

动漫设计专业人才培养方案

(2022 版)

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、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年。

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位群或 技术领域举例
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	广播、电视、 电影和录音制 作业 (87) 文 化艺术业 (88)	动画设计人员 (2-09-06-03)	绘本设计师、 漫画师、动漫 IP 图库设计 师、动漫 IP 产品设计师、 场景原画师、 角色原画师

- **就业岗位：**绘本设计师、漫画师、动漫 IP 图库设计师、动漫 IP 产品设计师、场景原画师、角色原画师；
- **迁移岗位：**媒体短片制作人、动漫编剧、项目策划与管理、制片、UI 设计师、手办涂装师、新媒体运营人、视觉设计师。

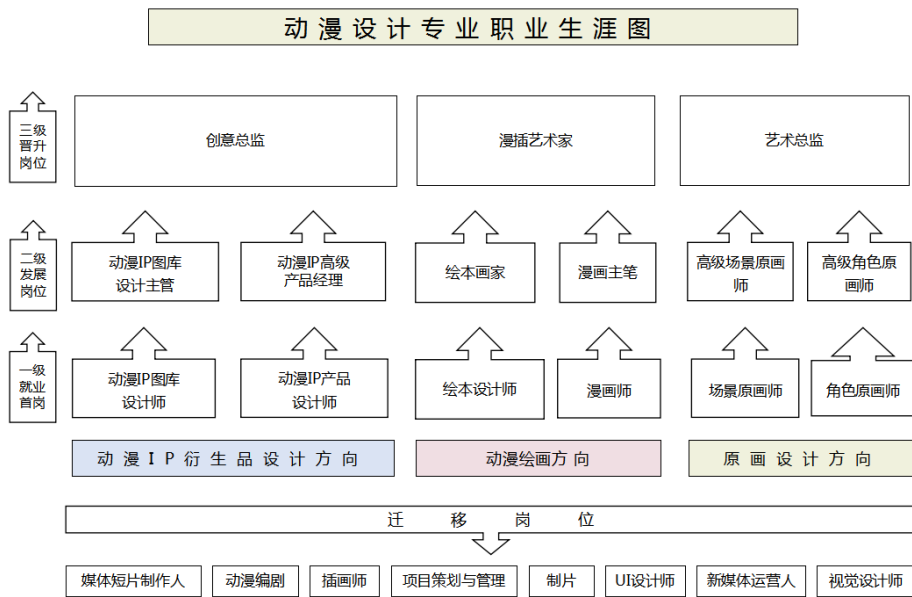


图 1 动漫设计专业职业生涯发展图

专业应获取的职业资格证书详见下表：

表 2 动漫设计专业对应职业领域、岗位以及国家职业资格证一览表

序号	职业领域	职业岗位	对应的职业资格证书 (名称、等级、颁证单位)	必考/选考
1	动漫 IP 衍生品设计	动漫 IP 图库设计师 动漫 IP 产品设计师	<ul style="list-style-type: none"> 教育部 1+X 数字创意建模职业资格证书 (中/高级), 浙江中科视传科技有限公司 教育部 1+X 文创产品数字化设计职业资格证书 (中/高级) 浙江中科视传科技有限公司 	选考
2	动漫绘画	绘本设计师 插画师 漫画师	<ul style="list-style-type: none"> 漫画师职业资格证书 (三/四级), 上海市动漫行业协会 	必考
3	原画设计	场景原画师 角色原画师 数字绘景师	<ul style="list-style-type: none"> 教育部 1+X 数字艺术创作职业资格证书 (中/高级), 中国动漫集团有限公司 	选考

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业坚持立德树人、“德技艺创”并修、学生全面发展，聚焦“服务建设全球动漫游戏原创中心及深化国际创意设计高地建设”，主要面向“动漫 IP（知识产权）+新文创”产业链，包括绘本、漫画、插画出版社、动漫文化公司、游戏互娱公司、影视制作公司、移动互联网科技等企事业单位，培养具有一定的文化水平、良好的职业道德和人文素养，掌握围绕动漫 IP（知识产权）进行创作的基本知识与技能，精于动漫绘画创作、熟悉图形图像处理，掌握动漫与虚拟（增强）现实等新技术相结合的创作方法与技能、了解授权知识，能从事绘本、漫画、插画创作、原画设计以及动漫 IP 衍生产品授权开发等相关工作，具有较宽职业生涯发展空间的知识型、发展型、高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业遵循国家职业教育方针，培养德、智、体、美、劳全面发展，与我国社会主义现代化建设要求相适应，以促进高水平就业为导向，通过本专业所在的数字娱乐专业群积累的产业资源、产教协同育人机制，创新人才培养模式，培养掌握从事动漫设计行业必备的基础理论、专业知识、操作技能及职业素养，具备从事高速发展业态下的动漫设计行业实际工作并适应经济发展新常态的技术技能人才。

1、职业素养

思想道德素养

- 具有良好的道德品质和正确的社会主义核心价值观；
- 具有科学的世界观、确立正确的政治立场；
- 具有良好的法治意识和文明行为习惯，道德素质和法律素质，遵纪守法，热爱本职工作；
- 具备良好心理品质和自尊、自爱、自律的优良品格；
- 具备积极应对未来世界变化的适应能力与积极心态。

文化素养

- 具备良好的人文和社会科学素养；
- 具备专业学习和终身发展所必备的语言基础知识；
- 具备文学作品欣赏能力；
- 具备正确辨别和对待各种社会语言现象、规范用词能力；
- 具备适应现代社会就业、交往和继续学习需要的口语交际、阅读和写作能力。
- 具备整合各类公共知识的行动能力。

专业素养

- 具有较强的职业道德和良好的敬业精神，乐于奉献精神；

- 具备基本运算能力、逻辑思维能力、具备数学应用意识；
- 具有忠于职守、吃苦耐劳、认真负责、团队合作的职业道德意识；
- 具有独立的思考、创新意识和判断能力以及敏锐的艺术思维和对优秀艺术作品的欣赏与分析能力；
- 具有跨领域的协作能力，能勇于在团队中提出最佳工作方案；
- 具备项目安全意识、质量意识、规范意识；
- 具备自我探索技能、信息搜索与管理技能、生涯决策技能、求职技能；
- 具备沟通技能、问题解决技能、自我管理技能和人际交往技能；具备一定的组织协调能力。

2、职业能力

动漫设计专业从业人员职业能力主要包括美术造型能力、艺术审美能力、图形图像处理能力、图文编排能力、动漫制作能力、项目实践能力、创意设计能力、动漫 IP 产品策划与项目管理能力等。其中美术造型能力、艺术审美能力是基础能力；图形图像处理能力、图文编排能力、动漫制作能力、项目实践能力是核心能力，创意设计能力、动漫 IP 产品策划与项目管理能力是产业中高端岗位的拓展能力。

- 能熟练掌握基本计算机操作与办公软件应用；
- 能掌握漫画技法中线条的处理方式、人物的比例与动态、场景的空间效果处理，并会制作黑白漫画的效果线和网点的处理；
- 能掌握漫画创作的常用工具和线条塑造技法；能利用漫画分镜的基础知识，绘制符合剧本的漫画分镜，并能够熟练绘制多格、条漫、四格漫画的漫画分镜，具有让画面讲故事的能力，让读者有很好的阅读感受；
- 能熟练掌握动态漫画的设计，能够熟练掌握 AE 和 PR 软件来制作新媒体漫画动态效果、将漫画的动态目的明确表达出来，突出主体，具有指向性；
- 能熟练掌握插画的概念、特征、分类和表现形式，能够熟练运用数码绘画软件绘制各种风格的人物动态，创作具有风格化的插画作品，具有良好的插画配色方法，使画面更协调更有美感，能掌握并绘制多种插画风格的绘制特征；
- 能够熟练掌握绘本的意义和种类，具备绘本故事编创、掌握绘本页面布局和创意表现、图文编排设计一体化的技能，还能理解幼儿阅读心理，并掌握不同材质画面表达方式，会利用三维场景设计进行二维创作贴图；

- 能够掌握动漫衍生产品设计的工作，掌握图形图像处理中 Photoshop、illustrator、sai 等设计软件，并进行图库的字体、标志、图案、颜色搭配、创意版式、场景、角色形象设计中平面矢量化和三维立体化的设计与开发等能力，并具有较好的品牌策划与市场调研的能力；
- 能够掌握动漫 IP 的概念，具有良好的审美设计能力，会进行授权产品中成熟案例的分析，并针对对新产品撰写出新具有市场分析和营销策划的方案；
- 能掌握原画设计中数码绘画和手绘能力，会根据项目类型进行场景设计，熟悉场景中对色彩、光影、气氛营造的敏锐度，能够根据提案进行角色的设计，能准确的表现人体结构，并会利用三维技术制作三维造型，利用绘画软件完成影视级别背景绘制具备数字绘景师的能力；
- 能掌握至少两种以上板绘、设计软件（不同操作平台下各一种）基层操作，会在不同操作系统下完成绘画工作；
- 能融会贯通地掌握专业知识，并灵活运用于实际工作；
- 能了解短视频的基本知识，掌握一款短视频软件的基本操作，会利用相关软件通过自己撰写文案，录制具有实用意义的短视频作品；
- 能够撰写适合各种新媒体的文案；
- 能了解新媒体推广的主要活动方式，具有一定的创新创意能力；
- 能了解基本的乐理知识，掌握一款声音软件的基本操作，会利用相关软件对声音进行处理，能掌握不同声源发出的声音特点，能够进行简单的声音模拟，了解影视录音的基本流程，会对不同格式的声音进行处理；
- 能熟悉动漫行业各类项目的中期及后期制作的各工作类型，会对项目流程进行分配管理，有良好的团队沟通与协作能力。

六、课程设置及学时安排

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想政治理论、中华优秀传统文化、体育、军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并将党史国史、劳动教育、创新创业教育、大学语文、信息技术、公共外语、健康教育、职业素养、非物质文化遗产等列入必修课或选修课。

学校根据实际情况可开设具有本校特色的校本课程

（二）专业（技能）课程

【说明】应准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求，增强可操作性。

专业（技能）课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节：

1、专业基础课程。

专业基础课程一般设置 6-8 门，包括：绘画基础、三维基础、平面设计基础、摄影与摄像技术、雕塑基础、剪辑与后期、动画运动规律、三维造型基础等。

2、专业核心课程。

专业核心课程一般设置 6-8 门，包括：镜头设计、角色设计、漫画设计、影视概念设计、三造型设计与制作、数字化绘本创作、动漫 IP 图库设计与产品开发等。

3、专业拓展课程。

专业拓展课程包括：动漫概论与赏析、动画编剧、新媒体动画、数字灯管渲染等，专业拓展课程可以依据区域文化事业、产业结构进行适当调整。

4、实践性教学环节

实践性教学环节主要包括面向本专业所有学生集中安排的商业项目实践、实习（认知实习、跟岗实习、顶岗实习）、社会实践、毕业设计（毕业综合训练）等

（三）专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 3 所示。

表 3 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容与要求
1	镜头设计	<p>主要教学内容：本课程主要讲授影视分镜头脚本绘制的基础理论、原则，实践运用技法；讲授影视镜头语言中镜头语言知识，景别、摄法、运动与轴线、节奏、蒙太奇、长镜头等主要视听语言的含义、规则；讲授影视视听语言的基本方法。</p> <p>教学要求：通过学习和训练，学生能对影视作品视听语言的认识更加全面、深入，养成使用镜头叙述思想与内容的习惯。能够运用所学分析辨别影视作品中的视听语言，合理、有效地使用视听语言，并理解其在影视作品中的作用。同时学生能充分了解绘制影视分镜设计的意义与重要性。</p> <p>学生能掌握对基本形的把握与线条塑造能力。具备总体把</p>

		<p>握影视短片前期视觉化能力，掌握影视前期分镜头设计与制作能力。较熟练地动用速写的艺术语言，概括而生动地表现对象。快速抓住所想表达画面的主要动态特征和基本构图。</p>
2	角色设计	<p>主要教学内容：本课程为培养学生在动漫片创作中了解、熟悉、承担角色设计工作而设置的技法性课程。角色设计课系统地讲授艺用解剖、透视、运动形态等最基本的造型基础知识。同时对二维动漫造型相关的专业技法、专业规范等进行循序渐进的学习，因此，除了造型设计之外，它对原画设计也有加强造型能力的辅助作用。</p> <p>教学要求：通过课程学习和训练，学生对动漫角色设计有个客观的认识，全面了解它与动漫行业之间的关系。学生能够了解角色设计在动漫作品中的重要性，学会分析怎样的角色能够受欢迎，能设计有个性特征的动漫角色，并进一步学习各种不同类型角色的特点和绘画方法，从而能够独立创作出属于自己的动漫形象。</p>
3	漫画设计	<p>主要教学内容：本课程以培养学生熟练掌握制作漫画、插画的创作能力为主，结合动漫行业对漫画、插画的岗位需求及技术技能要求，并将教师在产学研中所获得的实战经验和案例在课堂上进行讲解和分析，课程作业结合企业真实项目进行实训，让学生在实训和学习的同时了解和对接行业标准，培养职业兴趣和操守，提升学生学习的积极性。</p> <p>教学要求：通过课程学习和训练，学生能够熟悉多格漫画创作的基本流程，能掌握漫画分镜创作的基本技能，能掌握漫画构图的基本要点，能根据市场需求辅助完成漫画制作（如描线、上色等助手工作），能通过绘画软件绘制出符合市场需求的漫画、插画作品等。</p>
4	影视概念设计	<p>主要教学内容：世界观设计（气氛效果图、背景布景图）、角色造型设计、服装和道具设计、场景设计、分镜脚本绘制。</p> <p>教学要求：通过学习和训练，学生能了解世界观设计、角</p>

		色造型设计、服装道具设计、场景设计，掌握概念设计的概念、理解概念设计的步骤、素材分析与创作的方法、认识概念设计的工作职能，能做游戏概念自命题练习、能根据游戏、影视创作同人画、学会概念设计的制作方法。
5	三维造型设计与制作	<p>主要教学内容：本课程主要讲授影视后期行业主流软件 Maya 建模模块的主要工具及使用方法、技巧；讲授影视后期行业主流软件 Z Brush 制作的基本方法和操作技巧；讲授影视作品中三维模型的基本制作方法和技术标准与要求。</p> <p>教学要求：通过学习和训练，学生能掌握并熟练操作 Maya 建模模块，Z Brush 基本操作。能够独立完成三维建模任务，掌握三维建模制作思路与模型设计方案。</p>
6	数字化绘本创作	<p>主要教学内容：本课程讲述绘本创作的基本步骤、材料的运用、绘画内容与形式的结合方法等内容，授课内容包括绘画元素训练模块、绘本创作项目和原创绘本创作创作模块、儿童绘本中的基本心理学以及中外主要绘本流派的艺术特点。</p> <p>主要教学要求：通过学习和训练，了解并掌握把创意灵感具象成为创意设定草稿的方法，能通过实地采风和观摩相关艺术展览收集到创作所需的必要元素和素材；掌握通过小组协作方式做好创作前期素材收集的工作；能熟练运用各类绘画工具、制作肌理效果并利用丰富的综合材料完成画面；能掌握细腻刻画画面细节的方法并能掌握绘本书籍装帧与印刷的基本方法和技巧。</p>
7	动漫 IP 图库设计与产品开发	<p>主要教学内容：本课程讲述动漫 ip 图库开发的基本概念与内容，IP 图库设计的流程，以及文字、动作、ICON 与场景等的制作内容分类以及制作的规范标准，同时对制作软件 PHOTOSHOP、AI 等软件使用学习。学习动漫 IP 产品的授权种类以及产品开发。</p> <p>教学要求：通过学习和训练，学生能够掌握动漫 IP 图库设计标准规范，熟练运用 PS、AI、SAI 等操作软件进行图</p>

		库设计，了解动漫 IP 图库设计的概念与内容，同时具有良好的审美设计能力，具有一定的产品开发能力与市场调研能力、潮流敏锐度，能够对产品设计的质量进行把控。
--	--	---

七、教学安排表

（一）课程模块设置

表 4 动漫设计专业课程模块设置表

模块	性质	组成门数	课时数		
			理论	实践	比例(%)
公共基础课程	必修课	7	200	96	2.08:1
	限定性选修课	3	304	80	3.8:1
专业基础课程	必修课	8	232	216	1.07:1
专业核心课程	必修课	7	272	176	1.54:1
专业拓展课程	限定性选修课	4	128	64	2:1
实践性教学环节	必修课	4	0	800	1:800
公共任选课程	选修课	4	128	0	128:1
小计		29	1264	1432	0.88:1

（二）教学进程表

【说明】教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。以表格的形式列出本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、课程编码、学时学分、学期课程安排、考核方式，并反映有关学时比例要求。

本专业教学计划总学时数为 2696 学时，具体信息如下：

表 5 动漫设计专业教学进程表

《动漫设计》专业教学进程表（2022确认版）

课程分类	序	课程名称	学分	学时分配			课程类型	第一学年			第二学年			第三学年											
				总学时	理论学时	实践学时		第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期							
								周学时	周数	周学时	周数	周学时	周数	周学时	周数	周学时	周数	周学时	周数						
公共基础课程	1	军训与入学教育（含军事课）	1	40	8	32	B	40	1	40															
	2	思想道德与法治	3	48	32	16	B	3	16	48															
	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32		A			2	16	32													
	4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16	B					3	16	48											
	5	形势与政策	2	32	32		A	2	8	16	2	8	16												
	6	体育	4	64	32	32	B	2	16	32	2	16	32												
	7	大学生心理健康	2	32	32		A	2	16	32															
	8	文化与信仰（限定性选修模块）	8	128	128		A						3	16	48	3	16	48	4	8	32				
	9	艺术与审美（限定性选修模块）	6	96	96		A			2	16	32	2	16	32	2	16	32							
	10	职业素养与创新创业（限定性选修模块）	10	160	80	80	B	2	16	32	2	16	32	2	16	32	2	16	32	4	8	32			
小计			41	680	504	176																			
必修课程	专业基础课程	11	绘画基础*	4	64	28	36	A	4	16	64														
		12	三维基础*	4	64	28	36	A	4	16	64														
		13	平面设计基础*	4	64	32	32	A	4	16	64														
		14	摄影与摄像技术*	2	32	16	16	A	2	16	32														
		15	雕塑基础*	2	32	16	16	A	2	16	32														
		16	剪辑与后期	4	64	32	32	A				4	16	64											
		17	动画运动规律	4	64	40	24	A				4	16	64											
		18	三维造型基础	4	64	40	24	A				4	16	64											
		小计			28	448	232	216																	
专业（技能）课程	专业核心课程	19	镜头设计★	4	64	40	24	B				4	16	64											
		20	角色设计★	4	64	40	24	B					4	16	64										
		21	漫画设计★	4	64	40	24	B					4	16	64										
		22	影视概念设计	4	64	40	24	B					4	16	64										
		23	三维造型设计与制作★	4	64	40	24	B					4	16	64										
		24	数字化绘本创作◆◆	4	64	40	24	B						4	16	64									
	25	动漫IP图库设计与产品开发◆	4	64	32	32	B						4	16	64										
	小计			24	448	272	176																		
	产学一体课程	26	商业项目实践	8	128		128	C							8	16	128								
27		综合实践	8	128		128	C	16	2	32	16	2	32	16	2	32	16	2	32						
28		毕业综合训练	10	160		160	C										8	16	128	8	4	32			
29		工学结合实习	18	384		384	C			16	4	64			16	4	64	16	8	128	16	8	128		
小计			44	800		800																			
选修课程	专业拓展课程	30	动漫概论与赏析●	2	32	32		A			2	16	32												
		31	动画编剧	2	32	32		A			2	16	32												
		32	新媒体动画	4	64	32	32	B					4	16	64										
		33	数字灯光渲染	4	64	32	32	B						4	16	64									
	任意选修课程		8	128	128				2	16	32			2	16	32	2	16	32						
小计			20	320	256	64																			
学时（学分）合计			157	2696	1264	1432		29	18	520	31	18	560	30	18	544	31	18	560	20	18	352	10	16	160

公共基础课程占比 (要求不低于总学时1/4)	25.2%	选修课程占比 (要求不少于总学时10%)	11.9%	实践教学占比 (要求高于总学时50%以上)	53.1%
---------------------------	-------	----------------------	-------	--------------------------	-------

说明：1、课证融通课程名后用★标注；2、校企合作开发课程名后用●标注；3、课程思政示范课程名后用▲标注；4、在线课程名后用●标注；5、中心平台课程名后用*标注；6、线上线下融合课程名后用◆标注。

八、教学基本条件

（一）师资队伍

1、队伍结构：学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2、专任教师：须具有高等职业学校教师资格证书，应具有本专业高级及以上职业资格证书或相应技术职称；按照教育部、上海市教委对于专业教师企业实践经历的相关规定，定期下企业实践；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有影视动画设计与制作相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。

3、专业带头人：原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外广播影视和录音制作、文化艺术等行业、专业发展，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，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4、行业导师：应具有专业相关岗位 5 年以上企业工作经历和一定的职业教育理念，并掌握基本的教育教学方法。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。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1、专业教室基本条件

一般配备黑（白）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、校内实训室基本要求

表 6 动漫设计专业校内实训室情况表

序号	实训室名称	功能定位	位置
1	基础美术实训室	素描、速写造型训练，色彩训练	上电
2	雕塑工作室	雕塑课程/三维造型	上电
3	数字制作实训室	漫画制作、视频编辑	上电
4	衍生产品实训室	用于绘画、设计、周边产品制作一体实训项目制作	上电

序号	实训室名称	功能定位	位置
5	漫联漫画工作室（动漫衍生品方向）	校企合作公司实际项目制作 （漫画、IP 衍生产品开发方向）	上电
6	华光之翼研发孵化工作室 （虚拟（增强）研发方向）	校企合作公司实际项目制作 （虚拟人设计方向）	上电
7	光之翼绘本研发工作室 （绘本研发方向）	校企合作公司实际项目制作 （绘本创作方向）	上电
8	炫影动漫研创工作室 （原画设计方向）	校企合作公司实际项目制作 （角色、场景原画师方向）	上电
9	3D 打印实训室	手办涂装	上电

3、校外实训基地基本要求

表 7 动漫设计专业校外实训基地情况表

序号	实训基地企业名称	功能定位	可容纳学生
1	上海惊浪影视文化传播有限公司	视觉设计、绘本设计	10
2	上海漫行文化传播有限公司	插画、插画书籍出版、	6
3	上海漫铠动漫科技有限公司	漫画设计、二次元服饰设计	10
4	上海今日动画影视文化有限公司	漫画、动漫 IP 图库设计、短视频制作	8
5	上海勾线文化传媒有限公司	角色原画设计	8
6	上海天络行品牌管理股份有限公司	动漫 IP 产品设计、产品授权	6
7	南京小时候文化发展有限公司	绘本创作	30
8	上海美术电影制片厂	动画前期设计、场景原画师	8
9	上海河马文化科技股份有限公司	漫画制作	10
10	上海城市动漫出版传媒有限公司	连环画书籍出版、插画	7
11	上海智间网络科技有限公司	动漫制作、动漫 IP 衍生开发、	5
12	上海米粒影业文化传播有限公司	影视概念设计制作	6
13	上海动漫行业协会	动画、漫画、新媒体运营	15
14	上海风炫动漫传媒股份有限公司	漫画制作、IP 开发	10
15	北京红山龙文化传播有限公司	概念设计、漫画	10
16	上海祺瑞文化传播有限公司	视觉设计、漫画创作	6
17	中国少年儿童新闻出版总社-中国少年儿童出版社	绘本出版、儿童插画设计	10
18	上海教育报刊总社-好儿童画报	绘本出版、儿童插画设计	5
19	上海浦东文化艺术中心	项目策划与管理	10
20	上海新锐青少年艺术促进中心	新媒体运营、视觉设计	10

序号	实训基地企业名称	功能定位	可容纳学生
21	上海锐洪文化传播有限公司	原画设计、数字绘景师	8
22	SMG 上海东方传媒集团有限公司 -炫动卡通	动漫前期设计	10
23	疯蚁工作室	角色原画设计、场景原画设计	5
24	翻翻动漫集团	漫画创作实训	30

4、学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供影视动画设计、动画短片制作 管理、动画角色设计等相关实习岗位，能涵盖当前动画产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

（三）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、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：动漫设计行业政策法规、有关职业标准，动漫制作手册、动漫设计手册、以及两种以上动漫设计专业学术期刊和有关动漫设计专业的实务案例类图书。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备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、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

【说明】对实施教学应采取的方法提出要求和建议。

根据国内外影视产业的发展及生源情况的变化及时对培养目标、培养手段进行更新与升级。联合行业骨干企业共同开发项目课程，依托各类相关科研课题提升师资科研及教学水平，利用现代化信息技术平台和丰富的优质教学资源，让学生在培养目标的指导下，有充分选择课程搭配和就业方向的机会，以此提升教学质量和专业竞争力。

（五）学习评价

【说明】对学生学习评价的方式方法提出要求和建议。

根据课程性质将三年课程分为 A、B、C 三类，并形成有别于其他专业，各自有特色相应的评价标准。教学评价以促进学生专业能力发展和社会适应力提升为准则，在学院的教学质量监督运行机制下，采用学校评价、企业评价和第三方评价相结合的方式，实施过程化、多元化、整体性教学评价。评价形式由学生自评、项目组互评、教师与企业专家评价及行业协会等专业团体组织评价共同组成。

A 类为纯理论类课程，评价方式主要以教师评价与学生自评相结合，以书面考试形式为主，主要考核学生对于专业相关理论知识的掌握情况，以及教学难点、重点的理解程度。

B 类课程为理论结合实践课程，评价方式主要是教师评价、学生自评及项目组互评相结合，主要考核学生对于专业核心知识和技能的理解和迁移情况，包括职业能力的掌握、工作操守、团队意识等。考核形式主要以个人大作业、团队联合大作业为主。

C 类课程为纯实践课程，评价方式主要是行业专家评价、项目组互评及教师评价相结合，主要考核在产学一体化教学模块阶段学生对于专业知识的理解、专业技能的灵活运用以及创新和创业意识在内的一系列综合职业素质。在产学一体化学习模块的不同阶段，灵活采用项目汇报、项目答辩、项目展示及项目实施过程评价等多元评价方式。

（六）质量管理

（一）学校和二级院系应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、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标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

（二）学校、二级院系应完善教学管理机制，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，建立健全巡课、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，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（三）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（四）专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

必修课程全部及格，修满 150 学分，且企业顶岗实践不少于 6 个月可以毕业，颁发毕业证书。

其中毕业综合训练是本专业教学计划中最后的一个重要教学环节，根据本院的教学要求，

把专题设计和毕业综合训练结合起来,安排在毕业前的最后一学年,并与毕业实习结合起来。

毕业生要求:作为本专业三年级毕业生,应了解动漫行业发展、动漫产品运营、技术支持与市场推广,具备动漫 IP (知识产权) 进行创作的基本知识与技能,精于动漫绘画创作、熟悉图形图像处理,掌握动漫与虚拟(增强)现实等新技术相结合的创作方法与技能、了解授权知识,能从事绘本、漫画、插画创作、原画设计以及动漫 IP 衍生产品授权开发等相关工作。