

# 普通高等学校本科专业设置申请表

校长签字：

学校名称（盖章）：仰恩大学

学校主管部门：福建省教育厅

专业名称：动画

专业代码：130310

所属学科门类及专业类：艺术学 戏剧与影视学类

学位授予门类：艺术学

修业年限：四年

申请时间：2021-07-20

专业负责人：李大锦

联系电话：15628935957

教育部制

# 1. 学校基本情况

学校名称	仰恩大学		学校代码	11784	
学校主管部门	福建省教育厅		学校网址	http://www.yeu.edu.cn	
学校所在省市区	福建省泉州市洛江区马甲镇		邮政编码	362014	
学校办学基本类型	<input type="checkbox"/> 教育部直属院校		<input type="checkbox"/> 其他部委所属院校		<input checked="" type="checkbox"/> 地方院校
	<input type="checkbox"/> 公办		<input checked="" type="checkbox"/> 民办		<input type="checkbox"/> 中外合作办学机构
已有专业学科门类	<input type="checkbox"/> 哲学	<input checked="" type="checkbox"/> 经济学	<input checked="" type="checkbox"/> 法学	<input type="checkbox"/> 教育学	<input checked="" type="checkbox"/> 文学
	<input type="checkbox"/> 理学	<input checked="" type="checkbox"/> 工学	<input type="checkbox"/> 农学	<input type="checkbox"/> 医学	<input checked="" type="checkbox"/> 管理学
	<input type="checkbox"/> 历史学				<input type="checkbox"/> 艺术学
学校性质	<input checked="" type="radio"/> 综合	<input type="radio"/> 理工	<input type="radio"/> 农业	<input type="radio"/> 林业	<input type="radio"/> 医药
	<input type="radio"/> 语言	<input type="radio"/> 财经	<input type="radio"/> 政法	<input type="radio"/> 体育	<input type="radio"/> 艺术
曾用名	华侨大学仰恩学院 仰恩学院 仰恩大学(公立) 仰恩大学(私立)				
建校时间	1987年	首次举办本科教育年份	1988年		
通过教育部本科教学评估类型	水平评估			通过时间	2009年01月
专任教师总数	411	专任教师中副教授及以上职称教师数	88		
现有本科专业数	22	上一年度全校本科招生人数	1580		
上一年度全校本科毕业生人数	1505	近三年本科毕业生平均就业率	98.88%		
学校简要历史沿革(150字以内)	仰恩大学由爱国华侨吴庆星先生及其家族设立的仰恩基金会于1987年创办，是新中国第一所具有颁发国家本科学历证书和授予学士学位资格的民办大学。2008年以良好的成绩通过教育部本科教学工作水平评估，成为福建省第一所通过此项评估的民办高校。目前，学校正朝着建设特色高水平应用型大学和一流民办大学宏伟目标奋进。				
学校近五年专业增设、停招、撤并情况(300字以内)	增设专业：2016年增设工业工程，2018年增设商务英语，2020年增设网络与新媒体。 停招专业：2017-2021年停招行政管理。 撤销专业：2018年撤销12个专业，分别是哲学、保险学、社会工作、汉语国际教育、广播电视学、数学与应用数学、信息与计算科学、通信工程、信息管理与信息系统、审计学、文化产业管理、公共事业管理；2020年撤销2个专业，分别是经济统计学、财政学。				

## 2. 申报专业基本情况

申报类型	新增备案专业		
专业代码	130310	专业名称	动画
学位授予门类	艺术学	修业年限	四年
专业类	戏剧与影视学类	专业类代码	1303
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	天宏-腾讯数字产业学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1专业名称	广告学	开设年份	1999
相近专业 2专业名称	-	开设年份	-
相近专业 3专业名称	-	开设年份	-

### 3. 申报专业人才需求情况

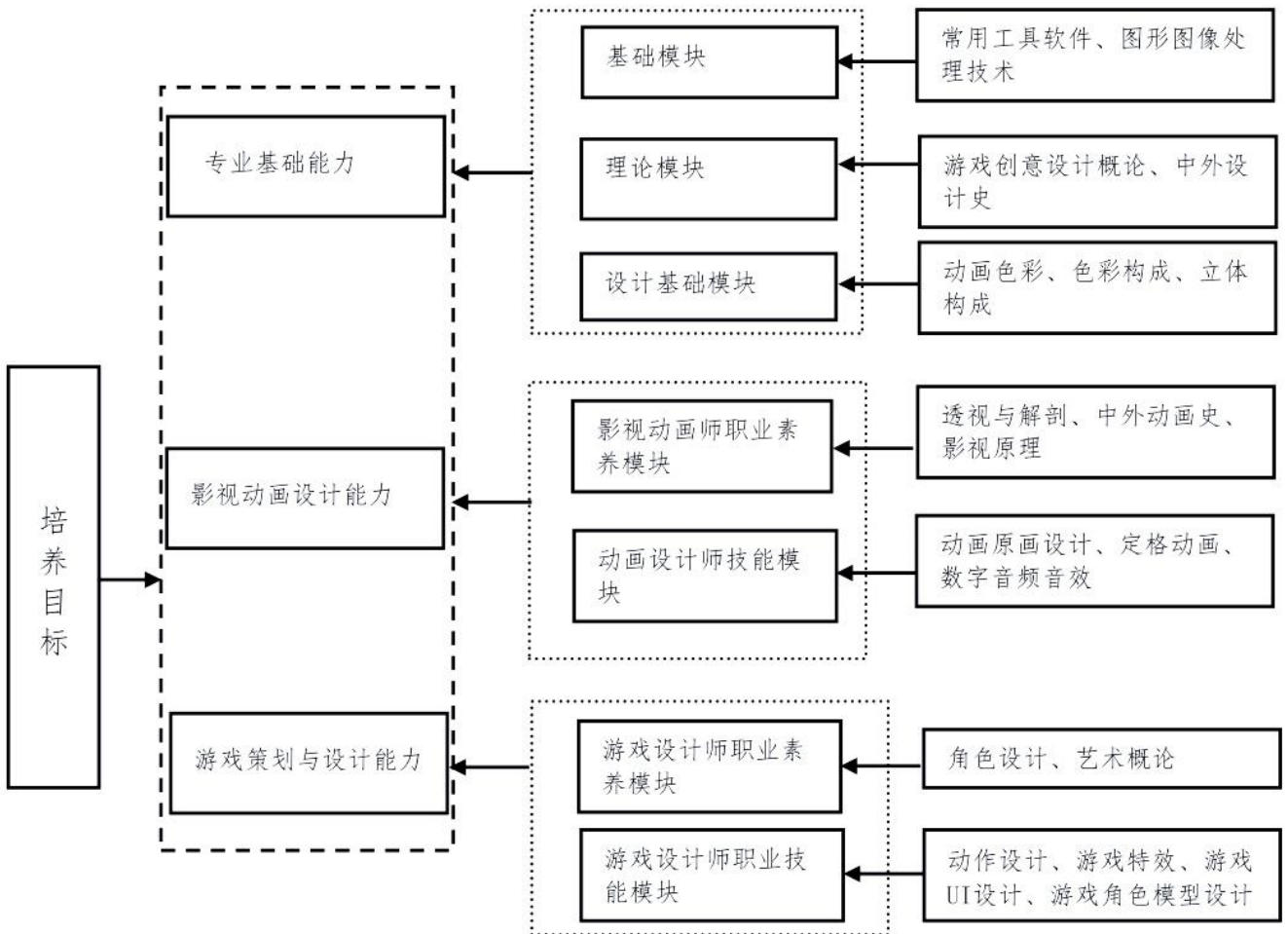
<p>申报专业主要 就业领域</p>	<p>动画专业就业前景非常好,毕业生可在广播电视部门、影视制作公司、动画基地、广告公司、音像出版机构、学校、网络公司、游戏软件公司、新闻出版社、电子出版、网络公司、数码影视广告、企事业单位设计策划部门等工作。</p>	
<p>人才需求情况</p>	<p>随着我国文化消费快速增长以及新媒体、数字技术等迅速发展,动画产业巨大的经济潜力和重要的社会影响引起了各地政府和产业界的高度重视,国务院办公厅发布过《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》。动画产业涵盖多领域的跨界特征,人才是支撑和推动动画产业发展的最核心要素,目前全国5000家影视制作公司和近万家网站都急需大量动画制作人员。</p> <p>动画专业的学生从事的工作主要集中在:动画公司、游戏、电影、电视、广告制作、影视包装等行业。在未来文化交叉融合的趋势下,动画专业的毕业生势必可以在其他领域得到更广泛的发展。如在教育、建筑、设计、航天、医学等行业从事动画虚拟演示、特技效果制作等工作。</p> <p>通过对福州、泉州、厦门等地的5家企业进行调查,研究表明以上5家企业可提供相关岗位35个,目前各动画类公司对软件运用类岗位需要较大,如3d建模师,动作特效师等岗位缺口较大。</p> <p>三维动画人才:这类人才主要工作内容包括做3D动画和建筑方面的三维效果图等,以及一些影视作品的片头等就要用3D来做。三维效果图就是我们常见的楼盘的效果图、家庭室内装修的效果图等。就业重点主要是被传统动画公司、游戏软件公司、广告公司、影视制作公司等相关行业所急需。</p>	
<p>申报专业人才需求 调研情况(可上传 合作办学协议等)</p>	<p>年度计划招生人数</p>	<p>40</p>
	<p>预计升学人数</p>	<p>5</p>
	<p>预计就业人数</p>	<p>35</p>
	<p>福州天盟数码有限公司</p>	<p>10</p>
	<p>功夫动漫(泉州)</p>	<p>5</p>
	<p>三七互娱</p>	<p>10</p>
	<p>厦门云雷网络科技有限公司</p>	<p>5</p>
	<p>福州来玩互娱科技有限公司</p>	<p>5</p>

## 4. 申请增设专业人才培养方案

### 动画专业人才培养方案

(专业代码: 130310)

#### 一、人才培养方案技术路线图



#### 二、培养目标

本专业培养理想信念坚定、德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的职业道德和工匠精神、较强的创新创业能力，具有支撑终身发展、适应时代要求的关键能力。掌握游戏创意设计专业方向必备的文化基础知识、专业知识和技术技能。面向动画、漫画、游戏、移动媒体及其他相关企事业单位，成为从事二维动画师、三维动画师、三维模型师、后期视频剪辑师和后期特效制作师等工作的高素质技能型复合人才。

#### 三、培养要求

##### 1. 通用能力与职业素质

(1) 具有良好的政治素质，热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则；

- (2)具备良好的职业道德、团结协作和敬业精神；
- (3)身心健康，能够胜任工作要求；
- (4)具有较好的信息处理能力；
- (5)具备较强的语言表达能力、沟通能力、组织实施能力；
- (6)具备人际交流能力、公共关系处理能力和团队协作精神；
- (7)具有较强的安全与环保意识；
- (8)具有较强的自学能力和创新的能力；
- (9)初步具有国际视野、了解包容多元文化；
- (10)具有较强的社会责任心。

## 2. 专业知识

- (1)学校必备英语、计算机应用基础、体育、德育等知识；
- (2)掌握基本的计算机操作和计算机网络知识；
- (3)掌握动画设计与制作中涉及的比例、透视、构图、人体解剖等美术基本专业知识；
- (4)掌握角色造型设计及动画场景制作的基本知识；
- (5)掌握动画运动规律和卡通漫画线描的基本专业知识；
- (6)掌握二维动画软件材质贴图绘制、图形图像处理等方面的知识；
- (7)掌握三维动画软件模型、材质、动力学、动画、灯光渲染等方面的知识；
- (8)掌握后期动画软件合成、特效、音频处理等方面的知识；
- (9)掌握动画制作流程、分镜头、时间、原理等方面的知识；
- (10)掌握动画设计与制作相关设备、常用工具的操作知识；
- (11)了解游戏制作、摄影摄像等相关职业知识；
- (12)了解动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等相关知识。

## 3. 职业能力

- (1)能独立、规范使用动画绘制工具与设备；
- (2)具备游戏场景设计、原画设计、原画修型、中间画绘制、动检、描线上色、三维创作、视频特效、声音制作、合成输出等能力；
- (3)能独立、熟练使用设计的相关软件；
- (4)具备独立学习、获取并运用设计与制作中的新知识、新技能的能力。

## 4. 素质

- (1)具有良好的修养、思想道德水准，理解中国特色社会主义建设的科学理论体系；
- (2)具有持续增强自身人文社会素养与艺术鉴赏的能力；

- (3)掌握体育运动的一般知识和基本方法，形成良好的体育锻炼习惯；
- (4)具有严谨求实的科学精神和开拓进取精神，具有针对工程问题特点的科学思维方式；
- (5)具有良好的职业道德和心理素质，能应对危机和挑战，具有坚持原则、勇于承担责任、为人诚实、正直的道德准则；
- (6)具有良好的市场、质量和安全意识，注重环境保护、生态平衡和可持续发展的社会责任感。

#### 四、主干学科

艺术学、设计学

#### 五、核心课程

分镜头设计、角色设计、动画后期合成、影视原理、动画场景设计、数字媒体技术(3dsmax)、中外动画史、数字媒体技术(maya)、动画项目策划与管理。

#### 六、主要实践性教学环节和主要专业实验

专业基础课中实操类课程、导读类课程实践教学环节，专业方向类课程的实验教学环节，以及毕业论文、毕业实习和素质拓展与创新实践。

#### 七、学制

四年

#### 八、本专业毕业学分要求

最低学分要求143学分（不含素质拓展与创新教育学分）

#### 九、授予学位

艺术学学士

#### 十、课程体系总学分及周学时分布统计表

课程类别	必修、选修合计						各学期周学时安排							
	必修		选修		总学分	总学时	1	2	3	4	5	6	7	8
	门数	学分	门数	学分										
公共课	15	56	2	4	50	984	15	12	10	10	0	4	1	
专业课	19	53	10	27	80	1440	4	9	13	13	17	16	8	
实践课 (独立)	4	13			13	234				2				
合计	38	112	12	31	143	2658	19	21	23	25	17	20	9	
	必修总学分：112，占比78.3%，必修总学时：2100，占比79% 选修总学分：31，占比21.7%，选修总学时：558，占比21% 实践总学时：课内实验+独立实践=11784，占比44.3%													

## 十一、各学期周数安排表

课程名称	学 期							
	1	2	3	4	5	6	7	8
上课	13	18	18	18	18	18	17	
复习考试	2	2	2	2	2	2	2	
军事训练	2							
入学教育	1							
毕业实习								8
毕业论文(设计)								10
毕业教育								1
合计	18	20	20	20	20	20	19	19

## 十二、课程体系表

课程类型	类别	课程名称	考核	学分	总学时	理论	实验	学年、学期、周学时							
								一		二		三		四	
								1	2	3	4	5	6	7	8
公共课	必修	大学英语	试	16	288	252	36	4	4	4	4				
		思想道德修养与法律基础	试	3	54	54		3							
		中国近现代史纲要	试	3	54	54			3						
		马克思主义基本原理概论	试	3	54	54				3					
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	试	3	54	54					3				
		形势与政策	查	2	48	48			1-6学期, 每学期8学时						
		职业生涯规划	查	1	18	18		1							
		就业指导	查	1	18	18								1	
		大学生心理健康	查	2	36	36		2							
		大学体育	查	4	144	16	128	2	2	2	2				
		军事理论	查	2	36	36			2						
		创新创业概论	查	2	36	36							2		
		计算机应用1(办公软件)	查	1	18	4	14	1							
	计算机应用2(省二级数据库)	查	1	18	8	10		1							
	乐器	查	2	36		36			1	1					
选修	中国通史	查	2	36	36		2								
	文化创意产业概论	查	2	36	36							2			
<b>公共课合计</b>				<b>50</b>	<b>984</b>	<b>760</b>	<b>224</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	
专业课	专业基础课	形态基础训练(平构)	查	2	36	18	18	2							
		摄影基础	查	2	36	18	18		2						
		艺术概论	查	2	36	18	18	2							
		图形图像处理技术(PS)	查	3	54	27	27		3						
		动画速写	查	2	36	18	18			2					
		动画色彩	查	3	54	27	27				3				



专业必修课	色彩构成	查	2	36	18	18		2							
		动画造型基础	查	3	54	27	27			3					
		立体构成	查	2	36	18	18		2						
		动画运动规律	查	2	36	18	18					2			
		<b>专业基础课小计</b>		<b>23</b>	<b>414</b>	<b>207</b>	<b>207</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			
	专业必修课小计	分镜头设计	查	4	72	36	36			4					
		角色设计	查	3	54	27	27					3			
		动画后期合成	查	4	72	36	36			4					
		影视原理	查	4	72	36	36				4				
		动画场景设计	查	4	72	36	36					4			
		数字媒体技术(3dsmax)	查	4	72	36	36						4		
		中外动画史	查	2	36	18	18				2				
		数字媒体技术(maya)	查	3	54	27	27					3			
		动画项目策划与管理	查	2	36	18	18						2		
	<b>专业必修课小计</b>		<b>30</b>	<b>540</b>	<b>270</b>	<b>270</b>			<b>8</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>6</b>			
	专业必修限选课	影视动画方向	模型与制作	查	2	36	18	18				2			
			数字媒体技术(Flash)	查	2	36	18	18				2			
			动画技法	查	2	36	18	18					2		
			基础摄像	查	3	54	27	27					3		
			定格动画	查	4	72	36	36						4	
			影视动画创作	查	4	72	36	36						4	
			数字音频音效制作	查	2	36	18	18						2	
			动作设计	查	4	72	36	36							4
动画导演基础			查	2	36	18	36							2	
录音艺术			查	2	36	36	36							2	
游戏设计与策划方向		游戏策划与写作	查	2	36	18	18				2				
		数字媒体技术(Flash)	查	2	36	18	18				2				
		游戏UI设计	查	2	36	18	18					2			
		游戏原画设计	查	3	54	27	27					3			
		影视后期特效	查	4	72	36	36						4		
		动作设计	查	4	72	36	36						4		
		数字音频音效制作	查	2	36	18	18						2		
		游戏设计创作	查	4	72	36	36							4	
		游戏角色模型设计	查	2	36	18	36							2	
数字媒体技术(Zbrush数字雕刻)	查	2	36	36	36							2			
专业限选课仅能选择其中一个模块学习			<b>27</b>	<b>486</b>	<b>243</b>	<b>243</b>				<b>4</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>8</b>		
<b>专业课合计</b>			<b>80</b>	<b>1440</b>	<b>720</b>	<b>720</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>8</b>		
实践课(独立)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论综合实践		2	36						2					
	军事训练		2	2周			??								
	毕业实习		4	8周									??		
	毕业论文(设计)		5	10周									??		
<b>实践课(独立)小计</b>			<b>13</b>	<b>234</b>		<b>234</b>				<b>2</b>					
<b>总计</b>			<b>143</b>	<b>2658</b>	<b>2200</b>	<b>1178</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>9</b>		

注：实践课（独立）每学分折算18学时。

### 十三、素质拓展与创新教育

本专业要求学生毕业时，应修满素质拓展与创新教育学分10学分。学生可以通过下表所列

课程类获得素质拓展与创新教育学分，不足部分可以完成其他创新创业及素质能力学分补足学分。申请认定学分程序和学分换算方法按《仰恩大学学科与技能竞赛管理办法》《仰恩大学创新创业及素质能力学分积累与转换试行办法》等学校文件执行。

课程名称	学分	总学时	理论	实验	学期	备注
劳动教育	2	36			1-6	必修，每学期平均6学时
体育5	0.5	18	2	16	5	限选
体育6	0.5	18	2	16	6	限选
体育7	0.5	18	2	16	7	限选
大学生安全教育	1	18	18		1	限选
孙子兵法	2	36	36		5	限选
信息检索与论文规范	0.5	8	8		6或7	限选
学科前沿	0.5	8	8		7	限选
野外生存与训练	1	18	8	10	2	非限选
乐器训练	2	36				非限选

#### 十四、课程体系与培养要求对应矩阵

培养要求		1	2	3	4	5	6
		思想道德修养	基础理论	动漫软件操作技能	动漫设计、创作能力	导演、策划、传播能力	创新能力
课程类型							
公共课	思想道德修养与法律基础	H	L	L	L	M	M
	马克思主义基本原理概论	H	L	L	L	M	M
	中国近现代史纲要	H	L	L	L	M	M
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H	L	L	L	M	M
	大学英语	M	L	L	L	L	M
	形势与政策教育	H	L	L	L	M	M
	职业生涯规划	H	L	L	L	M	H
	就业指导	H	L	L	L	M	H
	大学生心理健康	H	L	L	L	M	L
	大学体育	M	L	L	L	L	L
	军事理论	H	L	L	L	L	L
	计算机应用	M	L	H	M	H	H
	乐器	M	L	M	M	L	H
	中国通史	H	H	L	M	M	H
	文化创意产业概论	H	M	L	M	M	H
专业课	形态基础训练（平构）	M	H	H	H	M	M
	摄影基础	M	H	H	H	M	M
	艺术概论	M	H	H	H	M	M
	图形图像处理技术（PS）	M	H	H	H	M	M
	动画速写	M	H	H	H	M	M
	动画色彩	M	H	H	H	M	M
	色彩构成	M	H	H	H	M	M
	动画造型基础	M	H	H	H	M	M
	立体构成	M	H	H	H	M	M
	动画运动规律	M	H	H	H	M	M
分镜头设计	M	H	H	H	M	H	

	角色设计	M	H	H	H	M	M
	动画后期合成	M	H	H	M	M	H
	影视原理	M	H	H	M	M	H
	动画场景设计	M	H	H	M	M	M
	数字媒体技术(3dsmax)	M	H	H	H	H	M
	中外动画史	M	H	H	H	M	M
	数字媒体技术 (maya)	M	H	H	H	M	M
	动画项目策划与管理	M	H	H	H	M	M
	模型与制作	M	H	H	H	M	M
	数字媒体技术(flash)	M	H	H	H	M	H
	动画技法	M	H	L	H	M	H
	基础摄像	M	H	L	H	M	M
	定格动画	M	H	L	H	M	M
	影视动画创作	M	H	L	H	M	M
	数字音频音效制作	M	H	M	M	M	M
	动作设计	M	M	M	M	M	H
	动画导演基础	M	H	H	H	M	M
	录音艺术	M	H	H	H	M	M
	游戏策划与写作	M	H	H	H	M	H
	数字媒体技术(flash)	M	H	L	H	M	H
	游戏UI设计	M	H	L	H	M	M
	游戏原画设计	M	H	L	H	M	M
	影视后期特效	M	H	L	H	M	M
	动作设计	M	H	H	H	M	M
	数字音频音效制作	M	H	H	H	M	M
	游戏设计创作	M	H	H	H	M	H
	游戏角色模型设计	M	H	L	H	M	H
	数字媒体技术 (Zbursh数字雕刻)	M	H	L	H	M	M
实践课 (独立)	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论综合实践	H	L	L	L	M	H
	军事训练	H	H	L	L	M	M
	毕业实习	H	H	H	H	M	H
	毕业论文(设计)	M	H	H	H	M	H

注：以关联度标识，课程与某个毕业要求的关联度，根据该课程对应毕业要求的支撑强度来定性估计，H:表示关联度高；M:表示关联度中；L:表示关联度低。

## 5. 教师及课程基本情况表

### 5.1 专业核心课程表

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
分镜头设计	72	4	郭早早	3
角色设计	54	3	李怀鹏	5
动画后期合成	72	4	刘俊	3
影视原理	72	4	卢柏樵	4
动画场景设计	72	4	王茹娜	5
数字媒体技术(3dsmax)	72	4	邹安	6
中外动画史	36	2	王丽梅	4
数字媒体技术(maya)	54	3	李大锦	5
动画项目策划与管理	36	2	何蝌	6

### 5.2 本专业授课教师基本情况表

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历 毕业学校	最后学历 毕业专业	最后学历 毕业学位	研究领域	专职/ 兼职
李大锦	男	1971-11	数字媒体技术(maya)、模型与制作	副教授	中国传媒大学	数字媒体艺术	研究生、硕士	图形学与计算机动画、虚拟现实技术	专职
李怀鹏	男	1970-09	角色设计、形态基础训练(平构)	副教授	山东大学	设计艺术学	研究生、硕士	美术	专职
刘俊	男	1974-11	动画后期合成、艺术概论、图形图像处理技术(PS)	副教授	江南大学	工业设计	研究生、硕士	品牌设计与产品系统化设计	专职
王丽梅	女	1977-02	中外动画史、动画造型基础	教授	四川大学	艺术设计	研究生、硕士	视觉传达设计	专职
郭早早	女	1981-01	分镜头设计	副教授	南开大学	美术学	研究生、硕士	动画	专职
王茹娜	女	1981-03	动画场景设计、摄影基础	讲师	西安工程大学	美术学	研究生、硕士	美术学	专职
卢柏樵	女	1981-01	动画后期合成、影视原理	讲师	辽宁师范大学	设计艺术学	研究生、硕士	影视后期艺术设计	专职
邹安	女	1978-03	数字媒体技术	讲师	云南艺术学院	新媒体艺术	研究生、	虚拟现实	专职

			(3dsmax)、游戏角色模型设计		院	术	硕士		
何蝌	女	1979-07	动画项目策划与管理、动画运动规律、动作设计	讲师	北京电影学院	特效特技	研究生、硕士	影视特效特技、数字绘画	专职
林祥云	女	1987-01	色彩构成、立体构成	讲师	华侨大学	艺术设计	本科、学士	动画、插画	专职
蔡萍萍	女	1986-02	动画速写、动画色彩	讲师	福州大学	动漫设计与制作	本科、学士	动漫	专职

### 5.3 教师及开课情况汇总表

专任教师总数	11		
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	1	比例	9.09%
具有副教授以上（含其他副高级）职称教师数及比例	5	比例	45.45%
具有硕士以上（含）学位教师数及比例	9	比例	81.82%
具有博士学位教师数及比例	0	比例	0%
35岁以下青年教师数及比例	1	比例	9.09%
36-55岁教师数及比例	10	比例	90.91%
兼职/专任教师比例	0:11		
专业核心课程门数	9		
专业核心课程任课教师数	9		

注：专任教师总数=专职\*1+兼职\*0.5，其他教师数均为专职\*1+兼职\*1.

## 6. 专业主要带头人简介

姓名	李大锦	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	数字媒体技术 (maya)、模型与制作		现在所在单位	仰恩大学			
最后学历毕业时间、学校、专业	2007年、中国传媒大学、数字媒体艺术						
主要研究方向	图形学与计算机动画、虚拟现实技术						
从事教育教学改革研究及获奖情况 (含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	<p><b>1. 教改项目</b></p> <p>(1) 2019年山东师范大学优秀在线课程建设：三维动画，负责人；</p> <p>(2) 2018年山东师范大学优秀在线课程建设：三维建模与材质，负责人；</p> <p>(3) 2016年教育部协同育人项目：《互动媒体设计》教学内容改革，负责人，已结项；</p> <p>(4) 2012年山东师范大学校级教育教学改革研究项目：基于任务驱动的信息类课程案例教学模式研究与实践，负责人，已结项。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1. 科研论文</b></p> <p>(1) 李大锦,高文冉,高俊杰. 基于 kuwahara 滤波的视频风格化框架[J]. 电子学报. 2020(03);</p> <p>(2) 李大锦. 一种应用于虚拟现实的基于网格变形的立体图像生成方法[J]. 电子学报. 2016(12);</p> <p>(3) 李大锦,白成杰. 实时立体视觉系统中的深度映射[J]. 中国图象图形学报. 2015(03);</p> <p>(4) 李大锦. 艺术化立体图像的渲染[J]. 计算机学报. 2014(10);</p> <p>(5) 李大锦,白成杰. 水墨画笔触的快速渲染算法及其应用[J]. 计算机辅助设计与图形学学报. 2014(03);</p> <p>(6) 李大锦,白成杰,姜华. 矿山井下场景的实时渲染算法[J]. 系统仿真学报. 2013(10);</p> <p>(7) 李大锦. 一种改进的自然纹理合成方法[J]. 图学学报. 2012(04);</p> <p>(8) 吴元锋,李大锦. 一个煤矿作业仿真系统的开发[J]. 系统仿真学报. 2012(01);</p> <p>(9) 李大锦,王洪彪. 基于 Virtools 的煤矿安全仿真系统的设计[J]. 煤矿安全. 2011(09);</p> <p>(10) 李大锦. 可控的连续多尺度纹理合成[J]. 计算机工程. 2009(24)。</p> <p><b>2. 获奖</b></p> <p>“煤矿仿真训练系统”项目成果，获山东省科技进步奖三等奖，2014年。</p>						

近三年获得教学研究经费（万元）	6	近三年获得科学研究经费（万元）	10
近三年给本科生授课课程及学时数	三维建模与材质（156学时） 计算机图形学（216学时） 三维动画（156学时）	近三年指导本科毕业设计（人次）	15

姓名	李怀鹏	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	角色设计、形态基础训练（平构）			现在所在单位	仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2007年、山东大学、设计艺术学						
主要研究方向	美术						
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）	<p><b>1.教改项目</b></p> <p>（1）2019年教育部产学合作协同育人项目（创新创业教育改革）：CG基础课程教学内容标准案例教学改革，负责人，在研；</p> <p>（2）2014年国家级大学生创新创业训练计划项目，指导教师。</p> <p><b>2.教材</b></p> <p>（1）《PHOTOSHOPCS中文版精彩实例课堂》，主编，中国电力出版社，2008年；</p> <p>（2）《Photoshop+Painter绘画创作案例教程》，主编，人民邮电出版社，2016年。</p>						
从事科学研究及获奖情况	<p><b>1.科研项目</b></p> <p>（1）2017年山东省艺术教育专项课题：数字绘画表现技法的教学研究，负责人，已结项；</p> <p>（2）2017年山东省艺术科学重点课题：山东数字绘画艺术的教育及业态研究，负责人，已结项。</p> <p><b>2.专著</b></p> <p>（1）《家庭数码新生活》，主编，清华大学出版社，2010年；</p> <p>（2）《AfterEffects影视特效与合成》，主编，北京大学出版社，2015年。</p> <p><b>3.获奖情况</b></p> <p>（1）获2009年获中国CG年度精英人物奖项（CCGF）；</p> <p>（2）获2010第一届中国动漫技术论坛专业组最佳静帧提名奖；</p> <p>（3）获2010年CCGF年度大奖。</p>						
近三年获得教学研究经费（万元）	3			近三年获得科学研究经费（万元）	3		
近三年给本科生授课课程及学时数	CG基础教程（140学时）			近三年指导本科毕业设计（人次）	12		



姓名	刘俊	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	无
拟承担课程	动画后期合成、艺术概论、图形图像处理技术 (PS)			现在所在单位	仰恩大学		
最后学历毕业时间、学校、专业	2012年、江南大学、工业设计						
主要研究方向	品牌设计与产品系统化设计						
从事教育教学改革研究及获奖情况 (含教改项目、研究论文、慕课、教材等)	<b>1. 教研论文</b> (1) 刘俊. 竞赛驱动式教学在设计类课程中的运用与研究[J]. 中国皮革, 2011, (18)。						
从事科学研究及获奖情况	<b>1. 发表论文</b> (1) 刘俊. 刘俊设计作品选[J]. 包装工程, 2005(04); (2) 刘俊. 中国餐饮的视觉盛宴——传统图形在中式餐饮品牌识别的再设计[J]. 设计, 2012(02); (3) 刘俊. IDM2011国际创新设计与管理高峰论坛暨第二届世界华人设计学术研讨会[C], 2011。 <b>2. 获奖情况</b> (1) 获2013年中国青年广告创意大赛“最佳指导教师”; (2) 获2011年全国视觉传达设计教育论坛“优秀论文奖”; (3) 获2011年世界华人设计学术研讨会论坛“优秀论文奖”; (4) 获基于品牌基因的品牌视觉识别的生长性设计; (5) 获2018年温州国际设计双年展铜奖; (6) 获中国CAC公益广告大赛主题评委奖; (7) 获2018年全国第五届大学生艺术展演—国家级教育部一等奖; (8) 获2012年全国大学生广告艺术大赛—国家级教育部二等奖。						
近三年获得教学研究经费 (万元)	2			近三年获得科学研究经费 (万元)	10		
近三年给本科生授课课程及学时数	品牌设计 (218学时) 设计思维 (116学时) 交互设计 (116学时) 视觉识别设计 (210学时) 数码影像 (162学时)			近三年指导本科毕业设计 (人次)	16		

## 7. 教学条件情况表

可用于该专业的教学实验设备总价值（万元）	308.11	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	422（台/件）
开办经费及来源	200万元，自筹经费。		
生均年教学日常运行支出（元）	4750		
实践教学基地（个）（请上传合作协议等）	3		
教学条件建设规划及保障措施	<p style="text-align: center;"><b>1. 指导思想</b></p> <p>培养理想信念坚定、德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的职业道德和工匠精神、较强的创新创业能力，具有支撑终身发展、适应时代要求的关键能力。掌握游戏创意设计专业方向必备的文化基础知识、专业知识和技术技能。面向动画、漫画、游戏、移动媒体及其他相关企事业单位，成为从事二维动画师、三维动画师、三维模型师、后期视频剪辑师和后期特效制作师等工作的高素质技能型复合人才。</p> <p style="text-align: center;"><b>2. 发展规模</b></p> <p>2022年开始招生，计划每年招收40名学生，未来计划根据人才需求情况适当扩大招生规模。</p> <p style="text-align: center;"><b>3. 师资队伍建设规划</b></p> <p>通过人才引进、转型培养、合理外聘等多种形式，逐步建立起一支25人左右年龄结构、专业结构合理的符合专业发展的较高水平的师资队伍。</p> <p>（1）积极引进高素质的人才，争取今后五年引进10名以上博士或具有高级职称的专业人才。</p> <p>（2）积极鼓励年轻教师学历提升，攻读与此专业相关的博士学位，积极创造条件为青年教师提供跨专业进修，业务培训，学术交流的机会。</p> <p>（3）进一步拓展与福建省内相关单位高级人才的联系，增加教学科研往来，实现人才共享。</p> <p>（4）积极鼓励和支持年轻教师申请和参加省级以上的科研项目，提高科研能力。定期开展教学科研研讨、讲座，营造良好的学习氛围，培养师资队伍良好的团队精神和创新精神。</p> <p>（5）制订团队建设和教师职业生涯规划。</p> <p style="text-align: center;"><b>4. 教学条件</b></p> <p>（1）教学设施建设规划，计划在两年内，计划扩展已有的实验室，加强实验室建设，增建三维动画实验室、动画成果交流展示区，为学生提供更多的创新性实验机会</p> <p>（2）信息资源建设规划，增订专业电子读物数量，为专业师生阅览和查阅资料提供充分保障。</p>		

(3) 强化实践教学，利用大学生创业园、创业孵化基地和小微企业创业基地，为学生创业提供资金支持与政策保障。计划建立3个校外创新实践基地

(4) 根据社会发展和专业建设需要逐年增加投入。努力开拓教育资金来源，提高教育教学的质量，提升学生和社会满意度。用于日常教学的经费达25%，保障教学业务、教学仪器设备修理、教学差旅等教学开支。

#### **5. 教学质量管理**

本专业依照学校教学质量监督相关制度和要求，制定各教学环节教育教学质量标准，制定“三全”育人效果评价制度，建设应用型人才质量评价制度，完善OBE成果导向的质量评价体系。

优化学科专业交叉与融合，修订人才培养方案，体现应用课程和实践体系与学生知识、能力、素质层面真正的融合与优化，形成学科交叉融合相配套的“方案、执行、评价、反馈”的质量闭环体系。

### 主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
3D打印机	Coomaker K5	1	2018年	9.8
DVCAM摄录一体机	携带包	9	2007年	208.49
便携摄录机 Go pro	HERO 5 Blac	1	2018年	3.68
便携式工作站	DELL MWS3530	1	2018年	19
彩色打印机	HP 5550	1	2007年	31
触控一体机	鸿合HD-I8690E	1	2020年	28.68
打印一体机	京瓷FS-1120	1	2016年	1.85
戴尔台式机	OptiPlex 7080	51	2021年	433.5
戴尔显示器	E2220H	84	2020年	55.53
戴尔主机	OptiPlex 3070 MT XCT0	41	2020年	160.51
单反相机	Canon 5DIII	1	2015年	21
单反照相机	D7000	10	2016年	40
电脑（台式）	ASUS ET2013IUKI20	6	2016年	19.2
电脑主机	华硕	2	2015年	4.71
多媒体讲台	佐源木	1	2021年	1.5
耳机学习系统	ECD-8	1	2014年	6
工作站	DELL T7910	4	2016年	110.4
弧形拼接屏投影仪	集成	2	2018年	189.6
激光打印机	惠普 1020	1	2016年	1
极米便携式投影仪	极米Z6	1	2018年	3.34
计算机	Acer-N4610	1	2014年	4.45
计算机工作站	惠普 HP Z4Tower	1	2018年	15.1
计算机工作站	惠普 HP Z240	58	2018年	478.5
交换机	华三	1	2018年	1.4
理光投影仪	PJ X100ST	1	2021年	4.6
录放机	SONY DSR-11	9	2007年	144
苹果工作站	APPLE MAC BOOK	2	2016年	59.6
苹果显示器	APPLE MC007CH	1	2016年	8.2
三拓网络机柜	ST. 6620	1	2021年	1
扫描仪	先临PRO+	1	2019年	70
摄像机	RED RAVEN	1	2018年	170.33
摄像机三脚架	TH-650DV	2	2007年	3.54
身份证读卡器	精伦IDR210	1	2021年	1.48
视频采集卡	UPMOST	1	2020年	1.38
手持扫描仪彩色模块	先临Pro+	1	2018年	7.5
斯进电子白板	SJ-W802	1	2021年	2.5
斯进推拉黑板	SJ-B0404	1	2021年	2
投影仪	松下UX383C	1	2020年	4.8

投影仪	HUB	4	2020年	23.2
投影仪	爱普生 (EPSON) L1800	1	2015年	4.58
图形工作站	Precision 3630塔式工作站	6	2018年	156
图形工作站	HP XW4400	5	2007年	93.5
微机工作站	Apple MA710CH/A	23	2013年	246.1
文件服务器	ASUS	1	2016年	12.5
显示器	DELL P2314H	8	2016年	12.8
液晶显示器	23.8寸 HPN246	59	2018年	53.1
音频工作站	ASUS	1	2015年	7.21
音频提词器	大娱号双屏	1	2016年	25
音响功放	爱普生CB-X49	5	2020年	24.5
有源监听音箱	漫步者R1600T3	2	2016年	2.4
语音设备系统DSN-9	Lab100	1	2009年	91.09

## 8. 校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
<p>理由：</p> <p>一、增设交叉融合的新文科专业，开设动画专业与国家经济社会发展对相关人才的需求相契合。培养更多、更优秀的动画人才，不但是文化产业发展的需要，也是贯彻和落实党的文艺方针和政策的需要。中国动漫产业巨大的市场被外国动漫产品所占领，原因是国内动漫人才的奇缺，从目前情况看，我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求，而且缺口比例较大。</p> <p>二、开设动画专业符合学校办学定位与办学特色。仰恩大学是一所培养应用型本科人才的普通高校，建校30余年始终坚持走为地方经济社会发展服务的道路，所培养的毕业生就业率高、后劲足、社会声誉好。因此，开设动画专业与学校的办学定位、服务面向定位、人才培养目标定位完全相符。</p> <p>三、具备开设动画专业所需各方面条件。仰恩大学办学资源丰富，教学设备先进，生均教学用房面积、生均宿舍用房面积、生均实验教学设备、生均图书册数、生均体育运动场地面积等各项指标，均超过教育部和上级政府部门规定的标准。多年来，学校办学经费持续、充足投入，今后也还将继续高度重视办学资源的建设，为已有和新建专业提供充分的保障，满足办学需求。</p> <p>四、拥有开设动画专业所需的学科基础和素质较高的师资队伍。本专业拥有一支高水平的师资队伍，教师背景多样，结合合理的专兼职结合的教师队伍。</p> <p>五、培养方案设计科学，课程体系完备，实训实践环节合理，符合国家教学质量标准要求。</p> <p>综上，同意开设动画专业。</p>			
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
	实践条件	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
	经费保障	<input checked="" type="checkbox"/> 是	<input type="checkbox"/> 否
<p>专家签字：</p> <p style="font-size: 2em; font-family: cursive;">吴新博 金碧 曾凤生 陈肖利 王耀卫</p>			