

动漫设计专业 人才培养方案

专业代码：550116

专业负责人：张琳珂

数媒动画系

2025 年 7 月

目录

一、概述	1
二、专业名称及代码	1
三、入学要求	1
四、修业年限	1
五、教育类型与学历层次	1
六、职业面向	1
七、培养目标及培养规格	2
八、职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置	4
九、课程设置及要求	6
十、教学实施保障	14
十一、毕业要求	21

动漫设计专业人才培养方案

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字创意行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下漫画制作、插画设计、动画设计制作、绘本制作等岗位（群）的新要求，不断满足动漫行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。

二、专业名称及代码

专业名称：动漫设计

专业代码：550116

三、入学要求

普通高中毕业生、中职毕业生或具有同等学力。

四、修业年限

修业年限一般为 3 年，实行弹性修业年限，为 3~5 年。

五、教育类型与学历层次

高等职业教育。专科。

六、职业面向

表一 职业面向

所属专业 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)举例	职业资格 证书等举 例
55 文化艺 术大类	5501 艺术设计 类	8810 数字创意文 艺创作与表 演	6-19-01-04 影视动画制 作者 2-09-04-03 美工师	动漫制作、插 画设计、美工 制作	1+X 数字艺 术创作等级 证书(中 级)、1+X 动 画制作职业 技能等级证 书(中级) (人力资源 和社会保障 部) 二维动 画设计师 C、 D 级

七、培养目标及培养规格

(一) 培养目标

本专业(群)培养理想信念坚定,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、职业道德和创新意识,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;培养学生将动漫设计与人工智能、计算机科学等其他领域知识相结合的能力;掌握本专业知识和技术技能,面向数字创意文艺创作与表演行业的影视动画制作员、美工师技术技能领域,能够从事动漫制作、插画设计、美工制作工作的“四度并进”的高技能人才。

（二）培养规格

素质、知识、能力结构分解表：

表二 知识能力素质结构分解表

素质目标	1. 政治态度上，坚定拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，深刻领悟“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，做立场坚定的传媒人；
	2. 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，做根植人民的传媒人；
	3. 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；
	4. 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；
	5. 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；
	6. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，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；
	7. 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；
	8. 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；
	9. 工学结合，具有一定的社会实践能力；
知识目标	1. 掌握必备的思想政理论、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、安全消防等相关知识；
	3. 掌握绘画基本功,创意设计及表现,具备较高的艺术修养,掌握计算机技术基础,设计素描,设计色彩,三大构成,艺术设计概论等基础知识；
	4. 能够具备绘画素描,绘画色彩的基础知识和基本技能掌握较强的绘画造型能力；
	5. 熟悉动漫行业发展规律,能准确把握消费者心理；
	6. 熟悉并能够应用 AIGC 技术在动漫设计中的各种场景。
	7. 了解 AIGC 的基本原理，学习如何利用 AIGC 技术进行内容创作。
能力目标	1. 具有技能硬度，制作高质量作品，做匠心独运的传媒人；
	2. 具有时代热度，立足新时代、学习新思想、记录新成就，做建功新时代的传媒人；
	3. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
	4. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

	5. 具有动画及漫画创作能力;能够熟练掌握 Photoshop、CLIP STUDIO PAINT、Illustrator 等插画制作软件,After Effects 动画制作软件。掌握其原理,拥有较强的专业知识;
	6. 相关计算机应用软件运用能力;深入了解动漫设计,非线性编辑与数字影像,二维、三维动漫合成,动漫分镜头,后期特效合成等技术手段;
	7. 具有从事漫画制作、二维动画相关工作的职业道德修养,熟练掌握本专业所涉及英语应用能力。拥有大量的实际训练,结合社会需要,理论与实践相结合,拥有实际操作的能力。

八、职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置

说明:按照专业发展实际,对职业岗位工作过程和典型工作任务进行综合分析,确定完成工作任务需具备的职业素质和职业能力,根据认知及职业成长规律及行企业调研结果,专业调研组与企业联合,对工作岗位的工作任务进行分析,得出专业岗位核心能力分析和专业核心课程对接,具化专业核心课程主要教学内容与要求。如表三、表四所示。

表三 职业岗位核心能力分析 & 专业核心课程配置表(精简内容)

就 业 岗 位 (群)	典型工作任务	职业能力	核心 课程	职业资 格 (名 称、颁 证单 位)
漫 画 师	根据漫画项目和市场需求由项目监督和编剧一起创作文字剧本或者文字剧本。由主笔根据分镜剧本完成分镜;由描线人员完成线稿;上色人员完成上色;场景人员负责二维或三维场景制作;后期人员负责完成合成、特效、对白排版等工作。	对自己有积极的职业规划;有良好的美术功底和审美情趣;头脑灵活、善于思考、乐于接受新鲜事物;熟练掌握漫画相关制作软件;善于把漫画相关行业的制作技巧运用到漫画制作上能够应用人工智能技术进行 AI 绘画。	黑白 漫 画、 数 字 漫 画 制 作	数字艺术创作、动画制作(人力资源和社会保障部)

原画师	根据游戏原画项目的需要，按照故事中角色的所处年代和地域，角色的性格等因素设计角色的外观特征，服饰、特征动作、特征表情，完成角色的设计图纸	具备丰富的想象力；具备较高的文化修养；具备较深厚的绘画功底；对于服饰、发型、器皿有一定的研究；了解对于各种动画绘画风格；能够看懂故事脚本；能够充分理解导演的意图；具有较好的团队合作意识。能够应用人工智能技术进行AI绘画。	数字漫画制作、漫画角色与场景设计	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）
二维动画师	根据动漫项目的需要，绘制简单的动画台本。根据动画角色的特点绘制原动画，绘制动画中间画，根据背景设计稿绘制动画背景、动画镜头描线、动画镜头校对、样片剪辑，动画后期合成。	独立完成工作的能力；具备丰富的想象力和一定的表演技能；具备较强的观察能力；了解动画的历史，熟悉动画流程；对各种生物或物体的运动敏感；熟练掌握动画运动规律并能灵活运用；	二维动画制作、动态漫画特效制作	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）
后期制作剪辑师	根据项目的需求或者导演的要求使用摄影摄像设备收集需要的素材，使用编辑软件对素材进行加工整理。使用影视素材表达创意主题；使用音频编辑软件制作音效；	具有良好的文化修养；具有较强的分析和解决问题的能力；对于电影语言具有较深的理解；具有较强的美术鉴赏能力；具有较深的音乐修养；能够熟练使用常用的剪辑软件；能够熟练使用音频编辑软件；	二维动画制作、动态漫画特效制作	数字艺术创作、动画制作（人力资源和社会保障部）

表四 专业核心课程主要教学内容与要求（优化表格）

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	数字漫画制作	根据给定的故事脚本，运用数字绘图软件创作连续的漫画画面，处理人物造型、场景设计、表情刻画和动作表现，完成具有叙事性和视觉	掌握 Photoshop、Clip Studio Paint 等数字绘图工具的高级应用技巧。 学习漫画构图原理、透视法则和光影运用。 要求学生能够独立完成单格漫画

		吸引力的数字漫画作品。	和短篇漫画创作，作品需具备清晰的叙事逻辑和鲜明的视觉风格。
2	概念设计	为动画、游戏、影视等项目进行角色、道具、场景的创意设计，绘制概念草图并将其转化为具有视觉冲击力的设计方案。	培养创意构思和视觉表达能力，学习设计心理学和美学原理。掌握不同风格的概念设计技法，如写实、卡通、幻想等。要求学生能够根据项目需求快速产出多个创意方案，并将选定方案完善为精细的概念设计图。
3	儿童插画	针对儿童读物、教育动漫、广告等领域，创作符合儿童认知和审美特点的插画作品，传达特定的主题和情感。	研究儿童心理学和视觉认知发展规律。学习儿童插画的色彩搭配、角色造型简化和故事性表达方法。要求学生创作的插画作品具有趣味性、教育性，风格活泼明快，符合目标年龄段儿童的接受能力。
4	动漫三维场景制作	1 材质节点控制 2 描边技术 3 灯光与渲染设置 4 插件建模 + 引擎部署 游戏角色场景	掌握 Blender 三渲二需融合 节点逻辑（色块分割光影）、描边工艺（实体化技法）及 风格化渲染（Eevee 优化）。同步搭配插件（HardOps/Node Wrangler）提升效率。技术迭代迅速，可关注 AIGC 辅助贴图生成 等新趋势进一步简化流程。
5	AIGC 绘画设计	利用 Stable Diffusion 等 AI 绘画工具辅助创作，通过关键词输入和参数调整生成符合需求的艺术图像，并进行后期编辑和优化。	深入理解 AI 绘画的原理和工作流程，掌握 prompt 工程技巧。学习如何结合传统绘画技能对 AI 生成的图像进行二次创作和风格化处理。要求学生能够熟练运用 AI 工具解决创作中的实际问题，同时保持艺术创作的原创性和独特性。
6	绘本制作	整合文字、插画和设计元素，创作具有完整故事情节和视觉叙事结构的绘本作品，兼顾艺术性和出版可行性。	学习绘本的策划、脚本编写、插画创作和装帧设计。掌握图文排版、色彩搭配和材质选择等出版工艺知识。要求学生完成一本完整的绘本作品，作品需具备统一的风格、连贯的叙事和精美的装帧设计。
	虚拟主播制作	根据角色设定，利用 Live 2D 软件制作可交	掌握 Live 2D Cubism 软件的操作流程和建模技巧。

7		互的虚拟主播模型，设置面部表情、肢体动作和口型同步，为虚拟直播和动画内容创作提供技术支持。	学习角色绑定、表情设计、动作制作和物理效果应用。 要求学生能够制作出动作自然、表情丰富的虚拟主播模型，并实现与直播软件的集成应用。
---	--	---	--

九、课程设置及要求

（一）平台课程

1. 公共必修课（32 学分）

公共必修课包括：军事技能、军事理论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、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、四史、大学体育、大学生职业生涯规划、创业基础与实训、大学生就业指导、大学生心理健康教育等课程。具体开设学期、学分及学时安排如下：

《军事技能》：总计 2 周，112 课时，2 学分，在第 1 学期开设。

《军事理论》：总计 36 课时，2 学分，在第 2 学期开设。

《入学教育》：计 0.5 学分，在第 1 学期军训期间进行，包括专业教育、学院规章制度学习等多项内容，采用专题讲座、校园参观相结合的授课方式。

《思想道德与法治》：总计 48 课时，3 学分，在第 1 学期开设。

《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》：总计 48 课时，3 学分，在第 2 学期开设。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》：总

计 36 课时，2 学分，在第 1 学期开设。

《大学体育》：总计 108 课时，6 学分，第 1~3 学期开设。

《创业基础与实训》：总计 36 课时，2 学分，第 2 学期开设。

《形势与政策》：总计 40 课时，1 学分，每学期 8 课时，在第 1~5 学期开设。

《大学生职业生涯规划》：总计 16 课时，1 学分，第 1 学期开设。

《大学生就业指导》：总计 16 课时，1 学分，第 4 学期开设。

《劳动教育》：总计 56 课时，3 学分。第一学年 24 课时，其中理论 8 课时，第 2 学期开设；第二学年 16 课时，其中理论 8 课时，第 3 学期开设；实践课时为专业劳动实践，每个专业集中 1 天，各教学系自己安排。第三学年 16 课时，全部为实践课时，含在岗位实习过程。

《大学生心理健康教育》：总计 32 课时，2 学分，在第 1 或第 2 学期开设，每周 2 课时。

《四史》：总计 18 课时，1 学分，在第 2 学期开设。

《毕业教育》：共 0.5 周，计 0.5 学分，在第 6 学期开设。

《安全教育》：总计 32 课时，2 学分，在第 1、第 3 学期开设。

2. 专业基础课（7 门课程）

表五 专业基础课程列表

专业基础课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
美术基础	1	无	漫画角色与场景设计	72/4
漫画基础	1	无	漫画分镜头与设计稿制作	72/4
漫画角色与场景设计	2	美术基础、漫画基础	漫画制作、儿童插画	72/4
视觉传达设计	2	美术基础	数字漫画制作	72/4
漫画分镜头与设计稿制作	2	漫画基础	AIGC 绘画创作	72/4
手绘漫画	3	漫画基础	漫画制作	72/4
数字动画设计与制作	3	漫画角色与场景设计	虚拟主播制作	72/4

3. 专业核心课（7 门课程）

表六 专业核心课程列表

专业核心课程名称	开课学期	先修课程	后续课程	学时/学分
数字漫画制作	3	漫画基础	概念设计	72/4
概念设计	4	数字漫画制作	无	72/4
儿童插画	3	手绘漫画	绘本制作	72/4
绘本制作	8	儿童插画	无	144/8
AIGC 绘画创作	4	漫画分镜头与设计稿制作	无	72/4
虚拟主播制作	4	数字动画设计与制作	无	72/4
数字动画设计与制作	4	漫画角色与场景设计	虚拟主播制作	72/4

备注：专业基础课+专业核心课在 12~16 门之间。

（二）模块课程

1. 公共选修课程（14 学分）

表七 公共选修课程列表

公共选修课模块一（不少于 2 学分）			
课程资源见附件 3			
公共选修课模块二（不少于 6 学分）			
课程代码	课程名称	学分	开设学期
0111001	高职实用英语（1）	2	1
0111002	高职实用英语（2）	2	2
0115001	信息技术（1）	2	1
0111137	应用文体写作	4	
0111142	大学语文	2	
公共选修课模块三（不少于 6 学分）			
课程资源见附件 4			

2. 专业拓展课程（4 学分）

表八 专业拓展课程列表

序号	模块名称	课程名称	学分	上课方式
1	专业拓展模块	动画后期剪辑	4	实践操作

（三）课程设置与教学计划安排

表九 课程设置与教学计划表

课程类别	课程性质	序号	课程代码	课程名称	学分	总课时数	课内课时		各学期计划周课时安排						考核方式
									一	二	三	四	五	六	
							理论教学	实践或技能	周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/18周	周课时/20周	周课时/18周	
公共基础	公共	1	0131002	军事技能	2	112	0	112	2周						考查
		2	0118010	军事理论	2	36	36	0		2/18					考试
		3	0111027	入学教育	0.5	15	0	15	0.5周						考查
		4	0118001	思想道德与法	3	48	32	16	4/12						考试

课程平台	必修			治										
	5	0118016	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	36	24	12	4/9					考试	
	6	0118018	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16		3/16				考试	
	7	0111004	大学体育（1）	2	32	4	28	2					考查	
	8	0111005	大学体育（2）	2	36	4	32		2				考查	
	9	0111006	大学体育（3）	2	36	4	32			2			考试	
	10	0121002	创业基础与实训	2	36	18	18		2				考查	
	11	0118003	形势与政策（1）	0.2	8	5	3	4/2					考查	
	12	0118004	形势与政策（2）	0.2	8	5	3		2/4				考查	
	13	0118005	形势与政策（3）	0.2	8	5	3			2/4			考查	
	14	0118006	形势与政策（4）	0.2	8	5	3				2/4		考查	
	15	0118007	形势与政策（5）	0.2	8	5	3					4/2	考查	
	16	0121001	大学生职业生涯规划	1	16	16	0	4/4					考查	
	17	0121003	大学生就业指导	1	16	16	0				4/4		考查	
	18	0118026	劳动教育（1）	1	24	8	16		2/4理论+16实践				考查	
	19	0118027	劳动教育（2）	1	16	8	8			2/4理论+8实践			考查	
	20	0118028	劳动教育（3）	1	16	0	16					16	考查	
	21	0111170	大学生心理健康教育	2	32	16	16		2				考查	
	22	0118008	四史	1	18	10	8		2/9				考查	
	23	0111028	毕业教育	0.5	15	0	15						0.5周	考查
	24	0118032	安全教育	1	16	16	0	1						考查
	25	0118033	国家安全教育	1	16	12	4			4/4				考查
	小计（占总课时比例：21.8%）			32	660	281	379	14	11	4	1	1	1	
	说明：该模块设置 4 个免费学分，纳入毕业学分。													
	公共选修	课程资源见附件 3												

公共选修课模块一 (美育)	小计 (占总课时比例: 1.1%)		2	36	36	0	2						
	选修说明: 美育课程第 1-4 学期开设, 至少修满 2 学分。												
	1	0111001	高职实用英语 (1)	2	32	32	0	2					考试
	2	0111002	高职实用英语 (2)	2	36	36	0		2				考试
	3	0115001	信息技术 (1)	2	32	16	16	2					考试
	4	0111137	应用文体写作	4	64	32	32						考试/考查
	5	0111142	大学语文	2	32	16	16						考试/考查
	小计 (占总课时比例: 3.3%)		6	100	84	16	4	2					
	选修说明: 第 1~2 学期开设, 至少修满 6 学分。												
	课程资源见附件 4												考试/考查
公共选修课模块三	小计 (占总课时比例: 3.5%)		6	108	108	0		2	2	2			
	选修说明: 第 1~4 学期开设, 至少修满 6 学分, 每学分 16~18 课时。若专业总学分超过 140 学分, 该部分需要选修 6 学分以上, 以满足基础课不少于总课时 1/4 的要求。												
合计 (占总课时比例: 30%)				46	904	509	395	20	15	6	3	1	1
专业技能课程平台	专业基础课程平台 (必选)	1	0602013	美术基础	4	64	32	32	4				考查
		2	0602006	漫画基础	4	64	32	32	4				考查
		3	0602007	漫画分镜头与设计稿制作	4	72	36	36		4			考查
		4	0602009	视觉传达设计	4	72	36	36		4			考试
		5	0602002	漫画角色与场景设计	4	72	36	36		4			考查
		6	0602008	数字动画设计与制作	4	72	36	36			4		考试
		7	0602011	手绘漫画	4	72	36	36			4		考查
		小计 (占总课时比例: 5.6%)		28	488	244	244	8	12	8			考试
	专业核心课程	1	0602001	数字漫画制作	4	72	36	36			4		考查
		2	0602005	儿童插画	4	72	36	36			4		考试
		3	0602043	动漫三维场景制作	4	72	36	36			4		考试
		4	0602029	绘本制作	8	144	72	72				8	考试
		5	0602041	AIGC 绘画创作	4	72	36	36				4	考查
		6	0602003	概念设计	4	72	36	36				4	考查

	7	0602042	虚拟主播制作	4	72	36	36				4			考试
	小计（占总课时比例：9.4%）			32	576	288	288			12	20			
专业 实践 课程	1	0602055	毕业论文/设计 （认识实习）	14	420	0	420					14 周		考试
	2	0602018	岗位实习 1	6	180	0	180					6 周		考试
	3	0602016	岗位实习 2	18	540	0	540						18 周	考试
	小计（占总课时比例：37.7%）			38	1140		1140							
专业 拓展 模块 （选 修）	1	0602043	动态漫画特效 制作	4	72	36	36							考试
	2	0602020	动画后期剪辑	4	72	36	36				4			考试
	3	0602021	动漫衍生品设 计	4	72	36	36							考试
	4	0602045	动漫速写	4	72	36	36							考试
	小计（占总课时比例：2.4%）			4	72	36	36				4			
选修说明：本专业至少修满 4 学分。其中 4 学分为免费学分，不收取学分学费。														
合计（占总课时比例：70%）				102	2276	568	1708	8	12	20	24	1	1	
总计				148	3180	1077	2103	28	27	26	27	1	1	

表十 独立设置的实践教学环节统计表

项目名称	学期	课时数	主要内容	地点	形式
毕业论文/设计（认识实习）	五	420	在动漫相关行业单位进行跟岗实习，在专业老师的指导下进行实践。	校外	实习
岗位实习1	五	180	完成毕业设计	校外	集中制作
岗位实习2	六	540	到动漫设计相关岗位进行顶岗实习，锻炼学生独立工作的能力。	校外	第六学期

表十一 学分与课时统计表

类型	课程门数	学分	占总学分比例（%）	课时				占总课时比例（%）
				总课时	理论课时	实践课时	实践课时占总课时比例（%）	
公共必修课程	25	32	21.62%	660	281	379	57.42%	21.24%
公共选修课程 模块一	2	2	1%	36	36	0	0	1.16%

公共选修课程 模块二	5	6	4%	100	84	16	0.51%	3.22%
公共选修课程 模块三	3	6	4%	108	108	0	0	3.47%
专业基础课程	7	28	18.92%	488	244	244	50%	15.7%
专业核心课程	8	32	21.62%	576	288	288	50%	16.22%
专业实践课程	3	38	25.68%	1140	0	1140	100%	36.68%
专业拓展选修课程	4	4	2.7%	72	36	36	50%	2.32%
总计	57	148	100%	3180	1077	2103	67%	100%

备注：选修课课时占总课时不低于 10%，公共课课时占总课时不低于 25%，实践课时占总课时不低于 50%。

表十二 分学期教学情况统计表

学期	课内教学周				集中实践教学周			其他		考试	机动	总计	
	周数	理论课时	实践课时	周课时	校内实习实训	毕业论文/设计	认识/岗位实习	军训/入学教育	毕业教育			周数	学分
一	16	245	266	28				2		1	0	19	26
二	18	309	217	27						1	1	20	29
三	18	245	227	26						1	1	20	26
四	18	273	219	27						1	1	20	27
五	20	5	619	31		14	6			0	0	20	21
六	18	0	555	31			18		0.5	0.5	1	20	19
总计	108	1077	2103	170		14	24	2	0.5	4.5	4	119	148

十、教学实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

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%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、

工作经验，形成合理的梯队结构。

能够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. 专业带头人

原则上应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动漫行业发展，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强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有绘画、数字媒体艺术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. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或中级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）实践教学条件

1. 校内外实训教学条件

专业教室基本要求。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。

校内外实验、实训场所基本要求。实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准，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，确保顺利开展动漫手绘表现、动漫模型制作、动漫项目设计、动漫整合创新设计等实验、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）校内实训教学条件

表十三 校内实训一览表

序号	实践基地名称	基本配置	批准时间	实训项目	备注
1	传统手绘二维动画实验室	教师机、拷贝台	2009	传统二维动画教学分镜和场景设计制作	
2	无纸动画实验室	教师机、拷贝台	2016	无纸动画制作	
3	动画渲染实验室	台式机 6700、显卡	2018	二维三维后期渲染合成	

		P2000			
4	苹果机房	Apple 台式机	2018	音视频制作与合成、动态网页制作	
5	二维动画机房	教师机、拷贝台	2018	二维动画制作、网页设计制作	
6	三维动画机房	处理器 6700、显卡 P2000	2018	Maya 基础建模、材质灯光材质及动画制作	

(2) 校外实训教学条件

表十四 校外实训一览表

序号	实践基地名称	依托单位	批准时间	实训项目
1	灵山湾影视文化产教融合基地	青岛海发文化科技有限公司	2020	实践学习, 实习
		青岛金东数字科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛河外星系文化传媒有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛中之云网络科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛西发智造数字科技有限公司	2022	实践学习, 实习
		青岛华彩盛世文化传媒有限公司	2020	实践学习, 实习
2	济南麒麟笔实训基地	山东麒麟笔动画有限公司	2016	二维动画, 三维动画
3	济南向左向右传媒有限公司	济南向左向右传媒有限公司	2017	动漫
4	济南猎星时代动画公司	济南猎星时代动画公司	2019	三维设计

2. 实习场所基本要求

根据《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, 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，实习基地应能提供动漫设计师、漫画师等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可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，能够配备相应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的，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。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：有关动漫设计开发的技术、标准、方法、操作规范，以及实务案例类图书等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

本专业教学综合运用多种教学方法，以项目教学法为核心，贯穿高度仿真的设计项目，涵盖动漫设计全流程。在此基础上，采用工作过程导向教学法，严格依照动漫设计实际工作流程组织教学，模拟企业环境与角色分工。同时，强化案例教学法，深度剖析经典动漫设计案例。推行工作室/学徒制，建立企业化氛围的专业动漫设计工作室，实行导师负责制，鼓励跨年级协作与自主学习。积极融入竞赛驱动教学法，引导学生参与权威动漫设计专业竞赛，将竞赛主题与课程结合。有效实施混合式教学，利用在线教学平台进行预习复习与知识扩展，聚焦线下高价值活动并运用在线协作工具。此外，运用情境模拟与角色扮演法，模拟动漫设计提案、客户沟通、评审等场景，锻炼学生的应变与沟通能力。

（五）质量保障

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。

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。

专业教研组织应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。

（六）质量保障

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。

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。

专业教研组织应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。

学校应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

（一）根据人才培养方案要求修满所需毕业学分和第二课堂6学分。

（二）鼓励考取等级证书与职业资格证书。

表十五 等级证书与职业资格证书参考

序号	考核项目	考核发证部门	等级要求
1	计算机等级考试	教育部考试中心	三级或二级
2	普通话水平测试	山东省语言文字工作委员会	二级乙等以上
3	全国英语等级考试	教育部	四级、六级

附件 3

山东传媒职业学院 2025 级公共选修模块一开课信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数
1	0111801	时尚与品牌	2	36
2	0111802	服装流行分析与预测	2	36
3	0111803	钢琴艺术赏析	2	36
4	0111804	漫画艺术欣赏与创作	2	36
5	0111805	宋崇导演教你拍摄微电影	2	36
6	0111806	中国民间艺术的奇妙之旅	2	36
7	0111807	中国古建筑欣赏与设计	2	36
8	0111808	从草根到殿堂：流行音乐导论	2	36
9	0111809	艺术鉴赏	2	36
10	0111810	书法鉴赏	2	36
11	0111811	绘画里的中国：走进大师与经典	2	36
12	0111812	音乐鉴赏	2	36
13	0111813	舞蹈鉴赏	2	36
14	0111814	美术鉴赏	2	36
15	0111815	电影与幸福感	2	36
16	0111073	中华诗词之美	2	36
17	0111074	中国现代文学名家名作	2	36
18	0111075	红色经典影片与近现代中国发展	2	36
19	0111076	影响力从语言开始	2	36
20	0111077	影视鉴赏	2	36
21	0111078	戏剧鉴赏	2	36

附件 4

山东传媒职业学院 2025 级公共选修模块三开课 信息一览表

序号	课程代码	课程名称	学分	总学时数	授课方式
1	0111501	男生穿搭技巧	2	36	线上
2	0111502	女生穿搭技巧	2	36	线上
3	0111503	形象管理	2	36	线上
4	0111505	职业压力管理	2	36	线上
5	0111506	创新创业实战	2	36	线上
6	0111507	走进创业	2	36	线上
7	0111508	创业法学	2	36	线上
8	0111509	毒品危害与防范	2	36	线上
9	0111510	生殖健康——“性”福学堂	2	36	线上
10	0111511	婚恋-职场-人格	2	36	线上
11	0111512	大国兵器	2	36	线上
12	0111513	新青年·习党史	2	36	线上
13	0111514	对话大国工匠 致敬劳动模范	2	36	线上
14	0111515	艺术哲学：美是如何诞生的	2	36	线上
15	0111516	光影中国	2	36	线上
16	0111517	宪法与法律	2	36	线上
17	0111518	创新中国	2	36	线上
18	0111520	红色经典影片与近现代中国发展	2	36	线上
19	0111521	现代城市生态与环境学	2	36	线上
20	0111522	家园的治理：环境科学概论	2	36	线上
21	0111523	垃圾分类	2	36	线上
22	0111524	生态文明——撑起美丽中国梦	2	36	线上
23	0111525	能源中国	2	36	线上

24	0111526	现场生命急救知识与技能	2	36	线上
25	0111532	化妆品赏析与应用	2	36	线上
26	0111533	女子礼仪	2	36	线上
27	0111534	有效沟通技巧	2	36	线上
28	0111535	文化遗产与自然遗产	2	36	线上
29	0111536	中医养生学	2	36	线上
30	0111537	中国茶道	2	36	线上
31	0111538	突发事件及自救互救	2	36	线上
32	0111539	情绪管理	2	36	线上
33	0111540	舌尖上的植物学	2	36	线上
34	0111542	个人理财规划	2	36	线上
35	0111543	身边的基因科学	2	36	线上
36	0111544	生成式人工智能原理及其影响和应用	2	36	线上
37	0111545	人工智能与创新	2	36	线上
38	0111546	移动互联网时代的信息安全与防护	2	36	线上
39	0111547	从爱因斯坦到霍金的宇宙	2	36	线上
40	0111548	如何高效学习	2	36	线上
41	0117007	字体设计	2	32	线下
42	0117005	中国画临写鉴赏	2	32	线下
43	0117006	艺术概论	2	32	线下
44	0117008	中国结艺	2	32	线下
45	0116001	C4D 视觉艺术	2	32	线下
46	0116002	动画赏析	2	32	线下
47	0116003	漫画基础	2	32	线下
48	0115003	高等数学(1)	2	32	线下
49	0114903	普通话	2	32	线下
50	0114904	音乐欣赏	2	32	线下
51	0114905	普通话测试与辅导	2	32	线下
52	0114010	融合新闻概论	2	32	线下

53	0114011	社交礼仪	2	32	线下
54	0114012	艺术欣赏	2	32	线下
55	0114915	形体训练（1）	2	32	线下
56	0114919	形体训练（2）	2	32	线下
57	0111141	茶艺与茶文化	2	32	线下
58	0111150	体育欣赏与运动康养	2	32	线下
59	0111164	英文电影赏析	2	32	线下
60	0111180	国学经典导读	2	32	线下
61	0111182	中华陶瓷文化	2	32	线下
62	0113001	影视作品赏析	2	32	线下
63	0113002	人像摄影	2	32	线下
64	0121004	创办你的企业	2	32	线下
65	0141001	带你玩转虚拟现实	2	32	线下
66	0141002	演播室音频技术实践课	2	32	线下
67	0141003	演播室视频技术实践课	2	32	线下
68	0141004	演播室综合摄像实训课	2	32	线下
69	0141005	录音棚录音技术实践	2	32	线下
70	0141006	短视频拍摄与制作实训	2	32	线下
71	0141007	影视灯光技术与实训	2	32	线下
72	0141008	电视摄像实用技巧实训	2	32	线下
73	0141010	达·芬奇调色	2	32	线下
74	0120002	文明礼仪教育	2	32	线下
75	0120004	朗诵艺术赏析与实践	2	32	线下
76	0231125	艺术欣赏	2	32	线下
77	0118021	中国传统文化概论	2	32	线下
78	0118022	人生进阶的金钥匙—大学生项目管理通识教程	2	32	线下
79	0116004	水墨艺术技法与欣赏	2	32	线下
80	0116005	创意手作	2	32	线下
81	0131004	大学生入伍规划及军事技能提升	2	32	线下

82	0121005	创新思维训练	2	32	线下
83	0111162	会议摄影	2	32	线下
84	0111163	中外电影史	2	32	线下
85	0114917	有声书演播	2	32	线下
86	0114902	朗诵艺术	2	32	线下
87	0118023	红歌赏析	2	32	线下
88	0111185	高职实用日语 1	2	32	线下
89	0111186	高职实用日语 2	2	32	线下