信息工程系

2023年8月

目　录

**[一、专业名称及代码](#_Toc146642919)** [1](#_Toc146642919)

**[二、入学要求](#_Toc146642920)** [1](#_Toc146642920)

**[三、修业年限](#_Toc146642921)** [1](#_Toc146642921)

**[四、职业面向](#_Toc146642922)** [1](#_Toc146642922)

**[五、培养目标与培养规格](#_Toc146642923)** [1](#_Toc146642923)

[（一）培养目标 1](#_Toc146642924)

[（二）培养规格 2](#_Toc146642925)

**[六、课程设置及要求](#_Toc146642926)** [4](#_Toc146642926)

[（一）公共基础课程 4](#_Toc146642927)

[（二）专业技能课程 6](#_Toc146642928)

**[七、教学进程总体安排](#_Toc146642929)** [10](#_Toc146642929)

[（一）教学活动时间周时分配表 10](#_Toc146642930)

[（二）课程教学时间分配表 10](#_Toc146642931)

**[八、实施保障](#_Toc146642932)** [12](#_Toc146642932)

[（一）师资队伍 12](#_Toc146642933)

[（二）教学设施 12](#_Toc146642934)

[（三）教学资源 14](#_Toc146642935)

[（四）教学方法 14](#_Toc146642936)

[（五）学习评价 15](#_Toc146642937)

[（六）质量管理 15](#_Toc146642938)

**[九、毕业要求](#_Toc146642939)** [16](#_Toc146642939)

**[十、编写说明](#_Toc146642940)** [16](#_Toc146642940)

**[十一、附录](#_Toc146642941)** [17](#_Toc146642941)

**动漫与游戏制作专业人才培养方案**

**（2023修订版）**

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者

## 三、修业年限

学制3年

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **所属专业大类（代码）** | **所属**  **专业类**  **（代码）** | **对应**  **行业**  **（代码）** | **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** | **继续学习专业** |
| 新闻传播大类（76） | 广播影视类（7602） | 信息传输、软件和信息技术服务业（65） | 动画设计人员  （2-09-06-03） | 1.数字媒体艺术专业人员  2.动画制作员  3.美术编辑  4.视觉传达设计人员  5.广告设计师 | 1.全国高校计算机水平证书（一级）  2.二维动画设计师  3.Adobe平面设计师 | 高职：  1.动漫制作技术  2.动漫设计  3.影视动画  本科：  1.数字媒体技术  2.动画 |

## 四、职业面向

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业贯彻落实党的教育方针和《职业教育法》，坚持党对教育事业的全面领导为根本保证，以立德树人为根本任务，培养适应社会主义现代化建设需要，德智体美劳全面发展，具有良好的文化素养和职业道德，掌握动漫游戏基本理论和专业知识，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、平面广告设计、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技术技能型人才。

### （二）培养规格

**1.职业素质**

（1）坚定拥护中国共产党领导和社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

（2）具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

（3）具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。

（4）具备相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。

（5）具有一定的美学艺术修养。

（6）具有熟练的信息技术应用能力。

（7）具有职业生涯规划意识。

**2.专业知识和技能**

（1）具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及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、文学等方面的素养；掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能；掌握动漫手绘与上色的技能。

（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）熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。

（8）具备一定的分析问题和解决问题的能力。

（9）具有终身学习和可持续发展的能力。

**专业（技能）方向﹣动画片制作**

（1）熟悉动画的基本原理和基础理论，具有在实践中融会贯通的能力。

（2）具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。

（3）掌握二维动画、三维动画的各种表现语言和表现技巧，具有一定的动画设计和创意能力。

（4）掌握常用动画制作软件的功能、特点，具有动画片的制作能力。

**专业（技能）方向﹣游戏制作与运营**

（1）熟悉游戏开发与制作流程，具有简单游戏的策划、制作和测试能力。

（2）熟悉主流电脑游戏制作平台，具有一定的电脑游戏索材制作和编辑能力。

（3）熟悉网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法，具有一定的网络游戏运营的能力。

## 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。

公共基础课程包括思想政治课、文化课、信息技术、体育与健康、公共艺术、历史、劳动教育，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课程包括专业基础课程、专业核心课程和专业选修课程，实习实训是专业技能课程教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

### （一）公共基础课程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要内容和要求** | **参考学时** |
| 1 | 中国特色社会主义 | 以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。 | 36 |
| 2 | 心理健康与职业生涯 | 基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。 | 36 |
| 3 | 哲学与人生 | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。 | 36 |
| 4 | 职业道德与法治 | 着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。 | 36 |
| 5 | 语文 | 旨在引导学生根据真实的语言运用情境，开展自主的言语实践活动，积累言语经验，把握祖国语言文字的特点和运用规律，提高运用祖国语言文字的能力，理解与热爱祖国语言文字，发展思维能力，提升思维品质，培养健康的审美情趣，积累丰厚的文化底蕴，培育和践行社会主义核心价值观，增强文化自信。 | 198 |
| 6 | 数学 | 全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，在完成义务教育的基础上，通过中等职业学校数学课程的学习，使学生获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。 | 144 |
| 7 | 英语 | 全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，在义务教育的基础上，进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握基础知识和基本技能，发展英语学科核心素养，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。 | 144 |
| 8 | 信息技术 | 落实立德树人的根本任务，在完成义务教育相关课程基础上，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养中等职业学校学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。 | 108 |
| 9 | 体育与健康 | 落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过课程学习，学生能够喜爱并积极参与体育运动，享受体育运动的乐趣；学会锻炼身体的科学方法，掌握1-2项体育运动技能，提升体育运动能力，提高职业体能水平；梳理健康观念，掌握健康知识和与职业相关的健康安全知识，形成健康文明的生活方式；遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神，塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识。使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。 | 144 |
| 10 | 公共艺术 | 坚持落实立德树人根本任务，使学生通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。 | 36 |
| 11 | 历史 | 落实立德树人的根本任务，使学生通过中国历史和世界历史课程的学习，掌握必备的历史知识，培养学生在唯物史观、时空观念、史料实证、历史解释、家国情怀等方面的学科核心素养。 | 72 |
| 12 | 劳动教育 | 结合专业特点，增强学生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。课程以劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动组织、劳动安全和劳动法规等为主要内容。 | 18 |
| 13 | 中华优秀传统文化 | 了解和认识中华传统文化的优秀要素，学习中华传统美德，体悟中华民族品格；启迪学生热爱祖国、热爱民族文化；引导学生汲取中华民族智慧，传承中华民族精神，完善人格，深化家国情怀，增强民族自信心、自尊心、自豪感，弘扬中国价值；助推学生人文素养、职业素养和专业素养的全面发展。 | 36 |
| 14 | 职业素养 | 系统地认识和理解礼仪行为与形象知识，正确地分析和使用职业礼仪案例，塑造学生个人形象，掌握基础的职业素养注意事项，培养和提高学生人际交往和公关沟通的能力。 | 36 |

### （二）专业技能课程

**1.专业基础课程**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容和要求** | **参考学时** |
| 1 | 色彩 | 了解色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同动漫风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能。 | 72 |
| 2 | 素描（造型基础、速写） | 了解动画造型形式分类、艺术特征和设计特征，熟悉透视、人体结构、色彩构成等专业知识，熟练掌握造型、动态速写等相应技能。 | 144 |
| 3 | 图形图像处理技术 | 了解图形图像处理及相关的美学基础知识，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，掌握图形图像处理的高级操作技能，能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意。 | 108 |
| 4 | 数字影音处理（PR） | 了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识，理解动漫和影视制作流程和业务规范，熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件，掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。 | 72 |
| 5 | 动漫手绘与上色技术 | 了解素描、色彩、构图等动漫插画创作的基础知识，熟悉相关的手绘艺术技法，掌握使用手绘技术和手绘板绘制动漫原画、插画及插花作品上色的基本技能。 | 72 |

**2.专业核心课程**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容和要求** | **参考学时** |
| 1 | 二维动画制作（Flash） | 了解动画设计的基础知识，理解动画的形成原理及调整方法，掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。 | 72 |
| 2 | 影视后期编辑（AE） | 熟练掌握AE软件的使用方法，了解特效制作的基本原理，对视频进行后期处理，掌握特效的使用方法及各种动画特效的制作过程。 | 72 |
| 3 | 动画原画制作 | 了解二维手绘动画的相关业务知识，熟悉剧本与角色、动画导演、分镜头等相关内容，理解动画运动原理及规律，掌握动画造型原画和动画场景原画设计与制作的相关技能。 | 72 |
| 4 | 网络游戏运营 | 了解网络游戏活动策划、版本管理、用户运营、数据分析等职业技能，熟悉网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法，具有一定的网络游戏运营的能力。 | 72 |
| 5 | 三维动画制作（3DMax） | 了解主流三维动画制作软件操作方法，熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行三维模型、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧。 | 108 |
| 6 | 游戏程序设计 | 了解游戏的原理，熟悉游戏开发与制作流程，包括动画的实现、音效的处理、鼠标和键盘事件的处理等，具有简单游戏的策划、制作和测试能力。 | 72 |
| 7 | 影视动画设计与制作（MAYA） | 了解MAYA软件在动画制作方面的应用，熟悉复杂模型的创建、高级材质的制作、灯光与摄像机的设置、三维动画的生成及各种动画特效的处理方法，培养学生不同类型动画制作能力和数字音像合成技巧。 | 108 |

**3.专业选修课程**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容和要求** | **参考学时** |
| 1 | 动画概论 | 了解动画的产生、发展、分类、风格流派、动画电影的基本原理，认识和理解动画基础造型及其运动规律，熟悉动画的艺术特征与创作方法。 | 36 |
| 2 | 营销策略 | 了解市场营销基本理论知识, 能有效地寻找与发现顾客,在营销洽谈中能综合运用各种语言技巧,理解相关的营销策略,掌握基本的营销方法与营销手段,能充分利用各种成交机会有效促成交易。 | 36 |
| 3 | 虚拟现实技术 | 了解虚拟现实技术的应用领域和实现方式，掌握使用编辑器完成虚拟场景的搭建和简单交互。 | 72 |
| 4 | 摄影摄像技术 | 了解摄影、摄像的基本知识，理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点，熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法，掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能。 | 72 |
| 5 | 数据库及应用 | 了解数据库、数据库系统、数据库的体系结构及分类等基本概念，掌握数据库基本管理方法：表的操作、数据视图、数据库查询和管理、数据库备份与恢复等，具有应用数据库进行简单应用项目开发的能力。 | 72 |
| 6 | 计算机网络基础 | 了解计算机网络的类型、组成、应用等基础知识,熟悉网络工作原理、网络协议和网络规划相关知识,掌握局域网络系统构建所需的网络规划、线缆制作、网络常用设备的基本配置、因特网接入、无线网络、网络安全防护等基本知识与技能。 | 72 |
| 7 | 就业与创业指导 | 了解就业市场现状，对未来就业形势进行分析，引导学生树立正确的择业观、职业观和事业观；科学定位，解读就业政策，训练求职技巧，指导学生进行职业生涯规划，帮助学生进行社会角色的转化，适应社会发展对技术技能型人才的需求。 | 36 |

**4.综合实训**

学校可以根据教学要求灵活安排综合实训，以项目实训或校企合作的生产性实训方式进行，也可以和学生技能证书考核要求结合进行。时间安排上可以结合课程的进度，安排在每个学期，也可以统一安排在第5学期。技能考证要在当地教育主管部门的统一要求下完成，证书可以是国家相关部委（教育部、人力资源和社会保障部、工业和信息化部等）的职业技能证书，也可以是当地教育主管部门或行业协会统一认可的职业资格证书。

**5.顶岗实习**

顶岗实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，根据教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替、多学期、分阶段安排学生实习。

## 七、教学进程总体安排

本专业开设课程30门，包括11门公共基础课程，5门专业基础课程，7门专业核心课程，7门专业选修课程，三年总学时数为3230学时。其中公共基础课1080学时，占总学时数的 33.4%；选修课程396学时，占总学时数的12.3%；实践性课程教学总学时1764学时，占总学时数的54.6%。

### （一）教学活动时间周时分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学年** | **学期** | **教学周** | **入学教育** | **军训** | **实训** | **岗位实习** | **毕业教育** | **考试** | **其他** | **周数小计** |
| 一 | 1 | 16 | 1 | 1 | 1 |  |  | 1 |  | 20 |
| 2 | 18 |  |  | 1 |  |  | 1 |  | 20 |
| 二 | 3 | 18 |  |  | 1 |  |  | 1 |  | 20 |
| 4 | 17 |  |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 20 |
| 三 | 5 | 18 |  |  | 1 |  |  | 1 |  | 20 |
| 6 |  |  |  |  | 18 | 1 |  | 1 | 20 |
| **合计（周）** | | 90 | 1 | 1 | 5 | 18 | 1 | 5 | 1 | 120 |

### （二）课程教学时间分配表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **课程序号** | **课程名称** | | **学时（分）数** | | | | **考核**  **方式** | **各学期安排课程时数**  **（周学时/实习周周数）** | | | | | |
| **总学时数** | **课堂模式** | | **学分** | **一** | **二** | **三** | **四** | **五** | **六** |
| **理论教学** | **实践教学** | **18周** | **18周** | **18周** | **18周** | **18周** | **18**  **周** |
| 公共基础课程 | 0201 | 必修课程 | 中国特色社会主义 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 | 2 |  |  |  |  |  |
| 0202 | 心理健康与职业生涯 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 |  | 2 |  |  |  |  |
| 0203 | 哲学与人生 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 |  |  | 2 |  |  |  |
| 0204 | 职业道德与法治 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 |  |  |  | 2 |  |  |
| 0101 | 语文 | 198 | 198 |  | 11 | 考试 | 4 | 4 | 3 |  |  |  |
| 0205 | 中国历史 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 |  |  |  | 2 |  |  |
| 0206 | 世界历史 | 36 | 34 | 2 | 2 | 考查 |  |  |  |  | 2 |  |
| 0102 | 数学 | 144 | 144 |  | 8 | 考试 | 3 | 3 | 2 |  |  |  |
| 0103 | 英语 | 144 | 144 |  | 8 | 考试 | 3 | 3 | 2 |  |  |  |
| 0901 | 信息技术 | 108 | 36 | 72 | 6 | 考试 | 6 |  |  |  |  |  |
| 0104 | 体育与健康 | 144 | 14 | 130 | 8 | 考查 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 0804 | 公共艺术 | 36 | 12 | 24 | 2 | 考查 |  |  | 2 |  |  |  |
| 0207 | 劳动教育 | 18 | 18 |  | 1 | 考查 |  |  | 1 |  |  |  |
| 0109 | 限选 | 中华优秀传统文化 | 36 | 36 |  | 2 | 考查 |  |  |  | 2 |  |  |
| 0110 | 职业素养 | 36 | 36 |  | 2 | 考查 |  |  |  |  | 2 |  |
| 公共基础课程小计 | | | 1080 | 842 | 238 | 60 |  | 20 | 14 | 14 | 8 | 4 |  |
| 专业技能课程 | 0827 | 专业基础课程 | 色彩 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考试 | 4 |  |  |  |  |  |
| 0822 | 素描（造型基础、速写） | 144 | 72 | 72 | 8 | 考试 | 4 | 4 |  |  |  |  |
| 0904 | 图形图像处理技术 | 108 | 36 | 72 | 6 | 考查 |  | 6 |  |  |  |  |
| 0920 | 数字影音处理（PR） | 72 | 24 | 48 | 4 | 考试 |  | 4 |  |  |  |  |
| 0921 | 动漫手绘与上色技术 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考查 |  |  | 4 |  |  |  |
| 专业基础课程小计 | | | 468 | 204 | 264 | 26 |  | 8 | 14 | 4 |  |  |  |
| 0922 | 专业核心课程 | 二维动画制作 | 72 | 24 | 48 | 4 | 考试 |  |  | 4 |  |  |  |
| 0923 | 影视后期编辑（AE） | 72 | 24 | 48 | 4 | 考查 |  |  | 4 |  |  |  |
| 0924 | 动画原画制作 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考查 |  |  |  | 4 |  |  |
| 0925 | 网络游戏运营 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考查 |  |  |  | 4 |  |  |
| 0926 | 三维动画制作 | 108 | 36 | 72 | 6 | 考试 |  |  |  | 6 |  |  |
| 0927 | 游戏程序设计 | 72 | 24 | 48 | 4 | 考试 |  |  |  |  | 4 |  |
| 0928 | 影视动画设计与制作 | 108 | 36 | 72 | 6 | 考试 |  |  |  |  | 6 |  |
| 专业核心课程小计 | | | 576 | 216 | 360 | 32 |  |  |  | 8 | 14 | 10 |  |
| 0931 | 专业选修课程 | 动画概论 | 36 | 24 | 12 | 2 | 考查 |  |  | 2 |  |  |  |
| 0656 | 营销策略 | 36 | 18 | 18 | 2 | 考查 |  |  |  | 2 |  |  |
| 0932 | 虚拟现实技术 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考试 |  |  |  | 4 |  |  |
| 0933 | 摄影摄像技术 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考查 |  |  |  |  | 4 |  |
| 0929 | 数据库及应用 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考查 |  |  |  |  | 4 |  |
| 0902 | 计算机网络基础 | 72 | 36 | 36 | 4 | 考试 |  |  |  |  | 4 |  |
| 0209 | 就业与创业指导 | 36 | 18 | 18 | 2 | 考查 |  |  |  |  | 2 |  |
| 专业选修课程小计 | | | 396 | 204 | 192 | 22 |  |  |  | 2 | 6 | 14 |  |
| 0940 | 综合实训 | 计算机应用实训 | 28 |  | 28 | 1 |  | 1周 |  |  |  |  |  |
| 0950 | 动漫造型实训 | 28 |  | 28 | 1 |  |  | 1周 |  |  |  |  |
| 0951 | 动画片制作实训 | 28 |  | 28 | 1 |  |  |  | 1周 |  |  |  |
| 0952 | 三维动画设计实训 | 28 |  | 28 | 1 |  |  |  |  | 1周 |  |  |
| 0953 | 游戏程序设计实训 | 28 |  | 28 | 1 |  |  |  |  |  | 1周 |  |
| 综合实训小计 | | | 140 |  | 140 | 5 |  | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 |  |
| 跟岗实习 | | | 30 |  | 30 | 2 |  |  |  | 1周 |  |  |  |
| 顶岗实习 | | | 540 |  | 540 | 30 |  |  |  |  |  |  | 18周 |
| 总 计 | | | | 3230 | 1466 | 1764 | 177 |  | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 18周 |

## 八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

### （一）师资队伍

1.现有师资情况

本专业现有教师8人，均具有相关专业大学本科及以上学历，硕士及以上学历3人，相关专业副高以上专业技术职务的专任教师4人，专业教师学历职称结构合理；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师6人；有业务水平较高的专业带头人1名。

2.现有师资进修、培训建议

专业专任教师应具备良好的师德和终身学习能力，具有中等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够开发和实施教学项目，能够进行理实一体化教学，能够设计、制作信息化教学资源并在教学中运用。为适应产业、行业发展需求，以提高个人教育教学水平或提升教科研能力为主要目标，专业专任教师应多参加企业实践和技术服务，对接“1+X证书制度”。

3.兼职师资要求及建议

兼职教师应为行业企业高技能人才或具有相关领域工作经验的人才，应具有高级（含）以上职业资格或中级（含）以上专业技术职称，能够参与学校授课、课外活动、讲座等教学活动。

### （二）教学设施

1.校内实训基地

根据本专业实习实训要求，建立与本专业实习实训的需求相一致，具有动漫与游戏职业环境的校内实训基地，具备画室、计算机应用实训室、平面设计实训室、动漫实训室、虚拟现实实训室等，主要设施设备及数量见下表。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室名称** | **主要设施设备** | |
| **名称** | **数量（生均台套）** |
| 1 | 画室 | 画架、静物台、静物教具、石膏教具、画凳、储物柜、多媒体教学设备。 | 50 |
| 2 | 计算机应用实训室 | 计算机、教学管理软件、多媒体教学设备。 | 50 |
| 3 | 平面设计实训室 | 高性能计算机、手绘板、彩色激光打印机、相关专业软件、多媒体教学设备。 | 50 |
| 4 | 动画制作实训室 | 高性能计算机、手绘板、3D打印机、相关专业软件、多媒体教学设备。 | 50 |
| 5 | 虚拟现实实训室 | 图形工作站、全景相机、电子白板、虚拟现实设备、相关专业软件、多媒体教学设备。 | 50 |

2.校外实训基地

根据专业人才培养需要和产业技术发展特点，应在企业建立两类校外实训基地：一类是以专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前专业技能方向新技术，并能同时接纳较多学生学习，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以工学交替及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

校外实训基地是校内实训基地的必要补充，在教学过程中同校内实训基地配合完成校企共建课程的实训任务。

### （三）教学资源

教材选用依照“十三五”职业教育国家规划教材书目名单，严格落实《职业院校教材管理办法》，建立信息化多平台网络教学资源库和网络课程，根据专业发展及时更新数字化资源。

### （四）教学方法

1.公共基础课程

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的需求来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习的积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2.专业技能课程

专业技能课按照相应职业岗位（群）的能力要求组织，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，利用校内外实训基地，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学等教学组织形式有机结合起来。要保证学生有充分的动手训练时间，有意识地强化企业工作规范及安全生产知识，培养学生良好的团队合作精神和交流沟通能力，逐步养成诚实守信、勤奋积极的工作态度以及遵守企业规章制度的工作习惯。

3.校企合作机制

培养高素质技术技能型人才必须坚持走产学研结合的道路，紧密依托行业或企业建立产学研结合的有效运行机制。通过与相关行业或企业签订校企合作的协议，建立专业教学专家咨询委员会，走产学研相结合、校企合作的人才培养之路。密切关注行业技术的最新发展，深化校企合作，及时调整课程设置和教学内容，将本专业领域的新知识、新技术和新方法补充和更新到专业教学内容中，使学生及时了解本领域最新技术的发展，并掌握相关技能。

### （五）学习评价

教学评价应突出德育为首、能力为本理念，体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收行业企业参与。校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合，不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注运用知识在实践中解决实际问题的能力，重视规范操作、安全文明生产等职业素质的形成，以及节约能源、保护环境等意识与观念的树立。

评价方法可以采用多种考核方式，包括典型职业活动完成过程评价、作业完成情况评价、操作标注及规范评价、期末综合考试评价等多种方式。可以通过笔试、作品展示、项目作业、实训操作等方法检验学生的专业技能、操作方法、工作安全意识等。考试项目和考试方法确定后，应注意评价内容的整体性，兼顾综合素质与能力评价等制定详细的考核方案和评分标准。

校外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

教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配专业教师、专业实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。主要体现在以下四个方面：

1.教学过程管理。按照教学过程的规律来决定教学工作的顺序，建立健全巡课、听课、评教等制度，通过计划、实施、检查和总结等措施来实现教学目标。

2.教学业务管理。对学校教学业务工作进行有计划、有组织的管理，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。

3.教学质量管理。完善课堂教学评价、实习实训以及专业调研、人才培养方案更新、教学资源建设等方面质量标准建设，按照培养目标的要求组织教学活动，并对教学过程的各个阶段和环节进行质量管理。

4.教学监控管理。健全专业教学质量监控管理制度，发现教学中存在的问题，分析产生问题的原因，提出解决问题的建议，促进学生学习水平的提高和教师业务能力的发展，保证课程实施的质量，保证素质教育方针的落实。

## 九、毕业要求

学生通过动漫与游戏制作专业三年的学习，具备较高的思想道德品质和优良的职业素养，按照专业人才培养方案要求修完规定的课程，修满规定的学分，成绩合格；满足《国家学生体质健康标准》相关要求；获得本专业要求的职业资格证书或职业技能等级证书，准予毕业，颁发毕业证书。

## 十、编写说明

1.编制意义。动漫与游戏制作专业人才培养方案是专业教学的纲领性文件，是日常教学的行动指南。人才培养方案地编写事关人才培养的质量，事关现代化建设和服务地方经济建设的人才需求。

2.编制依据。依据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成[2019]13号）、《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函[2019]61号）等文件精神。

3.编制人员。主持修订：方胜；参与修订：陈琳、凌晓莉、韦薇、朱琳、周雪枫。

4.编制部门。专业系部：信息工程系；专业教研组：计算机动漫教研组。