

动漫制作技术专业人才培养方案

(2024、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.....	错误!未定义书签。
(一) 编制背景与政策依据.....	错误!未定义书签。
(二) 产业链对接情况.....	错误!未定义书签。
(三) 培养定位与模式.....	错误!未定义书签。
(四) 适用范围.....	错误!未定义书签。
二、专业名称(代码)	错误!未定义书签。
三、入学基本要求.....	5
四、基本修业年限.....	错误!未定义书签。
基本修业年限: 三年.....	错误!未定义书签。
五、职业面向.....	错误!未定义书签。
六、培养目标.....	错误!未定义书签。
七、培养规格.....	错误!未定义书签。
7.1 素质.....	错误!未定义书签。
7.2 知识.....	错误!未定义书签。
7.3 能力.....	错误!未定义书签。
八、课程设置及学时安排.....	错误!未定义书签。
8.1 课程设置.....	错误!未定义书签。
8.2 学时安排.....	错误!未定义书签。
8.3 课程教学计划表.....	12
8.4 学时学分汇总.....	14
8.5 教学周数分配表.....	15
九、师资队伍.....	错误!未定义书签。

9.1 队伍结构.....	错误!未定义书签。
9.2 专业带头人.....	错误!未定义书签。
9.3 专任教师.....	错误!未定义书签。
9.4 兼职教师.....	错误!未定义书签。
9.5 培养机制.....	16
十、教学条件.....	错误!未定义书签。
10.1 教学设施.....	错误!未定义书签。
10.2 教学资源.....	错误!未定义书签。
10.3 教学方法.....	18
10.4 学习评价.....	18
10.5 质量管理.....	18
十一、质量保障和毕业要求.....	错误!未定义书签。
11.1 质量保障.....	错误!未定义书签。
11.2 毕业要求.....	错误!未定义书签。

一、概述

（一）编制背景与政策依据

本人才培养方案严格依据《高等职业教育专科动漫制作技术专业教学标准》(510215)、《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)及职业教育人才培养方案制修订国家规范要求编制。立足数字文创、动漫产业转型升级发展需求,对接文化艺术业动画创作全产业链岗位标准,聚焦二维动漫创作、角色场景设计、动画后期合成等核心岗位能力需求,坚持立德树人根本任务,深化产教融合、校企合作,践行“岗课赛证融通”育人模式。

方案围绕德技并修、工学结合的育人目标,科学规划人才培养规格、课程体系、师资建设、实训条件及质量保障体系,全面适配高职专科人才培养规律,着力解决产业岗位需求与教学衔接问题,培养适配动漫行业高质量发展的高素质技术技能人才,服务区域数字文化产业创新发展。本方案适用于三年制高职专科动漫制作技术专业全日制学生培养。

（二）产业链对接情况

本专业精准对接黑龙江省数字文创、动漫影视、数字文旅、新媒体动画、游戏美术等核心产业链,深度适配区域动漫产业转型升级与冰雪文创、本土非遗文化数字化发展需求,全方位覆盖动漫创作生产全流程上下游环节,具体对接产业链结构如下:

产业链上游:对接动漫创意策划、原创IP孵化、冰雪文化与龙江民俗非遗素材调研、动画剧本创编、角色概念设定、场景企划等前期研发环节,聚焦本土特色动漫内容原创开发,助力黑龙江特色文化IP数字化转化。

产业链中游:为本专业核心对接环节,全面覆盖二维动画原画设计、动画中间帧制作、三维角色建模、场景建模、骨骼绑定、动画渲染、分镜脚本设计、动态插画制作、短视频动画制作、特效制作等核心技术岗位,匹配本地动漫企业核心用工需求。重点对接哈尔滨一泽映画文化传播有限公司二维动画制作、哈尔滨长颈鹿动漫科技有限公司三维动画研发等核心业务板块。

产业链下游:对接动画后期合成、影视剪辑、音效适配、动漫作品输出、动画衍生品视觉设计、新媒体动画宣发、数字文旅动画落地、商业动画项目落地执行等后期制作与运营应用领域。

本专业立足黑龙江区域产业特色,重点服务省内冰雪动漫创作、民俗非遗动漫化转化、本土文旅数字动画制作、新媒体短视频动画、商业宣传动画、游戏美术外包等特色产业场景,补齐区域动漫产业技术技能人才缺口,助力黑龙江数字文创与动漫产业高质量、特色化发展。

（三）培养定位与模式

本专业坚持立德树人、德技并修、工学结合的育人宗旨，面向东北地区及黑龙江省动漫制作企业、影视传媒公司、数字文创公司、新媒体科技企业、游戏美术设计公司、文旅创意企业等用人单位，培养具备扎实的动漫设计理论基础、熟练的二维、三维动画制作技能，系统掌握角色与场景设计、分镜创作、动画制作、后期合成、特效渲染等核心专业能力，兼具工匠精神、创新创意能力、本土文化素养和岗位适配能力，能够独立完成动漫项目设计、制作、落地全流程工作的高素质技术技能型动漫专业人才。

本专业采用“2+0.5+0.5”工学交替、岗课赛证融通、校企二元共育的特色培养模式，深度联动哈尔滨一泽映画文化传播有限公司、哈尔滨长颈鹿动漫科技有限公司两大核心合作企业落地实施，

（四）适用范围

本人才培养方案适用于黑龙江三江美术职业学院**2024级、2025级**动漫制作技术专业三年制高职专科全日制学生，是本专业开展日常教学实施、课程建设、实训管理、学生培养、教学改革、质量评价与就业指导的纲领性指导文件。

二、专业名称及代码

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，热爱视觉设计行业，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

本专业对接电子与信息大类、计算机类专业集群，服务文化艺术业动漫创作、数字内容制作领域，适配动画创作核心职业岗位，覆盖动漫设计、制作、后期全流程位群，职业面向精准匹配行业岗位标准与职业技能等级证书要求。

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，面向数字内容服务行业的动画设计人员、动画制作员等职业，能够从事原画设计、三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等工作的高技能人才。

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

7.3.3 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

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。

公共基础课程聚焦立德树人、综合素质培养，夯实学生文化基础、思政素养、身心素质和通用能力，融入课程思政元素，实现全员、全程、全方位育人。主要包含：思想道德与法治、形势与政策、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育、大学生安全教育、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想专题辅导、大学生职业规划、创业与就业指导、大学英语、应用文写作、计算机应用基础、人工智能、艺术学概论及多门公共选修课程。

8.1.2 专业课程

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

专业基础课程侧重夯实学生美术功底、软件基础和专业理论，为核心技能学习奠定基础，对接岗位基础能力要求。课程包含：动漫素描、动漫构成、动漫色彩、动漫速写、动漫运动规律、动漫数字绘画、动漫分镜头设计、动漫软件基础、PS软件基础、Ai角色制作、Ai分镜制作、Ai动画制作、二维软件基础、动画剪辑软件基础。

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学任务与要求
1	动漫美术基础领域	完成动漫人物、场景、道具的素描、速写、色彩绘制，把控造型比例、光影效果、色彩搭配，完成基础美术素材创作。	掌握素描透视、人体结构、场景构图知识；熟练完成动漫速写、色彩渲染、构成设计；具备基础美术造型能力，能够独立绘制动漫基础素材，适配前期设计岗位基础需求。
2	动漫软件基础领域	运用PS、AI、二维动画等基础软件，完成素材处理、图形绘制、基础动画制作、简单剪辑等基础工作任务。	熟练掌握各类专业基础软件的操作技巧，熟悉软件工具应用场景；能够独立完成图片修图、矢量绘制、基础动画制作、素材整合，具备软件实操基础能力。
3	动画基础理论领域	结合动画运动规律、分镜头基础理论，完成简单镜头设计、人物动作设计、画面节奏把控等基础创作任务。	掌握动画运动基本原理、镜头语言、分镜绘制规范；能够根据脚本完成基础分镜绘制和简单动作设计，理解动画创作基本逻辑，衔接核心课程学习。

(2) 专业核心课程

专业核心课程聚焦岗位核心技能，对接企业真实工作任务、职业技能等级证书考核标准，是培养学生岗位就业能力的核心课程。课程包含：动漫概念设计、动漫角色设计、动漫场景设计、动漫角色雕塑、二维动画制作、动漫剪辑软件基础、动漫特效制作、动漫后期合成、动画分镜设计、运动规律、动画剪辑。

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、原画绘制、风格把控	原画流程、造型设计、色彩体系、商用稿件规范；能输出标准化原画

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
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	二维动漫创作	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

专业拓展课程聚焦学生职业素养提升、岗位适配、实践落地及可持续发展，衔接实训、实习、毕业考核全环节，主要包含：安全教育、岗位职责认知、职业发展规划、行业职业道德、项目测试规范、毕业设计指导、顶岗实习实训等课程内容，全方位提升学生岗位适配能力和职业综合素养。

8.1.3实践教学环节

坚持工学结合、理实一体化教学理念，强化实践教学占比，构建“课堂实训+校内集训+企业实习+项目实战”四级实践教学体系，实践学时占比符合高职教学改革规范。

（1）实训教学：依托校内二维动画实训室、美术基础实训室、动画软件实训室，开展常态化课程实训、专项技能集训、项目模拟实训，覆盖美术基础、软件操作、动画制作、后期合成等所有专业技能模块，实现“教、学、做、练”一体化。

（2）实习教学：顶岗实习为专业必修核心实践课程，是学生毕业必备条件。学生第五、六学期进入合作企业开展全职顶岗实习，深度参与企业真实动漫项目制作，熟悉企业生产流程、管理制度、岗位标准。通过岗位实操，综合运用专业知识解决实际工作问题，积累行业工作经验，提升岗位适配能力和就业竞争力。

实习期间学生需严格遵守校企双重管理制度，遵纪守法、爱岗敬业，认真记录实习日志，总结岗位经验，独立完成实习报告，杜绝抄袭、代做等行为，按要求完成全部实习任务，方可获得实习学分。学校与企业双向监督考核，保障实习质量。

8.1.4课程思政建设要求

全面落实立德树人根本任务，深度发挥思政课程与课程思政协同育人功能，将工匠精神、文化自信、版权意识、职业道德、家国情怀融入所有课程教学全过程。结合动漫专业特色，融入中华优秀传统文化、国产动漫产业发展成就、文创创新理念，引导学生树立正确的创作价值观，坚守行业底线，打造全员全程全方位育人格局。

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	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	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	二维动漫创作	是	120/40/80	5			120			
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	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				
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

严格按照职业教育师资建设规范及专业教学标准，对标“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”建设要求，将师德师风作为师资建设第一标准，打造结构合理、双师兼备、专兼结合的高水平教学团队。

9.1 师资队伍结构

本专业生师比严格控制在10:1以内，双师素质教师占专业教师比例 $\geq 80\%$ 。团队配置标准：专任教师不少于6人，兼职行业教师不少于3人；专任教师中高级专业技术职称教师2人，占专任教师24%；硕士及以上学历教师3人，占专任教师18%。所有专业教师均具备多课程教学能力，每人可独立承担2-3门专业技能课或拓展课程教学工作，适配理实一体化教学需求。

9.2 专业带头人

配备专职专业带头人，具备副高级及以上专业技术职称，拥有5年以上动漫专业教学管理经验和行业项目实践经验，熟悉动漫产业发展趋势、专业教学标准和人才培养改革要求，能够牵头开展专业建设、课程改革、实训建设、校企合作、师资培养等工作，引领专业高质量发展。

9.3 专任教师

专任教师均具备本科、硕士研究生及以上学历、相关专业教师资格，具备扎实的专业理论功底和实操教学能力。所有专任教师定期参与企业实践、行业培训、教研教改活动，持续更新行业知识和教学方法，75%教师具备双师素质，能够胜任理论教学、实训指导、项目辅导、竞赛指导等多元教学工作。

9.4 兼职教师

聘请行业企业资深设计师、项目总监、技术骨干担任兼职教师，兼职教师均具备3年以上行业一线工作经验，熟悉企业岗位标准和项目流程。主要承担实训教学、顶岗实习指导、项目实战教学、毕业设计指导等工作，将行业新技术、新工艺、新标准融入课堂，实现校企教学无缝衔接。

9.5 培养机制

1. 定期开展教师培训、教研活动、企业挂职锻炼；
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

围绕专业教学、实训、实习全流程需求，配齐建强专业教室、校内实训基地、校外实习基地，构建完善的软硬件教学保障体系，完全满足理实一体化教学和岗位实训需求。

10.1.1 专业教室基本要求

所有公共课、专业课教室均配备多媒体教学设备、投影系统、网络设备，满足信息化教学需求。教室布局适配艺术教学、案例讲解、作品展示、小组研讨等教学场景，教具齐全、设施完好，能够保障日常理论教学、课堂实训、作品点评有序开展。

10.1.2 校内外实验、实训场所基本要求

(1) 校内实训基地

建成标准化、多功能校内实训基地，覆盖美术基础、二维动画、软件实训全场景，满足教、学、做一体化教学需求，设备配置与行业主流技术同步。

序号	实训基地（室）名称	功能（实训项目）	面积、设备名称及台套数要求	工位数
1	二维动画实训室	开展二维动画描线、上色、原画绘制、中间帧制作、短篇动画创作等实训项目	配备专业透台桌42张，配套动画绘制工具、高清显示设备，设备完好率100%	42
2	美术基础实训室	开展素描、速写、色彩、动漫造型、艺术构图等美术基础实训训练	配备多媒体投影设备1台、全套画架、画板、绘画耗材，场地采光、灯光符合艺术实训标准	50

3	动画软件实训室	开展二维三维软件操作、数字绘画、特效制作、后期合成、剪辑输出等软件实训项目	配备华擎P41C-DE专业实训电脑45台，预装行业最新版设计、动画、后期软件，网络全覆盖	45
---	---------	---------------------------------------	--	----

(2) 校外实习实训基地

深化校企深度融合，共建6个稳定的校外实训实习基地，覆盖动漫设计、二维动画制作、文创设计、影视后期等核心领域，能够完全满足本专业学生顶岗实习、项目实训、就业实践需求。

序号	实训基地名称	合作单位	实训项目	备注
1	二维动漫实训基地	哈尔滨云中鸟动漫有限公司	二维动画设计、原画制作、动画后期实训	长期合作基地
2	二维动漫实训基地	哈尔滨智云科技有限公司	二维动画设计、数字绘画、场景设计实训	长期合作基地
3	二维动漫实训基地	哈尔滨一泽映画有限公司	动画分镜设计、原画创作、成片剪辑实训	长期合作基地
4	二维动漫实训基地	苏州奥拉动漫制作有限公司	原创动漫设计、动画项目实战实训	跨区域合作基地
5	二维动漫实训基地	哈尔滨朝喜文创动漫科技有限公司	文创动漫设计、角色IP创作实训	长期合作基地
6	二维动漫实训基地	哈尔滨丙戌文化传媒有限公司	动画后期合成、特效制作、短片输出实训	长期合作基地

10.1.3 实习场所基本要求

顶岗实习合作企业需具备中等以上经营规模，配备行业主流设备和完善的项目体系，业务量充足，具备稳定的学生接纳能力和成熟的实习培养机制。企业需配备专职行业导师，拥有丰富的实习指导经验，能够为学生提供专业对口的实习岗位，严格落实实习指导、日常管理、考核评价工作，如实出具实习鉴定意见和成绩，保障实习育人实效。

10.2 教学资源

10.2.1 教材选用基本要求

优先选用教育部“十四五”高职高专国家规划教材、行业权威规范教材，严格执行教材审核、选用、管理制度。鼓励专任教师联合行业专家、企业技术骨干开发校本实训教材、活页式教材，将行业新技术、新工艺、职业技能等级标准、企业项目案例融入教材内容，贴合岗位实操需求。

10.2.2 图书文献配备基本要求

学院馆藏资源充足，系统配备动漫设计、美术绘画、动画制作、影视后期、数字媒体、

文创设计等专业图书、期刊、行业手册，能够满足学生课后学习、师资教研、项目创作的文献查阅需求，覆盖专业全知识领域。

10.2.3 数字资源配置基本要求

配套完善的数字化教学资源，包含专业电子图书、教学课件、实训视频、案例库、试题库、在线精品课程、资源共享课程等。依托网络教学平台，实现教学资源线上共享、自主学习、在线答疑，满足学生碎片化学习、反复实训的学习需求，适配信息化教学改革要求。

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。结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型，推行"工作室"模式教学，将实际项目有机嵌入课堂教学。

10.4 学习评价

积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，可通过课堂提问、学生作业、平时测验、实验、计算机上机考试和笔试等情况综合评价学生成绩，对在学习和应用上有创新的学生应特别给予鼓励。过程性评价 $\geq 50\%$ ；多元评价（校/企/生/行业）；所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

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 质量保障体系

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：**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）。
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：**动漫创作、数字技能、AI 应用、综合素质达标
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：**符可升入动画、数字媒体艺术等职业本科专业