

动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

动漫制作技术专业（610207）

二、入学要求

普通高中毕业、中等职业学校毕业或者具备同等学力者。

三、基本修业年限

基本修业年限三年，最长不超过六年。

四、职业面向

表 1 本专业职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位或技术领域	职业资格证书
电子信息大类（61）	计算机类（6102）	动画绘制员	运用动画专业的技巧和方法，独立完成动画和中间画的绘制。	动画绘制员（初级、中级）
		原画设计师	设计各种游戏中角色的造型、表演和游戏场景，确定角色动作的 timing 和节奏以及填写律表。	Adobe 系列动漫设计制作应用软件证
		三维动画设计师 游戏美术设计师	精通使用 Photoshop、3D MAX、Adobe After Effe 等软件，能够完成动画、游戏和建筑动画等制作。	3ds Max 制作员证 动画绘制员（初级、中级）
		影视特效设计师	运用 Premiere Pro 等后期软件把前期完成的序列帧合成一个 video 并加上特殊效果，独立编辑创作视频、音频等影视作品。	NCAE 应用技术证书

五、培养目标

本专业旨在培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展的，具备较高的科学人文素养及创新意识、突出的职业技能及可持续发展能力、精益求精的工匠精神和国际化视野，掌握二维、三维动画与影视后期制作的专业知识和技术技能，面向动画行业的设计师职业群，能够从事动漫前、中、后期设计制作和管理服务相关工作的高

素质技术技能人才。

六、培养规格

（一）培养规格

本专业学生应在素质、知识及能力等方面达到以下要求：

1. 素质

（1）政治思想素质：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）职业道德素质：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）公民综合素质：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）自主发展素质：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）身心健康素质：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）人文艺术素质：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。

（7）国际理解素质：理解人类命运共同体的内涵与价值，有全球视野与胸怀，具有与国际文化对接、交流、沟通的能力。

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、安全消防等知识。

（3）掌握美术基本知识；通过使用基础艺术、设计原理来创意设计与表现。

（4）掌握原画设计和动画运动规律的相关知识。

（5）掌握插画设计和动画人物角色设计的专业知识。

- (6) 掌握三维软件的建模、材质和贴图，及运用三维软件进行特效渲染。
- (7) 掌握动画项目的策划和执行，掌握动画制作流程。
- (8) 掌握使用 PR 等软件进行影像合成剪辑和后期处理的相关专业知识。
- (9) 掌握本专业对应岗位群的基本技能，获取相关的职业技能证书。

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。
- (2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，具备本专业必需的信息技术应用与维护能力。
- (3) 具有动漫设计所需要的创意创新、协作执行能力。
- (4) 具有动漫设计与制作的管理与服务能力。
- (5) 具有动画项目创意策划、编导和制片能力。
- (6) 具有动画角色与场景设计、分镜设计、原画和中间画的创意设计与表达能力。
- (7) 具有二维、三维动画计算机设计、生产制作实施能力。
- (8) 具有动画项目的合成剪辑和后期处理能力。

本专业的能力结构图见附图 1

七、课程设置与学时安排

1. 课程体系架构

课程体系的设置服务于专业能力结构的要求，整个课程体系划分为公共基础课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、社会与专业实践等五大模块，为学生逐步构建职业基本素质、职业基础能力、职业专项能力和职业综合能力，以适应职业面向与岗位需求。

课程体系与职业能力之间的匹配关系如附图 2.

2. 学时、学分安排

表 2 各类课程学时、学分分配表

课程属性	课程性质	课程门数	学时	学分	学时百分比
公共课	必修	15	745	42	26.38%
	选修	3	96	6	3.39%
专业基础课	必修	6	368	23	13.04%
专业核心课	必修	6	448	28	15.86%
专业拓展课	选修	5	192	12	6.80%
社会与专业实践	必修	3	975	39	34.53%
合 计		39	2824	150	100%
其中专业实践学时占总学时__52%					

3.课程说明

表 3 公共基础课程说明

序号	课程名称	主要教学内容
1	思想道德修养与法律基础	本课程是系统地对大学生进行马克思主义理论教育和品德、法律教育的主渠道和基本环节，是我国高等学校课程体系中的必修课程。该课程是适应大学生成长成才需要，帮助大学生正确认识人生的课程。学习这门课的主要目的，是从当代大学生面临和关心的实际问题出发，以正确的人生观、价值观、道德观和法制观教育为主线，通过理论学习和实践体验，帮助大学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国主义精神，确立正确的人生观和价值观，自觉认同和践行社会主义核心价值观，培养良好的思想道德素质和法律素质，进一步提高分辨是非、善恶、美丑和加强自我修养能力，为逐渐成为德智体美全面发展的社会主义事业的合格建设者和接班人，打下扎实的思想道德和法律基础和提升实践能力。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程是中共中央宣传部和国家教育部规定的高职院校思想政治理论教育二门课程中的骨干和核心课程，是高等学校学生必修的基础教育课。通过本课程学习，能够帮助学生系统掌握马克思主义中国化的两大理论成果——毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的形成发展主要内容、精神实质、历史地位和指导意义；以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署；不断增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，坚定中国特色社会主义理想信念。

3	形势与政策	<p>本课程是一门在全校各专业、各班级学生中普遍开设的公共必修课。本课程采用专题教学的形式展开。教学专题是根据中共中央宣传部和教育部印发的形势与政策教育教学要点的要求，结合学生思想实际，反复斟酌认真挑选出来的。一般分为国内政治形势篇、国内经济形势篇、国内文化建设篇、台海局势篇和国际形势篇等。</p> <p>通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，正确认识国家的政治、经济形势，国家改革与发展所处的国际环境、时代背景，正确理解党的基本路线、重大方针和政策，正确分析社会关注的热点问题，激发学生的爱国主义热情，增强其民族自信心和社会责任感，把握未来，勤奋学习，成才报国。</p>
4	军事理论	<p>本课程是普通高等学校学生的必修课程，课程以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼培育和践行社会主义核心价值观，以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。通过军事理论课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。</p> <p>课程包含了五个方面内容即：中国国防、国家安全、军事思想、现代战争和信息化装备。</p>
5	军训与入学教育	<p>本课程包含军训和入学教育两部分：</p> <p>军训的目的是通过严格的军事训练提高学生的政治觉悟，激发爱国热情，发扬革命英雄主义精神，培养艰苦奋斗，刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神，增强国防观念和组织纪律性，养成良好的学风和生活作风，掌握基本军事知识和技能。</p> <p>入学教育主要为新生介绍学校规章制度、专业概况以及大学学习和生活的注意事项，以便学生能尽快适应环境。</p>

6	体育 I -III	<p>体育 1： 主要开设的项目有 8 式太极拳、瑜伽、散打、篮球、羽毛球、体育理论知识等。通过基础体育课教学，使学生正确认识体育的目的和意义，获得必要的体育基本理论知识，打下良好的身体素质基础，学会科学锻炼身体的方法，培养对体育运动的兴趣。</p> <p>体育 2： 主要提高学生的运动能力、培养体育兴趣、培养终身体育意识和健身习惯。养成终身体育锻炼的好习惯，使他们成为体魄健壮、精力充沛、品德高尚、勇于克服困难、具有开拓创新能力、具有开拓创新能力的社会主义建设者的合格人才。</p> <p>体育 3： 以各项目教学比赛和娱乐健身方法为主要手段。将体育课寓促进身心和谐发展、思想品德教育、文化科学教育、生活与体育技能教育于身体活动并有机结合的教育过程；是实施素质教育和培养全面发展的人才的重要途径。</p> <p>保健体育课，该课程贯穿全部大学体育课程体系。该课程主要针对伤、病、残、体弱、特殊体型（过胖过瘦）等学生开设。根据学生实际情况，有针对性的组织康复、保健体育教学。疫情期间在教学内容的选择上以太极拳、基本素质、康复保健知识以及物理康复治疗等内容为主。</p>
7	大学生心理健康教育	<p>本课程是一门面向全校学生开设的公共必修课。本课程主要介绍心理健康知识，使大学生能够正确认识自我和环境，树立心理健康意识和心理保健意识；传授心理调适的方法，增强大学生的自我心理调节能力，有效消除心理困惑，提高受挫能力和适应能力；解析心理异常现象，使大学生了解常见心理问题产生的原因及主要表现，以科学的态度对待各种心理问题。</p> <p>课程由七个专题组成：心海泛舟——什么是心理健康；爱的密语——恋爱心理学；命运钥匙——人格发展；缘聚你我——人际交往关系；放飞心灵——情绪管理；心灵氧吧——自我意识；礼赞生命——压力管理。</p>

8	职业发展与就业创业指导	<p>本课程是高等院校就业指导教育的重要内容之一，是一门大学生的公共选修必修课程之一，知识内容分为职业生涯规划、创新创业和就业指导三部分。</p> <p>职业生涯规划旨在增强大学生的职业生涯规划意识，提高大学生有效规划自我未来职业的整体思维能力，促进大学生的健康发展，进而使其走向成熟幸福的未来生涯。</p> <p>创新创业重点在于对学生创业素质的培养和创业基础知识的介绍。通过课程教学，使学生掌握开展创业活动所需要的基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和基本方法，激发学生的创业意识和企业家精神，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力，促进学生创业、就业和全面发展。</p> <p>就业指导主要是提高大学生的就业能力和职业素质，为大学生择业、就业做准备。通过课程教学，使学生了解就业形势，熟悉就业政策，提高就业竞争意识和依法维权意识；了解社会和职业状况，激发全面提高自身素质的积极性和自觉性；了解就业素质要求，熟悉职业规范，形成正确的就业观，养成良好的职业道德；掌握就业与创业的基本途径和方法，提高就业竞争力及创业能力。</p>
9	计算机应用基础	<p>本课程由两部分组成：一是计算机应用基础课程的教学；二是计算机等级考试强化实训（1周）。本课程以全国计算机等级一级 MS 考试大纲为依据，主要讲授计算机基础知识、计算机系统的硬件结构、计算机软件分类与应用、Windows 基本操作、Word 应用、Excel 应用、PowerPoint 应用以及因特网与电子邮件相关操作等知识。要求学生学完后能够通过全国计算机等级一级考试。</p>
10	英语 I-IV	<p>大专英语课程是高职学生的必修课程，其教学目标是夯实学生的英语语言基础，培养其英语听说读写的综合能力，使学生在未来的工作和社会交往中能使用英语进行有效的口头和书面交流；同时增强学生的学习自主能力，提高综合文化素养，注重培养学生对中国文化的基本推介能力。</p> <p>博雅学院大专英语分为两大模块，分别为大专英语必修课程和大专英语第二课堂。其中大专英语必修课程包含 Workplace English I 和 Workplace English II，各设置了 4 学时每周，每学期 16 周，各计 4 学分，在第一至第二学期进行授课。在第三至第四学期分别开设英语 III 和英语 IV，以培养学生用英语讲好中国文化以及英语就业能力目标，各设置了 4 学时每周，每学期 16 周，各计 4 学分。此外，大专英语第二课堂开展丰富的课外活动，提高学生英语学习兴趣，展示语言的实用价值。其中包括英语演讲，未来之星口语大赛、语言类考试培训等。</p>

表 4 专业基础课程说明

序号	课程名称	主要教学内容
1	造型基础	通过本课程的学习，掌握基本的素描理论知识，学会正确的观察和表现和表现技法，认识客观物象的内在本质，重点解决透视、比例、形体结构、明暗关系、空间、质量感等素描要素。通过课程的学习培养学生大脑对视觉信息的接受、记忆、分析、理解，转化和结构重组的能力。理解创作观念，掌握三维空间事物的观察、创作与创意想象力相结合的创作方法，能够熟练地适用素描的方法进行写生和艺术创作。
2	设计概论	通过本课程的学习，使学生理解设计现象、设计基本原理、设计基本规律，以及对设计范畴等相关问题。掌握形式美对设计的重要性以及时代背景与艺术思潮对设计产生的影响。
3	色彩基础	通过本课程的学习，使学生理解色彩的基本理论，具备分析色彩与色彩运用的基本方法，掌握合理的色彩搭配技巧。掌握合理的色彩调制与运用技巧，掌握色彩规律与表达的基本方法。
4	构成基础	通过本课程的学习，使学生掌握视觉元素中点线面的种类、性质、以及他们在平面空间中的构成种类和方式。掌握平面构成、色彩构成、立体构成的相关理论知识，运用形式美的法则和规律，运用视觉语言创造不同的形象，培养学生抽象的构成能力。
5	Photoshop 图像处理	通过本课程的学习，使学生掌握数字图像的基础理论知识；掌握 PHOTOSHOP CS 的安装与运行，掌握工作界面以及一些基础操作；掌握图层、通道、滤镜、蒙版的概念以及相关基本操作技巧。通过学习这门课程，使学生掌握图形图像处理的方法和技巧，提高计算机图形图像处理与编辑的操作应用能力。
6	动画概论与鉴赏	通过本课程的学习，使学生掌握传统动画、三维动画，二维、三维动画结合等制作动画的全部流程及特点；掌握对动画影片的分析，动画剧作训练、动画大师研究的学习；培养学生理解动画语言的构成元素和表达手段，理解动画剧叙事的结构和脉络。

表 5 专业核心课程说明

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	插画技法	通过本课程的学习，使学生掌握插画技法的的基本知识和一般规律，掌握插画技法的专业技能；掌握新的形式元素，造型手法以及依靠计算机辅助完成的特殊技法等。

2	微电影制作	通过本课程的学习,使学生掌握影片制作的理论知识,镜头运动知识,设备使用知识。掌握影视短片的创作技巧,剧本编写技巧。通过设备的实际使用熟悉并能灵活使用摄影设备,熟练使用后期软件完成后期剪辑,整理工作。
3	动画运动规律	通过本课程的学习,使学生掌握动画运动规律中角色走、跑、跳、转头、预备、缓冲、跟随、主要动作、次要动作等相关知识,基本掌握角色表演动作的初步设计概念和基础绘制手法,掌握根据场景构图以及设计的角色造型完成动作设计。
4	Maya 动画建模	通过本课程的学习,使学生掌握 Maya 相关名词术语的含义和 Maya 三维建模的基本原理;掌握 Maya 三维软件基本的操作程序和基本工具的运用,以及 Maya 三维建模的主要建模方式和技法。掌握各种建模命令创建出动画所需的道具、场景和角色模型。
5	二维动画设计	通过本课程的学习,使学生掌握 FLASH 或者 nuke 等二维软件的特点和动画制作基本方法及相关技巧;了解利用 FLASH 开发动画的创作思路;熟悉并初步掌握 FLASH 或者 nuke 的设计制作,掌握 AS 代码的运用及编写技巧。
6	3D 角色设计	通过本课程的学习,使学生掌握 3D 角色造型的特点和动画人物制作基本方法及相关技巧;掌握 3D 角色在动画制作中的创作思路,熟悉并初步掌握通过三维软件创作 3D 人物角色的创作方法。

表 6 专业拓展课程说明

序号	课程名称	主要教学内容
1	创意设计	通过本课程的学习,使学生掌握图形创意的基本概念、原理、用途以及设计的基本内容和要求,掌握图像创意重点类型,具备对于图形元素的联想和组织能力,以及图形设计实际应用和表达。
2	Maya 材质与渲染	通过本课程的学习,使学生掌握 MAYA 软件的安装、调试及工作面板的操作,掌握材质球与纹理相结合的制作,掌握灯光模块面板的使用;掌握使用 Maya 材质渲染模块、基本分层渲染输出、高级渲染设置;熟练掌握几种渲染器;掌握项目中的场景材质灯光、镜头灯光、分层渲染及后期合成制作。
3	影视后期	通过本课程的学习,使学生掌握影视后期剪辑的基础知识和现当代影视市场发展的概况,掌握影视作品鉴赏理论知识,掌握常用影视剪辑软件如 AE、EDIUS、PR 等操作方法和影视剪辑技巧。
4	UI 设计	掌握移动设备主题 APP 界面设计,掌握电商类 app 界面、图标、运营图等设计操作和实际运用,通过本课程的学习,学生应该掌握软件的基本操作,并初步具备 UI 界面设计技能。
5	场景设计	通过本课程的学习,使学生掌握不同类型动画场景构图的特点,掌握动画场景设计的方法和技巧,掌握二维动画片和三维动画片中动画场景设计制作流程,以及独立表现各种风格动画场景的制作。

表 7 社会与专业实践课程说明

序号	课程名称	主要教学内容
1	专业综合实践（含写生二周）	外出写生实践二周，企业实践项目实训
2	顶岗实习	第五学期第 7 周开始到企业顶岗实习
3	毕业设计（论文）	含毕业设计 with 毕业论文
4	素质拓展（含实践周）	寒暑假设社会实践体验

4.培养规格实现矩阵（见附图 3）

八、教学进度安排

- 1.教学计划进度表（附表 1）
- 2.教学进度安排逻辑表（附表 2）
- 3.教学活动时间分配表（附表 3）

九、毕业条件

1. 修完专业培养计划规定课程，取得_150_学分；
2. 至少获得一种本专业人才培养方案中指定的职业技能证书；
3. 获得全国计算机等级考试一级合格证书；
4. 英语水平达到教育部和国家语委共同发布的《中国英语能力等级量表》语用能力四级标准。

十、实施保障

1. 师资队伍

本专业共有校内师资 7 名，其中高级职称 2 人，中级职称 1 人，初级职称 人。另有企业兼职教师 3 人，具备高级工程师、工程师职称的占 28% 以上。教师中具有双师背景的占 57% 。所有老师均具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。

师资队伍一栏表见表 8。

表 8 师资队伍一览表（按课程负责人列）

序号	姓名	单位	职称	专业特长	主讲课程	专兼职
1	郑英锋	苏州百年职业学院	教授	艺术设计 艺术理论	造型基础 色彩基础	专职
2	蔡亚波	苏州百年职业学院	高级工程师	艺术设计	造型基础 图形创意 构成基础 插画技法	专职
3	杨静	苏州百年职业学院	讲师	艺术设计 艺术理论	图形创意 构成基础 设计概论	专职
4	曹钧涵	苏州百年职业学院		三维动画设计	MAYA 建模 MAY 材质渲染 三维动画制作	专职
5	陆苏怡	苏州百年职业学院		三维动画设计	MAYA 建模 MAY 灯光 场景设计 UI 设计	专职
6	陈曦	苏州百年职业学院		数字媒体设计	构成基础 影视后期 微电影制作	专职
7	曹苇航	苏州百年职业学院		数字媒体设计	设计概论 构成基础	专职
8	袁潜	苏州工业园区职业技术学院	工艺美术师	艺术设计	分镜头 原画设计 动画运动规律	兼职
9	谢海琴	苏州工业园区职业技术学院	讲师	艺术设计	Photoshop 图像处理 UI 设计	兼职
10	胡荣生	苏州工艺美术职业学院	工艺美术师	职业画家	造型基础 色彩基础	兼职

2. 教材与课程资源

（1）教材选择原则

①要坚持正确的政治方向和价值取向。必须体现党和国家意志。坚持马克思主义指导地位，体现马克思主义中国化要求，体现中国和中华民族风格，体现党和国家对教育的基本要求，体现国家和民族基本价值观，体现人类文化知识积累和创新成果。

②按以下顺序选择教材：

国家和省级教育行政部门发布的规划教材；

国家级出版社出版的规划教材；

国家级出版社出版的一般教材；

一般出版社出版的规划教材。

③不得选用盗版、盗印教材。

④选用境外教材，按照国家有关政策执行。

⑤教材的选择程序：任课教师初步选择教材；专业主任负责本专业所有教材的审核；学院分管领导负责学院所有教材选用的审批；报教学科研处备案。

⑥教材的选用尽量稳定，除非教材内容与课程教学标准不相符合。

本专业的课程教材推荐如表 9.

表 9 专业课程教材推荐一览表

序号	课程名称	教材名称	出版社	出版时间	作者	书号
1	设计概论	设计学概论	哈尔滨工业大学出版社	2019.06	徐微	978-7-5603-8344-6
2	造型基础	设计素描	安徽美术出版社	2018.08	董荪	978-7-5398-7952-9
3	构成基础	设计构成基础	浙江人民美术出版社	2018.09	俞敏燕	978-7-5340-7054-9
4	色彩基础	色彩基础	江苏大学出版社	2020.06	刘国松	978-7-5684-1369-5
5	Photoshop 图像处理	PhotoshopCS6 精通与实战	河北美术出版社	2020.70	李丹	978-7-5310-6628-6
6	微电影制作	摄影基础	上海交通大学出版社	2017	高倩 李俊 黄珏涵	978-7-313-22432-3
7	动画概论与鉴赏	动画概论	江西美术出版社	2018.12	陈闯	978-7-5480-6610-1
8	插画技法	插画设计	安徽美术出版社	2017.04	李文婷	978-7-5398-7753-2
9	动画运动规律	动画运动规律	安徽美术出版社	2016.12	罗莎莎	978-7-5398-7374-9
10	Maya 动画建模	Maya 动画与特效实战教程——建模篇	安徽美术出版社	2018.06	李瑞林	978-7-5398-8399-1
11	二维动画设计	二维动画设计教程	机械工业出版社		吕峰 张鼎一	
12	3D 角色设计	MAYA 角色动画制作	河北美术出版社	2020.01	赵松	978-7-5718-0953-9

13	创意设计	图形设计	安徽美术出版社	2017.06	彭伟	978-7-5398-7721-1
14	场景设计	动画场景设计	上海人民美术出版社	2018.03	张晓叶	978-7-5153-5010-3
15	Maya 材质与渲染	三维动画渲染项目教程--Maya 材质与渲染	电子工业出版社	2014.06	杨静波 古明星	978-7-1212-3366-1
17	影视后期	Premiere 影视后期编辑技能实训教程	北京希望电子出版社		万欢 胡翰	978-7-8300 2-768-1
18	UI 设计	UI 设计	人民邮电出版社		任媛媛	978-7-8303 2-767-5

3. 教学设施

(1) 校内实训基地

目前设计专业学院的实训室有五间基础课写生实训室：GN202、GN203、GN204、B503、B505；摄影实训室一间；动画实训室一间。其中写生实训室配置投影设备、写生几何体、静物写上陶罐、石膏像、写生台、聚光灯、写生画架和画板、画凳等设备设施；动画实训室配置电脑 50 台电脑；摄影实训室配备摄影台、背景幕布、专业相机、聚光灯、反光板等设施。校内实训室主要用于动漫制作专业课程的实训课程的开展。可开设的专业实训课程如表 10 所示：

表 10 校内实训设施一览表

序号	实训室名称	承担的主要实训项目或课程	台套数
1	GN202 实训室	造型基础、色彩基础	50 套画架、画板、画凳
2	GN203 实训室	造型基础、色彩基础	50 套画架、画板、画凳
3	GN204 实训室	造型基础、色彩基础	50 套画架、画板、画凳
4	B503 实训室	造型基础、色彩基础	50 套画架、画板、画凳
5	B505 实训室	造型基础、色彩基础	50 套画架、画板、画凳
6	GN206 摄影实训室	摄影与摄像、动画短片制作、影视后期	15 套单反相机
7	B208 实训室	Photoshop 图像处理、二维动画制作、三维动画制作、场景设计、影视后期等	50 台电脑

(2) 校外实习基地

目前，本专业已就师资共享，课程共建，实训基地共用，实习就业优先推荐等方面与以下动画公司进行了深入的合作。

具体如表 11 所示。

表 11 校外实训基地一览表

序号	企业名称	主导产品	基地主要作用
1	上海开圣影视动画公司	动画绘制	学生实训、顶岗实习基地
2	苏州蓝之豚网络科技有限公司	影视后期	校内影视后期实训基地
3	苏州帧速度文化有限公司	动画绘制	学生实训、顶岗实习基地
4	扬州绘漫网络科技有限公司	动画绘制	学生实训、顶岗实习基地
5	苏州小强动画有限公司	动画绘制	学生实训、顶岗实习基地

4. 顶岗实习要求与管理

顶岗实习是必修课程，不得免修，如成绩不合格，必须重修。实习期间，学生在企业顶岗工作，既是企业的（准）员工，又是学校的学生，具有双重身份，校企双方均负有教育和管理的职责。顶岗实习一般安排在第五学期和第六学期，累计不少于 6 个月。二级学院可结合本部门专业教学进程的特点与需要，适当调整实习时间安排。实习岗位原则上要求和学生所学专业对口。

(1) 顶岗实习组织管理

顶岗实习工作实行学校、二级学院、专业三级负责制，设立学校顶岗实习工作领导小组、二级学院顶岗实习工作管理小组、专业顶岗实习指导小组组成的三级管理机构。

学校顶岗实习工作领导小组由分管教学的副校长任组长，教学科研处、学生工作处、招生就业处负责人担任副组长，成员包括各二级学院院长。

学校顶岗实习工作领导小组负责对全校顶岗实习工作的领导、管理制度的制定和实习的组织管理、督促检查等工作。

教学科研处作为教学归口部门，负责对全校顶岗实习管理工作监控并检查工作的开展情况；负责建立健全学校顶岗实习管理制度；协调相关部门工作；收集全校顶岗实习工作信息进行统计分析并提出改进工作的意见和建议。

学生工作处作为学生管理归口部门，负责指导并督促二级学院顶岗实习期间的学生管理工作，处理各类学生突发事件。

招生就业处作为就业归口部门，积极协助二级学院落实学生顶岗实习单位，指导并配合二级学院的就业工作。

（2）对学生的要求

按照《顶岗实习教学标准》要求，制定个人顶岗实习计划，认真完成实习任务。实习开始前向指导教师提交经实习单位盖章的《顶岗实习协议》

认真参加岗位技能和专业技术应用能力的训练，努力使自己的综合实践能力和社会适应能力得到锻炼、培养和提高。

主动与指导教师联系，每两周至少要与学校指导教师联系一次，提交顶岗实习工作周记、按要求汇报顶岗实习情况、完成顶岗实习工作周记。

实习学生应牢记“安全第一”，加强自我保护，维护自身合法权益，如遇问题及时向校内指导教师汇报。

加强组织纪律观念，遵守所在单位和学校的各项规章制度。

顶岗实习原则上不允许请假；如遇特殊情况，须经校内指导教师和顶岗实习单位同意，并履行请假手续；请假3天及以上的，需由本人提出书面申请，指导教师和顶岗实习单位审核，报二级学院审批，教学科研处备案。

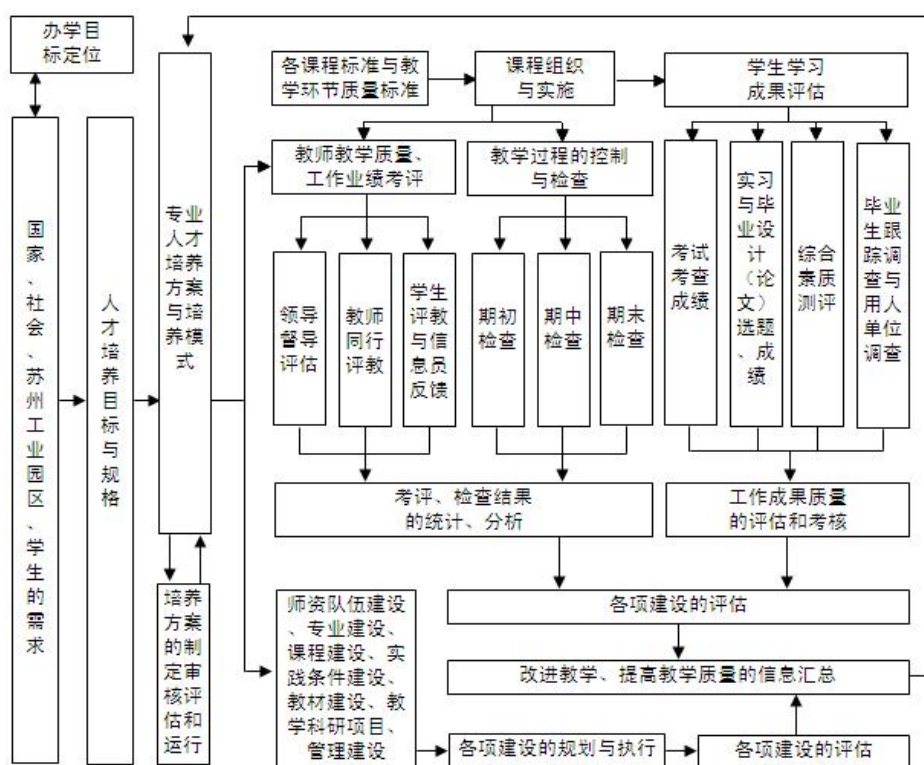
在实习期间，实习学生（除非常特殊情况者）必须服从分配，按照要求顶岗实习，完成实习任务。实习期间，若中途更换实习单位，需及时向校内指导老师汇报，并提交新的《顶岗实习协议》备案。

在顶岗实习过程中，发生重大问题，学生本人应及时向实习单位和校内指导教师报告，指导教师要及时向二级学院和实习单位双方负责人报告。

顶岗实习结束后，学生须撰写《顶岗实习总结》。

十一、质量保障

学校以建立目标体系、完善标准体系和制度体系、提高利益相关方对人才培养工作质量的满意度为目标，按照“需求导向、自我保证、多元诊断、重在改进”的工作方针，切实履行人才培养工作质量保证主体的责任，建立常态化的内部质量保证体系和可持续的诊断与改进工作机制，建立《苏州百年职业学院教学质量监控与保障体系》，不断提高我校人才培养质量。



教学质量监控与保障体系的组织系统由决策系统、管理与执行系统、检查与评价系统和教学过程监控系统等四个方面构成，是一个逐层向下控制，逐层向上负责的质量管理系统。

十二、特色与其他

本专业培养方案在方案制定过程中始终贯彻“校企合作、产学结合”的“专业+项目+服务”的专业建设模式。通过对企业的岗位调研及毕业生的信息反馈，由企业专家与专业带头人和骨干教师组建专业建设团队，把本专业的工作项目进行任务分析，组合成学生应掌握的职业能力模块，构建工学结合的“层次化、模块化”课程体系。

该方案充分体现了职业特色，做到了理论知识与实践技能并重，注重学生实践能力的培养。通过项目驱动教学培养能实现在校学生零距离上岗，为学生服务，为企业服务，为行业服务，为社会服务。

附图 1：专业能力结构图

附图 2：课程体系架构图

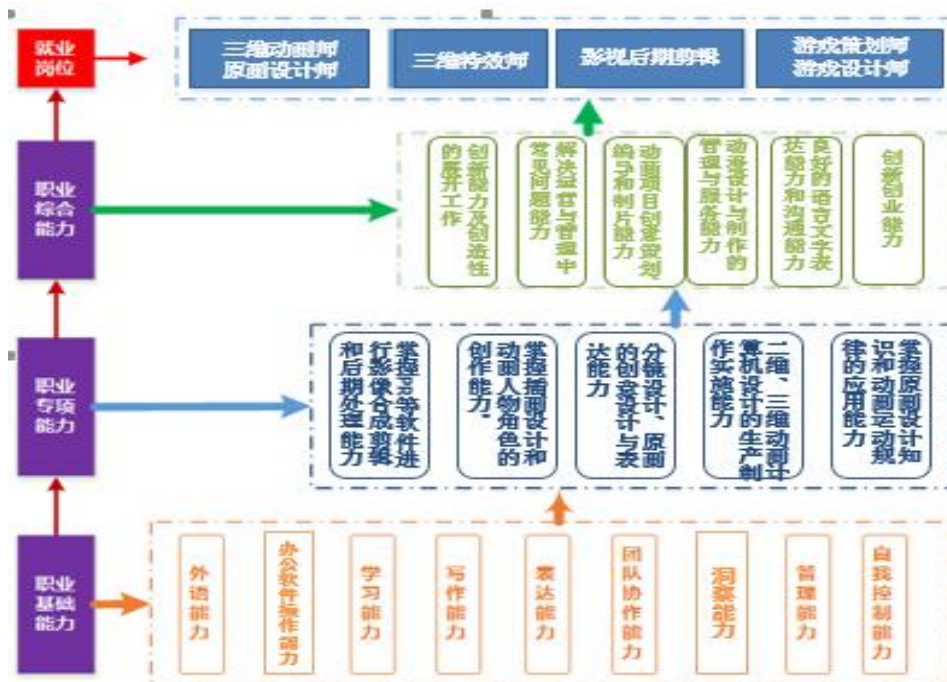
附图 3：培养规格实现矩阵

附表 1：教学计划进度表

附表 2：课程安排逻辑表

附表 3：教学活动时间分配表

附图 1：专业能力结构图



附图 2：课程体系架构图



附图 3: 培养规格实现矩阵

序号	培养规格 课程	素质						知识										能力									
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	思想道德修养与法律基础	√	√	√				√	√											√	√						
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√	√	√				√												√							
3	军事理论		√		√			√													√						
4	军训与入学教育				√	√		√													√						
5	形势与政策	√	√	√	√			√	√												√						
6	职业发展与就业创业指导	√				√		√	√											√	√						
7	大学生心理健康教育				√	√		√												√	√						
8	人文、艺术、经济公选课						√	√													√						
9	体育					√		√													√						
10	英语						√	√	√												√	√					
11	计算机应用基础			√				√	√													√					
12	设计概论						√	√												√							
13	造型基础			√			√			√										√	√						
14	色彩基础			√			√			√										√	√						
15	构成基础			√			√			√										√	√						
16	Photoshop 图像处理			√			√			√										√	√						
17	微电影制作			√			√			√										√	√						
18	动画概论与鉴赏						√	√		√										√		√					
19	插画技法			√			√			√		√									√	√					
20	动画运动规律			√							√	√										√					
21	Maya 动画建模			√									√										√	√			

22	二维动画设计			√									√										√					
23	3D 角色设计			√									√	√										√	√			
24	创意设计			√																								
25	场景设计			√								√													√	√		
26	Maya 材质与渲染			√									√	√												√		
27	UI 设计			√										√	√										√			√
28	影视后期			√										√	√										√			
29	专业综合实践				√		√							√		√								√	√		√	√
30	顶岗实习				√		√							√		√								√	√		√	√
31	毕业设计（论文）				√																			√	√			
32	素质拓展			√	√	√	√	√	√															√	√			

附表 1: 教学计划进度表

课程属性	课程代码	课程名称	学分	课程类型	课程性质	学时数分配		考核方式	开课学期	周学时	教学周	开课单位
						共计	实践					
公共课	COM001	思想道德修养与法律基础	3	B	必修	48	18	考试	1	3	16周	教育与服务学院
	COM002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	B	必修	64	30	考试	2	4	16周	
	COM003	形势与政策	1	A	必修	16	0	考查	1-4	2	2周	
	COM004	军事理论	2	A	必修	36	0	考查	1	2	16周	
	COM005	军训与入学教育	2	B	必修	80	70	考查	1	2	16周	
	COM006	体育I	2	B	必修	32	24	考查	1	2	16周	
	COM007	体育II	2	B	必修	38	24	考查	2	2	16周	
	COM008	体育III	2	B	必修	38	24	考查	3	2	16周	
	COM009	大学生心理健康教育	2	B	必修	32	16	考查	2	2	16周	
	COM010	职业发展与就业创业指导	3	B	必修	48	18	考查	2-4	2	8周	
	COM011	计算机应用基础	3	B	必修	57	25	考试	2-3	2,25	16周,1周	工学院
	ENG001	英语I	4	A	必修	64	0	考试	1	4	16周	博雅学院
	ENG002	英语II	4	A	必修	64	0	考试	2	4	16周	
	ENG003	英语III	4	A	必修	64	0	考试	3	4	16周	
	ENG004	英语IV	4	A	必修	64	0	考试	4	4	16周	
		公共选修课I	2	A	选修	32	0	考查	2	2	16周	各学院
	公共选修课II	2	A	选修	32	0	考查	3	2	16周		
	公共选修课III	2	A	选修	32	0	考查	4	2	16周		
	小计		48			841	249					
专业基础课	SCA913	设计概论	3	A	必修	48	0	考查	1	4	12周	艺术设计学院
	SCA917	造型基础	4	B	必修	64	30	考查	1	12	6周	
	SCA906	构成基础	4	B	必修	64	30	考查	1	12	6周	
	SCA910	色彩基础	4	B	必修	64	30	考查	2	8	8周	
	SCA903	Photoshop图像处理	4	B	必修	64	30	考查	2	8	8周	
	APT001	动画概论与鉴赏	4	B	必修	64	30	考查	2	4	16周	
	小计		23			368	150					
专业核心课	APT002	插画技法	4	B	必修	64	0	考试	3	4	16周	艺术设计学院
	SCA915	微电影制作	4	B	必修	64	30	考试	3	4	16周	
	APT003	动画运动规律	4	B	必修	48	30	考试	3	8	8周	
	APT004	Maya动画建模	6	B	必修	96	50	考试	3	6	16周	
	APT005	二维动画设计	4	B	必修	64	30	考试	4	8	8周	
	APT006	3D角色设计	6	B	必修	96	50	考试	4	6	16周	
	小计		28			448	190					
专业拓展课	SCA904	创意设计	4	B	选修	64	30	考查	2	4	16周	艺术设计学院、团委
	SCA916	影视后期	4	B	选修	64	30	考查	4	4	16周	
	APT007	Maya材质与渲染	4	B	选修	64	30	考查	4	8	8周	
	APT008	场景设计	4	B	选修	64	30	考查	4	4	16周	
	APT009	UI设计	4	B	选修	64	30	考查	4	4	16周	
	小计	五选三	12			192	90					
社会与专业实践	APT010	专业综合实践	7	C	必修	175	175	考查	2,5	25	1周,6周	艺术设计学院、团委
	APTP01	顶岗实习	18	C	必修	450	450	考查	5-6	25	10月-5月	
	APTP02	毕业设计(论文)	4	C	必修	100	100	考查	5-6	25	10月-5月	
		素质拓展与劳动素养(含实践周)	10	C	必修	250	250	考查	1-6	25		
	小计		39			975	975					
总计/周学时			150			2824	1654	实践学时比:		59%		

注:

1. 课程类型: A(纯理论课, 实践学时低于20%)、B(理论+实践, 实践学时20%~70%)和C(实践课, 实践学时大于70%)。
2. 课程性质: 必修/选修;
3. 考核方式: 考试/考查, 考试: 平时考核+期末考试; 考查: 平时考核。其中考试课包括专业核心课、国家规定两课、英语课
4. 素质拓展分散在各学期完成;
5. 每学期安排20个教学周, 其中16周为常规教学周, 2周为复习考试周, 2周为实践周; 第五学期课程安排6个教学周。
6. 实践周安排在寒暑假, 学分纳入素质拓展学分, 实践周安排由团委和各学院制定具体实施方案。

附表 2：课程安排逻辑表（参照智能制造专业）

序号	课程名称	学分	学时	第1学期	第2学期	第3学期	第4学期	第5学期	第6学期
1	思想道德修养与法律基础	3	48	3					
2	形势与政策	4	64		4				
3	军事理论	2	36	2					
4	军训与入学教育	2	80	2					
5	形势与政策	1	16	0.25	0.25	0.25	0.25		
6	职业发展与创新创业指导	3	48		1	1	1		
7	大学生心理健康教育	2	32		2				
8	人文、艺术、经济公选课	6	96		2	2	2		
9	体育	6	96	2	2	2			
10	英语	16	256	4	4	4	4		
11	计算机应用基础	3	37	2	1				
12	设计概论	3	48	3					
13	造型基础	4	64	4					
14	色彩基础	4	64		4				
15	构成基础	4	64	4					
16	Photoshop图像处理	4	64		4				
17	绘画技法	4	64			4			
18	动画概论与鉴赏	4	64		4				
19	微电影制作	4	64			4			
20	动画运动规律	4	64			4			
21	Maya动画建模	6	96			6			
22	二维动画设计	4	64				4		
23	3D角色设计	6	96				6		
24	创意设计	4	64		2				
25	影视后期	4	64				4		
26	Maya材质与渲染	4	64				4		
27	场景设计	4	64				4		
28	UI设计	4	64				4		
29	专业综合实践(含写生1周)	7	175		1			6	
30	顶岗实习	18	450					5	6
31	毕业设计(论文)	4	100					2	2
32	素质拓展(含实践周和劳动教育)	10	250	2	2	2	2	2	
小		150	2824	28.25	33.25	29.25	27.25	15	8

注：每学期下面填写周学时；同一门课放在一行，同一类课程放在一起，显示其先后的逻辑关系，后面的学分根据大小使用不同颜色的色块来表示。

附表 3：教学活动时间分配表（单位：周）

项目 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计
军事理论及实践	2						2
劳动技能		1	1	1			3
考试周	1	1	1	1	1		5
理论教学/跟（顶）岗 实习	15	16	16	16	13	18	94
实践教学	2	2	2	2	6		14
毕业教育						2	2
机动周		1	1	1			3
合计	20	20	20	20	20	20	120