

上海市高本贯通教育（五年制） 动画专业人才培养方案

一、专业名称及代码

名称及代码 \ 阶段	高职	本科
专业名称	影视动画	动画
专业代码	660209	130310

二、入学要求

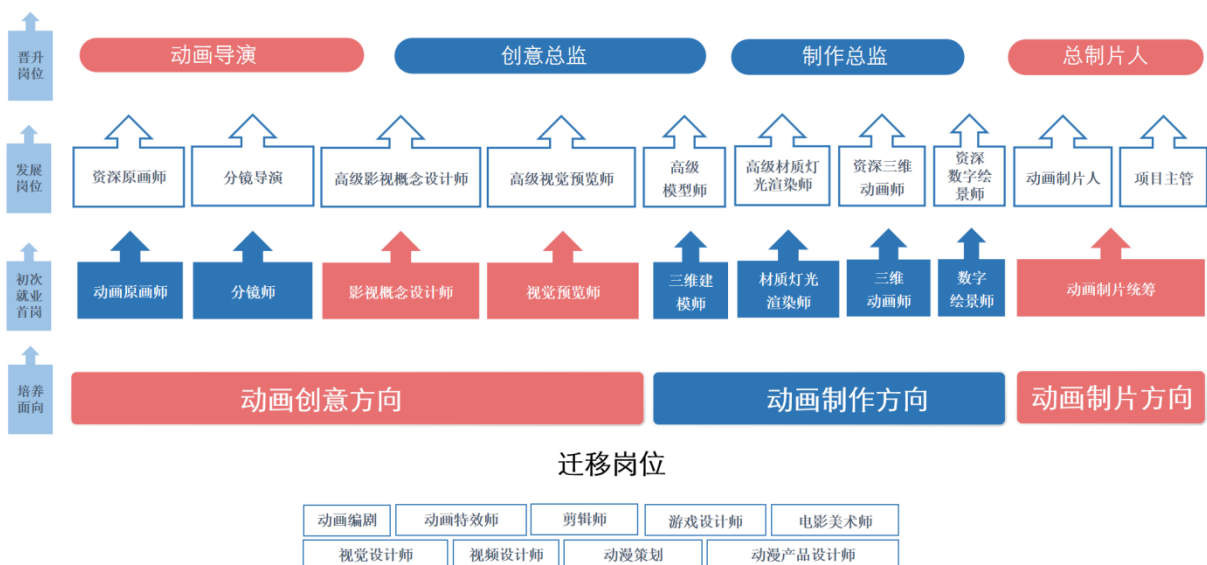
高中阶段教育毕业生

三、修业年限

5年（高职阶段3年，本科阶段2年），最长修业年限7年

四、职业面向

本专业培养的学生面向上海及长三角地区的**动漫公司、影视公司、游戏公司、新媒体公司、动漫教育机构等企事业单位**，从事动画前期创意为主的创作工作、动画中期执行为主的制作工作、动画流程管理为主的制片统筹等相关工作。经过一定时间的能力提升与资源拓展，可晋升为原画师、分镜导演、高级影视概念设计师、高级模型师、动画制片人等岗位。



为实现学历教育与职业资格认证的内涵衔接和对应，根据专业培养目标，动画专业主要围绕动画创作、动漫设计及后期制作等岗位考取国家认证的职业资格证书。职业证书的获取要与课程内容紧密结合，在学生完成对应的课程之后，参加统一技能考，以获得对应等级的职业资格（技能）证书。证书分必考证书和选考证书。

表 1 动画专业对应国家职业资格证书一览表

序号	职业领域 证书名称	等级	颁证单位	必考/选考
1	“1+X”数字创意建模	中级、高级	浙江中科视传科技有限公司	必考
2	动画师	行业级	上海市动漫行业协会	必考
3	图形图像处理	四级、三级	国家劳动和社会保障部	选考
4	影视动画设计师	行业级	Adobe 公司	选考
5	动漫设计师	国际通用		
6	二维动画设计师	行业级	中华人民共和国工业和信息化部	
7	三维动画设计师	行业级		
8	数码插画设计师	行业级		
9	视频编辑	四级、三级	国家劳动和社会保障部	

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具备中华优秀传统文化底蕴，兼具国际化视野，掌握动画前期创意、中期制作技能及后期动画项目运营，具备艺术理论素养，具有较强的实践能力和团队合作意识，良好的创新意识和创业能力，能在动画产业领域胜任前期创作与设计，以及生产管理等相关岗位的“创意表现与技术实现，艺术视野与产业思维”兼具的，“创作·制作·运作”复合型动画人才。

（二）培养规格

本专业所培养的人才应具有以下必备的职业素养、专业知识与职业能力。

1. 专业知识

- (1) 掌握中外美术史、动画史的基本理论体系；
- (2) 掌握水墨动画在内的艺术动画的创作原理；
- (3) 掌握镜头叙事的基本规律和法则；
- (4) 理解动画编剧的基本理论体系和要点；
- (5) 掌握动画运动规律并能熟练运用于原画创作；
- (6) 掌握影视概念设计的原则和方法；
- (7) 掌握视觉预演、技术预演相关的理论知识；
- (8) 掌握动作捕捉技术的相关理论知识；
- (9) 掌握数字绘景的相关概念和理论知识；
- (10) 掌握动画制片的理论知识体系；
- (11) 熟悉艺术动画及商业动画创作的全流程。

2. 职业能力

- (1) 能熟练使用多种绘画工具，独立完成角色造型设计与动画场景设计；
- (2) 能灵活运用动画前期创意设计方法，设计制作概念设计图；
- (3) 能运用静态分镜和动态分镜方法，完成动画人物和场景制作；
- (4) 能运用绘画的创作方法，制作影视级别概念设计图；
- (5) 能运用二维动画创作方法，独立完成二维动画人物和场景制作；
- (6) 能运用三维动画创作方法，独立完成三维模型、动画及渲染等流程；
- (7) 能运用动画软件或动作捕捉设备，完成影视项目中的动画制作和数据修复；
- (8) 能运用 3D 引擎技术，完成影视动画制作；
- (9) 能协调动画工业流程中各层工作单元，完成工作流程与协同管理；
- (10) 能熟练运用线上办公、远程交互等软件，对动画制片流程进行过程管理。

3. 职业素养

- (1) 具备与动画岗位群相匹配的职业规范认知；
- (2) 具有严格执行动画制作流程中的技术规范；
- (3) 具备文学作品鉴赏能力和艺术感悟能力；
- (4) 具备一定的本土文化审美能力；
- (5) 具有较强的人文情怀和人文素养；
- (6) 具备较强的自学意识和可持续发展能力；

- (7) 具有良好的口头表达能力阐述动画创意理念；
- (8) 具有开拓和创新思维进行团队协作；
- (9) 具有自我分析意识和问题分析能力，及时解决工作中的困难。
- (10) 具备一定的应变能力，及时处理工作过程中的突发事件。

六、课程设置及要求

围绕“创作·制作·运作”复合型动画人才这一培养目标，积极吸纳行业专家和用人单位参与课程体系建设，重视基础知识和综合技能掌握，构建以**专业核心应用能力**为本的课程体系，加强校企合作课程的实施，执行学历证书和职业证书的“双证书”制度。根据动画职业能力要求及培养规律，结合高等职业院校和本科院校的原有办学特色和专业亮点，由“**强基础、强技艺、强应用**”三大类课程构成，形成“**技艺交融并行**”的课程体系。

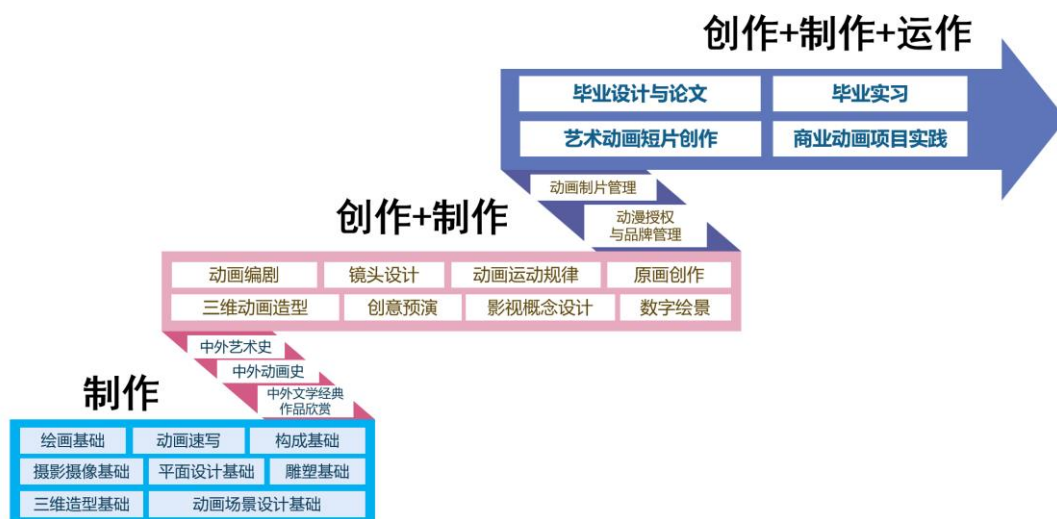


图 2 动画专业课程设计理念

基础类课程主要集中在 1-5 学期，课程安排以专业基础课为主，夯实学生的**美术基础、造型能力和与之相关的软件的使用方法**，侧重“**制作**”，为后续的学习奠定扎实的根基；**技艺类课程**主要集中在 3-7 学期，课程安排以**开拓艺术视野、强化创意方法、提升技术水平的核心专业课**为主，同时与基础类课程部分交融展开，把“**创作**”与“**制作**”相结合，提升学生的整体艺术感觉、创造力及动画核心技术应用能力；**应用类课程**主要集中在 5-10 学期，课程安排以**综合应用实训**为主，让学生在每一个学习阶段都能把之前学过的内容通过**艺术动画短片创作**、

商业动画项目创作等课程有机贯穿起来，通过产学一体化课程，在动画创作全流程领域里通过实践进行整合、融会贯通，螺旋上升，把“创作·制作·运作”真正有机结合。



图3 动画专业课程体系设计

根据动画岗位群的综合职业能力要求及培养规律，课程梳理为五个模块：通识教育课程、专业基础课程、专业核心课程、综合实践课程和专业素养课程。根据厚基础、宽口径、重技术原则，设置不同学分。

（一）公共基础课程

通识教育课程模块规定了毕业生必须具备的文化基础知识与基本素质，为学生学好专业课以及可持续发展打下基础，提升审美能力，提高学生的职业素养，拓展学生的发展空间。主要包括军事理论与训练（含入学教育）、思想道德修养与法律基础、中国近现代史纲要、马克思主义基本原理概论、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、体育、大学英语、计算机文化基础、艺术概论、中华优秀传统文化、大学生心理健康、劳动教育、职业发展与就业指导等国家规定的思想政治类课程及相关的文化理论与综合素养课程。

（二）专业课程

专业课程包括专业基础课程和专业核心课程。专业基础课模块主要培养学生具有本学科领域应有的学科知识和技能，包括绘画基础（素描、色彩）、动画速写、中外文学经典作品欣赏、构成基础、摄影摄像基础、平面设计基础、雕塑基

础、动画场景设计基础、三维造型基础、中外艺术史、中外动画史。专业核心课程主要针对动画创意设计、动画制作、动画制片等方向实现专业的应用能力。包括动画编剧、动画视听语言、分镜设计、动画运动规律、原画创作、三维动画造型、动画表演（动作捕捉）、创意预演、三维角色动画、三维动画特效、3D引擎技术应用、剪辑与后期、数字绘景、音效设计、影视概念设计、动画制片与管理、动漫授权与品牌管理。

五年一体化的教学过程中两校依托上海市动漫行业协会共同打造了一系列专业素养选修课程，尤其有特色的是与上海市动漫行业协会动漫教育专业委员会合作开发了一门产教深度融合的系列选修课程《产业前沿技术（光翼大咖谈讲座）》。该门课程贯穿8个学期，在学生不同的学习阶段邀请不同领域的专家有针对性的根据不同的就业领域和岗位群讲授最新的创作理念、行业案例、前沿技术和未来动画产业的发展态势。通过“光翼大咖谈”，充分调动产业资源，把专业和产业有机衔接在一起，把“创作·制作·运作”融合在一起。

表2 动画专业核心课程介绍

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
1	动画编剧	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：本课程从人物、情节、动作冲突设计等多重角度，综合系统地介绍动画编剧的战略和技巧，让同学们通过课程学习，能够独立进行动画短片的编剧创作。 ● 教学要求：了解动画剧本创作与一般剧作的区别，通过剧本实训，循序渐进培养剧本思维和创作灵感，掌握各个剧作元素的创作技巧，学会分析和评判动画剧本的优劣，具备完整的动画剧本的文学策划能力。 	4	64
2	镜头设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：从视听语言构成的五大要素入手，选取世界经典优秀动画作品，深入浅出的论述镜头语言的基础理论、主要特点、创作技巧与表现手法，理论结合实践。 ● 教学要求：掌握镜头的构图法则、镜头景别、绘制要求和技巧，掌握推拉摇移等镜头运动的绘制技巧，并能够根据文字分镜要求或导演意图绘制画面分镜内容。 	8	128

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
3	动画运动规律	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：从“运动是动画的根本”这一理念出发，课程中系统而完整的讲授物体运动的特点与规律、动画运动规律的基础知识和表现技巧，进而提高学生动画运动的设计能力。 ● 教学要求：理解动画运动的基本原理，并通过大量的实践让学生充分学习并掌握动画运动规律的绘制技巧，提高实际运用动画的制作能力和动手能力。 	4	64
4	原画设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：结合动画艺术创作自身的独特性，从表演的特性、表演与生活的关系、表演的基础训练、表演的形象创造及表演鉴赏与角色剖析等方面，提升学生参与塑造角色的能力。 ● 教学要求：理解通过表演的变形手段唤醒人物的想象、情感和智慧的创作手法，理解表演之于原画创作的作用，掌握将表演融入动画原画创作的绘制技巧。 	4	64
5	三维动画造型	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：创建高品质 3D 角色模型，掌握角色模型制作的流程，掌握角色模型的技巧，表现角色的皮肤纹理、服饰细节以及道具的制作。 ● 主要教学要求：在教学过程中应引入高质量影视角色开发的思路，将角色制作的全流程技术融入，精通 MAYA、Z-Brush、Mari 等软件的高级运用，指导学生掌握影视角色制作的全流程，提升学生的设计能力与空间思维能力。 	4	64
6	动画表演（动作捕捉）	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：引导学生通过解放天性、观察生活，提高自身在肢体、表情、语言方面的控制与表现能力；在观察、分析动作、计算动作时间之后进行速写绘画练习、相关动画软件操作练习，提高角色的动作表现落实到平面媒体的转换能力。 ● 教学要求：结合作捕捉设备完成对于角色的表演和模仿，将真实的动作表演和软件技术结合，从而高效地实现角色的动作效果。在教学中要着重动画表演的方法和技巧的培养。 	4	64
7	创意预演	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容：用动画预演的方式呈现影视的前期设计的画面镜头效果。学习从画面分镜到动画预演的转换思维，如何把控整段影片的时间和节奏，准确反映导演的创作意图。 ● 教学要求：在教学中融入三维动画制作中摄影机动画、角 	4	64

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		色动画、特效的制作,在课程中一方面是对学生分镜解读能力的培养以及动画镜头感的认知,另一方面需要通过预演的技术手段准确表现动态分镜和叙事节奏。		
8	三维动画特效	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:三维动画中特效部分制作,如 Maya 、Houdini 等,具体包括角色毛发、流体、例子、烟雾等效果,以实例教学的方式,讲解动画中三维特效的制作方法和技巧,以及特效表达式的运用。 ● 教学要求:掌握三维特效的制作方法,了解特效领域最新动向和发展趋势,能够从审美的角度分析经典影片中特效的构成以及组合方式,并对新出现的特效形成自己的解决方案,能够创造性地完成动画特效制作。 	4	64
9	虚拟引擎应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:学习 Unity 软件相关知识,了解其在游戏、VR/AR 领域中的使用。并结合案例学习软件的制作技巧,学习软件使用基础、各项组件使用、程序开发基础和实例、各种平台发布技能等。 ● 教学要求:结合不同类型的案例循序渐进,着重通用技能的讲解,给学生提供一些应用插件和设计素材,让其能够完成一个完整的小作品。 	8	128
10	剪辑与后期	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:整个视频和影视剪辑的制作流程,并掌握剪辑的基本方法和技巧,学习基本的剪辑软件和后期软件,如 After Effects、Premiere、Final Cut 等,并能完成影视镜头的剪辑和后期制作。 ● 教学要求:掌握影视制作的剪辑处理、影视合成等技能,从美学教学引导学生分析大师优秀的剪辑作品,帮助学生建立剪辑艺术的思维方式,培养敏锐的剪辑节奏感,并能用自己的剪辑方式进行叙事表达。 	4	64
11	数字绘景	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:matte painting 的制作,运用相关软件完成影视级静态和动态背景的设计与制作。运用绘画、图像处理、后期合成等技巧完成影视背景和环境的制作,根据项目要求完成镜头画面的光影、构图、气氛图设计。 ● 教学要求:加强学生手绘能力的培养,形成具有审美价值的构图理念、色彩知识和设计思维。引导学生如何将模型、渲染、绘画,用多样化的方式结合,呈现背景画面的艺术效果,并了解 CG 技术的全流程制作。 	4	64
12	影视概念设计	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:影视前期设计中美术设计,包括场景概念设计、角色概念设计、道具概念设计、镜头画面气氛图设计 	8	128

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		<p>等。根据影视的策划方案,把握创意需求,快速展现画面的气氛设计和创意。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 教学要求:通过多样化的表现手法将影视的概念设计图呈现出来,体现出影视的设计风格 and 镜头画面效果。在教学中引导学生向多种艺术风格的场景概念去拓展,着重设计理念的启发和培养,总结国外优秀大师的设计技法。 		
13	动画制片	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:从动画项目的角度学习动画项目制片人如何进行动画制片管理,培养统揽全局、逻辑思维和创新能力,如何做好企划动画项目,编制范围、产品、价格、渠道、沟通、进度、成本、收尾和人力资源等制片计划。 ● 教学要求:课程结合真实的动画项目来授课,帮助学生形成系统化且高效的流程管理方法,了解动画生产的全流程内容,以全球化的视野,运用项目管理基本理论,融合各种营销管理方法。 	4	64
14	动漫授权与品牌管理	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:动画产业现状,动画项目在市场的上营销运作模式、发行、动画品牌的授权、动画形象的周边商品开发、动漫企业的融资形式、动画的宣传推广及国家扶持政策等。 ● 教学要求:了解商业动画的筹划流程,在创作过程中学会相互协作、相互配合,共同完成一部动画作品,熟悉并掌握商业动画操作流程与制作方法,对于动画行业内各个工序环节的有深入了解,了解动画的运作模式,了解动画的营销策略。 	2	32
15	数字雕刻	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要内容:数码雕塑训练同专业设计有机地结合起来,强调以丰富灵活的训练课题,启发和引导学生创造性地理解艺术与设计的关系,通过学习本课程让学生能更好地与后续的专业设计课程“无缝对接”,从而达到为今后的专业设计课程奠定良好基础的目的。 ● 教学要求:注重基础、加强技能”的原则进行设置,是以培养学生拥有能为专业课程所用的三维造型基础能力为主线,课程主要内容包含数码雕塑介绍、Zbrush 的雕刻练习、Zbrush 的头部制作、Zbrush 的肌肉雕刻、动物与怪兽的雕刻等五个部分。 	4	64
16	数字灯光渲染	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容:本课程阐述了动画场景的类型、动画场景设计流程以及如何造型基本功的训练;深入介绍了几何透视原理,及阴影、镜像、倒影的制图方法,并详细讲述了空气透视、散点透视在动画场景设计中的应用。从自 	4	64

序号	课程名称	主要内容与教学要求	学分	学时
		<p>然景观、建筑空间、交通工具等几个方面，详细讲述了动画场景的构成；介绍了动画场景的灯光效果和布光原理。从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面介绍了动画场景设计的构思方法及构图原理。最后还着重讲述了动画场景的设计规范，及二维动画、三维动画的不同制作特点，理论与实践并重。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 教学要求：通过学习和训练，学生能够运用绘画软件设计出不同风格的场景，熟练掌握几何透视原理，及阴影、镜像、倒影的制图方法，能够从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面设计动画场景。 		
17	三维动画基础	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：本课程主要讲授影视后期行业主流软件 Maya 动画模块的主要工具及使用方法、技巧；讲授影视后期行业主流软件 Maya 制作的基本方法和操作技巧；讲授影视作品中三维动画的基本制作方法和技术标准与要求。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能掌握并熟练操作 Maya 动画。能够独立完成三维动画任务，掌握三维动画制作思路与设计方案。 	4	64
18	三维动画制作	<ul style="list-style-type: none"> ● 本课程基本上围绕着职业导向而进行，掌握 MAYA 软件的运用，通过三维动画的项目案例的临摹制作，进行作品的创作。 ● 能掌握 MAYA 软件的各种操作，熟悉三维动画整个制作流程，能进行三维模型的制作，三维对象动画的制作，能根据不同的要求初步完成三维作品。 ● 本课程通过课程学习培养学生刻苦专研勇于创新的精神，养成学生良好的学习态度和严谨的工作作风，为其将来从事专业活动和未来的职业生涯打下坚实的基础。 	4	64

七、学时安排

学时安排根据学生的认知特点和成长规律，注重各类课程学时的科学合理分配。教学活动周进程安排表如表 3、4 所示。

表 3 教学活动周进程安排表（单位：周）

学期 \ 分类	理实一体教学	实践教学	入学教育	军训	考试	机动 (观摩/交流)	合计
第一学期	15	0	0.5	1.5	2	1	20
第二学期	16	1	0	0	2	1	20
第三学期	17	0	0	0	2	1	20

学期	分类	理实一体教学	实践教学	入学教育	军训	考试	机动 (观摩/交流)	合计
第四学期		17	0	0	0	2	1	20
第五学期		15	2	0	0	2	1	20
第六学期		15	2	0	0	2	1	20
第七学期		14	3	0	0	2	1	20
第八学期		14	3	0	0	2	1	20
第九学期		13	5	0	0	0	2	20
第十学期		10	7	0	0	0	3	20
总计		146	23	0.5	1.5	16	13	200

总学分 239，合计总学时 4144 课时，其中通识教育课程分为必修课程与选修课程，合计学分 55，合计学时数 912 课时，占比 25.1%；实践学时 2348 课时，占比 56.7%；

表 4 分类课程学时学分安排表

	学时		学分	
	学时数	占比%	学分数	占比%
必修课程	3600	86.8%	205	86.2%
选修课程	544	13.1%	34	14.2%
理论教学	1796	43.3%	-	-
实践教学	2348	56.7%	-	-
总计	4144		239	

八、教学进程总体安排

表 5 动画专业教学进程表

课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式	备注	
					总学时	理论学时	实践学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	第九学期	第十学期			
必修课程	1	军事理论与训练（含入学教育）	2	C	64		64	32											考查	
	2	思想道德修养与法律基础	3	A	48	48		3											考试	
	3	中国近现代史纲要	3	A	48	48			3										考试	
	4	马克思主义基本原理概论	3	A	48	48				3									考试	
	5	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	5	A	80	80						3	2						考试	
	6	形势与政策	4	A	64	64			2		2		2		2				考查	
	7	体育	8	B	128		128	2	2	2	2								考试	
	8	大学英语	16	B	256	128	128	4	4	2	2	2	2						考试	
	9	计算机文化基础	2	B	32	16	16	2											考试	
	10	艺术概论	2	A	32	32				2									考试	
	11	中华优秀传统文化	2	B	32	24	8									2			考查	
	12	大学生心理健康	2	B	32	16	16	2											考试	
	13	劳动教育	2	C	32	32			2										考查	
	14	职业发展与就业指导	1	B	16	12	4										2		考查	
小计			55		912	548	364													

课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式	备注	
					总学时	理论学时	实践学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	第九学期	第十学期			
必修课程	15	绘画基础（素描、色彩）	8	B	128	32	96	4	4									考试		
	16	动画速写	10	B	160	40	120		2	2	2	2	2					考试		
	17	中外文学经典作品欣赏	2	A	32	32				2								考查		
	18	构成基础	2	B	32	16	16	2										考试		
	19	平面设计基础	2	B	32	16	16	2										考试		
	20	摄影摄像基础	2	B	32	16	16	2										考试		
	21	雕塑基础	4	B	64	32	32	4										考查		
	22	动画概论与赏析	2	B	32	16	16	2										考试		
	23	三维造型基础	4	B	64	32	32		4									考试		
	24	动画场景设计基础	4	B	64	32	32		4									考试		
	25	中外艺术史	4	A	64	64						2	2					考试		
	26	中外动画史	2	A	32	32								2				考试		
		小 计		44		704	344	360												
	专业核心课	26	镜头设计	8	B	128	32	96			4	4							考查	
27		动画运动规律	4	B	64	16	48			4								考查		
28		三维动画造型	4	B	64	16	48			4								考试		
		三维动画基础	4	B	64	16	48				4							考查		

课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式	备注
					总学时	理论学时	实践学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	第九学期	第十学期		
必修课程		三维动画制作	4	B	64	16	48					4						考查	
		数字灯光渲染	4	B	64	16	48						4					考查	
	29	动画编剧	4	B	64	32	32			2	2							考试	
	30	原画设计	4	B	64	32	32				4							考试	
		剪辑与后期	4	B	64	16	48					4						考查	
	31	动画表演（动作捕捉）	4	B	64	16	48						4					考查	
	32	创意预演	4	B	64	16	48					4						考试	
	33	三维动画特效	4	B	64	32	32						4					考查	
	34	虚拟引擎应用	8	B	128	32	96							4	4			考查	
	35	数字雕刻	4	B	64	32	32							4				考试	
	36	数字绘景	4	B	64	16	48								4			考查	
	37	影视概念设计	8	B	128	32	96							4	4			考试	
	38	动画制片管理	4	B	64	48	16								2	2		考查	
	39	动漫授权与品牌管理	2	B	32	24	8									2		考查	
	小计		80		1280	416	864												

综合实践课程	40	实践	艺术动画短片创作	10	C	320		320					4	4	6	6			考查		
	42	工坊	商业动画项目实践	4	C	128		128									8		考查		
	43	毕业实习		5	C	160		160										20	考查		
	44	毕业设计论文		6	C	96		96									4	8	考查		
	小计				25		704		704												
课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式	备注		
					总学时	理论学时	实践学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	第九学期	第十学期				
选修课程	通用能力（任选8学分）			8		128	128														
	45	艺术语言与表达		2	A	32	32			2									考查		
	46	职业形象与礼仪		2	A	32	32				2								考查		
	47	产业前沿技术（光翼大咖谈讲座）		4	A	64	64			2	2	2	2	2	2	2	2		考查		
	48	新媒体与传播		2	A	32	32					2							考查		
	49	知识产权		2	A	32	32						2						考查		
	50	文化消费心理学		2	A	32	32							2					考查		
	51	营销与运营创新		2	A	32	32									2			考查		
	52	应用写作		2	A	32	32										2			考查	
	创作素养（任选8学分）			8		128	80	48													
	53	创意绘画		2	B	32	16	16					2							考查	
	54	影视音乐作品分析		2	A	32	32							2						考查	
	55	形体语言创作		2	B	32	16	16							2					考查	

	56	交互设计基础	2	B	32	16	16								2			考查		
	57	3D打印技术	2	B	32	16	16								2			考查		
	58	虚拟拍摄	2	B	32	16	16									2		考查		
	59	录音技术与声响艺术	2	B	32	16	16									2		考查		
	60	自媒体影像制作艺术	2	B	32	16	16									2		考查		
	61	民间艺术与非遗传承	2	A	32	32										2		考查		
课程类别	序号	课程名称	学分	课程类型	总学时分配			第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年		考核方式	备注	
					总学时	理论学时	实践学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	第七学期	第八学期	第九学期	第十学期			
选修课程		设计素养（任选6学分）	6		96	64	32													
	62	艺术采风	2	B	32	16	16					2						考查		
	63	动漫与国潮	2	B	32	16	16						2					考查		
	64	艺术创意	2	B	32	16	16							2				考查		
	65	衍生品设计与制作	2	B	32	16	16								2			考查		
	66	当代艺术鉴赏	2	A	32	32											2		考查	
	67	跨媒体设计与制作	2	B	32	16	16										2		考查	
		综合素养（任选4学分）	4		64	64														
	68	国家安全概论	2	A	32	32							2						考查	
	69	中国现当代文学	2	A	32	32								2					考查	
	70	传统文化与创新思维	2	A	32	32									2				考查	
71	建筑与城市文化	2	A	32	32										2			考查		

	72	影响世界的中国智造	2	A	32	32									2		考查	
	73	迷人的材料	2	A	32	32									2		考查	
		通识教育选修课程	8	A	128	128									2		考查	
		小 计	34		544	464	80											
		学时（学分）合计	239		4144	1796	2348											

说明：

1. A类课程为理论课程，B类课程为理实一体课程，C类课程为综合实践课程。A类和B类课程16学时计1学分，C类课程32学时计1学分；

2. 总学分239，合计总学时4144课时，其中通识教育课程分为必修课程与选修课程，合计学分55，合计学时数912课时，占比25.1%；实践学时2340课时，占比56.5%；

表6 实践教学安排表（单位：周）

序号	项目名称	内容与要求	学分	学时	开设学期	周课时
1	艺术动画短片创作	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：探索多样化的动画表现形式，创作不同风格的动画作品，学习各种风格化的艺术形式，并与动画结合，运用相关的动画制作软件将艺术风格呈现出来，引导学生将自己的创意通过短片的形式表达出来。 ● 教学要求：将风格化的艺术形式和动画技术结合，借鉴经典动画短片和民间艺术形式，汲取创作灵感，着重培养学生的审美能力和艺术化表达。 	10	320	第五、六、七学期	4
					八学期	6
3	商业动画项目实践	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：通过高品质的商业项目让学生掌握动画创意设计、动画制作流程中各个岗位的职业技能，主要包含动画原画创作、分镜设计、视觉预览、三维动画制作、动画制片与项目管理等。 ● 教学要求：将行业制作规范引入课程中，让学生具备良好的职业道德和敬业精神，熟悉岗位在生产流程中的作用，并将企业的第三方评价引入到教学评价中，达到行业标准的要求。 	4	128	第九学期	8
3	毕业实习	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：通过双向选择，进入相关行业企业实践，按照企业行业标准规范，结合学生实际情况，完成企业实践经历，培养学生实践能力、实现专业培养目标的重要实践教学环节。 ● 教学要求：学生在实习过程中，教师应引导学生了解实际工作过程中对于专业知识和个人素质的要求，与学生和企业双方深入沟通，了解实习的状态，通过多样化的形式做好学生实习记录。 	5	160	第四学期（8周）	20
4	毕业设计 与论文	<ul style="list-style-type: none"> ● 主要教学内容：要求学生在规定的选题范围内完成作品方案的构思、设计和制作全过程工作，以及毕业论文撰写，要求学生能综合运用五年所学的基础理论和专业知识，开拓思路，展现技能，做到设计理念新颖，技术处理方式符合实际，能够熟练运用艺术手段灵活表现作品，巩固所学专业知识和技巧。 ● 教学要求：通过学习和训练，学生能完成一部高质量作品，为毕业后走向社会和选择职业提供一定的依据和基础。 	6	96	第九学期（8周）	4
					第十学期（8周）	8

九、实施保障

（一）行企深度参与

专业协同上海市动漫行业协会（旗下 300 多家动漫企业）及行业典范企业联合签署战略合作协议共同确立联合育人的新型模式，全方位进行协同发展。目前已联合全国二十余家知名动漫公司及影视公司成立了高水平的“产业理事会”，指导专业全方位对接产业。目前与专业有深度合作的企业有：上海美术电影制片厂、中国动漫集团、SMG 炫动传播有限公司、上海河马动画设计有限公司、浦东文化和广播电视管理局、上海今日动画文化传播有限公司、上海幻维数码创意科技有限公司、上海米粒影视文化传播有限公司、杭州玄机科技股份有限公司、上海巨人网络科技有限公司、上海盛趣游戏、浙江中科视传科技有限公司等二十余家国内知名企业。“深化产教融合，双向发力助发展”成为保障专业全面发展的重要理念和路径。

行业协会凭借其强大的号召力帮助专业察觉行业生存状态、存在问题和发展前景，进一步进行合作企业的自主选择、跨界优化、有机集成，按照市场痛点和产业发展需求，布局 and 延展教学链，由此形成更为凸显的集群优势，精准完善专业核心课程，逐步形成教学的“团体标准”。

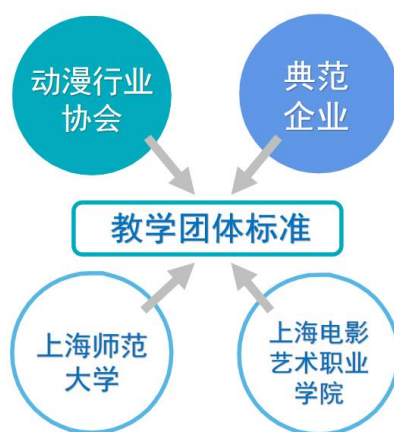


图 4 动画专业校行企联合办学保障教学质量

（二）创新育人载体

构建“制作+创作+运作”综合实训项目训练体系。以产业升级需求为导向，以学生未来发展为首要任务，依托“名厂·名片·名导”三融合为师生提供优质的实践平台，培养全产业链动画人才。坚持聚焦动画创意领域，植根传统文化土壤，兼具国际视野，以优质项目推进为线索，针对未来从事岗位的核心能力，构建“螺旋式上升的实训项目训练体系”。

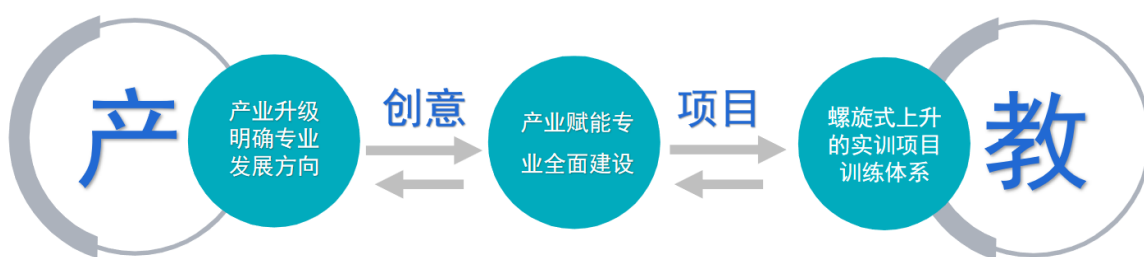


图5 动画专业产教双向发力的项目训练体系

依托工作室和真实项目培育人才。贯通专业在两校原有实训空间和校外实训基地的基础上，依托协会与典范企业合作建设高水平研发孵化工作室，以“创作、研究、设计、产业化”为发展理念，引进如数字虚拟人技术、视觉预演、动画制片等极具创造力和市场应用前景的新技术和新项目，强调以开放式创新创业的方式，致力于打造全过程的产业化平台，从而为学生搭建一个真实的实训环境，促进产教全方位、全流程深度融合。以工作室高端产教融合项目为契机，建设专业课程和教材，包含《视觉预演》《数字绘景》等，以及同步的线上课程和移动课堂。

上海师范大学建立的上海市水墨动画紧缺人才工作室与上海美术电影制片厂深度合作，传承水墨动画技术，培养创意人才，近年来共产出《三岔口》《鬃》《关雎》等优秀水墨动画短片。游戏设计实验室与盛趣游戏公司共建“功能性游戏开发实践基地”，旨在帮助学生走好毕业前的最后一公里，通过功能性游戏开发实践项目，将企业生产流程引入到实验环节，使学生在与企业教师共同研发、实践的过程中获取实战经验。

上海电影艺术职业学院影视动画专业参与过诸多能体现产业新工艺及最前沿技术的项目，如师生参与热映电影《我和我的祖国》和《银河补习班》的视觉预演部分、动画大电影《哪吒之魔童降世》《姜子牙》《阿凡提之奇缘历险》热播网剧《陈情令》的CG动画制作等，同时依托产业力量扶持和孵化了多个原创IP，并走向市场。专业从产业汲取能量的同时也用优质的教育资源反哺企业，形成双向发力赋能的共建模式。

（三）加强师资共享

构建学校、协会和企业“资源互补型”专业教师队伍，实施专职与兼职结合、学校教师与企业教师结合，具有国际专业视野，具备国内一流专业水准，熟知和把握行业现状及发展趋势，能根据专业实际情况，科学制定动画专业人才培养教学计划，并有效实施专业课程教学。

动画专业负责人由上海师范大学动画专业主任担任，副主任由上海电影艺术职业学院动画专业负责人担任，专职教师任职的基本要求是：

1. 具备研究生及以上学历或具有本专业技师以上资格证书，并在企业有不低于2年的实践经验。
2. 从事实践教学的主讲教师要有动画相关实践经验与技能证书。
3. “双师素质”教师（具备相关专业职业资格证书或企业经历）的比例要达到80%以上。
4. 专业教师与学生比例不低于1:25；校内实训基地进行的专业职业能力学习领域课程的企业兼职教师占上课教师总数的比例不低于15%，校外实训基地进行的专业职业能力学习领域课程的企业兼职教师占上课教师总数的比例不低于80%。

双师型教师组成以引进和自己培养为方式，其构成比例要合理。教师培养实施长期培养与短期培训相结合、进课堂提高与下企业锻炼相结合。

5. 兼职教师团队由上海市动漫行业协会会员单位及行业典范企业中的技术骨干担任，兼职教师的聘任由贯通联合教学质量保障小组确定。

表 7 跨界融合兼职师资团队一览表

项目教学内容	兼职教师	
	单位	职务
原画创作	上海动漫行业协会	秘书长
	上海今日影视文化科技有限公司	总导演
	上海炫动传播有限公司	制作部总监
视觉预览	上海惊浪文化有限公司	总经理、导演
	第三楼（中国）视效公司	创意总监
影视概念设计	红厂影视文化有限公司	联合创始人
	Double Negative 视效公司（英国）	创意总监
分镜头设计	法国太阳社	著名分镜师，签约画家
动画短片创作	上海美术电影制片厂	导演
	智间网络科技有限公司	创意总监
三维动画创作	腾讯研发部	动画指导
	上海画旅动画有限公司	联合创始人
虚幻引擎应用	盛趣 UE4 引擎部门	经理、研发总监
动画制片与项目管理	上海美术电影制片厂	副厂长、制片人
	上海美术电影制片厂	执行制片人
动画编剧	原上海美术电影制片厂	导演
	米粒影业	导演、编剧

（四）优化教学设施

1. 校内实训基地

动画专业拥有包括基础美术实训室、动画教学教室、漫画创作工作室、动画创作工作室、动画捕捉实训室等一大批专业级教学实践设施，其中上海师范大学成立了水墨动画工艺紧缺人才创新工作室，该项目通过数字水墨动画的创作实践探索新一代水墨动画的人才的培养，解决水墨动画人才青黄不接和新时代水墨动画创作的创新问题。目前完成了三期，和上海美术电影制片厂水墨动

画专家协同培养了 15 位左右掌握数字水墨动画创作的人才，工作室的学生先后进入上海美术电影制片厂、哔哩哔哩（B 站）、网易等知名企业。工作室创作完成了《鱻》《关雎》两部作品，先后获得厦门国际动漫节“金海豚”动漫游戏作品大赛最佳动画短片银奖和“五十六个月亮西部大学生动漫节”文化贡献奖，入围韩国首尔国际动画节。工作室负责人赵贵胜副教授在光明日报刊发《水墨动画与中国意境》理论文章，先后被《人民周刊》、学习强国、求是网、人民网、中国社会科学网等平台转载。

实训室、实验室的建设本着让学生在实训中进一步掌握专业技能，提高学生适应职业岗位的能力，缩短从学校教育到实际工作岗位的距离。上海电影艺术职业学院依托“校中企、校企共建工作室、研发孵化工作室”的格局，以深度融合为导向，结合人才培养模式的特点，以整合资源，促进优质资源共享，提高资源使用效益和服务水平为目的，着力构建现代化、职业化、开放式、生产性的实训环境。按照本专业相关企业的实际生产流程配备实训设施，实施情境实践教学，承担各类动画项目实训课（部分为生产性创收项目）、顶岗实习、毕业综合训练等教学任务。贯通专业同时拥有一批与动画行业内骨干企业共建的校外实训基地及学生实习基地，实训基地依据教学和产业双重要求配置教学设施。

表 8 校内实训资源情况表

序号	名称	使用面积 (m ²)	工位数	主要功能	对应岗位	对应课程	位置
1	基础美术实训室	100	60	素描、速写造型训练，色彩训练	原画设计师、分镜设计师、影视概念设计师	绘画基础 动画速写 原画创作 影视概念设计	上电
2	炫影动画工作室	72	40	校企合作实际项目制作（三维动画制作、艺术动画创作、短片创作）	动画原画师、分镜设计师、三维建模师、三维渲染师、三维动画师、后期合成师	动画运动规律 动画表演 三维角色动画 动画项目实践	上电
3	华光之翼研发孵化工作室（虚拟增强）	72	20	校企合作公司实际项目制作（数字虚拟人设计方向）	视觉预览师、虚拟现实制作、3D 引擎制作	视觉预览 动画项目实践	上电

序号	名称	使用面积 (m ²)	工位数	主要功能	对应岗位	对应课程	位置
	研发方向						
4	炫影动漫 研发工作室 (原画 设计方 向)	72	40	校企合作公 司实际项目 制作(角 色、场景原 画设计方 向)	原画设计、影视 概念设计	原画创作 影视概念设计 动画项目实践	上电
5	Wings 新媒体包 装工作室	72	30	校企合作公 司实际项目 制作(数字 绘景方向)	数字绘景、影视 合成	数字绘景 剪辑与后期	上电
6	壹点视效 工作室	72	20	校企合作公 司实际项目 制作(剪辑 与后期方 向)	剪辑师、影视后 期与合成	剪辑与后期	上电
7	数字动画 综合实验 室(1) (2) (3)	100	34	教学实践	无纸动画、三维 动画师	三维建模、三维 角色动画、三维 特效、无纸动画	上师大
8	水墨动画 紧缺人才 实验室	70	14	教学实践	水墨动画	动画短片创作	上师大
9	定格动画 实验室	70	14	教学实践	定格动画	定格动画	上师大

2. 校外实训基地

两校充分利用各校的地理和位置优势,依托动漫行业协会和上海数各大知名影视公司、动漫游戏骨干企业建立了紧密的校企合作关系,积极与企业合作开展多种模式的实习实训。为使校企能持续、长久、深度合作,实现校企“双赢”,两校将建立完善的组织机构和科学的运行机制。试行“现代学徒制”以及工学结合、工学交替的人才培养模式,从而实现教学环境与职业环境、教学过程与工作过程的有效对接。如著名游戏企业盛趣公司与上海师大合作建成校园功能性游戏开发实践基地,并形成长期合作机制。发挥盛趣公司游戏、新文创、新媒体等大平台和上海师大学科融合交叉和教育学科见长的优势,基于“功能性游戏开发实

践基地”共同研发系列游戏产品；探索研发、培育市场和形成有社会影响的社会服务合作模式和教育创新举措，同时推进课程共建、人才交流、教学实践、作品转化等方面的深入合作，提升复合应用型人才培养质量。

表9 校外实训基地列表

序号	合作单位全称	实训内容与方式
1	上海美术电影制片厂	学生顶岗实习、教师顶岗实践
2	SMG 上海炫动传播股份有限公司	学生顶岗实习、教师顶岗实践、红色文化实践创作基地、校企文创共建基地
3	上海河马动画设计有限公司	校外实习基地
4	上海今日动画影视文化有限公司	学生顶岗实习、教师顶岗实践、校企文创共建基地
5	浦东文广局	校外实习基地、红色文化实践创作基地
6	巨人网络	学生顶岗实习
7	米粒影业	学生顶岗实习、校企研发基地
8	上海智间网络科技有限公司	学生顶岗实习、校企研发基地
9	盛趣游戏	学生顶岗实习、校企研发基地
10	上海米哈游网络科技股份有限公司	学生顶岗实习
11	上海维塔士电脑软件有限公司	学生顶岗实习
12	上海惊浪文化传播有限公司	学生顶岗实习、教师顶岗实践、校企文创共建基地
13	上海漫行文化传播有限公司	校外实习基地
14	上海漫铠动漫科技有限公司	学生顶岗实习
15	上海派圣影视科技有限公司	学生顶岗实习、教师顶岗实践、校企文创共建基地
16	上海魔法科技有限公司	学生顶岗实习、校企联合研发工作室

（五）完善教学资源

1.教材选用基本要求

教材是传播知识的载体，是不断提高课堂教学质量的前提，是培养优秀人才的重要保证。本专业教材选用应具备科学性、先进性、合理性、适用性。必须坚持择优选用原则，确保高质量、有特色教材进课堂，保证教学质量。具体选用过程中要注意以下几方面的问题。

（1）建议选用近五年出版的教育部“十三五”国家规划高职高专教材，或

高水准的校企联合开发、编写的新型教材，如校本教材《影视概念设计》《创意预演》《数字绘景》《动画制片》。

(2) 选用的教材必须适用性强，能体现学科理论发展的要求和社会经济发展的需要；有利于培养学生的综合素质和能力，符合学生个性发展及毕业求职的需要。

(3) 根据贯通专业课程需要并结合教师的实际情况，鼓励和提倡有选择地选用国外优秀教材，包括国内影印版或国外原版。

(4) 教师应开放式遴选使用教材，选用 1 本主要授课教材，选用多本辅助教材用于教学。根据教学需要，在征得教学单位及教务处同意后，部分课程可选用教师自编讲义或企业培训教材。

(5) 鼓励依托行业龙头企业丰富的项目资源，将教学平台与企业生产项目有选择性地、分层次地进行对接，将企业的优质资源通过真实项目教学包的形式具体呈现在教师、学生面前，进行专业教学资源库建设。

(6) 建议在前期以动画专业为主的校企协同育人基础上，依托更为多样性的项目资源，如动画大电影、全息舞台剧、VR 和 AR 动漫创作、线上线下动漫形象授权创作等项目辐射相关专业。

(7) 本专业教材选定后，原则上不允许变更，如确实需要变更，须经过教学处评审，报学校教学指导委员会核准通过后，方可改用新教材；专业开设课程的教材选定后，未经专业中心主任同意批准，不得随意选用或更改已选用的教材，包括教师本人主编或参编的教材，如专业中心主任同意更改已选用的教材，需要履行教材选用审批表的手续及更改选用教材的充分论证。

2. 教学内容的选择要求

教学内容的选择要考虑到课程体系的完整性，知识内容的全面性，也要考虑到学生成长、社会发展和职业发展等因素，既要满足动画创作中的艺术性和创造性需求，又要考虑项目制作中的实际工作需求。与系统化的知识讲解不同，实战项目中所涉及的知识点是分散的、有代表性的，因此，教学内容应以项目过程为主线，将若干环节的知识点穿插起来。教师结合课程理论知识和教学计划制定出重点明确、详实具体、切实可行的“项目方案”。这个方案包括项目的内容、步骤、方法、评价标准、项目时间等。以《商业动画项目实践》课程内容设计为例，

校企合作公司提供制作要求、制作周期及制作标准，教师根据需求将项目分解为若干子项目，设计课程教学内容。

（1）运用云平台对接企业优质资源

动画专业与产教融合企业一直在探索基于全电脑制作的动画制作标准流程与规范，对接龙头企业（今日动画）自主研发的动漫资源平台的开发（教学资源转化）。此平台以数据交换格式的开发为手段，探索有效的实践教学与企业生产对接模式，通过迅速发展的云技术、流媒体等网络技术，将教学平台与企业生产数据中心有选择性地对接，将企业的动画库资源具体地呈现在教师、学生面前，建成基于信息化的实践教学与企业生产对接管理系统。

（2）充分利用“网络+”，有效扩大教学资源

动画专业非常重要“网络+”建设，丰富的信息资源和方便的获取方式是信息化的内容和实质。因此，建设丰富的教育教学信息资源是校园网络建设的核心内容。根据教育部对教学资源建设的总要求，结合本校实际，走自主开发和积极引进相结合的道路。借助互联网等新媒体平台，将丰富的教育教学资源收集下载，如多媒体素材、课件、教案、论文、试题、应用软件等资料，然后分门别类地进行筛选、整理、汇总，最后在专业服务器上发布。这样不仅可以借助于网络技术和网上丰富的免费教学资源，快速有效地丰富专业的教学资源库，解决传统教学环境下教学资源缺乏的问题，而且还可以避免对教育的重复投入，节省办学经费，提高办学效益。

（六）深化教法改革

对实施教学应采取的方法提出指导建议，指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生学习基础、教学资源等，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。坚持学中做、做中学，倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，大力开展启发式、讨论式、参与式教学。鼓励信息化技术在教育教学中的应用，改进教学方式。

（七）变革学习评价

参照两校共同制定的《高本贯通培养教学评价与质量考核制度》要求，教学评价以促进学生专业能力发展和社会适应力提升为准则，在学院的教学质量监督运行机制下，采用学校评价、企业评价和第三方评价相结合的方式，实施过程化、多元化、整体性教学评价。评价形式由学生自评、项目组互评、教师与企业专家

评价及行业协会等专业团体组织评价共同组成。所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。

评价体系包括：笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、岗位绩效考核、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相合的形式进行。根据课程性质将程分为 A、B、C 三类，并形成相应的评价标准

1. 形成性评价：适用于 A 类课程，这一类是理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分，由专业教师组织考核。

2. 实践技能考核：适用于 B 类课程，属于理论与实践相结合的课程。根据应聘岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3. 项目实施技能考核：适用于 C 类课程，主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4. 岗位绩效考核：在企业中开设的课程，如顶岗实习等，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5. 技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，根据竞赛所取得的成绩作为学生评价标准，并计入学生专业课程的学分。

（八）加强质量管理

教学质量引入第三方评价体系，遴选上海市动漫行业协会里龙头骨干企业中的产业大师成立固定的专家理事会团队，制定完善的理事会章程和运作机制，协助专业在人才培养方案、教学计划、教学内容、考核评价等多方面进行把关，确保专业课程体系在方方面面符合产业当下即未来的发展方向。本专业的毕业标准也将由行业何理事会共同认定。（下图为专家理事会成员名单）

表 10 专家理事会成员名单

序号	单位与职务	研究指导方向	代表作
1	上海市动漫行业协会主任、上海市文化创意产业促进会理事、上海市文化产教联盟副秘书长	动画编剧	哪吒传奇
2	中国动漫集团党委书记、董事长、沉浸式交互重点实验室主任	红色文化与国漫创作	《网络时代的文化思维》《中国和平崛起中的文化使命》等二十余部著作
3	上海美术电影制片厂厂长	国漫动画创作及 IP 形象开发	大耳朵图图、火焰山
4	上海美术电影制片厂副厂长	国漫动画创作、制片	天书奇谭
5	上海今日动画影视文化传播有限公司总经理、导演	动漫形象海外合作渠道开发、动画创作、动漫 IP 授权	中华小子、百变马丁
6	Base FX 副总裁	影视后期制作的工业化流程及人才培养路径	捉妖记、变形金刚 4
7	橙视觉 Orange VFX 视效总监	电影视觉效果创意	流浪地球
8	Comics Lab 疯蚁漫画 联合创始人	影视概念设计、影视分镜设计	长安十二时辰
9	上海惊浪影视文化传播有限公司总经理	影视实时预演、虚拟制片	银河补习班、我和我的祖国
10	上海腾讯科技预研中心动画指导	AI 虚拟人技术	虚拟人“Siren”
11	盛趣游戏中台 ue4 引擎部负责人，兼项目总监	当下主流引擎开发	仙剑奇侠传、古剑奇谭
12	上海捌斤科技有限公司 执行总裁 现任 CEO	游戏美术概念设计	剑灵
13	北京大学软件与微电子学院数字艺术系教授，顶级杂志《幻想艺术》出品人	影视及动画概念设计	三毛流浪记、哪吒传奇
14	中国美术学院上海设计分院院长	人工智能与艺术设计理论研究	《设计艺术教育方法论》《包装设计教程》等学术专著 7 部
15	中国网+视讯中国 影视制作部制片主任	影视后期制作	张纪中版《西游记》、精忠岳飞
16	著名动画人，上海漫行文化传播有限公司创始人	动画创作、衍生品设计	刀刀 IP
17	上海智间网络科技有限公司 CEO	抖音等新媒体动画短片创作	萌芽熊 IP
18	游族网络股份有限公司 IP 运营总监	ACG 领域动漫 IP 的孵化与运营	运营《三体》《权游》IP

1. 校行企联合制定专业教学质量保障、监控与评估方法及实施细则。对专业定位、办学思路、人才培养目标、课程设置、管理评审、教学评估以及教学质量监控机构、责任人及职责等予以明确规定，建立对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等全方位、分层次的质量管理体系。

2. 校行企联合建立完善的看、听课制度，建立由业内专家、学生、同行等组成的不同层次的立体监控体系，对教学过程进行有效监督。联合教学督导组定期进行全面的教学质量检查与评估。

表 11 联合教学质量保障小组配备情况表

主要模块	贯通课程负责人		
	上海师范大学	上海电影艺术职业学院	动漫行业协会
通识教育课程	陈劲松、嵇小庭	叶金梅	-
专业基础课程	陈劲松、夏已洋	包文君、李薇	冯涛
专业核心课程	陈劲松、赵贵胜、王浩宇	赵志超、查筱菲	邓昕
综合实践课程	王韦予、张熙闵	李薇、向曼	王含璟
专业素养课程	赵娴、倪莉	王晓丽、赵志超	王华强

3. 两校进行优质教学资源共享共建，一是实践教学资源的共享共建，两校拥有教学功能互补的实践教学基地，满足了不同的实践教学需求；二是优质师资的共享共建，充分发挥两校学科型、应用型的教学优势，培养出专业功底扎实、实践经验丰富的复合型人才。

十、毕业要求

本专业学生前 3 年按上海电影艺术职业学院学生学籍管理规定，由上海电影艺术职业学院对学生进行管理与服务。在籍学生学完教学标准规定的全部课程，修满规定的学分，德、智、体、美、劳达到培养目标的要求，准予毕业，可获得专科（高职）毕业证书。

学生入学 1 年后由上海电影艺术职业学院组织考核，对不符合“高本贯通”考核要求的学生，予以转入上海电影艺术职业学院影视动画专业或相近专业学习，不再进行“高本贯通”培养；学生修满教学计划所设定的前 3 年课程、学习成绩合格，满足上海电影艺术职业学院规定的学生毕业条件，可获得专科（高职）毕业证书；在完成高职段学业后的毕业要求及由上海师范大学公共外语部和计算机

部最终确定的英语等级和计算机等级要求，并通过“专升本”考试后，可进入上海师范大学动画专业进行本科段学习。

在有效修业年限内修完规定的课程及 239 学分，通过毕业资格审查可获得本科毕业证书。毕业时符合学位授予条件的，授予设计学学士学位。