



动漫制作技术专业人才培养方案

（2021级适用）

菏泽职业学院

二〇二一 年 六 月

**编制说明**

2021 级动漫制作技术专业人才培养方案是依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4 号）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）、《山东省教育厅关于加快推进高等职业院校学分制改革的通知》（鲁教职函[2017]2 号）等有关文件精神，结合我校实际和专业建设要求，按照《菏泽职业学院 2021 级专业人才培养方案修订指导意见》要求制定。

**一、人才培养方案组成**

本方案共分两部分：第一部分为人才培养方案；第二部分为附件，包括课程标准、专业调研分析报告（包括人才需求调研和职业岗位能力分析）、专业人才培养方案变更审批表、 菏泽职业学院文化创意学院学分制评价标准和菏泽职业学院人才培养方案审核意见表。

**二、人才培养方案主要编制人员（姓名、单位、职务/职称）**

**专业负责人：**

范兴 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

**参编人员：**

范兴 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

张锦涛 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

刘威 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

李慧 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

范慧莹 菏泽职业学院信息工程 教师/助教

**目 录**

[一、专业名称及代码 4](#_Toc14796)

[（一）专业名称 4](#_Toc23090)

[（二）专业代码 4](#_Toc29503)

[二、入学要求 4](#_Toc32074)

[三、修业年限 4](#_Toc21450)

[四、职业面向 4](#_Toc21970)

[五、培养目标与培养规格 4](#_Toc21710)

[（一）培养目标 4](#_Toc18322)

[（二）培养规格 4](#_Toc25424)

[六、课程设置 6](#_Toc10854)

[（一）公共基础课程 6](#_Toc25316)

[（二）专业基础课程 6](#_Toc14870)

[（三）专业核心课程 6](#_Toc29872)

[（四）实践性教学环节 7](#_Toc32194)

[（五）相关要求 10](#_Toc2970)

[（六）学时安排 10](#_Toc11228)

[七、教学进程总体安排 11](#_Toc24293)

[（一）教学进程表 11](#_Toc30410)

[（二）课程安排及时间分配 12](#_Toc5837)

[（三）职业技能等级证书考核要求与时间安排 16](#_Toc20379)

[（四）顶岗实习活动安排表 16](#_Toc10974)

[八、实施保障 18](#_Toc22397)

[（一）师资队伍 18](#_Toc26647)

[（二）教学设施 19](#_Toc15832)

[（三）教学资源 21](#_Toc1306)

[（四）教学方法 21](#_Toc30771)

[（五）教学评价 22](#_Toc7421)

[（六）质量管理 22](#_Toc27215)

[九、毕业要求 23](#_Toc28021)

[附件列表： 23](#_Toc2082)

[附件一：专业课课程标准 25](#_Toc23402)

[1.《美术基础》课程标准 25](#_Toc2196)

[2.《Photoshop》课程标准 31](#_Toc6466)

[3.《动画分镜》课程标准 37](#_Toc14119)

[4.《定格动画》课程标准 42](#_Toc25693)

[5.《运动规律》课程标准 47](#_Toc9210)

[6.《剧本创作》课程标准 51](#_Toc15257)

[7.《动画场景制作》课程标准 56](#_Toc11460)

[8.《动画角色设计》课程标准 60](#_Toc16094)

[9.《Maya 模型与渲染》课程标准 65](#_Toc28340)

[10.《After Effects 影视特效合成》课程标准 70](#_Toc10226)

[11.《Premiere 影视后期制作》课程标准 74](#_Toc28773)

[12.《Animate 动画设计与制作》课程标准 78](#_Toc3894)

[13.《C4D动画制作》课程标准 83](#_Toc3130)

[14.《UI设计制作》课程标准 87](#_Toc755)

[附件二：动漫制作技术专业调研分析报告 92](#_Toc9959)

[第一部分 前言 92](#_Toc28255)

[第二部分 调研基本情况 92](#_Toc23279)

[第三部分 分析与建议 97](#_Toc30087)

[第四部分 调研结论 103](#_Toc18778)

[附件三：动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表 105](#_Toc21946)

[附件四：菏泽职业学院学分制评价标准 106](#_Toc256)

[附件五：菏泽职业学院人才培养方案审核意见表 109](#_Toc5680)

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

普通高中、职业高中、中等职业学校毕业或具有同等学力。

三、修业年限

全日制3-5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）** | **主要岗位类别**  **（或技术领域）** | **职业资格证书或技能等级证书举例** |
| 计算机类  5102 | 动漫制作技术  510215 | 动漫、  游戏数字服务  6572 | 影视动画制作员  6-19-01-04 | 三维动画模型师； 三维动画渲染师； 三维动画特效师； 三维动画动画师； Flash二维动画师；  影视后期特效师； 影视后期剪辑师； | 选考：普通话（二级乙等以上）；  二维动画设计师  （PS+FL+AE）高级； 三维动画设计师 (Ps+Maya+Ae)高级； 影视特效设计师 (Pr+Ae+Ps)高级；  数字创意建模（中级） |

五、培养目标与培养规格

**（一）培养目标**

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，践行社会主义核心价值观，适应动漫制作行业需要，具有较强的沟通、协调、合作能力，良好的动漫职业道德、职业素养，掌握视听语言与运动规律、摄影基础知识、动画角色与场景设计、三维动画制作、二维动画制作及影视后期制作等知识和技术技能，面向动漫制作技术、影视制作、广告制作、游戏制作、多媒体制作等领域的高素质复合型技术技能人才。

**（二）培养规格**

**1.素质**

①崇尚宪法、遵法守纪、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,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

②崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有良好的动漫职业道德、职业素养和精益求精的工匠精神；

③尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。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，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

④具有从事动漫专业工作的安全生产、环境保护等意识、信息素养、工匠精神、创新思维、创业精神，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，能够进行有效的人际沟通和协作，有较强的集体意识和团队合作精神；

⑤具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美情趣和人文素养，能够形成动漫的艺术特长或爱好；

⑥遵守动漫行业职业规范标准体系、技术开发标准体系、市场规范标准体系、内容分类标准体系的要求；忠于职守，乐于奉献；实事求是，不弄虚作假；依法 行事，严守秘密；公正透明，服务社会。

**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、技术开发标准体系、市场规范标准体系、内容分类标准体系等相关知识；

③掌握创新、创业的基本知识；掌握动画运动规律和视听语言的基础知识；

④掌握动画场景和角色设计的基础知识，掌握绘制中间帧、二维动画软件制作的技术；

⑤掌握 Maya 等三维制作软件建模的技术，掌握三维软件制作光影材质贴图等技术，掌握影视后期制作的相关技术；

⑥学会并熟练使用二维或者三维软件，独立完成从人物设计到完整动画或镜头的技术。

**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，具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，具有创新创业思想观念、思维方法和实践应用能力；

②编写故事，进行剧本创作的能力，动画场景和角色的设计和绘制能力，动画运动规律的应用能力；

③使用二维动画制作软件的制作动画的能力，使用三维软件造型的能力，使用三维软件制作光影材质贴图的能力；

④使用三维软件制作动画的能力，后期合成与特效制作的能力，专业硬件的操作能力。

六、课程设置

课程分为公共基础课、专业基础课、专业核心课、实验实践课4种课程类型。

**（一）公共基础课程**

公共课程包括公共必修课和公共选修课两部分。将思想政治理论课、中华优秀传统文化、体育、军事课、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、信息技术、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策等课程列入公共基础必修课程，并将马克思主义理论类课程、党史国史、大学语文、高等数学、英语、创新创业教育、健康教育、美育课程、职业素养等列为必修课或选修课。

**（二）专业基础课程**

专业基础课程，包括美术基础、Photoshop、动画分镜头、定格动画、运动规律、剧本创作。

**（三）专业核心课程**

专业核心课程主要动画场景制作、动画角色设计、Maya 模型与渲染、Premiere 影视后期制作、After Effects、影视特效合成、Animate 动画设计与制作、C4D动画制作、UI设计制作。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **专业核心课** | **主要教学内容** |
| 1 | 动画场景制作 | 透视原理；室外场景制作；室内场景制作；古  代场景制作。 |
| 2 | 动画角色设计 | 角色造型原理、动画角色欣赏、动画的关键因  素、制作技巧、动作与情绪表达。 |
| 3 | Maya 模型与渲染 | 静物场景制作；古代建筑的制作；三点布光； 人物角色建模； UV 与贴图制作；渲染基础； Mentalray 渲染。 |
| 4 | Premiere 影视后期制作 | MV 与电子相册制作；栏目片头制作；视频包装 与广告制作。 |
| 5 | After Effects 影视特效合成 | 《飞舞的文字》特效制作；《数码影像》广告 片头制作；《山水中国》特效制作；《三维空 间》图像特效；电视栏目包装；影视广告宣传 设计。 |
| 6 | Animate 动画设计与制作 | 室外场景制作；室内场景制作；动画角色制作。 |

**（四）实践性教学环节**

主要包括各专业课程包括实习认知、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计。实训实习既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践 一体化教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《高等职业院校动漫 制作技术专业顶岗实习标准》要求。

### **（1）企业文化认知**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程主要内容** | | **重点、难点** | **知识、能力、素质要求** |
| 企业 概况 | 企业发展历史 | 企业经营理念与  核心价值观 | 1.知识要求：了解企业发展历史、发展  愿景；熟悉企业组织架构、经营理念与 核心价值观、企业产品。  2.能力要求：能根据企业经营理念与核心价值观自觉规范自己的行为。  3.素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业 的思想道德素质。 |
| 企业组织架构 |
| 企业发展远愿景 |
| 企业经营理念与核心价值观 |
| 企业产品 |
| 参观 |
| 企业 规章 制度 和行 为准 则 | 顶岗实习生行为规范 | 顶岗实习生行为  规范、考勤管理 辞职管理、安全 操作规程 | 1.知识要求：熟悉顶岗实习生行为规范；熟悉企业各项规章制度和行为准则。  2.能力要求：能自觉遵守企业各项规章 制度和行为准则。  3.素质要求：培养主动自觉遵守企业规 章规范的素质。 |
| 考勤管理 |
| 人员调动管理 |
| 绩效考核体系 |
| 薪酬管理体系 |
| 辞职管理 |
| 安全操作规程 |

### **（2）职业素养**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程主要内容 | | 重点、难点 | 知识、能力、素质要求 |
| 角色转换与社会化进程 | 从校园走向社会的角色转换认知 | 顶岗实习生的  角色转换、融 入动漫企业的 方法 | 1.知识要求：熟悉对动漫企业员工的角色定义与要求。  2.能力要求：能完成顶岗实习生的角色转换并融入动漫企业。  3.素质要求：培养奉献企业的思想道德素 质。 |
| 尽快融入动漫企业的方法 |
| 职业态度与职业精神 | 敬业精神的实质和内涵 | 职业道德与职  业规范 | 1.知识要求：理解敬业精神的实质和内涵；熟悉职业道德与职业规范。  2.能力要求：能以良好的职业态度和职业精 神投入到在企业的顶岗实习中。  3.素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思想道德素质。 |
| 以价值为导向的职业观 |
| 职场沟通技能 | 职业道德与职业规范 | 职场沟通的基 本方法 | 1.知识要求：理解人际关系与人际沟通的意义；熟悉职场沟通的基本原则和基本方法。  2.能力要求：能在动漫企业的顶岗实习进行良好的人际沟通。  3.素质要求：培养良好的人际交往素质。 |
| 动漫企业所看重的员工优秀职业行为 |
| 人际关系与人际沟通的意义 |
| 职场沟通的基本方法 |
| 职场常见沟通问题 |
| 团队精神塑造 | 团队精神和团队合作的内涵与动漫企业的意义 | 团队精神的塑  造 | 1.知识要求：理解团队精神和团队合作的内涵；理解团队协作对动漫企业的意义。 2.能力要求：能以良好的团队精神投入到在 企业的顶岗实习中。  3.素质要求：培养良好的团队协作素质。 |
| 团队实践游戏、角色扮演 |
| 职业生涯规划 | 自我评价与职业生涯目标制定 | 职业生涯目标  制定 | 1.知识要求：熟悉自我评价的方法；掌握职业生涯目标制定的方法。  2.能力要求：能制定职业生涯目标并在实习与工作中根据既定目标奋斗。  3.素质要求：培养爱岗敬业、奉献企业的思 想道德素质。 |
| 往届毕业生个人发展座谈 |

### **（3）专业技能**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程主要内容** | | **重点、难点** | **知识、能力、素质要求** |
| 前  期  设  计 | Q 版、卡通类题材 | 线条清新，画面整洁。  三张参考图比例统一、 协调。 彩色稿颜色风格统一， 用色合理舒服，能反映 出角色性格、质感、符 合氛围。 | 1.掌握角色草图的绘制；  2.掌握角色三视图以及彩色稿 的绘制 3.掌握角色建模分析的方法  4.掌握角色建模的整体步骤和 实现方法 5.明确建模中需要的注意事项 |
| 绘制角色、道具、场景  的草图 |
| 角色、配饰、道具、场  景的颜色 |
| 线条清新，画面整洁 |
| 彩色稿颜色风格统一 |
| 电  脑  二  维  动  画  制  作 | 场景设计  角色设计  镜头运用和故事板的 绘制  动作设计技巧 动画基础  动画短片制作 | 1.人体头部结构和身  体结构 2.写实和卡通角色的 设定方法 3.景别和视角  4.镜头的衔接和时间 节奏 5.人物的行走、跑、跳 转等 6.兽类的走、鸟类的 飞、鱼类的游等 | 1.绘制常见的自然景观和人造  景观 2.对不同年龄段的男性角色， 女性角色进行设定 3.根据脚本或文字分镜熟练的 绘制故事板 4.设计合理的运动规律  5.熟练运用各种动画类型制作 动画 6.使用所学知识制作动画短 片，并参加各种技能大赛 |
| 角  色  建  模 | 按照前期设计稿、分  镜、制作角色、道具、 场景模型，有粗模和细 模。 | 1.注意模型的布线律，  总结角色建模的步骤 规，并完成实训记录的 填写。 2.把模型备份至服务 器（命名格式为： “‘model’\_‘角色名 称或道具名称或场景 名称’\_‘作者’.mb” 3.标准: 模型布线合理、比例协 调。 | 1.掌握模型 UV 的拆分方法  2.掌握贴图的绘制以及表现技 巧  3.掌握灯光的表现技巧  4.掌握角色骨骼的设置  5.理解角色蒙皮以及权重的设 置方法 |
| 注意模型的布线律，总结角色建模的步骤规，并完成实训记录的填写。 |
| 把模型备份至服务器 |
| 模型布线合理、比例协调。 |
| 无废面、无多余面 |
| 材  质  表  现 | 用 UV layout 软件或  maya 软件展开模型 UV | 材质节点命名规范。如  （“道具名称”\_“材 质节点名称”\_“制作 人”） 布置场景灯光，灯光命 名规范。 注意删除历史记录，完 成“实训记录”。 | 1.掌握角色动画的基本调节方  法  2.掌握角色动画节奏速度的控 制。  3.掌握渲染输出的方法与技巧  4.掌握后期较色与合成的基本 知识 |
| 绘制贴图，包括“颜  色”、“凹凸”“高 光”三张贴图 |
| 材质质感表现到位。 |
| 布置场景灯光，灯光命名规范。 |
| 动  画  制  作 | 为模型设定骨骼，可用骨骼插件完成。 | 骨骼绑定规范。（关于骨骼命名，见行业规范 命名）pose 能表现人物性格 特点 角色动画流畅、自然。 | 1.具备查找学习资源的能力；  2.培养学生分析问题、解决问 题的能力  3.借助学习资源，解决技术问 题的能力；  4.掌握角色动画节奏速度的控 制 |
| 为骨骼添加常用控制器。 |
| 绑定模型，并刷权重。 |
| 反复推敲角色动作，姿势，并设计动作。 |
| 骨骼绑定规范。 |  |
| 影视后期 特效与编 辑 | 片头片尾添加、  字幕添加、影片剪辑 转场特效、音画对位 抠像、运动捕捉 滤镜等、3D 镜头 粒子特效 各种文字特效。 | 专场特效添加音画对位 运动捕捉 滤镜特效 粒子特效 各种文字特效。 | 能够使用 premiere 软件熟练  地进行动画片剪辑 能够熟练的使用 After Effects 软件进行动画后期合 成及特效添加。 |

**（五）相关要求**

各专业结合实际，开设社会责任、安全教育、绿色环保、管理等人文素养、科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入到专业课程教学中；将创新创业教育融入到专业课程教学和有关实践性教学环节中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

**（六）学时安排**

三年制高职每学年教学时间40周。总学分为164学分。实践、实习实训（设计）、军训、入学和毕业教育等集中进行的教学环节，以1周为1学分计。每一门课程和各种实践性教学环节考核成绩合格方能取得相应学分。

七、教学进程总体安排

**（一）教学进程表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学期** | **教学周** | **第一学年** | | **第二学年** | | **第三学年** | |
| **内容** | **时间** | **内容** | **时间** | **内容** | **时间** |
| 上学期 | 1 | 入学教育 | 0.5周 | 课程教学 | 18周 | 认识实习 | 1周 |
| 2 | 国防教育与军训 | 2 周 | 跟岗实习  美术基础创作实训  Animate 动画制作项目实训  三维动画制作项目实训  影视后期制作项目实训 | 16周 |
| 3 |
| 4 | 课堂教学 | 14.5周 |
| 5 |
| 6 |
| 7 |
| 8 |
| 9 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |
| 13 |
| 14 |
| 15 |
| 16 |
| 17 |
| 18 |
| 19 | 期末考试 | 2周 | 期末考试 | 2周 |
| 20 |
| 下学期 | 1 | 课程教学 | 18周 | 课程教学 | 18周 | 顶岗实习 | 17周 |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
| 6 |
| 7 |
| 8 |
| 9 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |
| 13 |
| 14 |
| 15 |
| 16 |
| 17 | 毕业设计 | 1周 |
| 18 |
| 19 | 期末考试 | 2周 | 期末考试 | 2周 |
| 20 |

**（二）课程安排及时间分配**

### **动漫制作专业课程设置表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程  类型 | 修读  性质 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 学时 | 计划学时 | | 各学期课内周学时分配 | | | | | | 备注 |
| 课堂教学 | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 理论 | 实践 |  |  |  |  |  |  |
| 公  共  基  础  课 | 必  修  课 | 0000031101 | 军事课、国防教育 | 2 | 36 |  | 36 | 3周 |  |  |  |  |  |  |
| 0000031102 | 劳动教育 | 1 | 18 |  | 18 |  | 1周 | 实训劳动 | 实训劳动 |  |  |  |
| 0000011115 | 职业规划 | 2 | 32 | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011107 | 大学语文 | 2 | 32 | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011105 | 应用文写作 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 0000011111 | 计算机应用基础 | 2 | 36 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011116 | 人工智能 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 0000011117 | 大学体育1（形势与政策1） | 2 | 24 |  | 24 | 2 |  |  |  |  |  | ★ |
| 0000011118 | 大学体育2（形势与政策2） | 2 | 28 |  | 28 |  | 2 |  |  |  |  | ★ |
| 0000011119 | 大学体育3（形势与政策3） | 2 | 28 |  | 28 |  |  | 2 |  |  |  | ★ |
| 0000011120 | 大学体育4（形势与政策4） | 2 | 28 |  | 28 |  |  |  | 2 |  |  | ★ |
| 0000021104 | 形势与政策1（大学体育1） | 1 | 8 | 8 |  | 4周 |  |  |  |  |  |  |
| 0000021105 | 形势与政策2（大学体育2） | 8 | 8 |  |  | 4周 |  |  |  |  |  |
| 0000021106 | 形势与政策3（大学体育3） | 8 | 8 |  |  |  | 4周 |  |  |  |  |
| 0000021107 | 形势与政策4（大学体育4） | 8 | 8 |  |  |  |  | 4周 |  |  |  |
| 0000021108 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论系概论1 | 2 | 32 | 32 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000021109 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  | ★ |
| 0000021102 | 思想道德修养与法律基础 | 3 | 48 | 32 | 16 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011109 | 心理健康 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |
| 选  修 | 0000011312 | 高等数学1 | 2 | 36 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  | 限选一门 |
| 0000011320 | 美育 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011302 | 美术 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011321 | 四史-党史 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011309 | 沟通技巧1 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011316 | 大学英语1 | 2 | 36 | 36 |  | 2 |  |  |  |  |  | 限选一门 |
| 0000011301 | 书法鉴赏 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011308 | 中华优秀传统文化 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011322 | 四史-新中国史 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011304 | 舞蹈 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011313 | 高等数学2 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  | 限选一门 |
| 0000011303 | 音乐 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011323 | 四史-改革开放史 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011308 | 中华优秀传统文化 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011331 | 书法 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011317 | 大学英语2 | 2 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |  | 限选一门 |
| 0000011324 | 四史-社会主义发展史 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011329 | 沟通技巧2 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011305 | 科技简史 |  |  |  |  |  |  |
| 0000011325 | 安全教育 |  |  |  |  |  |  |
| 线  上  选  修 | 0000041326 | 幸福心理学 | 4 |  |  |  | 业余时间 | 业余时间 |  |  |  |  | 第一  、二  学期各选一门 |
| 0000041101 | 公共关系礼仪实务 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041102 | 辩论修养 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041103 | 职场心理 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041104 | 商业计划书的优化 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041105 | 中医健康理念 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041106 | 教师口语艺术 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041107 | 组织行为学 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041108 | 创新思维 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041109 | 化妆品赏析与应用 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041110 | 情商与智慧人生 |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000041111 | 现代自然地理学 |  |  |  |  |  |  |  |
| **合计** | | | **43** | **662** | **484** | **178** | **16** | **14** | **2** | **2** |  |  |  |
| 专  业  基  础  课 | 必修 | 0312022101 | 美术基础 | 8 | 128 | 32 | 96 | 8 |  |  |  |  |  | \* |
| 0303422104 | Photoshop | 4 | 64 | 24 | 40 | 4 |  |  |  |  |  | ★ |
| 0312022111 | 动画分镜头 | 4 | 64 | 24 | 40 |  | 4 |  |  |  |  | \* |
| 0312022105 | 定格动画 | 4 | 64 | 24 | 40 |  | 4 |  |  |  |  | \* |
| 0312022106 | 运动规律 | 4 | 64 | 24 | 40 |  | 4 |  |  |  |  | \* |
| 0312022102 | 剧本创作 | 2 | 32 | 16 | 16 |  | 2 |  |  |  |  | \* |
| **小计** | | 26 | 416 | 144 | 272 |  |  |  |  |  |  |  |
| 选修 | 0312022203 | 构成艺术 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 选2门 |  |  |  |  |
| 0312022205 | 动画速写 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312022206 | 图形创意 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312022203 | H5融媒体交互 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312022207 | 动画场景道具设计 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 线上选修 | 0312022208 | 平面设计 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  | 选1门 |  |  |  |  |
| 0312022209 | 动画原理 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
|  | **小计** | | 6 | 96 | 48 | 48 |  |  |  |  |  |  |  |
| **合计** | | | **32** | **512** | **192** | **320** | **12** | **14** | **6** |  |  |  |  |
| 专  业  核  心  课 | 必修 | 0312023107 | 动画场景制作 | 6 | 64 | 24 | 40 |  |  | 4 |  |  |  | \* |
| 0312023108 | 动画角色设计 | 6 | 64 | 24 | 40 |  |  | 4 |  |  |  | \* |
| 0312023109 | Maya 模型与渲染 | 8 | 128 | 32 | 96 |  |  | 8 |  |  |  | \* |
| 0312023113 | After Effects影视特效合成 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  | 4 |  |  |  | \* |
| 0312023109 | Premiere 影视后期制作 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  |  | 4 |  |  | \* |
| 0312023115 | Animate 动画设计与制作 | 8 | 128 | 32 | 96 |  |  |  | 8 |  |  | \* |
| 0312023117 | C4D动画制作 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  |  | 4 |  |  | \* |
| 0312023118 | UI设计制作 | 4 | 64 | 24 | 40 |  |  |  | 4 |  |  | \* |
| **小计** | | 44 | 640 | 208 | 432 |  |  |  |  |  |  |  |
| 选修 | 0312023208 | 插画 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  | 选2门 |  |  |  |
| 0312023209 | 视听语言 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312023210 | Illustrator | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312023211 | 网页设计与制作 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 0312023212 | 动画赏析 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
| 线上选修 | 0312023213 | 动画创造思维与表达 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  | 选1门 |  |  |  |
| 0312023214 | 影视配音艺术 | 2 | 32 | 16 | 16 |  |  |  |  |  |  |
|  | **小计** | | 6 | 96 | 48 | 48 |  |  | 20 | 26 |  |  |  |
| **合计** | | | **50** | **736** | **256** | **480** |  |  | **20** | **26** |  |  |  |
| 实  验  实  践  课 | | 0324033102 | 认知实习 | 1 | 16 |  | 16 |  |  |  |  | √ |  |  |
| 0303033101 | 跟岗实习 | 16 | 256 |  | 256 |  |  |  |  | √ |  |  |
| 0303033102 | 顶岗实习 | 17 | 272 |  | 272 |  |  |  |  |  | √ |  |
| 0303033103 | 毕业设计 | 1 | 16 |  | 16 |  |  |  |  |  | √ |  |
| **合计** | | **35** | **560** |  | **560** |  |  |  |  |  |  |  |
| 其它 | 必修 | 0000011112 | 就业指导 | 2 | 64 |  |  |  |  |  |  |  |  | 选4分 |
| 0000011114 | 创新创业 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 0000011391 | 专项能力SYB | 3 |  |  | 三周 | | | |  |  |
| **总计** | | | | **164** | **2534** |  |  | **28** | **26** | **26** | **26** |  |  |  |

说明：1. ★表示考试，其余为考查；\*表示考查作品制作；⊕表示课程实践在课外进行；w 表示集中实践教学周；√表示各学期课内周学时上课学期；

2.公共限定选修课（职业核心素养课程、中华优秀传统文化课程、公共艺术课程）采用网上选课、网上考核的形式；

3.跟岗实习中包含美术基础创作实训、Animate 动画制作项目实训、维动画制作项目实训、影视后期制作项目实训。

**（三）职业技能等级证书考核要求与时间安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **证书名称** | **等级** | **考核时间** | **对应专业核心课程** | **说明** |
| 动画制作1+x | 初级 | 第四学期 | Maya 模型与渲染  Animate 动画设计与制作 | 选考 |
| 数字影视特效制作 | 中级 | 第四学期 | After Effects  影视特效合成 | 选考 |
| 界面设计证书 | 初级 | 第四学期 | UI设计制作 | 选考 |

说明：等级：初级、中级、高级；

**（四）顶岗实习活动安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **实 习 目 标** | 顶岗实习（含毕业设计）是实践教学中的重要环节之一，目的是全面运用所学理论和专业知识，进行综合实践训练，进一步提高学生的专业技能，为毕业后从事专业工作打下良好基础。  1．通过企业顶岗实习，使学生进一步巩固课堂教学中所学到的知识，做到理论知识与生产实践有机结合，为就业做好准备；  2.熟悉动漫制作专业所学知识，扩大知识面，进一步提高分析问题和实际动手的能力；  3.在实习过程中，应结合毕业设计课题进行调查研究，收集有关资料，为以后的毕业设计作品和撰写毕业论文打下良好基础；  4.三个实习项目，采用并行方式。学生按个人需求分组后，到相关实习单位进行相关项目实习，时间全部为 20 周。 | | | |
| **实 习 安 排** | **实习项目** | **周数** | **实习内容** | **实习单位** |
| 原画制作 | 17 | 原画创作 | 山东宇生文化股份有限公司 |
| 动漫制作 | 17 | Maya模型与渲染、C4D | 山东宇生文化股份有限公司 |
| 影视后期处理 | 17 | After Effects影视特效合成、Premiere 影视后期制作 | 山东宇生文化股份有限公司 |
| **教 师 要 求** | 实习指导教师应由具有一定专业实践经验的专业教师担任，应善于组织管理学生，并根据具体条件及时调整指导方法和实习内容，要定期采用各种形式联系学生，深入实习单位检查、督促学生做好实习工作，并对学生顶岗实习的情况做到心中有数，及时了解实习中存在的问题，收集实习学生的意见和建议，总结毕业顶岗实习的经验。对学生从事的原画师、剪辑师、影视特效师等岗位的工作予以指导，解决学生在实习工作中遇到的各种问题。及时疏导学生的心理，在学生遇到困难后，及时与学生进行交流沟通，解决学生的专业困难以及实际工作中的交流沟通困难。 | | | |
| **学 生 要 求** | 1.学生在实习期间要做好各类报告、实习等各个环节的记录，笔记要求认 真详实；详细的记录在实习岗位上从事的画师、剪辑师、影视特效师等岗位的工作情况；  2.实习结束时，要求每一名学生写出一份实习报告；实习报告应详实的反应实习工作中遇到的各种问题、解决办法、总结的经验；  3.顶岗实习应与动漫、影视等工作内容紧密结合；  4.顶岗实习期间，至少每周和校内班主任教师或校内指导教师联系一次，及时汇报顶岗实习情况（发信息、打电话、发邮件均可）。凡不能按要求与教师联系者，教师有权建议扣减顶岗实习成绩；  5．实习结束后，学生应及时将顶岗实习的全部成果及时交校内班主任教师或指导教师，并及时返校参加毕业考核。 | | | |
| **实 习 考 核** | 1.企业鉴定考核  通过企业领导、主管对学生在实习期间的表现做出客观、公正的评价，按照优或良的等级进行评定。  2.教师考核  教师到企业通过企业领导、主管对学生在实习期间的表现进行座谈、走访和了解，并不定期的到企业进行考核学生。  3.实习报告  学生对实习期间的感受、心得及表现情况作总结报告； 总分=企业鉴定考核 50%+教师考核 30%+实习报告 20%。 | | | |

八、实施保障

## （一）师资队伍

**1.队伍结构**

漫制作技术专业教学队伍共有专兼职教师 14 人，其中，兼职教师 1 人，均为动漫行业的业务骨干，有很强的实践教学与指导能力。“双师素质”教师比例占 50%。团队的职称、年龄、学历结构年轻化，具有丰富的教学经历和创新能力，是一支敬业、务实、高效的教学团队。

**2.专任教师**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **性别** | **出生**  **年月** | **专业技**  **术职务** | **执业资**  **格证书** | **专业**  **领域** |
| 1 | 范兴 | 女 | 1987.2 | 助教 | 计算机应用中级 | 动漫制作技术 |
| 2 | 张锦涛 | 男 | 1988.11 | 助教 | 动画制作员中级 | 动漫制作技术 |
| 3 | 刘威 | 男 | 1988.12 | 助教 | 原画师（高级） | 动漫制作技术 |
| 4 | 崔国欣 | 女 | 1991.9 | 助教 |  | 动漫制作技术 |
| 5 | 任亚慧 | 女 | 1992.11 | 助教 |  | 动漫制作技术 |
| 6 | 张焱 | 女 | 1990.7 | 助教 |  | 动漫制作技术 |
| 7 | 李慧 | 女 | 1986.11 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 |
| 8 | 严铭 | 女 | 1993.04 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 |
| 9 | 陈震 | 男 | 1983.11 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 |
| 10 | 范慧莹 | 女 | 1992.3 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 |
| 11 | 杨珉 | 女 | 1992.8 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 |
| 12 | 金俊宏 | 女 | 1997.7 | 助教 |  | 动漫制作技术 |
| 13 | 王慧娴 | 女 | 1998.11 | 助教 |  | 动漫制作技术 |

**3.专业负责人**

范兴，女，助教，山东省教学能力大赛三等奖，指导学生参加第十二届山东省大学生科技节获得奖项，参与山东省教育科学研究成果，院校骨干教师，有多项实用新型专利。

**4.兼职教师**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **性别** | **出生年月** | **专业技术职务** | **职业资格证书** | **专业领域** | **兼职**  **内容** | **职务** |
| 1 | 李铮 | 女 | 1985.04 | 助教 | 教师资格证 | 动漫制作技术 | 授课 | 行政兼课 |

## （二）教学设施

**1.基本教学设施**

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.实训（实验）教学设施**

校内主要实训教学条件配置表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室** | **地点** | **主要设备** | **实训内容** | **工位数量** | **建成**  **时间** |
| 1 | Maya实训室 | 9111 | PC 机 52 台、  服务器 1 台 | Maya 模型与渲染 | 52 | 2015年 |
| 2 | Photoshop实训室 | 9115 | PC 机 56台、  服务器 1 台 | Photoshop | 56 | 2014年 |
| 3 | Photoshop实训室 | 9204 | PC 机 55台、  服务器 1 台 | Photoshop | 55 | 2014年 |
| 4 | 场景制作实训室 | 9207 | PC 机 55台、  服务器 1 台 | 场景制作 | 55 | 2013年 |
| 5 | 场景制作实训室 | 9211 | PC 机 54台、  服务器 1 台 | 动画场景制作 | 54 | 2013年 |
| 6 | 角色设计实训室 | 9215 | PC 机 53台、  服务器 1 台 | 动画角色设计 | 53 | 2013年 |
| 7 | 角色设计实训室 | 9304 | PC 机 55台、  服务器 1 台 | 动画角色设计 | 55 | 2020年 |
| 8 | UI设计制作实训室 | 9307 | PC 机 55台、  服务器 1 台 | UI设计制作 | 55 | 2020年 |
| 9 | UI设计制作实训室 | 9315 | PC 机 51台、  服务器 1 台 | UI设计制作 | 51 | 2020年 |
| 10 | 影视后期实训室 | 7509 | PC 机 80台、  服务器 1 台 | Premiere 影视后期制作 | 80 | 2014年 |
| 12 | 影视特效实训室 | 7515 | PC 机 81台、  服务器 1 台 | After Effects影视特效合成 | 81 | 2014年 |
| 13 | 影视特效实训室 | s303 | PC 机 100台、  服务器 1 台 | C4D动画制作 | 100 | 2020年 |
| 14 | 网页制作实训室 | s307 | PC 机 109台、  服务器 1 台 | 网页设计与制作 | 109 | 2020年 |
| 15 | 影视特效实训室 | s311 | PC 机 109台、  服务器 1 台 | After Effects影视特效合成 | 109 | 2020年 |
| 16 | 影视特效实训室 | s315 | PC 机 109台、  服务器 1 台 | After Effects影视特效合成 | 109 | 2020年 |

校外主要实践教学条件配置表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实习基地名称** | **合作单位** | **实习岗位** | **容纳人数** | **备注** |
| 1 | 动漫制作实训基地 | 山东宇生文化股份有限公司 | 原画师、影视后期处理师 | 100 |  |

**3.信息化教学设施**

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

## （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**

（1）必须符合社会主义办学方向和国家法律法规，适应社会发展和科技进步对人才培养的需要，能够全面准确地阐述动漫制作技术专业的基本理论、基本知识和基本技能。

（2）必须符合动漫制作技术专业人才培养目标及课程教学的要求，理论深度适宜，符合认知规律，富有启发性创新性，有利于激发学生学习兴趣，有利于学生知识、能力和素质的培养。

（3）必须体现科学性、先进性和适用性的有机统一，反映本学科最新学术成果， 具有学科发展上的先进性和教学上的适用性。

（4）任课教师负责本系的教材建设、优秀教材的推荐工作，并按照提高教学质量的精神，尽量选用国家重点教材和教材指导委员会推荐的教材。本着谁上课谁定教材的原则，每门课程所订教材，需经任课教师所在学科组教师集体研究确定，再向所在学院推荐，学院批准后报教务办公室预订。

**2.图书文献配备基本要求**

配备能够满足动漫制作技术专业教学、科研、技能大赛等要求的教材、图书及数字化学习资源。专业类图书文献主要包括：MAYA、动画运动规律、场景设计、美术基础等有关技术的方法、思维以及实务操作类图书。

**3.数字教学资源配置**

基本本专业有很好的信息化教学基础，教学资源丰富。所有课程的课程标准、授课计划、教案、教学素材、习题、参考资料等资源均实现了数字化，建成了课程网站，学生可以充分利用网站进行自主学习。下一步，将于企业合作建设微课和教学资源库，进一步提升信息化资源的针对性和有效性。

## （四）教学方法

根据动漫制作技术专业各课程特点，灵活运用项目教学、案例教学，分组教学，课堂讲授和自主学习等多元化教学方法。专业核心课程建议以项目教学法为中心，多种教学方法相互穿插，增加师生之间、生生之间多向互动，提高学生学习自主性和参与意识，充分发挥学生学习主体意识，提高学生沟通能力和团队协作能力。

## （五）教学评价

建立“知识+技能+实践”的教学评价体系；以过程考核为主体，突出专业核心能力和学生综合素质的考核评价；注重课程评价与职业资格鉴定的衔接；建立多元评价机制，加强行业、企业和社会评价。评价体系包括理论考核、项目过程考核、职业资格认证、行业认证、技能竞赛等多种考核方式。课程考核可以选用以下一种或多种方式：

1.建立“知识+技能+实践”的教学评价内容体系，突出项目成果评价。

2.以过程考核为主体，突出专业核心能力和学生综合素质的考核评价。

3.以竞赛及认证考试作为学生的考核评价，积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，根据竞赛所取得的成绩作为学生评价标准， 并计入学生自主学习学分。

4.建立多元评价机制，加强行业、企业和社会评价。

## （六）质量管理

1.校企联合培养贯穿人才培养各环节

建立了专业群产学研合作委员会和动漫制作技术专业建设指导委员会深入推进订单培养、专业共建、文化建设、科技合作等典型的校企合作项目建设， 搭建了校企合作平台，使校企合作贯穿人才培养的每一个环节。

2.完善专业管理运行机制

推进了专业的教学管理制度改革，取消教研室，成立了产学研一体化的软件技术中心，强化中心的主体地位。优化以工作业绩和突出贡献为核心的目标责任制考核和教职工年度考核暂行办法，对重要事项、重点教学改革项目等实行项目管理，明确目标任务、标准和责任，使项目管理与目标管理相结合，提高项目建设质量和效益。

在专业建设上实行校企双带头人制度，在课程建设上实行课程负责人制度， 核心课程都有专兼结合的课程团队，在科技研发和社会服务方面，建有专业科技创新服务团队。在专业管理上，按照无界化管理理念，实行项目负责制度。

3.完善教学质量监控评价体系

质量监控包括人才培养目标监控、人才培养方案和课程标准监控、教学过程监控、学生信息反馈、教材质量监控。

人才培养方案和课程标准动态优化。通过行业、企业调研和评估，及时跟踪人才培养效果，不断完善人才培养模式，确保专业人才培养目标适应社会发展需要。

每学期评选优质授课奖，通过学生评教、教师评教、教师评学、听课、教学秩序检查、学生教学信息员制度、考试分析反馈等措施，强化教学过程控制。

健全质量信息采集、反馈和跟踪机制，开展毕业生质量跟踪调查和人才需求分析活动，将顶岗实习留用率、毕业生就业率、起薪值、企业满意度等指标作为重要观测内容，每年形成毕业生调研报告；持续推进“双证书”制度，分层次、多形式开展职业资格认证，双证书获取率达到 98%以上。充分发挥高等职业院校人才培养工作状态数据采集平台功能和第三方评估机构麦可思数据公司调查评 估结果，对人才培养工作做出自我分析和评价，

九、毕业要求

（一）本专业学生毕业最低取得 164 学分。

（二）参加规定的顶岗实习，提交符合要求的实习鉴定、毕业设计并答辩合格。

附件列表：

附件一:课程标准

1.公共基础课程（见《菏泽职业学院公共基础课程标准》）

2.专业课程（要求涵盖本专业全部专业课的课程标准）

3.实验实践课程

附件二：动漫制作技术专业调研分析报告

（包括人才需求调研和职业岗位能力分析）

附件三：动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

附件四：信息工程系动漫制作技术专业学分制评价标准

附件五：菏泽职业学院人才培养方案审核表

附件二：动漫制作技术专业调研分析报告

**动漫制作技术专业调研分析报告**

**第一部分 前言**

**一、调研背景分析**

随着动漫产业的全面发展，培养一批熟练掌握动漫设计的基本知识，具有动画艺术创作的基本技能，能从事电脑美术教学、影视动画创意及广告制作、动画 特技制作的应用技术型复合人才，已经成为动漫行业发展的迫切需要。但从目前 情况看，我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求，而且缺口比例较大。

**二、调研目的及意义**

为进一步了解潍坊及周边地区动漫及相关企业的现状，预测未来社会人才的需求变化，确定该专业的培养目标、人才规格和知识能力结构，及时优化培养方案和构建新的课程体系，我们组织了一次专业调查，希望通过调查对人才市场的需求情况有进一步的了解，并能够为下一步搞好动漫制作技术专业的教学工作打好基础。

主要组织相关人员到济南、青岛、潍坊等地深入企业行业一线进行了专业调 研，并对相关兄弟院校、我院部分毕业生和在校生进行相关调研。

**第二部分 调研基本情况**

**一、调研组织方法**

调查组采取了访谈和发放企业调研表两种形式，主要对以下几个方面进行了深入调研：被调研企业的基本情况、被调研企业对动漫人才的需求情况、被调研企业需求的人才具备的能力情况、动漫行业的发展、动漫专业学生职业资格证获 取以及校企合作的可能性和合作方式。

**二、职业资格情况**

根据在国内相关发证单位和取证院校的调查，我们了解到与动漫专业相关的证书主要有广告设计师、三维动画设计师、数字视频合成师和 Autodesk 公司的 Maya 动画工程师。

根据动漫行业相关领域岗位结构、素质要求及岗位需求的分析，我们确定以动漫设计与制作为主要培养方向。与其相关的的有游戏动画设计与制作；影视动 画片期剪辑、合成设计与制作等岗位和岗位群。

**三、职业岗位能力要求**

随着动漫产业的全面发展，培养一批熟练掌握动漫设计的基本知识，具有动画艺术创作的基本技能，能从事电脑美术教学、影视动画创意及广告制作、动画 特技制作的应用技术型复合人才，已经成为动漫行业发展的迫切需要。但从目前 情况看，我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求，而且缺口比例较大。

经过对部分动漫制作企业的岗位分配情况进行调研和分析，发现目前的动漫 行业所需的岗位人才情况有所变化。

首先，在动漫制作中起着重要作用的编剧和导演岗位，在人才市场中的需求 并不大，并且应届高职毕业生参与竞争这两种岗位也不现实。这两种岗位在一个 动漫企业中往往只有那么寥寥几人，并且基本上都由有着非常丰富的行业经验和行业知识背景的资深人员担任。 而另一个特点就是，动漫的原画人员，在实际生产过程中的重要程度仅次于编剧和导演。但是这方面的岗位，例如：角色原画师、场景原画师等，人才需求 并不旺盛，并且由于该方面的岗位需要较强的绘画功底、较高的艺术素养、较敏 锐的顾客心理把握能力，往往由正统艺术专业毕业的、拥有多年动漫行业从业经 验的人员来担任。这方面的岗位人才应该更加倾向于设计型人才，而非技术型人才。

最后，我们发现市场真正需求量大、入门台阶较低适合高职层次人才的岗位 其实就是动画师、剪辑合成师等类型的技术性动漫制作岗位。这类岗位不需要太 多从业经验，不要求很高超的绘画能力，也不需要非常广阔的知识面和新颖、独 特的创意能力，最低要求仅需要熟练的专业软件操作技能和基本的动漫制作基本 知识。

迅速发展的动漫产业对动漫的人才需求正在急速加剧。据预测，我国动漫业 存在着每年总计 200 亿元的庞大市场。国家政策也在支持动漫行业的发展，国家 广电总局已经公布了《关于促进我国动画创作发展的具体措施》，其中，除了规 定在“黄金时段必须播出国产动画片、制作机构引进境外动画片的数量与原创数 量比例应为 1:1 等政策之外，还提出了将与有关部门探讨在财政支持和税收优惠

等政策上给予支持。这更促使了我国动漫人才的缺失，那么企业都需要什么样的 人人才呢？

我们以制作一部动画片为例，生产一部 20 分钟的二维动画片约需 52 位专业技术人员，其中制片管理 1 人、制片助理 2 人、文本脚本编辑 1 人、导演 1 人、分镜头脚本 1 人、人物场景设计师 2 人、设计稿 4 人、原画师 6 人、绘景师 3人、作监修型 2 人、扫描上色 8 人、音乐效果 1 人、特效合成 7 人、配音配效 2人、输出剪辑 1 人。按照原画设计与动画制作过程的平均速度每天制作每人 6分钟，完成一部动画片需要 37 天，加上后期合成，需要近 2 个月的时间。由此 可见，制作一部动画片需要大量的人力和物力，要填补这个空缺，需要大量的专 业技能能力强的动漫人才。由于动漫软件的不断升级和新技术的出现，需要从业 者具有学习的能力，参加培训不断提升自己，才能适应企业和市场的不断变化。 同时动漫人才的需求层次比较丰富，目前动漫行业的人才需求量约为 10 万人左右，紧缺人才可分为以下六类：故事原创人才、动画软件开发人才、三维动画制 作人才、动画产品设计人才、游戏开发人才和动画游戏营销人才。动漫行业对学 历要求不高，但要求学生具有较强的动手能力和团队协作能力。

07 年以来，国内大型动漫企业都开始往制作全 3D 动画方面逐步转型，使得 掌握了比较熟练的 3D 软件操作能力、具备相当的 3D 动画制作能力、经过系统化 动漫制作专业学习的技能型三维动画制作人才成为动漫制作行业人才需求新的 热点。与传统的二维动画相比，三维动画更逼真、好看，并且是特效的绚丽都是 国际动画发展的趋势，也是国内动漫企业的主攻方向，这也从侧面反应了动漫制 作人才需求开始转移的主流趋势。

**四、课程设置支撑职业能力情况**

依据就业专业情况而定，我校设定 photoshop、动画角色设计与场景设计、Maya、影视后期编辑和影视后期特效、运动规律、动画技法等专业课程，配合各专业课程，设定相关前置课程和熟悉实训环节。

美术基础、 photoshop、运动规律、剧本创作、动画分镜头为专业基础必修课；构成艺术、漫画速写、图形创意、H5融媒体交互为专业基础选修课。专业基础课是专业核心课的前置课程，为2D、3D动画以及影视制作提供专业基础知识。并且，大三期间，制定跟岗和定岗实习计划，进一步巩固了动漫专业的技能。

**五、相关学校课程设置情况**

在校期间对同学们影响最大的教学环节为专业知识的学习和各种实践训练活动，各占 58.1%，基础理论和课外学术活动也有一定的影响，分别占 25.8%和 22.9%。

**六、本专业毕业生就业情况**

对本专业近2届毕业生通过现场回访、问卷调查等方式进行了调研，并对通过企业调研来看动漫制作技术就业岗位主要有：平面设计师、原画师、动漫制作师、影视后期制作师、网页设计师等。

**七、对本专业方向 2016 级毕业生的调研**

photoshop、动画角色设计与场景设计、Maya、影视后期编辑和影视后期特效分别占 61.3%、38.7%、25.8%、25.8%、22.9%，同时运动规律、动画技法也对同学们就业起到一定帮助，分别占 16.1%、19.4%、19.4%，今后课程的课时设置上会充分考虑本次调研情况。

**八、调查问卷设计**

|  |
| --- |
| 1. 你的性别？  A.男 B.女  2. 所读年级？  A.大一 B.大二 C.大三 D.大四  3. 你目前了解到的动画专业就业工资月薪或者你本人理想的工资月薪是多少？  A.2500以下 B.2500-4000 C.4000-6000 D.6000以上  4. 你是否有心仪的就业岗位？  A.有 B. 没有 C.还没确定  5. 你对你心仪的就业岗位是否进行信息调查？  A.做过专业性的调查和理性分析 B.做过调查但并未深入 C.没有调查过 D.道听途说  6. 你心仪的就业岗位与你现在的专业是否对口？  A.对口 B.基本对口 C.完全不对口  7. 你一般通过什么渠道来收集相关就业信息的？  A.校园招聘会 B.校外媒体 C.就业网 D.老师朋友  8. 你认为目前所开设的专业课程是否合理？  A.非常合理 B.合理 C.比较合理 D.不合理  9. 你对动画专业的了解程度？  A.了解 B.比较了解 C.不是很了解 D.不了解  10. 你认为本专业对就业的帮助有哪些？  A.专业知识 B.基础理念 C.实操能力 D.职业证书或专业比赛获奖证书  11. 你了解过动画专业目前的就业环境么？  A.有 B.没有 C.了解过一点  12. 学校组织社会实践 活动对提高毕业生的综合素质有多大帮助？  A.很大 B较大 C不大 D没用  13. 学校安排的技能实践训练课是否满足技能训练 要求方面？  A.满足 B不满足  14. 你是否有明确的职业规划？  A.职业目标清晰且有详细规划 B.有明确目标但未规划 C.没有明确的目标和规划 D.佛系  15. 你认为自己毕业后就业的优势？  A.团队协作能力 B.过硬的专业技能 C.创新和想象能力 D.交际能力E.口头表达能力 F.实际工作技能G.综合能力H.其它  16. 在校期间获得的职 业资格证书有有用么？  A.有用 B没用 C不明显  17. 你认为自己是否具备毕业后直接就业的能力？  A.完全具备 B.具备但有待提高 C.不具备  18. 你理想的就业地点是？  A.北上广地区 B.珠三角地区 C.江浙沪地区 D.二三线城市  19. 毕业后你的就业意向？  A.签约公司 B.自主创业 C.继续深造 D.出国留学  20. 说说你对动画专业就业的一些看法或者就业目标？ |

**九、毕业生调查及企业走访、院校调研内容**

校企合作在一定层面上得到了发展，但校企合作的深度和广度有待加强，而 且校企合作基本上呈现校“热”企“冷”的态势。校企合作对学校教育教学质量 的提升及学生就业的作用不言而喻，所以，学校热切期盼真正意义上的校企合作。为此，我们走访了山东宇生文化股份有限公司， 真正意义上研究企“冷”的根源在于：（1）学校除了提供劳动力外，很少能为企业提供其真正 需求的东西。（2）现在的学生第三年实习基本上变成了就业，学校监管和指导不 到位，直接把学生推给企业，学生面临着到社会人的角色巨变，由此出现不适应 和不稳定等诸多问题。（3）企业因追求利润最大化的原因，很少派技术人员到学校参与专业建设或教学，为学校投入实习实训设备的更少。在校企合作过程中，尚有诸多问题亟待解决。在调研中，部分企业也意识到校企合作的意义和重要性，但因为缺乏相关的政策和合作的平台而止步不前。（1）校企合作缺乏有效政策支持和长效合作机制，法律法规不健全，相关政策 落实不到位，企业在校企合作中的付出难以得到补偿。（2）学生实习安全缺乏保障措施，学校指导和管理工作不到位。（3）企业对使用我们的学生表现出困惑和忧患：吃苦耐劳精神欠缺，自我定位不准，眼高手低，缺乏稳定性，心理承受力差，责任感不强。

此次走访，对我们就觉现有的问题和存在的隐患，提供了理论依据。

**第三部分 分析与建议**

**一、职业岗位分析**

（1）专业方向多元化

目前的 “动漫”已是一个新的概念，并不是传统意义上仅指动画片制作。 它的涵盖面十分宽广，包括二维动画、三维动画、网络动画、多媒体艺术、影视 特技、建筑漫游、数字城市、动画广告、漫画创作以及动漫教育等都属动漫范畴，都需要动漫人才。因此培养目标不同，专业必须细化，这就形成目前动画教育中的多元化特点，因此各校根据市场对动漫的需求，也都开设了各种动漫专业。

（2）重视应用型人才的培养

目前在动漫教学中普遍重视基础教学，学科教学痕迹明显。学生只有在练好基本功的基础上，加上各个专业方向所需的其他课程，提高学生的实训水平，加强其动手能力培养，丰富学生的项目制作经验，才能培养出具有实际操作技能，并能适应各种动漫应用的人才。

**二、企业对毕业生职业素质需求分析**

以表格的形式，对就业岗位、典型工作任务与职业能力进行分析和描述。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **就业**  **岗位** | **典型工**  **作任务** | **能力要求** | **职业素质** | **相关知识** |
| 二维 动画 设计 师 | 动画制作 | 1.能够熟练使用二维软  件。  2.能够完成二维动画中 动作的调制。 | 1.具有较高的责任感，忠于职  守，勤奋刻苦，细致认真，具 有敬业精神，树立讲效益，讲 效率的精神。 2.具有熟练运用二维软件的能 力对二维动作进行制作。 3.具有较强的二维动画原理把 握能力和动作把握能力。 4.具有过关的运动规律知识掌 握能力。 | 1.二维软件使用  2.运动规律  3.绘画基础  4.动画设计 |
| 原画设  计 | 1.能够熟练使用平面设  计软件  2.能够设计人物、场景、 动作、道具等。 3.能够绘制出具有创意 原画。 | 1.具有丰富的创意与较强的绘  画表现能力，能够将自己想象 的图像以画面的醒是呈现出 来。 2.具有精准把握人物、场景、 动作、道具等能力，并重视创 作、绘制过程，力求精益求精。 3.具有熟练运用平面设计软件 的能力。 | 1.平面软件使用  2.绘画基础  3.空间表现  4.原画设计 |
| 分镜头  设计 | 1.能够绘制不同风格的  画面。  2.能够把握剧本节奏， 理解剧本框架。  3.能够通过镜头准确把 握故事情节。 4.能在分镜头设计过程 中 添 加 自 己 优 秀 的 创 意。 | 1.具有扎实的各种风格的动  画，绘画功底。 2.具有良好的透视和镜头感， 具有良好的沟通与较强的理解 能力，能理解和解析剧本构架， 准确把握剧本节奏 3.具有娴熟驾驭镜头的能力， 并具备较强地镜头语言组织能 力，能够通过镜头的准确把握 来表达情节。 4.具有优秀的创意能力和良好 的画面感。 5.具有创造性思维，较强的学 习和理解能力，具备分析问题、 解决问题以及推动项目实施的 能力。 | 1.分镜头设计  2.图形图像绘制  3.剧本创作基础  4.绘图软件使用 |
| 三维 动画 设计 师 | 模型制  作 | 1.能够熟练地操作三维  软件进行建模 2.能够制作人体、动物、 场景等模型 3.能够根据人体比例等 知识进行模型修改。 | 1.具有较强的空间想象力，  2.具有熟练把握人体比例与结 构的能力，并能对角色进行适 当修改。 3.具有熟练地操作三维软件进 行建模的能力，并能在建模的 过程中主动寻找不做，力求将 模型做精做细。 | 1.三维软件操作  2.人体结构  3.模型制作 |
| 材质灯  光制作 | 1.能够熟练操作三维软  件和平面图像软件对模  型进行材质的制作与贴 制。 2.能够熟练准确的运用 各种灯光模拟、创造出 各种灯光效果。 3.能够熟练绘制所需贴 图与材质。 | 1.具有熟练地三维软件和平面  软件操作能力，并在操作过程  中不断吸收新的知识，力求精 益求精。 2.具有材质贴图制作与绘制能 力，能自行制作或绘制所需贴 图与材质。 3.具有准确运用各种灯光模 拟、创造出各种灯光效果的能 力，并会对其进行细致地测试， 力求做到最好。 | 1.图形图像绘制  2.三维软件操作  3.平面软件操作  4.材质灯光渲染 |
| 角色动  画制作 | 1.能够熟练操作三维动  画 软 件 调 制 模 型 的 动 作。 2.能够熟练操作镜头。  3.能够运用运动规律知 识 熟 练 调 制 模 型 的 动 作。 | 1.具有熟练操作三维动画软件  的能力。 2.具有较强的专业知识，具备 模型动作的调制能力，并能细 心认真地对待每一个动作，细 心审查，认真改进。 3.具有熟练操作镜头的能力，。 | 1.三维软件操作  2.运动规律  3.动作制作 |
| 影视 后期 合成 师 | NUKE  合成 | 1、 能够对 VR 影视进行  后期处理,设计及制作， 并精通 Nuke。 2、能够进行影视跟踪、 抠像、Roto、擦穿帮、 光效合成等操作； 3.能够较好把握作品的 主题创意、设计、动画 合成、光感质感、节奏 色彩等方面。 4.能够进行影视后期的 制作与处理。 | 1.具有 VR 影视的后期处理,设  计及制作能力。 2.具有熟练操作 Nuke 及 AE、 PS、MAYA 等软件的能力。 3.具有较强的镜头语言理解能 力，能够根据创意脚本或文案 对后期效果进行制作。 4.敢于创新并尝试新技术新体 验。 | 1.NUKE 软件应用  2.影视后期处理 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 后期处  理（PR） | 1.能够对 3D 影视片头进  行制作与编辑。  2.能够对影像进行和合 成制作。  3.能够完成影视片头动画制作。  4.能够完成产品广告。 视频合成等动画制作。 | 1.具有审美能力和分析能力。  2.具有创造能力以及综合运用 专业知识能力。  3.具有多种特效处理软件综合使用能力。  4.具有制作片头动画能力。  5.具有对影视动画镜头添加适 当视频特效能力。 | 1.影视动漫鉴赏  2.三维动画制作  3.影视鉴赏 4.Adobe Premiere 后期制  作 |
|  | 影视特  效（AE） | 1.能够进行影视设计与  制作。  2.能够熟练运用 AE 软件 进行影片处理。 3.能够熟练拼接镜头、 制作特效等。 | 1.具有熟练操作 AE 软件能力，  并能够使用 AE 软件对视频进 行处理。 2.具有熟练拼接镜头制作特效 能力，如：淡入淡出、圈出圈 入等。 3.能熟练进行影片中声音的处 理。 | 1.AE 软件操作  2.特效处理 |

1. **毕业生应具备的专业知识需求分析**

以表格的形式，对毕业生应具备的专业知识分析和描述。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **专业** | **能力要求** | **职业素质** | **专业知识** |
| 动画制  作 | 1.能够熟练使用二维软  件。 2.能够完成二维动画中 动作的调制。 | 1.具有较高的责任感，忠于职  守，勤奋刻苦，细致认真，具 有敬业精神，树立讲效益，讲 效率的精神。 2.具有熟练运用二维软件的能 力对二维动作进行制作。 3.具有较强的二维动画原理把 握能力和动作把握能力。 4.具有过关的运动规律知识掌 握能力。 | 1.二维软件使用  2.运动规律  3.绘画基础  4.动画设计 |
| 原画设  计 | 1.能够熟练使用平面设  计软件 2.能够设计人物、场景、 动作、道具等。 3.能够绘制出具有创意 原画。 | 1.具有丰富的创意与较强的绘  画表现能力，能够将自己想象 的图像以画面的醒是呈现出 来。 2.具有精准把握人物、场景、 动作、道具等能力，并重视创 作、绘制过程，力求精益求精。 3.具有熟练运用平面设计软件 的能力。 | 1.平面软件使用  2.绘画基础  3.空间表现  4.原画设计 |
| 分镜头  设计 | 1.能够绘制不同风格的  画面。 2.能够把握剧本节奏， 理解剧本框架。 3.能够通过镜头准确把 握故事情节。 4.能在分镜头设计过程 中 添 加 自 己 优 秀 的 创 意。 | 1.具有扎实的各种风格的动  画，绘画功底。 2.具有良好的透视和镜头感， 具有良好的沟通与较强的理解 能力，能理解和解析剧本构架， 准确把握剧本节奏 3.具有娴熟驾驭镜头的能力， 并具备较强地镜头语言组织能 力，能够通过镜头的准确把握 来表达情节。 4.具有优秀的创意能力和良好 的画面感。 5.具有创造性思维，较强的学 习和理解能力，具备分析问题、 解决问题以及推动项目实施的 能力。 | 1.分镜头设计  2.图形图像绘制  3.剧本创作基础  4.绘图软件使用 |
| 模型制  作 | 1.能够熟练地操作三维  软件进行建模 2.能够制作人体、动物、 场景等模型 3.能够根据人体比例等 知识进行模型修改。 | 1.具有较强的空间想象力，  2.具有熟练把握人体比例与结 构的能力，并能对角色进行适 当修改。 3.具有熟练地操作三维软件进 行建模的能力，并能在建模的 过程中主动寻找不做，力求将 模型做精做细。 | 1.三维软件操作  2.人体结构  3.模型制作 |
| 材质灯  光制作 | 1.能够熟练操作三维软  件和平面图像软件对模  型进行材质的制作与贴 制。 2.能够熟练准确的运用 各种灯光模拟、创造出 各种灯光效果。 3.能够熟练绘制所需贴 图与材质。 | 1.具有熟练地三维软件和平面  软件操作能力，并在操作过程  中不断吸收新的知识，力求精 益求精。 2.具有材质贴图制作与绘制能 力，能自行制作或绘制所需贴 图与材质。 3.具有准确运用各种灯光模 拟、创造出各种灯光效果的能 力，并会对其进行细致地测试， 力求做到最好。 | 1.图形图像绘制  2.三维软件操作  3.平面软件操作  4.材质灯光渲染 |
| 角色动  画制作 | 1.能够熟练操作三维动  画 软 件 调 制 模 型 的 动 作。 2.能够熟练操作镜头。  3.能够运用运动规律知 识 熟 练 调 制 模 型 的 动 作。 | 1.具有熟练操作三维动画软件  的能力。 2.具有较强的专业知识，具备 模型动作的调制能力，并能细 心认真地对待每一个动作，细 心审查，认真改进。 3.具有熟练操作镜头的能力，。 | 1.三维软件操作  2.运动规律  3.动作制作 |
| 后期处  理（PR） | 1.能够对 3D 影视片头进  行制作与编辑。  2.能够对影像进行和合 成制作。  3.能够完成影视片头动  画制作。 4.能够完成产品广告。 视频合成等动画制作。 | 1.具有审美能力和分析能力。  2.具有创造能力以及综合运用 专业知识能力。 3.具有多种特效处理软件综合  使用能力。  4.具有制作片头动画能力。  5.具有对影视动画镜头添加适 当视频特效能力。 | 1.影视动漫鉴赏  2.三维动画制作  3.影视鉴赏 4.Adobe  5.Premiere 后期制作 |
| 影视特  效（AE） | 1.能够进行影视设计与  制作。  2.能够熟练运用 AE 软件 进行影片处理。 3.能够熟练拼接镜头、 制作特效等。 | 1.具有熟练操作 AE 软件能力，  并能够使用 AE 软件对视频进 行处理。 2.具有熟练拼接镜头制作特效 能力，如：淡入淡出、圈出圈 入等。 3.能熟练进行影片中声音的处 理。 | 1.AE 软件操作  2.特效处理 |

**第四部分 调研结论**

**1.动画教育的发展态势主要特点：**

1）专业方向多元化

目前的 “动漫”已是一个新的概念，并不是传统意义上仅指动画片制作。 它的涵盖面十分宽广，包括二维动画、三维动画、网络动画、多媒体艺术、影视 特技、建筑漫游、数字城市、动画广告、漫画创作以及动漫教育等都属动漫范畴， 都需要动漫人才。因此培养目标不同，专业必须细化，这就形成目前动画教育中 的多元化特点，因此各校根据市场对动漫的需求，也都开设了各种动漫专业。

2）重视应用型人才的培养

目前在动漫教学中普遍重视基础教学，学科教学痕迹明显。学生只有在练好基本功的基础上，加上各个专业方向所需的其他课程，提高学生的实训水平，加 强其动手能力培养，丰富学生的项目制作经验，才能培养出具有实际操作技能，并能适应各种动漫应用的人才。

**2.通过调研确定本专业培养标**

本专业主要培养拥护党的基本路线，德、智、体、美等方面全面发展的，具 有良好的职业道德和敬业精神的，掌握从事本专业领域实际工作的基本理论和专 业技能，具有动漫设计与制作专业必备的基础理论知识和专业知识，适应动漫设 计与制作行业生产(建设、管理、服务)第一线需要的，从事动画角色设计、场景 设计、3D 建模、材质灯光制作、动画制作、特效制作、渲染合成等技术岗位工 作的高素质技能型专门人才。本专业毕业生主要面向动画制作公司、传媒公司、 网络游戏公司、网络与多媒体制作公司、广告公司等行业/企业，从事动画制作、广告设计、影视后期制作、游戏动画制作、多媒体作品的制作、编辑等工作。

**(二)建议**

以典型的工作任务、项目（案例）、工作过程为载体，设计教学组织形式采用从企业引进的共享项目作为教学内容，在项目教学实践中，按设计与制作流程组织项目教学，由课程群指导教师组成教师团队，对项目分解成几个教学模块，集体备课。从项目导入，分组合作，到案例分析、设计制作、修改完善、后期合成等，让学生在“动态”或“全真”的职业环境和企业完整的工作流程中 完成项目或课题方案。按企业生产要求设置实训内容，营造职业氛围，从项目导入，分组合作，行业考察到设计制作、综合测评，使学生在真实的职业工作环境 和企业完整的生产流程中，明确管理规范，完成项目任务，了解动画片制作流程，提高专业技能，增强团队合作意识和语言交流、创新思维等综合能力。

附件三：动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

动漫制作技术专业人才培养方案变更审批表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **变**  **更**  **理**  **由** |  | |
| **变**  **更**  **内**  **容** |  | |
| 系部意见  负责人（签字）  年 月 日（章） | | 教务处意见  负责人（签字）  年 月 日（章） |

附件四：菏泽职业学院学分制评价标准

**信息工程系动漫制作技术专业学分制评价标准**

为培养高素质技术技能型人才，促进良好学习风气的形成，鼓励和倡导学生积极参与技术开发、发明创造、创新创业、学科竞赛、学术研究等，全面实施学分制，特制订此学分制评价标准。学分置换原则为发挥学生自身特长，鼓励学生参加科研和比赛，具体置换方法为：信息工程系成立物联网应用技术专业学分置换评审委员会，针对学分置换和置换细节进行评审，通过后方可置换相关课程学分。其中获奖内容置换与获奖内容相关的专业必修课和选修课学分，专业性较强的奖项可以置换专业必修课，其余的只能置换选修课和线上课程。

**1.技术专利**

凡技术开发或发明创造成果获得专利者，经学生申请，二级学院审核、科技处认定，教务处批准，专利主持人可置换相应课程学分且替代毕业设计。

### **（1）学分置换标准**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 子项目 |  | 学分置换标准 | | | 证明材料 | 置换学分绩点 |
| 主持人 | 排名  2-3 | 排名  4-7 | 排名9 及以后 |
| 技术专利 | 一项职务发明专利 | 8 | 6 | 5 | 1 | 提供立项及结题材料 | 3.5 |
| 一项职务实用新型专利 | 4 | 3 | 2 | 0.5 |
| 一项职务外观设计专利 | 2 | 1 | 0.5 | 0 |

说明：已置换学分的专利经相关部门认定又在各类竞赛中获奖的，此获奖不再置换学分。

### **（2）置换课程**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 置换课程 | 备注 |
| 艺术设计 相关专利  （含大赛、创新、创业比赛） | 1.平面构成  2.美术基础  3.图形创意 |  |
| 动漫制作相关专利  （含大赛、创新、创业比赛） | 1.美术基础  2.photoshop  3.动画角色设计  4.动画场景设计  5.动画分镜头设计  6.动画速写  7.maya模型与渲染 |  |
| 数字媒体艺术设计相关专利  （含大赛、创新、创业比赛） | 1.Premiere 影视后期制作  2.After Effects影视特效合成 |  |
| 游戏设计与制作相关专利  （含大赛、创新、创业比赛） | 1.UI设计制作  2.maya模型与渲染 |  |

**2.发表学术论文、文艺作品、出版著作**

凡在校期间在公开发行的期刊上发表与所学专业相关论文的学生，经学生申请，系部审核、科研处查重认定，教务处批准，置换相应课程学分且替代毕业论文。

**（1）学分置换标准**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **子项目** | **学分置换标准** | | | **证明材料** | **置换学分绩点** |
| 独立（第一）作者 | 第二作者 | 第三作者 |
| 学术论文 | 中文核心期刊 | 8 | 5 | 3 | 正式出版刊物 | 4 |
| 国家级学术刊物 | 4 | 3 | 2 | 3.5 |
| 省级学术刊物 | 2 | 1 | 0.5 | 3 |

**3.技能竞赛、文化体育竞赛**

凡在省级及以上教育、科技或文化体育等行政主管部门主办的职业技能竞赛、创新创业大赛、科技创新大赛、课程竞赛、体育比赛、科技制作竞赛、艺术类比赛（展评）等学院认定的竞赛中获奖者，经学生申请、系部审核、教务处批准，可置换相应课程学分。

1. **学分置换标准**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 级别 | 获奖等级 | 学分置换标准 | 证明材料 |
| 技能、创新创业、科技创新、课程、  科技制作大赛 | 世界级 | 一等奖 | 16 | 获奖证书 |
| 二等奖 | 12 |
| 三等奖 | 8 |
| 国家级 | 一等奖 | 12 |
| 二等奖 | 8 |
| 三等奖 | 6 |
| 省（部）级 | 一等奖 | 6 |
| 二等奖 | 4 |
| 三等奖 | 2 |
| 文化体育竞赛（展评） | 世界级 | 一等奖 | 16 |  |
| 二等奖 | 12 |
| 三等奖 | 8 |
| 国家级 | 一等奖 | 12 |
| 二等奖 | 8 |
| 三等奖 | 6 |
| 省（部）级 | 一等奖 | 6 |
| 二等奖 | 4 |
| 三等奖 | 2 |

说明：1.团体将成员学分以统计个人学分标准认定。

2.本表列出的最高项为一等奖，最低项为三等奖。如设立的最高奖为特等奖，则按照相应级别的一等奖置换学分，以此类推。如设立优秀奖，则按照相应级别的三等奖置换学分。

3.技能竞赛、文化体育竞赛国家级及以上获奖按照绩点4.5进行学分置换，省级获奖按照绩点4.0进行学分置换。

**4.参军入伍**

大一或大二期间参军入伍且需重新返校学习的学生，须提供入伍期间关于思想政治、学习、工作方面所在部队出具的鉴定材料，经相关部门认定后可替代军 事理论课和实习环节学分。此项按照绩点 3.0 进行学分置换。

**5.在线课程学习**

在线课程为素质拓展必修课程。学生在校期间完成在线课程与本专业相关课程学习的，根据在线学习记录、考核合格后可替代同类专业核心课程的一半学分； 学生在校期间完成在线课程非专业相关课程学习的，根据在线学习记录、考核合 格后可替代公共选修课程同等学分。此项按照绩点 3.5 进行学分置换。

本学分制评价标准自 2021级开始执行，由信息工程系负责解释。

菏泽职业学院信息工程系

附件五：菏泽职业学院人才培养方案审核意见表

菏泽职业学院人才培养方案审核意见表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 专业名称 |  | 专业代码 |  |
| 所属部门 |  | 专业负责人 |  |
| 系部审核意见 | 负责人（签字）：  年 月 日 | | |
|
|
|
|
|
|
|
| 教务处审核意见 | 部门（章）：  年 月 日 | | |
|
|
|
|
|
|
|
| 党委会审核意见 | 部门（章）：  年 月 日 | | |
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|