

影视动画专业人才培养方案

执笔：李睿文

审核：周莹

制定日期：2025 年 7 月

一、专业名称

影视动画（专业代码：560206）

二、教育类型及学历层次

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

三、入学要求条件

中等职业学校毕业、高中阶段教育毕业生或者具有同等学力者。

四、学制

全日制三年

五、培养目标与培养规格

1. 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和影视动画的相关理论等知识，具有动画角色设计、动画场景设计、动作设计与制作等能力，具有数字工匠精神及创新素养，能够从事动画制作、后期合成等工作的数智化复合型技术技能人才。

2. 培养规格

（1）素质

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。

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，具有较强的集体意识和团队合作精神。

⑤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。

⑥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。

（2）知识

①掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

②熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、知识产权保护等知识。

- ③掌握造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论。
- ④了解影视动画项目制作流程，生产管理制造流程及各个岗位工种特点，以便深入学习岗位技能。
- ⑤掌握影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业知识和专业理论知识。
- ⑥掌握数字化影视动画制作装备（如：数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备）基础理论知识和操作规范。
- ⑦熟练掌握各个环节的平台软件及不同插件特性的使用，能够根据需求灵活切换，进行创意设计。
- ⑧了解广播影视行业最新的相关国家标准和国际标准。
- ⑨熟悉各类新媒体载体终端，能够结合终端媒体特征掌握内容形式表现特点。

（3）能力

- ①具备空间透视的表现能力，动、静态的结构塑造能力。
- ②具备运用动画运动规律制作动画的能力。
- ③具备对剧本故事、角色塑造、构图等方面的解读分析能力。
- ④能够依据操作规范，使用影视动画专业装备的创作能力。
- ⑤具有一定的信息技术学习与应用能力，能够熟练使用动画设计相关软件进行动画设计、制作与创作。
- ⑥能够熟练使用后期技术的相关软件进行影视后期特效设计与制作。
- ⑦具备动画语言的思维、创作能力。
- ⑧具备较强的团队协作能力，良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
- ⑨养成探究学习、终身学习的习惯；培养行业迁移及创新设计能力。
- ⑩具有适应数字化发展需求的数字技术和信息技术的应用能力；
- ⑪具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

六、职业面向及职业能力

1. 职业面向

主要就业单位：动画公司、游戏公司、电影和电视行业、广告制作公司、影视特效公司、教育机构等。

主要就业部门（岗位）：二维动画设计、动画制作、场景设计、特效与合成。

可从事的工作岗位及职业能力要求如表 1 所示。

表 1 岗位工作任务与职业能力分析表

序号	岗位类别	职业岗位	工作任务	能力、知识与素质要求	主要支撑课程
1	核心岗位	二维动画设计	(1)根据影视动画项目的需要，绘制简单的动画台本。 (2)根据背景设计稿绘制动画背景，完成动画镜头描线和动画镜头校对。	(1)具备丰富的想象力和一定的表演技能。 (2)具备较强的观察能力。 (3)了解动画的历史，熟悉动画流程。	动画剧本与分镜创作*、原画设计、漫画绘制表现、数字动画制作*

序号	岗位类别	职业岗位	工作任务	能力、知识与素质要求	主要支撑课程
			(3)根据动画台本,进行动作的设计与制作。	(4)对各种生物或物体的运动具有敏感性。 (5)熟悉掌握动画运动规律并能灵活运用。 (6)熟悉绘制中间画的能力。	
2		场景设计	(1)按台本要求设计场景,完成场景的二维、三维构图。 (2)制作各种计算机生成效果与仿真特技。 (3)对场景模型内容进行各种材质制作与处理、校色与调色,对场景模型质量与规格进行综合控制等。	(1)了解场景设计标准。 (2)读懂简单的建筑图纸和工业设计图纸。 (3)养成良好的工作习惯,具有较好的团队合作意识。	动画素描、动画色彩、动画图像处理、摄影、专业采风、动画速写、动画场景设计*
3		角色设计	(1)按台本设计角色。 (2)确定角色关键动作姿态,制作游戏过渡动画。 (3)制作角色的特技。 (4)进行图像内容的抠像处理。 (5)对图像内容进行各种修饰与处理、校色与调色,对图像质量与规格进行综合控制等。	(1)了解角色创建标准。 (2)读懂简单的角色设计图。 (3)养成良好的工作习惯,具有较好的团队合作意识。	动画素描、动画色彩、动画图像处理、摄影、三维建模基础*、动画速写、动画角色设计*、商业插画实训、动画剧本与分镜创作*、原画设计、漫画绘制表现
4		数字动画设计师	(1)分镜绘制。 (2)动画制作。 (3)影音视频剪辑。	(1)熟练掌握 FL 动画制作工具。 (2)熟练掌握 PS、AI 等图文设计软件。	数字动画制作*、数字特效与合成*、实验短片实训*、文创产品设计
5	相关岗位	特效与合成	(1)运用特效合成技术表现不同文化背景下的电视包装创意。 (2)进行素材的采集与编辑。 (3)制作二、三维图层动画与过渡特技。 (4)制作图像内容的变形特技。 (5)制作各种计算机生成效果与仿真特技。 (6)进行图像内容的抠像处理。 (7)进行矢量绘画与动画;制作跟踪特技与高级三维实景匹配特技。 (8)对图像内容进行各种修饰与处理、校色与调色,对图像质量与规格进行综合控制等。	(1)独立完成工作的能力。 (2)具有丰富的想象力。 (3)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、影音视频处理等内容。 (4)熟练掌握影视合成与剪辑工具在影视动画制作中的工作流程。 (5)具备 AE、PR 的中级应用水平。 (6)具有广泛的兴趣爱好和团队精神。	数字特效与合成*、视觉概念设计、卡通雕塑、数智设计、后期特效制作

2. 职业类证书（含职业资格证书、职业技能等级证书）

表 2 职业类证书一览表

序号	证书名称	颁证单位	等级	建议考证学期	衔接课程
1	NACG 二维动画设计师证书	工业和信息化部人才交流中心(NACG)	合格	第 5 学期	动画图像处理、数字动画制作*
2	NACG 三维动画设计师证书	工业和信息化部人才交流中心(NACG)	合格	第 5 学期	三维建模基础*、三维动画制作

备注：（1）职业类证书须与专业课程衔接；

（2）如因政策原因，证书取消，学校另行研究处理。

七、课程方案与学时分配

1. 影视动画专业课程分配与教学进程安排表见附表

2. 影视动画专业课程结构分析见表 3

表 3 课程结构分析表

课程类别		学分	百分比	学时	百分比	实践性 教学学时	百分比
必修课	思想政治理论课程	9	7.0%	176	6.7%	19	0.7%
	素质教育课程	31	24.2%	468	17.9%	244	9.3%
	专业（群）基础课程	33	25.8%	588	22.4%	418	16.0%
	专业中阶/高阶课程	36	28.1%	1116	42.6%	1008	38.5%
选修课	公共选修课程	8	6.3%	128	4.9%	-	-
	专业选修课程	9	7.0%	144	5.5%	90	3.4%
	第二课堂	2	1.6%	112	-	-	-
总学分		128					
教学活动总学时		2620		实践性教学总学时		1779	
实践学时比例		67.9%					

八、各教学环节周数分配

表 4 各教学环节周数分配表

教学环节	教学周	军事技能	文科基础实训	实训课 (集中实训周)	考试	岗位实习	周数合计
周数	81	2	2	6	5	24	120

九、主要课程及要求

（一）公共基础课程

严格按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。根据党和国家有关文件规定,将思想道德与法治、毛泽东思想和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、国家安全教育、心理健康、体育、劳动教育、大学英语、大学语文、数学、职业生涯规划、就业与创业指导、信息技术、人工智能应用基础、美育、四史等列为公共基础课。

(二) 专业(技能)课程

1. 专业(群)基础课程

表5 专业(群)基础课程表

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
1	认识实习	对影视动画专业有更深入的理解,包括其应用领域、前沿技术、行业现状和未来发展趋势。	影视动画相关的企业或机构进行实地调研。	1/16	考查
2	文科基础实训	本课程遵循学校制定的统一实施方案进行教学内容设置	本课程遵循学校制定的统一实施方案进行教学内容设置	2/56	考查
3	动画素描	(1)掌握场景素描的绘制方法。 (2)掌握动物素描的绘制方法。 (3)掌握人物素描的绘制方法。	(1)风景等多种场景的透视原理。 (2)动物的结构比例与肌肉骨骼。 (3)人物形体结构与衣物质感表现。	3/48	考试
4	动画色彩	(1)掌握色彩形成的基础理论。 (2)掌握色相对比的基本原理及表现方法。 (3)掌握色彩调和的基本原理及原则。	(1)运用所学的色彩理论知识研究相关作品案例。 (2)运用色彩进行简单的动画表达。	3/48	考试
5	动画图像处理	(1)使学生熟练掌握动画图像处理的基本概念、原理和技术。 (2)培养学生运用图像处理软件进行动画制作和编辑的能力。	(1)动画图像处理基础知识:包括数字图像的基本概念、色彩原理、图像分辨率等。 (2)图像处理软件操作:教授常用的图像处理软件的基本操作和高级技巧。	3/48	考查
6	摄影	(1)培养学生掌握基础摄影理论和技能,能够理解摄影基本原理和技巧。 (2)提升学生的审美能力和创作思维,通过实践操作加深对摄影艺术的理解。	(1)摄影基础理论:包括摄影的基本原理、感光材料与器件、曝光与影调控制等。 (2)摄影技术:涵盖镜头选用与调整、拍摄技巧、特殊效果拍摄方法等。 (3)摄影构图:讲解构图的原则、方法与实例分析,提升学生对美的感知和表达能力。	3/48	考试
7	摄像	(1)了解视频拍摄基本要求和操作规范。 (2)掌握画面拍摄基本要求和各类短视频制作技巧。	(1)影视画面构图元素。 (2)影视试听表达技巧。 (3)拍摄实践。	3/48	考试
8	专业采风	(1)掌握手绘造型能力。 (2)掌握色彩造型能力。	(1)风景摄影写生。 (2)当地风景、民俗资料收集。	1/28	考查

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
		(3)掌握采风资料的收集与分析的能力。			
9	三维建模基础*	(1)能够理解三维建模的基本流程。 (2)能够根据原画要求进行三维软件实现。	(1)多边形建模：学习如何使用顶点、边和面来创建复杂几何形状。 (2)曲面建模：了解 NURBS 和细分曲面 (Subdivision Surface) 等技术。 (3)实体建模：介绍布尔运算、拉伸、旋转等操作。	3/48	考查
10	动画速写	(1)掌握动画速写绘制的基本技法。 (2)掌握人物的形体结构和动态与动作规律。 (3)掌握人物的连续运动分析和默写方法。	(1)速写人物形象与动态。 (2)速写人物组合与衣褶。	3/48	考试
11	动画角色设计*	(1)掌握动画角色设计的基本技法。 (2)掌握人物的形体结构和动态与动作规律。	(1)角色设计的基本原则、角色设计的风格分类、角色与场景的关系等。 (2)角色构思、草图设计、色彩运用、表情与动作设计。	3/48	考试
12	动画场景设计*	(1)了解动画场景的概念、行业要求。 (2)掌握动画场景的绘制流程。 (3)掌握动画场景的构图、层次、空间设计、色彩设计与绘制与色调的统一。 (4)能独立完成原创动画场景的设计与绘制。	(1)能够根据行业规则，完成场景的设计。 (2)能够完成同一场景的不同构图设计。 (3)通过学习一点透视，完成动画场景的空间设计。 (4)通过不同色调的设计，完成同一场景的白天、黑夜设计稿。 (5)能够按照主题要求，完成原创设计三幅动画场景。	3/48	考试
13	商业插画实训	(1)掌握商业插画设计与创作能力。 (2)掌握商业插画的创作技巧和规范。	(1)商业插画基础理论与技巧。 (2)商业插画实践与项目应用。	2/56	考查

2. 专业中阶/高阶课程

表 6 专业中阶/高阶课程

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
1	动画剧本与分镜创作*	(1)掌握动画影片的发展历史与动画特性。 (2)掌握动画片创作的流程。 (3)掌握动画剧本与分镜头脚本创作的行业规则。 (4)掌握剧本与分镜头脚本创作流程。	(1)通过观看与学习动画影片的发展历史，掌握动画的特性。 (2)掌握动画片创作的流程。 (3)能够独立地完成一部动画短片的剧本与分镜头脚本设计。	3/48	考查
2	原画设计	(1)掌握原画设计的一般规律。	(1)自然现象与动画表现：水火雨雪的	3/48	考试

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
		(2)掌握原画设计的创作技巧。	运动规律和动画效果表现。 (2)弹性与惯性运动规律。		
3	漫画绘制表现	(1)掌握漫画叙事手法。 (2)掌握漫画的形成和分类。 (3)掌握漫画的创作技巧。	(1)根据人物性格设计人物服装道具。 (2)根据剧情设计人物肢体语言。	3/48	考查
4	数字动画制作*	(1)动画基础与技术掌握。 (2)AN 软件的熟练应用。 (3)创新思维与项目开发。	(1)动画原理与技术：分析经典动画作品，理解其背后技术和创意。 (2)AN 软件操作：如何使用软件进行角色设计、动画制作和场景布局。 (3)动画项目开发：包括时间管理、团队协作和质量控制。	3/48	考查
5	数字特效与合成*	(1)掌握数字特效与合成的基本理论、原理和方法。 (2)能够熟练运用相关软件和工具进行数字特效与合成的设计与制作。	(1)数字特效与合成的基本理论与方法：探析数字特效合成的概念、原理、流程以及常用的技术手段。 (2)数字特效与合成软件的操作与实践：掌握特效制作技巧与后期合成流程。	3/48	考查
6	实验短片实训*	(1)能够了解实验短片的概念、形式。 (2)能够熟练掌握使用多种材料、多种形式进行短片创作的基本技能。 (3)激发学生的创新思维，鼓励他们尝试将不同材料和形式以新颖、独特的方式结合，创造出具有个人风格的实验短片。	(1)介绍不同材料的特性及其在短片制作中的应用潜力。 (2)教授如何运用这些材料创新性地拍摄和制作短片。 (3)引导学生从材料出发，构思独特的短片主题和故事情节。 (4)学习短片剪辑、音效添加、特效制作等后期处理技巧。	2/56	考查
7	文创产品设计	(1)掌握卡通周边产品设计基本原理和方法，熟悉材料、工艺和市场趋势。 (2)培养学生的创新设计能力，提升审美水平，能够设计出具有吸引力的卡通周边产品。 (3)通过项目实践，学生能够独立完成文创产品设计、制作和展示。	(1)介绍卡通文创产品设计的基本概念、设计原则和市场定位。 (2)讲解文创产品设计、色彩搭配、材料选择等设计技巧。 (3)引导学生完成从设计构思到产品制作的完整项目流程。	3/48	考查
8	毕业考察	(1)掌握影视动画方面的综合技能。 (2)能够独立分析问题、提出解决方案，并付诸实践，具备解决实际设计问题的能力。	(1)确定毕业设计主题，制定详细的设计计划。 (2)综合设计案例分析与实践。	1/28	考查
9	岗位实习 1	(1)提升学生的职业技能和实际操作能力。 (2)培养学生的职业素养和团队协作精神。	(1)实践操作技能。 (2)项目实践。	4/192	考查
10	岗位实习 2	(1)提升学生的职业技能和实际操作能力。	(1)实践操作技能。 (2)项目实践。	8/384	考查

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
		(2)培养学生的职业素养和团队协作精神。			
11	毕业设计	(1)培养学生的创新思维和设计能力。 (2)增强学生的实践应用能力和团队协作能力。	(1)毕业设计选题与项目规划。 (2)影视动画毕业设计作品实践与展示技巧。	3/168	考查

3. 专业选修课程

表 7 专业选修课程

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
1	视觉概念设计	(1)掌握概念设计形态的心理特征和形态的美学特征。 (2)掌握角色设计概念道具场景设计的理论和创作方法。	(1)概念设计的定位。 (2)概念设计的应用。 (3)概念设计实例绘制。	3/48	考查
2	卡通雕塑	(1)掌握雕塑造型能力。 (2)色彩造型能力。 (3)掌握卡通造型结构能力。	(1)卡通结构。 (2)雕塑制作与设计。	3/48	考查
3	数智设计	知识目标： (1)学生能够熟练掌握数字动画软件，以及动画原理、虚拟现实技术等核心技能。 (2)通过课程学习，学生能够具备良好的艺术修养和创作能力，能够运用数字技术进行艺术作品的创作，包括数字插画、动画、影视特效等。 (3)结合数智化技术，学生能够有效结合专业 AI 数智化技术渲染动画效果，艺术特效，拓展数字艺术效果的应用方式。 能力目标： (1)学生能够独立完成动画艺术的创作，从方案构思到设计实施，运用数智化工具进行设计和表现。 (2)培养学生的创新思维和创造力，鼓励他们在数字动画设计中勇于尝试新方法、新技术，创造出具有独特性和创新性的设计方案。 (3)通过小组合作、项目实践等方式，培养学生团队协作能力和沟通能力，使他们能够在团队中发挥自己优势，共同完成设计任务。 素质目标：	主要教学内容/教学模块： (1)认知生成式 AI 技术：本单元主要是了解生成式 AI 技术的背景与应用方式，熟悉运用 AI 技术进行艺术创作的方法，学习绘制简单艺术造型，掌握基本的设计步骤，为后期绘制完整数智艺术作品准备。 (2)数字动画交互设计运用：学会交互设计的基本理论、设计原则与方法，掌握运用数字化技术、生成式 AI 技术等实现多样化的数字动画交互设计形式。通过学习这些内容，学生可以掌握数字动画交互设计的方法，增强对虚拟现实和可视化设计的理解。 (3)数字动画与生成式 AI 技术：鼓励学生有效运用 AI 技术进行多元化数字动画创作，通过使用数字技术手段，融合自身的创意点开展原创性数字艺术创作，如动画短片、数字插画、虚拟现实作品，培养他们的艺术修养与创作能力。 (4)综合性项目案例操作：结合实际项目的设计与开发，提升学生的实践能力，团队协作能力和项目管	3/48	考查

序号	课程名称	教学目标	主要教学内容及要求	学分/学时	考核方式
		(1)鼓励学生保持对新技术、新知识的敏感度和求知欲,具备持续学习和自我提升的能力,以适应行业发展的需求。 (2)通过生成式 AI 工具与数字动画软件的学习和应用,提升学生的设计表现力,使他们能够更好地表达自己的设计理念和创意,与客户或团队成员进行有效沟通。	理能力。通过数字动画、三维动画、三维灯光制作以及后期特效等软件的综合运用,帮助学生较为全面的了解数字艺术的创作方式,提升学生的综合性设计思维与实践能力。		
4	三维动画制作	(1)了解三维动画的基本原理和概念,包括关键帧动画、骨骼动画、动画曲线编辑等。 (2)掌握三维动画制作技巧。包括角色建模与绑定;关键帧动画制作;角色动作设计;相机动画与场景布置。	(1)掌握骨骼绑定技术,将模型与骨骼关联,实现角色的骨骼动画。 (2)掌握场景布置技巧,包括模型搭建、灯光设置等。 (3)了解特效和粒子系统的基本原理。	3/48	考查
5	三维材质灯光制作技术	(1)能够理解三维材质和灯光的类型。 (2)能够完成复杂的场景的灯光设计制作。 (3)能够制作各种材质。 (4)能够绘制贴图,并正确展开模型的UV贴图。	(1)掌握灯光参数。 (2)掌握材质在制作。 (3)掌握贴图绘制。	3/48	考查
6	后期特效制作	(1)掌握后期特效制作技能。 (2)掌握后期特效制作的创作技巧和行业规范。	(1)后期特效制作基础知识与制作规范。 (2)后期特效制作的实践项目分析与综合应用。	3/48	考试
7	游戏高级建模	(1)熟练掌握三维几何体建模。 (2)能建立复杂生物体模型。	(1)Polygon 建模。 (2)NURBS 建模。 (3)复杂生物体建模。	3/48	考试

十、“形势与政策”课说明

1. “形势与政策”课由学校马克思主义学院统一组织开课,统一管理任课教师,宣传部、学生工作处、教务处等相关部门配合做好教学管理工作。
2. 马克思主义学院依据教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》安排教学。
3. “形势与政策”课每学期开课不低于 8 学时,共计 1 学分。

十一、第二课堂活动的设计与安排

表 8 第二课堂活动的设计与安排表

学期	形式(社团、讲座、参观、实践活动)	主要内容
1	专业讲座	动画专业讲座、动画产业状态速递
2	社团、参展	参加行业、企业展出、组织专业社团活动

学期	形式（社团、讲座、参观、实践活动）	主要内容
3	社团、参观	到企业一线参观、组织专业社团活动
4	参赛	参加专业比赛
5	动画衍生产品开发	动画衍生产品开发
6	讲座	如何踏上动漫职业路

备注：第二课堂 2 学分、112 学时（不计入总学时），具体实施办法参见校团委有关文件。

十二、毕业要求

学生在有效学习年限内，修完本专业人才培养方案规定内容，达到规定的毕业总学分，思想品德考核合格，准予毕业。

十三、实施保障

1. 师资队伍

本专业现有教师总数 15 人，在校生 177 人，学生数与本专业专任教师数比例约为 12: 1，满足低于 25: 1 的要求。其中，双师素质教师人数为 10 人，占专业教师总数的 71.14%。教师职称合理，副高以上 5 人，中级 8 人，初级 1 人。博士 5 人，博士生在读 1 人，硕士 9 人。专任教师均具有高校教师资格，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；且具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究，专业团队成员多数教师参加过校级以上教学能力大赛，并取得不错的成绩。

专业带头人具有副高级职称，且能够较好地把握国内外影视动画、数字内容产业等行业、专业发展，有紧密联系地校企合作单位和高校单位，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，具有较强的科学研究能力，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

同时，本专业聘请了多名行业企业专家教师担任教育教学工作，这些专家均具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

2. 教学设施

本专业教学设施完善，能够满足正常的课程教学、实训实习所需，具体包括如下：

（1）专业教室

专业教室配备了多媒体计算机、投影设备、音响设备，且拥有互联网 WiFi 环境，并实施网络安全防护措施；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）校内实训室

设计学院实验实训中心建有画室、专项实训室、综合实训室、工作室共 37 个实验实训场所，设备投入达 1500 万元，既能满足校内高职类学生实验实训教学的需求，又为影视动画专业学生开放服务。近 3 年来，学校和学院对本专业的教学条件建设和利用十分重视，为专业建设提供专项经费支

持，在实验室建设、教学平台建设、图书资源建设、数字化资源建设、课程建设、教改研究等各方面给予了充分的经费投入和规划建设，满足专业人才培养的需要。学校和学院高度重视影视动画专业校本部实验室与校外实习实训基地的规划与建设，近3年来，累计投入281余万元用于9个校内实体实验室，实验场地和设备能够满足实践教学基本要求；与企业共建10个校外实习实训基地，实践教学效果较好。

（3）校外实训、实习基地

本专业有稳定的校外实训、实习基地，包括龙之谷数码科技有限公司、大迈映像南京文化传播有限公司、南通爱蒂斯艺术教育咨询有限公司、徐州子艺文化艺术有限公司等十家基地，能够提供、视频制作、动画制作、影视后期包装、游戏原画、三维建模等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；并配备了相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；制定了实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

（4）支持信息化教学方面

设计学院在现有实体实践教学设施的基础上，依据影视动画专业建设的需要，完成了网上实践教学平台与虚拟课程实验系统的建设，逐步构成本专业的网上实践教学体系。

3. 教学资源

本专业教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书文献及数字化教学资源等。并按照国家规定选用了优质教材，严格教材选用制度，近几年更是组织党员教师对教材进行了审查，保障了教材的质量。图书馆拥有众多本专业相关图书，能够满足人才培养、专业建设、教学科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。同时，具有与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、实时更新，能满足教学要求。

4. 教学方法

本专业坚持以提高学生职业发展潜力为导向，并依此进行课程体系设计、教学内容设计、教学方法设计以及教学实践环节设计，以满足学生专业能力发展的需求。注重课程体系的设计，确保每门课程都与学生的职业发展密切相关。关注教学内容的设计。本专业不仅传授理论知识，还注重实际操作和案例分析。注重教学方法的设计，采用多样化的教学方法，包括案例分析、小组讨论、实验和项目实践等，以激发学生的创造力和合作精神，在教学实践环节，学生们将有机会参与实际项目和行业合作，这不仅有助于他们建立职业网络，还提供了宝贵的实际经验。

5. 学习评价

坚持终结性评价与形成性评价相结合的原则，从线下课堂效果、学生学习态度、学生自主学习能力、学生综合素养等方面对学生进行全面而科学的评价。在此基础上，教师还应充分利用超星学习平台、月明在线等大数据平台，对学生课堂表现、作业完成情况进行实时记录与反馈，及时了解和掌握学生的学习情况。

6. 质量管理

学校教学质量管理部门、教务处等相关部门和二级院系正不断完善专业建设、教学质量诊断与改进机制，不断健全专业教学质量监控管理制度，以对课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量进行把关。同时，不断完善教学管理机

制，不断加强日常教学组织运行与管理，积极健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，教学纪律严明，并能定期开展公开课、示范课、教学比赛等教研活动。另外，针对毕业生开展了学业水平、就业等情况的调查分析，有效把握人才培养质量和培养目标的达成情况。

十四、课程方案与教学进程安排表

影视动画专业课程方案与教学进程安排表见附表。

附表：影视动画专业课程分配与教学进程安排表

课程类别		序号	课程代码	课程名称	开课部门	学分	学时			开课学期及学时						考核方式
							计划学时	学时分配		一	二	三	四	五	六	
								讲授	实践							
公共基础课程	思想政治理论课程	1	100005A	思想道德与法治	马克思主义学院	3	48	39	9	48						考试
		2	100008A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	马克思主义学院	2	32	28	4		32					考试
		3	100009A	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	马克思主义学院	3	48	42	6			48				考试
		4	100004A	形势与政策	马克思主义学院	1	48	48	0	8	8	8	8	8	8	考查
	素质 教育课程	5	005001A	军事理论	教育学院	2	36	36	0	36						考查
		6	005002A	军事技能	学生工作处	2	112	0	112	112						考查
		7	100006A	国家安全教育	马克思主义学院	1	16	6	10		16					考查
		8	100007A	心理健康	马克思主义学院	2	32	24	8		32					考查
		9	005003A	体育1	教育学院	7	112	2	26	28						考查
		10	005004A	体育2				2	28		30					考查
		11	005005A	体育3				2	28			30				考查
		12	005006A	体育4				2	18				20			考查
		13	005007A	体育5				0	4						4	
		14	080001A	劳动教育	教育学院	1	16	6	10		16					考查
		15	000076A	大学英语C1	外国语学院	7	112	32	16	48						考试
		16	000077A	大学英语C2				48	16		64					考试
		17	000046A	大学语文	教育学院	2	32	16	16				32			考查
		18	005020A	职业生涯规划	学生工作处	1	16	8	8	16						考查
		19	000051A	就业与创业指导	学生工作处	1	16	8	8				16			考查
		20	005018A	信息技术	信息工程学院	3	48	16	32	48						考查
		21	005019A	人工智能应用基础	信息工程学院各学院	2	32	16	16		32					考查
		公共选修课程						8	128	128	0	每个学生至少选修一门美育类和一门“四史”类课程				
合计（学分=48）						48	772	509	263	232	230	86	76	12	8	

附表：影视动画专业课程分配与教学进程安排表

课程类别		序号	课程代码	课程名称	开课部门	学分	学时			开课学期及学时						考核方式		
							计划学时	学时分配		一	二	三	四	五	六			
								讲授	实践									
专业（技能）课程	专业（群）基础课程	1	035201A	认识实习	设计学院	1	16	8	8	16							考查	
		2	005014A	文科基础实训	设计学院	2	56	0	56			56					考查	
		3	030593A	动画素描	设计学院	3	48	18	30	48								考试
		4	030594A	动画色彩	设计学院	3	48	18	30	48								考试
		5	035205A	动画图像处理	设计学院	3	48	18	30	48								考查
		6	030081A	摄影	设计学院	3	48	18	30		48							考试
		7	030596A	摄像	设计学院	3	48	18	30		48							考试
		8	030108A	专业采风	设计学院	1	28	0	28		28							考查
		9	030049A	三维建模基础*	设计学院	3	48	18	30		48							考查
		10	035213A	动画速写	设计学院	3	48	18	30			48						考试
		11	030036A	动画角色设计*	设计学院	3	48	18	30			48						考试
		12	035207A	动画场景设计*	设计学院	3	48	18	30			48						考试
		13	035001A	商业插画实训	设计学院	2	56	0	56			56						考查
	小计（学分=33）					33	588	170	418	160	172	256	0	0	0			
	专业中阶 / 高阶课程	1	031374A	动画剧本与分镜创作*	设计学院	3	48	18	30			48					考查	
		2	030412A	原画设计	设计学院	3	48	18	30				48				考试	
		3	035208A	漫画绘制表现	设计学院	3	48	18	30				48				考查	
		4	035010A	数字动画制作*	设计学院	3	48	18	30				48				考查	
		5	035214A	数字特效与合成*	设计学院	3	48	18	30				48				考查	
		6	035215A	实验短片实训*	设计学院	2	56	0	56				56				考查	
		7	035216A	文创产品设计	设计学院	3	48	18	30					48			考查	
		8	035212A	毕业考察	设计学院	1	28	0	28						28		考查	
		9	035217A	岗位实习1	设计学院	4	192	0	192						192		考查	
		10	035218A	岗位实习2	设计学院	8	384	0	384							384	考查	
		11	035219A	毕业设计	设计学院	3	168	0	168							168	考查	
	小计（学分=36）					36	1116	108	1008	0	0	48	248	268	552			

附表：影视动画专业课程分配与教学进程安排表

课程类别		序号	课程代码	课程名称	开课部门	学分	学时			开课学期及学时						考核方式
							计划学时	学时分配		一	二	三	四	五	六	
								讲授	实践							
专业（技能）课程	专业选修课程	1	035220A	视觉概念设计	设计学院	3	48	18	30					48		考查
		2	030071A	卡通雕塑	设计学院	3	48	18	30					48		考查
		3	035009A	数智设计	设计学院	3	48	18	30					48		考查
		4	035008A	三维动画制作	设计学院	3	48	18	30					48		考查
		5	035221A	三维材质灯光制作技术	设计学院	3	48	18	30					48		考查
		6	035222A	后期特效制作	设计学院	3	48	18	30					48		考试
		7	035223A	游戏高级建模	设计学院	3	48	18	30					48		考试
	小计（学分=9）					9	144	54	90							
合计（学分=78）					78	1848	332	1516	160	172	304	248	268	552		
第二课堂					2	112										
总计					128	2620	841	1779	392	402	390	324	280	560		

备注：课程名称右上角加“*”者为专业核心课程。