

建筑动画技术专业 人才培养方案

专业代码： 440107

专业负责人： 郭冬冬

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	9
十、教学实施保障	19
十一、毕业要求	24

建筑动画技术专业人才培养方案

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，顺应建筑动画行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下建筑动画表现等岗位（群）的新要求，不断满足建筑动画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，制订本方案。

二、专业名称及代码

专业名称：建筑动画技术

专业代码：440107

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 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
土木建筑 大类 44	建筑 设计类 4401	工业与 专业设计及其 他专业技术服 务 (749)	数字技 术工程技 术人 员 (2-02-38)、 建筑工程技 术人 员 (2-02-18) 工艺美术与 创意设计专 业人 员 (2-09-06)	建筑信 息模型技术、建 筑数字化表 现、建筑动 画渲染、建筑 动画后期处 理.....	数字创 意建模、数 字孪生城市 建模与应 用.....

七、培养目标及培养规格

(一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，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，专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向工业与专业设计及其他专业技术，服务行业的建筑信息模型技术、建筑数字化表现、建筑动画渲染和建筑动画后期处理等岗位（群），能够从事建筑信息模型技术、建筑数字化表现、建筑动画渲染等工作的“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. 树立强烈的质量意识, 追求传媒作品的高品质和专业性; 具备环保意识, 在传媒实践中倡导绿色理念; 强化安全意识, 保障信息安全与传播安全; 提升信息素养, 熟练运用各类信息工具和技术; 弘扬工匠精神, 对传媒工作精益求精; 培养创新思维, 推动传媒内容和形式的创新发展。;
	5. 保持勇于奋斗、乐观向上的精神状态, 具备良好的自我管理能力, 能够合理规划职业生涯。积极参与团队合作, 树立较强的集体意识, 善于与团队成员沟通协作, 共同完成传媒项目任务;
	6. 拥有健康的体魄、良好的心理素质和健全的人格。掌握基本运动知识, 熟练掌握一两项目体育运动技能, 坚持养成良好的健身与卫生习惯, 以及规范的行为习惯, 为传媒工作提供坚实的身体和心理保障;
	7. 提升审美和人文素养, 培养对艺术的感知和鉴赏能力, 形成一两项目艺术特长或爱好, 为传媒创作增添艺术魅力和人文底蕴;
	8. 培养跨文化交流素质, 了解不同国家和地区的文化特点, 在传媒工作中促进文化交流与融合, 展现文化包容与自信。
知识目标	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、安全消防等相关知识;
	3. 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, 具有良好的人文素养与科学素养, 具备职业生涯规划能力;
	4. 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;
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. 熟练掌握新媒体技术应用能力，如短视频制作、直播技术、社交媒体运营等，适应传媒行业数字化、智能化的发展趋势。具备创新创意策划能力，能够提出新颖的传媒项目策划方案，推动传媒行业创新发展。
--	--

八、职业岗位核心能力及专业核心课程配置

表三 职业岗位核心能力及专业核心课程配置表

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)
1. 建筑可视化师	负责创建建筑项目的三维模型和动画，以展示建筑设计的外观和功能	1. 具备丰富的想象力； 2. 具备较高的文化修养； 3. 具备较深厚的3D建模能力； 4. 具有良好的审美和设计感； 5. 对于渲染和后期软件有一定的研究；	建筑动画交互设计	数字创意建模、数字孪生城市建模与应用

2. 建筑动画师	制作建筑动画，展示建筑的动态流程和功能	1 精通 3d 动画制作； 2. 热爱动画行业，对动画制作充满热情； 3. 美术相关专业或动作感优秀； 4. 熟练掌握 3DMAX 动画系统。 5. 良好的动画感觉，对于人物、动物的肢体、表情语言、节奏感有敏感的理解能力，能够表现流畅、自然的动画效果； 6. 熟练手动调整建筑行业中常见的动作类型，熟练掌握人体结构和各种类型的动物形体动作； 7. 具有良好的团队合作精神及沟通能力，勤奋务实的工作作风，认真负责的工作态度	3D 动画制作	数字创意建模、数字孪生城市建模与应用
----------	---------------------	--	---------	--------------------

3. 三维模型师	1. 3D 游戏角色制作 2. 3D 游戏场景制作	1. 根据原画需求负责场景模型和角色模型制作，贴图制作； 2. 能时刻关注建筑项目内模型不足的地方，并提出改进的方案职位要求； 3. 擅长角色模型和场景模型制作，贴图绘制（角色模型和场景模型必须精通其中一种）； 4. 具有扎实的美术功底，良好的色彩搭配感； 5. 有较强的手绘能力； 6. 能够精益求精，不停迭代，追求更佳的效果。	动画模型设计与制作	数字创意建模、数字孪生城市建模与应用
----------	------------------------------	--	-----------	--------------------

4. 视频后期制作人员	1. 影视后期编辑合成制作 2. 短视频的制作	1. 能够承担独立广告设计及影视片头制作工作; 2. 熟悉影视后期编辑合成及特效制作,能够承担影片的采样、剪辑及后期特效的合成; 3. 掌握多媒体制作技能,能够承担多媒体产品制作工作; 4. 了解栏目包装技能,能够承担栏目包装工作。	影 视 后 期 制 作	数字创意建模、数字孪生城市建模与应用
-------------	----------------------------	---	-------------	--------------------

表四 专业核心课程主要教学内容与要求

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	虚拟与现实技术	根据建筑动画虚拟体验制作要求,运用三维制作技术,进行模型制作、三维动画制作和基础的编程代码输入,使用图形工作站设备以及相关软件完成虚拟与现实表现工作任务	<p>① 掌握建筑结构、建筑材料、美学基础知识,能够进行三维模型、三维动画、场景规划的规范制作。</p> <p>② 具有虚拟表现、匹配交互制作能力。</p> <p>③ 具备虚拟与现实</p>

			制作要求的设计、制作和解决问题能力
2	动画模型设计与制作	根据模型制作技术要求，运用建筑模型制作技术，进行建筑模型制作、修改，使用图形工作站设备以及图形软件完成建筑模型制作的工作任务	<p>① 掌握建筑材料与CAD识图基础知识，能够进行建筑模型、区域场景模型和建筑效果图模型的规范制作。</p> <p>② 具有单体建筑模型、场景模型、特殊模型以及综合类建筑模型制作能力。</p> <p>③ 具备建筑动画项目中有关模型制作要求的设计、制作和解决问题能力</p>
3	建筑动画交互设计	根据建筑动画交互制作要求，运用三维建筑模型兼容与交互设计技术，使用图形工作站设备以及相关软件完成建筑动画交互制作的工作任务	<p>① 掌握美学和编程代码基础知识，能够较熟练使用相关软件完成三维模型、三维动画和场景的规范制作。</p> <p>② 具有交互程序编写、匹配交互制作能力。</p> <p>③ 具备建筑动画交互制作要求的设计、制作和解决问题能力</p>
4	建筑动画渲染	根据建筑动画渲染要求，熟练使用相关渲染器软件，运用三维渲染技术，独立完成建筑材质、灯光、模型、场景和建筑动画渲染输出，使用图形工作站设备完成建筑动画渲染输出的工	<p>① 掌握美学和渲染要求基础知识，能够较熟练使用图形软件完成材质贴图、灯光设置，进行三维模型、三维动画和场景的规范渲染。</p> <p>② 具有材质贴图、灯光设置制作能力。</p>

		作任务	③ 具备建筑动画渲染制作要求的设计、制作和解决问题能力
5	建筑动画设计与制作	根据建筑动画制作要求，熟练使用相关辅助软件，运用基础三维技术，独立完成基础建筑动画制作，使用图形工作站设备完成建筑动画制作的工作任务	<p>① 掌握美学、编导和影视语言基础知识，能够较熟练使用图形软件完成建筑动画镜头设计、摄像机架设、动画制作。</p> <p>② 具有动画节奏把握和三维动画制作能力。</p> <p>③ 具备建筑动画制作要求的设计、制作和解决问题能力</p>
6	建筑动画后期处理	根据建筑动画效果与质量要求，熟练使用相关软件，运用后期处理与剪辑技术，独立完成建筑动画的片头制作、视频特效、校色等动画后期制作任务，使用图形工作站或非编设备完成建筑动画最终渲染和输出的工作任务	<p>① 掌握美学、编导、特效和影视语言基础知识，能够较熟练使用相关软件完成建筑动画校色、特效和片头片尾动画的制作。</p> <p>② 具有影视特效、影片色调调试制作能力。</p> <p>③ 具备建筑动画后期处理要求的设计、制作和解决问题能力</p>

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
施工图绘制	第 1 学期	无	效果图设计与制作	72/4
艺术造型基础	第 1 学期	无	动画模型设计与制作	72/4
三维软件基础	第 1 学期	无	三维动画制作	72/4
动画编导	第 1 学期	无	效果图设计与制作	36/2

建筑信息模型 (BIM) 应用	第 2 学期	三维软件基础	动画模型设计与制作	36/2
数字摄影镜头运用	第 2 学期	动画编导	建筑动画设计与制作	36/2
建筑速写	第 2 学期	艺术造型基础	动画模型设计与制作	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
动画模型设计与制作	第 2 学期	三维软件基础	建筑动画渲染	72/4
建筑动画交互设计	第 3 学期	三维软件基础	建筑动画交互设计	72/4
建筑动画渲染	第 3 学期	三维软件基础	动画作品创作	72/4
建筑动画设计与制作	第 3 学期	数字图形图像处理	动画作品创作	72/4
虚拟与现实技术	第 3 学期	三维软件基础	动画作品创作	72/8
建筑动画后期制作	第 4 学期	建筑动画设计与制作	无	72/4

建筑动画作品创作	第 4 学期	建筑动画 交互设计	无	72/8
----------	--------	--------------	---	------

（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	第一学期
0111002	高职实用英语（2）	2	第二学期
0115001	信息技术（1）	2	第一学期
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（6 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	前期模块	建筑精模制作	4	线下授课
2	前期模块	BIM 综合运用技术	4	线下授课

3	前期模块	人工智能与创意设计	2	线下授课
4	中期模块	建筑表现设计与制作	4	线下授课
5	后期模块	增强现实技术	4	线下授课
6	后期模块	智能家居演示 动画制作	4	线下授课

(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
							理论教学	实践或技能	一	二	三	四	五	六	
									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	
公共基础课程平台	公共必修课	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	思想道德与法治	3	48	32	16	4/12						考试
		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	0.2	8	5	3	4/2						考查

		(1)											
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:21.12%)			32	660	281	379	8	10	5	2	2	1	
说明:该模块设置4个免费学分,纳入毕业学分。													
公共 选修 课模 块一 (美 育)	课程资源见附件3												考查
	小计(占总课时比例:1.15)		2	36	18	18				2			
	选修说明:美育课程第1-4学期开设,至少修满2学分。												
公共 选修 课模 块二	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：3.20%）			6	100	84	16	4	2					
	选修说明：第1~2学期开设，至少修满6学分。													
公共 选修 课模 块三	课程资源见附件4													考试 / 考 查
	小计（占总课时比例：3.46%）			6	108	108	0	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：28.93%）				46	904	491	413	12	12	7	8	2	1	
专业 基础 课程 平台 （必 选）	1	0608001	施工图绘制	2	36	18	18	2						考试
	2	0608002	艺术造型基础	4	72	36	36	4						考试
	3	0608003	动画编导	2	36	18	18	2						考试
	4	0608004	三维软件基础	4	72	36	36	4						考试
	5	0608005	建筑信息模型 （BIM）应用	4	36	18	18		4					考试
	6	0608006	数字摄影镜头 运用	4	72	36	36		4					考试
	7	0608007	建筑速写	4	72	36	36		4					考试
	小计（占总课时比例：12.68%）			24	396	198	198	12	12					
	专业 核心 课程	1	0608040	动画模型设计 与制作	4	72	36	36		4				
2		0608041	建筑动画交互 设计	4	72	36	36			4				考试
4		0608042	建筑动画设计	4	72	36	36			4				考试

			与制作											
	4	0608043	虚拟与现实技术	4	72	36	36			8			考试	
	5	0608044	建筑动画渲染	4	72	36	36				4		考试	
	6	0608045	建筑动画后期制作	4	72	36	36				4		考试	
	7	0608046	建筑动画作品创作	8	144	72	72				8		考试	
	小计(占总课时比例:18.44%)				32	576	252	252	0	4	16	16		
专业 实践 课程	1	0608999	毕业论文/设计(认识实习)	14	420	0	420					14 周		考试
	2	0608998	岗位实习 1	6	180	0	180					6 周		考试
	3	0608997	岗位实习 2	18	540	0	540						18 周	考试
	小计(占总课时比例:36.49%)				38	1140		1140						
专业 拓展 模块 (选 修)	1	0608080	建筑精模制作	4	72	36	36							考试
	2	0608081	BIM 综合运用技术	4	72	36	36							考试
	3	0608082	建筑表现设计与制作	4	72	36	36							考试
	4	0608083	人工智能与创意设计	2	36	18	18	2						考试
	5	0608084	增强现实技术	4	72	36	36							考试
	6	0608085	智能家居演示动画制作	4	72	36	36				4			考试
小计(占总课时比例:3.46%)				6	108	54	54	2			4			
选修说明: 本专业至少修满 6 学分。其中 2 学分为免费学分, 不收取学分学费。														
合计(占总课时比例: 71.07)				100	2220	648	1788	14	16	16	22	22	18	
总计				146	3124	1011	2181	26	28	24	22	22	19	

备注:注明每门课的考核方式。

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			
岗位实习 1	五	180	在建筑设计、游戏设计、影视动画、视频制作相关行业单位进行跟岗实习,在专业老师的指导下进行毕业设计	实习单位	
岗位实习 2	六	540	到建筑设计、游戏设计、影视动画、视频制作相关岗位进行顶岗实习,锻炼学生独立工作的能力	实习单位	

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	21.92%	660	281	379	57.42%	21.12%
公共选修课程 模块一	2	2	1.37%	36	36	0	0%	1.15%
公共选修课程 模块二	3	6	4.11%	100	84	16	16%	3.20%
公共选修课程 模块三	3	6	4.11%	108	108	0	0%	3.46%
专业基础课程	7	24	16.43%	396	198	198	50%	12.68%
专业核心课程	7	32	21.92%	576	324	324	50%	18.44%
专业实践课程	3	38	26.03%	1140	0	1140	100%	36.49%
专业拓展选修课程	2	6	4.11%	108	54	54	50%	3.46%
总计	54	146	100%	3124	1085	2039	65.27%	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	271	328	26				2		1	0	19	32
二	18	291	235	28						1	1	20	31
三	18	137	155	24						1	1	20	27
四	18	201	183	22						1	1	20	22
五	20	5	619	30		14	6			0	0	20	20
六	18	0	555	30			18		0.5	0.5	1	20	19
总计	108	905	2075	163		14	24	2	0.5	4.5	4	119	146

十、教学实施保障

（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标准。

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例 25 : 1，“双师型”教师占专业课教师数比例超过 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

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

建筑动画技术专业负责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工业与专业设计及其他专业技术服务行业、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 能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

目前建筑动画技术专业教师 3 人,都具有高校教师资格;具有建筑设计类、建筑类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;并且专业教师每年至少 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,具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,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,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。并且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

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实习实训基地。

（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	计算机机房	2009	图形图像处理、数字雕刻、3D 游戏场景制作、3D 游戏角色制作		1
2	动作捕捉实验室	2019	3D 角色动画		2
3	3D 打印实训室	2019	模型 3D 打印		3
4	虚拟仿真实训室	2023	3D 虚拟现实创作、游戏作品创作		4

（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	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
2	济南向左向右传媒有限公司	向左向右	2017	动漫
3	济南猎星时代动画公司	济南猎星时代动画公司	2019	三维动画
4	山东省济南市长清区齐鲁创新谷	济南新视觉数码科技有限公司	2025	建筑动画、影视动画

2. 实习场所基本要求

按照《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，实习基地能提供建筑模型制作、虚拟与现实技术基础、建筑动画渲染、建筑动画后期处理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，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

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。参考并高于国家专业标准。

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：建筑动画设计法律法规文件资料和规范规程、建筑动画制作和设计标准等。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. 数字教学资源配置基本要求

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

对本专业实施教学应该的方法提出要求和建议。

（五）质量保障

数媒动画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。

数媒动画系完善教学管理机制，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。

(4) 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

(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) 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
4	数字创意建模、数字孪生城市建模与应用等		

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