



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（510215）
学制:	三年
适用年级:	2026 级
专业负责人:	黄硕
制定日期:	2026 年 5 月 12 日

目录

第一章 编制说明	1
第二章 动漫制作技术专业人才培养方案	2
一、专业名称及代码	2
二、入学基本要求	2
三、基本修业年限	2
四、职业面向	2
（一）主要职业面向	2
（二）岗位面向与职业能力分析	2
五、培养目标与培养规格	4
（一）培养目标	4
（二）培养规格	4
六、课程设置及要求	5
（一）公共基础课	5
（二）专业基础课	12
（三）专业核心课	14
（四）专业拓展课	16
（五）实践教学	17
七、教学进程总体安排	19
（一）教学进程总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算）	19

(二) 专业教学计划进程表 (详见附录)	19
(三) 实践教学体系各环节具体安排	19
(四) 课程结构比例	20
八、实施保障	20
(一) 师资队伍	20
(二) 教学设施	22
(三) 教学资源	23
(四) 教学方法	24
(五) 学习评价	25
(六) 质量保障	26
九、毕业要求	26
十、附录 专业计划进程表	27

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、智影工场（厦门）数字科技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：

动漫制作技术教研室：

黄 硕 副教授

周文吉米 讲师

王 楠 助教

王培刚 助教

王舒燕 助教

源影律动文化传媒有限公司：

章宇翔 总经理

范晟文 导演

审定：

厦门南洋职业学院：

钟石根 校长

王 瑞 院长

智影工场（厦门）数字科技有限公司：

潘 亮 导演

秋天的童话（厦门）文化传媒有限公司：

周小立 总经理

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（510215）

二、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

（一）主要职业面向

所属专业大类(代码)	电子与信息大类（51）
所属专业类(代码)	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计……
职业类证书	数字创意建模、动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作……

（二）岗位面向与职业能力分析

工作领域	工作岗位	工作任务	职业技能要求	能力等级 (初/中/高级)
2D 动画制作	原画师	1. 根据剧本和分镜绘制关键帧，定义角色动作和场景动态； 2. 确保角色造型、表情与设定一致；	1. 扎实的手绘功底，掌握人体结构、透视和动态原理； 2. 熟悉动画运动规律，理解时间轴与节奏；	- 初级：能绘制简单动态关键帧，符合基础造型要求 - 中级：可独立完成复杂动作设计，把握角色情绪表达 - 高级：能主导风格设计，

		3. 配合动画师完成动作衔接。	3. 熟练使用 Photoshop、Clip Studio Paint 等绘图软件。	创新动作表现，指导团队
	动画师（2D）	1. 在关键帧之间添加中间帧，完成流畅动画序列； 2. 调整动作节奏，确保符合物理规律和剧情需求； 3. 与原画师配合优化动作细节。	1. 掌握动画十二法则，熟悉帧动画原理； 2. 熟练使用 Flash、Toon Boom Harmony 等软件； 3. 具备良好的节奏感和运动逻辑分析能力。	- 初级：能完成简单中间帧绘制，保证基础流畅度 - 中级：可处理复杂动作（如打斗、表情），优化节奏 - 高级：能设计独特动作风格，解决高难度动画问题
3D 动画制作	模型师	1. 根据概念设计创建 3D 模型（角色、场景、道具）； 2. 优化模型拓扑结构，确保布线合理； 3. 配合绑定师调整模型细节，便于后续动画制作。	1. 熟练使用 Maya、Blender、ZBrush 等建模软件； 2. 理解人体 / 物体结构比例，掌握低模、高模制作技巧； 3. 具备 UV 拆分和贴图绘制基础。	- 初级：能制作简单模型，保证基本结构准确 - 中级：可完成高精度模型，优化拓扑和细节 - 高级：能原创模型设计，把控整体风格，指导团队建模
	绑定师	1. 为 3D 模型添加骨骼系统，设置权重； 2. 制作控制器，便于动画师操作角色动作； 3. 测试绑定效果，修复穿帮或权重错误。	1. 熟悉骨骼结构与运动原理，掌握权重绘画技巧； 2. 熟练使用 Maya 绑定工具或 Blender 骨骼系统； 3. 具备问题排查能力，确保绑定灵活性和稳定性。	- 初级：能完成基础角色绑定，保证简单动作无错误 - 中级：可处理复杂绑定（如面部表情、布料） - 高级：能设计高效绑定系统，适配复杂动画需求
	动画师（3D）	1. 使用控制器为角色添加动作，完成动画片段； 2. 调整关键帧曲线，优化动作流畅度和真实感； 3. 配合分镜和剧情，设计符合角色性格的动作。	1. 掌握 3D 动画曲线编辑，熟悉 Maya、Blender 动画模块； 2. 理解物理运动规律和角色表演逻辑； 3. 具备镜头感和叙事能力。	- 初级：能完成基础动作（如走路、抬手），保证流畅度 - 中级：可设计复杂动作（如舞蹈、互动），体现角色情绪 - 高级：能主导动画风格，通过动作强化剧情张力
前期创意与设计	概念设计师	1. 根据剧本或需求，设计角色、场景、道具的视觉风格； 2. 绘制设定图、气氛图，明确动画整体美术风格； 3. 配合导演调整设计方案，确保符合剧情调性。	1. 具备扎实的美术功底和创意能力，擅长风格化设计； 2. 熟练使用绘画软件，了解动画制作流程； 3. 理解叙事逻辑，能将剧情转化为视觉元素。	- 初级：能根据参考完成设计，符合基础风格要求 - 中级：可独立设计原创角色 / 场景，体现风格统一性 - 高级：能定义整体美术风格，引领行业设计趋势

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
2. 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；
3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；
4. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；
5. 掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；
6. 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

7. 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识，具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

8. 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

9. 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能； 掌握 AIGC 技术；

10. 掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；

11. 掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；

12. 掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；

13. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

14. 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

15. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好。

16. 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

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 (学时/学分)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
1	思想道德与法治 (54 学时/3 学分)	马克思主义学院	通过思想、道德、法治等模块的学习，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观，培养良好的道德品质和法治素养，成为有理想、有道德、有法治观念的时代新人。	理想信念的内涵、特征及对人生的重要意义，梳理爱国主义的历史脉络和本质特征，法律的起源、特征和作用等。 理解马克思主义信仰的科学性和共产主义理想的崇高性；培养辩证思维、社会责任感和创新精神；增强法治观念，掌握法律基础知识，提升运用法律解决问题的能力
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (36 学时/2 学分)	马克思主义学院	通过马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程的讲授和实践教学，使学生能够系统掌握马克思主义中国化的重要理论成果，从而坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，立志听党话、跟党走，坚定“四个自信”，担当民族复兴大任。	马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果、毛泽东思想及其历史地位、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观等。 掌握中国化马克思主义的基本理论和精神实质；培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析问题、解决问题的能力；增强贯彻党的基本理论、基本路线、基本纲领以及各项方针政策的自觉性和坚定性。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (54 学时/3 学分)	马克思主义学院	助力学生领会马克思主义中国化时代化实现新飞跃所产生的理论成果，掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义，进而增强对实现中国式现代化的理论自信与实践自信。	习近平新时代中国特色社会主义思想产生的时代背景、核心要义、理论品格、丰富内涵、实践要求等 学会运用习近平新时代中国特色社会主义思想观察、思考和分析问题；增强“四个意识”，坚定“四个自信”，坚持“两个确立”，做到“两个维护”，努力成长为能担当民族复兴大任的时代新人
4	形势与政策 (48 学时/3 学分)	马克思主义学院	使学生准确认识国家政治经济态势，以及国家改革发展所处的国际大环境、时代大背景。助力其正确领会党的基本路线、重大方针与政策，理性剖析社会关注的热点问题，激发学生爱国情怀，增强民族自信心与社会责任。	党的理论路线教育、现代化建设成就解读、重大政策改革阐释国际形势发展趋势、我国外交政策、重大国际事件分析、政府应对立场等。 掌握党的路线方针政策的基本内容，把握现实社会的内在规律；掌握正确分析形势和理解政策的能力；强化爱国精神和社会责任感，坚定中国特色社会主义道路信念

公共必修课程说明表（高职）				
序号	课程名称 (学时/学分)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
5	军事课 (148 学时/4 学分)	马克思主义学院	通过中国国防、军事思想、国家安全等内容的讲授来培养学生纪律意识、团队合作及问题解决能力，激发其爱国情怀，培养将个人命运与国家结合的高尚情操，强化民族自豪感。	国防基本概念、历史发展、法规体系及公民权责，中国古代军事思想渊源、毛泽东军事思想体系及新时期军事理论，信息化装备分类、发展趋势及作战效能等。 了解军事思想、技术等知识，提升军事素养；掌握习近平强军思想核心内容；理解国际战略格局特征与趋势，及中国周边安全环境演变、现状；理解现代战争特征、演变规律及其对战略战术、军事技术的变革影响。
6	劳动教育 (16 学时/1 学分)	人文社科学院	以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，贯彻党的“五育”并举方针，落实全国教育大会精神，将劳动教育融入人才培养全过程，旨在帮助学生树立劳动观念、培养劳动能力、培育劳动精神，培养创新实践能力，促进德智体美劳融合发展，健全人格与社会适应力	劳动内涵、劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动观念、社会实践等劳动教育理论及安全生产、劳动法规等劳动保障理论，劳动实践教育要求等。 理解并形成正确的劳动观，树立劳动光荣、劳动伟大、劳动美丽的观念；理解劳动价值，尊重崇尚劳动，认同劳动光荣性；掌握生活、生产、服务性劳动技能，提升实践与问题解决能力。
7	国家安全教育 (18 学时/1 学分)	马克思主义学院	通过对国家安全基本概念、原则，国家安全挑战、威胁及应对方法等内容的讲解帮助学生理解国家安全的重要性，增强国家观念和法治意识，树立正确价值观与责任感，激发维护国家安全的责任感、使命感，将意识转化为自觉行动。	政治安全、国土安全、军事安全等国家安全的基本概念，国家安全相关的法律法规，公民在维护国家安全中的权利和义务等。 掌握国家安全基本概念、原则及内涵，理解我国国家安全体系构成与特点；熟悉国家安全的各个领域，能够识别潜在的安全风险；能够自觉遵守国家安全法律法规，积极履行维护国家安全的责任与义务。
8	大学生成长学 (32 学时/2 学分)	教育学院	通过本课程的学习，帮助学生树立科学的成长观，掌握大学生涯关键阶段的自我认知、规划与管理能力，培养积极的心理品质和社会适应力，实现学术能力、人格素养、职业发展等多维度的综合成长。	大学生心理特点与成长、大学生的身体特点与成长、大学生智力特点与成长、大学生的技能特点与成长等。 掌握成长理论、自我认知工具及心理健康技能；培养学业规划、时间管理、情绪调节、团队协作与职业发展能力；塑造健全人格、社

公共必修课程说明表（高职）				
序号	课程名称 (学时/学分)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
				会责任感和创新思维。
9	入学教育 (16 学时/1 学分)	学工处	该课程旨在帮助学生熟悉校园环境、办学理念及文化传统，增强归属感。引导学生实现从中学生到职业人预备役的身份转型。指导学生制定个性化三年成长计划。培养抗挫能力、沟通协作等职场软实力。	校情校史与规章制度教育、专业思想与职业规划教育、学习方法与技能培训、心理健康与成长辅导、安全教育与法治教育、国防教育与军事训练、礼仪教育与行为规范等。 熟悉校园环境、办学理念及文化传统，增强归属感；培养抗挫能力、沟通协作等职场软实力；建立学生专业认同感，明确技能学习方向。
10	体育与健康 (108 学时/6 学分)	教育学院	通过理论与实践结合，帮助学生掌握运动科学基础（如生理机能、损伤预防）与健康管理知识（营养、心理调节），培养 2-3 项终身运动技能（如球类、太极拳）和急救能力，养成自主锻炼习惯，提升团队协作意识与抗压能力，形成健康生活方式。	运动处方制定、健康风险评估、慢性病体育干预等体育基本知识，基础体能训练相关项目的练习；篮球、羽毛球等专项体育。 掌握体育的基本知识、技术和技能；增进健康、增强体质；发展个性，培养学生对体育运动的兴趣、爱好；提高从事体育运动能力，养成自觉锻炼身体的习惯。
11	大学语文 (36 学时/2 学分)	人文社科 学院	通过经典文学作品的赏析，传承中华优秀传统文化，弘扬人文精神，同时培养学生人文素养，提升语言能力，激发其审美与创新能力。	古今中外的名家名作、应用文写作的基本知识、 要求培养和训练学生汉语言文学的阅读、理解、鉴赏能力，提高学生应用文写作能力；掌握一定的文学基础知识，具有分析、评价文学作品的初步能力；掌握运用汉语言文字的规范，具有较好的口头和书面表达能力；强调阅读、思考、写作结合，书面学习与实践体悟结合，提高应用文写作水平。
12	大学生职业发展与 就业指导 1(16 学 时/1 学分)	三创学院	通过对《生涯规划和发展》课程的学习，让学生了解我国的就业形势和就业政策，把握未来职业的发展趋势；形成对个人职业生涯发展的责任意识，培养科学的人生观与就业观；完善自我	生涯规划的意义、生涯规划课程内容、体验式教学的特点、决策方法和技巧、决策的风格、职业生涯规划书的制作等。 具备收集、评估职业信息的能力，客观根系和认知外部世界；掌握职业生涯规划的基本方法和步

公共必修课程说明表（高职）				
序号	课程名称 (学时/学分)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
			探索能力，对自我有较为准确的认识和定位；	骤，能制订适合本人的职业生涯规划；培养良好的职业素质，从而形成初步的职业目标构想。
13	生涯体验- 创业教育 (32 学时/2 学分)	三创学院	本课程在内容上安排与实际联系紧密的创新创业相关知识，使学生掌握创新思维方法与理论技法，熟悉资源整合、计划撰写及新企业开办流程，提升综合素质。同时树立科学创新观与创业观，适应国家发展需求，理解创新创业与职业发展关系，遵循规律并积极实践。	创新与创业的概念、创业意识与创新精神、创业者特质与创业素质研究、市场与创业机会、创业管理、创业计划与资源整合等。 掌握商业计划书撰写以及项目路演；掌握创新创业所需基本知识，认知其内涵与特殊性；具备必要创新创业能力，掌握创新思维方法与理论技法。
14	大学生职业发展与 就业指导 2 (16 学时/1 学分)	三创学院	通过对课程的学习，让学生了解我国的就业形势和就业政策，把握就业的发展趋势；提升个人就业能力。同时帮助学生树立科学的人生观和职业观，培养学生正确的职业理想，初步养成适应职业要求的行为习惯，激发学生提高全面素质的自觉性，掌握一定的求职技巧和能力，帮助学生顺利走上工作岗位奠定基础，	简历撰写、面试模拟、职场礼仪、职场通用技能、模拟实战等。 了解我国的就业形势和就业政策，把握就业的发展趋势；养成适应职业要求的行为习惯，掌握一定的求职技巧和能力；能够明确职业方向，提升求职成功率。
15	大学生心理健康教育 (32 学时/2 学分)	心理健康 中心	该课程旨在促进大学生健康成长，健全大学生人格，提升大学生的生命质量，用科学的价值观来引领大学生心理健康发育、发展与变化，引导大学生学会自我思考、自我认识、自我评价和自我发展，达到助人自助的目的。	认识自我，接纳自我；学会学习，筑梦未来；认识情绪，管理情绪；人际交往，交往沟通、认识世界等。 了解自身的心理特点和性格特征，能够对自己进行客观评价；掌握并应用心理健康知识，提升自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力。
16	大学英语 (128 学时/8 学分)	外国语与 旅游学院	通过分析英语话语，辨析语言文化现象，帮助学生掌握抽象概括、分析综合、比较分类等思维方法，理解文化内涵与精华，树立共同体意识，形成正确三观。通过文化比较增强文化自信，用英语传播中华文化。	主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言策略等。 掌握英语语言知识及听说读写译等技能；运用体态语言和多媒体策略，在生活与职场中高效完成跨语境沟通；理解文化内涵与精华，掌握跨文化沟通能力。

公共必修课程说明表（高职）				
序号	课程名称 (学时/学分)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
17	信息技术 (72 学时/4 学分)	信息工程 学院	通过理论知识学习、技能训练和综合应用实践，使学生的信息素养和信息技术应用能力得到全面提升。	文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、人工智能、信息素养与社会责任等。 提升学生的信息技术技能和综合应用能力；培养学生的数字化学习能力和创新意识。
18	毕业教育 (16 学时/1 学分)	学工处	帮助学生明晰毕业流程与就业政策，树立正确择业观，提升就业与职场适应能力，顺利完成从校园到社会的角色转变。	就业政策解读、求职技巧、简历制作、职业素养培育、职业沟通协作等。 具备简历撰写、面试应对、求职信息筛选与岗位匹配的实操技能。能结合自身情况规划职业方向，合理选择就业、升学、创业等发展路径。快速完成校园到职场的角色转变，掌握职场沟通、协作与职业规范。

3. 公共选修课

公共选修课包含“限定性选修课”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；限定性选修课由《美育概论》等 6 门课程构成，共计 12 学分，2026 级在校学生必须修满方可毕业。

限定性选修课				
序号	课程名称 (学时)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
1	美育概论 (32 学时/2 学分)	人文社科学院	该课程旨在培育学生审美与人文素养，通过情感体验培养学生积极人生态度、同理心与团队协作能力，帮助学生养成终身审美学习习惯，适应职业变迁与文化发展需求。	美学基本概念、中西美学简史及审美、中国传统艺术（如书法、戏曲）的文化内涵、世界经典艺术跨文化解读、环境美学、生活美学内、主题艺术创作等。 掌握美学概念与审美规律，能够感知、分析艺术作品及生活之美；理解中华优秀传统文化与多元艺术形式，增强文化自信与跨文化理解；提升对工匠精神、产品审美、服务礼仪的认知与实践。
2	“四史”概论 (32 学时/2 学分)	马克思主义学院	本课程旨在通过系统讲授“四史”的基本内容、发展历程和重要意	中国共产党的创立背景、发展历程、重大事件和基本经验、中华人民共和国的成立过程、社会主义制度的

限定性选修课				
序号	课程名称 (学时)	所属学院/ 部门	教学目标	主要教学内容与要求
			义,帮助学生理解“四史”在中国近现代历史发展进程中的地位和作用,培养学生的历史思维能力和分析解决问题的能力,增强学生的历史责任感和使命感,激发爱国热情。	建立和发展、改革开放的历史背景、进程和重大意义等。 理解党在不同历史时期的奋斗目标和光辉成就;了解中国特色社会主义道路的探索和实践;了解新中国在经济、政治、文化等各个领域取得的伟大成就;
3	中华民族发展史 (32 学时/2 学分)	马克思主义学院	该课程旨在使学生了解中华民族从远古至今的发展历程,掌握各个历史时期的重要事件、人物和文化成就,培养学生分析历史事件和现象的能力,激发学生对中华民族文化的热爱,增强民族自豪感和文化自信心,培养学生的爱国情怀。	起源与早期文明、民族起源、华夏文明形成发展、统一多民族国家发展、秦汉以来政治经济文化融合历程、对外交流与影响、历史对外交往及中华文化世界地位等。 了解中华民族从远古至今的发展历程;掌握各个历史时期的重要事件、人物和文化成就;学会运用历史知识解释当今社会现象。
4	中华优秀传统文化 (32 学时/2 学分)	人文社科学院	本课程能够使学生了解中华优秀传统文化的基本知识,培养学生欣赏、理解和评价传统文化的能力,提升其文化素养和审美能力,激发学生对中华优秀传统文化的热爱,培育学生的文化自信和民族自豪感。	经典文学、书法艺术、传统绘画、古典音乐、传统戏曲、传统节庆等。 掌握中华优秀传统文化的基本知识,包括经典文学、艺术、哲学思想等方面的内容;具有欣赏、理解和评价传统文化的能力;能够提升其文化素养和审美能力。
5	职业素养 (32 学时/2 学分)	招生就业办公室	该课程旨在培养学生职业通用能力与职业实践能力,帮助学生树立正确的职业价值观和培养良好的职业态度,促进学生全面发展,能够满足企业用人需求。	准职业人导向、职业定位与发展、求职能力训练、高效管理时间等。 掌握职业基础知识;熟悉职业发展趋势;提升职业实践能力;增强职业适应能力。
6	人工智能基础及应用 (32 学时/2 学分)	信息工程学院	建立学生人工智能领域的基础认知,掌握运用 AI 工具在各场景中的赋能技术,树立正确的 AI 伦理观,培养创新思维与终身学习意识,提升适配 AI 时代的职业竞争力和综合素养。	以人工智能基础理论为起点,依次介绍 AI 在各个领域的赋能技术,同步融入 AI 提升办公效率的使用方法。 以实用为导向,确保学生能掌握核心知识点,具备运用 AI 工具解决问题的能力,树立正确的 AI 伦理观。

（二）专业基础课

专业基础课程是为专业核心课程提供基础性理论知识和技能，为更好完成职业工作任务、促进职业迁移能力而设置，完成典型工作任务所必须的知识、技能和能力而形成的课程。专业基础课程设置需以教育部《专业简介》为基本依据，根据《专业教学标准（2025 年修订）》给出的相关领域和数量要求合理设置。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注明。

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
1	美术基础	掌握美术基础理论（分类、工具特性）与技法（线条、色彩、构图）； 提升观察、创新与实践能力，能将构思转化为作品； 培育审美感知与鉴赏力，树立健康审美，激发美术热情。	含绘画基础（素描、色彩）、雕塑基础（立体造型、材料认知）、设计基础（平面构成、图案）； 参与理论学习，通过写生、创作等实操熟练技法，独立完成基础作品。
2	构成基础	掌握平面、色彩、立体构成原理及元素组合规律，能运用构成手法创意表达； 锻炼逻辑、形象与创新思维，提升设计问题解决能力； 培养艺术感知与审美素养，激发设计热情。	涵盖平面构成（点线面、形式美法则及基础构成训练）、色彩构成（色彩理论、属性、对比调和与心理）、立体构成（形态要素、材料工艺与空间创造）； 参与理论学习与实操训练，熟练掌握技法，提升设计能力。
3	视听语言	掌握视听基础理论（镜头、声音、剪辑原理）与技法（镜头运用、声画搭配）； 提升视听元素解读、创意构思与实践能力，能完成基础视听方案设计； 培育视听审美与分析能力，树立专业视听认知，激发创作热情。	内容：含镜头语言（景别、运镜、构图）、声音设计（人声、音效、音乐）、剪辑基础（剪辑逻辑、节奏把控）； 要求：参与理论学习，通过案例分析、短片创作等实操熟练技法，独立完成基础视听作品化。
4	动画运动规律	掌握动画运动基础理论（物理运动原理、角色运动逻辑）与技法（关键帧设计、动作幅度把控）； 提升运动规律解读、动作创意设计与实践能力，能完成基础动画动作设计； 培育动画运动审美与细节把控能力，树立专业动画认知，激发创作热情。	含基础运动（弹性、惯性、曲线运动）、角色运动（肢体动作、表情运动）、场景运动（自然现象、道具运动）； 参与理论学习，通过动作拆解、动画短片制作等实操熟练技法，独立完成基础动画运动作品。
5	分镜头设计	掌握分镜头基础理论（叙事逻辑、镜头语言适配）与技法（构图设计、节奏规划）；	含分镜基础（镜头类型、景别运用、构图原则）、叙事设计（镜头序列、节奏控制、情绪表达）、脚本制作（画面

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
		提升剧本解读、分镜创意转化与实践能力，能完成基础分镜头脚本设计； 培育分镜叙事审美与镜头把控能力，树立专业分镜认知，激发设计热情。	标注、文字说明、格式规范）； 参与理论学习，通过剧本拆解、分镜绘制等实操熟练技法，独立完成基础分镜头脚本作品。
6	AIGC 基础与应用	掌握 AIGC 基本概念、发展脉络与主流技术原理，熟悉文生图、文生视频、AI 绘画、智能生成等常用工具操作，了解 AIGC 在动漫设计、文创创作领域的应用场景与行业规范。 提升运用 AIGC 工具进行原画构思、场景生成、素材创作与作品优化的实操能力，增强 AI 辅助创意设计、效率创作以及甄别生成内容质量的应用能力。 培育规范使用 AIGC 的版权意识、职业素养与创新思维，树立正确人工智能伦理观，养成合规创作、理性用技的职业习惯，适配数字文创行业发展需求。	主要教学内容 1. AIGC 核心基础：基本概念、发展历程、技术架构，重点讲解生成式 AI 的核心原理与主流技术路线。 2. 常用工具实操：文生图（MidJourney、Stable Diffusion）、AI 绘画、文生视频等工具的基础操作与进阶技巧。 3. 行业应用实践：聚焦动漫、文创领域，讲解 AIGC 在原画设计、场景生成、素材优化、短片创作中的应用方法。 4. 规范与伦理：AIGC 版权归属、使用规范，人工智能伦理要求，规避侵权与不良生成内容的方法。 熟记 AIGC 基础理论与工具操作要点，掌握核心工具的实操方法；能运用 AIGC 工具完成简单创意创作与素材优化，结合动漫专业需求实现 AI 辅助设计；树立合规使用意识与伦理观念，规范创作行为；提升自主探究与问题解决能力，适配数字文创行业对 AIGC 应用人才的需求，做到理论与实践结合。
7	动漫软件基础（ps）	掌握 PS 基础理论（界面操作、工具特性）与动漫相关技法（图层管理、笔刷应用、色彩调整）； 提升 PS 工具运用、动漫元素设计与实践能力，能完成基础动漫素材（如角色线稿、场景色块）制作； 培育动漫数字绘画审美与软件操作熟练度，树立专业工具认知，激发数字创作热情。	含 PS 基础（界面布局、选区工具、绘画工具）、动漫专项（角色线稿绘制、色彩填充、材质表现）、输出优化（文件格式、分辨率设置、素材导出）； 参与理论学习，通过工具实操、动漫素材设计等练习熟练技法，独立完成基础动漫数字素材作品。
8	摄影摄像技术	掌握：相机操作、构图布光、基础拍摄剪辑核心技能。 提升：画面叙事、镜头语言运用与实景创作实操能力。 培育：审美素养、严谨创作态度与纪实求真的职业意识	内容：相机参数、构图布光、运镜拍摄、基础剪辑，配套实景拍摄实训。 要求：熟练实操设备，规范完成拍摄作业；具备画面审美，遵守拍摄规范，按时提交成片。

专业基础课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
9	动画概论	掌握：动画基础概念、发展脉络与制作完整流程。 提升：动画视听赏析、作品分析与基础创意构思能力。 培育：艺术审美、创新思维与尊重原创的行业素养。	内容：动画起源发展、分类风格、制作流程、视听语言及经典作品赏析。 要求：熟记基础理论，能独立评析动画作品；主动积累素材，树立原创意识，按时完成课堂赏析与创意速写作业。

（三）专业核心课

专业核心课程是根据岗位典型工作任务、岗位工作内容设置的课程，是区别不同专业、培养核心职业能力的主干课程。专业核心课的设置需严格依照教育部《专业简介》执行，根据《专业教学标准（2025 年修订）》给出的相关领域和数量要求合理设置。

专业核心课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
1	动漫概念设计	掌握动漫概念设计基础理论（世界观构建逻辑、视觉风格定位）与技法（造型设计、氛围营造）； 提升创意构思、动漫元素视觉转化与实践能力，能完成基础动漫概念稿（如角色设定、场景概念）设计； 培育动漫视觉审美与创意表达能力，树立专业概念设计认知，激发视觉创作热情。	含设计基础（造型原理、色彩搭配、风格分析）、专项设计（角色形象设计、场景空间设计、道具概念设计）、方案优化（草图迭代、细节深化、视觉呈现）； 参与理论学习，通过创意 brainstorm、概念草图绘制等实操熟练技法，独立完成基础动漫概念设计作品。
2	短片创意与制作	掌握：短片策划、分镜绘制、实景拍摄、后期剪辑的实操方法与完整制作流程。 提升：结合创意落地实拍、把控画面效果、独立完成短片创作的综合实践能力。 培育：影视审美素养、创新思维与严谨专注的原创创作职业态度。	内容：讲解短片创意构思、剧本撰写、分镜头绘制、现场拍摄调度、音效剪辑与后期调色，开展完整短片全流程综合实训。 要求：能独立完成整套创作方案，叙事逻辑清晰；熟练运用镜头语言，坚持原创，按时提交策划、分镜及完整成片
3	三维动画创作	掌握三维动画基础理论（动画原理、运动规律适配）与技法（关键帧动画、骨骼绑定、动画节奏调控）； 提升三维动画创意构思、运动效果实现与实践能力，能完成基础三维动画片段（如角色动作、场景动态）创作； 培育三维动画审美与运动细节把控	含基础模块（三维动画软件操作、关键帧设置、运动曲线调整）、专项创作（角色骨骼绑定与动作设计、道具动态模拟、场景镜头动画）、效果优化（动画节奏打磨、过渡效果处理、基础合成输出）； 参与理论学习，通过动画片段实

专业核心课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
		能力，树立专业动画创作认知，激发三维动态创作热情。	操、完整小动画创作等练习熟练技法，独立完成基础三维动画作品。
4	三维建模制作	掌握三维建模基础理论（三维空间结构、拓扑逻辑）与技法（多边形建模、细分曲面、模型细节雕刻）； 提升三维空间感知、模型创意转化与实践能力，能完成基础三维模型（如角色、道具、场景部件）制作； 培育三维建模审美与结构把控能力，树立专业建模认知，激发三维实体创作热情。	含基础模块（三维建模软件操作、选区工具运用、基础几何体搭建）、专项制作（角色 / 道具建模、场景模型构建、模型拓扑优化）、效果处理（UV 拆分、基础材质赋予、模型导出规范）； 参与理论学习，通过软件实操、模型迭代优化等练习熟练技法，独立完成基础三维建模作品。
5	三维灯光与渲染	掌握三维灯光与渲染基础理论（光影原理、材质质感逻辑）与技法（灯光类型运用、渲染参数调整、氛围营造）； 提升三维场景光影设计、材质质感呈现与实践能力，能完成基础三维模型（如角色、道具）的灯光渲染效果制作； 培育三维视觉审美与光影细节把控能力，树立专业灯光渲染认知，激发三维视觉表现热情。	含基础模块（灯光软件操作、光影关系分析、基础材质编辑）、专项设计（场景灯光布置、角色材质质感调整、渲染器参数优化）、效果输出（渲染格式设置、分层渲染、最终效果合成）； 参与理论学习，通过灯光布置实操、渲染效果迭代等练习熟练技法，独立完成基础三维模型的灯光渲染作品。
6	二维动画创作	掌握二维动画基础理论（逐帧原理、运动规律适配）与技法（原画设计、中间帧绘制、后期合成）； 提升二维动画创意转化、动态效果实现与实践能力，能完成基础二维动画片段（如角色动作、小叙事场景）创作； 培育二维动画视觉审美与动态细节把控能力，树立专业二维创作认知，激发二维动态表现热情。	含基础模块（动画软件操作、原画设计规范、中间帧补全）、专项创作（角色动作设计、场景动态表现、分镜与动画衔接）、效果输出（逐帧合成、音效搭配、成片格式优化）； 参与理论学习，通过片段实操、完整小动画制作等练习熟练技法，独立完成基础二维动画作品。
7	特效制作	掌握：影视特效基础原理，熟练掌握抠像、粒子、合成、调色等基础软件操作与制作流程。 提升：特效画面设计、效果调试与画面优化的实操创作能力。 培育：严谨的制作思维、审美素养以及精益求精的影视创作职业素养。	教学内容：讲解影视特效基础原理、常用特效软件操作，涵盖抠像合成、粒子特效、动态光影、文字特效、画面修复与调色等核心内容，结合案例实操，完成短视频特效合成与创意特效制作实训。 教学要求：熟练掌握基础特效制作技巧与合成流程，能够结合画面需求设计适配的特效效果；具备问题排查和画面优化能力，注重作品质感与

专业核心课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
			逻辑性，恪守原创规范，按时完成课堂实操与综合实训作品。

（四）专业拓展课

专业拓展课含专业拓展必修课和专业拓展选修课，是围绕专业方向，聚焦学生职业能力多维度培养的课程体系，课程设置需贴合学生专业学习、就业定位与发展规划的需求。各专业应依据岗位能力要求开设专业课程，并对学生的选修提出要求，原则上不设置与职业发展无关的课程。艺术、管理、服务等领域专业要增设工程技术等方面课程，生产、制造、工程等领域专业要增设人文社科等方面课程。

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
1	影视平面海报设计	掌握 PS 核心操作技巧，熟悉影视海报构图、色彩搭配、字体设计基础，了解影视海报的风格定位、元素运用及设计规范，能运用 PS 完成海报素材处理、图层编辑、调色等基础操作。 提升运用 PS 进行影视海报创意设计、画面合成、细节优化的实操能力，增强审美鉴赏与创意表达能力，能结合影视主题完成符合要求的海报设计作品。 培育影视海报设计的职业素养与创新思维，树立审美意识与细节把控观念，养成规范操作、精益求精的创作习惯，适配影视文创领域设计岗位需求。	PS 基础操作、 影视海报设计基础、海报创意构思、画面合成、细节优化实操、 影视海报设计行业规范、版权注意事项等 熟练掌握 PS 核心工具操作，牢记影视海报设计基础知识点；能独立完成素材处理、画面合成，结合影视主题设计符合要求的完整海报作品。提升审美鉴赏、创意表达与实操应用能力，注重细节把控与风格适配。
2	游戏美术设计	掌握游戏美术基础理论（游戏风格定位、美术资源规范）与技法（角色 / 场景绘制、道具建模、贴图制作）； 提升游戏美术创意转化、视觉元素设计与实践能力，能完成基础游戏美术资源（如角色设定、场景部件、道具模型）制作； 培育游戏视觉审美与资源适配把控能力，树立专业游戏美术认知，激发游戏视觉创作热情。	含基础模块（游戏美术风格分析、设计软件操作、美术资源规范）、专项设计（角色原画设计、游戏场景搭建、道具建模与贴图）、成果输出（资源优化、格式适配、美术资源整合）； 参与理论学习，通过美术资源设计、模型制作等实操熟练技法，独立完成基础游戏美术作品或资源包。

专业拓展课程说明表			
序号	课程名称	教学目标	主要教学内容与要求
3	动漫 IP 运营	掌握动漫 IP 运营基础理论（IP 定位逻辑、商业变现模式）与技法（IP 内容策划、用户运营、衍生品开发）； 提升动漫 IP 创意转化、全链路运营与实践能力，能完成基础动漫 IP 运营方案（如 IP 定位、推广计划、变现设计）制定； 培育动漫 IP 商业审美与市场把控能力，树立专业 IP 运营认知，激发 IP 商业创作热情。	含基础模块（动漫 IP 类型分析、市场调研方法、运营工具操作）、专项运营（IP 内容策划、新媒体推广、衍生品设计与销售）、方案输出（IP 运营规划、数据复盘、商业价值评估）； 参与理论学习，通过 IP 策划、推广实操等练习熟练技法，独立完成基础动漫 IP 运营方案或案例分析报告。
4	人工智能动漫运算	掌握人工智能动漫运算基础理论（AI 生成逻辑、动漫数据处理原理）与技法（AI 绘图工具操作、动画生成参数调试、智能修图优化）； 提升 AI 技术与动漫创作的融合能力、智能生成内容的把控与实践能力，能完成基础 AI 辅助动漫作品（如角色初稿生成、动画片段优化）制作； 培育 AI 动漫技术审美与智能工具应用能力，树立专业 AI 动漫创作认知，激发技术驱动的动漫创作热情。	含基础模块（AI 动漫工具原理、数据标注基础、模型类型适配）、专项应用（AI 辅助角色设计、智能动画帧生成、动漫内容智能修复）、成果输出（AI 生成内容优化、作品格式适配、技术应用复盘）； 参与理论学习，通过 AI 工具实操、动漫作品智能生成与优化等练习熟练技法，独立完成基础 AI 辅助动漫作品或技术应用报告。
5	后期合成	掌握后期合成基础理论（图层融合逻辑、色彩匹配原理）与技法（蒙版应用、抠像处理、多素材合成）； 提升素材整合、视觉效果优化与实践能力，能完成基础成片合成（如动画片段、影视短片）制作； 培育后期视觉审美与成片质感把控能力，树立专业合成认知，激发视觉整合创作热情。	含基础模块（合成软件操作、图层管理、基础抠像）、专项处理（色彩校正与调色、特效与实拍素材融合、画面瑕疵修复）、成片输出（剪辑衔接、音效同步、格式与分辨率适配）； 参与理论学习，通过片段合成实操、完整成片制作等练习熟练技法，独立完成基础后期合成作品。

（五）实践教学

实践性教学环节应贯穿于人才培养全过程，主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式。

1. 专业实训课

专业实训课为实训周内集中开设的实践性课程（C类），是专业课教学的重要内容，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。以“周”为计时单位，通常每周执行24学时的实践教学，模块学时不低于6周，第2-5学期执行。因专业课程规划，实训课已穿插在课堂实践课中开展，不单独开设集中实训课。

2. 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。勤工助学为必修，三年累积不低于10学分，学分、学时不计入总学时，但作为毕业要求纳入考核，由学工处统一管理、认定。原则上高职学生第1-5学期应开展不少于400小时的勤工助学。（勤工助学1学分40小时折算成课堂教学24学时。）

3. 社会实践

社会实践为学校利用假期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。社会实践三年累积学分不低于8学分，学分、学时不计入总学时，但作为毕业要求纳入考核。由学工处统一管理、认定。原则上高职学生第1-5学期应开展不少于320小时的社会实践。

4. 岗位实习

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、480学时，计18学分（医卫类专业岗位实习时间一般为8个月、640学时，计20学分）。实习内容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。

5. 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培养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。毕业设计时间通常为8周，128学时，计8学分；毕业论文时间一般为4周、64学时，计4学分。毕业设计（论文）通常于第5或第6学期集中开展。

七、教学进程总体安排

军训、入学教育、社会实践、毕业教育按活动 1 周为 1 学分，其中入学教育第 1 学期预备周执行，毕业教育第 5 学期的预备周执行。

（一）教学进程总体安排（单位：周）（每学期按 20 周计算）

教学进程总体安排表												
学 年	学 期	课内教学								课外教学		
		课堂教学 与 课内实践	考 试 周	军 训 周	实 训 周	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	16	1	0	2	0	0	1	20	2		
二	3	16	1	0	2	0	0	1	20	2		
	4	16	1	0	2	0	0	1	20	2		
三	5	10（与毕业设 计交叉进行）	1	0	0	4	8	1	20	2	0	2
	6	0	0	0	0	18	0	0	20	0	0	0
合计		74	5	2	6	22	8	5	120	8	2	10

（二）专业教学计划进程表（详见附录）

（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	专业实训课	/	/	/	/	/	/	已穿插在课堂实践课中开展，不单独开设集中实训课。
2	勤工助学	/	/	1-5	/	/	校内外	学工认定
3	社会实践	/	/	1-5	2	/	校外	暑期执行
4	岗位实习	/	18	5-6	24	/	校外	6 个月（医学院 8 个月）
5	毕业设计（论文）	AIGC 动画、二维动画、三维动画、定格动画、游戏、影	8	5	8	8 周内完成毕业设计任务	校内外	

序号	环节	项目名称	学分	学期	周数	内容	场所	备注
		视特效						

（四）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		
公共基础课	公共必修课	910	478	432	49	37.52%
	公共选修课	224	224	0	14	
专业基础课		512	180	332	28	17.00%
专业核心课		448	140	308	28	14.84%
专业拓展课		320	100	220	20	10.52%
综合实践		608	0	608	26	20.12%
总 计		3022	1122	1900	165	100%

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

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

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 1:24，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. 专业带头人

原则上应具有**本专业及相关专业副高及以上职称**和较强的实践能力，能广泛联系行业企业，了解国内外行业发展新趋势，准确把握行业企业用人需求，具有组织开展专业建设、教科研工作和企业服务的能力，在本专业改革发展中起引领作用。

涂保铭：副教授，厦门大学艺术硕士、菲律宾中央大学教育学博士研究生。

研究方向：高等职业教育、影视教育与研究、数字影像技术。国家高级摄影师、校级优秀教师、全国高校摄影教育“金烛奖”获得者、中国高等教育学会摄影教育委员会成员、福建省科技特派员。近年来主持、主持或参与省级以上课题4项。主持学校课题5项，发表专业学术论文8篇，主编《摄影与摄像艺术教程》教材一本，参编三本，指导学生获得专业省级以上奖项二十余项。

3. 专任教师

本专业专任教师5人，其中双师型教师5人，占100%，研究生以上学历3人，占75%，博士2人，师资结构合理。

序号	姓名	专业	职称	职务	是否双师型
1	涂保铭	艺术学	副教授	数字媒体艺术系主任	是
2	黄硕	艺术设计	副教授	数字媒体艺术系副主任	是
3	周文吉米	虚拟现实	讲师	数字媒体艺术设计教研室主	是
4	王楠	舞台设计	助教	专任教师	否
5	王培刚	混合现实与人机交互	助教	专任教师	是

4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，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专业教学任务。

序号	姓名	专业	职称	工作经历/实践经验	研究方向
1	章宇翔	艺术设计	导演	源影律动文化传媒有限公司	制片、导演
2	范晟文	艺术设计	导演	源影律动文化传媒有限公司	设计稿、作监

（二）教学设施

1. 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内、外实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展特效素材拍摄、三维动画制作、视听语言、动画运动规律、毕业设计音效配音/制作等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）现有校内实训基地情况

序号	校内实训基地名称	主要设备	实训内容（项目）	使用学期
1	摄影棚	闪光灯、支架、背景板等	后期合成（特效素材拍摄）	5
2	专业实训机房	电脑	三维动画制作	3、4、5
3	手绘实训室	拷贝台	视听语言、动画运动规律	2、3、4
4	录音棚	录音设备	录音及音频剪辑（毕业设计音效配音、制作）	5

（2）现有校外实训基地情况

序号	校外实训基地名称	地点	实训内容（项目）	使用学期
1	厦门源影律动文化传媒有限公司	厦门市湖里区岐山北路766号501室之一	校企合作、学生实习、专业劳动技能	2、3、4、5
2	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	校企合作、学生实习、专业劳动技能	5
3	厦门广播电视集团	福建省厦门市湖滨北路121号	校企合作、学生实习、专业劳动技能	5

4	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	校企合作、学生实习、专业劳动技能	5
---	-------------------	--------------------	------------------	---

（3）校外实训基地建设需求

硬件与技术适配：配备符合行业标准的实训设备，包括高性能工作站、专业手绘板、动捕设备、后期合成工作站等，同时安装主流动漫制作软件（如 Maya、Blender、AE 等），确保学生能接触真实生产工具。

真实项目对接：基地需具备承接动漫企业实际项目的能力，或与企业合作引入商业案例（如动画短片、游戏美术、IP 衍生品设计等），让学生参与从创意到落地的全流程，积累实战经验。

师资与指导支持：基地需配备兼具行业经验与教学能力的指导教师，包括企业一线技术人员（如动画师、模型师）和院校教师，形成“双师型”指导团队，实时解决实训中的技术与创作问题。

场地与管理保障：提供足够的实训空间，划分创作区、讨论区、设备存放区等功能区域，同时建立规范的管理制度（如安全操作流程、项目进度跟踪、成果评估标准），保障实训有序开展。

行业资源整合：基地需与至少 3-5 家不同细分领域的动漫企业（如二维动画公司、游戏工作室、影视特效团队）建立稳定合作，定期组织企业宣讲、岗位体验、人才输送等活动，打通学生从实训到就业的通道。

教学与评价融合：基地实训内容需与院校课程体系衔接，形成“课程学习 - 基地实训 - 企业实习”的递进式培养链条，同时建立基于项目成果的评价机制（如企业导师评分、作品商业转化度等），替代传统卷面考核。

通过满足上述需求，校外实训基地能有效弥补校内资源不足的短板，帮助学生快速适应行业要求，提升就业竞争力。

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

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。专业类图书文献主要包括：《彰显生命力：动态素描解析》《动画表演》《数字动画入门》《动画场景设计》《动画角色设计》《准备分镜图：动画叙事与角色设计》等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配备基本要求

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、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

1. 案例教学法

案例教学法是通过选取行业代表性、真实项目案例，组织学生开展赏析、拆解、分析、思辨与临摹复刻，在剖析项目制作流程中掌握专业理论、设计思路与制作规范，提升审美鉴赏与项目分析能力的互动教学方法。选取经典动画短片、商业 MG 广告、游戏角色原画、三维场景建模、影视后期合成等典型案例，引导学生拆解分镜构图、色彩风格、布线结构、特效逻辑，开展课堂研讨与复盘总结。

2. 任务驱动教学法

任务驱动教学法是以岗位实际工作任务为导向，让学生在完成完整项目任务过程中主动习得动漫设计与制作技能的教学方法。课程设置角色原画设计、二维逐帧动画制作、三维人物建模绑定、动画短片分镜绘制、短视频动漫后期剪辑合成等实操任务，学生独立或分组完成全流程制作，教师全程辅导纠错、规范制作标准。

3. 项目化教学法

项目化教学法依托校企真实动漫项目、校内实训创作项目，按照企业生产流程组织教学，实现课堂与岗位无缝对接。以原创动漫短片制作、文创 IP 形象设计、虚拟数字人制作、校园宣传动画为完整项目，按策划、原画、建模、动画、后期全流程分工协作，培养团队协作、流程把控与商业项目实战能力。

4. 示范实操教学法

示范实操教学法由教师进行软件操作、绘画技法、动画运动规律等现场示范演示，边讲解边实操，学生同步跟练、模仿精进。针对 PS 原画绘制、Animate 动画制作、Maya 建模、AE 特效合成等核心软件，教师分步演示关键技法，学生即时上机实操，及时纠正操作误区，夯实专业基本功。

5. 分组协作研讨法

分组协作研讨法将学生分成创作小组，围绕动漫主题创作、镜头设计、角色设定等内容开展头脑风暴、方案研讨与作品互评。通过小组分工构思剧本、绘制分镜、联合制作动画作品，开展作品展示、互评点评，拓宽创作思路，提升沟通表达、创意设计与团队协作能力。

（五）学习评价

1. 评价总体要求与建设

教学评价坚持评价主体、评价方式、评价过程多元化，实行校内评价与企业行业评价相结合、学业考核与职业技能鉴定相结合、教师评价与学生自评互评相结合、过程性评价与终结性评价相结合。既考核专业理论知识与软件技能掌握程度，更侧重考查动漫设计、项目制作、创意创作及解决实际岗位问题的实践能力，构建教师、企业导师、学生共同参与的综合素质评价体系。

2. 具体评价方式方法

（1）课堂表现评价以课堂出勤、课堂提问、作品点评互动、课堂实操参与度为依据，考核学生学习态度、审美思辨与课堂协作能力。

（2）作业作品评价对平时绘画作业、原画设计、建模作业、动画片段、后期合成作品等逐项评分，考核基础技法与专业实操功底。

（3）过程项目评价以课程实训项目、分组动画创作、IP 形象设计、短片制作全过程为评价载体，从方案设计、流程规范、团队协作、成品质量综合考评。

（4）技能达标考核围绕动漫软件操作、运动规律、分镜设计、三维建模、特效合成等技能目标进行达标测试，对接行业岗位技能标准。

（5）自评互评与企业评价开展学生自我总结、小组互评打分；引入企业导师对实训作品、顶岗实习成果进行行业标准评价。

3. 课程成绩构成

总评成绩由过程性考核成绩和期末终结性考核成绩两部分组成。过程性考核占比40%—60%，包含课堂表现、日常作业、阶段测验、项目实训、技能考核等；期末考核占剩余比重，可采用作品创作、实操考核或理论考核形式。按学校学业成绩管理规定，合理核定平时成绩、期末成绩及课程总评成绩。

（六）质量保障

1. 学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，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. 专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

4. 学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

九、毕业要求

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 165 学分	
学分结构	公共基础课程 63 学分；专业基础课 28 学分；专业核心课程 28 学分；专业拓展课 20 学分；专业实践课 26 学分。	
其它	勤工助学与社会实践须修满 18 学分，由学工处统一管理认定	

十、附录 专业计划进程表

附录：动漫制作技术专业2026级教学计划进程表(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 %	G03174	思想道德与法治	3	B	54	36	18	3							
	G01482	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					经管、电影学院、艺术设计学院、信息、外语、医学院第三学期开设，机电学院、建筑工程学院、教育新院、24级互转专业第四学期开设。
	G04418	大学英语1	4	B	64	40	24	4							
	G04419	大学英语2	4	B	64	40	24		√						外语、经管、艺术、建工、电影第一学期，其余学院执行线上课程。
	G02727	信息技术	4	B	72	36	36	4							
	G02277	军事课	4	B	148	36	112		2						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30学时，记2学分；《军事技能》训练时数118学时，记2学分，实际训练时数不得少于14天112学时，记2学分。
	G00009	形势与政策	3	B	48	24	24	√	√	√	√	√	√	√	第4学期线上讲
	G05402	大学生职业发展与就业指导1	1	B	16	10	6	√		√					
	G01633	生涯体验——创业教育	2	B	32	16	16		√						
	G05403	大学生职业发展与就业指导2	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		√						航空机电学院、信息工程学院和教育学院三个学院第一、第二学期开设。
	G00826	大学生心理健康教育	2	B	32	16	16	1	1						
	G04397	大学生成长学	2	A	32	32	0		2						机电、信息、医学院、教育学院第一学期开设，经管、外语学院、艺术设计学院、电影学院第二学期开设。
	G04735	国家安全教育	1	A	18	18	0	√							
	G02921	入学教育	1	A	16	16	0	√							
	G04875	毕业教育	1	A	16	16	0					√			
“公共必修课”模块小计			47	/	878	462	416	14	12	2	0	0	0		
公共选修课 %	G02892	美育概论	2	A	32	32	0		2						经管、教育、机电、信息第一学期开设，外语、艺术、建工、电影、医学院第二学期开设
	G04415	“四史”概论	2	A	32	32	0								线上执行
	G04876	中华民族发展史	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
	G05399	人工智能基础及应用	2	B	32	16	16	√							
	/	任意性选修课	4	A	64	64	0								线上执行
公共选修课模块小计			16	/	256	240	16	0	2	0	0	0	0		
“公共基础课”模块小计			63	/	1134	702	432	8	14	2	0	0	0		
专业基础课 %	G03145	美术基础	4	B	64	14	50	4							
	C00074	构成基础	4	B	64	14	50	4							
	G04029	动画运动规律	4	B	64	20	44			4					
	G04032	分镜头设计	4	B	64	20	44			4					
	G05289	动漫软件基础（ps）	4	B	64	20	44	4							
	G00485	视听语言	4	B	64	20	44		4						
	G03559	摄影摄像技术	2	A	32	20	12		2						
	G00075	动画概论	2	A	32	32	0	2							
	G05124	AIGC基础与应用	4	B	64	20	44		4						
专业基础课模块小计			28	/	512	180	332	14	6	8	0	0	0		
专业核心课程 %	G04007	动漫概念设计	4	B	64	20	44		4						
	G03085	三维建模制作	4	B	64	20	44			4					
	G02318	三维动画创作	4	B	64	20	44					4			
	G05289	短片创意与制作	4	B	64	20	44				4				
	G03086	三维灯光与渲染	4	B	64	20	44				4				
	G03109	二维动画创作	4	B	64	20	44					4			
	G02057	特效制作	4	B	64	20	44						4		AE
专业核心课模块小计			28	/	448	140	308	0	4	4	14	8	0		
拓展课程 %	G03431	影视平面海报设计（PS）	4	B	64	20	44				4				
	G00537	后期合成	4	B	64	20	44			4					剪辑
	G03095	游戏美术设计	4	B	64	20	44			4					
	G05301	动漫IP运营	4	B	64	20	44			4					
	G05302	人工智能动漫计算	4	B	64	20	44					4			
拓展课程模块小计			20	/	320	100	220	0	0	12	4	4	0		
“课内教学活动”总计			139	/	2414	1122	1292	22	24	26	22	12	0		
专业实践%															已穿插在课堂实践课中开展，不单独开设集中实训课。
专业实践模块小计			0	/	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
综合实践 %	G03962	岗位实习	18	C	480	0	480					4周	20周		毕业实习不低于6个月，医学类专业、护理专业不少于4周。
	G00032	毕业设计（论文）	8	C	128	0	128					8周			毕业论文通常分为4周，毕业设计通常不少于4周。
	综合实践模块小计		26	/	608	0	608								
总 计			165	/	3022	1122	1900	22	24	26	18	0	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			
		13.43%		24.09%				42.36%				20.12%			
		理论部分				实践部分（应在50%以上）									
			37.52%				62.48%								
动漫制作技术专业		执笔人（签名）					审核人（签名）						年 月 日		