



西安职业技术学院

XI'AN VOCATIONAL AND TECHNICAL COLLEGE

2019 年专业人才培养方案

系（院）： 动漫软件学院

专 业： 动漫制作技术

学 制： 五年制

制 订 人： 杜 媛

审 核 人： 卢 璟

西安职业技术学院

2019年《动漫制作技术》专业人才培养方案

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：动漫制作技术

(二) 专业代码：510215

二、入学要求

初中毕业生（或具有同等学历者）

三、修业年限

全日制五年

四、职业面向

表一 职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应专业（代码）	主要职业类别	主要岗位类别（或技术领域）	职业资格证书或技能等级证书举例
51	5102	510215	动漫设计 游戏设计 平面设计 影视制作	平面设计师、动画设计师、UI设计师、栏目包装师	ACAA 平面设计师 ACAA 动画设计师 ACAA UI 设计师 ACAA 视频编辑师

五、培养目标与人才培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应动漫制作技术专业需要，具有面向动漫设计与制作、影视剪辑、广告制作、游戏制作、多媒体制作等企业，掌握动漫制作专业知识，具备从事动漫角色设计、场景设计、分镜设计、原画、三维建模、材质灯光制作、特效制作、渲染合成、音频音效制作等工作的能力；具备平面广告、传统动画、三维动画等专业技术理论知识和平面设计、二维动画制作、三维动画制作、交互设计、后期合成等实践技能，具备良好的职业道德、敬业精神、适应能力、人际交流和沟通、团队协作和组织协调等社会能力，适应动画一线需要的“下得去、留得住、用

得上、干得好”的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

掌握必需的文化基础知识和较强的专业知识，具有从事平面设计、插画设计及动画制作、网站美工、Ux 设计的能力；具备良好的审美能力、平面制作的能力、获取并判断信息、运用理论知识、制定工作计划、独立解决问题的能力；具有良好的职业道德、敬业精神、团队协作能力、适应能力；适应本专业生产、建设、服务和管理的第一线需要的高素质技术技能人才。（见表二）

表二 培养规格

<p style="text-align: center;">素质要求</p>	<p>1.具有正确树立正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识；</p> <p>2.具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识；</p> <p>3.具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力；</p> <p>4.具有一定的科学知识和科学精神，有科学的逻辑思维方式和创新意识；</p> <p>5.具有团队意识、热爱生活、朴素自然、待人真诚、处事平和大方。</p>
<p style="text-align: center;">知识要求</p>	<p>公共基础知识：</p> <p>1.掌握马克思主义基本理论和基本知识；</p> <p>2.掌握思想道德修养和法律基础知识；</p> <p>3.掌握数学计算、应用文写作、英语交流、计算机应用等科学文化基础知识。</p> <p>专业知识：</p> <p>1.掌握动画的基本知识；</p> <p>2.掌握插画漫画的基本知识；</p> <p>3.掌握平面设计基本知识；</p> <p>4.熟悉影视后期的基础知识。</p>
<p style="text-align: center;">能力要求</p>	<p style="text-align: center;">通用能力</p> <p>1.具有一定的口语和书面表达能力；</p> <p>2.具有独立思考、主动工作、解决实际问题的能力；</p> <p>3.具有吃苦耐劳、甘于奉献的品质；</p> <p>4.具有良好的人际交往、沟通协调、团队合作与工作适应能力；</p> <p>5.具有终身学习的能力、自我发展能力及创新能力；</p> <p>6.具有一定的信息技术应用、逻辑推理、信息加工能力；</p> <p>7.具有良好的职业道德、敬业精神；</p> <p>8.具有严谨的工作态度和良好的心理素质。</p>

专业技术 技能	1.具有绘画、造型、创意的能力； 2.具有传统动画制作能力； 3.三维建模制作、三维动画制作、影视包装的能力； 4.具有交互设计的能力； 5.具有影视特效、剪辑合成、调色的能力； 6.具有漫画创作、插画设计的能力； 7.具有制定工作计划的能力和进行职业生涯规划能力； 8.具有严格执行工作程序、工作规范、工作标准和安全操作规程的能力； 9.具有基本的生产组织、技术管理能力。
--------------------	---

六、课程设置

课程主要包括公共基础课程和专业课程。

（一）公共基础课程

根据党和国家有关文件明确规定，动漫制作技术专业人才培养方案均将思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、体育与健康、形式与政策、大学生心理健康、大学英语、应用文写作、大学生职业发展与就业指导、职业生涯规划、职业道德与法律、经济政治与社会、哲学与人生、基础英语、语文、设计数学、军事课创业管理实战、创新思维训练、大学生安全教育、公共艺术必修课等课程列入公共基础必修课程，并将网络通识选修课、健康教育列为选修课。

（二）专业课程

专业课程主要有：photoshop、传统动画、三维动画创作、影视动画视觉表现、交互设计等。

表三 专业核心课程简介

序号	课程名称	教学要求		课时/学分
1	photoshop	主要教学内 容及要求	1.掌握：ps 素材收集、处理方法； 2.掌握：ps 抠像、图层模式的基础知识； 3.掌握：钢笔工具绘制图像的方法； 4.掌握：画笔的参数调节方法及常规应用知识； 5.掌握：蒙版与通道的基础知识； 6.了解：滤镜的应用方法与效果。	72/4
		技能考核 项目	1.利用：PS 完成图片的色彩校正； 2.能够：应用 PS 完成图片的修复修补； 3.能够：应用 PS 完成图像的绘制； 4.能够：利用 PS 完成平面设计。	
2	三维动画 创作	主要教学内 容及要求	1.掌握：三维软件的基础应用； 2.掌握：三维建模的方法； 3.掌握：材质灯光的渲染方法；	240/13

			4.掌握：三维动画动作绑定的方法。	
		技能考核项目	1.能够：用三维软件建立动画人物模型并贴图； 2.能够：用三维软件建立动画场景模型并贴图； 3.能够：用三维软件制作三维动画。	
3	影视动画视觉表现	主要教学内容及要求	1.了解：动画、视频剪辑合成的方法； 2.掌握：MG 栏目包装的制作方法； 3.掌握：动画、影视的特效设计制作方法； 4.掌握：AE 结合其它剪辑软件的应用方法。	72/4
		技能考核项目	1.能够：对拍摄的视频或动画进行剪辑、合成、字幕音效添加； 2.能够：能够应用 AE 完成影视动画特效的制作； 3.能够：能够用 AE 进行电影级别调色； 4.能够：能结合 C4D、AE、PR 等完成 MG 栏目包装广告。	
4	交互设计	主要教学内容及要求	1.了解：什么是互联网产品； 2.掌握：交互设计的基本知识； 3.掌握：互联网界面的设计形态及表现方法。	72/4
		技能考核项目	1.能够：通过用户调研了解用户需求生成互联网产品原型； 2.能够：根据用户需求绘制产品交互线框图； 3.能够：依据互联网产品气质绘制启动图标； 4.能够：依据互联网产品类型绘制用户界面。	
5	传统动画设计	主要教学内容及要求	1.熟练：二维动画的原理； 2.能够：绘制分镜头图； 3.熟练：应用镜头； 4.掌握：动画运动规律。	72/4
		技能考核项目	1.能够：熟练应用二维动画软件进行动画设计； 2.能够：设计制作定格动画； 3.熟练：分镜头原理与动画运动规律； 4.能够：创作传统二维动画。	
6	动画运动规律	主要教学内容及要求	1.了解：人物的运动规律 2.了解：动物的运动规律	72/4
		技能考核项目	1.能够：熟练人物的行走动画 2.能够：掌握人物的表情动画	

七、学时安排

每学年教学时间为 40 周，总学时数约为 4336 学时，顶岗实习一般按每周 24 学时计算，每学时为 50 分钟。

学分与学时的换算。一般 18 学时计为 1 个学分，总学分为 239 学分。军训、入学

教育、社会实践、毕业设计（或毕业论文、毕业教育）等，以1周为1学分。

公共基础课程学时为总学时的33.8%。必须保证学生修完公共基础必修课程的内容和总学时数。选修课教学时数占总学时的比例为16.9%。

学生顶岗实习安排为一年，根据动漫制作技术专业实际情况，采取工学交替、多学期、分段式等多种形式组织实施。

八、教学进程整体安排

见表四、表五、表六。

表四 主要教学环节分配表

学 期	周 数	课内教学周	入学教育暨军训	认识实习	施工实习	工种实习	综合实习	毕业设计	顶岗实习	毕业教育	复习考试	机动
一	19	15	3								1	-
二	20	18									1	1
三	20	18									1	1
四	20	18									1	1
五	20	18									1	1
六	20	-							18		1	1
七	20	18									1	1
八	20	18									1	1
九	20	12						6		1	1	
十	19	-							18			1
总计	198	135	3					6	36	1	9	8

注：顶岗实习可根据需要安排进程，时间可安排在第五、六、九、十学期。但不得少于36周。

表五 动漫制作技术专业教学进程表

学习领域	序号	课程名称	课程代码	学分	课程学时	理论教学(学时)	课内实训(学时)	集中实训(学时/周)	考试(查)	各学期课内教学周数及周学时分配(周学时*周数)									
										一		二		三		四		五	
										15	18	18	18	18	-	18	18	12	-
公共基础课程	1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	001001	4	72	54	18		考试							2*18	2*18		
	2	思想道德修养与法律基础	001002	3	60	46	14		考试					2*12		2*18			
	3	形势与政策	001003	1	32	32	0		考查					2*4		2*4	2*4	2*4	
	4	大学生心理健康	001004	2	36	18	18		考查					4*9					
	5	体育与健康	001005	11	206	104	102		考试	2*15	2*18	2*18	2*18	2*16		2*18			
	6	大学英语	001006	8	136	68	68		考试				4*18	4*16					
	7	应用文写作	001008	2	32	32	0		考查					2*16					
	8	大学生职业发展与就业指导	001009	1	16	16	0		考查								2*8		
	9	职业生涯规划	002001	2	30	24	6		考查	2*15									
	10	职业道德与法律	002002	2	36	30	6		考查		2*18								
	11	经济政治与社会	002003	2	36	30	6		考查			2*18							
	12	哲学与人生	002004	2	36	30	6		考查				2*18						
	13	基础英语	002006	11	204	102	102		考试	4*15	4*18	4*18							
	14	语文	002007	15	276	276	0		考查	4*15	4*18	4*18	4*18						
	15	初等数学	002009	7	132	66	66		考试	4*15	4*18								
	16	中华优秀传统文化	001018	2	36	24	12		考查			2*18							
	17	创业管理实战	001024	1	16	8	8		考查	网络教学									
	18	创新思维训练	001025	1	10	5	5		考查	网络教学									

选修 课程	2	漫画创作	052081	4	72	36	36		考试					4*18					
	3	室内设计	052149	4	72	36	36		考试								4*18		
	4	CorelDraw	052020	4	72	36	36		考试				4*18						
	5	Illustrator	052043	4	72	36	36		考试				4*18						
	6	传媒广告设计	052151	4	72	36	36		考试				4*18						
	7	场景设计	052026	4	72	36	36		考试				4*18						
	8	插画设计(sai)	052152	4	72	36	36		考试								4*18		
	9	分镜头设计	052027	4	72	36	36		考试							4*18			
	10	微视频设计与制作	052150	5	96	48	48		考查										8*12
	11	专利知识	052165	1.5	30	15	15		考查	2*15									
	小计				158.5	2870	958	1912			8	8	14	16	12	24	16	22	20
合计				239	4336	1955	2381			24	24	28	28	26	24	24	26	22	24

注：1.核心课程在课程名称后标*。

2.对于不是整学期开设的课程，课时数按“周学时*周数”格式填写，整学期开设的课程只填周学时。

3.顶岗实习可根据需要安排进程，但时间不得少于36周。

4.五年制高职的专业可根据需要安排第五、六、九、十学期。

5.五年制高职在校期间体育课设置206课时。

表六 动漫制作技术专业职业资格（技能）证书

序号	证书名称	发证部门	等级	备注
1	ACAA 平面设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	高级	选一
2	ACAA 动画设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	高级	
3	ACAA UI 设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	高级	
4	ACAA 视频编辑师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	高级	

九、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等方面，满足培养目标、人才规格的要求，满足教学安排的需要，满足学生的多样学习需求，积极吸收行业企业参与。

（一）师资队伍

本专业教师 6 人，专职教师 4 人，兼职教师 2 人，本专业在校生与该专业的专任教师之比为 15: 1（不含公共课）。专职教师具有高级职称 2 人，占比 33%，中级职称 4 人，占比 67%，“双师型”教师达 83%。兼职教师来自西安新昆科技有限公司，爱克斯未来科技有限公司等知名动漫企业。

（二）教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室 1810m²、动漫设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

校内实训室包含校企合作的动画工场、传统动画设计实训室、动漫制作实训室、新媒体开发实训室、综合实训室、基础实训室、素描速写实训室、动画线拍实训室、定格动画实训室、动作捕捉实训室、视音频综合实训室、摄影棚、VR 实训室、3D 打印实训室、审片室等。

（三）教学资源

本专业教材选用国家十三五规划教材或行业推荐教材，校企合编校本教材。本专业开设精品资源共享课程有：《交互设计》、《动画分镜头设计》、《二维动画模块》、《影视后期模块》、《动画运动规律》、《三维动画设计与制作》、《广告设计》、《就业能力专项实训》，本专业校本教材有《计算机应用技术》、《photoshop 图像处理》、

《简笔画》、《平面设计基础知识》、《三维动画项目实战》、《栏目包装应用实战》、《交互式设计》。

（四）教学方法

1. 通过设计有效教学方法，落实“能力本位”思想

在教学方法上突出启发式、讨论式、师生互动式和辩论式等形式，使课堂气氛生动活泼，激发学生的学习兴趣，促进学生积极思考。在课堂上注重处理好难点与重点、概念与应用、标准与灵活的关系，做到精讲多练、边讲边练、讲练结合。

2. 采用岗需进阶化教学体系

根据岗位要求设置核心课程体系，构建以实际应用为目的，以岗位要求为导向，以项目教学为主线的课程体系。按照岗位能力需求确定培养方向，根据培养方向确定开设的课程。

具体岗位进行能力分解成多个模块，模块以多个工作项目为载体，根据项目需要提供相应知识点，确定知识点对应的专业课程。

3. 积极组织学生参加比赛，以赛带练，提高学生的学习积极性

本专业以校企互补型教学研发团队的形式研发动漫、平面方面的作品，并将这些作品拿去参赛，通过带领他们比赛，使学生平时在课堂上所学的知识得到强化和应用，学生通过比赛找到了自己的优势和信心，学习态度由被动转为主动。

（五）教学评价

1. 教学评价：扩大评价主体的多元性，教师、学生以及身居课堂之外的家长都可以是评价的主体。教师评价可以从对全班的评价、对部分学生的评价、对学生小组的评价、对学生个人的评价等多渠道开展。学生评价可以采取学生自评、学生互评、小组互评、群体合作评价开展。家长评价可以从学生回家后关于学校情况的沟通、家长参与学校各种活动的情况进行评价。

2. 改革考核方式，注重实践考核

传统的笔试考核方式对学生实际学习情况的检验上有很大的局限性，有些平时上课认真，动手能力较强的同学在期末考试中往往不一定考试成绩就优秀。为了实现考核方式与实践教学相统一，本专业对以往的考核方式进行了改革。对于数字媒体应用技术专业人才培养方案中的所有课程经过教研室所有老师的讨论划分成阶段性考核和操作式考核。

（六）质量管理

实施院（系）两级的质量保障体系。实行“双主体”人才培养质量监控体系和多方参与的质量评价机制。

十、毕业条件

1.学生通过三年的学习，必须修完专业人才培养方案规定的全部课程，取得不低于239学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求；

2.学生职业素养达标情况纳入综合素质考核，学生综合素质考核达合格以上；

3.取得ACAA资格（技能）证书。

十一、其他说明

1.此人才培养方案适用于五年一贯制和三二连续制。

2.汇编人员：杜媛、黄晟、李硕

陕西省电子信息学校

《传统动画设计与制作》课程标准

制订时间： 2019年

制订部门： 物流与电子专业科

制订人： 蒲彬

《传统动画设计与制作》课程标准

课程代码：052146

课程名称：传统动画设计与制作

学时/学分：72/4

先修课程：三大构成 速写和素描

后续课程：漫画创作 场景设计

适用专业：动漫制作技术专业

开课专业科（部）或教研室：物流与电子专业科

一、课程性质

《传统动画设计与制作》是动漫制作技术专业的专业技能课程。该课程用于培养学生具有平面动画制作岗位需求的综合职业素质和职业技能。课程的主要任务是让学生熟练掌握二维动画制作技术，培养学生创作 FLASH 二维动画设计创意的思维和技巧，使学生不仅具有平面动画高级制作能力和平面动画基本设计能力，还具有良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素养，成为网站开发、广告设计、电子杂志制作、游戏开发等社会岗位需求的高级平面动画制作职业技术人才。

二、课程设计思路

本课程主要是让学生熟练掌握平面动画制作技术，培养学生平面动画设计创意的思维和技巧，使学生不仅具有平面动画高级制作能力和平面动画基本设计能力，还具有良好的语言文字表达能力，用于培养学生具有平面动画制作岗位需求的综合职业素质和职业技能，成为符合网站开发、广告设计、电子杂志制作、游戏开发等社会需求的高级平面动画制作职业技术人才。以工作过程为导向，根据地方区域对平面动画高技能人才的能力要求，针对中职学生的认知特点，与行业企业专家合作进行课程项目设计与开放，形成从简单到复杂的系统化教学项目，突出学生的教学主体作用，重视职业能力的培养，充分体现课程教学的职业性、实践性和开放性。本课程要求学生除了课堂理论

与实践学习以外，还要尽可能的进行实际操作与创作，将课程中所学的知识、技能转变为自身能力。所以在学时安排上分配如下：其中 32 个学时为理论教学，40 个学时为实践教学。

三、课程目标

总体目标：

本课程以工作过程导向，采用工学结合模式，通过强化学生的操作技能，让学生熟练掌握平面动画制作技术，培养学生平面动画设计创意的思维和技巧，使学生具有较强的平面动画制作能力、基本的平面动画设计能力、良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质，成为符合广告设计、电子杂志制作、游戏开发等社会急需的高级动画制作职业技术人才。

能力目标

主要培养学生从事动画设计与制作岗位所需要的专业能力、方法能力和社会能力。

1. 专业能力目标：能够根据宣传设计的目标，做好对象的绘画、运动的方法的、播放的格式、动画语言的编写等核心环节的工作。

2. 方法能力目标：能够根据时间轴、图层的层级的不同，设计出动画人物、动画类型、变换格式的动画。

3. 社会能力目标：能够根据不同的目的制作出不同风格与效果的动画

知识目标

1. 掌握 Flash CS6 的工作界面、启动、建新动画文档、保存文档、工具面板、属性面板以及各种控制面板的布局方式和使用方法。

2. 掌握 Flash CS6 工具面板的使用，能够使用常工具绘制图形。使用色彩工具及色彩调整工具对颜色进行编辑。

3. 掌握文本的输入与编辑，文本的打散与分离。制作各种基本的文本效果。

4. 掌握元件与实例的概念，元件的类型、创建与编辑方法；实例的创建与属性设置方法；元件与实例的关系。

5. 掌握 Flash CS6 时间轴的概念、时间轴中各元素的功能及操作方法，Flash CS6 图层的概念、创建图层以及编辑图层的方法。引导层与运动引导层的概念，创建、编辑引导层与运动引导层的方法，能够使用引导层制作动画。遮罩层的概念和创建遮罩层的方法，能够使用遮罩层制作遮罩图像的效果和具有遮罩效果的动画。

6. 掌握帧的使用与编辑。掌握逐帧动画和补间动画的制作方法，
7. 掌握平动动画、转动动画、形状渐变动画、遮罩动画的制作、沿路径移动动画的创建方法。
8. 掌握 Flash CS6 的滤镜和行为面板的操作，能使用滤镜和行为制作简单的效果。
9. 掌握在动画中添加声音的操作方法以及设置动画声音的各种属性。
10. 了解 Flash CS6 交互中的事件与动作的概念，了解 Flash CS6 的常用的事件和动作。掌握 Flash CS6 动作面板的打开、关闭以及使用方法，能够在 Flash CS6 中创建具有简单控制功能（如停止、播放、暂停、关闭或打开声音等）的动画作品。
11. 掌握导出与发布 Flash 动画的方法，能够准确设置 Flash CS6 动画作品的发布格式。

素质目标

主要培养学生具备优秀品质、卓越意识和良好习惯。

1. 优秀品质（诚实守信、谦虚好学、吃苦耐劳、与人为善）
2. 卓越意识（责任、目标、细节、危机、时间、共赢）
3. 良好习惯（换位思考、立即执行、终身学习、勇于创新）

四、课程内容与要求

模块		教学单元	内容与要求	参考学时
一	案例	Flash 入门	学会使用 Flash CS6 软件	6
二	案例	绘图工具的应用	熟悉 FLASH 的操作界面，FLASH 的文件操作，FLASH 的系统配置； 掌握基本线条与图形的绘制、图形的编辑、图形的上色。 1、制作“宁静的夜晚” 2、制作“乡村风车” 3、制作“荷塘月色”	8
三	案例	逐帧动画	了解逐帧动画的原理；掌握逐帧动画的制作方法。 熟悉时间轴及特效。	16

模块	教学单元	内容与要求	参考学时
		1、制作“书籍” 2、制作“笑脸” 3、制作“花朵的成长”	
	传统补间动画	了解补间动画的制作原理； 掌握传统补间动画和补间动画操作的区别； 掌握填充的扩展与收缩功能以及柔化边缘的使用方法。	
		1、制作“跳跃的文字” 2、制作“雨滴” 3、制作“变色的文字” 4、制作“飞行的客机”	
	形状补间动画	了解形状补间动画的制作原理和特点； 掌握形状补间动画的使用方法和操作技能。	
		1、制作“变字的枫叶” 2、制作“烛光” 3、制作“路” 4、制作“神奇的线条”	
	元件与库	了解元件的类型及特点； 掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件的创建和编辑方法。 掌握“库”面板的编辑方法。	
		1、制作“小火车” 2、制作“火把”	
	引导动画	了解引导线动画的制作原理。 掌握创建引导层的操作方法。 熟练绘制引导线。 掌握将对象吸附到引导线起点和终点的方法。 掌握利用一个引导线引导多个被引导层对象的动画制作方法。	
		1、制作“行驶的汽车” 2、制作“夏日荷塘” 3、制作“大雪纷纷” 4、制作“山路骑行”	
	遮罩动画	了解遮罩动画的制作原理； 理解遮罩与被遮罩的关系。 掌握遮罩层和被遮罩层的编辑方法。 掌握遮罩动画的制作方法和操作技巧。	
		1、制作“红旗飘扬” 2、制作“除夕夜”	
	四	案例	
1、跑步男孩			
		滤镜的应用 了解滤镜的类型； 掌握滤镜特效的使用方法和操作技巧。	6
		1、制作“可爱的小青蛙” 2、制作“咖啡广告”	

模块	教学单元	内容与要求	参考学时
	声音和视频动画	了解 FLASH 可支持的音频和视频文件格式； 掌握音频和视频文件的导入方法； 学会声音的编辑方法。 1、制作“诗歌-咏鹅” 2、制作“贺卡-生日快乐”	6
五	综合实战项目	活学活用基础动画和进阶动画的技术，制作符合工作要求的动画片。	12
六	案例	ActionScript 3.0 语言应用 1、了解动作脚本的写法 2、了解语句应用和函数调用 3、用语言制作实例	6

五、教学实施与保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等方面，满足培养目标、人才规格的要求，满足教学安排的需要，满足学生的多样学习需求，积极吸收行业企业参与。

（一）师资队伍

本专业教师 6 人，专职教师 4 人，兼职教师 2 人，本专业在校生与该专业的专任教师之比为 15: 1（不含公共课）。专职教师具有高级职称 2 人，占比 33%，中级职称 4 人，占比 67%，“双师型”教师达 83%。不定期邀请知名动漫企业的专家来校指导工作。

（二）教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室 1810m²、动漫设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

校内实训室传统动画设计实训室、动漫制作实训室、综合实训室、基础实训室、素描速写实训室、视音频综合实训室、摄影棚、3D 打印实训室等，以及联办高职院校的专业实训室包括新媒体开发实训室、动画线拍实训室、定格动画实训室、动作捕捉实训室、VR 实训室、审片室等供交流学生使用。

（三）教学资源

本专业教材选用国家十三五规划教材或行业推荐教材，校本教材。本专业开设精品课程资源共享课程有：《FLASH CS6 动画制作案例教程》、《交互设计》、《动画分镜头设计》、《二维动画模块》、《影视后期模块》、《动画运动规律》、《三维动画设计与制作》、《广告设计》、《就业能力专项实训》，本专业校本教材有《计算机应用技术》、

《photoshop 图像处理》、《简笔画》、《平面设计基础知识》、《三维动画项目实战》、《栏目包装应用实战》、《交互式设计》等。

（四）教学方法

1. 通过设计有效教学方法，落实“能力本位”思想

在教学方法上突出启发式、讨论式、师生互动式等形式，使课堂气氛生动活泼，激发学生的学习兴趣，促进学生积极思考。在课堂上注重处理好难点与重点、概念与应用、标准与灵活的关系，做到**精讲多练、边讲边练、讲练结合**。

2. 采用岗需进阶化教学体系

根据岗位要求设置核心课程体系，构建以实际应用为目的，以岗位要求为导向，以项目教学为主线的课程体系。按照岗位能力需求确定培养方向，根据培养方向确定开设的课程。

具体岗位进行能力分解成多个模块，模块以多个工作项目为载体，根据项目需要提供相应知识点，确定知识点对应的专业课程。

3. 积极组织学生参加比赛，以赛带练，提高学生的学习积极性

本专业以校企互补型教学研发团队的形式研发动漫、平面方面的作品，并将这些作品拿去参赛，通过各级各类比赛及行业比赛，使学生平时在课堂上所学的知识得到强化和应用，学生通过比赛找到了自己的优势和信心，学习态度由被动转为主动。

4. 常规教学方法融合

（1）启发式教学法：学生掌握案例的制作方法后，对案例涉及的知识能进行拓展提问，启发学生去思考，举一反三，拓宽动画设计思路。

（2）多媒体教学与常规教学结合：利用多媒体手段教学，增加学生的感性认识，激发学生的学习兴趣。

（3）任务驱动法：学生在教师的帮助下，紧紧围绕一个共同的任务活动中心。创建“任务”的目标性和教学情境的。使学生带着真实的任务在探索中学习。在这个过程中，学生不断地获得成就感，可以更大地激发他们的求知欲望，逐步形成一个感知心智活动的良性循环，从而培养出独立探索、勇于开拓进取的自学能力。

（4）案例教学法：鼓励学生独立思考，引导学员变注重知识为注重能力。能够实现教学相长，调动学员学习主动性，案例分析的目的是使学生加深对所学理论知识的理解和运用理论知识解决实际问题的能力，因此，所选案例必须是针对课程内容的，生动具体、直观易学。

5. 评价建议

(1) 教学评价：扩大评价主体的多元性，教师、学生以及身居课堂之外的家长都可以是评价的主体。教师评价可以从对全班的评价、对部分学生的评价、对学生小组的评价、对学生个人的评价等多渠道开展。学生评价可以采取学生自评、学生互评、小组互评、群体合作评价开展。家长评价可以从学生回家后关于学校情况的沟通、家长参与学校各种活动的情况进行评价。

(2) 改革考核方式，注重实践考核

传统的笔试考核方式在对实际学习情况的检验上有很大的局限性，有些平时上课认真，动手能力较强的同学在期末考试中往往不一定考试成绩就优秀。为了实现考核方式与实践教学相统一，本专业对以往的考核方式进行了改革。对于动漫制作技术专业人才培养方案中的所有课程经过教研室所有老师的讨论划分成阶段性考核和操作式考核。相结合考核形式：考试、作业、实习、考勤。采取过程与结果并重，注重学生非智力因素的开发和兴趣的提高。考核方式来自最终评价同学们的学习效果，过程考核和期末考核分别占 30%和 70% 。

6. 质量管理

实施院（系）两级的质量保障体系。实行“双主体”人才培养质量监控体系和多方参与的质量评价机制。

六、说明

教学中应体现中等职业学校学生教育的特点和计算机教学的特点，贯彻理论联系实际，突出应用，和动手能力的培养，始终坚持以建构主义为导向，以工学结合为主体，践行知行合一的教学理念和案例教学，提高能力的培养。努力培养适应动画一线需要的“下得去、留得住、用得上、干得好”的厚德强技的高素质技能型人才。