

填写要求

- 一、以 word 文档格式如实填写各项。
- 二、表格文本中外文名词第一次出现时，要写清全称和缩写，再次出现时可以使用缩写。
- 三、有可能涉密和不宜大范围公开的内容不可作为申报内容填写。
- 四、课程团队的每个成员都须在“2.课程团队”表格中签字。
- 五、“8.承诺与责任”需要课程负责人签字，课程建设牵头学校盖章。

1.课程负责人情况

基本情况	姓名	杨琳	性别	女	出生年月	1982.10																																																	
	最终学历	研究生	专业技术职务	中级	手机	15906339597																																																	
	学位	硕士	职业资格证书	动画绘制员	传真	06337987219																																																	
	所在院系及专业	创意设计学院动漫制作技术专业			电子邮箱	15906339597@126.com																																																	
	通信地址(邮编)	山东省日照市烟台路北首日照职业技术学院创意设计学院米粒动画工作室(276826)																																																					
	主讲课程及研究方向	动画运动规律、剧本创作、分镜头创作,二维动画制作																																																					
工作经历	<p>含在行业、企业的工作经历和当时从事工作的专业领域及所负责任(200字以内): 承接山东省教学指导方案的制作。</p> <p>2006.09-至今 日照职业技术学院创意设计学院 专业教师 教研室主任 2008.9——2008.11 北京星联盟传媒有限公司兼职,动作绑定组 副组长 2012.9——2013.02 江苏尖儿动漫艺术传媒有限公司,动画中期制作 设计师 2016.7——2016.11 山东甲壳虫动漫科技有限公司,游戏外包动作组 组长</p>																																																						
教学情况	<p>近五年来承担的教学任务、教学研究、教学表彰与奖励(500字以内):</p> <p>1. 近五年来讲授的主要课程</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>课程名</th> <th>课程类型</th> <th>周课时</th> <th>届数</th> <th>学生总人数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>动画运动规律</td> <td>专业课</td> <td>20</td> <td>6</td> <td>389</td> </tr> <tr> <td>剧本创作</td> <td>专业课</td> <td>18</td> <td>6</td> <td>389</td> </tr> <tr> <td>动画制作</td> <td>专业课</td> <td>20</td> <td>5</td> <td>368</td> </tr> <tr> <td>顶岗实习</td> <td>专业课</td> <td>30</td> <td>6</td> <td>389</td> </tr> </tbody> </table> <p>2. 在国内外公开发行的刊物上发表的教学研究论文</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>题目/教材</th> <th>刊物/出版社</th> <th>时间</th> <th>位次</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>《救赎与再生——宫崎骏电影审美思想解析》</td> <td>《现代装饰》</td> <td>2013.08</td> <td>第一</td> </tr> <tr> <td>《国产动画发展现状及其问题探究》</td> <td>《剑南文学》</td> <td>2013.09</td> <td>第一</td> </tr> <tr> <td>《动画剧本中不应被忽略的中国文化符号》</td> <td>《艺海》</td> <td>2013.11</td> <td>第一</td> </tr> <tr> <td>《浅谈动画形象与塑造》</td> <td>《大众文艺》</td> <td>2013.12</td> <td>第一</td> </tr> <tr> <td>《从当卡斯特学院看英国创意设计类专业课程设置》</td> <td>《艺术品鉴》</td> <td>2015.10</td> <td>第一</td> </tr> </tbody> </table>						课程名	课程类型	周课时	届数	学生总人数	动画运动规律	专业课	20	6	389	剧本创作	专业课	18	6	389	动画制作	专业课	20	5	368	顶岗实习	专业课	30	6	389	题目/教材	刊物/出版社	时间	位次	《救赎与再生——宫崎骏电影审美思想解析》	《现代装饰》	2013.08	第一	《国产动画发展现状及其问题探究》	《剑南文学》	2013.09	第一	《动画剧本中不应被忽略的中国文化符号》	《艺海》	2013.11	第一	《浅谈动画形象与塑造》	《大众文艺》	2013.12	第一	《从当卡斯特学院看英国创意设计类专业课程设置》	《艺术品鉴》	2015.10	第一
课程名	课程类型	周课时	届数	学生总人数																																																			
动画运动规律	专业课	20	6	389																																																			
剧本创作	专业课	18	6	389																																																			
动画制作	专业课	20	5	368																																																			
顶岗实习	专业课	30	6	389																																																			
题目/教材	刊物/出版社	时间	位次																																																				
《救赎与再生——宫崎骏电影审美思想解析》	《现代装饰》	2013.08	第一																																																				
《国产动画发展现状及其问题探究》	《剑南文学》	2013.09	第一																																																				
《动画剧本中不应被忽略的中国文化符号》	《艺海》	2013.11	第一																																																				
《浅谈动画形象与塑造》	《大众文艺》	2013.12	第一																																																				
《从当卡斯特学院看英国创意设计类专业课程设置》	《艺术品鉴》	2015.10	第一																																																				

教学情况	3. 课题研究			
	时间	授予单位	项目	类别
	2015.3	院级横向课题	动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制作等产业领域的集成应用	鉴定（结题）
	2015.8	山东省统计局	现代信息技术在统计工作的应用研究	鉴定（结题）
	4. 教改项目、教学成果奖励			
	时间	批准单位	项目	类别
	2012年	山东省教育厅	《建筑漫游动画》精品课程群——手绘实验动画	十二五精品课程
	2013年	山东省广播电视电影电视局	电视艺术牡丹奖公益广告《文明公交》，一等奖	作品获奖
	2014年	市社科联	日照市第十一次社会科学优秀成果奖《动画剧本中不应被忽略的中国文化符号》	教学成果
	2016年	山东省教育厅	山东省教育厅动漫制作技术专业教学指导方案制作	教学改革
2016年	深圳信息职业技术学院	数字媒体专业群-剧本创作、动画运动规律、动画分镜头	国家教学资源库子项目	

技术服务	近五年来承担的技术开发、技术服务（300字以内）： 技术服务能力					
	时间	项目名称	项目内容	服务对象	主持人	所起作用
	2012年	日照市委宣传部	社会主义核心价值观动画片制作	市委宣传部	杨琳	总导演
	2013年	日照市民间故事动画制作	《山海传奇》	日照广播电视台	杨琳	第二导演
	2013年	日照市委宣传部	社会主义核心价值观系列连环画制作	市委宣传部	杨琳	执行总编
	2015年	日照市委宣传部	中华新孝道动画片制作	市委宣传部	杨琳	导演
	2016年	第一届小学生动画兴趣爱好培训班	日照市小学生动画兴趣爱好培训班	日照市小学生	杨琳	导师
	2017年	第一届小学生动画兴趣爱好培训班	日照市小学生动画兴趣爱好培训班	日照市小学生	杨琳	导师
获得的表彰/奖励或获得的专利： 2015年12月，日照市社会主义核心价值观载体工程项目荣获第二届山东省文化创新奖（山东省人民政府）。 2016年，承担山东省第一批动漫制作技术专业，教学指导方案的开发，作为项目总执笔人负责项目的建设，现已验收通过。						

2.课程团队

团队成员 (含 兼职 教师)	姓名	性别	出生年月	专业技术职务	职业资格证书	专业领域	建设分工	兼职教师在行业企业中所任职务	签字
	凌鸿雁	女	1978.10	中级	设计师	艺术设计	学生项目实训指导		
	梁成军	男	1980.01	中级	设计师	动漫制作技术	指导学生顶岗实习		
	武广晓	女	1985.06	中级	动画绘制员	动漫制作技术	课程内容建设		
	费婧芙	女	1990.01	设计师	动画绘制员	动漫制作技术	指导学生实践教学	动画设计师	
	丁小洋	女	1991.09	中级	动画绘制员	动漫制作技术	课程内容建设		
	郁蜀彬	男	1982.09	初级	动画绘制员	动漫制作技术	课程内容建设		

	庞维波	男	1959.10	教授	一级美术师	基础教研研究	基础课程建设		
	古波	男	1982.1	中级	动画师	动画设计	指导学生顶岗实习	同行兄弟院校教师	
	孙长明	男	1978.08	设计师	三维动画师	插画设计	磋商交流课程实施	模块组组长	
团队优势与特点	<p>如课程团队组成及结构特点、近五年来教学改革、教学研究成果及其解决的问题（1000字以内）：</p> <p>一、团队总体介绍</p> <p>本课程教学团队共10人，专职教师7人，兼职教师3人。在专任教师中100%的教师为“双师”型教师，本团队的职称、学历、年龄结构合理，教师队伍稳定。教授1人，讲师5人。在兼职教师中具有同行业院校教师1人，企业专家2人。在教师队伍中以年富力强的中青年教师为主，2人基于专业软件开发应用，1人基于专业基础教学研究，具有专业基础教学的实践能力，1人基于教学管理研究，具有较强的实践教学管理的能力，5人基于核心专业教学研究，具有很强的专业教学应用能力。</p> <p>本教学团队部分主干成为为黄大年式教学团队骨干人员。团队人员在教育教学过程中，参与了大量的实际项目，以此来满足学生上课真实项目操作，学生学习的过程就是工作的过程，提高了学生学习积极性。本团队的老师通过真实项目带动教学，缩小了学生学习过程与企业用工需求直接的缝隙，学生毕业就可以走上工作岗位，为山东省动漫专业的教育展开了良好的局势。</p> <p>本团队的部分教师，具有较好的海外专业学习背景，在教学过程中，能起到很好的国际引领作用。本团队教师具有良好的团队协作精神，创新意识、具有很强的实践教学能力。</p>								

团队
优势
与特
点

二、教学改革、科研项目

序号	主持人	项目名称	解决问题	完成情况
1	杨琳	山东省精品课程	传统二维动画中容易出现的问题	已完成
2	杨琳	日照市旅游地图	解决游客来日照旅游，导游问题	投入使用
3	杨琳	山东省统计局：现代信息技术在统计工作的应用研究	现代信息技术在统计工作的情况介绍	鉴定（结题）
4	凌鸿雁	山东省艺术科学重点课题：日照黑陶造型与装饰的设计创新研究	探索新的内容与形式，把现代社会中的多元化审美趋势融入到黑陶艺术的创作中	鉴定（结题）
5	凌鸿雁	山东省“传统文化与经济社会发展”专项：日照市农民画文化产业发展对策研究	解决在市场经济下适合日照农民画文化产业发展的道路	鉴定（结题）
6	梁成军	文化厅课题农村特色产业与文化的融合——以山东省五莲县为例	解决农村文化发展方向的问题	结题
7	梁成军	校级课题，微信平台在就业指导中的应用研究	主持，解决微信应用就业工作的实际问题	结题
8	武广晓	日照农民画元素融入动画艺术短片创作研究	日照农民画在艺术领域的研究	鉴定（结题）
9	武广晓	日照市科学技术局：日照市户外广告现状调查以及对城市形象影响的研究	户外广告现状调查的提交	鉴定（结题）
10	武广晓	山东省职工教育协会：高职学生职业意识培养探索与研究	高职学生职业意识培养	鉴定（结题）
11	郁蜀彬	高职教育的动漫设计与制作专业存在的问题及对策	解决了专业教学存在的问题	投入使用

三、主持或参与的技术开发、技术服务

参加人员	服务对象	服务内容	完成情况
课程团队	日照市委宣传部	社会主义核心价值观动画片制作	完成，获得中宣部好评
课程团队	日照市委宣传部	社会主义核心价值观系列连环画制作	完成，获得中宣部好评
课程团队	日照广播电视台	半岛都市报“大话日照”栏目包装	完成，获得日照广播电视台好评
课程团队	日照市委宣传部	日照万平口标志设计	完成，获得宣传部好评
课程团队	山东外国语职业技术学院	山东外国语职业学院毕业晚会片头及宣传片视频	完成，获得观众好评
课程团队	日照职业技术学院	日照职业技术学院 Cosplay 宣传片	完成，获得观众好评
课程团队	山东省教育厅、山东大学	山东省大学生创业大赛参赛视频制作	完成，获得好评
课程团队	竹洞天景区	竹洞天 CS 对战基地墙面、集装箱面装饰手绘	完成，获得好评
课程团队	五莲县地税局、山海天旅游度假区地税局	地税鲤鱼跳龙门漫画	完成，获得好评

团队特点：

1. 课改经验丰富

项目团队长期从事该课程以及相关课程的讲授，课程项目开发多年，全部教师参与省级、校级课程开发师资培训，一体化教学的经验也非常丰富。项目团队是《手绘实验动画》省级精品课程主力人员参与，具有丰富的教学经验和较强的课程开发能力，有利于精品资源共享课的线上资源讲解以及线下课堂的疑难解答，是资源共享课建设质量与持续更新的保障。

2. 科研能力强

该团队人员只做了学院、省级精品课的建设、教学指导方案的制作、做了大量省级课题，这些为本课程开发提供了丰富的项目基础。

3. 企业积极参与，具有承建项目的企业优势

团队精心选择山东甲壳虫动漫游戏科技公司企业参与本课程建设，甲壳虫动漫公司主要承接日本动画外包以及国内动画原创项目的制作，制作人员水平在行内精湛，保证资源共享的的国际性与先进性。

3.建设基础与成效

介绍课程前期建设情况（1000 字以内）

一、《动画运动规律》精品资源共享课需求调研

在山东省动漫制作技术专业教学指导方案建设研讨会上，分析了高职院校师生对包括专业建设、课程建设、课程教学、单元素材等资源的需求，分析了合作企业的员工培训对资源的需求，提出了《动画运动规律》精品课程资源库建设。

在我校，《动画运动规律》是动漫制作技术专业的核心平台课程，本课程已开设 11 年，经过课程建设，已经取得一些成效；但同一个专业，专业方向不同，重点不一样，实训项目大不一样，造成授课深度不够，一体化教学效果差，《动画运动规律》精品资源共享课的建设迫在眉睫。同时，《动画运动规律》课程作为专业核心课程，也是就业岗位需要、技能大赛需要。

《动画运动规律》精品资源共享课为了丰富教学手段，提高教学效果，增加教学信息量，使教学内容更加形象直观，更便于学生接受，由骨干教师牵头，在企业技术骨干的参与下，组建资源开发团队；教学资源建设充分利用行业企业的资源，引进他们的标准，根据行业、企业需求，学校在课程教学内容方面积极跟进。课程团队完成了一部分《动画运动规律》课程的课程标准、学习记录单（任务单、工作记录单、项目评价表、项目检查单、评价表）、习题集等，教学 PPT、电子教案、动画资源、图片资源的建设，并逐步按照标准化规范要求。

根据专业调研资料，进一步明确了我校动漫制作技术专业人才培养目标和就业面向。课程服务于专业，培养面向动漫制作技术应用，以工作过程为导向，以动画角色动作为载体，掌握本专业动画运动规律的设计、时间节奏的把握，具有把握动画规律基本理论知识，具备技术能力与人文素质相结合，德智体全面发展的高素质技术技能人才。

通过对企业用人信息结果进行分析，动画运动规律是通用于二维动画、三维动画方向的专业平台课程，主要培养动画师。无论是哪一类相关公司，对动画师的需求都是供不应求。根据调研结果制定人才培养方案，将课程内容情境项目化，制定情境动画训练，锻炼学生对每一阶段理论内容的应用，以团队合作的方式，制定综合情境，制作动画短片，让学生了解将故事转变成动画的全过程，从整体设计中学习运动规律的实际运用方式，并对整个岗位知识背景更加的熟练掌握。

2013 年米粒动画工作室承接了市委宣传部社会主义核心价值观动画项目制作——《少年梦》，历时 11 个月，顺利制作完成，并获得市委宣传部、省委宣传部、中宣部的高度评价。学生制作本项目，学生不仅掌握动画制作的剧本设计、分镜头设计、原画设计、中间画制作等相关模块，更重要的是学生熟练掌握了动画制作的中期部分，这一部分，是需要动画运动规律作为支撑的。通过项目实做，学生职业能力得到了全面提高。

4.建设目标、思路及规划

4.1 建设目标

1. 总体目标

本课程培养具备影视动画创作所需要的基础动画人才，能在电影、电视、游戏软件开发等媒体制作岗位上从事动画创意设计和动画运动规律制作的专业人才，具有较强社会适应能力。依托行业、企业以及实训基地资源引入真实项目，构建专项动画项目实训、顶岗实习和工作室实训模式，培养学生的岗位工作能力、团队协作能力，体现课程的职业性。

2. 具体目标

建设丰富的课程资源，以现代信息技术和手段为保障，建成一个资源内容丰富、先进技术支撑、可持续更新的智能、共享、动态的省级教学资源平台。将针对课程项目建设微视频、教学视频、数字化教材、实训指导书、教师工作页、学生工作页、动画、企业案例等资源及技术支持。完善课程标准和课程设计，以专业教学内容与课程体系改革为前提，按照岗位能力递进和遵循学习者的学习进程进行项目化、结构化课程设计，构建应涵盖课程所有的基本知识点和岗位技能点。

本课程主要培养学生动画制作核心基础能力，以此为基础，完善课程教学资源，以满足线上+线下混合式教学为出发点，以满足教师灵活搭建课程和学生自主学习的需求为根本，以颗粒化的素材资源为基础，进行资源建设。

4.2 建设思路

本项目以数字化、信息化等现代教育技术为手段，以网络平台为载体，通过教学内容微视频的形式上传到平台上，学生线上学习，提供教学任务工单，线下解答学生疑难问题。同时注意各类资源的收集、整理和开发，建设不断丰富、持续更新、共享互利的教学、管理、学习平台。

1、需求导向，目标明确

充分考虑各层次学习者的不同需求，整合各类资源，构建符合不同学习者学习目标及学习习惯的平台，帮助各类学习者快速获得所需的学习资源，满足各类学习者自主学习的需求。

2、多元合作，优势互补

联合多家行业企业共建资源共享课。充分利用已有教学改革成果，充分吸纳行业企业、培训机构优质项目资源及先进技术，以开放共享的资源共享课平台为载体，不断丰富完善教学资源课，满足各类学习者的学习需求。

3、动态更新，长效运营

建立资源共享课定期更新保障制度，确保资源每年更新度不低于 10%。鼓励企业及培训机构将软件技术领域的新方向、新技术不断应用于资源共享课建设。探索资源共享课开放运营机制，开展市场化运作的尝试，对资源进行科学管理，实现平台平稳有效、持续健康地长期运营。

4.3 建设规划

精品资源共享课建设共分为两期。一期分为三个阶段：第一阶段为精品资源共享课基本建设；第二阶段为资源共享课平台建设；第三阶段为资源共享课运行与维护，完成项目验收。二期主要是资源共享课的推广运营、维护与每年 10% 以上的内容更新。

一、资源共享课基本建设

根据企业需求及毕业生调查，紧跟行业发展，制定人才培养方案、课程体系及课程开发标准、课程资源框架，为资源开发提供基础。

二、资源共享课平台建设

分析目前学生、教师、企业员工、社会学习者对动画运动规律这门资源的需求，以教学资源建设标准与模版等指导性文件为依据，建设课程资源、实训资源、考核习题、企业案例和媒体素材等多个资源。

- 1、建设《动画运动规律》课程资源共享课及课程资源共享平台；
- 2、开发虚拟实训项目资源共享课；
- 3、与动画公司合作开发题库，建设内容丰富、质量可控性的习题库；
- 4、收集整理企业岗位标准、生产案例等，建设企业案例库；
- 5、建设包括文本、图形、图像、动画、视频、音频等资源的素材资源共享课；

三、资源共享课运行与共享

整体建设完成后，资源共享课开始运行与共享，提高专业教学资源共享课的受益面，最大限度地发挥效用。

四、资源共享课推广运营与持续更新

为保证资源共享课的可持续发展，安装共建共享、边建边用原则，创建精品资源共享课平台运行管理和更新维护机制，根据行业发展，行业需求，每年确保更新 10% 以上的建设内容，确保精品资源共享课持续更新满足学生学习及不同行业使用需求。

《动画运动规律》精品资源共享课建设规划

	规划建设项目	承诺目标	完成时间	备注
一期	第一阶段为精品资源共享课基本建设	制定人才培养方案、课程体系及课程开发标准、课程资源框架	2017.10	
	第二阶段为资源共享课平台建设	建设课程资源、实训资源、考核习题、企业案例和媒体素材等多个资源	2018.05	
	第三阶段为资源共享课运行与维护	整体建设完成后，资源共享课开始运行与共享	2018.09	
二期	二期主要是资源共享课的推广运营、维护与每年 10% 以上的内容更新。	完成资源上传平台，每年更新 10% 以上	2019.2	

5.建设内容

5.1 课程设计（含课程定位、内容选取、内容组织、教学模式等，2000 字以内）

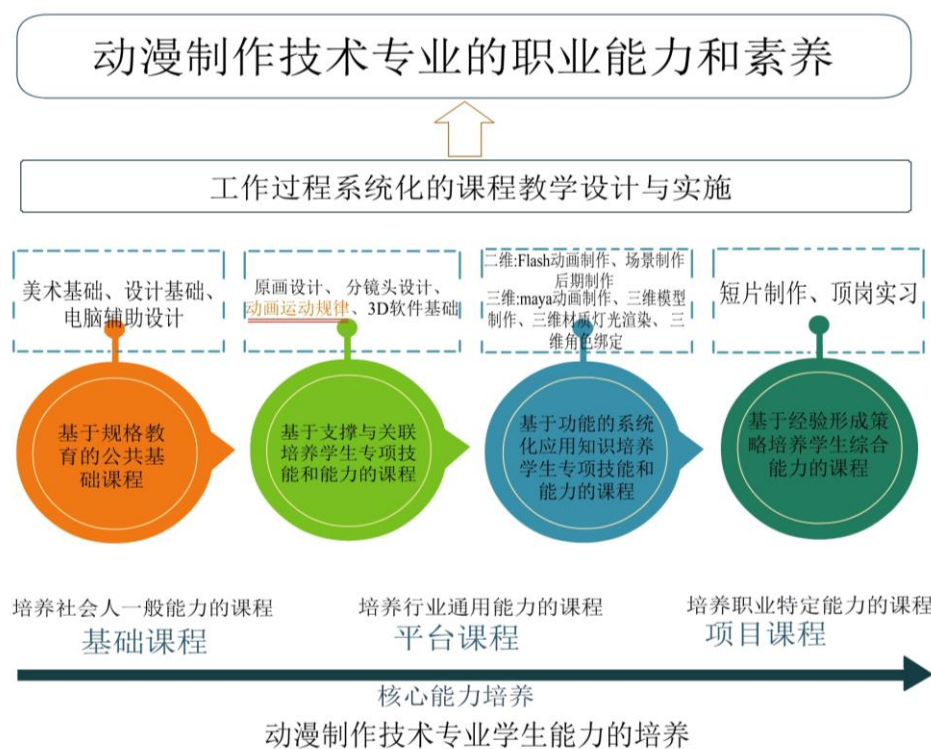
一、课程定位

1. 课程性质

《动画运动规律》是动漫制作技术专业的核心主干专业课程之一，它是一门基于职业和工作分析，以工作过程为导向，培养面向动漫制作技术应用，以工作过程为导向，以动画角色动作为载体，掌握本专业动画运动规律的设计、时间节奏的把握，具有把握动画规律基本理论知识，具备技术能力与人文素质相结合，德智体全面发展的高素质技术技能型人才。

2. 定位

动漫制作技术专业课程体系的开发是经过人才需求与专业定位调研、行业企业学校专家联合对动漫行业职业岗位群进行分析，对所需的知识、技能与态度的职业（岗位）整合论证的基础上，确定专业服务的岗位群，在对不同的岗位所需的知识和能力进行分析，梳理、归纳，遵循认知规律和职业成长规律，开发出具有工学结合特征的课程体系，每门课程担负培养职业能力的重任。动漫制作技术专业学生能力培养如图所示，动画运动规律课程在专业能力和职业素养的培养中起主要支撑作用。



《动画运动规律》课程在动漫制作技术专业课程体系起承前启后的作用。《动画运动规律》是在学习了《美术基础》《设计基础》、《电脑辅助设计》等课程之后开设的一门专业核心课程，相应的后继提升课程为二维动画方向的 flash 动画制作设计等、三维方向的 maya 动画制作、短片制作、顶岗实习等课程。

3. 教学目标

教学目标

1. 理解动画运动规律在动画制作中的重要性。
2. 熟知动画制作原理及制作流程。
3. 掌握动画运动中基本的运动方式。
4. 掌握角色表演的基本运动规律。
5. 会用素描绘制简单的连续动作并进行检验。

知识目标

1. 熟知动画的定义及分类。
2. 具备不同风格动漫作品的赏析能力。
3. 清楚动画的制作流程。
4. 能够根据剧本绘制分镜头剧本。
5. 能够对角色进行造型设计。
6. 能够画出人类的基本行为动作。
7. 能够画出动物的基本行为动作。
8. 能够画出常见的自然现象。

能力目标

1. 具有较高的思想道德、职业道德素质、敬业爱岗，具有法律意识和团队合作精神。
2. 具有较高的业务素质和一定的创新精神，能够理论联系实际创造性的解决实际问题。
3. 具有很好的身体和心理素质，适应各种艰苦环境，不畏艰难，有坚强的意志和毅力，有强烈的竞争意识。
4. 培养学生保持团结协作精神，互相帮助、共同学习、共同达成目标。
5. 在完成项目的过程中培养学生的进取心、包容心和感恩心，让学生成为德才兼备、品学兼优的青年。

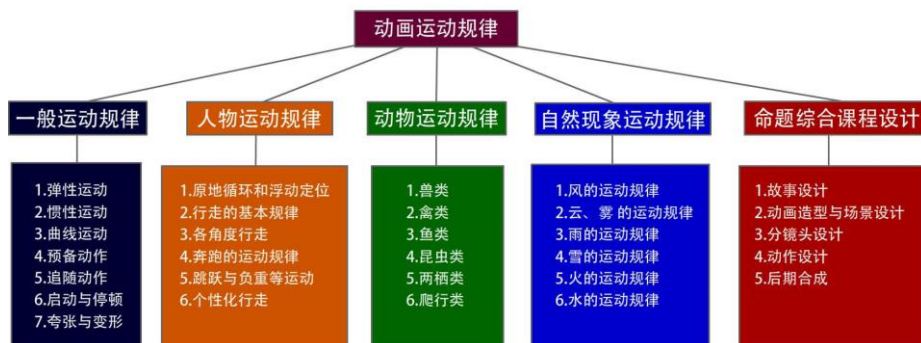
素质目标

二、内容选取

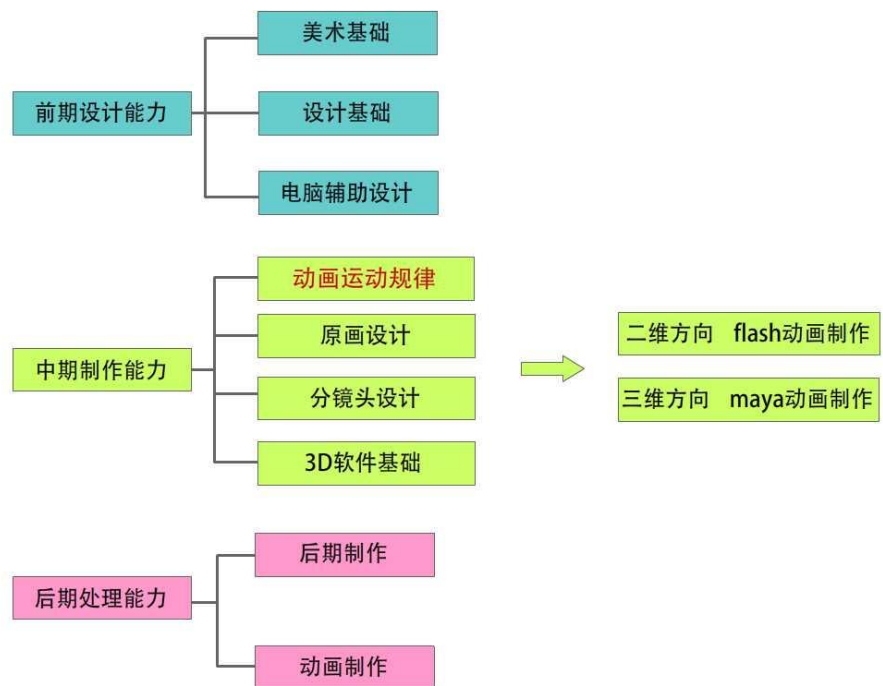
本课程培养具备影视动画创作所需要的基础动画人才，能在电影、电视、游戏软件开发等媒体制作岗位上从事动画创意设计和动画运动规律制作的专业人才，具有较强社会适应能力。依托行业、企业以及实训基地资源引入真实项目，构建专项动画项目实训、顶岗实习和工作室实训模式，培养学生的岗位工作能力、团队协作能力，体现课程的职业性。通过对企业人才招聘信息结果进行分析，动画运动规律是通用于二维、三维、游戏、广告、平面等各类艺术系职位，无论是哪一类公司，对动画师的需求都是供不应求。根据调研结果制定人才培养方案，将课程内容情境项目化，制定情境动画训练，锻炼学生对每一阶段理论内容的应用，以团队合作的方式，制定综合情境，制作动画短片，让学生了解将故事转变成动画的全过程，从整体设计中学习运动规律的实际运用方式，并对整个岗位知识背景更加的熟练掌握。

根据课程设计过程，将《动画运动规律》的课程内容划分成 5 部分，从基础的动作基本运动规律开始，包括：弹性运动、惯性运动、曲线运动、预备动作、追随动作、起动与停顿、夸张与变形这 7 种一般性运动规律和人类、动物、非物质物体的常规性运动规律，让学生一边寻找资料，一边观察优秀影片，分析影片，养成独立思考的习惯，拓展学生的思维。

课程内容设计



课程以工作过程为导向进行课程体系开发，邀请行业、企业专家对二维动画方向、三维动画制作方向所涵盖的职业群进行职业能力和职业素养分析，确定本课程的教学内容。在教学理念上改变传统的以学科体系为基础的教学思路，确定行动导向教学观念，以职业行动来获得知识和技能，按工作过程来序化教学内容，遵循由简单到复杂，由单一到综合，由低级到高级的原则设计教学项目。



课程设置的依据是按照动画制作流程，按照岗位能力递进的顺序进行设计。

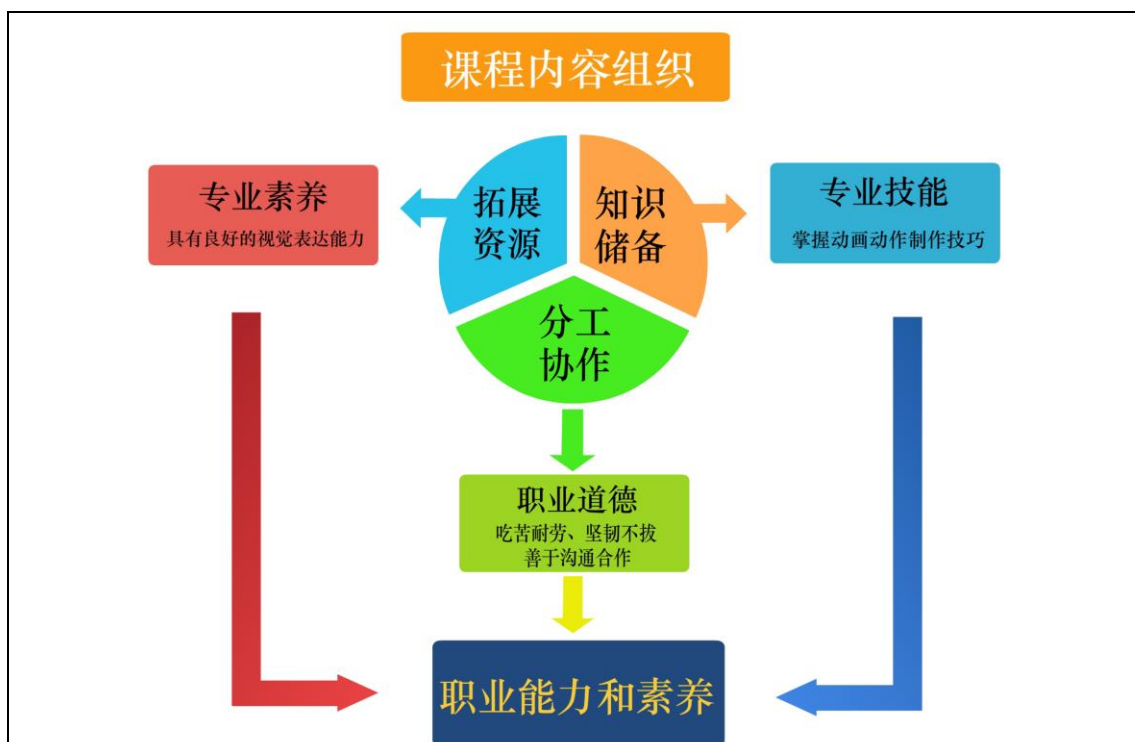
本课程增设了视频图文课程，这种课程按照每一帧、每一秒的制作流程进行讲解，手把手的讲授，这种模式在于使用者在学习的过程中，按照自己的学习节奏，可以自己动手制作的时候从容不迫，没有视频课程的压迫感。

三、内容组织

动画运动规律课程实行项目化教学，整个课程有《中华新孝道》项目贯穿，按照企业实际工作流程安排子项目，每个子项目都以若干案例作为支撑，将课程内容分为并行的三个方向，专业技能、专业素养、职业道德三位一体，共同发展，并且将专业素养放在了同专业技能同样的高度，使学生不仅达到“能做”还要达到“做的好”，同时在分工协作中培养学生吃苦耐劳、坚忍不拔、善于沟通合作的职业道德。

《动画运动规律》课程进度表

周次	第1周 第2周				第3周 第4周 第5周				第6周 第7周		第8周 第9周		第10周									
项目名称	《中华新孝道》动画制作																					
子项目	1. 一般运动规律				2. 人物运动规律				3. 动物常规运动规律				4. 自然现象运动规律		5. 命题综合课程设计							
	弹性运动	惯性运动	曲线运动	预备动作	追随动作	起动与停顿	夸张与变形	原地循环和浮动定位	人物行走运动的基本规律	各个角度的行走	奔跑的运动规律	跳跃与负重	个性化行走	兽类	鱼类	昆虫	两栖类	爬行类	风云、暴雨、雷电、洪水	故事构思	角色场景设计	分镜头设计



课程内容与时间分配表

序号	教学项目	工作任务	课时	
1	一般运动规律	项目 1 弹性运动	小米粒动作 Q 弹效果	4
		项目 2 惯性运动	米粒爸爸停车惯性动作	2
		项目 3 曲线运动	乖乖猴尾巴曲线运动	4
		项目 4 预备动作	米粒爸爸跑步预备动作	2
		项目 5 追随动作	小米粒旋转幕布动作制作	4
		项目 6 起动与停顿	人物的起动与停顿 时间的掌握	4
		项目 7 夸张与变形	角色形态的夸张变形	4
2	人物运动规律	项目 1 原地循环和浮动定位	小米粒翻东西的循环动作	2
		项目 2 人物行走运动的基本规律	小米粒的行走规律	6
		项目 3 各个角度的行走	小米粒四分之三透视走	10
		项目 4 奔跑的运动规律	小米粒的奔跑规律	6
		项目 5 跳跃与负重	小米粒跳跃动作	6
		项目 6 个性化行走	小米粒个性化行走	6
3	动物常规运动规律	项目 1 兽类	小狗四分之三侧行走	4
		项目 2 禽类	翅膀扇动动作分解	4
		项目 3 鱼类	小型鱼类游动规律	4
		项目 4 昆虫类	瓢虫的运动规律	4

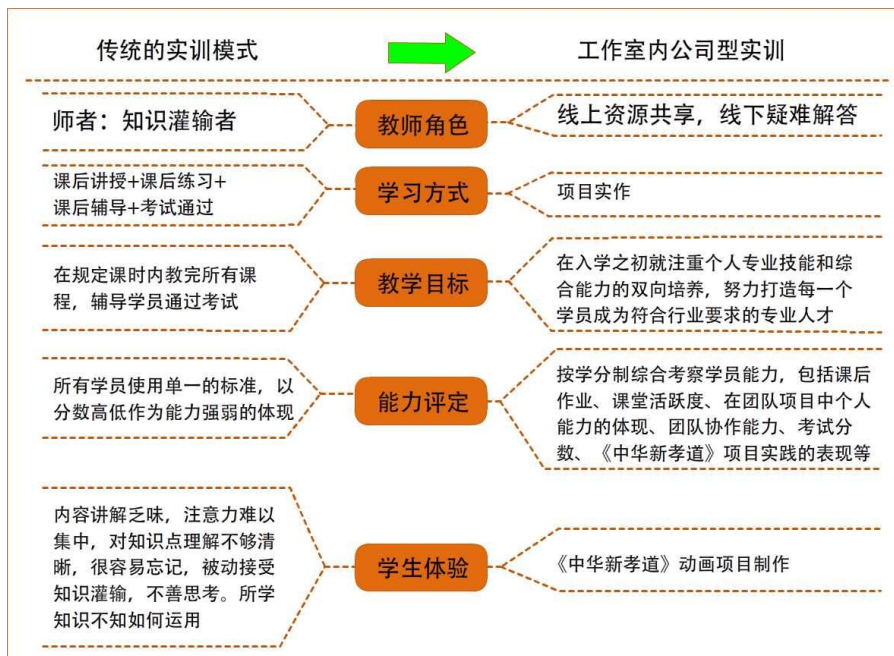
		项目 5 两栖类	青蛙的跳跃动作	4	
		项目 6 爬行类	蛇的运动形态设计	4	
4	自然现象运动规律	项目 1 风	中华新孝道片头动画-风的形态表现	4	24
		项目 2 云、雾	气味飘动的运动	4	
		项目 3 雨	雨的表现方式	4	
		项目 4 雪	雪的飘落规律	4	
		项目 5 火	米粒爸爸愤怒的焰火	4	
		项目 6 水	水的运动规律	4	
5	命题综合课程设计	项目 1	故事设计	1	12
		项目 2	动画造型与场景设计	2	
		项目 3	分镜头设计	2	
		项目 4	动作设计	6	
		项目 5	后期合成	1	

四、教学模式

动漫制作技术专业有 3 个教师工作室，可以供学生在课堂教学以外的时间，投身到工作室，进行项目制作。通过以《中华新孝道》项目为引领，进行线上线下的混合式教学模式。

本门课程所有的知识点，全部制作微视频，通过信息化教学设计和教学实施，让学生、自由职业者、企业技术人员等，能简洁明了学习所需内容。

工作室教学模式，创新公司型实训模式

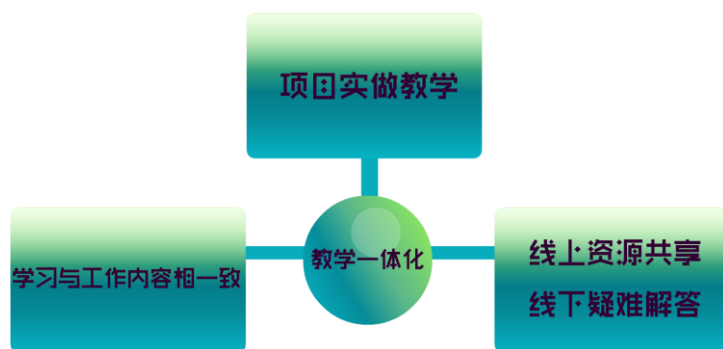


结合企业对《动画运动规律》的要求，在教学内容上注重项目实做教学，注重学生主观能动性的发挥。在“项目教学”过程中也可通过适当不同媒介的应用来激发学习者的动机。

① 确定教学目标：

② 根据教学目标的分析确定教学内容和教学资源,根据学习者特征分析确定教学起点,并在此基础上确定教学策略、教学方法;

③ 检查和评定预期的教学效果。



5.2 课程资源（含基本资源、拓展资源清单，2000 字以内）

以满足线上资源共享+线下疑难解答混合式教学为出发点，满足教师灵活搭建动画运动规律课程和学生及自由职业者自主学习的需求为根本，以碎片化的素材资源为基础，进行资源建设。在充分进行调研的基础上，按照，“调研——确定培养目标——构建课程体系——制订资源课建设方案——划分资源类型——设置素材资源”的思路，对资源共享课进行系统设计，适应教师、学生和社会学习者教学、学生持续能力创新能力培养、学生就业及社会人士搜索信息等需求。

基本资源中的教学指导文件，主要有专业建设平台，建设课程要站在专业的角度进行，综合全局，面向山东省文化创意产业，定位好课程在课程体系中的位置，专业平台包括职业调研报告、专业目录、就业指导、人才培养方案。

其次是教学载体项目，主要包括课程平台，课程平台是网络课程的生成平台，内容包括课程建设团队、课程介绍、课程建设方案、课程实施方案、学习单元平台。

最后是实验实训项目以及以及特色教学资源平台。

动画运动规律这门课程，所有涉及到的规律知识点，我们按照颗粒化资源划分，每一个规律，为一个细小的颗粒。集合所有的颗粒资源，即为本课程的教学载体项目。

基本资源清单

序号	资源类别	名称	数量
		精品资源共享课申报书	1 份
1	教学指导文件	专业介绍 1-1 专业介绍	1 份
		专业介绍 1-2 说专业视频	1 个
		教学标准 2-1 专业教学标准	1 份
		教学标准 2-1 课程教学标准	1 份
		教学标准 2-1 相关职业标准	4 份
		教学指南 1-1 教学设计方案	1 份
		教学指南 1-1 教学指南	1 份
		授课计划	1 份
		教学指南 1-1 学习指南	1 份
		课程信息	1 份

		课程结构	1份	
		知识点、能力点	1份	
		课程推荐词	1份	
		教学团队	1份	
		课程简介	1份	
		教学大纲	1份	
		教学日历	1份	
		考评方式与标准	1份	
		教学要求	1份	
		重点难点	1份	
		教学设计	1份	
		评价考核	1份	
		教材内容	1份	
		教学要点说明	1份	
		每个模块的任务工单	30个	
2	教学载体项目 (视频)	一般运动规律	1. 弹性运动	10个
			2. 惯性运动	10个
			3. 曲线运动	10个
			4. 预备动作	10个
			5. 追随动作	10个
			6. 起动与停顿	10个
			7. 夸张与变形	10个
		人物的运动规律	1. 原地循环和浮动定位	12个
			2. 人物行走运动的基本规律	12个
			3. 各个角度的行走	12个
			4. 奔跑的运动规律	12个
			5. 跳跃与负重等运动	12个
			6. 如何画好个性化行走	12个
		动物常规运动规律	1. 兽类	12个
			2. 禽类	12个
			3. 鱼类	12个
			4. 昆虫类	12个
			5. 两栖类	12个
			6. 爬行类	12个
		自然现象运动规律	1. 风	12个
			2. 云、雾	12个
			3. 雨	12个
			4. 雪	12个
			5. 火	12个
6. 水	12个			
综合课程设计	1. 设计一个故事;	2个		
	2. 对故事中的人物及场景进行设计;	2个		

		3. 设计出故事的分镜头;	2 个
		4. 根据分镜头制作动作;	2 个
		5. 后期合成	2 个
		在线测试与考核	50 个
		在线问答	若干
		专题讲座	3 个
3	实验实训项目	实践环节教学基本要求	1 个
		实训指导	1 个
		实训工作单	30 个
		实训案例	60 个
		实训项目题库	20 个
4	特色教学资源	视频图文课程	50 个
		工作室内公司实训	10 个
		仿真教学	5 个
5	教学资源	教材及参考资料目录	10 个

拓展资源清单及建设使用情况

序号	内容	数量
1	相关职业标准	4 个
2	职业素养要求	3 份
3	山东甲壳虫动漫公司游戏外包动作模块培训包	10 个
4	专题讲座	2 场
5	专业知识科普	30 个
6		
7		

6.措施保障

学院对精品资源共享课建设的政策支持与措施及其落实情况

1. 成立精品资源共享课领导小组

学院以院长牵头，成立了由教学院长、副院长参加的领导小组。定期检查课程建设情况，及时请专家具体指导。对精品共享课程的申报与建设进行管理。

2. 定期开展培训，指导课程建设

成立精品资源共享课程建设指导小组，从课程申报、开发、资源建设、上传等几方面进行指导课程建设，同时聘请校内外专家开展专题讲座和外派教师参加培训学习，指导教师开展课程建设。

3. 科学制订课程建设规划，分阶段、分步骤建设，保证课程出精品

重点课程建设需以思想观念转变为先导，课程体系改革为前提，课程内容改革为重点，教育科研为支撑，师资队伍建设为关键，教学基本建设为保障。

4. 健全课程建设的激励机制，推动课程建设

(1) 建立了以“绩效”为主要衡量标准的奖励体系；

(2) 营造了有利于教师释放潜能的工作环境，对重点课程建设和精品课程建设所需的教学基本设施优先投入专款，重点保证建设，优先师资培训；

5. 本课程课程建设的主要支持措施

(1) 将本课程列为学院重点建设课程；

(2) 配合课程建设，针对性地投入动画渲染农场等实训基地；同时，动漫制作专业有 3 个教师工作室，可以供学生在课堂教学以外的时间，投身到工作室，进行项目制作。

(3) 根据课程建设需要，投入教学资源建设资金，开发教材、动画、视频等；

(4) 先后派出教师参加国内外课程开发培训 2 人次。

7.资金使用与管理

在专项资金管理方面，制定了建设项目管理办法和建设专项资金管理办法，实行专款专用，注重阶段目标、监测指标、绩效考核的可操作性，通过科学、规范、有效的管理，提高投资效益，确保建设目标的实现。坚持，总体筹划、分段实施；单独核算、绩效考评；分项管理、保证重点的原则，实行“统一规划、单独核算、专款专用”的管理办法，成立项目建设专项资金管理领导小组，统筹安排使用专项资金，对各项目的实施、资金投向及年度资金统筹安排，并对项目实行全过程管理。建立建设专项资金管理责任制，确保资金不被截留、挤占和挪用。制订后续建设规划，明确后续建设团队组成、运行机制和推广应用策略，保证资源共享课持续更新，提高服务职业教育和行业企业的能力。

8.推荐意见

负责人签字

(盖章)