

影视动画专业人才培养方案（2021 级统招）

一、专业名称及代码

专业名称：影视动画 专业代码：560206

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、基本修业年限

基本修业年限 3 年，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表1 影视动画专业毕业生就业职业面向领域及主要工作岗位群

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）	主要岗位群或技术领域	职业技能等级证书
新闻传播大类（56）	广播影视类（5602）	广播、电视、电影和录音制作业（87）； 文化艺术业（88）	动画设计人员（2-09-06-03）	前期策划师；二维方向：原画师、动画师、绘景师； 三维方向：模型师、动画师、材质贴图师，灯光渲染师，特效师；剪辑师；后期合成师	

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的职业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向动画、电视、电影、游戏、媒体广告和文化艺术业等行业的动画设计、影视制作人员职业群，能够从事影视动画设计、生产、后期制作、特效、影视类动画生产管理及技术服务等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质目标

（1）思政素养

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

（2）文化素质

具有一定的艺术文化修养、语言和文字表达能力，基本的英语和计算机应用能力；具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

（3）职业素质

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。勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。不断自我学习和自我修正的能力；与人沟通、交流的能力；团队的合作意识和协作的能力；具有良好的职业道德、较强的职业工作能力和创新精神；艺术审美能力，和对作品的鉴赏能力。

（4）身心素质

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；身体健康，能胜任企业生产、服务和管理第一线的工作。

2. 知识目标

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、知识产权保护等知识。

（3）掌握造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论。

（4）了解影视动画项目制作流程，生产管理制造流程及各个岗位工种特点，以便深入学习岗位技能。

（5）掌握影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业知识和专业理论知识。

（6）掌握数字化影视动画制作装备（如：数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备）基础理论知识和操作规范。

(7) 熟悉制作、创作各个环节的平台软件及不同插件特性，能够根据需求进行选择切换及精准学习。

(8) 了解广播影视行业最新的相关国家标准和国际标准。

(9) 熟悉各类新媒体载体终端，能够结合终端媒体特征掌握内容形式表现特点。

3. 能力目标

(1) 具备空间透视的表现能力，动、静态的结构塑造能力。

(2) 具有运用动画运动规律制作动画的能力。

(3) 具有对剧本故事、角色塑造、构图等方面的解读分析能力。

(4) 能够依据操作规范，使用影视动画专业装备。

(5) 具有一定的信息技术学习与应用能力，能够熟练使用动画设计相关软件进行动画设计、制作与创作。

(6) 能够熟练使用后期技术的相关软件进行影视后期特效设计与制作。

(7) 具备动画语言的思维、创作能力。

(8) 具备较强的团队协作能力，良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(9) 具有探究学习、终身学习的能力；培养行业迁移及创新设计能力。

六、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

(一) 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，开设思想政治理论、体育、军事理论、将创新创业教育、就业指导、心理健康教育等公共基础必修课；开设专业外语、健康教育、职业素养等选修课。

(二) 专业课程

1. 专业基础课程

专业基础课程 9 门，包括：动画素描、动画色彩、动画概论、摄影摄像、PhotoShop、艺用人体解剖、粘土制作、动画分镜设计、Painter 等。

专业核心课程

专业核心课程 6 门，包括：动画与游戏造型设计、Animate 二维动画、MAYA 模型、MAYA 材质、AE 影视后期制作、影视短片制作等。

3. 专业拓展课程

专业拓展课程包括网页设计、NUKE 电影合成、C4D 影视包装、Unity3D 游戏开发、AE 影视后期进阶等。

（三）专业核心课程和主要教学内容与要求

表2 专业核心课程主要教学内容

序号	核心课程名称	学年 \学时	教学内容	教学目标	职业能力要求
1	动画与游戏造型设计	2/80	动画与游戏造型的基本常识,如动画与游戏造型的定义,动画与游戏造型的艺术风格,造型设计的来源和基本要素等;动画与游戏造型表现技法,如动画与游戏造型设计的区别和基本要领,人物造型设计,动物造型设计,服装饰品造型设计等;动画与游戏场景表现技法,如场景造型的基础常识,道具设计,光影对场景造型的影响,动画和场景造型的表现手法和基本要领等。	本课程的总体目标是通过各项的实施,使学生能够进行角色及场景设定。合理分析不同角色、场景的特征及造型元素;根据其特征及元素运用进行设计方案的制定;根据造型的风格定位及表现技法进行动画与游戏造型设计,完成人物角色设计、动物角色设计、场景设计;从而使学生掌握动画与游戏造型理论、设计思想和设计方法;同时培养学生动画与游戏造型设计专业素养,培养影视动画专业造型设计师细致、严谨的工作作风;具备从事影视动画专业动画与游戏造型设计的职业能力。	1具备扎实的美术功底,有一定的造型塑造能力 2能熟练操作绘图软件 3有一定的色彩的感知能力 4具备较强的设计思维
2	Animate 二维动画	2/72	矢量绘图,素材引用,网页横幅、网页广告的设计,和基本编程,掌握 Animate的基本操作、舞台对象的创建、对象的编辑与调整、创建简单的动画、图层的操作与动画应用、调整声音文件、Actions编程、动画的交互控制以及Flash动画的优化及发布。	本课程的总体目标是通过学习本课程使学生对计算机制作动画游戏有一个大概的了解。《Animate二维动画》课程的开设,旨在教授、培养学生掌握动画制作的基本概念和使用 Animate制作交互式动画的技术。学生应该掌握Animate软件的使用方法,能熟练运用Animate软件来处理实际问题。	本课程的总体目标是通过学习本课程使学生对计算机制作动画游戏有一个大概的了解。《Animate二维动画》课程的开设,旨在教授、培养学生掌握动画制作的基本概念和使用 Animate制作交互式动画的技术。学生应该掌握Animate软件的使用方法,能熟练运用 Animate软件来处理实际问题。
3	MAYA模型	3/90	Maya建模1、多边形建模原理、方法及案例 2、曲线	使学生掌握maya软件建模的基本知识,使学生能够用maya软件实现场	《Maya模型》是影视动画专业的专业基础课。本课程属于Maya动画制作流程中的

			建模原理、方法及案例 Maya材质1、渲染的原理及方式 2、灯光的布设 3、材质的编辑及应用 4、纹理的编辑及应用	景、角色模型的制作。 本课程属于Maya动画制作流程中的前期制作阶段，是培养影视动画行业中模型师这一岗位而设定的，是培养学生的软件应用能力和综合设计能力的重要课程。	前期制作阶段，要求学生了解三维建模的基础知识，从二维平面造型转到三维造型，理解三维建模的基本原理，掌握三维软件基本的操作程序，以及三维建模的主要建模方式以及建模的技巧技法。把数字化融入视觉思维中来，另一方面重视视觉审美规律的学习，逐步掌握三维建模造型规律，充分发挥学生的思维、想象、创意能，一个软件代表一种文化一种多元的思维，改变原有单一的造型思维模式，使得学生能够在一个问题上学会多种选择、多种问题解决方法。
4	MAYA材质	4/90	了解二维、三维动画生产流程,掌握二维、三维动画制作的技能,熟悉动画制作中的具体实务、操作流程和规范要求,能使用二维或三维动画软件进行动画制作	使学生掌握maya软件灯光和材质的基本知识,使学生能够用maya软件实现各种材质类型的体现、动画灯光的添加、动画渲染等。从而帮助、引导学生总结归纳材质添加的一般方法、步骤和技巧,从而培养学生语言表达能力,创新能力及审美意识,使学生能够胜任动画材质渲染设计师的工作。掌握动画短片材质灯光的制作与应用的创意方法和表现技法。为其将来参加设计工作打下良好的基础。	《卡通角色材质》是影视动画专业的专业基础课。本课程属于Maya动画制作流程中的中后期制作阶段,内容涉及材质、灯光、摄像机以及整个渲染模块,不仅知识庞杂,而且交叉点很多。是培养影视动画行业中灯光渲染师这一岗位而设定的,是培养学生的软件应用能力和综合设计能力的重要课程。通过学习使学生熟练使用maya软件,对灯光和色彩具有良好的感觉;加强学生对建筑漫游的建模、材质、灯光、动作、渲染等方面的把握能力;使学生对镜头有自己的理解能力,能独立完成动画的场景布置、路径生成及渲染输出;并培养学生严谨细致的工作态度,较强的团队合作精神和责任心;
5	AE影视后期制作	3/80	合成的创建及设置,素材的导入,MASK的应用,层的五大基本属性,关键帧动画,摄像机应用,灯光应用,三维合成,调色,转场,文字特效,光效,扭曲特效,粒子特效	本课程的总体目标是通过本课程各项目的实施,使学生能用After Effects软件设计制作影视宣传片、影视片头、影视广告、栏目包装等后期特效影片;同时,引导帮助学生归纳总结影视后期合成的流程、方法及特效应用等的基	职业能力要求: (1)能够对影片进行统筹策划、整体设计; (2)能够根据影片需要选取、处理素材; (3)能够用AE软件进行影视宣传片的设计制作; (4)能够用AE软件进行影视片头的设计制作; (5)能够用AE软件进

				本理论知识；从而培养学生的影片设计创意思维、视频特效制作能力和艺术审美能力，使学生能够胜任影视后期合成师的工作。	行影视广告片的设计制作； （6）能够用AE软件进行电视频道宣传片的设计制作； （7）能够用AE软件进行电视频道栏目整体包装的设计制作； （8）能够用AE软件渲染输出不同格式影片。
6	影视短片制作	4/80	非线性剪辑基础、数字视频常识、影视编辑常用术语、蒙太奇合成、镜头组接规律、项目面板的应用、premiere工具箱的应用、转场特效的应用原则转场制作、视频特效制作、视频色彩校正技巧、图像控制技巧、抠像合成、动静态字幕设计方法、音频效果的应用，作品输出。	总体目标 通过本门课程学习学生能够掌握一定的非线性影视剪辑知识与影片剪辑设计制作能力，为学生今后从事影视剪辑节目制作打下坚实基础。 具体目标 掌握的非线型剪辑基础以及制作影视片的基本流程；运用影片的剪辑制作思路进行有效地管理剪辑素材；实现宣传片、电子相册、影视广告、婚礼MV短片、自制主题短片的制作；实现影片视频转场特效及运动效果制作，编辑与处理音频素材；创建并设计影片字幕；自制并输出成品影片。	（1）培养学生具备后期剪辑师的职业素质要求； （2）培养学生的创新思维能力； （3）培养学生对影视制作有自己独到的见解、敏锐的洞察力、良好的艺术修养； （4）培养学生设计制作宣传片、电子相册、影视广告、婚礼MV短片、自制主题短片的职业能力；

（四）实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。在校内外进行动画设计与制作，影视动画短片制作，企业生产性动画制作，制片管理等综合实训。在广播影视和视频制作、文化艺术等行业的影视动画类企业进行社会实践、顶岗实习、跟岗实习。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》。

（五）相关要求

统筹安排各类课程设置，注重理论与实践一体化教学；将安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入专业课程教学。

加大思政教育教学力度，除公共课程的思政教学，另添加职业素养课程，由专业教师授课，从专业的的角度进行思政教育。

七、教学进程总体安排

(一) 总体教学进程安排表

表3 总体教学进程安排表

总体教学安排	项目	学分	分学期安排时间（周）						总计（周）
			I	II	III	IV	V	VI	
课程教学与实践	课程教学	132	13	19	17	19	8		76
	复习考试	1	1	1	1	1	1		5
	顶岗实习	27					9	18	27(合6个月)
	毕业设计（论文） 综合考核与答辩	1						1	1
其它	入学教育及军训	2	2						2
	毕业教育	1						1	1
	机动		1	1	1	1	1		5
	假期		7	5	7	5	7		31
合计周数		164	24	26	26	26	26	20	148

(二) 教学与实践学时分配表

表 4 教学与实践学时分配表

教学项目	学时	所占比例	备注
公共基础教学	708	26	
专业理论教学	352	13	
专业实践教学	1364	51	
选修课程教学	260	10	
教学活动总学时	2684	100	含公共课

(三) 教学进程总体安排

表 5 教学进程表

课程性质	课程类别	序号	课程代码	课程名称	学分	总学时	课程类型		学期理论教学周及周学时					
							理论	课内实训	I	II	III	IV	V	VI
									13周	19周	17周	19周	8周	18周
必修课	公共基础课	1	10065	思想政治理论	10	168	168		2	2	2	2	4	
		2	10020	体育	8	136	50	86	2	2	2	2		
		3	10021	军事理论教育	2	36	36		2					
		4	20021	大学生心理健康教育	2	32	32			2				
		5	20024	大学生创新创业	2	26	26		2					

		6	20026	口语交际与实用写作	2	32	32			2			
		7	10056	就业指导	1	16	16					2	
		8	10050	劳动教育	1	16		16	6	10			
		9	7RJ63	信息技术	3	52	20	32	4				
		10	20001	大学英语	8	128	40	88	4	4			
		11	7DY67	新媒体文案策划与写作	2	34	34				2		
		12	7DS29	消费者心理学	2	32	10	22					4
	专业基础课	13	7RJ60	职业素养	2	26	26		2				
		14	7DY32	动画基础*	5	78	18	60	6				
		15	7GG14	PhotoShop基础*	3	52	12	40	4				
		16	7DH28	动画色彩	4	64	24	40		8			
		17	7GG15	PhotoShop进阶	5	80	20	60			8		
		18	7DH30	动画分镜设计 #	5	80	30	50			10		
	专业核心课程	19	7DY09	Painter	5	72	22	50				8	
		20	7DH29	动画与游戏造型设计 #	5	80	20	60		8			
		21	7DH48	Animate二维动画 #	5	80	20	60		8			
		22	7DH49	MAYA模型* #	6	90	30	60			10		
		23	7DH33	AE影视后期制作* #	5	80	20	60			10		
		24	7DH50	MAYA材质 #	5	72	22	50				8	
	专业拓展课程	25	7DH31	影视短片制作* #	5	80	20	60				8	
		26	7DH44	Nuke电影合成 #	3	48	18	30					6
		27	7DH32	Unity3D游戏开发	5	80	20	60				8	
		28	7DH43	C4D影视包装*	6	90	30	60			10		
				毕业设计（论文）									
				顶岗实习									
	必修课合计				117	1860	816	1044	26学小时左右				
选修课	专业选修课	1	7DH34	粘土制作	2	38	18	20			2		
		2	7JY04	网页设计*	4	64	24	40					8
		3	7DH40	艺用人体解剖*	3	52	12	40	4				
	公共选修课				2								
	思政选修课	1		美育	2	32	32					2	
		2		中国文化史	2	32	32						
	建议选修课				17	260			占总学时10%				

（四）集中实践教学安排表

表 6 集中实践教学安排表

序号	课程代码	技能项目	学分	周数	学时	安排学期	实训地点	考核方法
----	------	------	----	----	----	------	------	------

			0	0	0	0	0	0	0										0
2	C4D 影视包装	10	1	1	1	1	1	1	1	1									9
			0	0	0	0	0	0	0	0									0
3	MAYA 模型										1	1	1	1	1	1	1	1	9
											0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	AE 影视后期制作											1	1	1	1	1	1	1	8
												0	0	0	0	0	0	0	0

4、第四学期课程安排：

序 号	课程名称	周数																		学 时
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
											0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Painter	8	8	8	8	8	8	8	8	8										7
																				2
2	MAYA 材质											8	8	8	8	8	8	8	8	7
																				2
3	Unity3D 游戏 开发	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8									8
																				0
4	影视短片制作										8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
																				0
5	粘土制作	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
																				8

5、第五学期课程安排：

序 号	课程名称	周数								学时
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	网页设计	8	8	8	8	8	8	8	8	64
2	NUKE 电影合成	6	6	6	6	6	6	6	6	48

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 师资队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于25:1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外广播影视和录音制作、文化艺术、动画生产等行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

3. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有影视动画相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

主要从广播影视、动画制作、文化艺术行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实训实习所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或Wi-Fi环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室（基地）要求

（1）动画基础实训室。

动画基础实训室应配备动画检测仪、动画专业打孔机、动画拷贝台等设备；用于动画基础设计、动画前期策划设计、动画运动规律等课程教学与实训。

（2）动画制作实训室。

动画制作实训室应配备电脑桌椅、个人计算机、投影仪、多媒体教学系统、主流三维动画制作软件、耳麦等；用于动画基础、动画创作等课程教学与实训。

（3）动画后期特效实训室。

动画后期特效实训室应配备电脑桌椅、个人计算机、投影仪、多媒体教学系统、主流后期特效制作软件、耳机、话筒等；用于影视后期合成与特效课程教学与实训。

3. 校外实训基地要求

具有稳定的校外实训基地；能够开展影视动画设计与制作等实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

具有稳定的校外实习基地；能提供影视动画设计、动画短片制作管理、动画角色设计等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

4. 信息教学条件

支持信息化教学方面的基本要求为：具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；鼓励教师开发在线课程并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书文献及数字化教学资源等。

1. 教材选择与要求

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

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：影视动画行业政策法规、有关职业标准，动画制作手册、动画设计手册，以及两种以上影视动画专业学术期刊和有关影视动画专业的实务案例类图书。

3. 数字教学资源配置基本要求

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

（四）教学方法

项目化教学法，任务驱动法，情境导入法，头脑风暴法，小组讨论法，直观演示法，探究教学法，问题导入法等教学方法。

（五）学习评价

构建与人才培养模式改革、创新相适应的广告艺术设计专业教育教学质量监控评价体系。由学校、行业企业共同参与对教学全过程实行节点监控、过程监控及评价。教学过程结束，进行终结性评价和反馈，最终形成科学的教育教学质量监控评价体系，为广告艺术设计专业的教学质量目标提供保障。完成校企共建教学质量标准体系；校企共建教学质量评价标准体系；校企共建教学质量保障体系构建。

（六）质量管理

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

（2）完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（3）建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（4）充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

1. 影视动画知识：具有扎实的造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论，影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业技术和专业理论知识以及数字化影视动画制作装备（如：数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备）基础理论知识和操作规范等专业知识，并能够综合应用这些知识设计制作二维动画/三维动画/影

视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案。

2. 问题分析：能够应用造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论，影视动画前期策划、中期制作及后期合成等相关专业技术和专业理论知识以及数字化影视动画制作装备（如：数字手绘屏、专业移动工作站等专业装备）基础理论知识和操作规范等，设计、制作、并通过对客户的需求分析二维动画/三维动画/影视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案，完成有效的并能够传播的动画或影视作品。

3. 设计/制作方案：能够综合运用理论和技术手段，设计针对二维动画/三维动画/影视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案，设计满足商业、客户需求的创意设计并完成制作方案，并能够在设计与制作环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。

4. 使用现代工具：能够选择、使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，对二维动画/三维动画/影视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案。

5. 环境和可持续发展：能够理解和评价针对二维动画/三维动画/影视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案的实践对环境、社会可持续发展的影响。

6. 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在二维动画/三维动画/影视栏目包装/影视特效/影视剪辑/短视频制作等相关领域设计与制作方案的实践中理解并遵守影视动画职业道德和规范，履行责任。

7. 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。

8. 沟通：能够就影视动画领域复杂创意问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

9. 项目管理：理解并掌握工程管理原理与经济决策方法，并能在多学科环境中应用。

10. 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

十、附录

专业建设指导委员会成员

序号	姓名	性别	工作单位职务或职称	会内职务
1	郝华涛	男	黑龙江林业职业技术学院副院长教授	理事长
2	郝世峰	男	黑龙江林业职业技术学院信息工程学院教授	主任委员
3	敖桂文	女	黑龙江林业职业技术学院信息工程学院教授	副主任委员
4	冯明玲	女	黑龙江林业职业技术学院信息工程学院	委员

人才培养方案审批

方案制（修）订人签字：年 月 日

专业建设指导委员会主任签字：年 月 日

教务处审核签字：年 月 日

主管领导批准签字：年 月 日

人才培养方案执行调整记录

序号	时间	调整内容	调整原因	系主任签字	教务处签字