

# 动漫与游戏制作专业建设实施方案

## 一、培养目标与规格

### (一) 培养目标

本专业培养德、智、体、美全面发展，践行社会主义核心价值观，具有一定的文化水平、良好的职业道德和人文素养，掌握本专业的基本知识和主要技术技能，面向影视，动画，广告传媒，游戏等行业/职业类别/技术领域，能够从事三维制作，后期包装等工作的高素质技术技能人才。

### (二) 培养规格

#### 1. 素质能力

(1) 职业素质

(2) 掌握马列主义、毛泽东思想、邓小平理论的基本原理，坚持四项基本原则；

(3) 热爱本专业，具有良好的敬业精神和坚韧不拔的意志；

(4) 良好的团队意识与协作精神；

(5) 良好的服务意识和市场拓展精神；

(6) 有良好的语言沟通能力和文字组织能力。

#### 2. 职业能力

(1) 具有对动漫新技术、应用新领域的独立分析与理解能力和一定的创新能力；

(2) 具有对各类传媒的后期制作的能力；

(3) 具有使用专业软件设计二维及三维动画的能力；

(4) 具有影视编辑的能力熟练掌握市场上流行的常用软件的应用；

(5) 具有多媒体交互作品及多媒体课件的设计与制作能力；

(6) 具有进行室内外装潢设计、制作的综合运用能力；

(7) 具有设计与制作动态、交互式网页的能力。

### **3. 方法能力**

(1) 职业生涯规划能力；

(2) 自主学习和自我发展能力；

(3) 发现、分析、解决问题的能力；

(4) 任务安排与运用所学知识解决现场问题能力；

(5) 方案设计和开拓创新能力；

(6) 自我评价能力。

### **4. 社会能力**

(1) 良好的职业道德和敬业精神；

(2) 人际交往能力、公共关系处理能力和团队协作精神；

(3) 危机管理和自我约束能力；

(4) 良好的集体意识和社会责任心；

(5) 良好的环保意识、质量意识、安全意识；

(6) 团队协作、组织与管理能力。

### **5. 专业核心能力**

(1) 具有平面广告设计的能力；

(2) 具有能运用相关软件制作动画、漫画、插画的能力，具备创作二维动画、三维动画的能力；

(3) 具有影视编辑的能力熟练掌握市场上流行的常用软件的应用；

(4) 具有多媒体交互作品及多媒体课件的设计与制作能力；

## **二. 培养能力**

### **(一) 专业基本情况与在校生规模**

近年来，动漫制作技术专业建设思路清晰，主动适应《文化部关于“十三五”时期文化发展改革规划》中提出的“加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态，支持原创动漫创作生产和宣传推广，培育民族动漫创意和品牌，持续推动手机(移动终端)动漫等标准制定和推广，扶持建设国家动漫产业综合示范园区建设等”，专业与产业契合度高，产教融合紧密。本专业经过多年的发展和建设，现已发展成为师资队伍较强、培养特色鲜明的专业，并成为学院重点建设专业。

### **(二) 课程体系**

#### **1. 课程体系设计思路**

基于专业定位与专业建设思路，通过如下流程构建专业课程体系，即：“开展市场调研、了解专业面向→调研专业岗位群→分析岗位能力→凝练典型工作任务→归纳行动领域→构建学习领域→形成课程体系”。

#### **2. 岗位能力要求**

职业岗位能力、素质分析是规划人才培养方案的必要前提，是保证专业课程教学准确对接职业岗位的重要环节。我们经过广泛调研和周密论证，确定了与动漫设计与制作专业（影视动画设计、游戏美术设计）相关的典型岗位群，通过各岗位工作任务与过程分析，得出相应岗位的能力与素质要求。具体岗位能力素质要求参见表 2-1，2-2。

表 2-1 影视动画设计专业方向岗位能力、素质要求

岗位	岗位描述	职业岗位能力及素质要求
原画设计师	<p>原画设计师是创意顶端和创意执行团队之间的一个桥梁，既能领会概念设计师的原意，又熟悉三维设计特点，能把两者很好的衔接起来。具体工作：将创意顶端的概念作品根据分镜设计师、模型制作师的制作要求，把它加以具体化，添加色彩、细节，做成三视图（正面、背面、侧面）或者四视图（正面、背面、左侧面、右侧面）。</p>	<p>具备丰富的想象力</p> <p>具备较高的文化修养</p> <p>具备较深厚的绘画功底</p> <p>对于人体结构和生物体结构有全面认识</p> <p>对于服饰、发型、器皿有一定的研究</p> <p>对于流行文化有了解</p> <p>对于各种动画绘画风格有了解</p> <p>能够看懂故事脚本</p> <p>能够充分理解导演的意图</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>

<p>模型制作师</p>	<p>模型制作师根据原画设计师的设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型，根据设计图纸创建建筑室内外建筑效果。</p> <p>根据影视动画故事的彩色设定稿或根据镜头的色彩地图设计三维模型色彩和质感，设计模型的纹理特征，对三维模型进行UV编辑，使用图形图像软件绘制贴图，使用虚拟灯光塑造镜头中的场景的空间感和气氛，营造故事的情绪，使用材质或灯光特技制作特效。</p>	<p>具有一定的绘画能力</p> <p>具备较强的三维空间造型能力</p> <p>对于人体结构和生物体结构有全面认识</p> <p>掌握常用的三维模型制作软件</p> <p>精通动画模型布线规则</p> <p>了解影视动画模型创建标准</p> <p>具有较强的色彩运用能力</p> <p>了解材质特性（如金属、木材、玻璃等）</p> <p>能够熟练使用三维软件或相关插件对三维模型进行UV编辑。</p> <p>至少熟练使用一种图像处理软件（Painter、Photoshop）</p> <p>了解游戏模型贴图的制作标准</p> <p>掌握基本的摄影用光规则，灵活应用布光</p> <p>养成良好的工作习惯</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>
<p>动画设计师</p>	<p>动画设计师根据主创要求，依据分镜设计，协同模型制作师，制作镜头运动，确定时间和角色在镜头中的走位，对于三维角色或道具进行基本的控制设定，制作三维角色肢体和表情动画，使三维角色产生生动的表</p>	<p>独立完成工作的能力</p> <p>具备丰富的想象力和一定的表演技能</p> <p>具备较强的观察能力</p> <p>了解动画的历史，熟悉动画流程</p> <p>对各种生物或物体的运动敏感，能够很好地把握运动的节奏</p> <p>熟练掌握动画运动规律并能灵活运用</p> <p>能够使用三维动画软件进行动画角色的设定</p>

	<p>演，制作道具动画，方便后期特效人员使用后期合成软件对动画进行合成输出。</p>	<p>熟练使用三维软件动画制作模块</p> <p>能够独立完成后期合成和制作特效</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>
后期特效师	<p>后期特效师根据项目的需求使用特效编辑软件对片源素材进行抠像合成、特效添加、色调处理。使用片源素材表达创意主题；使用音频编辑软件制作音效；使用剪辑类软件进行音画对位制作成片。</p>	<p>具有较强的分析和解决问题的能力</p> <p>对于电影语言具有较深的理解</p> <p>具有较强的美术鉴赏能力</p> <p>具有较深的音乐修养</p> <p>能够熟练使用常用的特效剪辑软件</p> <p>能够熟练使用常用的音频编辑软件</p> <p>能够使用影像设备进行素材拍摄</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>

表 2-2 游戏美术设计专业方向岗位能力、素质要求

<p>原型设计师</p>	<p>游戏原型设计师担负了将游戏企划抽象的想法搭建起一个具体的视觉框架，迈出游戏图像化的第一步的重任。统一创作团队的认知，确定设计的方向，明确表现的风格。具体工作：在游戏公司中负责游戏世界里一切角色、场景、道具造型设计。根据游戏策划提出的要求，创造出角色或物体，并绘制出专业的设计稿提供给创意执行部门。除此之外，游戏原型设计师也经常负责一些游戏界面设计、游戏宣传插画绘制、材质绘制等工作。</p>	<p>具备丰富的想象力</p> <p>具备较高的文化修养</p> <p>具备较深厚的绘画功底</p> <p>对于人体结构和生物体结构有全面认识</p> <p>对于服饰、发型、器皿有一定的研究</p> <p>对于流行文化有了解</p> <p>对于各种动画绘画风格有了解</p> <p>能够看懂故事脚本</p> <p>能够充分理解游戏企划人员的意图</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>
--------------	--	---

<p>模型制 作师</p>	<p>游戏模型制作师担负游戏道具、场景、生物、角色建模及相关贴图的制作等，同时加入游戏引擎的实际应用，掌握 3ds Max 在网络游戏制作、次世代游戏制作领域的应用，熟悉了解技术和艺术设计要求，并在高、低多边形建模与贴图方面有着深刻的理解。同时研究各种游戏原画设定的艺术风格和技术规格，保证所创作的角色符合设计、动画、整体或单个关卡艺术设计风格要求。</p>	<p>具有一定的绘画能力</p> <p>具备较强的三维空间造型能力</p> <p>对于人体结构和生物体结构有全面认识</p> <p>掌握常用的三维模型制作软件</p> <p>精通动画模型布线规则</p> <p>了解影视动画模型创建标准</p> <p>养成良好的工作习惯</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>
<p>动作设 计师</p>	<p>游戏动作设计师根据主创要求，依据关卡设计，协同模型制作师，制作角色动作，确定时间和角色在镜头中的肢体语言，对于三维角色或道具进行基本的控制设定，制作三维角色肢体和表情动作，使三维角色产生生动的表演如行走、跑跳、攻</p>	<p>独立完成工作的能力</p> <p>具备丰富的想象力和一定的表演技能</p> <p>具备较强的观察能力</p> <p>对各种生物或物体的运动敏感，能够很好地把握运动的节奏</p> <p>熟练掌握角色运动规律并能灵活运用</p> <p>能够使用三维动画软件进行角色动作设定</p> <p>熟练使用三维软件动作制作模块</p> <p>能够独立完成后期合成和制作特效</p>

	<p>击等。制作道具动画，方便后期特效人员使用特效合成插件、软件对角色进行特效添加。</p>	<p>具有较好的团队合作意识</p>
特效设计师	<p>游戏特效设计师担负2D\3D游戏中的各种特效制作工作，包括刀、剑、斧子、枪等不同物理兵器道具的打击特效，各种魔法如治疗法术类、辅助法术类、元素法术类、召唤法术类的特效设计与制作，以及游戏场景中各种特效的制作。依照游戏标准的制作工艺流程制作每一种特效，包括分镜设计、切片动画、特效贴图制作、粒子特效制作、后期合成等整个流程。</p>	<p>独立完成工作的能力</p> <p>具备丰富的想象力和一定的表演技能</p> <p>具备较强的观察能力</p> <p>对各种特效、颜色控制有着深刻理解</p> <p>熟练掌握动画运动规律并能灵活运用</p> <p>能够使用三维动画软件进行游戏特效设定</p> <p>熟练使用三维软件动画制作各特效模块</p> <p>能够独立完成后期合成和制作特效</p> <p>具有较好的团队合作意识</p>

### 三、人才培养目标

根据动漫产业人才特点，密切跟踪动漫产业的人才技能

规格要求和发展趋势、对动漫设计与制作专业职业标准进行深刻的调查研究，以此为依据，开展了对动漫设计与制作专业（影视动画设计方向、游戏美术设计方向）的专业岗位要求和人才培养工作内涵的研讨工作，确定了本专业培养目标：

本专业培养德、智、体全面发展，具有良好的职业素养、团队精神和创新意识，熟悉动漫行业专业知识与技术实现手段，适应影视动画和游戏产品制作生产一线工作需要，既具有较强的“创意执行”能力，又能理解动漫产品设计生产流程及标准的优秀高端技能型专门人才。职业岗位与人才培养重点参见表 3-1。

表 3-1 职业岗位与人才培养重点

专业方向	产品生产流程	岗位群	岗位分级
影视动画设计	前期： ①策划②剧本③角色、场景设定	编导 原画设计 师	创意顶端  (职业发展)
	中期： ①分镜设计②模型制作③角色、场景、道具 ④UV、材质、灯光④特效动作	模型制作 师 动画设计 师	创意 执行  (职业 基础)
	后期： ①渲染②音乐剪辑③修改合成④出片压制⑤ 发布推广	后期特效 师	
游戏	前期：	策划	创意顶端

美术 设计	①游戏策划②游戏原型设计③背景艺术文档	原型设计 师	(职业发展)
	中期: ①原画设定②模型制作③模型贴图④动作设计	模型制作 师 动作设计 师	创意 执行 (职业 基础)
	后期: ①特效制作②音效制作③生成 DEMO④发布 测试	特效设计 师	

## 四、课程体系建设

### (一) “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。以重点就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”的人才培养模式的内涵，丰富和提高职业岗位技能的递进和学生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 4-1、4-2

表 4-1 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	生产产线	工作任务	职业能力
------	------	------	------	------

	位				
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	意 顶 端  业 发 展 能 力 培 养
				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	
			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		原 画设 计师	角色造型设 计	
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					
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	角色模型制 作	掌握常用的三维模型制作软件	意 执 行
				精通动画模型布线规则	
				了解影视动画模型创建标准	
		加 工	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三维模型进行UV编	

				辑	业 基 础 核 心 能 力 培 养
			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	
动画 制作	动画 设计 师	动	表情动画制 作	具备丰富的想象力和一定的表演技能	
				较强的观察能力	
				使用三维动画软件进行动画角色表情的 设定	
			动作设计制 作	对各种运动敏感,能够很好地把握运动的 节奏	
				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	
			场景动画制 作	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 制作	后 期特 效师	后 期特效 渲染与 输出	动画特效制 作	对于电影语言具有较深的理解	
				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	
			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					
影片 输出	剪 辑 师	输出	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	音乐节奏控制能力	

			压制	能够熟练使用常用的剪辑软件进行压制	
--	--	--	----	-------------------	--

表 4-2 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	游戏脚本方案设计能力			
			开发计划	游戏主题设定能力			
			中后期作业监督	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			
				游戏脚本、玩法、关卡、攻略设定能力	游戏场景分解画面能力		
			游戏设定	节奏控制能力			
				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			
	原型设计		原型设计师		角色原型设计	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	意 执 行
				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	
			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	
动作设计	动作设计师	中期制作加工	骨骼绑定制作	了解游戏角色骨骼搭建标准	业 基 础 核 心 能 力 培 养
				较强的观察能力	
				Bone、biped 骨骼搭建、各类角色骨骼搭建	
			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	
				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	特	后	角色特效制	拥有丰富游戏画面感觉	

制作	特效设计师	特效渲染与测试	特效制作	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
			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
			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
			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

### 3. 创新创业教育

本专业积极响应国家和学院的号召，积极进行学生创新创业教育。组织学生积极参加职业院校学生技能比赛，多名参赛学生取得了优异的成绩。

## 五、培养条件

### （一）教学经费投入

学院高度重视教学工作，不断加大教学经费投入。近年来，省财政和省教育厅以及学校等各类专业建设投入不断加大，有效推动了教学改革、教学质量和人才培养质量的提升。学校每年都划拨一定的经费，积极组织各专业教师参加各类教学相关会议，开展校内科研教学改革和校内创新创业成果的申报工作，激励学校教师积极申报，给予5千到1万不等的经费支持，同时对于获批的省级及国家级教学相关立项项目给予配套经费支持，有效推动了教学工作。

### （二）教学设备

本专业每年均投入资金，用于科研和教学设备的更新和新购。科研水平的提高，有力地促进了教学水平的提高。

### **（三）教师队伍建设**

#### **1. 教师队伍情况**

动漫制作技术专业本年度团队总人数达到8人，校内专任教师5人，行业企业兼职教师3人。

通过培养、培训、引进和聘请多种途径，不断优化教学团队的职称结构、学历结构、年龄结构、专兼职结构。所有的专任教师均有企业工作经历，工作3年以上的4人，工作1-3年的1人。

#### **2. 教学队伍建设**

实行校企专业双带头人培养模式。通过培训进修、企业实践、担任行业协会重要职务等方式提升校内专业带头人的教科研水平。聘用有行业影响力和“工匠精神”的专家作为专业带头人，通过专业建设和教育理论研究等方式，提高教学水平和专业建设能力。

启动“名师工程”，通过到企业和知名院校进修学习，吸收先进的专业建设理念和经验，学习先进科研成果和实用技术，进行专业核心课程改革和建设，助推教学团队综合能力全面提升。制定《教师企业挂职锻炼管理细则》，与企业联合培养专任教师，激励专任教师到企业兼职，取得多个专业技术职务资格和职业资格。

增聘企业一线有实践经验的技术精英担任兼职教师，建立兼职教师资源库。逐步形成结构合理的高水平兼职教师队伍

伍。每年对兼职教师开展教育教学方法、信息化技术培训和考核，与专任教师互相听课评课，提高兼职教师教学水平。

#### （四）实训条件建设

动漫制作专业建有校内实训室2个，并与哈尔滨朝喜文创文化传播有限公司建立实训基地。如表5-2所示

表5-2 动漫制作技术专业实训室一览表

实训场所名称	实训内容
1 动漫基础实训室	Photoshop, Flash, 网页设计与制作
2 动漫技术实训室	Maya, 3Dmax, AE, Premiere, Zbrush

专业建设中，深化与企业的“双元合作、协同育人”机制，推进校企深度融合。

#### （五）信息化建设与应用

学校层面为所有教室安装了多媒体系统，上课可以利用多媒体教学。同时，校园网也能够为学生提供在线课程，精品课程和精品资源共享课等。

动漫制作技术专业在不断完善已有校级精品课程资源共享课程基础上，多位老师正在应用微课及翻转课堂等混合教学模式，充分发挥现代信息化教学技术的优势，有助于学生自主学习和个性化学习。

### 六、培养机制与特色

本专业非常注重专业人才培养机制的创新，在产学研协同育人和教学管理方面形成了一定的特色。

## **（一）产学研协同育人机制**

本专业积极探索，创新产学研合作体制，深化产学研合作。深化与潍坊中动文化传媒有限公司等企业的“双元合作、协同育人”机制，推进校企深度融合，创新“校企合作、产学研融合”的人才培养模式，全方位、多途径提高学生自主学习、终身学习、团队协作、创新创业能力。在企业建设实训基地，按照“实训基地、顶岗实习基地、就业基地”三位一体的建设思路，重点完善生产实习、顶岗实习、综合实训等生产性实训环节的实施方案和质量监控体系，与企业共同建立针对校内生产性实训和校外顶岗实习的管理流程和运行机制。以培养学生的职业能力和职业道德为主线，将素质教育和创新创业贯穿人才培养全过程，健全教育教学管理与质量保障体系，创新教育教学方法，推进“教学做”一体的职场化教学模式改革，提高人才培养质量。

## **（二）教学管理**

在教学管理上，本专业认真贯彻执行学校的有关教学规章制度，要求教师认真备课、撰写教案、精心制作课件。新进教师或新开设专业课程教师需经试讲合格后方可开始授课。每学期本专业认真执行学院的教学督导听课制度、积极开展教学质量评估工作，及时解决教学过程中发现的问题。每学期均按计划开展教学研究活动，就教师的专业发展、专业课程设置、教学内容更新、教法改革等问题展开专题研讨，活动扎实有效，记录保存完整。同时，根据动漫行业发展的需要，不断动态完善教学计划，逐步加大选修课比重，不定

期组织知名学者和创新创业青年精英面向本专业学生开展学术讲座和就业指导，不断扩展学生学术视野，增强职业生涯规划意识。近年来，教学计划执行良好，教学日历齐全，已制定出本专业详细的必修课教学大纲和选修课课程介绍，规范了教学内容体系和方法，有效地增强了学生选课时的针对性。本专业核心课程开出率 100%。各种教学文件齐全、规范，并做到归类存档。

## **七、培养质量**

### **(一) 毕业生就业率**

学校积极培育毕业生就业工作新的增长点，创造性的开展工作，取得了较好的成效。近五年动漫与游戏制作技术专业学生就业情况均达到90%以上。

### **(二) 毕业生的发展情况**

毕业生就业适应性高且多元化，涉及行业包括教育单位、影视传媒公司、游戏制作公司、动漫制作公司及其他企业。毕业生能够及时适应从学生到工作人员的角色转换，迅速融入新环境，展开新生活，拥有较高的素养，其专业知识都能满足或基本满足岗位的需求。

### **(三) 就业单位满意率**

就业单位满意率高达 96%。用人单位对本专业毕业生工作的整体情况多数表示满意。用人单位主要满意的方面是工作能力，其次是敬业精神，也有一些用人单位认为毕业生的社交能力、稳定性和团队能力也比较好，但也有些用人单位认为毕业生的创新能力和管理组织能力方面需要提高。

#### **（四）社会对专业的评价**

社会对专业关注度和评价较高。动漫制作技术专业毕业生深受相关企业单位的关注和好评，不少公司和单位与动漫制作技术专业建立有校企合作关系，如中动文化传媒有限公司，在学生学习及定岗实习期间就接收学生参与到实际工作中，毕业后不少毕业生被正式录用。

#### **八、专业人才社会需求分析及专业发展趋势分析**

动漫产业已经成为发展潜力巨大的智力密集型、劳动密集型、科技密集型和资金密集型的“朝阳”文化产业，具有当今知识经济的全部特征，并具有完整的产业链，在文化产业中处于龙头地位。

近年来，在国家政策的大力扶持和业内企业的不断努力下，我国动漫产业进入快速发展时期，市场规模持续扩张，经济效益显著。各地政府出台的国产动漫产业优惠扶持政策收效显著，一些主要城市动画片生产积极性持续增长。国产动画片创作生产数量位居前列的十大城市分别是：苏州、广州、东莞、福州、杭州、合肥、无锡、深圳、宁波、北京。

《“十三五”时期国家动漫产业发展规划》明确了“十三五”时期我国动漫产业发展思路、目标、主要任务和保障措施，也是今后中央和地方发展动漫产业的总纲领。针对动漫基地、园区遍地开花的现状，文化部将促进资源整合，重点培养少数高端动漫产业园区，用产业孵化功能、示范功能、研发功能并举的一流园区来提升动漫产业整体研发能力、技术水平、信息交流水平、人才培养能力。

据中国产业调研网发布的 2018-2025 年中国动漫行业现状分析与发展趋势研究报告显示，受益于良好的外部环境，动漫产业将迎来历史性发展机遇，有望带动产业链上、下游等相关产业的蓬勃发展。在资源、技术、企业、配套设施等方面具备优势的地区应抢抓机遇，积极培育市场，出台优惠政策招商引资，成为动漫市场的主力军，使动漫产业成为拉动地方经济发展、促进产业结构调整的另一重要力量。

在国家高度重视和大力扶持下，动漫产业促进政策不断细化，资金扶持力度不断加大，知识产权保护逐步加强，动漫产业在国民经济中的战略地位不断提升，行业规模不断扩大。动漫产业的发展在越来越受到国家重视的同时也产生了巨大的人才需求。

目前，国内动漫行业的从业人员大约为 6 万人左右，而全国需求多达 30 万人。近年来，中国动漫教育也开始朝着多元化、应用型、高层次方向发展，为动漫行业提供和贮备了专业的制作人才。中国优秀而廉价的动漫人力资源让许多日本企业羡慕不已。此外，日本把大量动漫业务外包给中国，也是一个有利因素。中国北京、上海等地的许多企业在承揽日本的外包业务，拥有一大批年轻的动画制作人才。

在未来一段时间内，按照人才培养的要求，培养面向社会岗位能力需求的高素质技术技能人才，就业前景良好。动作制作技术专业有很大的发展空间。

1. 将注重学生创新创业能力的培养，需要在培养方案制定和学分制改革中加以体现。在继续推进第二课堂教育的同

时，推进第一课堂创新创业教育的力度。推进对创新创业指导教师的培养，特别是注意辅导员等学生工作人员的培育，提升学生管理和教育人员对创新创业教育的认识与水平。

2. 将注重学生综合能力的培养，学生不仅要具备动漫制作能力，还要能够对行业需求有分析能力，应用所学知识解决实际问题。同时，还要培养学生的沟通协调、合作共赢、独立钻研的观念和能力。

3. 注重动漫技术领域新技术的教学和引导。影视特效制作手段的发展日新月异，需要在课堂中及时引入。

## **九、存在的问题及对策措施**

### **（一）本专业存在的主要问题**

1. 校内专业实训室缺乏，各种教学实践基地建设有待加强。

2. 师资队伍培养的力度还不够。师资队伍在学历、年龄、职称结构上还不尽合理，在引进高水平、高层次人才上有一些困难；对现有师资中青年教师的培训、培养力度不够，师资队伍的综合素质、教学科研能力和整体学术水平需要进一步提升。教学团队青年教师缺乏丰富的工程经验和较强的工程实践能力。

3. 校企合作企业有的积极性会较低，学院办学机制不够灵活，这些都造成了兼职教师聘用方面有难度。

### **（二）具体整改措施**

1. 在努力争取政府财政支持的同时，充分利用各种社会资源，形成资源共享机制。继续强化校内实验实训条件建设，

完善和提升实验室条件。进一步加强企业教学实践基地建设，在条件成熟后积极开展顶岗实习，实习过程提高实践水平的同时实现学生与用人单位间的相互熟悉，为今后的就业分配、更快融入社会环境做准备，争取新建多个教学实践基地。

2. 在师资队伍建设方面，注重高层次人才和技能型人才的引进，进一步强化对现有中青年教师的在职进修和校企联合培养，优化师资队伍，完成专业教学团队和人才梯队建设。建议学校加大人才引进的资助力度，依靠突出的优惠政策引进高水平专家学者。建议学校和国内的知名大学建立合作关系，在学术交流和培训学习方面形成合作机制，推进团队青年教师的快速成长。

3. 聘请企业和行业专家担任客座教授，有些技能水平要求高的课程，可聘请专家和技术人员进行讲学，担任专业兼职教师，形成稳定的联系，以充分利用社会资源。