

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及专业代码

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、基本修业年限

三年全日制。

四、职业面向

本专业主要面向动漫、游戏、广告设计、影视传媒、虚拟现实企业，从事三维建模、动作设计、特效制作、影片剪辑、平面设计、游戏引擎开发等一线工作，具体对应岗位和证书要求如表 4.1 所示：

表 4.1 职业面向表

| 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举例 |
|------------|---------------|-------------------|--|--|-------------------------------|
| 新闻传播类（76） | 动漫与游戏制作（7602） | 动漫、游戏数字内容服务（6572） | 动画制作员（4-13-02-02） 多媒体作品制作员（x2-02-13-07） | 从事影视动画中间画绘制、描线上色、音乐音效、数字特效、后期合成、影像编辑等制作工作的人员。 主要工作任务 1. 绘制二维、三维、定格等动画中间画； 2. 依动画片稿对复描线条和颜色设计的要求，使用计算机上描线、上色； 3. 制作动画音乐音效、数字特效，并进行后期合成、影像编辑等。 | 中级《动画制作员》、《多媒体作品制作员》及相关职业资格证书 |

五、人才培养目标与培养规格

（一）培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的十九

大精神，落实立德树人根本任务，培养德、智、体、美、劳全面发展。掌握动漫游戏基本理论和专业知识，面向动漫设计、平面广告、游戏和影视媒体行业以及企事业单位培养从事二维动画设计、平面广告设计、三维场景与道具设计、游戏角色造型与动作设计、产品造型设计、影视特效与剪辑人员，具有良好的职业道德和创新精神、爱岗敬业、乐于奉献的复合型技术人才。

（二）培养规格

1. 素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，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）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神和创新思维。

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

（5）具有良好的身心素质、健康的体魄、心理和健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯、良好的行为习惯和自我管理能力。

（6）具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美的能力，能够形成一两项艺术特长或爱好。

（7）具有正确的世界观、人生观、价值观。具有良好的职业道德、职业素养、法律意识。

（8）尊重劳动、热爱劳动。

2. 知识

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传

统文化知识。

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识。

(3) 熟悉计算机操作系统的基本操作及基本办公软件的使用。

(4) 掌握基本的构图原理，具有初步的构图创作能力；掌握绘画艺术基础理论知识；色彩理论知识和色彩搭配技法。

(5) 掌握基本的人体结构、角色造型知识和运动规律。

(6) 掌握动画、游戏、平面广告、影视艺术、虚拟现实基础理论知识；具备相关专业软件操作技能；了解我国及世界动漫游戏行业动态。

(7) 掌握收集、选取艺术创作素材的能力；具有艺术审美和美术鉴赏能力。

(8) 掌握动漫剧本写作技法，理解动漫作品的分镜设计。

3. 能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 能够使用 office 办公软件，如 Excel、PowerPoint、Word 等，根据客户的要求进行方案设计。

(4) 具备色彩应用、手绘造型、平面广告设计能力。

(5) 具备游戏创意表达、三维表现、游戏UI 设计的能力。

(6) 具备二维动画制作、三维动画制作、虚拟现实制作能力。

(7) 具备新媒体制作、影视媒体制作、影视特效与剪辑的能力。

(8) 具备动画剧本创作和分镜头设计的制作能力。

(9) 具备动画制作员工种中、高级职业资格证书要求的职业能力。

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。公共基础课程包括公共基础必修课程和公共基础选修课程。专业（技能）课程包括专业核心课程、专业（技能）方向课程、专业选修课程和实习实训。总共36门课，共计 3136 课时。

（一）公共基础课程

1. 公共基础必修课程

表 6.1.1 公共基础必修课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|----------------|---|------|
| 1 | 培育和践行社会主义核心价值观 | 培育和践行社会主义核心价值观是本专业学生必修的公共基础课程。本课程以落实立德树人为根本任务，继承并发展了中华民族优秀传统文化，吸收和沉淀了人类文明的共同成果，体现了时代精神，积极引导学生树立坚定的理想信念，帮助学生树立职业理想、强化职业责任、提高职业技能，自觉肩负社会责任，让正确的价值观“内化于心，外化于形”，塑造他们崇德尚技、勤奋探索、开拓创新的美好品质，实现自我完善和不断超越，努力在实现中国梦的伟大实践中创造出自己的精彩人生。 | 36 |
| 2 | 中国特色社会主义 | 中国特色社会主义课程是本专业学生必修的公共基础课程。本课程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 |
| 3 | 心理健康与职业生涯 | 心理健康与职业生涯课程是本专业学生必修的公共基础课程。本课程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 |
| 4 | 哲学与人生 | 哲学与人生课程是本专业学生必修的公共基础课程。本课程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 |
| 5 | 职业道德与法治 | 职业道德与法治课程是本专业学生必修的公共基础课程。本课程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 |
| 6 | 语文 | 语文课程是本专业学生必修的公共基础课程，是学习正确理解和运用祖国语言文字、发展思维能力、提升思维品质、培养健康的审美情趣的综合性、实践性课程。本课程是在义务教育的基础上，进一步培养学生掌握基础知识和基本技能，强化关键能力，学生能够具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，接受人类进步文化，汲取人类文明优秀成果，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。 | 164 |

| | | | |
|----|-------|---|-----|
| 7 | 历史 | <p>历史课程是本专业学生必修的公共基础课程，是研究人类历史进程及其规律，并加以叙述和阐释的课程。本课程是在义务教育历史课程的基础上，以唯物史观为指导，促进学生进一步了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，培育和践行社会主义核心价值观；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观；塑造健全的人格，养成职业精神，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。</p> | 72 |
| 8 | 数学 | <p>数学课程是本专业学生必修的公共基础课程，是研究数量关系和空间形式的课程。本课程是学生获得进一步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经验；具备数学学科核心素养，形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力；具备一定的科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p> | 144 |
| 9 | 英语 | <p>英语课程是本专业学生必修的公共基础课程，是传播思想与文化、促进国际交流与合作的重要课程。本课程是在义务教育基础上，帮助学生进一步学习语言基础知识，提高听、说、读、写等语言技能，发展学校英语学科核心素养；引导学生在真实情境中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，发展健康的审美情趣；理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自信；帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p> | 144 |
| 10 | 信息技术 | <p>信息技术课程是本专业学生必修的公共基础课程，是增强信息意识、发展计算思维、提高数字化学习与创新能力、树立正确的信息社会价值观和责任感的重要课程。本课程涵盖了信息的获取、表示、传输、存储、加工等各种技术，围绕学科核心素养，吸纳相关领域的前沿成果，引导学生通过对信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力，为就业和未来发展奠定基础，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p> | 108 |
| 11 | 体育与健康 | <p>体育与健康课程是本专业学生必修的公共基础课程，以身体练习为主要手段，以体育与健康的知识、技能和方法的传授为主要内容，以培养学生的体育与健康学科核心素养和促进学生身心健康发展为目标的综合性课程。本课程通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和专长，学生能够养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，健全人格，强健体魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p> | 164 |
| 12 | 艺术 | <p>艺术课程是本专业学生必修的公共基础课程，是包含音乐、美术、舞蹈、设计、工艺、戏剧、影视等艺术门类的综合性课程。本课程坚持立德树人，充分发挥艺术学科独特的育人功能，以美育人，以文化人，以情动人，提高学生的审美和人文素养，积极引导学生主动参与艺术学习和实践，进一步积累和掌握艺术基础知识、基本技能和方法，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，帮助学生塑造美好心灵，健全健康人格，厚植民族情感，增进文化认同，坚定文化自信，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p> | 36 |

2. 公共基础选修课

表 6.1.2 公共基础选修课程

| 序号 | 课程名称 | 课程性质与任务 | 参考课时 |
|----|----------|---|------|
| 1 | 劳动教育 | 劳动教育课程是本专业学生必修的公共基础课程，是培养学生劳动观念、养成劳动习惯的综合性课程。本课程是综合实践活动的重要学习领域，以学生获得各种劳动体验，形成良好的技术素养，增强创新精神和实践能力，强调动手与动脑相结合，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，促使学生主动认识并理解劳动界，逐步树立正确的劳动价值观，养成良好劳动习惯和热爱劳动人民的思想情感。 | 64 |
| 2 | 中华优秀传统文化 | 中华优秀传统文化是本专业学生选修的公共基础课程，是一门讲授中国传统文化，传承中国民族精神，弘扬优秀传统文化，提高学校教育文化品位和学生人文素养的课程。本课程帮助学生深入了解中国博大精深的传统文化，领略传统文化的魅力，解读传统文化的精髓，从中获得人生的启迪，提升学生的民族自尊心、自信心、自豪感，引领学生形成高尚的道德情操、正确的价值取向。 | 64 |
| 3 | 国防教育 | 国防教育是本专业学生必修的公共基础课程，是以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务的重要课程。本课程是以国防教育为主线，使广大学生掌握基本军事理论和军事技能，了解我国国防的历史和现代化国防建设的现状，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进学生综合素质的提高，树立为国防建设服务的思想。 | 28 |
| 4 | 普通话 | 普通话课程是一门选修的公共基础课程，是以国家的语言文字政策为依据，通过系统讲授普通话的基础理论和基本知识，使学生能用规范标准或比较规范标准的普通话进行朗读、说话及其它口语交际的课程。本课程使学生不仅能掌握普通话的基本知识，普通话水平测试的方法和技巧，更重要的是学生能够发现自己普通话发音存在的问题，掌握普通话练习和提高的方法，并通过大量的训练获得普通话口语表达的基本技能、克服不良发音习惯，养成正确发音习惯。 | 36 |
| 5 | 创新创业教育 | 创新创业教育课程是一门选修的公共基础课程，是以培养学生的创新精神为目标而开设的一门创新类课程。本课程帮助学生了解和掌握创新思维与原理、创新类型与方法等创新理论与实践知识，引导学生发现创新思维的本质属性，鼓励学生大胆突破思维障碍，发挥思维的创造性，有意识地应用创新技法解决问题，提升学生的创新意识和创新能力。 | 20 |
| 6 | 通用职业素养 | 通用职业素养是本专业学生选修的公共基础课程，是培养学生的社会适应性，教育学生树立终身学习理念，提高学习能力，学会交流沟通和团队协作，提高学生的实践能力、创造能力、就业能力和创业能力的一门重要公共基础课。本课程旨在通过职业人文基础知识的学习，加强学生的人文素质教育，学生能够具备良好的职业人文素养和职业通用能力。在完成学校人、职业人、企业人的转变过程中，掌握基本职业能力之外的社会能力和方法能力，为其它专业课程、培养专业素养提供有力支撑，奠定坚实基础，学生能够拥有良好的职业态度和持久的职业热情。最大限度地发挥校企合作优势，提高职业教育学生“零距离”就业能力。 | 20 |

(二) 专业（技能）课程

1. 专业核心课程

表 6.2.1 专业核心课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-------------|---|------|
| 1 | 美术基础 | 美术基础课程是广告设计、动漫游戏等专业设置的一门专业基础课程。本课程旨在为学生通过素描、色彩和构图的学习，提高审美能力和造型的能力，为广告设计及其二维、三维动画的场景结构、布局、建模等方面的把握打下良好的基础。 | 144 |
| 2 | PS 平面广告 | PS 平面广告课程是一门动漫游戏专业基础课，是以培养学生学习平面图像设计能力，提高学生掌握 PhotoShop 操作技能，为三维动画的材质贴图打下良好的基础，同时具有良好的心理素质和职业道德，具有高度责任心和良好的团队合作精神。 | 128 |
| 3 | 文字录入 | 文字录入课程是动漫游戏专业的一门专业基础课程，为学生熟练操作计算机打下基础。学习以中文 Windows 为系统平台，从了解微型计算机基础知识入手，重点讲述汉字输入/输出，汉字编辑、排版、表格制作。本课程的任务是要培养学生掌握指法。汉字输入/输出的基本操作。以及汉字的编辑。排版、表格制作等基本技能。 | 36 |
| 4 | CoreDraw 制图 | CoreDraw 制图课程是动漫游戏专业平面设计方向的一门专业基础课程，是从事平面设计、广告设计各岗位工作的必修课程。主要案例教学的方式，要求学生提高利用 Coredraw 进行广告作品的制作水平和设计能力，同时还要求学生理解并掌握优秀广告的特征和构成要素、优秀广告产生的社会文化和经济背景，了解国内和国际主要广告评选组织和活动等。 | 72 |
| 5 | AI 平面设计 | AI 平面设计课程是一门动漫游戏专业核心课程。是以使学生比较全面系统地掌握平面设计的基本理论、基本知识和基本方法；熟悉各种标志设计、字体设计、包装设计，为其今后从事平面设计类工作打下坚实的基础。 | 20 |
| 6 | 办公文稿制作一体化 | 办公文稿制作一体化课程是动漫游戏专业一门与实践紧密联系的工学相结合的专业核心课程，旨在让学生了解 Office2010 软件使用和一体化教学的学习过程。通过本课程的学习，能够培养学生进一步认识 Office2010 办公软件应用，培养学生对办公文稿制作学习的兴趣。掌握办公文稿制作应用及主要功能。学会用 Office2010 制作办公文稿、销售业绩统计与分析表格及演示文稿展示效果。 | 72 |

2. 专业（技能）方向课程

表 6.2.2 专业（技能）方向课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-------------------|---|------|
| 1 | 三维模型制作基础 (3DSMAX) | 三维模型制作 (3DSMAX) 课程是一门动漫游戏专业的专业核心课程。是以使学生掌握 3DS MAX 软件的操作方法，熟悉建模辅助功能和工具的使用。掌握 3DS MAX 常用多边形建模工具的使用方法和技巧。领会道具模型的创建思路，掌握道具建模的方法和常用工具的使用技巧。掌握常用的多边形建模方法，能够灵活运用多种建模手段完成工作任务，提高造型能力，掌握生物建模的思路，模型布线规则，了解三维静帧作品的创作流程，掌握完成画面的相关技术手段，锻练团队配合意识，成为合格的三维模型师。 | 36 |

| | | | |
|---|----------------------|---|-----|
| 2 | 动漫游戏角色模型制作 (3DS MAX) | 动漫游戏角色模型制作 (3DS MAX) 课程是一门动漫游戏专业的专业核心课程。系统学习了各种常见角色模型的制作流程、方法和技巧。包括3ds Max软件基本操作和角色设计的基础知识与人体结构比例, 男性角色的制作, 女性角色的制作, 儿童角色的制作, 卡通动物角色的制作, 游戏卡通角色的制作, 游戏怪兽角色的制作。深入学习角色模型制作的各种高级技术。在模型塑造和线、面布局等关键技术方面, 并解决各种角色建模的常见问题。 | 144 |
| 3 | 动画运动规律 | 动画运动规律课程是一门动漫游戏专业的专业核心课程。动画里戏剧化表情让我们对三维动画影片产生了莫名的依赖和喜爱, 动画已经是我们生活的一部分, 动画设计的创意和制作显然是关键看点。本课程将动画设计运用的规律和原则完整地展现出来, 将动画的十二法则与当下国际经典动画作品结合, 对其进行一一剖析和讲解。对知识点的整体划分和细节讲述能够让一个不懂动画的人掌握动画设计的关键要领, 让动画专业人士对设计规律和原则进行系统地总结与完善。 | 72 |
| 4 | 3D 游戏动画制作3DSMAX | 运动规律 (3DS MAX) 课程动漫游戏专业的一门专业核心课程。旨在使学生掌握三维软件的动画操作环境, 熟练掌握“关键帧动画”及“其它动画类型”的制作方法, 熟悉三维动画制作流程, 全面掌握各个动画制作环节的技术要领; 深入理解动画的运动规律, 能够将传统动画理论运用到三维制作技术中, 养成正确的制作观念, 成为岗位需要的三维动画师。 | 112 |
| 5 | 微视频制作 | 三维模型制作 (Maya) 课程是动漫游戏专业的一门专业核心课程, 旨在使学生掌握Maya 基础理论和实践技能, 熟悉三维建模和动画设计, 掌握动画角色建立和动画制作技巧。讲练集合, 以技术为基础, 着重学习专业级角色动画制作和剪辑。 | 20 |
| 6 | 动画视听语言 | 微视频课程动漫游戏专业的一门专业核心课程。旨在使学生通过PC、手机、摄像头、DV、DC、MP4 等多种视频终端摄录、上传互联网进而播放共享的短视频, 通过对微视频的制作、上传和浏览, 掌握微视频制作中的基本理论和方法, 并能在实践中加以灵活应用。通过学习本门课程, 加强学生对分镜头制作、短剧本创作和视频剪辑的学习及实践应用。 | 20 |
| 7 | 影视后期制作 | 影视后期制作是一门动漫游戏专业的专业核心课程。数字影视后期制作切实站在时代前沿, 全面深度融合当前 5G 4K/8K 技术, 以 adobe 公司推出的 premiere Pro和After Effects Pro 非线性编辑软件为载体, 全面、系统地传播影视剪辑理论, 探讨相关技术与技巧, 透彻讲述影视剪辑原理及影视镜头组接与转场、影视作品综合剪辑技法技巧等方面实战知识与技能技巧。 | 72 |

3. 专业选修课程

表 6.2.3 专业选修课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------------------|--|------|
| 1 | Unity 3D | Unity3D 课程是动漫游戏专业的一门专业选修课程。是以使学生掌握 Unity 3D 基础理论和实践技能, 掌握 Unity 3D 游戏设计技巧以及后期对照片、视频的处理能力为目的。讲练集合, 以技术为基础, 着重学习摄影艺术水平的提高。 | 20 |
| 2 | 游戏原画设计 (painter) | 游戏原画设计 (Painter) 是动漫游戏专业的一门专业选修课程。旨在使学生掌握 painter 基础绘画技能, 掌握 painter 设计绘制技巧以及后期对照片的处理能力。讲练集合, 以技术为基础, 着重学习原画绘制技巧的提高。 | 20 |

| | | | |
|---|---------------|---|-----|
| 3 | 三维模型制作 (Maya) | 三维模型制作 (Maya) 是一门动漫游戏专业的专业核心课, 本课程由浅入深地介绍了运用Maya软件进行影视动画模型制作的相关知识, 采用了原理分析配合实践操作的方式, 全面学习了Maya影视动画模型制作的技术理论知识、功能命令的使用方法等等, 注重实用性。 | 112 |
|---|---------------|---|-----|

4. 实习实训

表 6.2.4 实习实训

| 序号 | 课程名称 | 课程性质与任务 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| 1 | 认知实习 | 认知实习是学校组织学生到实习单位参观、观摩和体验, 形成对实习单位和相关岗位的初步认识的活动, 便于今后的专业教育, 认识实习时间一般不超过一周。 | 28 |
| 2 | 跟岗实习 | 跟岗实习是对学生在学习阶段, 不具有独立操作的能力、不能完全适应实习岗位要求的学生, 由学校组织到实习单位的相应岗位, 在专业人员指导下部分参与实际辅助工作的活动。跟岗实习时间一般不超过 2 个月, 根据教务任务灵活安排跟岗实习。 | 224 |
| 3 | 顶岗实习 | 顶岗实习是指初步具备实践岗位所需独立工作能力的学生, 到相应实习岗位, 相对独立参与实际工作的活动。顶岗实习一般安排在毕业年级, 实践一般为 6 个月。 | 560 |

七、教学进程总体安排

(一) 教学时间分配表

第一学期安排21周 (包含机动周), 其余每学期安排20周教学活动, 周学时为28课时, 顶岗实习按560课时安排。

表 7.1 教学时间分配

| 周 学期 | 课堂 教学 | 实训 (含顶岗实习) | 入学 (毕业) 教育 (含军训) | 考试 | 机动 | 合计 |
|---------|----------|---------------|------------------------|----|----|-----|
| 第一学期 | 18 | 1 (认知实习) | 1 | 1 | | 21 |
| 第二学期 | 18 | | | 1 | 1 | 20 |
| 第三学期 | 18 | | | 1 | 1 | 20 |
| 第四学期 | 18 | | | 1 | 1 | 20 |
| 第五学期 | 10 | 8 (跟岗实习) | | 1 | 1 | 20 |
| 第六学期 | | 20 (顶岗实习) | | | | 20 |
| 合计 | 82 | 29 | 1 | 5 | 4 | 121 |

(二) 教学时间安排

表 7.2 教学时间安排

| 课程性质 | 序号 | 课程名称 | 总课时 | 理论教学课时 | 实践教学课时 | 考核方式 | | 一学年 | | 二学年 | | 三学年 | | 备注 |
|----------|----|----------------|------|--------|--------|------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| | | | | | | | | 一学期 | 二学期 | 三学期 | 四学期 | 五学期 | 六学期 | |
| | | | | | | 考试 | 考查 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | |
| 公共基础必修课程 | 1 | 培育和践行社会主义核心价值观 | 36 | 36 | | √ | | 2 | | | | | | |
| | 2 | 中国特色社会主义 | 36 | 36 | | √ | | 2 | | | | | | |
| | 3 | 心理健康与职业生涯 | 36 | 36 | | √ | | | 2 | | | | | |
| | 4 | 哲学与人生 | 36 | 36 | | √ | | | | 2 | | | | |
| | 5 | 职业道德与法治 | 36 | 36 | | √ | | | | | 2 | | | |
| | 6 | 语文 | 164 | 164 | | √ | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| | 7 | 历史 | 72 | 72 | | √ | | 2 | 2 | | | | | |
| | 8 | 数学 | 144 | 144 | | √ | | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 9 | 英语 | 144 | 144 | | √ | | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 10 | 信息技术 | 108 | 54 | 54 | | √ | 2 | 2 | 2 | | | | |
| | 11 | 体育与健康 | 164 | 82 | 82 | | √ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| | 12 | 艺术 | 36 | 18 | 18 | | √ | 2 | | | | | | |
| | | 小计 | | 1012 | 858 | 154 | | | 18 | 14 | 12 | 10 | 4 | |
| 公共基础选修课程 | 1 | 劳动教育 | 64 | | 64 | | √ | | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| | 2 | 中华优秀传统文化 | 64 | | 64 | | √ | | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| | 3 | 国防教育 | 28 | | 28 | | √ | | | | | | | 军训1周 |
| | 4 | 普通话 | 36 | 36 | | | √ | | | | 2 | | | |
| | 5 | 创新创业教育 | 20 | 20 | | | √ | | | | | 2 | | |
| | 6 | 通用职业素养 | 20 | 10 | 10 | | √ | | | | | 2 | | |
| | | 小计 | | 232 | 66 | 166 | | | | 2 | 2 | 4 | 6 | |
| 公共基础课程合计 | | | 1244 | 924 | 320 | | | 18 | 16 | 14 | 14 | 10 | | |
| 专业核心课程 | 1 | 美术基础 | 144 | 72 | 72 | √ | | 4 | 4 | | | | | |
| | 2 | PS平面广告 | 128 | 64 | 64 | √ | | | | 4 | 2 | 2 | | |
| | 3 | 文字录入 | 36 | 18 | 18 | √ | | | 2 | | | | | |
| | 4 | Coredraw制图 | 72 | 36 | 36 | √ | | | 2 | 2 | | | | |
| | 5 | AI平面设计 | 20 | 10 | 10 | √ | | | | | | 2 | | |
| | 6 | 办公文稿一体化 | 72 | 36 | 36 | √ | | 4 | | | | | | |
| | | 小计 | | 472 | 236 | 236 | | | 8 | 8 | 6 | 2 | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----------------------|------|------|------|-----|---|----|----|----|----|----|---|-------------|
| 专业技能方向课程 | 1 | 三维模型制作基础 (3DSMAX) | 36 | 18 | 18 | √ | | 2 | | | | | | |
| | 2 | 动漫游戏角色模型制作 (3DS MAX) | 144 | 72 | 72 | √ | | | 4 | 4 | | | | |
| | 3 | 动画运动规律 | 72 | 36 | 36 | √ | | | | 4 | | | | |
| | 4 | 3D游戏动画制作 (3DSMAX) | 112 | 56 | 56 | √ | | | | | 4 | 4 | | |
| | 5 | 微视频制作 | 20 | 10 | 10 | √ | | | | | | 2 | | |
| | 6 | 动画视听语言 | 20 | 10 | 10 | | | | | | | 2 | | |
| | 7 | 影视后期制作 | 72 | 36 | 36 | √ | | | | | 4 | | | |
| | 小计 | | | 476 | 238 | 238 | | | 2 | 4 | 8 | 8 | 8 | |
| 专业选修课程 | 1 | Unity 3D | 20 | 10 | 10 | | √ | | | | | 2 | | 任选一门 |
| | 2 | 游戏原画设计 painter | 20 | 10 | 10 | | √ | | | | | 2 | | |
| | 3 | 三维模型制作 (Maya) | 112 | 56 | 56 | √ | | | | | 4 | 4 | | |
| | 小计 | | | 132 | 66 | 66 | | | | | | 4 | 6 | |
| 实习实训 | 1 | 认知实习 | 28 | | 28 | | | √ | | | | | | 第1学期 第1周 |
| | 2 | 跟岗实习 | 224 | | 224 | | | | | | | √ | | 2个月 (8周) |
| | 3 | 顶岗实习 | 560 | | 560 | | | | | | | | √ | 最后一学期 |
| | 小计 | | | 812 | | 812 | | | | | | | | |
| 专业课程合计 | | | 1892 | 540 | 1352 | | | 10 | 12 | 14 | 14 | 18 | | |
| 合计 | | | 3136 | 1464 | 1672 | | | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | | |

(三) 教学总课时分配

表 7.3 教学总课时分配

| 序号 | 课程类型 | 课程性质 | 课程门数 | 教学课时 | | | 实践课时比例 (%) | 备注 |
|----|----------|------------|------|------|------|------|------------|----|
| | | | | 总课时 | 理论课时 | 实践课时 | | |
| 1 | 公共基础课程 | 公共基础必修课程 | 12 | 1012 | 858 | 154 | 15.2% | |
| 2 | | 公共基础选修课程 | 6 | 232 | 66 | 166 | 71.5% | |
| 3 | 专业(技能)课程 | 专业核心课程 | 6 | 472 | 236 | 236 | 50% | |
| 4 | | 专业(技能)方向课程 | 7 | 476 | 238 | 238 | 50% | |
| 5 | | 专业选修课程 | 2 | 132 | 66 | 66 | 50% | |
| 6 | 实习实训 | | 3 | 812 | 0 | 812 | 100% | |
| 总计 | | | 36 | 3136 | 1464 | 1672 | 53.31% | |

备注:

1. 本专业公共基础课程合计 1244 课时，占总课时的 39.6%；选修课程合计 364 课时，占总课时的 11.6%；实践性教学课程合计 1672 课时，占总课时的 53.31%。
2. 集中实践教学环节以整周为单位进行安排（一周折算为 28 课时）。

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》，加强专业师资队伍建设，合理配置教师资源。专业教师学历、职称结构应合理，具备良好的师德和终身学习能力，熟悉企业情况，积极开展课程教学改革。本专业应有业务水平较高的专业带头人，应配备多名具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师应不低于 60%。聘请本行业及相关行业企业的高技能人才担任专业兼职教师，应具备相关专业本科以上学历或中级以上专业技术职称或高级以上职业资格，能够参与学校授课、讲座等教学活动。

1. 队伍结构

本专业现有专兼职教师 38 人，骨干教师 18 人，其中有高级职称教师 11 人；双师型教师 6 人。50-60 岁 1 人，40—50 岁 11 人，30—40 岁 15 人，30 岁以下 9 人，是一支年龄结构、学历结构、职称结构分布合理充满活力的教师队伍。

2. 专业能力

本专业带头人具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实

际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教学、科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。专业教师应具备“双师”素质，有良好的师德关注学生，善于合作，对动漫游戏专业课程有全面的了解，了解动漫游戏行业发展动态，熟悉动漫游戏企业岗位工作流程，熟练掌握所任课程所涉及知识和技能，掌握行动导向教学的基本理论和操作技巧，有企业工作经验和实践经历，还应具备在新课程改革理念下的课程开发能力和教学设计能力，具备行动导向课堂教学的设计和实施能力。

专任教师具有相关专业大学本科及以上学历，具有中等职业学校或高级中学教师资格证书、中级工及以上职业资格证书、中级及以上专业技术职务任职资格；并要有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有扎实的动漫游戏专业理论功底和实践能力；应具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。专任教师应具备动漫行业职业资格等级证书和企业工作经历。

3. 实践经验

本专业教师都有动漫游戏相关行业企业经验，要求具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具备具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担《三维模型制作（3DS MAX）》《Coreldraw 制图》《PS 平面广告》等专业课程教学，原画师、建模师、后期剪辑员等岗位实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。本专业教师具有丰厚技能竞赛经验，多次指导本专业学生参加技能竞赛。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地。

1. 专业教室基本条件（结合专业情况进行具体拓展）

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备、相关软件设施，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应

急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训基本要求

校内实习实训基地（室）配置与要求如表 8.1 所示。

表 8.1 校内实习实训基地（室）配置与要求

| 序号 | 实训室名称 | 主要功能 (实训实习项目) | 面积、设备名称及台套数 要求 | 容量（一次性 容纳人数 |
|----|-----------|------------------|---|----------------|
| 1 | 动漫实训室 | 动漫制作、VR 虚拟现 实 | 100 m ² 、51 台计算机（方 正） | 51 人 |
| 2 | 数字影视制作实训室 | 数字影视制作实 | 100 m ² 、51 计算机（方正） | 51 人 |
| 3 | 动漫工作室 | 教学培训竞赛 | 65m ² 、12台计算机（方正）、 虚拟现实设备、手绘板 | 12 人 |

校外实习实训基地配置与要求如表 8.2 所示。

表 8.2 校外实习实训基地配置与要求

| 序号 | 实训基地名称 | 合作企业名称 | 实训活动内容 | 备注 |
|----|--------|--------------------|------------------------------|----|
| 1 | 校外实训基地 | 湖南浪里个浪影视 传播有限公司 | 识岗体验、见习、 实习、就业、教师 顶岗实践 | |
| 2 | 校外实训基地 | 湖南沅彩影视传播 有限公司 | 识岗体验、 见习、实习、就 业 | |
| 3 | 校外实训基地 | 博艺广告 | 识岗体验、 见习、实习、就 业 | |

（三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

学校高度重视教材使用管理工作，根据教育部和省教育厅、人社厅有关文件要求，优先推广使用国家规划教材。思政课及公共基础课严格执行使用国家统一规划教材，并按照教育部的规定充分保证思政课及公共基础课的课时；同时，学校建立由专业教师、行业专家、教研人员等组成的教材选用机构，健全教材选用制度，优先从国家教材目录中选用教材；鼓励和支持专业教师编制符合行业要求、满足教学需要的校本专业教材。按照专业的要求，对教学内容进行改革。加大自编教材的编写

力度，充实实训部分的内容；组织教师编写教材与实验、实训指导书和配套课件等；开发 2~3 门理论与实训一体化教材，加大案例教学内容，充实教材内涵。

我校严格按照省教育厅指定的发行渠道征订教材，坚决反对和杜绝订购和使用盗版、盗印教材，确保教材质量和水平，确保不侵犯教材著作权。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献包括：有关动漫游戏专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书和文献。图书馆内每年更新动漫游戏相关的图书资料，通过互联网，学生还能接触到目前动漫游戏行业的发展新动态，查阅相关信息。

3. 数字资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

建设漫游戏专业特色的教学资源库，本专业已开发出影视后期制作省级精品课程。根据专业核心课程建设，建成包含专业教学标准、课程体系、教学内容、教学指导、学习评价等内容要素的专业教学资源库，规范专业教学基本要求，共享优质教学资源。

(四)教学方法

1. 专业理论知识的教学组织形式应提倡教学方法和手段的多样化。可结合教学内容、专业和学生实际，采用项目教学等针对性强的教学方法；注重将传统和现代教学手段相结合，教学过程中宜选用示教模型和挂图，并采用多媒体课件、网络等各种教学资源充实教学，加强直观性教学，增强教学互动；

2. 积极探索并实施工学一体化教学方法；

3. 教学中注重发挥学生的主体作用，鼓励学生积极主动参与。教师要加强学生实践环节的巡回指导和考核、发现问题及时纠正，充分发挥教师的主导作用；

4. 通过工学结合、校企合作等组织形式，培养学生的安全意识、质量意识；

5. 可采用行为导向、分组、情景设置、讨论等多种教学组织形式，强化学生团队协作和交流沟通能力的培养，逐步养成诚实守信、勤奋积极的工作态度以及遵守行业规范和企业规章制度的工作习惯；

6. 教学中强调理论联系实际，注重对学生分析问题和解决问题能力的培养，引导学生运用计算机、网络等先进科技手段，不断学习、勇于创新。

指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元化考核评价体系，完善学生学习过程监测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、毕业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

1. 考核与评价应以国家职业技能标准和职业能力要求为依据；

2. 可以采用多种考核方式，如笔试、作品展示、综合作业、实验、实训操作等。注得评价内容的整体性，兼顾综合素质与能力评价；

3. 体现教师评价学生与学生自评、互评相结合，过程性评价与结果性评价相结合，定性评价与定量评价相结合；

4. 校内学校评价与考核

本专业开设的公共课程和专业课程均按照相关规范设定,主课老师应指导学生完成学习任务。每门课程最终成绩按形成性考核与终结性考核来计算。

(1) 考核要点:素质+知识+技能

(2) 评价比例:形成性考核*30%+终结性考核(期中考试*30%+期末考试*40%)

(3) 形成性考核包括:出勤、作业、训练项目操作的规范性、正确性和相关标准的掌握程度。

课程最终成绩如下表所示

| 考核类型 | 单元名称 | 成绩 (%) |
|-------|------|--------|
| 形成性考核 | 课后作业 | 10 |
| | 课堂练习 | 5 |
| | 随堂小考 | 10 |
| | 出勤纪律 | 5 |
| 终结性考核 | 期中考试 | 30 |
| | 期末考试 | 40 |
| 合计 | | 100 |

5、校外跟岗、顶岗实习考核分为企业考核和学校考核两部分。(1)

企业考核要点:劳动态度、职业道德、劳动纪律、工作能力、工作实效和创新精神等。

(2) 学校考核要点:实习过程情况、实习总结和实习公司评价意见。

(3) 评价比例:企业考核*60%+学校考核*40%

本专业的考试(考查)主要针对各门课程的掌握程度,各科教师应按照每门课程的教学大纲制定具体考试方式进行测试。

(六) 质量管理

1. 建立专业建设和教学质量诊断与改进机制,健全专业教学质量监控管理制度,完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、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。

2. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，专业教师每学期必须有 4 次听课评课，专业负责人以及教研室主任听课评课不少于 8 次每学期应保证有 20%教师开展公开课、示范课教学活动，新教师必须实行一对一指导两年；教师若发生教学事故，不得参与当年评优评先，年度考核不高于合格等次。建立与企业联动的实践教学环节督导制度，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。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况以及就业方向等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教研组织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，更新教学管理观念。教学管理既有规范性又有灵活性，为专业课程的实施创造良好教学环境学习资源等条件，协调教学实施各部门确保教学秩序顺畅，要加强对教学过程的质量监控，并及时反馈，改进，确保教学质量的提升。

九、毕业要求

（一）正式在籍学生，符合学院学生学籍管理规定的要求。

（二）学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的课时，所修课程考核全部合格，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

（三）原则上需要获得普通话等相应职业资格等级证书或其他职业面向中所提到的证书，鼓励获得若干职业技能等级证书或职业资格证。

（四）同时运用信息化手段记录、分析学生成长记录档案、职业素养达标等方面的内容，在校学习期间，无违纪处分、纪律处分，按照学院规定撤销处分等情况，纳入综合素质考核，并将考核情况作为是否准予毕业的参考。

十、附录

（一）编制依据

1. 《国家职业教育改革实施方案》（国发【2019】4号）
2. 《关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》
（职教成【2019】13号）
3. 《省教育厅关于进一步提高职业教育教学质量的意见》
4. 《关于印发〈湖南省职业学校学生实习管理实施细则〉的通知》
（湘教发（【2018】31号）
5. 2019年10月22日，教育部办公厅发布《中等职业学校公共基础课程方案》（教职成厅[2019]6号）。

（二）动态调整

本方案根据学院专业发展情况，结合本地域动漫游戏产业发展，考虑学生实习反馈，实时对专业人才培养方案进行调整，以确保人才培养质量达到培养目标。