



2026 级动漫制作技术专业 人才培养方案

专业负责人： 孙 涛
二级学院： 智能建造与设计学院

2026 年 5 月

人才培养方案内容提要及审批表

专业名称	动漫制作技术专业		专业代码	510215	
学制	三年制，实行弹性学制 3—6 年				
合作企业	1. 广东明星创意动画有限公司 2. 中鲸科技有限公司 3. 长沙小吾原竹电子科技有限公司 4. 夜猫文化（广州）有限公司				
目标岗位（毕业 3—5 年的）描述	1. 动画设计师/制作员； 2. 游戏美术设计师； 3. 影视后期制作师； 4. 文创、IP 衍生品设计师				
课程门数	45 门（含公共基础课）		专业核心课程门数	6	
专业核心课程名称	定格动画、后期合成、二维动漫创作、三维动画创作、游戏美术设计、动画特效制作				
毕业考核方式	考试、考查				
职业技能等级证书	1. 信息技术处理员 工业和信息化部、人力资源和社会保障部 五级 2. 动画设计师 人力资源和社会保障部 五级 3. UI 设计师人力资源和社会保障部 五级				
公共必修课程总学分	30.5		公共必修课程总学时	655	
专业必修课程总学分	62.5		专业必修课程总学时	1122	
选修课程总学分	48		选修课程总学时	864	
总学时数/总学分	2641/141	理论总学时	1019	实践总学时	1622
理论课占学时比例		40.13%	实践课占总学时比例		60.58%
其他说明	无				
编制（签名）	1. 广东碧桂园职业学院：孙涛 2. 广东明星创意动画有限公司：黄伟明 3. 中鲸科技有限公司：陈嘉嘉 4. 长沙小吾原竹电子科技有限公司：吴洪欣 5. 夜猫文化（广州）有限公司：夏伟泷				
审核（签名）					

专业教学指导 委员会主任 (签章)		二级学院 部门负责人 (签章)	
教务处负责人 (签章)		学校教学工作 委员会主任 (签章)	
校 长 (签章)		学校党委书记 (签章)	

目 录

一、专业名称及代码	2
二、入学要求	2
三、修业年限	2
四、职业面向	2
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	3
六、课程设置及要求	5
(一) 公共基础课程	6
(二) 专业课程	7
(三) 实践性教学环节	9
(四) 职业技能等级(资格)证书与相关专业课程的关系	10
(五) 职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系	10
七、教学进程总体安排	10
(一) 全学程教学周分配	10
(二) 教学进程表	10
(三) 学时比例	11
八、师资队伍	11
(一) 队伍结构	11
(二) 专业带头人	11
(三) 专任教师	11
(四) 兼职教师	12
九、实施保障	12
(一) 校企共育人才培养机制	12
(二) 教学设施	13
(三) 教学资源	15
(四) 教学方法	15
(五) 学习评价	17
十、质量保障和毕业要求	17
(一) 质量保障	19
(二) 毕业要求	19
十一、专业能力图谱	20
十二、课程思政矩阵	2
十三、人才培养特色	1
十四、附录	1

2026 级动漫制作技术专业 人才培养方案

为深入学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，贯彻党的二十大和二十届历次全会精神，落实立德树人根本任务，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）《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）等文件精神，落实《广东碧桂园职业学院关于做好2026级人才培养方案制（修）订工作的通知》（校教字〔2026〕32号）《以“三有”课堂引领“课堂革命”：广东碧桂园职业学院深化教学改革实施方案（2026—2028年）》等文件要求，践行“慈心善行、爱教乐学、勤德砺能”办学理念，深化教育教学关键要素改革，推进“三有”课堂建设，着力培养“会做人、会做事”“对人好、对社会好”服务基层一线技术和管理的高技能人才，组织开展2026级人才培养方案的制定工作。

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应大湾区城市建设与管理行业数字化、网络化、智能化、工业化、绿色化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下建筑工程技术人员、测绘和地理信息工程技术人员、软件和信息技术服务人员、公共设施管理服务人员、社区和村镇工作人员等岗位（群）的新要求，不断满足城市建设与管理行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，

提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本专业人才培养方案。

一、专业名称及代码

专业名称：动漫制作技术

专业代码：510215

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

基本修业年限 3 年，最长不超过 6 年（含休学）。

四、职业面向

表 1 职业面向

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）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	动漫项目策划、二维动漫创作、三维动画创作、动画特效设计、文创产品设计等
职业类证书	数字创意建模、动画制作、游戏美术设计、数字影视特效制作、1+X 界面设计职业资格等级证书、1+X 3D 引擎技术应用职业资格等级证书等

五、培养目标与培养规格

（一）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、游戏、文创行业的动画设计/制作员、游戏美术师、

文创产品设计等职业，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。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并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：

（1）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）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识；

（6）掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力；

（7）掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识，具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划；

（8）具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

（9）掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能；

（10）掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力；

（11）掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力；

（12）掌握信息技术基础知识，具有适应本产业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（13）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

（14）掌握身体运动的基本知识和至少 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，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（15）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；

（16）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

按照遵循规律、体现培养特色的原则，结合本专业实施“产教融合，校企共育”和采用“三段式”教学组织方式，培养理想信念坚定，身心健康，具有良好的人文素养、职业道德和创新意识的基层一线技术骨干（或管理干部）的要求，构建“三段式”课程体系：

第一阶段（第 1-3 学期）的公共基础课和专业技术平台课，围绕培养学生坚定的理想信念，良好的人文、职业素养和专业基础能力目标，设置公共基础课程和专业技术平台课课程模块。专业技术平台课程模块体现精准对接岗位需求特色，依据岗位需求整合传统课程，精选课程内容。

第二阶段（第 4-5 学期）的岗位知识深化学习和技能强化训练课程，围绕提升学生完成分流岗位典型工作任务的专业实践能力，构建以典型工作任务为载体的岗位专业知识应用深化学习和技能强化训练项目，聚焦学生分流岗位专业实践能力，突出专业知识应用与实践，并通过深入企业，采用工学交替的教学模式，开展企业课堂学习，在实践中及时收集并解决学生岗位职务工作中共性问题，培养学生职业能力与职业精神。

第三阶段（第 6 学期）的专业岗位职务能力企业实践教学培养课程，围绕提升学生专业岗位职务能力，通过岗位实习，实现本专业培养基层一线管理干部或技术骨干的目标，并将对学生的创新思维和创新能力的培养，落实到指导学生毕业设计之中。

本专业的核心课程包括“定格动画”“后期合成”“二维动漫创作”“三维动画创作”“游戏美术设计”“动画特效制作”等课程。

本专业要构建与“产教融合，校企共育”人才培养模式相配套、具有学校办学特色的课程思政、思政课程、思想教育三者相融合的“大思政”体系，形成协同效应。将“价值塑造、知识传授和能力培养”三者有机融入每一门课程中，突出产教融合、职业技能和时代精神并重，让课程思政真正成为塑造学生灵魂、培养时代新人的有效载体。

在每门课程的“课程标准”中，设立独立的“课程思政主线”，并与具体的知识点、技能点、教学情境紧密结合，做到“一课程一特色”，充分挖掘本专业、本行业特有的思政资源（如行业楷模、行业历史、行业法规、行业文化、优秀企业文化等），形成独具特色的课程思政案例库。通过“如盐化水、润物无声”，自然融合且有机渗透到人才培养的全过程、各环节，通过案例教学、项目教学等方法，以及评教和考核，确保课程思政落地见效。

（一）公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。将习近平新时代中国特色社会主义思想概论、马克思主义理论等思想政治理论课程、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育、创新创业教育、美育教育、人工智能导论、职业发展与就业指导、国家安全教育、安全急救教育、企业文化教育等列为公共基础必修课程。将中华优秀传统文化、人文素养、科学素养和创新创业实践等列为限定选修

课程。同时，根据广东省教育厅文件，新增 1 门《走在前列的广东实践》课程。

（二）专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程。

本专业结合粤港澳大湾区 AIGC 动画制作、游戏和农文旅行业实际项目，办学定位和人才培养需要而确定课程，进行模块化课程设计和 AIGC 二维、三维动画创作与制作、后期合成、剪辑、文创产品设计等相关岗位全流程综合实训，打造成 AIGC 动画制作课程包。依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的动漫行企业真实生产项目和典型工作任务等，开展项目式、情境式教学，结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型，探索创新课程体系。

（1）专业基础课程

主要包括：美术基础、构成基础、运动速写、动漫运动规律、分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础等领域的内容。

（2）专业核心课程

主要包括：定格动画、后期合成、二维动漫创作、三维动画创作、灯光与渲染、动画特效制作等领域的内容。

表 2 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	课程思政要点
1	定格动画	①定稿动画分镜头内容制作。 ②角色、场景及道具造型与制作。 ③影像拍摄。 ④后期特效。 ⑤画面修正及影片剪辑、输出	①能够根据创意脚本或文案制定可行的项目实施计划，具有较强的角色设计、场景设计、分镜头设计等动画前期设计与创作能力。 ②了解定格动画的制作流程，能读懂故事板，了解背景、道具等内容的搭建要求以及拍摄设备的准备。 ③掌握定格动画中人偶和小道具等内容的材质选择与制作相关知识。 ④掌握人偶动画运动规律及拍摄技巧，能够通过摄像机参数配合灯光和环境，营造出故事所需要的气氛。 ⑤掌握定格动画拍摄编辑及后期处理的相关知识。	全程统筹精雕细控 匠心协同帧帧筑梦
2	后期合成	①素材整理。 ②分素材导入 ③素材处理。 ④剪辑与输出。	①掌握三维软件分层渲染输出规范及技巧。 ②掌握三维后期合成软件基本节点的运用，能够根据不同要求对素材进行处理和优化。 ③掌握跟踪、三维素材导入、后期粒子制作等合成高级知识	层层求真光影传韵 精合细缀技以载道
3	二维动漫创作	①二维分镜头内容设计。 ②角色、场景及道具造型。 ③关键帧绘制。 ④中间动画绘制。	①掌握一定的互动媒体基础知识及动画造型设计、运动规律等数字动画设计与制作所需的基础知识。 ②掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计的专业知识和设计方法。 ③掌握影片输出后对内容处理及优化的相关技术知识体系。	智绘匠心精准服务 技融数智艺以致远
4	三维动画创作	①三维分镜头内容制作。 ②角色、场景及道具造型。 ③模型制作。 ④模型材质贴图。 ⑤三维灯光布置。 ⑥角色骨骼绑定。 ⑦动画制作。 ⑧渲染输出。	①掌握三维建模、灯光与渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作技术相关知识体系。 ②具有一定的项目管理能力，能够根据项目实施计划控制项目的进度和质量；能够根据创意脚本或文案独立完成三维动画作品的设计与制作。 ③了解三维动画短片、电影及相关泛动画内容的生产流程，能够根据所学模块匹配其他流程需求。 ④掌握三维动画前期设计、中期制作及后期合成的相关技术内容，达到对接行业的技能水平。	三维筑梦匠心铸品 全程统筹精控质效
5	灯光与渲染	①场景布光。 ②PBR 模式贴图。 ③渲染素材。 ④合成处理。	①掌握三维灯光属性的调节知识和渲染设置参数调节规范及技巧。 ②掌握各类渲染器的参数设置及材质球的节点配置，能够达到故事要求的逼真效果。 ③掌握 PBR 贴图流程的规范，通过 GPU 类贴图软件进行贴图绘制及效果传递。 ④掌握后期合成规范及技巧，能够通过三维合成技术优化渲染结果。	光影求真材质臻美 技循规范影以润心
6	特效制作	①特效基本操作。 ②特效制作与合成。 ③特效分层与输出。	①了解各种特效软件的特性及输出流程，能够根据故事需要适当选择特效制作软件。 ②了解基本脚本语言，能够在特效调节过程中协助最终效果的实现。 ③掌握流体、碰撞、爆炸、布料、毛发等基础特效的参数调节，能够有一定的技术拓展思维。 ④掌握三维后期合成软件对特效分层内容的合	精控特效还原真实 巧思善合，技以载德

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	课程思政要点
			成流程与技巧	

（3）专业拓展课程

主要包括：互动媒体设计、新媒体广告设计、游戏美术设计、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、人机交互设计、互动影像技术、BIM 技术、Web 3D、可视化程序应用、3D Mapping 技术、虚拟仿真、数字孪生、人工智能动漫计算、动漫 IP 运营等领域的内容。

（三）实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。课堂实施过程中，落实学校“有趣、有效、有用”三有课堂建设要求，推进项目化教学改革、岗课赛证融通，打通产业一线与课堂教学双向通道。

（1）实训

在校内外开展动漫岗位前期创作、AI 漫剧、二维/三维短片创作、特效制作、后期合成等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。在黄腾峡景区校外文旅实训基地、广东明星创意动画有限公司、夜猫文化（广州）有限公司、广东中鲸科技有限公司、长沙小吾原竹电子科技有限公司等单位或场所，组织开展数字内容服务行业的动漫创作、文创产品设计、互动媒体运营等企业进行动漫制作技术专业实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、

够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展动漫制作技术专业对口实习，包括认识实习和岗位实习。选派专门的实习指导教师和人员，对学生实习进行指导、管理和考核。

（四）职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

学生获得以下职业技能等级（资格）证书（经提交证书原件验证），可获得本专业相关 1 门专业课程学分。（若有多个职业技能等级证，以最高等级核定为准）

表 3 动漫制作技术专业职业技能等级（资格）证书与相关专业课程的关系

序号	证书名称	证书等级	颁证单位	置换课程名称	学分	备注
1	动画绘制员	四级	人力资源和社会保障部	二维动漫创作	3	
2	动画设计师	五级	人力资源和社会保障部	游戏美术设计	3	
3	UI 设计师	五级	人力资源和社会保障部	UI 设计与制作	2	
4	1+X 界面设计	五级	腾讯云计算（北京）有限责任公司	网页设计制作	3	

（五）职业院校技能竞赛与相关专业课程的关系

学生参加市级及以上职业院校技能大赛获奖，可获得本专业相关 1 门或多门专业课程学分。（若获多个级别职业技能大赛奖项，以最高等级核定为准）

七、教学进程总体安排

（一）全学程教学周分配

表 4 全学程教学周分配表

按学期/周数分配									
一学 年	第一学期（20 周）				寒 假	第二学期（20 周）			暑 假
	新生入学、军训及 入学教育	课程 教学	考试	社会实践周	6	课程教学	考试	社会实践周	6
	周数	3	15	1		1	18	1	
二学 年	第三学期（20 周）				寒 假	第四学期（20 周）			暑 假
	课程教学		考试	社会实践周	5	课程教学	考试	社会实践周	7
	周数	18	1	1		18	1	1	
三学 年	第五学期（20 周）				寒 假	第六学期（20 周）			暑 假
	岗位能力强化训练		岗位实践共性问题 解析		春 节	岗位实习与毕业设计		毕业教育与离 校	7
	周数	18		2	1	20		1	

（二）教学进程表

见附件 1。

（三）学时比例

表 5 学时比例表

课程类别与性质		学时分配			课程类别 总计	占总学时比例 (%)
		总学时	理论学时	实践学时		
公共基础课	必修课	655	333	322	791	52.35%
	限选课	72	40	32		
	任选课	72	40	32		
专业（技能） 课	专业技术平台课（必修）	696	350	364	720	47.65%
	专业岗位课（限选）	684	184	500		
	岗位实习与毕业设计	360	72	288		
学时合计		2539	1019	1538		
学时比例		100%	40.13%	60.58%		

八、师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

（一）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专兼职教师年龄、学历结构合理。现有专任教师 5 人，其中高级职称 2 人，占 40%；双师素质 4 人，占 80%。

（二）专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对动漫制作技术专业人才的需求实际，主持专业建设、开展校企共育、教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

（三）专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；原则上具有动画、美术学、绘画、公共艺术、艺术设计、数字媒体艺术、数字媒体技术、网络与

新媒体等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

（四）兼职教师

主要从游戏美术、二维/三维动画制作、影视特效、AI漫剧制作、文创产品设计、UI/UX设计等动漫制作技术专业相关企业的高技能人才中聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称、高级工及以上职业技能等级或中层及以上职务，了解教育教学规律，承担专业技能课程教学、企业实践教学培养、集中授课、岗位指导、学生职业发展规划指导等教学任务。

九、实施保障

（一）校企共育人才培养机制

持续深化“产教融合、校企共育”人才培养模式，建立本专业与广东中鲸科技有限公司、夜猫文化（广州）有限公司、广东明星创意动画有限公司、广州蓝弧文化传播有限公司、长沙小吾原竹电子科技有限公司等企业之间的校企共同育人工作机制，包括签订战略合作框架协议，建立专业教学指导委员会，建立产业学院，校企共同制（修）订专业人才培养方案、岗位职务工作标准、课程标准

和共同编写教材，建立企业兼职教师、岗位导师教学培训制度、企业实践教学培养教学管理和学生管理制度等，确保校企共同育人各项工作规范有序扎实推进。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室基本要求

所有专业教室均配备黑（白）板、多媒体计算机、高清投影仪及专业音响系统，均接入高速互联网及全覆盖无线网络，配备网络安全防护系统，确保教学数据安全与稳定访问及教学正常开展。并严格遵循国家建筑安全标准，设置应急照明系统、清晰的安全疏散标识，保障消防通道畅通，符合紧急疏散要求。

2. 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准(规定、办法)，实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展定格动画、三维动画制作、三维扫描及打印、数字雕塑、运动捕捉、数字媒体动画等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

表 6 实训基地一览表

序号	实训室名称	实训项目	设备配置要求	
			主要设备名称	数量
1	动画制作实训室	1. 数字二维动画制作 2. 三维建模 3. 后期合成与特效	1. 手绘板 2. 6 寸大屏液晶显示：windows+安卓双系统，处理器 i5 内存 8G+256G 带独立显卡（或高于此配置） 3. Maya、3ds Max、Blender、ZBrush 等三维建模软件	60 套 60 套 60 套
2	动漫与文旅特色 IP 实训室	1. 文旅特色商业视频制作	1. 照相机 2. 录像机	10 套 1 台

序号	实训室名称	实训项目	设备配置要求	
			主要设备名称	数量
		2. 文旅特色商业海报制作 3. 文旅特色商业活动策划 4. 文旅特色动漫 IP 形象开发	3. 三维产品激光扫描仪 4. 86 寸大屏液晶显示：windows+安卓双系统，处理器 i5 内存 8G+256G 带独立显卡（或高于此配置） 5. 后期制作、三维创意动画设计类软件 6. 拓竹 3D 打印机	1 台 60 套 60 套 6 台

3. 实习场所基本要求

本专业的实习场所符合《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，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地提供实习基地提供具有稳定的企业实践教学基地，能提供动画设计师、动漫 IP 设计师、游戏美术师、动漫衍生品设计师等与专业对口的相关实习岗位，涵盖当前相关产业发展的主流技术，接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，建立保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，依法依规保障学生的基本权益。校企双方均结合教学培养制定相关的管理规定。本专业校外实训基地，详见下表。

表 7 校外实训基地一览表

企业类型	数量	功能	接纳学生数	备注
动画制作和短视频剪辑企业	5	1. 满足对学生实施专业岗位能力企业实践教学要求 2. 具备学生企业实践的场所和设施 3. 具备必要的学习及生活条件 4. 为学生提供实践教学工程项目的资料或专业岗位 5. 提供企业指导教师	150	1. 广东明星创意动画有限公司教学基地 2. 广东图梯供应链管理有限公司教学基地 3. 箭牌家居集团有限公司教学基地

（三）教学资源

对教材选用、图书文献配备、数字资源配备等提出有关要求。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学院建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书主要包括：动画设计制作类、视频剪辑类、文创产品类、AI 漫剧类、动漫制作策划类、后期合成类、动漫制作行业标准、规范、专业手册、专业类图书和实务案例类图书，两种以上动漫制作技术专业学术期刊。

3. 数字资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

对实施教学应采取的方法提出要求和建议。

1. 第一阶段（第 1-3 学期）教学组织与教学方法

第一阶段教学根据企业主要岗位群共性基础知识的特点，选择三个典型动漫设计案例，分别作为每个学期的教学为载体，教学任务由本专业教师组成教学团队共同承担完成。根据培养目标所需知

识和能力要求，围绕载体主线，组织教学内容，实施相应的教学方法。

第一学期，主要教学目标完成专业认知识、专业基础、手工绘图、软件绘图。选择以广东明星创意动画有限公司、广州蓝弧文化传播有限公司出品的动漫作品为教学载体（主线），例如《猪猪侠》《百变机兽》动漫作品，依照主线需要知识，整合、调整、重组教学内容，教学方法以参加授课的教师组成教学团队共同完成。

第二学期，主要教学目标是完成专业知识深化、专业技术分析、技能操作、职业标准、技能能力训练。选择广东图梯供应链管理有限公司的 Cosplay 动漫人物道具建模制作为教学载体（主线），教学内容按照本学期教学目标，以企业真实项目结合专业教学全过程，采用“教、学、做”教学、情景教学、职业化教学、讨论分析、启发引导、现场实操等实施教学。

第三学期，选择动画设计实际项目为教学载体（主线），主要教学目标以突出学生的主体地位，完成专业标准、综合技术能力、职业能力训练。采用理论实操一体化、分小组实训方式组织教学和过程考核、操作考核。引导学生动脑动手、独立实践，提高体验、感受、领悟的能力和水平，增强学生动手能力和发现问题、分析问题、解决问题的能力。

2. 第二阶段（第 4-5 学期）教学组织与教学方法

第二阶段（第 4-5 学期）教学聚焦专业岗位。第 4 学期，组织以典型文旅 IP 衍生品项目作为课程载体，设置专业岗位知识深入学习、岗位技能强化训练、岗位实践共性问题解析等课程的课程包。采用项目化教学模式，任务驱动教学法、角色扮演法、案例教学法、

讨论式教学法、启发引导式教学法等实施教学。第5学期，采用企业订单班形式，在真实项目中跟岗强化专业知识和技能训练，熟悉动画设计岗位工作标准和技能能力。考核方式采用学校任课教师和企业任课导师考核评价主体。

3. 第三阶段（第6学期）教学组织与教学方法

第三阶段的专业岗位职务能力提升课是“产教融合、校企合作、工学结合、知行合一的共同育人机制”向企业的延伸，是由在校学生变为企业技术管理人员的过渡阶段，是适应熟悉某一专业岗位的切入点。根据企业基层一线的游戏美术设计专业岗位职务工作标准和学生在工作中遇到的共性问题，采取分阶段集中授课、岗位导师指导、学校导师实践教学管理平台线上指导交流、毕业设计指导等方式组织教学，并进行过程考核，提升学生岗位职务工作能力、职业能力。

教师及教师团队要与时俱进，积极围绕教、学、评、研、育五大教育教学主场景，以学生为中心，以问题为导向，深化教学改革，聚焦职业教育教学典型场景应用，以各类通用、垂直类人工智能平台工具为抓手，以人工智能赋能教学。进一步实施人工智能赋能“五金”建设，试点开展人工智能赋能专业教学及人才培养工作；推进人工智能教学实训实习场所建设，构建技术赋能的教学生态环境等。

（五）学习评价

1. 学习考核评价的原则

配合人才培养方案的实施，创建以能力为核心、以过程为重点的学习绩效考核评价体系。对于学业评价应体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，突出学习过程性评价原则，重点是能力评价优先。结合企业考核标准确定能力考核要素，改变学科教学体系下成绩考核的方法，将校内考核与企业实践考核相结合，使学习效果评价与岗位职业标准相吻合。

根据本专业的课程设计和课程性质，制定课程标准和课程考核方案，建立课程考核标准及其试题库、评价标准；根据课程教学内容、教学环境、教学组织方式不同，确定考核方式、评价标准、评价方式。

2. 专业课程学习考核评价的方式

学生学业考核评价采用过程性考核和课程结业考核相结合的方式，由学生自我评价、小组评价、教师评价、企业评价构成。

（1）校内课程考核评价。改革单一的笔试制度，采用闭卷考试与开卷考试相结合、笔试与面试相结合、理论考试与实际操作相结合、集中考核与随堂考核相结合的考试方法，合理确定专业理论考核和专业能力考核的权重进行考核评价，理论教学考试占 40%，校内实践教学的专业专项技能考核占 40%，教学过程检查及学生、教师评价占 20%。

本专业的职业素质课、专业技术平台课和专业岗位课程，按照课程考核标准规定内容和评价标准，进行理论笔试、面试（答辩）、技能操作考核。

（2）校外专业岗位职务能力企业实践考核，突出专业岗位职务能力的考核，企业实践成果与答辩、企业评价与学院指导教师评价

相结合考核方法，校外专业能力企业实践教学考核评价占 60%，教学过程检查、集中授课、学生、教师评价占 40%。

专业岗位职务能力企业实践教学培养课程集中教学，根据教学内容拟定考题并对答卷进行评价和评分；岗位职务能力提升课程由校企教师制定岗位模块考核内容和评价标准，并进行过程考核和定性评价，毕业设计采用答辩方式进行定性评价。

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1. 按照学校《关于进一步加强“产教融合、校企共育”人才培养的实施意见》文件精神，建立校企共同育人工作机制，校企双方协同做好育人过程管理，强化对人才培养实施的全过程监控，确保人才培养质量。同时，动漫制作技术专业在学院教学质量管理机制下，严格执行教学质量管理制度，形成常态化的人才培养质量管控体系，以确保专业人才培养质量，全面实现专业人才培养目标。

2. 学校和二级学院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。

3. 学校和二级学院完善教学管理机制，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。

4. 专业教研组织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。

5. 学校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。

（二）毕业要求

1. 学分要求

学生最低要求修满总学分 140.5 学分，其中公共限选课 4 学分，公共任选课 4 学分；此外，素质拓展学分不低于 12 分。学生可参照学校相关学分认定和转换办法获得素质拓展和课程学分。

2. 体能测试要求

体能测试成绩须达到《国家学生体质健康标准（2014 年修订）》合格标准的要求，成绩未达标者按结业或肄业处理。

十一、专业能力图谱

（一）前言

本图谱根据数字内容服务行业数字化、智能化、网络化的发展趋势，与动漫制作、影视后期、游戏美术、AIGC 内容创作、IP 衍生品设计与制作等行业头部企业对动漫设计类人才及岗位的实际需求，结合国家高等职业教育专科动漫制作技术专业教学标准、动画设计人员（2-09-06-03）/动画制作员（4-13-02-02）等岗位能力要求及课程思政建设要求，系统梳理专业核心能力体系。

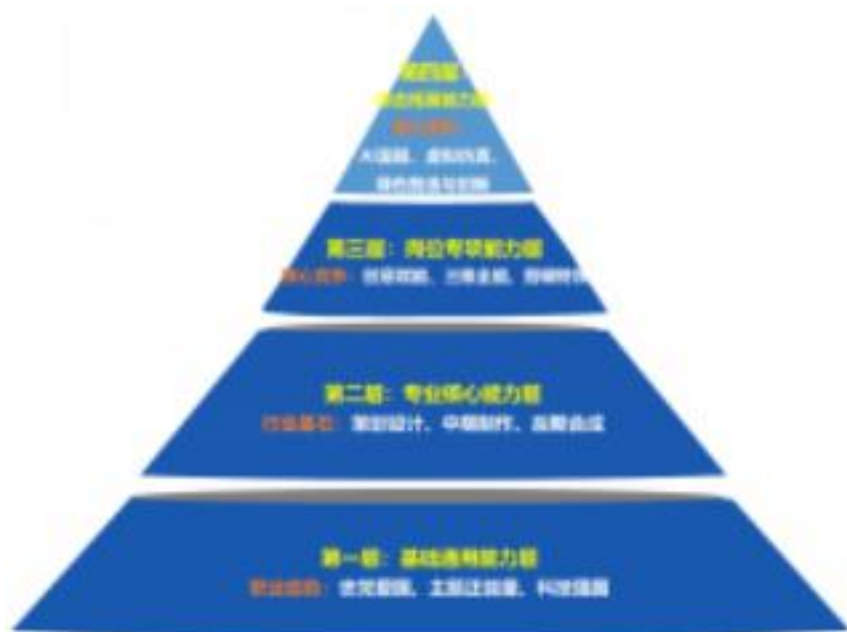
为顺应数字内容服务行业向 AIGC 赋能、虚拟现实、智能交互等方向转型的趋势，将 AI 辅助创作、虚拟引擎技术和智能动捕与数字人制作等理念融入人才培养全过程，采用“**基础打底—核心筑基—岗位专精—拓展赋能**”的递进式逻辑框架，将人才能力拆解为四大层级：

第一层：基础通用能力层（职业底色）。聚焦学生的思想政治素养、艺术审美素养、法律合规意识及 AI 辅助办公与文案创作、动漫数字化软件基础和美术造型基础，完成从“学生”到“准职场人”的素养打底。

第二层：专业核心能力层（行业基石）。覆盖动漫制作全生命周期的跨岗位通用核心业务能力，重点培养动画前期策划与剧本创作、角色与场景设计、分镜头设计、二维/三维动画制作、数字影视编辑与后期合成等跨岗位通用的核心业务能力。培养专业能力的“内核”，为走向设计、制作和管理岗位打下坚实基础。

第三层：岗位专项能力层（核心竞争力）。面向目标岗位的精准技能深化，打造“原画与概念设计师、三维动画制作师、数字影视后期合成师”三大核心岗位能力，融入 AIGC 辅助创作、虚拟引擎技术和智能动捕等前沿技术，形成差异化竞争优势。

第四层：综合拓展能力层（职场进阶）。依托企业真实场景与双导师制，培养学生的全过程 AIGC 与数字化赋能创作、虚拟现实与交互设计应用、行业前沿与文旅 IP 孵化创新创业思维，为学生未来晋升 AIGC 影视动漫、游戏美术和文旅体商融合项目等行业技术骨干、管理干部或自主创新创业提供能力储备。



(二)基础通用能力层（职业底色·全岗位必备）

支撑学生完成从“学生”到“准职场人”的转变，建立智造与素养基石。

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型生产 任务/职业场 景	支撑课程 (模块化/项目 化)	支撑教材与资源 (含思政资源 库)	对应教师能力要求 (含思政育人能力)	评价/观测手段 (含素养评价)
职业素养(课程思政)	二级: 思想政治素养、法律合规与职业道德; 三级: ①坚定拥护党的领导,践行社会主义核心价值观②动漫设计制作行业职业道德与规范恪守③跨部门沟通与协调④工作抗压与责任担当⑤廉洁从业意识。	新员工入职适应、团队协作作业、主题动漫创作中的正确价值引导与正能量表达	思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、职业发展与就业指导	马工程系列教材、企业职业道德案例库、思政微课资源包、行业职业规范文本	具备课程思政设计能力;能结合文旅项目中的红色漫剧制作真实案例开展价值引领;熟悉行业职业规范	主题班会表现、素质拓展评分、职场模拟考核、综合素养测评(贯穿全学程≥12学分)
通用业务工具能力	二级: 数字化办公与基础应用; 三级: ①Office/WPS办公软件熟练操作②动漫剧本编写③课程汇报PPT成果汇总应用④安全与技术交底	法规条款查阅应用、设计方案汇报、商务洽谈接待、审查、技术交底	大学计算机基础、应用文写作、动漫制作编导、动画游戏概述	办公软件操作手册、AI辅助剧本大纲生成与优化教程、AIGC文案创作指南	具备数字化办公实操能力;熟悉文件规范;掌握基础AI辅助办公工具应用,为AIGC剧本、分镜文字资料生成形成初步工具使用了解	办公软件操作测试、业主方案设计情景模拟、AI工具应用实操考核
动画制作岗位基础通用执行能力	二级: 会绘画、会软件、懂审美、知数字、能应用; 三级: ①美术造型基础与审美②动漫数字化软件基础操作③数字绘画设备使用	素描、色彩、人物速写、数字绘画基础练习	动画素描、设计构成、图形图像处理、摄影摄像技术、运动速写、定格动画★等	经典美术基础教材、数字绘画教程、中外名家作品赏析集、校级精品在线开放课程视频和图库、教师作品、动漫制作数字化应用资源库	具备双师资质;持有相关职业资格;能指导漫画绘制、AIGC辅助生成实训教学;能结合案例融入“精准绘图、质量为本”的思政理念	图纸绘制、创意实操考核、“匠心杯”校赛、鲁班杯学生竞赛、课程汇报与答辩

(三)专业核心能力层（专业基石）

覆盖动漫制作技术全生命周期，是所有岗位的通用专业技能。

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型生产任务 /职业场景	支撑课程 (模块化/ 项目化)	支撑教材与资源 (含思政资源库)	对应教师能力要求 (含思政育人能力)	评价/观测手段 (含素养评价)
强化岗位 专项与核 心技术能 力（前策 划与设计 能力）	二级： 会策 划、善造型、 懂视听、精制 作、擅后期； 三级： ①动画 前期策划与剧 本创作 ②角 色与场景设计 ③分镜头与视 听语言设计 ④二维动画全 流程制作 ⑤ 三维动画全流 程制作 ⑥数 字影视编辑与 后期合成	动漫项目选题策 划、剧本撰写与修 改、世界观设定、 角色与场景设计、 分镜头设计（视听 语言）	动漫概念设 计、3D 打印 数字造型基 础、动漫制 作编导	VR 虚拟仿真与 BIM 数字 模型、经典动画分镜 集、视听语言经典教材	具有动画项目策划或 剧本创作实践经验， 具备角色与场景设计 实战能力，熟悉行业 主流设计规范，教学 内容融入以人为本， 关怀入微	剧本创作作品评审 +策划方案答辩、 动漫制作赛项学生 竞赛、课程汇报与 答辩、视频展示等
中期制作 生产能力	二级： 精建 模、擅动画、 会渲染； 三级： ①数字 创意建模与贴 图制作 ②角 色绑定与动画 调试 ③灯光 渲染与特效合 成 ④二维动 画全流程制作	原画设计稿制作、 中间画绘制、上色 及合成输出等完整 环节，模型创建、 渲染输出的核心能 力	UI 设计制 作、二维动 漫创作、三 维动画创作 等	国内外优秀角色/场景设 计案例集、数字绘画技 法教程，主流二、三维 软件官方教程、三维动 画项目案例	熟练掌握主流二维动 画制作软件，熟练掌 握 1-2 种主流三维软 件，具备建模、绑 定、动画全流程能 力，有完整项目经验	角色设定集评审、 分镜脚本作品评 审、二维/三维动 画短片作品评审+ 制作流程答辩、校 企联合动漫制作项 目实践成绩
后期合成 与输出能 力	二级： 精合 成、擅剪辑、 会配乐； 三级： 掌握数 字影视编辑及 后期制作技 能，能完成视 频剪辑、特效 合成、配音配 乐等后期工作	数字影视编辑、特 效合成、调色、配 音配乐、成片输出	短视频策划 制作、后期 合成★	Premiere/After Effects 等软件教程、 影视后期项目案例，思 政资源库：文旅宣传 片、党史题材看动漫学 党史宣传片、职业道德 与廉洁从业微课	熟练掌握影视剪辑与 后期合成软件，具有 商业项目制作经验与 风险防范教学	影视后期作品评 审、剪辑与特效实 操考核，版权合 规、信息规范评价

(四) 岗位专项能力层（岗位核心精准匹配）

对应 2026 级进程表中的“岗位分流”，聚焦高附加值岗位。

核心岗位	能力指标点 (二级/三级)	对应典型生产任务/职业场景	支撑课程 (模块化/项目化)	支撑教材与资源 (含思政资源库)	对应教师能力要求 (含思政育人能力)	评价/观测手段 (含素养评价)
原画与概念设计师	二级: 能策划、会绘图、懂搭配; 三级: ①美术造型功底与创意表达能力,能独立完成角色原画、场景原画、道具设计及宣传插画等②能运用 AIGC 工具辅助原画创作,实现 AI 生成概念草图→人工精修细化→最终成稿的高效工作流	游戏/动画项目角色原画设定、场景概念图绘制、宣传海报插画创作	动漫制作编导、二维动漫创作★、UI 界面设计	AIGC 全流程创作指南、AI 动漫创作案例集、智慧职教课程平台 思政资源库: 古典小说、国漫动画作品,丰富的民族精神和传统美德	本科以上学历,熟悉二维动画创作项目经验,具有教学管理协调能力,教学内容融入传承与挖掘古典文学作品、历史文化精髓,践行“为人民设计”的初心	课程汇报答辩、作品评定、动漫制作技术省级赛项、广告设计师考证、视频展示等
三维动画制作师	二级: 管现场、控质量、善协调; 三级: ①三维动画制作能力,包括高精度建模、材质制作、角色绑定与蒙皮、关键帧动画与动作捕捉数据处理 ②运用虚拟引擎技术完成实时渲染、虚拟制片与数字人制作	虚拟引擎场景搭建与实时渲染、虚拟数字人形象制作与驱动	3D 打印数字造型、三维动画创作★灯光与渲染★	职业教育优质教材《三维动画设计与制作》、动漫、游戏行业企业标准化工作流程、智慧职教课程平台、	具有三维动画商业项目经验,熟悉建模、绑定、动画、渲染全流程,具备格物致知与科学精神	三维动画短片作品评审+全流程制作答辩、职教云课程测试
数字影视后期合成师	二级: 会后期、懂 AI、控质量; 三级: ①影视后期全流程制作能力,包括视频剪辑、特效合成、动态图形设计、调色与音频处理能力运用②AIGC 工具完成 AI 视频生成、AI 辅助特效制作与智能剪辑	影视素材剪辑与粗剪、特效镜头合成、动态图形设计、栏目包装, AIGC 短视频创作、AI 影视后期合成与特效、AI 辅助智能剪辑	短视频策划制作、动画特效制作、后期合成★	After Effects 特效软件教程、动态图形设计案例集,头部及影响力企业新员工培训资料、企业技术标准,四新融入课程内容	本科以上学历,具有影视后期商业项目经验,熟悉特效合成与动态设计流程,具有教学管理协调能力	课程汇报与答辩、作品评定、影视后期作品评审+特效镜头制作考核
文创产品设计师	二级: 善沟通、会挖掘、会表现、能落地 三级: ①开展地域文化、非遗项目及博物馆藏品调研,提炼文化符号与故事内核②将抽象文化概念转化为具象 IP 形象,完成角色设定③针对潮玩、盲盒、文具、家居用品、卡牌、数字藏品等多元品类完成针对性设计④了解品牌 VI 设计原则,完成 Logo、包装、海报等品牌视觉物料设计	清远周边旅游景区衍生产品开发、IP 商业化运营方案策划	摄影摄像技术、图形图像处理、文旅衍生品制作、定格动画★	文创产品设计与实践、AIGC 动漫创作实战、智慧职教课程平台	本科以上学历,懂文旅产品设计程序,具有教学管理协调能力,将教学内容融入传承与发扬传统文化精髓,践行“为人民做好设计”的初心	课程汇报与答辩、设计作品评定、省级数字艺术设计赛项学生技能竞赛、广告设计师证书、视频展示等

（五）综合拓展能力层（竞争力提升·面向未来发展）

针对大三阶段的综合实习，侧重于真实场景下的复杂问题解决。

能力项 (一级)	能力指标点 (二级/三级)	对应典型生 产任务/职 业场景	支撑课程 (模块化/项目 化)	支撑教材与资源 (含思政资源库)	对应教师能力要求 (含思政育人能 力)	评价/观测手段 (含素养评价)
AIGC 与数 字化赋能 创作能力	二级： AI 漫剧制作项目全过程统筹与管控； 三级： ①漫剧剧本生成；②AIGC 辅助人物/场景/道具资产、视频生成；③竣工交付与售后维保管理	AIGC 全流程动漫短片创作（剧本生成→概念设计→动画制作→后期合成）	短视频策划制作、动画特效制作★、动画设计岗位能力强化训练	AIGC 全流程创作指南、AI 动漫创作案例集；思政资源库；诚信履约与责任担当教育片	具有 AIGC 动漫创作实践经验，熟悉多种 AI 工具的协同工作流程	AIGC 漫剧综合评审+创作全流程答辩
虚拟现实 与交互设 计能力	二级： 3Dmax/Maya 建模与数字化交付； 三级： ①3Dmax/Maya 角色、场景、道具建模；②动漫场景数字化成果（效果图/动画/VR）制作与汇报。	VR 场景素材制作、AR 交互内容设计、元宇宙空间漫游项目	三维动画创作、动画特效制作★、虚拟现实技术★	VR/AR 技术教程、虚拟现实项目案例集；数字化成果输出标准；思政资源库；数字化赋能智造类产业智慧升级与科技创新思政微课	具有 VR/AR 内容开发经验，熟悉 Unity3D 等交互开发工具；融入“科技驱动、精益求精”的发展理念。	VR/AR 作品评审+交互设计答辩；数字化成果展示；广告设计证书考核结果
绿色智造 与创新成 果转化能 力	二级： 懂环保、知工艺、会创新； 三级： ①掌握绿色生产、环境保护、安全防护等相关知识，②具备创新思维与成果转化能力	绿色动漫制作流程设计、创新项目成果转化	3D 打印数字造型、文旅衍生品制作、岗位实践共性问题解析	创新创业教育、绿色数字媒体制作、专业综合实训、产品质量国标规范；思政资源库：廉洁从业警示教育、安全生产红线纪录片	具备法律与商务双重经验，能指导风险识别教学，融入“依法管理、安全第一、廉洁守规”的从业意识。	合同审核实训报告；安全隐患排查实操考核；风险管理方案大赛
真实项目 实战与管 理综合实 训	二级： 跨专业协作与毕业综合输出； 三级： 企业真实动漫项目全流程参与，含需求对接、分工协作、进度管理、成品交付等；③毕业设计（动画专题）综合答辩与成果输出	企业真实动漫项目全流程参与（含需求对接、分工协作、进度管理、成品交付）	岗位实习与毕业设计、动画设计师岗位能力强化训练	企业实习指导手册；毕业设计指导书；真实项目案例库；思政资源库：大国工匠事迹	具备双师素质，在动漫行业一线挂职工作经历，双导师制要求校内导师+企业导师，能指导毕业设计全流程，融入“实践创新、服务社会”的精神。	企业导师岗位评价；实习周志与总结报告；毕业设计答辩评分（含方案、图纸、预算）；用人单位综合评价

说明：

1. 标注★为专业核心课程，严格对应人才培养方案与教学进程表要求；
2. 四层能力递进贯通，基础通用能力层为全员必修，专业核心能力层为专业必修，岗位专项能力层按原画设计师、三维建模师、剪辑师、文旅 IP 衍生品设计师等方向分流选修，综合拓展能力层按学生发展需求选修；
3. 素养评价贯穿全学程，素质拓展学分不低于 12 学分，纳入毕业考核要求；
4. 职业技能证书融通：动画制作职业技能等级证书、广告设计师证书、多媒体应用制作技术员等三个方向的证书可与对应课程学分置换，证书考核结果纳入岗位专项能力与综合拓展能力评价；

5. 能力指标点均为结果驱动型描述，紧密对接动漫制作、游戏美术行业企业典型生产任务，无“了解”“掌握”等模糊词汇，确保教学与产业实际精准对接。

十二、课程思政矩阵

面与课程思政线 课程名称	思政面 1（守正创新）			思政面 2（职业道德）			思政面 3（匠心慧作）			思政面 4（自我驱动）			思政面 5（家国情怀）		
	思政线 1	思政线 2	思政线 3	思政线 1	思政线 2	思政线 3	思政线 1	思政线 2	思政线 3	思政线 1	思政线 2	思政线 3	思政线 1	思政线 2	思政线 3
	绿色意识 低碳环保	技术赋能 AI 融合	格物致知 求是求新	精业笃行 德技并修	团队协作 合作共赢	诚信守责 恪职尽守	匠心筑品 惟实善工	创意巧思 知行合一	人机协同 规范作业	持之以恒 积极进取	迎难而上 意志坚韧	遵章守纪 主动作为	历史传承 文化担当	科教兴国 科技报国	人文关怀 至善至美
动画素描			●					●					●		●
设计构成	●						●	●							●
图形图像处理		●						●	●						●
动画游戏概述		●		●				●		●		●	●	●	
摄影摄像技术	●		●						●					●	●
动画运动规律		●	●		●				●						●
运动速写			●					●		●					●
定格动画		●	●					●	●						●
短视频策划制作		●						●	●				●	●	●
动漫概念设计		●		●		●								●	●
3D 打印数字造型	●	●					●		●					●	●
后期合成		●		●				●	●					●	●
动漫制作编导					●	●		●					●		●
UI 设计制作		●							●	●	●			●	
二维动漫创作		●		●				●	●						●
三维动画创作		●		●		●			●						●
文创产品设计	●		●				●	●	●						●
动画剧情策划						●		●				●	●	●	●
虚拟现实技术	●		●		●			●	●						●
动画特效制作		●						●	●					●	●
AIGC 动画制作岗位综合实训		●		●	●			●	●				●		●

十三、人才培养特色

以动漫制作技术专业为基础，以服务粤港澳大湾区数字内容与文创产业发展为出发点，不断加强与夜猫文化（广州）有限公司、广东明星创意动画有限公司、广东图梯供应链管理有限公司、广东中鲸科技有限公司、长沙小吾原竹电子科技有限公司等数字内容与动漫文创企业的合作，实现校企双方共同育人，深化产教融合，通过以动漫、游戏、影视动画行业企业的动画设计、三维制作、影视后期等职业岗位工作过程为导向，调整、完善专业课程体系，开发课程教学资源，结合行业职业岗位要求，制定出“岗课证赛创”融合的人才培养模式。“课”代表专业人才培养，是核心；“岗”突出企业需求，体现工学结合；“证”代表职业岗位要求，是标准；“赛”代表职业技能大赛，是抓手；“创”代表创新思维和创业能力培养，是素养提升。“岗课证赛创”互为融通，深化校企双主体育人，培养学生核心技能和核心素养。

“三平台”夯实成长阶梯。依托学习平台，学生以动漫、游戏、数字媒体企业的动画设计、三维制作、影视后期等岗位工作过程为导向，系统打磨造型基础、动画原理、数字软件应用等核心基础技能；进入应用平台，对接企业真实项目，在工学结合中实现从技能学习到岗位应用的转化；通过双创平台，以创新思维与创业能力培养为延伸，将专业能力转化为 IP 孵化、项目运营等综合素养，实现技能提升与职业发展的有机统一。

“两基地”汇聚双元育人资源。在校内人才基地，依托授渔楼 502 机房开展重点选拔和培养技术技能突出、管理能力优秀的教师与学生团队，一方面支持教师开展科研项目与教学创新，另一方面

指导学生参加各类专业职业技能大赛，以“赛”为抓手检验教学成效、提升实战水平。在校外实践基地，与广东明星创意动画有限公司、广东图梯供应链管理有限公司、长沙小吾原竹电子科技有限公司等企业深度合作，将企业真实岗位、制作流程和项目管理规范引入教学，使学生在一线项目中完成“岗”与“课”的深度融合。在黄腾峡校外创新创业基地和校内传习楼 604 凤翔谷创新创业工作室指导学生参加各类创新创业竞赛，以“赛”为抓手检验教学成效、提升学生技术应用与研发能力，针对行业痛点进行技术攻关与成果转化，通过创业实战素养，助力学生从“技能型人才”向“创新型、管理型人才”跃升。

“一工作室和一基地”强化社会服务与师资赋能。依托教师创意公元科技工作室和黄腾峡校外创新创业基地，专业教师团队承接横向课题及技术咨询等社会服务项目，在服务产业的过程中不断提升教师的实践能力、科研水平和社会服务能力，并将真实项目反哺教学，让学生在校期间即可参与企业委托创作、AIGC 技术应用、数字内容制作等实战任务，实现“岗课证赛创”在项目实践中的一体化贯通。

通过“三平台、两基地、一工坊”的立体化培养体系，本专业以服务粤港澳大湾区数字内容与文创产业为宗旨，深化产教融合、校企协同育人，持续完善“岗课证赛创”融合的人才培养模式，着力培养具备核心技能与核心素养的高素质技术技能人才。

十四、附录

1. 专业教学进程表

广东碧桂园职业学院（数字媒体技术专业群）2026 级动漫制作技术专业教学进程表

人才培养阶段	课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	课程类型	总学分	总学时	学时分配		核心课程	考核方式	学期周学时安排					
								理论学时	实践学时			1	2	3	4	5	6
第一阶段 职业素养培养与专业岗位基础能力训练	公共基础课	必修	991110010	思想道德与法治	A	3	54	45	9*			3					
			991110033	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	2	36	32	4		▲		2				
			991110030	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A	3	54	48	6		▲			3			
			991110011	形势与政策	A	1	48	48				每学期 8 学时					
			981120017	军体融合课	C	6	108	8	100			3	3	1	1		
			981120008	军事技能	C	2	112		112			2w					
			981110013	军事理论	A	2	36	36						2			
			984130010	大学生心理健康教育	A	2	36	24	6+6*			2					
			981110022	大学生职业发展与就业指导	B	2	38	18	20*			每学期 6 学时					
			981130005	大学生创新创业	B	2	36	18	18*				2				
			981110012	国家安全教育	A	1	18	18							1		
			981120058	体育体质健康测试	C	0.5	9		9			每学年 3 学时					
			981120019	劳动教育	C	1	18	4	14*				1				
			981110024	美育概论	A	1	18	18				1					
			111110001	人工智能导论	B	1	18	8	10				1				
			981110023	碧桂园企业文化	B	0.5	8	8				每学期 2 学时					
			981120077	安全急救教育	C	0.5	8		8			2					
			小计				30.5	655	333	322			11	9	6	2	
	限选	---	中华优秀传统文化类课程	A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在限定课程中选择修学。						
		---	创新创业类课程	A	2	36	20	16									
		小计				4	72	40	32								
	任选	---	人文素养类课程	A	2	36	20	16			课程设置面向全校，学生在给定范围内任选。						
		---	科学素养类课程	A	2	36	20	16									
		小计				4	72	40	32								
	公共课合计				38.5	799	413	386			11	9	6	2			
专业（技能）课	专业技术平台课（必修）	4121237	动画素描	B	4	72	36	36			4						
		4121239	设计构成	B	3	54	24	30			3						
		4121248	图形图像处理	A	3.5	60	36	24			4						
		4121233	动画游戏概述	A	2	36	30	6				2					
		4121231	摄影摄像技术	B	3	54	24	30				3					
		4121211	动画运动规律	B	3	54	24	30				3					
		4121213	运动速写	B	3	54	24	30				3					
		4121215	定格动画	B	4	72	32	40	★	▲		4					

			4121248	短视频策划制作	B	3	54	32	22					3			
			4121210	动漫概念设计	B	3	54	24	30					3			
			4121243	3D 打印数字造型	B	4	72	32	40					4			
			4133225	后期合成	B	4	72	32	40	★	▲			4			
			4121198	动漫制作编导	B	3	54	24	30					3			
			4121212	UI 设计制作	B	2	36	18	18					3			
			小计			42.5	762	374	388			11	15	20			
第二阶段	岗位分流专业 知识深化学习 和专业技能 强化训练	AIGC 动画制作 岗位课 （限选）	4121241	二维动漫创作	B	3	54	24	30	★	▲				3		
			4121242	三维动画创作	B	3	54	24	30	★	▲				3		
			4121121	文创产品设计	B	3	54	24	30						3		
			4121112	动画剧情策划	A	1	18	10	8						3		
			4121117	虚拟仿真技术	B	2	36	18	18	★	▲				2		
			4121108	动画特效制作	B	3	54	24	30	★	▲				3		
			4121111	AIGC 动画制作岗位综合实训	C	5	90	0	90						4W		
			4121123	动画设计岗位能力强化训练	C	18	324	0	324							18w	
			4121238	岗位实践共性问题解析	A	2	36	36								2w	
			小计			40	720	160	560						17	0	
第三阶段	基层管理干部 技术骨干岗位 职务能力企业 实践教学培养	动画设计岗位 企业实践教学 培养	4121239	岗位实习与毕业设计	C	20	360	72	288								20w
	专业（技能）课合计					102.5	1842	606	1236	0	0	11	15	20	17	0	
学时、学分及学期周学时总计						141	2641	1019	1622			22	24	26	19		

注：*表示课外实践；★表示核心课程；▲表示考试课程，其余为考查；w 表示集中实践教学周
 学生素质拓展贯穿全学程，素质拓展学分为 12 学分以上