

动漫制作技术专业人才培养方案

(2025 级 三年制高职专科)

项目	内容
专业名称	动漫制作技术
专业代码	510215
所属大类	电子与信息大类 (51)
所属专业类	计算机类 (5102)
特色方向	二维动漫创作、数字文创动漫、影视后期合成
制定单位	动漫制作技术专业教研室
制定日期	2025 年 7 月

目录

一、概述

- (一) 编制背景与政策依据
- (二) 产业链对接情况
- (三) 培养定位与模式
- (四) 适用范围

二、专业名称 (代码)

三、入学基本要求

四、基本修业年限

五、职业面向

六、培养目标

七、培养规格

7.1 素质

7.2 知识

- 7.3 能力
- 八、课程设置及学时安排
 - 8.1 课程设置
 - 8.2 学时安排
 - 8.3 课程教学计划表
 - 8.4 学时学分汇总
 - 8.5 教学周数分配表
- 九、师资队伍
 - 9.1 队伍结构
 - 9.2 专业带头人
 - 9.3 专任教师
 - 9.4 兼职教师
 - 9.5 培养机制
- 十、教学条件
 - 10.1 教学设施
 - 10.2 教学资源
 - 10.3 教学方法
 - 10.4 学习评价
 - 10.5 质量管理
- 十一、质量保障和毕业要求
 - 11.1 质量保障
 - 11.2 毕业要求

一、概述

（一）编制背景与政策依据

本方案依据《中华人民共和国职业教育法》《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1号）及2025年教育部发布的《高等职业教育专科动漫制作技术专业教学标准》编制。立足黑龙江区域数字文创、动漫产业发展需求，对接行业数字化、智能化转型趋势，聚焦二维动漫、角色场景设计、动画后期合成等核心领域，以立德树人为根本，深化产教融合、校企合作，构建“岗课赛证”一体化培养体系，培养适配区域经济与行业发展的高素质技术技能人才。

本方案是全国高等职业教育专科动漫制作技术专业教学标准基础上的校本化实施方案，学校结合区域/行业实际和自身办学定位，鼓励高于国家标准办出特色。

（二）产业链对接情况

本专业对接数字内容、文化艺术、动漫创作、影视传媒等产业链：

上游：对接动漫策划、剧本创作、IP 开发、分镜设计等环节；

中游：覆盖原画设计、角色 / 场景设计、二维动画制作、三维建模、特效制作、后期合成等核心岗位；

下游：衔接动漫宣发、短视频动漫、文创衍生品、商业动漫落地、数字内容运营等领域。

重点服务黑龙江冰雪动漫、民俗非遗动漫转化、本土动漫 IP 升级、短视频动漫等特色产业场景，助力区域数字文化创意产业高质量发展。

（三）培养定位与模式

本专业坚持“德技并修、工学结合”，面向动漫公司、数字文创企业、影视传媒公司、游戏公司、短视频制作公司等，培养具备扎实动漫制作理论与数字创作技能，掌握原画设计、二维动画、角色场景设计、影视后期合成等核心能力，兼具工匠精神、创新意识与文化素养，能独立完成动漫项目全流程的高素质技术技能人才。

采用“2+0.5+0.5”工学交替培养模式：前 2 学年完成公共基础课、专业基础课、专业核心课及校内实训；第 5 学期开展校企联合项目教学、跟岗实习；第 6 学期完成顶岗实习与毕业设计，实现教学过程与生产过程深度对接。

（四）适用范围

本方案适用于黑龙江三江美术职业学院 2025 级动漫制作技术专业（高职专科）全日制学生，是专业教学实施、教学管理、质量评价的纲领性文件。

二、专业名称（代码）

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

所属大类：电子与信息大类（51）

所属专业类：计算机类（5102）

衔接方向：

中职：动漫与游戏制作、数字影像技术、美术设计与制作

高职：动漫制作技术、数字媒体技术、影视多媒体技术

职业本科：动画、数字媒体艺术、新媒体艺术

三、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力者。

招生渠道：通过普通高考、职教高考、单独招生、中高职贯通转段等渠道招生。

素养要求：具备基本审美素养、美术基础与动手实践能力，无色盲、色弱等职业禁忌，热爱动漫创作行业，具备一定创新思维。

四、基本修业年限

基本修业年限：三年

弹性学制：3-5 年（最长不超过 5 年）

培养模式：2+0.5+0.5

第 1-2 学年：校内理论 + 实训

第 3 学年上学期：项目化教学 + 跟岗实习 + 毕业设计

第 3 学年下学期：顶岗实习

五、职业面向

维度	内容
所属专业大类（代码）	电子与信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	文化艺术（88）、数字内容服务（657）、影视节目制作（865）、专业设计服务（7492）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-07）、数字媒体设计人员（2-09-06）

主要岗位（群）或技术领域	原画设计、角色 / 场景设计、二维动画制作、分镜设计、动画后期合成、影视剪辑
职业类证书	助理动画设计师、原画设计师、数字媒体交互设计、影视剪辑
一体化岗位进阶	中职：动漫制作助理→高职：动漫设计师→本科：动画导演 / 项目主管

六、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，具备职业综合素质和行动能力，面向文化艺术、数字内容服务、影视制作行业的动画设计人员、动画制作员、数字媒体设计人员等职业，能够从事原画设计、角色场景设计、二维动画制作、分镜设计、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

毕业 3-5 年可成长为动画项目主管、原画总监、独立动画师，或自主创业开设动漫工作室、文创动漫品牌等。

七、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

7.1 素质

1. **思想政治素质：**坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

2. **职业素质**：掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握版权保护、安全生产、环境保护、质量管理等相关知识与技能，具有爱岗敬业的职业精神、工匠精神、创新意识，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神。
3. **数字素养**：具备数字化创作思维，熟练运用动漫制作、后期合成、AI 辅助动画工具，适应行业数字化转型需求。
4. **身心素质**：具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，具备一定的心理调适能力。
5. **人文美育**：掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动；掌握中华优秀传统文化、黑龙江冰雪文化与非遗文化相关知识，能将文化元素融入动漫创作。

7.2 知识

1. **公共基础**：思政理论、英语、信息技术、体育、美育、劳动教育、心理健康教育、国家安全教育、职业发展与就业指导、创新创业教育、艺术设计史、视听语言基础。
2. **专业基础**：掌握造型、色彩、构成、动画运动规律、分镜头设计、数字绘画、动漫软件基础等方面的专业基础理论知识。
3. **专业核心**：掌握原画设计、角色设计、场景设计、二维动画制作、动画特效、后期合成、剪辑输出等核心知识；掌握动漫版权、绿色创作、安全生产等相关知识。
4. **产业前沿**：AI 辅助动画制作、数字动漫渲染、短视频动漫、冰雪文创动漫、非遗动漫转化等特色知识。

7.3 能力

7.3.1 通用能力

具有良好的语言表达、文字表达、沟通合作能力；具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；具备职业生涯规划能力；能运用外语进行专业交流。

7.3.2 专业核心能力

1. **美术创作能力**：能独立完成动漫素描、速写、色彩、角色 / 场景原画创作。
2. **数字绘画能力**：熟练运用 PS、AI、Procreate 等工具完成数字绘画与素材制作。
3. **动画制作能力**：精通二维动画全流程，能完成原画、中间帧、上色、动作调试。
4. **后期合成能力**：熟练运用剪辑、特效、合成软件完成动画成片输出。
5. **项目实操能力**：能完成动漫项目策划、分镜设计、团队协作、成片交付。
6. **文化转化能力**：能将黑龙江冰雪文化、非遗元素融入动漫 IP 与短片创作。

7. **行业适配能力**：了解动漫、影视、短视频行业流程，能快速适配岗位工作要求。

7.3.3 拓展能力

三维建模基础、游戏动漫设计、数字绘本创作、短视频动漫制作、动漫 IP 策划、AI 辅助动画、文创衍生品设计、新媒体动漫运营。

八、课程设置及学时安排

8.1 课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

8.1.1 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。将思想政治理论、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等列为必修课程；将党史国史、中华优秀传统文化、语文、数学、外语、国家安全教育、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、艺术设计史、视听语言等列为必修或限定选修课程。学校根据实际开设冰雪动漫、非遗动漫等校本特色课程。

8.1.2 专业课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，采用模块化设计，依托真实项目与典型任务开展项目式、情境式教学，融入 AI 动画技术。

(1) 专业基础课程

主要包括：动漫素描、动漫色彩、构成基础、动画运动规律、分镜头设计、数字绘画、PS 基础、AI 基础、二维动画软件基础、动画剪辑基础等。

(2) 专业核心课程

主要包括：原画设计、角色设计、场景设计、二维动画制作、动画特效、后期合成、动画剪辑、AI 辅助动画应用等。

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	原画设计	完成角色 / 场景概念设定、原画绘	原画流程、造型设计、色彩体系、商

		制、风格把控	用稿件规范；能输出标准化原画
2	角色设计	完成人物 / 动物角色造型、性格塑造、三视图制作	人体结构、角色塑造、风格统一、IP化设计；独立完成原创角色设计
3	场景设计	完成动漫场景氛围、构图、透视、道具整合设计	场景构图、光影色彩、空间透视；适配动画镜头的场景创作
4	二维动画制作	完成原画、中间帧、描线上色、动作调试、成片输出	运动规律、帧动画、流畅度控制；独立完成短篇二维动画
5	动画分镜设计	完成脚本解读、镜头语言、分镜绘制、节奏把控	视听语言、镜头设计、叙事逻辑；输出规范分镜脚本
6	动画特效制作	完成光效、粒子、转场、氛围特效制作	特效插件、关键帧、画面融合；提升动画视觉效果
7	动画后期合成	完成剪辑、调色、配音、字幕、合成输出	剪辑流程、音频处理、成片规范；输出商用级动画作品
8	AI 辅助动画应用	运用 AI 工具完成原画生成、动作生成、素材处理	AI 动画工具、智能上色、辅助创作；提升制作效率

(3) 专业拓展课程

主要包括：三维建模基础、数字绘本创作、短视频动漫、动漫 IP 策划、文创衍生品设计、冰雪动漫设计、非遗动漫转化、新媒体动漫运营、动漫项目管理等。

8.1.3 实践性教学环节

贯穿人才培养全过程，包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践等。

1. **实训**：在校内开展美术基础、数字绘画、动画制作、后期合成、模型制作等单项 / 综合 / 生产性实训。
2. **实习**：在动漫、文创、影视、传媒企业开展认识实习、跟岗实习、顶岗实习，累计实习不少于 6 个月。

8.2 学时安排

项目	要求
总学时	2600 学时
学分折算	每 16–18 学时折算 1 学分
公共基础课	≥总学时的 25% (≥650 学时)
实践性教学	≥总学时的 50% (≥1300 学时)
选修课程	≥总学时的 10% (≥260 学时)
军训、社会实践、入学教育、毕业教育	按 1 周为 1 学分

8.3 课程教学计划表

表 1 公共基础课程教学计划

序号	课程名称	课程性质	总学时	学分	一	二	三	四	五	六
1	入学教育与军事理论	必修	32	2	32					
2	思想道德与法治	必修	48	3	48					

3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	32	2		32				
4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	48	3	48					
5	形势与政策	必修	32	2	8	8	8	8		
6	体育与健康	必修	108	6	36	36	36			
7	大学英语	必修	128	8	32	32	32	32		
8	计算机应用基础（信息技术）	必修	32	2	32					
9	应用文写作	必修	32	2	32					
10	心理健康教育	必修	32	2	16	16				
11	劳动教育	必修	16	1	4	4	4	4		
12	国家安全教育	必修	16	1	16					
13	创新创业教育	必修	32	2			32			
14	大学生职业规划与就业指导	必修	32	2				32		
15	艺术设计史（限定选修）	限选	32	2		32				
16	视听语言基础（限定选修）	限选	32	2			32			
17	中华优秀传统文化（限定选修）	限选	32	2	32					
18	美育	必修	16	1		16				

	公共基础课小计		736	47	328	176	144	76		
--	---------	--	-----	----	-----	-----	-----	----	--	--

表 2 专业基础课程教学计划

序号	课程名称	课程性质	总学时 / 理论 / 实践	学分	一	二	三	四	五	六
1	动漫素描（造型基础）	必修	64/20/44	4	64					
2	动漫构成（构成基础）	必修	48/16/32	3	48					
3	动漫色彩（色彩表现基础）	必修	48/16/32	3	48					
4	艺术学概论	必修	64/48/16	4	32	32				
5	Photoshop（数字图形）	必修	64/16/48	4	64					
6	动画运动规律	必修	56/20/36	3.5		56				
7	图形与传统图案设计	必修	48/16/32	3		48				
8	Illustrator（数字图形）	必修	64/16/48	4		64				
9	摄影实技（数字影像基础）	必修	64/16/48	4		64				
	专业基础课小计		520/188/332	32.5	256	264				

表 3 专业核心课程教学计划

序号	课程名称	是否核心	总学时 / 理论 / 实践	学分	一	二	三	四	五	六
----	------	------	---------------	----	---	---	---	---	---	---

1	动漫原画设计（设计创意）	是	64/20/44	4		64				
2	动画分镜与版式（版面设计）	是	48/16/32	3		48				
3	动漫角色设计	是	48/16/32	3			48			
4	动漫场景设计	是	80/24/56	5			80			
5	二维动画制作	是	80/24/56	5			80			
6	书籍与画册设计	是	64/20/44	4				64		
7	动画后期合成	是	80/24/56	5				80		
8	AE 影视动效设计	是	64/20/44	4				64		
9	短视频动漫创作	是	64/20/44	4				64		
10	AI 辅助动画应用	是	48/16/32	3				48		
	专业核心课小计		640/200/440	40		112	208	320		

表 4 专业拓展课程教学计划

序号	课程名称	课程性质	总学时	学分	一	二	三	四	五	六
1	冰雪动漫设计	选修	48	3			48			
2	非遗动漫视觉转化	选修	48	3			48			
3	电商动漫视觉设计	选修	48	3				48		

4	动漫 IP 与品牌策划	选修	48	3				48		
5	3D 动漫设计基础	选修	48	3				48		
6	动漫新媒体文案写作	选修	32	2			32			
7	动漫设计材料与工艺	选修	32	2				32		
8	动漫展示设计	选修	32	2				32		
9	数字动态动漫设计	选修	48	3					48	
10	动漫项目综合实战	选修	64	4					64	
	专业拓展课小计		448	28			128	208	112	

表 5 实践教学环节教学计划

序号	环节名称	课程性质	总学时	学分	一	二	三	四	五	六
1	课程实训（随课开展）	必修	400	25	80	80	80	80	80	
2	认识实习	必修	40	2.5			40			
3	跟岗实习	必修	240	15					240	
4	顶岗实习	必修	360	22.5						360
5	毕业设计	必修	120	7.5					120	
	实践教学小计		1160	72.5	80	80	120	80	440	360

8.4 学时学分汇总

课程类别	学时	占总学时比例	学分
公共基础课	736	28.3%	47
专业基础课	520	20.0%	32.5
专业核心课	640	24.6%	40
专业拓展课（选修）	448	17.2%	28
集中实践教学	760	29.2%	47.5
合计	2600	100%	150

8.5 教学周数分配表

项目	第一学年	第二学年	第三学年	合计
	—	二	三	四
课堂教学	16	18	17	18
认识实习	—	—	1	—
项目实训 / 跟岗实习	—	—	—	—
顶岗实习	—	—	—	—
毕业设计答辩	—	—	—	—
入学教育	1	—	—	—

军训	2	—	—	—
机动周	1	—	1	—
毕业教育	—	—	—	—
考试	1	1	1	1
寒暑假	5	7	5	7
总计	26	26	26	26

九、师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”要求建设，师德师风为第一标准。

9.1 队伍结构

生师比≤10:1

专任教师≥8 人，硕士及以上≥30%，高级职称≥30%

“双师型”教师占比≥80%，具备企业动漫项目实战经验

兼职教师≥5 人，来自动漫、影视、文创一线总监 / 资深设计师

职称、年龄、经验形成合理梯队

9.2 专业带头人

具备副高及以上职称，5 年以上专业建设经验，熟悉动漫产业趋势，主持专业建设、课程改革、校企合作能力强。

9.3 专任教师

具备高校教师资格，动漫 / 数字媒体相关专业本科及以上学历；每年至少 1 个月企业实践，每 5 年累计≥6 个月；精通动漫软件与 AI 工具，落实课程思政，开展混合式教学。

9.4 兼职教师

从行业企业高技能人才聘任，中级及以上职称或高级工以上；承担实践教学、项目指导、讲座，将行业新技术融入课堂。

9.5 培养机制

定期培训、教研、企业挂职；鼓励参与行业赛事、项目、课题；建立校企双向交流机制。

十、教学条件

10.1 教学设施

10.1.1 专业教室

配备多媒体、投影、网络、安防设施，满足信息化教学。

10.1.2 校内实验实训场所

1. 美术基础实训室：画架、数位板、投影，工位数≥50
2. 二维动画实训室：透台、动画工具、专业电脑，工位数≥42
3. 数字动漫实训室：高性能电脑、动画 / 后期软件、渲染设备，工位数≥50
4. 影视后期实训室：剪辑、合成、音效设备，工位数≥40
5. 动漫文创实训室：模型制作、衍生品加工设备，工位数≥30

10.1.3 校外实习基地

与哈尔滨云中鸟动漫、智云科技、一泽映画、丙戌文化传媒等≥10 家企业共建，覆盖原画、动画、后期、文创岗位，满足跟岗 / 顶岗实习。

10.2 教学资源

教材：优先选用国家规划教材，鼓励活页式、工作手册式、校企双元教材

图书：专业图书≥2000 册，覆盖动画理论、软件、案例、冰雪动漫

数字资源：微课、案例库、素材库、AI 动画教程、虚拟仿真软件

10.3 教学方法

以学生为中心，采用讲授、案例、项目、翻转课堂、工作室模式；理实一体化，嵌入企业真实项目，融入 AI 动画技术。

10.4 学习评价

过程性评价≥50%；校 / 企 / 生 / 行业多元评价；知识 + 技能 + 素养综合考核。

10.5 质量管理

院 - 系二级教学管理；巡课、听课、评课；督导组；年度教学诊断；毕业生跟踪；每年微调、每 3 年大修。

十一、质量保障和毕业要求

11.1 质量保障

建立“学校 + 院系 + 企业 + 行业”四位一体质量保障体系；完善教学运行、监控、评价、改进机制；毕业生跟踪反馈，持续优化培养方案。

11.2 毕业要求

1. **学分达标**：修满约 150 学分，课程 / 实训 / 实习全部合格
2. **证书达标**：至少取得 1 项相关职业技能等级证书（助理动画设计师、原画设计师、影视剪辑等）
3. **实践达标**：完成认识实习、跟岗实习、顶岗实习（累计 6 个月）及毕业设计并通过答辩
4. **能力达标**：动漫创作、数字技能、AI 应用、综合素质达标
5. **德育达标**：无严重违纪，美育、劳动教育、创新创业合格
6. **升学通道**：可升入动画、数字媒体艺术等职业本科专业