



# 动漫与游戏制作专业人才培养方案

(专业代码：760204)

专业负责人刘瑞薛

编制部门 建筑与艺术系

审核部门 质量管理委员会

编制时间 2021年6月

## 目 录

动漫与游戏制作专业人才培养方案 .....	3
一、专业名称及代码 .....	3
二、入学要求 .....	3
三、修业年限 .....	3
四、职业面向 .....	3
五、培养目标与培养规格 .....	3
(一) 培养目标 .....	3
(二) 培养规格 .....	4
六、课程设置及要求 .....	5
(一) 公共基础课程 .....	6
(二) 专业(技能)课程 .....	8
七、教学进程总体安排 .....	9
八、实施保障 .....	11
(一) 师资队伍 .....	11
(二) 教学设施 .....	12
(三) 教学资源 .....	12
(四) 教学方法 .....	13
(五) 学习评价 .....	13
(六) 质量管理 .....	14
九、毕业要求 .....	15
(一) 学业考核要求 .....	15
(二) 证书考取要求 .....	15
十、附录 .....	15

# 动漫与游戏制作专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

动漫与游戏制作专业

专业代码：760204

## 二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

## 三、修业年限

3年

## 四、职业面向

所属专业大类（代码）	对应行业	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（或技术领域）	职业资格证书或技能等级证书举例
新闻传播类（76）	软件和信息技术服务业（I6572）	动画设计人员（2-09-06-03） 动画制作员（4-13-02-02）	游戏 UI 设计师； 二维动画制作； 三维动画制作； 后期制作；	数字创意建模（初级或中级） 游戏美术设计（初级或中级）

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人，知行合一，面向动漫、游戏、影视后期制作等行业企业，培养从事动漫模型制作、动画制作、游戏美工制作、影视后期制作等工作，具备良好的综合素质，掌握动画制作和后期制作的基本知识，具备熟练使用动画制作和后期制作软件的能力，德、智、体、美、劳全面发展的高素质劳动者和技术技能型人才。

## （二）培养规格

本专业毕业生应具有以下素质、知识和能力：

### 1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观和价值观。拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵纪守法；具有社会责任感，有参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神。

（3）尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力。

（4）具有较好的信息素养、较强的创新精神和学习能力，树立终身学习的观念。

（5）具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处。

（6）具有职业生涯规划意识。

### 2. 知识

（1）具有中等职业学生必备的德育、语文、英语、计算机应用基础、体育、礼仪、法律基础和哲学等知识。

（2）具有本专业相关方向必备的专业知识。

（3）具有较好的情感价值观，具备健康向上的审美意识，具有团结协作、积极主动的工作意识。

### 3. 能力

(1) 具有计算机主流操作系统、网络、常用办公软件及常用工具软件的基本应用能力。

(2) 具有与本专业相关的美术、音乐、摄影、文学等方面的素养。具有绘画、上色技能。

(3) 具有使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计的能力。

(4) 具有使用主流二维动画设计软件进行操作和平面动画设计的能力。

(5) 具有电脑游戏制作、系统维护的能力。

(6) 具有录音、音效合成、字幕制作、视频采集、影音输出等操作能力。

## 六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程。

课程设置的总体要求是，严格按照国家有关规定开齐开足公共基础课程，全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进课程，统一实施中等职业学校思想政治课程标准。结合实习实训强化劳动教育，明确劳动教育时间，弘扬劳动精神、劳模精神，教育引导学生崇尚劳动、尊重劳动。推动中华优秀传统文化融入教育教学，加强革命文化和社会主义先进文化教育。深化体育、美育教学改革，促进学生身心健康，提高学生审美和人文素养。

公共基础课程包括思想政治、语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术、艺术、历史等必修课，（物理、化学、中华优秀传统文化、

职业素养)等限定选修课,以及国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养和科学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座(活动),并将有关知识融入到专业教学和社会实践中。

专业(技能)课程包括专业核心课程、专业课程和专业拓展课程,实习实训是专业(技能)课程教学的重要内容,含校内外实训、综合实训、跟岗实习、顶岗实习等多种形式。专业(技能)课程要强化技能等级证书及相关职业资格证书的研究,注重课程的综合化和模块化,注重课程内容与等级证书和资格证书的融合贯通。

## (一) 公共基础课程

### 1、公共基础必修课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	参考学时
1	职业生涯规划	培养中职生“政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与”的思想政治学科核心素养	依据《中等职业学校职业生涯规划课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	36
2	职业道德与法律	培养中职生“政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与”的思想政治学科核心素养	依据《中等职业学校职业道德与法律课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	36
3	经济政治与社会	培养中职生“政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与”的思想政治学科核心素养	依据《中等职业学校经济政治与社会课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	36
4	哲学与人生	培养中职生“政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与”的思想政治学科核心素养	依据《中等职业学校哲学与人生课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	36
5	语文	培养中职生“语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与”的语文学科核心素养	依据《中等职业学校语文课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	144

6	数学	培养学生“数学运算、直观想象、数据分析、逻辑推理、数学抽象、数学建模”的数学学科核心素养	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	108
7	英语	培养中职生英语“语言运用能力，文化鉴赏能力，思维活跃能力，学习提升能力”	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	72
8	信息技术	培养学生计算机应用的实际操作能力和文字处理、数据处理、信息获取等能力	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	72
9	体育与健康	培养中职生“运动能力、健康行为、体育品格”的体育与健康学科核心素养	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	144
10	历史	培养学生“唯物史观、时空观念、史料实证、历史解释、家国情怀”的历史学科核心素养	依据《中等职业学校历史课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	72
11	艺术	增强学生文化自觉和文化自信，培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品味和审美素质	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	36

2、公共基础限定选修课程（劳动教育和国家安全教育为必选，各专业根据实际需要在物理、化学、中华优秀传统文化、职业素养中再选1门）。

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	参考学时
1	劳动教育	全面提高学生劳动素养，使学生树立正确的劳动观念，具有必备的劳动能力，培育积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。	主要包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。重点结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。	18
2	国家安全教育	通过国家安全教育，使学生能够深入理解和准确把握总体国家安全观，牢固树立国家利益至上的观念，增强自觉维护国家安全意识，具备维护国家安全的能力。	主要包括国家安全的重要性，我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规。坚持正确方向，坚持遵循规律，坚持方式多样。	18
3	中华优秀传统文化	培养和增强中职生对中华优秀传统文化的文化认同、文化自信	依据《中等职业学校中华优秀传统文化课程标准》开设，并与专	36

	和精神自觉	业实际和行业发展密切结合	
--	-------	--------------	--

## (二) 专业（技能）课程

### 1. 专业核心课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	参考学时
1	图形图像处理	使学生掌握 Photoshop 软件的基本功能，培养学生图形图像处理的能力。	了解图形图像处理及相关美学基础知识，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，能使用 Photoshop 进行图形绘制图像处理等设计创意。	180
2	动画运动规律	使学生了解人物、动物和自然现象等动画的基本原理，培养学生动画创作的能力。	了解动画创作的基本原理和基础知识、影视动画设计及制作技能，能够运用动画基本规律从事二维、三维、影视等方面的动画制作。	72
3	三维动画制作	能够使用 3D 软件进行简单的建模、动画制作、材质制作等，培养学生三维动画制作的能力。	了解 3D 软件基础、建模、材质、灯光、渲染、Lightscape、Vray 渲染器、三维图形的绘制及实际应用。熟悉 3DMax 或 MAYA 的基础操作，会使用 3D 软件进行建模、动画制作、材质制作、灯光等。	144
4	影视后期制作	能够使用后期软件进行剪辑、特效制作等，培养学生后期制作的各项能力。	了解影视动画特效基础知识；了解影视特效软件基础；掌握 2D、3D 影响合成技术；掌握影视动画制作与特效制作方法与技巧；能够进行流体模拟动画制作；能够进行角色动画制作。	72

### 2. 专业课程和专业拓展课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	参考学时
1	美工基础	进行素描、速写、色彩等基础绘画的训练，增强学生绘画基础，为专业课程打下坚实基础。	了解平面构成、色彩构成与构图原理；理解色彩与构图的表现手法以及素描、速写和色彩的基础知识与绘制技法；熟悉透视、人体结构；掌握造型、动态速写等相应技能。	288



2	摄影与摄像技术	使学生了解摄影和摄像的基础原理和拍摄技巧，培养学生前期拍摄的能力。	了解和摄像常用设备的使用；培养布光能力和自行画面构图能力，能够进行简单的前期拍摄。	72
3	CG动画制作	能够使用一款电脑手绘软件进行简单的绘画，了解漫画、插画、角色设计、场景设计等动漫手绘知识，培养学生使用手绘板绘画的能力。	了解动漫人物及场景手绘内容，能够使用主流的手绘软件进行动漫场景或人物的绘制。	36
4	计算机组装与维护	能够处理简单的电脑故障、熟悉 Windows 系统基础功能，培养学生对计算机软硬件维护能力。	了解机内部结构与部件连接；掌握基本的计算机组装与维修技能；能对常用软件进行安装调试。	108

## 七、教学进程总体安排

结合学校实际，人才培养方案采用“2+0.5+0.5”学制，按照每学年教学时间 40 周、每周 28 学时进行设计，三年总学时数为 3000—3300。课程开设顺序和周学时安排，以每学期的实施性教学计划为准。一般每学时不少于 45 分钟，18 学时为 1 学分，三年制总学分不得少于 170。顶岗实习一般按每周 30 学时计算，军训、入学教育、社会实践、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分。

公共基础课程学时约占总学时的 1/3，各专业人才培养方案必须保证开齐、开足公共基础课的必修内容和学时。专业（技能）课程学时约占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，认识实习应安排在第一学年。强化实践环节，加强实践性教学，实践性教学学时占总学时数的 50%以上。

教学进程安排表如下：

课程	课程	课程	课程	学时	学分	学期课程安排	考核	学时
----	----	----	----	----	----	--------	----	----

类别	性质	名称	编码			1	2	3	4	5	6	方式	比例	
公共基础课程	必修课程	职业生涯规划		36	2	√						过程和结果评价相结合	公共基础课占总时的26.8%	
		职业道德与法律		36	2		√							
		经济政治与社会		36	2			√						
		哲学与人生		36	2				√					
		语文		144	8	√	√							
		历史		72	4			√	√					
		数学		108	6	√	√							
		英语		72	4	√	√							
		信息技术		72	4	√								
		体育与健康		144	8	√	√	√	√					
	艺术		36	2			√							
	限定选修课程	中华优秀传统文化		36	2				√					
		劳动教育		18	1				√					
国家安全教育			18	1				√						
公共基础课小计				864		18	12	12	6					
专业（技能）课程	专业核心课程	图形图像处理		180	8		√	√				理实一体考核	实践教学时占总学的59.1%	
		动画运动规律		72	4			√						
		三维动画制作		144	8			√	√					
		影视后期制作		72	8				√					
	专业课程	美工基础		288	10	√	√	√	√					
		摄影与摄像技术		72	4		√							
		CG动画制作		36	2				√					
		计算机组装与维护		108	6	√								
综合实训				180	10				√					

	跟岗实习	600	20					√		校企双元评价	
	顶岗实习	600	20						√		
	专业（技能）课程小计	2352		10	8	16	18				
合计				28	28	28	28				
社会综合实践活动	军训	3周	3	√							
	入学教育	1周	1	√							
	社会实践	1周	1			√					
	毕业教育	1周	1						√		

备注：“√”表示建议相应课程开设的学期。

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，合理配置教师资源。

本专业专任教师的学历职称结构合理，至少配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 5 人；建立“双师型”教师团队，其中“双师型”教师的比例不低于 56%；有业务水平较高的专业带头人 1 名。

专业专任教师具有中等职业学校教师资格证书和相关专业资格证书，有理想信念，有道德情操。有扎实学时，有仁爱之心，对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，了解和关注动漫、游戏和影视行业动态与发展方向，具备积极开展课程教学改革和实施的能力。聘请行业企业高技能人才担任专业兼职教师，兼职教师具有高级以上职业资格或中级以上专业技术职称，能够参与本专业授课、讲座等教学活动。

## （二）教学设施

本专业配备校内实训室和校外实训基地。

校内实训室配置如下：

序号	实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能 (技术参数与要求)	数量 (台/套)	备注
1	三维动画实训室	三维模型制作实训 三维动画制作实训	电脑	英特尔酷睿 I5-8500 处理器 8G 内存/1T 硬盘/R5 430 2G 独立显卡等	60 台	
2	影视后期实训室	后期剪辑实训 后期特效实训	电脑	联想、启天 M5900 可满足影视后期主流的制作软件进行剪辑、合成、特效制作等实训课程。	50 台	
3	二维手绘实训室	二维动画制作实训	LED 拷贝桌、线拍、动检系统等	LED 拷贝桌 动画网络线拍 网络线拍工作站等	50 台 拷贝桌/1套线拍	
4	画室	素描、速写、色彩等美术基础实训	画板、石膏、静物等	水果静物、罐子、几何体石膏、人头像石膏、画板、速写板等 可进行素描石膏写生、静物写生、石膏像写生、速写等美术基础实训课程。	60 套 画板/ 石膏 静物 等 1 套	

## （三）教学资源

在教材选用方面，选用国家规划的职业教育教材和行业指导委员

会推荐的教材，在内容上选择贴切专业发展，符合中职学生学习特点和等级证书及职业资格证书要求，结合学校自身实际教学情况和教学安排来选用教材；也可以选用校企合作企业提供的教材。如中等职业教育国家规划教材、教育部专业教学指导委员会推荐教材或重点建设教材、校企合作特色教材以及校内自编教材或活页教材。

在图书文献配备及数字资源库方面，图书馆配备相当数量的专业学习资料，专业标准和行业标准，技术规范，相关手册，国内外的专业资料等。充分利用学校已经建成的智慧校园、数字化教学资源库以及国家职业教育精品课程网络等服务教学。

#### **（四）教学方法**

结合课程特点、教学条件等情况，针对学生实际学情实施理实一体化教学，注重启发式、讨论式、案例教学、项目教学、任务驱动、情景教学等行动导向教学方法的综合运用。鼓励学生独立思考，激发学习主动性，培养实干精神和创新意识。注重多种教学手段相结合，例如：讲授与多媒体教学相结合，视频演示与认知实习相结合，教师示范与真实体验相结合，虚拟仿真与实际操作相结合，专项技术教学与综合实际应用相结合等。

#### **（五）学习评价**

对学生的学业评价要突出德育为首、能力为本理念，体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，即教师评价、学生相互评价与自我评价相结合，部分专业课程可以聘请企业教师参与评价；专业课程的考核评价尽量减少理论考试方式，而应以实操考核、项目考核和过

程考核为主，学习过程性评价与终结性评价相结合；评价内容应涵盖情感态度、岗位能力、职业行为、知识点的掌握、技能的熟练程度、完成任务的质量等。

关于跟岗实习和顶岗实习课程的评价，成立由企业（兼职）指导教师、专业指导教师和班主任组成的考核组，主要对学生在顶岗实习期间的劳动纪律、工作态度、团队合作精神、人际沟通能力、专业技术能力和任务完成等方面情况进行考核评价。

## （六）质量管理

贯彻立德树人、知行合一，以服务发展为宗旨，以促进就业为导向的指导思想，建立动漫与游戏制作专业建设和教学质量诊改机制，健全教学运行管理和质量监控机制，完善课堂教学评价、实习实训、毕业设计专业调研、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。

完善动漫与游戏制作专业教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平与教学质量诊断与改进，健全巡课、听课、评教等制度，建立与企业联动的实践教学环节监督制度，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。同时建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，并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

### （一）学业考核要求

通过动漫与游戏制作专业三年的学习，修完教学计划规定的全部课程及修满规定的学分，成绩合格，并具备较高的思想道德品质和优良的职业素养，同时掌握专业知识和实践技能，准予毕业。

### （二）证书考取要求

根据职业岗位需求和国家 1+X 证书制度要求，对接可考取的国家职业资格证书和职业技能等级证书，明确证书有关内容有机融入专业课程教学的途径、方法和要求。

## 十、附录

学期教学进程安排表、变更审批表等。