

专业负责人：闫斌

教学副院长：董晶颖

教务处长：王义文

教学副校长：

# 培 养 方 案

## 一、专业简介：

动画专业设立于 2006 年，学科设置适应现代影视动画需要，教学内容包括各类型影视动画设计基本知识和专业技能，全面解读中外动画产业发展状况，并掌握互联网及其它新媒体设计的基础理论知识和制作技法，培养学生具备较高创新思维能力和创作实践能力。本专业强调建立更高动画艺术素质的基础上，重视动画技术在更多领域中的应用价值，为影视部门、广告、网络等媒体平台的制作岗位培养能从事原画设计、电脑动画设计、影视动画制作与编导、动画创意设计等工作的高级专业型人才。本着“服务学院、服务理工、服务地方”为发展建设宗旨，一方面结合区域优势，打造服务于海洋文化和中俄日韩自贸区的特色专业；另一方面逐步确立以新文科研究背景下的数字媒体、虚拟现实 AR、VR 元宇宙乃至最终为人工智能大设计服务为发展目标。

## 二、学制：四年

三、毕业条件：修满 154.5 学分（其中理论教学 130.5 学分，实践教学 24 学分）准予毕业。

四、授予学位：艺术学 学士

五、专业方向：动画

## 六、培养目标：

培养德、智、体、美、劳全面发展合格的社会主义接班人，自觉践行社会主义核心价值观。具有广泛的人文社科知识、深厚的专业基础知识和扎实的专业知识；良好的认知能力、创新创业意识、政治素养及团队协作精神。能在影视动画与游戏制作团队、动画应用机构、动画传播企事业单位从事动画策划、动画创作、动画推广等工作；以及在专业领域中从事创新、创业与研究工作的应用型高素质专业人才。

1. 具有正确的人生观、价值观与世界观，主动践行社会主义核心价值观；具有良好的人文素质、艺术修养和审美能力。

2. 理解动画、漫画、游戏设计领域相关的艺术、技术背景知识，掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识，具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构。

3. 具备一定的创新创业，跨界融合的协作能力。能在影视动画与游戏制作团队、动画应用机构、动画传播企事业单位从事动画策划、动画创作、动画传播、运营或管理的应用型专业人才。

4. 具备一定外语应用、资料检索与分析专业写作方面的能力；具备一定的组织管理、沟通交流以及团队合作能力。

## 七、毕业要求：

毕业生应获得以下几方面的知识与能力：

1. 具有人文底蕴、科学精神、职业素养和社会责任感，了解国情社情民情践行社会主义核心价值观；

1.1 具备社会学、自然科学、人文艺术等学科的基础的知识和理论，形成正确的世界观、人生观和价值观，具备坚定的社会主义理想信念；

1.2 职业担当与大局意识。学生能够运用所学服务社会、为民众和国家的发展贡献自己的力量。运用所学专业知识和能力，为经济、社会发展服务。

2. 具有扎实的基础知识和专业知识，掌握必备的研究方法，了解本专业及相关专业及相关领域最新动态和发展趋势；

2.1 能够应用社会科学、美学、艺术学的基本原理，分析和表达动画创作原理问题；

2.2 能够运用文献资料、数字软件和角色造型等动画的专业知识，研究分析复杂的动画设计问题，并获得有效结论。

3. 具有批判性思维和创新能。能够发现、辨析、质疑、评价本专业及相关领域现象和问题，表达个人见解；

3.1 有批判精神，具有独立思考、分析问题的能力；

3.2 有创新能力，能够根据本专业和相关领域的现象、趋势，发展、创新自身专业领域的能力。

4. 具有解决复杂问题的能力。能够对本专业领域复杂问题进行综合分析和研究，并提出相应对策或解决方案；

4.1 能够针对动画设计过程中存在的问题，确定设计目标提出有效的解决方案；

4.2 动画设计满足社会功能需求的制作及工艺流程，并能够在动画创作实施过程中体现创新意识。

5. 具有信息技术应用能力。能够恰当应用现代信息技术手段和工具解决实际问题；

5.1 能够运用图书馆等资源进行文献检索和资料查询获取专业信息知识，能够选择现代工具和信息技术工具用于解决专业复杂设计问题；

5.2 能够开发、使用恰当的技术、资源和工具用于解决专业复杂设计问题，能够运用恰当工具与资源对专业复杂设计问题进行分析、设计与模拟，并能够理解其局限性。

6. 具有较强的沟通表达能力。能够通过口头和书面表达方式与同行、社会公众进行有效沟通；

6.1 能够通过撰写报告、口头陈述等方式，清晰表达动画设计问题，切题发表自己见解或提出建设性意见；

6.2 至少掌握一门外语，具备开阔的国际视野，了解动画设计学科发展趋势，能在跨文化背景下与业界同行及社会公众进行沟通和交流。

7. 具有良好的团队合作能力。能够与团队成员和谐相处，协作共事，并作为成员或领导者在团队活动中发挥积极作用；

7.1 具有健康体质和能正确处理心理问题的能力；

7.2 能在多学科背景下，通过团队合作完成所承担的任务，理解团队工作的关联性和制约性，并能够针对具体问题采取适宜的应对策略，具有一定工程思维和组织多学科团队的能力。

8. 具有国际视野和国际理解能力。了解国际动态，关注全球重大问题，理解和尊重世界不同文化的差异性和多样性，积极参与国际交流与合作；

8.1 了解国际动态，关注全球性问题，理解和尊重世界不同文化的差异性和多样性；

8.2 能够分析动画项目对全球、经济、环境和社会背景的影响，明确设计师责任；能够理解应承担的责任，具有社会责任感。

9. 具有终身学习意识和自我管理、自主学习能力，能够通过不断学习，适应社会和个人可持续发展；

9.1 具有自我职业规划的能力，能够通过不断自我学习了解本专业未来发展趋势，并不断提高完善自己的能力；

9.2 具备自主学习和终身学习的能力。有不断学习和适应社会发展的能力。能够根据个人和社会发展情况，不断提升完善个人能力，在视野、知识、技能多维度的发展、健全人格、修养，提升业务能力。

## 八、毕业要求对培养目标的支撑矩阵

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4
毕业要求 1 具有人文底蕴、科学精神、职业素养和社会责任感，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观	√			√
毕业要求 2 具有扎实的基础知识和专业知识，掌握必备的设计方法，了解本专业及相关领域最新动态和发展趋势		√	√	
毕业要求 3 具有批判性思维和创新能力。能够发现、辨析、质疑、评价本专业及相关领域现象和问题，表达个人见解			√	√
毕业要求 4 具有解决复杂问题的能力。能够对本专业领域复杂问题进行综合分析和研究，并提出相应对策或解决方案		√	√	

毕业要求 5 具有信息技术应用能力。能够恰当应用现代信息技术手段和工具解决实际问题			√	√
毕业要求 6 有较强的沟通表达能力。能够通过口头和书面表达方式与同行、社会公众进行有效沟通			√	√
毕业要求 7 具有良好的团队协作能力。能够与团队成员和谐相处，协作共事，并作为成员或领导者在团队活动中发挥积极作用			√	√
毕业要求 8 具有国际视野和国际理解能力。	√			√
毕业要求 9 终身学习具有终身学习意识和自我管理、自主学习能力，能够通过不断学习，适应社会和个人可持续发展			√	√

九、主干学科：电影学、戏剧学

十、主干课程：动画概论、动画剧本写作、动画故事版设计、动画原理、动画设计、三维制作 I、三维制作 II、非线性编辑

### 十一、课程框架与学分占比

课程模块	必修/选修合计							占总学分比例
	必修			选修		学时 (周数) 合计	学分 合计	
	门数	学时 (周数)	学分	学时	学分			
通识教育课程	18	618	40	150	7.5	768	47.5	30%
学科基础课程	9	368	23			368	23	15%
专业教育课程	12	720	45	240	15	960	60	39%
实践教学（集中）	9	36W	24	—	—	36W	24	16%
合计	48	1706+36W	132	390	22.5	2096+36W	154.5	
必修、选修课程占课内教学总学时（学分）比例	—	81%	85%	19%	15%	100%		
实践（含实验）教学环节占总学分比例	18%							
第二课堂	≥7 学分							

### 十二、教学进程安排：

- 1.教学进程表见表一；
- 2.实践性教学环节安排表见表二；
- 3.第二课堂见表三；
- 4.总周数分配表见表四；
- 5.学历表见表五；
- 6.符号说明见表六

表一：

## 教 学 进 程 表

课		程		学 分	门 数 门 次	集 中 考 试	学 时 分 配				学 期、周 数、周 学 时 数								
性 质	课程编号	课 程 名 称	总 计				讲 课	实 验	上 机	实 践 、 创 新 、 案 例 翻 转	一	二	三	四	五	六	七	八	
											14	15-1 8	15-1 6				8	0	
种 类		U123023TW01 R2	计算思维与信息基础	2	1/1	1	32	28			4		2×14						
		U120223TW02 R2	高等数学（二）	3	1/2	2	48	48					3×16						
		自然科学类小计		5	2/3	3	80	76			4		5						
	人 文 、 社 科 类	U127523TW01 R1-3	大学英语-I、II、III	3+3+2	1/3	1,2	128	96			32	4×12	4×12	2×16					
		U120323TW01 R1-4	体育-I-IV	2	1/2		22	22			(122)	2	2	2	2				
		U120623TW01 R1	军事理论	2	1/1		36	28			8		2×14						
		U120623TW02 R1	军事技能训练	2	1/1							2 周							
		U120123TW01 R1	思想道德与法治	3	1/1		48	32			16	3×11							
		U120123TW03 R3	马克思主义基本原理	3	1/1		48	32			16			2×16					
		U120123TW02 R2	中国近现代史纲要	3	1/1		48	32			16		2×16						
		U120123TW04 R4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	1/1		48	32			16				3×11				
		U120123TW05 R6	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	1/1		48	32			16						3×11		
		U120123TW06 R0	形势与政策	2	1/1		48	32			16	2×4	2×4	2×4	2×4				
		U126023TW01 R4	创新创业基础	2	1/1		32	22			10				2×11				
		U120623TW03 R1	心理健康教育	2	1/1		32	24			8	2×12							
		人文、社科、经管类小计		35	12/15		538	384			154	13	12	8	9	0	3	0	0
		通识必修小计		40	14/18		618	460			158	13	17	8	9	0	3	0	0
	通 识 任 选	全校通识任选课共分：科学探索与技术创新【简称 A 类】、社会研究与当代中国【简称 B 类】、文明对话与世界视野【简称 C 类】、研究学习与实战体验【简称 D 类】、艺术创作与审美体验【简称 E 类】等五类。 1、所有本科生选课时间为 2-7 学期，每学期可选 1-2 门； 2、本科在校学生（除艺术类专业和工业设计专业学生以外）本科学习期间 E 类为必选，在 A、B、C、D 类任选课组中任选 4 门，7.5 学分； 3、艺术类专业和工业设计专业学生，本科学习期间在 A、B、C、D 类任选课组中任选 5 门，7.5 学分； 4、第四学期始未通过大学英语四级的在校本科生建议选修 C 类任选课组中的《大学英语四级强化》。详情参阅《哈尔滨理工大学全校性通识选修课选修指南》。																	
		通识任选小计		7.5	5/5		150	150					2	2	2	2	2		
		通 识 课 合 计		47.5	19/23		768	610			158	13	19	10	11	2	5		

续表一：

教 学 进 程 表

课 程		学 分	门 数 — 门 次	集 中 考 试	学 时 分 配					学 期、周 数、周 学 时 数								
					总 计	讲 课	实 验	上 机	实 践、 翻 转、 创 新、 案 例	一	二	三	四	五	六	七	八	
										14	16	16	16	16	16	8	0	
种 类	学 科 基 础 课	课程编号	课 程 名 称															
		U128123XN01R1	动画概论	2	1/1	1	32	32				3×11						
		U128123XN02R1	动画速写	3	1/1		48	16			32	12×4						
		U128123XN03R1	设计素描	3	1/1		48	16			32	12×4						
		U128123XN04R1	设计色彩	3	1/1		48	16			32	12×4						
		U128123XN05R2	动漫设计思维训练	2	1/1		32	16			16		4×8					
		U128123XN06R3	商业摄影及摄像	2	1/1		32	16	16				4×8					
		U128123XN07R2	中外设计史	2	1/1	1	32	32					4×8					
		U128123XN08R2	视听语言	3	1/1		48	16			32		8×6					
		U128123XN09R4	非线性编辑	3	1/1		48	16			32			12×4				
		学 科 基 础 课 程 小 计			23	9/9		368	176	16		176	15	8	4	12	0	0
		U128023ZN01R1、4	专业导论	0			(16)				4×1			4×3				
		U128123ZN01R3	动画剧本写作	2	1/1		32	16			16			4×8				
专 业 教 育 课 程	专 业 必 修 课	U128123ZN02R3	动画故事板设计	3	1/1		48	16			32			12×4				
		U128123ZN03R3	动画原理	4	1/1		64	24			40			12×6				
		U128123ZN04R3	角色设计	3	1/1		48	16			32			12×4				
		U128123ZN05R4	三维模型制作	4	1/1		64	24			40				12×6			
		U128123ZN06R5	二维动画制作	5	1/1		80	24			56					16×5		
		U128123ZN07R5	三维材质灯光渲染技术	4	1/1		64	24			40					16×4		
		U128123ZN08R6	漫画设计	3	1/1		48	16			32						12×4	
		U128123ZN09R6	后期合成	4	1/1		64	24			40						16×4	
		U128123ZN10R6	三维动画制作	3	1/1		48	16			32						12×4	
		U128123ZN11R7	动画短片创作	5	1/1		80	24			56							20×4
		U128123ZN12R7	游戏美工	5	1/1		80	24			56							20×4
专 业 必 修 课 小 计			45	12/12		720	248			472	4	0	16	16	16	16	20	

# 教 学 进 程 表

6

表二：

## 实践性教学环节

号 序	课程编号	名 称	内 容	学期	周数	学分	次 数	场所/性质
1	U128123SN01R2	认识实习	三维动画理论认识； 认识影视、动画、游戏工作流程	2	2	2	1	
2	U128123SN02R2	专业写生	专业写生	2	2	2	1	校外/省外
3	U120423SW04R4	工程训练	了解机械制造的一般过程及机械制造的基本工艺知识；了解简单零件加工方法；培养劳动观点、创新精神和理论联系实际的科学作风。	4	1	1	1	校内工程训练中心
4	U128123SN03R3	课程设计 (或课程实践)	角色及场景设计	3	2	2	1	
5	U128123SN04R5		游戏美工设计	5	2	2	1	校内
6	U128123SN05R6		游戏动画设计	6	3	3	1	校内
7	U128123SN06R7	高阶综合性实践	专业实习	7	8	4	1	校内/校外
8	U128123SN07R8	毕业论文 (设计)	毕业设计(论文)	8	16	8	1	校内/校外
	合 计				36	24	8	

表三：

## 第二课堂

序号	模块类别		属性	学分	备注
1	大学生就业指导		必修	1	16 学时（第 6 学期开设）
2	思想政治素养			1	
3	社会责任担当			1	
4	实践实习能力			1	
5	创业创新能力			1	
6	文体素质拓展		任选	2-6	
7	菁英成长履历				
8	技能培训认定				

第二课堂设置 7-11 学分，7 学分为合格线。1-5 模块为必选模块，必修学分不得低于 7 学分，劳动教育不低于 0.5 学分，思想政治素养学分不得低于 1 学分；6-8 模块为任选模块，美育教育不低于 0.5 学分，任选学分不得低 2 学分。其具体内容详见“第二课堂成绩单”学分认定细则(暂行)。

表四：

## 总周数分配(表内为周数)

学 期	理论教学	课程设计	工程训练	认识实习	电工电子实习	技能训练	创新创业实践	生产实习	高阶综合性实践	考 试	军事技能训练	入学教育	毕业教育	毕业设计	运动会节假日	合 计
一	14									1	2	1			1	19
二	16			2						1					1	20
三	16	2								1					1	20
四	16		1							1					1	19
五	16	2								1					1	20
六	16	3								1					1	21

七	8								8	1					1	18
八										1			1	16	1	18
九																
十																
总计		7	1	2					8	7/9	2	1	1	16	8/10	155

表五：

## 学 历

学 年	学 期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	一	—	○	★	★	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	：	：	：	：	：	：
	二	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	♥	♥	：	：
二	三	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	※	※	：	：
	四	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	×	：	：	：
三	五	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	※	※	：	：
	六	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	※	※	※	—
四	七	□	□	□	□	□	□	□	□	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	—	—	—	—
	八	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	√	+	—	—
五	九	□	□	□	□	□	□	□	□	□/⊕	□/⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	√	：
	十	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	√	+	—	—

注：九、十学期为五年制建筑学专业专用栏，建筑学专业应按照专业实际情况修改第七、八学期学历设计。其他专业应删除第五学年的两行。

表六：

## 符号说明

□	理论教学	※	课程设计	—	空
♥	认识实习	△	生产实习	：	考 试
×	工程训练	*	毕业设计	★	军事技能训练
○	入学教育	+	毕业教育	⊕	高阶综合性实践
◆	电工电子实习	◎	技能训练	√	运动会、节假日
=	假 期	⊙	外地教学	■	创新创业实践



十三、课程体系对毕业要求的支撑矩阵

毕业要求  课程名称	毕业要求 1 具有人文底 蕴		毕业要求 2 具有扎实 的基础知识和专业 知识			毕业要求 3 具有 批判性思维和创 新能力		毕业要求 4 具有解决复杂问 题的能力		毕业要求 5 具有信息 技术应用能力			毕业要求 6 具有 较强的沟通表达 能力		毕业要求 7 具有 良好的团队合 作能力		毕业要求 8 具有 国际视野和国 际理解能力		毕业要求 9 具有 终身学习意识 和自我管理、自 主学习能力	
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	7.1	7.2	8.1	8.2	9.1	9.2
高等数学	√		√					√												
计算思维与信息 基础课程						√							√						√	
大学英语-I、 II、 III				√										√						
体育-I-IV																√				
军事理论	√	√																		√
军事技能训练	√																			
思想道德与法治	√	√						√									√			
马克思主义基本 原理		√							√						√					
中国近现代史纲 要		√																	√	
毛泽东思想和中 国特色社会主义 理论体系概论		√										√								
习近平新时代	√													√						
形势与政策	√	√																		

创新创业基础	√										√					√				
心理健康教育	√																			
中国特色社会主义思想概论		√																		√
动画概论			√				√							√						
动画速写			√																	
设计素描				√									√							
设计色彩			√						√											
设计思维						√					√									
商业摄影及摄像			√		√									√				√		
中外设计史							√						√							
动画故事板设计				√							√									
动画原理						√								√						
角色设计				√																
场景设计				√				√							√					
视听语言			√						√					√			√			
非线性编辑						√							√							
三维制作 I				√																
二维动画设计				√								√								
三维制作 II						√														√
定格动画				√					√											
漫画设计					√												√		√	
后期合成					√								√				√			
CG 插画							√													

三维动画制作					√					√									√	
动画设计						√														
游戏美工			√				√							√					√	
动画影片读解																				
动画剧本写作				√									√				√			
投资理财			√						√											
信息检索与应用						√					√									
Zbrush					√									√						
网页设计							√						√							
海洋工程概论				√							√									
大学语文						√								√						
动画软件基础				√														√		
卡通塑形				√				√							√					
国际经济与贸易			√							√				√			√			
网络营销						√							√							

课程体系拓扑图

哈尔滨理工大学荣成学院艺术系动画专业课程拓扑图

