

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

代 码：510215

二、招生对象、学制及学习形式

招生对象：普通高招 单招 技能高考 其他

学 制：三年

学习形式：全日制

三、就业面向

序号	面向的职业岗位	备注
1	插画设计	
2	概念设计	
3	模型制作	
4	动画设计	
5	非线性编辑	

四、人才培养目标与人才规格

(一) 培养目标 (根据学校人才培养目标, 并参照国家专业教学标准)

表 4-1 本专业培养目标及专业能力指标

学校培养目标	培养思想政治坚定、德技并修、全面发展(A); 具有正确的世界观、人生观、价值观, 崇尚劳动, 具有良好的职业道德和职业素养, 具有良好的身心素质和人文素养(A); 具有有效沟通和团队协作(B); 具有一定的专业知识和较强实践技能(CE), 能独立思考(D); 适应本区域地方经济社会发展的需要, 面向生产、建设、管理、服务第一线的复合型技术技能人才(E)。		
核心能力	切入点	内涵	核心能力指标
A 责任素养 (责任心)	品德	具备三观正确、责任担当、崇尚劳动、忠诚敬业、人文涵养的能力	A1.具备三观正确、责任承担、崇尚劳动、社会关怀、忠诚敬业的能力 A2.具备人文涵养的能力
B 沟通整合 (协作力)	倾听	具备有效沟通、团队协作、跨界整合、准确判断的能力	B1.具备有效沟通、团队合作的能力 B2.具备跨界整合的能力
C 学习创新 (学习力)	改善	具备持续学习、信息处理、适应变迁、创新创业的能力	C1.具备学会学习、信息处理的能力 C2.具备适应变迁、创新创业的能力
D 问题解决 (执行力)	思考	具备发现问题、分析问题、解决问题、执行力强的能力	D1.具备发现问题、分析问题的能力 D2.具备解决问题的能力
E 专业技能	应用	具备掌握技术、运用技能、	E1.具备熟用知识、掌握技术的能力

(专业力)	岗位管理、传授技能的能力	E2.具备运用技能的能力
专业培养目标	<p>本专业培养学生思想政治坚定、德技并修、全面发展(A)，具备良好的职业道德和职业生涯发展基础，具有劳动精神(A)，以及较强语言表达能力、人际沟通能力(B)、适应能力、综合职业能力和创新开拓能力(CD)，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的复合型术技能人才。</p> <p>发展预期：学生毕业5年后能践行社会主义核心价值观，具有良好的职业操守，具备职业发展必需的科学文化素质，能适应数字媒体领域发展变革，能分析并解决数字媒体领域的相关问题，并不断学习提升。</p>	
学校核心能力	本专业能力指标	
A 责任素养 (责任力)	AGj1 具备三观正确、责任承担、崇尚劳动、社会关怀、忠诚敬业的能力 AGj2 具备人文涵养的能力	
B 沟通整合 (协作力)	BGj1 具备有效沟通、团队合作的能力 BGj2 具备动漫制作流程，及行业相关领域知识的能力	
C 学习创新 (学习力)	CGj1 具备学会学习、信息处理的能力 CGj2 具备适应变迁、创新创业的能力	
D 问题解决 (执行力)	DGj1 具备发现问题、分析问题的能力 DGj2 具备运用动漫专业知识解决实际工作问题的能力	
E 专业技能 (专业力)	EGj1 具备使用各种软件制作绘制动漫角色的能力 EGj2 具备影视剪辑，影视特效，模型制作等制作的能力	

(二) 人才规格

(本专业毕业生应具备的知识、技能、情感、态度和价值观等方面的要求，应将本专业所特有的，有别于其他专业的职业素养要求纳入。)

表 4-2 本专业知识、能力、素养规格一览表

知识规格 (右为参考内容,可适当修改)	基础知识: 1. 掌握马克思主义基本理论和基本知识; 2. 掌握思想道德修养和法律基础知识; 3. 掌握数学计算、应用文写作、英语交流、计算机应用等科学文化基础知识。 专业知识:
-------------------------------	---

		<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握素描、色彩、构成设计等专业造型基础知识； 2. 掌握动画运动规律、视听语言的基础知识与应用； 3. 掌握二维动画的基础知识与应用； 4. 掌握三维动画的基础知识与应用； 5. 掌握动画后期剪辑、合成的基础知识与应用 6. 熟悉动漫行业的新知识、新技术。
能力规格	社会能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有独立思考，主动工作的能力； 2. 具有吃苦耐劳、甘于奉献的品质； 3. 具有良好的人际交往的能力、沟通协调、团队合作与工作适应能力； 4. 具有主动学习能力、自我发展能力及创新能力； 5. 具有良好的职业道德、敬业精神、工匠精神、崇尚劳动； 6. 具有严谨的工作态度和良好的心理素质。
	方法能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有终身学习，适应新知识、新技能学习的能力； 2. 具有获取信息的能力，并具有一定信息处理能力； 3. 具有制定工作计划的能力和进行职业生涯规划能力； 4. 具有分析、解决问题的能力； 5. 具有主动探索和应用新知识、新技术、新工艺的能力； 6. 具有严格执行工作程序、工作规范、工作标准和安全操作规程的能力； 7. 具有基本的生产组织、技术管理能力。
	专业能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有阅读并正确理解分镜头脚本和摄影表的能力； 2. 具有良好的审美素养和造型设计能力； 3. 具有动画项目“创意执行”能力； 4. 具有三维图形和三维特效处理能力； 5. 具有二维动画制作能力； 6. 具有影视后期合成、剪辑制作能力； 7. 具有综合应用专业知识、综合性知识和工具性知识进行问题定位与求解的能力。
素质规格		<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。 2. 具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。 3. 具有良好的身心素质和人文素养。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；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

(三) 证书要求

本专业需要考取的书:

3D 引擎技术应用 (初级) 证书

五、职业范围 (工业任务与职业能力分析)

(一) 职业面向

表 5-1 职业面向表

所属专业大类(及代码)	所属专业类(及代码)	对应行业(及代码)	主要职业类别(及代码)	主要岗位类别(或技术领域)
电子信息大类(61)	计算机(6102)	软件和信息技术服务业(65) 广播、电视、电影和影视录音制作业(87)	动画设计人员(2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员(2-09-06007)	插画设计 概念设计 模型制作 动画设计 非线性编辑

所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录;对应行业参照现行的《国民经济行业分类》;主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》。

(二) 服务面向

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力分析	职业技能等级证书	发证机构
1	插画设计 概念设计	衍生产品设计	设计场景原画,设计角色造型,设计道具造型,绘制画面分镜绘制等	平面设计(中级)	工业与信息化部教育考试中心
		卡通形象设计			
		插画设计			
		平面设计			
2	模型制作 动画设计 非线性编辑	游戏动画制作	新媒体编辑,制作与渲染输出	动画设计(中级)	工业与信息化部教育考试中心
		影视动画制作			
		影视特效与合成			
3	3D 引擎技术应用	三维场景关卡制作	Unity3D引擎的开发环境搭建、3D引擎基础工具应用、摄像机操作、光照系统操作	3D引擎技术应用初级证书	唯乐屋(北京)软件有限公司
		基础灯光渲染制作			
		关卡流程设计			
		产品测试			

六、毕业要求及说明

(二) 学分要求

本专业学生至少须修满课堂教学课程 155 学分（不含通识特色必修课）+ 通识特色（素质拓展）课程中必修课程 22 学分方可毕业。

课堂教学课程中全校通识(公共)必修课程 36 学分,专业必修课程 101 学分,专业限选课程 14 学分,通识素养(任选)课程 4 学分。

(二) 毕业要求（毕业要求应该比培养目标更具体）

毕业要求 1 良好的人文科学素养和首先水平

毕业要求 2 培养学生的艺术美感、理性思维和创作鉴赏能力

毕业要求 3 基本具备动画与漫画前期创意策划

毕业要求 4 掌握常见类型动画、漫画的创意设计与制作原理、生产流程和方法

毕业要求 5 熟练的二维、三维动画角色、场景、道具、分镜、原画和漫画设计与表达制作能力

毕业要求 6 二维、三维动画与漫画后期生产制作能力

毕业要求 7 能够在团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色，能够进行有效沟通和交流

毕业要求 8 具有终身学习的能力，不断更新和拓展自身的知识和技能

表 6-1 毕业要求与培养目标对应表

	责任心	协作力	学习力	执行力	专业力
毕业要求 1	✓	✓			
毕业要求 2		✓		✓	
毕业要求 3			✓	✓	✓
毕业要求 4		✓	✓	✓	✓
毕业要求 5	✓	✓	✓	✓	✓
毕业要求 6	✓	✓	✓	✓	✓
毕业要求 7		✓	✓	✓	
毕业要求 8	✓		✓		

七、人才培养模式

本专业将依托动漫及其衍生产业，与影视动画制作、游戏动画等企业进行合作，构造“项目主导，能力渐进；产学相融，岗位优先”人才培养模式。

我院已建立较为完善的专业实训室。在后期，即将投入一定资金建设专业图形工作站，后期非线编设备、数字摄像机、二维动画拷贝台等专业设备，能够进行二维三维动画制作、影视后期合成、电视栏目包装、录音合成等教学实践项目的制作。专业教学注重学生实践动手能力的培养，采用“教学+公司”的专业建设模式，形成项目导向与生产性实习相结合的教学特点；以工作任务为中心，以项目课程为主体的模块化课程，让学生有机会接触到有价值的商业项目，增加项目经验，按照项目流程教学，逐渐让学生的实践能力得到提高。实现教学、实训、上岗、就业的无缝对接。

依据湖北省文化创意产业发展现状，围绕动漫行业“有素养、懂艺术、会设计、能制作”的人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产学相融，岗位优先”的人才培养模式。“产学相融”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。我们与企业进行深度合作，以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产的结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的相关理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

八、课程地图（构建课程体系）

三年制高职人才培养课程地图

学习历程		大一上	大一下	大二上	大二下	大三上	大三下	学校培养目标	
素质通识课	通识特色课程 (必修课)	入学教育 (1 学分)、特色晚自习 (4 学分)、第二课堂(8 学分)、学生行为规范(4 学分)、劳动实践 (4 学分)、学生成长档案 (1 学分)						顶岗实习	培养思想政治坚定、德技并修、全面发展, 适应本区域地方经济社会发展的需要, 具有正确的世界观、人生观、价值观, 崇尚劳动, 具有良好的职业道德和职业素养, 具有良好的身心素质和人文素养, 具有一定的专业知识和较强实践技能, 面向生产、建设、管理、服务第一线的复合型技术技能人才。
	通识基础课程 (必修课)	大学生心理健康 (1 学分)、军事理论 (2 学分)、军事训练 (2 学分) 思想道德修养 (3 学分)、形式与政策 (1 学分)、体育 (2 学分)	大学生创业基础 (2 学分) 中特概论 (4 学分)、形式与政策 (1 学分)、体育 (2 学分)	形式与政策 (1 学分)	就业指导 (1 学分)、形式与政策 (1 学分)				
			大学生创业基础 (1 学分)	职业生涯规划 (1 学分)					
		大学英语 (6 学分)、人文基础 (3 学分)							
		现代信息技术 (3 学分)	社交礼仪 (4 学分)						
通识素养课程 (选修课)	人文艺术类、社会科学类、经济管理类、自然科学类 (每门 1 学分)								
专业平台课	美术基础 (4 学分)、Illustrator 图形设计 (4 学分) Photoshop 图形图像处理 (4 学分)、摄影摄像 (4 学分)	平面与色彩构成 (4 学分)、三维制作基础 (4 学分)	二维动画设计基础 (4 学分)					学校核心能力	
专业课 (核心课加注“★”)		动画速写 (4 学分)、	动画角色设计 (4 学分)、动画技法 (4 学分)、★影视动画特效制作 (4 学分)、★模型制作 (4 学分)、	★动画视听语言 (4 学分)、★二维动画制作 (4 学分)、★影视动画后期合成 (4 学分)、虚拟现实交互制作 (4 学分)				A 责任素养 (责任力) B 沟通整合 (协作力) C 学习创新 (学习力) D 问题解决 (执行力) E 专业技能 (专业力)	
技能训练课	素描实训 (1 学分)	色彩实训 (1 学分)、动画速写实训 (1 学分)	动画技法实训 (1 学分)、模型制作实训(1 学分)、后期特效实训 (1 学分)	视频剪辑实训 (1 学分)					

专业限选课 (模块方向 (一) 数字媒体)				影视动画赏析 (4 学分)	新媒体动画制作 (3 学分)、 新媒体运营与推广 (2 学 分)、用户界面设计 (3 学 分)、高级办公自动化 (2 学分)		
专业限选课 (模块方向 (二) 虚拟现实)				影视动画赏析 (4 学分)	用户界面设计 (3 学分)、 虚拟现实建模基础 (2 学 分)、虚拟现实应用设计 (3 学分)、高级办公自动化 (2 学分)		

注：1.按照专业群“底层共享、中层分立、顶层融通”的理念，属于专业共享课列入“专业平台课”中，“技能训练课”中如有专业群共享课的，请在课程名称右上角注“*”，属于群内非专业共享课均放入专业课中。

2.“专业限选课（模块课程）”一般可为“顶层融通”课，针对复合型人才培养要求，开发综合项目课程，保证每个专业在高年级时，均有跨专业互选的综合项目课程。

九、教学计划及进程安排表（课程类型一栏填写 A、B、C 类。A 为纯理论课程、B 为理论+实践（实验）课程、C 为纯实践课（理实一体课程、工学结合课程按 B）。教学改革课程学时在计算时，理论/实践为 1/1。）

（一）本专业全校通识必修课课程教学进程安排表（M 代表网络慕课）

（新增课程或课程名称发生更改的用“◎”标注，课证融通、课赛融通的课程用“●”标注。）

表 9-1 本专业全校通识必修课课程教学进程安排表

序号	课程编码	课程名称	课程类型	参考学分	考核方式	教学学时			学期周学时及周数分配						
						教学学时			一	二	三	四	五	六	
						总课时	理论教学	实践教学	20	20	20	20	20	20	
1	QT00026	军事军训	C	2	考查	60	0	60	2W						
2	QT0001	军事理论与训练	A	2	考查	36	36		M						
3	SZ0001	思想道德修养	B	3	考查	48	32	16	2*16						
4	SZ0002	中特概论	B	4	考查	64	56	8		4*16					
5	SZ00003	形势与政策	B	1	考查	64	16	48	M+讲座						
6	GG00001	体育 I	C	1	考查	32	0	32	2*16						
7	GG00002	体育 II	C	1	考查	32	0	32		2*16					
8	GG00003	大学英语 I	A	3	考试	64	64		4*16						
9	GG00004	大学英语 II	A	3	考试	64	64			4*16					
10	GG00007	大学人文基础 I	A	1.5	考查	32	32		2*16						
11	GG00015	大学人文基础 II	A	1.5	考查	32	32			2*16					
12	XX00001	现代信息技术	B	3	考查	64	32	32	M 2*16 上机 2*16						
13	QT00004	大学生心理健康	B	1	考查	16	16		M						
14	QT00003	职业生涯规划	A	2	考查	32	32				M				
15	XX20036	社交礼仪	B	4	考试	64	28	36		4*16					
16	QT00005	大学生就业指导	A	1	考查	12	12						M		

17	QT00008	大学生创业基础	A	2	考查	36	36			M				
小 计			/	36	/	752	492	260	12	16	0	0	0	0

(二) 本专业专业必修课课程教学进程安排表

(专业核心课程用“★”标记, 可被替换学分的课程用“☆”标记, 新增课程或课程名称发生更改的用

“◎”标注, 课证融通的课程用“●”标注, 专业核心课程一般为5-6门。)

表 9-2 本专业专业必修课课程教学进程安排表

课程类别	序号	课程编码	课程名称	课程类型	参考学分	考核方式	教学学时			学期周学时及周数分配					
							总课时	理论教学	实践及其他	一	二	三	四	五	六
										20	20	20	20	20	20
专业平台课程	1	XX20001	美术基础	B	4	考试	64	28	36	4*16					
	2	XX20002	平面与色彩构成	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	3	XX20003	●Illustrator 图形设计	B	4	考试	64	28	36	4*16					
	4	XX20004	●Photoshop 图形设计	B	4	考试	64	28	36	4*16					
	5	XX20037	☆摄影摄像	B	2	考试	32	16	16	4*16					
	6	XX20015	三维制作基础	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	7	XX20014	◎二维动画设计基础	B	4	考试	64	28	36			4*16			
专业课程 (核心课 加注“★”)	8	XX20038	动画速写	B	4	考试	64	28	36		4*16				
	9	XX20007	动画角色设计	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	10	XX20010	动画技法	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	11	XX20011	★●影视动画特效制作	B	4	考试	64	28	36			4*16			
	12	XX20012	★动画视听语言	B	4	考试	64	28	36				4*16		
	13	XX20032	★●模型制作	B	6	考试	96	46	50			6*16			
	14	XX20016	★◎二维动画制作	B	4	考试	64	28	36				6*16		
	15	XX20013	★●影视动画后期合成	B	6	考试	96	46	50				4*16		
技能训练课程 (如属于专业群共享课, 请在课程名	17	XX20039	素描实训	C	1	考查	28	0	28	1W					
	18	XX20040	色彩实训	C	1	考查	28	0	28		1W				
	19	XX20041	动画速写实训	C	1	考查	28	0	28		1W				
	20	XX20018	动画技法实训	C	1	考查	28	0	28			1W			
	21	XX20019	视频剪辑实训	C	1	考查	28	0	28				1W		
	22	XX20020	模型制作实训	C	1	考查	28	0	28			1W			
	23	XX20029	后期特效实训	C	1	考查	28	0	28			1W			

24	XX20033	考证培 训	3D引擎技术应 用证书(1+X)	C	2	考试	56	0	56						2W	
			平面设计	C												
			动画设计	C												
25	XX20022	顶岗实习		C	26	考查	720	0	720						10W	16W
小 计				/	101	/	2088	472	1616	16	12	22	18	0	0	

注：考证培训请注明证书具体名称（证书可以有多个，但只统计一个证书培训课时，证书不要利用课余时间培训）

（三）本专业的专业限选课程教学进程安排表

（专业核心课程用“★”标记，可被替换学分的课程用“☆”标记，新增课程或课程名称发生更改的用“◎”

标注，课证融通、课赛融通的课程用“●”标注，专业核心课程一般为5-6门。）

表 9-3 本专业限选课程教学进程安排表

课程类别	序号	课程编码	课程名称	课程类型	参考学分	考核方式	教学学时			学期周学时及周数分配					
							总课时	理论教学	实践及其他	一	二	三	四	五	六
										19	18	19	18	19	17
模块方向 (一) 数字媒体	1	XX20008	影视动画赏析	A	4	考试	64	64	0				4*16		
	2	XX20023	新媒体动画制作	B	3	考查	48	24	24					6*8	
	3	XX20043	◎新媒体运营与推广	B	2	考查	32	16	16					4*8	
	4	XX20042	用户界面设计	B	3	考查	48	24	24					6*8	
	5	XX20035	☆高级办公自动化	B	2	考查	32	16	16					4*8	
小 计					14	/	224	144	80	/	/	/	4	20	/
模块方向 (二) (虚拟现实)	1	XX20008	影视动画赏析	A	4	考试	64	64	0				4*16		
	2	XX20044	虚拟现实应用设计	B	3	考查	48	24	24					6*8	
	3	XX20045	虚拟现实建模基础	B	2	考查	32	16	16					4*8	
	4	XX20042	用户界面设计	B	3	考查	48	24	24					6*8	
	5	XX20035	☆高级办公自动化	B	2	考查	32	16	16					4*8	
小 计					14	/	224	144	80	/	/	/	4	20	/

注：为便于安排，各模块方向课程的总学分、总课时尽量保持一致。

(四) 全校通识素养（公共选修）课程教学进程安排表

表 9-4 全校通识素养（公共选修）课程教学进程安排表

序号	开设单位	课程	上课形式	学分	课程类别	总学时
1	JG	茶文化与茶艺	M	1	自然科学模块	28
2	JZ	广联达安装软件操作	面授	1		16
3	JT	玩转自媒体	面授	1		16
4	JG	生命的奥秘	面授	1		16
5	JZ	超级工厂-跑车系列	面授	1		16
6	JZ	城市记忆：消失的建筑	面授	1		16
7	JZ	建筑影视欣赏	面授	1		16
8	DZ	急救基础（心肺复苏）	面授	1		16
9	ZNZZ	机器人与人工智能	面授	1		16
10	ZNZZ	常用急救技术	面授	1		16
11	ZNZZ	机械发展史与智能制造	面授	1		16
12	JWC	面对面学管理	M	1	社会科学模块	22
13	JWC	管理百年	M	1		28
14	JZ	生态文明	M	1		32
15	JWC	跨文化沟通心理学	M	1		32
16	JWC	可再生能源与低碳社会	M	1		28
17	JWC	公共关系与人际交往能力	M	1		36
18	XG	爱的必修课：青少年性教育课程	面授	1		16
19	XG	心理绘画分析——我手画我心	面授	1		16
20	ZNZZ	解码国家安全	面授	1		16

序号	开设单位	课程	上课形式	学分	课程类别	总学时
21	SZ	中国近代史导读	面授	1	社会科学	16
22	SZ	生活必备法律常识	面授	1		16
23	SZ	优秀国产纪录片欣赏	面授	1	人文艺术模块	16
24	SZ	红色纪录片赏析	面授	1		16
25	GG	瑜伽健身	面授	1		16
26	DZ	金庸影视欣赏	面授	1		16
27	JZ	室内软装设计鉴赏	面授	1		16
28	JG	体育动作的分析与鉴赏	面授	1		16
29	GG	先秦文学经典解读	面授	1		16
30	GY	编舞 urban	面授	1		16
31	JZ	红色电影赏析	面授	1		16
32	JZ	欧体软笔临习	面授	1		16
33	GG	趣味历史典故选讲	面授	1	16	
34	JG	排球赛事欣赏与解说	面授	1	16	
35	JG	体育赛事赏析	面授	1	16	
36	GG	英语电影赏析	面授	1	16	
37	DZ	瑜伽入门	面授	1	16	
38	ZNZZ	《三国演义》鉴赏	面授	1	16	
39	ZNZZ	说说秦汉那些事	面授	1	16	
40	JY	中国古典舞	面授	1	16	

41	SZ	生活中的市场营销学	M	1	经济管理模块	22		45	JWC	互联网与营销创新	M	1	经济管理模块	28
42	JWC	生活中的会计学	M	1		14		46	ZNZZ	发散你的思维	面授	1		16
43	JWC	名企风采	M	1		28		47	JT	大学生金融安全与理财知识	面授	1		16
44	TW	互联网金融	M	1		32								

（注：JWC-教务处，GG-公共课部，SZ-思政课部，ZNZZ-智能制造学院，DZ-电子信息学院，JG-经贸与管理学院，TW-团委，JZ-建筑与环境艺术学院，JT-交通与物流学院，GY-工业互联网学院，JY-教学学院，XG-学工处）

注：1. 学生在校学习期间至少要完成 4 学分任选课，其中一门必须为面授课程；M 为慕课。

2. 公共选修课不合格只能重修，不能补考。

(五) 本专业通识特色(素质拓展)课程教学进程表

表 9-5 本专业通识特色(素质拓展)课程教学进程表

课程类别	课程名称	课程类型	学分	学时	考核方式	开课单位	认定单位
必修	QT00025 入学教育(第 1 学期)	B	1	16(1w)	考查	学工处	学工处
	QT0009 社会实践(第 1-4 学期)	C	2		考查	团委	团委
	第二课堂(第 1-5 学期)	C	8		考查	团委	团委
	行为规范(第 1-4 学期)	C	4		考查	学工处	学工处
	劳动教育(第 1-4 学期)	C	4		考查	学工处	学工处
	特色晚自习(第 1-4 学期)	B	4		考查	各学院	各学院
	学生成长档案	C	1		考查	学工处	各学院
选修	职业技能证书	英语四、三等级证书		3、2	考证	教务处	教务处
		计算机等级证书	C	2		教务处	教务处
		平面设计	C	2		互联网学院	互联网学院
		动画设计	C	2		互联网学院	互联网学院
		数字媒体交互设计	C	2		互联网学院	互联网学院
	技能竞赛	国家级一、二、三等奖		10、8、6	奖证	各学院	教务处
		省级(国家协会等)一、二、三等奖		6、5、4		各学院	教务处
		市、校级(省级协会等)一、二、三等奖		4、3、2		各学院	教务处
		各级比赛进入决赛		1	选拔	各学院	教务处
	社会实践活动	参加各类社会工作并获表彰		6、5、3	证书	各学院	团委
		个人或集体被校、市、省评为社会实践活动积极分子,集体被团市委或团省委评为优秀社会实践集体		6、5、3/人		各学院	团委
		创新、发明(有关证书)		8		团委	团委
	综合素养	第二课堂成绩 100 分及以上		3	考查	团委	团委
		行为规范平均 90 分及以上		2	考查	学工处	学工处
		劳动教育平均 90 分及以上		1	考查	学工处	学工处
		发表论文或千字以上文章(第一作者)		3	期刊	各学院	学工处
党课学习完成证明			1	考查	校组织部	校组织部	
学生成长档案			1	考查	各学院	各学院	

专业社团	完成指导教师安排的任务		2		考查	各学院	各学院
其他	获得除以上的其他各类表彰 (参照技能竞赛)		参照		证书	各学院	各学院

注：1. 社会实践、第二课堂课程由校团委负责；行为规范、劳动教育课程由学工处负责。“第二课堂”学分及成绩按《湖北工程职业学院第二课堂成绩考核实施办法》执行；“行为规范”学分及成绩按《湖北工程职业学院学生行为规范考核鉴定实施办法》执行；“劳动教育”学分及成绩按《湖北工程职业学院学生劳动教育考核鉴定实施办法》执行。

2. 通识特色课程的选修课程中获得的学分可以替换补考后仍不合格的公共必修课、带“☆”号的专业课、全校通识素养课（公共任选课）学分。

3. 同一奖项只取最高项的奖励学分；能替换的课程学分最多不超过 15 个学分。参加技能竞赛培优后已替换当学期课程学分的学生不再享受以上替换学分。

4. 申报流程：三年制学生第五学期（两年制学生第三学期）开学的第一周-第二周，由学生个人填写《学分替换申请表》→申请人所在学院审核→认定单位确认→教务处审批并录入成绩、学分。

（六）专业社团进程表

表 9-6 专业社团进程表（以下为参考，需按专业更改）

课程类别	序号	课程编码	课程名称或任务	课程类型	参考学分	考核方式	教学学时			学期周学时及周数分配						
							总课时	理论教学	实践及其他	一	二	三	四	五	六	
										19	18	19	18	19	17	
专业社团	1	\	摄影摄像	C	4		120		120	4W						
	2	\	高级办公自动化	B	2		60		60					60		
	3	\														
	4	\														
	5	\														

注：专业社团学生经过学校团委、教务处联合审核成立，可以安排课余时间培训，以上学时为学生活动学时，指导教师可适当指导，学生完成指导教师安排的任务，可以替换相应的专业课程（非核心）学分。专业社团活动 30 学时折算 1 学分，最高不超 4 学分。

十、教学活动及课程结构比例

表 10-1 本专业教学活动时间安排表

学年学期	项目	军事训练	课堂教学	校内实训	毕业设计	企业实习	社会实践	创新创业实践	复习考试	毕业鉴定	机动	总计	
一	1	2	32	1					1		1	40+2	
	2			2					1				
	S1						2						
二	3		32	3					1			1	40+2
	4			1				1	1				
	S2					2							
三	5		8			10			1		1	40	
	6					18				1			
合计		2	62	19	8	22	2	1	4	1	1	120+4	

注：（1）课堂教学含一体化教学课程；企业实习分为跟岗实践和顶岗实习；
 （2）每学年安排 40 周教学活动，每学期周数根据实际情况适当调整；
 （3）在原 40 周教学活动的基础上，团委可根据需要增加两个 2 周的小三学期 S1、S2，分别进行社会实践；各专业也可根据专业需要进行跟岗实践。

表 10-2 课程结构比例表（示例）

（请根据表 9-1、9-2、9-3、9-4 进行统计，再清空下表数据重新填写）

课程类别		课程门数	学分	学时			在总学时中所占比例	
				总学时	理论	实践		
素质通识课程	通识基础课（必修课）	17	36	752	492	260	24.04%	
	通识素养课（选修课）	4	4	64	64	0	2.05%	
专业（技能）课程	必修课	专业平台课	7	26	416	184	232	13.3%
		专业核心课	5	24	384	176	208	12.28%
		其他专业课	4	16	256	112	144	8.18%
		技能训练课	9	35	1032	0	1032	32.99%
	选修课	专业限选课	5	14	224	144	80	7.16%
合计		51	155	3128	1172	1956	100%	
理论学时		---		1112	---	---	37.47%	
实践学时		---		1956	---	---	62.53%	
选修课学时		---		64	---	---	2.05%	
素质通识课学时		---		752	---	---	24.04%	

十一、专业实践教学体系、素质教育体系

表 11-1 专业实践教学活动策划表

序号	课程名称	学时	学期	教学形式	教学方法	实施主体	实施地点	主要内容及要求	考核评价方式	实训成果
1	军事军训	60	一	实训	训练	教官	操场	军事化训练	考勤小结	汇报演练
2	体育 I	32	一	实训	实训	教师	操场	跑步 篮球	考勤	体能测试
3	体育 II	32	二	实训	实训	教师	操场	篮球 乒乓球	考勤	体能测试
4	学生综合素质评价	128	一~四	实践	实践	教师	黄石	社会实践	论文	素质报告
5	素描实训	28	一	实训	综合实践	双师型	实训室	物体明暗关系, 体积关系	考查	作品
6	色彩实训	28	二	实训	综合实践	双师型	实训室	色彩搭配, 颜色调配, 平面构成	考查	作品
7	动画速写实训	28	二	实训	综合实践	双师型	实训室	人物比例关系, 运动速写	考查	作品
8	动画技法实训	28	三	实训	综合实践	双师型	实训室	人物运动规律, 动物运动规律	考查	作品
9	视频剪辑实训	28	四	实训	综合实践	双师型	实训室	视频短片拍摄, 后期剪辑	考查	作品
10	模型制作实训	28	三	实训	综合实践	双师型	实训室	三维动画建模, 三维动画设计	考查	作品
11	后期特效实训	28	三	实训	综合实践	双师型	实训室	后期剪辑特效	考查	作品
12	中级考证培训	56	五	培训	综合实践	双师型	实训室	职业资格相关课程学习	考查	通过率
13	3D 引擎技术应用证书 (1+X 证书)	56	五	培训	综合实践	双师型	实训室	职业资格相关课程学习	考查	通过率

14		顶岗实习	720	五,六	实习	项目驱动	双师型	作品	专业实习	考查	实习报告
----	--	------	-----	-----	----	------	-----	----	------	----	------

表 11-2 学生素质教育活动开展表

面向全体学生，实施“学业与职业规划教育、职业道德与法制教育、社会适应教育、创新与创业教育”等四大工程，以学生社团为骨干，以活动为载体，通过讲座、报告会、主题活动等多种形式引导学生在活动中体验，学生综合素质提高和升华。

活动主题	活动目标	活动形式	组织单位	考核评价方式	开设学期				
					1	2	3	4	5
学习引导教育	培养学生个性化的学习方法、自我解惑的能力。	讲座 参观	各学院	体会	√				
职业道德与法制	培养学生提升职业道德素质和法律素质，树立社会主义荣辱观，增强社会主义法治意识的能力	理论课+实践活动	思政课部	笔试+论文	√	√			
心理健康教育	培养学生关注心理健康、优化心理品质、学会心理调适、预防和缓解心理问题的能力。	理论课+主题活动	学工部	笔试+论文	√				
综合安全教育	培养学生自我安全保护的意识、方法和能力。	讲座+主题活动	保卫处 各学院	体	√	√	√	√	√
入学教育	帮助新生适应和规划好大学生活，认识所学专业和自我成长成才途径，熟悉学校管理制度。	理论课+主题活动	学工处 各学院	笔试	√				
行为规范	培养学生自我管理、自我服务、自我教育、自我监督意识，努力规范自己的言行举止，践行社会主义核心价值观。	实践活动	学工处 各学院	平时	√	√	√	√	
劳动教育	培养学生树立正确的劳动观点和劳动态度，热爱劳动和劳动人民，养成良好的劳动卫生习惯。	实践活动	学工处 各学院	平时	√	√	√	√	
人文艺术素养	努力提高学生的人文艺术修养，引导学生形成健康的兴趣爱好，陶冶情操，丰富感情，完善品格。	实践活动	团委 各学院	申请审核	√	√	√	√	√
身心素质	督促学生积极锻炼身体，具备健康的体魄；具备稳定向上的情感、坚强意志。	实践活动	学工处 各学院	申请审核	√	√	√	√	√
社会工作与团队协作能力	培养学生了解为人处世、待人接物的基本规律，形成团结互助的团队合作精神，引导学生开展“自我教育、自我管理、自我服务、自我监督”“四自”管理。	实践活动	团委 各学院	申请审核	√	√	√	√	√
创新创业教育	培养创新创业型人才为核心，转变教育思想观念，强化创新创业能力训练，着力培养大学生的创新意识、创业精神和创业能力，构筑“创新创业教育、素质教育、专业教育”三位一体的创新创业教育体系。	讲座	团委 各学院	课程+活动	√	√	√	√	√
职业生涯规划	通过活动让学生了解职业生涯规划的重要性，能	讲座	就业处	体会 论文	√	√	√	√	√

与就业指导	通过规划求得职业发展，制定出今后各个阶段的发展平台，并且拿出攻占各个平台的计划和措施。								
社会实践教育	培养学生融入社会，增强社会责任感的意识和能力。	实践活动	学工处 各学院	社会实践 报告	√	√	√	√	√

十二、本专业课程对应职业技能等级证书模块与职业技能项目

目前本专业暂未执行 1+X 试点

十三、课程描述、课程评量

根据课程目标，梳理课程知识点，用符号表示本门课程与核心能力指标的关联度

1. 高关联：超 1/2 的知识点关联的核心能力用●表示；
2. 中关联：1/4~1/2 的知识点关联的核心能力用◎表示；
3. 低关联：低于 1/4 的知识点关联的核心能力用○表示
4. 没有关联的不注明符号

(一) 课程描述

表 13-1 通识必修课
湖北工程职业学院素质通识能力指标权重分配表

核心能力	素质通识能力指标
A 责任素养 (责任力)	AT1 具备承担责任、关怀社会的能力；具备遵守规范、伦理、忠诚、敬业、乐业的能力 AT2 具备人文、艺术、保持身心健康的基本素养
B 沟通整合 (协作力)	BT1 具备有效沟通和团队协作能力 BT2 具备跨界整合、合理判断的基本能力
C 学习创新 (学习力)	CT1 具备持续学习及独立思考、信息处理的能力 CT2 具备适应变迁、调整角色及规划职业生涯与发展的能力，具备创意、创新或创造的基本能力
D 问题解决 (执行力)	DT1 具备运用社会科学、自然科学或经济管理的学理和常识，具备发现、分析问题的能力 DT2 具备应用所学解决问题的能力，具有较强执行力
E 专业技能 (专业力)	ET1 具备专业所需的语言表达、数学运算或计算机办公等基础知能或掌握活动技术能力 ET2 具备运用现代化信息手段或常用学习工具的基本能力或运用活动技能、岗位管理的能力

表 13-2 动漫制作技术专业核心能力

<p>专业培养目标</p>	<p>本专业培养学生思想政治坚定、德技并修、全面发展(A)，具备良好的职业道德和职业生涯发展基础，具有劳动精神(A)，以及较强语言表达能力、人际沟通能力(B)、适应能力、综合职业能力和创新开拓能力(CD)，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作等行业动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事插画设计、概念设计、模型制作、动画设计、非线性编辑等工作的复合型技术技能人才。</p> <p>发展预期：学生毕业5年后能践行社会主义核心价值观，具有良好的职业操守，具备职业发展必需的科学文化素质，能适应数字媒体领域发展变革，能分析并解决数字媒体领域的相关问题，并不断学习提升。</p>	
<p>学校核心能力</p>	<p>切入点</p>	<p>核心能力(学习成果)</p>
<p>A 责任素养 (责任力)</p>	<p>品德</p>	<p>AGj1 具备三观正确、责任承担、崇尚劳动、社会关怀、忠诚敬业的能力 AGj2 具备人文涵养的能力</p>
<p>B 沟通整合 (协作力)</p>	<p>倾听</p>	<p>BGj1 具备有效沟通、团队合作的能力 BGj2 具备动漫制作流程，及行业相关领域知识的能力</p>
<p>C 学习创新 (学习力)</p>	<p>改善</p>	<p>CGj1 具备学会学习、信息处理的能力 CGj2 具备适应变迁、创新创业的能力</p>
<p>D 问题解决 (执行力)</p>	<p>思考</p>	<p>DGj1 具备发现问题、分析问题的能力 DGj2 具备运用动漫专业知识解决实际工作问题的能力</p>
<p>E 专业技能 (专业力)</p>	<p>应用</p>	<p>EGj1 具备使用各种软件制作绘制动漫的能力 EGj2 具备动画设计，影视剪辑，影视特效，模型制作等制作的能力</p>

表 13-3 专业核心课描述

课程名称	影视动画特效制作				学时/学分		64/4			
课程类型	<input checked="" type="radio"/> 素质通识 <input checked="" type="radio"/> 专业平台 <input checked="" type="radio"/> 专业核心 <input checked="" type="radio"/> 专业限选									
A 课程描述 (示例)	目的	本课程旨在让学生掌握光线特效、雷电特效、火焰特效、烟雾特效、流体特效、破碎特效、爆炸特效、特效合成等。								
	历程	通过项目案例教学让学生掌握各种特效的制作方法。								
	预期	生能够发挥创意，独立创作完成的、带有独立思维的影视特效作品								
B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1. 具备从事职业活动所需要的行为能力，设计思维具有创意感和设计仔细的工作作风； AGj1 2. 掌握影视视频特效制作的原理； BGj2 技能目标: 1. 熟悉光线特效，各种特效制作及合成方法； EGj2 2. 精熟 AE 软件操作方法； BGj2 素养目标: 1. 能够通过团队合作，具备影视特效处理能力。 BGj2									
C 核心能力	A 责任素养 (责任感)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
E 评量方式	<input checked="" type="radio"/> 过程性评量 <input checked="" type="radio"/> 终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成：平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩)； 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%； 3. 平时成绩由考勤情况（占 10%）、课堂纪律和学习态度（占 10%）、平时作业情况（占 50%）组成。平时作业情况，指教学中各教学单元训练成绩的完成质量； 4. 综合作业成绩（占 30%），指期末综合案例大作业。									
课程名称	动画视听语言				学时/学分		64/4			

课程类型	<input type="radio"/> 素质通识 <input checked="" type="radio"/> 专业平台 <input type="radio"/> 专业核心 <input checked="" type="radio"/> 专业限选									
A 课程描述 (示例)	目的	本课的主要任务是使掌握影视的视听元素、镜头组接及声画结构等独特表现手段的技巧与理论。								
	历程	课程教学内容设计将理论教学内容和实践教学内容融合一体，学生通过观看影片案例，教师讲解分析，加以理解。								
	预期	能够根据剧情绘制画面分镜头脚本。								
B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1、能够用分镜头的方法实现对剧本镜头的细化; CGj1									
	技能目标: 1、具备剧本构思、创作能力; DGj1 2、具备镜头设计能力; DGj2									
素养目标: 1. 具有良好的团队协作精神，主动与人合作、沟通和协商; AGj2										
C 核心能力	A 责任素养 (责任心)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	○	○	●	●	○	◎	●	◎	●	◎
E 评量方式	<input type="radio"/> 过程性评量 <input checked="" type="radio"/> 终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成: 平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩); 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%; 3. 平时成绩由考勤情况(占 10%)、课堂纪律和学习态度(占 10%)、平时作业情况(占 50%)组成。平时作业情况,指教学中各教学单元训练成绩的完成质量; 4. 综合作业成绩(占 30%),指期末综合案例大作业。									

课程名称	动画视听语言	学时/学分	64/4
课程类型	<input checked="" type="radio"/> 素质通识 <input checked="" type="radio"/> 专业平台 <input type="radio"/> 专业核心 <input checked="" type="radio"/> 专业限选		
A 课程描述 (示例)	目的	本课的主要任务是使掌握影视的视听元素、镜头组接及声画结构等独特表现手段的技巧与理论。	

	历程	课程教学内容设计将理论教学内容和实践教学内容融合一体，学生通过观看影片案例，教师讲解分析，加以理解。									
	预期	能够根据剧情绘制画面分镜头脚本。									
B 课程教学目标（逐条标注能力指标）	知识目标：	1、能够用分镜头的方法实现对剧本镜头的细化； CGj1									
	技能目标：	1、具备剧本构思、创作能力； DGj1 2、具备镜头设计能力； DGj2									
	素养目标：	1. 具有良好的团队协作精神，主动与人合作、沟通和协商； AGj2									
C 核心能力	A 责任素养 (责任感)	B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)			
	AGj1 AGj2	BGj1 BGj2	CGj1 CGj2	DGj1 DGj2	EGj1 EGj2						
D 能力体现	○ ○	● ●	○ ◎	● ◎	● ●						
E 评量方式	☆过程性评量 ●终结性评量 具体要求： 1. 成绩的组成：平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩)； 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%； 3. 平时成绩由考勤情况（占 10%）、课堂纪律和学习态度（占 10%）、平时作业情况（占 50%）组成。平时作业情况，指教学中各教学单元训练成绩的完成质量； 4. 综合作业成绩（占 30%），指期末综合案例大作业。										

课程名称	模型制作		学时/学分	96/6
课程类型	●素质通识 ●专业平台 ☆专业核心 ●专业限选			
A 课程描述 (示例)	目的	本课程旨在引领学生熟悉模型制作要求，制作道具模型制作、场景模型制作，角色模型制作。		
	历程	通过文献学习获取建模方法，贴图制作基础知识、借助讨论模型制作的方案		
	预期	实现制作模型要求，达到游戏/影视/VR 模型制作		

B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1. 掌握三维软件角色建模基本操作方法; CGj2									
	技能目标: 1. 掌握角色贴图绘制方法; DGj2 EGj2 2. 掌握角色动画制作的基本方法; EGj2									
	素养目标: 1. 具有良好的团队协作精神, 主动与人合作、沟通和协商; BGj1									
C 核心能力	A 责任素养 (责任感)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	○	○	○	◎	○	◎	●	●	●	●
E 评量方式	◐过程性评量 ●终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成: 平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩); 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%; 3. 平时成绩由考勤情况(占 10%)、课堂纪律和学习态度(占 10%)、平时作业情况(占 50%)组成。平时作业情况, 指教学中各教学单元训练成绩的完成质量; 4. 综合作业成绩(占 30%), 指期末综合案例大作业。									

课程名称	影视动画后期合成		学时/学分	64/4
课程类型	●素质通识 ●专业平台 ◐专业核心 ●专业限选			
A 课程描述 (示例)	目的	本课程主要任务是通过学习视频的剪辑、景别、转场特效的应用, 视频特效的应用, 字幕的制作, 关键帧动画的应用, 视频的渲染输出使学生能够掌握基本的影视后期流程制作, 采, 编, 播一体。		
	历程	通过文献学习获取切削加工基础知识、借助讨论学习制定切削加工方案以体实教学一体为主, 任务驱动, 结合当前视频主流媒体平台, 依托智慧职教云平台, 通过“课前——课中——课后”三个维度进行学习, 并按照课程内容开展丰富的实践教学活		
	预期	通过教学, 系统、科学地将影视剪辑基本概念、原理及在影视编辑		

	中的应用进行整合									
B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1. 掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理; AGj1 2. 掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能; EGj1 技能目标: 1. 熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作; EGj1 素养目标: 1. 具有良好的团队协作精神, 主动与人合作、沟通和协商; BGj1									
	A 责任素养 (责任感)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
C 核心能力	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	○	○	●	◎	●	●	●	◎	◎	●
E 评量方式	⚙️过程性评量 ●终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成: 平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩); 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%; 3. 平时成绩由考勤情况(占 10%)、课堂纪律和学习态度(占 10%)、平时作业情况(占 50%)组成。平时作业情况, 指教学中各教学单元训练成绩的完成质量; 4. 综合作业成绩(占 30%), 指期末综合案例大作业。									

课程名称	影视动画后期合成			学时/学分	64/4
课程类型	●素质通识 ●专业平台 ⚙️专业核心 ●专业限选				
A 课程描述 (示例)	目的	本课程主要任务是通过学习视频的剪辑、景别、转场特效的应用, 视频特效的应用, 字幕的制作, 关键帧动画的应用, 视频的渲染输出使学生能够掌握基本的影视后期流程制作, 采, 编, 播一体。			
	历程	通过文献学习获取切削加工基础知识、借助讨论学习制定切削加工方案以体实教学一体为主, 任务驱动, 结合当前视频主流媒体平台, 依托智慧职教云平台, 通过“课前——课中——课后”三个维度进行学习, 并按照课程内容开展丰富的实践教学活			

	预期	通过教学，系统、科学地将影视剪辑基本概念、原理及在影视编辑中的应用进行整合								
B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1. 掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理; AGj1 2. 掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能; EGj1 技能目标: 1. 熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作; EGj1 素养目标: 1. 具有良好的团队协作精神, 主动与人合作、沟通和协商; BGj1									
	A 责任素养 (责任感)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	○	○	●	◎	●	●	●	◎	●	●
E 评量方式	⚙️过程性评量 ●终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成: 平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩); 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%; 3. 平时成绩由考勤情况(占 10%)、课堂纪律和学习态度(占 10%)、平时作业情况(占 50%)组成。平时作业情况, 指教学中各教学单元训练成绩的完成质量; 4. 综合作业成绩(占 30%), 指期末综合案例大作业。									

课程名称	二维动画制作		学时/学分	96/6
课程类型	<input checked="" type="radio"/> 素质通识 <input checked="" type="radio"/> 专业平台 <input type="radio"/> 专业核心 <input checked="" type="radio"/> 专业限选			
A 课程描述 (示例)	目的	本课的主要任务是掌握影视 flash 动画的制作方法		
	历程	在授课时, 通过欣赏与临摹, 并且要求学生通过大量的实践操作来进行统筹学习。		
	预期	能够制作出影视 flash 动画		

B 课程教学目标 (逐条标注能力指标)	知识目标: 1. 掌握 Flash 常用动画的制作方法; <u>DGj2</u>									
	技能目标: 1. 掌握遮罩动画制作方法; CGj 2 2. 掌握角色动画制作方法; EGj1 3. 掌握 flash 中镜头语言的实现方法; DGj1									
素养目标: 1. 具有良好的团队协作精神, 主动与人合作、沟通和协商; AGj1										
C 核心能力	A 责任素养 (责任感)		B 沟通整合 (协作力)		C 学习创新 (学习力)		D 问题解决 (执行力)		E 专业技能 (专业力)	
	AGj1	AGj2	BGj1	BGj2	CGj1	CGj2	DGj1	DGj2	EGj1	EGj2
D 能力体现	○	○	●	●	○	◎	●	◎	●	◎
E 评量方式	◐过程性评量 ●终结性评量 具体要求: 1. 成绩的组成: 平时成绩和综合作业成绩(大作业成绩); 2. 平时成绩占 70%、综合作业成绩占 30%; 3. 平时成绩由考勤情况(占 10%)、课堂纪律和学习态度(占 10%)、平时作业情况(占 50%)组成。平时作业情况, 指教学中各教学单元训练成绩的完成质量; 4. 综合作业成绩(占 30%), 指期末综合案例大作业。									

(二) 课程能力及评量汇总一览表

表 13-3-1 通识课程能力及评量汇总一览表

	课程名称	责任素养 (责任感)		沟通整合 (协作力)		学习创新 (学习力)		问题解决 (执行力)		专业技能 (专业力)		评量项目及配分比例	
		AT1	AT2	BT1	BT2	CT1	CT2	DT1	DT2	ET1	ET2	平时 %	期末 %
通识必修课程	军事军训	●	◎	●	◎	○	○	●	○			50%	50%
	军事理论与训练	●	◎	●	◎	○	○	●	○			50%	50%
	思想道德修养		●		◎		◎		◎	○	○	60%	40%
	中特概论		●		◎		◎		◎	○	○	60%	40%

	形势与政策		●		◎		◎		◎	○	○	50%	50%
	体育 I		◎	●	○		◎		◎			50%	50%
	体育 II		◎	●	○		◎		◎			50%	50%
	大学英语 I	◎	●	●		◎			◎			60%	40%
	大学英语 II	◎	●	●		◎			◎			60%	40%
	高等数学 I			○	○	○		◎	◎	●	○	50%	50%
	高等数学 II			○	○	○		◎	◎	●	○	50%	50%
	大学人文基础 I	◎	●	●		◎			◎			60%	40%
	大学人文基础 II	◎	●	●		◎			◎			60%	40%
	现代信息技术	○	◎	◎	◎	●	●	●	◎	●	●	60%	40%
	大学生心理健康	◎	●	●	○	◎	●	○	○	○		64%	36%
	职业生涯规划	●	◎	●	◎	○	●	◎	◎			50%	50%
	大学生就业指导	●	◎	●	◎	○	◎	◎	●			50%	50%
	大学生创业基础	◎	◎	●	●	●	●	◎	●	◎	◎	60%	40%
	社会实践	●	●	●	◎	◎	◎	●	●	○	◎	100%	
通识特色课 (必修)	QT00025 入学教育(第 1 学期)	●	◎	●	○							100%	
	QT0009 社会实践(第 1-4 学期)	●	●	●	○	●		●		○		100%	
	第二课堂(第 1-5 学期)	●	●	●	○	●		●		○		100%	
	行为规范(第 1-4 学期)	●	●	◎	○			●				100%	
	劳动教育(第 1-4 学期)	●	●	◎	○			●				100%	
	特色晚自习	●	●	●	●	○		●		●		100%	
	学生成长档案	●	●	◎	○			●				100%	

注：1. “通识特色课”只统计必修部分。

2. 课程与能力关联度。高关联：超 1/2 的知识点关联的核心能力用●表示；中关联：1/4~1/2 的知识点关联的核心能力用◎表示；低关联：低于 1/4 的知识点关联的核心能力用○表示；没有关联的不注明符号

表 13-3-2 专业课程能力及评量汇总一览表

	课程名称	责任素养 (责任力)		沟通整合 (协作力)		学习创新 (学习力)		问题解决 (执行力)		专业技能 (专业力)		评量项目及 配分比例	
		AGj	AGj	BGj	BGj	CGj	CGj	DGj	DGj	EGj	EGj	平时 %	期末 %
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2		
专业平台课程	美术基础	◎		○	○	●	◎	◎		●	◎	60%	40%
	平面与色彩构成	◎		○	○	●	◎	◎		●	◎	60%	40%
	Illustrator 图形设计	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	●	60%	40%
	Photoshop 图形图像处理	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	●	60%	40%
	摄影摄像	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	◎	60%	40%
	三维制作基础	◎		○	○	●	●	◎	○	●	◎	60%	40%
	二维动画设计基础	◎		○	○	●	●	◎	○	●	●	60%	40%
专业课程 (专业核心课程用“★”标记)	动画角色设计	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	◎	60%	40%
	动画速写	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	◎	60%	40%
	动画技法	◎	◎	○	○	●	◎	◎	○	●	●	60%	40%
	★影视动画特效制作	○	○	●	●	○	◎	◎	●	○	●	70%	30%
	★动画视听语言	○	○	●	●	○	◎	●	◎	●	◎	60%	40%
	★模型制作	○	○	○	◎	○	◎	●	●	●	●	70%	30%
	★影视动画后期合成	○	○	●	◎	●	●	●	◎	◎	◎	70%	30%
	★二维动画制作	○	○	●	●	○	◎	●	◎	●	◎	70%	30%
	虚拟现实交互制作	○	○	●	●	○	◎	●	◎	●	◎	70%	30%
专业限选课程	影视动画赏析	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	●	60%	40%
	新媒体动画制作	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%
	新媒体运营与推广	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%
	用户界面设计	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%
	高级办公自动化	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%

	虚拟现实应用 设计	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%
	虚拟现实建模 基础	○	●	●	◎	●	○	●	○	◎	◎	60%	40%

十四、实施保障

(一) 专兼职教师团队

1. 现有师资队伍情况

表 14-1 现有专任教师的职称和学历情况（含实训教师、兼职教师要求）

姓名	性别	年龄	职称	部门/单位
刘庆生	男	47	教授	湖北工程职业学院
陈位妮	女	46	副教授	湖北工程职业学院
陈年华	男	41	副教授	湖北工程职业学院
邵杰	男	73	副教授	湖北工程职业学院
江昌波	男	47	讲师	湖北工程职业学院
范唐鹤	女	37	讲师	湖北工程职业学院
闵洁琼	女	38	讲师	湖北工程职业学院
魏春良	男	38	讲师	湖北工程职业学院
阮晶	女	39	讲师	湖北工程职业学院
张晟	女	45	讲师	湖北工程职业学院
王莉	女	43	讲师	湖北工程职业学院
尤华钰	女	39	讲师	湖北工程职业学院
陈豪	男	49	讲师	湖北工程职业学院
陈钊华	男	48	讲师	湖北工程职业学院
刘颖	女	31	讲师	湖北工程职业学院
何婧	女	33	讲师	湖北工程职业学院
袁菡	女	31	助理讲师	湖北工程职业学院
王晓露	女	31	助理讲师	湖北工程职业学院
李筠	女	31	助理讲师	湖北工程职业学院
袁瑾	女	38	讲师	湖北工程职业学院
朱勇	男	42	高级工程师	武汉视野有限公司
程文山	男	38	讲师	湖北师范大学
尹子祎	女	27	平面设计师	湖北工程职业学院

表 14-2 专业教学团队结构

教师结构	专职		兼职	专兼比例	
专业带头人	1				
教师 (含专业带头人)	职称 结构	高级	2	2	3: 2
		中级	10	5	
		初级	3	3	
	“双师”素质	13	5		
总数	15		10		
比例	双师素质比例:		72%		

2. 专兼教师分工协作

专兼教师在整个教学过程中分工协作、优势互补。专任教师主要承担一般专业课、核心专业课的教学工作；兼职教师主要负责实践技能课及顶岗实习的教学。其中兼职教师中的骨干教师除了实践教学外还要积极配合专业教师参与专业开发、课程建设、教材建设和实训室建设。

课程类别	实施主体
通识必修课	专兼教师，以专任教师为主
专业平台课	专兼教师，以专任教师为主
专业核心课	专兼教师
实践技能课	专兼教师，以兼职教师为主
通识素养课	以专任教师为主
通识拓展课	专兼教师，以专任教师为主

3. 对专兼教师的数量、结构、素质等提出有关要求

本专业现在专任教师 15 名，兼职老师 10 名。目标专任教师数量 18 名，兼职教师 12 名，专任教师 75% 具备设计类相关专业硕士研究生毕业，兼职教师本科以上学历，具有丰富的企业工作经历。具备良好的师德师风，正确价值观，较强的教学组织能力，艺术审美观。

(二) 教学设施

- 要求：
- 功能涵盖所有专业核心课程的实训（实验）需要；
 - 工位数量足够多，满足学生充分动手的需要。
 - 贴近企业实际，创建工作情景，有利理论与实践的一体化教学

表 14-3 现有校内实训场所

校内实训场所	主要实训设备	主要实训项目	能力训练目标
美术基础实训室	配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、画架与画凳 1 套/人、供水与排水设施/室、素描灯 1 盏/10 人、石膏道具 1 套/室、静物台 1 张/10 人	素描、色彩、色彩构成、平面构	美术绘画，
录播室	定格拍摄系统 2 套、摄影台 1 组、专业摄像机 1 台、专业单反相机 5 台、A3 专业打印机 1 台、A3 专业扫描仪 1 台、专业三脚架、人偶、沙土、仿真草皮、白板、柜子	定格动画制作、摄影摄像	摄影摄像能力
软件实训室（一）	工作站 50 台、服务器一台、投影仪、音响话筒、白板	动画项目实训、图形图像制作实训、动画分镜头设计、三维模型制作、三维灯光与渲染、三维动画制作	模型制作，二维动画制作
软件实训室（三）	配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能计算机 40 台/人，WiFi 覆盖，安装 AE、Pr、3Dmax 等软件	特效制作类、后期合成类课程实训	非线性编辑能力，综合动画制作能力

表 14-4 现有校外实习实训基地

序号	实训基地名称	用途	合作深度	备注
1	黄石楚天文化传媒有限公司	影视后期处理	紧密合作	
2	杭州四喜信息技术有	动漫营销推广	一般	

序号	实训基地名称	用途	合作深度	备注
	有限公司			
3	黄石邦柯科技股份有 限公司	三维动画制作	一般	
4	深圳环球数码动画学 院	三维动画制作，影 视后期制作	紧密合作	
5	北京汇众教育有限公 司	三维动画制作，影 视后期制作	深度合作 型	

（合作企业若较多，最多列举 10 个；合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级；用途指认知实习、生产性实习、顶岗实习；如果是“厂中校”请在备注中注明）

（三）教学资源（对教材、数字化（网络）资料等学习资源、课外读书书目要求）

1. 使用的教材（教材类型包括国家、省高职高专规划教材、精品教材、重点教材、行业部委统编教材、自编教材等）

表 14-5 教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	Animate CC 2019 动画制作与应用	十三五	人民邮电出版社	周建国	2020.7
2	三维角色建模实战——3ds max 角色模型	十三五	东北大学出版社	宋再红	2020.1
3	动画技法	十三五	北京大学出版社	王宇翔	2020.4
4	Adobe After Effects 2020 基础培训教材	十三五	人民邮电出版社	王琦	2020.11
5	动画专业素描	十三五	清华大学出版社	陈伟	2020.1
6	Premiere Pro CC 实例教程（第 4 版）	十三五	人民邮电出版社	孙玉珍 高森	2020.12
7	数字影音处理——Premiere Pro CS5 非线性编辑（第 2 版）	十三五	高等教育出版社	赵英杰	2019.8
8	Flash CS6 动画制作实例教程	十三五	电子工业出版社	刘鹏程	2019.1
9	Flash CC 技法精粹：设计与动画的	其他	清华大学出版社	Chris Georgenes 著	2019.6

10	3ds Max 动画制作实例教程	其他	中国铁道出版社	任肖甜	2019.1
11	VR/AR 技术基础	十三五	高等教育出版社	钟正	2018.7
12	flash 影视动画短片设计与制作	其他	清华大学出版社	付一君	2019.1
13	二维动画创作基础与实训（上,下）	其他	河北美术出版社	陆江云	2019.6
14	平面构成与应用	其他	清华大学出版社	温丽华、朱磊	2019.1
15	adobe Illustrator CS6 图形设计与制作案	十三五	北京希望电子出版社	姚春丽、张丽敏等	2019.2
16	角色造型设计与制作	其他	教育科学出版社	张爱华	2019.5
17	绘画与欣赏	十三五	华中科技大学出版社	谭志平	2015.2
18	办公自动化（第三版）	十三五	高等教育出版社	郭春燕	2019.2
19	视听语言（第三版）	十三五	华中科技大学出版社	史晓燕	2019.5
20	动画赏析	十三五	华中科技大学出版社	高妍玫	2020.9
21	造型设计基础	十三五	华中科技大学出版社	丁春娟	2020.6
22	动画角色设计	十三五	清华大学出版社	李铁, 张海力	2018.6
23	动画技法	十三五	暨南大学出版社	李杰	2018.1
24	3ds Max 游戏美术设计与制作技法精讲	其他	人民邮电出版社	李梁, 杨桂民, 李淑婷	2019.4
25	Premiere Pro CC 数字影视剪辑	其他	人民邮电出版社	姜自立	2020.8

2. 专业数字化资源选用

表 14-6 数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	国家精品资源网-动画设计	http://course.jingpinke.com/details?uuid=8a833999-1e4881f5-011e-4881f7b5-01d1&objectId=oid:8a833999-1e4881f5-011e-4881f7b5-01d0&courseID=S0700083

2	省级特色专业-作品展示	http://www.hbjhart.com/zpzs/sw.html
3	智慧职教-湖南工业职业技术学院	https://www.icve.com.cn/portal/project/themes/default/edyragqpvj5bsayzrammig/sta_page/index.html?projectId=edyragqpvj5bsayzrammig
4	智慧职教-河北软件职业技术学院	https://www.icve.com.cn/portal/project/themes/default/nalgahopljrhyz8auicxpq/sta_page/index.html?projectId=nalgahopljrhyz8auicxpq

3. 课外读书书目（列出 10~15 种）

序号	书籍名称, 主编	出版社	刊号	出版时间
1	《不抱怨的世界作者》 威尔·鲍温 (Will Bowen)、 陈敬旻	陕西师范大学出版社		2009
2	《目送》龙应台	生活·读书·新知三联书店		2009
3	《世界因你不同:李开复自传》李开复	范海涛中信出版社		2009
4	《浮沉 1, 2》崔曼莉	陕西师范大学出版社		2008
5	《成交》方莹	万卷出版公司		2009
6	《问学·余秋雨·与北大学生谈中国文化》余秋雨	陕西师范大学出版社		2010
7	《佐藤大的设计减法+没有废弃方案 全套 2 本 艺术设计类书籍 建筑室内产品平面设计》 佐藤大著	华中科技大学出版社		2017
8	《博客园精华集:web 标准之道》阿一等	人民邮电出版社		2009
9	《C 语言程序设计》谭浩强	清华大学出版社		2015

10	《企业形象设计》	湖北美术出版社		2006
11	《设计师谈网页设计思维》 梁景红	电子工业出版社		2006
12	《GUI 设计禁忌——程序员和网页设计师界面设计必读》：[美]Jeff Johnson 著 王蔓、刘耀明等译	机械工业出版社		2009
13	《成长:微软小子的教育》凌志军	湖北人民出版社		2008
14	《写给大家看的设计书》（第3版）Robin Williams	人民邮电出版社		2010
15	《图解力 跟顶级设计师学作信息图(图灵出品)》[日]木村博之著, 吴晓芬, 顾毅译	人民邮电出版社		2013

（四）质量保障

（1）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、综合设计以及专业调研、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。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

十五、专业指导委员会组成

姓名	职称（务）	专业建设指导委员会职务	工作单位
鲁捷	院长、讲师	主任	湖北工程职业学院
陈年华	副教授	副主任	湖北工程职业学院
程文山	讲师	委员	湖北师范大学
袁林	总经理	委员	湖北青年网红孵化基地
胡国林	主任	黄石市教育科学研究院	胡国林
魏春良	讲师	委员	湖北工程职业学院
闵洁琼	讲师	委员	湖北工程职业学院
何婧	讲师	委员	湖北工程职业学院
刘飞	设计师	委员	湖北精诚创意广告产业有限公司
董俊科	影视后期	委员	科纳文化传媒有限公司

十六、专业教学标准编制团队成员名单

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	闵洁琼	湖北工程职业学院	讲师
2	袁菡	湖北工程职业学院	讲师
3	何婧	湖北工程职业学院	讲师
4	王晓露	湖北工程职业学院	讲师
5	尤华钰	湖北工程职业学院	讲师
6	阮晶	湖北工程职业学院	讲师
7	王莉	湖北工程职业学院	讲师
8	李筠	湖北工程职业学院	讲师
9	周海燕	湖北工程职业学院	讲师

十七、附录

1. 本培养方案与上一级培养方案对比，课程设置变更情况一览表

现课程名称	学分	总学时	原课程名称	原课程代码	原课程学分	原课程总学时
二维动画设计基础	4	64	Flash 动画制作 I	XX20014	4	64
二维动画制作	6	96	Flash 动画制作 II	XX20016	6	96
虚拟现实交互制作	4	64	无	无	无	无
摄影摄像	4	64	摄影摄像	XX20037	2	32
无	无	无	定格动画			
新媒体运营与推广	2	32	无	无	无	无

备注：1.课程名称发生更改的，或学分学时变动达 20%的，需填此表。

2. 进行课赛融通的课程一览表

课程名称	融通的竞赛项目	备注
Photoshop 图形图像处理	平面设计（中级）	工业与信息化部教育考试中心
模型制作	三维动画设计	工业与信息化部教育考试中心
二维动画制作	二维动画设计	工业与信息化部教育考试中心
虚拟现实交互制作	3D 引擎技术应用证书	1+X 证书