



# 动漫与游戏制作专业 人才培养方案

(专业代码：760204)

(三年制)

专业负责人 刘瑞薛

编制部门 建筑与艺术系

审核部门 教学工作指导委员会

编制时间 2026年4月

河南省工业学校 2026 年制表

## 目 录

动漫与游戏制作专业人才培养方案 .....	4
一、专业名称及代码 .....	4
二、入学要求 .....	4
三、修业年限 .....	4
四、职业面向 .....	4
五、培养目标 .....	5
六、培养规格 .....	5
七、课程设置及学时安排 .....	6
(一) 公共基础课 .....	6
(二) 专业课程 .....	10
(三) 实践性教学环节 .....	11
八、学时及教学进程总体安排 .....	11
(一) 学时安排 .....	11
(二) 教学进程总体安排 .....	12
八、实施保障 .....	13
(一) 师资队伍 .....	13
(二) 教学设施 .....	14
(三) 教学资源 .....	14

(四) 教学方法 .....	15
(五) 学习评价 .....	15
(六) 质量管理 .....	15
十、毕业要求 .....	16
(一) 学业考核要求 .....	16
(二) 证书考取要求 .....	16
十一、附录 .....	16

# 动漫与游戏制作专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：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

三年

## 四、职业面向

表1 职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（65）、广播、电视、电影和录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	动画设计人员（2-09-06-03） 动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等
职业类证书	数字创意建模（初级或中级） 游戏美术设计（初级或中级） 动画制作

## 五、培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的高素质劳动者和技术技能型人才。

## 六、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) 具备使用三维建模软件和相关常用插件的能力；具备制作基础的三维模型的能力；

(2) 具备运用 PBR 流程绘制贴图的能力；具备基础审美的能力和基础数字绘画能力；

(3) 具备二维动画软件的操作能力；具备使用动画制作规律和色彩的表现技法，制作基础二维动画的能力；

(4) 具备三维动画软件的操作能力；具备运用动画运动规律制作基础三维动画的能力；具备基础的镜头语言使用能力和表演能力；

(5) 具备使用数字音视频技术进行影视后期合成、影像编辑的能力；

(6) 具备使用图形软件的能力；具备运用界面制作规律和表现知识，制作游戏界面的能力；

(7) 熟悉传媒行业相关法律法规；具备一定的分析问题和解决问题的能力；

(8) 具有终身学习和可持续发展的能力。

## 七、课程设置及学时安排

主要包括公共基础课程和专业课程。

### (一) 公共基础课

本专业课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程。

公共基础必修课程包括思想政治、语文、历史、数学、物理、英语、信息技术、体育与健康、艺术、劳动教育。限定选修课程包括党史国史、中华优秀传统文化、国家安全教育、职业发展与就业指导、创新创业教育。地方特色的校本课程包括健身操。

表 2 公共基础课程列表

课程类别	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
公共基础必修课程	语文	1. 提升语言文字应用能力，满足职业场景中的沟通表达、文书撰写需求； 2. 培养文学鉴赏能力和人文素养，增强职业软实力； 3. 掌握应用文写作技巧，适配行业技术文档、工作汇报等场景	1. 现代文阅读； 2. 应用文写作； 3. 口语交际（职场沟通、技术交流表达）； 4. 文学赏析（兼具人文性与职业精神的经典篇目）	1. 结合专业场景设计教学案例，如解读设备说明书、撰写技术交底文件； 2. 注重实操训练，每学期开展不少于 3 次应用文写作实训和 2 次口语交际模拟； 3. 采用“阅读-分析-仿写-点评”模式，提升实用写作能力
	数学	1. 掌握专业必备的数学基础知识，为专业课程提供理论支撑； 2. 培养数学运算、逻辑推理和数据处理能力，适配工程测量、编程计算等职业场景； 3. 建立数学关联思维，提升问题解决效率	1. 基础模块：集合与函数、三角函数、不等式、数列； 2. 专业适配模块：立体几何（三维建模）、解析几何（工程图纸坐标分析）、概率统计（质量数据分析）、向量（编程分析基础）	1. 紧扣专业需求筛选教学内容，弱化复杂理论推导，强化应用计算； 2. 结合案例设计习题，如流程控制语句的设计； 3. 开展小组合作计算实训，结合工程实例培养数据处理和误差分析能力
	英语	1. 掌握基础英语词汇和语法，具备简单英语阅读、写作和口语交流能力； 2. 积累行业核心词汇和常用表达，能读懂简单英文设备说明书、操作手册； 3. 适应职场英文沟通场景，如设备标识识别、基础技术交流	1. 基础模块：词汇、语法、句型（侧重实用交流场景）； 2. 职业英语模块：设备相关词汇、英文说明书阅读技巧、技术短语翻译； 3. 交际模块：日常职场对话、设备操作相关英文交流、简单英文邮件撰写	1. 以“职业需求为导向”，每单元融入行业英文案例； 2. 强化实操训练，开展英文设备说明书解读实训、职场英文对话模拟； 3. 借助多媒体资源（英文技术视频、行业英文资料）提升学习趣味性，注重听说读写综合应用
	思想政治	1. 树立正确的世界观、人生观、价值观，增强法治意识和社会责任感；	1. 核心理论：马克思主义基本常识、习近平新时代中国特色社会主义思想； 2. 法治教育：安全生产法、劳	1. 结合行业案例开展教学，如工匠精神典型人物（大国工匠）事迹分享；

	<p>2. 培养职业道德素养（诚信、敬业、严谨），适配行业职业规范；</p> <p>3. 了解国情国策，理解行业发展与国家建设的关联，增强职业使命感</p>	<p>动法等与职业相关的法律法规；</p> <p>3. 职业素养：行业职业道德规范、工匠精神、职业诚信；</p> <p>4. 国情与责任：国家工业发展战略、行业使命、社会责任教育</p>	<p>2. 融入安全编程、劳动权益保护等职业相关法治内容；</p> <p>3. 采用案例分析、小组讨论、社会实践等方式，强化价值引领和行为习惯</p>
体育与健康	<p>1. 提升身体素质和体能水平，满足岗位（如设备安装、维护）的体能需求；</p> <p>2. 掌握基本体育技能和运动方法，培养健康的生活方式；</p> <p>3. 培养团队协作精神、坚韧意志和安全防护意识，适配职场协作场景</p>	<p>1. 体能训练：耐力训练（跑步、跳绳）、力量训练（俯卧撑、哑铃）、柔韧性训练；</p> <p>2. 技能模块：田径、球类（篮球、足球、排球）、体操、武术基础；</p> <p>3. 健康模块：职业病预防（如腰肌劳损、视力保护）、运动保健知识、应急避险技能；</p> <p>4. 协作模块：团队体育项目（球类、接力赛）、协作能力训练</p>	<p>1. 结合岗位体能需求设计训练内容，强化耐力和力量训练；</p> <p>2. 融入职业病预防知识，引导学生养成健康的工作和生活习惯；</p> <p>3. 通过团队体育项目培养协作意识和抗压能力，注重意志品质塑造</p>
劳动教育	<p>1. 树立正确的劳动观，培养热爱劳动、尊重劳动的职业素养；</p> <p>2. 掌握行业基础劳动技能和安全操作规范，提升职业劳动能力；</p> <p>3. 培养劳动责任感、创新意识和精益求精的工匠精神</p>	<p>1. 劳动观念：劳动价值、职业劳动意义、工匠精神内涵；</p> <p>2. 日常劳动：校园环境维护、公益劳动、家务劳动；</p> <p>3. 职业劳动：实训室安全操作规范、设备清洁与维护基础、简单零件组装、工具使用与管理；</p> <p>4. 创新劳动：小型劳动改良项目、劳动模范案例学习</p>	
艺术	<p>1. 提升审美素养和艺术鉴赏能力；</p> <p>2. 培养创新思维和动手能力，适配行业外观设计、工艺美化需求；</p> <p>3. 传承优秀艺术文化，增强文化自信，丰富职业精神内涵</p>	<p>1. 艺术鉴赏：绘画、雕塑、计算机设计作品赏析、产品外观设计案例分析；</p> <p>2. 基础技能：素描（计算机产品素描）、色彩基础、简单设计草图绘制；</p> <p>2. 专业适配：工业美学基础、产品造型设计原则、工艺美化技巧（如零件表面处理美学）；</p> <p>4. 艺术实践：手工艺术创作、相关设计草图实践、地方特色艺术形式体验</p>	<p>1. 结合专业特点开展教学，突出工业美学和产品导向；</p> <p>2. 注重实践操作，开展设计草图、手工制作等实训活动，鼓励创新表达；</p> <p>3. 融入地方特色艺术资源，将传统艺术与现代工艺结合，提升文化素养</p>
限定选修课程	<p>1. 增强国家安全意识，掌握基本的国家安全知识和防范技能；</p>	<p>1. 国家安全基础：国家安全法、总体国家安全观、常见国家安全领域（政治安全、科技安全、网络</p>	<p>1. 结合行业特点设计教学内容，突出科技安全和技术保密重点；</p>

教育	2. 理解行业涉及的国家安全领域（如技术保密、设备安全），明确职业责任； 3. 培养安全防范思维，能在职业场景中规避国家安全风险	安全）； 2. 行业安全：行业保密规范、核心设备安全防护、涉外合作中的安全注意事项、数据安全与隐私保护； 3. 应急处置：国家安全风险识别、简单应急避险方法、安全事件报告流程	2. 开展案例分析和情景模拟演练（如技术保密场景模拟）； 3. 邀请行业安全专家讲座，强化职业场景中的国家安全实操能力
中华优秀传统文化	1. 传承中华优秀传统文化核心思想（如诚信、敬业、工匠精神）； 2. 挖掘传统文化与动漫行业的契合点，提升职业素养； 3. 增强文化自信，将传统文化智慧融入职业实践和创新发展	1. 核心思想：儒家“诚信敬业”、道家“道法自然”、墨家“精工巧作”等与职业相关的文化理念； 2. 传统工艺与科技：古代机械发明（如指南车、水车）、传统工匠精神（如鲁班精神）、传统工艺中的精密制造思维； 3. 文化与职业：传统文化与职业道德、传统工艺与动漫技术的融合应用案例。	1. 采用“文化解读-案例分析-实践体验”模式，避免单纯理论讲授； 2. 结合动漫行业，开展传统工匠精神与现代职业素养对比教学； 3. 组织传统工艺体验活动（如简单木作、传统工具使用），感受传统文化中的精工理念
职业发展与就业指导	1. 了解行业现状、发展趋势和就业市场需求，明确职业定位； 2. 掌握求职技能和职业发展规划方法，提升就业竞争力； 3. 培养职场适应能力和职业发展意识，为长期职业成长奠定基础	1. 行业认知：行业产业链、就业岗位分类、岗位要求； 2. 求职技能：简历制作、面试技巧（专业面试、情景面试）、求职礼仪、就业政策解读； 3. 职业规划：职业目标设定、发展路径规划、持续学习方法、职场沟通与协作技巧； 4. 职场适应：职场规则、职业压力管理、职业素养提升	1. 结合行业就业实际，邀请企业HR、行业骨干开展专题讲座； 2. 开展模拟求职、职业规划大赛等实践活动，强化实操技能； 3. 建立个性化职业指导机制，针对学生兴趣和能力的提供精准指导
创新创业教育	1. 培养创新思维和创业意识，适应行业创新发展趋势； 2. 掌握基本的创新创业知识和技能，能识别行业创新机会； 3. 提升团队协作和项目实施能力，为创新创业实践奠定基础	1. 创新思维：创新方法（头脑风暴、逆向思维）； 2. 创业基础：创业政策、商业模式、市场调研、创业计划书撰写； 3. 实践模块：小型创新项目、创业模拟实训、行业创新创业平台介绍； 4. 风险防控：创业风险识别与规避、创新项目可行性分析	1. 采用项目式教学，以行业实际问题为导向设计创新项目； 2. 组建创新创业小组，开展跨学科协作； 3. 对接校内外创新创业平台，组织学生参与创新设计大赛、创业实训营，提升实践能力
健康	掌握健身啦啦操的基本	基础模块涵盖啦啦操基本手	教学中需结合中职

身 啦 啦 操	基础动作、组合套路及编排技巧，提升身体协调性、柔韧性和心肺功能，培养团队协作意识与集体荣誉感。引导学生养成科学健身习惯，兼顾健身性、趣味性和职业素养提升，适应中职学生身心发展需求	位、步伐、律动练习及安全健身知识；提升模块重点教学完整健身啦啦操套路，包含队形变化、动作衔接及节奏把控，穿插力量、耐力辅助训练；实践模块开展套路展示、小组编排、成果汇报	学生认知和身体素质特点，遵循由浅入深、循序渐进原则，注重动作规范性与安全性，及时纠正错误动作。注重分层指导，关注学生个体差异，培养学生自主练习和创新能力，确保学生在掌握技能的同时，提升健身意识和团队协作能力
------------------	---	--	---

## (二) 专业课程

### (1) 专业基础课程

表 3 专业基础课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求
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
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
3	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

### (2) 专业核心课程

表 4 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
1	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

2	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
3	设计构成	通过平面构成、色彩构成和空间构成理论知识的学习,使学生了解美的形式法则,色彩的搭配关系,空间立体形态的构成方法	了解并理解现代构成的形式美法则、秩序构成和非秩序构成、色彩的三要素、色彩的对比与调和、色彩的感、立体构成的表现形式等理论知识;会使用三大构成的知识进行艺术作品创作

### (3) 专业拓展课程

表 5 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
1	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
2	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

### (三) 实践性教学环节

综合实训是根据学期课程开设情况、学生对专业知识和技能掌握情况等,为提升学生综合职业能力为目标而设计的一种训练项目。鼓励与企业合作开发综合实训项目,强调实训的任务性、结果性,以获得合乎企业要求的产品或符合职业要求的规范操作。综合实训应以学期为单位组织实施,计入相应学分。

## 八、学时及教学进程总体安排

### (一) 学时安排

每学年为 52 周,其中教学时间 40 周(含复习考试),累计假期 12 周,校内学习每周 32 学时,岗位实习按每周 30 学时安排,3 年总学时为 3488 学时。

公共基础课程学时占总学时的 42.13%。专业课程学时占总学时的 57.87%。实习时间累计 6 个月，校外企业岗位实习时间 3 个月。实践性教学学时占总学时 54.94%。各类选修课程的学时占总学时的比例为 20.81%。

## (二) 教学进程总体安排

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、课程编码、学时学分、学期课程安排、考核方式列表如下。

表 6 教学进程总体安排

课程类别	课程性质	课程名称	课程编码	总学时	理论课时	实践课时	学期课程安排						考核方式
							1	2	3	4	5	6	
公共基础课程 42.13%	必修课程	中国特色社会主义	080058	36	36		2						过程和结果评价相结合
		心理健康与职业生涯	080057	36	36			2					
		哲学与人生	030097	36	36					2			
		职业道德与法治	030046	36	36						2		
		语文	000710	252			4	4		4	4		
		历史	000711	72						2			
		数学	040008	252			4	4		2	4		
		英语	000739	252			4	4		2	4		
		信息技术	060105	72	36	36	4						
		体育与健康	000524	144	36	108	2	2		2	2		
	艺术	000624	36	36							2		
	限定选修课程	中华优秀传统文化	000949	54	54							3	
		职业发展与就业指导	000950	36	36							4	
		创新创业教育	000951	72	72					4			
		国家安全教育	000952	36	36		2						
健身操（校本）		000954	36	12	24						2		
公共基础课				1494	1326	168	22	16	0	18	16	11	
专业（技能）课程 57	专业基础课程	图形图像处理	020035	180	36	144	2	6					校企双元评价理实一
		设计构成	000810	108	36	72	4						
		美工基础	020081	288	36	252	4	4		4	4	4	
	专业核心课程	摄影与摄像技术	020009	144	36	108		6					
		CG 动画制作	060109	108	24	84				4			
		动画运动规律	020008	144	36	108				6			
	专业拓展课程	三维动画制作	020030	144	24	120					6	6	
影视后期制作		020064	144	24	120					6	4		

课程类别 .8 7%	课程性质	课程名称	课程编码	总学时	理论课时	实践课时	学期课程安排						考核方式 体 考 核	
							1	2	3	4	5	6		
		综合项目实训	000798	180	20	160							7	
	实践教学环节	岗位实习		360		360			√					
		认识实习		36		36	√							
		劳动教育		36		36			√					
		素描实训		180		180		√		√	√			
		专业课小计		2052	272	1780	10	16	0	14	16	21		
		合计		3546	1598	1948	32	32	0	32	32	32		

备注：“√”表示建议相应课程开设的学期。数字表示周学时数。

## 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。本专业专任教师共 10 人，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：

表 7 校内实训室配置

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)
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。

关于岗位实习和认识实习课程的评价，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，主要对学生在岗位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、毕业设计等专业调研、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、在校生学业水平、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。

## 十、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，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。

## 十一、附录

学期教学进程安排表、变更审批表等。