

影视动画专业人才培养方案

(2025 级 三年制高职专科)

| 项目 | 内容 |
|-------|--------------|
| 专业名称 | 影视动画 |
| 专业代码 | 560206 |
| 所属大类 | 新闻传播大类（56） |
| 所属专业类 | 广播影视类（5602） |
| 特色方向 | 数字冰雪、新媒体动画创作 |
| 制定单位 | 影视动画专业教研室 |
| 制定日期 | 2025 年 8 月 |

目录

| | |
|--------------------|--------|
| 一、概述..... | - 3 - |
| (一) 编制背景与政策依据..... | - 4 - |
| (二) 产业链对接情况..... | - 4 - |
| (三) 培养定位与模式..... | - 5 - |
| (四) 适用范围..... | - 5 - |
| 二、专业名称(代码)..... | - 5 - |
| 三、入学基本要求..... | - 5 - |
| 四、基本修业年限..... | - 6 - |
| 基本修业年限: 三年..... | - 6 - |
| 五、职业面向..... | - 6 - |
| 六、培养目标..... | - 7 - |
| 七、培养规格..... | - 7 - |
| 7.1 素质..... | - 8 - |
| 7.2 知识..... | - 8 - |
| 7.3 能力..... | - 9 - |
| 八、课程设置及学时安排..... | - 10 - |
| 8.1 课程设置..... | - 10 - |
| 8.2 学时安排..... | - 14 - |
| 8.3 课程教学计划表..... | - 15 - |
| 8.4 学时学分汇总..... | - 20 - |
| 8.5 教学周数分配表..... | - 20 - |
| 九、师资队伍..... | - 21 - |

| | |
|-------------------|--------|
| 9.1 队伍结构..... | - 21 - |
| 9.2 专业带头人..... | - 22 - |
| 9.3 专任教师..... | - 22 - |
| 9.4 兼职教师..... | - 22 - |
| 9.5 培养机制..... | - 22 - |
| 十、教学条件..... | - 22 - |
| 10.1 教学设施..... | - 22 - |
| 10.2 教学资源..... | - 24 - |
| 10.3 教学方法..... | - 24 - |
| 10.4 学习评价..... | - 24 - |
| 10.5 质量管理..... | - 24 - |
| 十一、质量保障和毕业要求..... | - 25 - |
| 11.1 质量保障..... | - 25 - |
| 11.2 毕业要求..... | - 26 - |

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）及教育部发布的高等职业教育影视动画专业教学标准编制。立足黑龙江省数字经济、冰雪经济与文旅产业发展需求，对接影视动画、数字文创、游戏美术、新媒体行业数字化、智能化转型趋势，聚焦三维建模、角色动画、材质渲染、影视后期、冰雪动漫创作等核心领域，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，适配区域动漫文创、文旅动画、数字内容产业发展，培养高素质技术技能人才。

本专业人才培养方案为对标视觉传达专业人才培养规范、结合三维动画制作课程标准及原有影视动画专业培养基础修订完善，是在国家专业教学标准基础上的校本化落地，结合龙江地域产业特色，高于国标、凸显专业办学特色。

（二）产业链对接情况

本专业全面对接影视动漫、游戏美术、数字文创、文旅宣传、新媒体内容制作等产业链：

- **上游：**动漫 IP 策划、剧本创作、角色与场景原画、分镜设计、创意策划；
- **中游：**三维模型制作、角色骨骼绑定、关键帧动画、PBR 材质渲染、UE5 实时场景制作、动态特效、短片剪辑合成；
- **下游：**影视动画出品、游戏美术落地、冰雪文旅动画制作、新媒体动画运营、文创动漫衍生产品开发、商业视觉动画执行。

重点服务黑龙江冰雪动漫创作、东北民俗非遗动画转化、文旅宣传片制作、本地游戏美术外包、新媒体短视频动画制作等特色产业，助力龙江数字文创与冰雪文旅产业高质量发展。

（三）培养定位与模式

本专业坚持“德技并修、工学结合”，面向影视动画公司、游戏美术企业、文化传媒公司、新媒体平台、文旅文创机构、设计工作室等，掌握二维原画、三维建模、角色动画、材质灯光、影视后期合成、冰雪动漫创作等专业理论与数字制作技能，具备动画项目全流程实操能力，拥有工匠精神、创新意识、地域文化转化素养，能独立完成动画模型、动画表演、后期合成等岗位工作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、专项实训与跟岗实习；第 6 学期完成顶岗实习与毕业设计，实现教学过程与行业生产过程深度对接。

（四）适用范围

本方案适用于黑龙江三江美术职业学院 2025 级影视动画专业高职全日制学生，是本专业教学实施、教学管理、质量评价、课程建设的纲领性文件。

二、专业名称（代码）

- 专业名称：影视动画
- 专业代码：560206
- 所属大类：新闻传播大类（56）
- 所属专业类：广播影视类（5602）
- 衔接方向：
 - 中职：动漫制作、美术设计与制作、数字影像技术、游戏设计
 - 高职：影视动画、数字媒体艺术设计、动漫制作技术
 - 职业本科：数字媒体艺术、动画、影视编导、游戏艺术设计

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：具具备基础美术绘画功底、良好审美能力，无色盲、色弱职业禁忌，热爱动漫影视与数字动画行业，具备一定创意思维与动手实践能力。

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) | 新闻传播大类 (56) |
| 所属专业类 (代 码) | 广播影视类 (5602) |
| 对应行业 (代 码) | 影视节目制作 (87)、动漫游戏数字内容服务 (8730)、广告传媒 (725)、文化艺术 (88)、数字内容 服务 (657) |

| | |
|-------------------|---|
| 主要职业类别 (代码) | 工艺美术与创意设计专业人员 (2-09-06)、数字媒体 艺术专业人员 (2-09-07) |
| 主要岗位 (群) 或技术领域 | 三维模型师、三维动画师、材质灯光师、影视后期合 成师、原画设计师、分镜设计师、冰雪动漫设计师、游戏 美术设计师、新媒体动画制作 |
| 职业类证书 | 三维模型师 (初级)、三维动画师 (初级)、动漫设 计师 (初级)、影视后期设计师 |
| 一体化岗位进阶 | 中职：设计助理→高职：动画设计师 / 模型师→本 科：创意总监 / 美术主管 |

六、培养目标

本专业践行社会主义核心价值观，德智体美劳全面发展，具备一定科学文化水平、人文素养、数字素养与职业素养，掌握影视动画剧本、原画分镜、三维建模、骨骼绑定、动画表演、材质渲染、影视后期、冰雪文创动画制作等专业知识与技术技能；面向影视、游戏、文创、新媒体、文旅行业，从事原画设计、三维模型制作、三维动画制作、材质灯光、后期合成、动漫短片创作等工作；具备就业创业能力与可持续发展能力，拥有精益求精的工匠精神，毕业 3-5 年可成长为动画项目骨干、美术组长、独立动画创作者，可自主创办动画工作室、文创动漫品牌。

七、培养规格

本专业学生需在课程学习、实训实习、项目创作基础上，全面达成素质、知识、能力三维培养要求，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，具备深厚爱国情感与民族自豪感。

2. **职业素质**：遵守影视动漫行业法律法规与职业规范，恪守原创版权、诚信创作准则；具备精益求精工匠精神、团队协作意识、岗位责任担当；掌握绿色制作、资源优化、行业安全规范。

3. **数字素养**：具备数字化创作思维，熟练掌握 Maya、ZBrush、Substance Painter、UE5、AE、剪映等软件，掌握 AI 辅助动画制作工具，适配行业智能化、数字化发展。

4. **身心素质**：拥有健康体魄与健全人格，达到国家大学生体质健康标准，具备心理调适、抗压能力，养成良好运动与生活习惯。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**：具备艺术审美与创意表达能力，掌握艺术概论、动画美学基础知识；熟悉黑龙江冰雪文化、东北民俗与非遗元素，能够将地域文化融入动画角色、场景与短片创作；树立正确劳动观，弘扬劳模精神、劳动精神与工匠精神。

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、国家安全教育、职业发展与就业指导、创新创业教育、艺术学概论、设计美学、应用文写作。

2. **专业基础**：动画速写、造型基础、色彩构成、平面 / 立体构成、动画运动规律、摄影摄像、动画分镜、动画剧本、数字绘画、计算机基础理论。

3. **专业核心**：三维模型制作、角色场景设计、骨骼绑定、关键帧动画、PBR 材质制作、灯光渲染、影视剪辑、后期合成、动态特效、短片全流程创作；掌握动画项目流程、行业标准与交付规范。

4. **产业前沿**：UE5 实时渲染、AI 辅助建模与动画制作、冰雪场景与角色设计、东北民俗动漫转化、文旅动画创作、绿色渲染与资源优化、游戏美术行业规范。

7.3 能力

7.3.1 通用能力

具备良好语言文字表达、沟通协作、团队管理能力；拥有自主学习、终身学习、问题分析与解决能力；掌握一门专业相关外语基础；具备职业生涯规划、创业策划与社会实践能力。

7.3.2 专业核心能力

1. **原画分镜能力**：能够完成动画角色、场景原画设计，独立绘制分镜头脚本、把控镜头叙事节奏。

2. **三维建模能力**：熟练完成人物、动物、冰雪建筑、民俗场景高精度模型拓扑与制作。

3. **动画制作能力**：掌握骨骼绑定、权重调节，熟练制作走跑跳、冰雪运动、角色表演等关键帧动画。

4. 材质渲染能力：精通 PBR 材质调节、光影氛围搭建，能够制作冰雪、木纹、皮毛等质感效果，掌握 UE5 实时渲染流程。

5. 后期合成能力：能够完成镜头剪辑、特效叠加、调色校色、音画同步与动画短片输出。

6. 地域文化转化能力：可将黑龙江冰雪文化、民俗非遗元素融入角色、场景、动画短片创作。

7. 项目实操能力：熟悉动画工业流程，具备项目策划、分工协作、资产管理、项目复盘与作品包装能力。

7.3.3 拓展能力

游戏美术设计、IP 动漫形象开发、新媒体动态动画制作、文旅宣传片动画制作、3D 道具设计、虚拟场景搭建、动画短视频运营、作品集设计与项目路演。

八、课程设置及学时安排

8.1 课程设置

课程整体分为公共基础课程、专业课程、实践性教学环节三大模块，严格对标职教要求，落实思政融入、岗课赛证、地域特色、AI 新技术融入教学。

8.1.1 公共基础课程

开设思想政治理论、体育、军事理论与军训、心理健康、劳动教育、国家安全教育等必修课；设置党史国史、中华优秀传统文化、大学英语、信息技术、职业规划、创新创业、艺术学概论、设计美学等必修或限定选修课；增设龙江地域文化、冰雪艺术等校本特色课程。

8.1.2 专业课程

包含专业基础课、专业核心课、专业拓展课，采用模块化项目式教学，融入真实动画项目、行业标准、AI 技术与冰雪民俗特色内容。

(1) 专业基础课程

主要包括：动画速写、动画构成、设计素描、设计色彩、艺术学概论、摄影实技、Photoshop 数字绘画、动画运动规律、动画分镜头设计、动画剧本创作、三维软件基础。

(2) 专业核心课程

主要包括：三维模型制作、角色骨骼绑定、三维动画制作、材质与渲染、UE5 实时场景设计、影视后期合成、AI 辅助动画应用、冰雪动漫短片创作等领域的內容，具体课程由学校根据实际情况，按国家有关要求自主设置。

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 | 三维模型制作 | ①角色 / 场景结构分析 ②低模高模搭建 ③拓扑布线与 UV 拆分 ④模型优化与资产整理 | 教学内容：三维软件基础、几何体建模、角色建模、冰雪建筑建模、拓扑规范、UV 拆分、模型减面与 LOD 设置。 教学要求：掌握标准布线规范，能独立完成人物、冰雪场景、民俗建筑高精度模型制作与优化。 |
| 2 | 角色骨骼绑定 | ①骨骼层级搭建 ②权重绘制 ③关节极限设置 | 教学内容：骨骼创建、父子层级、全身绑定、面部绑 |

| 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 |
|----|------------|--------------------------------------|---|
| | | ④动作适配调试 完成标识信息设计 | 定、权重精细调节、变形修复。 教学要求：熟练完成人物、动物绑定，解决穿帮与变形问题，适配各类动画动作。 |
| 3 | 三维动画制作 | ①运动规律分析 ②关键帧绘制 ③动作缓冲与跟随 ④冰雪运动动画设计 | 教学内容：动画十二法则、走跑跳循环、冰雪运动姿态、角色表演动画、曲线编辑器调节。 教学要求：能制作自然流畅的常规动作与滑雪、滑冰等特色动画表演。 |
| 4 | 材质与渲染 | ①PBR 材质原理 ②冰雪 / 自然质感制作 ③灯光布光 ④渲染参数设置 | 教学内容：材质编辑器、冰雪材质、木纹皮毛材质、全局光照、HDR 环境、分层渲染。 教学要求：真实还原各类材质质感，把控画面光影氛围与渲染效率。 |
| 5 | UE5 实时场景设计 | ①场景资源导入 ②地形搭建 ③大气与雾效 ④实时渲染输出 | 教学内容：UE5 基础操作、地形编辑、资产导入、材质实例、氛围特效、实时动画输出。 教学要求：能够独立搭建冰雪林海、民俗村落等实时动 |

| 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 |
|----|-----------|--------------------------------|---|
| | | | 画场景。 |
| 6 | 影视后期合成 | ①镜头剪辑 ②特效添加 ③调色校色 ④音画合成输出 | 教学内容：AE 基础、蒙版抠像、粒子特效、色彩分级、短视频与动画短片剪辑。 教学要求：独立完成动画后期合成、成片输出与格式适配。 |
| 7 | AI 辅助动画应用 | ①前期策划分镜 ②中期模型动画 ③后期合成 ④作品答辩 | 教学内容：龙江冰雪文化提取、短片剧本、分镜、全流程制作、作品集包装。 教学要求：独立或小组完成完整冰雪主题动画短片创作与展示。 |
| 8 | 冰雪动漫短片创作 | ①前期策划分镜 ②中期模型动画 ③后期合成 ④作品答辩 | 教学内容：龙江冰雪文化提取、短片剧本、分镜、全流程制作、作品集包装。 教学要求：独立或小组完成完整冰雪主题动画短片创作与展示。 |

(3) 专业拓展课程

主要包括：游戏美术设计、非遗动漫转化、新媒体动画创作、3D 道具设计、展示动画设计、动画短视频运营、数字雕刻、影视特效、绿色材料与渲染工艺、项目综合实战。

8.1.3 实践性教学环节

实践教学贯穿三年教学全过程，包含课程实训、单项技能实训、综合项目实训、认识实习、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计、社会实践。

(1) 实训

盖三维建模实训室、动画绑定实训室、渲染后期实训室、摄影摄像实训室、UE5 虚拟仿真实训室。

(2) 实习

实习依托动漫公司、传媒企业、游戏美术工作室、冰雪文创企业开展，实习累计不少于 6 个月。

8.1.4 相关要求

全面落实课程思政与全员育人，将工匠精神、文化自信、龙江文化传承融入课程；开设安全教育、行业规范、绿色制作、人工智能、创新创业专题讲座；推行项目式、工作室化教学，以真实动画项目驱动技能培养。

8.2 学时安排

总体要求：

| 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) |

| 项目 | 要求 |
|-------------------|---------------------|
| 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 | | |

| 序号 | 课程名称 | 课程性质 | 总学时 | 学分 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
|----|----------------|------|-----|----|-----|-----|-----|----|---|---|
| 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 | 设计美学（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 | 设计素描（动画速写） | 必修 | 64/20/44 | 4 | 64 | | | | | |
| 2 | 动画构成 | 必修 | 48/16/32 | 3 | 48 | | | | | |
| 3 | 设计色彩 | 必修 | 48/16/32 | 3 | 48 | | | | | |

| 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 |
|----|---------|------|-------------|-----|-----|-----|---|---|---|---|
| 4 | 艺术学概论 | 必修 | 64/48/16 | 4 | 32 | 32 | | | | |
| 5 | PS 数字绘画 | 必修 | 64/16/48 | 4 | 64 | | | | | |
| 6 | 动画运动规律 | 必修 | 56/20/36 | 3.5 | | 56 | | | | |
| 7 | 动画分镜头设计 | 必修 | 48/16/32 | 3 | | 48 | | | | |
| 8 | 动画剧本创作 | 必修 | 64/16/48 | 4 | | 64 | | | | |
| 9 | 摄影实技 | 必修 | 64/16/48 | 4 | | 64 | | | | |
| 10 | 三维软件基础 | 必修 | 48/16/32 | 3 | | | | | | |
| | 专业基础课小计 | | 560/204/356 | 35 | 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 | 三维模型制作 | 是 | 64/20/44 | 4 | | 64 | | | | |
| 2 | 角色骨骼绑 | 是 | 48/16/32 | 3 | | | 48 | | | |

| 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 |
|----|------------|------|-------------|----|---|----|-----|-----|---|---|
| | 定 | | | | | | | | | |
| 3 | 三维动画制作 | 是 | 64/20/44 | 4 | | | 64 | | | |
| 4 | 材质灯光渲染 | 是 | 80/24/56 | 5 | | | 80 | | | |
| 5 | UE5 实时场景设计 | 是 | 80/24/56 | 5 | | | | 80 | | |
| 6 | 影视后期合成 | 是 | 64/20/44 | 4 | | | | 64 | | |
| 7 | AI 辅助动画应用 | 是 | 48/16/32 | 3 | | | | 80 | | |
| 8 | 冰雪动漫短片创作 | 是 | 64/20/44 | 4 | | | | 64 | | |
| | 专业核心课小计 | | 544/160/384 | 32 | | 64 | 192 | 288 | | |

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 | 游戏美术设计 | 选修 | 48 | 3 | | | 48 | | | |

| 序号 | 课程名称 | 课程性质 | 总学时 | 学分 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
|----|---------|------|-----|----|---|---|-----|-----|-----|---|
| 2 | 非遗动漫转化 | 选修 | 48 | 3 | | | 48 | | | |
| 3 | 新媒体动画创作 | 选修 | 48 | 3 | | | | 48 | | |
| 4 | 数字雕刻 | 选修 | 48 | 3 | | | | 48 | | |
| 5 | 3D 道具设计 | 选修 | 48 | 3 | | | | 48 | | |
| 6 | 动画短视频运营 | 选修 | 32 | 2 | | | 32 | | | |
| 7 | 影视特效 | 选修 | 32 | 2 | | | | 32 | | |
| 8 | 绿色渲染工艺 | 选修 | 32 | 2 | | | | 32 | | |
| 9 | 数字动态设计 | 选修 | 48 | 3 | | | | | 48 | |
| 10 | 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 | | | |

| 序号 | 环节名称 | 课程性质 | 总学时 | 学分 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
|----|--------|------|------|------|----|----|-----|----|-----|-----|
| 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 | 560 | 20.0% | 32.5 |
| 专业核心课 | 544 | 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 | 约 2600 | 100% | 约 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 |
|-----------|------|------|------|----|
| | 一 | 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 | | | | |

| 项目 | 第一学年 | 第二学年 | 第三学年 | 合计 |
|------|------|------|------|----|
| | 一 | 二 | 三 | 四 |
| 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

9.1 队伍结构

- 学生数与本专业专任教师数比例不高于 10:1
- 专任专业教师不少于 10 人，其中硕士及以上学历占比≥30%，高级职称占比≥30%；
- “双师型”教师占专业课教师数比例不低于 80%，具备企业设计实战经验
- 兼职教师不少于 6 人，均为动漫公司、游戏企业、传媒机构一线设计总监、高级动画师、项目负责人；
- 师资兼顾职称、年龄、专业方向，形成梯队结构；
- 聘请行业大师、非遗传承人、冰雪文创专家参与教学与项目指导。

9.2 专业带头人

具有影视动画、数字媒体艺术相关副高及以上职称，5 年以上专业建设与行业项目经验；熟悉动漫、游戏、文旅动画产业发展趋势，能主持专业建设、课程改革、教科研与校企合作，引领专业人才培养与特色建设。

9.3 专任教师

具备高校教师资格，本科及以上学历相关专业学历；精通 Maya、ZBrush、UE5、AE 等专业软件，掌握 AI 动画新技术；每年不少于 1 个月企业实践，每 5 年累计不少于 6 个月企业挂职；能落实课程思政，开展项目化、信息化混合教学，具备教研与项目服务能力。

9.4 兼职教师

来自影视动画、游戏美术、冰雪文创企业，具备中级以上职称或高级工技能等级；熟悉行业岗位标准与教学规律，承担实训授课、项目指导、毕业设计、职业规划指导；聘请非遗传承人、冰雪文旅专家承担特色课程与讲座。

9.5 培养机制

1. 常态化开展教研活动、教学能力培训、新技术研修；
2. 鼓励教师参与行业赛事、设计项目、教科研课题；
3. 建立校企双向交流机制，聘请行业专家指导教学，选派教师入企实践。

十、教学条件

10.1 教学设施

10.1.1 专业教室基本要求

配备多媒体投影、白板、无线网络、应急照明与安防设施，支持混合式教学、项目研讨、作品评审。

10.1.2 校内实验实训场所

动画手绘实训室：

配备手绘板、拷贝台、专业绘画器材，工位数≥50，满足原画、分镜、动画速写教学。

三维动画实训室：

高性能图形工作站、Maya/ZBrush/UE5 全套软件，工位数≥50，支撑建模、绑定、动画实训。

材质渲染实训室：

GPU 渲染设备、渲染集群、影视后期工作站，满足材质灯光、合成剪辑教学。

摄影摄像实训室：

专业相机、影棚灯光、背景道具，服务动画场景实拍、素材采集。

虚拟仿真实训室：

配备动画虚拟仿真、AI 创作教学平台，支持高危、高成本项目虚拟实训。

10.1.3 校外实习基地

符合《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、实习条件完备的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

与哈尔滨一泽映画、长颈鹿、渭熊、黑龙江冰雪文创公司等 20 家企业合作，建立校外实习基地，覆盖游戏、新媒体、动画、文旅等领域，满足跟岗、顶岗实习需求，提供设计项目实战岗位。实习基地应能提供**三维动画、原画设计、后期合成、文旅动画、新媒体动画、AI 漫剧**等与专业对口的相关实习岗位。

10.2 教学资源

10.2.1 教材选用基本要求

教材：优先选用国家规划、高职优秀教材，开发活页式、校本项目化教材，融入冰雪动漫、AI 动画、龙江民俗特色内容。

10.2.2 图书文献配备基本要求

图书文献：专业图书不少于 200 册，涵盖动画原理、三维制作、影视后期、游戏美术、冰雪文创等类别，及时更新行业新书。

10.2.3 数字教学资源配置基本要求

数字资源：建设微课、教学课件、案例库、模型素材、动画短片库、AI 教学资源；接入国家职教智慧教育平台，配套完整线上教学资源。

10.3 教学方法

在教学过程中，教师应以行动为导向，突出“以学生为中心”，采用示范+启发+讨论+翻转课堂+课程思政的教学模式，注重讲、看、练结合，多媒体与实际操作教学并重。教学方法包括：讲授法、讨论法、案例教学法、项目教学法、社会调研、组织参观、分组竞赛、一对一辅导等。实践教学中采取分组竞赛形式，给予一定激励，变被动学习为主动学习；多进行全班性习作观摩与评论，提高学生职业素质。推行三阶·五步·四创教学模式，融入 AI 技术、冰雪文化项目创作；强化课程思政、作品互评、企业导师评课，以创促学、以赛促练。

10.4 学习评价

实行过程性评价≥50%+ 结果性评价 + 增值性评价多元考核；评价主体包含校内教师、企业导师、学生互评；考核涵盖课堂表现、实训作品、项目进度、技能实操、毕业设计、职业素养，鼓励原创与创意创新。

10.5 质量管理

1. **教学管理**：建立院、系二级教学管理机制，落实巡课、听课、评课制度，规范教学流程。

2. **质量监控**：成立专业教学督导组，定期开展课程评估、实训检查、实习督查；引入企业、行业参与教学评价。

3. **诊断改进**：建立年度教学诊断机制，跟踪毕业生就业质量、用人单位反馈，动态调整课程与教学内容。

4. **校企协同**：校企共同制定教学标准、开展教学评价、指导实训实习，保障人才培养贴合行业需求。

5. **集中备课**：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。

6. **毕业生跟踪**：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。

7. **持续改进**：每年微调、每3年大修，持续对接产业需求。

十一、质量保障和毕业要求

11.1 质量保障

1. 学校和二级院系应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。

2. 学校和二级院系应完善教学管理机制，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。

3. 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。

4. 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。

11.2 毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。具体应达到以下要求：

1. **学分达标：**修满约 150 学分（含公共基础课、专业课、实践教学全部学分），所有课程、实训、实习合格。

2. **证书达标：**取得**三维模型师、三维动画师、动漫设计师**等至少 1 项**职业技能等级证书**；

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，考核合格；毕业设计（论文）通过答辩。

4. **能力达标：**专业技能、数字素养、AI 应用、**地域文化转化**、综合素质全部达标。

5. **德育达标：**践行社会主义核心价值观，完成劳动教育、美育、创新创业实践，综合素质达标，无严重违纪。

6. **升学通道：**符合条件可升入职业本科相关专业继续深造。

接受职业培训取得的职业技能等级证书、培训证书等学习成果，经职业学校认定，可以转化为相应的学历教育学分；达到相应职业学校学业要求的，可以取得相应的学业证书。