



# 厦门南洋职业学院 动漫制作技术专业 人才培养方案

专业名称及代码:	动漫制作技术 (550103)
学制:	三年
适用年级:	2024 级
专业负责人:	黄硕
制定日期:	2024 年 5 月 10 日

# 目录

第一章	编制说明 .....	4
第二章	动漫制作技术专业人才培养方案 .....	5
一、	专业名称及代码 .....	5
二、	入学要求 .....	5
三、	基本修业年限 .....	5
四、	职业面向 .....	5
(一)	主要职业面向 .....	5
(二)	工作岗位举例 .....	5
(三)	工作任务与职业能力分析 .....	6
五、	培养目标与培养规格 .....	7
(一)	培养目标 .....	7
(二)	培养规格 .....	7
六、	课程设置及要求 .....	8
(一)	公共基础课 .....	8
(二)	专业基础课 .....	11
(三)	专业核心课 .....	13
(四)	专业拓展课 .....	14
(五)	实践教学安排 .....	16
七、	教学进程总体安排 .....	17
(一)	教学进程总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算） .....	17
(二)	专业教学计划进程表（详见附录 2） .....	18
(三)	实践教学体系各环节具体安排 .....	18
(四)	课程结构比例 .....	18
八、	实施保障 .....	19
(一)	师资队伍 .....	19
(二)	教学设施（对校内外实习实训基地、教室等提出有关要求。） .....	20

(三) 教学资源 .....	21
(四) 教学方法 .....	21
(五) 学习评价 .....	22
(六) 质量保障 .....	22
九、毕业要求 .....	23
十、附录 .....	24
附录 1: 动漫制作技术专业人才培养方案评审表 .....	24
附录 2: 专业计划进程表 .....	25

## 第一章 编制说明

本专业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与厦门市影视产业服务中心有限公司、厦门安戈力文化传媒有限公司等企业共同制订，并经教学指导委员会审定、学校批准在动漫制作技术专业实施。

主要编制人： 黄硕

动漫制作技术教研室：

刘晓春 教授

曾艳 电影学院院长

黄硕 副教授

周文吉米 助教

王楠 助教

幕光（厦门）影业有限公司：

沈少河 导演

秋天的童话（厦门）文化传媒有限公司：

周小立 总经理

审定：

厦门南洋职业学院：

钟石根校长

刘晓春教授

邹少琴副教授

曾艳 执行院长

黄硕 副教授

幕光（厦门）影业有限公司：

沈少河 导演

## 第二章 动漫制作技术专业人才培养方案

### 一、专业名称及代码

动漫制作技术（代码）550103

### 二、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

### 三、基本修业年限

三年

### 四、职业面向

#### （一）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	55	550103	动漫制作技术	5501 艺术设计类	动漫设计师、动画制作员、特效师、插画师、动画广告设计与制作人员	3D 游戏设计师资格证书	动漫设计师职业资格等级证书、绘画技法证书、角色设计证书

#### （二）工作岗位举例

序号	职业领域	工作岗位		
		初始岗位	目标岗位	发展岗位
1	影视制作	摄影师助理、影视后期制作助理	后期剪辑师、新媒体推广	影视特效师
2	数字媒体内容设计与制作	UI 设计助理、数字交互设计助理	数字交互设计师、数字产品设计师	虚拟现实 AR/VR 设计师

(三) 工作任务与职业能力分析

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	动画设计与制作	通过本课程的学习使学生在创意能力:能够从生活中汲取灵感,不断开拓新思路和方向,是动漫设计师的核心能力。具备良好的美术功底,熟练掌握各种绘画软件和手绘技巧	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 数字产品的设计过程</li> <li>2. 实现模型和心理模型</li> <li>3. 目标导向设计概论</li> </ol> 理解用户:定性研究与定量研究 <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 为用户建模:人物角色</li> <li>5. 设计的基础:场景剧本和需求</li> <li>6. 从需求到设计:框架和细化</li> <li>7. 综合优秀的设计:原则</li> <li>8. 平台和姿态</li> <li>9. 清除附加工作</li> <li>10. 视觉界面设计</li> </ol>
	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影视广告概述</li> <li>2. 影视广告定位</li> <li>3. 影视广告创意</li> <li>4. 影视广告表现</li> <li>5. 影视广告文案与脚本</li> <li>6. 影视广告视觉造型设计</li> <li>7. 影视广告拍摄</li> <li>8. 影视广告声音与后期制作</li> </ol>
	界面与用户体验设计	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

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

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表达制作能力，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。

### （二）培养规格

#### 1. 素质规格

（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）勇于奋斗、乐观向上，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。

（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。

#### 2. 知识

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。

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。

（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。

### 3. 能力（从基本职业能力、核心职业能力、职业拓展能力等方面描述）

#### （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具有数字合成与数字产品的创意与设计能力。
- ⑤具有虚拟现实内容设计与制作能力。

#### （3）专业拓展能力

- ①具有交互产品设计与开发能力。
- 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具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
- ④具有良好的审美与设计能力。

## 六、课程设置及要求

### （一）公共基础课

#### 1. 课程规定

公共基础课分为必修和选修，课程时数不少于教学活动总学时数的 25%（高职）。公共基础课在教务处的统一指导下，由课程归属学院或公共教研室负责管理。公共基础课开设的学期原则上不得随意调动，若确有特殊情况，需先向教务处提出调整申请，批准后方可执行。



## 2. 公共必修课说明

公共必修课应严格依照下表设置：

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
1	思想道德与法治	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第1学期开设，每周理论2课时+实践1课时，3节连排；理论教学36课时，实践教学18课时。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2	36	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设；理论教学30课时，实践教学6课时。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	3	54	马克思主义学院	考试	高职第2学期开设，每周理论教学2课时+实践教学1课时，3节连排，共计理论教学36课时，实践教学18课时。
4	形势与政策	1	/	48	马克思主义学院	考试	高职第1至第6学期开设，第6学期评定最终成绩。
5	军事课	4	/	148	马克思主义学院	考试+考查	军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2—3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
6	劳动教育	1	/	16	马克思主义学院	考查	课程成绩由理论成绩和实践成绩综合构成，马克思主义学院负责理论与实践成绩比例安排、理论教学、出具理论学时成绩并负责汇总评定课程总评成绩。
7	体育与健康	6	2	108	教育学院	考查	理论教学12学时，实践教学96学时，在第1学期至第4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%

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
8	大学语文	2	2	36	人文社科学院	考试	以学院为单位二选一在高职第1或第2学期开设，理论教学36课时。
9	应用文写作	2	2	36	人文社科学院	考试	
10	高等数学	4	4	64	人文社科学院	考试	如确有必要，学时学分可根据实际情况调整。各专业可根据专业特点与教研室确认教学内容和考核标准，开展分类分层教学。
11	生涯体验-生涯规划	1	/	16	三创学院	考查	高职第2学期开设，线下教学10课时，线上教学6学时（智慧树平台）。
12	生涯体验-创业教育	2	/	32	三创学院	考查	高职第3学期开设，线下教学10学时，线上教学22学时（校级精品录播课程）。
13	生涯体验-就业指导	1	/	16	三创学院	考查	高职第4学期开设，线下教学10学时，线上教学6学时（智慧树平台）。
14	大学生心理健康教育	2	2	32	心理健康中心	考查	原则上安排在高职第一学年单周开设，理论教学16学时，实践教学16学时。
15	大学英语	8	4	128	外语与旅游学院	考试	该课程一般在第一学年开设，由《基础英语》与《职场通用英语》组成，由公共英语教研室根据《高等职业教育专科英语课程标准（2021年版）》组织实施。
16	信息技术	3	3	48	信息工程学院	考证	第1或第2学期开设，由信息工程学院根据《高等职业教育专科信息技术课程标准（2021年版）》组织实施，理论教学12学时，实践教学36学时，学生须通过全国计算机等级考试（NCRE）。
17	入学教育	1	/	16	学工处	考查	在新生军训期间完成，内容包括校史介绍、专业介绍、学生学籍管理规定、校纪校规等共16学时。
18	安全教育	1	/	16	学工处	考查	依照《大中小学国家安全教育指导纲要》要求组织开展教学。

公共必修课程说明表（高职）							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
19	大学生成长学	2	/	32	学工处	考查	采取模块化教学，高职一年级双周执行，由学工处统一组织教学。

### 3. 公共选修课

限制性选修课程说明表							
序号	课程名称	学分	周学时	总学时	所属学院/部门	考核形式	备注
1	美育概论	2	2	32	艺术设计学院	考查	由美育教研室统一组织教学。
2	“四史”概论	2	2	32	马克思主义学院	考查	以党史、国史教育为主要内容，通过智慧树平台开展在线学习。
3	职业素养	2	2	32	招生就业办公室	考查	通过智慧树平台开展在线学习。
4	中华优秀传统文化	2	2	32	人文社科学院	考查	通过智慧树平台开展在线学习。

公共选修课包含“限制性选修课”与“任意性选修课”两种类型的课程。任意性选修课通过在线教育平台开展教学，每门课程2学分，需修满4学分方可毕业；限制性选修课由《美育概论》等4门课程构成，共计8学分，2024级在校学生必须修满方可毕业。

### （二）专业基础课

专业基础课要求学生掌握必须具备的本专业基础知识、基本理论和基本技能。专业基础课程设置需以教育部《专业简介》为基本依据，结合培养目标、遵循教学规律，充分利用专业群内教学资源开设，专业群共享的专业基础课程需在备注中体现。专业基础课程数量应控制在6-8门，模块学时应控制在192-576之间。

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	造型基础	这门课程旨在培养学生的基本的造型能力和审美眼光。通过素描的实践，学习并掌握线条、形状、比例、透视、光影等基本造型要素。课程内容将包括石膏几何体、静物、人物等的素描技巧，以及如何通过素描表现物体的质感、空间和立体感。	
2	设计创意	在这门课程中，学生将通过色彩的学习和实践，培养对色彩的感知和运用能力。课程内容涵盖色彩的基本原理、色彩搭配与调和、色彩的情感表达等。学生将通过色彩设计项目，探索色彩在动漫制作技术中的创新应用。	
3	动画视听语言	本课程旨在让学生掌握视听语言的基本概念和技巧，理解如何通过视觉和听觉元素来传达信息和情感。课程内容将包括镜头语言、剪辑技巧、音效设计等，通过分析经典影视作品，提升学生的视听感知和分析能力。	
4	摄影摄像技术	教授学生基本的摄影摄像技术和艺术。学生将学习相机和摄像机的基本操作，包括曝光控制、对焦技巧、构图原则等。通过实践操作，学生将掌握如何捕捉和表现美的瞬间，为数字媒体艺术创作积累素材和经验。	
5	数字图形 (PS+AI 绘画)	在这门课程中，学生将学习如何使用 Photoshop 和 Illustrator 等数字图形软件进行图形设计和绘画。课程内容包括数字图形的基本原理、设计技巧和创新应用。通过实践操作，学生将掌握数字图形的制作流程和技巧，提升动漫制作技术的能力。	

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
6	分镜头脚本设计	本课程旨在让学生掌握分镜头脚本设计的原理和实践技巧。学生将学习如何根据故事情节和角色设定，设计合理的镜头顺序和画面构图，以及如何通过镜头语言来传达情感和节奏。课程内容将包括分镜头的基本原理、设计技巧和创新思维等。	
7	动画概论	动画片的生产工艺流程，包括传统动画、计算机动画以及无纸动画的生产流程。动画片的创作原理，如商业动画片和试验动画片的创作原理。角色设计与故事叙述的技巧和方法，包括角色构建、特点塑造、角色动作设计以及剧本创作、故事板制作等。	

### （三）专业核心课

专业核心课是一个专业中开设的富有专业特色，以该专业中以及相对应的岗位群中最核心的理论和技能为内容的课程。专业核心课的设置需严格依照教育部《专业简介》执行，结合学校实际开设 6-8 门（至少开设 6 门及以上《专业简介》中所列课程），专业核心课程确有困难无法开设的，需由教研室提交报告，院领导同意后上报学校教学指导委员会，经学校教学指导委员会批准方可减设相应课程。

序号	课程名称	主要教学内容	备注
8	三维模型制作	本课程将深入探究三维模型制作的核心技术和流程，涵盖三维建模的基础知识、模型构造的原则、材质贴图的应用以及光影渲染等关键点。将通过系统的理论学习和实践操作，学会如何创作出细节精致、造型逼真的三维模型。教学内容囊括三维模型的基本构建方法、材质与贴图技巧、光影与渲染的高级应用等，致力于提高学员的三维建模技能和艺术表现能力	

序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	三维动画制作	本课程将深入探讨三维动画制作的核心技术和流程，涵盖建模、贴图、灯光、动画设计以及后期渲染等多个环节。学生将通过系统的理论学习与实践操作，掌握如何构建逼真的三维场景、角色及道具，学习如何赋予模型生动的材质与贴图，并熟练运用灯光技术营造出所需的环境氛围。此外，课程还将重点讲解三维动画中的关键帧设置、运动曲线调整和动画原理的应用，使学生能够创作出动作流畅、表现力强的三维动画作品。通过全面学习三维动画制作的技术与艺术，本课程致力于提升学生的三维动画设计与制作水平，为其在动画行业的职业发展打下坚实基础。	
2	后期特效制作	本课程将深入探讨后期特效制作的核心技术和实践应用，涵盖特效的基本概念、视觉原理、合成技巧以及色彩调整等关键点。学生将通过系统的理论学习与实践训练，掌握如何运用专业软件制作出高质量、富有视觉冲击力的特效作品。课程内容囊括了特效素材的处理与融合、动态图形设计、光影效果调控以及创意思维的拓展等多个层面，致力于提高学生的特效制作水平和创新能力。	
3	动漫角色设计	本课程将系统介绍动漫角色设计的核心理念与技巧，包括角色造型构思、色彩运用、服装设计以及性格特征塑造等方面。学生将通过深入学习和不断实践，掌握如何创作出形象鲜明、个性独特的动漫角色。课程内容涵盖角色设计的基本原理、造型艺术的运用、人物性格与外观设计的关联性思考等，致力于提高学生的动漫角色设计能力，培养出具有创意和艺术感染力的动漫角色设计师。	
4	二维动画制作	本课程将全面讲解二维动画制作的基础知识和技术要点，包括动画绘制基础、关键帧与中间帧的制作、角色设计与表现等核心内容。学生将通过系统的学习和实践操作，掌握二维动画制作的整个流程，从而能够创作出画面流畅、形象生动的二维动画作品。课程内容还涵盖二维动画的构图技巧、色彩运用、动画原理的理解与应用，以及创意思维的培养，旨在帮助学生提升二维动画的设计与制作水平。	
6	动画运动规律	本课程将重点讲解动画运动规律的基本知识与实践应用，涉及时间线控制、速度感知、以及动画的节奏感等关键要素。学生将通过系统的学习和实践操作，学会如何创造出动作流畅、富有生命力的动画作品。课程内容将围绕动画运动的基本原理展开，深入探讨运动规律在	

序号	课程名称	主要教学内容	备注
		动画制作中的实际运用，同时鼓励学生发挥创新思维，设计独特的动画动作，以提高学生的动画设计与制作技能。	
7	原画设计	本课程将系统讲解原画设计的核心要素和技巧，包括角色设计、场景构思、线条运用、色彩搭配等关键内容。学生将通过深入学习和不断实践，掌握如何创作出既富有艺术感又具备叙事性的原画作品。课程内容涵盖原画的构图原则、光影处理、细节刻画以及创意思维的培养等，致力于提升学生的原画设计能力，为其未来的艺术创作奠定坚实基础。	
8	分镜头脚本设计	本课程将全面介绍分镜头脚本设计的理念和实际操作，涉及故事构思、镜头划分、场景转换、角色动作设计等关键环节。学生将通过学习和实践，掌握如何根据故事情节和表现需求，合理设计分镜头脚本，以确保影片的连贯性和视觉冲击力。课程内容涵盖分镜头脚本的基本原则、镜头语言的运用、节奏掌控以及创意思维的培养等，旨在提升学生的分镜头脚本设计能力，为日后的影视制作打下坚实基础。	

#### （四）专业拓展课

根据专业方向，围绕培养学生多方位、多层次的职业相关能力提高课程，这些课程应以满足学生在学习本专业时针对就业定位和不同发展方向的需要设置。各专业可根据本专业多个岗位的的不同能力要求为依据开设专业课程，并对学生的选修提出要求，原则上不能开设与职业面向无关课程。专业群争取建成2门以上相关专业共享优质拓展课程，群内共享课程应在备注中体现。专业拓展选修课分为一般专业递进课程、竞赛递进课程、创新创业类课程和自主创课。

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
1	动画短片创意制作	本课程将全面介绍动画短片创意制作的全流程，包括故事构思、角色设计、场景规划、动画技术运用等关键环节。学生将通过学习和实践，了解并掌握如何从零开始，创作一部富有创意和感染力的动画短片。课程内容不仅涵盖动画的基本原理和制作技术，更着重培养学生的创新思维和叙事能力，旨在通过短片制作的全过程，提升	

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	主要教学内容	备注
		学生的动画设计、制作以及创意思维能力，为未来的动画创作之路打下坚实的基础。	
2	三维材质与渲染	本课程将全面介绍三维材质与渲染的基础知识和高级技巧，包括材质的创建与编辑、光影效果的模拟与优化、渲染设置与参数调整等核心环节。学生将通过深入的理论学习和实践操作，掌握如何为三维模型赋予逼真的材质属性，并熟练运用渲染技术生成高质量的图像。课程内容涵盖三维材质的基础知识、渲染器的工作原理、全局光照技术、环境光遮蔽等，致力于提升学生的三维材质制作与渲染能力，为创作出真实感强烈的三维作品打下坚实基础。	
3	unity 游戏制作	本课程将全面介绍 Unity 游戏制作的基础知识和实践技能，包括 Unity 编辑器的基本操作、游戏场景搭建、角色控制、物理引擎应用以及脚本编程等核心要点。学生将通过系统的理论学习和项目实践，掌握如何使用 Unity 引擎制作出功能完善、交互性强的游戏作品。课程内容涵盖游戏设计的基本原则、Unity 引擎的进阶功能、游戏逻辑的实现方法以及创新游戏设计思路等，致力于提升学生的游戏设计和开发能力，为其在游戏制作领域的职业发展打下坚实基础。	
4	CG 插画	本课程将系统介绍 CG 插画的基础知识和核心技术，包括构图技巧、色彩搭配、光影渲染等关键要素。学生将通过学习和实践，掌握如何创作出富有艺术感和视觉冲击力的 CG 插画作品。课程内容涵盖 CG 插画的基本原理、绘画软件的操作技巧、艺术风格的培养以及创新思维的应用等，致力于提升学生的插画设计能力和审美水平	

## （五）实践教学

### 1. 综合实践

综合实践分为勤工助学与社会实践两个部分，均由学工处（学生工作部）管理、认定。其中勤工助学作为毕业基本要求之一，但不列入教学计划进程表。

#### （1）勤工助学



勤工助学为在校学生利用在校课余时间从事生产、服务相关的活动总称，学生所在班级辅导员提供相应指导。原则上高职学生第 1-4 学期应开展不少于 320 小时的勤工助学。

### (2) 社会实践

社会实践为学校利用寒暑假统一组织开展的非教学实践活动，旨在提高学生综合素质，培养社会责任感，加强劳动意识，高职在校生应开展不少于 48 小时的社会实践。

### (3) 毕业考核

岗位实习，亦称“毕业岗位实习”，本质是教学活动，是实践教学的重要环节。组织开展学生实习应当坚持立德树人、德技并修，遵循学生成长规律和职业能力形成规律，保障学生的合法权益。学生在实习单位的岗位实习时间一般为 6 个月，不低于 384 学时，应基本覆盖专业所对应岗位（群）的典型工作任务，不得仅安排学生从事简单重复劳动。岗位实习必须严格依照《职业学校学生实习管理规定》（教职成〔2021〕4 号）及其他国家相关文件执行，由教务处统一管理、认定。

### (4) 毕业设计/论文

毕业设计/论文是评估学生学业水平的重要依据，是学生在校学习期间完成专业人才基本训练最后的综合性实践教学环节，毕业设计/论文评定为“不合格”的不予毕业。毕业设计参照国家相关标准及《厦门南洋职业学院关于毕业设计（论文）工作管理办法（试行）》执行。毕业设计开展学时通常为 8 周，毕业论文开展学时通常为 4 周，通常于第 5 或第 6 学期集中开展。

## 七、教学进程总体安排

(一) 教学进程总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算）

学年	学期	课内教学	课外教学
----	----	------	------

		课堂教学与课内实践	考试	入学教育与军训	专业实践	毕业岗位实习	毕业设计(论文)	预备周	小计	勤工助学	社会实践	小计
一	1	16	1	2	0	0	0	1	20	0	2	8
	2	18	1	0	0	0	0	1	20	2		
二	3	18	1	0	0	0	0	1	20	2		
	4	18	1	0	0	0	0	1	20	2		
三	5	10	1	0	0	4	4	1	20	2	0	0
	6	0	0	0	0	12	0	0	20	0	0	0
合计		80	5	2	0	16	4	5	120	8	2	8

(二) 专业教学计划进程表 (详见附录 2)

(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	备注
1	勤工助学	/	/	1-4	/	/	校内外	学工认定
2	社会实践	/	2	1-4	2	/	校外	暑期执行
3	岗位实习	/	16	5-6	16	/	校外	6个月
4	毕业设计(论文)	微电影、纪录片、短视频、短视频、影视广告片	4		4		校内	
5	证书培训	ACAA UI 设计师证	/				校内	
		ACAA 视频合成工程师 (PR)	/				校内	

(三) 课程结构比例

模块名称	课程类别	学时数			学分数	学时百分比%
		总学时	理论学时	实践学时		

公共课	公共必修课	832	384	448	43	28.89%	35.56%
	公共选修课	192	192	0	12	6.67%	
专业基础课		432	168	390	31	19.38%	
专业核心课		576	182	430	34	21.25%	
拓展课		216	46	62	6	3.75%	
综合实践		560	0	560	26	19.44%	
总计		2808	982	1762	149	1	

## 八、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

#### 1. 队伍结构（师生比例、双师型教师比例、职称结构、年龄结构等）

在师资建设过程中，围绕提高整体师资的专业水平和施教能力，完善了以培养骨干教师为工作核心，以培养“双师型”教师为主旨，以锻炼青年教师为重点的教师培养机制。目前师生比例为 1:50，引进 2 名高水平专业教师，培养 2 名骨干教师，1 名副教授，双师型教师数量从 50%达到 75%。共有 4 名行业专家、能工巧匠充实到专业教师队伍中。建设了一个结构合理、师德水平高、施教能力强、技能过硬、服务企业能力强的专兼职教师队伍。

#### 2. 专任教师

本专业专职教师 7 人，其中双师型教师 5 人，占 75%，研究生以上学历 7 人，占 100%，在读博士 2 人，师资结构合理。

- 刘晓春 教授
- 曾艳 电影学院院长
- 黄硕 副教授
- 周文吉米 讲师
- 王舒燕 助教
- 王培刚 助教

● 王楠 助教

3. 专业带头人：刘晓春 教授

4. 兼职教师

聘请行业专家和企业骨干到校兼职兼课，并通过加强专业培训，提高兼职教师的教學能力，逐步实现专业实践性课程主要由兼职教师或者双师素质型教师讲授。鼓励专业教师下企业顶岗实习，提高教师的实践操作能力。促进教师“双师”素质的提高。

(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

序号	校内实训基地名称	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	厦门领鹭影业有限公司	厦门市翔安区金海街道鸿翔西路1888-1号1906室	在影视投资、影视制作、影视服务和影视文旅四个方向进行产业布局，经营范围包括许可项目：电视剧制作；广播电视节目制作经营；信息网络传播视听节目；电影发行；电视剧发行；电子出版物制	

			作；音像制品制作；演出经纪等业务版块。	
2	厦门广播电视集团	福建省厦门市湖滨北路121号	管理各个频道、频率，转播中央台、省台广播电视节目和频道制定并组织实施广播电视宣传规划、产业发展和投资开发规划。	
3	厦门忻时代影视产业运营平台有限公司	自由贸易试验区厦门片区华昌路125号D区116	影制片；电影摄制服务；电视剧制作；文艺创作；数字内容制作服务（不含出版发行）；摄像及视频制作服务；影视美术道具置景服务；文化娱乐经纪人服务；组织文化艺术交流活动；其他文化艺术经纪代理；	

## （2）校外实训基地建设需求

完善校外实训基地管理制度，实现了校企人才、设备、技术共享，形成了互惠互利的长效合作机制。扩大了校外实训基地的规模，在原有基础上，与厦门安戈力文化传媒有限公司、厦门广播电视集团、厦门市影视产业服务中心有限公司、厦门领鹭影业有限公司等企业签订了校企合作协议，在课程建设、项目导入与实训室共建等方面进行合作，并为学生就业打下良好的合作基础。

## （三）教学资源

### 1.教材选用基本要求

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。

### 2.图书文献配备基本要求

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、借阅。专业类图书文献主要包括，有关数字媒体内容制作和软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。

### 3.数字教学资源配置其本要求

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	

#### (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。

#### (六) 质量保障

1. 建立专业建设、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。

## 九、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	至少达到 161 学分	
学分结构	公共基础课程 57 学分；专业基础课 24 学分；专业核心课程 28 学分；专业拓展课 22 学分；综合实践课 30 学分。	
职业技能证书	获得 ACAA UI 设计师证或 ACAA 视频剪辑师证证书	
其它	需完成不少于 320 小时的勤工助学	

## 十、附录

### 附录 1:

#### 动漫制作技术专业人才培养方案评审表

评审专家（教学指导委员会成员）				
序号	姓名	工作单位	职称/职务	签名
1	刘晓春	厦门南洋职业学院	特聘教授	
2	曾艳	厦门南洋职业学院	副教授/院长	
3	张艾弓	厦门大学	副教授	
4	黄晓瑜	福州大学	教授/数字媒体艺术系主任	
5	张建瑜	厦门先锋影业有限公司	经理	
6				
7				
8				
教学工作指导委员会评审意见				
<p>评审组长签字：_____年 月 日</p>				
学校意见				
<p>分管校长签字：_____年 月 日</p>				

注：二级学院组织评审，由评审专家签署意见后扫描电子档插入培养方案电子档中。



附录2：2024级动漫制作技术专业教学计划进程表（三年制）

模块名称	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			
公共必修课 27%	G03174	思想道德与法治	3	B	54	36	18	3								
	G00002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	B	36	30	6		2							
	G03445	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	B	54	36	18		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				2				第3或第4学期，需与体育教研室协商决定	
	G04418	大学英语1	4	B	64	32	32	4								
	G04419	大学英语2	4	B	64	32	32		4							
	G02727	信息技术	3	B	48	12	36	3								电影、艺术、建工、机电、信息第一学期；其余学院第2学期。（每周2课时线下+1课时线上）
	G00826	大学生心理健康教育	2	B	32	16	16	1	1							单周开设
	G00010	军事课	4	B	148	36	112	√								军事课由《军事理论》《军事技能》两部分组成。《军事理论》教学学时数36学时，记2学分；《军事技能》训练时间2—3周，实际训练时间不得少于14天112学时，记2学分。
	G00009	形势与政策	3	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√			第6学期线上课
	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					√				
	G00003	大学语文	2	A	36	36	0		2							
	G02215	劳动教育	1	B	16	4	12	√								第1或2学期进行。
G04397	大学生成长学	2	A	32	32	0	1	1							双周开设	
G04422	安全教育	1	A	16	16	0	1								每学年不少于2课时	
G00030	入学教育	1	A	16	16	0	√									
“公共必修课”模块小计			45	/	836	404	432	15	15	0	2	0	0			
公共选修课 7.6%	G02892	美育概论	2	A	32	32	0		2						经管、外旅医、机电第一学期，其余专业第二学期	
	G04415	“四史”概论	2	A	32	32	0								线上执行	
	G04416	职业素养	2	A	32	32	0								线上执行	
	G04417	中华优秀传统文化	2	A	32	32	0								线上执行	
	/	任意性选修课	4	A	64	64	0								线上执行	
公共选修课模块小计			12	/	192	192	0	0	2	0	0	0	0			
“公共基础课”模块小计			57	/	1028	596	432	14	17	0	4	0	0			
专业基础课 15.1%	G01683	造型基础	4	B	72	22	50	4								
	G00483	设计创意	4	B	72	22	50		4							
	G00075	动画概论	2	A	36	36	0	2								
	G00485	数字图形（PS+AI绘画）	4	B	72	22	50	4								
	G00088	动画视听语言	4	B	72	22	50			4						
	G04025	动画剧本	2	B	36	14	22		2							
	G00428	摄影摄像基础	4	B	72	22	50				4					
专业基础课模块小计			24	/	432	160	272	10	6	8	0	0	0			
专业核心课程 17.6%	G04026	三维模型制作	4	B	72	22	50		4							
	G02318	三维动画制作	4	B	72	22	50				4					
	G03937	后期特效制作	4	B	72	22	50					4				
	G04028	二维动画制作	4	B	72	22	50			4						
	G04029	动画运动规律	4	B	72	22	50			4						
	G00082	原画设计	4	B	72	22	50				4					
	G04032	分镜头脚本设计	4	B	72	22	50				4					
专业核心课模块小计			28	/	504	154	350	0	4	8	12	4	0			
G03088	动画短片创意制作	4	B	72	22	50				4						

模块名称	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	
拓展课程 13.8%	G04757	CG插画	4	B	72	22	50					4		
	G03937	动漫角色设计	4	B	72	22	50				4			
	G00096	中国工艺美术史	2	A	36	36	0							
	G00097	动画影片欣赏	2	A	36	36	0			2				
	G01903	UE用户体验研究	2	A	36	36	0							
	G03086	三维材质与渲染	4	B	72	22	50			4				
	G02058	unity游戏制作	4	B	72	22	50		0	4				
拓展课程模块小计			22	/	396	146	250	0	0	10	8	4	0	
“课内教学活动”总计			131	/	2360	1056	1304	24	27	26	24	8	0	
18.9% 综合实践	G00031	社会实践	2	C	48	0	48							社会实践周安排在暑假
	G03962	岗位实习	20	C	480	0	480					4周	16周	
	G00032	毕业设计（论文）	8	C	128	0	128					8周		1学分16学时
	综合实践模块小计			30	/	656	0	656						
总计			161	/	3016	1056	1960	24	27	26	24	8	0	
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				
		9.68%		25.33%			43.24%			21.75%				
		理论部分						实践部分（应在50%以上）						
		35.01%						64.99%						
动漫制作技术		执笔人（签名）					审核人（签名）					年 月 日		