附件 1

娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

三年制高职专业人才培养方案

专 业 名 称 ：	动漫制作技术
专 业 代 码 ：	510215
专 业 群 名 称 ：	数字艺术设计
适 用 年 级 ：	2026
所 属 二 级 学 院 ：	艺术设计学院
执 笔 人 ：	谢巍
专 业 负 责 人 ：	谢巍
专 业 群 负 责 人 ：	夏高彦
制（修）订 日 期 ：	

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二六年六月

动漫制作技术专业2026级人才培养方案

一、专业基本信息

（一）专业名称与专业代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

（二）隶属专业群

动漫制作技术专业隶属数字艺术设计专业群。

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

基本修业年限3年。

四、职业面向

（一）职业面向

通过对影视游戏动画行业、企业的调研，参照动漫制作技术专业职业教育国家专业教学标准，结合区域经济发展实际，确定本专业的职业面向如下表。

表1：动漫制作技术专业职业面向

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）软件和信息技术服务业（65）；广播、电视、电影、和影视录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	动画制作员（4-13-02-02）； 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	初始岗位：三维模型制作员、材质贴图制作员、动画制作员、影视后期合成员、视频剪辑员 目标岗位：三维模型制作师、材质贴图制作师、动画制作师、影视后期合成师、视频剪辑师 发展岗位：艺术总监、技术总监、动画导演
职业类证书	动画制作员

（二）职业能力分析与典型工作任务分析

通过调研，邀请软件和信息技术服务业及广播、电视、电影、和影视录音制作行业专家进行职业岗位、工作任务与职业能力分析，确定目标岗位的典型工作任务和职业能力如下：

表2：动漫制作技术专业典型工作任务与职业能力分析表

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程	职业类证书
1	三维模型制作师	1.卡通风格道具模型制作； 2.卡通风格场景模型制作； 3.写实风格道具模型制作； 4.写实风格场景模型制作； 5.卡通风格角色模型制作； 6.写实风格角色模型制作； 7.模型 UV 拆分与整理。	1．具备良好的沟通能力和团队协作精神，能够与其他岗位人员进行有效沟通和协作； 2．具备较强的学习能力，能够不断学习新技术和新工具，并将其应用到实际工作中； 3．具备较强的责任心和抗压能力，能够在工作中承受一定的压力并保证工作质量； 4．具备良好的美术功底和色彩感觉，能够读懂或完成角色设计和场景设计； 5．熟练掌握 Maya 或者 3dsMax 三维软件，掌握模型制作流程； 6．掌握模型布线相关知识，能够完成符合要求的模型布线处理工作； 7.掌握 blender 或 Zbruh 等雕刻软件，能完成模型的型与结构的精细调整； 8．掌握雕刻后的高精度模型重拓补减少模型面数的能力； 9．掌握 UV 拆分与整理知识，能够完成道具、场景、角色模型 UV 拆分与整理； 10．熟悉各种建模技巧，如对称建模、多边形建模等； 11．熟悉各种材质的制作和应用，如纹理贴图、法线贴图、置换贴图等； 12．熟悉各种渲染器的使用，如 Vray、Arnold 等，能够通过渲染呈现模型。	造型基础（一）（二） 三维场景与道具模型制作 影视游戏角色高级建模 游戏引擎与游戏制作技术（一）	
2	材质贴图制作师	1．绘制三维模型各种纹理贴图； 2．给场景中各模型设计适配的材质； 3．根据客户要求完成三维动画角色,场景及道具的材质绘制工作；	1．熟练掌握建模相关软件：3DMax（maya）、ZBrush、subtance paint、TopoGun、Photoshop 等； 2.了解次世代模型制作技术、掌握 PBR 材质流程； 3．具备基本的渲染及纹理贴图知识，能够根据照片、图纸等制作模型； 4．拆分 uv 条理清晰，布局合理； 5．具有良好的美术基础和色彩感觉，能够完美表现所需质感及色彩搭配； 6.对材质模块有深入的了解，注重细	造型基础（一）（二） 图像处理基础 贴图绘制技术	游戏美术设计职业技能等级（中级）证书

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程	职业类证书
		4．拆分uv、制作贴图以及导出贴图； 5．优化场景材质，补充灯光及渲染材质； 6．保证相关三维资产在渲染环节中能够呈现高质量的外观。	节，材质质感表现准确； 7．有一定的贴图手绘能力； 8．具备良好的灯光材质处理能力； 9．掌握灯光渲染工作原理，及调试材质球节点，优化场景，补光渲染，分层预合成等； 10、熟练运用arnold、vray、redshift其中一项渲染器； 11．与相关环节协同工作，确保资产在渲染中的高质量呈现； 12．具有良好的团队合作精神及沟通能力，勤奋务实的工作作风，认真负责的工作态度。		
3	动作调节师	1．理解分镜设计内容，制订动画制作计划，进行关键pose设定； 2．按照分镜设计，完成角色肢体动作调节； 3.完成角色表情动作调节； 4.完成道具动作制作； 5．完成环境动画，特理特效动画制作。	1．具备良好的沟通能力和团队合作精神，能够与项目组其他成员协调完成工作任务； 2．具备较强的学习能力，能够不断学习新技术和新工具，并将其应用到实际动作调节中； 3．具备较强的责任心和抗压能力，能够承受一定的压力并保证工作质量； 4．掌握 3D 动画制作软件如 Maya、3ds Max 动画模块的基本操作； 5．能够根据项目需求制定动画制作计划； 6．掌握三维动画的动作调节制作流程，能够按流程完成动作调节工作； 7．能够完成角色骨骼绑定、蒙皮等相关工作； 8．熟悉动画运动规律，能够准确完成角色动作制作； 9.具有良好的表演素养，能够准确完成表情动作调节； 10.能够较好地完成环境动画，物理特效动画制作； 11．能够完成摄像机动画制作； 12.熟悉各种渲染器的使用，能够渲染并呈现最后动画效果。	三维动画制作技术 游戏制作技术 游戏引擎应用专题设计 影视动画短片创作专题设计	动画制作员职业技能等级证书

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程	职业类证书
4	影视后期合成师	1. 负责视频素材、抠像、调色、声音处理； 2. 负责视频影视的特效动画、三维特效制作； 3. 负责视频的物理特效模拟，完成特效元素的渲染与预合成； 4. 负责根据不同视频风格制作片头片尾设计； **5.** 根据镜头需求，完成抠像、镜头跟踪、实拍加 CG 图像合成制作。	1. 熟练掌握基础视频后期抠像合成、特效处理、灯光粒子流体特效； 2. 熟练掌握合成软件的使用和相关插件的运用技巧； 3. 具有独立解决问题的能力； 4. 具有良好的理解能力、沟通能力； 5. 能熟练使用三维软件与合成软件进行视频制作； 6. 能根据分镜脚本独立完成视觉镜头特效制作； 7. 掌握基本的动画规律并能灵活运用在后期制作中； 8. 掌握基本的摄影用光原则； 9. 掌握影视特效制作的标准； 10.具备一定的艺术审美和创作意识； 11. 具有较强独立创作能力，有一定视听语言基础； 12. 熟悉整个影视后期制作流程。	影视后期特效与合成 视听语言与动画分镜 视听语言与动画分镜专周实训	
5	视频剪辑师	1. 根据剧本要求完成剪辑方案； 2. 对拍摄视频素材进行收集处理； 3. 完成视频中镜头的组接编辑； 4. 完成视频中音乐和音效的编辑和套剪； 5. 运用剪辑思维完成视频的创作。	1.熟练掌握剪辑软件的使用技巧； 2.具备理解和分析视听语言和分镜头脚本的能力； 3.具备将视听语言转化为剪辑的能力； 4.能用剪辑软件制作出符合客户要求的作品； 5.掌握整个影视制作流程，熟悉影视制作环节； 6.具备较好的剪辑思维； 7.具备对音乐和镜头语言节奏的感知创作能力； 8.具有较强的逻辑能力和审美功底； 9.具有较强的独立制作能力和团队沟通能力； 10.具备一定的影视鉴赏和分析能力； 11.能对各种类型的视频进行创意剪辑设计； 12.具有较强的学习能力，能够学习新的知识与技术应用于视频剪辑工作中。	视听语言与动画分镜 视听语言与动画分镜专周实训 影视剪辑技术、 影视剪辑技术专周实训	

五、培养目标及规格

（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，具有一定的科学文化知识，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，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握影视动画设计与制作、游戏与互动媒体设计与制作、影视后期合成与视频编辑等基本理论和基本知识，熟悉相关法律、法规，具备影视与游戏三维模型设计与制作、模型贴图与材质制作、角色动作设计与制作、影视后期合成与视频剪辑等专业技能，面向软件和信息技术服务业及广播、电视、电影、和影视录音制作业等行业的动画制作人员、数字媒体设计专业人员等职业群，毕业3-5年后，能够胜任影视、游戏、动画、广告等相关公司的三维模型制作、材质贴图绘制、动作调节、影视后期合成、视频剪辑等岗位工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

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，培养自我管理意识和职业生涯规划意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

Q5:具有健康的体魄、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；

Q6: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。

Q7:热爱专业，爱岗敬业，具有良好的职业道德；

Q8:具有良好的艺术修养，良好的审美意识；

Q9:具有良好的创新、创造精神，创业意识；

Q10:具有及时认知本专业新知识、新技术、新业态的学习意识；

Q11:具有主动沟通意识，具有将创意与思考内容及时用文字记录的意识；

Q12：具有品牌推广，品牌营销意识。

2.知识

K1:掌握必备的思想政治理论知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化

知识；

K2:掌握必备的军事理论知识、心理健康知识、创新创业知识、职业发展与就业指导知识、动漫制作技术专业素养知识；

K3:掌握与本专业相关的法律法规、环境保护和消防安全等知识；

K4:掌握计算机办公软件使用及信息搜索相关知识；

K5:掌握造型基础基本知识；

K6:掌握版式设计和编排的基本知识；

K7:掌握图形图像处理基础知识；

K8:掌握动画文字脚本与动画剧本写作知识；

K9:掌握动画表演基本知识；

K10:掌握视听语言运用与动画分镜设计知识；

K11:掌握场景、道具模型制作以及影视游戏高级角色模型制作知识；

K12:掌握三维模型贴图绘制、材质制作、灯光布置与渲染输出知识；

K13:掌握影视动画制作知识；

K14:掌握影视后期合成与剪辑相关知识；

K15:掌握游戏制作与互动媒体产品制作知识；

K16:掌握AutoCAD基本知识；

K17:掌握中外建筑与园林的主要理论知识；

K18:掌握CG插画绘制知识；

K19:掌握设计赏析知识；

K20:掌握新媒体营销相关知识；

K21：掌握文创产品设计与制作知识。

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:具有文字、表格、图像等计算机处理能力，本专业必需的信息技术应用能力；

A4:具备良好的团队协作能力；

A5:具备较强的创新创业能力；

A6:具有良好的造型基础能力；

A7:具有良好版式编排设计及版式处理能力；

A8:具有良好的图形图像处理能力；

A9:具有良好的动画文字脚本写作与一定的动画剧本撰写能力；

A10:具有动画角色表演能力；

A11:具有运用视听语言知识进行动画分镜设计能力；

A12:具有良好的场景、道具模型以及高级影视角色模型制作能力；

A13:具有良好的三维模型贴图绘制、材质制作、灯光布置与渲染输出能力；

A14:具有良好的影视动画制作能力；

A15:具有良好影视后期合成与视频编辑能力；

A16:具有良好游戏制作与互动媒体产品制作能力；

A17:具有良好AutoCAD绘图能力；

A18:具有良好的中外建筑及中国园林分析与辨别能力；

A19:具有绘制CG插画的能力，赏析优秀设计作品的能力；

A20:具有新媒体运营，品牌营销与推广能力；

A21:具有良好的文创产品开发设计能力。

六、课程设置及要求

（一）课程体系设计思路

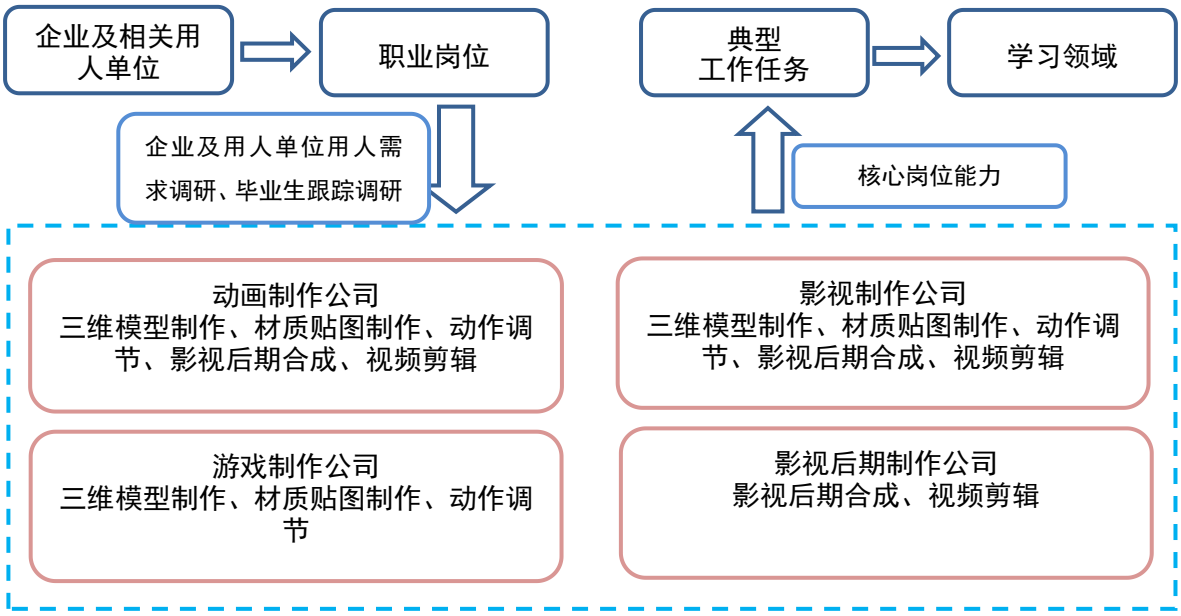


图 1 课程体系开发流程



图 2“双擎三维四力：动漫人才递进培养”模式的课程体系结构图

（二）课程设置

通过对影视游戏动画相关企业及用人单位人才需求的调研，将企业岗位设置及职业能力进行梳理，依据能力层次划分课程结构，整合具有交叉内容课程，结合人才培养目标，合理设置课程，主要包括公共基础课16门、公共素质拓展课程8门（其中限选课程5门、任选课程3门），专业（技能）基础课程7门、专业（技能）核心课程7门、专业（技能）集中实践环节课程7门，专业拓展课程5门（其中限选课程3门、任选课程2门），共计50门课程。**1.公共基础课程**

表3：动漫制作技术专业公共基础课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
军事理论	36	2	1	
军事技能	112	2	1	
思想道德与法治	48	3	1	综合校区开在第1学期，医学院开在第2学期
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	2	2	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	3	4	
形势与政策（一）（二）（三）（四）	32	2	1、2、3、4	
大学生心理健康教育（一）（二）	32	2	1、2	
大学生创新创业基础	32	2	2	
#大学语文（含中华优秀传统文化）	48	3	2	国家普通话水平等级证书
#高职英语	64	4	1	全国高等学校英语应用能力证书
体育与健康（一）（二）（三）（四）	112	8	1、2、3、4	
职业生涯规划	16	1	1	
就业指导	16	1	5	
“四史”教育	16	1	2	
劳动教育与劳动技能（一）	16	1	1	
安全教育	8	0.5	4	

表4：动漫制作技术专业公共素质拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
限选课程	信息技术	48	3	1	
	国家安全教育	16	1	1	

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
	美育	32	2	3	
	高职英语（二）	64	4	2	全国高等学校英语应用能力证书
	湖湘文化	32	2	3	
任选课程	学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，学生至少选修其中3门	60	3	2、3、4、5	

3.专业（技能）课程

表5：动漫制作技术专业（技能）基础课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
●造型基础（一）	64	4	1	
●造型基础（二）	96	6	2	
●版式设计	42	2.5	3	
●图像处理基础	64	4	2	
动画概论与动画剧本	60	4	1	
动画表演	40	2.5	3	
游戏制作技术	72	4.5	4	

表6：动漫制作技术专业（技能）核心课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
▲视听语言与动画分镜	78	4.5	2	
▲三维场景与道具模型制作	48	3	3	
▲★贴图绘制技术	56	3.5	3	游戏美术设计职业技能等级证书（中级）
▲影视游戏角色高级建模	48	3	3	
▲★三维动画制作技术	84	4.5	4	动画制作员职业技能等级证书
▲影视后期特效与合成	72	4.5	4	
▲★游戏引擎基础及应用	72	4.5	5	动画制作员职业技能等级证书

表7：动漫制作技术专业（技能）集中实践课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业类证书
视听语言与动画分镜专周实训	28	1	2	
影视游戏角色高级建模专周实训	28	1	3	
三维动画制作技术专周实训	28	1	4	动画制作员职业技能等级证书
视频制作与剪辑技术专周实训	28	1	5	
游戏引擎基础及应用专周实训	28	1	5	动画制作员职业技能等级证书
毕业设计	112	4	5	
岗位实习（顶岗）	560	24	5.6、6	

表8：动漫制作技术专业（技能）拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书和职业类证书
限选课程	AI漫剧创作	48	3	5	
	视频制作与剪辑技术	48	3	5	
	●创新创业实战	32	2	5	
任选课程	中外建筑史	32	2	1、5	
	新媒体营销	32	2	1、5	
	AUTOCAD	32	2	1、5	
	智绘CG	32	2	1、5	
	设计赏析	32	2	1、5	
	文创产品设计	32	2	1、5	

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业（技能）核心课程，“#”标记表示通用能力证书课证融通课程，“★”标记表示职业技能等级/职业资格证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

（三）课程描述

1.公共基础课程

（1）公共基础必修课程

表 9：动漫制作技术专业公共基础课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	军事理论	**素质目标：**增强学生的国防意识、防间保密意识、国家安全意识和忧患意识；激发学生的爱国热情和学习国防高科技的积极性；树立科学的战争观和方法论，和打赢信息化战争的信心。 **知识目标：**掌握国防、国家安全、军事思想、现代战争和信息化装备的内涵、发展历程、特征，熟悉世界军事变革发展趋势；理解习近平强军思想内涵。 **能力目标：**具备对军事理论基本知识的正确认知、理解、领悟和宣传能力。	模块一：中国国防； 模块二：国家安全； 模块三：军事思想； 模块四：现代战争； 模块五：信息化装备。	依据《普通高等学校军事课教学大纲》，选用由国防大学、海军指挥学院等多所院校的专家、教授组成的教学团队开发的网络课程，采用线上教学形式，学时 36。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q1;Q2 ; K1 ;K2 ; K3 ;A1
2	军事技能	**素质目标：**养成良好的军事素养和战斗素养；培养学生令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风，全面提升综合军事素质。 **知识目标：**掌握人民解放军三大条令的内容，轻武器的战斗性能，战斗班组攻防的基本动作和战术原则，格斗、防护的基本知识，战备规定、紧急集合、徒步行军、野外生存的基本要求，掌握队列动作、射击动作、单兵战术、卫生和救护基本要领。 **能力目标：**具备射击、战场自救互救的技能；具备识图用图、电磁频谱监测的基本技能；具备分析判断、应急处置和安全防护能力。	模块一：共同条令教育与训练； 模块二：射击与战术训练； 模块三：防卫技能与战时防护训练； 模块四：战备基础与应用训练。	由军地双方共同选派自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师，综合运用讲授法、仿真训练和模拟训练开展教学。以学生出勤、军事训练、遵章守纪、活动参与、内务整理等为依据，采取过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价，以过程考核为主。	Q1;Q2 ; K1 ;K2 ; K3 ;A1
3	形势与政策	**素质目标：**了解党的历史、路线、方针和政策，培养学生坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心，增强政治素养，	依据教育部《高校“形势与政策”课教学要点》，从以下专题中，有针对性的设置教学内容：	通过专家讲座和时事热点讨论等方式，使学生了解党的光辉历史、国内外经济、政治、外	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	（一） （二） （三） （四）	自觉为实现中华民族伟大复兴的中国梦而发奋学习。 **知识目标：**掌握党的历史、路线、方针和政策等知识，掌握形势与政策的基本理论和基础知识。 **能力目标：**具备正确分析形势和理解政策的能力。	专题一：党的理论创新最新成果； 专题二：以党史为重点的“四史”教育 专题三：我国经济社会发展形势与政策； 专题四：港澳台工作形势与政策； 专题五：国际形势与政策。	交等形势，提升学生判断形势、分析问题、把握规律的能力和理性看待时事热点的水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式进行考核。	Q1;Q2 ；Q3 ;K1 ；K2 ;K3 ；A1
4	大学生心理健康教育 （一） （二）	**素质目标：**培养学生积极向上的阳光心态，树立心理健康发展的自主意识，健全学生人格，提升职业素养和职业幸福感。 **知识目标：**掌握心理健康的标准及意义；掌握大学阶段人的心理发展特征及异常表现；掌握认识自我心理发展和自我心理调适的基本知识。 **能力目标：**具备把心理学知识、原理灵活运到岗位工作的能力；具备沟通协调、团队合作等职业能力；具备良好社会适应能力。	模块一：了解心理健康知识有效适应大学生活 模块二：培养良好自我意识塑造健康个性心理 模块三：提升心理调适能力促进心理健康发展	结合高职学生特点和普遍问题，设计菜单式课程内容，倡导互动体验教学模式，通过参与、合作、感知、体验、分享等方式，在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长，有效帮助学生提升“自助、求助、助人”的意识与水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q4;Q5 ；A1 ;A4 ；K2
5	#大学语文（含中华优秀传统文化）	**素质目标：**提升学生对中国语言文学的热爱之情，提高文化素养，启发学生寻找中华民族的精神家园。 **知识目标：**掌握阅读、评析文学作品的基本方法；理解口语表达的基本要求与技巧；掌握常用文体写作知识。 **能力目标：**具备运用汉语进行一定层次的听、说、读、写能力，良好的人际沟通和语言交流能力。具备自如阅读和写作常见应用文文体的	模块一：经典文学作品欣赏； 模块二：应用文写作训练； 模块三：口语表达训练。	通过范文讲解、专题讲座、课堂讨论、演讲会或习作交流会等方式，结合校园文化建设，来加强中华优秀传统文化教育，注重与专业的融合。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得普通话等级证书可以免修该课程模块三。	Q1;Q6 ；K1 ;A1 ；A2

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力。具备对一般的文学作品进行基本的赏析和评价能力、鉴赏和审美能力及对人类美好情感的感受能力。			
6	思想道德与法治	**素质目标：**提高学生的思想政治素质、道德素质、法律素质，培养学生崇德向善、诚实守信的高尚品德，增强学生崇尚宪法、遵法守纪的法治意识，实现思想道德和法律规范的知行统一。 **知识目标：**理想信念教育，三观教育，社会主义核心价值观教育，思想道德教育，社会主义法治教育，党史学习教育。 **能力目标：**具备认识自我、认识环境、认识时代特征的能力，具备明辨是非、遵纪守法的能力，具备研究性学习及分析和解决问题的能力；具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力及自我约束、自我管理能力。	**理论模块** **专题一：**担当复兴大任，成就时代新人； **专题二：**领悟人生真谛，把握人生方向； **专题三：**追求远大理想，坚定崇高信念； **专题四：**继承优良传统，弘扬中国精神； **专题五：**明确价值要求，践行价值标准； **专题六：**遵守道德规范，锤炼道德品质； **专题七：学**习法治思想，提升法治素质。 **实践模块** **项目一：**影视教育或读书活动（二选一） **项目二：**研究性学习或社会调查（二选一）	通过讲授式、案例式、讨论式等方式，利用信息化教学平台开展理论教学；通过竞赛式、研究式、调查式、观摩式等方式进行实践教学。采取过程性考核和终结性考核相结合的评价方式进行考核。	Q1;Q2 ;K1 ;A1 ;A2
7	#高职英语	**素质目标：**培养学生跨文化交际意识，引导学生拓宽国际视野、坚定文化自信；引导学生树立正确的英语学习观。 **知识目标：**记忆、理解常用英语词汇；掌握常用表达方式和语法规则；掌握必要的语篇和语用知识。 **能力目标：**具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能；具备运用英语进行日常生活和职场情境中基本沟通的能力；具备用英语讲述中国故事、传播中华文化的能力。	**模块一：**常用词汇的理解、记忆； **模块二：**简单实用的语法规则； **模块三：**英语听、说、读、看、写及中英两种语言的初步互译技能训练； **模块四：**用英语讲述中国故事。	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、小组讨论讲练、视听、角色扮演、情境模拟、案例分析和项目学习等方式组织教学。采取过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得英语应用能力等级证书可以免修该课程。	Q3;A2 ;A1 ;K1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
8	**毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论**	**素质目标**：提高学生的马克思主义理论素养，帮助学生树立正确的政治方向和政治立场，培养学生热爱祖国、拥护中国共产党的领导、坚持四项基本原则、与党中央保持一致的政治素养。培养学生的社会参与意识、运用马克思主义进行观察分析和处理问题的意识，及团结协作的集体主义精神和社会责任感，培养学生开拓进取的创新意识和求真务实的实践品格。坚定“四个自信”。 **知识目标**：掌握马克思主义中国化时代化的科学内涵、历史进程、理论成果。把握马克思主义中国化时代化的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑。掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。 能力目标：培养学生运用马克思主义中国化时代化理论成果分析和解决实际问题的能力。 提高学生的批判性思维能力，使其能够独立思考和形成自己的见解。 培育学生的实践能力，使其能够将理论知识与社会实践相结合，分析社会现实重大热点问题。	**理论模块** **专题一**：马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果； **专题二**：毛泽东思想及其历史地位； **专题三**：新民主主义革命理论 **专题四**：社会主义改造理论 **专题五**：社会主义建设道路初步探索的理论成果 **专题六**：中国特色社会主义理论体系的形成发展 **专题七**：邓小平理论； **专题八**：“三个代表”重要思想； **专题九**：科学发展观； **实践模块（四选一）** **项目一**：“影视教育”； **项目二**：读原著学原文悟原理活动； **项目三**：“研究性学习”； **项目四**：社会调查。	突出教学互动、理实一体的教学理念，采用讲授式、案例式、讨论式、演讲式等方式开展理论教学，采用读书式、写作式、竞赛式、研究式等方式进行实践教学，实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	Q1;Q2 ；A1;A2 ;K1
9	**习近平新时代中国特色**	**素质目标**：提高学生不断深化学生对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，形成对拥护党的领导和社会主义制度、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉。培养学生的使命担当意识、社会参与意识、观察分析和	**理论模块** **专题一**：习近平新时代中国特色社会主义思想概论导论。 **专题二**：新时代坚持和发展中国特色社会主义。	突出教学互动、理实一体的教学理念，采用讲授式、案例式、讨论式、演讲式等方式开展理论教学，采用读书式、写作式、竞赛式、研究式等方式进行实	Q1;Q2 ；

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	社会主义思想概论	处理问题的意识及团结协作的集体主义精神，引导学生坚定“四个自信”，积极投身新时代伟大建设的社会实践。 **知识目标**：掌握习近平中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、历史地位和指导意义。掌握中国特色社会主义建设现状，更好把握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论精髓与实践要义。掌握读书、研究性学习的基本方法及读后感、研究性学习报告的写作技巧。 **能力目标**：具备运用习近平中国特色社会主义思想基本原理分析和解决实际问题的能力，具备较强的探究学习能力、语言表达能力、协调沟通能力和自我管理能力。	**专题三**：以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。 **专题四**：坚持党的全面领导。 **专题五**：坚持以人民为中心。 **专题六**：全面深化改革开放。 **专题七**：推动高质量发展。 **专题八**：社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略。 **专题九**：发展全过程人民民主。 **专题十**：全面依法治国。 **专题十一**：建设社会主义文化强国。 **专题十二**：以保障和改善民生为重点加强社会建设。 **专题十三**：建设社会主义生态文明。 **专题十四**：维护和塑造国家安全。 **专题十五**：建设巩固国防和强大人民军队。 **专题十六**：坚持“一国两制”和推进祖国完全统一。 **专题十七**：中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体。 **专题十八**：全面从严治党。 **实践模块**（二选一） **项目一**：影视教育或读书活动； **项目二**：研究性学习或社会调查	践教学，实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	A1;A2;K1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
10	**体育与健康（一）（二）（三）（四）**	**素质目标：**养成良好的健身习惯，学会通过体育活动调控情绪；培养拼博精神和团队协作精神。 **知识目标：**掌握体育和健康知识；懂得营养、环境和行为习惯对身体健康的影响；掌握篮球、排球等专项体育知识；掌握常见运动创伤的紧急处理方法。 **能力目标：**具备 1-2 项运动技能；具备运动创伤的紧急处理能力；具备沟通协调、团队合作能力。	**必学模块（第1学期）** **项目一：**广播体操 **项目二：**素质训练 **兴趣选修模块（第2-4学期）** **项目一：**健美操 **项目二：**羽毛球 **项目三：**乓乒球 **项目四：**三大球 **项目五：**武术	第 1 学期主要为恢复与提高学生的身体素质能力，加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养；第 2-4 学期， 采取兴趣爱好分班选项教学模式，提高学生的学习动力和能力，激发学生的主动性、创造性。以学习过程考核与体育技能的考核进行综合评价。	Q5;K2; A1
11	**大学生创新创业基础**	**素质目标：**培养学生的创新意识、创业精神。 **知识目标：**掌握创业项目选择、现代企业人力资源团队管理方法与技巧、市场营销基本理论和产品营销渠道开发、企业融资方法与企业财务管理、公司注册基本流程、互联网+营销模式等基本知识。 **能力目标：**具备独立进行项目分析与策划、撰写项目策划书、进行市场分析与产品营销策划、进行财务分析与风险预测的能力。	**理论模块** **项目一：**创新基础理论 **项目二：**创业基础理论； **实践模块** **项目一：**撰写创业计划书，参加互联网创业大赛； **项目二：**创业项目展示，在创新创业中心开展路演活动。	采用理论教学和实践教学相结合的方式，通过案例教学和项目路演，使学生掌握创新创业相关的理论知识和实战技能。实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	Q3;Q4 ； A4;A5 ； K2
12	**职业生涯规划**	**素质目标：**培养学生树立正确的职业观、择业观、创业观和成才观。 **知识目标：**掌握自我分析的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法；掌握职业生涯设计与规划的格式、基本内容、流程与技巧。 **能力目标：**具备职业生涯规划能力，具备个人职业生涯设计与规划书撰写能力。	**专题一：**树立生涯与职业意识。 第一讲 职业生涯规划概述 第二讲 职业素养展示 **专题二：**制订职业发展规划。 第三讲 职业生涯规划书的写作 第四讲 职业生涯规划作品演示 第五讲 职业生涯人物访谈	通过专家讲座、校友讲座、实践操作和素质拓展等形式，搭建多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，充分调动学生的主动性、积极性和创造性。以学生的职业生涯设计与规划书完成情况作为主要的考核评	Q3;Q4 ； A4;A5;K2

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
			第六讲 职业生涯规划大赛 第七讲 职业素养展示。	价内容。	
13	**就业指导**	**素质目标：**引导学生自我分析、自我完善，树立正确的职业观、择业观，培养良好的职业素质。 **知识目标：**掌握就业形势，掌握就业政策和相关法律法规，掌握求职面试的方法与技巧、程序与步骤。 **能力目标：**具备撰写求职材料的能力，具备较强的就业竞争能力。	**专题一:**就业形势与政策 **专题二：**求职前的准备； **专题三：**求职材料的写作； **专题四：**面试方法与技巧； **专题五：**劳动合同相关知识； **专题六:**就业权益的维护； **专题七:**职场适应。	通过课件演示、视频录像、案例分析、讨论、社会调查等一系列活动，增强教学的实效性，帮助学生树立正确的职业观、择业观。以过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	Q1;Q2 ;Q3;Q4 ;Q8 ;A1 ;A3 ;K1;K2
14	**劳动教育与劳动技能（一）**	**素质目标：**培养学生勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；增强诚实劳动意识，树立正确择业观，具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神，具有主动充当志愿者参与公益劳动的社会责任感，培育学生不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。 **知识目标：**掌握劳动精神、劳模精神和工匠精神的内涵和实质；掌握通用劳动基本知识；掌握专业劳动基础知识。 **能力目标：**具备满足生存发展和职业发展需要的基本劳动能力。	**理论模块** **专题一：**劳动精神； **专题二：**劳模精神； **专题三：**工匠精神； **实践模块** **专题四：**劳动基础实践； **专题五：**劳动专业实践。	通过劳模讲座、网络学习、实践操作等形式，搭建多维、动态、活跃、自主的课程学习平台，充分调动学生劳动的主动性、积极性和创造性。第一学期采用线上教学形式，学时16；每学期利用开学预备周和课余时间完成劳动实践（不占正常教学时间）。第一二学期为劳动基础实践;第三-五学期为劳动专业实践课。	Q1;Q2 ;Q3 ;Q4 ;A1 ;K1
15	**“四史”教育**	**素质目标：**引导学生提升政治、思想、情感认同，坚定理想信念，厚植爱党爱国情怀。 **知识目标：**理解中国共产党的性质和宗旨；掌握新中国的性质及取得的历史成就；掌握改革开放的原因及取得的成就；掌握中国特色社会	**模块一：**党史（新民主主义革命时期）； **模块二：**新中国史； **模块三：**改革开放史； **模块四：**社会主义发展史。	课程主要采用线上课形式，基于在线开放课程平台开展专题教学和案例教学。课程采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式，由线上教学	Q1；Q2；K1；A1；A2；A3

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		主义在世界社会主义发展进程中的历史地位。 **能力目标：**培养学生运用科学的历史观和方法论分析历史问题、辨别历史是非的能力。		过程中的平时成绩（学习进度分+学习习惯分+学习互动分），在线章节测试成绩和期末考试成绩构成。	
16	**安全教育**	**素质目标：**培养学生树立正确的安全观，提升安全意识，提高维护安全的素养。 **知识目标：**系统掌握意识形态安全、人身安全、财产安全、健康安全的相关知识。 **能力目标：**将安全意识转化为自觉行动，具备维护安全的能力。	**专题一：**意识形态安全 **专题二：**人身安全 **专题三：**财产安全 **专题四：**健康安全 **专题五：**防灾减灾安全	搭建自主学习平台，突出对学生安全意识的培养，侧重过程性考核。第一至第四学期学生通过网络方式学习安全教育知识，第四学期期末根据学生学习完成情况开展考核评价。	Q1;Q2 ;Q3 ;Q5 ;K1 ;K2 ;K3 ;A1 ;A4

说明：“#”标记表示通用能力证书课证融通课程。

（2）公共基础选修课程

①公共基础限选课程

表 10：动漫制作技术专业公共素质拓展课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	**高职英语（二）**	**素质目标：**提升学生的英语核心素养，培养学生的国际视野。 **知识目标：**了解中外职场文化和企业文化；掌握职场相关的词汇、术语等；掌握职场英语听、说、读、看、写、译方法技巧。 **能力目标：**具备基本能听懂、读懂、看懂和翻译与职业相关英文资料的能力；具备在职场环境下运用英语进行有效沟通的能力。	**模块一：**职场相关词汇术语的理解 **模块二：**职场常见工作话题的听说 **模块三：**职场工作与职场文化文本阅读 **模块四：**职场实用英语文体写作 **模块五：**职场常用中英文互译	由既熟悉专业基本知识又具有较好英语听说读看写译能力的教师在设施完善的多媒体教室实施教学。教师在教学过程中应突出职场情境中的语言应用，注重对学生听、说、读、看、写、译等语言技能的综合训练，选择贴近学生生活和岗位需求的话题，创设交际情境，引导学生将英语语言知识转化为英语应用	Q1 ;Q2;Q3 A2 ;A13

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
				能力。采取过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	
2	**信息技术**	**素质目标：**具备一定的信息安全意识；遵守信息社会的法律法规，具有很强的民族自豪感、职业道德素养以及良好的团队协作精神；具备在智慧社会中驾驭人工智能的良好素养。 **知识目标：**熟练掌握字表处理软件中的文字、图形、表格的添加与编辑、格式与样式的设置及图文混排等相关知识与基本操作；熟练掌握电子表格中数据创建、计算、处理、美化、分析、统计等相关知识与基本操作；了解并掌握演示文稿创建、美化与动画化等基本操作；掌握利用 AI 人工智能工具实现对文本、图像、视频、音频以及高效率办公的智能处理与应用。 **能力目标：**能敏锐并准确判断信息安全问题；能灵活获取、处理、传递和应用各种信息；能灵活利用数字化工具、计算思维等方式方法解决信息社会中数字问题和逻辑问题；能利用人工智能高效处理和解决日常生活、学习和工作中的相关智能化问题。	**基础模块：** **项目 1：**计算机基础知识； **项目** 2：Word 字表处理； **项目** 3：Excel 电子表格处理； **项目** 4：PPT 演示文稿处理； **项目** 5：信息素养。 **拓展模块：** **项目** 6 人工智能 （包括 AI 赋能文本处理、AI 赋能图像处理、AI 赋能视频处理、AI 赋能音频处理、AI 赋能高效率工作等实践应用）	教师功底扎实、专业技能强；从工作、生活中找寻相关案例作业典型教学案例，并解决相关问题；在配置比较完善的理实一体机房，采用“教、学、做”三合一的教学模式进行讲授和演示，达到理论与实践相结合的教学目的；采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式进行考核，终结性考核以上机实操为主。	Q1;Q2;Q3; K1 ;A1 ;A3
3	**国家安全教育**	**素质目标：**培养学生深入理解和准确把握总体国家安全观，牢固树立国家利益至上的观念，增强自觉维护国家安全意识，践行总体国家安全观，树立国家安全底线思维。 **知识目标：**系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系。	**模块一：**政治安全、经济安全、文化安全、社会安全； **模块二：**国土安全、军事安全、海外利益安全； **模块三：**科技安全、网络安全； **模块四：**生态安全、资源安全、核安	在设施完善的多媒体教室，采取参与式、体验式教学模式，采用课堂讲授、案例分析、情景模拟、小组讨论、角色扮演、任务驱动等教学方法实施教学；采取过程性考核与终结性考核相结合的方式进行考核	Q1；Q2；Q4；Q5；K1；K2；A1；A4

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力目标：将国家安全意识转化为自觉行动，具备公民个体应有的维护国家安全的能力。	全。	评价，突出对学生国家安全意识的考核。	
4	**美育**	**素质目标：**以美育人、以美化人、以美培人，培养学生正确的审美观。 **知识目标：**掌握美的表达类型和表现形式。 **能力目标：**具备正确的自然审美、科学审美和社会审美的能力。	**模块一：**爱国之美； **模块二：**敬业之美； **模块三：**诚信之美； **模块四：**友善之美； **模块五：**道德之美； **模块六：**文明之美； **模块七：**礼仪之美； **模块八：**心灵之美；	通过网络学习的形式，搭建动态、活跃、自主的课程学习平台，培养学生正确的审美观，侧重过程性考核。	Q6；K1；A1
5	**湖湘文化**	**素质目标：**增强学生对湖湘文化的认同感与归属感，厚植家国情怀，坚定文化自信；传承“心忧天下、敢为人先、经世致用、百折不挠”的湖湘精神，赓续红色血脉；涵养“湖湘工匠”精神气质，提升人文素养与审美情趣。 **知识目标：**了解湖湘文化的概念、起源、发展脉络与核心精神；掌握湖湘历史名人、学术思想、文学艺术、民俗非遗及红色文化等核心知识；理解湖湘文化的精神特质与当代价值。 **能力目标：**能够从文化角度分析和解读湖湘地域社会现象；具备文化鉴赏能力与口头、书面表达能力；能够将湖湘文化中的优秀元素创造性应用于专业实践与日常生活。	**模块一：**湖湘历史沿革与文化脉络； **模块二：**湖湘代表人物与思想精粹； **模块三：**湖湘红色文化与革命传统； **模块四：**湖湘民俗与非物质文化遗产； **模块五：**湖湘文学艺术成就与精神品格； **模块六：**新时代湖湘精神传承与发展；	将湖湘文化知识、优秀传统文化效结合地方文化资源进行教学。采用专题式教学、经典导读、实地考察、小组调研相结合的方式，鼓励学生进行体验式学习。充分利用本地历史文化场馆作为第二课堂。考核方式采取过程性考核（课堂参与、调研报告、小组作业）与终结性考核（课程论文或文化作品创作）相结合。	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1 A2

②公共基础任选课程

公共素质任选课程每门课 20 学时，计 1 学分。第 2-5 学期，学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，学生至少选修其中 3 门。

2.专业（技能）课程

（1）专业（技能）基础课程

表 11：动漫制作技术专业（技能）基础课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	●造型基础（一）	**素质目标：**提高素描造型基础素养，培养素描造型审美意识和设计素描表现意识。 **知识目标：**掌握几何体解构造型知识；掌握结构素描表现、光影素描表现、平面构成与立体构成的表现、设计素描的表现等造型基本知识。 **能力目标：**具备造型表现和设计的实践操作能力。	**项目一：**几何体造型、结构素描、光影素描的表现与技法应用； **项目二：**平面构成与立体构成的表现与操作； **项目三：**设计素描的表现与技法应用。	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性操作考核相结合的考核评价方式。	Q6~Q8 K5、A6
2	●造型基础（二）	**素质目标：**提高色彩造型素养，培养色彩审美意识和表现意识。 **知识目标：**掌握色彩的基础知识和色彩调配能力、 色彩构成表现、写实色彩的表现、装饰色彩的表现、设计色彩的表现等色彩基本知识。 **能力目标：**具备色彩表现和设计运用操作能力。	**项目一：**色彩的基础知识与调配操作； **项目二：**色彩构成的表现与操作； **项目三：**写实色彩的表现与技法应用； **项目四：**装饰色彩的表现与技法应用； **项目五：**设计色彩的表现与技法应用。	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性操作考核相结合的考核评价方式。	Q6~Q8 K5、A6
3	●版式设计	**素质目标：**具备吸收、借鉴优秀传统文化精髓的素养；具备对不同类型作品版式赏析的素养；具备对作品版式进行反复编排推敲的工匠精神。	**模块一：**版式设计基础知识； 模块二：版式设计编排方法； **模块三：**版式设计的应用。	在设施完善的多媒体教室，通过讲授、讨论、实训、案例分析与模拟等方式组织教学。采用过程性考核与终结性机试考核相结合的考核评价方	Q6~Q8 K6、A7

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		知识目标：认识和了解版式设计的重要性；掌握版式设计的设计方法；理解版式设计的基本内容。 **能力目标：**具备版面编排能力、审美能力、创新能力、沟通能力及团队协作能力。		式。	
4	●图像处理基础	**素质目标：**具备专业的审美素养；具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业素质。 **知识目标：**掌握调整数字图像一般性基础知识；掌握 Photoshop 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 **能力目标：**具备使用 Photoshop 软件绘图、色彩调整、图层、蒙版、通道、文字、路径、滤镜等基础功能完成各种图像处理；具备完成平面设计、图像处理、海报制作、GIF 制作等的能力。	**模块一：**Photoshop 基本技能； **模块二：**图层运用； **模块三：**选取运用； **模块四：**调整面板综合运用； **模块五：**钢笔工具与路径运用； **模块六：**笔刷的制作和绘图； **模块七：**GIF 的制作； **模块：**Photoshop 综合运用。	在配置条件达标的专业网络机房，通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性机试考核相结合的方式。	Q6~Q8、K7、A8
5	动画概论与动画剧本	**素质目标：**培养良好的艺术素养和健康的审美情趣，具备一定的文学素养。 **知识目标：**掌握动画的起源、发展及动画制作的流程；掌握动画剧本的格式及剧本的情节设置。 **能力目标：**具备动画赏析的能力；具备动画角色创作、情节设置能力；具备动画短片创作的方法和技能。	**模块一：**动画的发展及起源； **模块二：**各国动画发展及特点； **模块三：**二维动画制作流程； **模块四：**电脑动画制作流程； **模块五：**动画剧本的概念及动画剧本和格式； **模块六：**动画剧本的人物设置； **模块七：**动画剧本的情节设置； **模块八：**剧本改编。	在多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、等方式组织教学。教师应在专业理论教学过程中融入思政教育。采取过程性考核和终结性笔试考核相结合的考核评价方式。	Q6~Q11、K8、A9
6	动画表演	**素质目标：**具备丰富的艺术修养，深刻的理解力、敏锐的观察力、丰富的想象力和	**模块一：**动画表演的基础知识； **模块二：**动画表演的面部表情； **模块三：**动画表演的肢体语言；	在具备多媒体能力的形体房，通过讲授、课堂互动、教学示范、等方式组织教学。教师应在专业理论教学过程	Q6~Q11、K9、A10

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		形象的表现力。 **知识目标：**掌握动画表演的概念、特点、作用与类型；动画角色表演的面部表情设计、肢体动作设计以及语言的表现力。 **能力目标：**能生动、鲜明、深刻地塑造出性格各异的角色形象，具备动画师的基本能力。	**模块四：**动画表演的语言表达； **模块五：**动画表演的夸张与变形； **模块六：**动画表演综合实践。	中融入思政教育。采取过程性考核和终结性面试考查相结合的考核评价方式。	
7	游戏制作技术	**素质目标：培养**爱岗敬业，具有良好的职业道德职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。 **知识目标：**了解游戏制作基础知识；掌握3dsmax软件的基本操作；掌握3dsmax材质贴图制作方法、场景布灯、游戏动画制作方法与技巧。 **能力目标：**具有3dsmax制作三维游戏的综合能力。	**模块一：**3dsmax基础知识与基本操作； **模块二：**游戏场景三维建模； **模块三：**游戏场景材质贴图制作； **模块四：**场景灯光制作 **模块五：**游戏动画制作。	本课程利用已有的在线课程的教学资源，线上与线下教学有效结合，采用教学作合一的项目教学法，完全教学目标。 教学过程中注重培养树立社会主义核心价值观，培养学习专业新知识、新技术的积极态度。 考核评价采用平时项目与平时作业等过程性考核与终结性上机操作试考核相结合的方式。	Q7~Q10、K11、A12 K12、A13 K15、A16

（2）专业（技能）核心课程

表12：动漫制作技术专业（技能）核心课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	视听语言与动画分镜	**素质目标：**具备对影视动画的分析和鉴赏能力；具备分镜头脚本的分析创作能力；具备对优秀传统文化吸收传承，提升文化自信的人文素养。 **知识目标：**掌握影视动画中视听语言的基本	**模块一：**影视动画视听的简介； **模块二：**影视动画视听的影像； **模块三：**视听语言的声音； **模块四：**影视动画的合成； **模块五：**分镜头概述；	1、课程通过本表确定的教学内容为载体，积极运用各种教学手段，建设与使用各种教学资源，确保实现本课程教学目标。 2、课程理论教学与实践训练相结合，	Q6~Q11、K10、A11

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		规律和概念；掌握视听语言中的蒙太奇和剪辑技巧；掌握剧本的撰写格式；掌握影视动画分镜的概念和格式内容。 **能力目标**：能够将视听语言规律融入到动画分镜头脚本中进行创作；能运用蒙太奇和剪辑技巧撰写出有镜头语言的分镜头。	**模块六：**导演阐述及文字分镜； **模块七：**影片风格的把握； **模块八：**分镜头画面及绘制；	引导知识内化与强化专业技能训练，在遵循专业整体思政设计基础上，着重培养积极健康人生态度，良好人文素养与强大文化自信。 3、考核方式主要采取课后作业、项目考核、章节测试等过程性考核和期末操作考试等终结性考核相结合的考核评价方式。	
2	▲三维场景与道具模型制作	**素质目标**：培养良好的质量意识、爱岗敬业的专业素养与坚持原创的严谨工作态度。 **知识目标**：掌握影视游戏道具与场景模型制作流程及制作方法，以及运用 AIGC 工具辅助道具与场景建模相关知识。 **能力目标**：能够完成前期设定的三维场景与道具模型制作。	**模块一：**Maya 界面与功能介绍； **模块二：**多边形道具建模； **模块三：**多边形场景建模； **模块四：**AI 辅助道具与场景建模； **模块五：**UV 拆分与整理。	课程采用线上线下混合式教学模式，采用项目案例教学法，建设并利用优质网络教学资源，锚定岗位技术技能需求，理论与实践结合，确保课程教学目标实现。课程配合专业整体思政教学设计，着重培养爱岗敬业、精益求益的工匠精神与坚持原创、勇于创新的艺术创作态度。考核评价采用平时项目创作等过程性考核与终结性上机操作试考核相结合的方式。	Q7~Q10、K11、A12
3	▲★贴图绘制技术	**素质目标**：具备专业的审美素养；具备分析、拆解、制作材质的专业素质以及严谨的工作态度。 **知识目标**：掌握符合物理学原理的各种不同材质质感的贴图制作流程以及相关知识。 **能力目标**：能够完成影视与游戏中场景、道具、角色的材质贴图制作与绘制。	**模块一**：pt 软件界面介绍与案例分析； **模块二**：复杂模型材质分析与处理； **模块三**：智能材质球制作； **模块四**：PBR 贴图绘制流程； **模块五**：程序纹理与着色器应用； **模块六**：ps-pt 多软件绘制贴图全流程。	课程在满足教学需求的专业机房中采用教学做合一的教学方式，建设与利用各种教学资源，完成教学目标。课程在遵循专业整体思政设计基础上，着重培养艺术素养、审美意识，对中、西方文化的思辨力，坚定文化自信。考核评价采用平时作业、单元测试等过程性考核与终结性上机操作试考核相结合的方式。学生如果获得游戏美术设计职业技能等级证书（中级），可以免考该课程。	Q7~Q10、K12、A13

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
4	▲影视游戏角色高级建模	**素质目标**：提高艺术修养和审美意识，文化自信和工匠精神。 **知识目标**： 掌握卡通角色的一般建模流程与方法，运用 AIGC 工具辅助卡通与写实角色建模流程与方法，角色渲染展示等相关知识。 **能力目标**：能够完成前期设定的影视游戏角色的三维模型制作。	**模块一**：卡通动物角色模型制作； **模块二**：卡通人物角色模型制作； **模块三**：AI 辅助角色建模； **项目四**：Maya 的材质与灯光，角色渲染展示。	课程在满足教学需求的专业机房中采用项目教学法，通过不断优化与建设已有线上与线下教学资源，理论结合实践，完成教学目标。本课程着重培养艺术修养与审美能力，厚植爱国主义情怀，培养文化自信与踏实、细致的职业素养。考核评价采用平时项目与作业等过程性考核与终结性上机操作试考核相结合的方式。	Q7~Q10、K11、A12
5	▲★三维动画制作技术	**素质目标**：培养热爱专业，爱岗敬业的职业素养，良好的审美意识和创新精神。 **知识目标**：掌握动画运动规律与动画法则，角色动作规划与设计,二足角色走跑以及四足动物走路动作调节相关知识。 **能力目标**：能够根据分镜稿完成角色动作调节。	**项目一**：动画基础； **项目二**：骨骼装配与蒙皮； **项目三**：动画十二法则 **项目四**：角色走路动作调节； **项目五**：角色跑步动作调节； **项目六**：四足动物走路动作调节。	课程通过引入企业项目案例，依托网络课程等教学资源，采用案例教学法、项目教学法、任务驱动教学法等，完成教学目标。课程要将中华优秀传统文化、以及品德修养等融入教学过程，培养学生的受岗敬业精神和创新精神。考核评价采用平时项目与作业等过程性考核与终结性上机操作试考核相结合的方式。学生如果获得本课程相应的 1+X 动画制作职业技能等级证书，可以免考该课程。	Q7~Q10、K13、A14
6	▲影视后期特效与合成	**素质目标**：具备对软件的操作运用的专业素质；具备影视后期的分析创作能力；具备对影视作品中传统文化的吸收鉴赏能力。 **知识目标**：了解影视特效制作的原理；掌握 AE 相关操作知识和运用技巧。掌握影视特效的各种制作方法和思路；掌握影视后期制作流程。 **能力目标**：能熟练运用 AE 软件技巧制作各	**项目一**：AE 基本知识和操作技能； **项目二**：AI 辅助蒙版遮罩与关键帧动画； **项目三**：AI 技术协助三维空间与特效制作； **项目四**：AI 智能视频抠像调色与跟踪技术；	课程教学在后期制作专业机房进行，以学生为中心，采用案例教学法、任务驱动法，以教学做合一教学模式为主。课程教学过程中要将立德树人贯穿教学全过程，深入挖掘动漫行业课程思政元素，培养学生的审美意识与人文素养，培养学生的文化自信和爱国精神。课程采用项目作业考核、平时项目练习等过	Q7~Q10、K14、A15

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		种视频特效；能自我分析完成影视案例并独立制作出影视特效。	**项目五**：公益广告制作。	程性考核和期末上机考核等终结性考核相结合的考核方式。	
7	▲游戏引擎基础及应用	**素质目标**：培养爱岗敬业，具有良好的职业道德职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。 **知识目标**：掌握游戏角色动画的制作方法；了解游戏引擎制作三维游戏的方法与思路。 **能力目标**：具有 3dsmax 三维动画制作和 UE5 引擎的初级应用的能力。	**模块一**：游戏引擎 UE5 基础； **模块二**：UE5 材质灯光； **模块三**：游戏粒子特效； **模块四**：UE5 动画系统； **模块五**：游戏 UI 界面设计与制作。	在满足理实一体教学要求、软硬件配置完全符合实训要求的实训机房进行项目案例教学。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。采用过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	Q7~Q10 K15、A16

（3）集中实践课程

表 13：动漫制作技术专业（技能）集中实践课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	视听语言与动画分镜专周实训	**素质目标**：具备良好的团结协作能力；具备良好的影视审美意识和人文素养；具备较强的创新意识和不断求精的工匠精神。 **知识目标**：掌握视听语言和动画分镜头的基本理论知识；掌握景别、声画关系、剪辑、蒙太奇和镜头运动的内容；掌握分镜头脚本的制作和技巧。 **能力目标**：能够通过所学自我分析影视案例中的视听语言；能够综合运用视听语言独立完成分镜头脚本的制作。	**项目一**：故事大纲和人物场景设定； **项目二**：剧本素材的处理和创作； **项目三**：分镜头脚本设计； **项目四**：动画影片的拍摄剪辑与制作。	满足理实一体教学要求的机房与画室。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育，培养学生的文化自信和求真务实的专业素养。通过知识回顾和项目驱动法来开展。采用过程性考核和实训作品相结合的方式进行考核。	Q6~Q11、K10、A11
2	影视游戏	**素质目标**：培养良好的艺术素养、审美意识、文化自信与爱岗敬业的职业素养。	**项目一**：卡通角色身体的建模； **项目二**：卡通角色服饰及道具的建	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型制作实	Q7~Q10、K11、A12

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	角色高级建模专周实训	**知识目标**：掌握卡通人物的建模流程、方法等相关知识。 **能力目标**：能够完成影视或游戏角色的三维建模工作。	模。	训机房进行教学，该实训室应具有网络教学条件，以利于学生取得网络教学资源和教师利用网络组织教学。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。采用过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	
3	三维动画制作技术专周实训	**素质目标**：培养文化自信、质量意识、爱岗敬业的职业道德。 **知识目标**： 掌握角色动作规划与设计,动作调节相关知识。 **能力目标**： 能够完成设定好的角色动作调节。	**项目一**：动作参考视频的获取； **项目二**：动作参考视频的自拍； **项目三**：角色动作的规划与设计； **项目四**：角色动作的调节。	本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求、具有良好网络连接的实训机房进行教学。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。采用过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	Q7~Q10 K12、A13 K13、A14
4	视频制作与剪辑技术专周实训	**素质目标**：具备良好的艺术修养和审美意识；具备处理影视项目工作的专业素质；具备主动沟通态度，及协作精神；具备理解吸收传统文化并传承的精神。 **知识目标**：熟练操作 pr 的软件知识；能根据脚本对视频素材及处理；掌握剪辑思维；掌握完成的影视剪辑流程； **能力目标**：具备独立分析制作脚本的能力；能够运用相关软件制作完整的影视剪辑项目。	**项目一**：前期策划； **项目二**：视频素材的收集和处理； **项目三**：视频剪辑与合成制作； **项目四**：渲染输出。	本课程需在软硬件配置完全符合教学要求的实训机房进行教学。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。采用过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	Q7~Q10 K14、A15
5	游戏引擎基础及应	**素质目标**：培养具有及时认知本专业新知识、新技术、新业态的学习意识；以及文化自信与团队意识。 **知识目标**：掌握3dsmax软件的骨骼系统与角	**项目一**：游戏角色动画制作； **项目二**：游戏场景漫游设计开发。	教师需具备丰富三维游戏制作经验，在三维制作机房以工作任务为驱动组织孝教学。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。采用	Q7~Q10 K15、A16

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	用专周实训	色动画制作；掌握Unity 3d引擎的应用。 **能力目标：**具有3dsmax三维动画制作和Unity 3d引擎的初级应用的能力。		过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	
6	毕业设计（含答辩）	**素质目标：**培养良好的集体意识和团队合作精神，质量意识和工匠精神。 **知识目标：**掌握影视动画制作、游戏与交互产品制作、影视后期编辑的基本流程与相关知识。 **能力目标：**通过毕业设计培养学生综合运用所学专业知识与技能，能够合作或独立完成完整动画作品制作的能力。	毕业设计撰写：设计选题；资料收集；需求分析；方案制定；方案实施；成果形成。 毕业答辩：毕业设计材料整理；毕业设计答辩。	由理论及项目指导经验丰富的专业课教师和企业老师共同指导，在软硬件配置满足要求的动漫实训机房或师生工作室，依据毕业设计任务书，按真实项目制作的组织与管理方式完成毕业设计。教师应在专业技能教育过程中融入思政教育。课程采用过程性考核和结果性考核相结合的方式进行考核方式。	Q4、Q7~Q11、K1~19、A1~A19
7	岗位实习（顶岗）	**素质目标：**培养热爱劳动，行为规范的良好专业素养；具有崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信品德；提升责任意识、使命担当、工匠意识的工作作风；具有良好的语言表达素养和团队协作精神，并具有较强创新意识及良好的职业道德素养。 **知识目标：**熟悉企业组织结构、部门职责、规章制度、服务对象、及设计方法、制作流程等。 **能力目标：**培养完成实习岗位相关专业技术工作能力，分析与解决问题综合能力。	专业实习	由具有实操经验丰富的企业教师在工作一线场所，采用任务式、项目式等工作任务进行安排实习；以过程性考核为主，侧重对学生工作态度与专业技能的考核。	Q1~Q11、A1~A19 K1~19

（4）专业（技能）拓展课程

①专业（技能）限选课程

表 14:动漫制作技术专业（技能）限选课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	AI漫剧创作	**素质目标:**坚守动画工匠精神，依托 AI 技术精修打磨作品，夯实专业创作核心能力；具备人工主导、AI 辅助的科学创作思维，传递传统文化正能量和树立正确价值观。具备团队协作勇于担当的职业素养。 **知识目标:**掌握漫剧叙事、镜头语言、动画制作等专业核心知识； 掌握主流 AIGC 漫剧创作工具用法、提示词技巧及素材量产方法；掌握 AIGC 与动画各创作环节的融合技巧。 **能力目标:**具备漫剧全流程原创核心把控能力；能够运用 AI 辅助完成动画创作各环节内容提升创作效率。具备 AI 规避同质化的分析能力。；可独立完成 AI 漫剧全流程创作。	**模块一：**AI漫剧创作前期策划； **模块二：**AI辅助人物角色与场景创作； **模块三：**AI辅助分镜创作； **模块四：**AI辅助动画素材制作 **模块五：**动画与后期制作； **模块六：**作品输出与行业需求。	**教学条件：**本课程需在软硬件配置均能达到课程教学要求的动漫三维模型或动作调节实训机房进行教学。 **教学方法：**采用项目实训法、案例法、小组协作法。 **师资要求：**教师具备动画创作经验和 AI 技术经验，具备指导能力，在专业技能教育过程中融入思政教育。 **考核方式：**采用过程性考核和实训作品结果性考核相结合的方式进行考核方式。	Q7~Q10 K8~K14、 A8~A15	
2	视频制作与剪辑技术	**素质目标：**培养学生对不同视频类作品的赏析能力；具备对短视频制作技术精益求精的工匠精神具备对不同案例的独立分析和创作的专业素养。 **知识目标：**掌握视频剪辑思维并能分析制作短视频和影视视频。掌握 PR 软件的剪辑技巧和视频制作推广。熟悉视频剪辑制作流程。 **能力目标：**能熟练运用影视剪辑软件；具备将镜头语言转变成剪辑思维的能力；能够独立分析制作完成 视频创作并制作推广。	**项目一：**视频剪辑概述与软件认知； **项目二：**视频制作与推广； **项目三：**产品广告类视频制作； **项目四：**生活记录类视频制作； **项目五：**知识技能类视频制作； **项目六：**影视类视频制作； **项目七：**综合案例运用。	本课程需在软硬件配置完全符合教学要求的实训机房进行教学。教师在教学中实施任务驱动法、演示法，采用“教、学、做”一体的教学模式；应在专业技能教育过程中融入思政教育。培养学生的文化自信和人文素养。采用过程性考核和期末上机考核等终结性考核相结合的考核方式。	Q7~Q10 K14、A15	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
3	●创新创业实战	**知识目标:**掌握开展创新、创业活动所需的基本知识；掌握本专业创业资源整合与创业计划撰写的方法。 **能力目标:**能自觉遵循创业规律，将所学专业技能转化为实际项目，积极投身创业实践。 **素质目标:**具备创新意识、团队协作意识，和良好的心理素质。	**任务1:**创业、创新与创业管理； **任务2:**创业项目书； **任务3:**创业风险与危机管理； **任务4:**专业技术创新案例； **任务5:**创新创业项目规划及实践。	教师需具备丰富的专业技术功底及创新创业经验，教学以案例教学为主。采用过程性考核和结果性考核相结合的方式进行考核。	Q4、Q9 K2 A5	

②专业（技能）任选课程

表 15:动漫制作技术专业（技能）任选课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	中外建筑史	**素质目标：**培养学生的社会责任感与民族自尊心；培养学生人文素养和创新思维能力；培养学生独立分析问题和解决问题的能力。 **知识目标：**掌握中外古代优秀建筑案例的建筑特征与装饰特征；掌握中外近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、设计思想。 **能力目标：**能简要分析中外优秀建筑案例的主要特征、建筑成就；掌握近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、设计思想；具备借鉴中外优秀建筑案例的主要特征与艺术成就，并运用到实际设计工作中的能力。	**项目一：**绪论； **项目二：**宫殿建筑； **项目三：**宗教建筑； **项目四：**陵墓建筑； **项目五：**民居建筑； **项目六：**近现代建筑。	本课程采用探究式教学法、问题驱动法、案例教学法、分析法等多种教学方法，并综合采用多种现代化教学手段进行教学。依托校办实训室完成实训项目。课程采用过程考核评价与终结笔试考核评价相结合的考评评价方式。	Q8、Q10 K17、A18	学生根据兴趣爱好，从中任选 2 门课程学习。
2	新媒体营销	**素质目标：**培养学生品牌营销、品牌推广素质与思维。培养学生服务本地，服务新农村建设的意识与素养。 **知识目标：**掌握新媒体内容运营，方案策划，	**项目一：**内容运营； **项目二：**方案策划； **项目三：**公众号运营； **项目四：**小程序运营；	本课程为娄底乡村振兴服务，聚焦娄底市乡村品牌的运营与推广，教授学生新媒体内容运营与方案策划，运	Q8、Q10、Q12 K20、A16、A20	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
		文案写作理论知识。掌握新媒体运营技术与相关渠道推广知识。 **能力目标：**能够实际运用新媒体营销的原理和方法，实际使用各种媒体技术与渠道，为娄底乡村品牌进行有效推广与运营。	**项目五：**APP 运营； **项目六：**社群运营； **项目七：**微博运营。 **项目八：**抖音运营; **项目九：**头条自媒体运营； **项目十：**视频网站运营。	用各种新媒体技术与渠道为娄底乡村品牌进行营运的理论、方法与技能。课程采用过程考核评价与上机考试终结考核评价相结合的考评评价方式。		
3	Auto CAD	**素质目标 ：**具备能开拓创新的职业精神；能科学、缜密、严谨工作的作风和良好的职业道德。 **知识目标：**掌握 AutoCAD 的绘图命令及编辑命令、绘制与编辑平面图形的基本方法；掌握制图流程、图形打印的基本知识。 **能力目标：**具备熟练绘制和编辑平面图形、三视图、室内设计、展示设计专业图的能力；方案设计图的绘制与打印出图的能力。具备初级制图员的技能水平。	**项目一：**AutoCAD 基本技能实训：1.AutoCAD 绘图基础知识； 2.AutoCAD 基本图形绘制； 3.AutoCAD 复杂图形绘制； 4.AutoCAD 图形的标注、图纸打印设置与输出。 **项目二：**AutoCAD 综合技能实训： 室内装饰施工图绘制。	由既具有较熟练的 AutoCAD 软件操作能力又具有丰富室内设计经验的教师在设施完善的机房上课，在教学过程中以学生为主体，教师为主导，采用实例教学法，通过具体的实例操作，逐步介绍各指令的功能。首先教师演示，然后要求学生模仿教师做出同样的实例，完成后要求学生对使用过指令的用法进行归纳、总结。课程采用过程考核评价与上机考试终结性考核评价相结合的方式。	Q10 K16、A17	
4	智绘 CG	**（一）素质目标** 拓宽艺术视野，紧跟行业绘画潮流，培养良好的审美素养与艺术创作思维。 **（二）知识目标** 掌握色彩基础原理，熟练运用 PS、SAI 两款主流绘	**模块一：CG 绘画基础；** **模块二：Photoshop 绘画应用；** **模块三：SAI 软件实操；** **模块四：AI 智能绘画应用；**	采用多媒体开展课堂教学，依托专业设备开展实操训练；引导学生借助网络资源搜集创作素材、了解行业动态。以案例演示拆解绘画流	Q8、Q10 K18、A19	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
		画软件，系统学习 AI 绘画生成技术，明晰传统 CG 绘画与智能绘画工具的融合应用逻辑。 **（三）能力目标** 能够综合运用各类绘画工具完成插画创作，实现传统手绘技法与 AI 技术协同运用，全面提升 CG 插画设计与实操能力。	**模块五：综合创作实训。**	程，依托示范教学指导学生独立完成作品。课程考核实行过程性考核 + 结果性考核相结合的模式，课后及时梳理学生作业问题，总结学习要点，持续巩固学习成效。		
5	设计赏析	**素质目标：**提升和丰富学生的美学观和实用观，拓宽学生的综合艺术眼界和视域。 **知识目标：**掌握各类艺术和设计的基础知识；了解艺术大师、设计大师们的特色和代表性作品。 **能力目标：**具备鉴赏优秀作品并能将作品中的创意元素运用到自己作品中的能力。	**模块一：**造型艺术鉴赏部分； **模块二：**设计艺术鉴赏部分； **模块三：**分享鉴赏优秀作品部分。	在配置多媒体教学的设备、绘制草图软件、能够网上查询素材的多功能专业教室、多媒体网络机房实施理实一体化的教学模式；采用过程性考核与终结性笔试考核相结合的考核评价方式。	Q8、Q10 K19、A19	
6	文创产品设计	**素质目标：**培养良好的美育精神，具备科学思维、扎实学识及人文素养，塑造良好的服务意识，提升探索精神并具备较好的群众意识及有较好的文化自信、能传承和传承中华优秀传统文化并能服务地方经济。 **知识目标：**掌握地方文创产品设计知识和技能。 **能力目标：**具备较好的设计能力，能够在文创产业从事设计与制作、文化传承、研发及管理等方面工作。	**项目一：**文创产品基础； **项目二：**文创产品的设计与创新； **项目三：**文创产品设计方法； **项目四：**文创产品设计流程； **项目五：**文创设计实战。	在实训条件完善的专业教室教师通过理论讲解及案例分析、设计实战等方法，采用典型案例教学，结合地域文化特点，来加强文创产品的认识，注重文创产品的设计与制作实践过程；课程实行过程性考核和终结性机试或操作考核相结合的考核评价方式。	Q8、Q10 K21、A21	

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业核心课程，“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

七、教学时间安排表

表 16：动漫制作技术专业教学时间安排表

学年	学期	总周数	学期周数分配								
			时序教学	周序教学						机动	复习考试
				军事技能	专项实训	综合实训	毕业设计	认识实习	岗位实习		
第一学年	1	20	15	3						1	1
	2	20	17			1				1	1
	2.3										
第二学年	3	20	17			1				1	1
	3.4										
	4	20	17			1				1	1
	4.5										
第三学年	5	20	12			2	4			1	1
	5.6	4							4		
	6	20							20		
合计		124	78	3		5	4		24	5	5

备注：1.时序教学是指一个教学周中，同时组织多门课程教学，既有理论教学也有实践教学；周序教学是指整周内只有单门课程的教学，一般为纯实践性教学；

2.各学期总周数原则上都不能改变（医卫类专业根据专业特点进行安排），机动周数、复习考试周数可根据专业的具体情况适当调整；

3.鼓励采用多学期、分段式教学，并在表中添加小学期，如在第 5、6 学期之间的寒假有 4 周岗位实习，则在第 5 学期后面加一行，学期标注为“5.6”，以此类推。

八、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

每学期教学活动周为 20 周，第一周为预备教学周（教材领取、补考、院长/书记/辅导员讲座、校园劳动等教学活动），第 20 周为教学总结周。新生第 1 学期 1-3 周为军事教育、入学教育、安全教育、劳动教育等教学活动，第 4 周开始安排其他课程。

教学进程安排见附录 1。

（二）集中实践教学安排

表 17：动漫制作技术专业集中实践教学环节安排表

课程性质	实践（实训）名称	开设学期	周数	备注
公共基础实践	军事技能	1	3	
专业（技能）实践	视听语言与动画分镜专周实训	2	1	
	影视游戏角色高级建模专周实训	3	1	
	三维动画制作技术专周实训	4	1	
	视频制作与剪辑技术专周实训	5	1	
	游戏引擎基础及应用专周实训	5	1	
	毕业设计	5	4	
	岗位实习（顶岗）	5.6，6	24	

（三）教学执行计划

表 18：动漫制作技术专业教学执行计划表

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	▲	▲	▲	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	※
1.2	&	&	&	&																
2	⊙	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	★	★	★	★	★	※
2.3	&	&	&	&	&	&	&	&												
3	⊙	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	★	★	※
3.4	&	&	&	&																
4	⊙	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	■	★	※
4.5	&	&	&	&	&	&	&	&												
5	⊙	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	■	■	□	□	□	□	※
5.6	●	●	●	●																
6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

备注：1.每周的教学任务用符号表示；

2.各符号表示的含义如下：⑴军事技能▲；⑵时序教学★；⑶专项实训◎；⑷综合实训■；⑸毕业设计□；⑹认识实习△；⑺岗位实习●；⑻考试※；⑼假期&；⑽教学准备或机动⊙。

（四）学时、学分分配

表 19：动漫制作技术专业教学学时、学分分配与分析表

课程性质			学分	学时		
				总学时	理论（含自主学习）	实践
公共基础课程	必修课程		37.5	668	386（含自主学习116）	282
	选修	限选课程	12	192	136（含自主学习64）	56

课程性质			学分	学时		
				总学时	理论（含自主学习）	实践
	课程	任选课程	3	60	60	0
专业（技能）课程	必修课程	专业（技能）基础课程	27.5	438	170	268
		专业（技能）核心课程	27.5	458	176	282
		集中实践课程	33	812	0	812
	选修课程	限选课程	7.5	120	54	66
		任选课程	4	64	32	32
合计			152	2812	1014	1798

学时比例分析	课程性质	学时小计	比例（%）	课程性质	学时小计	比例（%）
	公共基础课程	920	32.7%	专业（技能）课程	1892	67.3%
	必修课	2376	84.5%	选修课	436	15.5%
	理论学时	1014	36.1%	实践学时	1798	63.9%

说明：1.总学时=理论（含自主学习）学时+实践学时；

2.学时比例保留一位小数，学时比例关系为：理论学时比例+实践学时比例=1，其中实践学时比例不能低于 50%。

九、师资队伍

为保证本专业人才培养目标的实现，须拥有一支具有先进的职教理念、扎实的理论功底、熟练的实践技能、缜密的逻辑思维能力、丰富的表达方式的教师队伍，专业教学团队由专业带头人、骨干教师、兼职教师共同组成，专、兼职教师要满足下列任职条件。

1.队伍结构

本专业师资队伍拥有 1 名专业带头人，骨干专任教师 9 人，兼职教师 5 人，其中，师生比例是 16:1,“双师”教师比例 80%以上，中高级职称教师 50%以上，研究生学历或硕士以上学位教师 50%以上。

2.专业带头人

实行“双专业带头人”制度，即在校外和校内各设一名专业带头人。专业应当配备两名掌握前沿技术和关键技术、并在行业内具有一定影响力的现场专家作为带头人。

3.专任教师

在专业建设中发挥中坚作用、满足教学需要、相对稳定、资源共享的专业骨干教师队伍。专业骨干教师应具有高校教师资格证和双师素质，有较强的教育教学研究能力，能主讲 2 门及以上专业课程，能帮带青年教师成长。

4.兼职教师

建立健全校企共建教师队伍机制，建立兼职教师库，实行动态更新。聘用有实践经验的行业专家、企业工程技术人员、高技能人才和社会能工巧匠担任兼职教师。兼职教师专业背景与本专业相适应，具有中级以上职称，其中高级职称占30%以上。

表20：动漫制作技术专业教学团队一览表

专任教师结构									兼职教师5
类别			职称			学历			
专业带头人	骨干教师	“双师”教师	高级	中级	初级	博士	硕士	本科	
1	9	8	5	5	4		10	5	

表21：动漫制作技术专业师资配置要求一览表

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
1	造型基础（一）	1/0	本科/讲师及以上	素描手绘基本功扎实，对造型有较好的把握和运用能力，善于对学生进行创意引导。色彩手绘基本功扎实，对用色有较好的把握和运用能力，善于对学生进行创意引导。对构成与设计的关系理解透彻，能较好地引导学生将构成作业与各种设计工作联系。
2	造型基础（二）	1/0	本科/讲师及以上	
3	版式设计	1/0	本科/讲师及以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、对设计认识较深刻、教学表达能力较好，善于引导学习思考。
4	图像处理基础	1/1	本科/讲师及以上	美术素养高，图像处理专业能力强，软件操作熟练，教学能力强。
5	动画概论与动画剧本	1/0	本科/讲师及以上	专业理论功底深厚、教学经验丰富，表达能力强。
6	动画表演	1/0	本科/讲师及以上	有一定的表演艺术素养与表演能力，教学能力强。
7	视听语言与动画分镜	1/0	本科/讲师及以上	专业理论功底深厚、教学表达能力强、教学能力强。
8	三维场景与道具模型制作	1/0	本科/讲师及以上	有较强的造型能力，软件操作熟练，教学能力强。
9	贴图绘制技术	1/1	本科/讲师及以上	有较强的审美与美术素养，软件操作熟练，教学思路清晰。
10	影视游戏角色高级建模	1/0	本科/讲师及以上	专业理论功底厚，实践能力强，软件操作熟练，教学经验丰富。
11	三维动画制作技术	1/0	本科/讲师及以上	专业理论功底深，具有较强的专业实践能力，教学能力强。
12	影视后期特效与合成	1/1	本科/讲师及以上	有较强的视听语言表达能力，软件操作熟练，实践能力强。
13	动画短片创作	1/0	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强。
14	视频制作与剪辑	1/0	本科/讲师	影视剪辑专业能力强，教学基本功强，教

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
	技术		及以上	学思路清晰。
15	游戏引擎基础及应用	1/0	本科/讲师及以上	游戏引擎与游戏制作技术专业知识丰富，教学思路清晰，项目指导能力强。
16	视听语言与动画分镜专周实训	1/0	本科/讲师及以上	有较强视听语言与动画分镜专业知识与专业能力，项目指导能力较强。
17	影视游戏角色高级建模专周实训	1/0	本科/讲师及以上	有影视游戏角色制作经验与能力，有较强的教学与项目指导能力。
18	三维动画制作技术专周实训	1/0	本科/讲师及以上	有较强三维动画制作技术的专业知识与应用能力，项目指导能力强。
19	视频制作与剪辑技术专周实训	1/0	本科/讲师及以上	有较强影视剪辑专业知识与专业能力，较强影视剪辑实训项目指导能力。
20	游戏引擎基础及应用专周实训	1/0	本科/讲师及以上	有较强游戏制作专业知识与专业能力，较强实践项目指导动力。
21	跟岗实习	2/5	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强。
22	毕业设计	5/5	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强。
23	顶岗实习	5/5		
24	创新创业实战	1/1	本科/讲师及以上	有创业实战经验。
25	中外建筑史	1/1	本科/讲师及以上	专业理论功底深厚、专业知识较广博，专业引导能力较强。
26	新媒体营销	1/1	本科/讲师及以上	具有新媒体营销方面的专业知识，理论功底及具体实践经验。
27	AUTOCAD	1/1	本科/讲师及以上	教学经验丰富，教学思路清晰。
28	CG插画	1/1	本科/讲师及以上	手绘功底好，教学能力强。
29	设计赏析	1/1	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰。
30	文创产品设计	1/1	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，专业理论功底深，教学能力强。

十、教学条件

1.教学设施

（1）专业教室基本要求

专业教室要配备黑板、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）校内外实验、实训场所基本要求

表 22：动漫制作技术专业校内实训室配置要求

序号	实训室名称	主要实训项目	配置要求		服务课程
			主要设备/仪器	人数/工位	
1	画室	素描造型训练；色彩训练；动画前期故事板制作。	画架,画板，静物模型，工作台，投影仪一台，电脑一台。	77/60	造型基础（一） 造型基础（二） 版式设计
2	三维动画制作实训室	数字模型设计与制作；数字模型衍生产品成形；真实物体三维扫描成型。	Windows 系统,8G 内存，500G 硬盘 Nvidia 显卡。	77/60	三维场景与道具模型制作 影视游戏角色高级建模
3	游戏制作实训室	游戏场景制作；游戏角色动画；游戏引擎应用。	Windows 系统,16G 内存，1000G 硬盘，Nvidia 显卡。	77/40	三维动画制作技术 游戏引擎基础及应用 游戏引擎基础及应用专周实训
4	师生设计工作室	三维场景与道具模型制作；贴图绘制；影视后期合成等课程设计；项目制作。	多媒体、电脑、桌椅、打印机等输出设备。	77/20	影视后期特效与合成 视频制作与剪辑技术 视频制作与剪辑技术专周实训
5	商业摄影实训室	动画表演；动画短片创作。	全套摄影器材及相关配置。	77/30	动画表演 视听语言与动画分镜 动画短片创作

（3）实习场所基本要求

建设多个稳定的校外实习实训基地，能够开展动漫制作技术专业相关实训活动，能提供三维模型制作、三维动画制作、影视后期合成与编辑等实习岗位，能够配备相应数量的指导教师对学生进行指导与管理，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

表 23：动漫制作技术专业校外实习实训基地一览表

序号	实习基地名称	合作单位名称	主要实习（训）项目
1	娄底职院华视坐标动漫制作实训基地	湖南华视坐标传媒动画有限公司	影视与游戏场景模型制作 影视与游戏道具模型制作 影视与游戏角色模型制作 三维模型贴图制作 三维动画动作调节
2	娄底职院长沙神漫文化动漫制作实训基地	长沙神漫文化传媒有限责任公司	影视与游戏场景模型制作 影视与游戏道具模型制作 影视与游戏角色模型制作 三维模型贴图制作 三维动画动作调节
3	娄底职院长沙禄马文化	长沙禄马文化传媒有	影视与游戏场景模型制作 影视与游戏道具模型制作

序号	实习基地名称	合作单位名称	主要实习（训）项目
	动漫制作实训基地	限责任公司	影视与游戏角色模型制作 三维模型贴图制作 三维动画动作调节
4	娄底职院娄底电视台影视后期制作实训基地	娄底电视台	影视后期合成 影视后期剪辑 影视特效制作

2.教学资源

依据专业教学标准和岗位标准，建设包括案例、素材在内的专业教学资源库。建立健全一线教师应用数字化教学资源进行教学的机制，探索建设空间课程、微课程和职业教育 MOOC（慕课），数字化教学资源被外校或社会应用。

（1）教材选用基本要求

教材以国家规划教材、重点建设教材和校企双元建设教材为主，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，国家和省级规划目录中没有的教材，在职业院校教材信息库选用，优先选用活页式、工作手册式、智慧功能式新形态教材，充分关注行业最新动态，紧跟行业前沿技术，适时更新教材，原则上选用近三年出版的教材，不得以岗位培训教材取代专业课程教材，不得选用盗版、盗印教材。

（2）图书文献配备基本要求

图书文献满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，为师生查询、借阅提供方便。主要包括：有关动漫制作技术专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书与文献。

（3）数字教学资源配备基本要求

建设、配备与动漫制作技术专业有关的音视频素材、教学课件、教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学要求。

十一、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1.建立学校、二级学院和教研室三级专业教学质量监控管理制度，健全动漫制作技术专业建设和教学质量诊断与改进机制，依据国家标准与省级标准制订相应的课程标准、专业技能考核标准、毕业设计考核标准等标准体系及其质量保障和检查评价制度，按照 PDCA 循环方式，在教学实施、过程监控、质量评价和持续改进等环节进行有效诊断与改进，达成人才培养规格。

2.完善学校、二级学院和教研室三级教学管理机制，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，健全巡课、听课、评教、评学机制，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动，确保人才培养质量。

3.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，分析生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等，通过第三方评价机构定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，找出问题、分析原因、提出措施，为下一年度人才培养方案的修订提供依据。

4.专业教学团队充分利用评价反馈结果有效改进专业教学，持续提升人才培养质量。

（二）毕业要求

1.学习时间在规定修业年限内；

2.学生思想政治表现、综合素质考核合格；

3.修完人才培养方案所有必修课程并取得125.5学分，完成选修课程规定学分26.5学分，其中专业选修课11.5学分，公共素质选修课15学分（公共任选课不低于3学分）；

4.原则上需取得学校规定的通用能力证书和至少一项职业技能等级证书/职业资格证书。

附录：

1.专业教学进程安排表

2.人才培养方案制订审核表

3.人才培养方案论证审批表

附录 1

动漫制作技术专业教学进程安排表

课程性质		课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时				各学期周数分配											考核类别方式	备注
						总学时	其中			第一学年				第二学年				第三学年				
							理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
公共基础课程	公共基础必修课程	军事理论	2288CT001	A	2	36		0	36	36X											②E	
		军事技能	2288CP001	C	2	112		112		3W											②E	
		思想道德与法治	0888CT036	B	3	48	40	8		3×16											②AF	
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0888CT038	B	2	32	28	4				2×16									②AF	
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	0888CT039	B	3	48	40	8								3×16					②AF	
		形势与政策（一）（二）（三）（四）	0888CT024 0888CT025 0888CT019 0888CT035	A	2	32	32			2×4		2×4		2×4		2×4					②A	
		大学生心理健康教育（一）（二）	1866CI001 1866CI002	B	2	32	16	16		1×16		1×16									②A	
		大学生创新创业基础	2688CI002	B	2	32	8	8	16			1×16+16X									②E	
		高职英语	0588CI028	B	4	64	28	20	16	3×16+16X											②A	#
		大学语文（含中华优秀传统文化）	0988CI022	B	3	48	38	10				3×16									②A	#
		体育与健康（一）（二）（三）（四）	0988CI023 0988CI024 0988CI025 0988CI026	B	8	112	16	96		2×14		2×14		2×14		2×14					②E	
		职业生涯规划	0888CI003	A	1	16	8		8	2×4+8X											②E	
		就业指导	0888CT043	A	1	16	16											1×16			②E	

课程性质		课程名称		课程代码	课程类型	学分	学时				各学期周数分配												考核类别方式	备注
							总学时	其中			第一学年				第二学年				第三学年					
								理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
		劳动教育与劳动技能（一）		1866CT015	B	5	16			16	16X											②A ②E	
		“四史”教育		0888CT046	A	1	16			16			16X									②E	
		安全教育		1866CT016	A	0.5	8			8							8X					②E	
		公共基础必修小计				**37.5**	668	270	282	116													
	公共素质拓展课程	限选课程	高职英语（二）		B	4	64	28	20	16			3×16+16X									②A	#
			信息技术	0388CI004	B	3	48	24	24		4×12											②D	
			国家安全教育	1399ET082	A	1	16			16	16X											②E	
			美育	1866CT012	A	2	32			32					32X							②E	
			湖湘文化	0888CT047	B	2	32	20	12						2×16							②A	
			公共素质限选小计			12	192	72	56	64													
		任选课程	全校公选课				3	60	60	0			学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，学生至少选修其中3门。											
		公共素质拓展小计				15	252	132	56	64													
	公共基础课程合计					52.5	920	402	338	180													
专业（技能）课程	**专业（技能）必修课程**	**专业（技能）基础**	造型基础（一）	1466PI014	B	4	64	18	46	0	4×16											①C	●
			造型基础（二）	1466PI012	B	6	96	28	68	0			6×16									①C	●
			版式设计	1466PI008	B	2.5	42	12	30	0					6×7							①D	●（与动画表演为阶段课）
			图像处理基础	1466PI007	B	4	64	28	36	0			4×16									①D	●
			动画概论与动画剧本	1403PI058	B	4	60	50	10	0	4×15											①A	
			动画表演	1403PI076	B	2.5	40	10	30	0					4×10							②G	

课程性质			课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时				各学期周数分配											考核类别方式	备注
							总学时	其中			第一学年				第二学年				第三学年				
								理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
			游戏制作技术	1403PI091	B	4.5	72	24	48	0							6×12					①D	
			专业（技能）基础小计			27.5	438	170	268														
		专业（技能）核心	视听语言与动画分镜	1403PI089	B	4.5	78	38	40	0			6×13									①A	▲
			三维场景与道具模型制作	1403PI061	B	3	48	20	28	0					8×6							①D	▲（与影视游戏角色高级建模为阶段课）
			贴图绘制技术	1403PI078	B	3.5	56	22	34	0					4×14							①D	▲★
			影视游戏角色高级建模	1403PI079	B	3	48	20	28	0					8×6							①D	▲
			三维动画制作技术	1403PI090	B	4.5	84	28	56	0							6×14					①D	▲★
			影视后期特效与合成	1403PI081	B	4.5	72	24	48	0							6×12					①D	▲
			游戏引擎基础及应用	1403PI092	B	4.5	72	24	48	0									6×12			①D	▲
			专业（技能）核心小计			27.5	458	176	282	0													
		专业（技能）集中实践	视听语言与动画分镜专周实训	1403PPS20	C	1	28	0	28	0			1W									②E	
			影视游戏角色高级建模专周实训	1403PPS21	C	1	28	0	28	0					1W							②E	

课程性质			课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时				各学期周数分配											考核类别方式	备注
							总学时	其中			第一学年				第二学年				第三学年				
								理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
			三维动画制作技术专周实训	1403PPS22	C	1	28	0	28	0							1W					②E	
			视频制作与剪辑技术专周实训	1403PPS29	C	1	28	0	28	0									1W			②E	
			游戏引擎基础及应用实训	1403PPS31	C	1	28	0	28	0									1W			②E	
			毕业设计	1403PPG04	C	4	112	0	112	0									4W			②E	
			岗位实习	1403PPF31	C	24	560	0	560	0										4W	20W	②E	
			专业（技能）集中实践小计			33	812	0	812	0													
		专业（技能）必修合计				88	1708	346	1362	0													
	专业（技能）拓展课程	**限选课程**	AI 漫剧创作	1403EI077	B	2.5	40	20	20	0									4×12			②G	
			视频制作与剪辑技术	1403PI072	B	3	48	24	24	0									4×12			①D	
			●创新创业实战	1403EI067	B	2	32	10	22	0									4×8			②A	
			专业限选小计			7.5	120	54	66	0													
		任选课程	中外建筑史	1402EI022	B	2	32	16	16	0												②D	学生根据兴趣爱好，任选 2 门学习。
			新媒体营销	1403EI075	B	2	32	16	16	0												②D	
			AUTOCAD	1401EI001	B	2	32	16	16	0												②D	
			设计赏析	1403EI056	B	2	32	16	16	0	2×16											②E	
			文创产品设计	1403EI071	B	2	32	16	16	0												②D	
			智绘 CG	1403EI078	B	2	32	16	16	0									2×16			②G	

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时				各学期周数分配											考核类别方式	备注
					总学时	其中			第一学年				第二学年				第三学年				
						理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
		专业任选小计		4	64	32	32	0													
		专业（技能）拓展合计		11.5	184	86	98	0													
	专业（技能）课程合计			99.5	1892	432	1460	0													
专业总学分/总学时/周学时				152	2812	834	1798	180													

说明：

1.课程类型:A—纯理论课；B—理实一体课，C—纯实践（实训）课；考核类别：①考试、②考查；考核方式：A 笔试、B 口试、C 操作考试、D 上机考试、E 综合评定、F 实习报告、G 作品/成果、H 以证代考、I 以赛代考。

2.“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业核心课程，“#”标记表示通用能力证书课证融通课程，“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

3.课程实施按如下 4 种方法表示：①时序课程以“周学时×周数”表示，例如“4×7”表示该课程为每周 4 学时，授课 7 周；②周序课程学时以“周数+W”表示，例如“2W”表示该课程连续安排 2 周；③讲座型课程学时以“课时数+H”表示，例如“4H”表示该课程安排 4 学时的讲座；④线上课程以“课时数+X”表示,如“4X”表示该课程安排 4 学时的线上课时。

4.建议有条件的课程实行线上线下相结合的教学方式,并根据实际，适当安排安排自主学习学时，这里所列的“自主学习学时”是指理论面授、实践教学之外的学习时间，是部分课程规定安排的自主学习学时，以视频学习和理论学习为主；自主学习要安排具体的主题，在课程标准和授课计划中体现，纳入考核内容，但不计入任课教师的教学工作量。

附录 3

娄底职业技术学院
2 级三年制高职专业人才培养方案修订审核表

<table>
<tr><td colspan="2">专业名称</td><td>动漫制作技术</td><td colspan="2">专业代码</td><td>510215</td></tr>
<tr><td colspan="2">总课程数</td><td>49</td><td colspan="2">总课时数</td><td>2812</td></tr>
<tr><td colspan="2">公共基础课时比例</td><td>32.7%</td><td colspan="2">选修课时比例</td><td>15.5%</td></tr>
<tr><td colspan="2">实践课时比例</td><td>63.9%</td><td colspan="2">毕业学分</td><td>152</td></tr>
<tr><td rowspan="10">制（修）订团队成员</td><td>姓名</td><td>职称</td><td>学历/学位</td><td colspan="2">单位</td></tr>
<tr><td>谢巍</td><td>副教授</td><td>本科/学士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>吴少军</td><td>副教授</td><td>本科/学士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>胡小红</td><td>副教授</td><td>本科/学士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>杨雅雪</td><td>讲师</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>江琬璐</td><td>助讲</td><td>本科/学士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>刘淼</td><td>助讲</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>制（修）订依据</td><td colspan="5">1.教育部《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）；
2.《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1 号）；
3.《职业教育专业教学标准-2025 年修（制）订》；
4.《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》《高等学校课程思政建设指导纲要》《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》</td></tr>
</table>

	《关于全面加强和改进新时代学校体育工作的意见》《关于全面加强和改进新时代学校美育工作的意见》《高等学校学生心理健康教育指导纲要》《大中小学国家安全教育指导纲要》《关于全面加强和改进新时代学校国防教育工作的实施细则》《职业学校学生实习管理规定》； 5.《娄底职业技术学院关于专业人才培养方案制订与实施的原则意见》及《娄底职业技术学院2026级专业人才培养方案范式》； 6.国家、省级标准。国家标准包括岗位实习标准、实训教学条件建设标准等；省级标准包括专业技能抽查标准、毕业设计抽查标准等。
制（修）订综述	（从制（修）订主体、思路、特点、制（修）订重点等方面进行综述） 一、制（修）订主体 本次2026级人才培养方案修订实行校行企多元协同工作机制。以艺术设计学院动漫专业建设团队为核心主体，吸纳专业骨干教师、实训教学负责人组建校内编制小组；同步邀请区域动漫游戏企业技术主管、文创行业协会专家、兄弟院校专业带头人组成外部评审专家组，全程参与需求调研、课程论证、方案评审等环节，多方联动保障修订内容贴合产业标准、适配高职教学实际。 二、修订总体思路 本次修订紧扣数字文创、游戏产业技术迭代趋势，立足本地马栏山文创产业园产业用人需求，以岗位实际能力要求为核心导向。前期通过企业走访、毕业生跟踪回访、同类院校对标调研，梳理次世代制作、虚幻引擎开发、AI辅助创作等行业技能缺口，查摆旧版方案课程滞后、实训偏浅、技能与岗位脱节等问题。整体遵循“产业需求对标、课程内容更新、实践环节强化、分层发展兼顾”主线，围绕建模、动画、引擎、后期四大主流岗位方向重构教学体系，兼顾学生基础差异与职业发展选择，构建适配行业新业态、符合高职技能型人才培养规律的育人框架。 三、修订主要特点 1.产业贴合度高，全部课程调整均依托企业岗位能力调研结果，删减老旧滞后教学内容，全面融入当前行业主流软件、生产流程与制作规范。 2.技术更新力度大，完成7门专业核心课程升级改造，单门课程更新比例10%—15%，重点补齐AI辅助创作、UE5引擎、PBR次世代等前沿教学模块，满足专业课程最低更新标准。 3.实践育人贯穿全程，强化项目化教学定位，将企业真实项目、竞赛任务、证书考核内容嵌入各阶段实训，打破理论与实操割裂的教学模式。 4.分层设计兼顾个性，依据学生兴趣与基础设置梯度实训任务，区

	分基础达标、综合提升、创意拓展三层目标，适配不同学生成长需求。 四、修订核心重点 1.重构分层人才培养目标。围绕动漫、游戏全产业链岗位需求，从专业知识、实操技能、职业素养三个维度更新毕业能力要求，重点补齐智能创作、完整项目统筹、团队协作等原有薄弱培养模块，明确复合型文创技能人才培育定位。 2.系统性迭代核心课程。对《三维场景与道具模型制作》《影视游戏角色高级建模》《三维动画制作技术》等 7 门核心课优化模块，新增 Maya 次世代流程、Biped 骨骼精细调节、UE5 材质特效、AI 建模与智能后期、PBR 贴图绘制等行业刚需内容，搭建“分镜创意 — 三维制作 — 引擎交互 — 后期合成”完整课程链路。 3.优化实践教学体系。适度提升实训课时占比，增设 AI 动漫创作、完整游戏项目综合实训模块，联合合作企业共建实战项目资源库，规范实训流程、产出标准，提升学生独立解决项目问题的能力。 4.完善多元考核体系。改变单一作业考核模式，将项目成品质量、创作创意、团队表现、企业专家评审纳入考核维度，同步融合技能竞赛，以综合成果衡量学生专业水平。 本次修订直面行业技术变革与旧版培养短板，依托校行企协同模式完成课程、实训、评价全链条优化，着力培养兼具传统动漫功底、熟练掌握智能制作工具、适配数字文创新业态的一线技术人才，有效缩短毕业生岗位适应周期，提升专业整体办学与就业质量。
专业建设委员会意见	专业定位准确，职业面向清晰、培养目标与规格明确适度，课程体系设置合理，课程调整优化到位，同意按此方案实施。 负责人签字： 2026 年 7 月 2 日
二级学院意见	负责人签字（公章）： 2026 年 7 月 2 日

专家意见	见《动漫制作技术专业2026级专业人才培养方案论证评审表》 专家组长签名： 2026年7月8日
教务处（医学部）意见	同意。 负责人签字（公章）： 2026年8月20日
教学工作委员会意见	同意。 主任签字： 年　月　日
学校党委意见	同意 （公章）： 年　月　日