

2025 级动漫设计专业 人才培养方案

专业代码：550116

执笔人：_____王刚_____

教师代表：钟秋莲 李巧雷 张华

行业（或企业）代表：_____张晓鹏_____

专业带头人：_____周鲁峰 王刚_____

一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

二、入学要求

普通高级中学毕业生、中等职业学校毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

3年

四、职业面向

| 所属专业 大类（代 码） | 所属专业 类（代码） | 对应行业 （代码） | 主要职业 类别 （代码） | 主要岗位（群） 或技术领域 | 职业类证书 |
|---------------------|-----------------|--|---|---|---|
| 文化艺 术大 类 (55) | 艺术设计 类(5501) | 动漫、游 戏数字 内容服 务 (6572), 专业设 计服务 (7492) | 动画设计人员 (2-09-06-03)、 动画制作员 (4-13-02-02)、 其他影视制品制 作人员 (6-19-01-99) | 动画制作、原 画设计、角色 与场景设计、 三维模型制 作、 灯光渲染、特 效设计制作、 动漫衍生产品 设计…… | Photoshop 图 形图像专业处 理（专项）、 3ds Max 制作 员证、游戏美 术设计、数字 创意建模 |

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，面向动漫、游戏数字内容服务，专业设计服务等行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事动画制作、原画设计、动画分镜设计、角色与场景设计、三维模型制作、灯光渲染、特效设计制作、漫画设计、动漫衍生产品设计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. 素质

（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）掌握信息技术基础知识，具有适应本领域数字化和智能化发展需求的数字技能；

（6）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；

（7）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；

（8）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；

（9）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。

2. 知识

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化

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、文明生产等知识；

(3) 了解动画分镜头与率表知识；

(4) 了解动画概论；

(5) 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识；

(6) 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用；

(7) 掌握二维动画的基础知识；

(8) 掌握三维动画的基础知识；

(9) 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识；

(10) 熟悉动漫行业的新知识、新技术。

3. 能力

(1) 具有探究学习、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) 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力；

(4) 具有良好的审美素养和造型设计能力；

(5) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行图形图像再设计能力；

(6) 具有通过系统帮助、网络搜索、专业书籍等途径获取专业技术帮助的终身学习能力；

(7) 具有综合应用专业知识进行问题定位与求解的能力；

(8) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

(9) 具有动画项目“创意执行”能力；

(10) 具有三维图形和三维特效处理能力；

(11) 具有二维动画制作能力；

(12) 具有影视后期合成、剪辑制作能力；

(13) 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程设置

专业教学计划中开设公共课（必修、选修）、专业课和实践性教学环节三大模块。

1. 公共基础课程

包括基本素质平台课程：思想道德与法治、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论、军事技能、大学生职业发展与就业指导 I、大学生职业发展与就业指导 II、大学生创新创业教育、大学生综合素养、体育与健康 I、体育与健康 II、体育与健康 III、体育与健康 IV、心理健康教育 I、心理健康教育 II、信息技术、大学英语、四史教育。

2. 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

(1) 专业基础课程

包括：造型基础、设计构成、设计表现、动画概论、图形图像处理、版式设计、摄影摄像基础、计算机辅助设计 I、计算机辅助设计 II 等。

(2) 专业核心课程

包括：动画造型设计、动画运动规律、分镜头脚本设计、二维动画制作、三维动画制作、后期特效制作。

专业核心课程主要教学内容与要求

| 序号 | 课程名称 | 课程涉及的主要领域 | 典型工作任务描述 | 主要教学内容与要求 |
|----|--------|----------------------|--|--|
| 1 | 动画造型设计 | 动画角色设计、动画场景设计、动画道具设计 | ① 进行角色概念设计。 ② 掌握光影塑造角色结构。 ③ 完成角色色彩设定。 ④ 完成角色标准三视图设定 | 教学内容： 动漫角色（人物、动物、非生物等）透视、比例、动态、表情、服饰、风格等相关内容；角色创作和表现方法；注重创作具有中华优秀传统文化元素的各种动漫角色形象。 教学要求： 掌握人体结构、色彩搭配、数字绘画软件等专业基础知识；熟练掌握动漫角色造型设计规律和表现方法，能根据项目命题绘制不同风格的动漫角色形象。 |
| 2 | 动画运动规律 | 动画运动规律 | ① 设定动画速度的时间、空间和格数（软件用帧）。 ② 明晰曲线运动规律。 ③ 设定动画预备与缓冲、滞后与跟随、弹性与变形等运动节奏表现。 | 教学内容： 动画制作原理、人物运动规律、常见动物运动规律、角色表演、动画自然现象等相关内容；曲线运动、弹性与变形、预备和缓冲等动画运动原理和表现技法，各类动画设计与制作。 教学要求： |

| | | | | |
|---|---------|---------|---|---|
| | | | <p>④ 设定人物、动物常规动画（走、跑、跳）。</p> <p>⑤ 完成自然现象与特效动画绘制</p> | <p>掌握动画制作原理、动画中割方法等知识；熟练掌握角色、动物、自然现象（特效）动画绘制技巧和方法；能根据动画镜头表现需要独立完成动画设计与制作。</p> |
| 3 | 分镜头脚本设计 | 分镜头脚本设计 | <p>① 进行剧本设定。</p> <p>② 完成叙事草图分解镜头。</p> <p>③ 绘制分镜（包含：镜号、镜头时间、景别、镜头运动指示、构图及角色表演指示，对白、声音标注等要素）。</p> <p>④ 合成静态分镜稿，制作动态分镜。</p> | <p>教学内容： 动画项目设计的文案、剧本、分镜、动态故事版等相关内容；动漫作品创意策划的基本流程管理方法；注重具有中华优秀传统文化元素的各类动漫项目的编导与分镜设计。</p> <p>教学要求： 掌握文字分镜（基本）、镜头语言、构图专业知识；熟练掌握分镜脚本绘制技巧和方法；能根据文字剧本描述绘制出动漫分镜头脚本，并制作成动态分镜（或故事板）。</p> |
| 4 | 二维动画制作 | 二维动画制作 | <p>① 进行动画镜头构图设计。</p> <p>② 完成动画与背景分层设计。</p> <p>③ 完成原画与中间动画制作。</p> <p>④ 完成动画线稿处理与上色。</p> <p>⑤ 完成动画合成与输出。</p> | <p>教学内容： 二维动画制作软件关键帧设置，原画、中间画、动画分层、镜头运动、素材库等制作方法和应用技巧；二维动画短片制作。</p> <p>教学要求： 掌握二维动画制作流程、动画分镜指导、动画运动规律及表演等专业知识，熟练掌握原画设计、画制作技巧，能灵活运用数字动画软件技术完成二维动画设计与制作。</p> |
| 5 | 三维动画制作 | 三维动画制作 | <p>① 完成骨骼绑定设置。</p> <p>② 掌握蒙皮与权重调节。</p> <p>③ 完成动画曲线编辑。</p> <p>④ 完成表情动画制作。</p> <p>⑤ 完成动画层动画编辑。</p> <p>⑥ 完成三维角色动画表演。</p> <p>⑦ 完成动作捕捉与数据修改。</p> | <p>教学内容： 三维动画制作软件中动画相关命令和操作，角色动画绑定蒙皮、关键帧设置、曲线编辑、表情动画制作、动作捕捉等制作方法和技巧，进行角色动画制作与表演。</p> <p>教学要求： 掌握动画运动规律、动画表演、动画曲线编辑等知识，熟练掌握角色绑定蒙皮、角色动画设计制作及三维动画制作软件的动画制作技术技能，能按照分镜（或故事板）要求完成各类风格角色动画表演设计与制作。</p> |
| 6 | 后期特效制作 | 后期特效制 | <p>① 进行视频影像</p> | <p>教学内容：</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | | 作 | 剪辑。 ② 完成影像创意组接（蒙太奇）。 ③ 完成抠像与合成。 ④ 完成校色与特效。 ⑤ 完成音效、音乐、配音制作 | 后期编辑与特效软件应用技巧和方法；视频编辑、转场、抠像、调色、字幕以及视频和音频特效等基础知识；影视动画制作，数字影像合成、剪辑；制作特效、片头、片尾、预告片的工作流程。 教学要求： 掌握视听语言、视频剪辑手法、后期软件操作等基础知识；熟练掌握镜头叙事、视频剪辑及后期处理应用技巧；能根据导演需要完成视频、短片的合成、剪辑、音视频处理等后期项目制作。 |
|--|--|---|---|---|

（3）专业拓展课程

包括：3d 打印技术、闽南文化赏析、MG 动画、微视频制作、游戏美术设计、AI 辅助设计。

3. 实践性教学环节（包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等形式）

本专业实践性教学环节（详见下表）：

| 序号 | 实践项目 | 学期安排 | 周数 | 总学时 | 地点 |
|----|---------|------|-----|-----|--------------------|
| 1 | 艺术采风 | 二 | 1w | 26 | 工艺美术创新实训中心 |
| 2 | 毕业设计指导 | 四 | 12w | 36 | 厦门兴才职业技术学院后溪创意实训基地 |
| 3 | 专题设计 | 四 | 4w | 80 | 厦门兴才职业技术学院后溪创意实训基地 |
| 4 | 综合实训 | 五 | 12w | 240 | 合作企业、学生自联企业、校内工作室等 |
| 5 | 岗位实习 I | 五 | 6w | 120 | 合作企业、学生自联企业、校内工作室等 |
| 6 | 岗位实习 II | 六 | 18w | 360 | 合作企业、学生自联企业、校内工作室等 |

（二）学时学分说明

本专业总学时安排 2748 学时，毕业总学分 147 学分。公共课总时数占教学活动总学时数的 33.94%；专业基础课 9 门 21 学分，专业核心课 6 门 22 学分，专业拓展课程 6 门 12 学分；实践性教学学时占总学时数 60%。

七、教学进程总体安排

(一) 教学计划总体安排 (单位: 周) (每学期按 20 周计算)

| 学期周数 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 合计 | 备注 |
|----------|----|----|----|----|----|----|-----|----|
| 课堂教学周 | 16 | 18 | 18 | 18 | | | 70 | |
| 实践及机动周 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | | 16 | |
| 考试周 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | | 6 | |
| 入学教育及军训周 | 2 | | | | | | 2 | |
| 岗位实习 I | | | | | 6 | | 6 | |
| 岗位实习 II | | | | | | 18 | 18 | |
| 毕业鉴定 | | | | | | 2 | 2 | |
| 合计 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 120 | |

(二) 课程结构比例

| 模块名称 | 课程类别 | 学时 | | | 学分 | 学时百分比% (取一位小数) |
|----------------|-------|------|-------|------|------|-------------------|
| | | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | | |
| 公共课 | 公共必修课 | 842 | 414 | 428 | 43 | 30.6% |
| | 公共选修课 | 90 | 90 | 0 | 5 | 3.3% |
| 专业基础课 | | 356 | 188 | 168 | 21 | 13% |
| 专业核心课 | | 382 | 240 | 142 | 22 | 14% |
| 专业拓展课 | | 216 | 168 | 48 | 12 | 7.9% |
| 实践性教学环节 | | 862 | 0 | 862 | 44 | 31.4% |
| 总计 | | 2748 | 1100 | 1648 | 1476 | 100% |
| 学时百分比% (取一位小数) | | 100% | 40. % | 60% | / | |

说明: 公共课程学时不少于总学时的 25% (公共必修课+公共选修课), 选修课学时占总学时的比例不少于 10% (公共选修课+专业拓展课), 实践学时占学时数 50% 以上 (通过集中实践教学环节和课内实践学时实现)

(三) 课程与教学计划进程表 (见附件)

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、学习评价、

质量管理等方面。

（一）师资队伍

本专业专兼职教师共计 26 人。专业负责人为双师型教师，聘请企业设计总监和校内副教授以上人员建立专业“双带头人”制度；专业带头人具有先进的职业教育理念和较高的专业技术水平，引领专业教学改革与建设的方向，坚持在教学一线授课。同时，专业教学团队成员着眼大局、善于合作、甘于奉献，在本行业技术领域有良好的影响力，具有较强的技术服务能力。

1、本专业校内专任教师基本情况

本专业在校生 452 人，配备专任教师 21 人，其中正副高职称 5 人，占比 23.8%；中级职称 8 人，占比 42.9%；省级教学名师 1 人，双师型专任教师 15 人，占比 71.4%；专职专业课生师比在 21.5:1。

2、校外兼职教师基本情况

聘请 5 名兼职教师，其中 3 位企业资深设计师担任客座副教授，兼职教师比例 23.8%，含兼职教师生师比 17.38:1。校外兼职教师（企业）责任心强、技术能力强、关爱学生。并具有丰富的创意设计本专业制作经验，对创意设计本专业行业的发展熟悉，专业实践能力强，道德水平高，具有一定的教学组织能力。

（二）教学设施

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（服务课程或项目） | 备注 |
|----|-------------|--|--------------------------|-------|
| 1 | 数码印刷工作室 | 高端打印机、喷绘机、写真机、书籍装订设备等等。 | 承担教实践基地、校企合作、接收商业项目 | 专业群共享 |
| 2 | 星彩摄影工作室 | 影棚、摄影器材、打印机等设备 | 承担教学实践基地、校企合作、接收商业项目 | 专业群共享 |
| 3 | 动漫设计工作室 | 手绘板 11 块、电脑 11 台、多媒体一套、拷贝台 10 块、动画线拍仪、 | 承担教实践基地、课赛融通、校企合作、接收商业项目 | |

| | | | | |
|---|----------|---------------------|--|--|
| | | 打孔机、扫描打印一体机、以及各类图书等 | | |
| 4 | 3D 打印实训室 | 3D 打印机、固化仪、模型清晰机 | 服务 zbrush 技术、3d 打印技术课程，承担教实训基地、课赛融通、校企合作 | |

(2) 校内实训基地建设需求

依托我校已获批的省、市两级创意设计本专业项目，在建设期间聚焦本市“千亿产业链”的文化创意产业兼顾旅游会展产业大力发展的契机，融入本市软件园三期为重点，通过入驻软三，自建、共建、捐建、新建校内实训教学基地，争取企业以资金、人力资源、设施设备等方式捐助建设基地，按照企业实际生产场景的要求，配足配齐与行业企业技术标准、工艺流程、设备水平同步的实训设备，达到教育部专业仪器设备装备规范的要求，实训场地空间设备布局流线对接企业生产流程，最终建设成为装备技术领先，仿真与真实职业环境相结合的集科研、技术服务、学生创业实践、社会培训为一体的功能完善、开放型、共享型综合性专业实训基地。

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 | 基地功能 | 使用学期 | 备注 |
|----|----------------|---------|------------------------------------|------|----|
| 1 | 魔番（厦门）数字科技有限公司 | 厦门软件园三期 | 三维动画制作、三维模型制作 | 二 | |
| 2 | 厦门黑焰教育服务有限公司 | 厦门软件园三期 | Zbrush 应用技法、3D 打印技术、灯光制作、骨骼绑定、三维动画 | 二 | |
| 3 | 猫联（厦门）文化创意有限公司 | 厦门软件园二期 | 二维动画制作、动画造型设计 | 三 | |
| 4 | 厦门特写传媒有限公司 | 厦门软件园二期 | 摄影摄像、影视后期制作 | 四 | |
| 5 | 厦门正在营业传媒有限公司 | 厦门软件园二期 | 摄影摄像、影视后期制 | 四 | |

| | | | | | |
|----|-----------------|---------|----------------------|---|--|
| | 公司 | | 作 | | |
| 6 | 莫乌斯（厦门）文化传媒有限公司 | 厦门软件园三期 | 摄影摄像、影视后期制作 | 四 | |
| 7 | 厦门漫行者科技有限公司 | 厦门软件园三期 | 三维动画制作、三维模型制作 | 三 | |
| 8 | 厦门大行道动漫文化有限公司 | 厦门软件园三期 | 二维动画制作、动画造型设计 | 三 | |
| 9 | 广州云图动漫设计有限公司 | 广州市 | 二维动画制作、动画造型设计 | 三 | |
| 10 | 厦门乔福文化传播有限公司 | 厦门软件园二期 | 二维动画制作、动画造型设计、动画运动规律 | 三 | |

（2）校外实训基地建设需求

选聘具有一定规模的校外实训基地，可承担教师培训和学生顶岗实习任务，或引企入校，校企联盟，按照“共建、共享、共赢”的原则共建实训基地，搭建产学研结合的技术推广服务平台，开展技术服务，推进科技成果转化。

（三）教学资源

1、教材及图书

（1）选用近三年出版的高职高专教材，优选国家级、省部级获奖的高职高专教材和能反映先进技术发展水平的国家级、省部级“十三五”、“十四五”规划教材优先选择。

（2）所选教材必须适用于教学、符合学校的工学结合特色、人才培养目标及课程教学的要求，深浅恰当、难易适中，注重对学生实践应用能力的指导和培养，能体现本专业特色和高职教育特色。

（3）所选教材应该注意保持相对稳定，但当教材出现修订或内容不适合教学要求时，应及时调整教材选择。

（4）经教研室论证，确定没有正式出版教材的课程，可以选用质量较高、内容较合适的自编讲义或实验实训指导书。校企合作活页教材《工作岗位任务实用指导手册》。

2、图书文献配备要求

（1）按照专业需求，校图书馆要足额配备高质量的图书和报刊资料，

相对应的艺术类期刊、著作、史论等书籍应分类登记。

(2) 建立专业电子阅览室和电子读物室。

3、数字资源配备要求

| 序号 | 数字化资源名称 | 资源网址 |
|----|---------------|---|
| 1 | 业内专题设计案例（网盘） | https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&vmode=list |
| 2 | 国内国际获奖作品（网盘） | https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&vmode=list |
| 3 | 师生优秀设计案例（电子版） | https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&vmode=list |
| 4 | 本专业自拍慕课、设计文章 | https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&vmode=list |
| 5 | 软件素材等其他资源（网盘） | https://pan.baidu.com/disk/home?#/all?path=%2F&vmode=list |
| 6 | 设计在线、中国 | http://www.dolcn.com/ |
| 7 | 设计家（台湾） | www.searchome.net |
| 8 | 中国设计网 | http://sn.cndesign.com/ |
| 9 | 视觉中国 | https://www.vcg.com/ |
| 10 | 幸福空间（台湾） | https://hhh.com.tw |
| 11 | 建E室内设计网 | www.justeasy.cn |
| 12 | 大众脸影视后期特效 | http://www.lookae.com/ |
| 13 | 哔哩哔哩动漫 | https://www.bilibili.com/ |
| 14 | 中国国际动漫网 | http://www.chncomic.com/ |
| 15 | 中国动漫资源网 | http://www.51cacg.com/home.jhtml |
| 16 | 中国动漫产业网 | https://www.cnanime.net/ |

（四）教学方法

对在高职动漫设计专业的教学中，积极采用贴合职业教育特色的教学方法，全面提升学生的专业技能与职业素养。

1、项目驱动教学法。将实际动漫项目引入课堂，依据项目流程把教学划分为多个任务模块。例如在二维动画制作课程里，以制作一部完整的二维动画短片为项目目标，学生需依次完成剧本创作、角色与场景设计、分

镜头绘制、动画制作及后期合成等任务。教师引导学生在完成任务的过程中学习知识、掌握技能，有效提升学生解决实际问题的能力，增强学生对动漫项目全流程的认知与把控。

2、案例教学法。教师精心挑选国内外经典动漫作品作为案例，通过对这些案例从创意构思、美术风格、制作技术到市场反响等多方面深入剖析，让学生了解行业前沿动态与发展趋势，领悟成功作品的创作精髓，为自身创作提供思路与借鉴。

3、小组合作学习法。在课程项目中，将学生分成若干小组，各小组共同完成一个动漫项目。小组成员需分工协作，如有的负责角色建模，有的进行材质灯光设置，有的承担动画制作等。在此过程中，学生学会沟通交流、互相配合，学会发挥各自优势，解决团队合作中出现的问题，从而提升团队协作能力，契合动漫行业团队作业的特点。

4、实践教学法。构建校内实训基地，设立二维动画、三维动画、影视后期制作等工作室，让学生在校园内就能参与实际项目制作。同时，加强与校外动漫企业的合作，安排学生到企业实习，参与企业真实项目，熟悉企业工作环境与流程，积累工作经验，为毕业后迅速融入职场奠定坚实基础。

5、情境教学法。模拟动漫企业的工作场景布置教室，设定与企业实际工作相似的项目任务与要求，甚至邀请企业人员参与教学评价。让学生在仿若真实的职业情境中学习与实践，提前适应职场氛围与要求，增强职业意识与职业素养。

（五）学习评价

构建多元立体的动漫设计课程考核体系，深度融合行业企业与社会力量参与学生考核评价，聚焦动漫领域核心职业能力培养，打造符合专业特色的评价模式。通过多样化考核，对学生动漫创作能力、岗位适配技能进行全方位评估，激发自主创作热情，尊重个性化艺术表达，培育创新思维与创作能力，全面提升职业竞争力。

考核评价采用笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、职业资格技能鉴定、技能竞赛等多元方式，依据课程属性灵活选择单一或组合考核模式。

笔试：针对动漫理论基础、动画原理、影视视听语言等理论性较强的课程，由专业教师团队围绕动漫产业前沿理论、经典案例分析等内容命题考核，夯实学生专业理论根基。

实践技能考核：适用于动漫角色设计、分镜脚本创作等实践性课程。依据动漫岗位技能标准，设置角色建模、动画渲染、特效制作等核心考核项目，由院校专业教师与企业资深动画师协同开展考核，检验学生软件操作（如 Maya、PS、AE）及艺术表现能力。

项目实施技能考核：在动漫综合实训、IP 孵化项目等课程中，以真实动漫项目为载体开展教学。从剧本创意、角色设计、动画制作到成片输出全流程，对学生的专业知识运用、软件实操技能、创新创意能力、团队协作表现及项目管理能力进行综合评定。采用项目过程阶段性考核与最终作品实践技能考核相结合的方式，由校企导师共同打分，模拟行业真实项目评审环境。

岗位绩效考核：针对企业顶岗实习、工作室项目实践等课程，实施校企双主体考核。企业方依据动漫项目执行标准，从动画制作效率、作品质量、团队协作表现、工作态度等维度对学生岗位工作情况进行绩效考核，学校方同步跟踪学生学习成长，共同评定学生岗位实践能力。

职业资格技能鉴定：引入职业资格认证，学生通过相关考核获取职业资格证书，作为职业能力评价的重要依据，助力学生对接行业人才标准。

技能竞赛：鼓励学生参与全国职业院校技能大赛动漫赛项、中国国际动漫节原创动漫大赛等权威赛事，以竞赛成绩作为专业能力的直观体现，通过以赛促学激发学生创作潜能，提升专业影响力。

（六）质量管理

1. 教学档案管理

强化动漫设计专业教师教学文件管理体系，将二级学院及学校教学督导的质量监督与抽查常态化，落实每学期教学质量专项检查。教师在动漫课程教学中的规范执行情况，作为年度工作量考核的核心指标。确保人才培养方案紧密围绕动漫产业发展需求，课程标准涵盖动漫设计全流程技术规范；教师授课计划聚焦动漫项目实践，教案包含角色设计、动画制作等典型案例；听课记录注重动漫教学创新方法研讨，教研活动记录围绕动漫前沿技术与教学融合；试卷贴合动漫理论与实操要点，教学任务契合行业岗位技能需求；实验指导书针对动漫软件操作与项目实训，学生考勤表、试卷分析表、教学日志等文件完整留存，构建系统化教学档案库。

2. 教学计划管理

每年深度调研动漫企业用人需求，收集行业技术发展趋势报告，组织动漫专业毕业生座谈会，结合学院动漫教学资源与设备更新情况，制定年级实施性教学计划。计划需精准匹配动漫产业链岗位技能要求，如动画师、游戏原画师等岗位能力标准。经二级学院专业评审、教务处审批后严格实施。每学期末对动漫专业群各年级教学成果进行复盘，从动漫项目实训效果、学生作品质量、行业软件掌握程度等维度评估教学实施效果，动态调整课程设置与教学环节。每年全面总结毕业班动漫教学成效，分析学生就业岗位适配度，为优化下一届人才培养方案、更新课程标准、完善考核评价体系提供数据支撑。

3. 教学过程管理

严格遵循学院教学管理规范，依托动漫专业信息化教务管理平台，对动漫课程教学全流程实施精细化管控。在教学前期，深入分析动漫专业学生的艺术基础与软件操作水平，精准匹配动漫教材；精心编写授课计划，将动漫行业真实项目拆解融入教学；规范备课流程，确保教学内容涵盖动漫前沿技术与经典案例。在课堂教学中，创新采用“理论 + 动漫项目实操”一体化教学模式，强化动漫软件（如 3ds Max、C4D）实训指导。通过多元方式总结教学经验，严格落实学生教学信息反馈制度，定期开展期初、期中、期末教学检查，组织学生对动漫课程教学进行评教，同时执行督导听课制度，及时发现并解决教学问题，保障教学质量稳步提升。

4. 教学质量诊改

构建动漫专业“学生入口 - 培养过程 - 出口”全链条质量诊改机制。在学生入口端，分析生源的艺术素养与专业潜力；培养过程中，多维度监测学生动漫专业技能成长，通过作品评审、项目答辩、行业竞赛参与等方式评价教师教学质量；出口环节关注学生就业质量与职业发展。持续开展动漫专业市场调研，结合行业技术迭代，动态更新人才培养方案。通过教学实施、过程监控、质量评价与持续改进的闭环管理，确保动漫专业人才培养规格与行业需求高度契合。

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：

1. 综合素质测评（含德育素质测评）合格
2. 《国家学生体质健康标准》测试成绩达标

3. 最低毕业学分：147 学分

十、接续专业举例

接续专业举例：数字媒体艺术、游戏艺术设计、影视动画、数字媒体艺术；

十一、其他

鼓励学生在校期间取得与本专业相关的职业技能证书（包含职业资格证书、职业技能等级证书、专项职业能力证书）。取得的相关证书依据学校学分认定与转换管理办法，可以转化为相应的学历教育学分。

十二、方案审核

二级学院专业指导委员会审核：

校学术委员会审核：