



滁州职业技术学院

传媒与设计学院

2022 级专业人才培养方案

目 录

2022 级工业设计专业人才培养方案	1
2022 级室内艺术设计专业人才培养方案	24
2022 级艺术设计专业人才培养方案	39
2022 级服装与服饰设计专业人才培养方案	54
2022 级传播与策划专业人才培养方案	67
2022 级动漫制作技术专业人才培养方案	94
2022 级动漫制作技术（五年制）专业人才培养方案	119
滁州职业技术学院动漫制作技术中外合作专业教学计划	141
艺术设计类专业群人才培养方案	147

2022 级工业设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码：

工业设计 460105

二、入学要求：

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三、修业年限：

本专业学制三年，可实施弹性学习，最长不超过六年。

四、团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	王起	滁州职业技术学院	讲师/工业设计专业负责人
2	闻建强	滁州职业技术学院	副教授/传媒学院副院长
3	蔡忠弟	滁州职业技术学院	副教授/传媒学院教学秘书
4	金希	滁州职业技术学院	讲师/工业设计专业教师
5	黄运勇	滁州中家电工业设计设计有限公司	工程师/总经理
6	张业友	天长市天天玩玩具厂	工程师/设计总监
7	杨振华	安徽魔猴三维科技有限责任公司	工程师/副总经理
8	王仁中	滁州西门子（中国）有限公司	工程师/技术员

注 1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

五、职业面向：

（一）职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表²

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）	职业资格证书或技能等级证书
装备制造大类（46）	机械设计制类 4601	文教、工美、体育和娱乐用品	现代工艺设计人员（2-10-07-03）	设计员	产品造型设计师

注 2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

（二）工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
工业产品造型设计	A. 制定计划进度表	在接受课题之初，明确各项工作任务，合理制定出时间计划进度表。	能捕捉市场新的发展动向及客户需求信息；能根据市场需求，及时掌握信息对产品外观进行初步设计构思；能综合运用产品改良设计、形态设计、产品语义设计等知识绘制产品设计草
	B. 市场调查	在确定所研究的具体产品基础上，通过实地调研、问卷调查等方式，了解市场上现有产品现状及外观改进的方向。	
	C. 产品方案构思	根据市场调查掌握的信息，对产品形态进行系统研究，初步给出产品新的设计思路。	

	D. 方案草图绘制	根据产品初步构思意向, 手绘方案草图并进一步优化完善。	图; 能熟练使用 Rhino、3DSmax、PS 等绘图软件制作产品效果图; 能选用合适的材料运用常规或 3D 打印等新技术制作出产品模型; 能在企业工程师指导下操作相关设备生产出产品; 能根据客户要求及市场需要, 对产品进行改良设计, 生产出更好的产品。
	E. 效果图制作	综合运用 Rhino、3DSmax、PS 等绘图软件绘制产品效果图。	
	F. 模型制作	选用石膏、油泥、木材等合适的材料, 运用车床、雕刻机等专用设备制作出产品模型。	
	G. 样机制作	与企业合作, 根据设计效果图及模型, 运用企业生产设备及技术, 制造出产品样机, 并在外观及功能上进行改进和完善。	
	H. 产品生产	在样机制作基础上, 对新产品进行再次配色设计、外观工艺设计及配色与工艺的跟进, 综合利用企业生产技术, 生产出新的产品。	
	I. 产品改进	结合企业战略客户设计定位及市场需求, 设计或改进符合客户要求的产品。	
工业产品结构 设计	A. 制定计划进度表	在接受课题之初, 明确时间安排, 合理制定出时间计划进度表。	能捕捉市场新的发展动向及客户需求信息; 能根据掌握的信息对产品结构进行初步设计构思; 能综合运用人机工程学、机械制图、产品改良设计、形态设计、产品结构等知识绘制产品设计草图及局部图; 能熟练使用 Rhino、CAD、PS、Solidworks 等绘图软件制作产品效果图; 能选用合适的材料、运用常规或 3D 打印等新技术制作出产品模型; 能在企业工程师指导下操作相关设备生产出产品; 能根据客户要求及市场需要, 对产品进行功能设计、绿色设计, 生产出更好的产品。
	B. 市场调查	在确定所研究的具体产品基础上, 通过实地调研、问卷调查等方式, 了解市场上现有产品现状、产品内在结构设计及新材料。	
	C. 产品结构方案构思	综合运用产品结构科学、材料科学相关知识, 根据市场调查掌握的信息, 对产品内在结构进行系统研究分析, 提出设计合理的内部构造, 并实现其机能。	
	D. 方案草图绘制	根据产品结构设计的初步构思, 绘制产品方案草图及局部细节结构图, 并进一步优化完善。	
	E. 效果图制作	综合运用 CAD、Solidworks、UG 等绘图软件绘制产品效果图及局部结构图。	
	F. 模型制作	运用 3D 打印技术, 打印出产品模型。	
	G. 样机制作	与企业合作, 根据设计效果图及模型, 运用企业生产设备及技术, 制造出产品样机, 并在实用功能上、产品结构紧凑, 外形上进行制作。	
	H. 产品生产	在样机制作基础上, 综合考虑产品结构的紧凑性、外型美观性、安全耐用性、工艺性等各方面因素, 对新产品进行零件的组装, 以满足各项功能, 并最终制作出产品。	
	I. 产品改进	结合企业战略客户设计定位及市场需求, 设计或改进符合客户要求的产品; 注重产品的结构创新与绿色设计。	

注 3: 典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务, 能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征: ①具有完整的工作过程; ②它能代表职业工作的内容和形式; ③完成任务的方式和结果有较大的开放性; ④在整个企业的工作(或经营)大环境里具有重要的功能和意义。

注 4: 工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序, 由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5: 概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力, 用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶:

(一) 培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策, 适应在企事业单位、专业设计部门、科研单位需要的德、智、体、美、劳全面发展, 掌握一定工业技术设计和应用能力、具有较强外观设计能力、掌握必备的工业设计专业基础知识和基本技能, 具备产品设计创新表达的基本理论和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神, 从事工业产品创新设计、产品外观与结构设计、人机交互设计、环境与展示设计及相关产业领域内的开发、研究、策划、教育及生产管理等岗位群的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格:

1、知识要求

1) 掌握本专业必要的基础理论知识和动手操作能力。

2) 熟练掌握计算机辅助图形设计工具, 如 Photoshop、Rhino、solidworks 等有关设计软件。

3) 掌握工业设计规律和技巧,具有产品开发的设计与表现能力,懂得产品设计的运作规律和特点,侧重掌握产品设计研发能力。

4) 具有较强的理性创造思维,具有产品策划操作能力及实际动手的能力。

2、能力要求

1) 具有图示、表达产品的能力。

2) 具有合理选择材料、工艺的能力,熟悉各种表面处理技术。

3) 具有产品结构设计与造型设计的能力。

4) 具有工业设计专业相关软件的应用能力。

5) 具有进行产品设计与开发、创新的能力。

6) 具有一定的计算机和外语应用能力。

3、素质要求

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,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

2) 树立科学世界观和为人民服务的人生观,了解我国基本国情,能理论联系实际,实事求是。

3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

4) 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。

5) 要求学生具有创新精神,敏锐的市场观察能力。

表 4 工业设计专业培养(目标)规格

序号	具体内容
I	具有一定工业产品设计水平,能够熟练掌握和运用计算机软件进行建模、渲染,模型制作,合理的对人群进行产品的设计定位、对项目产品进行价值定位、对销售对象做产品价格定位,能够恪守职业准则,理解和遵守产品设计实践中的职业道德、责任及规范,履行责任。
II	能够在工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用,具有安全生产意识、责任关怀意识、创新创业意识和独立思考的能力。
III	具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德,精益求精的工匠精神,成为爱岗敬业和德智体美劳等全面发展的负责任公民。
IV	能够通过继续教育或职业培训不断提升自身的能力,较强的就业能力和可持续发展的能力。
V	熟悉工业设计行业国内外发展现状,了解行业发展趋势,能够为滁州地区工业设计发展做出贡献。

注 6: 培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七、毕业要求

本专业毕业要求完成总学分不低于 140, 详细要求如下:

(一) 毕业要求⁷:

表 5 工业设计专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	产品项目定位: 能对产品类别进行分析, 能对项目所需资料进行整合, 产品市场营销信息的分析能力。	I、V
2	产品用户研究分析: 能对人群进行产品的设计定位, 对项目产品进行价值定位、对销售对象做产品价格定位的能力。	I、V
3	产品造型创意设计: 能够对产品形态进行创意设计、构成设计, 能够进行工业产品形态描绘、色彩表现的能力。	I、II

4	产品效果图设计制作：能够熟练运用计算机软件建模、渲染、体现产品的材质与色彩的能力。	I
5	产品工程制图：能够熟练绘制产品三视图，了解生产工艺的能力。	I
6	产品模型设计与制作：能够结合计算机模型呈现实体模型，并对模型表面进行处理的能力。	I、III、IV
7	产品创意提案展示：能够使用计算机软件制作提案文件和展示提案版面的能力。	I、II
8	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守产品实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I、III
9	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I、II
10	沟通：能够就工业产品结构、外观设计与同行以及用户进行有效的沟通。	I、III、
11	终身学习：能够认识在工业设计领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I、II、V

注7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 工业设计专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	产品项目定位：能对产品类别进行分析，能对项目所需资料进行整合，产品市场营销信息的分析能力。	1.1 能够对产品类别进行分析、对项目资料进行整合，对产品信息营销信息分析。
		1.2 能够进行 SWOT（企业自身的竞争优势、竞争劣势、机会和威胁）分析。
2	产品用户研究分析：能对人群进行产品的设计定位，对项目产品进行价值定位、对销售对象做产品价格定位的能力。	2.1 对用户进行分析，具有小组访谈、专家访谈技巧。
		2.2 针对人群进行产品设计定位，对项目产品进行价值定位、对销售对象作产品价格定位。
		2.3 对产品发展路线进行研究，具有产品造型分析能力。对产品设计趋势研究，能对各类产品相互影响进行分析。
3	产品造型创意设计：能够对产品形态进行创意设计、构成设计，能够进行工业产品形态描绘、色彩表现的能力。	3.1 产品造型设计创意及草图表现能力，能够熟练对产品形态创新设计、形态构成设计、色彩表现进行设计。
		3.2 能清晰描绘设计意图、快速进行产品设计草图绘制、运用简洁的手绘技法表现产品造型。
4	产品效果图设计制作：能够熟练运用计算机软件建模、渲染、体现产品的材质与色彩的能力。	4.1 运用简洁的技法表现产品的材质与色彩、产品使用环境，熟练运用计算机软件建模和渲染，并用相关软件（Photoshop、Coreldraw）进行后期处理。
5	产品工程制图：能够熟练绘制产品三视图，了解生产工艺的能力。	5.1 能够熟练绘制产品三视图，了解生产工艺的能力
6	产品模型设计与制作：能够结合计算机模型呈现实体模型，并对模型表面进行处理的能力。	6.1 使用产品模型输出设备，利用 3D 打印技术、快速成型设备制作模型。
		6.2 运用相关软件（如 Rhion、3DSmax 等）进行建模，了解多种产品模型材质性能，并进行多种表面肌理制作、模型表面图文处理。

7	产品创意提案展示：能够使用计算机软件制作提案文件和展示提案版面的能力。	7.1 使用计算机软件制作提案文件。
		7.2 制作提案展示版面
8	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守产品实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	8.1 尊重生命，关爱他人，主张正义、诚信守则，具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。
		8.2 理解社会主义核心价值观，了解国情，维护国家利益，具有推动民族复兴和社会进步的责任感。
		8.3 理解工业设计核心理念，了解产品设计行业从业人员的职业性质和责任，在产品实践自觉遵守职业道德和规范，具有法律意识。
9	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	9.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。
		9.2 能独立完成团队分配的工作。
		9.3 能胜任团队成员的角色和责任，能组织团队成员开展工作。
10	沟通：能够就工业产品结构、外观设计与同行以及用户进行有效的沟通。	10.1 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练运用一门外语，进行阅读、写作和沟通交流。
11	终身学习：能够认识在工业设计领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	11.1 能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识。
		11.2 具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。
		11.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应发展。

八、课程设置及要求：

（一）课程体系的架构与说明⁹

工业设计专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综和考虑基本职业素养与可发展能力，课程涵盖了五个专业工作室方向；同时还结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。

（二）专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	结构素描	A B
2	设计色彩	A B I
3	构成艺术	A B I
4	Photoshop	E
5	工业设计制图（CAD）	C D
6	产品表现技法	B C D
7	造型基础	B C D
8	工业材料技术	A I
9	人机工程学	A B
10	Rhino	C D E
11	Solidworks	C E
12	产品模型	A B C D F

13	工业产品设计 I	A B C D E F
14	工业产品设计 II	A B C D E F G
15	产品包装设计	B C D E H
16	产品系统设计	A B C D E G
17	专题设计	A B C D E G H
18	产品交互(界面)设计	A B C D E
19	工业电子产品设计	A B C D E F H
20	顶岗实习	B C E F I

表 8 工业设计专业课程矩阵表¹⁰
(见下图)

[illegible]

	设计行业从业人员的职业性质和责任, 在产品设计实践中能自觉遵守职业道德和规范, 具有法律意识。																				
个人与团队:能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	9.1 能主动与团队其他成员合作开展工作										√	√									
	9.2 能独立完成团队分配的工作。											√									
	9.3 能胜任团队成员的角色和责任, 能组织团队成员开展工作。										√		√						√		
沟通:能够就工业产品结构、外观设计与同行以及用户进行有效的沟通。	10.1 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力, 能熟练运用一门外语, 进行阅读、写作和沟通交流。									√	√	√									√
终身学习:能够认识在工业设计领域进行自主学习和终身学习的必要性, 并具备相应的能力。	11.1 能认识不断探索和学习的必要性, 具有自主学习和终身学习的意识。									√	√										√
	11.2 具备终身学习的知识基础, 掌握自主学习的方法, 了解拓展知识和能力的途径。									√									√		
	11.3 能针对个人或职业发展的需求, 采用合适的方法, 自主学习, 适应发展。									√											√

注 9: 专业课程体系可用图、表的方式进行阐述, 应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10: 专业课程体系应涵盖所有毕业要求, 支撑所有指标点的训练和培养, 可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系,

注 11: 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

(三) 主要课程内容

工业产品设计 I (课程名称)

课程名称	工业产品设计 I		
开设学期	第二学期	基准学时	48
<p>职业能力要求: 过学习工业产品设计 1 的任务与原则, 将产品形态设计、产品造型的美学法则、产品色彩设计的基本理论融入到日用产品设计中去, 探求人—机—环境相互协调的设计思想, 学会一般工业产品的设计程序和方法, 能与他人合作完成工业产品设计任务; 工业产品设计 1 课程是学生必须掌握的职业技能要素; 也是本专业学生通过艺术素养、工程素养、实践平台的培养之后形成的综合能力的最终表现形式。</p>			
<p>课程目标:</p> <p>1、专业能力目标:</p> <p>了解工业设计的历史、基本概念和各种方法, 学会使用有效的方法和流程进行工业产品的策划和设计, 能与团队协作完成完整的工业产品设计任务。</p> <p>2、方法能力目标:</p> <p>学会工业产品形态设计的思维方法和创造方法; 掌握和运用工业产品设计的各种理念和方法流程; 对现有产品具有分析能力; 能运用产品形态设计的基本规律进行工业产品造型设计; 能运用产品的仿生设计、人机工程学等以人为本的设计观念和方法进行产品设计。</p> <p>3、综合素质目标:</p> <p>综合运用工业产品设计的理念和方法, 学会团队协作, 完成工业产品的策划、调研、定位、草案、绘图、效果图制作等设计流程。</p>			
<p>课程内容:</p> <p>学习单元一: 产品形态设计</p> <p>学习情境教学目标:</p> <p>1、掌握产品形态的基本概念、基本理论和基本的产品形态设计技能;</p> <p>2、从感性和理性两个方面培养学生对产品形态的想象能力、认知能力及创造能力; 深刻理解何谓“好的产品形态”, 并能从纯美学角度和技术角度都能把握产品形态设计的基本规律及常用方法和技巧。</p> <p>项目一: 直棱体组合练习、形态过渡练习</p> <p>项目二: 灯具形态设计</p> <p>学习单元二: 工业产品设计程序与方法</p> <p>学习情境教学目标:</p> <p>1、让学生掌握产品设计的基本程序并能制定详细实施计划;</p> <p>2、要求学生掌握创新思维方法理论知识, 并在设计实践中加以科学应用。</p> <p>3、让学生深刻理解“何为好的产品”, 并能从产品设计构思、原理、结构、形态、材质、色彩、技术条件等方面加以阐述。</p> <p>项目一: 计划进度表制定内容(将前面课题中的灯具设计按照设计流程制作完成);</p> <p>项目二: 灯具产品设计构思、原理分析。</p> <p>学习单元三: 工业产品语义设计</p> <p>学习情境教学目标:</p> <p>1、掌握产品语义设计的基本概念、基本理论和基本的产品语义形态分析技能;</p> <p>2、根据要求, 动手制作出产品语义模型图。</p> <p>项目一: 产品的明示义内容解析</p> <p>项目二: 产品的暗示义内容解析</p>			

工业产品设计 II (课程名称)

课程名称	工业产品设计 II		
开设学期	第三学期	基准学时	56
职业能力要求： 《工业产品设计 2》是工业设计专业的专业核心课程之一，通过产品改良设计、创新设计、概念设计课题的实际训练，使学生进一步掌握产品设计的方法及程序，培养学生系统思考问题的能力，增强对产品设计的认识能力和分析能力，提高学生综合运用材料、工艺、造型、色彩等知识进行产品设计的实践能力，使学生能够具备完成简单产品的开发与设计的基本能力。			
课程目标： （一）知识目标 1、使学生了解产品设计思维与创新概念； 2、掌握改良设计的学习方法； 3、掌握产品创新设计和创新产品设计的相关内容和学习方法； 4、掌握产品设计的工作流程，了解产品结构的设计和作品作品的展现。 （二）能力目标 1、培养学生根据设计目标进行市场调研能力； 2、培养学生根据调研分析制定设计方案能力； 3、培养学生手绘设计创意、计算机效果图制作、表现完善的产品设计方案能力。 4、培养学生能够撰写设计提案报告的能力。 （三）素质目标 1、培养学生高尚的审美趣味； 2、培养学生的工作、学习的主动性； 3、锻炼学生对社会需求的应变能力； 4、培养学生创新意识和创新能力，树立学生服务意识和敬业精神。			
课程内容： 课程内容以完整的实践工作过程为导向，将课堂学习设置成若干个工作情境，按照接受项目→市场调查→方案构思→草图优化→效果图展现→设计评价六步教学法进行。 选择实施的项目有 3 个，分为 3 个类型：其中基础项目 1 个，综合项目 1 个，拓展项目 1 个。 学习单元一：基础项目 项目一：产品改良设计（吸尘器设计实训） 项目任务：1.1 产品改良设计概念； 1.2 设计接受和学习、设计调查和分析； 1.3 设计改良思维、设计实施（草图方案）、效果图展示。 学习单元二：综合项目 项目二：产品创新设计 项目任务：2.1 产品创新设计概念，设计学习和调查的主要内容和方法； 2.2 设计创新突破点的研究和确定； 2.3 设计创新思维、创新实施和创新总结； 2.4 自行车创新实例分析（市场调研、设计草图、优化设计、效果图展示）。 学习单元三：拓展项目 项目三：创新（概念）产品设计（汽车泊位器设计实训）（注：同步以国内、省内设计类比赛项目为项目实训） 3.1 创新产品概念，创新产品的设计项目选定；3.2 创新产品的设计思维、设计的形式和功能关系；3.3 创新产品设计实施内容；3.4 汽车泊位器创新实例分析（市场调研、设计草图、优化设计、效果图展示）。			

产品系统设计（课程名称）			
课程名称	产品系统设计		
开设学期	第四学期	基准学时	56
<p>职业能力要求：《产品系统设计》课程是产品造型设计专业的专业核心课程之一。通过产品开发设计课题的实际训练，使学生进一步掌握产品系统设计的方法及程序，培养学生系统思考问题的能力，增强对产品的认识能力和分析能力，提高学生综合运用材料、工艺、造型、色彩等知识进行产品设计的实践能力，使学生能够具备完成新产品的整合开发与设计的基本技能。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>通过本课程的学习，学生能够基本掌握产品系统设计的相关理论，并将其应用在具体的产品设计与表现工作中，熟悉产品设计与开发流程等工作内容，从而提高学生产品系统化设计的水平。</p> <p>（一）知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、了解产品系统设计的目的和任务； 2、了解产品系统设计程序； 3、熟悉产品系统设计的方法； 4、了解产品系统设计的创新设计方法； 5、熟悉当今产品系统设计的发展方向。 <p>（二）能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、能够根据设计目标进行市场调研；能够根据调研分析制定设计方案。 2、能够进行设计方案的修订； 3、能够手绘表现设计创意； 4、能够用计算机辅助设计，表现完善的产品设计方案。 5、能够撰写设计提案报告。 <p>（三）素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、锻炼学生对社会需求的应变能力； 2、培养学生创新意识和创新能力； 3、树立学生服务意识和敬业精神。 			
<p>课程内容：</p> <p>学习单元一：电子产品系统设计 Apple 附件产品设计</p> <p>项目一：苹果电脑鼠标设计</p> <p>项目二：苹果耳机设计</p> <p>项目三：苹果手机充电器设计</p> <p>学习单元二：照明用具系统设计——China spirit 灯具设计</p> <p>项目一：卧室床头灯设计</p> <p>项目二：书房台灯设计</p> <p>项目三：客厅吊灯设计</p> <p>学习单元三：户外用品系统设计 旅行的乐趣概念产品设计</p> <p>项目一：概念旅行箱设计</p> <p>项目二：便携药盒设计</p> <p>项目三：概念 MP3 设计</p>			

产品专题设计（课程名称）

课程名称	产品专题设计（日用玻璃器皿设计）		
开设学期	第五学期	基准学时	56
<p>职业能力要求：通过企业产品研发项目训练，学生能在学习日用玻璃器皿设计理论的基础上，进行玻璃茶饮杯造型创新设计、配件组合水壶设计、厨房用品类玻璃器皿设计，并能根据自己的创新思维和设计理念，设计出好看、好用、好制造的产品来，以企业实际需求为设计标杆。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>1、能力目标：</p> <p>（1）市场调研、产品创新分析问题能力</p> <p>（2）良好快速表现草图创作，能够准确的表达设计思想；</p> <p>（3）熟练地运用设计软件、工程软件进行工业产品设计效果图表现和工程图的制作；</p> <p>（4）培养学生的自我训练、自我发展、自主创新的能力。</p> <p>2、知识目标：</p> <p>（1）了解日用玻璃器皿的产品特点、分类；</p> <p>（2）掌握日用玻璃器皿成型方法和工艺；</p> <p>（3）掌握日用玻璃器皿产品调研和分析方法；</p> <p>（4）掌握日用玻璃器皿造型设计的草图创作，熟练运用电脑软件制作效果图、工程图；</p> <p>（5）掌握日用玻璃器皿后期的包装设计。</p> <p>3、素质拓展目标：</p> <p>通过任务驱动、项目引领、理实一体化的教学模式，使学生具备较强的职业素养，为将来在企业从事的产品设计研发的等工作岗位打下坚实的基础。具体包括以下内容：</p> <p>（1）培养学生高尚的审美趣味；</p> <p>（2）培养学生的工作、学习的主动性。</p> <p>（3）培养学生节约、节能意识；</p> <p>（4）培养学生创新意识；</p> <p>（5）团队精神和团队合作意识；</p> <p>（6）通过项目汇报答辩培养学生语言表达能力、与人沟通的能力和应变能力；</p> <p>（7）培养学生能认真倾听别人的谈话，不随意插嘴打断别人说话，体现出尊重他人、文明礼貌的素质；</p> <p>（8）培养实事求是、客观公正地评价自己，学会批评与自我批评，具有一定的承受能力和迎接挑战的意识。</p> <p>（9）培养和提高学生综合能力和综合素质，使之能理论联系实际，具有创新意识。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>学习单元一：玻璃茶饮杯造型创新设计</p> <p>项目一：日用玻璃器皿的基本知识和分类</p> <p>项目二：玻璃茶饮杯生产技术</p> <p>项目三：玻璃茶饮杯造型设计的基本常识及设计的流行趋势。</p> <p>学习单元二：配件组合水壶设计</p> <p>项目一：配件组合水壶的基本知识和分类</p> <p>项目二：配件组合水壶生产技术和艺术</p> <p>项目三：配件组合水壶设计的流行趋势</p> <p>学习单元三：厨房用品类玻璃器皿设计</p>			

项目一：厨房用品类玻璃器皿的基本知识和分类

项目二：厨房用品类玻璃器皿生产技术和工艺

项目三：厨房用品类玻璃器皿设计的流行趋势、理解厨房用品类玻璃器皿设计的基本常识。

九. 教学进程总体安排

(一) 各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位：周

课程类别	内容 / 学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学	14	17	14	16	14		75	103.5
实践教学课	认知实习： 产品包装设计流程认 知、工业产品设计创意 表达。			1					1
	跟岗实习： 产品包装设计与生产实 践、工业产品设计、生 产、管理。					1			1
	顶岗实习						20	20	20
其它环节	入学教育	1						1	1
	军训	2						2	2
	劳动教育课		1	1			1	3	3
	安全教育*	1						1	1
	暑期社会实践*			2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩					3		3	3
	毕业教育						0.5	0.5	0.5
学期复习考试		2	2	2	2	2		10	
小计	学期周数	20	20	20	20	20	20	120	140

每学年 40 周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总 学时 (%)	学分	占总 学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	568	418	150	20.56	34.5	23.71	1. 教学总学时 为: 2762 学时; 2. 课内学时 为: 1742 学时; 3. 实践课包括 实习、实训、
	行业基本能力课程	464	222	242	16.80	29	19.93	
	岗位专项能力课程	312	108	204	11.29	19.5	13.40	
	创新创业课程	96	70	26	3.48	6	4.12	
	实践教学课程	660	0	660	23.90	22	15.12	

滁州职业技术学院 2022 级工业设计专业人才培养方案

	其它环节课程	358	0	358	12.96	14.5	9.97	顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总学时的 64.3%。
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2.32	4	2.75	
	能力拓展课程	144	64	80	5.21	10	6.87	
	专业方向课程	96	40	56	3.48	6	4.12	
合计		2762	986	1776	100	145.5	100	

（二）课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级工业设计专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课	TB310338	军事理论*	2	36	36		√	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16		√		16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32		√		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210323	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202 TB321203	体育	6	108	18	90	√	36	36	36*			
	TB310343	高等数学 II	2.5	40	40	0	√		40				
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310343	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	34.5	568	418	150							
行业基本能力课	ZJ154301	结构素描	2	32	12	20	√	32					
	ZJ154302	设计色彩	2	32	12	20	√	32					
	ZJ154303	构成艺术	3	48	22	26	√	48					
	ZJ154304	Photoshop	3	48	20	28	√		48				
	ZJ154305	工业设计制图 (CAD)	3	48	20	28	√			48			
	ZJ154306	产品表现技法	3	48	20	28	√		48				
	ZJ154307	造型基础	3	48	20	28	√		48				
	ZJ154310	人机工程学	2	32	28	4	√			32			
	ZJ154311	Rhino	3	48	20	28	√			48			

滁州职业技术学院 2022 级工业设计专业人才培养方案

	ZJ154312	Solidworks	3	48	20	28	√				48		
	ZJ154309	工业材料技术	2	32	28	4	√				32		
		小计	29	464	222	242							
岗位专项能力课	ZH154301	产品模型	3	48	14	34	√		48				
	ZH154307	产品包装设计	3	48	14	34	√		48				
	ZH154302	工业产品设计 I	3	48	14	34	√			48			
	ZH154303	工业产品设计 II	3.5	56	22	34	√				56		
	ZH154304	产品系统设计	3.5	56	22	34	√				56		
	ZH154306	产品专题设计	3.5	56	22	34	√					56	
		小计	19.5	312	108	204							
工业设计专业 (电子产品)方向课	ZF154301	产品交互(界面)设计	3	48	20	28	√				48		
	ZF154302	工业电子产品设计	3	48	20	28	√					48	
工业设计专业 (文具玩具)方向课	ZF154303	办公笔、学习笔设计	3	48	20	28	√				48		
	ZF154304	玩具设计、礼品笔设计	3	48	20	28	√					48	
	注专业方向课二选一	小计	6	96	40	56							
创新创业课		职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
		创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
		专创融合课程	1	16	6	10	*			16			
		创新创业实践	2	32	24	8	*				32		
		小计	6	96	70	26							
素质拓展课		《公共选修课一览表》*	4	64	64	0							
		小计	4	64	64	0							
能力拓展课	GT154301	凤画与天官画	2	32	16	16	*	32					
	GT154302	产品创新设计	2	32	16	16	*		32				
	GT154303	摄影赏析	2	32	16	16	*			32			
	GT154304	书法赏析	2	32	16	16	*				32		
	GT154305	设计汇报与表达	2	32	16	16	*					32	
		小计	10	160	80	80							
实践教		认知实习	1	30	0	30	*			30			

滁州职业技术学院 2022 级工业设计专业人才培养方案

学课		跟岗实习	1	30	0	30	*					30	
		顶岗实习	20	600	0	600							
		小计	22	660	0	660							
其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16							
	SJ310308	军训	2	60				2周					
	SJ310304	劳动教育	3	90				1周	1周				1周
	SJ310312	安全教育*	1	16				16					
	SJ310311	暑期社会实践*	4	120									
		毕业设计 & 毕业答辩	3	48		48						3周	
	SJ230305	毕业教育	0.5	8		8							0.5周
		小计	14.5	358	0	358							
合计			145.5	2762	986	1776							

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（3）《大学语文》安排在第一或第二学期。（4）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学 I》或《高等数学 II》安排在第一或第二学期。（5）《职业发展指导》和《创新创业教育》教学组织由人文素养教研室负责；《专创融合课程》由二级学院负责开发能将专业与创新创业深度融合的课程，编制教学文件，负责组织教学；《创新创业实践》由创新创业学院负责组织，根据学生参加双创培训获证、参加双创竞赛获奖或开展项目孵化实践认定学分，另见认定方案。（6）非计算机专业按以上计划开设《信息技术》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程学院计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（7）每个专业一般 6-8 门核心课程。（8）心理健康教育、美育教育和安全教育是上网络课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

为了达到理想的教学效果，专业师生比应为 1:16 左右，专任教师为工业设计等相关专业硕士研究生以上学历达到 100%，副高及中级专业技术职称比为 1:1，专业带头人 2 人，专业骨干教师 2 人，省级线上教学名师 1 人，其中有 1 年以上企业工作或挂职锻炼经历的师资比例达到 50% 以上，工作室实行双导师制。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求

表 12 产品设计实训室（课程名称）

实训室名称		产品设计实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备		数量要求	备注
1	真空加压倒模机		1 台	
2	RH0063 真空泵		1 台	
3	3P 冷水机		1 台	
4	台式铸造机		1 台	
5	12 盅焗炉带架		1 台	
6	压模机		1 台	

滁州职业技术学院 2022 级工业设计专业人才培养方案

7	数显真空注蜡机	1 台	
8	注蜡机真空泵	1 台	
9	不锈钢高压清洗机	1 台	
10	金属激光焊接机 200W 点焊机	1 台	
11	Form2 高精度 SLA 光固化工业级 3D 打印机	1 台	
12	晶研 4030 数控雕刻机小型	1 台	
13	晶研 4030 数控雕刻机四轴配件	1 台	
14	晶研 4030 数控雕刻机水槽加喷水冷却配件	1 台	
15	全自动石膏真空搅拌机	1 台	
16	30 升双级旋片真空泵	1 台	
17	915 平面台式多功能砂带机	1 台	
18	PC 计算机	1 台	
19	台式布轮打磨抛光机	1 台	
20	双头气动雕刻机	1 台	
21	微镶机（微镶显微镜）	1 台	
22	韩国世新 204 雕刻机+102L 手柄	1 台	

工业产品设计 2（课程名称）

实训室名称	产品设计实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	Form2 高精度 SLA 光固化工业级 3D 打印机	1 台	
2	晶研 4030 数控雕刻机小型	1 台	
3	PC 计算机	1 台	
4	台式布轮打磨抛光机	1 台	

专题设计（课程名称）

实训室名称	产品模型制作实训室	面积要求	100m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	微型车、铣床工作台	3 台	
2	模型加工车床	9 台	
3	砂轮机	2 台	
4	手电钻	2 台	
5	模型雕刻机	2 台	
6	封口机	1 台	
7	电动切割机	4 台	

8	电锯	1 台	
9	五用木工联合机床	2 台	
10	常用小型木工工具	1 台	
11	角向磨光机	1 台	
12	台虎钳	8 台	
13	烘箱	1 台	
14	钢面工作台	2 台	

2.校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 13 工业设计（课程名称）

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	工业产品包装	滁州市包装印刷协会	跟岗实训	深度合作
2	产品结构包装设计	嘉美包装设计有限公司	认识实习	深度合作
3	玩具形态设计	万隆玩具设计有限公司	跟岗实训	深度合作
4	小家电产品设计	滁州中家电工业设计设计有限公司	认识实习	深度合作
5	产品模具制作	滁州博康注塑有限公司	认识实习	深度合作
6	3D 模型打印制作	安徽魔猴三维科技有限责任公司	顶岗实习	深度合作
7	产品专题设计	龙利得智能科技股份有限公司	跟岗实训	深度合作

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 14 工业设计专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	构成艺术	部省规划教材	兵器工业出版社	时振营等	2019 年
2	Photoshop	国家规划教材	人民邮电出版社	王洪江	2020 年
3	产品包装设计	国家规划教材	中国民族摄影艺术出版社	高媛	2019 年
4	工业产品设计 II	部省规划教材	中国轻工业出版社	桂元龙	2020 年
5	产品设计方法与案例解析	部省规划教材	北京理工大学出版社	李程	2018 年
6	产品创新设计策略开发（修订版）	国家规划教材	上海交通大学出版社	刘春荣	2019 年
7	工业设计制图	部省规划教材	清华大学出版	杨慧英	2018 年
8	造型基础	部省规划教材	上海交通大学出版	历泉恩，唐青	2019 年

			社		
9	产品设计材料与工艺	国家规划教材	清华大学出版社	李津	2019 年
10	Rhino5.0 产品造型设计基础教程	部省规划教材	清华大学出版社	张铁成, 孔祥富	2019 年
11	产品形态设计	国家规划教材	中国轻工业出版社	李西运	2019 年

表 15 工业设计（课程名称）

序号	数字化资源名称	资源网址
1	产品表现技法	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
2	产品系统设计	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
3	工业产品设计 2	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
4	机械制图	http://training.jingpinke.com/

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

根据不同的课程特点选择相应的教学方法，要以“学生为中心”，实行项目化课程教学，完成“做——学——做”的教学模式。高年级使用工作室化教学模式，根据学生的能力与兴趣实行个性化培养。充分利用学院多媒体教室、校园网等现代教学手段，积极采用启发式、引导探究式、师生互动式等多种教学方法，培养学生学习能力和创新能力，大力倡导项目教学、案例教学和现场教学，培养学生工程能力和协作能力。

（五）教学评价、考核建议

1、突出能力的考核评价方式，体现对综合素质的评价，吸纳、邀请企业相关技术人员参与考核评价。专业课程还可以以作品展示的方式进行考核。

2、加强教学质量过程控制，实施校企合作构建成果性评价（课程考试、技能证书、参赛奖项、设计项目考核）与过程性评价相结合的人才培养质量评价体系，探索适合课程的考核方法。

十一、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过专升本的形式接受本科专业学习，通过社会培训、企业锻炼提高专业的技术水平。

2022 级室内艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码：

室内艺术设计 550114

二、入学要求：

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三、修业年限：

本专业学制三年，可实施弹性学习，最长不超过六年。

四、团队成员¹

表1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	黄瑞	滁州职业技术学院	讲师/设计艺术系主任
2	吴彦	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
3	马庆峰	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
4	陈璐	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
5	王瑶	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
6	杨光军	滁州市建筑勘察设计院	设计部主任
7	周传龙	滁州天地装饰设计	总经理
8	张志才	安徽华迪装饰集团滁州分公司	总经理
9	汤谨	滁州创家装饰设计分公司	设计总监
10	彭琪	滁州惠兰装饰公司	总经理

注1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

五、职业面向：

（一）职业面向

表2 职业面向与主要岗位简表²

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)	职业资格证书或技 能等级证书
文化艺术大类 (65)	艺术设计类 (6501)	艺术设计 (650109)	室内设计师 (6-23-07-01)	室内设计、室内施工	室内设计师、施工 员、资料员等

注2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

（二）工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
室内设计	A.设计前期准备	1、协助设计师完成对项目所在地域的人文环境调研和现场测量； 2、作好设计前文件、资料、数据等方面的充分准备。	空间造型设计知识、国家制图规范、电脑绘图软件应用知识、室内装饰材料及装饰构造的基本知识和原理、家具、灯具、绿化、陈设等相关知识、装饰构造知识
	B.初步方案设计	1、熟悉施工文件和业主的意图； 2、根据调研情况和现场测量数据，协助设计师完成初步方案设计工作； 3、绘制平面布置图和透视效果图； 4、复述、讲解设计师的方案和意图。	
	C.施工图绘制	1、协助设计师在根据业主意见修改完善的设计方案； 2、深化设计方案，完成细部构造设计和施工图（平面图、立面图、剖面图和大样节点图）的绘制。	
室内施工	A.施工前期准备	1、对照施工图纸进行现场测量； 2、协助项目负责人制定施工计划和施工部署，编制施工组织设计文件，作好施工进场前的各项准备工作。	装饰施工图设计施工、卫生洁具选型设计、工程灯具选型设计、橱柜及厨房电器选型设计、家具及陈设品设计。
	B.施工技术管理	1、严格按照施工图和施工组织设计，协助施工管理员进行现场施工技术管理； 2、协助施工管理员对施工进度、施工成本、施工工艺流程、施工质量、施工安全等进行有效的控制和指导。	
	C.施工质量控制及工程验收	1、严格执行国家装饰工程施工质量验收规范； 2、对施工过程中的工程质量严格检查控制； 3、协助施工管理员对竣工工程进行质量验收。	

注 3：典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务，能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征：①具有完整的工作过程；②它能代表职业工作的内容和形式；③完成任务的方式和结果有较大的开放性；④在整个企业的工作（或经营）大环境里具有重要的功能和意义。

注 4：工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序，由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶：

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策，适应建筑室内空间设计、施工、管理第一线需要的，德、智、体、美、劳全面发展，掌握从事空间设计能力为核心，以室内陈设与软装饰设计能力为特色，通过工学结合的教学模式，培养德智体美全面发展，具有设计与施工等方面的职业能力，能在室内设计及相关企业从事设计与施工等职业岗位技术工作，具有职业生涯发展基础的复合型技术技能人才。

（二）培养规格：

1、知识要求

- (1) 掌握本专业必要的基础理论知识和动手操作能力。
- (2) 熟练掌握计算机辅助设计工具，如 AutoCAD、3DSMAX 等有关设计软件。
- (3) 掌握各种不同空间的设计与运用。
- (4) 具有较强的设计能力，具有空间规划能力及实际表达的能力

2、能力要求

- (1) 具有各类空间的设计能力。
- (2) 具有合理选择材料、工艺的能力，能够掌握最新的材料动向。
- (3) 具有快速表现设计方案的能力。
- (4) 具有室内设计专业相关软件的应用能力。
- (5) 具有一定的计算机和外语应用能力。

3、素质要求

- (1) 热爱社会主义祖国，拥护中国共产党的领导，具有为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德。
- (2) 初步树立科学世界观和为人民服务的人生观，了解我国基本国情，能理论联系实际，实事求是。
- (3) 具有严肃的学习态度，艰苦奋斗、实干创新的精神，热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质，有良好的行为习惯。
- (4) 要求学生具有创新精神，敏锐的市场观察能力。
- (5) 具有一定的美学鉴赏能力和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。

表 4 室内艺术设计专业培养目标

序号	具体内容
I	具有一定室内设计水平，能够熟练掌握和运用与装饰设计施工管理业务相关的规范和标准、具有一定的装饰施工管理专业知识和施工管理实践经验及资历，有一定的室内装饰施工和组织能力。
II	能够在团队工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用，具有创新创业意识和独立思考的能力。
III	具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德，精益求精的工匠精神，成为爱岗敬业和德智体美劳全面发展的负责任公民。
IV	能够通过继续教育或职业培训不断提升自身的能力，较强的就业能力和可持续发展的能力。
V	熟悉建筑装饰行业国内外发展现状，了解行业发展趋势，能够为滁州地区建筑装饰工程发展做出贡献。

注 6：培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七、毕业要求

(一) 毕业要求⁷:

本专业毕业要求完成总学分不低于 140，详细要求如下：

表 5 室内艺术设计专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	专业基础知识：能够将设计制图和建筑形体造型、色彩、材料、质感、灯光、家具陈设等专业知识应用于室内设计和施工的这个过程。	I，V
2	知识结构衔接能力：了解室内装饰构造、室内装饰施工工艺、	I

	室内装饰工程预算、室内施工组织与管理等方面的知识要领。	
3	现代工具的应用：能够针对室内装饰工程技术领域的发展，选择和应用恰当的技术、资源、现代装饰工程工具和信息技术工具，解决问题。	I, IV, V
4	工程与社会：能够理解室内装饰工程技术专业工程实践和建筑装饰工程施工在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	I, III
5	了解行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	I, III
6	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守装饰工程实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I, III
7	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I, II
8	沟通：能够就建筑装饰工程施工与管理与同行以及社会公众进行有效的沟通，包括投标活动、合同管理、图纸会审、技术交底、安全交底、项目组织管理等。	I, II, IV
9	项目管理：能够认识和理解装饰工程管理原理，并将其应用于工作中，即作为团队成员和领导者，能够在多学科交叉的环境下进行项目管理。	I, II
10	终身学习：能够认识在室内装饰技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I, IV, V

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 室内艺术设计专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	专业基础知识：能够将设计制图和建筑形体造型、色彩、材料、质感、灯光、家具陈设等专业知识应用于室内装饰工程设计和施工的这个过程。	1.1 能熟练识读室内设计专业施工图,能准确领会图纸的技术信息,能绘制整套完整的装饰施工图,能够初步审定图纸,协助技术负责人进行图纸会审。
		1.2 能对常用室内装饰材料进行选择、进场验收、保管与应用,能进行建筑装饰材料的常规检测。
2	知识结构衔接能力：了解室内装饰构造、室内装饰施工工艺、室内装饰工程预算、施工组织与管理等方面的知识要领。	2.1 能对室内装饰施工中的构造做法做出基本判断和完整绘制。
		2.2 能编制室内装饰工程常规部分分项工程施工方案并进行施工交底,能参与编制常见单位装饰工程施工组织设计。
		2.3 能对室内装饰工程进行施工质量和施工安全检查与监控。
3	现代工具的应用：能够针对室内装饰工程技术领域的发展,选择和应用恰当的技术、资源、现代室内装饰工程工具和信息技术工具,解决问题。	3.1 能应用 AutoCAD、3DsMAX 等信息化技术相关软件完成岗位工作。
		3.2 能按照室内装饰工程进度、质量、安全、造价、环保和职业健康的要求科学组织施工和有效指导施工作业。
4	工程与社会：能够理解室内装饰工程技术专业工程实	4.1 具有装饰工程实习和社会实践的经历。

	践和建筑装饰工程施工在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	4.2 熟悉与室内装饰工程技术相关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法规,了解企业管理体系。 4.3 有创业意识和创业基本素养,了解建筑装饰企业业务规则。
5	了解行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	5.1 理解环境保护和社会可持续发展的内涵和意义。 5.2 了解整体装修和局部装修的意义。
6	职业道德:能够恪守职业准则,理解和遵守装饰工程实践中的职业道德、责任及规范,履行责任。	6.1 尊重生命,关爱他人,主张正义、诚信守则,具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。 6.2 理解社会主义核心价值观,了解国情,维护国家利益,具有推动民族复兴和社会进步的责任感。 6.3 理解室内装饰工程伦理的核心理念,了解建筑装饰行业从业人员的职业性质和责任,在装饰工程实践中能自觉遵守职业道德和规范,具有法律意识。
7	个人与团队:能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	7.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。 7.2 能独立完成团队分配的工作。 7.3 能胜任团队成员的角色和责任,能组织团队成员开展工作。
8	沟通:能够就室内装饰工程施工与管理与同行以及社会公众进行有效的沟通,包括投标活动、合同管理、图纸会审、技术交底、安全交底、项目组织管理等。	8.1 负责编写装饰施工日志、装饰施工记录等相关施工资料。 8.2 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力,能熟练运用一门外语,进行阅读、写作和沟通交流。
9	项目管理:能够认识和理解装饰工程管理原理,并将其应用于工作中,即作为团队成员和领导者,能够在多学科交叉的环境下进行项目管理。	9.1 能够编制室内装饰工程总进度计划表,并能在实际进度变化时做出适当调整;对装饰施工现场进行管理,对质量、安全问题会同有关部门和单位进行解决;能编制室内装饰工程量清单报价,能参与装饰施工成本控制及竣工结算。 9.2 负责协调工程项目各分项工程之间和施工队伍之间的工作。
10	终身学习:能够认识在室内装饰技术领域进行自主学习和终身学习的必要性,并具备相应的能力。	10.1 能认识不断探索和学习的必要性,具有自主学习和终身学习的意识。 10.2 具备终身学习的知识基础,掌握自主学习的方法,了解拓展知识和能力的途径。 10.3 能针对个人或职业发展的需求,采用合适的方法,自主学习,适应发展。

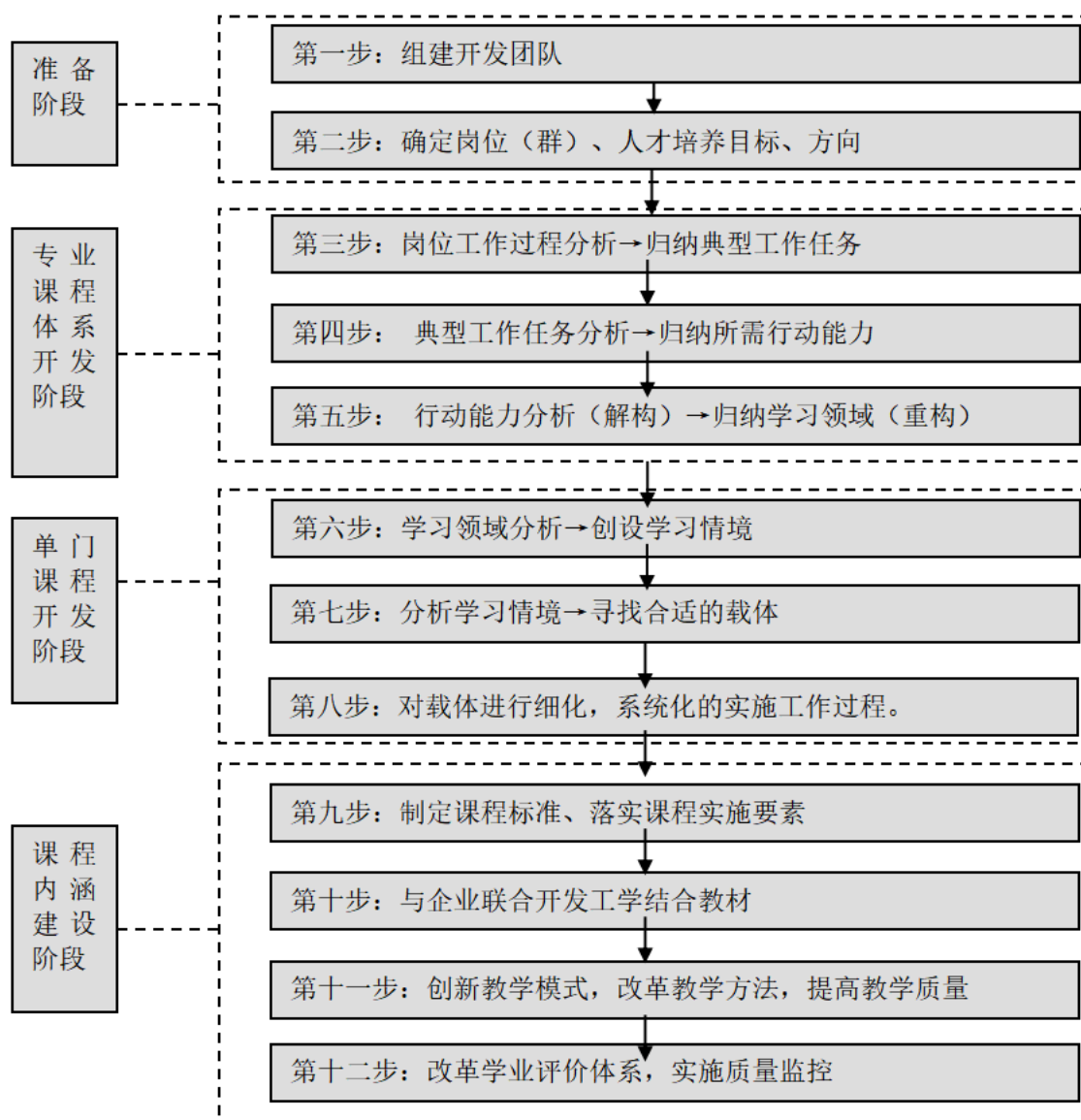
注 8:制订毕业要求指标点时应注意以下几点:一是要与毕业要求对应,一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测,尽量用外显性行为动词,总数不超过 45 条。

八. 课程体系:

(一) 课程体系的架构与说明⁹

深化“依托行业,理实交替”的人才培养模式,建立校企合作的人才培养方案。人才培养模式注重产教融合,使学生逐渐融入企业,将学生培养为职业人员,实现角色转变。注重实践教学,教学内容校企有机衔接,教学难度循序渐进。准确进行专业定位,深入调研行业企业对本专业人才及其技能的需求,确定培养目标和毕业要求,分析专业核心能力指标,优化调整课程体系,与企业共同修订并逐渐完善人才培养方案,制定课程标准,开发课程资源,共育共管,满足行业、企业对技

术技能人才培养的需求。



课程体系构架图

（二）专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	构成艺术	A
2	设计制图	ABCE
3	室内装饰材料与应用	ACE
4	室内效果图表现	ACEF
5	室内家具设计与制作	ACEF
6	室内软装饰设计	EGH
7	人体工程学应用与实训	AEGH
8	方案汇报设计	ACEF
9	室内装饰工程造价	AI

10	AutoCAD	ACEF
11	3DSMAX	ABCDEF
12	Photoshop	ABCDEF
13	SketchUp	ABCDEF
14	室内模型设计与制作	AEGH
15	室内装饰构造与施工技术	ABCDEF
16	住宅空间设计与实训	ABCDEF
17	公共空间设计与实训	ABCDEF
18	景观设计	AEGH
19	凤画与天官画	AEGH
20	产品创新设计	AEGH
21	摄影赏析	ABCDEF
22	书法赏析	ABCDEF
23	设计汇报与表达	ABCDEF

 表 8 室内艺术设计专业课程矩阵表¹⁰（见附表）

毕业要求	毕业要求指标点 ¹¹	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5

注 9：专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10：专业课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，

注 11：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

（三）主要课程内容

AutoCAD

课程名称	AutoCAD		
开设学期	1	基准学时	56
职业能力要求： 课堂教学和课后自主学习都分成初识软件、基本平面图形绘制、建筑工程图样绘制、装饰工程图样绘制四大模块，各模块对应的子模块、能力训练项目名称及学时。每个子模块对应有一个能力训练项目，在教学中将 AutoCAD 的各项功能与操作命令融入到能力训练项目中进行讲解，通过项目的学习使学生掌握相应的 CAD 操作功能，项目学习结束后，AutoCAD 的各项操作功能也掌握了。			
课程目标： （1）知识目标： 了解 AutoCAD 的基础知识；掌握二维图形的绘制、编辑的方法和技巧；掌握文字注释知识；掌握图案填充知识；掌握尺寸标注知识；掌握块操作的相关知识；了解图形的打印和输出图形的知识。 （2）能力目标： 1）能够运用绘图环境的设置知识进行工程图环境的设置； 2）能够运用平面图形的绘制方法和技巧进行建筑图纸的绘制； 3）能够利用图形打印知识打印各种工程图； （3）素质目标：			

在学习 CAD 绘图的同时, 巩固建筑工程制图知识, 培养学生严肃、认真、一丝不苟的作风, 且为后续其他辅助设计软件打下良好基础。

课程内容:

序号	课程内容	教学要求	教学方法	教学手段	学时	
					讲授	训练
一	AutoCAD2007 基础知识	1. 了解此软件的基本功能 2. 熟悉它的工作界面, 新建、打开、保存和关闭图像 3. 掌握直线的绘制及坐标系与坐标输入方法	教学做一体	多媒体机房	2	2
二	基本绘图	1. 掌握点的输入方法 2. 掌握直线命令的使用 3. 掌握矩形命令的使用 4. 掌握圆命令的使用 5. 掌握取消、重做、删除、重画命令的使用…… 6. 掌握点的绘制 7. 掌握多边形的绘制 8. 掌握圆弧、椭圆、圆环的绘制 9. 掌握图案填充	教学做一体	多媒体机房	10	8
三	图形对象的编辑	1. 掌握图形对象的选择方法 2. 掌握图形对象的复制、移位方法 3. 掌握图形对象的修改、编辑的方法 4. 能使用对象匹配和对象特性管理器	教学做一体	多媒体机房	10	8
四	绘图辅助方法	1. 掌握图形的缩放、平移 2. 掌握对象捕捉、追踪的方法和作用 3. 掌握绘图单位设置 4. 掌握绘图界限设置 5. 能查询图形信息	教学做一体	多媒体机房	10	2
五	图层、线型和颜色	1. 掌握图层特性管理器的使用 2. 掌握线型管理器的使用 3. 了解对象特性工具栏	教学做一体	多媒体机房	10	2
六	文字	1. 掌握文字样式的设置 2. 掌握 DTEXT 和 MText 的使用 3. 掌握 DDEDIT 的使用 4. 掌握 DDMODIFY 的使用	教学做一体	多媒体机房	10	2
七	尺寸标注	1. 掌握尺寸标注样式管理器的使用 2. 掌握线型尺寸标注的几种方法	教学做一体	多媒体机房	10	2
八	块的定义、插入与修改	1. 掌握内部块定义 2. 掌握定义外部块 3. 掌握块插入的方法 4. 掌握内部块的编辑 了解外部块的编辑	教学做一体	多媒体机房	10	2

室内装饰构造与施工技术

课程名称	室内装饰构造与施工技术		
开设学期	3	基准学时	56
职业能力要求: 掌握装饰工程中各项目的施工工艺、技术要点和质量规范要求, 培养学生独立分析和解决装饰工程实际问题的基本			

能力和现场管理能力。

课程目标:

(1) 知识目标:

通过本课程的学习,使学生具备建筑装饰工程技术专门人才所必须的建筑装饰材料、构造与施工技术和工程质量检测的基本知识,具有一般的建筑装饰工程项目实际操作能力,并能运用所学知识处理一定的施工问题,还要培养学生分析、解决问题的能力,并要强化学生的职业道德观念。

(2) 能力目标:

- 1) 能够从事室内装饰施工现场的技术工作,具有一定的施工现场技术指导基本能力;
- 2) 掌握各主要工种施工方法和施工工艺以及工程质量检查验收的基本能力。
- 3) 能够正确选择常用建筑装饰工程施工机具的能力。

(3) 素质目标:

- 1) 培养辩证思维的能力;
- 2) 具有严谨的工作作风和敬业爱岗的工作态度;
- 3) 遵纪守法,自觉遵守职业道德和行业规范;
- 4) 培养分析问题、解决问题的能力。

课程内容:

序号	模块名称	内容及目标	活动设计	教学方法	参考课时
1	吊顶装饰施工	理解:吊顶的基本知识、吊顶的分类、吊顶的构造层次。 掌握:吊顶的施工工艺、常见质量问题与解决方法、工程质量验收标准。	1. 材料认知,做出调查汇报; 2. 画出对应构造设计图 3. 分析工程案例 4. 认知工程质量标准	情境教学法、案例教学法	24
2	墙面装饰施工	理解:墙面的基本知识、墙面的分类、墙面的构造层次。 掌握:墙面的施工工艺、常见质量问题与解决方法、工程质量验收标准。	1. 材料认知,做出调查汇报; 2. 画出对应构造设计图 3. 分析工程案例 4. 认知工程质量标准	情境教学法、案例教学法	24
3	地面装饰施工	理解:地面的基本知识、地面的分类、地面的构造层次;楼地装饰施工的作用和类型。 掌握:水磨石地面、石材地面、木地板地面的施工工艺、常见质量问题与防治措	1. 材料认知,做出调查汇报; 2. 画出对应构造设计图 3. 分析工程案例 4. 认知工程质量标准	情境教学法、案例教学法	24

			施、工程质量验收标准。				
4	轻质隔墙装饰施工	理解：轻质隔墙的基本知识、轻质隔墙的分类、轻质隔墙的构造层次。 掌握：轻质隔墙的施工工艺、常见质量问题与解决方法、工程质量验收标准。	1. 材料认知，做出调查汇报； 2. 画出对应构造设计图 3. 分析工程案例 4. 认知工程质量标准	情境教学法、案例教学法	24		
5	门窗装饰施工	理解：门窗的基本知识、门窗的分类、门窗的构造层次。 掌握：门窗的施工工艺、常见质量问题与解决方法、工程质量验收标准。	1. 材料认知，做出调查汇报； 2. 画出对应构造设计图 3. 分析工程案例 4. 认知工程质量标准	情境教学法、案例教学法	24		

九. 教学进程总体安排

(一) 各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位：周

课程类别	内容	学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学		14	17	14	16	14		75	103.5
实践教学课	室内设计工作室识岗实践				1					1
	室内设计工作室跟岗实践						1			1
	顶岗实习							20	20	20
其它环节	入学教育		1						1	1
	军训		2						2	2
	劳动教育课			1	1			1	3	3
	安全教育*		1						1	1
	暑期社会实践*				2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩						3		3	3
	毕业教育							0.5	0.5	0.5
	学期复习考试		2	2	2	2	2		10	
小计	学期周数		20	20	20	20	20	20	120	140

每学年 40 周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时 (%)	学分	占总学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	528	378	150	19%	29	19%	1. 教学总学时为： 2786

滁州职业技术学院 2022 级室内艺术设计专业人才培养方案

	行业基本能力课程	384	192	192	16%	24	16%	学时; 2. 课内学时为: 1560 学时; 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训(毕业实习); 4. 实践课占总学时的 63%。
	岗位专项能力课程	320	160	160	13%	20	13%	
	创新创业课程	96	48	48	5%	6	5%	
	实践教学课程	660	0	660	16%	22	16%	
	其它环节课程	358	0	358	9%	14.5	9%	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2%	4	2%	
	能力拓展课程	160	80	80	10%	10	10%	
	专业方向课程	216	108	108	9%	13.5	9%	
合计		2786	1030	1756	100%	140	100%	

(二) 课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级室内艺术设计专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课	TB310338	军事理论*	2	36	36		√	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16				16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32		√		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210323	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202 TB321203	体育	6	108	18	90	√	36	36	36*			
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310343	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	32	528	378	150		264	220				
行业基本能力课	ZJ152301	构成艺术	3	48	24	24	√	48					
	ZJ152303	设计制图	3	48	24	24	√	48					
	ZJ152304	室内装饰材料与应用	3	48	24	24	√		48				
	ZJ152306	室内效果图表现技法	3	48	24	24	√		48				

滁州职业技术学院 2022 级室内艺术设计专业人才培养方案

		ZJ152305	室内家具设计与制作	3	48	24	24	√			48			
		ZJ152307	室内软装装饰设计	3	48	24	24	√			48			
		ZJ152302	人体工程学应用与实训	2	32	16	16	√		32				
		GT152303	互联网+家装	2	32	16	16	√				32		
		ZJ152309	室内装饰工程造价	2	32	16	16	√				32		
			小计	24	384	192	192							
岗位专项能力课		ZH152302	AutoCAD	3.5	56	28	28	√		56				
		ZH152301	3DSMAX	3.5	56	28	28	√			56			
		ZH152303	Photoshop	3	48	24	24	√			48			
		ZH152304	SketchUp	3.5	56	28	28	√				56		
		ZH152305	室内模型设计与制作	3	48	24	24	√				48		
		ZH152306	室内装饰构造与施工技术	3.5	56	28	28	√			56			
			小计	20	320	160	160							
专业方向课 (2选1)	设计方向课	ZF152301	住宅空间设计与实训	3.5	56	28	28	√				56		
		ZF152304	1+x 室内设计	3	48	24	24	√				48		
		ZF152302	公共空间设计与实训	3.5	56	28	28	√					56	
		ZF152303	景观设计	3.5	56	28	28	√					56	
			小计	13.5	216	108	108							
	施工方向课	ZF152304	住宅空间施工实务	3.5	56	28	28	√				56		
		ZF152305	公共空间施工实务	3.5	56	28	28	√					56	
		ZF152306	景观施工实务	3.5	56	28	28	√					56	
				小计	10.5	168	84	84						
创新创业课			职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
			创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
			专创融合课程	1	16	6	10	*			16			
			创新创业实践	2	32	24	8	*				32		
			小计	6	96	70	26							

滁州职业技术学院 2022 级室内艺术设计专业人才培养方案

素质拓展课		《公共选修课一览表》*	4	64	64	0					32	32	
		小计	4	64	64	0							
能力拓展课	GT154301	凤画与天官画	2	32	16	16	*	32					
	GT154302	产品创新设计	2	32	16	16	*		32				
	GT154303	摄影赏析	2	32	16	16	*			32			
	GT154304	书法赏析	2	32	16	16	*				32		
	GT154305	设计汇报与表达	2	32	16	16	*					32	
		小计	10	160	80	80							
实践教学课		认知实习	1	30	0	30	*			30			
		跟岗实习	1	30	0	30	*					30	
		顶岗实习	20	600	0	600	*						20周
		小计	22	660	0	660							
其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16							
	SJ310308	军训	2	60				2周					
	SJ310304	劳动教育	3	90					1周	1周			1周
	SJ310312	安全教育*	1	16									
		暑期社会实践*	4	120									
		毕业设计 & 毕业答辩	3	48		48						3周	
		毕业教育	0.5	8		8							0.5周
		小计	14.5	358	0	358							
		小计	140	2786	978	1808		28	24	24	20	12	

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《体育》课第三学期采用俱乐部制上课，不占课内学时，打*号为课外学时。（3）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（4）《大学语文》安排在第一或第二学期。（5）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学 I》或《高等数学 II》，《高等数学 II》安排在第一或第二学期。（6）《大学生学习与职业发展指导》以专题讲座形式教学，以系部辅导员为主要教学力量，第一学期完成。（7）非计算机专业按以上计划开设《计算机应用基础》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程系计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（8）每个专业一般 6-8 门核心课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

本专业具有高级职称的专业带头人 1 名，专业师生比不大于 18: 1，教师所学专业应为艺术设计（室内设计、环境艺术设计）、建筑学、土木工程、工程管理或相近专业，专任教师不少于 5 人。专业专业理论课以具有专业背景的专职教师主讲为主，专业实践课主要以企业、行业专业技术骨干及能工巧匠担任的兼职教师讲授为主，企业兼职教师承担的专业课程及学时比例不少于 35%。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求

表 12 室内设计实训室一览表

序号	实训室名称	数量	备注
1	专业画室	1 间	
2	滁州惠兰装饰工作室	1 间	
3	苹果机房	1 间	
4	专业机房	1 间	

2. 校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 14 校外实习基地基本情况

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	滁州市天造地设装饰设计有限公司	滁州市天造地设装饰设计有限公司	认识实习、跟岗实训、顶岗实习	深度合作型
2	滁州伟达装饰公司	滁州伟达装饰公司	顶岗实习	紧密合作型
3	安徽隆派装饰设计有限公司	安徽隆派装饰设计有限公司	顶岗实习	紧密合作型
4	滁州华昌装饰工程有限公司	滁州华昌装饰工程有限公司	顶岗实习	紧密合作型
5	滁州原创一品装饰公司	滁州原创一品装饰公司	顶岗实习	紧密合作型

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 14 室内设计专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《室内装饰材料与工艺》	精品重点教材	华南理工大学出版社	周成才 黄杨彬	2017
2	《AutoCAD》	精品重点教材	人民邮电出版社	景学红	2016
3	《室内效果图表现技法》	精品重点教材	清华大学出版社	程子东	2018
4	《居住空间设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	黄春波	2018
5	《SketchUP》	行业部委统编教材	机械工业出版社	李波	2017
6	《室内家具与陈设设计》	行业部委统编教材	上海交通大学出版社	毕留举	2017

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

以建筑装饰工程施工任务为载体，基于工作过程进行课程开发和学习情境构建，符合工作过程和建筑装饰工程施工的流程，有明确的目标（标准、规程）或施工产品（实物），老师要根据学生特点，积极开展讨论式、案例式、情境式的教学，将课程讲授与工程实践相结合，构建并有效运行“工学交替项目教学”模式，学生角色扮演，团队合作、融“教、学、做”为一体。

1、教学手段

传统教学手段和现代信息技术手段交互。利用网络教学平台，使课程资源实现数字化共享课程资源，利用多媒体技术，激发学生学习兴趣，满足学生自主学习需要。

2、教学组织

在教学组织中要聘请行业和企业专家、工程技术人员参与教学，以建筑装饰工程中顶棚装饰施工，墙、柱面装饰施工，楼地面装饰施工等典型工作任务为载体，按照建筑装饰工程施工流程和工作过程组织教学。教学目标符合国家标准和操作规程，施工产品可见。教师应用行动导向教学方法，使学生在“做中学，学中做”，实现理论实践一体化教学。

在教学中，突出以学生为主体，激发学习的主动性和创新意识。学生在实践前要明确每个实践模块的目的、内容、要求，在实践过程中要有步骤，做到认真观察，做好记录，勤于训练，善于分析，实践结束后要及时写出实践报告，写出心得和独到见解，分析不足并改进方法。

（五）教学评价、考核建议

教学评价采用打分制：教学常规检查，学生评教、教师互评、第三方评价。

十一、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过应用本科教育和专业硕士教育等渠道继续学习，接受更高层次的教育，可选择建筑学、景观建筑设计、室内设计、工程管理等专业。

2022 级艺术设计专业人才培养方案

一. 专业名称及代码:

艺术设计 550101

二. 入学要求:

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三. 修业年限:

本专业学制三年,可实施弹性学习,最长不超过六年。

四. 团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	王晓玮	滁州职业技术学院	教授/艺术设计专业负责人、带头人
2	汪国亮	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
3	曹明	滁州职业技术学院	副教授/专任教师
4	郭正东	滁州职业技术学院	助教/专任教师
5	瞿康宁	滁州职业技术学院	讲师/兼职教师
6	耿伟波	滁州市飞天广告文化传媒有限公司	总经理

注 1: 指参与标准编制的主要成员,含校外专家。

五. 职业面向:

(一) 职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表²

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)	职业资格证书或技 能等级证书
文化艺术大类 (65)	艺术设计类 (6501)	广告业(7240)	专业化设计服务 (7491)	广告设计	广告设计师 广告策划师

注 2: 所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录;对应行业参照现行的《国民经济行业分类》;主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》;根据行业企业调研,明确主要岗位类别(或技术领域);根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

(二) 工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
广告设计	1、平面招贴设计	平面招贴设计、包装设计、企业形象设计家具及陈设品设计。	与客户对设计委托项目达成共识,在规定时间内完成约定方案的策划创意及制作,并负责印前加工后期处理。

	2、包装设计		根据客户的需求、产品特性及成本限定，完成美观、便于加工运输的包装设计，并完成图文出样，对印制进行监督。
	3、企业形象设计		根据客户要求设计企业标志、完成企业市场定位、发展策略分析、企业理念归纳与企业形象概念化，进行基础系统及应用系统设计，制作 VI 手册。

注 3：典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务，能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征：①具有完整的工作过程；②它能代表职业工作的内容和形式；③完成任务的方式和结果有较大的开放性；④在整个企业的工作（或经营）大环境里具有重要的功能和意义。

注 4：工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序，由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶：

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策，适应市场经济需求为现代化建设服务，德、智、体、美、劳全面发展，掌握在平面设计企业，专业广告设计公司，包装装潢设计企业、大型广告策划设计企业，创意策划企业，企事业单位企划部门从事平面视觉传达、创意策划设计及制作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格：

1、知识要求

- （1）掌握美术基础知识，素描，色彩，平面构成理论知识
- （2）掌握广告、VI、包装装潢创意设计知识
- （3）掌握创意设计文案，信息视觉传播知识
- （4）掌握计算机设计软件应用知识（主要掌握 photoshop 、 corelDRAW、网页设计等应用知识）
- （3）专业相关知识，摄影、市场营销、心理学。

2、能力要求

- （1）具有一定的组织协调能力
- （2）具有基础美术设计绘画能力
- （3）具有专业观察分析能力与市场信息获取调查分析能力
- （4）专业设计的构思创意想象能力与创作能力。
- （5）计算机设计工具应用能力

3、素质要求

（1）热爱社会主义祖国，拥护中国共产党的领导，具有为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德。

（2）初步树立科学世界观和为人民服务的人生观，了解我国基本国情，能理论联系实际，实事求是。

（3）具有严肃的学习态度，艰苦奋斗、实干创新的精神，热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质，有良好的行为习惯。

（4）要求学生具有创新精神，敏锐的市场观察能力。

（5）具有一定的美学鉴赏能力和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。

表 4 艺术设计专业培养目标

序号	具体内容
I	具有一定广告设计水平，能够熟练掌握和运用与广告设计设计制作业务相关的规范和标准、具有一定的广告设计专业知识和广告制作实践经验及资历，有一定的广告设计制作能力。
II	能够在团队工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用，具有创新创业意识和独立思考的能力。
III	具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德，精益求精的工匠精神，成为爱岗敬业和德智体美劳等全面发展的负责任公民。
IV	能够通过继续教育或职业培训不断提升自身的能力，较强的就业能力和可持续发展的能力。
V	熟悉广告设计行业国内外发展现状，了解行业发展趋势，能够为滁州地区广告设计发展做出贡献。

注 6：培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七. 毕业要求

（一）毕业要求⁷：

本专业毕业要求完成总学分不低于 140，详细要求如下：

表 5 艺术设计专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	专业基础知识：能够将构成艺术和图形创意所涉及的视觉元素配置、造型表现、色彩的象征性、质感、图形语言等专业知识应用于广告设计和制作的这个过程。	I，V
2	知识结构衔接能力：了解图形创意表现方法、广告制作工艺、印前图文处理、广告策划与管理等方面的知识要领。	I
3	现代工具的应用：能够针对广告设计领域的发展，选择和应用恰当的技术、资源、现代视觉表现工具和信息技术工具，解决问题。	I，IV，V
4	工程与社会：能够理解广告设计专业设计实践和广告制作在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	
5	了解广告行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	I，III
6	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守广告设计制作实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I，III
7	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。I，III	I，II
8	沟通：能够就广告设计制作与同行以及社会公众进行有效的沟通，包括投标活动、合同管理、广告策划、项目调研、案例分析、项目组织管理等。	I，II，IV
9	项目管理：能够认识和理解广告设计制作项目管理原理，并将其应用于工作中，即作为团队成员和领导者，能够在多学科交叉的环境下进行团队协作。	I，II
10	终身学习：能够认识在广告设计领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I，IV，V

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条

(二) 毕业要求指标点⁸：

表 6 艺术设计专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	专业基础知识：能够将构成艺术和图形创意所涉及的视觉元素配置、造型表现、色彩的象征性、质感、图形语言等专业知识应用于广告设计和制作的这个过程。	1.1 能熟练运用图形元素进行视觉表达,能准确领会广告主题信息,能绘制完整的创意草图,能够初步筛选创意素材,协助创意总监进行创意表现。
		1.2 能对常用广告设计素材进行运用、加工、配置,能进行广告创意元素的常规表现。
2	知识结构衔接能力：了解图形创意表现方法、广告制作工艺、印前图文处理、广告策划与管理等方面的知识要领。	2.1 能对广告设计制作中的视觉元素做出基本判断和完整创意表达。
		2.2 能撰写广告设计项目策划书,能参与编制常见单位设计项目制作组织设计。
		2.3 能对广告设计方案进行适应性调整和广告施工安全检查与监控。
3	现代工具的应用：能够针对广告设计领域的发展,选择和应用恰当的技术、资源、现代视觉表现工具和信息技术工具,解决问题。	3.1 能应用 Photoshop 等信息化技术相关软件完成岗位工作。
		3.2 能按照广告设计创意方法、策划、技术表现、法律法规、环保和职业健康的要求科学组织施工和有效指导项目制作。
4	工程与社会：能够理解广告设计专业设计实践和广告制作在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	4.1 具有广告设计制实习和社会实践的经历。
		4.2 熟悉与广告设计相关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法规,了解广告企业管理体系。
		4.3 有创业意识和创业基本素养,了解广告设计企业业务规则。
5	了解广告行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	5.1 理解环境保护和社会可持续发展的内涵和意义。
		5.2 了解视觉表达和广告设计的意义。
6	职业道德：能够恪守职业准则,理解和遵守广告设计制作实践中的职业道德、责任及规范,履行责任。	6.1 尊重生命,关爱他人,主张正义、诚信守则,具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。
		6.2 理解社会主义核心价值观,了解国情,维护国家利益,具有推动民族复兴和社会进步的责任感。
		6.3 理解广告设计的核心理念,了解广告设计行业从业人员的职业性质和责任,在广告设计实践中能自觉遵守职业道德和规范,具有法律意识。
7	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	7.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。
		7.2 能独立完成团队分配的工作。
		7.3 能胜任团队成员的角色和责任,能组织团队成员开展工作。
8	沟通：能够就广告设计制作与同行以及社会公众进行有效的沟通,包括投标活动、合同管理、广告策划、项目调研、案例分析、项目组织管理等。	8.1 负责编写广告设计制造日志、设计创意记录等相关施工资料。
		8.2 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力,能熟练运用一门外语,进行阅读、写作和沟通交流。
9	项目管理：能够认识和理解广告设计制作项目管理原理,并将其应用于工作中,即作为团队成员和领导者,	9.1 能够编制广告设计总进度计划表,并能在实际进度变化时做出适当调整;对广告制作现场进行管

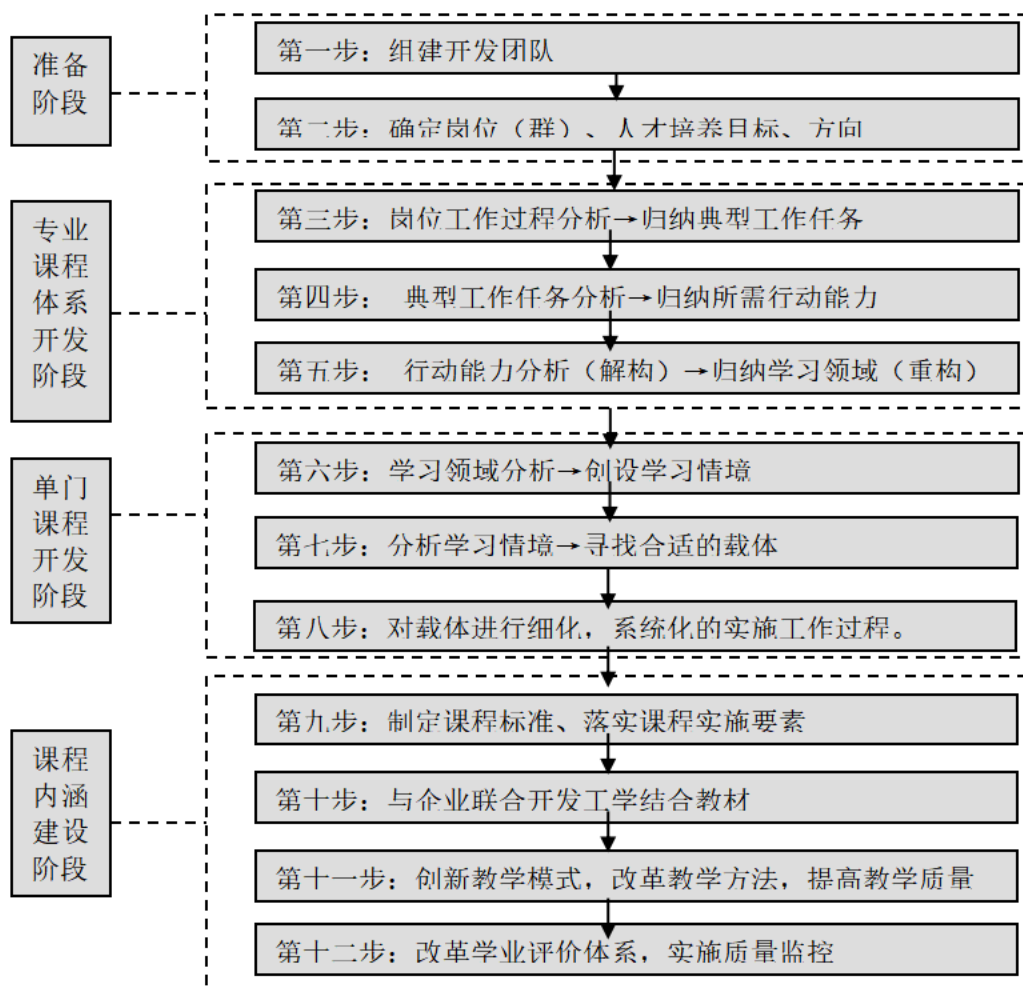
	能够在多学科交叉的环境下进行团队协作。	理,对质量、安全问题会同有关部门和单位进行解决。
		9.2 负责协调创意项目各分项工程之间和广告制作队伍之间的工作。
10	终身学习:能够认识在广告设计领域进行自主学习和终身学习的必要性,并具备相应的能力。	10.1 能认识不断探索和学习的必要性,具有自主学习和终身学习的意识。
		10.2 具备终身学习的知识基础,掌握自主学习的方法,了解拓展知识和能力的途径。
		10.3 能针对个人或职业发展的需求,采用合适的方法,自主学习,适应发展。

注 8:制订毕业要求指标点时应注意以下几点:一是要与毕业要求对应,一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测,尽量用外显性行为动词,总数不超过 45 条。

八. 课程设置及要求:

(一) 课程体系的架构与说明⁹

深化“依托行业,理实交替”的人才培养模式,建立校企合作的人才培养方案。人才培养模式注重产教融合,使学生逐渐融入企业,将学生培养为职业人员,实现角色转变。注重实践教学,教学内容校企有机衔接,教学难度循序渐进。准确进行专业定位,深入调研行业企业对本专业人才及其技能的需求,确定培养目标和毕业要求,分析专业核心能力指标,优化调整课程体系,与企业共同修订并逐渐完善人才培养方案,制定课程标准,开发课程资源,共育共管,满足行业、企业对技术技能人才培养的需求。



课程体系构架图

(二) 专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	构成艺术	A
2	设计思维	AC
3	图形创意	ACE
4	Photoshop 图像处理	ABCF
5	编排设计	ACEF
6	CorelDraw 平面设计	ABCF
7	UI 设计	ACEF
8	装饰画	ACE
9	印刷工艺	ACEF
10	平面广告设计	AI
11	包装设计	AGH
12	广告策划	ACEF
13	数字摄影	ACEF
14	标志设计	ABCD
15	VI 设计	ABCD
16	商业海报设计	ABCD
17	招贴设计	ABCDEF
18	风画与天官画	AEGH
19	产品创新设计	AEGH
20	摄影赏析	ABCDEF
21	书法赏析	ABCDEF
22	设计汇报与表达	ABCDEF

表 8 艺术设计专业课程矩阵表¹⁰（见附表）

毕业要求	毕业要求指标点 ¹¹	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5	……

注 9：专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10：专业课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，

注 11: 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

(三) 主要课程内容

构成艺术

课程名称	构成艺术																																														
开设学期	1	基准学时	48																																												
<p>职业能力要求： 构成设计作为基础训练的一种手法，它打破了传统美术的具象描写手法，主要是从抽象形态入手。构成和绘画不同，绘画讲概括，其观察方法和表现手法都是整体的，构成讲分解，它把对象分解成最小的单元，然后再根据作者的思想配合一定规律重新组合起来。</p>																																															
<p>课程目标：</p> <p>（1）知识目标：</p> <p>1) 了解构成艺术的意义</p> <p>2) 熟悉构成艺术的形态及造型要素；</p> <p>3) 了解构成的不同形式；</p> <p>4) 熟悉构成艺术的审美原则；</p> <p>5) 了解构成艺术在生活中的应用范围。</p> <p>（2）能力目标：</p> <p>1) 能够理解构成基本元素的特征及原理；</p> <p>2) 能够运用点、线、面、体构成元素进行表现；</p> <p>3) 能够理解色彩的三要素并且进行运用；</p> <p>4) 能够综合运用构成元素进行艺术创作；</p> <p>5) 具备运用生活中常见的材料的性能进行加工处理的能力</p> <p>（3）素质目标：</p> <p>1) 具有自主学习及创新的能力。</p> <p>2) 具有一定的文化素养和审美能力。</p> <p>2) 具有较强的艺术表现力。</p> <p>3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神。</p> <p>4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。</p> <p>5) 具有自我展示能力、查阅资料能力以及实地调研能力。</p>																																															
<p>课程内容：</p> <p>一. 构成艺术的概述</p> <table><tr><th rowspan="2">教学内容</th><th colspan="4">教学要求</th></tr><tr><th>了解</th><th>理解</th><th>掌握</th><th>创新</th></tr><tr><td>(1) 起源、发展</td><td>√</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>(2) 目的与应用</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td></tr></table> <p>二. 形式与法则</p> <table><tr><th rowspan="2">教学内容</th><th colspan="4">教学要求</th></tr><tr><th>了解</th><th>理解</th><th>掌握</th><th>创新</th></tr><tr><td>(1) 引导学生掌握对称与均衡</td><td>√</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>(2) 对比与调和</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td></tr><tr><td>(3) 节奏与韵律和</td><td></td><td></td><td>√</td><td></td></tr></table>					教学内容	教学要求				了解	理解	掌握	创新	(1) 起源、发展	√				(2) 目的与应用		√			教学内容	教学要求				了解	理解	掌握	创新	(1) 引导学生掌握对称与均衡	√				(2) 对比与调和		√			(3) 节奏与韵律和			√	
教学内容	教学要求																																														
	了解	理解	掌握	创新																																											
(1) 起源、发展	√																																														
(2) 目的与应用		√																																													
教学内容	教学要求																																														
	了解	理解	掌握	创新																																											
(1) 引导学生掌握对称与均衡	√																																														
(2) 对比与调和		√																																													
(3) 节奏与韵律和			√																																												

(4) 比例与稳定				√
三. 平面构成艺术的基本要素				
教学内容	教学要求			
	了解	理解	掌握	创新
(1) 点、线、面及其综合构成艺术	√	√		
(2) 平面构成艺术的工具与材料				
(3) 基本形与骨骼三个知识点			√	
(4) 空间情感与创意				√
四. 平面构成艺术的形式				
教学内容	教学要求			
	了解	理解	掌握	创新
(1) 重复与近似、渐变与发射	√			
(2) 特异与对比			√	
(3) 立体与空间		√		
(4) 平面构成艺术的肌理任务				√
五. 构成艺术的感观色彩				
教学内容	教学要求			
	了解	理解	掌握	创新
(1) 色彩的本质		√		
(2) 色彩的三属性及其表现形式		√		
(3) 明度对比、纯度对比			√	
(4) 色彩调和、空间混合				√
(5) 色彩情感与创意				√
六. 立体构成感知立体的概述				
教学内容	教学要求			
	了解	理解	掌握	创新
(1) 立体构成材料			√	
(2) 立体构成的概述		√		
(3) 立体与空间				√

UI 设计

课程名称	UI 设计		
开设学期	3	基准学时	56
职业能力要求: 每个项目的学习都以工作任务为中心, 实现学习实践一体化, 教学过程中通过理论教学、实作、实训等多种途径, 采取操作与教学交替, 互相递进的形式, 充分开发学习资源, 给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式, 重点考查过程评价和学生的实践操作能力。			
课程目标: (1) 知识目标: 1) 了解 WEB 站点的工作原理;			

- 2) 理解 Internet、WWW、HTTP、HTML 的定义，计算机网络概念和作用；
- 3) 了解服务器、客户端、浏览器的概念和作用；
- 4) 掌握常规网站的规划及流程；
- 5) 熟练掌握 HTML 语言中各种标记符的运用能力；
- 6) 熟练掌握 Flash\Dreamweaver 应用软件的使用；
- 7) 理解网页中脚本语言的使用方法；
- 8) 熟练开发常规静态网站。

(2) 能力目标：

- 1) 熟练掌握 Dreamweaver 应用软件制作网站及网页；
- 2) 熟练掌握使用绝对和相对 URL，创建超链接，图像链接；
- 3) 掌握在网页中添加 CSS 的方法；
- 4) 培养学生设计、制作和维护动态网站。
- 5) 培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；
- 6) 能独立制定、实施工作计划。
- 7) 具备检查、判断能力；
- 8) 具备简单的需求市场分析能力。

(3) 素质目标：

- 1) 培养具有较强的 UI 设计创意思维、艺术设计素质；
- 2) 培养学生在学习过程中解决困难的能力；
- 3) 培养学生在学习过程中培养兴趣的能力，提高工作、学习的主动性；
- 4) 培养学生理论联系实际的工作和学生方法；
- 5) 培养具有高度责任心和良好的团队合作精神；
- 6) 具有社会责任感。

课程内容：

项目序号	工作任务	课程内容	教学重点
项目一：个人网站的制作	第一节了解网站项目建设流程。 第二节掌握个人网站效果图设计。 第三节熟练掌握 HTML 编写静态页面的方法。	网页基础知识 网页效果图的制作 HTML 语言基础知识 Css 样式表的应用	项目基础与流程设计，个人网站效果图设计与切片，HTML 编辑静态页面，个人网站 CSS 样式表设计，网站测试。
项目二：网页设计与制作精品课程网站建设	第一节 了解网站建设的流程、需求分析。 第二节理解网站色彩搭配的原则。 掌握网站的建设流程及网页效果图的制作。	Photoshop 的综合运用 Dreamweaver 的认识与基本使用方法 Dreamweaver 中站点的建立与管理 网络空间的申请与与	精品课程网站的策划方案，主页面的设计与制作，模板页的制作，效果图的切片与导出，网站后期编辑，网站的发布与测试。

	第 三 节 能 够 利 用 Dreamweaver 软件设计精品 课程网站。	域名的申 网站文件的上传。	
项目三： 企业类网站建 设	第一节了解企业类网站的 策划过程。 第 二 节 进 一 步 理 解 Dreamweaver 建立网站及网 页的流程。掌握网站动画的 设计与制作。 第三节掌握网站的后期制 作与编辑，并能够调试。	Photoshop 效果图的制 作 Flash 动画的制作 Dreamweaver 的综合使 用。	商务类网站的前期策划，效果图的 设计、切片与动画的设计，网站编 辑与动画设计，网页的布局及后期 制作。
项目四： 自主选题进行 网站建设	第一节了解整个网站的建 设流程。理解制作工具的使 用方法 第二节掌握网站的制作过 程及综合运用方法。 能够独立并完美地完成一 个完整网站的建设工作。	Photoshop 效果图的制 作 Flash 动画的制作 HTML 语言的综合运用 Dreamweaver 的综合运 用。	网站的前期规划（文字、图片等素 材的收集与整理及使用），网站效 果图的制作，网站的建立与网页的 制作与编辑，网站的发布五测试。

九. 教学进程总体安排

（一）各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位： 周

课程类别	内容 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学	14	17	14	16	14		75	103.5
实践教学课	平面设计工作室识岗实 践			1					1
	平面设计工作室跟岗实 践					1			1
	顶岗实习						20	20	20
其它环节	入学教育	1						1	1
	军训	2						2	2
	劳动教育课		1	1			1	3	3
	安全教育*	1						1	1
	暑期社会实践*			2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩					3		3	3

滁州职业技术学院 2022 级艺术设计专业人才培养方案

	毕业教育						0.5	0.5	0.5
	学期复习考试	2	2	2	2	2		10	
小计	学期周数	20	20	20	20	20	20	120	140

每学年 40 周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时 (%)	学分	占总学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	528	378	150	19%	29	19%	1. 教学总学时为： 2786 学时； 2. 课内学时为： 1448 学时； 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总学时的 63%。
	行业基本能力课程	384	192	192	16%	24	16%	
	岗位专项能力课程	368	184	184	13%	23	13%	
	创新创业课程	96	48	48	5%	6	5%	
	实践教学课程	660	0	660	16%	22	16%	
	其它环节课程	358	0	358	9%	14.5	9%	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2%	4	2%	
	能力拓展课程	160	80	80	10%	10	10%	
	专业方向课程	168	84	84	9%	10.5	9%	
合计		2786	1030	1756	100%	140	100%	

（二）课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级艺术设计专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课	TB310338	军事理论*	2	36	36		√	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16				16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32		√		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210323	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202	体育	6	108	18	90	√	36	36	36*			

滁州职业技术学院 2022 级艺术设计专业人才培养方案

	TB321203												
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310343	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	32	528	378	150		264	220				
行业 基本 能力 课	ZJ151301	构成艺术	3	48	24	24	√	48					
	ZJ151302	设计思维	2	32	16	16	√			32			
	ZJ151304	编排设计	3.5	56	28	28	√		56				
	ZJ151305	装饰画	3	48	24	24	√			48			
	ZJ151306	印刷工艺	3	48	24	24	√			48			
	ZJ151303	图形创意	3.5	56	28	28	√		56				
	ZJ151307	新媒体广告应用	3	48	24	24	√			48			
	ZJ151308	数字摄影	3	48	24	24	√		48				
		小计	24	384	192	192							
岗位 专项 能力 课	ZH151301	平面设计技术	3.5	56	28	28	√				56		
	ZH151302	商业海报设计	3.5	56	28	28	√				56		
	ZH151303	标志设计	3.5	56	28	28	√			56			
	ZH151304	CorelDraw 平面设计	3	48	24	24	√		48				
	ZH151305	Photoshop 图像处理	3	48	24	24	√	48					
	ZH151306	UI 设计	3.5	56	28	28	√			56			
	ZH151307	影像广告	3	48	24	24	√				48		
		小计	23	368	184	184							
专业 方向 课	ZF151301	包装设计	3.5	56	28	28	√				56		
	ZF151302	招贴设计	3.5	56	28	28	√					56	
	ZF151303	VI 设计	3.5	56	28	28	√					56	
		小计	10.5	168	84	84							
创新 创业 课		职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
		创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
		专创融合课程	1	16	6	10	*			16			
		创新创业实践	2	32	24	8	*				32		
		小计	6	96	70	26							
素质 拓展 课		《公共选修课一览表》*	4	64	64	0					32	32	
		小计	4	64	64	0							
能力 拓展 课	GT154301	凤画与天官画	2	32	16	16	*	32					
	GT154302	产品创新设计	2	32	16	16	*		32				

滁州职业技术学院 2022 级艺术设计专业人才培养方案

	GT154303	摄影赏析	2	32	16	16	*			32			
	GT154304	书法赏析	2	32	16	16	*				32		
	GT154305	设计汇报与表达	2	32	16	16	*					32	
		小计	10	160	80	80							
实践教学课		认知实习	1	30	0	30	*			30			
		跟岗实习	1	30	0	30	*					30	
		顶岗实习	20	600	0	600	*						20 周
		小计	22	660	0	660							
其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16							
	SJ310308	军训	2	60				2 周					
	SJ310304	劳动教育	3	90					1 周	1 周			1 周
	SJ310312	安全教育*	1	16									
		暑期社会实践*	4	120									
		毕业设计 & 毕业答辩	3	48		48						3 周	
		毕业教育	0.5	8		8							0.5 周
		小计	14.5	358	0	358							
		小计	140	2786	1030	1756		28	26	26	20	12	

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《体育》课第三学期采用俱乐部制上课，不占课内学时，打*号为课外学时。（3）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（4）《大学语文》安排在第一或第二学期。（5）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学 I》或《高等数学 II》，《高等数学 II》安排在第一或第二学期。（6）《大学生学习与职业发展指导》以专题讲座形式教学，以系部辅导员为主要教学力量，第一学期完成。（7）非计算机专业按以上计划开设《计算机应用基础》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程系计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（8）每个专业一般 6-8 门核心课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

专业具有高级职称的专业带头人 1 名，专业师生比不大于 18: 1，教师所学专业应为艺术设计（室内设计、广告设计）、艺术设计学、市场营销或相近专业，专任教师不少于 5 人。专业实践课主要以企业、行业专业技术骨干及能工巧匠担任的兼职教师讲授为主，企业兼职教师承担的专业课程及学时比例不少于 35%。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求

表 12 艺术设计实训室一览表

序号	实训室名称	数量	备注
1	专业画室	1 间	
2	印刷工作室	1 间	

3	苹果机房	1 间	
4	专业机房	1 间	

2.校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 13 校外实习基地基本情况

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	滁州职业技术学院 滁州市飞天广告文化传媒有限公司实训基地	滁州市飞天广告文化传媒有限公司	认识实习、跟岗实训、顶岗实习	深度合作型
2	滁州职业技术学院 滁州汇众传媒传媒有限公司实训基地	滁州汇众传媒传媒有限公司	顶岗实习	紧密合作型
3	滁州职业技术学院 滁州市好成文化传媒有限公司实训基地	滁州市好成文化传媒有限公司	顶岗实习	紧密合作型
4	滁州职业技术学院 滁州市新安旺市印务有限公司实训基地	滁州市新安旺市印务有限公司	顶岗实习	紧密合作型
5	滁州职业技术学院 滁州宏雨广告公司实训基地	滁州宏雨广告公司	顶岗实习	紧密合作型

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 15 艺术设计专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《编排设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	赵志勇	2017
2	《包装设计》	精品重点教材	安徽美术出版社	李文婷	2016
3	《标志设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	金国勇	2018
4	《招贴设计》	精品重点教材	东方出版中心	易宇丹	2017
5	《平面广告设计与实训》	精品重点教材	南京大学出版社	王砺	2018
6	《会展策划》	行业部委统编教材	复旦大学出版社	许传宏	2017
7	《网页设计与制作》	行业部委统编教材	中国传媒大学出版社	黄舒梅	2018

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

以广告设计制作工作任务为载体，基于工作过程进行课程开发和学习情境构建，符合工作过程和广告创意的流程，有明确的目标（标准、规程）或设计产品（实物），老师要根据学生特点，积极开展讨论式、案例式、情境式的教学，将课程讲授与项目实践相结合，构建并有效运行“工学交替项目教学”模式，学生角色扮演，团队合作、融“教、学、做”为一体。

1、教学手段

传统教学手段和现代信息技术手段交互。利用网络教学平台，使课程资源实现数字化共享课程资源，利用多媒体技术，激发学生学习兴趣，满足学生自主学习需要。

2、教学组织

在教学组织中要聘请广告行业和企业专家、资深设计师参与教学，以广告典型工作任务为载体，按照广告设计创意流程和工作过程组织教学。教学目标符合国家标准和操作规程，设计产品可见。教师应用行动导向教学方法，使学生在“做中学，学中做”，实现理论实践一体化教学。

在教学中，突出以学生为主体，激发学习的主动性和创新意识。学生在实践前要明确每个实践模块的目的、内容、要求，在实践过程中要有步骤，做到认真观察，做好记录，勤于训练，善于分析，实践结束后要及时写出实践报告，写出心得和独到见解，分析不足并改进方法。

（五）教学评价、考核建议

教学评价采用打分制：教学常规检查，学生评教、教师互评、第三方评价。

十一、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过应用本科教育和专业硕士教育等渠道继续学习，接受更高层次的教育，可选择设计学、视觉传达设计、数字媒体艺术、艺术设计学等专业。

2022 级服装与服饰设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码：

服装与服饰设计 550105

二、入学要求：

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三、修业年限：

本专业学制三年，可实施弹性学习，最长不超过六年。

四、团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	王晓玮	滁州职业技术学院	教授/服装与服饰设计专业负责人
2	汪国亮	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
3	曹明	滁州职业技术学院	副教授/专任教师
4	郭正东	滁州职业技术学院	助教/专任教师
5	瞿康宁	滁州职业技术学院	讲师/兼职教师
6	于雯雯	滁州职业技术学院	讲师/专任教师

注 1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

五、职业面向：

(一) 职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表²

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)	职业资格证书或 技能等级证书
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	纺织服装、鞋、 帽制造业 (0318)	服装设计人员 (2100705)	服装结构设计、服装配饰 设计、创意服装设计与制作	服装设计师

注 2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

(二) 工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
服装结构设计	1、服装表现技法设计	设计素描	掌握服装表现技法
	2、服装立体剪裁设计	设计色彩	掌握立体剪裁技法
	3、企业形象设计服装结构制	表现技法 立体剪裁 服装 CAD	掌握服装结构制图方法 掌握服装样板制作能力 熟悉人体工程学原理

	图与样板制作设计		
服装配饰设计	服饰品设计	掌握服饰品设计方法	服饰设计; 服饰品搭配与整合 服饰美学
	服饰搭配与整合	掌握服饰搭配方法	
	女装设计	掌握服饰整合方法 掌握女装设计方法	
	男装设计	掌握男装方法	
创意服装设计 与制作	品牌定位	掌握品牌定位分析能	市场营销策划 服装材料 设计色彩 服装图案 服装缝制工艺
	流行趋势调研	掌握调研报告撰写能力	
	面料方案制定	掌握面料流行趋势分析能力	
	服饰色彩与图案设计	掌握服饰色彩与图案设计能力	
	款式设计	掌握服装款式设计能力	

注 3：典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务，能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征：①具有完整的工作过程；②它能代表职业工作的内容和形式；③完成任务的方式和结果有较大的开放性；④在整个企业的工作（或经营）大环境里具有重要的功能和意义。

注 4：工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序，由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶：

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策，适应服装设计生产、管理第一线需要的，德、智、体、美、劳全面发展，掌握从事服装设计的基本理论，扎实的服装结构制图与样板制作技术、熟练的服装制作技能和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神，从事服装工业化生产技术管理的基本理论、方法和服装工业化生产全部技术文件的编制并能指导工业化生产，并具备服装常用设备使用与维护 and 工艺设计的复合型技术技能人才。

（二）培养规格：

1、知识要求

（1）拥护党的基本路线，树立科学的世界观和人生观，具有较好的道德修养和身心素质，具有一定的社会交往和人际合作能力。

（2）德智体全面发展，具有较强的事业心和社会责任感；

（3）具有良好的文化修养和一定的美学修养；

（4）掌握英语基本知识。通过对学生听、说、读、写的语言综合训练，使学生具有常用会话的基本听说能力，以及阅读和翻译本专业英文资料的能力。英语通过省英语技能 A(B) 级；

（5）掌握计算机基础知识，理解计算机相关概念，掌握计算机的应用，通过国家或省一级考试；

2、能力要求

（1）具有良好的道德素质和与人沟通的能力；

（2）掌握本专业所必要的设计素描、色彩写生、服装材料学、服饰色彩与图案等基础知识，理解相关概念与原理，为专业知识的学习打下基础；

（3）掌握服装设计基本理论、设计方法与原理，理解相关基本理论，提高审美和分析能力；

（4）掌握服装效果图的绘制基本方法知识，提高理解服装设计的能力；

（5）掌握服装材料的性能和特点等基本知识，能够较准确地识别服装材料的物化性能，并能够科学合理进行选

材、配材。

3、素质要求

(1) 热爱祖国，树立正确的世界观和人生观，具有明确的社会责任感和强烈的事业心，养成良好的思想品德、社会公德和职业道德；

(2) 具有健康的身体素质，达到国家规定的大学体育合格标准；有良好的心理素质、健全的人格、坚强的意志和乐观向上的精神风貌；

(3) 热爱科学，热爱劳动，具有较强的自学能力、创新意识和刻苦钻研的实干精神；具有一定的社会活动能力和团结协作精神。

(4) 具有一定的美学鉴赏能力和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。

表 4 服装与服饰设计专业培养目标

序号	具体内容
I	具有一定服装服饰设计水平，能够熟练掌握和运用与服装设计与制作业务相关的规范和标准、具有一定的服装设计专业知识和服装制版剪裁实践经验及资历，有一定的服装设计制作能力。
II	能够在团队工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用，具有创新创业意识和独立思考的能力。
III	具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德，精益求精的工匠精神，成为爱岗敬业和德智体美劳等全面发展的负责任公民。
IV	能够通过继续教育或职业培训不断提升自身的能力，较强的就业能力和可持续发展的能力。
V	熟悉服装设计行业国内外发展现状，了解行业发展趋势，能够为滁州地区服装服饰设计发展做出贡献。

注 6：培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七、毕业要求

本专业毕业要求完成总学分不低于 140，详细要求如下：

(一) 毕业要求⁷：

表 5 服装与服饰设计专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	专业基础知识：能够将构成艺术和服装图案、配件设计所涉及的服饰配色、造型表现、服饰配件、服饰面料等专业知识应用于服装设计和制作的这个过程。	I , V
2	知识结构衔接能力：了解服装效果图表现方法、服装 CAD、服装结构设计、服装剪裁、与制版等方面的知识要领。	I
3	现代工具的应用：能够针对服装设计领域的发展，选择和应用恰当的技术、资源、现代服饰表现工具和信息技术工具，解决问题。	I , IV , V
4	工程与社会：能够理解服装与服饰设计实践和服装剪裁、制版在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	I , III
5	了解服装设计行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	I , III
6	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守服装与服饰设计制作实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I , III

7	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I, II
8	沟通：能够就服装设计制作与同行以及社会公众进行有效的沟通，包括投标活动、合同管理、品牌形象管理、项目调研、案例分析、项目组织管理等。	I, II, IV
9	项目管理：能够认识和理解服装设计制作项目管理原理，并将其应用于工作中，即作为团队成员和领导者，能够在多学科交叉的环境下进行团队协作。	I, II
10	终身学习：能够认识在服装与服饰设计领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I, IV, V

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 服装与服饰设计专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	专业基础知识：能够将构成艺术和服装图案、配件设计所涉及的服饰配色、造型表现、服饰配件、服饰面料等专业知识应用于服装设计和制作的这个过程。	1.1 能熟练运用图形元素进行服装图案表达，能绘制完整的服装创意效果图，能够初步筛选创意素材，协助创意总监进行服装创意表现。
		1.2 能对常用服装设计素材进行运用、加工、配置，能进行服装设计元素的常规表现。
2	知识结构衔接能力：了解服装效果图表现方法、服装 CAD、服装结构设计、服装剪裁、与制版等方面的知识要领。	2.1 能对服装设计制作中的配件、配色、面料等做出基本判断和完整创意表达。
		2.2 能撰写服装设计项目策划书，能参与编制常见单位设计项目制作组织设计。
		2.3 能对服装设计方案进行适应性调整和广告施工安全检查与监控。
3	现代工具的应用：能够针对服装设计领域的发展，选择和应用恰当的技术、资源、现代服饰表现工具和信息技术工具，解决问题。	3.1 能应用服装 CAD 等信息化技术相关软件完成岗位工作。
		3.2 能按照服装设计创意方法、模拟、技术表现、法律法规、环保和职业健康的要求科学组织施工和有效指导项目制作。
4	工程与社会：能够理解服装与服饰设计实践和服装剪裁、制版在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	4.1 具有服装与服饰设计制实习和社会实践的经历。
		4.2 熟悉与服装设计相关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法规，了解服装企业管理体系。
		4.3 有创业意识和创业基本素养，了解服装设计企业业务规则。
5	了解服装设计行业的法律法规和技术发展动态以及人文、社会方面的基本常识。	5.1 理解环境保护和社会可持续发展的内涵和意义。
		5.2 了解服装服饰设计及制作的意義。
6	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守服装与服饰设计制作实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	6.1 尊重生命，关爱他人，主张正义、诚信守则，具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。
		6.2 理解社会主义核心价值观，了解国情，维护国家利益，具有推动民族复兴和社会进步的责任感。
		6.3 理解服装设计的核心理念，了解服装设计行业从

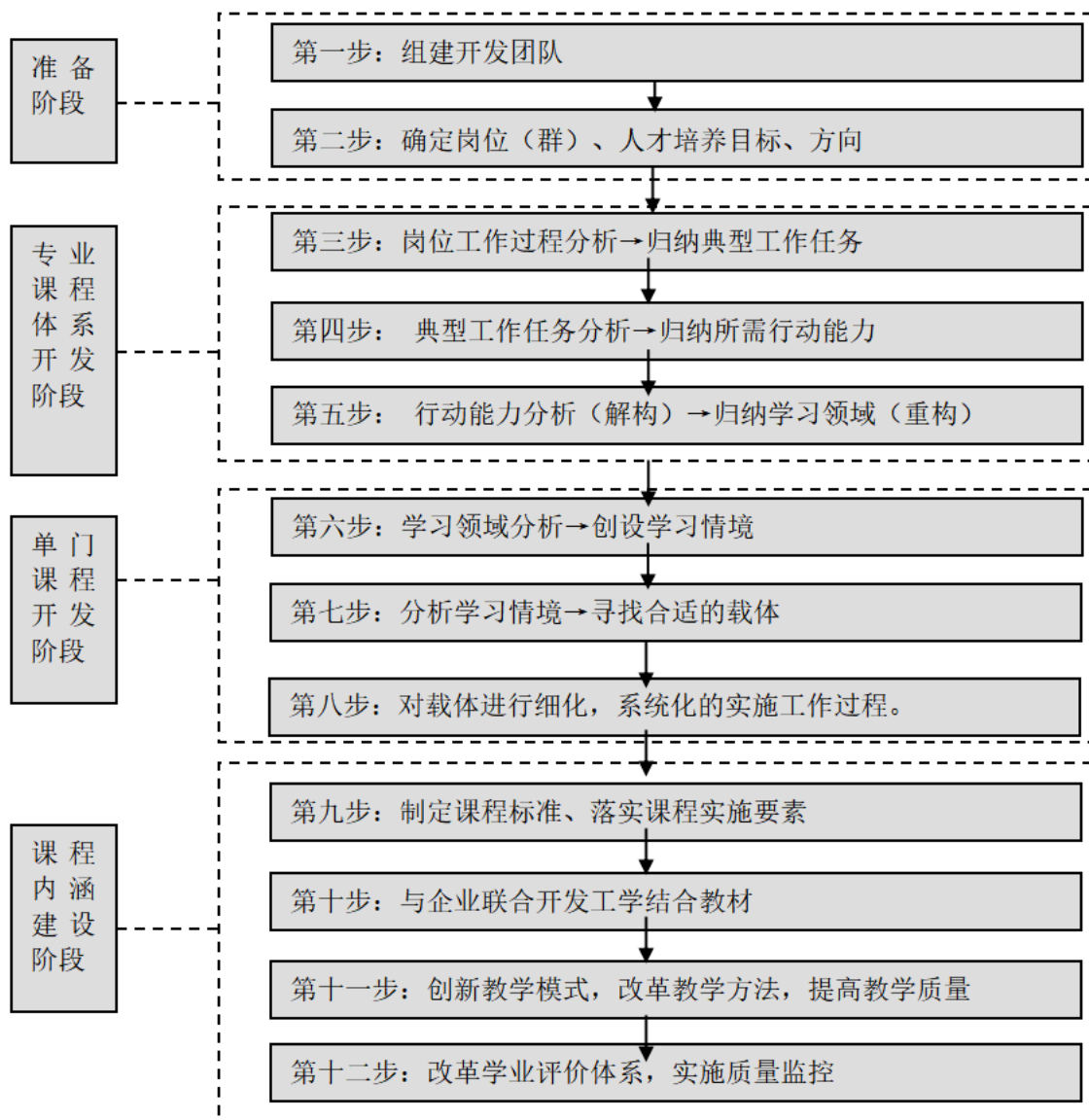
		业人员的职业性质和责任,在服装设计实践中能自觉遵守职业道德和规范,具有法律意识。
7	个人与团队:能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	7.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。
		7.2 能独立完成团队分配的工作。
		7.3 能胜任团队成员的角色和责任,能组织团队成员开展工作。
8	沟通:能够就服装设计制作与同行以及社会公众进行有效的沟通,包括投标活动、合同管理、品牌形象管理、项目调研、案例分析、项目组织管理等。	8.1 负责编写广告设计制造日志、服装设计创意记录等相关施工资料。
		8.2 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力,能熟练运用一门外语,进行阅读、写作和沟通交流。
9	项目管理:能够认识和理解服装设计制作项目管理原理,并将其应用于工作中,即作为团队成员和领导者,能够在多学科交叉的环境下进行团队协作。	9.1 能够编制服装设计总进度计划表,并能在实际进度变化时做出适当调整;对服装制作现场进行管理,对质量、安全问题会同有关部门和单位进行解决。
		9.2 负责协调创意项目各分项工程之间和广告制作队伍之间的工作。
10	终身学习:能够认识在服装与服饰设计领域进行自主学习和终身学习的必要性,并具备相应的能力。	10.1 能认识不断探索和学习的必要性,具有自主学习和终身学习的意识。
		10.2 具备终身学习的知识基础,掌握自主学习的方法,了解拓展知识和能力的途径。
		10.3 能针对个人或职业发展的需求,采用合适的方法,自主学习,适应发展。

注 8:制订毕业要求指标点时应注意以下几点:一是要与毕业要求对应,一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测,尽量用外显性行为动词,总数不超过 45 条。

八. 课程设置及要求:

(一) 课程体系的架构与说明⁹

深化“依托行业,理实交替”的人才培养模式,建立校企合作的人才培养方案。人才培养模式注重产教融合,使学生逐渐融入企业,将学生培养为职业人员,实现角色转变。注重实践教学,教学内容校企有机衔接,教学难度循序渐进。准确进行专业定位,深入调研行业企业对本专业人才及其技能的需求,确定培养目标和毕业要求,分析专业核心能力指标,优化调整课程体系,与企业共同修订并逐渐完善人才培养方案,制定课程标准,开发课程资源,共育共管,满足行业、企业对技术技能人才培养的需求。



课程体系构架图

（二）专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	服装数字表现	A
2	服饰图案设计	AC
3	服装结构设计	ACE
4	服装手绘表现技法	ABCF
5	服装平面裁剪	ACEF
6	室内纺织品设计	ABCF
7	服装缝制工艺	ACEF
8	服装 CAD	AI
9	服饰配色设计	AGH
10	服装特殊工艺	ACEF
11	服装立裁裁剪	ABCD

12	服装数字表现	ABCD
13	成衣样板设计与制作	ABCD
14	品牌服装设计	ABCDEF
15	特种服装设计	ABCDEF
16	创新设计方法与实践	ABCDEF
17	服装技能比赛	ABCDEF
18	凤画与天官画	AEGH
19	产品创新设计	AEGH
20	摄影赏析	ABCDEF
21	书法赏析	ABCDEF
22	设计汇报与表达	ABCDEF

 表 8 服装与服饰设计专业课程矩阵表¹⁰（见附表）

毕业要求	毕业要求指标点 ¹¹	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5

注 9：专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10：专业课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，

注 11：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

（三）主要课程内容

服装 CAD

课程名称	服装 CAD		
开设学期	2	基准学时	56
职业能力要求： 课堂教学和课后自主学习都分成初识软件、基本平面图形绘制、服装图样绘制、服饰图样绘制四大模块，各模块对应的子模块、能力训练项目名称及时数。每个子模块对应有一个能力训练项目，在教学中将服装 CAD 的各项功能与操作命令融入到能力训练项目中进行讲解，通过项目的学习使学生掌握相应的 CAD 操作功能，项目学习结束后，服装 CAD 的各项操作功能也掌握了。			
课程目标： （1）知识目标： 了解服装 CAD 的基础知识；掌握二维图形的绘制、编辑的方法和技巧；掌握文字注释知识；掌握图案填充知识；掌握尺寸标注知识；掌握块操作的相关知识；了解图形的打印和输出图形的知识。 （2）能力目标： 1）能够运用绘图环境的设置知识进行服装图样的设置； 2）能够运用平面图形的绘制方法和技巧进行服装的绘制； 3）能够利用图形打印知识打印各种设计工程图； （3）素质目标： 在学习服装 CAD 绘图的同时，巩固服装制图知识，培养学生严肃、认真、一丝不苟的作风，且为后续其他辅助设计软件打下良好基础。			

课程内容:						
序号	课程内容	教学要求	教学方法	教学手段	学 时	
					讲授	训练
一	服装 CAD2007 基础知识	1. 了解此软件的基本功能 2. 熟悉它的工作界面, 新建、打开、保存和关闭图像 3. 掌握直线的绘制及坐标系与坐标输入方法	教学做一体	多媒体机房	2	2
二	基本绘图	4. 掌握点的输入方法 5. 掌握直线命令的使用 6. 掌握矩形命令的使用 4. 掌握圆命令的使用 5. 掌握取消、重做、删除、重画命令的使用…… 6. 掌握点的绘制 7. 掌握多边形的绘制 8. 掌握圆弧、椭圆、圆环的绘制 9. 掌握图案填充	教学做一体	多媒体机房	10	8
三	图形对象的编辑	1 掌握图形对象的选择方法 4. 掌握图形对象的复制、移位方法 5. 掌握图形对象的修改、编辑的方法 4. 能使用对象匹配和对象特性管理器	教学做一体	多媒体机房	10	8
四	绘图辅助方法	1. 掌握图形的缩放、平移 2. 掌握对象捕捉、追踪的方法和作用 3. 掌握绘图单位设置 4. 掌握绘图界限设置 5. 能查询图形信息	教学做一体	多媒体机房	10	2
五	图层、线型和颜色	1. 掌握图层特性管理器的使用 2. 掌握线型管理器的使用 3. 了解对象特性工具栏	教学做一体	多媒体机房	10	2
六	文字	1. 掌握文字样式的设置 2. 掌握 DTEXT 和 MText 的使用 3. 掌握 DDEDIT 的使用 4. 掌握 DDMODIFY 的使用	教学做一体	多媒体机房	10	2
七	尺寸标注	2. 掌握尺寸标注样式管理器的使用 3. 掌握线型尺寸标注的几种方法	教学做一体	多媒体机房	10	2
八	块的定义、插入与修改	5. 掌握内部块定义 6. 掌握定义外部块 7. 掌握块插入的方法 8. 掌握内部块的编辑 了解外部块的编辑	教学做一体	多媒体机房	10	2

九. 教学进程总体安排

(一) 各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位: 周

课程类别	内容 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学	14	17	14	16	14		75	103.5
实践教学课	服饰设计工作室识岗实践			1					1
	服饰设计工作室跟岗实践					1			1
	顶岗实习						20	20	20
其它环节	入学教育	1						1	1
	军训	2						2	2
	劳动教育课		1	1			1	3	3
	安全教育*	1						1	1
	暑期社会实践*			2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩					3		3	3
	毕业教育						0.5	0.5	0.5
	学期复习考试	2	2	2	2	2		10	
小计	学期周数	20	20	20	20	20	20	120	140

每学年 40 周, 包括学生报到与复习考试, 需根据校历安排各项教学活动, 标*号项目为课外学时;

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时 (%)	学分	占总学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	528	378	150	19%	29	19%	1. 教学总学时为: 2746 学时; 2. 课内学时为: 1489 学时; 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训 (毕业实习); 4. 实践课占总学时的 63%。
	行业基本能力课程	384	192	192	16%	21	16%	
	岗位专项能力课程	328	164	164	13%	21	13%	
	创新创业课程	96	48	48	5%	6	5%	
	实践教学课程	660	0	660	16%	22	16%	
	其它环节课程	358	0	358	9%	14.5	9%	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2%	4	2%	
	能力拓展课程	160	80	80	10%	10	10%	
	专业方向课程	168	84	84	9%	10.5	9%	
合计		2746	1010	1736	100%	140	100%	

(二) 课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级服装与服饰设计专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课程	TB310338	军事理论*	2	36	36		√	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16				16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32		√		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210323	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202 TB321203	体育	6	108	18	90	√	36	36	36*			
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310343	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	32	528	378	150		264	220				
行业基本能力课	ZJ15701	服饰图案设计	3	48	24	24	√	48					
	ZJ15704	服装画表现技法	3	48	24	24	√	56					
	ZJ15702	服装数字表现	3	48	24	24	√		48				
	ZJ15703	服装结构设计	3	48	24	24	√		48				
	ZJ15705	服装平面裁剪	3	48	24	24	√		48				
	ZJ15706	服装缝制工艺	3	48	24	24	√			48			
	ZJ15707	室内纺织品设计	3	48	24	24	√			48			
		小计	21	384	192	192							
岗位专项能力课	ZH157302	服装 CAD	3.5	56	28	28	√		56				
	ZH157301	服饰配套设计	3	48	24	24	√			48			
	ZH157305	服装立体裁剪（一）	3.5	56	28	28	√			56			
	ZH157303	服装立体裁剪（二）	3.5	56	28	28	√				56		
	ZH157304	服装创意设计	3.5	56	28	28	√				56		
	ZH157306	成衣样板设计与制作	3.5	56	28	28	√				56		
		小计	20.5	328	164	164							

滁州职业技术学院 2022 级服装与服饰设计专业人才培养方案

专业方向课	ZF157301	品牌服装设计	3.5	56	28	28	√				56		
	ZF157302	特种服装设计	3.5	56	28	28	√					56	
	ZF157303	服装陈列展示设计	3.5	56	28	28	√					56	
		小计	10.5	168	84	84							
创新创业课		职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
		创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
		专创融合课程	1	16	6	10	*			16			
		创新创业实践	2	32	24	8	*				32		
		小计	6	96	70	26							
素质拓展课		《公共选修课一览表》*	4	64	64	0					32	32	
		小计	4	64	64	0							
能力拓展课	GT154301	风画与天官画	2	32	16	16	*	32					
	GT154302	产品创新设计	2	32	16	16	*		32				
	GT154303	摄影赏析	2	32	16	16	*			32			
	GT154304	书法赏析	2	32	16	16	*				32		
	GT154305	设计汇报与表达	2	32	16	16	*					32	
		小计	10	160	80	80							
实践教学课		认知实习	1	30	0	30	*			30			
		跟岗实习	1	30	0	30	*					30	
		顶岗实习	20	600	0	600	*						20 周
		小计	22	660	0	660							
其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16							
	SJ310308	军训	2	60				2 周					
	SJ310304	劳动教育	3	90					1 周	1 周			1 周
	SJ310312	安全教育*	1	16									
		暑期社会实践*	4	120									
		毕业设计 & 毕业答辩	3	48		48						3 周	
		毕业教育	0.5	8		8							0.5 周
		小计	14.5	358	0	358							

		小计	140	2746	1010	1736		28	26	24	20	12	
--	--	----	-----	------	------	------	--	----	----	----	----	----	--

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《体育》课第三学期采用俱乐部制上课，不占课内学时，打*号为课外学时。（3）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（4）《大学语文》安排在第一或第二学期。（5）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学 I》或《高等数学 II》，《高等数学 II》安排在第一或第二学期。（6）《大学生学习与职业发展指导》以专题讲座形式教学，以系部辅导员为主要教学力量，第一学期完成。（7）非计算机专业按以上计划开设《计算机应用基础》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程系计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（8）每个专业一般 6-8 门核心课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

本专业具有高级职称的专业带头人 1 名，专业师生比不大于 18: 1，教师所学专业应为服装设计、服饰设计、艺术设计、市场营销或相近专业，专任教师不少于 5 人。专业实践课主要以企业、行业专业技术骨干及能工巧匠担任的兼职教师讲授为主，企业兼职教师承担的专业课程及学时比例不少于 35%。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求

表 12 服装与服饰设计实训室一览表

序号	实训室名称	数量	备注
1	服装剪裁工作室	1 间	
2	服装工艺与设计专业实验室	1 间	
3	样板制作室	1 间	
4	专业机房	1 间	

2. 校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 13 服装与服饰设计专业实训室一览表

序号	实训室名称	数量	备注
1	服装剪裁工作室	1 间	
2	服装工艺与设计专业实验室	1 间	
3	样板制作室	1 间	
4	专业机房	1 间	

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 14 服装与服饰设计专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《服饰图案设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	张建辉	2016
2	《服装 CAD》	精品重点教材	上海交通大学出版社	郭瑞良	2018
3	《服装结构设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	张朝阳	2018
4	《品牌服装设计》	精品重点教材	上海交通大学出版社	祖秀霞	2016

5	《成衣样板设计与制作》	行业部委统编教材	上海交通大学出版社	迟瑞芹	2017
---	-------------	----------	-----------	-----	------

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

以服装与服饰设计制作任务为载体，基于工作过程进行课程开发和学习情境构建，符合工作过程和服装设计制作施工的流程，有明确的目标（标准、规程）或设计产品（实物），老师要根据学生特点，积极开展讨论式、案例式、情境式的教学，将课程讲授与工程实践相结合，构建并有效运行“工学交替项目教学”模式，学生角色扮演，团队合作、融“教、学、做”为一体。

1. 教学手段

传统教学手段和现代信息技术手段交互。利用网络教学平台，使课程资源实现数字化共享课程资源，利用多媒体技术，激发学生学习兴趣，满足学生自自主学习的需要。

2. 教学组织

在教学组织中要聘请行业和企业专家、工程技术人员参与教学，以服装设计中服装制版，服装剪裁等典型工作任务为载体，按照服装设计制作流程和工作过程组织教学。教学目标符合国家标准和操作规程，施工产品可见。教师应用行动导向教学方法，使学生在“做中学，学中做”，实现理论实践一体化教学。

在教学中，突出以学生为主体，激发学习的主动性和创新意识。学生在实践前要明确每个实践模块的目的、内容、要求，在实践过程中要有步骤，做到认真观察，做好记录，勤于训练，善于分析，实践结束后要及时写出实践报告，写出心得和独到见解，分析不足并改进方法。

（五）教学评价、考核建议

教学评价采用打分制：教学常规检查，学生评教、教师互评、第三方评价。

十一、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过应用本科教育和专业硕士教育等渠道继续学习，接受更高层次的教育，可选择纺织设计、服饰设计、艺术学、艺术设计学等专业。

2022 级传播与策划专业人才培养方案

一. 专业名称及代码:

560215

二. 入学要求:

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三. 修业年限:

本专业学制三年，可实施弹性学习，最长不超过六年。

四. 团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	李雯雯	滁州职业技术学院	副教授/数字媒体系主任
2	闫正洲	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
3	陈潇潇	滁州职业技术学院	助教/专任教师
4	王星辰	滁州职业技术学院	助教/专任教师
5	林茜	滁州职业技术学院	助教/专任教师
6	采国润	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
7	王起	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
8	周苏亭	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
9	汪国亮	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
10	金希	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
11	尚彩云	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
12	肖宏飞	滁州职业技术学院	副教授/信息中心主任
13	曹明	滁州职业技术学院	副教授/专任教师
14	王云青	滁州职业技术学院	副教授/专任教师
15	阚迪	滁州职业技术学院	助教/专任教师
16	何方	南京秋田文化传媒有限公司	总经理
17	刘遨	豆果文化发展（南京）有限公司	技术开发
18	俞联	滁州市商贸旅游学院	讲师
19	何雯	滁州学院	讲师
20	周军	滁州大滁网	总经理
21	杨春	滁州伍乘文化传媒有限公司	总经理
22	夏天宝	广汽三菱滁州远航 4S 店	总经理

23	王伟	滁州广播电视台	专题栏目策划人
24	张玥	安徽滁州职教集团	秘书
25	栾雄	凤凰（北京）数字媒体产教集团	副院长
26	顾宏杰	凤凰（北京）数字媒体产教集团	讲师

注 1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

五、职业面向：

（一）职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表

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）	职业资格证书或技 能等级证书
新闻传播（56）	广播影视 (5602)	互联网和相关 服务（64）	互联网营销师 (4-01-02-07) 全媒体运营师 (4-13-05-04)	新媒体编辑岗位、新媒体 广告交互与推广岗 位（品牌策划与推广岗 位、文化传媒岗位等）。 意	数字媒体交互设计 “1+X”（中级）、 新媒体编辑“1+X” （中级）

注 2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

（二）工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
全媒体运营 师	A. 项目信息调研	目标市场调查的方法、调研资料的收集、分析技 能、调研报告的撰写方法。	能够了解掌握品 牌策划与推广的 基本的知识并能 自己进行从前期 调研到中期定位 再到后期策划方 案呈现的系统化 广告创意的设计 工作，同时在设 计工作的过程中 锻炼自我表述能 力和团队协作能 力。
	B. 制定战略总目标	理性认识“市场”概念、市场细分的方法、产品 定位、产品策略。	
	C. 确立品牌推广策略	明晰品牌推广战略的概念，熟悉广告战略目标的 分类、制定及其原则。	
	D. 广告媒体渠道策划	学会利用搜索引擎为企业设计关键词。	
	E. 产品广告策划与营销计划、品牌建 设	市场细分战略、定位战略及广告定位，营销传播 活动与品牌战略策划。	
	F. 广告营销策划提案书写	掌握品牌策划的运作过程，明确品牌在市场中的 定位、建设目的、媒介的选择、经费的预算、企 业策划书的编制。根据项目整体评估及设计，做 出详细且完整的营销策划提案。	
	G. 品牌广告策划与广告表现	掌握推广创意的表现方法，能够灵活地运用创意 与思维。	
	H. 媒介投放排期	运用新媒体平台进行品牌广告互动传播，能够对 线上媒体进行精准分析，并采取媒介投放。	

	I. 产品广告营销预算工作	对整个项目营销策划提案,已经线上线下媒介投放做出详细的预算。	
互联网营销 师	A. 项目信息调研	市场调查的方法掌握以及调研报告的撰写能力。	能够了解掌握广告策划与创意的基本的知识并能自己进行从前期调研到中期定位再到后期策划方案呈现的系统化广告创意的设计工作,同时在设计工作的过程中锻炼自我表述能力和团队协作能力。
	B. 制定战略总目标	能够明确市场细分的方法、产品定位、产品策略。	
	C. 确立产品推广策略	了解广告战略的概念,熟悉广告战略目标的分类、制定及其原则。	
	D. 广告媒体渠道策划	能够熟练利用搜索引擎为企业设计关键词广告。	
	E. 产品广告策划与营销计划	明确市场细分战略、定位战略及广告定位,营销传播活动与品牌战略策划。	
	F. 广告营销策划提案书写	掌握广告策划的运作过程,明确广告定位、广告目的、广告媒介的选择、广告经费的预算、广告策划书的编制。根据项目整体评估及设计,做出详细且完整的营销策划提案。	
	G. 广告策划与广告表现	掌握广告创意的表现方法,能够灵活地运用广告创意与思维。	
	H. 媒介投放排期	运用新媒体平台进行广告互动传播,能够对线上媒体进行精准分析,并采取媒介投放。	
	I. 产品广告营销预算工作	对整个项目营销策划提案,已经线上线下媒介投放做出详细的预算。	
	A. 项目信息调研	市场调查的方法掌握以及调研报告的撰写能力。	

注 3: 典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务,能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征: ①具有完整的工作过程; ②它能代表职业工作的内容和形式; ③完成任务的方式和结果有较大的开放性; ④在整个企业的工作(或经营)大环境里具有重要的功能和意义。

注 4: 工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序,由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5: 概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力,用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶:

(一) 培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策,适应传播策划与推广第一线需要的,德、智、体、美、劳全面发展,掌握数字媒体及互联网媒体策划、制作、推广基本知识和基本技能,具有新媒体策划、制作、推广必备的基本理论和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神,从事新媒体运营、短视频制作、全媒体营销等岗位群的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格:

1、知识要求

- (1) 具有掌握新媒体的基本知识、最新发展以及相关原理;
- (2) 熟练掌握计算机辅助图形设计工具,如 Photoshop、Adobe Illustrator、AE 等有关设计软件;
- (3) 掌握一定的外语、心理学等方面的知识;
- (4) 具有较强的理性创造思维,具有相关产品策划操作能力及实际动手的能力;
- (5) 能够绘制(手绘)创意草图或概念草图;

- (6) 能够按行业惯例或规范, 掌握相应的设计术语、图例并能够为客户表达设计的意图;
- (7) 把握广告设计的各种创意与方法和表现手法, 提高学生职业岗位适应能力;
- (8) 培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力;
- (9) 通过独立学习, 不断获取新的知识和技能, 能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。

2、能力要求

- (1) 熟悉新媒体领域, 关注互联网、移动互联网市场动态, 对于传统媒体与新媒体融合有深入研究的能力;
- (2) 具有新媒体内容制作、运营的基本知识与技能, 并具备一定的网络、新媒体产业经营管理能力;
- (3) 能够根据客户的要求对项目进行准确的定位;
- (4) 能够根据项目的功能、要求和资金等因素, 科学地确定设计的主导方向;
- (5) 能够编制整体的设计创意方案, 运用图形、符号、色彩等表现设计构思;
- (6) 能够运用多种媒体全面地表达、表现设计意图;
- (7) 能够熟练掌握常见的广告设计工具, 并熟悉材料的品种、规格、质量和价格等;
- (8) 能够完成材料的选择、熟悉各类广告的制作流程与工艺;
- (9) 能够协助项目负责人完成设计项目的竣工验收, 并根据设计变更绘制竣工图、掌握最基本的设计协调、指导技术, 对小型设计项目进行必要的督查。

3、素质要求

- (1) 具备为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德;
- (2) 具备科学的世界观和为人民服务的人生观, 了解我国基本国情, 能理论联系实际, 实事求是;
- (3) 具备严肃的学习态度, 艰苦奋斗、实干创新的精神, 热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质, 有良好的行为习惯;
- (4) 具备劳动意识、劳模精神 和工匠精神;
- (5) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神;
- (6) 公正坦诚、尊重他人, 乐于助人, 学会与人相处;
- (7) 认真、细致, 有自制力, 具有较强的自信心、求知欲和进取心;
- (8) 具有正确的人生观、就业观和创业意识, 具备敢于创新、勇于探索的精神, 具有一定的审美和人文素养。

表 4 传播与策划专业培养(目标)规格

序号	具体内容
I	能够掌握传播策划的基本理论, 文案撰写、数据采集与分析能力, 具有新媒体内容制作、运营的基本知识与技能, 并具备一定的网络、新媒体产业经营管理能力。
II	能够在工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用, 具有责任关怀意识、创新创业意识和独立思考的能力, 具备创造性和开拓精神的优秀的实用性广告专门人才的精神。
III	具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德, 精益求精的工匠精神, 成为爱岗敬业和德智体美劳等全面发展的负责任公民。

IV	能够通过继续教育或职业培训不断提升自身的能力，较强的就业能力和可持续发展的能力。
V	掌握视频制作软件的使用方法，能综合运用软件对各类元素进行编辑合成，并能制作出符合社会需求且带有自我创新意识与思想的优秀作品。

注 6：培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七、毕业要求

（一）毕业要求⁷：

表 5 传播与策划专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	掌握基本理论知识：具备系统的广告学、管理学、市场营销理论等方面的基本理论知识，了解广告传播规则，能够运作营销策划与技巧等基本项目。	I，V
2	目标市场调研与分析：能够运用传统方法、相关软件或各类大数据分析，发现并分析广告传播与策划在执行中的相关问题，并结合案例进行梳理和分析，并得出实证性结论。	I
3	品牌广告传播与推广：运用广告营销策划技能和计算机应用技能，能够运作广告市场运作全过程，并能够适当考虑职业健康、安全文明、社会以及环境等因素。	I
4	专业理论知识的自我提升：能够对市场传播现状展开调查与研究，从数据库及国内外文献中检索并选择出相关数据，结合当下传播趋向进行论证，得出更为完善的项目思路。	I，V
5	线上线下相关平台应用：能够针对市场现状和传播趋势选择适合项目实施的媒介平台、资源和信息技术工具，解决问题。	I，IV，V
6	明确信息传播与社会效应：能够理解传播与策划、广告互动传播在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	I，III
7	环境与可持续发展：能够在社会和环境大背景下，理解和评价解决传播与策划工作中的可持续性、社会评价和影响。	I，III
8	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守广告媒体传播的职业道德、责任及规范，履行责任。	I，III
9	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I，II
10	沟通：能够就传播与策划与同行以及社会公众进行有效的沟通，包括投标活动、合同管理、策划提案书写、媒介排期、项目预算等。	I，II，IV

11	项目管理能力：能够认识和理解传播与策划的相关原理，并将其应用于工作中，即作为团队成员和领导者，能够在多学科交叉的环境下进行项目管理。	I，II
12	终身学习精神：能够认识在传播与策划领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I，IV，V

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 传播与策划专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	掌握基本理论知识：具备系统的广告学、管理学、市场营销理论等方面的基本理论知识，了解广告传播规则，能够运作营销策划与技巧等基本项目。	1.1 能够了解广告策划的完整流程。
		1.2 能够掌握新媒体相关媒介的运用操作。
		1.3 能够了解广告传播的基本规则。
2	目标市场调研与分析：能够运用传统方法、相关软件或各类大数据分析，发现并分析广告传播与策划在执行中的相关问题，并结合案例进行梳理和分析，并得出实证性结论。	2.1 能够对品牌产品目标市场进行分析、对项目资料进行整合，对市场营销信息分析。
		2.2 能够进行 SWOT 分析，并针对公司文化分析、能运用 EXCEL 数据分析。
		2.3 能够针对人群进行品牌设计定位，对项目进行价值定位、对目标市场做定位。
3	品牌广告传播与推广：运用广告营销策划技能和计算机应用技能，能够运作广告市场运作全过程，并能够适当考虑职业健康、安全文明、社会以及环境等因素。	3.1 能够制定品牌推广策略。
		3.2 能够书写详细的商业计划书。
		3.3 能够灵活的运用 PHOTOSHOP、AI 等专业软件。
4	专业理论知识的自我提升：能够对市场传播现状展开调查与研究，从数据库及国内外文献中检索并选择出相关数据，结合当下传播趋向进行论证，得出更为完善的项目思路。	4.1 能够基于传播学原理并采用科学方法与与时俱进的对传播与策划领域进行研究。
		4.2 能够对传播策划常见技术问题设计实验，并获取实验数据。
		4.3 具备整合思维能力，能够对传媒行业的突出问题进行推理和分析。
5	线上线下相关平台应用：能够针对市场现状和传播趋势选择适合项目实施的媒介平台、资源和信息技术工具，解决问题。	5.1 能够熟练运用各类媒介平台，并了解其信息技术以更好的运用。
6	明确信息传播与社会效应：能够理解传播与策划、广告互动传播在社会、健康、安全、法律及文化诸方面涉及的因素与应承担的责任。	6.1 具有实习和社会实践的经历。
		6.2 熟悉与技术相关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法广告传媒相关规，了解企业管理体系。
		6.3 有创业意识和创业基本素养。
7	环境与可持续发展：能够在社会和环境大背景下，理解和评价解决传播与策划工作中的可持续性、社会评价和影响。	7.1 理解环境保护和社会可持续发展的内涵和意义。
		7.2 熟悉环境保护的相关法律法规。
		7.3 能够按照产品商业计划书执行策划提案。

8	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守广告媒体传播的职业道德、责任及规范，履行责任。	8.1 尊重生命，关爱他人，主张正义、诚信守则，具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。
		8.2 理解社会主义核心价值观，了解国情，维护国家利益，具有推动民族复兴和社会进步的责任感。
		8.3 理解传播与策划的核心理念，了解传媒行业从业人员的职业性质和责任，在传播与策划的实践工作中能自觉遵守职业道德和规范，具有法律意识。
9	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	9.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。
		9.2 能独立完成团队分配的工作。
		9.3 能胜任团队成员的角色和责任，能组织团队成员开展工作。
10	沟通：能够就传播与策划与同行以及社会公众进行有效的沟通，包括投标活动、合同管理、策划提案书写、媒介排期、项目预算等。	10.1 根据广告与传播相关法规解决传播策划与管理中的相关纠纷。
		10.2 负责品牌广告营销策划提案的书写，并做出准确的媒介排期和项目预算。
		10.3 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练运用一门外语，进行阅读、写作和沟通交流。
11	项目管理能力：能够认识和理解传播与策划的相关原理，并将其应用于工作中，即作为团队成员和领导者，能够在多学科交叉的环境下进行项目管理。	11.1 能够编制品牌策划总进度计划表，并能在实际进度变化时做出适当调整。
		11.2 能够进行项目的合同管理、信息管理。
		11.3 负责协调项目制定与实施出现的相关问题。
12	终身学习精神：能够认识在传播与策划领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	12.1 能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识。
		12.2 具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。
		12.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应发展。

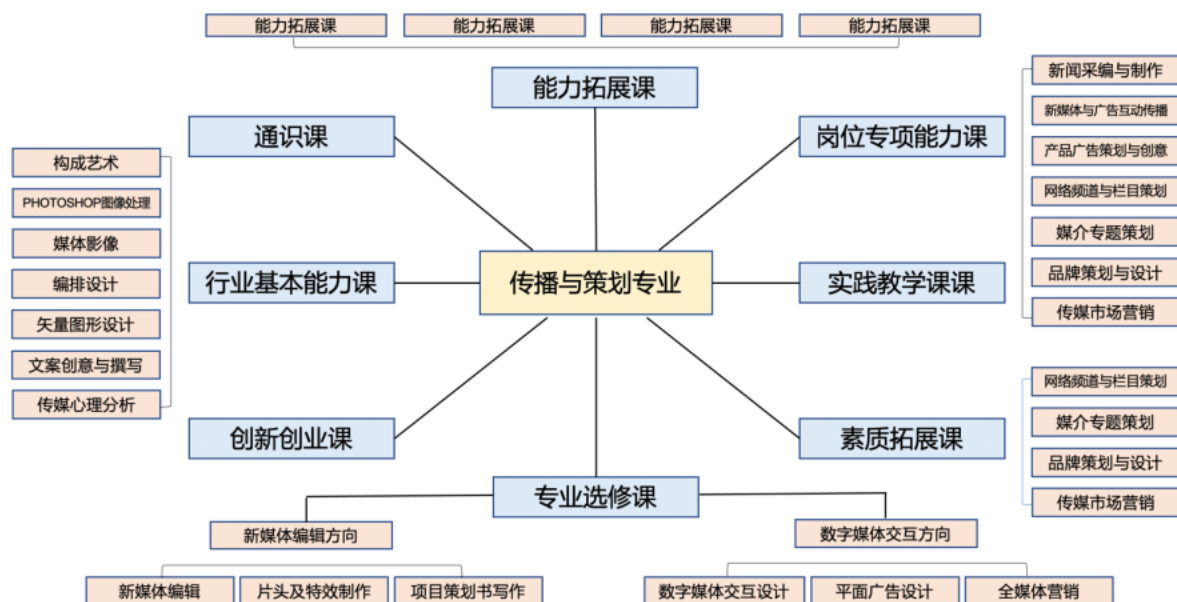
注 8：制订毕业要求指标点时应注意以下几点：一是要与毕业要求对应，一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测，尽量用外显性行为动词，总数不超过 45 条。

八、课程设置及要求：

传播与策划专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综和考虑基本职业素养与可发展能力，同时结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。

（一）课程体系的架构与说明

传播与策划专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综和考虑基本职业素养与可发展能力，同时结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。



课程体系架构图

(二) 专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称 (学习领域)	对应的典型工作任务
1	构成艺术	AB
2	媒体影像	ABI
3	photoshop 图像处理	ABI
4	传媒心理分析	E
5	传媒市场营销	CD
6	编排设计	BCD
7	文案创意与撰写	BCD
8	矢量图形设计	AI
9	新闻采编与制作	AB
10	新媒体与广告互动传播	CDE
11	产品广告策划与创意	CE
12	网络频道与栏目策划	AB C D F
13	网络媒体专题策划	A B C D E F
14	*新媒体编辑	A B C D E G
15	项目策划书写作	A B C D E
16	品牌策划与设计	A B C D E
17	平面广告设计	B C D E H
18	顶岗实习	C D G H M

表 8 传播与策划专业课程矩阵表

毕业要求	毕业要求指标点 ²²	构成艺术	媒体影像	PHOTO SHOP 图像处理	传媒心理分析	传媒市场营销	编排设计	文案创意与撰写	矢量图形设计	新闻采编与制作	新媒体与广告互动传播	项目策划书写作	网络频道与栏目策划	新媒体编辑	品牌策划与创意	片头及特效制作	思想道德修养与法律基础	创新创业教育	跟岗实习	劳动教育
掌握基本理论知识：具备系统的广告学、管理学、市场营销理论等方面的基本理论知识，了解广告传播规则，能够运作营销策划与技巧等基本项目。	1.1 能够了解广告策划的完整流程。	√	√	√	√	√		√	√		√									
	1.2 能够掌握新媒体相关媒介的运用操作。	√	√	√		√		√			√			√		√	√			
	1.3 能够了解广告传播的基本规则。	√		√	√	√		√	√	√	√	√			√				√	
目标市场调研与分析：能够运用传统方法、相关软件或各类大数据分析，发现并分析广告传播与策划在执行中的相关问题，并结合案例进	2.1 能够对品牌产品目标市场进行分析、对项目资料进行整合，对市场营销信息分析。	√	√		√	√		√		√		√		√		√			√	
	2.2 能够进行 SWOT 分析，并	√	√				√	√		√		√			√	√	√		√	

行梳理和分析，并得出实证性结论。	针对公司文化分析、能运用 EXCEL 数据分析。																	
	2.3 能够针对人群进行品牌设计定位，对项目进行价值定位、对目标市场做定位。	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
品牌广告传播与推广：运用广告营销策划技能和计算机应用技能，能够运作广告市场运作全过程，并能够适当考虑职业健康、安全文明、社会以及环境等因素。	3.1 能够制定品牌推广策略。	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√			√	√
	3.2 能够书写详细的商业计划书。	√	√		√	√	√	√		√	√	√					√	√
	3.3 能够灵活的运用 PHOTOSHOP、AI 等专业软件。	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√				√	√
专业理论知识的自我提升：能够对市场传播现状展开调查与研究，从数据库及国内外文献中检索并选择出相关数据，结合当下传播趋向进行论证，得出更为完善的项目思路。	4.1 能够基于传播学原理并采用科学方法与时俱进的对传播与策划领域进行研究。	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√		√
	4.2 能够对传播策划常见技术问题设计实验，并获取实验数据。	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√			√	√	√	√
	4.3 具备整合思维能力，能够对传媒行业的突出问题进行推理和分析。	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√			√

(三) 主要课程内容

产品广告策划与创意 (课程名称)

课程名称	产品广告策划与创意		
开设学期	四	基准学时	56 学时
职业能力要求: 深入理解广告创意、创意与民族文化、文化心理与广告创意、广告创意的过程和方法、创意与广告策略、广告人的素质等方面理论,并能够独立进行从前期调研到中期定位再到后期策划方案呈现的系统化广告创意的设计工作,同时在设计工作的过程中具备项目表述能力和团队协作能力。			
课程目标: 1. 专业能力目标 (1) 能够寻求设计项目、完成项目的调研、现场勘测、并基本掌握客户的构想和要求。 (2) 能够根据设计任务书的要求完成设计草案。 (3) 能够根据客户的要求对项目进行准确的定位。 (4) 能够根据项目的功能、要求和资金等因素,科学地确定设计的主导方向。 (5) 能够编制整体的设计创意方案。 (6) 能够运用图形、符号、色彩等表现设计构思 能够比较熟练应用 Photoshop、CorelDraw、Adobe Illustrator 等图形图像设计软件辅助设计。 (7) 能够运用多种媒体全面地表达、表现设计意图。 (8) 能够熟练掌握常见的广告设计工具,并熟悉材料的品种、规格、质量和价格等。 (9) 能够完成材料的选择、熟悉各类广告的制作流程与工艺。 (10) 能够协助项目负责人完成设计项目的竣工验收,并根据设计变更绘制竣工图、掌握最基本的设计协调、指导技术,对小型设计项目进行必要的督查 2. 方法能力目标 (1) 能够绘制(手绘)创意草图或概念草图。 (2) 能够按行业惯例或规范,掌握相应的设计术语、图例并能够为客户表达设计的意图。 (3) 把握广告设计的各种创意与方法和表现手法。提高学生职业岗位适应能力。 (4) 培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力。 (5) 通过独立学习,不断获取新的知识和技能,能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。 (6) 具有培养学生综合应用所学软件的能力的作用。 3. 社会能力目标 (1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。 (2) 公正坦诚、尊重他人,乐于助人,学会与人相处。 (3) 掌握和控制工作进度,合理安排时间。 (4) 认真、细致,有自制力,具有较强的自信心、求知欲和进取心。 (5) 有较强的环境意识。			
课程内容: 项目一.“品牌的延续”关于产品广告的延伸 项目二.“传承与创新”关于产品广告的衍生 项目三.“我的广告我做主”关于产品广告的重生			

新媒体与广告互动传播（课程名称）

课程名称	新媒体与广告互动传播		
开设学期	三	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：紧扣新媒体技术的发展，系统地提出了“广告互动传播”的概念及理念，在新媒体技术与广告互动传播密切关系的基础上，按网络广告、数字电视广告、手机广告等新媒体广告形式，重点探讨了广告互动传播的不同实现方式，并在新媒体平台上探讨了电子商务与互动广告传播的一体化趋向。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>1. 专业能力目标</p> <p>(1) 能够寻求设计项目、完成项目的调研、现场勘测、并基本掌握客户的构想和要求。</p> <p>(2) 能够根据设计任务书的要求完成设计草案。</p> <p>(3) 能够根据客户的要求对项目进行准确的定位。</p> <p>(4) 能够根据项目的功能、要求和资金等因素，科学地确定设计的主导方向。</p> <p>(5) 能够编制整体的设计创意方案。</p> <p>(6) 能够运用多种媒体全面地表达、表现设计意图。</p> <p>(7) 能够熟练掌握常见的广告设计工具，并熟悉材料的品种、规格、质量和价格等。</p> <p>(8) 能够完成材料的选样、熟悉各类广告的制作流程与工艺。</p> <p>(9) 能够协助项目负责人完成设计项目的竣工验收，并根据设计变更绘制竣工图、掌握最基本的设计协调、指导技术，对小型设计项目进行必要的督查</p> <p>2. 方法能力目标</p> <p>(1) 能够绘制（手绘）创意草图或概念草图。</p> <p>(2) 能够按行业惯例或规范，掌握相应的设计术语、图例并能够为客户表达设计的意图。</p> <p>(3) 把握广告设计的各种创意与方法和表现手法。提高学生职业岗位适应能力。</p> <p>(4) 培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力。</p> <p>(5) 通过独立学习，不断获取新的知识和技能，能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。</p> <p>(6) 具有培养学生综合应用所学软件的能力的作用。</p> <p>3. 社会能力目标</p> <p>(1) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神。</p> <p>(2) 公正坦诚、尊重他人，乐于助人，学会与人相处。</p> <p>(3) 掌握和控制工作进度，合理安排时间。</p> <p>(4) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心。</p> <p>(5) 有较强的环境意识。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 基础图文命题-广告互动传播</p> <p>项目二. 地方（校园）命题-广告互动传播</p> <p>项目三. 行业竞赛命题-广告互动传播</p> <p>项目四. 商业（校企合作）命题-广告互动传播</p>			

新闻采编与制作（课程名称）

课程名称	新闻采编与制作		
开设学期	三	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：熟练掌握新闻采编与制作的基本技能，适应各类报刊、电台、电视台、新闻网络等多种媒体的新闻采编、媒体管理和各类节目制作等工作的技能型新闻专业人才。使学生能够胜任各类媒体采编、节目制作、媒体管理等工作，也可以胜任企事业单位对外宣传、网站管理等工作。该专业就业前景广泛，尤其是既懂新闻和经济理论、又懂网络操作的技能型新闻人才具有较大社会需求。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>1. 专业能力目标</p> <p>（1）适应社会主义现代化建设需要，德、智、体、美全面发展，能在新闻媒体及企事业单位从事新闻传播工作。</p> <p>（2）获得新闻采访、写作、编辑、评论与制作等基本训练，具有创新精神和实践能力的应用型新闻专业人才。</p> <p>（3）熟练掌握新闻采编与制作的基本技能，适应各类报刊、电台、电视台、新闻网络等多种媒体的新闻采编、媒体管理和各类节目制作等工作的技能型新闻专业人才。</p> <p>（4）能够编制整体的设计创意方案。</p> <p>（5）能够掌握编辑、录像、摄影、播出等方面的技能，掌握多媒体计算机技术，熟练掌握一门外语。</p> <p>（6）能够协助项目负责人完成设计项目的竣工验收，并根据设计变更绘制竣工图、掌握最基本的设计协调、指导技术，对小型设计项目进行必要的督查</p> <p>2. 方法能力目标</p> <p>（1）能够绘制（手绘）创意草图或概念草图。</p> <p>（2）能够按行业惯例或规范，掌握相应的设计术语、图例并能够为客户表达设计的意图。</p> <p>（3）把握广告设计的各种创意与方法 and 表现手法。提高学生职业岗位适应能力。</p> <p>（4）培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力。</p> <p>（5）通过独立学习，不断获取新的知识和技能，能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。</p> <p>3. 社会能力目标</p> <p>（1）思想道德素质 拥护党的领导，热爱祖国；自觉遵守社会公德和新闻职业道德；具有正确的人生观和价值观。</p> <p>（2）文化素质 具有一定的人文知识和科学知识；有健康向上的人格和兴趣爱好；诚实守信，谦逊好学。</p> <p>（3）专业素质 具有较强的新闻敏感性，有较扎实的新闻采、写、编、评基本知识和熟练的编辑制作技能；具有创新的思维方法和忧患意识，在信息时代的媒体竞争中有较强的生存能力。</p> <p>（4）身体心理素质 有科学的身体锻炼方法，有和谐的身体运动能力和健康的体魄；有较强的与人协作的能力，有一定的心理承受能力和环境适应能力，敢于面对挫折，善于挑战自我。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 网络新闻编辑的流程实务</p> <p>项目二. 网络新闻内容的编辑</p> <p>项目三. 网络新闻音频和视频的编辑</p> <p>项目四. 网络新闻的音频编辑</p> <p>项目五. 网络新闻的视频编辑</p> <p>项目六. 网络新闻音频和视频编辑的技术流程</p>			

Photoshop 图像处理（课程名称）

课程名称	Photoshop 图像处理		
开设学期	一	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：掌握 Photosop 这个图像处理软件，应用于印刷、广告设计、封面制作、网页图像制作、照片编辑等领域。利用 Photosop 可以对图像进行各种平面处理。绘制简单的几何图形、给黑白图像上色、进行图像格式和颜色模式的转换。培养学生对图像的处理技术，也为以后学习图像的排版与输出做基础。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>通过任务引领型的项目活动，使学生能了解图像处理软件的操作界面，会使用各种图像处理工具，能制作出符合要求的各种图像处理效果。养成诚实、守信、吃苦耐劳的品德，养成善于动脑，勤于思考，及时发现问题的学习习惯；具有善于和客户沟通和企业工作人员共事的团队意识，能进行良好的团队合作，养成爱护设备和检测仪器的好习惯，养成操作安全的意识。</p> <p>1. 知识目标</p> <p>（1）了解编辑图像的各种方法</p> <p>（2）了解 Photoshop CS3 的工作界面和基本操作</p> <p>（3）了解图像处理基础知识</p> <p>（4）了解绘制图形与路径的方法</p> <p>（5）了解通道的概念与使用技巧</p> <p>（6）了解各种滤镜并掌握部分常用的滤镜</p> <p>（7）了解动作的应用</p> <p>2. 技能目标</p> <p>（1）熟练掌握绘制和编辑选区的方法</p> <p>（2）掌握调整图像色彩和色调的方法</p> <p>（3）掌握图层的应用方法和操作技巧</p> <p>（4）掌握文字的应用</p> <p>（5）掌握绘制和修饰图像的方法和技巧</p> <p>（6）掌握综合应用制作精彩实例</p> <p>3. 素质目标</p> <p>（1）养成诚实、守信、吃苦耐劳的品德；</p> <p>（2）养成善于动脑，勤于思考，及时发现问题的学习习惯；</p> <p>（3）养成课后“六不走”的工作习惯；</p> <p>（4）具有善于和客户沟通和维修企业工作人员共事的团队意识，能进行良好的团队合作；</p> <p>（5）养成爱护设备和检测仪器的良好习惯。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 初识 Photoshop CS3 中文版</p> <p>项目二. 绘制和修饰图像</p> <p>项目三. 图层的应用</p> <p>项目四. 文字的使用</p> <p>项目五. 图形的制作</p> <p>案例讲解（一）</p> <p>案例赏析（二）</p> <p>综合作业制作</p>			

编排设计（课程名称）

课程名称	编排设计		
开设学期	二	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：掌握编排设计基本概念、基本原理、基本框架和核心业务流程，通过编排设计项目实施体会编排设计流程，了解编排设计的实际应用制作过程，掌握编排设计项目实施的关键决策因素和组织实施方法，通过实际应用，使学生将所学的知识融会贯通，提高学生分析问题和解决问题的能力；在综合素质上，加强学生的实践能力，提高学生的综合素质，以满足社会需要。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标</p> <p>（1）理解编排设计的概念与特点；</p> <p>（2）编排设计的发展历程及基本原理；</p> <p>（3）编排设计在企业中的应用；</p> <p>（4）了解编排设计的基础、分类；</p> <p>（5）掌握编排设计的实际操作流程；</p> <p>（6）掌握编排设计的项目实施和管理。</p> <p>2. 能力目标</p> <p>（1）熟练操作编排设计的主要工具；</p> <p>（2）能收集、分析、处理企业文化，并形成创意文案；</p> <p>（3）完成编排设计的基础传媒；</p> <p>（4）能协助企业各部门相关工作人员，结合具体实际设计完成初步的设计流程；</p> <p>（5）能根据企业要求提供具体的编排设计思想；</p> <p>（6）能根据企业文化需求，协助客户解决 UI 系统中存在的问题。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>（1）具有良好的人际沟通能力与团队协作精神；</p> <p>（2）具有提出问题、分析问题及解决问题的能力；</p> <p>（3）提高素质，具有吃苦耐劳的心理素质；</p> <p>（4）精益求精的工匠精神。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 封面设计</p> <p>项目二. 包装外观编排设计</p> <p>项目三. 网页编排设计</p> <p>项目四. CD 封套编排设计</p> <p>项目五. 求职简历编排设计</p> <p>项目六. 专题——农产品包装设计</p>			

矢量图形设计（课程名称）

课程名称	矢量图形设计		
开设学期	二	基准学时	56 学时
职业能力要求： 通过本课程的学习，使学生具备从事 CG 设计师、网页美工、平面设计、广告设计等相关岗位所必需的方法能力、社会能力及专业能力等相关的职业能力，培养学生实际工作岗位的适应能力，提高学生的职业素质。具备素材的收集、分析及整理的能力，能熟练操作 Illustrator 软件，具备平面图形的处理能力，具备图形及图文的混排能力，能够进行平面设计、广告设计、艺术设计，达到较为专业化的程度。			
课程目标： 1. 专业能力目标 （1）掌握贵宾卡的设计制作方法； （2）掌握准入证的设计制作方法； （3）掌握名片的设计制作方法； （4）掌握杂志内插广告的设计制作方法； （5）掌握宣传单页的设计制作方法； （6）掌握书籍封面的设计制作方法； （7）掌握包装盒的设计制作方法； （8）掌握 VI 设计的方法； （9）掌握播放器界面设计的方法； （10）掌握商业插画的设计制作方法； （11）掌握动画角色的设计制作方法； （12）掌握海报的设计制作方法。 2. 方法能力目标 （1）培养分析问题、解决问题的能力； （2）培养知识的融会贯通和举一反三的能力； （3）培养动手实践能力； （4）培养自主学习和创新能力。 3. 社会能力目标 （1）遵纪守法，爱岗敬业，具有良好的职业道德和职业形象； （2）具有严谨的科学作风和踏实的工作态度，积极的求知欲和进取心； （3）具有自觉的规范意识和团队精神，并具有良好的沟通和交流能力； （4）身心健康，能精力充沛地工作； （5）思维敏捷，反应速度快。			
课程内容： 项目一. 设计制作贵宾卡 项目二. 设计制作一张出入证 项目三. 设计制作名片 项目四. 设计制作杂志内插广告的 项目五. 设计制作宣传单页 项目六. 设计制作图书封面 项目七. 设计制作包装盒（结构）			

媒体影像（课程名称）

课程名称	媒体影像		
开设学期	一	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：本课程实践性和综合性较强，知识覆盖面广，通过本课程的学习使学生学会摄影、摄像的基本方法，掌握摄影、摄像的基本理论，了解照相机和摄像机的内部结构和工作原理，并学会各种操作功能的使用方法，通过广告短片的创意与制作，训练培养学生应用不同创意方法完成短视频广告创意的能力；通过具体制作技能完成短视频广告的制作能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>通过本课程学习，学生能综合运用创意的方法完成短视频广告的创意，能够熟练运用影视广告的相关器材完成短视频广告的拍摄与制作，能够运用短视频广告的评价方法对设计项目进行专业的测评。</p> <p>1. 职业能力培养目标</p> <p>（1）要求学生能运用运用摄影摄像的理论和实际操作相结合，在实际操作上加强锻炼；</p> <p>（2）提高学生的摄影摄像技术能力及思考创作能力，让学生理解真正的摄影摄像，提高审美，开拓视野；</p> <p>（3）能够开展短视频广告的调研与分析工作；</p> <p>（4）能够根据广告目标需求合理的项目设计报告书；</p> <p>（5）能够综合运用创意与制作技巧完成项目的前期创意与后期制作。</p> <p>2. 知识目标</p> <p>（1）使学生了解照相机和摄像机的内部结构和工作原理；</p> <p>（2）熟练掌握摄影、摄像基础知识和操作技术，独立完成讲授内容；</p> <p>（3）了解短视频广告的基本原理；</p> <p>（4）熟悉短视频广告的策划方法；</p> <p>（5）熟悉短视频广告的创意表现；</p> <p>（6）熟悉短视频广告的制作技巧；</p> <p>（7）掌握短视频广告的设计流程；</p> <p>（8）掌握短视频广告的创作规律。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>（1）通过本课程的训练能够使学生为今后的专业课程的学习打好基础，更容易地进入艺术创作；</p> <p>（2）培养学生严谨的工作作风和勤奋努力的工作态度；</p> <p>（3）培养学生较强的创意能力；</p> <p>（4）提升学生对短视频广告的鉴赏能力；</p> <p>（5）培养学生对短视频广告的测评能力；</p> <p>（6）培养学生创新意识和创新能力；</p> <p>（7）树立学生服务意识和敬业精神。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 拍摄制作证件照</p> <p>项目二. 人像摄影</p> <p>项目三. 静物广告摄影</p> <p>项目四. 短视频拍摄制作</p> <p>考核 1: 制定项目汇报 PPT</p> <p>考核 2: 项目总结与测评</p>			

网络频道与栏目策划（课程名称）

课程名称	网络频道与栏目策划		
开设学期	四	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：主要针对营销管理部门的需求，特别是对网络频道与栏目方面人才需求，以广告理论为基础，探讨成功广告规律和有效管理广告活动的应用性学科。在教学中注重理论与客观现实的实践结合，主张精选内容，打好基础，从具体日常接触的广告出发进行理论分析，培养学生分析问题和解决问题的能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标：</p> <p>（1）正确认识网络频道与栏目广告与广告活动的性质与功能；</p> <p>（2）理解本课程的体系结构，对网络频道与栏目广告活动的全过程及各环节之间关系有一个全面的认识，掌握广告活动的内在规律；</p> <p>（3）准确理解广告学科的重要概念，如广告、广告策划、广告创意、广告媒体、广告效果等；</p> <p>（4）理论联系实际，掌握广告调查、广告策划、广告效果测定与广告预算的基本原理和方法；</p> <p>（5）培养学生进行广告案例分析、全面认识广告作品及解决实际问题的基本能力；</p> <p>（6）了解国内外广告活动与理论的一般状况和最新发展，正确认识国内外广告现实与理论、经验。</p> <p>2. 技能目标：</p> <p>（1）能够对广告学的基本概念、认知模型和主要方法有比较系统的了解及运用，并理解它们所包含的如何影响消费者认知及行为方面规律；</p> <p>（2）明确在营销管理活动中，使用广告认知模型对解决实际营销问题和提高效益所起的作用；</p> <p>（3）掌握广告学原理和消费者认知行为模式在营销管理实务中的应用，建立起营销管理全程系统观；</p> <p>（4）培养学生策划销售促进活动、制定广告策略、策划公共宣传活动、与媒体建立联系的能力；</p> <p>（5）能够在企业经营管理过程中，理解目标顾客及公众的认知模式，洞察顾客需求及其变化，坚持以市场需求为导向，运用广告学的基本原理和方法发现、分析和解决问题。</p> <p>3. 素质目标：</p> <p>（1）要求学生能够具备良好的思想品德和政治素质，具有良好的职业道德和高度的敬业精神；</p> <p>（2）理论联系实际、实事求是的科学态度；</p> <p>（3）遵纪守法，具有较强的自我控制能力；</p> <p>（4）具有良好的文化素养；</p> <p>（5）具有健全的体魄和良好的心理素质，能正确对待挫折，对自身的心理状态能进行及时有效的调适。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 网络频道与栏目策划概述</p> <p>项目二. 广告调研</p> <p>项目三. 网络频道与栏目广告策划</p> <p>项目四. 网络频道与栏目的广告媒体</p> <p>项目五. 网络频道与栏目策划的流程</p>			

网络媒体专题策划（课程名称）

课程名称	网络媒体专题策划		
开设学期	五	基准学时	56 学时
<p>职业能力要求：主要针对营销管理部门的需求，特别是对专题广告促销管理方面人才需求，以广告理论为基础，探讨成功广告规律和有效管理广告活动的应用性学科。在教学中注重理论与客观现实的实践结合，主张精选内容，打好基础，从具体日常接触的广告出发进行理论分析，培养学生分析问题和解决问题的能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>1. 知识目标：</p> <p>（1）正确认识广告与网络媒体专题广告活动的性质与功能；</p> <p>（2）理解本课程的体系结构，对网络媒体专题广告活动的全过程及各环节之间关系有一个全面的认识，掌握广告活动的内在规律；</p> <p>（3）准确理解广告学科的重要概念，如广告、广告策划、广告创意、广告媒体、广告效果等；</p> <p>（4）理论联系实际，掌握广告调查、广告策划、广告效果测定与广告预算的基本原理和方法；</p> <p>（5）培养学生进行广告案例分析、全面认识广告作品及解决实际问题的基本能力；</p> <p>（6）了解国内外广告活动与理论的一般状况和最新发展，正确认识国内外广告现实与理论、经验。</p> <p>2. 技能目标：</p> <p>（1）能够对广告学的基本概念、认知模型和主要方法有比较系统的了解及运用，并理解它们所包含的如何影响消费者认知及行为方面规律；</p> <p>（2）明确在营销管理活动中，使用广告认知模型对解决实际营销问题和提高效益所起的作用；</p> <p>（3）掌握广告学原理和消费者认知行为模式在营销管理实务中的应用，建立起营销管理全程系统观；</p> <p>（4）培养学生策划销售促进活动、制定广告策略、策划公共宣传活动、与媒体建立联系的能力；</p> <p>（5）能够在企业经营管理过程中，理解目标顾客及公众的认知模式，洞察顾客需求及其变化，坚持以市场需求为导向，运用广告学的基本原理和方法发现、分析和解决问题。</p> <p>3. 素质目标：</p> <p>（1）要求学生能够具备良好的思想品德和政治素质，具有良好的职业道德和高度的敬业精神；</p> <p>（2）理论联系实际、实事求是的科学态度；</p> <p>（3）遵纪守法，具有较强的自我控制能力；</p> <p>（4）具有良好的文化素养；</p> <p>（5）具有健全的体魄和良好的心理素质，能正确对待挫折，对自身的心理状态能进行及时有效的调适。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>项目一. 网络媒体专题广告策划概述</p> <p>【任务 1】 网络媒体专题广告创意的表现策略</p> <p>【任务 2】 网络媒体专题广告策划与呈现</p> <p>项目二. 广告调研</p> <p>【任务 1】 广告调研的流程</p> <p>【任务 2】 广告调研的方法</p> <p>项目三. 网络媒体专题广告策划</p> <p>【任务 1】 网络媒体专题策划的核心</p> <p>【任务 2】 网络媒体专题策划的特性与原则</p>			

平面广告设计（课程名称）

课程名称	平面广告设计		
开设学期	三	基准学时	56 学时
职业能力要求： 通过本课程的学习，使学生获得平面广告设计的基本素养，具备 VIS 设计、海报设计等方面初步的设计技能，了解平面广告设计岗位的工作流程，掌握平面广告设计各项通用技能。			
课程目标： 1. 专业能力目标 （1）具备平面广告设计的基本技能； （2）掌握现代广告设计创意手法； （3）运用计算机辅助手段进行平面广告设计与编排； （4）了解平面广告设计的现状与发展趋势。 2. 方法能力目标 （1）了解色彩三要素和 24 色相。 （2）会用色相、明度、纯度、冷暖对比配置标志色彩。 （3）会针对不同的行业和行业细分选择相应的标志设计类型。 （4）会用同构、夸张、矛盾空间、影子图形等创意手法来设计海报图形。 （5）会使用多种排版类型进行海报的编排。 （6）会用 COREL DRA 软件的造型工具设计海报图形和字体。 （7）会用 PHOTOS HO 款件操作海报图象的导入和导出。 （8）会绘制海报创意设计稿(手绘草图)。 （9）会设计符合海报主题的文字。 （10）会针对不同类型的海报设计相适应的图形和文字。 3. 社会能力目标 （1）学生自主学习的能力。 （2）提升学生的合作能力。 （3）合理安排时间的能力。 （4）具有较强的自信心、求知欲和进取心。 （5）提升复杂问题解决能力。			
课程内容： 项目一. 标志设计 【任务 1】 使用基本形，采用环状构成和采用面状构成，构成新的形 【任务 2】 用 CORELDRAW 件的造型、修剪、焊接、交叉工具设计标志的图形和字体 项目二. VIS 设计 【任务 1】 用 PHOTOSHOP 软件的文字工具属性栏处理海报文字 【任务 2】 用 PHOTOSHOP 软件的混合选项工具、滤镜工具和图层工具处理海报图片 项目三. 海报设计 【任务 1】 用同构、夸张、矛盾空间、影子图形等创意手法来设计海报图形 【任务 2】 运用文字变形的手法进行图形创意 【任务 3】 用 CORELDRAW 软件的色盘和调色工具处理海报的色彩			

九. 教学进程总体安排

(一) 各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位: 周

课程类别	内容 \ 学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学	14	15	15	16	15		75	109
实践教学课	认知学习: 1. 新闻传播制作流程 2. 传播策划提案设计	1						1	1
	跟岗实习 1. 品牌策划营销 2. 新媒体运维		1					1	1
	顶岗实习						20	20	20
其它环节	入学教育	1						1	1
	军训	2						2	2
	劳动教育课		1	1			1	3	3
	安全教育*	1						1	1
	暑期社会实践*			2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩					3		3	3
	毕业教育						0.5	0.5	0.5
	学期复习考试	2	2	2	2	2		10	
小计	学期周数	20	20	20	20	20	20	121.5	145.5

每学年 40 周, 包括学生报到与复习考试, 需根据校历安排各项教学活动, 标*号项目为课外学时;

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时 (%)	学分	占总学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	528	378	150	19%	32	21.9%	1. 教学总学时为: 2778 学时; 2. 课内学时为: 1760 学时; 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训 (毕业实习); 4. 实践课占总总学时的 22%。
	行业基本能力课程	376	136	240	13.5%	23.5	16%	
	岗位专项能力课程	400	152	250	14.3%	25	17%	
	创新创业课程	96	80	16	3%	6	4%	
	实践教学课程	660	0	660	23.7%	22	15%	
	其它环节课程	358	0	358	12.8%	14.5	9%	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2%	4	2%	
	能力拓展课程	128	48	80	4%	8	5%	
	专业方向课程	168	60	108	6%	10.5	7%	
合计		2778	918	1862		145.5		

(二) 课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级传播与策划专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课	TB310338	军事理论*	2	36	36	0	√	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16	0	√		16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32	0	√		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210326	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202 TB321203	体育	6	108	18	90	√	36	36	36*			
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310343	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	32	528	378	150							
行业基本能力课	ZJ154301	构成艺术	3.5	56	20	36	√	56					
	ZJ154302	Photoshop 图像处理	3.5	56	20	36	√	56					
	ZJ154303	媒体影像	3.5	56	20	36	√	56					
	ZJ154304	编排设计	3.5	56	20	36	√		56				
	ZJ154305	矢量图形设计	3.5	56	20	36	√		56				
	ZJ154306	文案创意与撰写	3	48	18	30	√		48				
	ZJ154307	传媒心理分析	3	48	18	30	√			48			
		小计	23.5	376	136	240							
岗位专项能力课	ZH156301	新闻采编与制作	3.5	56	20	36	√			56			
	ZH156302	新媒体与广告互动传播	3.5	56	20	36	√			56			
	ZH156303	产品广告策划与创意	3.5	56	20	36	√				56		
	ZH156304	网络频道与栏目策划	3.5	56	20	36	√				56		
		专业实践※（展览或采风）	2	32	2	30	*				32		
	ZH156305	媒介专题策划	3.5	56	20	36	√					56	
	ZH156306	品牌策划与设计	3.5	56	20	36	√				56		
	ZH156307	传媒市场营销	2	32	30	2	√		32				
		小计	25	400	152	248							

滁州职业技术学院 2022 级传播与策划专业人才培养方案

传播与策划专业方向课	新媒体编辑方向课	ZF154301	新媒体编辑	3.5	56	20	36	√			56			
		ZF154302	片头及特效制作	3.5	56	20	36	√			56			
		ZF154303	项目策划书写作	3.5	56	20	36	√				56		
			小计	10.5	168	60	108							
	数字媒体交互方向课	ZF154304	数字媒体交互设计	3.5	56	20	36	√			56			
		ZF154305	平面广告设计	3.5	56	20	36	√			56			
		ZF154306	全媒体营销	3.5	56	20	36	√				56		
			小计	10.5	168	60	108							
	创新创业课	TB310346	职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
		TB310347	创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
		TB310348	专创融合课程	1	16	16	0	√			16			
		TB310349	创新创业实践	2	32	24	8	√				32		
			小计	6	96	80	16							
素质拓展课			《公共选修课一览表》*	4	64	64	0							
			小计	4	64	64	0							
能力拓展课		GT154301	《能力拓展课一览表》											
		GT154302	产品创新设计	2	32	12	20	√	32					
		GT154303	中国传统绘画艺术	2	32	12	20	√		32				
		GT154304	媒体配音技巧	2	32	12	20	√			32			
		GT154305	设计汇报与表达	2	32	12	20	√				32		
			小计	8	128	48	80							
实践教学课			认知学习： 1. 新闻传播制作流程 2. 传播策划提案设计	1	30	0	30		一周					
			跟岗实习 1. 品牌策划营销 2. 新媒体运维	1	30	0	30	*		一周				
			顶岗实习	20	600	0	600							
			小计	22	660	0	660							

滁州职业技术学院 2022 级传播与策划专业人才培养方案

其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16							
	SJ310308	军训	2	60	0	60		2周					
	SJ310304	劳动教育	3	90	0	90			1周	1周			1周
	SJ310312	安全教育*	1	16	0	16		16					
		暑期社会实践*	4	120	0	120							
		毕业设计*及毕业答辩	3	48	0	48						3周	
		毕业教育	0.5	8	0	8							0.5周
		小计	14.5	358	0	358							
合计			145.5	2946	978	1968							

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（3）《大学语文》安排在第一或第二学期。（4）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学Ⅰ》或《高等数学Ⅱ》安排在第一或第二学期。（5）《职业发展指导》和《创新创业教育》教学组织由人文素养教研室负责；《专创融合课程》由二级学院负责开发能将专业与创新创业深度融合的课程，编制教学文件，负责组织教学；《创新创业实践》由创新创业学院负责组织，根据学生参加双创培训获证、参加双创竞赛获奖或开展项目孵化实践认定学分，另见认定方案。

（6）非计算机专业按以上计划开设《信息技术》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程学院计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（7）每个专业一般 6-8 门核心课程。（8）心理健康教育、美育教育和安全教育是上网络课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

可围绕以下几点进行阐述：专业教学团队的人数、“双师型”教师的比例、专业团队职称结构、年龄结构、专业带头人、专业骨干教师、校外兼职的要求。

（二）实践教学条件基本要求

1.校内实训基本要求

表 12 数字媒体交互设计（课程名称）

实训室名称		数字动画创新教学实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备		数量要求	备注
1	数字动画图形工作站		50 台	无
2	HTC VIVE Pro VR 头盔套装		1 套	无
3	75 寸 4K 动画显示器		1 台	无
4	SONY FS5M2K 4K 高清摄像机		1 台	无
5	Leap motion 2.0 手部动态捕捉仪		2 台	无
6	Hololens AR 增强现实全息头盔		1 台	无
7	高清动画线拍仪		1 台	无
8	多人互动 VR 教学系统		50 套	无
9	24 口网络交换机		3 台	无
10	音响系统		1 套	无

11	KINECT 体感器（开发版）	1 套	无
12	VR 多人协作管理系统	50 套	无
13	Wacom 图形手绘板	50 套	无

2.校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 13 新媒体编辑（课程名称）

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	凤凰数字媒体产教融合集团实践教育基地	凤凰数媒产教集团	顶岗实习	深度合作型
2	滁州职业技术学院豆果文化发展（南京）有限公司实践教育基地	豆果文化发展（南京）有限公司	认知实习、跟岗实训	深度合作型
3	滁州职业技术学院滁州市博康注塑有限公司实践教育基地	滁州市博康注塑有限公司	顶岗实习	紧密合作型
4	滁州职业技术学院滁州市嘉诚包装股份有限公司实践教育基地	滁州市嘉诚包装股份有限公司	顶岗实习	紧密合作型
5	滁州职业技术学院广汽三菱滁州远菱 4S 店实践教育基地	广汽三菱滁州远菱 4S 店	顶岗实习	深度合作型
6	滁州职业技术学院滁州之易广告公司实践教育基地	滁州之易广告公司	顶岗实习	一般合作
7	滁州职业技术学院滁州伍乘文化传媒广告公司实践教育基地	滁州伍乘文化传媒有限公司	顶岗实习	一般合作
8	滁州职业技术学院南京美线文化传播有限公司实践教育基地	南京美线文化传播有限公司	顶岗实习	紧密合作型

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 14 传播与策划专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	广告文案写作教程	精品重点教材	中国人民大学出版社	郭有献	2019. 7
2	新闻采访与写作（第三版）	精品重点教材	清华大学出版社	欧阳霞	2019. 6
3	新媒体传播	行业部委统编教材	清华大学出版社	高晓虹	2020. 09

4	交互设计概论	精品重点教材	清华大学出版社	李四达	2020. 01
5	装修新零售:家装互联网化的实践论	精品重点教材	华中科技大学出版社	穆峰	2020. 9
6	产品营销策划	行业部委统编教材	北京工业大学出版社	刘小雄	2018. 6
7	微电影创作	精品重点教材	上海交通大学出版社	宋莹	2020. 12
8	网络新闻编辑	精品重点教材	中国广播影视出版社	邓忻忻	2019. 1

表 15 新媒体编辑（课程名称）

序号	数字化资源名称	资源网址
1	（校企合作）凤凰数媒互动学习社区平台	www.fenghuangshumeiHDXX.com.cn
2	（校企合作）凤凰数媒应用与资源平台	www.fenghuangshumeiYYZY.com.cn
3	（校企合作）凤凰数媒实训外包服务平台	www.fenghuangshumeiSXWB.com.cn
4	（校企合作）凤凰数媒商业交易与运营平台	www.fenghuangshumeiSYJY.com.cn
5	全国大学生广告艺术大赛	http://www.sun-ada.net
6	超星学习通课程资源	X.chaoxing.com
7	站酷网	http://www.zcool.com.cn

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

突破既有的专业壁垒，实现跨界融合、资源共享，建立开放、协同育人的运行机制，融合行业企业用人需求、求学者发展需求、专业（学科）建设需求，构建纵向贯通、横向联系的促进学生可持续发展的课程体系；“1”个学科的主要原理为主体，整合“N”个学科知识，综合解决实际问题的课程模式与教学方法；将各级职业技能竞赛与对应专业课程相关联，学生通过参加专业竞赛获得相关竞赛成绩并折算相应的课程成绩；利用数字媒体技术以及互联网平台，让传播策划与传统行业进行深度融合，创造新的发展生态。

（五）教学评价、考核建议

教学评价采用打分制：教学常规检查，学生评教、教师互评、第三方评价。

十一、继续专业学习深造建议

1. 本专业毕业生可以通过应届毕业生专升本的在校、函授、网络、自学考试等渠道继续学习。其更高层次教育专业面向有传播策划与管理(本科)、广告学(本科)等专业。

2. 有条件的学生可参加数字媒体交互、商务策划师、传媒策划师、数字视频（DV）策划与制作师、网络编辑师、会展策划师等考试而获得国家级执业资格证。

表 16 传播与策划专业高职学生应取得的资格证书及等级要求

证书种类	证书名称	证书级别	附加说明
基础知识及素质	省高校学生计算机水平考试证书（一级）	省级	必须取得
	英语应用能力考试证书（B 级）	省级	

专业知识及素质	“1+X” 数字媒体交互设计	中级	建议至少取得其中的任意一个证书
	“1+X” 新媒体编辑	中级	

2022 级动漫制作技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码：

动漫制作技术 510215

二、入学要求：

本专业招收普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力的退役军人、下岗职工、农民工和新型职业农民等。

三、修业年限：

本专业学制三年，可实施弹性学习，最长不超过六年。

四、团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	范文娟	滁州职业技术学院	副教授/动画专业负责人
2	闻建强	滁州职业技术学院	副教授/传媒与设计学院院长
3	杨之武	滁州职业技术学院	副教授/传媒与设计学院副院长
4	尚彩云	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
5	周苏亭	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
6	周勇	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
7	王一超	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
8	水浩	滁州职业技术学院	实验师/校内兼任教师
9	薛梦琪	滁州职业技术学院	讲师 / 专任教师
10	王星辰	滁州职业技术学院	助教 / 专任教师
11	郭伟	滁州职业技术学院	校内兼任教师
12	吴涛	滁州职业技术学院	校内兼任教师
13	王尧	南京美线文化传播有限公司	副总经理/影视导演
14	刘相吉	南京美线文化传播有限公司	项目经理/动画总监
15	窦童	南京锦绣墨励数字科技有限公司	总经理/动画导演
16	储兆欣	安徽狮影如画科技公司	设计总监/外聘教师
17	崔华国	滁州学院	讲师 / 外聘教师
18	方俊峰	滁州学院	讲师 / 外聘教师
19	陈培波	滁州学院	讲师 / 外聘教师
20	江梅梅	滁州学院	讲师 / 外聘教师
21	王晨晨	滁州旅游商贸学校	讲师 / 外聘教师

注 1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

五、职业面向：

(一) 职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表²

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)	职业资格证书或技 能等级证书
电子信息大类 (51)	计算机 (5102)	动漫、游戏数字 内容服务 6572	影视动画制作员 60190104	动画师 影视特效师	动漫设计师 (三级) 动画设计师 (三级)

注 2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

(二) 工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
动画师	A. 动画编剧	撰写动画故事大纲、分场大纲与剧本，为动画或影视剧制作提供文案及创意支援。	1. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 2. 具备动画项目“创意执行”能力； 3. 具备三维模型制作能力； 4. 具备三维纹理贴图绘制能力； 5. 具备三维动画调节和镜头灯光的运用制作能力； 6. 具备二维动画制作能力； 7. 具备影视特效设计与后期制作能力； 8. 掌握动漫领域主流设计软件的使用方法； 9. 掌握动画运动规律基本知识，具备实现动作设计的能力； 10. 了解动漫产品设计生产流程及标准。 11. 了解互动动画和相关数字产品设计生产流程及标准。
	B. 二维动画绘制员	人工或使用计算机辅助工具进行动画绘制的人员，工作是将动画设计师们设计的关键动作间的动作过程连续绘制完成，是动画制作中人数最多最基础的专业人员。	
	C. 二维上色修型	将动画设计师设计的草稿进行修整定型。上色是指依照色彩指示，使用工具给动画角色、道具着色。	
	D. 二维动画师	负责绘制原画动画过程的中间画。	
	E. 场景设计师	根据剧本需要，绘制符合场景安排、空间关系和气氛的场景设计。	
	F. 三维模型制作	根据设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型，根据设计图创建游戏模型。	
	G. 三维角色设定	三维角色设定或角色装配。	
	H. 分镜设计师	按剧本意图，合理设计镜头规格和运动方式，绘制人物姿态、背景画面和关系。	
	I. 三维建模师	负责动画或游戏中的人物、角色、道具、物体、环境等的模型制作。	
	J. 三维动画师	负责将人物、道具、模型按照导演和分镜头的要求进行组合，并对每个镜头进行摄像机合理调度。	
	K. 三维渲染师	把模型或场景输出成图像或视频文件，根据影片质量要求合理安排渲染程序	
	L. 交互动画设计师	根据产品需求，利用 VR\AR\MR 等技术对动画产品设计一定互动效果。	
特效剪辑师	A. 特效监制	根据剧本设定和导演要求，对影视剧作品从前期拍摄到后期制作中的特效进行设计指导。	
	B. 剪辑师	根据导演对影片视听结构和节奏要求将摄制采集的素材，利用编辑工具对素材进行加工整理。	
	C. 特效合成师	负责影视作品的后期剪辑特效合成工作，使影片在符合镜头的氛围的基础上效果更具美感。	

注 3：典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务，能反映职业工作的内容、形式以及在职业工

作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征：①具有完整的工作过程；②它能代表职业工作的内容和形式；③完成任务的方式和结果有较大的开放性；④在整个企业的工作（或经营）大环境里具有重要的功能和意义。

注 4：工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序，由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

六. 培养目标与规格⁶：

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策，适应动漫、动画、数字化影像创意创作生产第一线需要的，德、智、体、美、劳全面发展，掌握从事二维及三维动画设计、游戏制作、影视后期制作、数字影像设计等岗位操作的基本知识和基本技能，具有良好的职业发展基础和专业设计技能必备的基本理论和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神，从事动漫设计师、特效师、剪辑师、游戏设计师、数字影像设计师等相关工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格：

1、知识要求

- (1)掌握动画场景设计的透视理论和对自然环境形态绘制技巧。
- (2)掌握人体结构和各种生物结构，熟悉绘画风格并能在创作中整体把握，准确定位角色设计。
- (3)掌握动画运动规律原理. 中间画绘制技巧，后期合成和制作特效，独立完成动画短片设计制作。

- (4)掌握二维. 三维软件技术和后期制作及音效处理技术。

2、能力要求

- (1)编写故事能力，进行剧本创作的能力
- (2)动画场景和角色的设计绘制能力
- (3)色彩的欣赏和使用能力
- (4)表演能力
- (5)动画运动规律的应用能力
- (6)绘制中间画，使用二维动画制作软件来制作动画的能力
- (7)使用三维软件造型的能力
- (8)使用三维软件光影材质贴图的能力
- (9)使用三维软件制作动画的能力
- (10)完成影像合成剪辑的能力
- (11)制作配音和音效的能力
- (12)专业硬件的操作能力

3、素质要求

- (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，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。
- (2)对事物的观察能力
- (3)沟通协调能力和组织和管理能力
- (4)职业道德
- (5)团队协作意识

- (6)环保意识
- (7)举一反三. 自学能力
- (8)对工作的策划能力
- (9)灵活应用专业知识解决实际问题的能力
- (10)对工作总结评估的能力

表 4 动漫制作技术专业培养（目标）规格

序号	具体内容
I	具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力;能够恪守职业准则,理解和遵守制作实践中的职业道德、责任及规范,履行责任。具有一定人文素养和工匠精神。
II	能够在工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用,具有安全生产意识、责任关怀意识、创新创业意识和独立思考的能力。
III	具备动画项目“创意执行”能力;
IV	具备三维模型、贴图、材质、灯光、摄像机、渲染等制作能力;
V	具备二维三维动画制作能力;具备影视特效设计与后期制作能力;
VI	掌握动漫领域主流设计软件的使用方法;
VII	掌握动画运动规律基本知识,具备实现动作设计的能力;
VIII	了解动漫产品设计生产流程及标准,熟悉动漫行业发展现状,关注行业发展趋势。

注 6: 培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

七. 毕业要求

本专业毕业要求完成总学分不低于 140, 详细要求如下:

(一) 毕业要求⁷:

表 5 动漫制作技术专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	项目定位: 能对影视动画作品类别进行分析, 并对项目所需要资料和资源进行整合, 掌握市场营销信息的分析能力。	I、VIII
2	用户研究分析: 能对影视动画受众群进行定位, 对动画产品在不同领域的应用价值定位, 对需求对象做成本预算定位的能力。	I、III、VIII
3	前期创意: 能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计, 剧本创作或主题策划的能力	I、II、III
4	动画解决方案: 能够对项目需求进行分析, 制定动画的解决方案, 包括表现手法的选择、动画技术选择、设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	I、II、III、IV、V、VI、VII、VIII
5	研究能力: 能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究, 结合市场需求和资料、资源, 进行设计实验,	I、III、VII、VIII

	得出有效的结论。	
6	动画设计与制作：能够结合计算机辅助设计呈现不同风格和要求的动画作品，掌握动画前中后期制作技能	I、II、III、IV、V、VI、VII
7	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I、II
8	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I、II
9	沟通能力：能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有效的沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目组织等。	I、II、III
10	项目管理：能够认识和理解动画项目管理原则，并应用于实际项目中，即作为团队成员和领导者，能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	I、II、III、VIII
11	终身学习：能够认识在动漫制作技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I、II、VIII

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 动漫制作技术专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	项目定位：能对影视动画作品类别进行分析，并对项目所需要资料和资源进行整合，掌握市场营销信息的分析能力。	1.1 能够对作品类别进行分析、对项目资料和资源进行整合，对动画行业市场营销信息分析。
		1.2 能够对企业自身的竞争优势、竞争劣势、机会和威胁进行分析，并针对公司文化分析。
		1.3 能够根据分析结果及时反映在项目方案中。
2	用户研究分析：能对影视动画受众群进行定位，对动画作品在不同领域的应用价值定位，对需求对象做成本预算定位的能力。	2.1 对用户进行分析，具有小组访谈、专家访谈技巧。
		2.2 针对动漫受众群进行定位，对项目作品进行价值定位、对需求对象作成本预算定位。
		2.3 对作品发展路线进行研究，具有行业分类和作品分类的分析能力。对动漫发展趋势研究，能对各类动漫作品相互影响进行分析。
3	前期创意：能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计，剧本创作或主题策划的能力	3.1 影视动画项目策划创意和剧本创作能力
		3.2 能够分析行业需求，选择针对性的动画表现形式
		3.3 能描绘设计意图、故事草图、运用简洁的手绘技法表现主题创意概念图。
4	动画解决方案：能够对项目需求进行分析，制定动画的解决方案，包括表现手法的选择、动画技术选择、	4.1 能编制影视动漫常规项目实施方案、设计方案、进度流程表等相关材料。

	设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	4.2 能按照应用需求,选择表现手法、技术要求、制作流程。 4.3 能正确实施并处理项目实施过程中设计技术、质量、进度等问题,制定针对性解决方案。
5	研究能力:能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究,结合市场需求和资料、资源,进行设计实验,得出有效的结论。	5.1 能够基于艺术和技术原理,并采取科学方法对动画常见技术领域进行研究。 5.2 能过结合市场需求和资料,进行设计实验。获取结论。 5.3 具备整合思维能力,能够对动漫行业的突出问题,结合不同行业需求特点,进行推理和分析。
6	动画设计与制作:能够结合计算机辅助设计呈现不同风格 and 要求的动画作品,掌握动画前中后期制作技能	6.1 能够熟练运用相关设计软件设计制作动画。 6.2 能够具备影视动画和特效设计与后期制作能力。 6.3 具备二维三维动画制作能力和项目“创意执行”能力。
7	职业道德:能够恪守职业准则,理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范,履行责任。	7.1 尊重生命,关爱他人,主张正义、诚信守则,具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。 7.2 理解社会主义核心价值观,了解国情,维护国家利益,具有推动民族复兴和社会进步的责任感。 7.3 理解动漫专业的核心理念,了解相关行业从业人员的职业性质和责任,在动画制作实践中能自觉遵守职业道德和规范,具有法律意识。
8	个人与团队:能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	8.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。 8.2 能独立完成团队分配的工作。 8.3 能胜任团队成员的角色和责任,能组织团队成员开展工作。
9	沟通能力:能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有效的沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目组织等。	9.1 根据影视行业相关法律法规解决相关纠纷。 9.2 负责编写项目日志、制作计划、进度表等相关项目资料 9.3 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力,能熟练运用一门外语,进行阅读、写作和沟通交流。
10	项目管理:能够认识和理解动画项目管理原则,并应用于实际项目中,即作为团队成员和领导者,能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	10.1 能够编制影视动画项目总进度计划表,并能在实际进度变化时做出适当调整;对项目整体进行管控,对质量监控和进度监控会同有关部门和单位进行解决;能参与项目成本控制及提交结算,能参与项目招投标。 10.2 能够进行项目的合同管理、信息管理。 10.3 负责协调各工种和团队分工之间的工作。
11	终身学习:能够认识在动漫制作技术领域进行自主学	11.1 能认识不断探索和学习的必要性,具有自主学

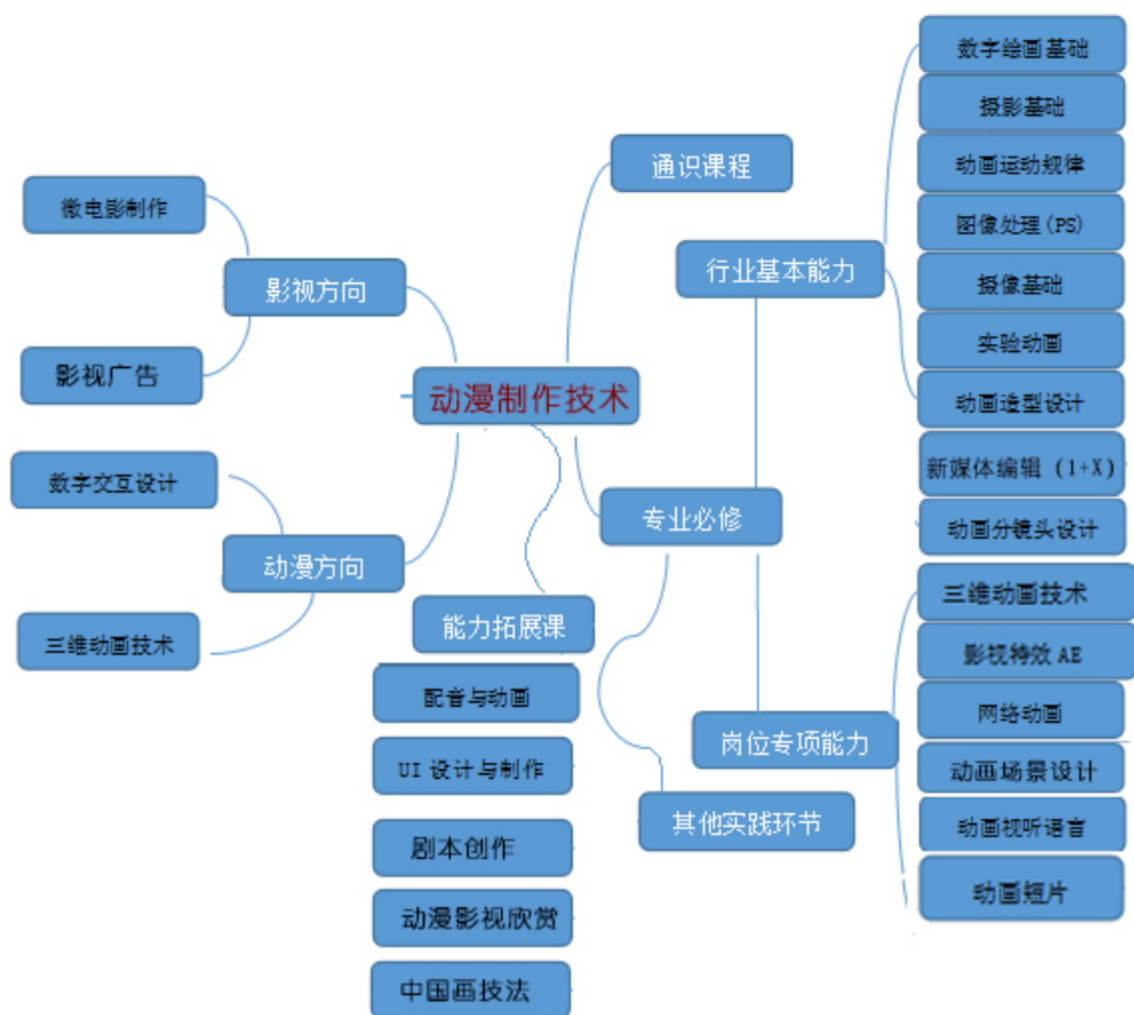
	习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	习和终身学习的意识。
		11.2 具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。
		11.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应发展。

注 8：制订毕业要求指标点时应注意以下几点：一是要与毕业要求对应，一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测，尽量用外显性行为动词，总数不超过 45 条。

八. 课程体系及要求：

（一）课程体系的架构与说明⁹

动漫设计与制作专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综和考虑基本职业素养与可发展能力，同时还结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。



（二）专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	数字绘画基础	A B
2	摄影基础	A B I
3	动画运动规律	A B I

4	图像处理 (PS)	E
5	摄像基础	C D
6	实验动画	B C D
7	动画造型设计	B C D
8	三维动画技术 (一)	A I
9	三维动画技术 (二)	A B
10	网络动画	C D E
11	数字交互设计	C E
12	动画视听语言	A B C D F
13	影视特效 AE	A B C D E F
14	动画短片	A B C D E F G J K L
15	非线性编辑	A B C D E G
16	动画分镜头设计	A B C D E G H
17	配音与动画	A B C D E
18	微电影制作	A B C D E F H J K L
19	UI 设计与制作	B C D E H
20	三维动画短片	B C E F I J K L
21	动画场景表现技法	A B C D E F H
22	动漫影视欣赏	B C D E H
23	顶岗实习	B C E F I

表 8 动漫制作技术专业课程矩阵表¹⁰ (见附表)

毕业要求	毕业要求指标 ¹¹	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5

注 9：专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10：专业课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，

注 11：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

(三) 主要课程内容

表 12 动画视听语言 (课程名称)

课程名称	动画视听语言		
开设学期	3	基准学时	48
职业能力要求：在动画作品和影视作品的前期准备过程中，可以设计出合理的作品形式和作品风格。可以将文字剧本的内容设计成具体分镜头脚本。在准确表达内容的同时可以自由的提升作品的艺术性。在作品的制作过程中可以熟练掌握			

和使用影像、声音、剪辑的技巧来表达剧本的内容。

课程目标:

一、知识目标:

- 1、让学生对动画视听语言的存在及概念形成正确的认识。
- 2、让学生正确掌握视听语言的特征,逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。使学生对视听语言的分类、特点、发展历史及其流派形成正确的认识,进而调动学生的学习积极性。
- 3、让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。
- 4、讲授蒙太奇的原理及其理论的学习,让学生对影视动画镜头的认识更加全面、深入,并逐步养成使用镜头叙述思想与内容的习惯。
- 5、讲授轴线的基本概念,让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。
- 6、让学生对影视动画镜头的场面调度概念形成正确的认识。
- 7、让学生对影视动画剪辑的职能及概念形成正确的认识,使学生正确理解剪辑的重要性。
- 8、讲授影视声音的基本概念,使学生对影视声音的重要作用形成正确的认识。

二、能力目标:

- 1、 分析经典的影视作品,让学生正确掌握影视动画镜头的景别理论,并逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。
- 2、 分析经典的影视作品,让学生考虑如何控制镜头形成影视动画特有的画面,进而将镜头理论逐步过度到实际运用。
- 3、 讲授长镜头理论,让学生在镜头理论上更加丰富,并逐渐对电影艺术的镜头语言形成一定深度的认识。
- 4、 对蒙太奇与长镜头的比较与分析,让学生进一步完善镜头语言的理论知识,进而将理论知识指导实践。
- 5、 分析经典的影视作品,让学生思考如何通过关系轴线拍摄影视动画中人物对话交流的场面,进而引导学生如何通过镜头揭示人物内心活动。
- 6、 分析经典的影视作品,让学生思考如何通过镜头场面调度推动故事情节的发展,进而引导学生如何通过镜头场面调度揭示人物内心活动。
- 7、 分析经典的影视作品,让学生思考如何通过剪辑的技巧推动剧情的发展,突出人物性格,进而引导学生如何通过剪辑揭示人物内心活动。
- 8、 分析经典的影视作品,让学生正确掌握影视声音的使用技巧,并逐渐对影视声音形成一定的感性认识。让学生能根据影片主题的需要,合理地选择与运用声音元素,进而引导学生如何通过声音揭示人物内心活动。

三、素质目标

- 1、培养学生的观察能力,锻炼学生的表现能力。
- 2、通过实践教学,具有分析问题、解决问题的能力。
- 3、通过课堂内外拓展训练,锻炼学生自我学习的能力。
- 4、通过对中外优秀作品的赏析培养学生的专业评判标准能力。

课程内容:

- 1、 视听语言的存在及其概念
实践内容: 视听语言相关资料收集
- 2、 镜头的基本概念及影视动画中镜头的作用
实践内容: 电影作品的分镜头脚本绘制
- 3、 蒙太奇的原理及理论, 全面深入对镜头叙述思想与内容的认识
实践内容: 分组完成课堂发表 (以电影镜头分析为题)
- 4、 轴线基本概念
实践内容: 制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品
- 5、 场面调度的基本概念
实践内容: 制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品
- 6、 剪辑的基本概念, 理解剪辑的重要性
实践内容: 完成固定素材的后期剪辑, 进行二次创作。
- 7、 影视声音的基本概念
实践内容: 完成固定素材的后期配音、音效及背景音乐。
- 8、 项目: 完成一部微电影作品

表 13 三维动画技术 (课程名称)

课程名称	三维动画技术		
开设学期	2, 3	基准学时	64+64
职业能力要求: 按照行业要求根据三维动画项目的需要, 能熟练运用三维软件进行角色、道具、场景等模型的设计与制作, 材质设计与制作、灯光设计、动画设计、特效制作, 使用后期合成软件对动画等素材进行加工整理并合成输出。			
课程目标: 一、知识目标: 1. 掌握相关的剧本、文案编写相关知识; 2. 掌握一定的美术基础知识; 3. 掌握角色设计、绘制制作技术; 4. 掌握分镜设计; 5. 掌握根据设计图纸绘制与制作室内外模型、游戏场景模型、产品和道具的知识; 6. 掌握运动规律知识; 7. 掌握相关软件操作能力; 8. 学习团队协作能力; 二、能力目标: 1. 具备较强的观察力; 2. 具备丰富的想象力; 3. 具有一定的绘画能力; 4. 具备较强的三维空间造型能力; 5. 对于人体和生物体结构有较全面的认识; 6. 能够掌握常用的三维制作软件进行动画角色的设定; 7. 了解动画模型创建标准; 8. 精通动画模型布线规则; 9. 能够读懂简单的建筑与工业设计图纸; 10. 掌握至少一种图像处理软件; 11. 能够完成后期合成和制作特效; 三、素质目标: 1. 具有集体意识、良好的职业道德修养, 养成良好的工作习惯与学习态度;			

2. 具有团队合作意识能够与他人合作，协调同事之间、上下级之间的工作关系的能力；

课程内容：

学习单元一：动画场景设计

项目一：剧本分析与设计；项目二：场景设计与绘制

学习单元二：动画角色设计

项目一：草图设计；项目二：角色调整完成

学习单元三：故事版绘制

项目一：决定人物设定和场景设定；项目二：剧本设计

学习单元四：模型雕塑

项目一：二维平面图分析与骨架搭建制作；项目二：模型塑造

学习单元五：三维模型制作

项目一：三维建模；项目二：模型调整

学习单元六：贴图材质制作

项目一：纹理贴图制作；项目二：材质指定与测试渲染

学习单元七：三维动画制作（一）

项目一：骨骼动画设置与调试；项目二：运动控制与动画制作

学习单元八：三维动画制作（二）

项目一：灯光摄影机；项目二：渲染测试与动画修改完善

学习单元九：特效合成

项目一：资料整理与素材制作；项目二：素材合成，输出

学习单元十：影视剪辑

项目一：项目剪辑；项目二：样片审核及输出

表 14 网络动画（课程名称）

课程名称	网络动画		
开设学期	3	基准学时	64
职业能力要求： 涉及计算机应用、图形图像、多媒体等多方面的知识。学生在掌握 Flash 操作技术同时，对动画项目制作以及流程有所了解。			
课程目标： 充分考虑动漫行业岗位群的要求，结合为互联网而生的动画类型，掌握软件的使用方法。抓住以互联网为主要发行渠道的动画作品为基线，并突出互联网的传播特点而制作为实操内容。			
课程内容： 采用“项目引导、任务驱动”教学方法，以项目为载体把 Flash 网络动画的理论知识、实践技能与实际应用环境结合在一起，设计学习情境，培养学生的基本职业能力。通过前期大量的调查、讨论，最后确定了四个项目模块作为学习情境，即“动画 IP 形象制作”、“网页动画制作”、“动态 LOGO 包装”，“动画广告制作”。总体设计如下：			
项目一：动画 IP 形象制作			
项目描述：IP 形象是网络经济时代的“吸粉神器”，能成为购物中心新“地标”，也可以理解成一个吉祥物，国民玩偶，可以变身成为非常善解人意的人工智能伙伴。设计制作个人化的 IP 形象及表情包，是新媒体动漫中的一个典型动画类型。初学者在掌握基本绘画基础和简单动画制作技巧后，很容易学成。用卡通形象描述心情，包括喜怒哀乐。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。			
项目二：网页动画制作			
项目描述：网页动画是一种交互式矢量多媒体技术，是目前网上最流行的动画格式。用少量的向量数据就可以描述一个复杂的对象，占用的存储空间很小，适合网络使用。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由			

教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。

项目三：动态 LOGO 包装

项目描述：动态 LOGO 设计是多媒体环境下 LOGO 设计的新趋势。动态 LOGO 设计的动画效果流畅，给人耳目一新的冲击力，可以帮助用户快速理解 LOGO 所表达的品牌文化和故事。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习

情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。

项目四：动画广告制作

项目描述：动画广告是动漫与广告的结合，已经成为大众喜欢的文化传播形式。动漫广告和传统影视广告相比，有其自身的规律和适用对象，其形式新颖，有较大的发展空间。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生以“大学生广告艺术大赛”为契机完成命题广告制作。

表 15 动画短片（课程名称）

课程名称	动画短片		
开设学期	4	基准学时	64
职业能力要求： 了解动画片欣赏与创作的相关知识，熟悉动画片创作的操作技巧，紧据常见影视处理技巧。			
课程目标： 在专业学习基础上进行创作实践，将之前学过的专业知识和技能加以运用，以联合作业的形式完成短片。熟悉并掌握动画创作及制作的流程，锻炼协调合作能力。通过完整的动画短片创作，使学生体验团队工作的重要性，并掌握动画片创作的基本过程。			
课程内容： 《动画短片创作》课程是在学生前两年半完成专业基础课的基础上进行的。学生之前通过一些基本练习和理论练习，对动画片创作的各个环节有了比较具体的掌握。在这门课程中，需要学生把以前学习的知识“化零为整”，综合在一起，完成一部完整的动画片。《动画短片创作》是以学生联合合作的创作方式为基础的，不同于完全个体的个性化创作。使学生通过这样的实践，体会团结合作的重要性。也使学生尽早的体验毕业以后将面临的、实现工作中必须分工合作的动画片创作模式。学会调整个性与协调合作之间进行磨合，有效地通过合作发挥各自的优势、进行创作。3—6 人团队合作，动画短片时长 3—5 分钟。整个《动画短片创作》工作规范，要符合专业制作规格，有一定艺术水准。			
第一章 动画短片前期创作			
一、教学要求			
了解动画短片前期创作的具体过程，掌握如何写剧本、画分镜头、确定动画角色造型和绘制动画场景。			
二、教学内容			
知识要点：			
周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	备注
1	动画创作、提交剧本	4	根据实际情况适当伸缩进度
	回复剧本意见	4	根据实际情况适当伸缩进度
	修改剧本	6	根据实际情况适当伸缩进度
2	确定剧本	3	根据实际情况适当伸缩进度
	提交美术设计	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复美术设计意见	3	根据实际情况适当伸缩进度
	修改美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
3	确定美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
	提交海报及导演阐述	4	根据实际情况适当伸缩进度
	确定海报及导演阐述	6	根据实际情况适当伸缩进度
4	提交分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复分镜头意见	3	根据实际情况适当伸缩进度

	修改分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	确定分镜头	4	根据实际情况适当伸缩进度
5	绘制造型本、场景本（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	练习造型和场景（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度

第二章 动画短片中、后期制作

一、教学要求

了解动画短片中期、后期创作的具体过程，掌握如何用电脑绘制原画、加动画、上色、镜头合成、声音及后期特效制作等。

二、教学内容

知识要点：

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	根据实际情况适当伸缩进度
5	动画制作概论、提交设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
6	回复设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	修改设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	确定设计稿（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制原稿（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（调动作）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（调动作）	2	根据实际情况适当伸缩进度
7	确定原画（调动作）	14	根据实际情况适当伸缩进度
8	加动画（调动作）	4	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画（渲染）	5	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画（渲染）	5	根据实际情况适当伸缩进度
9	确定动画（渲染）	7	根据实际情况适当伸缩进度
	扫描上色（渲染）	7	根据实际情况适当伸缩进度
10	镜头合成	14	根据实际情况适当伸缩进度
11	后期特效	12	根据实际情况适当伸缩进度
	声音合成	2	根据实际情况适当伸缩进度
12	剪辑、出片	14	根据实际情况适当伸缩进度

表 16 动画场景表现技法（课程名称）

课程名称	动画场景表现技法		
开设学期	3	基准学时	54
职业能力要求： 了解物体场景的结构透视关系，使学生建立起强烈的空间与时间的观念，掌握动画场景的表现方法与规律，能熟练地表达各种不同视距、不同风格、不同环境的动画背景。了解动画场景设计的分类与动画场景造型设计的构思方法；掌握影视动画场景设计图的技巧与方法。			

课程目标:
一、知识教学目标

系统学习动画场景设计概念, 动画场景的创意设计, 动画片场景的构思与设计, 色彩在动画场景设计中的运用, 动画场景与画面结构, 以及动画场景的细节与特技和动画场景设计图的制作。

二、能力教学目标

- 1、培养学生在镜头画面中表现场景空间的能力
- 2、使学生掌握影视动画场景设计的技巧与方法
- 3、了解影视动画场景设计的分类与影视动画场景设计的构思方法, 为以后的创作打下基础。

三、综合素质目标

了解物体场景的结构透视关系, 使学生建立起强烈的空间与时间的观念, 掌握动画场景的表现方法与规律, 能熟练地表达各种不同视距、不同风格、不同环境的动画背景。了解动画场景设计的分类与动画场景造型设计的构思方法; 掌握影视动画场景设计图的技巧与方法。

课程教学目标与内容

序号	毕业要求指标点	知识目标	技能目标	素质目标	教学内容
1	动画场景基础理论	场景的概念	掌握场景概念和内涵	能够自主学习动画发展的新方向, 新趋势。	第一章动画场景的基本概念 1.1 动画场景的概念 1.2 动画场景的风格类型 1.3 动画场景的功能
2		场景的风格类型	掌握动画场景的分类和风格		
3		场景的功能	了解场景的功能		
4	动画场景的基础绘制	水平垂直方向的构图方法	了解场景的构图	具有较强的创造性思维。	第二章插动画场景的构图 2.1 水平垂直方向的构图方法 2.2 纵深方向的构图方法
6		纵深方向的构图方法	了解场景的构图		
7	室外场景的绘制技法	花草树等植物的绘制	了解花草树等植物的绘制	1. 具有小组团结合作和协作能力。 2. 具有良好的心理素质和克服困难的能力。	第三章植物的绘制 3.1 花的绘制 3.2 草的绘制 3.3 树的绘制
8		石头火焰的绘制	了解石头火焰的绘制		第四章石头火焰的绘制 4.1 石头的绘制 4.2 火焰的绘制
9		天空、山川、大海的绘制	了解天空、山川、大海的绘制		第五章环境的绘制 5.1 天空的绘制 5.2 山川的绘制 5.3 大海的绘制

10		建筑物的绘制	了解几种建筑物的绘制方法		第六章建筑物的绘制 6.1 街道的绘制 6.2 建筑物的绘制
12	室内场景的绘制技法	室内空间与气氛渲染	了解室内空间与气氛渲染的设计方法	具有较强的创造性思维。	第七章室内空间与气氛渲染 8.1 空间设定 8.2 气氛渲染
13		室内场景与角色表达	了解室内场景与角色表达		第九章室内场景与角色表达 9.1 空间设定 9.2 叙事性表达
14		室内场景与家具装饰	了解室内场景与家具装饰设计方法		第十章室内场景与家具装饰 10.1 空间设定 10.2 信息的传递

课程教学安排

序号	项目（模块）	任务（单元） ²	教学内容	重点、难点、考核点	学时
1	项目一 认识动画场景表现技法	任务一掌握动画场景的概念	第一章动画场景的基本概念	动画场景的分类、功能有哪些	8
		任务二掌握动画场景的分类风格	1.1 动画场景的概念 1.2 动画场景的风格类型		
		任务三了解动画场景的功能	1.3 动画场景的功能		
2	项目二 动画场景的基础绘制	任务一掌握透视原理	第二章动画场景的基础技法 2.1 水平垂直方向的构图方法	透视原理的掌握	6
		任务二掌握构图	2.2 纵深方向的构图方法		

3	项目三 室外场景之植物绘制	任务一 花的绘制	第三章植物的 绘制 3.1 花的绘制 3.2 草的绘制 3.3 树的绘制	植物的结构表达、造 型、色彩的配置	6
		任务二 草的绘制			
		任务三 树的绘制			
4	项目四 室外场景之自然元素绘制	任务一石头 的绘制	第四章石头火 焰的绘制 4.1 石头的绘 制 4.2 火焰的绘 制	自然元素的结构表 达、造型、色彩的配 置	6
		任务二火焰 的绘制			
5	项目五 室外场景之自然环境绘制	任务一天空的 绘制	第五章环境的 绘制 5.1 天空的绘 制 5.2 山川的绘 制 5.3 大海的绘 制	自然环境的结构表 达、造型、色彩的配 置	6
		任务二山川的 绘制			
		任务三大海的 绘制			
6	项目六 室外场景之建筑物绘制	任务一街道的 绘制	第六章建筑物 的绘制 6.1 街道的绘 制 6.2 建筑物的 绘制	建筑物的结构表达、 造型、色彩的配置	6
		任务二建筑物 的绘制			
7	项目七 室内场景之空间渲染	任务一室内空 间设定	第七章室内空 间与气氛渲染 8.1 空间设定 8.2 气氛渲染	空间结构表达及气氛 渲染	6
		任务二气氛表 发			
8	项目八 室内场景之角色表达	任务一有角色 的空间设定	第九章室内场 景与角色表达 9.1 空间设定 9.2 叙事性表	空间结构表达及气氛 渲染	6
		任务二叙事性			

		表达	达		
9	项目九 室内场景之家具装饰	任务一有家具 设施的空间设 定	第十章室内场 景与家具装饰 10.1 空间设定 10.2 信息的传 递	空间结构表达及气氛 渲染	6

表 17 影视后期特效 AE (课程名称)

课程名称	影视后期特效 AE		
开设学期	4	基准学时	64
职业能力要求: 掌握 After Effects 软件的各种操作技能和技巧, 掌握影视片头、影视动画后期、影视特效制作、动画特效制作从前期策划到后期制作的完整流程, 了解常用的文件格式及其输出设置。培养学生独立创作短片、影视栏目包装、影视后期制作、动画后期制作等的综合职业能力。在影视动画制作单位, 根据导演或剧本策划要求, 对采集的各种视听素材进行加工整理, 再通过后期特效软件 AE, 完成后期制作并输出成品。			
课程目标: 一、知识教学目标 1、了解影视后期制作应用的方向。 2、认识了解影视后期, 培养良好的影片后期设计理念。 3、通过不同类型的影片, 了解和认知影片的种类。 4、掌握影视后期制作, 熟练应用 AE 软件来制作影片。 5、掌握职业技能训练。 二、能力教学目标 1、通过本课程的学习, 使学生了解影视设计与制作、具备娴熟的创新力。 2、本课程理论和应用紧密结合, 趣味性强, 能够提高学生的学习兴趣, 培养学生的独立思考能力, 创新和再学习能力。 三、综合素质目标 1、培养学生的自主思考能力和创新能力。 2、激发学生创新意识和创新欲望。			
课程内容: 学习单元一: 影视特效基础知识及 AE 基础操作 项目一 基础合成特效练习 学习单元二: 遮罩动画与滤镜特效 项目一 遮罩动画练习 项目二 仿真滤镜特效合成 学习单元三: 矢量图形 项目一 矢量绘图 项目二 人偶动画 学习单元四: 三维合成 项目一 三维空间合成 项目二 三维场景中的合成技巧 学习单元五: 抠像技术 项目一 单色背景抠像 项目二 复杂背景抠像 学习单元六: 调色的技巧 项目一 颜色校正 项目二 影视级调色技巧 学习单元七: 跟踪与表达式的应用 项目一 单点跟踪特效练习 项目二 多点跟踪特效练习			

学习单元八：综合特效

项目一 影视片特效练习一（动画特效影片）

项目二 影视片特效练习一（科幻与动作特效影片）

项目三 影视片特效练习一（影视剧特效实战）

学习单元九：渲染与输出

项目一 不同类型影片渲染输出成品

九. 教学进程总体安排

（一）各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位：周

课程类别	内容	学期	一	二	三	四	五	六	合计	学分
通识课程 行业基本能力课 岗位专项能力课 创新创业课	课内教学		14	15	16	16	15		75	107
实践教学课	认知实习									1
	跟岗实习									1
	顶岗实习							20	20	20
其它环节	入学教育		1						1	1
	军训		2						2	2
	劳动教育课			1	1			1	3	3
	安全教育*		1						1	1
	暑期社会实践*				2	2			4	4
	毕业设计 & 毕业答辩						3		3	3
	毕业教育							0.5	0.5	0.5
学期复习考试			2	2	2	2	2		10	
			20	20	20	20	20	20	120	143.5

每学年 40 周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总学时 (%)	学分	占总学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	528	378	150	21	32	20	1. 教学总学时为：2778 学时； 2. 课内学时为：1760 学时； 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总学时的 68%。
	行业基本能力课程	420	140	280	18	25	18	
	岗位专项能力课程	422	156	266	18	26	18	
	创新创业课程	96	70	26	4	6	7	
	实践教学课程	660	0	660	16	22	16	
	其它环节课程	358	0	358	10	14.5	10	

滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术专业人才培养方案

选修课程	素质拓展课程	64	64	0	3	4	3	
	能力拓展课程	112	48	64	5	7	4	
	专业方向课程	118	44	74	5	7	4	
合计		2778	900	1878	100	143.5	100	

(二) 课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术专业课程教学安排表

课程类别	课程编号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	考核形式	一学年		二学年		三学年	
								一	二	三	四	五	六
通识课	TB310338	军事理论*	2	36	36		*	36					
	TB310339	心理健康教育*	1	16	16		*		16				
	TB900301	美育教育*	2	32	32		*		32				
	TB210324	思想道德与法治	3	48	32	16	√		48				
	TB210326	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	√		32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√	48					
	TB210303 TB210304	形势与政策*	1	16	16	0	*		8		8		
	TB310340 TB310341	实用英语	6	96	96	0	√	48	48				
	TB321201 TB321202 TB321203	体育	6	108	18	90	√	36	36	36			
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	√	56					
	TB310344	大学语文	2.5	40	40	0	√	40					
		小计	32	528	378	150							
行业基本能力课	ZJ153301	数字绘画基础	3	48	16	32	√	48					
	ZJ153302	摄影基础	3	48	16	32	√	48					
	ZJ153303	动画运动规律	3	48	16	32	√	48					
	ZJ153304	图像处理 (PS)	3	54	20	34	√		54				
	ZJ153305	摄像基础	3	48	16	32	√		48				
	ZJ153306	实验动画	3	48	16	32	√		48				
	ZJ153307	动画角色设计	3	54	20	34	√			54			
	ZJ153311	新媒体编辑 (1+X)	2	36	10	26	√					36	
	ZJ153310	动画分镜头设计	2	36	10	26	√					36	
		小计	25	420	140	280							
岗位	ZH153301	三维动画技术 (一) (基础建模和材质纹理贴图)	4	64	24	40	√		64				

滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术专业人才培养方案

专项能力课	ZH153302		三维动画技术（二） （3DMAX 角色建模和骨骼动画）	4	64	24	40	√			64			
	ZH153303		网络动画	4	64	24	40	√			64			
	ZH153304		动画视听语言	3	48	16	32	√			48			
	ZH153305		动画场景表现技法	3	54	20	34	√			54			
	ZH153306		影视特效	4	64	24	40	√				64		
	ZH153307		动画短片	4	64	24	40	√				64		
			小计	26	422	156	266							
专业方向模块	影视方向	ZF153301	影视广告	3	54	20	34	√				54		
		ZF153302	微电影制作	3	54	20	34	√					54	
	动画方向	ZF153303	数字交互设计	4	64	24	40	√				64		
		ZF153304	三维动画短片	4	64	24	40	√					64	
			小计	7	118	44	74							
创新创业模块	TB310346		大学生学习与职业发展指导	1	16	16	0	√	16					
	TB310347		创新创业教育	2	32	24	8	√		32				
			专创融合课程	1	16	6	10	*			16			
	CX230305		创新创业实践	2	32	24	8	*				32		
			小计	6	96	70	26							
素质拓展模块			《公共选修课一览表》*	4	64	64	0	*						
			小计	4	64	64	0							
	GT153301		中国画技法	2	32	10	22	*				32		
	GT153302		配音与动画	1	16	6	10	*					16	
	GT153303		剧本创作	1	16	6	10	*		16				
	GT153304		UI 设计与制作	2	32	10	22	*			32			
	GT153305		动漫影视欣赏	1	16	16		*	16					
			小计	7	112	48	64							
实践教学课			认知实习	1	30	0	30	*			30			
			跟岗实习	1	30	0	30	*					30	
			顶岗实习	20	600	0	600	*						
			小计	22	660	0	660							
其它环节	SJ310307		入学教育	1	16		16							
	SJ310308		军训	2	60				2 周					
	SJ310304		劳动教育											
	SJ310301			3	90					1 周	1 周			1 周
SJ310309														

滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术专业人才培养方案

	SJ310310	安全教育*	1	16			*	16					
	SJ310311	暑期社会实践*	4	120			*						
		毕业设计及毕业答辩	3	48		48						3 周	
	SJ230305	毕业教育	0.5	8		8							0.5 周
		小计	14.5	358	0	358							
合计			143.5	2778	900	1878							

说明：（1）《军事理论》课在军训期间开设。（2）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（3）《大学语文》安排在第一或第二学期。（4）《高等数学》根据专业情况选择《高等数学 I》或《高等数学 II》安排在第一或第二学期。（5）《职业发展指导》和《创新创业教育》教学组织由人文素养教研室负责；《专创融合课程》由二级学院负责开发能将专业与创新创业深度融合的课程，编制教学文件，负责组织教学；《创新创业实践》由创新创业学院负责组织，根据学生参加双创培训获证、参加双创竞赛获奖或开展项目孵化实践认定学分，另见认定方案。

（6）非计算机专业按以上计划开设《信息技术》课程安排在第一学期或第二学期，信息工程学院计算机专业和相关专业可适当调整本课程教学计划。（7）每个专业一般 6-8 门核心课程。（8）心理健康教育、美育教育和安全教育是上网络课程。

十. 实施保障

（一）专业教学团队基本要求

专业教学团队 11 人,专任教师为动漫与数字媒体艺术等相关专业硕士研究生以上学历达到 100%,博士在读 3 人,“双师型”教师占 60%,专业团队高级职称占 10%、中级职称占 80%,40 岁以上 30%、30-40 岁占 50%、30 岁以下占 20%。

（二）实践教学条件基本要求

1. 校内实训基本要求

表 17 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	数字动画创新教学实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	数字动画图形工作站	50 台	
2	HTC VIVE Pro VR 头盔套装	1 套	
3	75 寸 4K 动画显示器	1 台	
4	SONY FS5M2K 4K 高清摄像机	1 台	
5	Leap motion 2.0 手部动态捕捉仪	2 台	
6	Hololens AR 增强现实全息头盔	1 台	
7	高清动画线拍仪	1 台	
8	多人互动 VR 教学系统	50 套	
9	24 口网络交换机	3 台	
10	音响系统	1 套	
11	KINECT 体感器（开发版）	1 套	
12	VR 多人协作管理系统	50 套	

13	Wacom 图形手绘板	50 套	

表 18 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	动漫设计与制作实训室	面积要求	100m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	IMAC 苹果图形一体机	50 台	
2	Wacom 图形手绘板	50 套	
3	24 口网络交换机	3 台	
4	明基 720P 投影仪	1 台	
5	音响系统	1 套	
6	55 寸动画显示器	1 台	
7	原版漫画图书资料及素材	若干	
8	非线性编辑机	25 台	

2.校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 19 动漫设计与制作（课程名称）

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	动画形象设计	拿鲸动画工作室	跟岗实训	深度合作
2	三维动画	南京峰视维建筑装饰工程公司	顶岗实习	深度合作
3	影视制作	南京美线文化传播有限公司	认识实习	深度合作
4	动画长片制作	滁州高教科创城狮门影视公司	顶岗实习	深度合作
5	二维动画	南京艺德源动漫制作有限公司	认识实习	深度合作
6	影视拍摄	滁州萌芽影视	顶岗实习	深度合作
7	影视后期制作	安徽华宝影视文化传媒有限公司	跟岗实训	深度合作
8	图片摄影	滁州金荣摄影工作室	认识实习	深度合作

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 15 动漫制作技术专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	动画角色设计(第二版)	省级规划	清华大学出版社	白洁	2016. 12
2	超人气动画角色设计攻略：羽山淳一的现场绘画解说课	省级规划	中国青年出版社	[日] 羽山淳一 / 著 优莱柏 /	2016. 9

3	三维模型技术项目教程——3dsMax	省级规划	中国传媒大学出版社	汪海波	2016.5
4	flash 网络动画实训教程	省级规划	安徽美术出版社	苗苹	2016.12
5	交互设计	省级规划	河北美术出版社	梁哲	2016.11
6	动画视听语言	省级规划	安徽美术出版社	张宇虹	2016.12
7	EDIUS 6.5 快刀手高效剪辑技法	省级规划	人民邮电出版社	三拍客	2017.5
8	动画分镜头设计(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	姚桂萍	2018.2
9	微电影创作教程	省级规划	中国传媒大学出版社	孙茜芸	2016.2
10	3D Max/Vray 效果图案例实训	省级规划	中国建材工业出版社	陈国成	2016.7
11	经典动画作品解析(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	董立荣	2017.5
12	After Effects 标准教程	省级规划	兵器工业出版社	周艺文等	2016.6
13	动画导演的分镜技巧与动画短片创作技巧	省级规划	兵器工业出版社	程新平等	2017.8
14	Adobe Audition CS6 中文版经典教程	省级规划	人民邮电出版社	Adobe 公司	2017.11
15	创意定格动画实验室[Stop Motion Animation]	省级规划	上海人民美术出版社	[英] 梅尔文·特南	2018.1
16	Illustrator 实用教程	省级规划	上海交通大学出版社	李东昱 胡明	2017.7
17	Photoshop CC 基础教程	省级规划	兵器工业出版社	吴振全等	2018.1
18	电视摄像基础	省级规划	中国传媒大学	汤明纲	2018.5
19	动画场景设计	省级规划	北京联合出版公司	韩笑, 孙立军	2018.1
20	影视动画音乐欣赏	省级规划	中国书籍出版社	丁波	2018.3

表 16 动漫制作技术(课程名称)

序号	数字化资源名称	资源网址
1	网络动画教程	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
2	影视后期制作 AE	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
3	视听语言	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
4	摄影摄像	http://training.jingpinke.com/

(四) 教学方法、手段与教学组织形式建议

根据不同的课程特点选择相应的教学方法，要以“学生为中心”，实行项目化课程教学，完成“做——学——做”的教学模式。高年级使用工作室化教学模式，根据学生的能力与兴趣实行个性化培养。充分利用学院多媒体教室、校园网等现代教学手段，积极采用启发式、引导探究式、师生互动式等多种教学方法，培养学生学习能力和创新能力，大力倡导项目教学、案例教学和现场教学，培养学生工程能力和协作能力。

（五）教学评价、考核建议

1、突出能力的考核评价方式，体现对综合素质的评价，吸纳、邀请企业相关技术人员参与考核评价。专业课程还可以以作品展示的方式进行考核。

2、加强教学质量过程控制，实施校企合作构建成果性评价(课程考试、技能证书、参赛奖项、设计项目考核)与过程性评价相结合的人才培养质量评价体系，探索适合课程的考核方法。

十一．继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过专升本的形式接受本科专业学习，通过社会培训、企业锻炼提高专业的技术水平。

2022 级动漫制作技术（五年制）专业人才培养方案

一、专业名称：

动漫制作技术

二、专业代码：

510215

三、招生对象：

☒初中毕业生 ☐具有同等学历者 ☐其他

四、学制与学历：

五年 专科

五、团队成员¹

表 1 专业教学标准编制团队成员名单表

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	范文娟	滁州职业技术学院	副教授/动画专业负责人
2	闻建强	滁州职业技术学院	副教授/传媒与设计学院院长
3	杨之武	滁州职业技术学院	副教授/传媒与设计学院副院长
4	尚彩云	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
5	周苏亭	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
6	周勇	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
7	王一超	滁州职业技术学院	讲师/专任教师
8	水浩	滁州职业技术学院	实验师/校内兼任教师
9	薛梦琪	滁州职业技术学院	讲师 / 专任教师
10	王星辰	滁州职业技术学院	助教 / 专任教师
11	郭伟	滁州职业技术学院	校内兼任教师
12	吴涛	滁州职业技术学院	校内兼任教师
13	王尧	南京美线文化传播有限公司	副总经理/影视导演
14	刘相吉	南京美线文化传播有限公司	项目经理/动画总监
15	窦童	南京锦绣墨励数字科技有限公司	总经理/动画导演
16	储兆欣	安徽狮影如画科技公司	设计总监/外聘教师
17	崔华国	滁州学院	讲师 / 外聘教师
18	方俊峰	滁州学院	讲师 / 外聘教师
19	陈培波	滁州学院	讲师 / 外聘教师
20	江梅梅	滁州学院	讲师 / 外聘教师
21	王晨晨	滁州旅游商贸学校	讲师 / 外聘教师

注 1：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

六、职业面向：

（一）职业面向

表 2 职业面向与主要岗位简表²

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)	职业资格证书或技 能等级证书
电子信息大类 (51)	计算机 (5102)	动漫、游戏数字 内容服务 6572	影视动画制作员 60190104	动画师 影视特效师	动漫设计师(三级) 动画设计师(三级)

注 2：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）；根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

（二）工作任务与职业能力分析

表 3 岗位能力分析表

岗位名称	典型工作任务 ³	工作过程 ⁴	岗位能力要求 ⁵
动画师	A. 动画编剧	撰写动画故事大纲、分场大纲与剧本，为动画或影视剧制作提供文案及创意支援。	1. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力； 2. 具备动画项目“创意执行”能力； 3. 具备三维模型制作能力； 4. 具备三维纹理贴图绘制能力； 5. 具备三维动画调节和镜头灯光的运用制作能力； 6. 具备二维动画制作能力； 7. 具备影视特效设计与后期制作能力； 8. 掌握动漫领域主流设计软件的使用方法； 9. 掌握动画运动规律基本知识，具备实现动作设计的能力； 10. 了解动漫产品设计生产流程及标准。 11. 了解互动动画和相关数字产品设计生产流程及标准。
	B. 二维动画绘制员	人工或使用计算机辅助工具进行动画绘制的人员，工作是将动画设计师们设计的关键动作间的动作过程连续绘制完成，是动画制作中人数最多最基础的专业人员。	
	C. 二维上色修型	将动画设计师设计的草稿进行修整定型。上色是指依照色彩指示，使用工具给动画角色、道具着色。	
	D. 二维动画师	负责绘制原画动画过程的中间画。	
	E. 场景设计师	根据剧本需要，绘制符合场景安排、空间关系和气氛的场景设计。	
	F. 三维模型制作	根据设计稿创建三维角色模型、道具模型、场景模型，根据设计图创建游戏模型。	
	G. 三维角色设定	三维角色设定或角色装配。	
	H. 分镜设计师	按剧本意图，合理设计镜头规格和运动方式，绘制人物姿态、背景画面和关系。	
	I. 三维建模师	负责动画或游戏中的人物、角色、道具、物体、环境等的模型制作。	
	J. 三维动画师	负责将人物、道具、模型按照导演和分镜头的要求进行组合，并对每个镜头进行摄像机合理调度。	
	K. 三维渲染师	把模型或场景输出成图像或视频文件，根据影片质量要求合理安排渲染程序	
	L. 交互动画设计师	根据产品需求，利用 VR\AR\MR 等技术对动画产品设计一定互动效果。	
特效剪辑师	A. 特效监制	根据剧本设定和导演要求，对影视剧作品从前期拍摄到后期制作中的特效进行设计指导。	
	B. 剪辑师	根据导演对影片视听结构和节奏要求将摄制采集的	

		素材，利用编辑工具对素材进行加工整理。	
	C. 特效合成师	负责影视作品的后期剪辑特效合成工作，使影片在符合镜头的氛围的基础上效果更具美感。	

注 3：典型工作任务是一项由计划、实施、评估整个行动过程组成的完整的工作任务，能反映职业工作的内容、形式以及在职业工作中的意义、功能和作用。即同时具备如下四个特征：①具有完整的工作过程；②它能代表职业工作的内容和形式；③完成任务的方式和结果有较大的开放性；④在整个企业的工作（或经营）大环境里具有重要的功能和意义。

注 4：工作过程指企业为完成工作任务并获得工作结果而进行的一个完整的工作程序，由工作内容、工作对象、工具、工作方法、劳动组织、工作人员、工作成效组成。

注 5：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

七. 培养目标与规格⁶：

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策，适应动漫、动画、数字化影像创意创作生产第一线需要的，德、智、体、美、劳全面发展，掌握从事二维及三维动画设计、游戏制作、影视后期制作、数字影像设计等岗位操作的基本知识和基本技能，具有良好的职业发展基础和专业设计技能必备的基本理论和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神，从事动漫设计师、特效师、剪辑师、游戏设计师、数字影像设计师等相关工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格：

1、知识要求

- (1)掌握动画场景设计的透视理论和对自然环境形态绘制技巧。
- (2)掌握人体结构和各种生物结构，熟悉绘画风格并能在创作中整体把握，准确定位角色设计。
- (3)掌握动画运动规律原理. 中间画绘制技巧，后期合成和制作特效，独立完成动画短片设计制作。
- (4)掌握二维. 三维软件技术和后期制作及音效处理技术。

2、能力要求

- (1)编写故事能力，进行剧本创作的能力
- (2)动画场景和角色的设计绘制能力
- (3)色彩的欣赏和使用能力
- (4)表演能力
- (5)动画运动规律的应用能力
- (6)绘制中间画，使用二维动画制作软件来制作动画的能力
- (7)使用三维软件造型的能力
- (8)使用三维软件光影材质贴图的能力
- (9)使用三维软件制作动画的能力
- (10)完成影像合成剪辑的能力
- (11)制作配音和音效的能力
- (12)专业硬件的操作能力

3、素质要求

- (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，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。
- (2)对事物的观察能力

- (3) 沟通协调能力、组织和管理能力
- (4) 职业道德
- (5) 团队协作意识
- (6) 环保意识
- (7) 举一反三、自学能力
- (8) 对工作的策划能力
- (9) 灵活应用专业知识解决实际问题的能力
- (10) 对工作总结评估的能力

表 4 动漫制作技术（五年制）专业培养（目标）

序号	具体内容
I	具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；能够恪守职业准则，理解和遵守制作实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。具有一定人文素养和工匠精神。
II	能够在工作中发挥有效的组织、沟通和协调作用，具有安全生产意识、责任关怀意识、创新创业意识和独立思考的能力。
III	具备动画项目“创意执行”能力；
IV	具备三维模型、贴图、材质、灯光、摄像机、渲染等制作能力；
V	具备二维三维动画制作能力；具备影视特效设计与后期制作能力；
VI	掌握动漫领域主流设计软件的使用方法；
VII	掌握动画运动规律基本知识，具备实现动作设计的能力；
VIII	了解动漫产品设计生产流程及标准，熟悉动漫行业发展现状，关注行业发展趋势。

注 6：培养目标是对该专业毕业生在毕业 5 年后能够达到的职业和专业成就的总体描述。

八、毕业要求

（一）毕业要求⁷：

表 5 动漫制作技术（五年制）专业毕业要求

序号	毕业要求	对应的培养目标
1	项目定位：能对影视动画作品类别进行分析，并对项目所需要资料和资源进行整合，掌握市场营销信息的分析能力。	I、VIII
2	用户研究分析：能对影视动画受众群进行定位，对动画产品在不同领域的应用价值定位，对需求对象做成本预算定位的能力。	I、III、VIII
3	前期创意：能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计，剧本创作或主题策划的能力	I、II、III
4	动画解决方案：能够对项目需求进行分析，制定动画的解决方案，包括表现手法的选择、动画技术选择、设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	I、II、III、IV、V、VI、VII、VIII
5	研究能力：能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究，结合市场需求和资料、资源，进行设计实验，得出有效的结论。	I、III、VII、VIII
6	动画设计与制作：能够结合计算机辅助设计呈现不同风格和要求动画作品，掌握动画前中后期制作技能	I、II、III、IV、V、VI、VII

7	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	I、II
8	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	I、II
9	沟通能力：能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有效的沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目组织等。	I、II、III
10	项目管理：能够认识和理解动画项目管理原则，并应用于实际项目中，即作为团队成员和领导者，能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	I、II、III、VIII
11	终身学习：能够认识在动漫制作技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	I、II、VIII

注 7：毕业要求应该能够支撑培养目标的达成，应覆盖所有的培养目标。一条培养目标可以由多条毕业要求支撑，一条毕业要求也可以支撑多条培养目标，毕业要求数量不超过 15 条。

（二）毕业要求指标点⁸：

表 6 动漫制作技术专业（五年制）毕业要求指标点

序号	毕业要求	对应的指标点
1	项目定位：能对影视动画作品类别进行分析，并对项目所需要资料和资源进行整合，掌握市场营销信息的分析能力。	1.1 能够对作品类别进行分析、对项目资料和资源进行整合，对动画行业市场营销信息分析。
		1.2 能够对企业自身的竞争优势、竞争劣势、机会和威胁进行分析，并针对公司文化分析。
		1.3 能够根据分析结果及时反映在项目方案中。
2	用户研究分析：能对影视动画受众群进行定位，对动画作品在不同领域的应用价值定位，对需求对象做成本预算定位的能力。	2.1 对用户进行分析，具有小组访谈、专家访谈技巧。
		2.2 针对动漫受众群进行定位，对项目作品进行价值定位、对需求对象作成本预算定位。
		2.3 对作品发展路线进行研究，具有行业分类和作品分类的分析能力。对动漫发展趋势研究，能对各类动漫作品相互影响进行分析。
3	前期创意：能根据影视动画题材、应用领域、制作特点进行创意设计，剧本创作或主题策划的能力	3.1 影视动画项目策划创意和剧本创作能力
		3.2 能够分析行业需求，选择针对性的动画表现形式
		3.3 能描绘设计意图、故事草图、运用简洁的手绘技法表现主题创意概念图。
4	动画解决方案：能够对项目需求进行分析，制定动画的解决方案，包括表现手法的选择、动画技术选择、设计难度分析、制作流程选择、人员与物料分析、团队建设方案等	4.1 能编制影视动漫常规项目实施方案、设计方案、进度流程表等相关材料。
		4.2 能按照应用需求，选择表现手法、技术要求、制作流程。
		4.3 能正确实施并处理项目实施过程中设计技术、质量、进度等问题，制定针对性解决方案。

5	研究能力：能够对动画常见技术问题与技术发展进行研究，结合市场需求和资料、资源，进行设计实验，得出有效的结论。	5.1 能够基于艺术和技术原理，并采取科学方法对动画常见技术领域进行研究。
		5.2 能够结合市场需求和资料，进行设计实验。获取结论。
		5.3 具备整合思维能力，能够对动漫行业的突出问题，结合不同行业需求特点，进行推理和分析。
6	动画设计与制作：能够结合计算机辅助设计呈现不同风格和要求的动画作品，掌握动画前中后期制作技能	6.1 能够熟练运用相关设计软件设计制作动画。
		6.2 能够具备影视动画和特效设计与后期制作能力。
		6.3 具备二维三维动画制作能力和项目“创意执行”能力。
7	职业道德：能够恪守职业准则，理解和遵守动画项目实践中的职业道德、责任及规范，履行责任。	7.1 尊重生命，关爱他人，主张正义、诚信守则，具有人文知识、思辨能力、处事能力和科学精神。
		7.2 理解社会主义核心价值观，了解国情，维护国家利益，具有推动民族复兴和社会进步的责任感。
		7.3 理解动漫专业的核心理念，了解相关行业从业人员的职业性质和责任，在动画制作实践中能自觉遵守职业道德和规范，具有法律意识。
8	个人与团队：能够在具有多样性的团队中作为个体、成员或负责人有效地发挥作用。	8.1 能主动与团队其他成员合作开展工作。
		8.2 能独立完成团队分配的工作。
		8.3 能胜任团队成员的角色和责任，能组织团队成员开展工作。
9	沟通能力：能够就动画制作流程、动画设计需求及标准和同行或者客户进行有效的沟通。包括行业规范、投标活动、商务标准、动画需求、项目管理、项目组织等。	9.1 根据影视行业相关法律法规解决相关纠纷。
		9.2 负责编写项目日志、制作计划、进度表等相关项目资料
		9.3 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力，能熟练运用一门外语，进行阅读、写作和沟通交流。
10	项目管理：能够认识和理解动画项目管理原则，并应用于实际项目中，即作为团队成员和领导者，能够在动画相关学科交叉的环境下进行项目管理。	10.1 能够编制影视动画项目总进度计划表，并能在实际进度变化时做出适当调整；对项目整体进行管控，对质量监控和进度监控会同有关部门和单位进行解决；能参与项目成本控制及提交结算，能参与项目招投标。
		10.2 能够进行项目的合同管理、信息管理。
		10.3 负责协调各工种和团队分工之间的工作。
11	终身学习：能够认识在动漫制作技术领域进行自主学习和终身学习的必要性，并具备相应的能力。	11.1 能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识。
		11.2 具备终身学习的知识基础，掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径。
		11.3 能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方

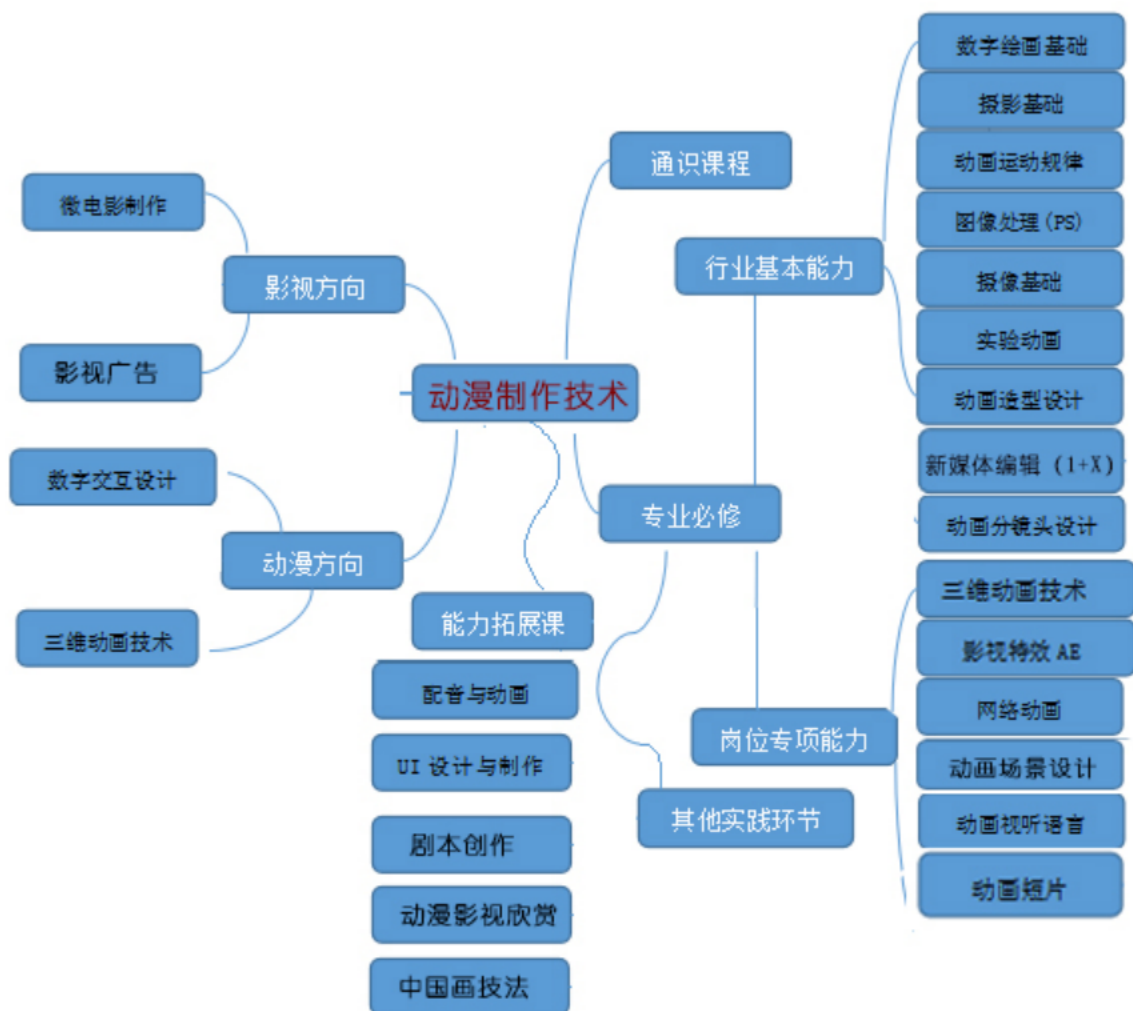
法，自主学习，适应发展。

注 8：制订毕业要求指标点时应注意以下几点：一是要与毕业要求对应，一条毕业要求可以由几个指标点进行支撑。二是描述要具体可测，尽量用外显性行为动词，总数不超过 45 条。

九. 课程体系：

（一）课程体系的架构与说明⁹

动漫设计与制作（五年制）专业课程体系的构建以人才培养目标与规格为总纲，突出核心岗位职业能力的培养，综和考虑基本职业素养与可发展能力，同时还结合“针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能”的三原则，进行课程体系的整体设计。



（二）专业课程体系

表 7 专业课程体系表

序号	课程名称（学习领域）	对应的典型工作任务
1	数字绘画基础	A B
2	摄影基础	A B I
3	动画运动规律	A B I
4	图像处理 (PS)	E
5	摄像基础	C D

6	实验动画	B C D
7	动画造型设计	B C D
8	三维动画技术（一）	A I
9	三维动画技术（二）	A B
10	网络动画	C D E
11	数字交互设计	C E
12	动画视听语言	A B C D F
13	影视特效 AE	A B C D E F
14	动画短片	A B C D E F G J K L
15	非线性编辑	A B C D E G
16	动画分镜头设计	A B C D E G H
17	配音与动画	A B C D E
18	微电影制作	A B C D E F H J K L
19	UI 设计与制作	B C D E H
20	三维动画短片	B C E F I J K L
21	动画场景表现技法	A B C D E F H
22	动漫影视欣赏	B C D E H
23	顶岗实习	B C E F I

 表 8 动漫制作技术（五年制）专业课程矩阵表¹⁰（见附表）

毕业要求	毕业要求指标点 ¹¹	某课程 1	某课程 2	某课程 3	某课程 4	某课程 5

注 9：专业课程体系可用图、表的方式进行阐述，应体现所设置的课程体系与岗位典型工作任务间的关系。

注 10：专业课程体系应涵盖所有毕业要求，支撑所有指标点的训练和培养，可采用课程矩阵的方式表述课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，

注 11：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

十、专业课程方案

（一）各类课程学时分配表

表 9 教学活动时间分配表

单位：周

序号	学期 内容	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	合计	学分
1	入学教育	1										1	1
2	军训与军事理论课					2						2	2
3	大学生安全教育※	1										1	1
4	课堂教学												
5	**实习※					1						1	1

滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术（五年制）专业人才培养方案

6	暑期社会实践※				2		2					4	4
7	劳动教育课※			1		1						2	2
8	创新创业实训								1.5			1.5	1.5
9	顶岗实习												
10	毕业设计答辩										0.5	0.5	3
11	毕业教育										0.5	0.5	0.5
12	学期复习考试	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
13	学期周数	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200	240

每学年 40 周，包括学生报到与复习考试，需根据校历安排各项教学活动，标*号项目为课外学时；

表 10 专业中课程分类学时及学分比例表

课程类别		学时			占总 学时 (%)	学分	占总 学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	1480	1100	380	32%	90.5	37%	1. 教学总学时为：4421 学时； 2. 课内学时为：3206 学时； 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总总学时的 60%。
	行业基本能力课	694	236	458	17%	44	19%	
	岗位专项能力课	432	200	232	8%	27	10%	
	创新创业课程	116	72	44	2%	7	2%	
	实习实训环节	900		900	20%	30	12%	
	其它教学环节	315		315	7%	10.5	5%	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	2%	4	2%	
	能力拓展课程	192	104	88	6%	12	7%	
	专业方向课程	236	80	156	6%	15	6%	
合计		4421	1858	2563	100%	240	100%	

(二) 课程教学进程

表 11 滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术（五年一贯制）专业课程教学安排表

课程类别	课程代码	课程名称	课程类型	课程性质	考核方式	学分	教学时数			按学期分配的学时及周数									
							总学时	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十
通识课	TB310338	军事理论※	A	必修	考查	2	36	36	0					36					
	TB210324	思想道德与法治	A	必修	考试	3	48	32	16						48				
	TB210326	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	必修	考试	2	32	24	8						32				
	TB210325	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A	必修	考试	3	48	40	8					48					
	TB210303 TB210304	形势与政策※	A	必修	考查	1	16	16	0						8		8		
	010003	德育	A	必修	考试	8	128	128	0	36	36	28	28						
	010001	体育与健康	A	必修	考试	12	200	0	200	36	36	28	28	36	36				
	TB310344	语文(大学语文)	A	必修	考试	14	236	236	0	72	72	28	28	36					
	010006	数学	A	必修	考试	12	200	200	0	72	72	28	28						
	TB310343	高等数学Ⅱ	A	必修	考试	2.5	40	40	0						40				
	TB310340 TB310341	英语（实用英语）	A	必修	考试	19.5	312	200	112	72	72	28	28	48	64				
	010189	计算机应用基础	B	必修	考试	4.5	72	36	36	36	36								
		历史	A	必修	考试	2	32	32	0	32									

		公共艺术	A	必修	考试	2	32	32	0		32								
	TB310345	普通物理	A	必修	考试	3	48	48	0					48					
小 计						90.5	1480	1100	380	26	20	10	10	16	12	0	0	0	0
行业基本能力课	ZJ153312	素描	C	必修	考试	4	64	10	54			64							
	ZJ153313	色彩	C	必修	考试	4	64	10	54			64							
	ZJ153301	数字绘画基础	B	必修	考试	4	64	20	44				64						
	ZJ153302	摄影基础	B	必修	考试	3	48	18	30				48						
	ZJ153303	动画运动规律	B	必修	考试	4	64	32	32					64					
	ZJ153304	图像处理 (PS)	B	必修	考试	4	64	20	44						64				
	ZJ153305	摄像基础	B	必修	考试	3	48	18	30					48					
	ZJ153306	实验动画	B	必修	考试	4	64	20	44						64				
	ZJ153307	动画角色设计	B	必修	考试	4	64	20	44						54				
	ZJ153311	数字交互设计	B	必修	考试	4	64	32	32							64			
	ZJ153309	非线性编辑	B	必修	考试	3	48	18	30									48	
	ZJ153310	动画分镜头设计	B	必修	考试	3	48	18	30							48			
小 计						44	704	236	468			12	8	8					
岗位专项课程	ZH153301	三维动画技术（一） （基础建模和材质纹理贴图）	B	必修	考试	4	64	32	32							64			

		ZH153302	三维动画技术（二） (3DMAX 角色建模和骨骼动画)	B	必修	考试	4	64	32	32							64		
		ZH153303	网络动画	B	必修	考试	4	64	20	44							64		
		ZH153304	动画视听语言	B	必修	考试	3	48	32	16							48		
		ZH153305	动画场景设计	B	必修	考试	4	64	32	32						64			
		ZH153306	影视特效 AE	B	必修	考试	4	64	32	32							64		
		ZH153307	动画短片	B	必修	考试	4	64	20	44							64		
小 计							27	432	200	232				4		4	4	6	
专 业 方 向 模 块	影 视 方 向	ZF153301	影视广告	B	必修	考试	3.5	54	20	34								54	
		ZF153302	微视频制作	B	必修	考试	4	64	20	44							64		
	动 画 方 向	ZF153305	虚拟现实技术	B	必修	考试	3.5	54	20	34							54		
		ZF153304	三维动画短片	B	必修	考试	4	64	20	44								64	
		小计					15	236	80	156									
创 新 创 业 课 程		TB310346	职业发展指导※	A	必修	考查	1	16	16	0					16				
		TB310347	创新创业教育	B	必修	考查	2	32	28	4						32			
		CX153301	工作室虚拟项目创新实践	B	必修	考查	2	36	18	18							2		
		CX153302	动漫设计大赛	B	必修	考查	2	32	10	22								2	

		小计				7	116	72	44						2	2	2		
素质和能力拓展课程	1	《公共选修课表》	A	选修	考查	4	64	64						(18)					
	2	色彩心理学	A	选修	考查	2	32	32		32									
	3	设计心理学	A	选修	考查	2	32	32			32								
	4	传媒与社会风险处理	A	选修	考查	2	32	32				32							
	GT153301	中国画技法	B	选修	考查	2	32	10	22				32						
	GT153303	剧本创作	B	选修	考查	2	32	10	22					32					
	GT153306	动画概论	A	选修	考查	2	32	32							32				
	GT153305	动漫影视欣赏	A	选修	考查	2	32	32								32			
	GT153302	配音与动画	B	选修	考查	2	32	10	22								32		
	GT153304	UI 设计与制作	B	选修	考查	2	32	10	22									32	
小 计						16	256	168	88			2		2	2	2			
总 计						197	3206	1858	1348										
周学时										26	26	24	26	26	26	28	28		

说明：（1）基础部牵头制订通识课模块与创新创业二门课程，《公共选修课表》由教务处审订后发布，其余课程均由各专业负责制订，（2）《军事理论》课在第一学期开设。（3）《形势与政策》课教学以系列讲座形式开展。（4）《职业发展指导》以专题讲座形式教学，以系部辅导员为主要教学力量，第五学期完成。（5）每个专业一般 5-6 门核心课程。（6）总学分学时原则上控制在 240 学分/4500 学时左右；集中安排实习等实践教学按每周 30 学时 1 学分计、理论部分（含实验）原则上按 16 学时 1 学分计。（7）课程类型分为 A、B、C 三类：A—纯理论课、B—（理论+实践）课、C—纯实践课。（8）标#为创业学院承担课程。（9）标※为课外学时。（10）后 2 年在校本部。

十一. 主要课程内容

表 12 动画视听语言（课程名称）

课程名称	动画视听语言		
开设学期	8	基准学时	48
职业能力要求： 在动画作品和影视作品的前期准备过程中，可以设计出合理的作品形式和作品风格。可以将文字剧本的内容设计成具体分镜头脚本。在准确表达内容的同时可以自由的提升作品的艺术性。在作品的制作过程中可以熟练掌握和使用影像、声音、剪辑的技巧来表达剧本的内容。			
课程目标： 一、知识目标： 1、让学生对动画视听语言的存在及概念形成正确的认识。 2、让学生正确掌握视听语言的特征，逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。使学生对视听语言的分类、特点、发展历史及其流派形成正确的认识，进而调动学生的学习积极性。 3、让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。 4、讲授蒙太奇的原理及其理论的学习，让学生对影视动画镜头的认识更加全面、深入，并逐步养成使用镜头叙述思想与内容的习惯。 5、讲授轴线的基本概念，让学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。 6、让学生对影视动画镜头的场面调度概念形成正确的认识。 7、让学生对影视动画剪辑的职能及概念形成正确的认识，使学生正确理解剪辑的重要性。 8、讲授影视声音的基本概念，使学生对影视声音的重要作用形成正确的认识。 二、能力目标： 9、分析经典的影视作品，让学生正确掌握影视动画镜头的景别理论，并逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。 10、分析经典的影视作品，让学生考虑如何控制镜头形成影视动画特有的画面，进而将镜头理论逐步过度到实际运用。 11、讲授长镜头理论，让学生在镜头理论上更加丰富，并逐渐对电影艺术的镜头语言形成一定深度的认识。 12、对蒙太奇与长镜头的比较与分析，让学生进一步完善镜头语言的理论知识，进而将理论知识指导实践。 13、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过关系轴线拍摄影视动画中人物对话交流的场面，进而引导学生如何通过镜头揭示人物内心活动。 14、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过镜头场面调度推动故事情节的发展，进而引导学生如何通过镜头场面调度揭示人物内心活动。 15、分析经典的影视作品，让学生思考如何通过剪辑的技巧推动剧情的发展，突出人物性格，进而引导学生如何通过剪辑揭示人物内心活动。 16、分析经典的影视作品，让学生正确掌握影视声音的使用技巧，并逐渐对影视声音形成一定的感性认识。让学生能根据影片主题的需要，合理地选择与运用声音元素，进而引导学生如何通过声音揭示人物内心活动。 三、素质目标 1、培养学生的观察能力，锻炼学生的表现能力。 2、通过实践教学，具有分析问题、解决问题的能力。 3、通过课堂内外拓展训练，锻炼学生自我学习的能力。 4、通过对中外优秀作品的赏析培养学生的专业评判标准能力。			
课程内容： 1、视听语言的存在及其概念 实践内容：视听语言相关资料收集 2、镜头的基本概念及影视动画中镜头的作用 实践内容：电影作品的分镜头脚本绘制 3、蒙太奇的原理及理论，全面深入对镜头叙述思想与内容的认识			

实践内容：分组完成课堂发表（以电影镜头分析为题）

4、轴线基本概念

实践内容：制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品

5、场面调度的基本概念

实践内容：制作分镜头脚本并拍摄完成命题作品

6、剪辑的基本概念，理解剪辑的重要性

实践内容：完成固定素材的后期剪辑，进行二次创作。

7、影视声音的基本概念

实践内容：完成固定素材的后期配音、音效及背景音乐。

8、项目：完成一部微电影作品

表 13 三维动画技术（课程名称）

课程名称	三维动画技术		
开设学期	7、8	基准学时	64+64
职业能力要求： 按照行业要求根据三维动画项目的需要，能熟练运用三维软件进行角色、道具、场景等模型的设计与制作，材质设计与制作、灯光设计、动画设计、特效制作，使用后期合成软件对动画等素材进行加工整理并合成输出。			
课程目标： 一、知识目标： 1、掌握相关的剧本、文案编写相关知识； 2、掌握一定的美术基础知识； 3、掌握角色设计、绘制制作技术； 4、掌握分镜设计； 5、掌握根据设计图纸绘制与制作室内外模型、游戏场景模型、产品和道具的知识； 6、掌握运动规律知识； 7、掌握相关软件操作能力； 8、学习团队协作能力； 二、能力目标： 1、具备较强的观察力； 2、具备丰富的想象力； 3、具有一定的绘画能力； 4、具备较强的三维空间造型能力； 5、对于人体和生物体结构有较全面的认识； 6、能够掌握常用的三维制作软件进行动画角色的设定； 7、了解动画模型创建标准； 8、精通动画模型布线规则； 9、能够读懂简单的建筑与工业设计图纸； 10、掌握至少一种图像处理软件； 11、能够完成后期合成和制作特效； 三、素质目标： 1、具有集体意识、良好的职业道德修养，养成良好的工作习惯与学习态度； 2、具有团队合作意识能够与他人合作，协调同事之间、上下级之间的工作关系的能力；			
课程内容： 学习单元一：动画场景设计 项目一：剧本分析与设计；项目二：场景设计与绘制 学习单元二：动画角色设计 项目一：草图设计；项目二：角色调整完成			

学习单元三：故事版绘制

项目一：决定人物设定和场景设定；项目二：剧本设计

学习单元四：模型雕塑

项目一：二维平面图分析与骨架搭建制作；项目二：模型塑造

学习单元五：三维模型制作

项目一：三维建模；项目二：模型调整

学习单元六：贴图材质制作

项目一：纹理贴图制作；项目二：材质指定与测试渲染

学习单元七：三维动画制作（一）

项目一：骨骼动画设置与调试；项目二：运动控制与动画制作

学习单元八：三维动画制作（二）

项目一：灯光摄影机；项目二：渲染测试与动画修改完善

学习单元九：特效合成

项目一：资料整理与素材制作；项目二：素材合成，输出

学习单元十：影视剪辑

项目一：项目剪辑；项目二：样片审核及输出

表 14 网络动画（课程名称）

课程名称	网络动画		
开设学期	7	基准学时	64
职业能力要求： 涉及计算机应用、图形图像、多媒体等多方面的知识。学生在掌握 Flash 操作技术同时，对动画项目制作以及流程有所了解。			
课程目标： 充分考虑动漫行业岗位群的要求，结合为互联网而生的动画类型，掌握软件的使用方法。抓住以互联网为主要发行渠道的动画作品为基线，并突出互联网的传播特点而制作为实操内容。			
课程内容： 采用“项目引导、任务驱动”教学方法，以项目为载体把 Flash 网络动画的理论知识、实践技能与实际应用环境结合在一起，设计学习情境，培养学生的基本职业能力。通过前期大量的调查、讨论，最后确定了四个项目模块作为学习情境，即“动画 IP 形象制作”、“网页动画制作”、“动态 LOGO 包装”，“动画广告制作”。总体设计如下：			
项目一：动画 IP 形象制作			
项目描述：IP 形象是网络经济时代的“吸粉神器”，能成为购物中心新“地标”，也可以理解成一个吉祥物，国民玩偶，可以变身成为非常善解人意的人工智能伙伴。设计制作个人化的 IP 形象及表情包，是新媒体动漫中的一个典型动画类型。初学者在掌握基本绘画基础和简单动画制作技巧后，很容易学成。用卡通形象描述心情，包括喜怒哀乐。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。			
项目二：网页动画制作			
项目描述：网页动画是一种交互式矢量多媒体技术，是目前网上最流行的动画格式。用少量的向量数据就可以描述一个复杂的对象，占用的存储空间很小，适合网络使用。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。			
项目三：动态 LOGO 包装			
项目描述：动态 LOGO 设计是多媒体环境下 LOGO 设计的新趋势。动态 LOGO 设计的动画效果流畅，给人耳目一新的冲击力，可以帮助用户快速理解 LOGO 所表达的品牌文化和故事。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生课内模仿制作，课后完成拓展任务。			
项目四：动画广告制作			
项目描述：动画广告是动漫与广告的结合，已经成为大众喜欢的文化传播形式。动漫广			

告和传统影视广告相比，有其自身的规律和适用对象，其形式新颖，有较大的发展空间。初学者在掌握基本绘画基础和动画制作技巧后，很容易学成。该学习情境由教师主导，学生以“大学生广告艺术大赛”为契机完成命题广告制作。

表 15 动画短片

课程名称	动画短片		
开设学期	8	基准学时	64
职业能力要求： 了解动画片欣赏与创作的相关知识，熟悉动画片创作的操作技巧，掌握常见影视处理技巧。			
课程目标： 在专业学习基础上进行创作实践，将之前学过的专业知识和技能加以运用，以联合作业的形式完成短片。熟悉并掌握动画创作及制作的流程，锻炼协调合作能力。通过完整的动画短片创作，使学生体验团队工作的重要性，并掌握动画片创作的基本过程。			
课程内容： 《动画短片创作》课程是在学生前两年半完成专业基础课的基础上进行的。学生之前通过一些基本练习和理论练习，对动画片创作的各个环节有了比较具体的掌握。在这门课程中，需要学生把以前学习的知识“化零为整”，综合在一起，完成一部完整的动画片。《动画短片创作》是以学生联合合作的创作方式为基础的，不同于完全个体的个性化创作。使学生通过这样的实践，体会团结合作的重要性。也使学生尽早的体验毕业以后将面临的、实现工作中必须分工合作的动画片创作模式。学会调整个性与协调合作之间进行磨合，有效地通过合作发挥各自的优势、进行创作。3—6 人团队合作，动画短片时长 3—5 分钟。整个《动画短片创作》工作规范，要符合专业制作规格，有一定艺术水准。			
第一章 动画短片前期创作			
一、教学要求			
了解动画短片前期创作的具体过程，掌握如何写剧本、画分镜头、确定动画角色造型和绘制动画场景。			
二、教学内容			
知识要点：			
周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	备注
1	动画创作、提交剧本	4	根据实际情况适当伸缩进度
	回复剧本意见	4	根据实际情况适当伸缩进度
	修改剧本	6	根据实际情况适当伸缩进度
2	确定剧本	3	根据实际情况适当伸缩进度
	提交美术设计	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复美术设计意见	3	根据实际情况适当伸缩进度
	修改美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
3	确定美术设计	4	根据实际情况适当伸缩进度
	提交海报及导演阐述	4	根据实际情况适当伸缩进度
	确定海报及导演阐述	6	根据实际情况适当伸缩进度
4	提交分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	回复分镜头意见	3	根据实际情况适当伸缩进度
	修改分镜头	3	根据实际情况适当伸缩进度
	确定分镜头	4	根据实际情况适当伸缩进度
5	绘制造型本、场景本（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	练习造型和场景（建模）	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制设计稿	3	根据实际情况适当伸缩进度

第二章 动画短片中、后期制作

一、教学要求

了解动画短片中期、后期创作的具体过程，掌握如何用电脑绘制原画、加动画、上色、镜头合成、声音及后期特效制作等。

二、教学内容

知识要点：

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习	根据实际情况适当伸缩进度
5	动画制作概论、提交设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
6	回复设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	修改设计稿（贴图、建模）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	确定设计稿（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	绘制原稿（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（绑骨骼）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（调动作）	2	根据实际情况适当伸缩进度
	提交、修改、绘制原画（调动作）	2	根据实际情况适当伸缩进度
7	确定原画（调动作）	14	根据实际情况适当伸缩进度
8	加动画（调动作）	4	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画（渲染）	5	根据实际情况适当伸缩进度
	加动画（渲染）	5	根据实际情况适当伸缩进度
9	确定动画（渲染）	7	根据实际情况适当伸缩进度
	扫描上色（渲染）	7	根据实际情况适当伸缩进度
10	镜头合成	14	根据实际情况适当伸缩进度
11	后期特效	12	根据实际情况适当伸缩进度
	声音合成	2	根据实际情况适当伸缩进度
12	剪辑、出片	14	根据实际情况适当伸缩进度

表 16 影视后期特效 AE（课程名称）

课程名称	影视后期特效 AE		
开设学期	8	基准学时	64
职业能力要求： 掌握 After Effects 软件的各种操作技能和技巧，掌握影视片头、影视动画后期、影视特效制作、动画特效制作从前期策划到后期制作的完整流程，了解常用的文件格式及其输出设置。培养学生独立创作短片、影视栏目包装、影视后期制作、动画后期制作等的综合职业能力。在影视动画制作单位，根据导演或剧本策划要求，对采集的各种视听素材进行加工整理，再通过后期特效软件 AE，完成后期制作并输出成品。			
课程目标： 一、知识教学目标 1、了解影视后期制作应用的方向。 2、认识了解影视后期，培养良好的影片后期设计理念。 3、通过不同类型的影片，了解和认知影片的种类。 4、掌握影视后期制作，熟练应用 AE 软件来制作影片。 5、掌握职业技能训练。			

二、能力教学目标

- 1、通过本课程的学习，使学生了解影视设计与制作、具备娴熟的创新能力。
- 2、本课程理论和应用紧密结合，趣味性强，能够提高学生的学习兴趣，培养学生的独立思考能力，创新和再学习能力。

三、综合素质目标

- 1、培养学生的自主思考能力和创新能力。
- 2、激发学生创新意识和创新欲望。

课程内容：

学习单元一：影视特效基础知识及 AE 基础操作

项目一 基础合成特效练习

学习单元二：遮罩动画与滤镜特效

项目一 遮罩动画练习 项目二 仿真滤镜特效合成

学习单元三：矢量图形

项目一 矢量绘图 项目二 人偶动画

学习单元四：三维合成

项目一 三维空间合成 项目二 三维场景中的合成技巧

学习单元五：抠像技术

项目一 单色背景抠像 项目二 复杂背景抠像

学习单元六：调色的技巧

项目一 颜色校正 项目二 影视级调色技巧

学习单元七：跟踪与表达式的应用

项目一 单点跟踪特效练习 项目二 多点跟踪特效练习

学习单元八：综合特效

项目一 影视片特效练习一（动画特效影片）

项目二 影视片特效练习一（科幻与动作特效影片）

项目三 影视片特效练习一（影视剧特效实战）

学习单元九：渲染与输出

项目一 不同类型影片渲染输出成品

十二. 专业教学基本要求

（一）专业教学团队基本要求

专业教学团队 11 人，“双师型”教师占 90%，专业团队高级职称占 10%、中级职称占 50%，40 岁以上 50%、30-40 岁占 40%、30 岁以下占 10%。

（二）实践教学条件基本要求

1.校内实训基本要求

表 17 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	数字动画创新教学实训室	面积要求	200m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	数字动画图形工作站	50 台	
2	HTC VIVE Pro VR 头盔套装	1 套	

3	75 寸 4K 动画显示器	1 台	
4	SONY FS5M2K 4K 高清摄像机	1 台	
5	Leap motion 2.0 手部动态捕捉仪	2 台	
6	Hololens AR 增强现实全息头盔	1 台	
7	高清动画线拍仪	1 台	
8	多人互动 VR 教学系统	50 套	
9	24 口网络交换机	3 台	
10	音响系统	1 套	
11	KINECT 体感器（开发版）	1 套	
12	VR 多人协作管理系统	50 套	
13	Wacom 图形手绘板	50 套	

表 18 动漫设计与制作（课程名称）

实训室名称	动漫设计与制作实训室	面积要求	100m ²
序号	核心设备	数量要求	备注
1	IMAC 苹果图形一体机	50 台	
2	Wacom 图形手绘板	50 套	
3	24 口网络交换机	3 台	
4	明基 720P 投影仪	1 台	
5	音响系统	1 套	
6	55 寸动画显示器	1 台	
7	原版漫画图书资料及素材	若干	
8	非线性编辑器	25 台	

2.校外实习基地基本要求（合作深度包括深度合作型、紧密合作型、一般合作型三个等级，各等级标准参照校外实践教学基地建设标准。）

表 19 校外实习基地基本情况

序号	校外实习基地名称	合作企业名称	用途 ¹²	合作深度要求
1	动画形象设计	拿鲸动画工作室	跟岗实训	深度合作
2	三维动画	南京峰视维建筑装饰工程公司	顶岗实习	深度合作
3	影视制作	南京美线文化传播有限公司	认识实习	深度合作
4	动画长片制作	滁州高教科创城狮门影视公司	顶岗实习	深度合作
5	二维动画	南京艺德源动漫制作有限公司	认识实习	深度合作
6	影视拍摄	滁州萌芽影视	顶岗实习	深度合作
7	影视后期制作	安徽华宝影视文化传媒有限公司	跟岗实训	深度合作

8	图片摄影	滁州金荣摄影工作室	认识实习	深度合作
---	------	-----------	------	------

注 12：指认识实习、跟岗实训、顶岗实习等。

（三）使用的教材、数字化（网络）资料等学习资源

教材类型包括国家、省规划教材、精品重点教材、行业部委统编教材、自编教材等。

表 20 动漫制作技术专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	动画角色设计(第二版)	省级规划	清华大学出版社	白洁	2016.12
2	超人气动画角色设计攻略:羽山淳一的现场绘画解说课	省级规划	中国青年出版社	[日] 羽山淳一 / 著 优莱柏 /	2016.9
3	三维模型技术项目教程——3dsMax	省级规划	中国传媒大学出版社	汪海波	2016.5
4	flash 网络动画实训教程	省级规划	安徽美术出版社	苗莘	2016.12
5	交互设计	省级规划	河北美术出版社	梁哲	2016.11
6	动画视听语言	省级规划	安徽美术出版社	张宇虹	2016.12
7	EDIUS 6.5 快刀手高效剪辑技法	省级规划	人民邮电出版社	三拍客	2017.5
8	动画分镜头设计(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	姚桂萍	2018.2
9	微电影创作教程	省级规划	中国传媒大学出版社	孙茜芸	2016.2
10	3D Max/Vray 效果图案例实训	省级规划	中国建材工业出版社	陈国成	2016.7
11	经典动画作品解析(第二版)	省级规划	上海交通大学出版社	董立荣	2017.5
12	After Effects 标准教程	省级规划	兵器工业出版社	周艺文等	2016.6
13	动画导演的分镜技巧与动画短片创作技巧	省级规划	兵器工业出版社	程新平等	2017.8
14	Adobe Audition CS6 中文版经典教程	省级规划	人民邮电出版社	Adobe 公司	2017.11
15	创意定格动画实验室[Stop Motion Animation]	省级规划	上海人民美术出版社	[英] 梅尔文·特南	2018.1
16	Illustrator 实用教程	省级规划	上海交通大学出版社	李东昱 胡明	2017.7
17	Photoshop CC 基础教程	省级规划	兵器工业出版社	吴振全等	2018.1
18	电视摄像基础	省级规划	中国传媒大学	汤明纲	2018.5

19	动画场景设计	省级规划	北京联合出版公司	韩笑, 孙立军	2018.1
20	影视动画音乐欣赏	省级规划	中国书籍出版社	丁波	2018.3

表 21 动漫制作技术（课程名称）

序号	数字化资源名称	资源网址
1	网络动画教程	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
2	影视后期制作 AE	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
3	视听语言	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal
4	摄影摄像	http://training.jingpinke.com/

（四）教学方法、手段与教学组织形式建议

根据不同的课程特点选择相应的教学方法，要以“学生为中心”，实行项目化课程教学，完成“做——学——做”的教学模式。高年级使用工作室化教学模式，根据学生的能力与兴趣实行个性化培养。

（五）教学评价、考核建议

1、突出能力的考核评价方式，体现对综合素质的评价，吸纳、邀请企业相关技术人员参与考核评价。专业课程还可以以作品展示的方式进行考核。

2、加强教学质量过程控制，实施校企合作构建成果性评价（课程考试、技能证书、参赛奖项、设计项目考核）与过程性评价相结合的人才培养质量评价体系，探索适合课程的考核方法。

十三、继续专业学习深造建议

本专业毕业生可通过专升本的形式接受本科专业学习，通过社会培训、企业锻炼提高专业的技术水平。

滁州职业技术学院与马来西亚 UCSI 大学合作举办动漫制作技术专业专科教育项目教育教学计划

（执行计划）

学科门类：信息大类

专业代码：610207

一、培养目标

本专业培养适应新时代社会发展需要，系统掌握动漫、动画、游戏、数字化影像创意创作等岗位的基本知识和基本技能，具备相关领域专业知识和专业技能，具有国际视野和良好的职业发展基础及创新精神，能从事动漫设计、平面设计、游戏设计、数字影像设计等岗位群的复合型技术技能人才。

二、培养要求

热爱社会主义祖国，坚持四项基本原则，掌握马列主义、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系的基本原理，具有敬业爱岗、艰苦奋斗、合作创新的精神，具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。

毕业生应具备以下几方面的专业基本知识和能力：

- 1、具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力；
- 2、掌握动漫画的基本原理和基础理论，并能在实践中融会贯通；
- 3、从事动漫设计师、平面设计师、游戏设计师、数字影像设计师等岗位群的复合型技术技能；
- 4、掌握动漫画的各种表现语言和表现技巧，有较强的专业设计能力和创造能力；
- 5、能熟练运用计算机进行专业的辅助设计和创作。

三、教学实施与管理

本项目由合作双方派员成立的“联合管理委员会”根据合作办学协议，负责组织教学实施与管理工作。本项目采用 3+0 的合作办学，授课地点在滁州职业技术学院，外方负责为中方提供引进课程的合格师资、教学大纲、教材母本及其他教辅资料，并至少提前两个月在实施课程教学前提供给中方。该项目教学工作，将按照双方认可的教学方法进行，课程采用线下+线上，合作项目将引用马来西亚 UCSI 大学高等教育的理念、课程体系、教学大纲和教学方法等，结合我院特色和优势，并从学生实际出发，在知识、素养、技能、潜力等方面全方位教育学生，培养国际化应用型人才。中方教师用中文或英语教学，外方教师用英语教学。如受客观条件限制，引进课程可采用集中授课的方式实施。

为保证本项目质量，合作双方共同研究制定教育教学计划、教学大纲，交流共享教材、教辅材料等。

四、教学规范与评价

所有教学活动将完全按照有关规定规范开展。与马来西亚合作办学项目的教学活动既严格执行马来西亚的教学要求，又全部纳入中方学校的统一管理。由中方学校根据教育部高职高专人才培养工作水平评估指标体系的要求统一审核教学计划，教务处统一排定课表，督导组统一检查教学。为此，双方进行了大量的磨合工作，尤其是学习、落实教育部关于“高职院校人才培养工作水平评估指标体系”并以此为根据指导双方的教学工作。

五、学制与学分

学制：标准学制 3 年。学生入学后，在滁州职业技术学院学习双方共同制定的《滁州职业技术学院与马来西亚 UCSI 合作举办动漫制作技术专业专科教育项目教育教学计划》规定的课程；修满规定学分，学生可以获得滁州职业技术学院的专科毕业证书和马来西亚 UCSI 大学的三维动画设计专业毕业文凭；学生英语水平达到马来西亚 UCSI 大学入学条件的学生，可向马来西亚 UCSI 大学申请专升本，继续学习动漫制作技术专业相关课程，攻

读学士学位。

学分：本项目至少修满 145.5 学分毕业，其中理论课程共 36 门 109 学分 2680 学时，实践课程实践教学 36.5 学分；毕业设计（论文）3 学分（4 周），实践课占总总学时的 61%。核心专业课程 8 门 31 学分 856 学时，由合作双方共同承担教学任务。其中滁州职业技术学院承担 24 门课程 1040 学时，马来西亚思特雅大学引进 12 门课程承担 1640 学时教学任务，占课程门数的 34%，占总教学课时的 61%。其中引进外方核心专业课 4 门，占总核心专业课门数 50%，外方承担核心课教学时数为 600 学时，占总核心专业课学时数 70%。

专业中课程分类、学时及学分比例表

课程类别		学时			占总 学时 (%)	学分	占总 学分 (%)	备注
		学时	理论	实践				
必修课程	通识课程	624	474	150	17	36	25	1. 教学总学时为：3698 学时； 2. 课内学时为：2680 学时； 3. 实践课包括实习、实训、顶岗实训（毕业实习）； 4. 实践课占总总学时的 61%。
	行业基本能力课程	570	232	338	16	22	15	
	岗位专项能力课程	856	322	534	24	31	21	
	创新创业课程	184	100	84	4	7	4	
	实践教学课程	660	0	660	18	22	15	
	其它环节课程	358	0	358	9	14.5	9	
选修课程	素质拓展课程	64	64	0	1	4	3	
	能力拓展课程	240	108	132	6	6	3	
	专业方向课程（两个方向）	206	80	126	5	7	5	
合计		3698	1316	2382	100	145.5	100	

六、学习成绩及学分认定

中方开设的课程，由学校教务部门根据学生平时成绩和考试成绩进行综合认定；马来西亚 UCSI 大学引进专业课程的考试由外方命题组织考试，并结合平时成绩，由双方教师共同评阅及综合认定；学生毕业时由联合管理委员会对学生进行学分综合评定，成绩合格的学生发放双方毕业证书。

七、毕业与学位授予

参加本项目学习的学生，在滁州职业技术学院修满双方共同制定的本项目教育教学计划中规定的学分，成绩合格后，由滁州职业技术学院发放动漫制作技术专业高等专科毕业文凭，由马来西亚 UCSI 大学发放三维动画设计专业毕业文凭，所发毕业证书应与双方各自所在国家颁发的毕业证书相同。学生英语水平达到马来西亚 UCSI 大学入学条件的学生，可申请赴马来西亚 UCSI 大学留学，继续学习动漫制作技术专业相关课程，攻读学士学位。

八、课程设置与教学进程表

课程类型	课程编号	课程名称	学分	总学时	学时分配		授课学期	课程来源	教师来源	对接或引进外方课程	考核方式
					理	实					
通识课	TB310338	军事理论	2	36	36		1	中	中		查
	TB210322	思想道德修养与法律基础	3	48	32	16	1	中	中		试
	TB210323	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16	2	中	中		试
	TB210303	形势与政策	1	16	16		2、4	中	中		查
	TB310350	英语 I、II、III、IV	14	256	256		1、2、3、4	中	中		试
	TB321201	体育	6	108	18	90	1、2	中	中		试
	TB130306	信息技术	3.5	56	28	28	1	中	中		试
	TB310343	大学语文	2.5	40	40		1	中	中		试
8 门通识文化课，学分小计：36，学时小计：624；引进外方课程 0 门 0 学分 0 学时											
行业基本能力课	ZJ153301	数字绘画基础	3	46	16	30	1	中	中		试
	ZJ153302	摄影基础	2	36	12	24	1	中	中		试
	ZJ153303	动画运动规律	3	46	16	30	1	中	中		试
	ZJ153304	图像处理(PS)	3	120	54 (课内)	66(课外)	2	外	外	113 设计原理 Principles of Design 120hrs	试
	ZJ153305	摄像基础	3	120	54 (课内)	66(课外)	2	外	外	111 绘画基础— Fundamentals of Drawing I 120hrs	试
	ZJ153306	实验动画	3	46	16	30	2	中	中		试
	ZJ153307	动画造型设计	3	120	54 (课内)	66(课外)	3	外	外	121 绘画基础二 Fundamentals of Drawing II 120hrs	试

滁州职业技术学院 2022 级动漫制作技术中外合作教学计划

	ZJ158308	非线性编辑	2	36	10	26	5	中	中		试
	8 门行业基本能力课，学分小计：22，学时小计：570；引进外方课程 4 门 9 学分 360 学时										
岗 位 专 项 能 力 课	ZH153308	三维动画技术（一）maya	4	64	22	42	2	中	中		试
	ZH153309	三维动画技术（二）maya	4	64	22	42	3	中	中		试
	ZH153303	网络动画	4	64	22	42	3	中	中		试
	ZH153310	UI 设计与制作	3	120	54 （课 内）	66（课 外）	4	外	外	122 排版 Typography 120hrs	试
	ZH153304	动画视听语言	3	120	54 （课 内）	66（课 外）	3	外	外	115 创造性思维技能 Creative Thinking Skills 120hrs	试
	ZH153306	影视特效 AE	4	64	22	42	4	中	中		试
	ZH153307	动画短片	3	120	54 （课 内）	66（课 外）	4	外	外	112 绘图基础 Fundamentals of Painting 120hrs	试
	ZH153312	动画分镜头设计	6	240	72 （课 内）	168 （课 外）	5	外	外	231 创意组合创作 Creative Portfolio Creation 240hrs	试
	8 门岗位专项能力课程，学分小计：31，学时小计：856；其中引进外方课程 4 门 15 学分 600 学时，占比 70%										
专 业 方 向 课	影 视 方 向	ZF153303	音效处理	3	46	16	30	4	中	中	试
		ZF153302	微电影制作	4	160	64 （课 内）	96（课 外）	5	外	外	232 思想与创新 Ideation and Innovation 160hrs
	动 画 方 向	ZF153303	数字交互设计	3	46	16	30	4	中	中	试
		ZF153304	三维动画短片	4	160	64 （课 内）	96（课 外）	5	外	外	233 产业布局 Industry Placement 160hrs
		4 门专业方向课，学分小计：7，学时小计：206；其中引进外方课程共 2 门 8 学分 320 学时									
创 新 创 业 模 块	TB310346	职业发展指导	1	16	16	0	1	中	中		查
	TB310347	创新创业教育	2	32	24	8	2	中	中		
		专创融合课程	1	16	6	10	3	中	中		查
		创新创业实践	3	120	54 （课 内）	66（课 外）	3	外	外	100 商业沟通 Business Communication 120hrs	查

4 门创新创业课程，学分小计 7，学时小计：184，其中引进外方课程 1 门 3 学分 120 学时											
素质能力拓展课		公共选修课程	4	64	64	0	2、3	中	中		查
	GT158301	艺术史	3	120	54 (课内)	66(课外)	2	外	外	114 艺术史 History of Art 120hrs	查
	GT158302	传媒与社会风险处理	3	120	54 (课内)	66(课外)	4	外	外	213 营销与消费者行为 Marketing & Consumer Behavior 120hrs	查
	GT158303	动漫影视欣赏	1	16	16		5	中	中		查
	4 门素质能力拓展课 其中引进外方课程 2 门 6 学分 240 学时（最大学分：8）										
备注：本项目全部课程门数 36 门，引进外方课程 12 门，所占比例为 12÷36=33.33%。 本项目全部理论课时 2680 学时，外方负责授课 1640 课时，所占比例为 1640÷2696=60.8%。 本项目全部专业核心课程门数 8 门，引进外方课程 4 门，所占比例 4÷8=50%。 本项目全部专业核心课程的教学时数为 8596 学时，外方教师担负的教学时数为 600 学时，所占比例为 600÷856=70%。 项目理论性课程共计 109 学分，2680 学时，引进 41 学分 1640 学时，其中：行业基本能力课 4 门 9 学分 360 学时，岗位专项能力课 4 门 15 学分 600 学时，专业方向课 2 门 8 学分 320 学时，创新创业模块 1 门 3 学分 120 学时，素质能力拓展课 2 门 6 学分 240 学时。											
实践教学课		认知实习： 1. 动画片制作流程认知 2. 动画故事版创意	1	30	0	30	3	中	中		查
		跟岗实习： 1. 三维建模基础 2. 三维动画模型库生产	1	30	0	30	5	中	中		查
		顶岗实习	20	600	0	600	6	中	中		查
	3 门实践教学课，学分小计 22，学时小计 660										
其它环节	SJ310307	入学教育	1	16		16	1	中	中		查
	SJ310308	军训	2	60			2 周	中	中		查
	SJ310304	劳动教育	3	90			2、3、6	中	中		查
	SJ310312	安全教育*	1	16				中	中		查
		暑期社会实践*	4	120				中	中		查
		毕业设计 & 毕业答辩	3	48		48	5	中	中		答辩
		毕业教育	0.5	8		8	6	中	中		查
7 门其他环节，学分小计 14.5，学时小计 358											
集中实践性教学总学分：36.5，总学时：26 周											

艺术设计类专业群人才培养方案

一、专业群名称

艺术设计类专业群

二、专业群建设目标及定位

（一）总体目标

通过专业群建设，逐步改善实训条件、深化教学改革，整体提升专业发展水平。进一步推进专业群各专业定位与特色、培养模式、教学团队、课程与资源、实践教学、技能大赛与创新创业、科研社会服务等环节的综合改革，促进人才培养水平的整体提升，形成以培养“高精尖缺”的现代化智能建造技能人才为目标的高定位专业。

培养重点课题项目，加大横向科研服务项目引导，通过服务社会能力提升、产学研合作层次提高。多名骨干教师赴德国、美国相关院校访学交流，组织一线教师开展国内访学、顶岗实践。在职教师硕士比例 100%，深入企业轮训、锻炼比例达到 100%，高级职称师资比例明显增加。努力培养“双师型”设计类师资队伍，通过自建、吸引企业联建和建立校外教学实践基地等形式，逐步建立较为完善的艺术设计类教学实践教学体系，围绕滁州支柱产业做好服务。

（二）阶段目标

2022 年：调研本地设计行业对专业群人才及其技能的需求，修订本校专业群发展规划，明确专业群人才培养目标；本专业群招生规模排名在全省同类专业中名列前二分之一，毕业生在本市区域内就业率达 20%以上或省内就业率达 40%以上；建立校企共同培养人才机制，共同开发一定数量的课程标准、课程资源，修订人才培养方案；本专业群在校生取得 X 证书人数达到 40%。

2023 年：继续调研本地设计行业对专业群人才及其技能的需求，完善、修订本校专业群发展规划，明确专业人才培养目标；本专业群招生规模排名在全省同类专业中名列前三分之一，毕业生在本市区域内就业率达 40%以上或省内就业率达 80%以上；力争主持（含联合）国家级（或备选）职业教育专业教学资源库或参与国家级职业教育专业教学资源库建设；进一步完善校企共同培养人才机制，系统、全面地共同开发课程标准、课程资源，进一步完善人才培养方案；本专业群在校生取得 X 证书人数达到 60%。

三、专业群与产业（链）的对应性、群内专业的逻辑性

（一）专业群与产业（链）的对应性

1、产业链和艺术产业链的概念界定

产业链是产业经济学中的一个概念，其本质是用于描述 一个具有某种内在联系的企业群结构，而这种群结构的实质则是产业中各企业之间的供给与需求的关系，以投入产出为纽带，以价值增值为导向。产业链向上游延伸一般使得产业 链进入到基础产业环节和技术研发环节，向下游拓展则进入到市场拓展环节。

艺术产业链是指各艺术产业部门之间基于一定的技术 经济关联，并依据特定的逻辑关系和时空布局关系，客观形 成的链条式关联关系形态。是一个关于艺术产业中围绕艺术 产品而展开的各个环节之间，以及艺术产业与其他产业之间所存在的相互依存关系的概念。

《北大文化产业前沿报告》中把文化产业看做一个包含 四个层次的同心圆：核心层是对文化内容的创造，它提供了文化产业的信息基础；外围层是运用科技手段和工业生产形式大量地复制文化产品，把文化内容转化成商业产品；相关层包括文化产品的发行零售和服务业；延伸层是文 化产业与其他产业融合以后产生的混合性产业”。鉴于艺术 产业是文化产业的核心组成部分，本文也据此把艺术产业链 的构建进行了以下划分，即由艺术产品的创意研发——原创艺术品的产生、艺术产品的生产制作——生产具有 商业性质的实物产品、艺术产品的分销发行——通过电影、电视、出版和新媒体等渠道流通以及艺术衍生品的开发—— 艺术产品价值的再开发和利用，构成纵向的艺术产业链；由艺术文化中介和文化政策法规构成横向的艺术产业链。纵向艺术产业链，使得艺术文化资源在产业内实现初步汇集、知识共享和信息快速扩散，初步实现产业内价值的增值；而产业链横向的发展和结合，又进一步促进了网状组织内部的资 源整合，降低了交易费用，为产业发展提供了强大的内部资源支持。

2、完善的产业链对艺术产业发展具有重大意义

主体产业链是否完整是判断一个产业能否正常运行和 可持续发展的先决条件，艺术产业的发展更需要一条完整的产业链支撑。

艺术产品的产生，实际是创意和艺术家思想的实体化和商业化的结果，是将艺术价值转化为商业价值，因此，需要通过环环相扣的产业链条，实现知识在产业内的迅速传播以及艺术产业内部的良性互动，形成规模经济提升产业整体的竞争力。其次，产业链中存在大量上下游关系和价值交换关系，上游环节向下游环节输送产品或服务，下游环节向上游环节反馈消费市场信息，而消费市场回馈的需求信息，又成 为上游生产部门扩大再生产的基本动力和

方向，因此促进了产业链内部可持续发展的良性循环。最后，产业链的双向延伸，可以提高艺术产品的附加值，为企业开拓新的市场，争取新的更多的受众，增加产业链利润，是实现产业升级和产业链内价值增值的唯一有效途径。无数现实案例都已用自身的成功证明了产业链对于艺术产业的重大意义。发展自有品牌和商品零售”的商业模式，实现了产业链向下游的延伸。

3、以完整产业链为支撑的艺术产业发展策略探析

艺术产业的发展，应以最大化艺术产品的内在价值为目标，充分挖掘产业链上潜在的丰富的利润区，为实现艺术产业的规模化发展，可以采取以下策略：

以创意为核心，为文化产品提供丰富的原创素材

消费是对产品内容的精神消费和审美消费，而创意是艺术品的核心思维，因此，艺术产业发展的核心就是整合各种资源，将创意人员的思想、知识、想象力和创造力进行物化。中国五千年灿烂的传统文化，是世界上唯一未曾断层的古老文明，有着丰富的历史底蕴和文化内涵，它也为艺术产品的创意创作提供了源源不断的丰富资源，艺术创作应对我国的传统文化进行深入发掘，从中提炼出具有中国特色、中国气派的优秀文化，进而植入符合时代主题的价值观，完成艺术产品的创意创作。另外，创新观念也是创意创作的关键，创新是艺术产业的生命，要创新就要真正地解放思想，敞开思路摒弃一切束缚思想的障碍，用异想天开的方式来完成创新，竭尽全力挖掘各种创意元素，以此来激发企业和创作团体的创新活力和创作能力。

（2）与科技结紧密合，制作出高品质、符合时代要求的艺术产品

艺术产品的生产制作，是各种创意元素整合各种科技手段进行创作进而转化为实物产品的过程。艺术产业与科技的紧密结合，使艺术产业的发展插上了梦想的翅膀，可以越飞越高。一方面通过技术变革，艺术产业可以实现内部生产制作的自我更新，提高产业科技含量，实现产业的整体升级和更新换代，制作出更加精美和高品质的艺术产品；另一方面，借助高新技术的发展，与新技术结合，可以突破传统艺术产业的固有边界，拓展艺术产品的生存空间和流通渠道，丰富产品消费形式，促进艺术产业的跨越式发展；最后，艺术产业通过与高新技术的日益交融，可以生产出更多符合时代要求的艺术产品，为艺术产品提供多元的表现形式和传播方式，甚至引领新的消费需求，培养起新的消费群体，为艺术产业的可持续发展提供源源不断的动力。

（3）充分利用各种营销手段，实现艺术产品的深度市场推广

将各种营销手段引入艺术产业的生产和经营中，加大对艺术产品营销、前期调研和策划

的投入，可以促使艺术产品更准确、有效地在流通领域推广，降低投资风险。而品牌策略是其中重要的营销手段之一。艺术企业只有汇集力量，注重品牌的树立和培养，用品牌特色去经营企业，才能获得比竞争对手更多的客户资源，形成强有力的市场竞争力，可以说品牌化经营是企业由弱渐强的关键。另外，做好市场细分和目标市场定位工作也十分重要。企业的资源是有限的，不可能满足市场上所用消费者的需求，因此，对目标市场按照一定的标准进行细分，选择企业所要满足的消费群体，有针对性地进行产品创作和营销，也是企业可持续发展之道。

（4）积极拓展艺术产业链，尽可能挖掘艺术衍生产品的种类和数量

衍生产品的开发是艺术产业链的一种延伸，是充分挖掘艺术产品价值，拓展艺术企业资金回笼的渠道。因此，应通过与不同行业和高新技术的结合，开发出更多种类和数量的艺术衍生品，来带动前后向产业链一同价值增值。具体可以通过以下策略实现：一是在已经推出的艺术产品创意载体基础上，与各个行业进行嫁接，充分挖掘该创意的多种载体形式；再者，艺术衍生品的创作，应是在初始创意的基础上，加入一些新的、更能驱动消费者好奇心的元素进行二次创意设计，使艺术衍生品既符合最初产品的创意形象又有自己的独特之处，更容易被市场接受。

（5）大力培育和发挥艺术中介机构的服务力量，扶持整个产业做大做强

艺术中介机构属于艺术经纪企业，处于维系艺术上下游产业关系的重要环节，也是连接艺术产品生产、流通、消费的必然环节。一般来讲，艺术中介机构是指在文化经济市场中，为进行艺术产品生产和服务交易的双方提供信息、促成交易而收取报酬的文化服务机构。涉及艺术信息、艺术产品、艺术人才、艺术生产传播的资料、设备和技术等艺术市场要素，从事艺术的策划、居间、行纪、代理、咨询、出租等经纪活动。从一定意义上说，艺术中介机构的发育，是衡量艺术产业发展的重要尺度。因此，政府应加强对艺术中介机构的培养和扶持，健全文化艺术经纪人制度，充分发挥艺术中介在艺术产业链上的关键作用。

（6）建立健全文化政策法规体系，为艺术产业的发展营造良好的宏观环境

艺术产业以创意为核心资源，创意及其产品是创作者的劳动果实，是一种无形资产，其价值只有借助于法律即上升为知识产权的高度才得以存在和延续。创意作为一种无形资产，能给创意人带来巨大的财富，其所有权和支配权的合法性，是需要法律来赋予和保护，完善知识产权制度是艺术产业健康发展的重要保证；同时，艺术产业的发展也离不开政府的产业政策。行之有效的文化产业政策不仅能保障艺术市场主体的合法权益，促进市场的繁荣发展，还能有效地保障艺术产业的良性运营。

艺术产业的健康可持续发展，需要一条完整的产业链构建，只有以完整的产业链为支撑，才能促进艺术产业做大做强，提高产业整体规模和竞争力以及行业整体利润水平，实现艺术产业的繁荣发展。

（二）群内专业的逻辑性

1、扎实当下基础，遵循产业转型方向

党中央国务院先后提出网络强国、数字中国、数字经济等一系列国家战略，安徽省发布“数字江淮”战略。在以云计算、大数据、移动互联网、人工智能、5G、物联网、区块链等新一代信息技术与城市管理服务融合，提升城市治理和服务水平，培育城市在数字时代的吸引力、竞争力和创造力。

专业群以艺术设计为龙头，面向文化创意产业，融入新型数字创意技术，实施以“工作室制”为主要形式的工学结合的人才培养模式，培养适应轻工业智能制造、互联网+背景下的产业发展趋势，具备大设计意识、国际视野、新技术素养和工匠精神，能胜任文化创意产业链中产品设计、玩具设计、品牌策划、广告设计、电商美工、数字媒体、服装设计、展示设计岗位群“精设计、懂工艺、会管理、厚人文”的复合型创新性技能人才。

学生毕业后，既有交互设计、品牌策划等可共享的岗位，也有玩具设计、家居设计、动漫设计、电商美工等可迁移的岗位。

专业群设置目标	
艺术设计	国家级特色专业
工业设计	国家级骨干专业
室内艺术设计	校级特色专业
服装与服饰设计	校级特色专业
传播与策划	校级特色专业
动漫制作技术	省级特色专业

2、立足地方高校，促进区域经济发展

我市发展面临多重国家战略叠加效应集中释放的新机遇，随着国家大力推进长三角一体化发展、“一带一路”共建、长江经济带发展、中部地区加快崛起、淮河生态经济带建设，创新发展取得突破性进展。艺术设计专业群积极开拓滁州市及周边地区，乃至生源所在省份的就业渠道，基本满足了不断增长的岗位需求。把设计行业和地方经济建设所亟需的生产、管理、服务一线的技能型技术人才培养作为根本任务，探索符合设计行业特点和地方发展的

高等职业教育人才培养模式，形成了独特的办学特色。我院办学水平、办学效益和教学质量受到用人单位的充分肯定和广泛好评。学生在第六学期进驻企业进顶岗实习，为就业做了充分的准备，同时也支持了用人企业的用工；一部分学生和一线教师在暑假期间也自觉赴企业进行实践。

3、优化培养目标，提升岗位技能

（1）教学质量优化工程

抓住我院“教风建设、学风建设、质量建设和内涵特色建设”契机，通过教学质量提升工程的实施，提高艺术设计专业群的综合实力和社会影响。

各专业建设要发挥传统优势，以专业运用和精品创作为抓手，加强专业群内涵建设。深入探索“工作室化”教学手段，与学徒制、创新教育、多媒体+等主流思维对应合拍，推动艺术设计专业群高职设计教育实体化运行。

（2）教学改革深化工程

以“工作室化”教学手段探索为契机，通过对专业培养方案修订、项目化课程综合改革试点，深化教育教学改革。改善教师的职称结构和知识结构，努力培养“双师型”设计类师资队伍；积极打造以设计基本功训练为基础，以设计主干课程为重点的精品课程。通过自建、吸引企业联建和建立校外教学实践基地等形式，逐步建立较为完善的艺术设计教学实践教学体系；加强课件的设计与建设，加强组织、精心引导，巩固专业优势，完善现有现代教学设备和资料库，推进课程的网络化。强化实践教学环节和扩大对外交流合作，形成一批新的教育教学成果。鼓励师生参与设计实践，争取各类竞赛大奖。

各专业结合自身特点，要贴近专业发展的前沿，强化“跨媒体”意识，建立基于印刷媒介和新视觉媒体的专业群建设，科学设置课程，积极推动艺术设计、工业设计、服装设计、家具设计和室内艺术设计的应用转型。

室内艺术设计专业要提高毕业生的社会适应性，着眼于建筑内外景观设计专业体系建设，提高建筑室内外装饰装修行业的综合实力，为高层次人才培养创造条件。

艺术设计、动漫设计与制作、传媒策划与管理专业要根据产业需要和科技发展适时调整教学大纲，提高人才培养的综合素质、创新能力和市场适应性；积极开展与企业在广告创意、动漫人才培养、婚纱摄影、婚庆开发方面的公司开展合作与交流，加强媒体交互课程建设探索，从基础课程入手拓展到影像设计与策划实战各块面。

（3）师资结构优化工程

人才是强系之本，要持续实施“人才兴系”思路，优化师资队伍结构，提高教师的学历

层次、学术水平和教育教学能力。要通过国家、省及学院设立的人才计划，并扩大专业带头人和骨干教师的资助力度和社会影响，引进或者培养高层次人才，在美术学、艺术理论、建筑与设计学方向上各引进 2 名博士专业教师。根据专业建设与发展的需要，优先在艺术设计、玩具设计、家具设计、服装设计、工业造型设计和室内艺术设计等专业方向补充师资，职称结构、年龄结构、专业结构更趋合理。计划实施传媒与设计学院“青蓝成长计划”，认真做好青年教师结对工作，落实企业锻炼制度，促进教学改革研究以及学生教育管理创新。（注：青蓝成长计划含义：教授、副教授指导中青年教师、讲师指导助教）

（4）以人为本育才工程

艺术的本质特征是真善美的统一，融入到“学风、教风、研风”建设工作中去。传媒与设计学院的学生教育管理工作要从艺术设计专业群教育特色出发，把学生的思想政治教育于专业教育之中，有机融合、相互促进，实现“德艺双馨”。精心打造学生党员和入党积极分子、学生班团干部、学生社团骨干和青年志愿者三支队伍，使之成为学生“自我教育、自我管理、自我服务”的主力军和表率。要在人才培养方案修订完善的基础上，加强学生社团活动、社会实践、参与各类赛事的组织引导，帮助学生科学规划职业生涯，开展创业实践，切实提高毕业生的社会适应能力。做好学生奖助贷工作，打通学生学业完成的“绿色通道”；切实优化教学设施，改进教学条件，扩大学生阅览空间、实训空间，增强师生互动环节，营造和谐的育人环境。

4、依托学校资源，打造核心专业集群

艺术设计专业为省级重点建设特色专业，工业设计专业是滁州职业技术学院地方技能型高水平大学重点建设专业，是学院创新发展行动计划骨干专业，均为学院专业规划中定位为重点支持专业。

以建设安徽省高水平专业为契机，立足滁州、服务安徽、面向“长三角”，针对市场设专业、针对企业定课程、针对岗位练技能、，服务于地方经济建设及社会发展。

四、专业群职业面向

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)	职业资格证书或技能等级证书
文化艺术大类(65)	艺术设计类(6501)	广告业(7240)	专业化设计服务(7491)	广告设计	广告设计师 广告策划师

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

装备制造大类（46）	机械设计制类（4601）	文教、工美、体育和娱乐用品	现代工艺设计人员（2-10-07-03）	设计员	产品造型设计师
文化艺术大类（55）	艺术设计类（5501）	纺织服装、鞋帽制造业（0318）	服装设计人员（2100705）	服装结构设计、服装配饰设计、创意服装设计与制作	服装设计师
文化艺术大类（65）	艺术设计类（6501）	艺术设计（650109）	室内设计师（6-23-07-01）	室内设计、室内施工	室内设计师、施工员、资料员等
电子信息大类（51）	计算机（5102）	动漫、游戏数字内容服务 6572	影视动画制作员 60190104	动画师 影视特效师	动漫设计师（三级） 动画设计师（三级）
新闻传播（56）	广播影视（5602）	互联网和相关服务（64）	互联网营销师（4-01-02-07） 全媒体运营师（4-13-05-04）	新媒体编辑岗位、新媒体广告交互与推广岗位（品牌策划与推广岗位、文化传媒岗位等）。	数字媒体交互设计“1+X”（中级）、 新媒体编辑“1+X”（中级）

五、专业群职业技能等级证书（职业资格证书）要求

职业技能等级证书（职业资格证书）	颁证机构	所属专业
1+X 界面设计	腾讯云计算（北京）有限责任公司	艺术设计、工业设计
数字媒体交互设计“1+X”（中级）	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	传播与策划
新媒体编辑“1+X”（中级）	凤凰威凤教育	传播与策划
1+X 服装陈列设计	北京锦达科教开发总公司	服装与服饰设计

六、专业群共享课程设置

课程性质	课程名称	学分	所属专业
底层共享课 （专业群共享课）	构成艺术	3.5	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、 动漫设计与制作

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

	设计思维	3.5	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、 动漫设计与制作
	图像处理	3.5	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、 动漫设计与制作
	摄影基础	3.5	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、 动漫设计与制作
	图案设计	3	服装与服饰设计、艺术设计
	表现技法	3	服装与服饰设计、艺术设计、室内设计、工业设 计

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

中层分立模块课程 (专业核心课)	平面广告设计	3.5	艺术设计
	工业产品设计	3.5	工业设计
	服装创意设计	3.5	服装与服饰设计
	住宅空间设计与实训	3.5	室内设计
	三维动画技术	4	动漫设计与制作
	新闻采编与制作	3.5	传播与策划
顶层互选课程 (专业拓展课)	凤画与天官画	2	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、动漫设计与制作、服装与服饰设计
	产品创新设计	2	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、动漫设计与制作、服装与服饰设计
	摄影赏析	2	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、动漫设计与制作、服装与服饰设计
	书法赏析	2	艺术设计、工业设计、室内设计、传播与策划、动漫设计与制作、服装与服饰设计

说明：以上共享课程不包括公共必修课和公共限选课。

七、专业群目标岗位

专业群目标岗位	工作任务	职业能力		课程	所属专业
目标岗位 1	工作任务 1	素质	(1) 热爱社会主义祖国, 拥护中国共产党的领导, 具有为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德。 (2) 初步树立科学世界观和为人民服务的人生观, 了解我国基本国情, 能理论联系实际, 实事求是。 (3) 具有严肃的学习态度, 艰苦奋斗、实干创新的精神, 热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质, 有良好的行为习惯。 (4) 要求学生具有创新精神, 敏锐的市场观察能力。 (5) 具有一定的美学鉴赏能力和人文素养, 能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。	VI 设计	艺术设计
		知识	(1) 掌握美术基础知识, 素描, 色彩, 平面构成理论知识 (2) 掌握广告、VI、包装装潢创意设计知识 (3) 掌握创意设计文案, 信息视觉传播知识 (4) 掌握计算机设计软件应用知识 (主要掌握 photoshop、corelDRAW、网页设计等应用知识) (3) 专业相关知识, 摄影、市场营销、心理学。	商业海报设计	艺术设计
		能力	(1) 具有一定的组织协调能力 (2) 具有基础美术设计绘画能力 (3) 具有专业观察分析能力与市场信息获取调查分析能力 (4) 专业设计的构思创意想象能力与创作能力。 (5) 计算机设计工具应用能力	招贴设计	艺术设计
	工作任务 2	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, 具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。 2) 树立科学世界观和为人民服务的人生观,	产品包装设计	工业设计

			了解我国基本国情，能理论联系实际，实事求是。 3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。 4) 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。 5) 要求学生具有创新精神，敏锐的市场观察能力。		
		知识	1) 掌握本专业必要的基础理论知识和动手操作能力。 2) 熟练掌握计算机辅助图形设计工具，如 Photoshop、Rhino、solidworks 等有关设计软件。 3) 掌握工业设计规律和技巧，具有产品开发的设计与表现能力，懂得产品设计的运作规律和特点，侧重掌握产品设计研发能力。 4) 具有较强的理性创造思维，具有产品策划操作能力及实际动手的能力。	产品系统设计	工业设计
		能力	1) 具有图示、表达产品的能力。 2) 具有合理选择材料、工艺的能力，熟悉各种表面处理技术。 3) 具有产品结构设计、造型设计的能力。 4) 具有工业设计专业相关软件的应用能力。 5) 具有进行产品设计与开发、创新的能力。 6) 具有一定的计算机和外语应用能力。	专题设计	工业设计
目标岗位 2	工作任务 1	素质	(1) 热爱社会主义祖国，拥护中国共产党的领导，具有为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德。 (2) 初步树立科学世界观和为人民服务的人生观，了解我国基本国情，能理论联系实际，实事求是。 (3) 具有严肃的学习态度，艰苦奋斗、实干创新的精神，热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质，有良好的行为习惯。 (4) 要求学生具有创新精神，敏锐的市场观察能力。 (5) 具有一定的美学鉴赏能力和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。	室内装饰构造与施工技术	室内设计
		知识	(1) 掌握本专业必要的基础理论知识和动	住宅空间	室内设计

			<p>手操作能力。</p> <p>(2) 熟练掌握计算机辅助设计工具, 如 AutoCAD、3DSMAX 等有关设计软件。</p> <p>(3) 掌握各种不同空间的设计与运用。</p> <p>(4) 具有较强的设计能力, 具有空间规划能力及实际表达的能力</p>	设计与实训	
		能力	<p>(1) 具有各类空间的设计能力。</p> <p>(2) 具有合理选择材料、工艺的能力, 能够掌握最新的材料动向。</p> <p>(3) 具有快速表现设计方案的能力。</p> <p>(4) 具有室内设计专业相关软件的应用能力。</p> <p>(5) 具有一定的计算机和外语应用能力。</p>	公共空间设计与实训	室内设计
	工作任务 2	素质	本专业培养拥护党的基本路线、方针和政策, 适应服装设计生产、管理第一线需要的, 德、智、体、美、劳全面发展, 掌握从事服装设计的基本理论, 扎实的服装结构制图与样板制作技术、熟练的服装制作技能和爱岗敬业、安全生产意识、责任关怀意识和创新精神, 从事服装工业化生产技术管理的基本理论、方法和服装工业化生产全部技术文件的编制并能指导工业化生产, 并具备服装常用设备使用与维护 and 工艺设计的复合型技术技能人才。	服装立体裁剪	服装与服饰设计
		知识	<p>(1) 拥护党的基本路线, 树立科学的世界观和人生观, 具有较好的道德修养和身心素质, 具有一定的社会交往和人际合作能力。</p> <p>(2) 德智体全面发展, 具有较强的事业心和社会责任感;</p> <p>(3) 具有良好的文化修养和一定的美学修养;</p> <p>(4) 掌握英语基本知识。通过对学生进行听、说、读、写的语言综合训练, 使学生具有常用会话的基本听说能力, 以及阅读和翻译本专业英文资料的能力。英语通过省英语技能 A(B) 级;</p> <p>(5) 掌握计算机基础知识, 理解计算机相关概念, 掌握计算机的应用, 通过国家或省一级考试;</p>	服装特殊工艺	服装与服饰设计
		能力	<p>(1) 具有良好的道德素质和与人沟通的能力;</p> <p>(2) 掌握本专业所必要的设计素描、色彩写生、服装材料学、服饰色彩与图案等基础知识, 理解相关概念与原理, 为专业知识的学习打下基础;</p> <p>(3) 掌握服装设计基本理论、设计方法与原理, 理解相关基本理论, 提高审美和分析能力;</p>	服装创意设计	服装与服饰设计

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

			<p>(4) 掌握服装效果图的绘制基本方法知识,提高理解服装设计的能力;</p> <p>(5) 掌握服装材料的性能和特点等基本知识,能够较准确地识别服装材料的物化性能,并能够科学合理进行选材、配材。</p>		
目标岗位 3	工作任务 1	素质	<p>(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,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感;</p> <p>(2) 对事物的观察能力; (3) 沟通协调能力、组织和管理能力;</p> <p>(4) 职业道德; (5) 团队协作意识;</p> <p>(6) 环保意识; (7) 举一反三. 自学能力; (8) 对工作的策划能力</p> <p>(9) 灵活应用专业知识解决实际问题的能力; (10) 对工作总结评估的能力</p>	动画造型设计	动漫制作技术
		知识	<p>(1) 掌握动画场景设计的透视理论和对自然环境形态绘制技巧。</p> <p>(2) 掌握人体结构和各种生物结构,熟悉绘画风格并能在创作中整体把握,准确定位角色设计。</p> <p>(3) 掌握动画运动规律原理. 中间画绘制技巧,后期合成和制作特效,独立完成动画短片设计制作。</p>	数字交互设计	动漫制作技术
		能力	<p>(1) 编写故事能力,进行剧本创作的能力;</p> <p>(2) 动画场景和角色的设计绘制能力;</p> <p>(3) 色彩的欣赏和使用能力;</p> <p>(4) 表演能力;</p> <p>(5) 动画运动规律的应用能力;</p> <p>(6) 绘制中间画,使用二维动画制作软件来制作动画的能力; (7) 使用三维软件造型的能力; (8) 使用三维软件光影材质贴图的能力;</p> <p>(9) 使用三维软件制作动画的能力;</p> <p>(10) 完成影像合成剪辑的能力; (11) 制作配音和音效的能力;</p> <p>(12) 专业硬件的操作能力</p>	动画短片	动漫制作技术
	工作任务 2	素质	<p>(1) 具备为国家富强、民族振兴而奋斗的理想、事业心和责任感。具有爱国主义、集体主义、社会主义思想的良好思想品德;</p> <p>(2) 具备科学的世界观和为人民服务的人生观,了解我国基本国情,能理论联系实际,实事求是;</p> <p>(3) 具备严肃的学习态度,艰苦奋斗、实干创新的精神,热爱劳动、遵纪守法、自律谦虚、团结合作的品质。有较好的文化、道德修养和健康的心理素质,有良好的行为习惯;</p>	文案创意与撰写	传播与策划

			<p>(4) 具备劳动意识、劳模精神 和工匠精神；</p> <p>(5) 在工作中的沟通能力与良好的团队协作精神；</p> <p>(6) 公正坦诚、尊重他人，乐于助人，学会与人相处；</p> <p>(7) 认真、细致，有自制力，具有较强的自信心、求知欲和进取心；</p> <p>(8) 具有正确的人生观、就业观和创业意识，具备敢于创新、勇于探索的精神，具有一定的审美和人文素养。</p>		
		知识	<p>(1) 具有掌握新媒体的基本知识、最新发展以及相关原理；</p> <p>(2) 熟练掌握计算机辅助图形设计工具，如 Photoshop、Adobe Illustrator、AE 等有关设计软件；</p> <p>(3) 掌握一定的外语、心理学等方面的知识；</p> <p>(4) 具有较强的理性创造思维，具有相关产品策划操作能力及实际动手的能力；</p> <p>(5) 能够绘制（手绘）创意草图或概念草图；</p> <p>(6) 能够按行业惯例或规范，掌握相应的设计术语、图例并能够为客户表达设计的意图；</p> <p>(7) 把握广告设计的各种创意与方法和表现手法，提高学生职业岗位适应能力；</p> <p>(8) 培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力；</p> <p>(9) 通过独立学习，不断获取新的知识和技能，能够在工作中寻求发现问题、解决问题的途径。</p>	项目策划 书写作	传播与策 划
		能力	<p>(1) 熟悉新媒体领域,关注互联网、移动互联网市场动态,对于传统媒体与新媒体融合有深入研究的能力；</p> <p>(2) 具有新媒体内容制作、运营的基本知识与技能，并具备一定的网络、新媒体产业经营管理能力；</p> <p>(3) 能够根据客户的要求对项目进行准确的定位；</p> <p>(4) 能够根据项目的功能、要求和资金等因素，科学地确定设计的主导方向；</p> <p>(5) 能够编制整体的设计创意方案，运用图形、符号、色彩等表现设计构思；</p> <p>(6) 能够运用多种媒体全面地表达、表现设计意图；</p> <p>(7) 能够熟练掌握常见的广告设计工具，并熟悉材料的品种、规格、质量和价格等；</p> <p>(8) 能够完成材料的选择、熟悉各类广告的制作流程与工艺；</p>	品牌策划 与设计	传播与策 划

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

			(9) 能够协助项目负责人完成设计项目的竣工验收, 并根据设计变更绘制竣工图、掌握最基本的设计协调、指导技术, 对小型设计项目进行必要的督查。		
--	--	--	---	--	--

说明: 目标岗位及工作任务根据专业群的实际情况自行增加或删减。

八、 实施保障

(一) 专业群内共享师资情况 (包括校内专任和校外兼职教师)

序号	教师姓名	职称	学历 (学 位)	相关工作经验	任教课程	所属专业	备注
1	王晓玮	教授	本科 (硕士)	21 年	招贴设计	艺术设计	
2	闻建强	副教授	本科 (硕士)	24 年	产品设计	工业设计	
3	黄瑞	讲师	本科 (硕士)	19 年	室内设计	室内设计	
4	李雯雯	副教授	本科 (硕士)	15 年	品牌策划与设计	数字媒体	
5	杨之武	副教授	本科 (硕士)	25 年	矢量图形设计	数字媒体	
6	蔡忠弟	副教授	研究生 (硕士)	17 年	产品设计	工业设计	
7	范文娟	讲师	本科 (硕士)	19 年	动画形象设计	动漫制作	
8	王起	讲师	本科 (硕士)	19 年	专题设计	工业设计	
9	周苏亭	讲师	本科 (硕士)	19 年	影视后期制作	数字媒体	
10	王广保	副教授	本科 (硕士)	32 年	AutoCAD	装饰装修	
11	曹明	副教授	本科 (硕士)	21 年	设计思维	美学	
12	王义利	讲师	本科 (硕士)	20 年	编排设计	艺术设计	
13	徐龙平	高级工程师	本科 (硕士)	35 年	印刷实训	印刷	
14	张业友	玩具设计师	本科	40 年	玩具制作	玩具设计	
15	郭正冬	助教	本科 (硕士)	27 年	构成艺术	美术	
16	王玉	高级讲师	本科	25 年	装饰画	美术	

说明: 如是校外兼职教师, 请在备注栏注明“校外兼职”。

(二) 专业群共享的实验、实训室(校内外基地)配置情况

序号	实验实训室 (基地) 名称	功能	主要设备配置	工位数	面积 m ²	所属专业
1	滁州职业技术学院 滁州市飞天广告文化 传媒有限公司	广告文化传媒	广告、图文、印刷、包装、 装订、宣传设备	100	2000m ²	艺术设计
2	滁州职业技术学院 滁州汇众传媒传媒有 限公司实训基地	广告文化传媒	广告、图文、印刷、包装、 装订、宣传设备	50	1000m ²	艺术设计
3	滁州职业技术学院 滁州市好成文化传媒 有限公司实训基地	广告文化传媒	广告、图文、印刷、包装、 装订、宣传设备	50	800m ²	艺术设计
4	滁州职业技术学院 滁州市新安旺市印务 有限公司实训基地	广告文化传媒	广告、图文、印刷、包装、 装订、宣传设备	100	10000m ²	艺术设计
5	滁州职业技术学院 滁州宏雨广告公司 实训基地	广告文化传媒	广告、图文、印刷、包装、 装订、宣传设备	50	2000m ²	艺术设计
6	滁州市包装印刷 协会	产品包装设计	微型车、铣床工作台模型 加工车床、模型雕刻机	50	2000m ²	工业设计、艺 术设计
7	嘉美包装设计有 限公司	产品包装设计	印刷设备、微型车、铣床 工作台模型加工车床、模 型雕刻机	50	2000m ²	工业设计、艺 术设计
8	万隆玩具设计有 限公司	产品设计	微型车、铣床工作台模型 加工车床、模型雕刻机	50	2000m ²	工业设计
9	滁州中家电工业设 计设计有限公司	产品设计	微型车、铣床工作台模型 加工车床、模型雕刻机	100	2000m ²	工业设计
10	滁州博康注塑有 限公司	产品设计	微型车、铣床工作台模型 加工车床、模型雕刻机	50	2000m ²	工业设计
11	安徽魔猴三维科 技有限责任公司	产品设计	3D 打印设备、微型车、 铣床工作台模型加工车 床、模型雕刻机	100	10000m ²	工业设计、室 内设计
12	龙利得智能科技 股份有限公司	产品包装设计	大型印刷设备、微型车、 铣床工作台模型加工车 床、模型雕刻机	100	20000m ²	工业设计、艺 术设计
13	安徽华迪装饰集团滁 州分公司	室内装饰设计	电脑、出图设备、测量设 备、绘图工具及软件	100	2000m ²	室内设计
14	滁州伟达装饰公司	室内装饰设计	电脑、出图设备、测量设 备、绘图工具及软件	100	2000m ²	室内设计

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

15	安徽博大装饰工程有限公司滁州分公司	室内装饰设计	电脑、出图设备、测量设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	室内设计
16	滁州华昌装饰工程有限公司	室内装饰设计	电脑、出图设备、测量设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	室内设计
17	滁州原创一品装饰公司	室内装饰设计	电脑、出图设备、测量设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	室内设计
18	拿鲸动画工作室	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
19	南京峰视维建筑装饰工程公司	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
20	南京美线文化传播有限公司	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
21	滁州高教科创城狮门影视公司	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
22	南京艺德源动漫制作有限公司	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
23	滁州萌芽影视	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
24	安徽华宝影视文化传媒有限公司	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
25	滁州金荣摄影工作室	动漫设计、短视频编辑、微电影制作	电脑、出图设备、拷贝设备、绘图工具及软件	100	2000m ²	动漫设计与制作
26	凤凰数字媒体产教融合集团实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m ²	传播与策划
27	滁州职业技术学院豆果文化发展（南京）有限公司实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m ²	传播与策划
28	滁州职业技术学院滁州市博康注塑有限公司实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m ²	传播与策划

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

29	滁州职业技术学院滁州市嘉诚包装股份有限公司实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m2	传播与策划
30	滁州职业技术学院广汽三菱滁州远菱 4S 店实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m2	传播与策划
31	滁州职业技术学院滁州之易广告公司实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m2	传播与策划
32	滁州职业技术学院滁州伍乘广告公司实践教育基地	新媒体与广告互动传播、网络媒体专题策划	多人互动 VR、24 口网络交换机、SONY FS5M2K 4K 高清摄像机、Hololens AR 增强现实全息头盔	100	2000m2	传播与策划

说明：“所属专业”可以是一个。

（三）专业群内共享合作企业

序号	企业名称	合作专业	备注
1	滁州市飞天广告文化传媒有限公司	艺术设计	深度合作
2	滁州汇众传媒传媒有限公司	艺术设计	深度合作
3	滁州市好成文化传媒有限公司	艺术设计	深度合作
4	滁州市新安旺市印务有限公司	艺术设计	深度合作
5	滁州宏雨广告公司	艺术设计	深度合作
6	滁州市飞天广告文化传媒有限公司	艺术设计	深度合作
7	滁州汇众传媒传媒有限公司	艺术设计	深度合作
8	安徽华迪装饰集团滁州分公司	室内设计	深度合作
9	滁州伟达装饰公司	室内设计	深度合作
10	安徽博大装饰工程有限公司滁州分公司	室内设计	深度合作
11	滁州华昌装饰工程有限公司	室内设计	深度合作
12	滁州原创一品装饰公司	室内设计	深度合作
13	滁州市包装印刷协会	工业设计、艺术设计	深度合作
14	嘉美包装设计有限公司	工业设计、艺术设计	深度合作

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

15	万隆玩具设计有限公司	工业设计	深度合作
16	滁州中家电工业设计设计有限公司	工业设计	深度合作
17	滁州博康注塑有限公司	工业设计	深度合作
18	安徽魔猴三维科技有限责任公司	工业设计、室内设计	深度合作
19	龙利得智能科技股份有限公司	工业设计、艺术设计	深度合作
20	拿鲸动画工作室	动漫设计与制作	深度合作
21	南京峰视维建筑装饰工程公司	动漫设计与制作	深度合作
22	南京美线文化传播有限公司	动漫设计与制作	深度合作
23	滁州高教科创城狮门影视公司	动漫设计与制作	深度合作
24	南京艺德源动漫制作有限公司	动漫设计与制作	深度合作
25	滁州萌芽影视	动漫设计与制作	深度合作
26	安徽华宝影视文化传媒有限公司	动漫设计与制作	深度合作
27	滁州金荣摄影工作室	动漫设计与制作	深度合作
28	凤凰数媒产教集团	传播与策划、动漫设计与制作	深度合作
29	豆果文化发展（南京）有限公司	传播与策划	深度合作
30	滁州市博康注塑有限公司	传播与策划	深度合作
31	滁州市嘉诚包装股份有限公司	传播与策划、艺术设计	深度合作
32	广汽三菱滁州远菱 4S 店	传播与策划	深度合作
33	滁州之易广告公司	传播与策划、艺术设计	深度合作
34	滁州伍乘文化传媒有限公司	传播与策划、艺术设计	深度合作

说明：“合作专业”可以是一个。

（四）专业群共享的网络资源

序号	资源名称	平台	网址	所属专业
1	省级艺术设计教师教学创新团队	艺术设计专业教学团队	http://projects.zlgc.chaoxing.com/2021jxtd211	艺术设计
2	省级艺术设计特色专业	艺术设计特色专业	http://projects.zlgc.chaoxing.com/tszy058	艺术设计
3	艺术设计类专业群	艺术设计类专业群建设资源	http://projects.zlgc.chaoxing.com/czc010004202262411729	艺术设计

滁州职业技术学院艺术设计类专业群人才培养方案

4	招贴设计	滁州职业技术学院网络教学资源平台	https://mooc1-1.chaoxing.com/course/200435137.html	艺术设计
5	产品表现技法	滁州职业技术学院网络教学资源平台	http://mooc1.chaoxing.com/course/200358010.html	工业设计
6	产品系统设计	滁州职业技术学院网络教学资源平台	http://mooc1.chaoxing.com/course/200356641.html	工业设计
7	互动学习	(校企合作) 凤凰数媒互动学习社区平台	http://www.fenghuangshumeiHDX.com.cn	传播与策划、艺术设计
8	资源应用	(校企合作) 凤凰数媒应用与资源平台	http://www.fenghuangshumeiYYZ.com.cn	传播与策划、艺术设计
9	实训外包	(校企合作) 凤凰数媒实训外包服务平台	http://www.fenghuangshumeiSXW.com.cn	传播与策划、艺术设计
10	商业交易	(校企合作) 凤凰数媒商业交易与运营平台	http://www.fenghuangshumeiSYJ.com.cn	传播与策划、艺术设计
11	大广赛	全国大学生广告艺术大赛	http://www.sun-ada.net	传播与策划、艺术设计
12	学习通	超星学习通课程资源	http://X.chaoxing.com	传播与策划、艺术设计
13	站酷网	站酷网	http://www.zcool.com.cn	传播与策划、艺术设计
14	网络教程	网络动画教程	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal	动漫设计与制作
15	影视后期	影视后期制作 AE	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal	动漫设计与制作
16	视听语言	视听语言	http://czc.fanya.chaoxing.com/portal	动漫设计与制作
17	摄影摄像	摄影摄像	http://training.jingpinke.com	动漫设计与制作

九、说明

本方案由专业群负责人执笔，专业负责人、教师代表、行业企业专家共同参与，经过人才需求调研、充分研讨、修改等过程，经学院专业建设指导委员会论证，于 2022 年 08 月修订完成，并由学校学术委员会审核通过。

【附】执笔人（专业群负责人）：王晓玮 审核人（学院院长）：闻建强

修订时间：2022 年 08 月