

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（510215）

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、修业年限

学制：三年，修业年限最长不超过六年。

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)	主要岗位群或技术领 域举例	职业资格证书举例
电子与信息大 类 (51)	计算机类 (5102)	动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人 员 (2-09-06-07)	插画设计; 概念设计; 模型制作; 动画设计; 文案策划; 非线性编辑。	动画绘制员 (初级、 中级) Adobe 系列动漫设计 制作应用软件证 3ds Max 制作员证 动画绘制员 (初级、 中级) NCAE 应用技术证书

五、培养模式

本专业采取“中方课程+引进课程”培养模式，主要依据教育部公布的专业教学标准制订课程，并辅以引进的 CC 课程。

六、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德智体美劳全面发展，具有深厚的家国情怀，宽广的国际视野，较高的英文水准，良好的职业道德与工匠精神，掌握本专业知识和技术技能，面向动画影视制作等行业的艺术设计职业群，能够从事动漫前、中、后期设计制作和管理服务等（岗位）工作的高素质国际化技术技能人才。

（二）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. 通识教育

（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。

(5) 身心健康素质：具有健康的体魄、心理和健全的人格，具有良好的自我认知，能恰当地进行自我评价与自我接纳；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) 国际化素质：理解人类命运共同体的内涵与价值，有全球视野与胸怀，做好与国际文化对接、交流、沟通的准备。

2.通用职业能力

(1) 具有探究学习、终身学习的能力，能适时创新学习方法及学习成果，适时更新知识和技能，适应新的环境和需求。

(2) 具有良好的中英文语言、文字表达能力和沟通能力，能与他人通过口头、书面形式进行有效沟通。

(3) 具有团队合作能力，能与团队其它成员相互合作，理顺工作关系，促进目标实现。

(4) 具有信息技术工具的应用能力，能有效地使用办公软件及其他现代信息技术工具，使各项任务顺利实现。

(5) 具有信息处理的能力，能从众多信息源中识别、收集、分析、组织信息，获得有效数据，使用合法合理的方式和手段表达和发布信息。

(6) 具有自我反思的能力，能对自己的行动、决定和结果负责，并做出反思，及时调整完善。

(7) 具有个人管理能力，能灵活应对变化，合理使用时间、资源，使项目任务顺利实现。

(8) 具有批判性思维和解决问题的能力，能通过自己已经掌握的知识与技能系统地分析、评估问题，并做出判断，提出解决问题的方法，能定性或定量地评价资料，并以此来接受别人的想法或提出质疑。

3.专业能力

(1) 具有较强的语言与文字表达能力，以及人际沟通、组织协调的设计创意合作能力。

(2) 具有一定的交叉学科专业背景，能够分析和解决艺术理论与社会人文等实际问题的能力。

(3) 具有动画影视项目创意策划、编导和制片能力，能够完成动画影视项目创作及前期制作。

(4) 具有动画影视项目的合成剪辑和后期处理能力，能够配合影视项目组完成项目后期制作。

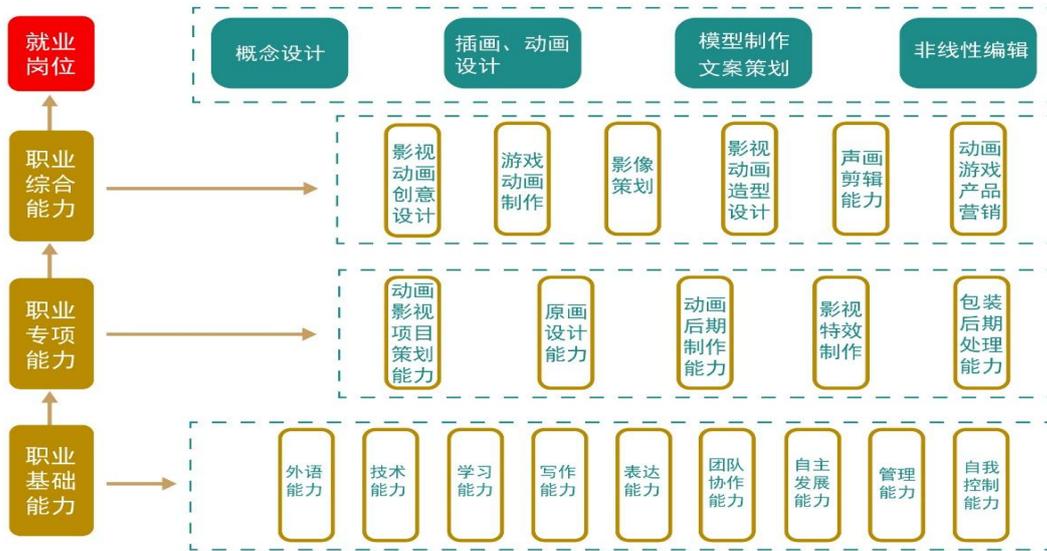
(5) 具有二维、三维动画计算机设计、生产制作实施能力。

(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，能根据前期项目设定独立完成场景设计及分镜脚本设计。

(7) 具有从事动画、漫画项目管理、设计和制作的基本能力与素质，能独立完成动画项目制作筹备等工作。

(8) 具有较强的动画影视创新意识和市场开拓能力，能够独立完成单个动画项目或多个项目组串联工作。

图 1 本专业的能力结构图

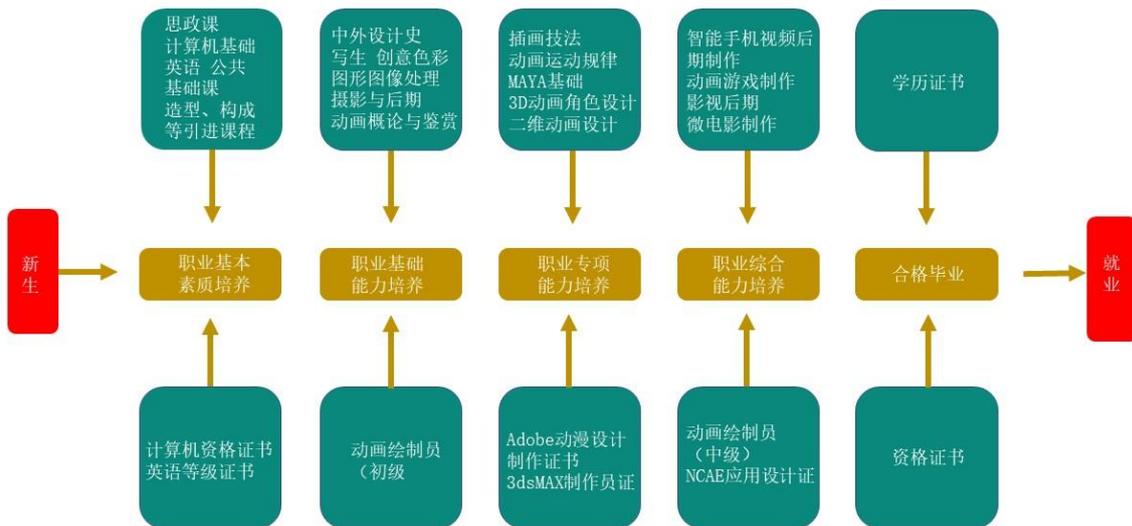


七、课程设置与学时安排

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课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、毕业实践等五大模块，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。

图 2 课程体系与职业能力之间的匹配关系



2.学时、学分安排

表 2 共建专业课程学时、学分分配表

课程设置						每学期周课时安排					
课程模块	性质	课程数	学分	学时	学时比	S1	S2	S3	S4	S5	S6
公共基础课	必修	23	39	693	27.37%	17	14	2	0	0	0
公共选修课	选修	4	8	128	5.06%	0	2	2	4	0	0
专业基础课	必修	5	19	304	12.01%	8	11	0	0	0	0
专业核心课	必修	7	32	512	20.22%	0	0	16	16	0	0
专业拓展课	选修	8	20	320	12.64%	0	0	4	4	12	0
单独设置的实训周	必修	1	1	25	0.99%	0	1W	0	0	1W	0
毕业实践	必修	2	22	550	21.72%	0	0	0	0	4W	18W
总计		50	141	2532	100.00%	25	27	24	24	12	
	其中专业实践学时占总学时					60.90%					
	选修课学时占比					17.69%					
	引进课程学时占专业课学时比					33.07%					

3.课程说明

公共基础课的课程说明见培养方案的通用部分。

表 3 专业基础课程说明

序号	课程名称	主要教学内容	课程思政目标
1	设计素描	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、创作与创意思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。	本课程旨在培养具有高尚的文化素养、健康的审美情趣、乐观的生活态度的新时代大学生,注重把爱国主义、民族情怀贯穿渗透到造型课程教学中去,帮助大学生树立起文化自觉和文化自信。
2	创意色彩	通过本课程的学习,使学生深入学习色彩在时空中与艺术中的基本概念与应用范围。通过了解色彩与人的感知系统的关系,对色彩的基本要素与属性和视觉与色彩的关系的把握,通过对画面中形与色的关系、色彩之间的关系以及色彩的构成形式的学习,学生能够熟练掌握色彩在艺术设计中的应用方式和方法。本课程使学生在理论实践相结合的过程中熟练掌握色彩的主要知识和技能。为后续的专业核心课程奠定基础。	本课程将红色经典油画作融入课堂,宣扬红色革命精神,培养学生爱国主义情怀。让学生在了解我国艺术历史和传统文化的同时,了解我国艺术历史和传统文化。
3	专业综合基础知识	本课程为艺术设计类专业学生必修的基础理论课程,主要研究和概述艺术的起源、艺术本质、艺术与生活、艺术审美、艺术与设计等相关问题的一门课程。通过本课程的教学,帮助学生了解现有的艺术理论体系,提高理论水平和理论修养,让学生较全面地掌握艺术的一般性规律,树立正确的艺术观和艺术实践观。同时,通过教	本课程紧密结合思政内容,将思想政治教育与艺术理论教育融会贯通。将分析中国传统艺术形式、传统文化元素、科技文化等相关的艺术案例,以案例教学将思政元素有机融入课堂。通过教学,既能开拓学

		学活动向学生传递新的理论信息,拓展艺术理论视野,提高艺术文化修养。教学中加强学生对各种艺术现象进行分析的能力,使理论与实践相结合,培养学生对艺术理论的独立思考和创新精神,并为专业学习奠定必要的理论基础。	生的艺术审美视野,同时使学生们对艺术理论学习更有自觉性、更有思想性、更有创新性,激发学生对艺术理论学习的历史责任感与时代使命感。
4	图形与图像处理 (引进课程)	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。	本课程是对图形进行美化操作,侧重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。同时将各章节内容与习近平新时代中国特色社会主义思想、中华优秀传统文化、革命文化、社会主义核心价值观、中国梦等有教育意义的素材和事例有机结合,实现专业知识体系教育与思想政治教育的有机统一。
5	摄影与后期 (引进课程)	通过本课程的学习,使学生掌握摄影与摄像所需要的理论知识,掌握照相机和摄像机的拍摄方法,并能熟练操作数码照相机、摄像机,具备摄影和摄像的基本能力以及后期图像处理能力。	本课程在教学过程中通过对一些能够反映出祖国改革开放建设成果的摄影作品构图进行分析,既能够达到教学目的,还能在教学中渗透思想政治教育,将作品中蕴含的法制意识、文化自信、人文精神等提炼出来。让学生感受伟大的中国梦,并鼓励学生树立同样崇高的理想。
6	写生	通过本课程的学习,有助于学生搜集素材、开阔思维,是学生获得创作灵感的重要方式。它不仅有利于学科的发展,也满足了社会对美术人才的需求。	到实际场景中特别是具有意义的教育基地现场理论与实践进行学习与实践。要坚持以美育人、以美化人,积极弘扬中华美育精神,引导学生自觉传承和弘扬中华优秀传统文化。

表 4 专业核心课程说明

序号	课程名称	主要教学内容	课程思政目标
1	插画技法	通过本课程的学习,使学生掌握插画技法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。	本课程将红色文化、传统文化、科技文化植入教学案例,通过案例教学将思政元素有机融入课堂,使思想政治教育与艺术设计技能教育融为一体。
2	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。	要坚持以美育人、以美化人,积极弘扬中华美育精神,引导学生自觉传承和弘扬中华优秀传统文化。提高大学生思想道德修养、人文素质、加强品德修养。
3	角色创意与场景设计	通过本课程的学习,使学生理解动漫角色造型设计基本原理、设计基本规律,以及动画场景设计范畴的基本概念包括角色场景创意概念,角色造型原画造型设计创意理念。掌握形式、色彩整体对动漫制作角色及场景的基本设计技巧能够独立完成动漫角色造型设计和场景设计的图稿绘制及创意设计。	本课程能开拓学生的艺术审美视野,提升学生的设计美学知识面,在设计方法中使学生了解优秀本土传统设计文化。激发对艺术学习的历史责任感,使学生们的艺术创作更有自觉性、更有思想性、更有创新性。

4	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。	本课程通过科学地将各国二维动画发展进行比较,使学生了解不同文化的差异性,以全球化的眼光来看待二维动画设计,培养跨学科的交际能力,对中国文化的传承起促进作用。亲身参与中增强创新精神、创造意识。
5	3D 动画角色设计(引进课程)	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。	培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。
6	Maya 基础(引进课程)	通过本课程的学习,使学生全面、系统地了解三维动画制作软件 Maya 及其应用,使学生能够掌握 Maya 的基本操作、Maya 的环境设置、多边形基础操作、曲线曲面(NURBS)的操作、灯光与摄像机、材质和贴图、渲染、动力学操作、角色设定与动画。	培养学生勇于奋斗、乐观向上,具有自我管理能力和职业生涯规划的意识,有较强的集体意识和团队合作精神。
7	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。	本课程在教学实践中培养学生认识传统文化、地域文化的魅力与价值,培养他们成为优秀文化的传承者和守护者,也要培养他们成为传统文化创新发展的践行者,激发学生刻苦学习,努力钻研,持续创新。注重学思结合、知行统一,增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力。

表 5 专业拓展课程说明

序号	课程名称	主要教学内容	课程思政目标
1	智能手机视频制作概论(引进课程)	通过本课程的学习,使学生掌握手机摄影和制作电影的专业能力,学习基于手机功能下的摄影曝光技巧、文件压缩以及图像处理等多方位的摄影摄像技术。同时学习 Filmic Pro 软件的使用解锁手机视频制作的更多功能。	本课程注重实操演练,在授课中可以融入思政主题,比如弘扬我们的传统文化传统美德的主体拍摄任务,将思政教育融入艺术教学中提升艺术修养和审美情趣,把握学生艺术创作主题的方向,更好地为社会传统美德的弘扬和继承所服务。
2	智能手机后期制作(引进课程)	通过本课程的学习,使学生掌握智能手机的影像处理技能,熟练运用智能手机的已有镜头设备和软件设备创造性地合成镜头和场景,熟练控制光线、颜色和角度深度。具备电影摄像师的专业操作,正确利用环境光、录制和捕获准确干净的音频,利用手机视频软件制作完整的影片。	将传递给学生的价值观念和思想内容渗透到对学生的教育环节中,可将社会主义核心价值观的主要内容与设计元素形态、技能知识点相结合,将视频类的相关专业知识结合学生们喜爱的“抖音”“快手”“微视”等热门 APP 进行解析、评估,引导学生对短视频类 APP 的热门社会现象进行分析,注重加入一些思政教育元素来拓展教学范围,提升教学的艺术质量,潜移默化地影响和增长学生们的文化自信。

3	动画游戏制作	通过本课程的学习能够完成动漫方案的整体设计,学生在项目训练中能够发挥理实一体的能动运用,熟练掌握设计所需要的软件应用。在实训中积累经验,为后续进入影视类视频制作公司实习做准备。	本课程在理论章节里将思政元素与游戏制作有机结合,将思政元素融入专业内容的学习中。在美育教学中提升审美素养、陶冶情操、温润心灵、激发创造创新活力。
4	微电影制作B	通过本课程的学习,建立学生影片创作的基本认识,分四个环节讲授短片创作的各个环节,课内课外要求学生观摩大量纪录片与剧情短片,使学生能够将纪录片观念应用于实践,掌握独立或合作创作视频短片的能力。	将微电影融入思想政治理论课,坚持以学生为主体的教学理念,以与课程相关的内容为主题,通过指导学生自主自导、相互合作完成微电影的制作。培养学生的实践意识、创新意识等,提升学生思想政治内容的接受程度,树立正确的世界观、人生观和价值观。
5	智能手机制作工具(引进)	通过本课程的学习,使学生掌握智能手机电影摄影,相机移动、遮挡、构图、机架对焦、景深和变焦的专业技能。该课程涵盖了 Filmic Pro 应用程序嵌入智能手机相机,增强摄影控制及色彩空间的精确设置方法,并对两种电影制作风格——剧本/叙事和纪录片/现实处理手法进行剖析,了解智能手机增强电影制作的方式。	本课程结合应用程序解锁手机摄影新模式,侧重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。培养学生的实践意识、创新意识等,提升学生思想政治内容的接受程度,树立正确的世界观、人生观和价值观。
6	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。	在团队训练合作中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神,提升学生综合素质。
7	数码多媒体技术	通过本课程的学习,使学生深化计算机动画制作基本技术、中间帧画面的生成方法(关键帧方法、算法生成方法)、动画的运动控制方法(运动学方法、动力学方法、随机方法、行为规则方法)、计算机动画的制作过程(二维动画制作、三维动画制作)了解虚拟现实技术及其实现、虚拟现实制作软件,增强现实的概念、特点及关键技术、增强现实系统的工作流程、增强现实技术的发展及应用。	课程设计体现设计之美、中国先进文化、优秀传统文化、现代服务设计理论等,秉承跨学科发展理念。课程主要做到理论与实践的高度统一,突出学生专业技能提升和学生实践动手能力培养。

表 6 毕业实践课程说明

序号	课程名称	主要教学内容	课程思政目标
1	顶岗实习	企业顶岗实习	在顶岗实习过程中培养学生的远大理想,树立中国特色社会主义共同理想,实现个人价值与社会价值的统一。树立学生的“四个自信”引导学生养成科学、严谨的工作态度,培养学生努力钻研的工匠精神,增强学生科技报国的责任担当,培养学生的创新思维,提高学生的创新能力,弘扬时代精神。
2	毕业设计(论文)	毕业设计制作和论文撰写	毕业设计以项目为导向,以理论结合实践为教学手段,以专业理论知识为核心,融入思政因素辅助教学,使学生在毕业设计制作过程中加强了对本专业各知识点的理解贯通,同时提升了学生的德育素质,增强其社会责任感。

4.培养规格实现矩阵(见附图1)

5.教学进度安排

(1) 教学计划进度表——共建专业（附表1）

(2) 教学活动时间分配表（附表2）

八、毕业条件

1. 在学制规定的期限内完成人才培养方案所规定的课程学习且成绩合格，修满 143 学分。
2. 计算机应用能力水平达到全国计算机等级考试 1 级以上。
3. 具有良好的中英文语言、文字表达能力和沟通能力，能与他人通过口头、书面形式进行有效沟通。

毕业时英语水平达到相当于 CEFR（Common European Framework of Reference for Languages，欧洲语言共同框架）A2 级别。

4. 取得以下至少 1 门技能证书（3 种以上）：

- (1) 助理三维动画师
- (2) 后期处理设计师
- (3) 平面动画设计师
- (4) 三维动画设计师

5. 在校期间至少修满“第二课堂”16 个学分。

九、实施保障

1. 师资队伍

本专业共有校内师资 9 名，其中高级职称 1 人，中级职称 1 人，初级职称 7 人。另有企业兼职教师 2 人，具备高级工程师、工程师职称的占 27%以上。教师中具有双师背景的占 36%。

师资队伍一览表见表 7。

表 7 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	金叶	苏州百年职业学院	讲师	计算机技术	计算机软件使用技能 PHOTOSHOP 软件技法 平面设计	专职
2	刘强	苏州百年职业学院	助教	艺术设计	游戏动画设计 动画项目制作 二维动画设计	专职
3	曹钧涵	苏州百年职业学院	助教	三维动画设计	MAYA 建模 MAY 材质渲染 三维动画制作	专职
4	陆苏怡	苏州百年职业学院	助教	三维动画设计	MAYA 建模、MAY 灯光 场景设计、UI 设计	专职
5	张萌	苏州百年职业学院	助教	基础美术	造型基础、色彩基础、 设计概论	专职
6	陈曦	苏州百年职业学院	助教	数字媒体设计	构成基础、影视后期 微电影制作	专职
7	杨波	苏州百年职业学院	助教	三维软件设计	三维软件制作技术 场景设计	专职
8	刘婧如	苏州百年职业学院	助教	数字媒体设计	动画概论、视听语言 影视后期	专职

9	李川	苏州奥拉动漫科技有限公司	工艺美术师	动画特效、影视后期	影视后期、视效制作、动画制作	兼职
10	高青松	苏州奥拉动漫科技有限公司	工艺美术师	艺术设计、动画美术	分镜头、原画设计 动画运动规律	兼职

2.教材与课程资源

(1) 教材

教材选用须符合《职业院校教材管理办法》《江苏省职业院校教材管理实施细则》《苏州百年职业学院教材管理办法》等文件规定，教材必须体现党和国家意志，做到凡选必审。选用或使用境外教材，按照国家有关政策执行，无论是选用的教材还是合作方指定的教材，要组织专家对教材的政治性、思想性、科学性和适应性进行全面审查，并形成书面使用审查意见，提交学校教材工作委员会审定批准。对于指定教材内容不符合我国教材要求的应对相关内容进行整改和调整并形成书面报告，报学校教材工作委员会审批后使用。鼓励选用我国出版社翻译出版、影印出版的国外优秀教材。坚持按需选用，凡选必审，为我所用，严格把关。

本专业的课程教材推荐如表 8

表 8 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	设计素描(引进课程)	设计素描	安徽美术出版社	2018.08	董菘	978-75398-7952-9
2	创意色彩(引进课程)	色彩基础	江苏大学出版社	2020.06	刘国松	978-75684-1369-5
3	图形图像处理	PhotoshopCS6 精通与实战	河北美术出版社	2020.70	李丹	978-75310-6628-6
4	中外设计史	中外设计史	中国轻工业出版社	2017.11	耿明松	978-751-841-6394
5	摄影与后期	摄影基础	河北美术出版社	2017.07	完颜严	978-75310-8844-8
6	动画运动规律	动画运动规律	安徽美术出版社	2016.12	罗莎莎	978-75398-7374-9
7	插画技法	插画设计	安徽美术出版社	2017.04	李文婷	978-75398-7753-2
8	动画概论与鉴赏	动画概论	江西美术出版社	2018.12	陈闯	978-75480-6610-1
9	二维动画设计	二维动画制作	清华大学出版社	2021.10	张引	978-730-2586-388
10	MAYA 基础(引进)	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	978-75398-8399-1
11	3D 动画角色设计(引进)	3DS MAX 动漫游戏角色设计实例教程	人民邮电出版社	2015.12	李瑞森	978-711-538-8667
12	动画游戏制作	Cinema 4D 商业动画项目教程(全彩慕课版)	人民邮电出版社	2022.3	李蓟宁	978-7-115-56592-1
13	微电影制作	微电影制作教程	机械工业出版社	2015.07	彭剑锋	978-711-1504-733
14	角色创意与场景设计	动漫角色场景与衍生品设计	人民邮电出版社	2017.03	盛萍	978-711-5443-946

(2) 课程资源

- ① Pinterest: <https://www.pinterest.com/?autologin=true>
- ② Artist Network: <https://www.artistsnetwork.com/>
- ③ Contemporary Art Daily: <http://www.contemporaryartdaily.com/>
- ④ The Everge: <https://www.theverge.com/>
- ⑤ <https://www.xinpianchang.com>
- ⑥ <https://www.vcg.com/>
- ⑦ <http://www.cgmama.com/>
- ⑧ <https://videocopilot.net.cn/>

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 9 所示：

表 9 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
1	GN202 造型实训室	造型基础、色彩基础
2	GN203 造型实训室	造型基础、色彩基础
3	GN204 造型实训室	造型基础、色彩基础
4	GN206 摄影实训室	摄影与摄像、微电影制作
5	B208 动画实训室	Photoshop 图像处理、动画游戏制作、二维动画设计、MAYA 基础、3D 动画角色设计、UI 设计、影视后期等

(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 10 所示。

表 10 校外实训基地一览表

序号	企业名称	基地主要作用
1	上海开圣影视动画公司	学生实训、顶岗实习基地
2	苏州蓝之豚网络科技有限公司	学生实训、顶岗实习基地
3	苏州帧速度文化有限公司	学生实训、顶岗实习基地
4	苏州鸿鹰动画有限公司	学生实训、顶岗实习基地
5	苏州奥拉动漫科技有限公司	学生实训、顶岗实习基地
6	苏州简一文化创意设计产业有限公司	学生实训、顶岗实习基地
7	苏州时空立方动画有限公司	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。顶岗实习一般安排在第六学期，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。顶岗实习必须签订三方协议，“无协议不实习”。

（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，学生须按照实习要求提交顶岗实习归档的各项材料。

十、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。

十一、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：培养规格实现矩阵

附表 1：教学计划进度表——共建专业

附表 2：教学活动时间分配表

附图 1：培养规格实现矩阵

动漫制作技术专业（共建）培养规格矩阵																							
培养规格	通识教育							通用职业能力							专业能力								
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
课程																							
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	√	√	√	√			√	√				√	√	√									
思想政治理论实践课	√	√	√	√	√		√	√					√	√	√								
军事理论	√	√	√	√	√			√						√									
军训与入学教育	√	√	√	√	√	√	√					√		√									
体育I-III					√			√					√	√									
大学生心理健康教育		√	√	√	√			√	√	√			√	√	√								
职业发展与就业创业指导I-III		√	√	√	√			√		√			√	√									
高等数学			√										√	√									
大学语文				√		√				√			√										
英语	√	√	√	√			√	√	√	√	√												
劳动教育	√	√	√	√	√			√		√													
公选课			√	√	√	√	√	√					√	√									
计算机应用基础		√											√	√									
设计素描			√				√						√										√
创意色彩			√				√						√					√					
写生			√				√						√				√						
角色创意与场景设计			√				√						√				√	√	√	√	√		
专业综合基础知识			√				√			√							√	√	√	√	√		
图形与图像处理（引进）												√					√				√	√	√
摄影与后期（引进）			√				√															√	
动画运动规律													√					√			√	√	√
插画技法			√														√			√			√
动画概论与鉴赏			√																			√	
二维动画设计																		√			√		
MAYA基础（引进）																		√			√	√	
3D动画角色设计（引进）			√															√		√			
智能手机视频制作简介（引进）			√															√	√				√
智能手机制作工具（引进）			√															√	√				√
智能手机后期制作（引进）			√																√	√	√		
动画游戏制作			√				√			√							√					√	√
微电影制作B			√														√					√	
影视后期			√																		√	√	
数码多媒体技术																	√	√		√	√	√	
顶岗实习			√														√	√		√	√		
毕业设计（论文）			√																		√	√	

附表 1：教学计划进度表——共建专业

动漫制作技术专业（共建）教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称（中文）	课程名（英文）	学分	课程属性	学时		考核方式	学期课堂周课时						授课语言	备注	
						共计	实践		1	2	3	4	5	6			
公共课	COM601	思想道德与法治	Value, Morality and Rule of Law	2	必修	32	0	考查	2							中文	
	COM602	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Contemporary Chinese Political Theories	2	必修	32	0	考查	2							中文	
	COM603	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	必修	48	0	考查		4						中文	13周*4, 后两周实践
	COM604	思想政治理论实践	Practical of Ideological and Political Theory	1	必修	25	25	考查		2W						中文	
	COM605	形势与政策 I	Situation and Policy I	0.25	必修	4	0	考查	2							中文	
	COM606	形势与政策 II	Situation and Policy II	0.25	必修	4	0	考查		2						中文	
	COM607	形势与政策 III	Situation and Policy III	0.25	必修	4	0	考查			2					中文	
	COM608	形势与政策 IV	Situation and Policy IV	0.25	必修	4	0	考查				2				中文	
	COM609	军事理论	Military Theories	1	必修	16	8	考查								中文	11-17周, 辅以慕课
	COM610	职业发展与就业创业指导 I	Career Development & Job Search I	1	必修	16	6	考查	2							中文	4-10周
	COM611	大学生心理健康教育	Mental Health Education	2	必修	32	16	考查		2						中文	1-8周, 辅以慕课
	COM612	职业发展与就业创业指导 II	Career Development & Job Search II	1	必修	16	6	考查								中文	9-16周
	COM613	职业发展与就业创业指导 III	Career Development & Job Search III	1	必修	16	6	考查						讲座*4		中文	四次讲座
	COM614	军训与入学教育	Military Training	2	必修	80	70	考查	2W							中文	
	COM615	劳动教育	Labor Education	1	必修	16	10	考查	2							中文	3次理论课, 劳动实践 12学时
	COM616	计算机应用基础	Fundamentals of Computer Application	3	必修	48	32	考查	3							中文	
	COM619	大学语文 I	College Chinese I	2	必修	32	0	考试	2							中文	
	COM620	大学语文 II	College Chinese II	2	必修	32	0	考试		2						中文	
	COM621	体育 I	Physical Education I	2	必修	36	28	考查	2							中文	
	COM622	体育 II	Physical Education II	2	必修	36	32	考查		2						中文	拓展学时 "keep" 运动打卡
	COM623	体育 III	Physical Education III	2	必修	36	32	考查			2					中文	
	ENG601	基础英语 I (核心)	English Foundation I (Core)	4	必修	64	14	考试	4							英文	
	ENG602	基础英语 I (进阶)	English Foundation I (Extensive)		14		考试								英文		
ENG603	基础英语 II (核心)	English Foundation II (Core)	4	必修	64	14	考试	4							英文		
ENG604	基础英语 II (进阶)	English Foundation II (Extensive)		14		考试								英文			
		公共选修课	8	选修	128		考查		2	2	4						
	小计		47		821	327			17	16	4	4					
专业基础课	SAD601	设计素描	Drawing	4	必修	64	40	考查	4						中文		
	SAD602	创意色彩	Colour Basis	3	必修	48	32	考查		3					中文		
	SAD605	专业综合基础知识	Professional Fundamentals	4	必修	64	0	考查	4						中文	专转本课程	
	SAD606	图形与图像处理 (引进)	Adobe Photoshop	4	必修	64	40	考试		4					双语		
	SAD607	摄影与后期 (引进)	Photography and post-production	4	必修	64	40	考查		4					双语		
		小计		19		304	152			8	11	0	0	0	0		
专业核心课	APT601	动画概论与鉴赏	Animation Introduction and Appreciation	4	必修	64	12	考查			4				中文		
	APT602	角色创意与场景设计	Images of Original Artwork	4	必修	64	40	考查			4				中文		
	APT603	动画运动规律	Animation movement law	4	必修	64	40	考试			4				中文	海外留学拓展课程	
	APT604	插画技法	Illustration techniques	4	必修	64	40	考查				4			中文	课证融通: 原画设计师 (无等级)	
	APT605	二维动画设计	Two-dimensional animation design	6	必修	96	60	考试				6			中文	课证融通: 二维动画师 (初级)	
	APT606	MAYA基础 (引进)	Intro to Maya	4	必修	64	40	考试			4				双语	海外留学拓展课程	
	APT607	3D动画角色设计 (引进)	3D Character Animation	6	必修	96	60	考试				6			双语	课证融通: 三维动画师; 校企合作共建课程	
	小计		32		512	292			0	0	16	16	0	0			
专业拓展课	SVPR111	智能手机视频制作简介 (引进)	Intro to smartphone filmmaking	2	限选	32	24	考查				2			双语	微专业证书课程	
	SVPR112	智能手机制作工具 (引进)	Smartphone production Tools	2	限选	32	24	考查				2			双语	微专业证书课程	
	SVPR113	智能手机后期制作 (引进)	Smartphone post-production	2	限选	32	24	考查					2		双语	微专业证书课程	
	SAD613	专业英语	English for Specific Purpose	4	限选	64	0	考试			4				双语		
	APT609	影视后期	Later stage of film and television	4	选修	64	40	考查					4		中文	课证融通: 影视特效师 (初级)	
	APT610	动画游戏制作	Animation game making	4	选修	64	40	考查					4		中文	课证融通: 动画制作师 (初级)	
	APT611	数码多媒体技术	Digital multimedia technology	2	选修	32	24	考查					2		中文	海外留学拓展课程	
	APT608	微电影制作 B	Micro film production	4	选修	64	40	考查					4		中文		
	小计	修满20学分	20		320	168			0	0	4	4	12				
实践周	SAD603	写生	Outdoors Painting	1	必修	25	25	考查		1W					中文	集训1周	
毕业实践	APT001	顶岗实习	Internship	18	必修	450	450	考查							中文		
	APT002	毕业设计 (论文)	Final Year Project	4	必修	100	100	考查					4W		中文	10-14W	
		小计		22		550	550							22W			
合计				141		2532	1542		25	27	24	24	12				

注: 考核方式: 考试/考查, 考试: 平时考核+期末考试; 考查: 平时考核。每学期考试课程不应少于2门。

附表 2：教学活动时间分配表

周次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	入学与军训		理论（含实践）教学														答疑考核	实践周		
二	理论（含实践）教学	写生	理论（含实践）教学														答疑考核			
三	理论（含实践）教学														答疑考核					
四	理论（含实践）教学														答疑考核					
五	理论（含实践）教学										毕业设计、顶岗实习									
六	顶岗实习																		毕业教育	