

漯河食品工程职业大学

动漫制作技术专业人才培养方案

(2025 版)

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年

四、职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类 (代码)	电子与信息大类 (51)
所属专业类 (代码)	计算机类 (5102)
对应行业 (代码)	数字内容服务 (657)
主要职业类别 (代码)	动画设计人员(2-09-06-03) 动画制作员(4-13-02-02)
主要岗位群或技术领域	动漫项目策划 二维动漫创作 三维动画创作 动画特效设计
职业资格证书或职业技能等级证书	动画制作员职业技能等级证书(四级) 广告设计师职业技能等级证书(四级) Adobe 国际认证影视设计认证专家

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，服务地方产业，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

（二）培养规格

1.素质要求

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（3）具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力，具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（4）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、

卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（5）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（6）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

2.知识要求

（1）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，掌握动画行业的商业运营模式；

（2）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识；

（3）掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识；

（4）掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；

（5）掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识；

（6）掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识。

3.能力要求

（1）具有良好的数字绘画和造型能力；

- (2) 具备动画项目技术实施能力;
- (3) 具备动画项目的策划、管理与行业适应能力;
- (4) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力, 具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力。

表 2 职业岗位、典型工作任务及职业能力分析

岗位 (群)	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	对应证书
1. 动漫项目策划	1.1 市场调研与分析 1.2 项目创意构思 1.3 策划方案撰写 1.4 项目提案与沟通	1. 具有动画前期设计与创作能力 2. 能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划 3. 具有动画项目构思与策划能力 4. 具有行业分析与决策能力。	中原民间艺术与创新设计 动漫概念设计 数字造型设计 动漫制作编导	广告设计师职业技能等级证书四级/中级工
2. 二维动漫创作	2.1 角色与场景设计 2.2 分镜头脚本绘制 2.3 原画绘制 2.4 动画制作	5. 掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能 6. 具有良好的数字绘画和造型能力 7. 掌握二维动画制作技能	数字绘画 运动速写 分镜头设计 二维动漫创作 定格动画	动画制作员职业技能等级证书四级/中级工
3. 三维动画创作	3.1 三维建模 3.2 材质与纹理制作 3.3 动画设置 3.4 灯光与渲染	8. 具有三维建模、灯光渲染等三维动画制作技术技能 9. 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力	动画运动规律 动漫软件基础 三维动画创作	动画制作员职业技能等级证书四级/中级工
4. 动画特效设计	4.1 特效设计 4.2 特效制作 4.3 特效优化与适配 4.4 特效素材库管理	10. 具有特效制作、后期合成等动画特效设计及制作技术技能; 11. 具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能	特效制作 后期合成 灯光与渲染	Adobe 国际认证影视设计认证专家工

六、课程设置

课程体系总体由公共基础课程、专业课程、集中实践环节三大类别组成。

（一）公共基础课程

1.公共必修课程：公共必修课主要包括思想政治类课程、双创通识课、大学语文、大学生心理健康教育、大学英语、大学体育、国家安全教育、劳动教育、军事理论等课程。

2.公共选修课程：含国学经典与文化遗产、艺术欣赏与审美体验（含公共艺术课程）、自然科学与工程、经济活动与社会管理、科学普及与技术创新、外语交流与跨国文化、体育运动与心理健康、生活常识与手工体验等模块课程。其中，公共艺术课程要求选修不低于2学分，技术创新类课程（含数智化类课程）要求选修不低于2学分。

（二）专业课程

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

1.专业基础课程（必修）：专业基础课程主要是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，包括图像处理基础、设计构成、图形创意、速写、中原民间艺术与创新设计、数字绘画等课程。

2.专业核心课程（必修）：专业核心课程是培养核心职业能力的主干课程，包括动漫概念设计、数字造型设计、二维动漫创作、三维动画创作、定格动画、特效制作等课程。

3.专业拓展课程（限选）：专业拓展课程是提升综合职业能力的延展课程，包括人工智能+游戏美术设计、分镜头设计、动

漫制作编导等课程。

（三）集中实践环节

实践性教学环节主要包括军事技能训练及入学教育、专业认识实习及入学教育、劳动周、写生、民间艺术考察、毕业设计（论文）、其他社会实践活动等。

七、学时安排

表3 课程设置及教学学时分配表

项目		学时					学分
		理论教学		实践教学		合计学时	
		学时	占总学时比例	学时	占总学时比例		
公共基础课程	通识必修课程	492	17.25%	180	6.31%	672	38
	通识选修课程	72	2.52%	72	2.52%	144	9
专业课程	专业基础课程	218	7.64%	250	8.77%	468	28
	专业核心课程	228	7.99%	228	7.99%	456	28
	专业拓展课程（限选）	84	2.95%	100	3.51%	184	11
集中实践教学安排	军事技能训练	0	0.00%	112	3.93%	112	2
	专业认识实习及入学教育	0	0.00%	24	0.84%	24	1
	写生	0	0.00%	48	1.68%	48	2
	民间艺术考察	0	0.00%	48	1.68%	48	2
	劳动周（同时开展技术创新成果转化实践活动）	0	0.00%	48	1.68%	48	2
	“双创”实践活动及项目模块拓展	0	0.00%	24	0.84%	24	1
	岗位实习、毕业设计（论文）、毕业教育	0	0.00%	624	21.88%	624	26
合计		1094	38.36%	1758	61.64%	2852	150
公共基础课占总学时比例:28.61%（816/2852）							
选修课占总学时比例:11.50%（328/2852）							
实践性教学学时占总学时比例:61.64%（1758/2852）							

注：实践教学每周折合 24 学时

八、教学进程总体安排

表 4 教学进程表

课程类别	序号	课程名称	考核方式	学分	学时分配			教学活动周数及课内学时（每学期1周复习考试）					
					总计	理论	随堂实践	第一学年		第二学年		第三学年	
								1 学期	2 学期	3 学期	4 学期	5 学期	6 学期
								20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 18 周）	20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 18 周）	20 周
公共必修课程	1	思想道德与法治	考试	3	48	32	16	48					
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	2	32	32	0		32				
	3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	考试	3	48	48	0			48			
	4	中共党史	考查	1	16	16	0		16				
	5	形势与政策	考查	1	16	16	0	2 次讲座	2 次讲座	2 次讲座	2 次讲座		
	6	大学英语（I）	考试	4	64	64	0	64					
	7	大学英语（II）	考试	4	64	64	0		64				
	8	大学语文	考查	2	32	32	0	32					
	9	信息技术与人工智能通识	认证	4	64	32	32	64					
	10	大学生心理健康教育	考查	2	32	32	0		32				
	11	体育（I）	考查	1	36	4	32	36					
	12	体育（II）	考查	1	36	4	32		36				
	13	体育（III）	考查	1	36	4	32			36			
	14	国家安全教育	考查	1	16	16	0	16					
	15	军事理论	考试	2	36	32	4		36				
	16	劳动教育	考查	2	32	0	32		32				
	17	职业生涯规划	考查	2	32	32	0	32					
	18	就业指导与创业教育	考查	2	32	32	0				32		
	小计			38	672	492	180	296	252	88	36		
专业基础课	专创融合课	1 动画运动规律	考试	4	72	36	36			72			考试
		2 动漫软件基础	考试	4	72	36	36			72			考试
	3	图像处理基础	考试	4	64	32	32	64					
	4	设计构成	考试	2	32	16	16	32					
	5	图形创意	考试	2	32	8	24	32					
	6	速写	考试	2	32	8	24	32					
	7	中原民间艺术与创新设计	考查	4	64	32	32		64				
	8	数字绘画	考试	4	64	32	32		64				
	9	运动速写	考查	2	36	18	18			36			
	小计			28	468	218	250	160	128	180			

动漫制作技术专业人才培养方案

课程类别	序号		课程名称	考核方式	学分	学时分配			教学活动周数及课内学时（每学期1周复习考试）					
						总计	理论	随堂实践	第一学年		第二学年		第三学年	
									1 学期	2 学期	3 学期	4 学期	5 学期	6 学期
									20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 18 周）	20 周（课堂教学 16 周）	20 周（课堂教学 18 周）	20 周
专业核心课	专创融合课	1	二维动漫创作	考试	4	64	32	32				64		
		2	三维动画创作	考试	4	64	32	32				64		
		3	动漫概念设计	考试	4	72	36	36			72			
		4	动漫制作编导	考试	4	64	32	32				64		
		5	定格动画	考查	4	64	32	32						64
		6	特效制作	考试	4	64	32	32						64
		7	后期合成	考试	4	64	32	32						64
		小计				28	456	228	228			72		192
专业拓展课（限选）	1	人工智能+游戏美术设计	考试	1	16	0	16			16				
	2	分镜头设计	考试	4	72	36	36			72				
	3	数字造型设计	考查	4	64	32	32				64			
	4	灯光与渲染	考试	2	32	16	16						32	
	小计（最低要求）				11	184	84	100			88	64	32	
公共选修课模块	创新创业类（限选）	创新思维训练	考查	2	32	0	32							
		创业基础与实务	考查	1	16	16	0							
		成果转化实务	考查	1	16	16	0							
	食品营养与健康类			考查	《食品概论》2 学分，32 学时，第六学期限选									
	国学经典与文化遗产类			考查	8 门公共艺术课程中最低选修 2 学分									
	艺术欣赏与审美体验（含公共艺术课程）类			考查										
	自然科学与工程技术类			考查										
	经济活动与社会管理类			考查										
	科学普及与技术创新类			考查										
	外语交流与跨国文化类			考查										
	体育运动与心理健康类			考查										
	生活常识与手工体验类			考查										
小计（最低要求）				9	144	72	72							
课程合计				114	1924	1094	830							

课程类别	序号	实践教学内容	考核方式	学分	总学时	理论学时	实践学时	实践教学时间安排（周）					
								第一学年		第二学年		第三学年	
								1 学期	2 学期	3 学期	4 学期	5 学期	6 学期
集中实践	1	军事技能训练	平时表现、考勤、测试	2	112	0	112	2 周					
	2	专业认识实习（含入学教育）	企业评定	1	24	0	24	1 周					
	3	劳动周（同时开展技术创新成果转化实践活动）	平时表现、考勤、成果评定	2	48	0	48	分配在每学期，采用专题讲座、主题演讲、劳动技能竞赛、劳动成果展示、劳动项目实践等形式					
	4	写生	成果评定	2	48		48		2 周				
	5	民间艺术考察	成果评定	2	48		48			2 周			
	6	“双创”实践活动	成果评定	1	24	0	24			1 周			
	7	岗位实习	成果评定、企业评定	17	624	0	624			岗位实习要满 6 个月（26 周），剩余 6 周各专业根据实际情况安排	20 周	6 周	
	8	毕业设计（论文）	成果评定、答辩	8							8 周（与岗位实习同时进行）		
	9	毕业教育	平时表现、考勤、测试	1								1 周（与岗位实习同时进行）	
	集中实践学时合计				36	928	0	928					
总计				150	2852	1094	1758						

注:军事技能训练 112 学时,记 2 学分;其它集中实践教学环节每周折合 24 学时,记 1 学分。

九、学分置换

根据学校学分置换相关文件,鼓励学生参加各类职业技能竞赛、学科竞赛、创新设计、科技活动、艺术实践、社团活动、志愿服务等,提高学生的综合能力和职业素养。

十、实施保障

主要包括师资队伍、实践教学环境、教学资源、教学方法、考核评价、质量保障等方面。

(一) 师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍,将师德师风作为教师队伍建设的第一个标准。

1.学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1,“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%,高级职称专任教师的

比例不低于 20%，专任教师队伍考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。现在教学团队已具备学生数与本专业专任教师数比例不高于 20：1，“双师型”教师占专业课教师数比例不低于 90%，高级职称专任教师的比例不低于 30%的师资队伍条件。整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2.建立适应技术创新成果转化价值引领的技术技能人才培养模式的教师创新团队，并引入优秀学生加入团队，为行业企业提供有效的技术咨询和技术服务，并开展社会培训。

3.全体专任教师具有高校教师资格；原则上具有动画、美术学、绘画、公共艺术、数字媒体艺术、数字媒体技术、网络与新媒体等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4.专业带头人具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、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，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力，在本专业改革发展中起引领作用。

5.实验指导教师具有该专业相关工种高级工及以上级别的资格证书。

6.兼职教师为本专业相关行业企业的高技能人才，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，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专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

（二）教学设施

1.校内教学环境

针对专业课程和校内实践性教学的需要，结合“技术研发-成果转化-孵化产业”的成果转化项目课程体系，合理充分利用校内实验实训资源，能够满足本专业学生的实践教学，同时满足教学、科研、对外服务及学生创作、设计、制作需求。具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训基地

校内实训基地场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规

章制度齐全，确保能够顺利开展定格动画、三维动画制作、三维扫描及打印、数字雕塑、运动捕捉、数字媒体动画等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）定格动画实训室：配备定格动画套件及透台等设备，用于动画运动规律、二维动画制作、定格动画、分镜设计等实训教学。

（2）三维动画制作技术实训室：配备数位板、图形工作站、绿箱等设备，用于三维动画制作、三维特效制作、灯光与渲染、后期合成等实训教学。

（3）数字雕塑实训室：配备数位板、图形工作站、精雕油泥、喷枪等设备，用于数字绘画、三维建模、数字雕塑等实训教学。

（4）三维扫描及打印实训室：配备三维扫描仪、3D 打印机、无人机等设备，用于扫描建模、3D 打印等实训教学。

（5）数字媒体动画技术实训室：配备 VR/AR 眼镜、360 度全景拍摄、全景视频制作、图形工作站等设备，用于游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等实训教学。

（6）运动捕捉技术实训室：配备运动捕捉相关设备，用于三维动画制作、运动捕捉、动画综合实训等实训教学。

3.校外实训基地

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生

产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地提供动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计等与专业对口的相关实习岗位，涵盖当前相关产业发展的主流技术，接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，配备数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

4.信息网络教学条件

为了满足专业信息网络教学的需要，学校校园网的主干带宽要达到千兆速率传输能力，专业教学场所（校内实训基地）、自主学习场所（图书馆、学生宿舍）达到百兆速率到桌面，确保学生在课程学习的所有计算机终端设备能够访问校园网的专业课程资源和互联网的专业学习资源。

（三）教学资源

将技术创新成果转化案例、课程思政成果引入课堂，积极开发行动导向的双创通识课、专创融合课活页教材和动漫制作技术方向的新技术、新工艺、新规范活页教材，选用近3年的高职高专优质规划教材。

建设方便迅捷的校园网络，教室安装网络接口及多媒体教学设备，有充足迅捷的网络，可以链接国家动漫制作技术专业教学

资源库和国家、省、校级精品课程等网络优质资源，满足学生自主进行网络学习的需要。专业教学管理系统和教学课件等电子教学资源能满足专业教学需要。

通过与企业合作，按照动漫制作技术相关课程的技术规范、标准、工作流程和高职学生的特点，开展基于工作过程的课程开发与实践，校企双方成员共同确定课程标准、设计教学项目、制定技能考核标准，共同开发电子教案、电子课件、模拟仿真项目、教学视频、学生自主学习资源、实训项目及指导、理论及实践技能测试题库、案例库、课程网站等，形成交互式网络课程，通过专业优质核心课程的建设，带动专业课程的改革，逐步建设成一整套专业教学资源库。

（四）教学方法

立足于加强学生实践动手能力培养，核心课程采用“项目教学”教学法，通过典型动漫制作案例分析，由教师提出要求或示范，组织学生进行活动，注重“教”与“学”的互动，让学生在活动中增强爱岗敬业、团结协作的意识，实现技能与素质的同步提高。

重视本专业领域新技术、新工艺、新设备发展趋势，贴近生产现场。充分利用校内外实训基地，工学结合，课堂与车间结合，积极引导学生提升职业素养，提高职业道德。

（五）考核评价

改革教学评价机制，健全教师、学生和社会等参与的多元化考核评价体系，形成服务成果转化引领的行业评校、企业评学（生）、学生评教、教师互评、专家评质的“五评”制度。

严格落实培养目标和培养要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重，体现社会主义核心价值观贯穿人才培养全过程。健全教师、学生和社会等参与的多元化考核评价体系，强化实习、实训、毕业设计（论文）等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。学生课题全部来源于企业真实生产项目或教师技术研发项目，将学生辅助专业教师项目研究情况纳入考核评价体系。

（六）质量保障

学校和二级院系建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

学校和二级院系具备完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，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。专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情

况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十一、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的 150 学分，完成规定的教学活动，达到素质、知识和能力等方面要求，准予毕业。

表 5 培养目标实现矩阵

培养目标	培养要求（素质、知识、能力）	实现途径	
		课程	其他（如教学方式、技能竞赛等）
素质目标	1-1 思政与职业道德素质	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 中共党史 形势与政策 国家安全教育 大学生职业生涯规划	专题讲授法 混合式教学
	1-2 人文科学与审美素质	大学英语 大学语文 信息技术与人工智能通识 军事理论	专题讲授法 混合式教学
	1-3 团队协作与表达素质	大学生就业指导与创业教育 创新思维训练 创业基础与实务 成果转化实务	创新创业大赛 职业生涯规划大赛
	1-4 身心与劳动素质	大学生心理健康教育 体育 劳动教育 体育	军事技能训练及入学教育 劳动周（同时开展技术创新成果转化实践活动）

培养目标	培养要求（素质、知识、能力）	实现途径	
		课程	其他（如教学方式、技能竞赛等）
知识目标	2-1 基础理论知识	大学英语 大学语文 信息技术与人工智能通识	项目教学法
	2-2 美术与动画理论知识	图像处理基础 设计构成 图形创意 速写 数字绘画 运动速写 动画运动规律	项目教学法
	2-3 动画策划及设计知识	分镜头设计 动漫概念设计 动漫制作编导	项目教学法
知识目标	2-4 动漫拓展及前沿知识	中原民间艺术与创新设计 人工智能+游戏美术设计	项目教学法 民间艺术考察 岗位实习
能力目标	3-1 动画项目技术实施能力	动漫软件基础 数字造型设计 二维动漫创作 三维动画创作 定格动画 特效制作 后期合成 灯光与渲染	“双创”实践活动
	3-2 动画项目的策划、管理与行业适应能力	动漫概念设计 动漫制作编导	高等职业教育技能大赛

附件 1: 主要课程简介

附件 2: 公共选修课一览表

附件 3: 人才培养方案专家评审意见表

附件 4: 人才培养方案审批表

附件 5: 动漫制作技术专业人才培养方案调研报告