



# 成都职业技术学院

## 动漫制作技术专业人才培养方案

|       |        |
|-------|--------|
| 专业名称: | 动漫制作技术 |
| 专业代码: | 610207 |
| 制订部门: | 软件分院   |

2020 年 05 月

# 目 录

|                      |    |
|----------------------|----|
| 一、专业名称及代码.....       | 1  |
| 二、入学要求及修业年限.....     | 1  |
| 三、所属专业群.....         | 1  |
| 四、职业面向及职业能力要求.....   | 1  |
| 五、培养目标与培养规格.....     | 4  |
| 六、毕业能力要求.....        | 7  |
| 七、专业课程体系.....        | 9  |
| 八、人才培养模式.....        | 17 |
| 九、教学进程总体安排.....      | 17 |
| 十、教学实施保障（基本条件） ..... | 18 |
| 十一、毕业要求.....         | 21 |
| 十二、继续专业学习深造建议.....   | 21 |
| 十三、其他说明.....         | 21 |
| 十四、附录（教学进程安排表） ..... | 21 |

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：610207

## 二、入学要求及修业年限

入学要求：普通高中毕业生、中职毕业生或同等学力人员、初中毕业生、高校毕业生

学 制：三年

学 历：大学专科

## 三、所属专业群

软件技术专业群（省级现代学徒制试点特色专业）

## 四、职业面向及职业能力要求

### （一）职业面向

就业面向的行业：文学艺术与信息技术的交叉行业，包括网络视听、数字媒体、短视频制作、影视制作、动画制作、VR 影视

主要就业单位类型：广播、电视、网络、电影、会展、娱乐等相关单位，面向各级广播电视台、文化传媒公司、动漫公司、VR 科技公司。

主要就业部门：主要面向（不局限于）后期制作部门

表 1 动漫制作技术专业职业面向

| 所属专业大类<br>(代码) | 所属专业类<br>(代码) | 对应行业<br>(代码)                       | 主要职业类别<br>(代码)  | 主要岗位群或技<br>术领域举例  | 职业资格证书和职<br>业技能等级证书举<br>例                    |
|----------------|---------------|------------------------------------|---|---|--|
| 电子信息大类<br>61   | 计算机类<br>6102  | 文学艺术专业<br>人员<br>2-09<br>(GBM20900) | 电影电视制作专<br>业人员<br>2-09-03<br>数字媒体艺术专<br>业人员<br>2-09-06-07<br>动画设计人员<br>2-09-06-03 | 软件和信息技术<br>服务人员；广播、<br>电视、电影和影<br>视录音制作人<br>员；创意设计专<br>业人员；动画设<br>计人员 | 视频编辑师、影视<br>特效师、1+X 证书<br>(虚拟现实应用开<br>发初、中级) |

表 2 岗位能力分析表

| 序号 | 岗位名称                          | 岗位类别                                |                                     | 岗位描述  | 岗位能力及要求   |
|----|-------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|---|
|    |                               | 初始岗位                                | 发展岗位                                |   |   |
| 1  | 校企合作动漫公司<br>定制后期岗位<br>后期（特效师） | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 1、准确理解组长或导演的制作意图，看懂分镜；<br>2、能够制作烟尘、火、爆炸、水、刚体破碎等常规特效，对于灵活多变的特效任务能够提出恰当 | 1. 了解电影后期特效制作流程，能熟练操作 Maya、Nuke、AE、PR、PS 等软件，能熟练操 |

|   |                  |                                     |                                     |   |   |
|---|------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|---|
|   |                  |                                     |                                     | <p>的制作方案；按时完成电影项目中擦除、roto 以及最终的画面合成工作；在制作周期内完成拍摄镜头的摄像机反求，正确矫正拍摄时所产生的画面畸变，精确匹配素材中的场景、角色与道具，达到制作需求；使用 Nuke 进行渲染文件的预合成操作；</p> <p>3、能够配合上下游组，保证制作流程过程中的顺畅，解决镜头效果问题。</p> | <p>作 PFtrack 等跟踪匹配软件，有合成与剪辑制作能力；具备一定的编程经验。</p> <p>2. 有一定的艺术修养及创造性，光影关系、色彩知识、摄影摄像知识、电影语言有较深理解；具备分析故事前后逻辑关系及空间位置的能力；熟悉摄像机的运动和焦距变化对画面和构图产生的变化。</p> <p>3. 能协助导演完成三维最终画面效果；</p> <p>4. 具备沟通协调能力，善于分享学习资源和技术经验，有团队协作精神，具备较强抗压能力；学习能力强，能够同时应对多重任务，富有创新精神。</p> |
| 2 | 校企合作 VR 公司定制后期岗位 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <p>1、三维动画后期特效制作；</p> <p>2、三维动画后期材质、灯光处理，音、视频合成输出。</p>   | <p>1、能协助导演完成三维最终画面效果；</p> <p>2、能根据分镜合成最终画面效果；有一定音乐、美术基础，对色感和画面感具有独特的见解。</p> <p>3. 良好的审美观和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神；</p> <p>4. 具备沟通交流能力，有团队合作精神和快速执行力，学习能力强，能够同时应对多重任务，具备抗压能力。</p>   |

|   |                               |   |   |   |  |
|---|-------------------------------|---|---|---|--|
| 3 | 校企合作电视台、文化传媒公司定制短视频后期岗位       | ☑ | ☑ | <p>视频素材整理及后期剪辑；</p> <p>特效制作，音视频合成；</p> <p>栏目包装；</p> <p>快速建模及动画制作能力（应用快速建模及动补系统完成此任务）。</p> | <p>具备电视/电影的影视后期特效制作的各环节经验；</p> <p>能进行各类短视频、新媒体广告、TVC、微电影、宣传片、大型活动视频的后期剪辑制作；</p> <p>具备丰富的视觉表达经验（对于镜头的节奏、速度、特效表达、画面调色有良好的感受），有一定的电视节目包装及影视广告片制作赏析能力；</p> <p>良好的审美观和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神；</p> <p>具备沟通交流能力，有团队合作精神和快速执行力，学习能力强，能够同时应对多重任务，具备抗压能力。</p> |
| 4 | <p>编导</p> <p>（校企合作公司定制岗位）</p> | ☑ | ☑ | <p>1. 完成节目策划及剧本写作；</p> <p>2. 完成分镜故事板绘制工作。</p>   | <p>1. 良好的文学素养与语言文字把控能力，良好的审美观和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神。能完成选题策划及台本剧本写作。</p> <p>2. 具备一定手绘能力，能进行分镜绘制。</p> <p>3. 具备良好的网感、审美和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神、沟通交流能力及抗压能力。</p>  |
| 5 | <p>摄像</p> <p>（校企合作公司定制岗位）</p> | ☑ | ☑ | <p>设备调试检查；</p> <p>完成拍摄；</p> <p>完成后调色工作。</p>   | <p>能掌握常规摄影摄像设备应用；</p> <p>能进行形式丰富的</p>  |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  | 视觉表达（对于镜头的节奏、速度、特效表达、画面调色有良好的感受）；具备良好的审美观和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神、沟通交流能力及抗压能力。 |
|--|--|--|--|--|--|

## （二）典型工作任务及其工作过程

表3 典型工作任务及工作分析过程表

| 序号 | 典型工作任务              | 工作过程   |
|----|---------------------|--|
| 1  | 后期工作（三维特效合成）        | 1、客户沟通需求；2、根据分镜制作三维特效；3、调色；4、N次沟通及修改方案；5、确认方案提交成片特效片段。                         |
| 2  | 后期工作（三维特效动画合成）      | 1、客户沟通需求；2、根据分镜、特效、各种素材合成制作；3、音频处理及调色；4、N次沟通及修改方案；5、确认方案提交成片。                  |
| 3  | 后期工作（快速建模&动画+剪辑+包装） | 1、主创会议；2、跟拍；3、交接验收素材，制作素材（含三维模型调整制作）；4、检查素材；5、根据分镜粗剪；6、调色及精剪                   |
| 4  | 摄像工作                | 1、熟悉设备；2、寻找场地、服布道准备；3、布光、场地清理、环境布置维护；4、确定拍摄方式4、拍摄（指挥演员走位、定点、摄像、跟焦）5、检查拍摄素材6、补拍 |
| 5  | 编导及分镜绘制工作           | 1、客户沟通；2、需求分析；3、选题；4、策划；5、大纲写作；6、剧本写作及分镜绘制；7、提交及再次沟通确认方案；8、修改；9沟通及确认           |

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

学院人才培养的总体目标是：培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应社会主义市场经济需要，适应动漫影视项目设计、制作及管理第一线需要的，具有良好职业道德的，具有前瞻性终身学习能力，具有行业企业认证，具有创新创业思维及良好综合素质，了解动漫影视制作全流程，掌握动漫影视制作下设的一个岗位的知识和实际工作技术技能，并且具备本专业通用的设计基础能力，具有良好的影视后期审美和创意设计能力、熟练的创意表达能力、具有良好的职业道德和团队合作精神，面向四川广播电视台、成都舞之光影动漫有限公司等五家学徒制签约合作企业后期、摄像、编导等岗位的动漫影视制作相关的高技能型专门人才。

本专业学生毕业五年后能够达到的职业和专业成就即专业培养目标如表 4 所示，具体为解决实际问题的能力、团队作用的发挥、职业道德和伦理水准，终身学习能力的养成，创新意识及创新方法培养、为区域经济和社会发展做出贡献。将这六个方面作为专业人才培养目标的六个维度，按照培养目标→毕业要求→毕业要求指标点→课程矩阵图的路径落实到课程、课堂中。从而实现学生职业和专业成长，达成专业培养目标。

表 4 动漫制作技术专业培养目标

| 序号 | 具体内容                                      |
|----|---|
| A  | 能够利用岗位技能，良好完成动漫影视商业项目中相关岗位工作              |
| B  | 具有良好的人文素养、信息素养、精益求精的工匠精神，能够团队协作，在工作中沟通和协调 |
| C  | 能够使自己的执业行为符合道德伦理、法律法规的要求                  |
| D  | 能够通过继续教育或职业培训，扩展知识，不断提升自身的能力              |
| E  | 具备创新意识、了解基本的创新方法，具备创业能力                   |
| F  | 能够为四川、成都等地区文化、信息产业做出贡献                    |

## （二）培养规格

### 知识目标：

1. 掌握计算机基础操作能力、英语口语表达与专业词汇应用以及良好的语言文学功底。

（通识课程 100%达标）

2. 根据学徒选定岗位需求，在熟悉 PS、AE、NUKE、MAYA、3Dmax、Premiere、Final Cut Pro、Audition 等特效合成软件、三维制作软件、平面类软件及影视频剪辑软件基础上精通 1-3 种。（100%达标）

3. 具备前期创意、剧本写作、艺术表现、色彩构图、运动匹配、音乐节奏、调色、特效等方面基本知识。（100% 达到了解程度）

4. 掌握动漫影视项目的制作流程，了解四川电视台、舞之光影、云阵科技等五家签约合作企业的相关岗位技术规范。熟悉编剧、摄影摄像、后期合成、动画、调色、蒙版、抠像、特效、字幕、影片采集、剪辑制作、音视频处理等基本技能。（100%达到了解程度，每位同学按工作室岗位自选一至两门深入学习）

5. 了解流体、粒子，动力学相关知识。（30%特效岗位需深入学习）

6. 掌握三维基础理论。（30%掌握）

7. 掌握 VR&AR 项目的制作流程，了解 VR&AR 策划与美术部分的技术规范。熟悉 3dmax、maya 或 ZB，初步了解 U3D 或 UE4 平台的使用，了解编程基本常识。（5%掌握）

### 能力目标：

- 
1. 能熟练进行信息技术的检索、加工与处理,能用英语进行简单交流及课程学习。(50%)  
能独立进行终身学习,具备一定的创业思维与能力(20%)
  2. 能根据工作室项目需求,独立撰写创意文案,借助文配图等表现方式,清晰阐述创意内容,能绘制分镜脚本,能够清晰的讲述内容,控制节奏。(13%独立撰写,87%理解读懂文案。)
  3. 能根据工作室项目需求,进行前期策划,绘制气氛图/概念图,把控视觉创意的准确表达。(10%绘制,70%表达。)
  4. 能根据工作室项目需求,协助导演完成拍摄任务。(80%)
  5. 能根据工作室项目需求,协助导演完成三维最终画面效果或满足VR三维内容制作要求。(30%)
  6. 能根据工作室项目需求,完成影视及广告的广告、特效、合成工作。(50%)
  7. 能根据工作室项目需求,完成各类短视频、新媒体广告、微电影、宣传片、大型活动视频的后期剪辑工作。(50%)
  8. 能根据工作室项目需求,完成各类VR&AR项目的策划及美术工作(20%)

#### **素质目标:**

1. 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;
2. 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动,履行道德准则和行为规范,具有社会责任感和社会参与意识;
3. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野和市场洞察力;
4. 勇于奋斗、乐观向上,具有自我管理能力、职业生涯规划的意识,有较强的集体意识和团队合作精神;
5. 热爱动漫影视行业,有志于为中国动漫影视发展贡献自己的力量。
6. 能够进行有效的人际沟通和协作,与社会、自然和谐共处;能达到现代学徒制签约企业的职业道德与职业素养要求。
7. 具有良好的身心素质和人文素养。
8. 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;
9. 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;
10. 掌握一定的学习方法,具有良好的生活习惯、行为习惯,具备终生学习的意识与能力。

## 创新创业能力目标：

1. 具备洞察能力、交流沟通鼓舞他人的能力以及独立思考能力；
2. 具备计划的能力；
3. 具备设计问卷并完成调研的能力；
4. 具备数据收集、整理、分析能力；
5. 具备团结协作和沟通能力；
6. 具备首创、冒险精神和独立能力。
7. 具备专业实践能力、创新精神和创业意识
8. 有能力组建团队，开展创业活动。

## 六、毕业能力要求

表5 动漫制作技术专业毕业要求

| 序号 | 毕业能力要求                                      | 对应的培养目标 |
|----|---|---------|
| 1  | 能够具备良好的口头和书面表达能力                            | B       |
| 2  | 能够运用英语进行简单的对话交流，能听懂专业教程，看懂英文软件命令            | B       |
| 3  | 能够熟练地操作计算机，进行动漫影视相关软件及插件操作                  | A       |
| 4  | 能熟练掌握检索工具，运用现代信息技术进行自主学习                    | A、D     |
| 5  | 能够运用视听语言基本理论、进行剧本写作、分镜绘制、摄影摄像、特效制作及三维全流程制作。 | A       |
| 6  | 能够进行动漫影视商业项目制作                              | A、B、C   |
| 7  | 具备团队领导能力，能够有效沟通、协调工作中的问题，具有责任意识和职业道德        | B、C     |
| 8  | 知晓摄影摄像工作中安全、环境等要素，内化为自觉地行动行为                | A、C     |
| 9  | 能掌握基本的创新方法，具有创新的意识和创业的素质                    | E       |
| 10 | 能够具备探究学习、终身学习的意识，了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径       | D       |
| 11 | 熟悉成都地区动漫专业发展现状及全国相关行业发展趋势                   | F       |

表6 动漫制作技术专业毕业要求指标点

| 序号 | 毕业能力要求     | 能力要求指标点序号 | 对应的毕业要求指标点       |
|----|------------|-----------|------------------|
| 1  | 能够具备良好的口头和 | 1.1       | 能在小组活动中准确表达自己的观点 |

|    |   |      |  |
|----|---|------|--|
|    | 书面表达能力                                      | 1.2  | 能按照标准,准确规范地翻译英文软件命令  |
| 2  | 能够运用英语进行简单的对话交流,能听懂专业教程,看懂英文软件命令            | 2.1  | 能用英语进行口头交流   |
|    |   | 2.2  | 能听懂英文教程,看懂英文软件命令   |
| 3  | 能够熟练地操作计算机,进行动漫影视相关软件及插件操作                  | 3.1  | 能熟练操作计算机,开展数据处理和分析   |
|    |   | 3.2  | 能熟练使用 Office 常用软件<br>能熟练使用 PR、AE、PS、MAYA、3DMAX、NUKE 等动漫影视相关软件及插件 |
| 4  | 能熟练掌握检索工具,运用现代信息技术进行自主学习                    | 4.1  | 能利用各类检索工具,收集各类信息   |
|    |   | 4.2  | 能利用各种现代信息技术,进行自主学习   |
| 5  | 能够运用视听语言基本理论、进行剧本写作、分镜绘制、摄影摄像、特效制作及三维全流程制作。 | 5.1  | 能用视听语言基本理论及美术基础,完成剧本、分镜等前期工作                                     |
|    |   | 5.2  | 能用运用相关知识完成摄影摄像、模型等中期工作   |
|    |   | 5.3  | 能用运用特效相关知识,完成动漫影视后期制作工作  |
| 6  | 能够进行动漫影视商业项目制作                              | 6.1  | 能实施评估,进行报价,客户沟通  |
|    |   | 6.2  | 能完成项目制作  |
|    |   | 6.3  | 能推进管理项目  |
|    |   | 6.4  | 能完成项目宣发  |
| 7  | 具备团队领导能力,能够有效沟通、协调工作中的问题,具有责任意识和职业道德        | 7.1  | 能运用沟通技巧协调护理工作,并提出相应的改进措施   |
|    |   | 7.2  | 能配合完成项目合作的计划、组织和实施等工作  |
|    |   | 7.3  | 能严格遵守法律法规、制作规范   |
| 8  | 知晓摄影摄像工作中安全、环境等要素,内化为自觉地行动行为                | 8.1  | 形成动漫影视各岗位的基本工作规范   |
|    |   | 8.2  | 遵守实验室、实训中心有关环境、安全的规范制度要求   |
| 9  | 能掌握基本的创新方法,具有创新的意识和创业的素质                    | 9.1  | 能用基本的创新方法,开展原创 IP 的设计  |
|    |   | 9.2  | 具备创新意识和创意的基本素质   |
| 10 | 能够具备探究学习、终身学习的意识,了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径       | 10.1 | 考取 ACAA 等行业企业资格证书  |
|    |   | 10.2 | 毕业后有继续升本或学习的能力   |
| 11 | 熟悉成都地区动漫专业发展现状及全国相关行业发展趋势                   | 11.1 | 能参加专业学术讲座 2-3 次,开展企业调研并撰写调研报告 1 份                                |

## 七、专业课程体系

### (一) 专业群课程构建

本专业属于软件技术专业群，但做为独立特色专业发展，着力打造人工智能与网络新视听结合进行智媒体项目课程，专业群课程体系按照群内专业底层共享、中层分立，高层互选的原则进行构建。底层为公共课程、专业基础课程；中层为专业方向课程，即职业能力课程；高层为专业限选课程，扩展和提升职业能力，拓宽学生职业能力范围。具体课程构建如图：

|   |   |      |
|---|---|------|
| 影视后期综合创作、<br>(提供智能融创项目开发项目创意、UI 模块课程、智媒体相关模块课程) |   |      |
| 高层互选  |   |      |
| 影视后期特效  | 影视后期项目<br>(含智媒体项目、短视频项目、三维动画片项目、电视台栏目等) |      |
| 中层分立  |   |      |
| 公共课程  | 视听语言                                    |      |
|   | 造型基础                                    | 摄影艺术 |
| 专业底层共享  |   |      |

图 1 动漫制作技术专业课程体系

### (二) 专业课程与典型工作任务的对应关系

表 7 动漫制作技术专业课程体系

| 序号 | 课程名称 (学习领域)                             | 对应的典型工作任务            |
|----|---|----------------------|
| 1  | 视听语言、摄影艺术、影视后期特效、企业课堂 1                 | 后期工作 (特效+追踪+合成)      |
| 2  | 视听语言、造型基础、影视后期项目、影视后期综合创作、企业课堂 2        | 后期工作 (三维特效动画合成)      |
| 3  | 视听语言、摄影艺术、造型基础、影视后期项目、影视后期综合创作、企业课堂 3   | 后期工作 (快速建模&动补+剪辑+包装) |
| 4  | 摄影艺术、造型基础、影视后期特效、影视后期项目、影视后期综合创作、企业课堂 1 | 摄影摄像工作               |
| 5  | 视听语言、影视后期项目、企业课堂 1                      | 编导及分镜绘制工作            |

### (三) 专业课程设置

表 8 动漫制作技术专业课程矩阵图（专业课程与毕业要求对应关系）

| 毕业要求                             | 毕业要求指标点  | 视听语言 | 造型基础 | 摄影艺术 | 影视后期特效 | 影视后期项目 | 智能融创项目开发 | 企业课堂1(实拍特效) | 企业课堂2(三维动画) | 企业课堂3(剪辑包装) | 企业课堂2(VR产品开发) |
|----------------------------------|--|------|------|------|--------|--------|----------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 能够具备良好的口头和书面表达能力                 | 能在小组活动中准确表达自己的观点   | √    | √    | √    | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
|                                  | 能按照标准,准确规范地翻译英文软件命令  | √    | √    | √    | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
| 能够运用英语进行简单的对话交流,能听懂专业教程,看懂英文软件命令 | 能用英语进行口头交流   |      |      |      | √      |        |          |             |             |             |               |
|                                  | 能听懂英文教程,看懂英文软件命令   |      |      |      | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
| 能够熟练地操作计算机,进行动漫影视相关软件及插件操作       | 能熟练操作计算机,开展数据处理和分析   |      | √    | √    | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
|                                  | 能熟练使用 Ofiice 常用软件<br>能熟练使用 PR、AE、PS、MAYA、3DMAX、NUKE 等动漫影视相关软件及插件 |      |      |      | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
| 能熟练掌握检索工具,运用现代信息技术进行自主学习         | 能利用各类检索工具,收集各类信息   | √    | √    | √    | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
|                                  | 能利用各种现代信息技术,进行自主学习   | √    | √    | √    | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |
| 能够运用视听语言基本理论、进行剧本写作、分镜绘制、        | 能用视听语言基本理论及美术基础,完成剧本、分镜等前期工作                                     | √    | √    |      | √      | √      | √        | √           | √           | √           | √             |

|  |                          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 摄影摄像、特效制作及三维全流程制作。                       | 能用运用相关知识完成摄影摄像、模型等中期工作   |   |   |   | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能用运用特效相关知识，完成动漫影视后期制作工作  |   |   |   |   | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 能够进行动漫影视商业项目制作                           | 能实施评估，进行报价，客户沟通          |   |   |   |   |   | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能完成项目制作                  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能推进管理项目                  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能完成项目宣发                  |   |   |   |   | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 具备团队领导能力，能够有效沟通、协调工作中的问题，具有责任意识 and 职业道德 | 能运用沟通技巧协调护理工作，并提出相应的改进措施 | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能配合完成项目合作的计划、组织和实施等工作    | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 能严格遵守法律法规、制作规范           | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 知晓摄影摄像工作中安全、环境等要素，内化为自觉地行动行为             | 形成动漫影视各岗位的基本工作规范         |   |   |   |   | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
|  | 遵守实验室、实训中心有关环境、安全的规范制度要求 | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 能掌握基本的创新方法，具有创新的意识和创业的素质                 | 能用基本的创新方法，开展原创 IP 的设计    |   |   |   |   | √ | √ | √ |   |   |   |   |
|  | 具备创新意识和创意的基本素质           | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 能够具备探究学习、终                               | 考取 ACAA 资格证书             |   |   |   |   |   |   | √ |   |   |   |   |

|                             |                                   |  |  |  |  |  |   |  |  |  |  |
|-----------------------------|-----------------------------------|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| 身学习的意识，了解本专业继续深造以及参加职业培训的途径 | 毕业后有继续升本或学习的能力                    |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |
| 熟悉成都地区动漫专业发展现状及全国相关行业发展趋势   | 能参加专业学术讲座 2-3 次，开展企业调研并撰写调研报告 1 份 |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |

#### (四) 课程内容及要求

##### 1. 素质教育活动课程

表 9 素质教育活动课程

| 模块     | 培养目标   | 培养内容  |
|--------|--------|---|
| 职业道德规范 | 爱国明礼   | 主题教育活动、党团培养                                 |
|        | 遵纪守法   | 遵规国家法律法规、校纪校规                               |
|        | 诚实守信   | 诚实守信，无考试作弊、虚假申报、欺诈行为                        |
|        | 爱岗敬业   | 课堂与集会全勤                                     |
|        | 奉献社会   | 志愿者活动，义工活动，义务劳动，见义勇为，好人好事                   |
| 职业核心能力 | 自我提高能力 | 专业讲座，职业资格技能证书，专业、公共技能大赛，技能培训，学历提升，自主学习，学习效果 |
|        | 与人合作能力 | 加入专业协会、社团，担任学生干部                            |
|        | 解决问题能力 | 参与专业实践活动                                    |
|        | 信息处理能力 | 获得计算机等级证书，担任公共网络平台管理员                       |
|        | 外语应用能力 | 获得英语等级证书，参加各类英语竞赛，交换生项目，海外研习、交流项目           |
|        | 沟通表达能力 | 大学生辩论大赛，各类交流座谈活动主持人、讲述人、发言人                 |
|        | 数字运用能力 | 数学建模大赛                                      |
|        | 革新创新能力 | 大学生创新服务开发项目，创新创业大赛，发明与专利                    |
| 职业素质养成 | 人文素质   | 人文素质讲座，服务型学习，写作能力，社会实践                      |
|        | 科学素质   | 科技讲座，科技展览，科技活动                              |
|        | 文体素质   | 校园活动，文体社团，集体生活，礼仪规范，礼仪服务                    |
|        | 心理素质   | 心理健康讲座学习，心理健康教育活动                           |
| 职业发展规划 | 明确职业定位 | 职业生涯规划电子书，职业生涯规划大赛                          |
|        | 提升职业能力 | 创业实践活动，创业就业培训学习，校内外勤工助学，行业调研                |
|        | 完成职业准备 | 模拟招聘，企业宣讲会，校园招聘会                            |

## 2. 公共基础模块

表 10 公共课程教学内容及要求

| 序号 | 课程名称                 | 主要教学内容   | 主要教学方法与手段                              | 建议学时 |
|----|----------------------|--|--|------|
| 1  | 思想道德修养与法律基础          | 坚定理想信念；弘扬中国精神；践行社会主义核心价值观；明大德守公德严私德；尊法学法守法用法。  | 专题讲授法、案例教学法<br>互动教学法、启发教学法             | 48   |
| 2  | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 毛泽东思想；邓小平理论；“三个代表”重要思想；科学发展观；习近平新时代中国特色社会主义思想。   | 专题讲授法、案例教学法<br>互动教学法、启发教学法             | 64   |
| 3  | 形势与政策                | 党和国家最新的时事与政策。  | 专题讲授法、案例教学法、互动教学法、启发教学法                | 48   |
| 4  | 就业指导                 | 就业政策、就业信息、简历制作、求职技巧、模拟面试等方面的指导，帮助学生顺利就业、创业。  | 翻转教学法、案例教学法、互动教学法、启发教学法等               | 16   |
| 5  | 创新创业教育               | 从思维创新到项目产生教学内容：创新技法、希望点与缺点列举法、奥斯本检核表法、信息交合法、六合分析法、头脑风暴法。   | 讲授法、案例法、头脑风暴、在线卡牌模拟、角色扮演、小组讨论等。        | 36   |
| 6  | 大学英语                 | 第一学期：涉外日常活动情景（听、说）；涉外业务活动情景（读、写、译）。  | 输出驱动教学法、情景教学法、交际教学法、线上线下混合式教学等。        | 130  |
| 7  | 体育                   | 第三套大众健美操锻炼标准 2 级；简化 24 式太极拳；职业体能和素质拓展；分项开展各展球类、舞蹈、体操类课程。   | 讲授法、游戏练习法、分享讨论法、分组练习法、比赛练习法等           | 138  |
| 8  | 国学                   | 先秦主要哲学思想传统艺术赏析；传统节日与习俗；传统礼仪与习俗；传统科技与发明创造；汉字与传统文学；宗教常识。   | 任务驱动、小组合作、头脑风暴、翻转课堂、混合式教学法等，云班课        | 30   |
| 9  | 天府文化                 | 天府品格；天府历史；天府之最；天府遗存；天府名人；天府艺术；天府民俗。  | 任务驱动、小组合作、头脑风暴、翻转课堂、混合式教学法等，云班课        | 18   |
| 10 | 成都故事                 | 古蜀文明惊天下；秦汉成都；三国风云南朝烟雨；唐宋成都；明清成都。   | 任务驱动、小组合作、头脑风暴、翻转课堂、混合式教学法等，云班课        | 18   |
| 11 | 大学生心理健康教育            | 大学生心理健康教育基础理论（健康教育）；自我认知与个性完善（意识教育）；亲子关系辅导（意识教育）；情绪管理与压力应对（挫折教育）；人际交往（社会适应性教育）；恋爱与性心理（成人教育）；生命的意义（生命教育）。 | 专题讲授法、案例教学法、体验式互动教学法、角色扮演法、行为强化法、团体辅导法 | 36   |

### 3. 专业课程

#### (1) 专业基础模块

表 11 主要专业基础模块课程教学内容及要求

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容   | 主要教学方法与手段                   | 建议学时 |
|----|------|--|-----------------------------|------|
| 1  | 视听语言 | 从电影的最基本元素影像入手,结合中外电影作品中的经典段落,分析光、色彩、构图等视觉构成要素的艺术特性,进而深入讨论蒙太奇、长镜头、场面调度、镜头组接、节奏、声音等视听语言各个重要环节的表现力及相互关系。并将理论应用到项目仿拍制作中。 | 采取项目制教学方法,将理论学习融入项目实操,讲练结合。 | 90   |
| 2  | 造型基础 | 美学原理以及平面的版式、文字、图片、色彩等设计的基本理论基础知识。培养学生掌握基本的设计原理以及设计基础软件的运用。同时开始接触分镜绘制学习。  | 采取项目制教学方法,讲练结合。             | 96   |
| 3  | 摄影艺术 | 熟悉摄影摄像设备,重点培养学生摄影摄像技能技巧。   | 采取项目制教学方法,讲练结合。             | 60   |

#### (2) 专业方向模块

表 12-1 《影视后期特效》课程教学内容及要求

| 课程名称 |       | 影视后期特效   |      |      |      |
|------|-------|--|------|------|------|
| 学 期  | 大一(下) | 学 时  | 180  | 授课方式 | 实践教学 |
| 学 分  | 10    | 考核方式   | 项目答辩 | 考试类型 | 实践操作 |
| 课程目标 | 知识目标  | 了解 AE、NUKE、Premiere、Final Cut Pro、Audition、Photoshop 等特效合成软件、三维制作软件、平面类软件及影视频剪辑软件。精通其中 1-3 种;初步具备前期创意、艺术表现、色彩构图、运动匹配、音乐节奏、调色、特效制作等方面基本知识;<br>掌握摄像、字体设计等素材获取及处理能力;<br>了解后期项目的制作流程及相关行业规范;<br>掌握后期合成、动画、调色、蒙版、抠像、特效、字幕、影片采集、剪辑制作、音视频处理等基本技能,能完成短视频制作。<br>掌握符合影视特效项目要求的三维动画制作规范与技巧。 |      |      |      |
|      | 能力目标  | 1、专业能力<br>具有各类广告、微电影、宣传片、大型活动视频的后期剪辑制作能力;<br>具有影视后期特效制作的基本技能;<br>具有基本前期策划,绘制气氛图/概念图,把控视觉创意的表达,提供视觉创意支持的能力;<br>具有独立撰写创意文案,借助文配图等表现方式,清晰阐述创意内容,绘制分镜脚本,能够清晰的讲述内容;<br>具有素材获取及处理能力;<br>具备一定控制节奏的能力。<br>2、创新创业能力<br>具备项目创意策划能力;<br>了解动漫影视类工作室及公司的运作模式,具备创业意识和基本的创业基本素养,。               |      |      |      |

|  |                                  |   |
|--|----------------------------------|---|
|  |                                  | 3. 双语（汉语+英语）表达沟通能力<br>具备使用双语（汉语和英语）进行项目交流沟通展示的能力  |
|  | <b>素质目标</b>                      | 具备一定的视觉表达经验（对于镜头的节奏、速度、特效表达、画面调色有良好的感受），一定的审美观和创新能力，善于学习和分析，富有创新精神；<br>有一定音乐、美术基础，对色感和画面感具有独特的见解，有一定的电视节目包装及影视广告片制作赏析能力。<br>具备一定的策划能力，执行能力。具备优秀的洞察能力和沟通能力；<br>良好的工作态度及团队协作精神，有工作激情、创造力和责任感。 |
|  | <b>教学内容</b>                      | 一、专项项目教学<br>基础项目教学：<br>特效部分：调色、扣像、特效、动画、剪辑等。<br>摄像部分：摄像设备基本应用<br>美工部分：字体设计、创意造型<br>二、综合项目教学<br>创意微电影及节目策划及预演片（3分钟以内）  |
|  | <b>教学建议</b><br>（教学方法、教学组织、评价方式等） | 采取项目制教学方法，将理论学习融入项目实操，讲练结合。同时结合现代学徒制的岗位教学进行跟岗技术学习。<br>采取先虚拟项目+商业项目相结合的模式，以及团队学习方式。<br>本课程由参与现代学徒制的专业教师及企业教师共同承担教学任务，分解技术难点进行讲解，以便学生更易理解。以项目带动教学，学生进行分组学习，采取学生、专业教师、企业教师共同评价的评价方式。           |

表 12-2 《影视后期项目》课程教学内容及要求

| 课程名称        |             | 影视后期项目   |      |      |      |
|-------------|-------------|--|------|------|------|
| 学 期         | 大二（上、下）     | 学 时  | 648  | 授课方式 | 实践教学 |
| 学 分         | 36          | 考核方式   | 项目答辩 | 考试类型 | 实践操作 |
| <b>课程目标</b> | <b>知识目标</b> | 课程将根据每位学生特点及所选企业岗位灵活安排教学内容，主要学习内容为商业项目，涵以下主要模块：广告宣传片拍摄制作、电视台节目后期制作，电视剧后期制作，动画片制作。<br>进行 AE、NUKE、maya、Premiere、Final Cut Pro、Audition、Photoshop 等软件深入学习。<br>加强色彩构图、运动匹配、音乐节奏、调色、特效制作等方面应用能力。<br>熟练掌握后期项目的制作流程及相关行业规范。熟悉后期合成、动画、调色、蒙版、抠像、特效、字幕、影片采集、剪辑制作、音视频处理等基本技能。<br>熟练掌握符合影视特效要求的三维动画制作并能完成影片合成。<br>能配合程序完成符合 VR&AR 项目要求的三维动画内容制作。 |      |      |      |
|             | <b>能力目标</b> | 具有各类广告、TVC、微电影、宣传片、大型活动视频的后期剪辑制作能力<br>具有电视/电影的影视后期特效制作的各环节经验；<br>具有协助导演或 VR 程序完成三维最终所需画面效果的能力；<br>具有前期策划，绘制气氛图/概念图，把控视觉创意的准确表达，提供视觉创意支持的能力；  |      |      |      |

|  |                                  |  |
|--|----------------------------------|--|
|  |                                  | 具有独立撰写创意文案,借助文配图等表现方式,清晰阐述创意内容,绘制分镜脚本,能够清晰的讲述内容,控制节奏的能力。   |
|  | <b>素质目标</b>                      | 具备丰富的视觉表达经验(对于镜头的节奏、速度、特效表达、画面调色有良好的感受),良好的审美观和创新能力,善于学习和分析,富有创新精神;<br>有一定音乐、美术基础,对色感和画面感具有独特的见解,有一定的电视节目包装及影视广告片制作赏析能力。<br>具备一定的策划能力,执行能力。具备优秀的洞察能力和沟通能力。<br>良好的工作态度及团队协作精神,有工作激情、创造力和责任感                     |
|  | <b>教学内容</b>                      | 一、分项项目教学<br>虚拟项目:影视剧预告片<br>进阶项目:栏目包装及剪辑、广告片、记录片、影视剧后期制作<br>二、综合项目教学<br>创意微电影项目策划及美术部分(15分钟)<br>三、工作室岗位项目<br>根据现代学徒制签约企业岗位项目,分别进行编导、摄像、后期等岗位的对应项目教学。  |
|  | <b>教学建议</b><br>(教学方法、教学组织、评价方式等) | 采取项目制教学方法,将理论学习融入项目实操,讲练结合。同时结合现代学徒制的岗位教学进行跟岗技术学习。<br>采取先虚拟项目+商业项目相结合的模式,以及团队学习方式。<br>本课程项目是专业核心课程,由参与现代学徒制的专业教师及企业教师共同承担教学任务,要分工作室,分岗位分解技术难点进行讲解,以便学生更易理解。以项目带动教学,学生进行分组学习,采取学生、专业教师、企业教师共同评价并参考网络点击率参数的评价方式。 |

### (3) 专业拓展模块

表 13 专业拓展模块内容及目标要求

| 序号 | 项目/课程名称 | 拓展内容       | 拓展目标                            | 建议学时 |
|----|---------|------------|---------------------------------|------|
| 1  | 程序基础    | C#程序基础+U3D | 虚拟现实(VR)设计与制作<br>技能竞赛<br>智能融创项目 | 40   |

### 4. 实践课程

表 14 实践课程内容及学时学分分配表

| 实践(实习)项目   | 实践(实习)目标  | 实践学时 |
|------------|---|------|
| 入学入职教育     | 帮助学生认识行业发展趋势,提升学生对专业的认识水平,了解专业课程设置;明确校规校纪,自觉遵守学校各种规章制度。 | 26   |
| 军训         | 培养学生艰苦奋斗,刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神,帮助学生增强组织纪律性,养成良好的学风和生活作风。     | 52   |
| 国防教育       | 普及国防知识,增强国防意识,提高学生政治觉悟,激发爱国热情。                          | 16   |
| SYB 创新创业实践 | 了解创办企业的流程和方法,模拟实践创办企业,增强创业实践指导性。                        | 40   |

|                |   |     |
|----------------|---|-----|
| 素质教育活动         | 培养学生的人文素养、职业道德、社会适应能力和社会责任感，养成劳动意识、竞争意识和创新创业意识等。                    | 20  |
| 顶岗实习（含毕业设计、报告） | 全面系统将专业所学与实际工作结合起来，熟悉具体岗位的业务工作，提升综合分析和解决问题的能力，提升社会适应能力，实现顶岗实习和就业直通。 | 450 |
| <b>合计</b>      |   | 604 |

## 八、人才培养模式

本专业为省级现代学徒制试点专业，故采取基于产学研结合的现代学徒制人才培养摸索。

本专业依据现代教育理论，按照签约企业相关岗位的培养目标和人才规格，以相对稳定的教学内容和课程体系，管理制度和评估方式，实现校企共同育人。

|                                      |                             |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| 入学入职教育一体化                            | 共建岗位课程体系<br><br>共同进行项目评估、答辩 |
| 专业基础课进行企业标准渗透                        |                             |
| 课程设计<br>学徒制式岗位项目课为本专业专业核心课<br>辅以企业课堂 |                             |
| 毕业设计创业孵化融合                           |                             |
| 学徒学习与就业实习，就业与创业一体化培养                 |                             |

## 九、教学进程总体安排

本专业课程总学时 2621 学时、总计 134 学分。课程教学原则上 16-18 学时折算 1 学分，实践教学（校内实训、综合实践）每 20--28 学时计 1 学分。顶岗实习（含毕业设计、报告）每周 15 学时计 0.5 学分。课程学时学分分配情况见表 15，教学进程安排详见附件。

表 15 课程学时学分分配表

| 课程类型     | 学时分配情况 |        | 学分分配情况 |        |
|----------|--------|--------|--------|--------|
|          | 学时     | 占比 (%) | 学分     | 占比 (%) |
| 公共基础模块   | 781    | 29.8   | 38     | 28.4   |
| 专业基础模块   | 246    | 9.4    | 15     | 11.2   |
| 专业方向模块   | 828    | 31.6   | 46     | 34.4   |
| 专业拓展模块   | 14     | 0.5    | 1      | 0.6    |
| 素质拓展课程平台 | 公共限选课  | 144    | 8      | 11.2   |
|          | 公共任选课  | 128    |        |        |
| 实践课程     | 614    | 23.4   | 23     | 17     |
| 合计       | 2621   | 100    | 134    | 100    |

## 十、教学实施保障（基本条件）

### （一）师资队伍

为满足教学需要，确保教学质量，本专业生师比建议为 18 : 1。教师团队由校内专任教师和企业兼职教师构成。

专任教师原则上需要具备本科以上学历，具备课程开发能力，指导学生实践的能力。教师每 5 年必须累计不少于 6 个月到企业或生产服务一线实践。专任教师中“双师”素质教师不低于 90%。

企业兼职教师原则上应为行业内从业多年的专业技术人员，具备较强的执教能力。专业上要为兼职教师提供教学培训机会。对技术革新较快，实践性较强的课程聘请企业兼职教师组成教学团队，共同完成课程教学和实践指导，及时将企业新标准、新技术、新工艺、新流程等融入教学。

表 16 专任教师一览表

| 序号 | 姓名  | 职称        | 学历/学位 | 研究领域    | 是否双师型 | 骨干教师/<br>专业带头人 |
|----|-----|-----------|-------|---------|-------|----------------|
| 1  | 陈思宏 | 讲师        | 硕士    | 动漫、影视后期 | 是     | 是              |
| 2  | 辜珊  | 讲师        | 学士    | 美术      | 是     | 否              |
| 3  | 袁泽玉 | 助理实验<br>师 | 大专    | 动漫      | 是     | 否              |

表 17 兼职教师一览表

| 序号 | 姓名  | 职务 | 工龄 | 工作单位       | 承担课程     | 课时量 |
|----|-----|----|----|------------|----------|-----|
| 1  | 兰奎林 | 教师 | 8  | 舞之光影       | 影视后期项目   | 80  |
| 2  | 袁礼娟 | 教师 | 6  | 艾力盟传媒      | 影视后期项目   | 80  |
| 3  | 李源  | 教师 | 7  | 舞之光影       | 影视后期项目   | 80  |
| 4  | 陈奕霖 | 教师 | 20 | 舞之光影       | 影视后期项目   | 80  |
| 5  | 蔡立果 | 教师 | 20 | 四川电视台      | 影视后期项目   | 80  |
| 6  | 伍雨石 | 教师 | 13 | 四川电视台      | 影视后期项目   | 80  |
| 7  | 林媚  | 教师 | 15 | 四川电视台      | 影视后期项目   | 80  |
| 8  | 郑九州 | 教师 | 8  | 成都云教科技有限公司 | 影视后期项目   | 80  |
| 9  | 李治  | 教师 | 17 | 成都云教科技有限公司 | 智能融创项目开发 | 80  |

### （二）实训条件

#### 1. 校内实训室

表 18 校内实训室

| 序号 | 场地名称                         | 完成的实践教学内容                       | 适用课程                      | 专业群内共享（是/否） |
|----|------------------------------|---------------------------------|---------------------------|-------------|
| 1  | 省级现代学徒制试点<br>基地<br>(四川电视台项目制 | 动画片商业项目、广告项目、宣传片项目、节目制作项目、影视剧项目 | 视听语言、造型基础、影视后期项目、智能融创项目开发 | 是           |

|   |                          |                     |                        |   |
|---|--------------------------|---------------------|------------------------|---|
|   | 作工作室、舞之动漫项目工作室、艾力盟项目工作室) |                     |                        |   |
| 2 | 影视后期制作项目工作室              | 分项项目、栏目包装剪辑项目、特效项目。 | 影视后期特效、影视后期项目、智能融创项目开发 | 是 |
| 3 | 动漫影视前期创意工作室              | 分项项目、创意动画项目。        | 影视后期项目                 | 是 |
| 4 | 全媒体虚拟切换直播实验室             | 拍摄、制作               | 视听语言、影视后期项目            | 是 |

## 2. 校外实训条件

表 19 校外实践场所

| 序号 | 校外实习基地名称    | 合作企业名称       | 实践教学形式                      | 合作深度                             | 专业群内共享(是/否) |
|----|-------------|--------------|-----------------------------|----------------------------------|-------------|
| 1  | 舞之光影项目实训基地  | 舞之光影动漫科技有限公司 | 专业认识、后期岗位实践、跟岗实习、顶岗实习       | 课程开发、师资培养、教学资源共建共享、校企共建实训场所、技术服务 | 是           |
| 2  | 四川电视台项目实训基地 | 四川电视台        | 专业认识、编导、摄像及后期岗位实践、跟岗实习、顶岗实习 | 课程开发、师资培养、教学资源共建共享、校企共建实训场所、技术服务 | 否           |

## (三) 学习资源

表 20 动漫制作技术专业教材一览表(参考)

| 序号 | 课程名称 | 教材名称 | 出版社       | 作者  | 出版时间        | 校企开发教材(是/否) | 新形态教材(是/否) |
|----|------|------|-----------|-----|-------------|-------------|------------|
| 1  | 视听语言 | 视听语言 | 上海交通大学出版社 | 邵奇  | 2015年12月    | 否           | 否          |
| 2  | 摄影艺术 | 摄影基础 | 河海大学出版社   | 董广辉 | 2018年1月第1版  | 否           | 否          |
| 3  | 造型基础 | 动画速写 | 华中科技大学出版社 | 彭中军 | 2017年10月第1版 | 否           | 否          |

表 21 动漫制作技术专业数字化资源选用表

| 序号 | 类型   | 数字化资源名称      | 资源网址  |
|----|------|--------------|---|
| 1  | 网课教程 | 职教云——动漫专业资源库 | <a href="https://zjy2.icve.com.cn/design/process/edit.html?courseOpenId=wdheahqqlynhbuc1sjh2q">https://zjy2.icve.com.cn/design/process/edit.html?courseOpenId=wdheahqqlynhbuc1sjh2q</a> |

|   |      |                           |   |
|---|------|---------------------------|---|
| 2 | 视频教程 | 企业项目教学资源(四川电视台、舞之光影、云阵科技) | 企业内网  |
| 3 | 视频教程 | 飞特网                       | <a href="https://www.fevte.com/moive/AE/?zod=&amp;page=10">https://www.fevte.com/moive/AE/?zod=&amp;page=10</a> |

#### (四) 教学方法

本专业为省级现代学徒制试点专业，通过双选流程确定岗位人选及教学安排后，以跟岗、顶岗两种方式进行实践教学。本专业采取项目制教学法，根据学生具体情况依次推进虚拟项目教学、商业项目教学，并按不同的岗位区分不同的项目模块。本专业在教学过程中通过将学生分组，进行团队式培养，让每个学生找到自己的优势所在。广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式

#### (五) 学习评价

本专业以现代学徒制评价体系结合项目制答辩的方式进行综合考评，每学期均以岗位技能测试+项目答辩形式进行教学考评。所有项目均在项目结束时进行答辩。

对学生的学业考核评价内容兼顾认知、技能、情感等方面，评价包括过程评价与项目效果评价，参与技能竞赛培训及获奖给予加分。

评价多方参与，包括专业教师、企业教师、学生、项目客户。

以企业标准及商业标准作为项目达标标准。

岗位技能测试以企业标准及商业标准作为技能达标标准

#### (六) 质量管理

构建校企融合模式下的动漫制作技术专业全程质量监控体系。由学生、督导、同行组成校内评价体系，由行业机构、社会组成校外评价体系，围绕人才培养，对教学质量、实习过程及毕业生就业情况等实施全面监控，通过调查、评估、鉴定等方式共同参与教学质量与人才培养质量评价，借助 AIC、智慧职教、蘑菇丁 APP 等信息化管理平台，完善教学质量监控体系及毕业生质量跟踪调查机制，建立社会评价反馈系统，保障人才培养质量稳步提升。对学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，如观察、口试、笔试、跟岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式。加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

动漫制作技术专业从专业建设方案和专业教学标准入手，通过分院、专业、课程、教师、学生等 5 个层面进行多维度“诊改”。以“诊改”政策推动和强化专业各种教育因素向教学集中、向育人聚力，立体化支持和保障教学工作，增强了管理、服务等非教学主体的教学意

识，充分体现了教学中心地位，从而综合提升本专业教育信息化水平与教育教学质量。

## 十一、毕业要求

修满本专业毕业要求的最低学分：118 学分

## 十二、继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，动漫制作技术专业毕业生继续深造的渠道主要有以下三种：

1. 专升本：需要参加成都大学的专升本考试；
2. 企业培训：需参加企业基本考核；
3. 网络学习：通过网络教育等继续教育形式学习。

## 十三、其他说明

本专业学生毕业应获取的职业技能（资格）证书及专业相关国家标准。考试要求为鼓励选考或必考必过。

表 22 建议取得的证书

| 序号 | 项目             | 等级   | 类别            | 考期   | 考试类型 |
|----|----------------|------|---------------|------|------|
| 2  | 全国信息化工程师岗位技能证书 | 中级   | 省考（省财政厅）      | 大一   | 鼓励选考 |
| 3  | 虚拟现实应用开发       | 初/中级 | 1+x 证书        | 大二   | 鼓励选考 |
| 4  | 普通话等级证书        | 二乙   | 省考（省语委）       | 大一   | 鼓励选考 |
| 5  | 大学英语等级证书       | 4 级  | 全国统一（教育部考试中心） | 大一大二 | 鼓励选考 |
|    |                | 6 级  |               |      |      |

表 23 专业相关国家标准

| 序号 | 名称                                |
|----|-----------------------------------|
| 1  | 所有技术指标参考《广播电影电视行业标准》。             |
| 2  | YD/T 3078-2016 《移动增强现实业务能力总体技术要求》 |

## 十四、附录（教学进程安排表）

### （一）教学进程安排表

表一：

| 软件分院（部）2020级 动漫制作技术专业 学分制指导性教学进程表（三年制） |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
|--|------|----|----|----|----|---|------|----------|----------|-------|----------|----------|-----------------|----------------------|---|
| 学 年                                    | —    |    |    |    |    |   | 总课时  | 学时分配     |          | 学分    | 考查<br>学期 | 考试<br>学期 | 课程类型<br>(A/B/C) | 专业核<br>心课程<br>(用★表示) | 备注                                      |
|  | 1    | 2  | 3  | 4  | 5  | 6 |      | 理论<br>课时 | 实践<br>课时 |       |          |          |                 |                      |   |
| 理论教学周数                                 | 15   | 18 | 18 | 18 | 7  | 0 |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 课程名称                                   |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 思想道德修养与法律基础                            | 3    |    |    |    |    |   | 45   | 45       | 0        | 3.0   |          | 1        | A               |                      |   |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论                   |      | 4  |    |    |    |   | 72   | 72       | 0        | 4.0   |          | 2        | A               |                      |   |
| 形势与政策                                  |      |    |    |    |    |   | 48   | 48       | 0        | 1.0   | 2        |          | A               |                      | 1-2学期课堂授课<br>3-4学期讲座<br>5-6学期讲座/实践教育活动  |
| 创新创业教育                                 |      | 2  |    |    |    |   | 36   | 18       | 18       | 1.5   | 2        |          | B               |                      |   |
| 就业指导                                   |      |    |    |    | 2  |   | 14   | 7        | 7        | 0.5   | 5        |          | B               |                      |   |
| 计算机基础                                  |      | 4  |    |    |    |   | 72   | 37       | 35       | 4.0   | 1        |          | B               |                      |   |
| 大学英语                                   | 4    | 4  |    |    |    |   | 132  | 52       | 80       | 8.0   | 1        | 2        | B               |                      |   |
| 体育                                     | 2    | 2  | 2  | 2  |    |   | 138  | 18       | 120      | 6.0   | 1-4      |          | B               |                      |   |
| 国学                                     | 2    |    |    |    |    |   | 30   | 30       | 0        | 2.0   | 1        |          | A               |                      |   |
| 天府文化                                   |      | 2  |    |    |    |   | 18   | 18       | 0        | 1.0   | 2        |          | A               |                      | 第1-9周                                   |
| 成都故事                                   |      | 2  |    |    |    |   | 18   | 18       | 0        | 1.0   | 2        |          | A               |                      | 第10-18周                                 |
| 大学生心理健康教育                              |      |    | 2  |    |    |   | 36   | 36       | 0        | 2.0   | 2        |          | A               |                      | 花源第二学期，高<br>新、青羊第三学期<br>开课              |
| 小计                                     | 11   | 18 | 4  | 2  | 2  | 0 | 659  | 399      | 260      | 34.0  |          |          |                 |                      |   |
| 公共基础模块共                                | 38   |    |    |    |    |   |      | 793      |          | 学时 占  |          |          | 30.1%           |                      |   |
| 专业基础模块                                 |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 视听语言                                   | 6    |    |    |    |    |   | 90   | 10       | 80       | 5.0   | 1        |          | B               | ★                    | 编导、视听语言项目两个模块                           |
| 造型基础                                   | 4    | 2  |    |    |    |   | 96   | 56       | 40       | 6.0   | 1、2      |          | B               | ★                    |   |
| 摄影艺术                                   | 4    |    |    |    |    |   | 60   | 12       | 48       | 4.0   | 1        |          | B               | ★                    |   |
| 小计                                     | 14   | 2  | 0  | 0  | 0  | 0 | 246  | 78       | 168      | 15.0  |          |          |                 |                      |   |
| 专业基础模块毕业学分                             | 15   |    |    |    |    |   |      | 246      |          | 学时 占  |          |          | 9.3%            |                      |   |
| 专业方向模块                                 |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 影视后期特效                                 |      | 10 |    |    |    |   | 180  | 60       | 120      | 10.0  | 2        |          | B               | ★                    | (特效技能+智媒体短视频项目)                         |
| 影视后期项目                                 |      |    | 18 | 18 |    |   | 648  | 248      | 400      | 36.0  | 3、4      |          | B               | ★                    | 学徒制岗位项目+创意项目，部分模块集中学习，部分模块学生按工作室进行分岗位学习 |
| 小计                                     | 0    | 10 | 18 | 18 | 0  | 0 | 828  | 308      | 520      | 46.0  |          |          |                 |                      |   |
| 专业方向模块毕业学分                             | 46   |    |    |    |    |   |      | 828      |          | 学时 占  |          |          | 31.4%           |                      |   |
| 专业拓展                                   |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 影视后期综合创作                               |      |    |    | 10 |    |   | 70   | 10       | 60       | 4.0   | 5        |          | B               |                      |   |
| 小计                                     | 0    | 0  | 0  | 0  | 2  | 0 | 14   | 2        | 12       | 0.8   |          |          |                 |                      |   |
| 专业拓展模块共开设                              | 1    |    |    |    |    |   |      | 14       |          | 学时 占  |          |          | 0.5%            |                      |   |
| 公共选修课程                                 |      |    |    |    |    |   |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 公共限选课                                  |      | 4  | 4  |    |    |   | 144  | 144      | 0        | 8.0   | 2、3      |          |                 |                      | 定向开设高等数学                                |
| 公共任选课                                  |      |    |    | 4  | 8  |   | 128  | 128      | 0        | 7.0   | 4、5      |          |                 |                      | 线上+线下                                   |
| 小计                                     | 0    | 4  | 4  | 4  | 8  |   | 272  | 272      | 0        | 15.0  |          |          |                 |                      |   |
| 公共选修课共                                 | 15   |    |    |    |    |   |      | 272      |          | 学时 占比 |          |          | 10.3%           |                      |   |
| 周学时总计                                  | 25   | 34 | 26 | 24 | 12 | 0 |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 每期开出课程总门数                              | 7    | 10 | 4  | 3  | 3  | 0 |      |          |          |       |          |          |                 |                      |   |
| 课堂教学总学时=理论学时                           | 1059 |    |    |    |    |   | 1574 |          |          | 2633  |          |          |                 |                      |   |
| 实践教学最低总学分                              | 111  |    |    |    |    |   |      |          |          | 毕业学分  | 134      |          | 学分              |                      |   |

课程类型：A(理论课程)、B(理实一体课程)、C(实践课程)

## (二) 实践环节及时间表

软件分院（部）2020级 动漫制作技术专业 教学环节时间表（三年制）

| 项目<br>周数<br>学期 | 课堂教学 | 专业实践教学 | 入学入<br>职教育 | 军训及国<br>防教育 | SYB创新创<br>业实践 | 顶岗实习（含毕<br>业设计、报告） | 考核 | 假期 | 小计  |
|----------------|------|--------|------------|-------------|---------------|--------------------|----|----|-----|
|                | 一    | 15     |            | 1           | 2             |                    |    | 1  | 1   |
| 二              | 18   |        |            |             |               |                    | 1  | 1  | 20  |
| 三              | 18   |        |            |             |               |                    | 1  | 1  | 20  |
| 四              | 18   |        |            |             |               |                    | 1  | 1  | 20  |
| 五              | 7    |        |            |             | 1             | 10                 | 1  | 1  | 20  |
| 六              | 0    |        |            |             |               | 20                 |    |    | 20  |
| 总 计            | 76   |        | 1          | 2           | 1             | 30                 | 5  | 5  | 120 |

### （三）实践环节

表三：

软件分院（部）2020级 动漫制作技术专业 实践环节表（三年制）

| 实践（实习）项目       | 实践学时 | 实践学分 | 实践周数 | 各学期实践周数 |    |    |    |    |    | 备注                     |
|----------------|------|------|------|---------|----|----|----|----|----|------------------------|
|                |      |      |      | 一期      | 二期 | 三期 | 四期 | 五期 | 六期 |                        |
| 入学入职教育         | 26   | 0.5  | 1    | 1       |    |    |    |    |    |                        |
| 军训             | 52   | 1.5  | 2    | 2       |    |    |    |    |    |                        |
| 国防教育           | 16   | 1    |      |         |    |    |    |    |    | 军训期间完成                 |
| SYB创新创业实践      | 40   | 1    | 1    |         |    |    |    | 1  |    |                        |
| 劳动和素质教育活动      | 30   | 4    |      |         |    |    |    |    |    | 根据学生成长规律<br>安排在6个学期内完成 |
| 顶岗实习（含毕业设计、报告） | 450  | 15   | 30   |         |    |    |    | 10 | 20 |                        |
| 合 计            | 614  | 23   | 34   | 3       | 0  | 0  | 0  | 11 | 20 |                        |