

# 计算机动画制作专业 2021 级人才培养方案

二〇二一年八月

# 目 录

一、专业名称及代码 .....	2
二、入学要求 .....	2
三、修业年限 .....	2
四、职业面向 .....	2
五、培养目标与培养规格 .....	2
(一) 培养目标 .....	2
(二) 培养规格 .....	2
六、课程设置及要求 .....	4
(一) 公共基础课 .....	5
(二) 专业基础课 .....	5
(三) 专业核心课 .....	6
(四) 实习 .....	7
七、教学进程总体安排 .....	7
(一) 学时分布及学时比例如下表: .....	7
(二) 教学实习安排如下表: .....	8
(三) 教学计划安排如下表: .....	8
八、实施保障 .....	10
(一) 师资队伍 .....	10
(二) 教学设施 .....	10
(三) 教学资源 .....	11
(四) 教学方法 .....	12
(五) 学习评价 .....	12
(六) 质量管理 .....	12
九、毕业要求 .....	13

## 一、专业名称及代码

(一) 专业名称: 计算机动画制作

(二) 专业代码: 030640

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者

## 三、修业年限

三年

## 四、职业面向

专业(技能)方向	主要职业(岗位)	职业资格(职业技能)证书
动漫制作	美术设计、分镜头剧本设计、设计稿、原画师、修型师、动画师、上色师	动画绘制员
	网站美工设计人员	
	电脑合成师、剪辑特效师, 栏目包装	
	景观设计、三维动画师, 电脑合成师、剪辑特效师	
	游戏建模、游戏动画制作、游戏 VR 开发	

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业培养具备下列要求的中级技术技能型人才:

1. 拥护党的基本路线, 具有坚定正确的政治方向;
2. 德、智、体、美、劳全面发展;
3. 具备设计与创作方面的知识和能力, 掌握动画设计与计算机辅助设计的基础理论、基本知识和专业技能;
4. 具备在相关企事业单位及学校、动画公司、游戏公司、网页美工、电视台从事动画艺术设计与制作等相关岗位的工作能力。

### (二) 培养规格

#### 1. 基本素养

- (1) 具有坚定正确的政治方向;
- (2) 具有良好的社会公德、职业道德和专业基本素质;
- (3) 具有爱岗敬业、吃苦耐劳、勇于创新的集体主义精神;
- (4) 具有解放思想、实事求是的科学态度;
- (5) 具有敢于拼搏、建功立业的创新精神和实干精神;
- (6) 具有较强的法律意识;

(7) 了解体育运动的基本知识，掌握科学锻炼身体的基本技能，养成自觉锻炼身体的良好习惯，具有健康体魄。

## 2. 专业知识和技能

### (1) 专业素养

其内容大体包括以下三个要素。

第一要素：

- ①美术基础知识；
- ②动画基础；
- ③二维影视动画片的编导能力和初步的科研能力，并具有较高的审美能力和文化艺术修养；
- ④人体解剖；
- ⑤绘画透视；
- ⑥立体构成；
- ⑦二维动画理论基础及三维动画软件基本知识；
- ⑧三维动画理论基础及三维动画软件基本知识；
- ⑨三维数字建模与 3D 打印基本知识；
- ⑩电脑游戏 VR 理论基础及游戏制作软件基本知识。

第二要素：

- ①美术基本操作，素描、水粉、速写实际操作体验；
- ②动画临摹方法实际操作体验；
- ③美术设计实际操作体验；
- ④分镜头剧本设计实际操作体验；
- ⑤原画及修型设计实际操作体验；
- ⑥动画设计实际操作体验；
- ⑦电脑上色实际操作体验；
- ⑧后期合成实际操作体验；
- ⑨三维动画实际操作体验；
- ⑩三维数字建模与 3D 打印操作体验；
- ⑪电脑游戏 VR 制作实际操作体验；
- ⑫三维建模。

第三要素：

- ①对美术基础熟练的操作能力；
- ②对动画临摹方法一定的操作能力；
- ③对美术设计一定的操作能力；
- ④对分镜头剧本设计一定的操作能力；
- ⑤对原画及修型设计一定的操作能力；
- ⑥对动画设计一定的操作能力；
- ⑦对电脑上色一定的操作能力；
- ⑧对后期合成一定的操作能力；
- ⑨对三维动画一定的操作能力；
- ⑩对三维数字建模与 3D 打印一定的操作能力；

⑩对电脑游戏 VR 制作技术一定的操作能力。

### (2) 知识基本要求

本专业培养计算机动画制作方面的人才，突出以下知识、技能和行为习惯的培养：

- ①掌握美术基本（素描、色彩、速写）；
- ②掌握动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；
- ③掌握编导能力，掌握自己编写剧本的能力；
- ④掌握人体解剖，绘画透视，构成的知识，对人物的造型和场景有非常重要的塑造能力；
- ⑤掌握动画临摹方法，动画的描线；
- ⑥掌握美术设计；设计出人物造型和场景；掌握分镜头剧本设计，掌握故事情节的设计；
- ⑦掌握原画及修型设计，掌握人物的动作，口型及修改错误的地方；
- ⑧掌握动画设计，掌握动画中间帧的画法；
- ⑨掌握电脑上色，掌握颜色的合理搭配和 photoshop 软件技术；
- ⑩掌握后期合成，掌握怎样用电脑剪片和特效的运用和 After Effects, Premiere Pro 软件技术；

⑪掌握三维动画理论基础知识，掌握三维动画软件技术（3Ds max, Maya）；

⑫掌握二维动画理论基础知识，掌握二维动画软件技术（Flash）。

⑬具备自我发展，团队协作能力；具备良好的人际沟通与交往能力；

⑭掌握数字建模知识，掌握 3D 打印技术；

⑮掌握电脑游戏 VR 制作理论基础知识，掌握电脑游戏 VR 制作软件技术（unity3D）。

⑯掌握三维建模技术。

### (3) 能力基本要求

本专业毕业生应当具备以下知识和技能：

- ①掌握美术设计技巧，能设计出人物造型和场景；
- ②掌握分镜头剧本设计，能设计出故事情节；
- ③掌握原画及修型设计，能设计出人物的动作、口型及修改错误的地方；
- ④掌握动画设计，能画出动画中间张；
- ⑤掌握电脑上色，能运用颜色的合理搭配和操作 PhotoShop 软件；
- ⑥掌握视频后期合成技术，能运用 After Effects 或 Premiere Pro 软件剪辑视频和设计特效；
- ⑦掌握三维动画理论基础知识，能使用三维动画软件（3Ds Max, Maya）进行设计；
- ⑧掌握二维动画理论基础知识，能使用二维动画软件（Flash）进行设计；
- ⑨掌握游戏制作理论基础知识，掌握游戏制作软件技术（unity3D），能使用 unity3D 软件进行游戏 VR 开发；
- ⑩掌握三维建模技术。

## 六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课、专业基础课和专业核心课。

### (一) 公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
1	德育（一、二、三）	依据《中等职业学校德育教学大纲》开设，注重培养学生的马列主义、毛泽东思想和邓小平理论基本观点教育、职业道德和法律知识、经济政治与社会教育、文明礼仪、行为规范、正确世界观、人生观和价值观等在本专业中的应用能力。	120
2	语文（中级通用知识）	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，注重培养学生现代文阅读、写作、口语交际、文学作品鉴赏等在本专业中的应用能力。	80
3	历史	阐述中国历史朝代的更替和世界历的发展历程，传授唯物史观的基本观点和方法，介绍中国典型人物和能工巧匠，让学生树立正确的价值观，增强对祖国的认同感。	40
4	数学（基础知识）	该课程主要锻炼学生的代数和几何的基础知识，提升学生代数和几何素养。了解函数与几何的知识，更好和更适当地运用数学，为将来的游戏程序开发的贮备知识量。	80
5	新模式英语	介绍通用英语基础知识，培养学生运用英语进行自我学习、信息处理与创新、与人交流、与人合作和解决问题等通用职业素质。	40
6	信息技术	理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题；在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。	160
7	体育	依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，注重培养学生的健康人格、增强体能、提高综合职业能力，养成终身体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量。注重培养学生身体健康、心理健康和社会适应能力。	160
8	应用文写作	介绍文书的基本概念、特点、类别、作用和文书的体式、处理程序，让学生能够运用文种知识对具体的任务进行分析，确定写作的文种，并在分析、处理材料的基础上，写出格式正确、语言规范的应用文书。	40
9	艺术欣赏	介绍国内外文学、戏剧、绘画、雕塑、音乐、舞蹈等各艺术门类经典作品讲解。建立初级的综合艺术修养。	40

### (二) 专业基础课

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
1	结构素描	介绍美术基础知识，并在老师的指导下进行素描练习，培养学生的造型能力，提高学生对被画物体进行观察、理解、感悟的能力，并通过自己的临摹练习增强自己的分析能力和造型的表现能力。	160

2	绘画色彩基础	全面介绍色彩基础知识，让学生掌握色彩变化的基本规律和水粉画作画基本的技法。	160
3	动漫速写	全面介绍绘画知识的规律与绘制技法，让学生深入细致地学习速写的基础理论、形式规律、实践方法以及与人物、动物和景物表现相关的知识规律和表现方法。	160
4	立体构成	介绍线、面、块三大构成要素及其构成规律，让学生掌握立体构成设计的基本技能、形式美的基本法则。培养学生空间的想象力及空间设计能力。通过对立体构成的学习，学生能够按照形式美规律，进行组织线、面、块的空间构成，并且使其构成元素的色彩及材质与创意相符合，为后期专业课程的学习打下坚实基础。	80
5	动漫英语	针对动漫专业学生开设的一门专业基础课。通过本课程的学习，让学生掌握一定数量的动漫专业英语词汇，看懂常见的软件信息、提示信息和专业说明书等英文资料，使学生在掌握各类相关软件的使用上更得心应手。	40
6	动画原理	全面介绍动画前期知识，包括：运动原理与帧表达、挤压与拉伸、预备动作、表现以及呈像方式、动作惯性、常见力学表现等动画知识，让学生掌握动画原理的基本规律和动画创作的技术。	40

### (三) 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容与要求	课时
1	计算机图形与图像处理 (Photoshop)	主要讲述平面图形图像处理和设计的基本原理和方法，培养学生平面设计的方法、技巧和创意思维理念，使学生学会利用计算机处理和设计平面图形、标志以及广告、宣传品设计以及二维动画上色的能力。	80
2	AI 绘画	介绍 AI 的插画技术，让学生能为动漫中的人物和场景上色。	40
3	三维建模	介绍三维多边形建模、二维建模、工业建模、建筑建模、模型质感表现、灯光布置、模型渲染等内容，培养学生运用三维软件制作模型效果图能力。	80
4	三维动画设计与制作	主要介绍三维角色建模、uvw 划分、材质调节、灯光分布、蒙皮与骨骼、角色动画、动画渲染等内容，培养学生运用 3Ds Max 制作动画片能力。	80
5	广告策划与创意	介绍广告的发展、功能、作用，广告的策划、执行，以及广告法律法规知识，为开展广告活动提供理论指导。通过本课程的学习，让学生把动画专业所学知识运用在广告创意上，增加学生的就业面。	40
6	动画角色造型(动画角色设计)	介绍动画角色设计技巧，让学生能够运用所学知识对动画片中所有角色造型、服装服饰、常用道具等进行创作，塑	80

		造相应的动画角色。	
7	动画设计与制作 (Flash)	介绍二维动画设计技巧, 让学生快速掌握二维动画制作技巧和方法。	40
8	脚本创意与分镜 绘画	在学习动画剧本创作的基础上, 学习动画分镜头的绘制技法, 并按照一般规律对动画影片的创作进行了归纳与总结, 系统学习并掌握动画镜头语言、电影知识、动画绘制技法等方面的内容。	80
9	影视后期剪辑与 特效合成(PR\AE)	在介绍计算机数字视频处理知识的基础上, 通过 After Effects、Premiere Pro 两个最流行的视频特效处理软件, 具体地讲述影视后期制作的方法、理论和操作技巧。	40
10	电脑游戏 VR 开发 (unity3D)	介绍角色行走、跳跃、打斗、待机、切换场景等以及特效制作, 让学生掌握游戏开发技巧和方法。	80
11	场景渲染 (vray/Arnold)	介绍 vray/Arnold 高级渲染的使用, 包括: GI 数据调节、专用相机设置、vray/Arnold 特殊灯光设置、vray/Arnold 基础材质设置、vray/Arnold 渲染静态图像、动态漫游动画, 让学生能结合三维软件 (3Ds Max/Maya) 制作出三维场景效果图。	40
12	毕业设计	考察学生是否能够综合运用摄影摄像、色彩构成、角色造型、平面设计、二维动画、三维动画等知识, 独立完成一件动漫作品。在毕业设计中培养学生的耐心和细心, 使学生的职业素养、创新能力、创业意识得到培养和锻炼。	80

#### (四) 实习

##### 1. 跟岗实习

学生完成两个学年的在校学习后, 由学校安排到企业的相应岗位, 跟着企业在职人员学习, 让学生适应工作岗位、了解工作的实际过程、养成正确的劳动态度, 明确自己的社会责任, 培养学生理论联系实践的严谨作风和遵守劳动纪律的职业道德, 提高社会认识和社会交往的能力, 初步具有上岗工作的能力。

##### 2. 顶岗实习

顶岗实习是计算机动画制作专业最后的实践性教学环节。在跟岗实习后, 学生的业务水平得到长足进步, 此时安排顶岗实习, 学生能完全履行其实习岗位的所有职责, 独当一面, 对学生的能力锻炼起更大的作用。

#### 七、教学进程总体安排

##### (一) 学时分布及学时比例如下表:

计算机动画制作专业 (三年制) 总学时构成表

课程类别	学时	学时比例 (%)
公共基础课	760	19.7%
专业基础课	640	16.7%



专业核心课	680	17.7%
其它课程	1760	45.9%
合计	3840	100%

(二) 教学实习安排如下表:

计算机动画制作专业（三年制）集中实践教学环节安排表

教学层级	实践环节名称	所在学期	时间(周)	地点	学习内容
中级工	跟岗实习	五	20	企业相关实践单位	1、认识企业文化； 2、学习企业规章制度； 3、在专业的企业技术人员指导下，部分参与实际辅助工作的活动； 4、培养锻炼学生交流、沟通能力，拓宽知识面、增强感性认知。
	顶岗实习	六	20	企事业对口实践单位	1、接触专业工作，提高动手实践能力； 2、养成动画制作岗位群应具备的基本专业素养； 3、能够与同事正常、及时沟通，能够融入到团队中，学会团队协作方式方法，顺利完成从学生到社会人的转变； 4、学会看、写脚本，设计、制作、修改动画模型； 5、能够制作动漫视频。

(三) 教学计划安排如下表:

计算机动画制作专业（三年制）指导性教学计划表

序号	课程	基准学时	学时分配						考核方式
			第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	
一、公共基础课									
1	德育(一、二、三)	120	2	2	2				考查
2	历史	40			2				考查

3	语文(中级通用知识)(上、下)	80	2	2				考查
4	应用文写作	40	2					考查
5	数学(基础知识)(上、下)	80	2	2				考查
6	新模式英语	40	2					考查
7	艺术欣赏	40		2				考查
8	信息技术	160	4	4				考查
9	体育	160	2	2	2	2		考查
小计		760	16	14	6	2		
<b>二、专业基础课</b>								
10	结构素描	160	4	4				考试
11	绘画色彩基础	160	4	4				考查
12	动漫速写	160	4	4				考试
13	立体构成	80			4			考试
14	动漫英语	40			2			考查
15	动画原理	40			2			考试
小计		640	12	12	8			
<b>三、专业核心课</b>								
16	计算机图形与图像处理(Photoshop)	80			4			考查
17	AI 绘画	40			2			考试
18	三维建模	80			4			考试
19	三维动画设计与制作	80				4		考试
20	广告策划与创意	40		2				考试
21	动画角色造型(动画角色设计)	80				4		考试
22	动画设计与制作(Flash)	40			2			考查
23	脚本创意与分镜绘画	80				4		考试
24	影视后期剪辑与特效合成(PR\AE)	40			2			考查

25	电脑游戏 VR 开发 (unity3D)	80				4			考查	
26	场景渲染 (vray/Arnold)	40				2			考试	
小计		680	0	2	14	18				
<b>四、其它课程</b>										
27	毕业设计	80				4			考查	
28	动画绘制员	80				4			考查	
29	跟岗实习	800					40			
30	顶岗实习	800						40		
小计		1760	0	0	0	8	40	40		
学期周学时			28	28	28	28	40	40		
学期开课门数			10	10	11	8	1	1		
总学时			3840							

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

#### 1. 专业教师结构

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定进行教师队伍建设，合理配置教师资源。专业教师的学历职称结构应合理，至少应配备具有相关专业中级以上专业职务的专任教师 2 人，其中双师型教师应不低于 30%。建立双师型教学团队，应有业务水平较高的专业带头人。

#### 2. 专任教师要求

专任教师具有中等职业学校教师资格证书和相关的专业资格证书，有良好的师德，对本专业课程有较为全面的了解，对计算机动画制作专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律；了解和关注动画制作专业的动态与发展，有动画制作岗位工作经验或参加动画制作工作经历，适应产业行业发展需求，熟悉企业情况，积极开展课程教学改革。

#### 3. 企业兼职教师任职资格及专业能力要求

聘请本行业企业兼职教师，应具有高等级技能证书，在相应的职业岗位上工作 5 年以上，具有丰富的从业经验和管理经验。

### (二) 教学设施

针对专业课程和校内实践性教学的需要配备校内实训场所和校外实训基地。实训室的环境要具有真实性，具备工作、教研、实训及展示等多项功能。

## 1. 校内实训室

序号	实训室名称	实训工位（个）	主要实训课程
1	画室	50	结构素描
2	动漫制作实训室	50	动画原理、动画角色造型（动画角色设计）、脚本创意与分镜绘画、电脑游戏 VR 开发（unity3D）、场景渲染（vray/Arnold）、动画绘制员
3	二维动画实训室	50	动画设计与制作（Flash）、计算机图形与图像处理（Photoshop）
4	三维动画实训室	50	三维建模、三维动画设计与制作
5	数字影视实训室	50	影视后期剪辑与特效合成（PR\AE）
6	广告设计实训室	50	AI 绘画、广告策划与创意
7	动画基础实训室	50	艺术欣赏、信息技术、绘画色彩基础、立体构成、动漫速写

## 2. 校外实习基地

根据计算机动画制作专业的特点和发展方向，通过加强与企业合作，开展本专业群学生的实习，在校外实训中着力培养学生的职业素质、道德和能力，以弥补校内实训基地无法达到的培养效果，使得学生毕业之后能迅速与企业零距离无界限化的接轨。

### （三）教学资源

按要求使用教育部审定的公共（文化）基础课教材，专业课选用教育部门发布的《教学用书目录》推荐教材，选用符合课程标准的其它教材或按课程标准自编的校本教材；教材选用科学，体现职业能力培养，体现课改成果。

#### 1. 校本教材制定

校本教材的编写要基于学校的教学需要，能体现学校办学及专业特色、资源优势以及学生的学习需求，突出知识的形成与应用过程，体现先进性、通用性和实用性的特点。同时，注重新知识、新技术、新方法的介绍，使教材更贴近本专业的发展和实际需要。

#### 2. 数字化教学资源建设

数字化教学资源建设是变革专业传统教学的有效途径，更是现代信息技术应用于专业教学的最直接体现。可依托学校智慧教室功能架构，搭建专业教学资源库平台，通过课程、资源、专业教学软件建设等方式和途径，实行开放、共享使用，主要体现为：

校园网建设技术先进、功能齐全、使用有效；专业数字化教学资源和专业书刊资料总量充足且能满足教学需求。

校园网功能齐全、使用有效；有一定数量的专业数字化教学资源和一定数量的专业书刊资料。

#### （四）教学方法

公共基础课程教学，执行教育部有关教学基本要求，学习教学大纲，准确把握课程定位，积极探索教学方式、方法和手段的改革，调动学生学习的积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

专业核心课程教学，遵循理论与实践相统一、学习内容与工作内容相统一、教学过程与工作过程相统一的原则进行教学。根据专业核心课程标准，学校要组织任课教师，学习单元设计、教学设计、教学资源设计，以案例、任务等为载体，采用演示法、项目教学法、任务驱动教学法、场景教学法、小组合作法等教学方法，充分体现以学生为主体、能力为本位的教学理念，把握行动导向教学的内涵，在教学实施中落实课程目标。

#### （五）学习评价

为专业培养目标和人才培养规格的水平 and 效果，专业应结合自身特质，完善学生学业综合评价。学业综合评价以推进学生专业技能、创意能力和创意思维等综合职业能力和素养的提高为主旨，注重评价的整体性、发展性、过程性和先进性，体现出行动导向教学理念和先进的教育思想，能有效反映出学生的知识、能力、职业素养，达到“以评促学、以评促改”的目标。

##### 1. 健全学生学业综合评价指标

建立计算机动画制作专业学生学业的多元化评价方式，建立起多元评价机制，使学生在多元评价中得到激励，促进计算机动画制作专业学生个体的职业能力发展，成长为主动工作的智慧型员工。以知识技能、学习态度、合作能力、发展能力作为评价内容；以学习轨迹评价、基于展示任务评价等作为评价形式的探索，其根本目的在于促进学生的成长，发展学生的职业能力，课题的研究很好地实现了这个目的。学生访谈显示出他们确实从中收获自信与经验，从而提升他们的综合能力。

##### 2. 完善专业评价方案

根据专业集群课程评价方案指导意见，计算机动画制作专业将结合专业课程标准，以校本课程建设为突破口，制定并完善《三维动画设计与制作》、《动画角色造型（动画角色设计）》《脚本创意与分镜绘画》和《场景渲染（vray/Arnold）》四门课程的课程评价方案，通过以点带面的方式，完善所有专业课程的评价方案，推进专业的评价建设。

##### 3. 创新评价体系

评价坚持评价主体、评价过程、评价方式多元化的原则。任课教师应依据课程标准对考核内容、考核方式、考核标准、考核工具进行认真的设计；采用任务考核、成品考核、技能大赛、成果展示等考核评价方式，既注重质量和熟练程度，又鼓励学生创新。采取多种途径和方式，积极引入企业参与教学质量评价。

#### （六）质量管理

我校建立了比较完善的教学质量监控体系和学生综合评价体系，有专门组织或人员负责；监控措施得力，反馈及时，指导有效；有较完善的教学督导、听课、评课、评教评学等制度；教师能定期开展社会和毕业生跟踪调研，了解专业有关信息，及时反馈到教学改革实践中，有效调控教学。

##### 1. 日常教学质量

以学校教务处教学管理平台为主，进行教材、教学任务、课表等日常教学管理，专业系部每天派值班教师巡视专业部课堂教学情况，进一步规范教学行为，保证日常教学的正常运

行。

## 2. 实训实习教学质量管理的

### (1) 校内实训教学管理

校内实训教学管理首先建立在制订科学严谨的制度上。各专业团队对实训指导书的编写、任务发布、教学指导、成绩评价等内容作了严格规定。要求在实训前使学生明确实训内容和要求；实训中要进行教育和监控，培养学生一丝不苟的工作态度、敬业精神和环保意识；实训的最后阶段要学生提交实训报告，指导教师组织好评价环节。最后要根据考勤、技能掌握等情况对学生实训做出成绩评定。

### (2) 校外实习质量管理

校外实习管理制定实习大纲、实习计划和签订实习协议。学校应与实习单位共同制定实习大纲，对实习的岗位和要求以及每个岗位实习的时间等提出明确的指导性意见，并签订书面协议，协议书必须明确学生劳动保险的投保人。

落实实习前的各项组织工作：通过召开学生动员会和家长会做好细致的组织发动工作，提出具体的实习纪律和要求以及注意事项，并与学生家长签订书面实习协议。

加强实习管理：学校设立由学校领导、专业教师、企业相关人员组成的实习管理机构，明确职责。定期或不定期到各实习点巡回检查，发现问题及时纠正。学校实习专职管理人员负责管理实习生、及时与企业沟通、定期向学校汇报等，学生要定期写出实习情况书面汇报交实习专职管理人员。

建立完善的学生实习考核评定机制，建立学生实习档案，将实习考核成绩作为学生毕业的必备条件。

加强对学生的劳动纪律、安全（人身安全、交通安全、劳动安全等）、操作规程、自救自护和心理健康等方面的教育，提高学生的自我保护能力。学生必须具有安全保障，学校一律不得组织未办理劳动保险的学生参加实习。

## 3. 综合评价质量管理

我校重视教学质量监控，开展教学督导、听课评课、评教评学等活动；进行社会调研，了解有关信息，及时调控教学。通过诊断与改进，进行教学中反思与总结，利用学生评定反馈数据分析当前教学质量，改进不足，提升教师教学质量。

## 4. 双证率及就业质量管理

近几年，该专业毕业生一次就业率 95%以上，对口就业率 90%以上，用人单位对毕业生评价的称职率 90% 以上，优良率 60%以上。

## 5. 教学诊断与改进

通过诊断与改进，进行教学中反思与总结，利用学生评定反馈数据分析当前教学质量，改进不足，提升教师教学质量知晓度，以便更准确的提高教学质量。

## 九、毕业要求

本专业实行完全学分制管理，学生通过 3 年的学习，获得的学分满足毕业总学分和各课程学分设置要求，达到最低毕业年限，考取动画绘制员证书，在校无处分记录，达到以上要求者方可毕业。