



Shaanxi Institute of Mechatronic Technology

陕西机电职业技术学院

《动漫制作技术》

专业建设方案

系 部 名 称: 信息工程系

执 笔 人: 高阿云

审 核 人: 杜海军

制 订 日 期: 2017 年 7 月

修 订 日 期: _____

陕西机电职业技术学院

教务处 制

二〇一七年五月

一、基本信息

表 1 专业基本信息

专业名称	动漫制作技术		专业代码	610207	
专业所属大类	电子信息大类		专业所属二级类	计算机类	
专业设置时间	2017 年		修业年限	3 年	
专业特点	<input type="checkbox"/> 产业支撑型 <input checked="" type="checkbox"/> 人才紧缺型 <input checked="" type="checkbox"/> 特色引领型 <input type="checkbox"/> 国际合作型 <input type="checkbox"/> 其他 _____。				
是否跨省招生	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否		所属院系	信息工程学院	
专业带头人（负责人）基本情况					
姓名	郭靖	性别	女	出生年月	1975.8
学位	硕士	学历	大学本科	所学专业	计算机信息管理
毕业院校	西安理工大学	职称	副教授	职务	系主任
联系电话	13892728396	电子邮箱	461899913@qq.com		

表 2 专业建设团队名单

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	杜海军	陕西机电职业职业学院	副教授/工程师
2	郭靖	陕西机电职业职业学院	副教授/工程师
3	高阿云	陕西机电职业职业学院	副教授
4	宗锐	陕西机电职业职业学院	副教授
5	李选臣	陕西机电职业职业学院	讲师
6	张洁	陕西机电职业职业学院	助理讲师
7	任璐	陕西机电职业职业学院	助理讲师
8	董欢欢	陕西机电职业职业学院	助理讲师
9	姚子扬	陕西机电职业职业学院	助理讲师

10	张勇	陕西机电职业职业学院	讲师
11	齐永乐	陕西机电职业职业学院	助理讲师

二、建设基础

(一) 专业对接产业

序号	工作 岗位	岗位 描述	主要职责	知识和能力要求		岗位资格证书		
						名称	等级	颁证单 位
1	动画、 漫画 设计	动漫设计 制作	1. 计算机动画设计 2. 数字声像合成 3. 计算机动画制作 4. 影视后期制作。	知识	1. 扎实的美术功底 2. 熟练的软件操作能力 3. 良好的动画艺术表现感 4. 综合的知识素养及良好的职业素养	图像操作员	中级	人 力 资 源 和 社 会 保 障 部
				能力	1. 具备计算机动画设计、 数字声像合成技术能力 2. 计算机二维、三维动画制作及影视后期制作能力			
2	动画、 漫画 创作	角色、 场景 道具设计	1. 计算机动画设计 2. 数字声像合成 3. 计算机动画制作 4. 影视后期制作。	知识	1. 扎实的美术功底 2. 熟练的软件操作能力 3. 良好的动画艺术表现感 4. 综合的知识素养及良好的职业素养	手机游 戏设计		人 力 资 源 和 社 会 保 障 部
				能力	1. 具备计算机动画设计、 数字声像合成技术能力 2. 计算机二维、三维动画制作及影视后期制作能力			
3	手机 游戏 制作、 网络 游戏 制作	游戏制 作 后 期 特 效 制 作	1、负责公司游戏人物形象，物品，服装及其游戏背景的策划； 2、根据需要准确完成人物，场景，界面等设定；	知识	1. 具有审美和设计能力，注重细节，追求完美。 2. 有一定的手绘能力。 3. 了解相关切图制作流程及规范。 4. 认真细致，善于创新，责任心强。	游戏美 工 网络游 戏设计		人 力 资 源 和 社 会 保 障 部 人 力

			3、根据实际情况随时对游戏人物所涉及背景做以修改,完善;	能力	1. 熟练使用 PHOTOSHOP、illustrator、painter 等绘画软件; 2. 精通 HTML、DIV+CSS、JAVASCRIPT; 3. 责任心强, 踏实肯干, 诚实敬业, 能够承受一定的工作压力; 4. 具备良好的语言表达及沟通能力, 有独立工作的能力和团队合作精神, 工作认真		资源和社会保障部
4	网站维护	网站建设 网页制作	1、负责网站页面制作 2、负责图片处理 3、负责网站更新及维护工作	知识 能力	1. 熟练掌握 Photoshop、CorelDRAW、Dreamweaver、flash 等网页制作软件; 2. 熟练掌握 div+css; 3. 掌握 PHP 动态网站建设; 4. 熟悉 W3C 网页标准; 1、能独立编写网站布局; 2、有 PHP 动态网站建设的能力; 3、热爱本职工作, 细心、责任心强; 5、具有较强的理解、领悟能力、工作协调能力和创新力,	网站管理员	人力资源和社会保障部

(二) 专业培养目标

面向动漫行业企业, 培养拥护党的基本路线, 德、智、体、美、劳全面发展, 具有良好的职业道德、敬业精神和创新意识, 掌握动漫发展的历程, 动画、漫画制作的全过程等专业知识, 具备动漫设计基础理论知识和技能, 能从事动漫设计及相关工作, 培养适应当今动漫市场需要求的高层次技术技能型人才。

(三) 专业现状

1. 专业现状数据表

表 3 专业现状数据表

1. 招生就业情况	2015-2016 学年	2016-2017 学年	2017-2018 学年
新生报到人数 (人)			20
新生报到率 (%)			79%
毕业人数 (人)			/
就业率 (%)			/
就业对口率 (%)			/
毕业半年后平均月收入 (元)			/

2. 在校生情况 ¹		在校生总数	高招生员 (含“3+2”)	中职生源 (含 “3+3”)	注册入学		
人数(人)		50	30	20	50		
是否有协同育人培养项目(包括订单班、现代学徒制)		<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	人数(人)	16			
3. 专业教师情况 ²		专业教师数 11人	双师比例(36%)	硕士及以上比例 (55%)	高级职称比例 (36%)		
专业教师数/课时数 ⁴		10/22	企业兼职授课 教师数/课时数 ⁵	2/300			
二级学院内兼专业课 教师数/课时数 ⁶		1/8	校内兼职授课 教师数/课时数 ⁷	2/24			
校外兼职授课 教师数/课时数 ⁸		2/300					
4. 专业课 程教学情 况 ⁹	理论教学占教学总学时 ¹⁰ 的比例(%)	35%		专业课程教学总 学时数: 1984			
	校内实践占教学总学时的比例(%)	57%					
	校外实践占教学总学时的比例(%)	8%					
	生产性实训占实践教学总学时的比例(%)						
	2015-2016学年本专业学生校外实习实训基地学 时总量(人/天)						
	毕业前半年顶岗实习学生占毕业生总数比例(%)						
5. 校内实 践教学条 件 ¹¹	现有实训设备总值(万元)	600		现有实训仪 器设备(台/ 套)	350		
	其中大型实训仪器设备总 值(万元)	0		其中大众实 训仪器设备 ¹² (台/套)	350		
	生均校内实践工位数(工 位/生) ¹³	1					
6. 校外实 习基地情 况	合作的主要形式	合作企业数 ¹⁵			1		
	主要合作企业名称	1	2	3	4		
	合作起始日期	2017年4月	年月	年月	年月		
	合作主要内容和形式 ¹⁴	订单培养					
	企业参与教学(人/课时)	3					
	接收实习实训学生(人/ 天)	16					
	接收顶岗实习学生数(人)	0					
	接收毕业生数(人)	0					
	学校为企业培训员工数 (人)	3					

	对学校捐赠设备总值 (万元)	0				
	企业的专项投入 (万元) / 项目类型 ¹⁶	20				
7.科研与 社会服务 ¹⁷	横向技术服务到款额 (万元)	0	技术交易 到款额 (万元)	0	纵向科 研经费 到款额 (万元)	0
	非学历培训到款额 (万元)	0	专利获取 数 (件)	0	公益姓 服务 (人 /天)	0

表 4 专业建设成果一览表

序号	成果名称	第一主持人	级别	颁发机构	获取年份
.....					

三、标杆分析

表 5 标杆专业分析表

专业 指标名称	本专业	标杆专业 1	标杆专业 2	标杆专业 3	差距描述
新生报到率 (%)	79	92	90	94	特色不足, 导致报到率低
在校生总数 (人)	50	234	280	345	人数少
近三年毕业生总 (人)	0	198	230	312	没有毕业生
毕业半年后就业 (%)					
毕业半年后月收 (元)					
毕业生对母校满意 (%)					
自主创业率 (%)					
生均教学科研仪器设备值 (万元)					
企业棘手顶岗实习学生数占毕业生总数比例 (%)					
企业接受毕业生数占毕业生总数比例 (%)					
对学校捐赠设备总值					

(万元)					
对学校准捐赠设备总值 (万元)					
纵向科研经费到款额 (万元)					
横向技术服务到款额 (万元)					

(三) 待解决的关键问题

1. 推进校企对接，明晰人才培养目标

推进校企对接，与多家企业开展合作，深入了解动漫企业的人才需求，确定本专业对应的职业岗位群，分析职业岗位群对高端技能型专门人才能力的要求，明确专业人才培养目标。

2. 与企业深度融合，改革人才培养模式

与企业深度融合，依托“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”平台，构建“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式。改革传统的办学模式，将企业与校内实训基地相融合，改变传统的实训教学模式。同时，利用企业提供的真实工作环境，改革相应的教学模式。

3. 依靠行业领域专家，构建课程体系

从动漫企业、国家动漫产业园中聘请有丰富动漫产品创作、生产经验的创意编导、主创、高级动画技术人员等动漫、游戏领域专家指导专业建设。以影视动画、游戏美术设计两个领域专家为主，分析动漫设计与制作专业岗位需要完成的典型工作任务、作品生产标准，归纳总结，建成基于“动漫产品生产流程”的课程体系，并制定课程标准。

4. 校企共建实训基地、引入真实项目、强化实践育人

与动漫企业、国家动漫产业园紧密合作，按照“基于动漫产品生产流程”课程体系要求，建设完善“校企合作工作室集群”，打造符合行业标准的“动漫产品生产线”，引入企业真实项目，创建真实的岗位训练、职场氛围和企业文化，将课堂建成生产一线，使专业教学和企业人才需求无缝接轨，使学生在职业情境中提高职业能力。在此基础上与企业的高级技术人员共同开发教材和课件，共享优质教学资源。

5. 建设完善一支企业实践经验丰富的“创作型”、“双师结构”的教学团队

及时与动漫企业、国家动漫产业园建立长期有效的人员合作关系，专任教师定期深入动漫企业学习锻炼，及时了解动漫产品创作生产流程，把握动漫行业发展方向，提高自身的创作、技术能力，为更好地实施“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”

的人才培养模式提供坚实的基础。

6、不断改善实训条件来满足人才培养需求

目前校内动漫设计与制作实训基地尚不能摆脱知识体系下的实验模式，所开设的实训项目范围偏窄，缺少真实的工作场景，现有的设备数量、配置满足不了动漫生产技术的更新换代，难以营建动漫企业的生产环境，不能满足基于“动漫产品生产流程”课程体系对实训的需要。

四、建设目标

（一）总体目标

适应国家文化创意产业发展对高端技能型动漫专业人才的需求，切实提升专业服务动漫产业的能力。打造具有国际化视野，设计经验丰富的“创作型”、“双师结构”的教学团队；建立工学结合、校企合作、顶岗实习的人才培养模式；实现专业教学要求与动漫行业岗位技能要求对接、专业课程内容与职业标准对接；校企合作共同开发专业课程资源；系统设计、实施生产性实训和顶岗实习，建立仿真的岗位训练、职场氛围和企业文化的实践教学基地；建立中等和高等职业教育衔接、贯通的人才培养通道。建成面向天津、辐射全国的动漫专业高端技能型专门人才培养和技术服务基地，为我国动漫产业提供充足的高端技能型专门人才支撑，带动和引领高职动漫设计与制作专业教育的发展。

本专业建设发展上分三步走，即 2018 年为动漫设计与制作专业基本建设阶段，2019 年为专业基本完善阶段，2020 年为提高阶段. 力争经过 3 年地努力，到 2020 年动漫专业地办学质量力争达到陕西省同类学校同类专业地领先水平。学生的第一志愿报考率达到 90%以上，毕业生就业率达到 92%以上，专业对口就业率达到 80%以上，毕业半年后月收入达到 4000 元以上。

（二）具体目标

1. 探索“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式

根据动漫产业职业岗位的任职能力要求和学生实际，参照动漫行业设计师的职业资格标准，依托“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”平台条件，以“创意执行能力”为人才培养重点，“创意顶端”为职业生涯发展规划；培养影视动画及游戏美术设计技能与制作能力；能从事动漫领域相关设计工作；能将民族传统文化精神与现代动漫设计相结合；具有掌握影视动画、游戏美术制作技术运用能力；具备协同工作能力和完备职业素养的优秀高端技能型动漫专业人才为目标。以“校企合作工作室集群+动漫产

品生产流程”平台为依托，探索“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式。

2. 打造“创作型”、“双师结构”的教学团队

培养在陕西地区动漫行业具有影响力的专业带头人；聘请在国内动漫行业有影响力的资深动画设计师、行业专家为兼职专业带头人；专业教师通过到企业实践、技术培训、参与动漫产品设计与制作等活动；培养具有较高艺术设计水平和职业技能的“创作型”、“双师结构”的骨干教师；聘请企业高级技术人员担任本专业兼职教师；建立一支校企互通的“企业导师”队伍；选派优秀骨干教师赴发达国家或地区的相关院校、培训机构考察学习，培养具有国际动漫创作视野、教学理念先进的专业教师。力争建成一支由行业专家、教授、高级设计师和高级技师领军的技艺精湛、师德高尚的“创作型”、“双师结构”的专业教学团队。

3. 构建优质核心课程与配套教材体系

积极探索现代影视、动画、游戏行业发展规律，研究国际动漫教育经验和模式，结合中国高职教育特点开发出一套适合职业教育的专业技术优质核心课程与配套教材。在2年内重点建设《动画运动规律》、《动画前期设计》、《角色与场景设计》、《游戏角色模型制作》、《影视动画设计》、《影视动画特效与后期》等6门优质核心课程，教材，1门要达到省级精品课程标准、4门达到校级精品课程标准。按照职业岗位要求，有计划、有步骤地编写和制作与之相配套的优质核心课程的立体化教材（如印刷版、电子版、多媒体教学课件等）

4. 建设“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”的实训实习教学平台

基于现有实训条件，依据动漫设计师职业岗位需求和行业标准，与陕西地区动漫企业合作，引进“校企合作动漫产品生产项目”，建设“校企合作工作室”、“三维角色造型制作中心”、“集群渲染工坊”、“影视动画特效后期制作室”、“配音音效工作室”等专业化校企合作工作室集群。建成技术水平国内先进的生产型、开放型动漫设计实训基地，使其成为天津地区动漫设计行业职业技能培训和职业资格鉴定的公共技术服务平台；与2家动漫企业进行实质性合作，建成具有一定规模的校外顶岗实习基地。两年建成一个教学改革力度大、设施设备先进、功能齐全、开放式的动漫专业实训实习体系，充分满足本专业“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式需求。争取到2020年生产性实训达到总实训的60%。

5. 发挥专业优势积极推进科研与社会服务

动漫设计与制作专业与我院现有的计算机网络、电子商务两个专业有着密切的联系，作为电子信息类专业群，动漫设计与制作专业的快速发展也带动了这些专业的同步发展，如在实训室建设、师资建设和课程建设、校企合作、技能大赛等方面也起到了一定的示范引领作用。

近几年来，我们先后分别参与宝鸡腾达电子有限公司、重庆的科特信息技术有限公司游戏、动画动漫的制作，在制作过程中既锻炼了教师也培养了学生，同时也向社会提供了社会服务。

6. 转变培养方式，以“岗位任务”驱动教学方法与手段的改革

（1）基于“动漫产品生产流程”，面向企业、职业岗位制定人才培养方案

针对本专业毕业生的主要就业岗位，我们通过调研与研讨，总结了该岗位的典型工作任务，并与行业内的动漫产品开发人员共同探讨，将实际生产中“前期策划设计”、“中期制作加工”、“后期特效合成渲染输出”三个常见任务将教学内容有机地组织起来，按照岗位的工作过程组织教学，使教学活动真实体现岗位工作，使学习与真实工作有机地统一起来。

（2）实施以“任务驱动”、“项目导向”的课程教学模式

在教学方面实施以“任务驱动”、“项目导向”的课程教学模式，与企业合作，让企业提出人才需求，一同制定人才培养方案，把企业相关设计项目引进课程，引导学生进入项目的实际操作，按企业要求完成项目，让学生切实地突出学生实际设计与制作能力和创新能力的培养。

（3）依托“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”平台，与企业共建课程

以“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”为平台，把真实的设计项目引入课堂，以“项目导向”共建课程。构建真实项目为导向的教学方法，实施“项目驱动到工作体验，创意策略到设计制作”教学过程。其核心思想是：针对本专业就业岗位能力构成要求为切入点，建立项目制课程贯穿全程的教学体系，从模拟项目向真实项目过渡，单纯技能型的分项训练向综合技能的提升训练渐进。理论知识围绕技能训练展开教学，学生边学边做，在学中做，在做中学，在设计实践过程中不断提升发现问题、分析问题、解决问题的能力，从而促使教学过程由“传输式”向“影响式”的转变，学生经过该课程的训练，由入门新手成长为具有创新精神的设计能手。

（4）加强校企合作，创建项岗实习的条件，将工学结合落到实处

安排学生第二学年第二学期开始在校外实训基地参加为期 2—3 周的生产性课程实

训，第三学年参加 6 个月的顶岗实习及毕业实践。校外实践的安排，进一步消化课程知识，同时进一步提高学生动手能力和发现问题、解决问题的能力，锻炼学生的协作能力，进一步缩短学校与企业的差距。

建立多个具有长期合作关系、运行良好的校外实训基地，充分利用这些资源，组织学生到动漫游戏公司生产现场参观、暑期社会实践，也邀请设计公司的设计总监、知名设计师、高级技术人员来学校开设讲座、技术指导会，让学生通过不同的途径获取专业知识，提高动手能力。

7. 实施第三方评价，重点引入企业评价机制

教学质量监察方面，重点是引入企业评价机制，设定评价标准，加强学生评教力度，建立评学、评教反馈机制，实行教学一体化管理，形成良性发展的教学质量监督体系。对于学生，在学习过程当中按企业员工的评价标准进行考核，主要分为素质能力考核和绩效考评两方面，素质能力考核包括工作态度、主动性、适应性、岗位能力、管理潜能、可塑性发展、综合能力、心理素质与健康、精神状态等，绩效考评包括平时作业、考试成绩、作品获奖、被企业采用等。每一方面或综合方面表现好的学生都给予表彰鼓励，并给予一定的加分奖励。

对于教师，相当于公司的项目经理、设计总监或美术指导，也按照企业相应的岗位评价标准进行考核，完成教学任务的给奖励，完不成教学任务的教师，必须加强整改、学习，不断提高自己的教学水平。

五、建设任务与举措

邀请行业专家、企业负责人入校就探索“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式改革进行研讨工作，制定可行性建设报告及实质性合作计划，完成专家顾问、兼职专业带头人聘任，签署校企合作协议。

制订“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式改革的初步目标、方案和实施计划，启动建设“校企合作工作室”、“三维角色造型制作中心”、“集群渲染工坊”、“影视动画特效后期制作室”、“配音音效工作室”等专业化校企合作工作室集群的校内实训基地，针对“动漫产品生产流程”的“项目模块”核心工作任务，实施优质核心课程的建设启动工程。在行业论证的基础上，为开展教学改革试点做好准备。

在对职业岗位能力要求各项指标和数据分析研究的基础上，修改完善课程体系和课程标准，制定出教学计划，并经过论证以后在动漫设计与制作专业中全面推行。试用本

专业的后，以“行业企业专家入校”、“学生问卷”、“教师反馈”等形式全方位对“动漫产品生产流程”、动漫产品达标程度进行详细评测，制定出评测报告及详细的解决方案。

进一步总结完善“任务驱动”、“项目导向”的课程教学模式和基于“动漫产品生产流程的”课程体系，修订完成全部专业教学计划，完善专业课程的课程标准。制定项目课程体系的实施管理办法。完成6门优质核心课程全部建设任务。向其它艺术设计类专业推广“任务驱动”、“项目导向”教学模式和基于“动漫产品生产流程的”课程体系。建设完成保障“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”实训实习平台和“项目模块”课程内容正常运作的课程资源。

（一）创新人才培养模式

1. 探索以“工学结合引领、岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式

以动漫产业园等知名动漫游戏公司为资源平台，推进校企对接，以重点职业岗位能力培养为主、兼顾职业生涯发展。培养以“创意执行”为核心能力的优秀高端技能型专门人才。

围绕职业岗位能力的形成过程，将动漫产品生产的“项目任务模块”，依据创意产品生产过程任务需要的职业能力序化课程。以完成一个动漫产品工作任务所需要的知识、技能和素质结构设计教学方案，按照完成一个项目任务模块的工作过程组织实施教学，学生在完成工作任务的过程中逐步提高职业能力，达到人才培养目标的要求。

（1）以“任务驱动”、“项目导向”改革实践教学模式

以“工学结合引领、岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式将能力培养分三个阶段进行，即技能基础、核心职业能力培养和职业能力发展阶段。

专业人才培养模式方案设计与实施步骤，如图3-1所示。

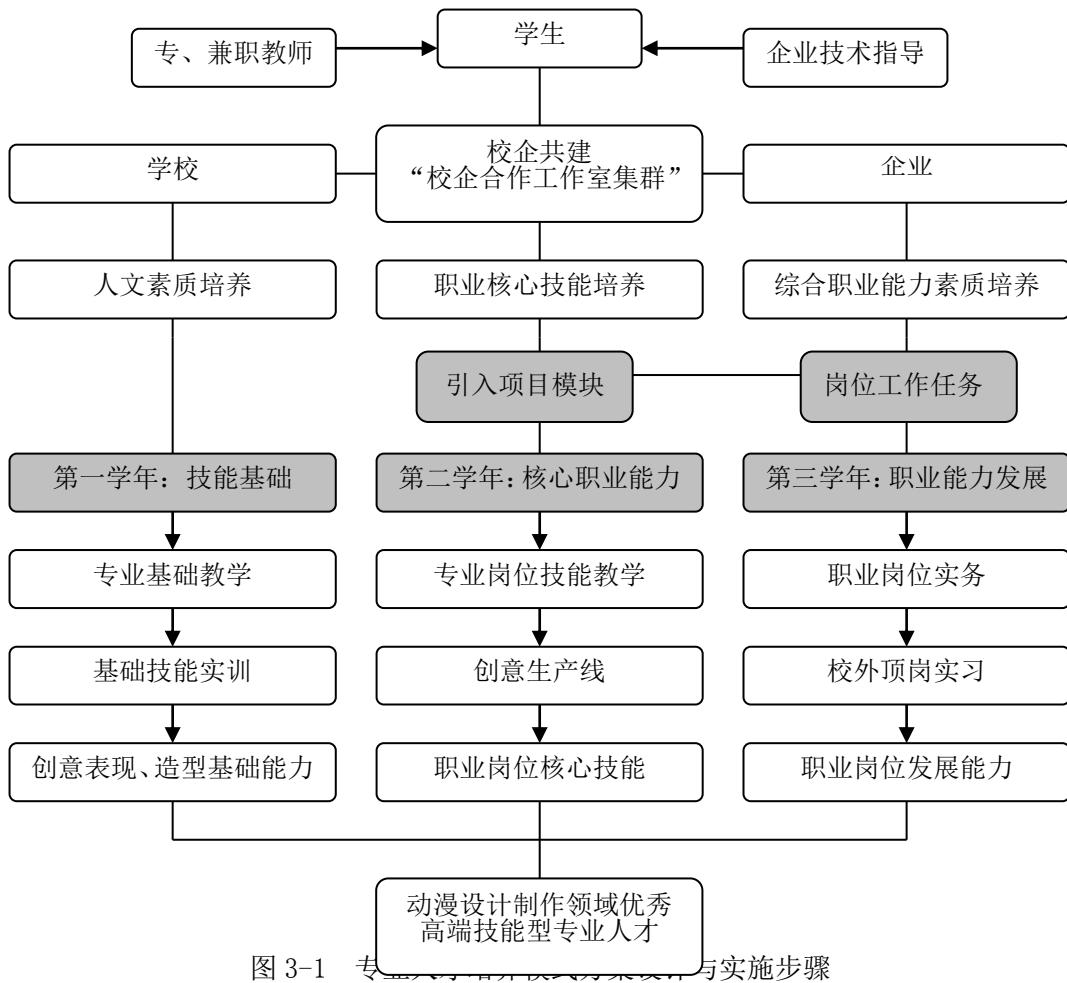


图 3-1 专...与实施步骤

①技能基础阶段（第一学年）以培养学生的单项技能为目标，利用校内实训室软硬件资源，通过理论与实践一体化教学，沿着由简单到复杂的顺序完成一个个独立简单的工作任务，重点以动漫产品的模型制作技能为主，形成单项职业能力。以模型基础、道具建模、场景建模、人物建模为周期增加任务难度，使学生对建模过程形成比较清晰的认识，从而掌握角色造型各个环节所必须的基本知识和基本技能，为专业能力的整合奠定基础。

②核心职业能力培养阶段（第二学年）以培养学生的核心职业能力为目标。它是在学生具有一定的单项技能的基础上，如：模型制作基础，依托“校企合作工作室集群”，在模拟的职业环境中，以“动漫产品生产流程”的形式安排一些具有完整工作流程的小型动漫产品生产项目，如：广告动画短片、小型手机 3D 游戏等，学生在专兼职教师、企业技术人员的指导下独立完成一个完整的工作任务，熟悉了解项目的前期、中期、后期的创意生产流程，形成综合职业能力。体验岗位情景，积累开发流程经验，为制作真正动漫产品做好准备。

③职业能力发展阶段（第三学年）是学生在初步熟悉了动漫产品的生产过程、掌握了一定的专业技术、具备了一定的综合能力的基础上，通过参与完整的、真实的动漫产品生产项目，全面提高学生的职业岗位能力。在此阶段中，学生首先在“校企合作工作室集群”中接受合作企业的技术人员的技术标准培训，进行创作预演，根据真实的动漫产品开发项目把学生分成若干个动漫产品制作团队，学生可根据自己的技术兴趣点选择制作团队如：模型组、动作组、特效组等，真正做到因材施教，制作团队从“前期策划设计”、“中期制作加工”、“后期特效合成渲染输出”完整地开发一个大型动漫产品项目。此后，依据“企业评价机制”，尊重企业用人意愿，安排学生走出校门，到企业顶岗实习，接受商业项目实践的真正锻炼。

在本阶段的实践中，学生真正参与企业项目的前期、中期和后期，由学校和企业依据企业评价机制共同完成对学生的教育和管理，完成企业员工应当完成的工作。这一阶段学生的职业能力将得到全面的整合及迁移，学生所学的基本知识和基本技能将得到综合应用，学生的职业素质将得到全面提升，为将来的职业发展提供了基础。

通过以上三个阶段的学习，专业实践环节的教学时间达到全部教学时间的50%以上，其中的生产性实习将占整个专业实践学时的70%以上。

（2）推进校企对接，改革传统的办学模式

“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式的支撑条件是校企合作，为此，将进一步加深与企业的合作，计划为合作动漫企业提供场地，将企业自主项目、外包项目引入学院，共同建设“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”的实训实习教学平台。

①签署校企合作协议的企业进入“校企合作工作室集群”后，集群中的“校企合作工作室”将提供给企业建设为生产管理部门，由企业负责管理和维护。

②在“动漫产品生产流程”实训中，以企业的组织管理模式取代传统的专业、年级、班级管理模式，学生根据专业兴趣点及企业需求组建制作团队。

③学院进行教学管理，企业负责创作生产实训的组织与教学工作。

④创作生产实训的内容以动漫企业的动漫产品创作任务为中心，将教学内容与创作任务真正统一起来。

⑤在创作生产实训中，不进行技能操作重复训练或模拟，而是依据动漫产品质量标准化要求进行创作生产。

⑥实施按照企业的评价机制进行多维度的考核。

(3) “任务驱动”，将动漫产品生产流程融入教学中

学院通过与上述企业的合作，改革传统的教学模式，将动漫产品生产流程融入教学中，形成新的教学模式。“基于动漫产品生产流程”的教学设计模式。如图 3-2 所示。

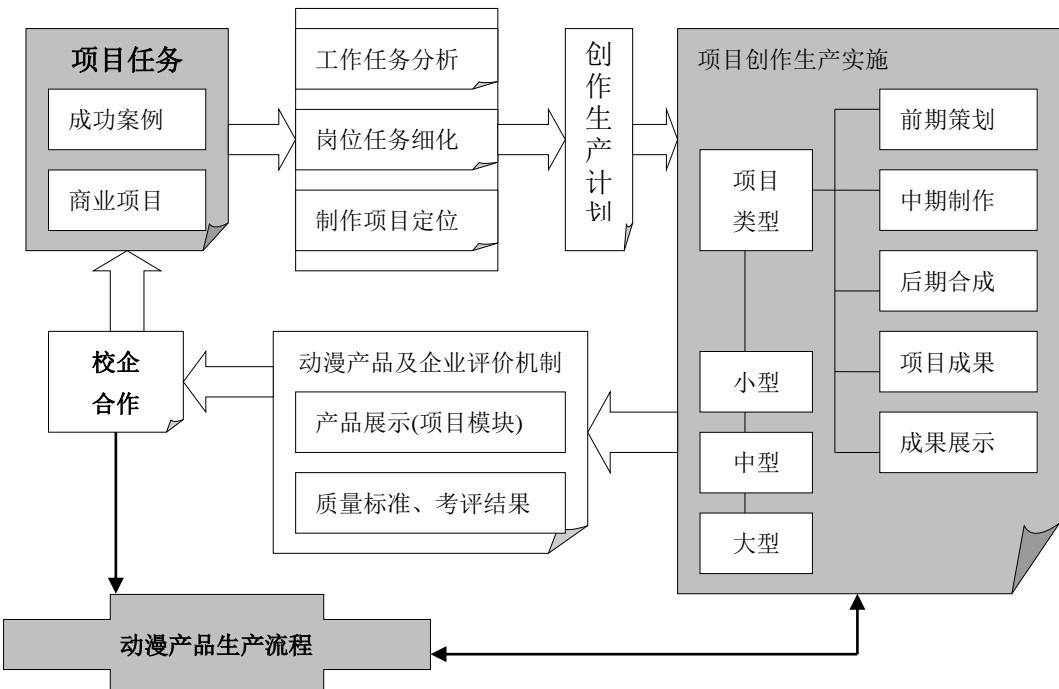


图 3-2 “基于动漫产品生产流程”的教学设计模式

- ①教学目标瞄准职业岗位，以岗位能力培养为教学目标，按照职业岗位标准确定培养目标，使学生能够逐步达到职业岗位要求；
- ②教学内容依靠任务驱动，工作任务将作为教学内容的基础，带动教学内容的组织实施，实现理论教学与实践教学的有机结合；教学过程等于创作流程，教学过程时刻以创作过程为导向，实现教学内容任务化、组织管理企业化、评价机制职业标准化；
- ③将教学环境打造“动漫产品生产流程”，通过在校内建设“动漫产品生产流程”的实训基地，让学生走出传统的课堂学习环境，走进规范的职业环境。硬件配备符合行业生产标准，让学生消除对真实企业工作环境及硬件设备的陌生感，实现学生当前的实训环境与其未来职业环境的一致化。
- ④按企业评价机制进行能力考核，按照动漫产品质量标准进行考核，注重能力形成过程的考察，通过工作任务的完成情况评价学生对知识的运用、职业能力的形成及发展情况。

(二) 教学团队建设

1. 实施动漫创作名家、知名设计师的“兼职专业带头人”引进工程

培养 1 名具有动画前期策划与创意开发经验的专业教师担任专业带头人，聘请 1 名国内动漫创作名家或行业内知名设计师作为“兼职专业带头人”，争取在两年时间内为本专业引进 2 名，培养 4 名动漫设计与制作专业骨干教师，聘请 3 名有实践经验的企业生产一线专业技术精英来校任教，做兼职教师，既教授专业技术同时引进企业和行业规矩。计划在建设期内培养 4 名既有实践经验，又有科学的教学方法的“双师结构”的骨干教师。到 2019 年底兼职教师总数达到 10 人，使专任专业教师数与兼职教师数之比达到 1:1，兼职教师每学期教学课时数达到 1000 学时以上。

2. 打造具有国际创作视野的教学团队

建立选拔专业骨干教师赴国内专业院校、培训机构或国际知名动漫企业考察学习机制。建设期内将选拔 1 名具有国际动漫创作视野、业务水平较高的优秀骨干教师赴发达国家或地区等地进行短期考察学习。短期出国人员要在专业设置、教学方法、本专业企业现状等方面深入考察和学习。

3. 建立专任教师定期下企业顶岗实践机制

建设期内计划安排 5 名专业教师到动漫企业进行顶岗实践，以把握行业和市场的最新动态，更新专业知识。争取到 2019 年底具有“双师”标准的教师占专任教师总数的比例不低于 50%，最终使教师达到既熟悉国际动画行业动向，又能在动画制作企业胜任动画制作，也能在教学中将行业最新技术贯彻到实践教学，确保教师既能出优秀动画作品又能教书育人。

教学团队建设内容详见表 3-15。

表 3-15 “创作型”、“双师结构”的教学队伍建设内容一览表

序号	建设内容	数量	专业方向	承担任务和培养途径（引进条件）
1	培养专业带头人	1	影视动画设计或游戏美术设计	<p>①把握专业发展方向，提高专业建设的整体水平； ②带领骨干教师根据市场需求和企业行业标准进行专业改革； ③短期国外考察学习； ④承担一门专业核心课程的教学和改革工作； ⑤每年下企业兼职 1 个月以上； ⑥参加职业资格培训，取得高级职业资格证书； ⑦和 2 家以上企业及协会沟通合作； ⑧主持教学团队建设。</p>
2	兼职专业带头人	1	动漫设计领域	<p>①国内动漫创作名家； ②1 年内专题讲座或专业研讨不少于 2 次</p>

3	引进骨干教师	2	影视动画设计 游戏美术设计各 1 名	①具有 211 院校硕士研究生学历; ②具有 1 年以上行业企业工作背景; ③具有中级以上设计师证书; ④在本院相关专业有半年以上兼职教师经历; ⑤获得过省级以上业内设计奖项; ⑥年龄不超过 35 周岁。
4	培养“双师”素质骨干教师	4	影视动画设计 游戏美术设计各 2 名	①国内专业培训机构业务进修; ②每年下企业实践不少于 1 个月; ③取得中级职业资格证书,具备“双师”素质; ④制定完善本专业工学结合特点的课程标准; ⑤每人每年发表论文不少于 1 篇; ⑥至少承担 1 门核心课程的建设任务。
5	聘请企业行业兼职教师	15	影视动画设计 游戏美术设计	①担任实训课兼职教师和校内生产性实训教师,教学质量达到专业教师水平; ②每人学期教学课时数不少于 200 学时。

5. 教学团队建设计划

表 3-16 教学团队建设计划

建设项目	数量	投资 (万元)	
		2011 至 2019 年度	2019 至 2020 年度
培养专业带头人	1	2.5	2
聘请企业兼职专业带头人	1	1	1
引进骨干教师	2	3	3
培养“双师”骨干教师	4	4.5	3
聘请行业企业兼职教师	15	4	3
合计		15	12

(三) 课程建设

1. 优质核心课程与配套教材建设

积极探索现代影视、动画、游戏行业发展规律,研究国际动漫教育经验和模式,结合中国高职教育特点开发出一套适合职业教育的专业技术优质核心课程与配套教材。在 2 年内重点建设《动画运动规律》、《动画前期设计》、《角色与场景设计》、《游戏角色模型制作》、《影视动画设计》、《影视动画特效与后期》等 6 门优质核心课程,教材,其中 1 门要达到国家级精品课程标准、1 门要达到省级精品课程标准、4 门达到校级精品课程标准。按照职业岗位要求,有计划、有步骤地编写和制作与之相配套的优质核心课程的立体化教材(如印刷版、电子版、多媒体教学课件等)。核心课程与配套教材建设任务详见表 3-13。

表 3-13 核心课程建设任务

课程名称	对应典型工作岗位	建设内容	负责人	专任教师	兼职教师	工学结合措施
动画运动规律	原画设计师 原型制作师 模型制作师 动画设计师 动作设计师	1. 制定课程标准; 2. 完成教学网站建设; 3. 制作电子教案和多媒体课件; 4. 完成课程学习模块设计; 5. 完成项目案例设计; 6. 完成实训教学视频; 7. 完成考核方案设计 8. 完成实训指导书设计; 9.完成课程相关素材库的建设。	高阿云	2	1	建设符合职业资格设计师能力培养的要求的课程标准。
动画前期设计	原画设计师 原型制作师	1. 制定课程标准; 2. 完成教学网站建设; 3. 制作电子教案和多媒体课件; 4. 完成课程学习模块设计; 5. 完成项目案例设计; 6. 完成实训教学视频; 7. 完成考核方案设计 8. 完成实训指导书设计; 9.完成课程相关素材库的建设。	张洁	3	1	建设符合职业资格设计师能力培养的要求的课程标准。
角色与场景设计	原画设计师 模型制作师	1. 制定课程标准; 2. 完成教学网站建设; 3. 制作电子教案和多媒体课件; 4. 完成课程学习模块设计; 5. 完成项目案例设计; 6. 完成实训教学视频; 7. 完成考核方案设计 8. 完成实训指导书设计; 9.完成课程相关素材库的建设。	董欢欢	2	1	建设符合职业资格设计师能力培养的要求的课程标准。
游戏角色模型制作	模型制作师	1. 制定课程标准; 2. 编写工学结合教材 3. 完成教学网站建设; 4. 制作电子教案和多媒体课件; 5. 完成课程学习模块设计; 6. 完成项目案例设计; 7. 完成实训教学视频; 8. 完成考核方案设计 9. 完成实训指导书设计; 10.完成课程相关素材库的建设。	任璐	2	1~2	聘请企业技术人员担任兼职教师,完成部分章节教学内容的授课任务,学院教师担任教材主编,企业专家提出工作任务,参与教材编写,联合开发课程。

影视动画设计	动画设计师 动作设计师	1. 制定课程标准; 2. 编写工学结合教材 3. 完成教学网站建设; 4. 制作电子教案和多媒体课件; 5. 完成课程学习模块设计; 6. 完成项目案例设计; 7. 完成实训教学视频; 8. 完成考核方案设计 9. 完成实训指导书设计; 10. 完成课程相关素材库的建设。	张勇	2	1~2	聘请企业技术人员担任兼职教师，完成部分章节教学内容的授课任务，学院教师担任教材主编，企业专家提出工作任务，参与教材编写，联合开发课程。
影视动画特效与后期	特效设计师 后期剪辑师	1. 制定课程标准; 2. 编写工学结合教材 3. 完成教学网站建设; 4. 制作电子教案和多媒体课件; 5. 完成课程学习模块设计; 6. 完成项目案例设计; 7. 完成实训教学视频; 8. 完成考核方案设计 9. 完成实训指导书设计; 10. 完成课程相关素材库的建设。	雷勇	2	1~2	聘请企业技术人员担任兼职教师，完成部分章节教学内容的授课任务，学院教师担任教材主编，企业专家提出工作任务，参与教材编写，联合开发课程。

2. 创新人才培养模式与课程教学资源建设计划

表 3-14 创新人才培养模式与课程教学资源建设计划

建设项目	投资（万元）	
	2018 至 2019 年度	2019 至 2020 年度
人才培养模式改革	9	14
课程体系构建	5	5
优质核心课程	10	10
配套教材建设	5	5
课程资源建设	3	6
合计	32	40

（四）课程体系建设

1. “基于动漫产品生产流程”的课程体系设计

动漫产品生产周期一般都比较长，通常情况下，如生产一部约 20 分钟的三维动画片约需 50 名专业技术人员，需要经过“前期策划设计”、“中期制作加工”、“后期特效合成渲染输出”三个阶段，涉及所有动漫产品开发岗位，是一个耗费大量人力和时间的密集型生产活动，为此，选择动漫产品生产流程作为建立课程体系的逻辑起点。

通过分析在动漫产品生产流程中各工作岗位需要完成的典型工作任务，确定各动漫工作岗位的具体能力要求；根据岗位能力要求的复杂程度归纳总结出动漫产品生产的工作项目；以工作项目为课程项目平台，按照各岗位职业成长规律，设计课程教学模块。

（1）“基于动漫产品生产流程”的课程体系实施目标

建设符合“校企合作工作室集群+动漫产品生产流程”教学平台运行需要的动漫产品生产流程课程体系。以重点职业岗位能力培养为主，构建动漫设计与制作专业的具体工作过程为导向的开放式课程结构。设计能够满足影视动画设计、游戏美术设计的人才成长路径。搭建以多媒体教学动画、教学课件、教学案例、教学素材、特色教材等系统型的开放课程资源，以此为基础打造优质核心课程。

建立开放式的专业多方评价系统。建立学校课程评价、行业技能标准评价和企业评价三位一体的人才评价机制；建立同动漫行业发展相适应、动态教学考核评价形式。形成以岗位工作任务、工作流程为主要教学内容，以“动漫产品生产流程”的实训过程训练为主要教学主线，以职业技能等级标准为考核标准的评价形式。

（2）动漫设计与制作专业“项目模块”课程项目特点

①真实项目任务驱动

校企合作引入企业的在建项目作为训练学生的主要教学内容。以项目任务驱动整个教学和实训过程，实施项目化的教学。根据学生不同学习阶段的接受能力，合理地部署和优化动漫产品生产项目。

②职业岗位能力层次递进培养

动漫设计与制作领域专业性强、岗位种类多、任务水平差别大、综合技能要求高的特点，根据实际工作岗位技能的复杂和难度系数，“项目模块”课程体系由两大模块构成，即：“职业技能基础培养阶段课程项目模块”、“核心职业能力培养阶段课程项目模块”。适合职业岗位能力发展水平规律，由递进式推进专业岗位技能的培养。“职业技能基础培养阶段课程项目模块”是职业岗位技能学习的基础奠定，教学目标是培养专业意识，掌握专业的入门知识、专业基础技能和基本动漫制作软件工具技术，以及文化艺术素养的培育；“核心职业能力培养阶段课程项目模块”的教学目标是在职业技能基础培养基础上，掌握同具体职业岗位能力要求紧密对应衔接的专业技能，采用“动漫产品生产流程”教学和生产性顶岗实习为主的教学和训练组织形式，引入如“原画设计师”、“模型制作师”、“动画设计师”、“后期特效师”等单项技能职业能力标准作为基本的人才培养质量考核评价标准，并完成相关职业资格等级证书的评价工作。此外在学生的顶岗实

习阶段要求合作企业安排“职业发展培养模块”，重点培养一部分专业能力和专业素质较高学生的“顶端创意能力”、“领导策划能力”等，真正体现“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式的建设内涵，丰富和提高职业岗位技能的递进和学生成长远职业生涯的规划。

动漫产品生产项目对应工作任务的职业能力分析参见表 3-1、3-2。基于“动漫产品生产流程”的课程体系开发示例如图 3-3 所示。

表 3-1 影视动画产品生产项目对应工作任务的职业能力分析

工作项目	职业岗位	生产线	工作任务	职业能力	创意顶端：职业发展能力培养	
编剧导演	导演	前期策划设计	制前作业规划 中后期作业监督	脚本方案设计能力		
				影片风格设定能力		
				画面分镜能力		
	主创团队		编剧脚本	影像思维模式创作能力		
				情感表述能力		
				较强的文案、语言表述能力		
	原画设计		分镜设计	绘制多种姿势、背景能力		
				视听语言分解画面能力		
				画面节奏控制能力		
	原画设计		角色造型设计	具备较深厚的绘画功底		
				对于人体结构和生物体结构有全面的认识		
				对于服饰、妆束、道具有一定的研究		
模型制作	模型制作师	中期制作加工	角色模型制作	具备较深厚的绘画功底	创意执行：职业基础核心能力培养	
				对于各式建筑风格形制有一定的研究		
				较强的三维空间造型能力		
			道具模型制作	掌握常用的三维模型制作软件		
				精通动画模型布线规则		
				了解影视动画模型创建标准		
动画制作	动画设计师		场景模型制作	具有较强的色彩运用能力	创意执行：职业基础核心能力培养	
				了解材质特性（如金属、木材、玻璃等）		
				熟练使用三维软件对三维模型进行 UV 编辑		
			表情动画制作	全面理解建筑构件、形制相关知识能力		
				熟练使用三维软件进行空间设计能力		
				静帧建筑效果图表现能力		
特效制作			动作设计制作	具备丰富的想象力和一定的表演技能	创意执行：职业基础核心能力培养	
				较强的观察能力		
			场景动画制作	使用三维动画软件进行动画角色表情的设定		
				对各种运动敏感，能够很好地把握运动的节奏		
			动画特效制作	熟练掌握动画运动规律并能灵活运用		
				使用三维动画软件进行动画角色动作的设定		
				具备较强的三维空间造型能力		
				熟练掌握空间镜头语言并能灵活运用		
				使用三维动画软件进行场景动画的设定		

	特效师	效渲染 与输出		能够熟练使用常用的特效软件		
影片 输出	剪 辑 师		影片色调控制	具有较强的色彩运用能力		
				能够熟练使用常用的特效软件		
			画面剪辑衔接	对于电影语言具有较深的理解		
				能够熟练使用常用的剪辑软件		
			音效与影片压制	音乐节奏控制能力		
				能够熟练使用常用的剪辑软件进行压制		

表 3-2 游戏美术设计产品生产项目对应工作任务的职业能力分析

工作项目	职业岗位	生产线	工作任务	职业能力		
游戏企划	企划	前期策划设计	制定游戏开发计划中后期作业监督	游戏脚本方案设计能力	创意顶端：职业发展能力培养	
				游戏主题设定能力		
				游戏环节、关卡设定能力		
	主创团队		故事设计	开放思维模式创作能力		
				游戏脚本、玩法、关卡、攻略概念设计能力		
				较强的文案、语言表述能力		
	原型设计		游戏设定	游戏脚本、玩法、关卡、攻略设定能力		
				游戏场景分解画面能力		
				节奏控制能力		
	原型设计		角色原型设计	具备较深厚的绘画功底		
				对于人体结构和生物体结构有全面的认识		
				对于服饰、妆束、道具有一定的研究		
			游戏场景设计	具备较深厚的绘画功底		
				对于各式建筑风格形制有一定的研究		
				较强的三维空间造型能力		
模型制作	模型制作师	中期制作加工	角色模型制作	掌握常用的三维模型制作软件	创意执行：职业基础核心能力培养	
				精通游戏高模、低模模型布线规则		
				了解游戏模型创建标准		
			道具模型制作	具有较强的色彩运用能力		
				了解材质特性（如金属、木材、玻璃等）		
				熟练使用三维软件对游戏模型进行 UV 编辑		
	动作设计		场景模型制作	全面理解建筑构件、形制相关知识能力		
				熟练使用三维软件进行空间设计能力		
				静帧建筑效果图表现能力		
			骨骼绑定制作	了解游戏角色骨骼搭建标准		
				较强的观察能力		
				Bone、biped 骨骼搭建、各类角色骨骼搭建		
特效制作	动作设计	后期特效渲染与测试	角色蒙皮制作	对各种运动敏感，能够很好地把握运动的节奏	创意执行：职业基础核心能力培养	
				蒙皮修改器、physique 蒙皮修改器的使用		
				熟练掌握关节变形器的使用		
			角色动作设计	具备较强动作设计能力		
				熟练掌握行走、跑跳、攻击动作特征		
				使用三维动画软件角色动画的设定		
	特效设计		角色特效制作	拥有丰富游戏画面感觉		
				具备丰富的想象力和一定的表演技能		
				能够熟练使用常用的特效软件		
			场景特效制作	具有较强的色彩运用能力		
				能够熟练使用常用的特效软件		
	特效设计		音效合成	对于各类音效有较深的理解		
				能够熟练使用常用的音效合成软件		
	特效设计		演示版本输出	画面气氛控制能力		
				能够熟练使用常用的剪辑软件进行压制		

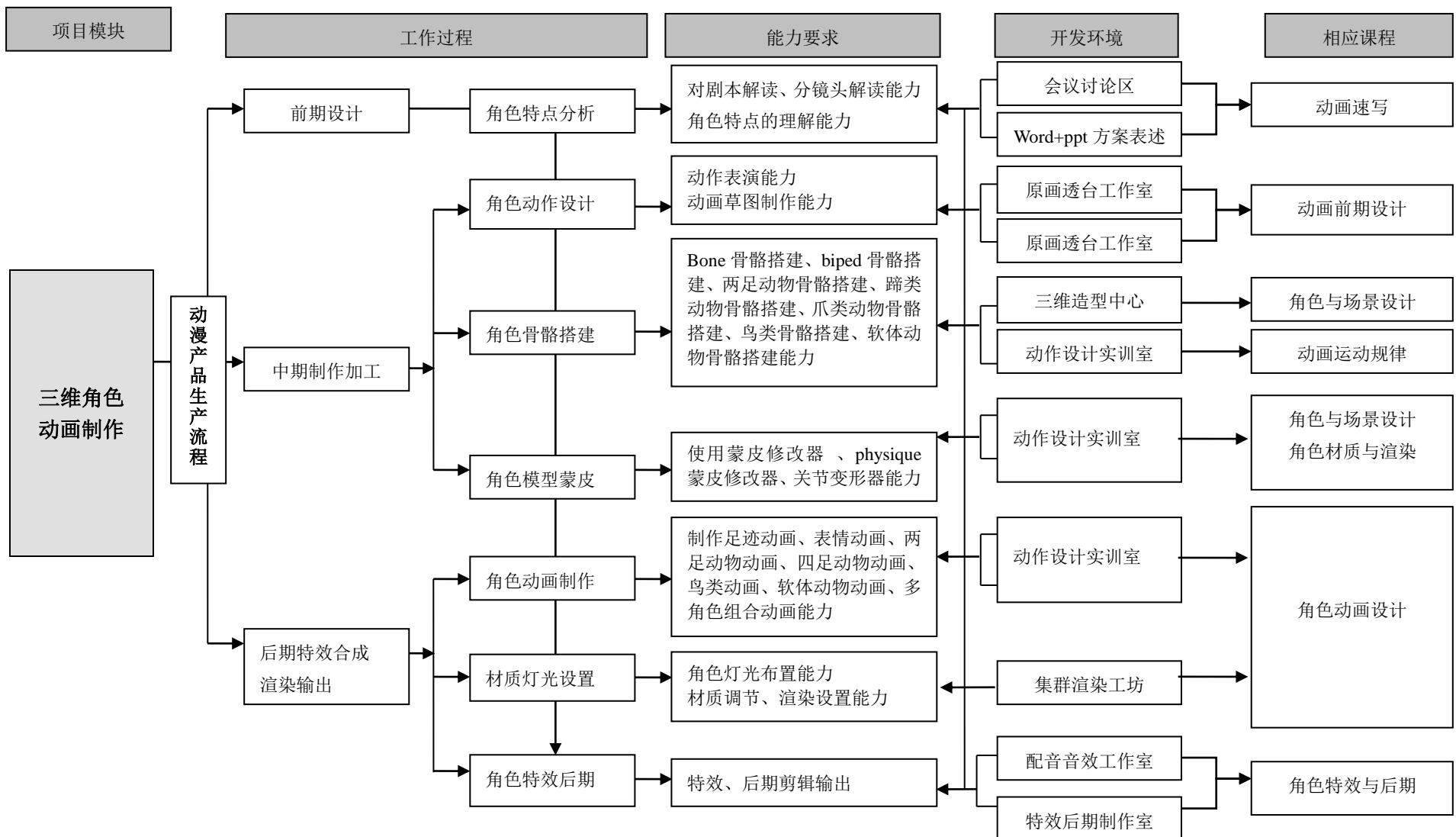


图 3-3 “基于动漫产品生产流程”的课程体系开发

③职业资格等级证书对接

针对动漫设计与制作产业的职业化分工，以及生产线上具体职业能力要求，设计开发针对职业岗位任职资格和职业技能要求的职业资格等级证书评价标准。能力培养与职业资格等级证书对接。根据工作领域细分工作岗位，基于“动漫产品生产流程”，整理归纳出具体岗位专业能力的要求，建立紧密对位于职业岗位的技能的任务“项目模块”。每个“项目模块”紧贴“职业资格技能水平等级标准”，以获得动漫设计与制作工作过程中某个岗位环节所需要的专项技能为课程教学目标。如：游戏美术设计专业方向的“原画设计项目模块”紧密对位于职业资格中的“游戏原画师”职业岗位。

2. 以“动漫产品生产流程”要素为载体设计的课程“项目模块”系统

（1）根据动漫专业职业岗位设置的课程项目

根据动漫设计与制作行业（影视动画设计、游戏美术设计）的工作过程和岗位技能要求，以典型的学习任务和工作任务分析入手开发课程，每个课程项目模块包含了整个职业岗位所需要的主要专业技能，由数个子项目模块组成，每个子项目模块就是1门专业实训课程，对应于1项专业知识和技能，多项知识和技能的组合，塑造职业岗位能力。课程项目设置如图3-4所示。

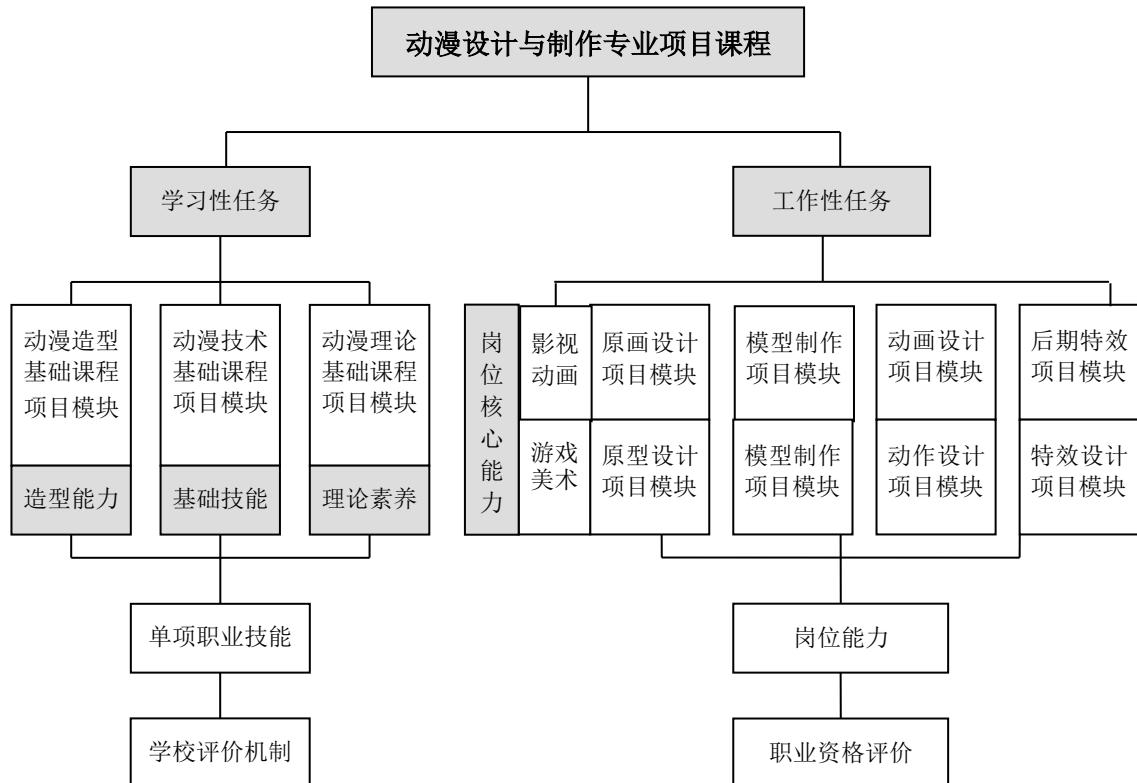


图3-4 课程项目设置

（2）以“动漫产品生产流程”要素为载体设计的“项目模块”

以动漫产品生产流程的具体职业岗位、典型工作任务与相应能力为依据,把职业岗位典型工作任务转化为学习任务,形成每门课程的“项目模块”系统。如表 3-3、3-4 所示。

表 3-3 职业技能基础培养阶段课程项目模块内容

课程项目		学习任务	模块 1	模块 2	模块 3	模块 4	模块 5	模块 6	模块 7	模块 8	评价机制
造型能力训练	动漫造型基础课程项目模块	素描造型	线条训练	几何物体	静物训练	石膏人像	石膏胸像	石膏人体	人物写生	人物组合	校内评价:教学形成性评价;总结性评价
		设计色彩	色彩分解	色彩调和	色彩归纳	装饰色彩	意象色彩	色彩静物	色彩风景	色彩人物	
		构成设计	平面构成	色彩构成	立体构成						
		动画速写	线条造型	静态人物	动态人物	组合人物	场景速写	建筑风景			
基础技能培养	动漫技术基础课程项目模块	图像处理	概念基础	图片处理	图形绘制	器皿贴图	道具贴图	场景贴图	角色贴图		校内评价:教学形成性评价,总结性评价;初级动画技师等级考试标准。
		3Dmax 基础	基本形体	模型编辑	器皿制作	道具制作	场景制作	头部模型	身体模型	组合模型	
		Maya 基础	基本形体	模型编辑	器皿制作	道具制作	场景制作	头部模型	身体模型	组合模型	
		角色造型	低模道具	低模场景	低模角色	高模道具	高模场景	高模角色			
艺术素质培养	动漫理论基础课程项目模块	动画概论	基本概念	研究方法	本体形态	作品构成	产品样式	呈现方式	动画发展	产业现状	校内评价:教学目标评价,理论知识测验
		运动规律	自然变化	鱼虫运动	鸟类运动	兽类运动	人物运动	行走运动	跑跳运动	攻击运动	
		视听语言	视听特征	视听内容	镜头构成	分镜依据	场景轴线	导演剪辑			
		动画前期	分镜概述	分镜流程	分镜特征	分镜规律	镜头语言	分镜设计			

表 3-4 核心职业能力培养阶段课程项目模块内容

职业训练项目		工作任务	模块 1	模块 2	模块 3	模块 4	模块 5	模块 6	模块 7	模块 8	评价机制
核心职业能力培养:影视动画设	原画设计师项目训练模块	手绘原画	纸上概念	角色个性	角色表情	身体结构	角色效果	场景效果	分镜绘制		企业评价:依据产品质量标准 职业资格:(原画设计师)
		二维原画	矢量风格	卡通风格	写实风格	奇幻风格					
		三维原画	人物设定	道具设定	自然场景	建筑场景					
	模型制作师项目训练模块	道具模型	生活器皿	器皿低模	器皿高模	器皿贴图	装备道具	道具低模	道具高模	道具贴图	企业评价:依据产品质量标准 职业资格:(模型制作师)
		场景模型	自然场景	室内场景	一般室外	现代建筑	欧式建筑	中国古建			
		角色模型	卡通模型	角色低模	角色高模	角色贴图	角色渲染				

计 方 向	动画设计 师项目训练 模块	人物角色 动画	走路 动画	跑步 动画	跳跃 动画	肢体 动画	表情 动画				企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (动画设计 师)
		动物角色 动画	双足 走路	双足 跑步	四足 走路	四足 跑步	多足 爬行	鸟类 飞行	攻击 运动	表情 动画	
		场景动画	自然 场景	室内 漫游	室外 漫游	时空 漫游					
	后期特效 师项目训练 模块	特效制作	雨雪 特效	雷电 特效	风动 特效	流动 特效	喷溅 特效	燃烧 特效	爆炸 特效		企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (动画特 效师)
		音效合成	人物 音效	动物 音效	自然 音效	场景 音效	氛围 音乐	主题 音乐			
		剪辑压制	片头 设计	桥段 剪辑	配音 合成	色调 控制	时间 字幕	高清 输出	标清 压制	影片 刻录	
核心 职业 能 力 培 养 ： 游 戏 美 术 设 计 方 向	原型设计 师项目训练 模块	纸上原型	概念 成型	角色 草图	关卡 场景	线稿 原型	设色 手绘				企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (游戏原 型师)
		二维原型	矢量 原型	卡漫 原型	写实 原型	奇幻 风格					
		三维原型	角色 设定	甲胄 设定	武器 设定	道具 其它	关卡 场景				
	模型制作 师项目训练 模块	道具模型	生活 器皿	器皿 低模	器皿 高模	器皿 贴图	装备 道具	道具 低模	道具 高模	道具 贴图	企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (模型制 作师)
		场景模型	自然 场景	室内 场景	一般 室外	现代 建筑	欧式 建筑	中国 古建			
		角色模型	卡漫 模型	角色 低模	角色 高模	角色 贴图	角色 渲染				
	动作设计 师项目训练 模块	人物角色 动作	走路 动画	跑步 动画	跳跃 动画	肢体 动画	表情 动画				企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (动作设 计师)
		动物角色 动作	双足 走路	双足 跑步	四足 走路	四足 跑步	多足 爬行	鸟类 飞行	攻击 运动		
		多角色动作	一对 人物	人物 组合	场景 人物						
	特效设计 师项目训练 模块	特效制作	雨雪 特效	雷电 特效	风动 特效	流动 特效	喷溅 特效	燃烧 特效	爆炸 特效		企业评价： 依据产品 质量标准 职业资格： (特效设 计师)
		音效合成	人物 音效	动物 音效	自然 音效	场景 音效	氛围 音乐				
		演示测试	游戏 LOGO	进入 画面	窗体 设计	装备 图标	控制 图标	演示 测试			

(3) 按照职业岗位能力标准确定课程标准

聘请行业企业专家共同制定课程标准。新的课程标准将参照职业岗位能力标准、动漫产品质量标准，制定项目教学标准，根据课程教学内容、课程任务、课程评价三个重要方面形成完善的课程标准系统，课程标准的制定体现出“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”为本的基本原则。课程标准形成过程如图 3-5 所示。

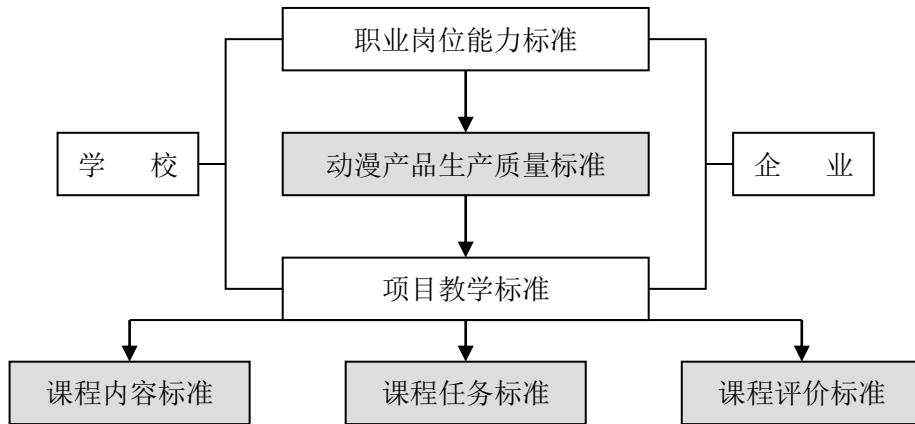


图 3-5 动漫设计与制作专业课程标准形成过程

（五）实训基地建设

基于现有实训条件，依据动漫设计师职业岗位需求和行业标准，与京津地区动漫企业合作，引进“校企合作动漫产品生产项目”，建设“校企合作工作室”、“三维角色造型制作中心”、“集群渲染工坊”、“影视动画特效后期制作室”、“配音音效工作室”等专业化校企合作工作室集群。建成技术水平国内先进的生产型、开放型动漫设计实训基地，使其成为天津地区动漫设计行业职业技能培训和职业资格鉴定的公共技术服务平台；与 2 家动漫企业进行实质性合作，建成具有一定规模的校外顶岗实习基地。两年建成一个教学改革力度大、设施设备先进、功能齐全、开放式的动漫专业实训实习体系，充分满足本专业工学结合的人才培养需求。争取到 2020 年生产性实训达到总实训的 60%。

1. 实训基地内涵建设内容

依托合作企业，从以下几个方面进行内涵建设：

- (1) 制定校内外实训实习基地岗位职责、实训实习基地操作规程与规章制度，建立校内外实训实习基地管理机制。
- (2) 落实学院顶岗实习及准就业管理制度，制定顶岗实习标准和考核标准。
- (3) 在“校企合作工作室集群”实训基地中引入企业组织结构、员工考核办法、动漫产品质量标准控制等，营造职业化学习、实践及工作氛围。
- (4) 在引入企业动漫产品生产项目的同时，引入项目的计划管理方式、实施方式、验收方式及项目变更管理方式，使学生能够按照企业的生产管理模式生产动漫产品。
- (5) 与企业合作建立项目案例库，开发实训“项目模块”，编写工作任务书、实训指导书及实训操作手册。

(6) 与企业合作制定实训教学标准及考核评价标准, 建立实训质量保障体系。

(7) 以实训基地为平台, 制定教师到企业实习计划, 实现教师与技术人员角色互换、双向交流。

(8) 利用实训基地丰富的软硬件资源, 积极为社会服务, 密切与企业的关系, 建立校企互动、合作双赢的良好机制。

2. 实训基地功能配套建设内容

功能配套建设内容详见表 3-5、3-6、3-7、3-8、3-9、3-10、3-11。

表 3-5 校内外实训基地使用功能情况

实训基地	实训地点	功能	实训项目模块	主要对应课程/职业训练项目
数字艺术基础教学实训基地(现有)	素描造型实训室	①专业基础教学 ②基础技能实训 ③创意表现能力培养	几何体、静物、人像	素描造型
	色彩造型实训室		色彩静物、色彩构成训练	设计色彩
	雕塑制作实训室		雕塑泥偶、粘土动画原型	造型基础
	沙盘制作实训室		动画布景搭建、建筑沙盘	构成设计
	二维原画透台实训室		漫画创作、线稿、原画	手绘原画(纸上)
	动作设计实训室		动画运动规律	动画运动规律
	建筑动画实训室		场景设计	场景漫游动画
	影像实训室		静帧动画制作、摄影	静帧动画
	数字艺术生产实训基地		综合项目生产	综合项目生产
校企合作工作室集群(新建)	校企合作工作室(扩建)	①专业岗位技能教学 ②动漫产品生产线 ③职业岗位核心技能培养	项目企划、原画原型设定	创意顶端职业规划 原画设计师项目模块
	三维角色造型制作中心		影视动画、游戏角色、场景道具模型制作	模型制作师项目模块
	集群渲染工坊		影视角色动画、游戏角色动作设计、渲染输出	动画/动作师项目模块
	影视动画特效后期制作室		高清影视、游戏特效制作	后期特效师项目模块
	配音音效工作室		配音、音效合成	配音、音效合成
现有校外实训基地	天津西九视觉科技	①职业岗位实务 ②校外顶岗实习 ③职业岗位发展能力培养	建筑动画	顶岗实习
	天津渤海城市规划设计院		建筑动画	
新建校外实训基地	索浪数字软件(深化合作)	②校外顶岗实习 ③职业岗位发展能力培养	游戏角色模型、角色动作、特效、影视动画设计	顶岗实习
	高盛动漫(深化合作)		游戏角色模型、角色动作、特效、影视动画设计	
	天津国家动漫产业园(开展合作)		游戏角色模型、角色动作、特效、影视动画设计	

表 3-6 校内“校企合作工作室”集群主要功能配置一览表

序号	工作室名称	实训室功能	设备与软件配置	工位	面积(㎡)	造价(万)
1	(扩建)校企合作工作室	①项目企划 ②漫画创作 ③动画原设制作 ④游戏角色原型设定	现有 10 台高性能绘图计算机、数位绘图板、建设计划设备到位 6 台图形工作站。配套的软件 Photoshop、Painter、CorelDraw、Flash、Anmion、Illustrator 等,各仪器设备技术要求参考企业实际应用配置,以及满足《动画前期设计》等课程标准的实训项目。	15	100	10
	建设负责人:李平、吕建文					
2	三维角色造型制作中心	①角色模型制作 ②道具模型制作 ③场景模型制作	设备到位 50 台高性能绘图计算机、1 台高性能图形工作站、1 张 WACOM 数位绘图板、高清投影仪、交换机和配套的软件 3dsMax、Maya 等,各仪器设备技术要求参考企业实际应用配置,以及满足《游戏角色模型制作》等课程标准的实训项目。	50	142	35
	建设负责人:李平、陈力					
3	集群渲染工坊	①游戏材质与渲染 ②影视动画材质与渲染	设备到位 50 台高性能图形渲染计算机、1 台渲染分发管理工作站、高清投影仪、交换机和配套的软件 3dsMax、Maya、mental ray、vray、等,各仪器设备技术要求参考企业实际应用配置,以及满足《游戏角色模型制作》、《游戏与建筑动画设计》、《影视动画材质与渲染》、《影视动画设计》等课程标准的实训项目。	50	142	48
	建设负责人:李平、徐铭					
4	影视动画特效后期制作室	①动画特效与后期 ②游戏特效与后期	设备到位 50 台高性能特效剪辑计算机、5 台 Final Cut 剪辑计算机、1 台特效剪辑工作站、高清投影仪、交换机和配套的软件 AE/PR、等,各仪器设备技术要求参考企业实际应用配置,以及满足《动画特效与后期》、《游戏特效与后期》等课程标准的实训项目。	50	142	45
	建设负责人:李平、陈晨					
5	配音音效工作室	①影视、游戏音效制作 ②配音	设备到位 1 套小型专业录音棚设备套装、1 台 Logic Studio 音频计算机、1 套输出音箱等,各仪器设备技术要求参考企业实际应用配置,以及满足《动画特效与后期》、《游戏特效与后期》等课程标准的实训项目。	20	100	10
	建设负责人:李平、郝鹏					
合计						148

表 3-7 校企合作工作室设备配置一览表

序号	设备名称	配置标准	数量 (套/件)	单价 (万元)	金额 (万元)
1	图形工作站	CPU类型: Intel 至强 5600 CPU主频: 2.4GHz CPU型号: Xeon E5620; 最大CPU数量: 2 颗; 主板芯片组: Intel 5520 内存类型: ECC DDR3; 内存大小: 2GB; 最大内存容量: 192GB; 硬盘容量: 500GB; 光驱类型: DVD-RW; 显卡芯片: nVIDIA Quadro NVS295; 音频系统/声卡: 集成高清声卡; 屏幕尺寸: 24 英寸; 面板类型: IPS; 动态对比: 200 万:1; 最佳分辨: 1920×1200; 背光类型: LED 背光; 屏幕比例: 16:10 (宽屏); 视频接口: D-Sub (VGA), DVI-; 点距: 0.27mm; 产品定位: 设计制图; 产品类型: LED 显示器, 广视角	2	1.25	2.5
2	渲染工作站	CPU类型: Intel 至强 5600 CPU主频: 2.4GHz CPU型号: Xeon E5620; 最大CPU数量: 2 颗; 主板芯片组: Intel 5520 内存类型: ECC DDR3; 内存大小: 2GB; 最大内存容量: 192GB; 硬盘容量: 500GB; 光驱类型: DVD-RW; 显卡芯片: nVIDIA Quadro NVS295; 音频系统/声卡: 集成高清声卡; 屏幕尺寸: 24 英寸; 面板类型: IPS; 动态对比: 200 万:1; 最佳分辨: 1920×1200; 背光类型: LED 背光; 屏幕比例: 16:10 (宽屏); 视频接口: D-Sub (VGA), DVI-; 点距: 0.27mm; 产品定位: 设计制图; 产品类型: LED 显示器, 广视角	2	1.25	2.5
3	特效剪辑制作工作站	CPU类型: Intel 至强 5600; CPU主频: 2.4GHz; CPU型号: Xeon E5620; 最大CPU: 2 颗; 内存类型: ECC DDR3; 内存大小: 6GB; 最大内存: 32GB; 硬盘容量: 1TB; 光驱类型: DVD 刻录机; 光驱描述: 18x SuperDrive 光驱; 显卡芯片: ATI Radeon HD 5770	1	3.5	3.5
4	原画计算机	屏幕尺寸: 27 英寸; CPU 型号: Intel 酷睿 i5 2500S; CPU 频率: 2700MHz; 内存容量: 4GB DDR3 1333MHz; 硬盘容量: 1TB SATA (7200 转); 显卡芯片: AMD Radeon HD 6770M; 光驱类型: DVD 刻录机 DVD-Super; 显卡类型: 独立显卡; 操作系统: Mac OS X Snow Leopard; 其他特点: 支持蓝牙 2.1; 产品类型: 一体电脑; 网卡描述: 1000Mbps 以太网卡	1	1.5	1.5
5	实训场地	面积 100 m ²			
合计					10

表 3-8 三维角色造型制作中心设备配置一览表

序号	设备名称	配置标准	数量 (套/件)	单价 (万元)	金额 (万元)
1	学生绘图电脑	屏幕尺寸: 18.5 英寸; CPU 型号: Intel 酷睿 i3 2120M ; CPU 频率: 3300MHz; 内存容量: 2GB DDR3 1333MHz; 硬盘容量: 500GB 7200 转, SATA 显卡芯片: Intel HD 2000 共享内存容量; 光驱类型: DVD-ROM 操作系统: Windows; 产品类型: 商用电脑; 显卡类型: 集成显卡; 声卡描述: 集成; 网卡描述: 1000Mbps 以太网卡	50	0.4	20
2	图形工作站	CPU 类型: Intel 至强 5600 CPU 主频: 2.4GHz CPU 型号: Xeon E5620; 最大 CPU 数量: 2 颗; 主板芯片组: Intel 5520 内存类型: ECC DDR3; 内存大小: 2GB; 最大内存容量: 192GB; 硬盘容量: 500GB; 光驱类型: DVD-RW; 显卡芯片: nVIDIA Quadro NVS295; 音频系统/声卡: 集成高清声卡; 屏幕尺寸: 24 英寸; 面板类型: IPS; 动态对比: 200 万:1; 最佳分辨率: 1920×1200; 背光类型: LED 背光; 屏幕比例: 16:10(宽屏); 视频接口: D-Sub (VGA), DVI-; 点距: 0.27mm; 产品定位: 设计制图; 产品类型: LED 显示器, 广视角	1	1.5	1.5
3	工作台	隔断式工作台, 含椅子等	3 人组 *20	0.4	8
4	绘图板	接口类型: USB 压感级数: 2048 最大有效: 5×8 英寸 最大分辨: 200 lpm (5080 lpi) 最高读取: 10 mm (0.39 in) 感应方式: 多功能触控环功能 其他性能: 证书和符合性: FCC class B, CE, VCCI Class B, BSMI, C-Tick, MIC, GOST-R, Industry Canada Class B, RoHS, Chinese RoHS 其他特点: 精确度, 笔 +/- 0.25 mm (0.010 in) 精确度, 鼠标 +/- 0.5 mm	1	0.5	0.5
5	高清投影仪 投影幕布	投影技术: 有效的显示尺寸: 3×0.63 英寸 (16mm) BrightEra 无机液晶板 亮度: 3600 流明对比度: 2500:1 标准分辨: XGA (1024×768) 屏幕比例: 4:3 投影尺寸: 30~300 英寸 (0.762~7.62m) 灯泡寿命: 低耗模式: 6000 小时, 标准模式: 4500 小时, 高耗模式: 3000 小时整机功率: 待机功率: 1W 产品重量: 3.3kg 灯泡类型: 超高压汞灯灯泡功率: 210W	1	1	1
6	交换机	产品类型: 智能交换机应用层级: 二层传输速率: 10/100Mbps 端口数量: 50 个背板带宽: 6.8GbpsVLAN: 支持网络管理: Web 浏览器, SNMP, CLI 包转发率: 10.1Mpps MAC 地址: 8K 网络标准: IEEE 802.3, IEEE 802.3u, IEEE 802.1x, IEEE 802.1Q, IEEE 802.1p, IEEE 802.1D, IEEE 802.1s, IEEE 802.1w, IEEE 802.3ad, IEEE 802.3z 端口结构: 非模块化 交换方式: 存储-转发	1	1	1
7	场地建设费				3
8	实训场地	面积 142 m ²			
合计					35

表 3-9 集群渲染工坊设备配置一览表

序号	设备名称	配置标准	数量 (套/件)	单价 (万元)	金额 (万元)
1	图形渲染计算机	屏幕尺寸: 21.5 英寸; CPU 型号: Intel 酷睿 i5 2400M; CPU 频率: 3100MHz; 内存容量: 4GB DDR3 1333MHz; 硬盘容量: 500GB 7200 转, SATA; 显卡芯片: AMD Radeon HD 6450 1GB; 光驱类型: DVD 刻录机; 操作系统: Windows; 产品类型: 商用电脑; 显卡类型: 独立显卡; 声卡描述: 集成; 网卡描述: 1000Mbps 以太网卡; 最高睿频: 3400MHz; 核心数: 四核心	50	0.7	35
2	渲染分发管理工作站	CPU 类型: Intel 至强 5600 CPU 主频: 2.4GHz CPU 型号: Xeon E5620; 最大 CPU 数量: 2 颗; 主板芯片组: Intel 5520 内存类型: ECC DDR3; 内存大小: 32GB; 最大内存容量: 192GB; 硬盘容量: 2TB; 光驱类型: DVD-RW; 显卡芯片: nVIDIA Quadro NVS295; 音频系统/声卡: 集成高清声卡; 屏幕尺寸: 24 英寸; 面板类型: IPS; 动态对比: 200 万:1; 最佳分辨率: 1920×1200; 背光类型: LED 背光; 屏幕比例: 16:10 (宽屏); 视频接口: D-Sub (VGA), DVI-; 点距: 0.27mm; 产品定位: 设计制图; 产品类型: LED 显示器, 广视角	1	2	2
3	工作台	隔断式工作台, 含椅子等	3 人组 *20	0.4	8
4	高清投影仪 投影幕布	投影技术: 有效的显示尺寸: 3×0.63 英寸 (16mm) BrightEra 无机液晶板 亮度: 3600 流明对比度: 2500:1 标准分辨率: XGA (1024×768) 屏幕比例: 4:3 投影尺寸: 30-300 英寸 (0.762-7.62m) 灯泡寿命: 低耗模式: 6000 小时, 标准模式: 4500 小时, 高耗模式: 3000 小时整机功率: 待机功率: 1W 产品重量: 3.3kg 灯泡类型: 超高压汞灯灯泡功率: 210W	1	1	1
5	交换机	产品类型: 智能交换机应用层级: 二层传输速率: 10/100Mbps 端口数量: 50 个背板带宽: 6.8GbpsVLAN: 支持网络管理: Web 浏览器, SNMP, CLI 包转发率: 10.1Mpps MAC 地址: 8K 网络标准: IEEE 802.3, IEEE 802.3u, IEEE 802.1x, IEEE 802.1Q, IEEE 802.1p, IEEE 802.1D, IEEE 802.1s, IEEE 802.1w, IEEE 802.3ad, IEEE 802.3z 端口结构: 非模块化 交换方式: 存储-转发	1	1	1
6	场地建设费				1
7	实训场地	面积 142 m ²			
合计					48

表 3-10 影视动画特效后期制作室设备配置一览表

序号	设备名称	配置标准	数量 (套/件)	单价 (万元)	全额 (万元)
1	PR/AE 特效剪辑计算机	屏幕尺寸：21.5 英寸；CPU 型号：Intel 酷睿 i5 2400M；CPU 频率：3100MHz；内存容量：4GB DDR3 1333MHz；硬盘容量：500GB 7200 转，SATA；显卡芯片：AMD Radeon HD 6450 1GB；光驱类型：DVD 刻录机；操作系统：Windows；产品类型：商用电脑；显卡类型：独立显卡；声卡描述：集成；网卡描述：1000Mbps 以太网卡；最高睿频：3400MHz；核心数：四核心	50	0.7	35
2	PR/AE 特效剪辑工作站	CPU 类型：Intel 至强 5600；CPU 主频：2.4GHz CPU 型号：Xeon E5620；最大 CPU 数量：2 颗；主板芯片组：Intel 5520 内存类型：ECC DDR3；内存大小：8GB；最大内存容量：192GB；硬盘容量：1TB；光驱类型：DVD-RW；显卡芯片：nVIDIA Quadro NVS295；音频系统/声卡：集成高清声卡；屏幕尺寸：24 英寸；面板类型：IPS；动态对比：200 万：1；最佳分辨：1920×1200；背光类型：LED 背光；屏幕比例：16:10 (宽屏)；视频接口：D-Sub (VGA)，DVI-；点距：0.27mm；产品定位：设计制图；产品类型：LED 显示器，广视角	1	1.5	1.5
3	Final Cut Pro 特效剪辑计算机	屏幕尺寸：27 英寸；CPU 型号：Intel 酷睿 i5 2500S；CPU 频率：2700MHz；内存容量：4GB DDR3 1333MHz；硬盘容量：1TB SATA (7200 转)；显卡芯片：AMD Radeon HD 6770M；光驱类型：DVD 刻录机 DVD-Super；显卡类型：独立显卡；操作系统：Mac OS X Snow Leopard；其他特点：支持蓝牙 2.1；产品类型：一体电脑；网卡描述：1000Mbps 以太网卡	5	1.3	6.5
4	高清投影仪 投影幕布	投影技术：有效的显示尺寸：3×0.63 英寸 (16mm) BrightEra 无机液晶板 亮度：3600 流明对比度：2500:1 标准分辨：XGA (1024×768) 屏幕比例：4:3 投影尺寸：30-300 英寸 (0.762-7.62m) 灯泡寿命：低耗模式：6000 小时，标准模式：4500 小时，高耗模式：3000 小时整机功率：待机功率：1W 产品重量：3.3kg 灯泡类型：超高压汞灯灯泡功率：210W	1	1	1
5	交换机	应用层级：四层 传输速率：10/100/1000Mbps 背板带宽：720Gbps VLAN：支持 网络管理：CiscoWorks2000, RMON, 增强交换端口分析器 (ESPA) , SNMP, Telnet, BOOTP, TFTP 包转发率：387Mpps MAC 地址：64K 网络标准：IEEE 802.3, IEEE 802.3u, IEEE 802.1s, IEEE 802.1w, IEEE 802.3ad 端口结构：模块化 交换方式：存储-转发 扩展模块：9 个模块化插槽 传输模式：支持全双工	1	1	1
6	实训场地	面积 142 m ²			
合计					45

表 3-11 配音音效工作室设备配置一览表

序号	设备名称	配置标准	数量 (套/件)	单价 (万元)	金额 (万元)
1	小型专业录音棚设备套装	ALESIS MultiMix 16 USB 2.0 模拟调音台(具备声卡功能); M-AUDIO Axiom(真理) 61 USB MIDI 键盘(或 M-Audio Keystation 88es MIDI 键盘); JBL LSR2328p 8 寸两分频监听音箱; AC-AUDIO ET-6000 电子管话筒 2 支; AC-AUDIO S90 乐器录音话筒(双支装); AC-AUDIO G51pro 单通道话放 / 压缩; AC-AUDIO G52pro 双通道话放; AKG271 MK2 监听耳机; AKG K55 监听耳机 4 个; AC-AUDIO H1008 耳机分配放大器; 专业录音软件; 话筒支架; 话筒防震架; 话筒 48V 幻象供电盒; 专业话筒防噗罩; 设备连接线 方案适合于小型录音棚、数字音频工作室、MIDI 音乐工作室、视频后期处理制作、个人工作室。	1	6	6
2	Logic Studio 音频计算机	屏幕尺寸: 27 英寸; CPU 型号: Intel 酷睿 i5 2500S; CPU 频率: 2700MHz; 内存容量: 4GB DDR3 1333MHz; 硬盘容量: 1TB SATA (7200 转); 显卡芯片: AMD Radeon HD 6770M; 光驱类型: DVD 刻录机 DVD-Super; 显卡类型: 独立显卡; 操作系统: Mac OS X Snow Leopard; 其他特点: 支持蓝牙 2.1; 产品类型: 一体电脑; 网卡描述: 1000Mbps 以太网卡	1	1.3	1.3
3	声学设计与装修	对声音有一定的要求, 对房屋进行处理以达到简单的吸音及隔音效果, 改善录音和混音的声学环境	1	2	2
4	专业工作台	符合人体工学的座椅、家具	1	0.4	0.4
5	输出音箱	音箱类型: HiFi 音箱; 音箱系统: 2.0 声道; 额定功率: 40W; 扬声器单: 5 英寸; 调节方式: 旋纽; 有源无源: 有源; 信噪比: 88dB; 失真度: ≤1% 1W 1kHz	1	0.3	0.3
6	实训场地	面积 100 m ²			
合计					10

3. 实训基地建设投资进度计划

表 3-12 实训基地建设投资进度计划

建设项目	投资(万元)	
	2018 至 2019 年度	2019-2020 年
校企合作工作室		10
三维角色造型制作中心	25	10
集群渲染工坊	40	8
影视动画特效后期制作室	10	35
配音音效工作室		10
合计	75	73

(六) 教学运行与保障

动漫设计与制作专业通过前期人才需求调研以及专业岗位人才能力需求分析,形成了动漫设计专业人才培养方案,为更好的保障该人才培养方案的顺利实施,特制定动漫设计与制作专业人才培养方案实施进程与保障机制。

1. 人才培养方案的实施

(1) 专业人才培养方案实施流程如图 3-17 所示:

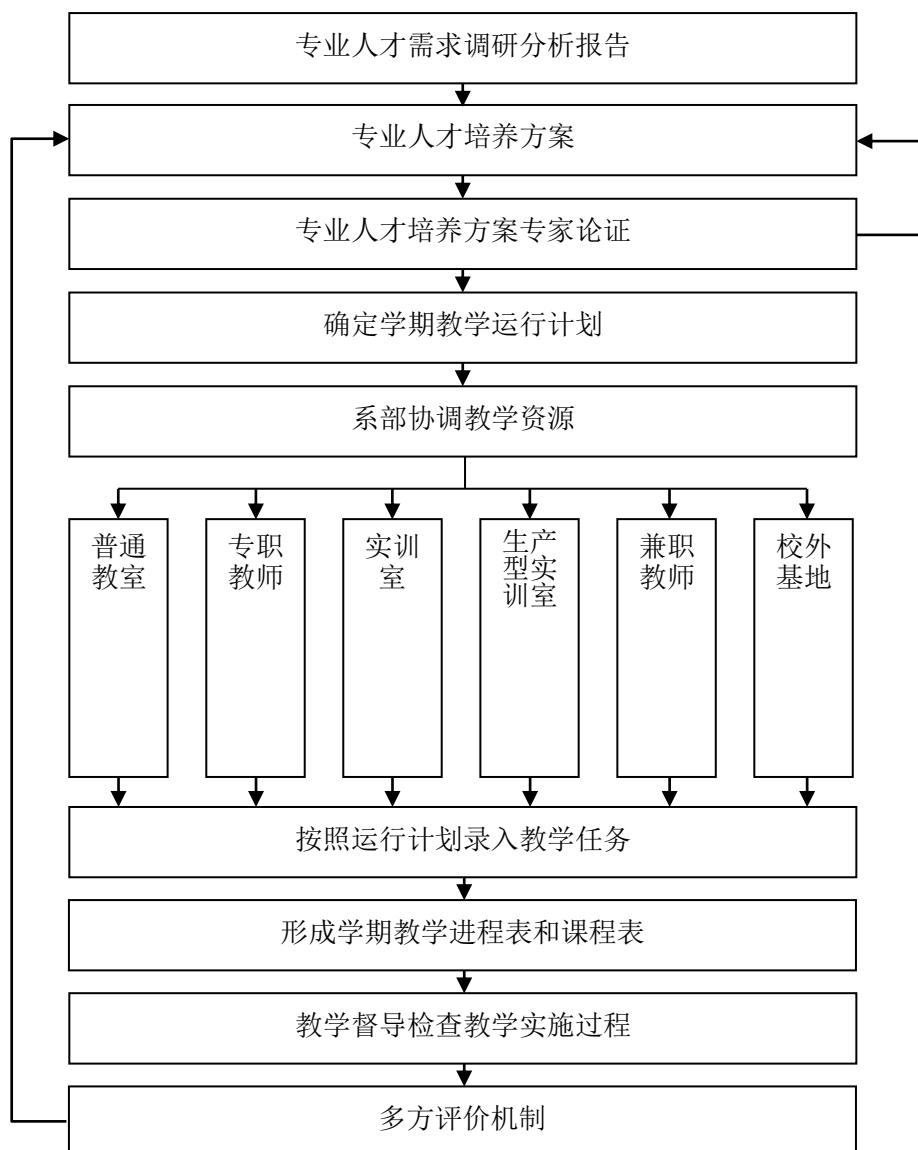


图 3-17 人才培养方案实施流程

(2) 专业教学进程

教学时间安排表 (单位: 周)

学 期	教 学 周 数	理 论 教 学 周	军 事 课	实 习 实 训	毕 业 设 计	顶 岗 实 习	公 益 劳 动	毕 业 教 育	复 习 考 试
一	19	14	3	1					1
二	20	14		4			1		1
三	20	14		4			1		1
四	20	14		4			1		1
五	20			8	6	6			
六	19					18		1	
总计	118	56	3	21	6	24	3	1	4

理论课程安排统计

序号	课程名称	学时	课程性质	开课学期及周学时数							
				第一学年				第二学年			
				学期							
				1		2		3		4	
				周课时	考试性质	周课时	考试性质	周课时	考试性质	周课时	考试性质
1	思想道德修养与法律基础 1	28	必修	2	考试						
2	思想道德修养与法律基础 2	28	必修			2	考试				
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 1	28	必修					2	考试		
4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 2	28	必修							2	考试
5	体育与健康 1	28	必修	2	考查						
6	体育与健康 2	28	必修			2	考查				
7	体育与健康 3	28	必修					2	考查		
8	体育与健康 4	28	必修							2	考查
9	大学生心理健康教育	28	必修	2	考查						
10	大学英语 1	56	必修	4	考试						
11	大学英语 2	56	必修			4	考试				

12	高等数学 2	56	必修	4	考试					
13	高等数学 2	56	必修			4	考查			
14	大学生创新创业基础	28	必修			2	考查			
15	应用文写作	28	必修					2	考查	
16	大学计算机应用基础	56	必修	4	考查					
17	美术基础	56	必修	4	考试					
18	影视作品赏析与表演艺术	56	必修	4	考试					
19	摄影基础	56	必修			4	考试			
20	多媒体技术基础	56	必修			4	考试			
21	构成基础	56	必修			4	考试			
22	动画运动规律	56	必修					4	考试	
23	图形图像技术	84	必修					6	考试	
24	三维动画设计基础 (3Dmax)	84	必修					6	考试	
25	影视视听语言	56	必修					4	考试	
26	影视广告策划与设计	56	必修						4	考试
27	Maya 三维动画制作	84	必修						6	考试
28	Flash 动画设计	84	必修						6	考试
29	影视后期制作	56	必修						4	考试

合计	26	18/8	26	18/8	26	22/4	24	22/2
----	----	------	----	------	----	------	----	------

学习领域计划表

学习领域	课程代码	课程名称	课程类型	学分	课程学时	理论教学(学时)	课内实训(学时)	集中实训(学时/周)	各学期教学周数及周学时分配(周学时*周数)					
									一		二		三	
									19	20	20	20	20	19
公共学习领域	21011001	思想道德修养与法律基础 1	A	1.5	28	28			2*14					
	21011002	思想道德修养与法律基础 2	A	1.5	28	28				2*14				
	21011003	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 1	A	2	34	34					2*17			
	21011004	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 2	A	2	34	34						2*17		
	05011021	大学英语 1	A	3	56	56			4*14					
	05011022	大学英语 2	A	3	56	56				4*14				
	05011023	高等数学 1	A	3	56	56			4*14					
	05012024	高等数学 2	A	3	56	56				4*14				
	07012001	大学计算机应用基础	B	3	56	28	28		4*14					
	05012017	体育与健康 1	B	1.5	28		28		2*14					
	05012018	体育与健康 2	B	1.5	28		28			2*14				
	05012019	体育与健康 3	B	1.5	28		28				2*14			

专项 素质 学习 领域	05012020 05012025 12012001	体育与健康 4	B	1.5	28		28					2*14		
		应用文写作	A	1.5	28	28					2*14			
		大学生心理健康教育	A	2	36	36			2*18					
	12022002	入学教育 2	C	0.5	6	6			2*3	在军事课间以讲座等形式开展。				
	14022003	军事理论	A	2	36	36			军事技能课期间授课 30 学时, 剩余 6 学时在其他学期安排。					
	14022004	军事技能	C	2	114			114/3	38*3					
	21012006	形势与政策 1	A	0.25	8	8			2*4					
	21012007	形势与政策 2	A	0.25	8	8				2*4				
	21012008	形势与政策 3	A	0.25	8	8					2*4			
	21012009	形势与政策 4	A	0.25	8	8						2*4		
	12022003	公益劳动 1	C	1	26		26	26/1		26*1				
	12022004	公益劳动 2	C	1	26		26	26/1			26*1			
	12022005	公益劳动 3	C	1	26		26	26/1				26*1		
	15022001	毕业教育	C	1	26	26		26/1						26*1
	小计			41	872	540	332	258/7	18	12	6	4		
选 修 课	限 选 课	16082001	健康卫生教育	B	0.5	8	8		2*1	2*1	2*1	2*1	以讲座等形式开展。	
		05082305	经典诵读 5	B	1	18	18			18				
		05082306	经典诵读 6	B	1	18	18			18				
		05082307	经典诵读 7	B	1	18	18				18			
		05082308	经典诵读 8	B	1	18	18					18		

任选课	13082001	美育教育	B	1	18	18			以课外活动形式开展。				
	21082301	创新创业教育	B	2	34	34							
	从开设的线下选修课程中任选			6	102	102			线下任选。				
	从开设的线上选修课程中任选			6	102	102			指定平台线上任选。				
专业学习领域	专业基础学习领域	07031058	美术基础	A	3	56	56	0		4*14			
		07031059	影视作品赏析与表演艺术	A	3	56	56	0		4*14			
		07031060	摄影基础	B	3	56	28	28		4*14			
		07031061	多媒体技术基础	B	3	56	28	28		4*14			
		07031062	构成基础	B	3	56	28	28		4*14			
		07031063	动画运动规律	B	3	56	28	28		4*14			
		07031064	图形图像制作	B	4.5	84	42	42		6*14			
		07031065	三维动画设计基础 (3Dmax)	B	4.5	84	42	42		6*14			
	专业核心学习领域	07041066	影视视听语言	B	3	56	28	28		4*14			
		07041067	影视广告策划与设计	B	3	56	28	28		4*14			
		07041068	Maya 三维动画制作	B	4.5	84	42	42		6*14			
		07041069	Flash 动画设计	B	4.5	84	42	42		6*14			
		07041070	影视后期制作	B	3	56	28	28		4*14			
		07062021	大学计算机应用实训	C	1	26	0	26	26/1	26*1			
	专业实训	07062075	摄影技巧实训	C	2	52	0	52	52/2	26*2			
		07062076	图形图像制作实训	C	2	52	0	52	52/2	26*2			

专业 拓展 学习 领域	07062077	三维动画制作实训 (3Dmax)	C	2	52	0	52	52/2			26*2			
	07062078	Maya 三维动画制作实训	C	2	52	0	52	52/2			26*2			
	07062079	多媒体制作实训	C	2	52	0	52	52/2		26*2				
	07062028	毕业设计	C	6	144	0	144	144/6				24*6		
	07062029	综合项目实战	C	4	192	0	192	192/8				24*8		
	07062030	顶岗实习 1	C	3	144	0	144	144/6				24*6		
	07062031	顶岗实习 2	C	9	432	0	432	432					24*18	
小计				80	2090	420	1670	708	8	12	20	20		
素质拓展领域			C	3	依据素质拓展活动学分认定表。									
职业资格证			C	5	依据专项技能学分认定表。									
必修课程学分		41+80=121				必修课程总学时				872+2090=2962				
选修课程学分		19.5				选修课总学时				336				
素质拓展学分		3				素质拓展课时				/				
专项技能学分		5				职业资格证学时				/				
毕业要求学分		148.5				总学时数				2962+336=3298				
理论课学时比例		39.3%				理论课学时				540+420+336=1296				
实践课学时比例		60.7%				实践课学时				1670+332=2002				

2. 教学运行条件

(1) 师资队伍条件

动漫设计与制作专业现有专任教师 15 人，副教授 3 人，讲师 4 人，助教 6 人，兼职教师 5 人，“双师素质”教师有 5 人，约占 33%，其中具有多年企业实践工作经验的教师 7 名，其中被企业长期聘为“创意总监、首席设计师”的教师 3 名，具有国外专业学习经历的教师 2 名。

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	杜海军	陕西机电职业职业学院	副教授/工程师
2	郭靖	陕西机电职业职业学院	副教授/工程师
3	高阿云	陕西机电职业职业学院	副教授
4	宗锐	陕西机电职业职业学院	副教授
5	李选臣	陕西机电职业职业学院	讲师
6	张洁	陕西机电职业职业学院	助理讲师
7	任璐	陕西机电职业职业学院	助理讲师
8	董欢欢	陕西机电职业职业学院	助理讲师
9	姚子扬	陕西机电职业职业学院	助理讲师
10	张勇	陕西机电职业职业学院	讲师
11	齐永乐	陕西机电职业职业学院	助理讲师

(3) 实训基地条件

已建设完成一批具有企业化环境的校内实训基地，强化生产流程，划分功能区域，已建设完成的校内实训基地使学生走出了教室、黑板的学习环境，走进了规范的职业环境，消除了对真实企业工作环境的陌生感，方便了项目教学、小组学习的组织管理工作。

根据专业人才培养目标要求，积极探索与企业合作的途径，先后在天津艺博圣达有限公司、高盛动漫、天津索浪数字软件设计公司、天津数字之光动画设计公司等多家企业中建立了校外实习基地，为学生在校外实习基地进行生产性实习、顶岗实习及毕业设计实践创造了良好的条件，弥补了校内生产性实习的不足。

校内实训室（基地）条件

实训室 (基地)名称	面积 (m ²)	设备设施	容纳学生人数 (一个班)	主要实验实训项目	对应课程
计算机综合实训室	600	电脑 300 台，配套设施若干	600 人	动漫专业所有实训项目，计算机相关专业通用实训项目。	计算机专业所有通识课程

网络搭建实训室	200	电脑 100 台；网路设备 80 台，配套设施若干	100 人	计算机网络专业所有实训项目。	网络专业所有课程
电子商务综合实训室	200	电脑 100 台，服务器 5 台，配套设施若干。	200 人	电子商务专业所有实训项目，大数据专业所有实训项目。	大数据、电子商务所有课程。
综合布线实训室	100	综合布线设备 30 台	50 人	网络专业综合布线项目。	网络工程、综合布线

校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	容纳学生人数	实训项目
1	宝鸡金陵集团家家送实训基地	200	大数据所有实训项目
2	腾达电子商务有限公司实训基地	100	电子商务所有实训项目
3	宝鸡昌新布业有限公司	120	网络专业、动漫专业所有实训项目

3. 组织保障

(1) 学院教学工作委员会

教学工作是一个学院的中心工作。为规范和强化学院教学和科研管理工作，完善学院教学和科研管理体制，理顺职能，为及时研究和决定教学管理中的一些重大问题，检查和评价教学工作，确保教学工作的正常运转，教学质量的稳步提高，成立学院教学工作委员会。

教学工作委员会职责：

- ◇ 研究决定教学过程中的重大问题。
- ◇ 审议通过学院教学和科研管理文件。
- ◇ 评审院级各类教学科研成果并组织上报。
- ◇ 监督检查教学和科研管理文件的执行情况，评价教学、科研管理部门的工作情况。
- ◇ 审议决定各专门委员会的设立、职能、章程、成员名单、工作计划和报告。

教学工作委员会人员组成与聘用：

教学工作委员会委员由直接从事教学工作、有丰富教学工作经验的学术专家和熟悉教学工作以及有管理专长的教务、教学行政领导组成。委员会下设教学督导、学术评审两个工作小组。

教学工作委员会实行聘任制，由院长办公会确定，院长聘任，每届任期两年，可连聘连任或中途解聘。

教学工作委员会工作制度：

◇教学工作委员会日常事务，由各个职能部门负责受理，并根据情况提交委员会会议处理。

◇工作委员会每学期定期召开例会：每学期的期初、期中、期末召开 3 次全体委员会会议，审议工作计划、执行检查和总结情况。

◇根据工作需要，由学院分管院长或职能部门建议，或五分之一以上的委员建议，可以召开全体委员会会议，审议制订相关的教学管理文件等。

◇各委员享有同等的权利，在决议中有同意、不同意和弃权的表决权，三分之二以上的委员到会会议有效，到会委员三分之二以上同意，表决有效。

◇主要教学及教学管理文件必须在教学工作委员会上讨论表决通过后，报分管院长或院务会审批、发文执行。

◇委员会每学期进行一次工作小结，并向学院领导汇报工作情况。

（2）学院教学督导委员会

为进一步保证教学工作的有序进行，并保证教学质量能够达到专业人才培养的目标，学院成立教学督导委员会全面监督检查教学工作的执行情况，并反馈相关结果，提出改进意见和建议。

教学督导委员会的工作面向全校教学及教学管理和教学研究工作，以全日制学生的教学为主，向院长负责。设主任 1 名，副主任 2 名，成员若干。督导委员会下设办公室，负责督导委员会日常工作。系（院、部）成立教学督导小组，设组长 1 名，成员 3-5 名。

教学督导员必须由思想政治素质好，学术水平较高，教学经验丰富，热心教学研究和教学改革，责任心强，坚持原则，办事公道，身体健康，在群众中有较高威信的教师或干部组成，原则上要求具有高级职称。教学督导委员会和教学督导小组成员每届任期为三年。

教学督导委员会的工作职责：

◇开展专题调查研究。围绕学院培养目标、教师队伍建设、专业建设、课程建设、实验室建设、教学仪器设备、教学内容及教学方法改革、教学质量和办学特色等进行调查研究，提出合理化建议，并进行督导和评估。

◇对各专业教学计划和课程教学大纲提出建议。督促和检查学院教学任务的落实及有关教学规章制度的执行情况。监督各系（院、部）对学院有关教学制度和措施的落实与执行情况。

◇深入课堂听课查课是教学督导成员重要工作职责之一。督导人员要将发现的情况和问题及时进行口头或书面反映，并提出解决问题的方法和意见。教学督导员有权对课堂教学、实验和实习等各种教学活动进行检查监督和指导；有权在校内进行各项教学调研活动；有权按一定程序组织召开教师和学生教学座谈会；有权按一定程序调阅各种教学文件和资料，包括教师的备课笔记和教学大纲。

◇协助院长对教育教学工作重大举措进行论证，对学院优秀教师评审和奖励提出意见和建议。

（3）校企合作工作委员会

组织机构形式：

校企合作委员会设立理事长 1 人，副理事长若干人，常务委员若干人，另设秘书长 1 人，副秘书长 1 人，实行聘任制。校企合作委员会实行委员制，天津电子信息职业技术学院为理事长单位，参加本委员会的企业均为委员单位。

委员会的主要职责是：

◇制定和修改委员会的章程及委员会内部的管理制度。

◇筹备、召开委员会年会。

◇决定委员会的其他重大事项。

本委员会下设秘书处，秘书处办公地点设在天津电子信息职业技术学院校企合作办。具体负责日常联络、宣传、组织等工作。每年向委员会及委员单位提交工作报告。本委员会实行年会制，年会由委员会秘书处负责召集，必要时可临时召开。

校企合作委员会的工作职责：

◇组织委员开展各种形式的科技交流、科技合作、新技术推广、科技论坛、对口考察等活动，为委员之间创造合作、发展的机会，使委员之间在项目、资金、人才、信息等方面，开展多种形式的实质性合作。

◇定期或不定期举行联谊会、协作会、洽谈会、信息通报会和经验交流会等，为委员单位提供国内外行业发展的最新动态。

◇设立校企共建技术中心、经济实体，组织学院参与委员单位在职技术人员培训、在职学位进修，利用学院重点实验室、高档仪器及设备面向委员单位开展技术服务等工作。

作。

◇加强产、学、研结合。学院每年向委员单位推荐优秀的毕业生，委员单位优先接收学院的毕业生，使学院成为委员单位的人力资源的供应单位、在岗职工的培训中心和下岗、转岗职工再就业的培训基地。

◇委员单位可参与指导学院的专业设置、教学计划、课程设置和教学模式等教学建设活动，使学院的教学更切合企业实际需求。

◇创建学生实习实训基地。委员单位均为天津电子信息职业技术学院定点挂牌的实习实训基地，学院每年定期向委员单位派送实习学生，并聘请委员单位的工程技术人员担任实习指导教师。

（4）专业教学指导委员会

委员会的主要职责是：

◇负责专业建设中、长期规划的咨询、论证和评审，并对规划的实施进行指导。

◇研究指导专业教学改革，对精品专业、特色专业、精品课程建设规划进行审议并指导实施。

◇研究提出教学计划和教学大纲的制订、调整和修订原则，审议教学计划和教学大纲并指导实施。

◇指导制订自编教材规划，负责自编教材的编审和评价工作，对教材的选用提出意见和建议。

◇对本专业教育教学研究课题进行立项推荐、审议和指导；按照规定程序，参与对科研成果的评审、验收和鉴定工作。

◇对本专业师资队伍建设提出指导意见和建议。

◇负责本专业教师教育教学技能比赛的组织和评定工作；指导本专业教师教学质量评价工作，对评价结果进行审定和分析。

◇定期深入课堂听课（包括实验、实习、实训课），了解教师授课和学生学习的情况。提出改进课堂教学的意见，研究解决课堂教学中存在的问题。

◇指导本专业实验室和实习、实训基地建设。

◇定期开展专业教学咨询研讨会，研究讨论行业和企业对专业设置、人才培养模式、课程设置、教学内容、实践教学、专业教学改革等方面的意见和建议，研究提出改进措施。

◇加强同行业、企业的联系，推进院企合作、“订单培养”，建立和完善院企双赢的

长效合作机制。

◇审议新设专业的可行性研究、培养目标、培养方案、教学大纲等文件资料。

4. 制度保障

为进一步促进学院教学工作的科学化、规范化，不断提高教学管理水平及教育教学质量，更好的执行落实既定的专业人才培养方案，按照学院宏观设计，各专业具体执行的原则，学院制定了相关保障制度，各专业也根据需要制定了相关的内部制度。

（七）建立教学质量监控评价系统

构建与人才培养模式创新相适应的动漫设计与制作专业教育教学质量监控评价系统。建立就业(用人)单位、行业协会、学生及其家长、研究机构等利益相关方共同参与的第三方人才培养质量评价制度，将毕业生就业率、就业质量、企业满意度、创业成效等作为衡量专业人才培养质量的重要指标，按照以学校为主体，教育行政部门引导，社会用人单位参与，校内成绩与企业实践考核相结合的要求，健全社会、用人单位跟踪调查制度，学生、家长意见反馈制度，学校教学各个环节质量的动态监控制度，形成行业企业参与、学校与社会有机结合的有效评价机制。

以“就业率”、“就业质量”、“企业满意度”、“创业成效”为主要指标，由学校、行业企业共同参与对教学全过程实行节点监控、过程监控及评价。教学过程结束，进行终结性评价和反馈，最终形成科学的教育教学质量监控评价体系，为本专业基于“动漫产品生产流程”的教学模式下的教学质量目标提供保障。系统设计见图 3-24。

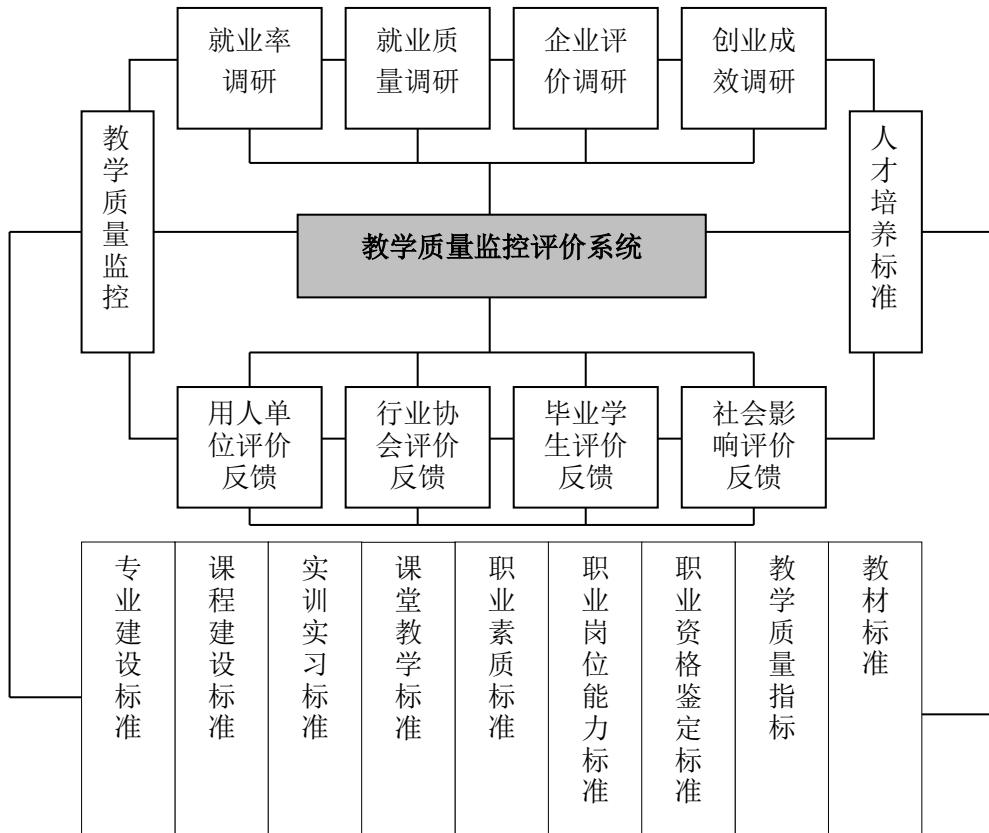


图 3-24 教学质量监控评价系统运行示意

（八）社会服务

1. 搞好陕西省高职高专院校计算机技能竞赛服务工作

配合陕西省教委丰富完成专业技能竞赛模块设置工作，拟建议设置“影视动画设计”、“游戏角色设计”、“建筑动画设计”、“电视片头包装设计”等专业赛项。完成赛项考纲、评分标准的制定；提供专业化竞赛场地；提供专业技术支持队伍。

2. 开发继续教育培训服务项目，共享教学资源

充分利用现有的实训设施及师资，为社会人员提供终生学习和深造的机会。举办各种专业对口培训班，预计年均可承担继续教育专业培训量为每年 200 人次以上。

利用专业拥有的优秀人力资源和设施、设备资源，面向陕西省及华北地区开展职业技能培训，支持中职院校的专业师资技能培训工作，帮助中职院校动漫相关专业基础课程建设，建立影视动画、游戏专业远程网络教学支援平台，实现部分动漫游戏教学资源共享。

六、建设进程与经费预算

序号	建设内容		建设进度		经费预算(万元)		项目绩效		
	项目名称	具体内容	2018至2019年度	2019至2020年度	2018至2019年度		2019至2020年度		
					央财	其他	央财	其他	
项目合计10个 具体建设内容合计22项		---		---		100	55	100	
1	机制体制创新	合计(万元)			5	5			
		1. 制度内涵建设	①《制度内涵建设计划》 ②建立符合职业教育发展的建设保障制度,为提升专业服务产业能力提供依据。	①《制度内涵建设报告》 ②完成专业发展制度内涵建设的各项工作,对专业发展具有指引作用。	5	5		形成本专业发展的建设保障制度和建设报告。	
2	创新人才培养模式	合计(万元)			9	5	14	5	
		1. 人才培养模式改革	①探索“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式,进行研讨工作; ②完成人才需求调研报告; ③制定“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的《动漫设计与制作》专业人才培养方案; ④接受专家评审意见; ⑤完成项目驱动教学案例。	①完善制定人才培养方案; ②完成人才培养方案实施总结报告; ③接受专家评审意见。 ④形成特色鲜明的专业人才培养模式。	4	5	9	5	
		2. “基于动漫产品生产流程”的课程体系设计	①开展构建“基于动漫产品生产流程”的课程体系设计研讨论证; ②校企合作开发专业教学标准; ③完成课程体系框架设计。	①完成专业教学标准的制定; ②完成专业核心课程的教学情境设计; ③完成综合实训环节设计。	5	5		构建设计完成科学合理的课程体系,完成专业化课程标准的制定汇编。	
		合计(万元)			18	10	21	10	

3	课程与教学资源建设	1. 优质核心课程	①按照精品课程标准建设《动画运动规律》《动画前期设计》《角色与场景设计》3门专业核心课程; ②3门课程按照校级精品课程建设标准验收。	①按照精品课程标准建设《游戏角色模型制作》、《影视动画设计》、《影视动画特效与后期制作》3门专业核心课程; ②《游戏角色模型制作》按照校级精品课程建设标准验收; ③《影视动画特效与后期制作》按照市级精品课程建设标准验收; ④《影视动画设计》按照国家级精品课程建设标准验收。	10	10	建设完成6门专业核心课程,每门精品课程在教学情境设计上都有新的思路与突破,教学资源充实,有较强的共享价值。	完成6门专业核心课程内容跟随职业岗位能力要求发展进行有效的更新与调整。
		2. 配套教材建设	①编写高职动漫设计与制作专业特色教材3本; ②完成《平面构成》、《立体构成》、《色彩构成》教材编写和出版工作。11月完成。	①编写高职动漫设计与制作专业特色教材3本; ②完成《游戏角色模型制作》、《影视动画设计》、《影视动画特效与后期》教材的编写和出版工作。				
		3. 课程资源建设	①启动专业课程资源建设,职责到人; ②制定专业课程资源设计方案; ③研发计划实施; ④邀请专家论证,接受评审意见。	①建设完成开放式网络资源平台,包括专业标准、教学课件、教学方案、教学录像、操作指导、训练项目、案例欣赏、设计素材; ②使用测试,详细的用户使用记录与评价; ③邀请专家论证,接受评审意见。		3	10	建立内容充实,分类细化的配套课程资源。
4	教学团队建设	合计(万元)			15	12		
		1. 培养专业带头人	①制定专业带头人培养计划; ②按照学院关于专业带头人的专业素质和教学能力标准进行培养,在校企合作、专业建设中起领头作用; ③专业带头人获得专业技能证书; ④专业带头人开展项目设计1项以上。	①深化专业带头人培养工作,能在专业建设中起带头作用; ②主持市级以上教学或科研项目,有创作或设计作品在市以上专业展览、交流会展出与交流; ③组建一个具有本专业特色的教学团队; ④达到专业带头人培养要求。	2.5	2	培养完成专业带头人,专业带头人建设核心课程2门以上,对整个教学团队具有引领示范作用。	专业带头人,在课程建设或项目建设方面完成市级以上立项,在相关领域形成一定影响。

		2. 聘请兼职专业带头人	①完成《企业兼职专业带头人聘用计划》; ②详细聘请名单与资料;	①完成企业兼职专业带头人聘请工作,开展专业建设指导工作。 ②聘请工作记录; ③兼职专业带头人1年内开展专题讲座或专业研讨不少于2次,有详细的过程资料,如视频、照片。	1	1	完成企业兼职专业带头人聘请工作,企业兼职人员以先进的行业经验对专业建设进行指导。	长期深入参与专业方案制定、课程设计与开发、专业指导等工作。
		3. 引进骨干教师	①制定《专业骨干教师引进计划》,确定2名引进骨干教师计划; ②完成《专业骨干教师引进计划》,公示引进名单与资料;	①完成2名具有211院校硕士研究生学历的骨干教师引进工作; ②引进骨干教师取得具有中级以上设计师证书; ③引进骨干教师在本院动漫设计与制作专业承担半年以上教学任务。	3	3	完成引进骨干教师工作,引进人员符合学院人才引进制度各项要求。	完成对引进骨干教师各项工作,引进人员符合学院人才引进制度各项要求。
		4. 培养“双师”骨干教师	①完成《双师素质骨干教师培养计划》; ②2名骨干教师取得高等级职业技能证书; ③负责1门核心课程建设; ④有专业设计项目、艺术设计作品在正规的学术交流会; ⑤到企业进行生产性实训、顶岗实习或与企业合作发展项目等,不得少于30天。	①2名骨干教师取得高等级职业技能证书; ②所有骨干教师在教学考核中获优良; ③所有骨干教师有专业设计项目、艺术设计作品在正规的学术交流会或专业展览会上发布、展出; ④到企业进行生产性实训、顶岗实习或与企业合作发展项目等,不得少于30天。	4.5	3	完成对“双师素质”骨干教师的培养工作,被培养人员符合“双师素质”骨干教师能力要求。	完成对“双师素质”骨干教师各项绩效考核,骨干教师在课程教学、课程建设、企业实践中发挥示范作用。
		5. 聘请行业企业兼职教师	①制定《专业兼职教师聘用计划》,完成5名兼职教师的聘用工作; ②签订聘用合同; ③发放教学任务书。	①按照《专业兼职教师聘用计划》,完成10名专业兼职教师的聘用工作; ②签订聘用合同; ③发放教学任务书。	4	3	完成对企业兼职教师的聘请工作,被聘请人员具有较强的专业技术服务能力。	完成对企业兼职教师各项绩效考核。
5	中高职衔接	合计 (万元)				1	1	
		1. 中高职衔接工作	①制定《中高职衔接工作计划》,开展衔接工作意向安排; ②制定合作协议框架。	①开展衔接工作,与协议中职院校就衔接工作制定完整合理的实施办法; ②签订合作协议,共同制定专业人才培养方案。		1	1	完成《中高职衔接工作计划》,选择意向中职院校,完成专业人才培养方案。
6	校内外实训	合计 (万元)			3	5		

	基地	实训基地制度建设	①修订学生校内实习管理办法; ②修订学生校外实习管理规定。	①修订实习管理办法; ②制定实习指导说明。	3	5		完成校内外实习基地管理办法与细则; 完成实习指导说明书。	制定 1 套校内外学生实习管理办法; 1 套实习指导说明。	
		合计 (万元)				50	25	48	25	
7	实训基地设备购置	1. 校企合作工作室	①完成实训项目开发计划; ②编写实训指导书; ③提供详细培训日志。	①完成实训环境布局设计; ②完成工作室的软硬件安装调试; ③引进 2 项动漫设计项目。			10		建设完成管理制度先进, 满足校企合作项目开发, 具有职业化环境的工作场地。	
		2. 三维角色造型中心	①完成实训环境布局设计; ②完成实训室的软硬件安装调试; ③完成专业实训教学。	①完成实训项目开发, 编写实训指导书; ②完成专业实训教学; ③开展职业资格鉴定与培训工作, 年培训 100 人次以上; ④提供详细培训日志。	10	15	10		建设完成三维动漫角色模型制作生产实训场地, 完成配套实训指导材料, 推荐实训环节具体实施, 完成相关培训工作。	
		3. 集群渲染工坊	①完成实训环境布局设计; ②完成实训室的软硬件安装调试; ③完成专业实训教学。	①完成实训项目开发, 编写实训指导书; ②完成专业实训教学; ③开展职业资格鉴定与培训工作, 年培训 100 人次以上; ④提供详细培训日志。	30	10	8		建设完成管理制度先进, 集群高效的动漫产品输出中心, 具有职业化环境的一流实训场地。	
		4. 影视动画特效后期制作室	①完成实训项目开发; ②编写实训指导书。 ③制定教学计划。	①完成实训环境布局设计; ②完成实训室的软硬件安装调试; ③完成专业实训教学; ④开展职业资格鉴定与培训工作, 年培训 100 人次以上; ⑤提供详细培训日志。	10		20	15	建设完成高品质影视动画特效制作基地, 具有职业化环境的一流实训场地。	
		5. 配音音效工作室	①完成实训项目开发; ②编写实训指导书; ③制定教学计划。	①完成实训环境布局设计; ②完成实训室的软硬件安装调试; ③完成专业实训教学; ④提供详细培训日志。				10	建设完成管理制度先进, 设备先进的音效制作工作室。	

8	第三方评价	合计 (万元)				2		1		
		1. 第三方评价方案及平台	①制定第三方评价方案和具体执行流程; ②启动建设第三方评价平台。	①建设第三方评价具体工作手册, 确定第三方评价标准; ②完善第三方评价平台, 建立第三方评价信息库。		2		1	完成第三方评价启动工作, 形成初步第三方评价流程和评价结果。	完成评价整体流程和评价分析报告, 形成长效的第三方评价机制。
9	毕业生监控	合计 (万元)				4				
		1. 毕业生监控方案及平台	①完成毕业生信息统计及毕业后跟踪工作; ②探索制定专业毕业生监控方案; ③启动搭建毕业生监控平台。	①汇总统计毕业生个人信息形成毕业生信息分析报告; ②建立典型毕业生跟踪工作制度和沟通反馈制度; ③完善毕业生监控网站平台;		4			形成毕业生监控工作制度及方案; 建立毕业生监控网站平台。	生成毕业生监控工作报告; 启动典型毕业生长期跟踪工作; 形成交互式毕业生监护平台。
10	社会服务能力 力建设	合计 (万元)				3		3		
		1. 专业技术 服务	①配合陕西省教委完成陕西省高职高专计算机技能竞赛的各项筹备组织工作; ②完成动漫设计竞赛模块考纲、评分标准的制定; ③提供专业化竞赛场地; ④提供专业教师组织技术支持队伍。	①配合陕西省教委丰富完成专业技能竞赛模块设置工作, 建议性设置“影视动画设计”、“游戏角色设计”、“建筑动画设计”、“电视片头包装设计”等专业赛项; ②完成各专业赛项考纲、评分标准的制定; ③提供专业化竞赛场地; ④提供专业教师组织技术支持队伍。		2		2	承担年度技能竞赛, 研究赛项规程及实施方案。	承担年度技能竞赛, 制定专业化赛场建设方案, 形成专业服务队伍。
		2. 社会培训	①开发继续教育培训服务项目, 充分利用现有的实训设施及师资, 为社会人员提供学习和深造的机会; ②举办各种专业对口培训班, 预计年均可承担继续教育专业培训量为 100 人次以上。	①开发继续教育培训服务项目, 充分利用现有的实训设施及师资, 为社会人员提供学习和深造的机会; ②举办各种专业对口培训班, 预计年均可承担继续教育专业培训量为 200 人次以上。		1		1	对外承担专业技能认证及培训工作。	承担每年 300 人次以上技能认证及对外培训工作。

七、保障措施

（一）组织保障

1. 专业建设指导委员会

聘请校内外相关部门领导及权威专家组成动漫设计与制作专业建设指导委员会，指导该专业制定切实可行的年度建设实施方案，明确建设验收要点、建设进度和建设要求，使实施方案具有较强的可操作性。

职责：指导专业制定切实可行的建设实施方案，帮助专业解决建设工作中遇到的政策、技术、资金问题，为专业建设方案的实施把握方向。

2. 专业建设实施小组

由系主任、书记、系秘及动漫设计教研室全体专兼职教师组成专业建设实施小组，直接负责各项目的运行与实施，严格按照批准的建设方案推进建设工作。系主任作为项目负责人，下设各个项目工作组。职责：

（1）项目负责人科学规划专业建设工作，领导全体专业建设实施小组成员按照国家重点专业建设要求开展工作；研究决定项目建设中的重大事项；落实建设资金和相关政策。

（2）项目工作组具体负责项目的日常管理的具体建设工作；及时处理方案实施和各子项目建设过程中出现的各种问题，对各建设项目实施过程控制和目标管理，及时提出需报领导小组研究议定的重大事项。

3. 专业教学督导小组

为进一步保证教学工作的有序进行，并保证教学质量能够达到专业人才培养的目标，成立动漫设计与制作专业教学督导小组全面监督检查教学工作的执行情况，并反馈相关结果，提出改进意见和建议。设组长1名，成员3-5名。

教学督导员必须由思想政治素质好，学术水平较高，教学经验丰富，热心教学研究和教学改革，责任心强，坚持原则，办事公道，身体健康，在群众中有较高威信的教师或干部组成。职责：

（1）围绕专业人才培养目标、专业建设、课程建设、实验室建设、教学仪器设备、教学内容及教学方法改革、教学质量、办学特色等方面进行督导和评估，并提出合理化的建议。

(2) 完善学生对教学质量的定期评价反馈制度，保障基于工作过程的课程方案的实施效果。

(3) 制定奖惩机制，激励教师积极投身教学改革的积极性。

4. 校企合作工作小组

校企合作工作小组职责：

(1) 合作企业参与指导专业人才培养方案的制定、教学内容设置和教学模式等教学建设活动，使专业教学更切合企业实际需求。

(2) 创建学生实习实训基地。每年定期向合作企业派送实习学生，并聘请合作企业的技术骨干担任实习指导教师。

(3) 加强产、学、研结合。每年向合作企业推荐优秀的毕业生，合作企业优先接收该专业的毕业生，使学院成为合作单位的人力资源供应单位、在岗职工的培训中心和下岗、转岗职工再就业的培训基地。

(4) 专业教师到合作企业进行下厂锻炼。

(5) 合作企业选派技术骨干作为专业的兼职教师。

(二) 实施保障

制定建设项目实施管理办法，实行“分级管理、责任到人、专家把关”，确保建设项目建设顺利实施。

1. 项目目标责任制

确定各建设项目具体责任人，并签订责任书，将目标责任制落实到每个具体项目工作组，各个项目的建设目标、建设内容、建设要求以批复的建设方案、建设项目推荐书为准，项目负责人不得随意变更。

2. 项目绩效考核机制

学院组织院内外专家组成监督、验收小组，对方案执行情况和项目的实际效果进行定期绩效考核，并在项目期满时，对建设项目进行验收。根据考核验收结果，进行奖惩。

(三) 经费保障

1. 资金筹措

学院的国家重点专业建设经费预算总额为 300 万元，其中包含中央财政、行业企业

投入和学院自筹经费。

(1) 中央财政支持

中央财政对学院创建动漫设计与制作重点专业投入资金 200 万元。

(2) 行业企业投入

中环信息集团，以投入设备等方式支持学院重点专业建设项目，计划投入设备价值 40 万元。

(3) 学院自筹

根据项目建设的需要，学院自筹建设资金 60 万元。

2. 资金监管

(1) 严格资金管理

加强和规范重点专业建设资金管理，加强各项资金使用过程的监督，确保专项资金使用的严肃性、合理性和有效性，使资金发挥最大的效益。

(2) 合理安排预算

严格经费执行预算，加强经费预算执行情况的分析，采取积极有效措施，按计划执行预算进度，保证资金规范、安全和高效使用。本着“以收定支，量入为出，保证重点，兼顾一般”的原则，使预算更加切合实际，利于操作，确保建设项目资金合理安排。

(四) 制度保障

为进一步促进学院教学工作的科学化、规范化，不断提高教学管理水平及教育教学质量，更好的执行落实既定的专业人才培养方案，按照学院宏观设计，各专业具体执行的原则，学院制定了相关保障制度，动漫设计与制作专业也根据需要制定了相关的内部制度，具体情况如下：

1. 学院制度

(1) 关于制（修）定专业人才培养方案的原则性意见

(2) 学分制管理试行方案

(3) 关于完善教学质量监控体系的意见

(4) 订单培养班组织实施办法（试行）

(5) 弹性学制组织实施办法（试行）

(6) 关于制（修）定课程标准的原则性意见

- (7) 精品课程建设管理暂行规定
- (8) 教师教学质量考核评价办法
- (9) 课程建设管理办法
- (10) 教材用后评价制度
- (11) 固定资产管理制度
- (12) 设备购置申请办法
- (13) 关于设备采购程序的规定
- (14) 设备验收实施办法
- (15) 设备管理规定
- (16) 实训基地管理制度
- (17) 建设项目设备管理办法
- (18) 实践性教学管理规范
- (19) 关于教职工进修的规定
- (20) 关于引进人才优惠政策的暂行规定
- (21) 聘请企业教师管理办法
- (22) 处室（系部）岗位目标管理考核办法
- (23) 教师下厂管理办法
- (24) 专业带头人及骨干教师标准和选聘管理办法
- (25) 校园网管理办法
- (26) 校园网信息发布管理规定
- (27) 校园网信息安全管理规定
- (28) 共享型课程资源技术规范
- (29) 共享型专业课程资源管理与应用规范
- (30) 课程资源管理暂行规定

2. 专业内部制度

- (1) 教学制度建设

《动漫设计与制作专业课程开发管理办法》、《动漫设计与制作专业课程评价办法》、《动漫设计与制作专业教学资源开发管理办法》、《动漫设计与制作专业校内实训基地管理制度》、《动漫设计与制作专业校外实训基地运行管理办法》、《动漫设计与制作专业校外实训基地教学标准》、《动漫设计与制作专业顶岗实习岗位标准》。

（2）师资队伍管理制度建设

《动漫设计与制作专业专任教师岗位职责》、《动漫设计与制作专业带头人和骨干教师标准》、《动漫设计与制作专业实训教师岗位职责》、《动漫设计与制作专业教师听课制度》。同时制定《兼职教师管理制度》，建立对兼职教师人力资源管理，吸引企业一线从业人员到校担任教学与课程开发的工作。

（3）校企合作制度建设

制定《“工学结合”管理实施办法》、《“工学结合”实施管理细则》、《教师主持参与企业科研项目管理办法》。

（4）学生管理和评价制度建设

制定《动漫设计与制作专业学生顶岗实习管理制度》，使学生对校外实习和顶岗实习真正重视起来，保障学生顶岗实习过程的有效监控；制定《动漫设计与制作专业学生教学反馈评价制度》完善学生对教学质量的定期评价反馈制度，保障基于工作过程的课程方案的实施效果。制定《毕业生定期跟踪反馈信息制度》，建立毕业生定期跟踪反馈，不断追踪调查毕业生在用人单位的成长过程，保障人才培养的质量。