

# 2023 级影视动画专业人才培养方案

## (三年制)

### 一、专业名称与代码

专业名称：影视动画

专业代码：560206

### 二、入学要求

普通高中毕业生或同等学历者。

### 三、修业年限

三至五年。

### 四、职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别或技术领域	职业技术等级证书
新闻传播大类(56)	广播影视类(5602)	广播、电视、电影和录音制作业(87)；文化艺术业(88)	动画设计人员(2-09-06-03)	前期策划师；二维方向：原画师、动画师、绘景师；三维方向：模型师、动画师、材质贴图师、灯光渲染师、特效师；剪辑师；后期合成师	摄影师；影视动画设计师；商业插画师；三维动画师

### 五、培养目标与培养规格

#### (一) 培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持立德树人根本任务，培养适合粤港澳大湾区建设发展需要，理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握较强动画造型、设计制作等知识和技术技能，面向面向广东省内动画行业与动画产品开发工作职业岗位群，能够从事影视动画制作，影视后期制作等工作的高素质复合型技术技能人才。

## (二) 培养规格

本专业学生应在素质、知识、能力方面达到以下要求。

### 1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚得爱国情感和中华民族自豪感。

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生明、热爱劳动、履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

(3) 具有质量意识、环保意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

(4) 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划德意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

(6) 具有一定的审美和人文素养，特别是音乐、文学、美术、电影等方面的艺术修养，能够形成1-2项艺术特长或爱好。

### 2. 知识

(1) 了解必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识。

(3) 了解本专业所需的基本文化知识和艺术通识内容。

(4) 熟悉本专业所需的原画、动画创作的基础理论与知识。

(5) 掌握为实现影视动画设计，影视动画制作能力提供支撑的知识。

(6) 了解理解技术在经济、社会、环境和可持续发展中的影响和作用。

(7) 了解艺术学以及其它艺术门类基础知识。

### 3. 能力

(1) 专业能力：理解和运用知识的能具有基础造型技能，熟练运用计算机进行辅助设计的技能，掌握影视动画设计及制作的技能，具有影视动画片、影视广告的初步策划能力。

(2) 方法能力：具有运用外语进行阅读能力；具有语言文字表达能力；具有与客户交流与协作的能力。

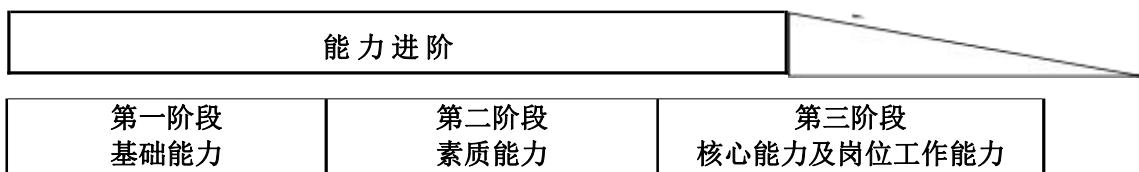
(3) 社会能力：具备较为丰富的人文社会科学和自然科学基本知识，较高的艺术修养和审美能力以及扎实的专业基础知识；掌握本专业的的基础理论知识，掌握动画创意与设计制作方面基础理论和基本技能，能够独立或团队协作完成动画创意、制作、营销与项目管理等工作

(4) 可持续发展能力：掌握文献检索、资料查询的基本方法，具有一定创作、研究和实际工作能力。

(5) 创业能力：具备创业意识、创新精神、独立工作能力，能够合理规划职业生涯。

## 六、课程设置与专业核心课程

### (一) 课程体系的架构与说明



基本素质课						
美育 素质课	表演基础	艺术概论				
专业基 础课	美术基础	数字图像处理技术 (PS)	游戏动漫造型临摹	电视画面编辑 (PR)		
	动态速写	动画剧本基础	动画色彩基础	动画配音		
	动画前期策划设计与制片	三维动画模型 (MAYA)		动画造型设计		
	二维动画后期制作					
专业核 心课		原画设计	网络游戏建模 (3D max入门)	网络游戏动画 (3D max进阶)		
		影视动画后期合成与特效	插画设计	动画短片制作		
专业拓 展课	动画影视鉴赏	动画场景设计	Flash动画入门基础			
综合实 践课					顶岗实习 (影视动画)	顶岗实习 (影视动画)
					校内/外实践 (影视动画)	

					毕业设计(影视动画)	
	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期

## (二) 专业核心课程设置

序号	课程名称	教学内容	能力要求	参考学时
1	原画设计	1、使学生在了解掌握原画基本理论知识基础之上，使动画角色有目的有意识的进行角色演绎。 2、创造出动画角色生动的形体动作和丰富的运动模式。	1、原画的特性和内容。 2、原画设计的组织架构。 3、原画绘制的基础知识 4、常规性原画的表现方法，表演性原画的表现方法。 5、特效的表现方法，校对及原画师的经验。	36
2	二维动画	1、photoshopAfterEffects 基础知识。 2、基础二维建模。 3、材质、灯光、渲染。	1、能熟悉二维动画在影视动画的创作、绘制、从事动画设计和创作、教学和科研等方面的专门人才。 2、学生要在动画学院学习动画设计方面的基本理论和基本知识。 3、通过动画思维能力的培养，动画设计方法、技能的基本训练。 4、具备本专业方向创新设计的基本素质。	72
3	三维动画	1、3DMAX 基础知识。 2、基础三维建模。 3、材质、灯光、渲染。	1、能够熟练掌握 3DMAX 的基本操作，提高做图速度。 2、完成实例项目的建立。 3、将已经完成三维项目进行渲染、输出。	72
4	影视后期合成	1、AE 基础操作的学习。 2、AE 抠图与合成讲解。 3、AE 当中特效的运用。 4、项目整体包装与运用。	1、掌握 AE 基础操作能力。 2、掌握 AE 抠与合成等各项能力 3、能够运用 AE 进行影视特效编辑。 4、能够独立完成一部完成的影视短片包装。	72
5	插画设计	1、了解插画艺术的原理，对插画设计的基本元素和构图原则、实际案例的操作等进行练习来达到教学目的。 2、使学生能够从理论到实践，逐渐认识、掌握插画设计知识和技法，并逐渐的熟练运用插画在实际的设计领域。	1、电子插画师，具备较高的创意和表现能力，能表现插画要求需要。 2、手绘插画师，具备较高的手绘能力技法，能表达插画内容和个人艺术情怀。	72
6	动画短片制作	1、熟悉影片制作的理论知识，镜头运动知识，设备使用知识。 2、掌握影视短片的创作技巧，剧本编写技巧，通过实训设备的实际使用熟悉并能灵活使用摄影设备。 3、熟练使用后期软件完成后期剪辑，整理工作。	1、掌握动画短片的整个制作流程，掌握影视短片当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。 2、培养学生将以往的各个类别的影视动画知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，结合以往学习过程中的动画知识进行	72

			影视短片的独立创作。	
--	--	--	------------	--

## 七、学时学分安排

影视动画专业课程学时与学分分配表

课程模块	学时数	学时占%	学分数	学分占%
基本素质课	768	30.7%	40	27.6%
美育素质课	64	2.6%	4	2.8%
专业基础课（含专业群平台课）	368	14.7%	23	15.9%
专业核心课	384	15.3%	24	16.6%
专业拓展课（含系内限选课、公共选修课）	256	10.2%	16	11.0%
综合实践课	704	26.5%	38	26.1%
合计	2504	100.0%	145	100.0%
理论课总学时	803	32.0%		
实践课总学时	1761	68.0%		
合计	2504	100%	145	100%

## 八、教学进程表

### 2023级影视动画专业人才培养方案教学进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程	学分	考核方式	学时总数	理论教学	实践教学	按学年及学期教学周数					
				性质						第一学年		第二学年		第三学年	
										各课程每周学时数					
基本素质课	1	1A01010001	思想道德与法治 I	必修	1.5	考试	24	24	0	1.5					
	2	1A01010002	思想道德与法治 II	必修	1	考试	16	16	0		1.0				
	3	1A01010003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	1.5	考试	28	28	0			1.5			
	4	1A01010004	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	3	考试	48	48	0				3.0		
	5	1A01010005	形势与政策 I	必修	0.25	考查	8	8	0	0.25					
	6	1A01010006	形势与政策 II	必修	0.25	考查	8	8	0		0.25				
	7	1A01010007	形势与政策 III	必修	0.25	考查	8	8	0			0.25			
	8	1A01010008	形势与政策 IV	必修	0.25	考查	8	8	0				0.25		
	9	1A01010009	思想政治教育实践课 I	必修	0.5	考查	8	0	8		0.5				
	10	1A01010010	思想政治教育实践课 II	必修	0.5	考查	8	0	8			0.5			
	11	1A01010011	中国共产党简史	必修	1	考查	18	18	0	1.0					
	12	1A01010012	大学生心理健康教育	必修	2	考试	32	32	0	2.0					
	13	1A07010001	大学语文 I	必修	1	考试	16	12	4	1.0					
	14	1A07010002	大学语文 II	必修	1	考试	16	12	4		1.0				

	15	1A07010003	实用英语 I	必修	1	考试	16	12	4	1.0					
	16	1A07010004	实用英语 II	必修	2	考试	32	22	10		2.0				
	17	1A07010005	应用写作	必修	1	考查	16	12	4			1.0			
	18	1A07010006	中国优秀传统文化	必修	1	考查	16	12	4				1.0		
	19	1A07010007	大学生就业指导	必修	1	考查	16	16	0					1.0	
	20	1A07010008	军事理论	必修	2	考查	32	32	0	2.0					
	21	1A07010009	军事技能	必修	2	考查	112	0	112	2.0					
	22	1A07010010	国家安全教育	必修	1	考查	16	6	10	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1
	23	1A07010011	大学生健康教育	必修	1	考查	16	16	0					1.0	
	24	1A07010012	劳动教育	必修	2	考查	32	16	16	1.10	0.30	0.20	0.20	0.10	0.10
	25	1A09010001	体育与健康 I	必修	2	考试	36	4	32	2					
	26	1A09010002	体育与健康 II	必修	2	考试	36	4	32		2				
	27	1A09010003	体育与健康 III	必修	2	考试	36	4	32				2		
	28	1A08010001	计算机应用基础 I	必修	1	考试	18	9	9	1.0					
	29	1A08010002	计算机应用基础 II	必修	2	考试	36	18	18		2.0				
	30	1A12010001	创新创业通识课	必修	1	考查	16	14	2					1	
	小计				38.00		728.00	419.00	309.00	15.05	9.25	3.65	6.65	3.20	0.20
美育 素质 课	1	1A07020078	艺术概论	必修	2	考试	32	32	0		2				
	2	1A04010001	音乐基础	必修	2	考试	32	0	32	2					
	小计				4.00	0.00	64.00	32.00	32.00	2.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00
专业 基础 课（ 含专 业群	1	1A08030001	美术基础	必修	2	考查	32	12	20	2					
	2	1A08030002	动态速写	必修	2	考查	32	12	20	2					
	3	1A08030003	动画前期策划设计与制片	必修	2	考查	32	12	20			2			



平台课)	4	1A08040002	电视画面编辑 (pr)	必修	2	考查	32	12	20				2		
	5	1A08040003	数字图像处理技术 (ps)	必修	2	考查	32	12	20		2				
	6	1A08030004	动画配音	必修	2	考查	32	12	20				2		
	7	1A08030005	动画剧本基础	必修	3	考查	48	20	28		3				
	8	1A08030006	动画造型设计	必修	2	考查	32	12	20				2		
	9	1A08030007	二维动画后期制作	必修	3	考查	48	12	36			3			
	10	1A08030008	三维动画模型 (MAYA)	必修	3	考查	48	12	36			3			
	小计					23.00	0.00	368.00	128.00	240.00	4.00	5.00	8.00	6.00	0.00
专业核心课	1	1A08030009	原画设计	必修	4	考查	64	20	54		4				
	2	1A08030010	网络游戏建模 (3D max入门)	必修	4	考查	64	20	54			4			
	3	1A08030011	网络游戏动画 (3D max进阶)	必修	4	考查	64	20	54				4		
	4	1A08030012	影视动画后期合成与特效	必修	4	考查	64	20	54		4				
	5	1A08030013	插画设计	必修	4	考查	64	20	54			4			
	6	1A08030014	动画短片制作	必修	4	考查	64	20	54				4		
	小计					24.00	0.00	384.00	120.00	324.00	0.00	8.00	8.00	8.00	0.00
专业拓展课 (含系内限选课、公共选)	1		公共选修课	公选	8	考查	128	64	64		2	2	2	2	
	2	1A08030015	动画场景设计	限选	2	考查	32	10	22		2				
	3	1A08030016	Flash动画入门基础	限选	2	考查	32	10	22			2			
	4	1A08030017	动画影视鉴赏	限选	2	考查	32	10	22	2					

修课 )	5	1A08040007	综合剧场管理	限选	2	考查	32	10	22			2				
	6	1A08030021	动作捕捉（入门）	限选	2	考查	32	10	22				2			
	7	1A08030022	动作捕捉（进阶）	限选	2	考查	32	10	22				2			
	8	1A08040016	虚幻引擎实操	限选	2	考查	32	10	22				2			
	9	1A08030023	动作捕捉（高阶）	限选	2	考查	32	10	22				2			
	小计					24.00		384.00	144.00	240.00	2.00	4.00	6.00	10.00	2.00	0.00
	实计					16.00		256.00	104.00	152.00	2.00	2.00	4.00	6.00	2.00	0.00
	1	1A08030018	毕业设计 I（影视动画）	必修	4	考查	64	0	64				4			
综合 实践 课	2	1A08030024	毕业设计 II（影视动画）	必修	4	考查	64	0	64					4		
	3	1A08030019	校内/外实践（影视动画）	必修	8	考查	144	0	144					4	4	
	4	1A08030020	顶岗实习（影视动画）	必修	24	考查	432	0	432					6	18	
	小计					40.00		704.00	0.00	704.00	0.00	0.00	0.00	4.00	14.00	22.00
总计					145.00		2504.00	803.00	1761.00	23.05	26.25	23.65	30.65	19.20	22.20	

备注：1.毕业设计可包含毕业设计和毕业作品。

2.学生可通过课内外演出、比赛、毕业实践等教学活动，获取《校内/外实践》课程学分。

## 九、实施保障

### (一) 师资队伍

#### 1. 专任教师

序号	核心课程	主讲教师(条件)	数量
1	原画基础	本科及以上学历，双师资格，具有高等职业学校教师任职资格。有3年以上职业院校教学经验，且具有丰富实践经验的教师。	4人
2	网络游戏建模（3D max入门）	本科及以上学历，双师资格，有3年以上教学经验，具有高等职业学校教师任职资格。长期从事影视教学课程教学并经验丰富的专任教师。对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力。	4人
3	网络游戏动画（3D max进阶）	本科及以上学历，双师资格，有3年以上教学经验，具有高等职业学校教师任职资格。有企业丰富工作经验的专任教师。	4人
4	影视动画后期合成与特效	本科及以上学历，双师资格，有3年以上教学经验，具有高等职业学校教师任职资格。企业型教师、对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，具备课程的教学设计和实施能力。	2人
5	插画设计	具有本科学历及以上，企业型教师、有3年及以上的灯光工作经验。	2人
6	动画短片制作	本科及以上学历，双师资格，有3年以上教学经验，具有高等职业学校教师任职资格。企业型教师、有3年及以上的舞台设计工作经验。	2人

#### 2. 兼职教师

序号	课程	兼职教师(条件)	数量
1	动画场景设计	本科或以上学历，具有3年以上非物质文化相关工作经验，热爱教学，具有扎实的专业知识和技能，且具有本专业相关企业岗位工作经验，能承担起影视动画专业的教学任务。	4人
2	毕业设计项目实践	本科或以上学历，3年以上毕业设计项目实践的教学经验，且具有本专业相关企业岗位工作经验，能承担起《毕业设计项目实践》课程的教学任务。	4人

## (二) 教学设施

### 1. 校内实训基地要求

序号	实训室	主要设备及数量	主要实训内容	职业能力培养
1	数字媒体技术实训室	数位屏49台	影视动画后期合成与特效	1、独立完成工作的能力； 2、熟练掌握动画运动规律并能灵活运用； 3、熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活
2	影视动画制作实训室	工作站6台	动画场景设计	1、对于电影语言具有较深的理解； 2、能够熟练使用常用的剪辑软件； 3、能够熟练使用常用的动画制作软件； 4、能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄； 5、能够独立完成后期合成和制作特效
3	制图实训室	制图桌24台	原画设计	1、独立完成工作的能力； 2、熟练掌握动画运动规律并能灵活运用； 3、熟练绘制中间画的能力，动画线条达到准、挺、匀、活

### 2. 校内现有实训基地

序号	实训室名称	实训项目	对应课程名称	接纳学生数
1	文体馆 3-101	舞台摄影摄像技能 大型对外赛事活动 专业实践教学汇报、专业讲座与分享	电视摄像创作 电视画面编辑	5人
2	小剧场 8-114	毕业项目实践毕业作品展示	毕业设计项目实践	50人
3	报告厅 8-212	音像技术专业讲座与分享	影视短片创作	50人
4	录音棚 5-204	音乐、人声、声响等录音与录制	动画配音	50人
5	视频编辑实训室 6-403	影视短片创作与剪辑	动画短片制作	50人
6	计算机辅助设计实训室 11-304	PR 非编剪辑 AE 影视特效制作	数字图像处理技术 影视动画合成与特效 三维动画制作	50人
7	影音实训室 11-308	智慧教师 微课录制 影视鉴赏 多功能影像	动画影视鉴赏 表演基础 动画剧本基础	50人
8	摄影摄像实训室 8-204	毕业设计创作 影摄像技能与后期制作	毕业设计项目实践 摄影摄像技术	50人
9	影视灯光实训室 8-205	影视灯光	影视灯光技术	50人
10	多媒体大教室 9-101	实训室操课堂	岭南办非物质文化遗产纪录片创作	60人
11	创新工作室 8-305	学生创新工作室	限选课	30人

### 3.校外实训基地

校外实训基地深度合作的企业共有 4 家代表，分别与广东省影视文化促进会、广州市荔湾区文化馆、广州天博文化传播有限公司、广州艺影小周影视基地等相关产业企业达成协议，建立成为长期稳定的校外教学实践基地。

序号	基地所在单位名称	主要合作内容	可接纳学生数
1	广东省影视文化促进会	1、影视广告、影视短片剧照工作照拍摄、广告文案策划、项目后期剪辑、广东省影视文化促进会宣传工作。 2、新闻发布会摄影摄像剪辑与包装、音响扩声项目策划、宣传、协调。	5-8 人
2	广州市荔湾区文化馆	录音相关课程授课项目策划、宣传舞台演出项目的舞台音响设搭建、操作、社会实践、顶岗实习。	3-5 人
3	广州天博文化传播有限公司	影视广告工作照拍摄、岭南非物质文化遗产项目纪录片制作、广告文案策划、项目后期剪辑、顶岗实习。	6-8 人
4	广州艺影小周影视基地	广告实践、项目后期剪辑、顶岗实习	50 人

### (三) 教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书资料及数字资源等。

#### 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。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，经教研室多次教研会议后，针对学情和专业特征，选用针对职业院校中适用于影视动画专业相关的教材。

#### 2. 图书、文献配备基本要求

图书配备应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。其中专业类图书主要包括：有关影视编剧、导演、录音技术、思维以及实务操作类图书、影视行业政策法规资料、文化艺术类文献等。影视动画行业政策法规、行业相关职业标准、影视动画行业资讯、影视动画前沿信息相关图书资料，以及两种以上音像技术行业学术期刊相关实务案例类图书。

#### 3. 数字教学资源配置的基本要求

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，在智慧树平台和中国大学慕课等平台上动画制作、摄影摄像、视频节目制作、PS、PR、广告策划与制作、影视动画后期特效与包装等相关课程，能有效的拓展学生的学习时间和空间。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

在专业建设和发展中，始终把握和突出“立足岗位、一专多能、面向企业、服务社会”的专业特色，努力构建以职业岗位能力培养为中心，以实践能力培养为主线，重视并加强实践性教学环节，同时强调理论教学与职业实践训练并重的教学模式和人才培养。

## 1.项目驱动实施教学

以国际影视动画行业对专业人才的要求为导向，以职业能力为核心，构建一套完整的适合于行业持续发展需求的工学结合课程体系。综合工作流程、项目内容、现代影视动画专业技术、国际化影视动画专业人才标准等，深入分析各教学单元所对应的教学内容和实训技术等，制定一套灵活的严谨的人才培养方案、教学大纲、教学目标与标准及实训实习方法等。针对岗位职能需求和项目生产要求，整合专业课程内容，清理课程包含的核心技术能力及相关联技术；根据生产流程分析专业课程中各门分类课程的横向与纵向的内在联系，明确各课程之间的先后顺序和主次关系，确定核心课程名录，建立课程关系图。以培养学生的综合工作能力为基础，采用“项目驱动”“真题真做”等多种教学手段进行实训教学，缩短学院教学与企业生产之间的距离。

## 2.校企双主体实现技能培养

建立三段式教学基本框架：第一段，以专业通用知识为主要教学目标，培养学生对行业和行业发展的多元认识，掌握对工具的运用能力；第二段，以课程结合项目，突出行业现行技术能力的培养，紧密结合行业的发展，形成优质核心课程群，使理论和实践得到融合；第三段，进入实训基地，由企业技术骨干担任的兼职老师对学生进行职业培训，以实训课程的方式贴近企业用人单位，完成学生到员工的孵化过程。

## (五) 学习评价

### 1.课程考核

教学评价和考核中贯彻能力本位的理念。变单向教学评价为多元评价，将静态教学评价变为动态评价。变学生被动应对考试为主动参与考核，将结果式考核变为分阶段分层次的过程考核。

为了能够对学生的综合能力进行有效评价，课程采用多种方式相结合的考核方式：**(1) 日常记录：**对学生日常出勤、课堂互动、提交作业等情况做记录，考核学生的学习态度。**(2) 过程考核：**课堂上按照学生任务完成的时长及完成质量给予评分，考核学生技能掌握熟练程度。**(3) 课前预习情况、课后作业完成情况****(4) 集中闭卷笔试 (项目或任务成果)：**理论掌握情况，采用了闭卷集中考试的方式。**(5) 教师带学生参加职业技能类比赛。**

### 2.评价方式

课程教学评价=平时成绩 (主要包括考勤、课堂互动) ×20% + 过程考核 (主要包括任务完成情况、单元测试) ×40% + 期末集中笔试成绩 (项目或任务成果) ×40%)。未按时或未按标准提交课程学习成果的同学成绩按 60 分以下处理。作品出现抄袭情况的同学，一经查实等同于考试作弊，成绩做 0 分处理，并按学校相关规定给予纪律处罚。

## **(六) 质量管理**

### **1. 建立保障机制**

(1) 建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

(2) 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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) 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

(4) 专业教研组织应充分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。

### **2. 实施多元化评价体系**

(1) 主体评价体系多元化：由学科专家、行业专家、专业教师及学生（在校学生和毕业生）组成为评价主体。

(2) 评价标准多元化：课程体系包含多门课程，要针对课程的具体情况，每门课程建立课程评价的标准，做到标准多元化。

(3) 评价内容多元化：职业专门化课程既包括知识性和创新思维性的内容，也包括操作性的内容，同时教学中又要注重学生职业道德的培养，这些教学目标既包含知识领域和创新思维领域，也包含操作技能领域和道德情感领域。通过评价，做到既要关注学生的能力形成过程，还要注重培养他们的情感，做到让学生的专业知识技能和创新思维能力以及道德情感同步提高。通过评价还要激发学生学习的兴趣和养成团队协作的精神，促进学生树立正确的人生观、价值观和提高知识技能的可持续发展能力。

## **十、毕业要求**

### **(一) 毕业要求**

学生修完本人才培养方案规定的课程，考核合格，获得规定的学分，总学分不低于 136 学分，并取得第二课堂 8 学分，准予毕业。对于在规定年限内难以完成所要求学分者，可申请延长学习时间，最长可延期 2 年。

## (二) 职业资格证书要求

建议取得以下职业资格证书之一。

证书名称	认证机构
1. 影视动画设计师	欧 特 克 软 件 公 司 (Autodesk 认证)
2. 数字媒体交互设计职业资格证书	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司
3. 游戏美术设计职业资格证书	教育部职业教育艺术设计专业教学指导委员会
4. 三维动画师	国家工信部

## 十一、其他校企合作

### (一) 校企合作

本专业先后与广州云图动漫设计有限公司、广东省舞台美术研究会、广东省影视文化促进会、广州市荔湾区文化馆，广州非遗梦文化产业有限公司、广州天博文化传播有限公司等多家企事业单位签订校企合作 协议，构建融合、创新的合作体制机制，逐步实现与企业的“合作办学、合作育人、合作就业、合作发展”的路线。

与广州市荔湾区文化馆、广州非遗梦文化产业有限公司、广州天博文化传播有限公司、艺影小周影视基地等共同举办一年一度的“声光影”实践教学展示活动，包含灯光秀大赛、混音大赛、影像大赛等多个赛事，拟定增加动画配音、影视动画制作赛项，共同检验学生的学习成果，目前该活动已成功举办四届，今后将进一步与多个行业企业深度合作，将“声光影”打造为我院的特色品牌项目，共同探索培养高素质复合型技术技能人才。

### (二) 创新创业教育

影视动画专业立足动画产业，面向市场，走“产学结合”的办学道路，人才培养模式为应用型，基础型，复合型人才培养相结合，以应用型人才培养模式为主，该模式的主要特点强调和社会实践紧密结合，以利于学生按照社会需求自行创业，通过对培养目标及人才培养模式的定位，较好地突出了专业教学中的创新性，为实施创业教育指明了方向。

### (三) 专业特色

影视动画专业集成了计算机图形学，多媒体，网络，人工智能并行处理，通过视听触，以动画方式呈现，改变了传统的设计被动静态的信息传递方式。特性包括交互性，沉浸性，想象性，充分利用计算机设计和虚拟现实，减轻设计人员的劳动强度，缩短设计周期，提高设计质量，节省成本。



