全面掌握虚幻引擎在动画制作中的应用，包括角色动画、环境动画和交互设计等方面，为未来的职业生涯或相关领域的深入学习打下坚实的基础。	Q6, K7, K10, K11, A9
15	特效制作	3学分 48学时	教学内容：影视特效概论；特效制作基础；特效软件与技术；实际特效应用；特效项目实践；作品评析与展示 教学要求：学生通过理论学习和实践操作，掌握相关软件和技术的应用，获得影视特效设计与制作的全面技能，为进入专业影视制作领域做好准备。	Q6, K9, K11, A9, A10
16	商业摄影	3学分 48学时	教学内容：涉及摄影的基本原理、相机操作、光线运用、构图技巧等。同时，包括商业摄影的特点和需求，如产品摄影、人像摄影、广告摄影等不同领域的拍摄技巧和表现方法。 教学要求：学生应熟练掌握摄影设备的操作，能够运用各种摄影技巧拍摄出高质量的商业照片，具备敏锐的观察力和审美能力，能够根据客户需求进行创意拍摄。	Q6, K9, A7
17	影视作品赏析	3学分 48学时	教学内容：影视作品的基本概念与类型；影视作品的基本元素；影视语言与表现手法；影视作品的主题与内涵。 教学要求：学习并掌握课程内容。	Q6, K4, A3
18	数字造型设计实训	1学分 20学时	教学内容：通过实战案例作业，进行场景建模和道具模型制作的实践。学生将参与实际项目，根据具体案例要求，运用相关软件进行场景构建和道具模型的创建，注重模型与实际场景的契合度以及道具的细节表现。 教学要求：学生能够在实训中切实运用所学建模技术，完成符合实战要求的场景和道具模型制作，提升实际操作能力、解决问题的能力以及对实际项目的适应能力。	Q3, Q6, K7, A7
19	数字绘画实训	1学分 20学时	教学内容：了解传统手绘插画与数字绘画的特性与差别；数字绘画草图训练，掌握使用AI绘画软件进行处理草图；制作数字绘画设计项目。 教学要求：学习并掌握课程内容，完成相应的实践内容。	Q6, K4, K6, A3, A10
20	数字造型设计II实训	1学分 20学时	教学内容：以实战案例作业为导向，进行角色建模的实际操作。学生将承接具体的角色建模任务，依据案例需求，精确构建角色形体、细致刻画面部特征、精心雕琢细节，全面掌握角色建模的流程和技巧。	Q3, Q6, K11, A7

			教学要求：学生在实训中能够独立且高质量地完成角色建模工作，创建出具有较强表现力和符合实战需求的角色模型，同时注重模型在动画制作中的可操作性和兼容性。	
21	后期合成实训	1学分 20学时	教学内容：合成软件深入学习；关键技术和特效制作；3D合成与虚拟现实；实战项目与团队合作；视产业应用与未来趋势；专业发展与职业规划 教学要求：学生通过实训，进一步掌握相关软件和技术的应用，确保学生在完成实训后，不仅技术娴熟，而且能够理解行业需求，适应快速变化的工作环境，有效应对未来的职业挑战。	Q4, Q6, K9, K11, A9
22	动漫制作毕业参观实习	1学分 20学时	教学内容：课堂准备和预研；动漫制作流程详解；实地参观和实习；实习日志和案例研究；评估和反馈；职业规划与发展 教学要求：通过毕业参观实习，学生不仅能够理论上了解动漫制作的各个方面，还能通过实地参观实习获得宝贵的实际经验，从而更好地准备进入动漫行业。	Q3, Q4, K2, A6, A10
23	跟岗实习（职业劳动教育）	18学分 360学时	教学内容：实习前的准备课程；工作场所实践；实际项目参与；专业技能和工具应用；行业理解和职业发展；实习总结与评估 教学要求：学生通过跟岗实习不仅获得技术技能，还能发展必要的职业素养和实际操作能力，为他们即将开始的职业生涯做好充分的准备。	Q3, Q4, K2, A6, A8, A9
24	顶岗实习（职业劳动教育）	20学分 400学时	教学内容：实习前准备；实际工作流程体验；行业工具与技术应用；专业发展和职业规划；实习总结与评估；反馈与改进 教学要求：通过顶岗实习，学生不仅能够增强实际操作能力，还能够深入理解动漫行业的工作流程和职业要求，为将来的职业生涯打下坚实的基础。	Q3, Q4, K2, A6, A8, A9

七、教学进程总体安排

表7.1 动漫制作技术专业理论教学环节安排表

序号	课程类别	课程性质	课程属性	课程代码	课程名称	学分	学时			周学时分布						考核方式	承担单位	标识			
							总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年							
										1	2	3	4	5	6						
一、公共必修课																					
1	公共基础课	必修课	B	G1	思想道德与法治	3	48	32	16	4							考试	马克思主义学院			
2	公共基础课	必修课	B	G2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4		2						考试	马克思主义学院			
3	公共基础课	必修课	B	G3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 I	1.5	24	20	4			2					考试	马克思主义学院			
4	公共基础课	必修课	B	G4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 II	1.5	24	20	4				2				考试	马克思主义学院			
5	公共基础课	必修课	B	G5	形势与政策	1	48	32	16								考查	马克思主义学院	课程组课程		
6	公共基础课	必修课	A	G6	劳动教育	1	16	16	0								考查	教务处	学校统管课		

7	公共基础课	必修课	A	G7	军事理论	2	32	32	0	/	/	/	/	/	/	/	考查	马克思主义学院	学校统管课
8	公共基础课	必修课	B	G8	心理健康教育	2	32	26	6	2							考查	马克思主义学院	
9	公共基础课	必修课	B	G9	体育与健康 I	2	32	2	30	2							考查	文艺体育部	
10	公共基础课	必修课	B	G10	体育与健康 II	2	32	2	30		2						考查	文艺体育部	
11	公共基础课	必修课	B	G11	体育与健康 III	2	32	2	30	/	/	/	/	/			考查	文艺体育部	
12	公共基础课	必修课	B	G12	体育与健康 IV	1	16	2	14								考查	文艺体育部	
13	公共基础课	必修课	A	G42	国家安全教育	1	16	16	0								考查	马克思主义学院	
公共必修课小计13门						22	384	230	154	8	4	2	2						

二、公共限定选修课

14	公共基础课	限定选修课	B	G13	马克思主义理论	2	32	26	6	/	/	/	/	/	/	/	考查	马克思主义学院	
15	公共基础课	限定选修课	B	G14	党史国史	2	32	26	6	/	/	/	/	/	/		考查	马克思主义学院	
16	公共基础课	限定选修课	B	G15	中华优秀传统文化	2	16	12	4	/	/	/	/	/	/		考查	基础教学部	选开
17	公共基础课	限定选修课	B	G16	职业发展与就业指导	2	38	26	12	/	/	/	/	/	/		考查	马克思主义学院	课组课程选开
18	公共基础课	限定选修课	B	G17	创新创业教育	2	32	16	16		2						考查	马克思主义学院	选开
19	公共基础课	限定选修课	B	G18	信息技术基础	2	32	16	16	2							考查	建设信息工程系	选开
20	公共基础课	限定选修课	B	G19	美育	2	16	12	4	/	/	/	/	/	/		考查	文艺体育部	
21	公共基础课	限定选修课	B	G20	高等数学	3	48	36	12								考试	基础教学部	
22	公共基础课	限定选修课	B	G21	高职英语 I	3	48	36	12	4							考试	基础教学部	选开
23	公共基础课	限定选修课	B	G22	建筑职场英语	2	32	26	6								考查	基础教学部	
24	公共基础课	限定选修课	B	G23	高职英语 II	2	32	26	6								考查	基础教学部	
25	公共基础课	限定选修课	B	G24	健康教育	2	32	26	6								考查	马克思主义学院	
公共限定选修课小计5门						11	166	106	60	6	2								
三、公共选修课																			

26	公共基础课	选修课	B	G25	节能减排类	2	24	18	6							考查				
			B	G26	绿色环保类	2	24	18	6							考查				
			B	G27	金融知识类	2	24	18	6							考查				
			B	G28	社会责任类	2	24	18	6							考查				
			B	G29	人口资源类	2	24	18	6							考查				
			B	G30	海洋科学类	2	24	18	6							考查				
			B	G31	管理类	2	24	18	6							考查				
			B	G32	艺术素养类	2	24	18	6							考查				
			B	G33	人文素养类	2	24	18	6							考查				
			B	G34	身心素养类	2	24	18	6							考查				
			B	G35	技能提升类	2	24	18	6							考查				
			B	G36	职业素养类	2	24	18	6							考查				
			B	G37	人工智能类	2	24	18	6							考查				
公共选修课小计2门						4	48	36	12											
公共基础课理论教学环节合计19门						37	598	372	226	14	6	2	2							

四、专业基础课

27	专业课	基础课	B	5102151001	美术基础	3.5	56	24	32	4						考查	建筑系	
28	专业课	基础课	B	5102151002	动漫运动规律	3.5	56	32	24	4						考试	建筑系	
29	专业课	基础课	B	5102151003	分镜头设计	3	48	28	20		4					考试	建筑系	
30	专业课	基础课	B	5102151004	数字绘画	3.5	56	24	32		4					考查	建筑系	
31	专业课	基础课	B	5102151005	Photoshop	3.5	56	24	32		4					考查	建筑系	
32	专业课	基础课	B	5102151006	视听语言	3	48	32	16			4				考查	建筑系	
33	专业课	基础课	B	5102151007	三维动画基础	4	64	28	36			4				考查	建筑系	
34	专业课	基础课	B	5102151008	摄影与摄像技术	4	64	28	36				16			考查	建筑系	4周
专业基础课小计8门						28	448	220	228	8	12	8	4					

五、专业核心课

35	专业课	核心课	B	5102152001	动漫概念设计	3.5	56	32	24	4						考查	建筑系	
36	专业课	核心课	B	5102152002	数字造型设计 I	4	64	28	36		4					考查	建筑系	
37	专业课	核心课	B	5102152003	数字造型设计 II	4	64	28	36			4				考试	建筑系	

38	专业课	核心课	B	5102152004	后期合成	3.5	56	24	32			4				考查	建筑系	
39	专业课	核心课	B	5102152005	三维动画创作	6	96	40	56				16			考试	建筑系	6周
40	专业课	核心课	B	5102152006	灯光与渲染	4	64	28	36				16			考查	建筑系	4周
41	专业课	核心课	B	5102152007	特效制作	3	48	20	28				16			考查	建筑系	3周
专业核心课小计7门						28	448	200	248	4	4	8	12					
六、专业拓展课																		
42	专业课	拓展课	B	5102153001	商业摄影	3	48	20	28			4				考查	建筑系	
43	专业课	拓展课	B	5102153002	影视作品赏析	3	48	32	16				4			考查	建筑系	
专业拓展课小计2门						6	96	52	44			4	4					
专业课理论教学环节合计17门						62	992	472	520	12	16	20	20					
本专业理论教学环节共计36门						99	1590	844	746	26	22	22	22					

表7.2 动漫制作技术专业实践教学环节安排表

序号	课程类别	课程性质	课程属性	课程代码	课程名称	学分	学时	实践教学安排						考核方式	承担单位	标识			
								第一学年		第二学年		第三学年							
								1	2	3	4	5	6						
一、公共必修课																			
1	公共基础课	必修课	C	G38	军事技能	3	142		3周						考查	教务处	入学教育 学校统管课		
2	公共基础课	必修课	C	G39	专业劳动教育	1	16		4	4	4	4			考查	学生工作部(处)	学校统管课		
3	公共基础课	必修课	C	G40	社会实践	3	60								考查	学生工作部(处) 团委	学校统管课		
公共必修课实践教学环节合计3门						7	188												
二、专业必修课																			
4	专业课	必修课	C	5102154001	数字造型设计I实训	1	20			1周					考查	建筑系			
5	专业课	必修课	C	5102154002	数字绘画实训	1	20			1周					考查	建筑系			
6	专业课	必修课	C	5102154003	数字造型设计II实训	1	20				1周				考查	建筑系			
7	专业课	必修课	C	5102154004	后期合成实训	1	20				1周				考查	建筑系			
8	专业课	必修课	C	5102154005	动漫制作毕业参观实习	1	20					1周			考查	建筑系			
9	专业课	必修课	C	9999993001	跟岗实习(职业劳动教育)	18	360						18周		考查	建筑系			
10	专业课	必修课	C	9999993002	顶岗实习(职业劳动教育)	20	400							20周	考查	建筑系			
专业课实践教学环节合计7门						43	860												
本专业实践教学环节共计10门						50	1048												

表7.3 动漫制作技术专业学时分配表

课程类别	课程性质	学分	学时数		
			总学时	理论学时	实践学时
公共基础课程	理论教学环节公共必修课	22	384	230	154
	理论教学环节公共限定选修课	11	166	106	60
	理论教学环节公共选修课	4	48	36	12
	实践教学环节公共必修课	7	188	0	188
	小计	44	786	372	414
专业(技能)课程	理论教学环节专业基础课	28	448	220	228
	理论教学环节专业核心课	28	448	200	248
	理论教学环节专业拓展课	6	96	52	44
	实践教学环节专业必修课	43	860	0	860
	小计	105	1852	472	1380
共计		149	2638	844	1794

1. 本专业共计总学时为2638；
2. 公共基础课程学时占总学时的29.80%；
3. 选修课教学时数占总学时的11.75%；
4. 实践性教学学时占总学时数的68.01%。

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

专兼职教师的配比满足师生比18:1，师资配置与要求见表8.1。

表8.1 师资配置与要求

序号	教师类型	素质要求
1	专任教师	具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有动画设计、数字媒体艺术、设计学等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每5年累计不少于6个月的企业实践经历。
2	兼职教师	主要从本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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教学任务。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；具有理想信念、道德情操、扎实学识、仁爱之心；具有动画设计、数字媒体艺术、设计学和科学与技术等相关专业本科及以上学历；具有扎实的动漫制作技术专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学

研究；每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人能够较好地把握国内外动漫行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫制作技术专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定专业影响力。

4. 兼职教师

校企共建兼职教师库，实行动态更新，兼职教师来自动漫制作企业、设计类企业一线技术人员和社会能工巧匠，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的动漫制作技术专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上行业相关专业技术资格，能承担课程与实训教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

1. 专业教室基本条件

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi环境，并具有网络安全防护措施。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. 校内实训室（基地）条件

校内实训室（基地）配置与要求见表8.2。

表8.2. 校内实训室（基地）配置与要求

序号	实践教学项目	实训任务	实验实训室名称	实训室面积	工位数	同时容纳学生数
1	数字造型设计 I	1. 场景设计实践：自然与环境场景；城市与建筑场景 2. 三维建模与渲染：三维软件应用；材质与贴图；灯光与渲染技术 3. 数字绘画与概念艺术 4. 动画与视觉效果	室内空间数字化云设计实训室	103m ²	50	50人
2	数字造型设计 II	1. 人物造型与结构 2. 角色性格与背景设定 3. 服饰与配饰设计 4. 色彩应用技巧 5. 数字绘画工具与技术 6. 角色表现与动态效果	角色建模实训室	105m ²	50	50人
3	三维动画创作	1. 角色设计与动画制作 2. 角色设计原理和技巧 3. 动画中的场景布局原则 4. 动画中的声音元素和作用 5. 动画编辑、色彩校正和特效添加 6. 完整的动画制作项目实践	建筑三维动画制作实训室	103m ²	50	50人

4	灯光与渲染	1. 角色动画深度开发 2. 环境动画与交互设计 3. 特效动画与视觉效果 4. 动画性能优化与发布 5. 实际项目开发	全景交互实训室	186m ²	60	60人
5	后期合成	1. 关键帧动画和运动控制技术 2. 蒙版和图层混合模式的应用 3. 色彩校正的原理和技术 4. 高级合成技术 5. 后期合成项目的策划与管理	数字影音实训室	100m ²	50	50人
6	摄影与摄像技术	1. 摄影摄像设备的认识和操作 2. 摄影构图与美学 3. 产品摄影的策略与技巧 4. 商业摄影中的色彩管理 5. 客户需求分析与沟通策略 6. 项目规划与资源配置 7. 品牌故事的视觉表达	元宇宙动画创新实训室	86m ²	50	50人

3. 校外实训基地

校外实训基地配置与要求见表8.3。

表8.3 校外实训基地配置与要求

序号	实践教学项目	实训任务	实训基地名称	同时容纳学生数
1	美术基础	原画创作	河南省辉县万仙山郭亮写生基地	200
2	数字造型设计 I	场景建模训练	郑州天祥博物馆 产学研基地	50
3	数字造型设计 II	角色建模训练	河南西吉文化有限公司 实习基地	50
4	灯光与渲染	虚拟现实技术及程序训练	康利达装饰股份有限公司 实习基地	50
5	摄影与摄像技术	摄影、摄像	安徽省黟县宏村西递写生基地	200

4. 支持信息化教学方面的基本要求

具有网络软硬件条件及终端，能够提供数字化教学资源库线上学习、文献资料查阅、常见问题解答等信息化条件。专业教师开发所有专业课程的信息化教学资源并有效利用，基于各类线上教学平台，创新线上线下混合的教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升学习效果。

(三) 教学资源

1. 教材选用

严格执行《国家职业院校教材管理办法》和《河南省职业院校教材管理实施细则》规定。其中，思政课必须使用国家统编的思想政治理论课教材、马克思主义理论研究和建设工程重点教材；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；如，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。

校本教材严格执行学校《教师自编教材建设管理规定》，教材选用过程公开、公平、公正，严格按照程序选用，并对选用结果进行公示。

2. 图书配备

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借。专业类图书文献主要包括：

(1) 艺术学、动画设计、影视后期、游戏设计、交互媒体等本专业有关的课程教材、培训教材等图书与文献。

(2) 电子教案、电子课件、模拟仿真项目、教学视频、学生自主学习资源、实训项目及指导、理论及实践技能测试题库（自动评分）、案例库、课程网站等。

3. 数字资源

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、虚拟仿真软件、数字教材等数字资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，满足学生的线上学习或自主学习需求。

数字教学资源配置具体要求如下：

(1) 所有课程需建设模块化教学内容，如，课程标准、授课计划、教学课件、单元教学设计、数字化教学案例库、试题库、图像和音视频素材等数字化教学资源；

(2) 所有专业核心课程需开发精品在线开放课程，如，教学视频、教学课件、动画、试题库等资源；

(3) 所有实训课程需建设实训指导书、实训案例库、实训素材库等资源。

(四) 教学方法

普及项目教学、案例教学、情境教学、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，推广翻转课堂、线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。

1. 在校学习的教学方法

在校教学环节，主要采取项目教学、案例教学、任务教学、模块教学等方法。通过实际与仿真的项目或任务，让学生在教师的引导下参与探究式学习。所有课程全面普及项目教学、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，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。部分课程还需要使用讲授法、演练法等让学生巩固学习成效。

2. 企业实践的教学方法

企业实践一部分由学生所在单位或实习单位提供实习岗位，另一部分由学校统筹组织安排。实习期间实行岗位工作任务式教学，由岗位导师提供项目或任务，并组织开展教学组织与教学考核。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，采用多元化考核评价体系，实施过程考核、实践技能考核、第三方评价、职业资格证书置换等多种考核方式。严格考核纪律，完善学生学习过程监测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、毕业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

根据课程类型与课程特点，采用笔试、操作、作品、报告、以证代考、以赛代考等多种评价模式。突出对学生的人文素养、职业素养和专业技能的考核，各门课程的评价内容、评价标准与评价方式在《课程标准》中明确。

（六）质量管理

1. 专业和教学监控机制

建立专业建设和教学过程质量监控机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 教学管理机制

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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. 毕业生评价反馈机制

建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

九、毕业要求

1. 学分要求

根据本专业培养特色及培养目标的要求，分类设置公共基础课程、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、实践教学环节的专业必修课，采用课堂教学、社会实践、文化活动、实习、探究等多种形式，使本专业毕业生综合能力达到基本要求，且课程考核全部合格，本专业毕业生需达到规定的149学分。

2. 操行要求

根据学生管理相关规定，操行考核达到合格及以上，劳动教育达到合格。

3. 资格证书要求

提倡至少获得一个“职业面向”中要求的资格证书。

4. 健康标准要求

按照《国家学生体质健康标准》要求达标。

十、附录

1. 教学进程安排表

2. 教学计划异动审批表

附件1

河南建筑职业技术学院 系 专业
20—20 学年 学期 教学进程安排表

附件2

河南建筑职业技术学院教学计划异动审批表

_____学年 第_____学期

编号: _____

教学单位名称		专业	年级		
异动情况	项目	异动前		异动后	
	课程名称				
	课程类别				
	课程性质				
	开课学期	第 学期		第 学期	
	总学时数	节/学期		节/学期	
	周学时数	节/周		节/周	
	考核方式	<input type="checkbox"/> 考试	<input type="checkbox"/> 考查	<input type="checkbox"/> 考试	<input type="checkbox"/> 考查
异动原因	<div style="text-align: right;">申请人: 年 月 日</div>				
教研室意见	年 月 日		教学单位意见	年 月 日	
教务处意见	年 月 日		学校意见	年 月 日	

说明: 1.每学期各教学单位依据教学计划安排教学任务, 无特殊情况, 一律不准变动。

2.排课结束前如需变更教学计划, 应填写本表报教务处审批。

3.此表纸质版一式两份, 教务处留存一份, 教学单位留存一份。

求实严谨
团结奋进

河南建筑职业技术学院