



厦门南洋职业学院

电影艺术专业群 人才培养方案

包含专业:	专业名称及代码:
	动漫制作技术 (510215)
	数字媒体艺术设计 (550103)
	影视编导 (660206)
	摄影摄像技术 (660213)
适用年级:	2022 级
群负责人:	吕优悠
制定日期:	2023-6-17

目录

第一章	3
厦门南洋职业学院 2022 年电影艺术设计专业群调研报告	3
一、前言	3
(一) 调研目的	3
(二) 调研时间	3
(二) 调研对象	4
(四) 调研方法	7
二、主体	8
三、结论	11
第二章编制说明	16
第三章专业群人才培养方案	18
六、培养目标	23
八、教学计划套表	29
(一) 教学计划总体安排 (单位: 周) (每学期按 20 周计算)	29
注: 顶岗实习 24 学分, 其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习, 分散在第 1-5 学期, 勤工助学 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。	29
(二) 电影艺术专业群教学计划进程表 (2022 级)	29
(四) 课程结构比例	39
十、实施保障	40
十二、毕业要求	42

第一章

厦门南洋职业学院 2022 年电影艺术设计专业群调研报告

一、前言

(一) 调研目的

本专业在制定人才培养方案时始终坚持以《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020 年）》为指导，以就业为导向，以能力为本位，以岗位需要和职业标准为依据，满足学生职业生涯发展的需求。培养机制具有明显的岗位针对性，实行学历证书和多种职业技能证书与资格证书并重的教育模式，毕业一上岗“零距离”，树立培养满足社会“急用”、上岗“实用”的新型育人人才观、以适应具体岗位及岗位群的能力结构需求的“综合岗位能力为核心，综合素质为基础”。2015 年，教育部出台《关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》，指出“围绕各类经济带、产业带和产业集群，建设适应需求、特色鲜明、效益显著的专业群”。这一时期的专业群建设，突出了“服务需求”的明确导向，强调基于外部需求建设特色优势专业群，引导学校科学定位。

(二) 调研时间

2022 年 3 月 5 日—6 月 20 日到调查点调查，收集资料；

2022 年 3 月 21 日召开座谈会；

2022 年 3 月 18 日—3 月 24 日各调查组整理调查资料提交至电影艺术相关专业人才需求调查组；

2022 年 3 月 26 日—6 月 30 日由调查材料汇总分析后，组织专人进行资料汇总，撰写电影艺术专业群人才需求调研报告初稿。

调研部分企业：

2022 年 4 月 5 日 厦门功夫动漫有限公司

2022 年 4 月 8 日 厦门影视剧本协会，厦门触控科技有限公司，厦门翼讯科技有限公司

2022 年 4 月 25 日 厦门翔通动漫有限公司，观印数字影像（厦门）有限公司，

厦门星路文化传媒有限公司

2022年5月4日 厦门广播电视集团，福建字节跳动科技有限公司厦门分公司

2022年5月10日 东南翔影（厦门）影业集团

2022年5月12日 厦门嘉庚艺术中心

2022年5月17日 海西（石狮）电子商务园区，莆田市融媒体中心

2022年5月19日 漳浦县融媒体中心

2022年5月21日 厦门安戈力文化传媒有限公司

2022年5月19日 天翼爱动漫文化传媒有限公司

2022年5月21日 马巷中心小学

2022年6月5日 厦门速相科技有限公司 3D 数字人修模研学

2022年6月18日 厦门市翔安区融媒体中心

（二）调研对象

调研公司	调研内容	调研岗位
厦门触控未来科技有限公司	国内数字娱乐领军企业“触控科技”集团旗下的教育生态子公司，其具有的科技资源为动漫制作技术、数字媒体艺术设计以及游戏艺术设计提供了行业最前沿的岗位技能需求，以及企业所积累的校企合作经验，为企业与专业的课程共建提供了保障。	游戏开发、游戏特效、游戏UI
厦门翔通动漫有限公司	在动画制作、文旅产品衍生品设计与动漫品牌设计领域都有较成熟的经验，为动漫制作技术专业提供了岗位技能的发展与技术需求。	动画师、原画设计师、IP开发与推广

厦门翼讯科技有限公司	厦门本土优秀的互联网产品服务商，为数字媒体艺术设计专业在交互设计及前端交互技术方面提供了岗位的需求	UI 设计师、交互设计师
厦门十二视觉文化传媒有限公司	摄影摄像行业目前的发展方向，以及对在校学生培养的技能侧重点。	产品拍摄、会展拍摄
厦门绮璇文化传播有限公司	平面视觉设计的新模式及领域拓展	新媒体策划
厦门黑胶文化传媒有限公司	后期制作行业的需求与发展方向	后期剪辑
厦门影视剧本学会	通过走访，对影视创作中的文学剧本写作、影视剧本写作等相关内容做深入的调研。了解市场对相关人才的需求。	剧本创作、影视编辑
福建字节跳动科技有限公司 厦门分公司	福建字节跳动科技有限公司厦门分公司经营范围包括：互联网信息服务；软件开发；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；广告的设计、制作、代理、发布；会议及展览服务；市场调查；信息系统集成服务等。	短视频制作、新媒体运营
东南翔影（厦门）影业集团	从专业影视制作与影视相关服务入手，调研该公司在专业影视领域以及影视影	影视制作、后期剪辑

	视服务方面的整体内容。	
翔安区融媒体中心	从融媒体全生态链出发，了解融媒体平台搭建，人员需求以及内容生产等相关讯息。	摄影摄像、后期剪辑
厦门安戈力文化传媒有限公司	围绕师生实训以及项目合作等内容进行全面合作，培养适应商业动画影视广告产业发展需要的高素质技能型人才，助力区域经济发展。	动画影视制作，广告拍摄
天翼爱动漫文化传媒有限公司	围绕品牌建设、师生实训以及项目运作等内容进行全面合作，培养适应动漫产业发展需要的高素质技能型人才，助力区域经济发展。	动漫周边，动画短片
马巷中心小学	下设舞蹈表演、音乐表演、摄影与摄像技术等专业的指定教育实习基地，有义务为甲方学生提供教育见习、教育实习、顶岗实习等机会，为学生顺利完成教育实习任务提供相应的条件。	摄影摄像、视频剪辑、平面设计

厦门速相科技有限公司 3D 数字人修模研学	围绕师生实训以及项目合作等内容进行全面合作，培养适应 3D 数字人修模产业发展需要的高素质技能型人才，助力区域经济发展。	建模师、修模师

（四）调研方法

本次调研主要通过问卷星调研往届专业毕业生，在从事相关专业岗位时对于学校所设计的人才培养方案及课程提出一些建议，以及岗位的数据分析作为课程开设依据。另外通过到企业现场走访，与企业的一线人员进行深入的访谈，来了解专业岗位的需求以及人才培养的方向。

- 1.问卷调查法：主要针对高职编导、数字媒体专业院校、行业企业、各企业管理层(人力资源部门)及一线员工进行座谈、访谈。
- 2.会议调研法：主要通过会议形式，了解相关情况，征求专家意见和建议，组织专家论证，确定调研方案。
- 3.实地调研法：主要通过约谈部分高职院校专家、企业相关人员，了解目前电影艺术的人才培养情况。
- 4.网络查阅法：主要通过网上搜索，查阅省外其他院校的人才培养现状。调查发现，现阶段传媒类专业融合性较高，所以电影艺术专业群的建设必须寻找到契合点来进行专业的合理布局。

二、主体

1. 调查区域本行业企业人才需求状况；

根据报告《2019年中国网民新闻阅读习惯变化的量化研究》基于3万人的问卷调查，得出结论：新媒体已经成为我国公众获取新闻信息的主要渠道。手机媒体是最重要的新闻信息来源；只从传统媒体中获取新闻信息者极少；以微信、抖音为代表的社交媒体是获取新闻信息最重要的新媒体类型；腾讯微信是用户最多、最广泛的新闻信息获取平台。统计数据显示，民众在接收新闻信息时，倾向于通过移动端从微信、微博、抖音等新媒体渠道获取信息，电视、纸媒等传统媒体在信息传播方面占有率大大下降。

《厦门市自媒体行业发展调查报告（2020）》（以下简称“报告”）指出：近年来，厦门互联网基因进一步传承，文化气质进一步彰显，自媒体企业不断汇聚发展，行业体量已占据福建省半壁江山，不少自媒体企业已经发展进入全国自媒体行业头部企业。厦门市自媒体行业的崛起，被誉为中国自媒体行业发展的“厦门现象”。

《报告》称，当前厦门自媒体体量规模较大。据初步统计，厦门现有网站7.38万个，各类公众账号近500万个。从业人员约3万人，行业总收益超30亿元。

目前，厦门已初步形成自媒体产业链和产业生态，包括飞博共创、十点读书、创客猫等自媒体孵化器公司，奇迹山、自娱自乐等MCN公司，青瓜传媒之类的自媒体服务机构，云媒互动、多想互动、羊驼先森、一纳等内容创业公司，好物、微趣等互联网电商公司，刀舞天下、咪咕动漫等兼具内容生产和平台运营双重功能公司。这些企业中，不少都是头部企业，更创造了不少自媒体领域的现象级成功范例。

厦门自媒体行业的发展态势也相当迅猛。《报告》显示，厦门大部分自媒体企业在近五年间快速成长。2020年疫情防控期间，厦门自媒体行业仍有49%的增长率，居全省首位。绝大多数自媒体企业对本行业的全国影响力拥有中上评价。73.91%的自媒体企业对厦门市自媒体的发展前景看好。

厦门自媒体企业在运营上，具有轻资产重智力、平台投放多样、收益构成多元、自律机制初成、开拓意愿较强等特点。

《报告》显示，厦门自媒体企业主要依托互联网大平台，通过智力、创意、服务等投入来获取经济营收，总体上具有轻资产、少人员、看创意、重品牌的运营特点。同时，厦门自媒体企业主要依托微信、微博、抖音、腾讯视频及各大门户网站等来构建自身的传播矩阵。其中，微信公众号是最常见的传播渠道，占比73.91%。

厦门自媒体行业发展迅速的同时，在内容、人才、变现、融资及生态等方面，都存在不少挑战。

同时，厦门成功培育了文化类国家级高新技术企业101家、市级高新技术企业71家，在新媒体与影视科技领域、VR/AR领域、数字出版领域、智慧旅游等领域都聚集了一大批龙头企业。经过多年的培育，我市数字创意产业涌现出多个细分领域领军企业：翔通动漫拥有1200多个原创动漫版权，是国内最大的动漫授权公司之一；咪咕动漫是中国最大的手机动漫平台，其参与制定的手机动漫标准，是我国文化领域首个国际技术标准；四三九九是我国最大的游戏门户网站；飞鱼科技是国内领先的互联网游戏开发和运营商；吉比特是国内首家在A股主板独立上市的公司。2017年，我市动漫游戏产业营收达143.9亿元，同比增长21.6%，厦门软件园动漫游戏产业排名全国第七。

在文化创意产业迅速发展的同时，人才的匮乏的问题也日益凸显，虽然近年来有所改善，但仍缺口很大，这给我们为厦门市输送文化创意人才提供了一个广阔的空间。

2. 调查并分析企业的工作流程、部门和岗位设置情况；

从企业的项目承接开始，到项目的落地完成，需要经过几个环节的工作实施，在企业中也需要不同部门的配合，对于电影艺术类专业群所对应的文化创意产业中的企业，以文化创意为基础的各类项目，都需要前期的策划岗位、中期的设计制作岗位，到后期的完成宣传推广岗位来完成最终的项目。

对接文化创意产业，立足厦门融合艺术和人文，培养具有良好的科学素养以及艺术修养、既懂技术又懂艺术、能够运动好新媒体创作的复合型应用型影视制作骨干人才。

3. 调查并分析本专业面向的核心岗位及主要工作任务、相关工作过程和核

心职业能力

对接厦门文化创意产业，立足厦门融合了社会、科学、艺术和人文，培养具有良好的科学素养以及美术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机等新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型应用设计人才。专业定位于动漫制作技术、数字媒体艺术设计、游戏艺术设计、影视编导、摄影摄像技术。

4. 用人单位对现有人才培养方案的意见以及对专业群人才培养工作的建议

通过调研毕业生所在的企业单位，对于人才培养方案的总体设计思路与制定给予了充分的肯定，能针对专业岗位的技能需求进行课程的设置。为了更好的对接企业岗位，建议课程设置应该以针对具体岗位模块课程分阶段安排，集中针对某一岗位技能需求进行具体项目的导入教学，让学生在项目任务的实践中提高并掌握技能。

5. 本专业群毕业生在工作单位的工作表现及用人单位对往届毕业生素质、能力等方面的评价；

从往届毕业生的调研中总结，80%的毕业生在从事本专业岗位中，其工作表现都受到了用人单位的肯定，特别是在创新创意方面，有较突出的表现。整体素质能力也较好，不仅能较好的完成本职工作，对于其他业务的拓展能力也有一定的优势。

6. 本专业群毕业生就业稳定率、在工作单位的持续发展情况以及待遇等情况；

我校电影艺术专业群设置培养目标定位明确，适应厦门市文化创意产业对数字媒体艺术专业人才的需求，近三届毕业生双证获取率高达96.56%。从毕业生就业跟踪反馈来看，学生的综合能力强，近三年毕业生平均就业率为99%以上。在工作单位的持续发展因人而异，对于想从事本专业或相关专业的毕业生在企业有一个较明确的发展路线。在待遇方面作为初级设计岗位平均在3500-4000左右，有两年以上的工作经验平均薪资待遇在5000以上。

7. 本区域各单位目前和今后急需哪方面专业人才；

从厦门文化创意产业与影视产业发展的大背景下，根据产业中相关岗位的人才需求报告分析，产业中的企业目前在艺术品展览与交易、影视制作以及虚拟现

实的场景开发应用都较为紧缺。

高质量、专业化编导人才紧缺，影视对从业人员的要求指标主要排序为：熟练掌握影视制作技术、对新媒体行业有敏锐的感知、良好的团队精神、较好的文化修养与艺术修养、掌握必要的新媒体类法律知识、沟通交流方面等相关知识。有技术、重团队意识的影视制作人才将受到企业的欢迎。建立规范的、高标准的人才培养目标已经是编导专业教育发展的一个重要阶段和发展趋势。

8. 本区域经济发展对人才（尤其是本专业群人才）的数量、质量、规格和结构等的要求。

文化与科技融合是引领文化产业发展的的大趋势。厦门把建设好“国家级文化和科技融合示范基地”作为推动文化科技型文化业态创新发展的重要载体，依托火炬高新区高科技产业集群化发展的比较优势，大力引进文化科技型企业。厦门软件园已经成为新型文化业态培育和发展的集中区，聚集了 300 多家文化科技型企业，其中不乏知名企业。同时，厦门还充分发挥海峡两岸文博会、国际动漫节和中国数字娱乐产业峰会等平台的作用，促进文化与科技直接对接、深度融合。

近年来，厦门成功培育了文化类国家级高新技术企业 101 家、市级高新技术企业 71 家，在新媒体与影视科技领域、VR/AR 领域、数字出版领域、智慧旅游等领域都聚集了一大批龙头企业。对于相关人才的需求保有量在本市及周边地区在 1200 岗位左右。

三、结论

1. 对本专业群建设和发展的建议和措施：

紧密围绕厦门地域国家级文化和科技融合示范基地对于服务型人才的需求发展，稳妥推进培养模式和课程体系改革，面向市场、面向行业、面向厦门市经济特区文化产业建设，以服务社会为宗旨，以促进学生就业为导向，以培养学生掌握必须的职业技能为基础，以创新求生发展，以质量求生存，强化实践教学，建成为具有地域文化艺术设计特色的专业群，构建厦门文化创意产业协同育人的共同体，打造一方为厦门地域文创产业服务的人才培养示范基地。

2. 专业群人才必需掌握的专业岗位核心知识和核心能力；

根据专业群的方向划分，按各自专业需要掌握角色、场景建模的能力，界面交互设计的能力，影视拍摄及后期剪辑的知识与能力知识与能力。

1. 专业群人才培养必需具备的专业岗位关键职业素质；

职业岗位	职业岗位素养
角色、场景建模	<ol style="list-style-type: none"> 1. 良好的职业道德和综合素质、较强的专业能力和创新创业能力 2. 掌握三维动画建模、材质贴图、动画（制作流程概念）、后期特效 3. 二维动画为原画、动画（中间画）、背景、描图、上色等专业技能 4. 能够从事动漫创作与传播岗位需要
影视特效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 良好的职业道德和综合素质，具有较强的专业能力和创意、创新、创业的基础能力 2. 掌握必备的网络媒体设计能力，能进行网站整体形象策划与包装 3. 移动端的交互设计与界面设计、视音频录制与剪辑、数码特效制作的专业技能 4. 适应从事媒体设计、数码摄影摄像、影视剪辑与特效制作
摄影记者	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握新闻摄影作品专业制作能力 2. 具有敏锐的社会新闻发掘能力 3. 具有良好的团队协作能力 4. 具有良好的抗压能力
电影电视摄影师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握视听语言 2. 合理挑选演员的能力 3. 熟悉摄影，美术，服装，道具和灯光的工作流程； 4. 场面调度的能力 5. 较强的艺术审美追求
商业摄影师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备较强的商业影像摄制能力 2. 具备较强的艺术表达与组织能力 3. 具备较强的审美能力
电视摄像员	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握摄影基本理论，掌握专业方向基础知识 2. 具备较强的影视制作能力 3. 具备较强的场面调度和组织能力
剪辑师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 专业指导要“专深”，熟练掌握影视后期制作软件 3. 知识要超前，了解当下影视动向 4. 具有较高的审美能力
编导	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 良好的职业才能和创造性的制作能力 3. 了解当下的热点视频创意方向 4. 具备较完备的影视相关制作知识
摄影师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 适应社会发展和影视制作市场需求，技术与艺术并重 3. 掌握影视编导专业基本理论，掌握专业方向基础知识 4. 具备较强的场面调度和摄影技术能力 5. 具有较高影视艺术再现能力
新闻记者	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 良好的职业才能和创造性的新闻撰写和摄制能力 3. 敏锐的社会热点挖掘能力 4. 具备较强的社会担当、艺术追求

职业岗位	职业岗位素养
导演	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 适应社会发展和影视制作市场需求，技术与艺术并重 3. 文字转换为视觉的视听能力 4. 领导、把控全局的能力 5. 良好的组织协作能力

2. 专业群人才培养中必需建立的专业岗位能力图；

职业岗位	职业岗位能力
角色、场景建模	<ol style="list-style-type: none"> 1. 三维动画建模 2. 材质贴图 3. 动画（制作流程概念） 4. 后期特效 5. 二维动画为原画 6. 动画（中间画） 7. 背景、描图、上色 8. 文字剧本写作能力
数媒内容创意、设计、制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 2. 具备基本的语言沟通、创意创新、协作执行等素质与能力； 3. 具备数字媒体内容开发生产行业机构中相关的管理与服务能力； 4. 具备数字媒体应用内容项目开发创意策划、项目调研与用户体验实施能力； 5. 具备数字媒体应用内容视听设计、交互设计、整合应用设计等创意艺术设计能力； 6. 具备数字媒体应用内容原型制作及艺术设计相关生产制作能力； 7. 掌握数字艺术、数字媒体基础知识，了解数字媒体技术与媒体传播基本知识，掌握数字媒体应用内容创意设计制作的主要方法。
摄影摄像	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备良好的职业道德和敬业精神 2. 适应社会发展和影视制作市场需求，技术与艺术并重 3. 文字转换为视觉的视听能力 4. 了解当下的热点视频创意方向 5. 具备较完备的影视相关制作知识 3. 掌握影视编导专业基本理论，掌握专业方向基础知识 4. 具备较强的场面调度和摄影技术能力 5. 具有较高影视艺术再现能力
导演编导	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握影视编导专业基本理论 2. 掌握本专业基础知识 3. 具有从事本专业实际工作专业技能 4. 具有掌握当下影视热点的能力 5. 具有较强的影视制作能力 6. 熟练掌握视听语言 7. 合理挑选演员的能力 8. 熟悉摄影，美术，服装，道具和灯光的工作流程； 9. 场面调度的能力 10. 较强的艺术审美追求

5. 专业群人才培养中必需具备的师资、设备、场地及对策；

根据每个专业方向的划分必须具备影视后期制作、影视特效、二维动画制作、三维建模与动画、数字视觉设计的专业教师 12 名，以及专业基础课教师 4 名，同时对于职业核心课、项目设计课需要企业的师资共同参与教学，才能达到较好的教学效果。

对于本专业群除了普通多媒体教室外，还需要制图室、影视动画制作机房、数字技术综合实训室、摄影棚等教学实践场地。另外校外实训基地也是作为完成人才培养工作的重要场地之一。

6. 专业群人才培养中必需开设的有关课程；

根据企业岗位调研及专业发展的基础，必须开设的课程分专业方向如下：

动漫制作技术有动画剧本写作基础、动画角色设计、动画场景设计、原动画设计、动画分镜头、二维动画制作、三维模型制作、MaYa 材质灯光制作、影视后期特效制作与合成、VR 建筑浏览。

数字媒体艺术设计有 UI 动效设计、XD 原型设计、界面设计、交互设计、摄影与摄像技术、影视剪辑（Pr）、影视特效（AE）、影视广告制作（C4D）、MG 动画制作、移动端 UI 设计、短视频拍摄与后期。

影视编导专业有影视导演艺术、影视剧本创作、电视节目策划、纪录片创作、电视写作、微电影创作、影视艺术概论、影视特效、拉片分析、非线性编辑、影视制片管理、分镜头脚本设计、广告制作和新媒体技术、影视录音等。摄影摄像技术有视听语言、摄像基础、美术基础、摄影基础、图形图像处理、影视剪辑、人像摄影、商业摄影、影视灯光设计、影视画面造型、影视摄像、摄影艺术赏析、影视作品赏析、影视编导、照明与光效设计、人像摄影修图、商业摄影修图、电视新闻摄像、微电影拍摄、纪录片拍摄等。

高层互选模块课程包括新媒体策划与运营、游戏艺术设计师、摄影摄像技术、影视广告制作、MG 动画制作、短片制作。

7. 电影艺术专业群列入厦门市服务产业特色专业群建设项目，通过三年建设期将电影艺术专业群打造成为服务厦门市影视产业的特色专业群。

四、调研后专业群建设思路

主要包括以下几个方面

1. 课程建设的思路

以服务厦门及周边区域特色产业为宗旨，从构建文化创意产业体系的大背景出发，专业群面向电影艺术类产业，以媒体艺术设计为主线，围绕核心企业，基于传媒服务企业为视角，实现从传统媒体行业人才向虚拟现实人工智能时代下数字媒体艺术创作的人才转变。其中动漫制作技术专业、数字媒体艺术设计专业主要为影视传媒移动互联网短视频服务，影视编导、摄影摄像专业为文化娱乐产业服务。按照“职业岗位明确，层次定位准确，培养模式先进，专业群特色鲜明，人才质量优良的要求，以专业结构调整为重点，加强专业建设，推进人才培养模式、课程体系和教学内容改革，促进教师队伍建设、实训基地建设和教材建设等，全面提高专业建设水平和人才培养质量。以“平台+模块+互选”三递进的课程体系，完成各专业课程标准的制定。

2. 师资培养的思路

师资培养主要是内培外引，对专业群教师通过各类专业培训、企业顶岗、教学竞赛等方式来提升自身的教学水平与专业能力，来更好的满足专业教学要求，同时引进校企合作教师，对课程项目实训进行指导。

3. 实验实训设备、场地使用与建设的思路

本着满足教学需求、逐步建设原则，逐步建成或完善专业实验室。完善数字媒体艺术专业实训中心，争取到 2022 年再建成 3 个能实行工学结合人才培养模式、供生产性实训的校内实训室，实训项目覆盖工作过程所有主要职业岗位；新增影视特效拍摄实训室、影视后期特效制作实训室、虚拟现实体验中心，增加实训项目。积极建立校外实习实训基地，计划三年内再建立 6 家校外实习实训基地，实现“人才共育、过程共管、成果共享、责任共担”紧密合作关系。

2022 年 6 月 10 日

第二章编制说明

本专业群人才培养方案适于三年全日制高职专业，由厦门南洋职业学院动漫制作技术专业教研室、数字媒体艺术专业教研室、游戏艺术设计专业教研室、与厦门触控科技有限公司、厦门翔通动漫有限公司、厦门翼讯科技有限公司、等企业共同制订，并经专业群建设指导委员会审定、学校批准在电影艺术专业群实施。

主要编制人

教研室：曾艳 电影学院院长

黄硕 讲师

吕优悠 讲师

吴师仪 助教

王舒燕 助教

周文吉 米助教

李凌欣 助教

苏亚东 助教

苏紫云 助教

厦门触控科技有限公司苏琳，总经理

唐仁辉，技术总监

陈诗阳，美术总监

厦门翔通动漫有限公司陈世铭，总经理

钟斐，项目总监

厦门翼讯科技有限公司杨荣灿，总经理

审定：

厦门南洋职业学院：钟石根校长

邹少琴副教授

曾艳 执行院长

黄硕讲师

吕优悠讲师

黄文珍讲师

厦门触控科技有限公司苏琳总经理

陈诗阳教学总监

厦门翔通动漫有限公司陈世铭总经理

钟斐项目总监

厦门翼讯科技有限公司杨荣灿总经理

第三章专业群人才培养方案

一、专业群名称

电影艺术专业群

二、专业及代码

动漫制作技术专业、代码 510215；数字媒体艺术设计专业（核心专业）、代码 550103；影视编导专业、代码 660206；摄影摄像技术、代码 660213。

三、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力毕业生。

四、基本修业年限

三年

五、职业面向

主要职业面向

专业名称	所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应的行业	主要职业类别	主要岗位类别 (技术领域)	职业技能等级证书	社会认可度高的行业企业标准和证书举例
动漫制作技术	51	510215	动漫行业	5501 艺术设计类	角色、场景建模、动画设计与制作、动漫项目开发	动画设计与制作	动漫项目开发
数字媒体艺术设计	55	550103	数媒媒体艺术行业	5501 艺术设计类	UI 设计助理、摄影师助理、影视后期制作助理、UI 设计、后期剪辑师、新媒体推广	UI 设计师证、后期剪辑师证	Adobe Flash 交互设计师、Adobe 网络设计师、3ds Max 制作员、Unity 应用能力认证
影视编导	新闻传播 (66)	660206	广播、电视、电影和录音制作业；文化艺术业	导演；电影电视制片人；电影电视场记	专业技术岗位	摄影师资格证、经纪人资格证、广播电视编辑记者证	导演；编剧；电视编导；影视后期剪辑

摄影摄像技术	新闻传播(66)	660213	新闻和出版业；广播、电视、电影和录音制作业；居民服务、修理和其他服务业	电影电视摄影师；摄影记者；商业摄影师；电视摄像员	专业技术岗位	专业技能比赛获奖证书、广播电视编辑记者证	摄影师证；摄像师；摄影记者
--------	----------	--------	-------------------------------------	--------------------------	--------	----------------------	---------------

就业岗位

序号	职业领域	工作岗位		
		初始岗位	目标岗位	发展岗位
1	动漫	角色、场景建模	动画设计与制作	动漫项目开发
2	数字媒体内容设计与制作	UI设计助理、摄影师助理、影视后期制作助理	UI设计、后期剪辑师、新媒体推广	影视特效
3	影视编导、摄影师	各类影视公司、剧组专业助理岗位，电视台，融媒体中心专业岗位	影视导演、摄影师；新闻记者、摄影师	文化传媒策划与运营人员，文化产业创业者
4	摄像师、摄影师	各类影视公司、剧组专业助理岗位，电视台，融媒体中心专业岗位	摄影师、摄像师；摄影记者	文化传媒策划与运营人员，文化产业创业者

工作任务与职业能力分析表

专业名称	典型工作任务	职业能力	对应课程或项目
动漫制作技术专业	二维动画制作	拥有扎实的动画手绘能力，理解动画制作原理，扎实的动画分镜头表达能力，熟练二维动画软件应用能力，基本文字剧本写作能力。	定格动画技法 原画设计 二维动画技法 AE软件应用

	三维动画制作	掌握三维动画建模、材质贴图、动画	原画设计 MAYA 3D MAX
	后期特效	剪辑合成、影视特效、输出	After Effect
数字媒体艺术设计专业	UI 设计与交互设计	通过本课程的学习使学生在移动应用的设计过程中,从项目讨论和确立、用户研究及产品创意,直至交互、界面和可用性测试完成的全过程的了解和实践	1. 数字产品的设计过程 2. 实现模型和心理模型 3. 目标导向设计概论 理解用户:定性研究与定量研究 4. 为用户建模:人物角色 5. 设计的基础:场景剧本和需求 6. 从需求到设计:框架和细化 7. 综合优秀的设计:原则 8. 平台和姿态 9. 清除附加工作 10. 视觉界面设计
	影视广告制作	影视广告的定位、广告文案与脚本,能运用创意思维来对影视广告进行表现,最终运用摄影摄像来完成影视广告创作	1. 影视广告概述 2. 影视广告定位 3. 影视广告创意 4. 影视广告表现 5. 影视广告文案与脚本 6. 影视广告视觉造型设计 7. 影视广告拍摄 8. 影视广告声音与后期制作
	摄影与视频拍摄	掌握不同商业类型的拍摄能力,短视频的拍摄以及主题广告拍摄职业能力	摄影摄像技术、短视频拍摄与后期、影视
影视编导	导演	具有文字转换为视觉的视听能力;合理挑选演员的能力;熟悉摄影,美术,服装,道具和灯光的工作流程;领导、把控拍摄全局的能力。	影视艺术概论、视听语言、电影基础理论、摄影摄像基础、剧本写作、微电影创作、纪录片创作、影视剧项目实践创作

	<p>新闻记者</p>	<p>具有新闻稿件撰写、新闻拍摄与制作能力。具有敏锐发现社会问题并进行深度报道的能力。具有对当下热点电视栏目进行解读的能力。能够以团队协作的方式完成一档电视栏目的制作。</p>	<p>艺术概论、视听语言、摄影与摄像基础、新闻采访与写作、电视节目策划</p>
	<p>摄影师</p>	<p>具有影视制作流程初步掌握能力，能够合理的配合其他部门完成影视剧的创作。具有后期剪辑与后期特效运用的专业能力，能够独立完成影视剧项目的后期工作。</p>	<p>艺术概论、视听语言、摄影与摄像基础、剧本写作、微电影创作、纪录片创作</p>
	<p>编导</p>	<p>具有影视剧剧本撰写能力；具有小型影视项目的独立制作能力。能够对影视剧项目前期策划、剧本写</p>	<p>影视艺术概论、视听语言、电影基础理论、摄影摄像基础、剧本写作、微电影创作、纪录片创作、影视剧项目实践创作</p>

		作、中期拍摄有较为熟练的掌握。	
摄影摄像技术	电影电视摄影师	具有影视剧本拍摄能力；具有小型影视项目的独立制作能力。能够对影视剧项目前期策划、剧本写作、中期拍摄、灯光布置、后期剪辑、调色特效有较为熟练的掌握。	视听语言、摄像基础、美术基础、摄影基础、影视照明基础、影视画面造型、影视摄像
	新闻摄影师	具有新闻拍摄与制作能力。具有敏锐发现社会问题并进行深度报道的能力。具有对当下热点电视栏目进行解读的能力。能够以团队协作的方式完成一档电视栏目的制作。	艺术概论、摄影技艺、人像摄影、商业摄影、电视新闻摄像、微电影拍摄、纪录片拍摄
	电视摄像员	具有影视制作流程初步掌握能力，能够合理的配合其他部门完成影视剧的创作。具有后期剪辑与后期特效运用的专业能力，能够独立完成影视剧项目的前期制作工作。	视听语言、摄像基础、美术基础、摄影基础、影视剪辑、人像摄影、商业摄影、影视灯光设计、影视画面造型、影视摄像
	商业摄影师	能够使用照相器材、光源和造型技艺，按与顾客确定的方案，拍摄人像、风景、产品及采集生产或生	美术基础、摄影基础、人像摄影、商业摄影、影视灯光设计、影视画面造型、影视摄像、人像摄影修图、商业摄影修图

		活图像信息。	
--	--	--------	--

六、培养目标

电影艺术专业群是对接厦门文化创意产业，立足厦门融合了社会、科学、艺术和人文，培养具有良好的科学素养以及美术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型应用设计人才。

（一）动漫制作技术专业：本专业培养德、智、体、美、劳全面发展、具有良好的职业道德和综合素质、较强的专业能力和创新创业能力，掌握三维动画建模、材质贴图、动画（制作流程概念）、后期特效；二维动画为原画、动画（中间画）、背景、描图、上色等专业技能，能够从事动漫创作与传播岗位需要的高素质技术技能人才。

（二）数字媒体艺术设计专业：本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好职业道德和人文素养，掌握常见应用型数字媒体内容艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法，具备基本的数字媒体产品或应用内容创意策划能力，数字平面、三维媒体静态、动态与交互创意设计与管理制作能力，原型制作与二、三维数字媒体内容较熟练的生产制作能力，从事数字媒体内容艺术设计与管理工作的高素质技术技能人才。

（三）影视编导专业：旨在培养德、智、体全面发展的，具有综合人文素养、艺术鉴赏能力、专业发展精神、团队合作意识、社会媒体责任的，掌握影视编剧、导演、拍摄、制作、策划、营销等领域专业知识和实践技能的，立足于媒体发展的学科和产业前沿，能满足广播、电视、电影、新媒体等行业市场需求的复合型高级专门人才。

（四）摄影摄像技术专业：本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，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，掌握本专业知识和技术技能，熟悉影视制作与商业摄影工作流程，面向新闻和出版业、广播、电视、电影和录音制作业、文化艺术业等行业的电影电视摄影师、摄影记者、商业摄影师、电视摄像员等职业群，能够从事摄影师、摄像师、摄影记者等工作的高素质技术技能人才。

七、培养规格

（一）素质

1. 坚定拥护中国共产党的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。
2. 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。
3. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。
4. 由于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。
5. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，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，以及良好的行为习惯。

（二）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. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识。
3. 熟悉专业特点与就业技巧

（三）能力

1. 基本职业能力

- （1）具备探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
- （2）具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- （3）熟练计算机基本操作技能。
- （4）具备一定的英语听说读写能力。
- （5）职业生涯发展与就业、创业能力。

2. 核心职业能力

（1）动漫制作技术专业：拥有扎实的动画手绘能力，理解动画制作原理，扎实的动画分镜头表达能力，熟练二维动画软件应用能力，基本文字剧本写作能力。

（2）数字媒体艺术设计专业

1. 具有良好的语言、文字表达能力，沟通能力和分析问题、解决问题的能力；
2. 具有数字技能，适应数字经济发展新需求，能够使用数字工具完成数字内容创作；
3. 具有对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；
4. 具有良好的审美与设计能力；
5. 具有分镜头设计与创作能力；

6. 具有交互产品设计与开发能力；
7. 具有数字合成与数字产品的创意与设计能力；
8. 具有虚拟现实内容设计与制作能力；
9. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

(3) 影视编导专业：

- 掌握艺术、文学、美学等领域的基本理论和知识，具有比较宽广的人文知识面、艺术视野和良好的文化素养；
- 具备立足于媒体发展的学科和产业前沿意识，了解影视媒体行业最新的发展趋势；
- 掌握影视编剧、策划、导演、拍摄、后期制作、营销等领域的专业知识和实践技能，具备操作各类高清摄像机、编辑系统、灯光照明和音频制作设备、电视切换设备的技能，具备团队协作基本能力；
- 具备专业发展的探索，能独立完成各类影片的制作，熟练掌握影视从业人员所需的技能；

(4) 摄影摄像技术专业：

- 掌握美术基础、摄影基础、色彩构成等基础理论。
- 掌握照相机、摄像机等器材及辅助设备的基本操作和基础知识。
- 掌握摄影、摄像记者所必需的文字采写基础知识。
- 掌握影视画面构成、影视画面造型、影视语言表达等基本理论和专业知识。
- 掌握纪实摄影、创意摄影等类型拍摄的专业知识。
- 掌握电视节目、纪实片、剧情片、广告片等类型拍摄的专业知识。
- 熟悉摄影、摄像技术相关的行业标准。

3. 专业拓展能力

- (1) 具有诚实守信、敬业爱岗、艰苦奋斗、文化自信的品质。
- (2) 了解身心健康的基本知识，掌握身心理调适的方法，具有自我调节能力。
- (3) 具有良好的沟通能力、吃苦耐劳、以及团队合作精神。

八、课程设置级学时安排

专业教学计划中设有公共课（必修、选修）、专业基础课（群平台课）、专业核心课、专业拓展课以及集中实践教学环节（勤工助学）等五大模块。

（一）课程设置

1. 公共必修课

公共必修课具体设置情况详见教学计划进程表，主要包括：

(1) 《思想道德与法治》3 学分，48 学时；《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》3 学分，48 学时；《形势与政策》1 学分，共 40 学时；《高等数学》安排在公共课模块，设置为 A 类课，4 学分，64 学时（说明：该点有数学课要求的专业填写）；《体育与健康》6 学分，96 学时，第一学期至第四学期开设健康跑总评成绩作为体育课的平时成绩，占该学期体育课成绩的 20-30%；《军事课》包括军事理论和军事训练，2 学分，80 学时。《大学语文》2 学分，32 学时或《应用文写作》2 学分，32 学时。以上 8 门课程责任部门为人文社科学院。

(2) 《生涯体验-生涯规划》1 学分，16 学时；《生涯体验-创业教育》2 学分，32 学时；《生涯体验-就业指导》1 学分，16 学时。以上 3 门课程责任部门为三创学院。

(3) 《大学生心理健康教育》2 学分，32 学时；《入学教育》2 周；《劳动教育》1 学分，24 学时。以上 3 门课程责任部门学生工作处。

(4) 《基础英语》原则上 4 学分，64 学时，责任部门为外国语与旅游学院。

(5) 《信息技术》4 学分，64 学时，责任部门为信息工程学院。

2. 公共选修课程

(1) 学生修读的公共选修课总学分应不少于 6 学分，包括公共任意选修课 4 学分和公共限选课 2 学分。

(2) 全校性任意选修课主要包括“文学修养与艺术鉴赏”、“经济活动与社会管理”“国学经典与文化遗产”、“大学生创新创业”“人际交往与沟通表达”等模块，鼓励学生跨院系、跨专业学习。

(3) 所有学生在校期间须修读不少于 2 学分的公共限选课。公共限选课包括大学英语、美育概论等 2 门课程，每门课程 2 学分，32 学时。

(4) 各专业可在以上原则的基础上，根据专业特点对本专业学生公共选修课提出选课要求和建议。学生选修与本专业重复或相近的课程，不计入公共选修课学分；跨专业领域的课程修习可承认为公共选修课学分。

3. 专业课

(1) 专业（群）基础课

本专业（群）基础课程（群共享课）设置 4 门，共计 17 学分。包括：摄影摄像技术、设视听语言、分镜头设计、影视特效。

（2）专业（群）核心课

本专业（群）核心课程设置 6 门，共计 24 学分。包括动画运动规律、三维动画软件、影视特效、影视广告制作、游戏特效制作、UE4 游戏制作。

（3）专业拓展课程

本专业（群）拓展课程设置 8 门，共计 24 学分。包括摄影与摄像技术、服装史、动画影片欣赏、广告人像摄影、广告短片拍摄、新媒体策划与运营、、UE 用户体验研究、二维矢量插画。

专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	动画运动规律	动画运动规律，是研究时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏的规律。包括人物运动规律、动物运动规律、自然现象三种类型。
2	三维动画软件	影视特效实例的欣赏与分析、影视特效制作流程概述以及利用三维 MAYA 制作 3D 动画。包括 NURBS 工业设计建模、Polygon 卡通角色设计建模、双面材质的制作、金属材质的制作与渲染输出、光照物体的特效制作、灯光特效、设置关键帧动画以及驱动关键帧动画的制作。
3	影视特效	AE 基本命令制作精彩片头、AE 的动画曲线调整、AE 的动作捕捉器案例学习、文字特效制作、利用蒙版和文字特效制作片头、快慢镜头实现案例、蒙版动画、影片的专场特效学习、三维图层学习、三维技术的综合应用、跟踪技术、3DStroke 描边、Fractal Noise 知识学习、Wave World 特效制作、爆炸特效、离子游乐场、气泡插件
4	影视广告制作（三维）	C4D 建模篇——包括图标建模系列、场景建模系列与产品建模系列；渲染篇包含建模渲染、场景渲染；C4D 动态海报；C4D 动力学的应用。
5	影视摄像	通过本课程的教学，使学生掌握电视摄像的基础知识和基本理论，并能把多种学科的内容、技术和电视摄像艺术相结合。熟悉电视摄像师的创作

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
		过程，能与电视节目制作的其他环节相配合。掌握蒙太奇思维的基本思想，并能运用蒙太奇思维来指导电视摄像工作。深入掌握各类摄像机的操作，并能进行独立实践创作。掌握影视摄像的基本技术和技巧，并能灵活运用，不断创新。
6	纪录片创作	该课程系统地介绍纪录片的基本理论概念和从大众传播的角度解读当今纪实的文化现象，从历史的角度介绍各时期纪录片的流派和演进历程。介绍纪录片基本特征，诸如前期主题创作、中期拍摄及后期剪辑的技巧及方式的基本问题。使学生掌握拍摄纪录片的基本能力，并完成纪录短片的创作。

4. 实践教学即勤工助学

(1) 社会实践（含劳动教育）：2 学分，由学工处统一组织。

(2) 毕业作业或毕业设计：8 学分，采取的方式为：分组完成完整作品。

(3) 顶岗实习：24 学分，按 24 周计算。顶岗实习的组织形式为：学生自主选择专业相关岗位进行实习。

实践教学环节即勤工助学学分、学时安排。

开设学期	第一学期	第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期
任务	勤工助学 (含劳动教育)	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	校内 2 周专业实习实训	勤工助学	毕业设计	顶岗实习	顶岗实习
学分	2	0	2	0	2	0	2	4	4	12
学时	48	48		48		48		480		
学分总计	28 学分									

学时 总计	640 学时
----------	--------

(二) 学时学分安排

每个专业总学分控制在 140 学分以内。总学时一般在 2500-2700 ，其中实践教学时数不低于总学时的 50%，公共必修课学时累计不少于 25%。

八、教学计划套表

(一) 教学计划总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算）

学年	学期	课堂教学与 课内实践	考试	入学教育 与军训	社会实践	专业实习实践		毕业顶岗 实习	毕业设计 (论文)	毕业鉴定、 毕业教育	机动	小计
						课内	勤工助学					
一	1	16	1	2	2	0	0	0	0	0	1	20
	2	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
二	3	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
	4	16	1	0	0	2	2	0	0	0	1	20
三	5	12	1	0	0	0	0	4	8	0	1	20
	6	0	0	0	0	0	0	12	0	1	0	20
合计		76	5	2	2	12		16	8	1	5	120

注：顶岗实习 24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习，分散在第 1-5 学期，勤工助学 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。

(二) 电影艺术专业群教学计划进程表（2022 级）

模块名称 及比例	课程代码	课程名称	学分	课程 类型	总学 时	学时分配		各学期周学时分配						备注	
						理论	实践	一		二		三			
								1	2	3	4	5	6		
公共 课 %	G00001	思想道德 与法制	3	B	54	36	16	3							
	G00002	毛泽东思 想和中国 特色社会 主义理论 体系概论	2	B	32	16	16		2						

电影艺术专业群人才培养方案

G03445	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	B	54	36	16		3						
G00684	体育与健康 1	2	B	36	4	32	2							
G00578	体育与健康 2	2	B	36	4	32		2						
G00579	体育与健康 3	2	B	36	4	32				4				经管、艺术、建工、电影第三学期
G00004	基础英语	4	B	64	32	32	4							经管、艺术、建工、电影第一学期
G02727	信息技术	4	B	64	16	48		4						信息、机电、学前、外旅第一学期
G00826	大学生心理健康教育	2	B	32	16	16		2						信息、机电、学前、外旅第一学期
G00010	军事课	4	B	148	36	112	2周							含军事理论和军事训练，军训期间完成
G00009	形势与政策	1	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√	√	第1-5学期进行，每学期8学时
G00003	大学语文	2	A	32	32	0		2						

		G01632	生涯体验——生涯规划	1	B	16	10	6		√							
		G01633	生涯体验——创业教育	2	B	32	16	16			√						
		G01634	生涯体验——就业指导	1	B	16	8	8				√					
		G00030	入学教育	2	A	32	32	0	√								
		“公共必修课”模块小计		32		584	250	334	9	14	2	2	0	0			
		“综合素质选修课”	美育概论	2	A	32	32	0				2					
		第1-4学期开设	公共选修课	4	A	64	64	0									
		“综合素质选修课”模块小计 (至少应选修6学分)		6		96	96	0	0								
		“公共课”模块小计		38		680	346	334	9	14	2	2	0	0			
专业(群)共享课程			摄影摄像基础	4	B	72	28	44		4							
		G00485	视听语言	4	B	72	28	44		4							
		G02223	分镜头脚本设计	4	B	72	28	44			4						
			后期特效制作	4	B	72	28	44				4					
		“专业(群)共享课程”模块小计		16		288	112	176	0	8	4	4	0	0			
专业方向基础课程	动漫制作技术专业	G00483	动画剧本	2	B	36	20	16		2							
		G00075	动画概论	2	A	36	36	0	2								
		G01382	设计素描	4	B	72	22	50	4								
		G01383	设计色彩	4	B	72	22	50	4								
		G00074	设计构成	4	B	72	36	36	4								
		G01382	造型基础	2	B	36	14	22	2								

		(动画速写)												
	G01383	设计创意	2	B	36	16	20					2		
		数字图形(PS)	4	B	72	24	48	4						
	“动漫制作技术专业”基础课模块小计		24		432	190	242	20	2	0	0	2	0	
数字媒体艺术设计专业	G02325	二维矢量软件(AI)	4	B	64	28	44		4					
	G01382	造型基础	4	B	72	22	50	4						
	G01383	设计创意	4	B	72	22	50	4						
		摄影基础	4	B	72	22	50	4						
		数字媒体艺术概论	2	B	36	24	12	2						
		数字图形(一)	4	B	64	28	44		4					
		数字图形(二)	4	B	64	32	40			4				
		二维基础软件(ps)	4	B	72	32	40	4						
		“数字媒体艺术设计专业”基础课模块小计		30		516	210	290	18	8	4	0	0	0
影视编导专业		摄影基础	4	B	72	28	44	4						
		表演基础	4	B	72	28	44			4				
		剧本写作	4	B	72	28	44	4						
		影视艺术概论	4	A	72	72		4						
		拉片分析	4	A	72	72				4				
		非线性编辑	4	B	72	28	44		4					
	“影视编导”基础课模块小计		24		432	256	176	12	4	8	0	0		
摄影摄像		摄影基础	4	B	72	28	44	4						
		美术基础	4	B	72	28	44	4						

技术专业		摄影艺术赏析	4	A	72	72		4						
		图形图像处理	4	B	72	28	44		4					
		影视剪辑	4	B	72	28	44			4				
	“摄影摄像技术”专业基础课模块小计		20		360	184	176	12	4	4	0	0	0	
专业方向 核心课程	(1)动画制作技术专业	G00087	动画运动规律	4	B	72	24	48			4			
			原画设计	4	B	72	24	48			4			
			三维模型制作	4	B	72	30	42		4				
		G00086	三维动画制作(灯光材质贴图)	4	B	72	30	42			4			
		G00086	三维动画制作(动画)	4	B	72	30	42				4		
			二维动画制作(MG动画)	4	B	72	24	48			4			
			CG插画	2	b	36	16	20					2	
			声音制作	4	B	72	22	50					4	
			新媒体制作与运营	4	B	72	24	48					4	
			动漫角色设计	2	B	36	12	24		2				
			动画短片创意制作	4	B	72	24	48				4		
		“动漫制作技术专业”核心课模块小计		40		720	230	418	0	6	12	12	10	
			三维动画设计与制作(一)	4	B	64	24	40				4		
		G00087	动画运动规律	4	B	64	24	40				4		
			影视后期剪辑	4	B	64	28	44				4		

电影艺术专业群人才培养方案

	G01902	数字设计与动画制作	4	B	64	24	40			4				
		三维动画设计与制作(二)	4	B	72	24	48				4			
	“数字媒体艺术设计”核心课模块小计		20		328	124	212	0	0	12	8	0		
(3) 影视编导专业		戏剧影视赏析	4	A	72	28	44	4						
		电视节目策划	4	B	72	28	44				4			
		微电影创作	4	B	72	28	44				4			
		戏剧剧本写作	4	B	72	28	44		4					
		纪录片创作	4	B	72	28	44					4		
		导演基础	4	B	72	28	44			4				
	“影视编导”方向专业核心课程模块小计		24		432	168	264	4	4	4	8	4		
(4) 摄影摄像技术专业		纪实摄影	4	B	72	28	44					4		
		手机短视频制作与后期	4	B	72	28	44					4		
		影视编导	4	B	72	28	44	4						
		人像摄影	4	B	72	28	44				4			
		商业摄影	4	B	72	28	44			4				
		微电影拍摄	4	B	72	28	44				4			
		纪录片拍摄	4	B	72	28	44					4		
	“摄影摄像技术”核心课模块小计		28		504	196	308	4	0	8	12	12	0	
		版式设计	4	B	72	28	44				4			
		声音制作	4	B	72	28	44				4			
	数媒项目设计	4	B	72	28	44				4				
“数字媒体艺术设计”专业“方向拓展课程模		12		216	84	132	0	0	0	12	0	0		

		块小计												
(3) 影视编导专业		广告制作与新媒体技术	4	B	72	28	44			4				
		类型电影	4	B	72	28	44				4			
		新媒体制作与运营	4	B	72	28	44					4		
	“影视编导专业”专业拓展课程模块小计		12		216	84	132	0	0	4	0	8		
(4) 摄影摄像技术专业		声音制作	4	B	72	28	44			4				
		电视新闻摄像	4	B	72	28	44				4			
		广告短片制作	4	B	72	28	44			4				
	“摄影摄像技术”拓展课程模块小计		12		216	84	132	0	0	8	4	0	0	
“课内教学活动”总计		(1) 动漫制作技术专业	117		2120	878	1242	29	30	18	16	12	0	
		(2) 数字媒体艺术设计专业	116		2028	876	1152	27	25	20	22	12	0	
		(3) 游戏艺术设计专业	117		2068	966	1102	27	27	20	18	14	0	
		(3) 影视编导专业	114		2048	966	982	25	30	22	14	12	0	
		(4) 摄影摄像技术	114		2048	922	1126	25	26	22	18	12	0	
		“专业实习实训”模块小计	12	0	336	0	336	0	0	0	0	0		
勤工助学	G00031	社会实践(含劳动教育)	2	C	48		48	1+1						社会实践1周安排在暑假
	G02729	校外实习实训	6	C	144		144		2周	2周	2周			
	G01282	毕业顶岗	16	C	384		384					4周	14周	

		实习												
	G00032	毕业设计 (论文)	4	C	64		64					4周		
	“勤工助学”模块小计		28	C	640	0	640							
总计	(1) 动漫 制作技术 专业	145			2760	878	1882	29	30	18	16	12		
	(2) 数字 媒体艺术 设计专业	145			2668	876	1792	27	25	22	22	10	0	
	(3) 影视 编导专业	142			2688	966	1722	25	30	22	14	12		
	(4) 摄影 摄像技术	142			2688	922	1766	25	26	26	18	8		
占总学时比例		A类课程比例	B类课程理论部分				B类课程实践部分				C类课程比例			
	(1) 动漫专业	8.30%	31.30%				42.60%				24%			
	(2) 数媒专业	8.30%	26.70%				42.20%				22.80%			
	(3) 影视编导专业	14.1%	23.8%				42.4%				19.7%			
	(4) 摄影摄像技术专业	8.4%	26.7%				45.2%				19.7%			
			理论部分				实践部分(应在55%以上)							
(1) 动漫专业		31.81%				68.19%								

电影艺术专业群人才培养方案

	(2)数 媒专 业	32.40%		67.60%		
	(3) 影视 编导 专业	35.9%		64.1%		
	(4) 摄影 摄像 技术 专业	34.3%		65.7%		
	专业 群	执笔人（签名）	年月日	审核人（签名）	年月日	

注：

1. “计划学时”=“周学时”×“课堂教学与课内实践周数（每学期按 20 周计算）”。如未排满一学期的课程，应在备注栏中注明实际上课周数。
2. 课内教学活动原则上按 16-18 学时计 1 学分。校内集中实践、军事训练每周按 24 学时计 1 学分。顶岗实习每周按 40 学时计 1 学分；。
3. 模块比例按学分进行统计，各类课程占总学时比例按学时进行统计。
4. 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）。
5. 《形势与政策》第 1~5 学期进行，共计 40 学时，每学期 8 学时，累计到最后一学期计 1 学分。顶岗实习 24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习，分散在第 1-5 学期，勤工助学 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时
6. 《军事理论》在军训期间集中安排。
7. 综合实践课程中的专业实习实训部分课程按专业群开设课程，部分课程分专业方向开设课程。
8. 凡是有认证要求的课程必须在备注栏中注明具体认证项目及等级。
9. 《生涯体验——生涯规划》、《生涯体验——创业教育》与《生涯体验——就业指导》由三创学院组织实施。
10. 入学教育由学工处负责在军事期间实施，不计算学时和学分。

（三）实践教学体系各环节具体安排

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	可容纳学生数	备注
	校内模拟实验实训								
	专业实习实训								
	社会实践（含劳动教育）				24		校内/外		顶岗实习 24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习，分散在第
	勤工助学		-5				校内/外		
	毕业生顶岗实习	2	-6				校外		

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	可容纳学生数	备注
									1-5 学期
	毕业设计（论文）	动画短片、应用 APP、游戏制作	4		4		校内		文科类 4 学分，工科类 8 学分
	职业技能及岗位培训	动漫制作技术 师证					校内		
		UI 设计师证					校内		
		游戏艺术设计 师证					校内		

（四）课程结构比例

模块名称	课程类别	学时数			学分数	学分百分比%	
		总学时	理论学时	实践学时			
公共课	公共必修课	584	250	334	32	22.3	25.3
	公共选修课	96	96	0	6	3	
专业（群）共享课		272	120	152	14	7.6	
专业（群）方向核心课程	（1）动漫专业	488	202	334	30	20.1	
	（2）数媒专业	432	188	244	24	20.5	
	（3）影视编导专业	432	168	264	20	14.1	
	（4）摄影摄像技术	504	196	308	28	19.7	
专业（群）方向基础课程	（1）动漫专业	432	172	152	27	19.0	
	（2）数媒专业	414	164	250	23	17.8	
	（3）影视编导专业	432	256	176	24	16.9	
	（4）摄影摄像技术专业	360	184	176	20	14.1	
专业（群）方向拓展课程	（1）动漫专业	244	116	128	10	9.0	
	（2）数媒专业	280	136	144	16	6.6	
	（3）影视编导专业	216	84	132	12	8.5	

模块名称	课程类别	学时数			学分数	学分百分比%
		总学时	理论学时	实践学时		
	(4) 摄影摄像技术专业	216	84	132	12	8.5
勤工助学(周)		640	0	704	28	14.1
总计	(1) 动漫专业	2700	916	1754	143	
	(2) 数媒专业	2668	876	1792	145	
	(3) 影视编导专业	2688	966	1722	142	
	(4) 摄影摄像技术专业	2688	922	1766	142	

注：课内教学活动原则上按 16-18 学时计 1 学分；专业实习实训每周按 24 学时计 1 学分；顶岗实习 24 学分，其中 12 学分采用勤工助学方式顶岗实习，分散在第 1-5 学期，勤工助学 1 学分 40 小时折算成课堂教学 24 学时。

十、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学生评价、质量管理等方面。

(一) 师资队伍

本专业群专职教师 19 人，其中双师型教师 10 人，占 53.3%，高职称 5 人，占 33.3%，研究生以上学历 7 人，占 46.6%，师资结构合理。

(二) 教学设施（对校内外实习实训基地、教室等提出有关要求。

1. 校内实训基地

(1) 现有校内实训基地情况

序号	校内实训基地(室)名称	主要设备	实训内容(项目)	备注
1	摄影棚	闪光灯、支架、背景板等	摄影与摄像技术	
2	专业实训机房	电脑	专业软件学习与项目制作	
3	手绘实训室	拷贝台	视听语言、动画运动规律	

4	录音棚	录音设备	录音及音频剪辑	
---	-----	------	---------	--

2. 校外实训基地建设

(1) 现有校外实训基地情况

序号	校外实训基地名称	地点	功能	使用学期
1	厦门触控未来科技有限公司	厦门软件园三期	校企合作实训	5
2	厦门翔通动漫有限公司	厦门软件园三期	校企合作实训	3
3	厦门十二视觉文化传播有限公司	厦门软件园二期	校企合作实训	2

(2) 校外实训基地建设需求

(三) 教学资源

教材选用十三五规划教材，结合专业特色与核心课程建设，教师自编教材，并结合企业项目资源，让课程教材内容结合知识点与实际项目任务，更符合课程的教学目标。

(四) 教学方法

强调学生对知识的实际应用能力，与就业岗位群相结合，精心设计专业课程体系，形成各个知识与考证模块的课程包，使职业资格考证的内容融进日常教学；合理安排专业课程的实训环节，实现仿真模拟操作、“课程进企业”与“企业进课堂”等多样化实训教学方式；强调以教师为主导，以学生为主体，采用理论与实践紧密结合的教学方法或组织形式，如实训项目教学、角色设置、案例教学和模拟教学等；在教学中，采用案例教学、情景教学、任务型教学等方法，模拟工作现场，导入企业工作流程，达到“教、学、做”一体的目的，并注重培养学生的竞争意识、团队精神、自主学习能力和创新意识。

(五) 学习评价

对学生的评价主要来自平时的表现与作业成绩，以及期末的考核成绩，按照一定的比例来体现课程成绩，当然对于学生的学习评价可以是多维度的，除了课程成绩以外，还参考学生在校的实践能力和勤工助学以及社会服务能力，也是作为学习评价重要的因素。

十一、质量保障

1. 建立专业建设与教学质量诊断与改进机制，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. 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，建立健全查课、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. 建议毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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。

4. 专业教研组织应充分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。

十二、毕业要求

本专业学生必须修完本人才培养方案规定的内容（含必修部分和选修部分），并同时达到以下条件方可毕业：

项目	具体要求	备注
总学分	145（动漫）、146（数媒）	
学分结构	专业（群）共享课 16 学分；专业（群）公共课 13 学分；专业群方向基础课程 26-35；专业方向核心课程 24-27 学分；勤工助学 28 学分。	
职业技能证书	获得各专业要求的职业资格证书	
勤工助学	28 学分	