

**汕头市中等职业学校
专业人才培养方案**

动漫与游戏制作专业

**汕头市鮀滨职业技术学校
2023年5月**

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

四、职业面向

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
新闻传播大类 (76)	动漫与游戏制作 (760204)	广告业(725) 动漫、游戏数字内容服务 (6572) 影视节目制作(8730)	视觉传达设计人员 (2-09-06-01) 动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07) 剪辑师 (2-09-03-06)	1、视觉传达 2、动画片制作 3、动漫制作 4、数字影像动画制作	计算机操作员 多媒体作品制作员

说明：1、所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》。2、职业资格证书及技能等级证书以国家有关政策为准。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人，认真贯彻党的教育方针落实立德树人根本任务。培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应现代服务业发展需要，具有动漫设计、美术设计素质，掌握动画制作、视觉传达、数字媒体设计制作等知识和技术技能，面向计算机动漫与游戏制作领域的高素质劳动者和技术技能人才。

（二）培养规格

1、职业素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观；

（2）崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。具有良好的职业道德和职业素养。

（3）崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；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。

（4）具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2、专业知识

（1）具有本专业所必需的文化基础知识。

(2) 掌握计算机基础知识。

(3) 掌握素描、速写、色彩、三大构成等基础美术设计知识。

(4) 掌握动画的基本原理和基础理论。

(4) 具备计算机辅助设计能力（二、三维动画、图形设计与图像处理等）。

(5) 具备借助互联网收集、选取创作素材、信息的能力。

3、技能

专业（技能）方向—游戏场景设计

(1) 具有较好的审美素质、较强的视觉感受和视觉表现能力。

(2) 掌握动漫手绘与上色技能。掌握主流二维设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。

(3) 熟悉三维基础建模、材质与灯光、动画控制等设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、动漫场景和动作动画的制作技能。

(4) 掌握二、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。

(5) 掌握录配音、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、影音输出等操作技能。

(6) 了解动漫制作、广告设计行业规范与政策法规。

(7) 具备 1-2 个工种的初、中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和专业技能课。

公共基础课程包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、历史、语文、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术等自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课、专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校外实训、岗位实习等多种形式。实施以学生为中心，健全德技并修、工学结合的育人模式，构建“思政课程+课程思政”大格局，全面推进“三全育人”，实现思想政治教育与技术技能培养融合统一。

（一）公共基础课程

公共基础课程包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、历史、语文、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术等自然科学和人文科学类基础课。

1. 语文（234 学时）

课程目标：在义务教育的基础上，进一步培养学生掌握语文基础知识和基本技能，强化关键能力，使学生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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校语文课程标准（2020年版）》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。

2. 数学（180学时）

课程目标：在完成义务教育的基础上，使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；具备中等职业学校数学学科核心素养，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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校数学课程标准（2020年版）》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。

3. 英语（216学时）

课程目标：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，发展中等职业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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校英语课程标准（2020年版）》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。

4. 信息技术（180学时）

课程目标：通过信息技术课程落实立德树人的根本任务，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养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。通过多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用，理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题；在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校信息技术课程标准（2020年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

5. 体育与健康（162学时）

课程目标：落实立德树人的根本任务，坚持健康第一的教育理念，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，使学生养成终

身体锻炼的习惯，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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校体育与健康课程标准（2020年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

6. 艺术（音乐）（9学时）

课程目标：以培养学生的音乐审美和实践能力，提升其音乐品位为目的的音乐活动。学生通过聆听中外经典音乐作品，参与音乐实践活动，学习有关知识和技能，认识音乐的基本功能与作用，获得精神愉悦，提高审美情趣和音乐实践能力。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校艺术课程标准（2020年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

艺术（美术）（9学时）

课程目标：以培养学生的美术审美和实践能力，提升其美术品位为目的的美术活动。学生通过观察、体验、赏析、评判等活动，学习美术知识和技能，欣赏美术作品，了解作品主题，感悟作品情感，理解作品内涵，认识美术的基本功能与作用，提高审美情趣和美术实践能力。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校艺术课程标准（2020年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

7. 中国特色社会主义（36 学时）

课程目标：通过本部分内容的学习，培养学生的政治认同感。学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，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；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020 年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

9. 心理健康与职业生涯（36 学时）

课程目标：培养学生具有健全人格素养。具有自立自强、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；能够正确认识自我，正确处理个人与他人、个人与社会的关系，确立符合社会需要和自身实际的积极生活目标，选择正确的人生发展道路；能够适应环境、应对挫折、把握机遇、勇于创新，正确处理在生活、成长、学习和求职就业过程中出现的心理和行为问题，增强调控情绪、自主自助和积极适应社会发展变化的能力。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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020 年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切

结合。

9. 哲学与人生（36 学时）

课程目标：培养学生了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020 年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

10. 职业道德与法治（36 学时）

课程目标：着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020 年版）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

11. 历史（72 学时）

课程目标：在义务教育历史课程的基础上，以唯物史观为指导，促进中等职业学校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。

主要内容和教学要求：依据《中等职业学校历史课程标准（2020年版）》开设，并与专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

（1）图像处理（72学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握计算机辅助设计—图像处理技术，培养学生具备从事计算机美术设计的基础能力，为后续课程打好基础。

主要内容：掌握运用基本工具进行简单图像处理的能力；掌握运用绘画修饰工具进行画面修复修饰的能力；掌握运用通道、蒙板、路径、选区等进行图像褪底的能力；掌握运用调色工具调整图像色阶、色调的能力；掌握运用图层进行图像合成的能力。

教学要求：了解图像处理及相关美学基础知识，掌握目前最流行的 PhotoShop 等图像处理软件的基础知识和使用方法，熟悉图像处理的规范要求和艺术手法；能够运用软件进行进行图像处理、软件界面设计和图形绘制等。

(2) 美术基础（144 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握基础素描、速写等绘画技能，培养学生具备从事平面广告设计的基础能力，为后续课程打好基础。

主要内容：掌握素描基础透视知识；掌握素描几何形体基础知识；进行素描几何形体基础训练；进行素描几何形体单体训练；进行素描几何形体双体组合训练；进行素描几何形体组合训练；掌握构图、修大造型、明暗调子等。

教学要求：掌握基础素描、速写等基本要素以及正确的观察方法和表现方法，提高对事物的观察能力表现能力。使学生具备造型、构成、色彩等基本知识和艺术素养，形成初步的美术造型能力。

(3) 图形设计与排版（72 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握计算机辅助设计—图形设计与排版技术，培养学生具备从事计算机美术设计的基础能力，为后续课程打好基础。

主要内容：掌握运用基本工具进行基本图形绘制技巧、对象选择技巧的能力；掌握运用造型工具进行图形造型设计的能力；掌握运用填充工具进行图形色彩效果、图案填充效

果设计的能力；掌握运用特殊效果工具进行图形特效设计的能力；掌握运用文本工具进行图文混合排版的能力；掌握运用位图处理与滤镜工具进行位图特效设计的能力。

教学要求：了解图文排版的规则、版式等基础知识，掌握计算机图形设计与排版 CorelDRAW 等软件的基础知识和使用方法，能够运用软件进行海报、画册、报纸、杂志、图书等排版的综合技能。

(4) 设计基础(构成) (72 学时)

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生平面构成、色彩构成、立体构成表现能力，培养学生具备从事平面广告设计的基础能力，为以后的设计思维与表达、专题设计等课程打下良好的基础。

主要内容：认识传统图案；点、线、面构成；重复构成；近似构成；渐变构成；变异构成；对比与密集构成；骨骼构成；分割构成；色彩的三属性以及实现；制作色相环；色相对比；冷暖对比；明度对比；纯度对比；色彩的解构与重组；配色技巧。

教学要求：通过平面构成、色彩构成、立体构成的学习与训练，初步掌握形式美基本规律、法则和原理，为各项设计课学习打好基础。

(5) 平面广告设计 (72 学时)

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握各种类型平面广告产品的设计制作技能，培养学生具备从事广告设计的工作能力，为后续课程的

设计思维与表达、专题设计等打下良好的基础。

主要内容：了解掌握汽车类产品广告的特点及制作方法；了解掌握房地产类产品广告的特点及制作方法；了解掌握饮料类产品广告的特点及制作方法；了解掌握食品类产品广告的特点及制作方法；了解掌握计算机类产品广告的特点及制作方法；了解掌握公益类广告的特点及制作方法；了解掌握电影海报类广告的特点及制作方法。

教学要求：了解平面广告设计的基本知识，了解不同类型广告作品的制作要求和规范，并通过训练，掌握平面广告设计的设计与制作能力，提高创新意识，初步具备平面广告设计能力，为后续课程打好基础。

(6) 广告文案写作（36 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生广告文案写作技能，培养学生具备从事广告设计的基础能力，为以后的设计思维与表达、产品展示等打下良好的基础。

主要内容：广告文案的概念；广告文案与广告创意；广告文案标题的写作；广告文案正文的写作；广告语及随文的写作；广告文案写作的修辞技巧；广告文案的修改；广播、电视广告方案的写作；系列广告文案和长文案写作；平面广告文案的写作。

教学要求：了解广告文案写作的常见手法以及格式，并通过分析各种广告文案经典案例，熟悉、掌握各种广告文案的写作。

(7) 平面设计综合实训（144 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生平面广告设计技能，培养学生具备从事广告设计的基础能力，为以后从事广告设计、视觉传达、产品推广等工作岗位打下良好的基础。

主要内容：掌握模仿制作不同的平面设计任务的技能；基本掌握版式设计、字体设计、色彩应用、空间处理、图像选用、绘制不同图案，以及将这些设计元素整合起来的方法；了解创意思维方法，基本掌握按设计要求需要的进行独立构思的能力；熟悉设计流程，初步掌握运用各种计算机技术和美术知识表达一定的创意构思能力。

教学要求：掌握平面广告创意与策划的基础知识，了解平面广告设计的基本知识，并通过训练，掌握平面广告设计及制作的技法，培养创新精神，初步具备设计与制作广告产品的能力。

(8) 影视后期制作基础（108 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生影视剪辑与特效制作技能，培养学生具备从事广告设计的基础能力，为以后从事广告设计、视觉传达、产品推广等工作岗位打下良好的基础。

主要内容：了解影视视频特效制作的原理；掌握 After Effects 进行影视特效编辑的技能；掌握独立进行影视后期合成与特效制作的能力。

教学要求：了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识，

理解视频制作流程，熟悉非线性编辑软件的功能及基本操作。通过学习，能够运用软件技术进行视音频素材非线性编辑处理。

(9) 办公软件应用（72 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握常用办公软件技能，培养学生具备无纸化办公的工作能力，为以后就业打下良好的基础。

主要内容：强化训练文字编辑工具的使用；强化 Word 图文混排与表格功能的使用；强化小型数据库软件 Excel 的使用；强化使用 Excel 处理数据；强化演示软件 Powerpoint 的使用等。

教学要求：强化常用办公软件操作训练，掌握 Word 排版、Excel 数据统计、PPT 设计等，能够熟练使用办公软件解决各种办公场景的工作任务。

2. 专业（技能）方向课：游戏场景设计

(1) 动漫造型基础（72 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生了解动漫造型速写的基础知识及绘制技法，熟悉透视、人体结构等专业知识，掌握动漫造型、动态速写等相应技能。

主要内容：掌握动漫角色造型的基本概念、基础知识和造型风格；掌握动漫角色造型与绘制；掌握动漫角色不同形式的制作和表现方法；赏析商业领域的应用实例等。

教学要求：了解动漫角色造型的基本概念、基础知识和

造型风格，掌握动漫角色造型与绘制，能够运用软件进行动漫角色不同形式的制作和表现，为后续课程打好基础。

(2) 三维建模基础（54 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握三维制图软件进行产品建模的技能，培养学生具备设计产品三维模型的工作能力，为以后的设计思维与表达、产品专题设计等课程打下良好的基础。

主要内容：掌握创建标准基本体及相关编辑操作；掌握创建扩展基本体、复合对象；掌握修改器基础知识和常用修改器；掌握多边形建模等。

教学要求：了解三维建模的基本理论，熟悉三维建模的功能及基本操作，掌握常用的三维动画设计软件 3D Studio MAX 的基础知识和使用方法，能够运用软件进行产品的三维建模制作，为后续课程打好基础。

(3) 无纸动画技法（108 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握动漫插画创作的基本知识，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、插画及插画作品上色的基本技能。

主要内容：掌握简单物体的动画；掌握飞禽动画；掌握四足兽的动画；掌握人物动画等。

教学要求：了解了解无纸动画的知识体系，熟悉二维动画基本操作，掌握动画专业软件制作动画的技术，能够进行简单动画短片的创作，为后续课程打好基础。

(4) 动画造型及场景设计 (54 学时)

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握动漫人物、场景的绘制技能，培养学生具备设计绘制游戏角色、场景的工作能力，为以后的设计思维与表达、产品专题设计等课程打下良好的基础。

主要内容：了解掌握人体头身比例、面部比例等；掌握人体各部位的动态速写；掌握动漫角色脸型、五官、头像、表情等的绘制特点；掌握动漫人物服装的绘制特点；掌握动漫角色设定；了解掌握室内场景单、双点透视、成角透视，掌握室内场景速写；了解动漫场景概念，掌握动漫游戏钟风景建筑、植物、山石等的绘制。

教学要求：了解动漫人物比例、服饰造型、场景描绘的基本原理，掌握动漫人物、服饰、场景的绘制技能，能够独立完成动漫游戏中人物、服饰、场景的设计和绘制，为后续课程打好基础。

(5) 三维材质与渲染 (72 学时)

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握三维动画软件进行三维效果图制作的技能，培养学生具备制作游戏角色、场景三维效果图的工作能力，为以后的设计思维与表达、产品专题设计等打下良好的基础。

主要内容：掌握三维灯光技术；掌握三维摄影机技术；掌握三维材质贴图技术；掌握 CG 场景中高级程序贴图的艺术；掌握三维环境和效果技术；掌握灯光材质渲染综合应用

等。

教学要求：了解三维材质与渲染的基本理论及操作方法，掌握常用的三维动画设计软件 3D Studio MAX 的材质与渲染的基本知识和使用方法，能够使用软件完成游戏角色、场景的三维材质与渲染，制作完整的游戏场景三维效果图。

(6) 产品造型设计（72 学时）

课程目标：依据教育部《中等职业学校专业教学标准》开设，训练学生掌握产品设计技法表现的技能，培养学生具备游戏周边产品形态设计的工作能力，为以后的设计思维与表达、产品专题设计等打下良好的基础。

主要内容：了解产品设计概述；了解产品的形态设计；了解产品设计中的人机工程；掌握产品设计方法与程序；掌握产品设计表现技法等。

教学要求：了解工业品设计与制作历史，欣赏优秀工业设计作品；了解工业品设计与生产的行业规范和政策法规；运用各种综合技法完成游戏周边产品设计效果图和产品制图。

(7) 3D 打印实训（72 学时）

课程目标：训练学生掌握使用入门级 3D 打印机制作产品模型的技能，培养学生具备产品形态设计及 3D 打印输出的工作能力，为以后的设计思维与表达、产品专题设计等打下良好的基础。

主要内容：了解 3D 打印的基本原理；掌握初始硬件安装；掌握软件的安装；掌握连接机器以及如何给喷头及底板

加温；掌握进丝与退丝技术；掌握一般参数的设置；掌握双头打印技术等。

教学要求：了解小型 3D 打印机的工作原理、使用、维护方法，结合“装饰材料与施工结构”课程开展综合实训，掌握运用 3D 打印技术完成空间造型设计打样的工作。

3. 专业选修课

选取国家人社部相关职业资格证书，组织学生自主报考并开设考证辅导课程。

4. 综合实训

综合实训是必修的实习训练，放在专业课程学完之后，集动漫游戏场景设计、二三维动画制作、视觉传达、数字影音后期编辑基本知识为一体，制作完成作品，提高学生综合技能。

5. 岗位实习

岗位实习是本专业实践性教学环节。要求学生到广告业相关企事业单位对应岗位跟班实习，由学校和实习单位共同组织实施。通过岗位实习，使学生了解广告行业生产、服务和人文环境，运用所学知识和专业技能完成岗位工作任务；了解相应工作岗位的职业规范和技术能力要求，通过自主学习深化知识和技能，从而形成更完善的知识结构；了解并遵守行业规范和政策法规，培养爱岗敬业、恪尽职守的优秀品质；开阔视野，培养发现问题、解决问题的能力，提高团队协作、社会交往等综合职业素质，增强就业能力。

七、教学进程总体安排

(一) 基本要求

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，周学时为 30 学时，岗位实习按每周 30 小时，3 年总学时数为 3296。

实行学年学分制，16-18 学时为 1 学分，3 年制毕业学分 172。军训一周按 7 天 56 学时计 3 学分，社会实践、入学教育、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分，共 6 学分。30 实习学时为 1 学分，每获得一项技能证书，计 2 学分。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，专业技能课学时约占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习一般安排在第一学年。

(二) 教学时间安排

学期	学期周数	教学周数		考试周数	机动周数
		周数	其中：综合实践教学及教育活动周数		
一	20	18	1（军训）	1	1
二	20	18	1（入学教育及认识实习）	1	1
三	20	18	1（相关实训课程）	1	1
四	20	18	1（相关实训课程）	1	1
五	20	18	1（相关实训课程）	1	1
			2（社会实践活动）		

六	20	20	18(岗位实习)	/	/
			2(毕业考核、毕业教育)		
总计	120	110	27	5	5

(三) 教学进程表

动漫与游戏制作专业教学进程表（2023级）

课程类别	序号	课程代码	课程名称	总学时数	总学分	周学时、学期、学年												考试类型	
						一学年				二学年				三学年					
						1		2		3		4		5		6			
						理论	实训	理论	实训	理论	实训	理论	实训	理论	实训	理论	实训		
公共基础课	1	1010001	语文	234	13	4		4		3		2							考试
	2	1010002	数学	180	10	3		3		2		2							考试
	3	1010003	英语	216	12	3		3		3		3							考试
	4	1010004	信息技术	108	6	1	2	1	2										考试
	5	1010005	体育与健康	162	9			2		2		2		2		1			考试
	6	1010006	艺术(音乐/美术)	18	1							1							考查
	7	1010007	中国特色社会主义	36	2	2													考试
	8	1010008	心理健康与职业生涯	36	2			2											考试
	9	1010009	哲学与人生	36	2					2									考试
	10	1010010	职业道德与法制	36	2							2							考试
				历史	72	4	2		2										考试
			小计(34.4%)	1134	63	19		19		12		12		1		0			
专业技能课	专业核心课	12	2001203	图像处理	72	4	1	3											考试
		13	2001201	美术基础	144	8	1	3	1	3									考试
		14	2001204	图形设计与排版	72	4			1	3									考试
		15	2001202	设计基础(构成)	72	4					1	3							考试
		16	2001205	平面广告设计	72	4					1	3							考试
		17	2001207	广告文案写作	36	2							1	1					考试
		18	2001301	平面设计综合实训	144	8								1	7				考试
		19	2001208	影视后期制作基础	108	6								1	5				考试
		20	2001209	办公软件应用	72	4								1	3				考试
					小计(24.0%)	792	44	8		8		8		2		18		0	
游戏场景设计方向	21	2042201	动漫造型基础	72	4					1	3							考试	
	22	2002202	三维建模基础	54	3					1	2							考试	
	23	2042203	无纸动画技法	108	6							1	5					考试	
	24	2042204	动画造型及场景设计	54	3							1	2					考试	
	25	2042205	三维材质与渲染	72	4							1	3					考试	
	26	2042206	产品造型设计	72	4									1	3			考试	
	27	2002205	3D打印实训	72	4									1	3			考试	
			小计(15.3%)	504	28	0		0		7		13		8		0			
其他	28	1017513	第二课堂(考证、劳动、社团)	180	10			2		2		2		2				考查	
	29	1017414	岗位实习	522	18											29			
	30	1017515	班会	108	6	1		1		1		1		1		1			
	31	1017516	军训	56	3														
			小计(26.3%)	866	37	3		3		3		3		3		30			
合计				3296	172	30		30		30		30		30		30			

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。专任教师师生比应达到 1: 25，专任教师学历应达到国家有关规定。专任教师中，具有高级专业技术职务人数不低于 20%，双师型教师不低于 30%。应聘请一定数量的行业、企业的专家或专业技术人员作为兼职教师。其他要求如下：

1、专任教师须身心健康，具备良好的师德；并具有中等职业学校教师资格证书及专业资格证书。美术、艺术设计、计算机类专业本科或以上学历。

2、美术类或设计类专业教师承担专业核心课程。

3、软件基础类课程可由计算机类专业教师承担。

4、教师应具有终身学习能力，适应产业行业发展需求，熟悉企业情况。专任教师须有平均每年不低于 30 天的企业实践。

5、聘请行业企业技术骨干（专业工作时间不低于 3 年）担任兼职教师，兼职教师比例不低于 20%。

6、综合实训课程须由专兼教师共同承担。

专任教师一览表:

序号	姓名	性别	学历	职称	是否双 师型	专业
1	郑嘉颖	男	本科	高级讲师	是	美术教育
2	叶葵花	女	本科	高级讲师	是	教育管理
3	黄桂雪	女	本科	讲师	是	计算机科学与技术
4	唐胜	女	硕士研究生	讲师		学科教学(美术)
5	郑小帆	男	本科	讲师	是	美术学
6	杨珩	女	本科	讲师		装潢设计与工艺教育
7	郑泽虹	女	本科	讲师		装潢环艺设计
8	徐岫	男	本科	助理讲师		美术设计
9	林育芬	女	本科	助理讲师		工业设计
10	纪敏华	女	本科	助理讲师	是	艺术设计
11	郑永昌	男	硕士研究生	未定级		美术教育
12	谢楷炫	女	硕士研究生	未定级		设计学
13	吴孟熙	女	硕士研究生	未定级		服装设计
14	贾珊珊	女	硕士研究生	未定级		美术学
15	许燕钊	女	硕士研究生	未定级		美术学
16	张翔	女	硕士研究生	未定级		美术

(二) 教学设施

1、现有实训基地能够基本满足计算机动漫与游戏制作专业教学的需要，具备环境真实性及仿真性的要求，使用中要明示安全操作流程及相关制度，保证安全操作。

2、充分利用现有实训基地的设备，保证设备的高效使用，开展项目教学、案例教学、任务驱动教学等。

3、以行动导向的教学观为出发点，开展理论与实践一体化的教学改革。

4、合理利用现有实训资源，深入开展校企合作，将企业技术人才、企业真实项目和企业文化等资源引入专业教学之中，发挥校企共同培养人才的作用。

5、积极开发稳定的校外实习基地，满足教学需要。

计算机动漫与游戏制作专业实验场室及设备一览表：

序号	实训室名称	主要设施设备
1	美术绘画实训室 (有纸动画实训室)	教师机 1、投影仪 1 套、液晶电视 2、拷贝台 60
2	无纸动画实训室	教师机 1、服务器 1、学生机 60；
3	定格动画工作室	定格动画轨道 1、定格拍摄器材 1、定格动画套装基本制作及配套、定格电脑 1、定格动画制作系统软件 1、泥塑工具箱 10、手动转盘 10
4	动漫设计与制作实训室	教师机 1、服务器 1、学生机 60；
5	摄影摄像工作室	单反相机 6、卡片式数码相机 5、摄像机 2、三脚架 6、摄影灯/灯架 8、柔光箱 6、拍摄台 1、反光板 2
6	录配音工作室	音频工作站 1、音频调音台、监听耳机 1、录音室耳机放大器 1、立体声音箱参考监听音箱 2、电容录音话筒 2、电子管话筒放大器 1、返听耳机 2、专业 CD 播放机
7	三维渲染集群工作室	服务器 1、磁盘柜 1、扫描仪 1、A3 彩色激光打印机 1、图形工作站 10
8	非线性编辑实训室 (三维建模实训室)	教师机 1、服务器 1、学生机 60；
9	平面广告实训室	教师机 1、服务器 1、学生机 60；

（三）教学资源

根据省市相关文件规定，制定有教材选用管理制度，实行规范管理、严格把关：优先选用国家及省教育厅规划以及大型出版社出版发行的教材，教材供应渠道正规，供应及时，能较好满足专业教育教学的需要。教材选用实行三级管理责任制。首先由专业教师提出选用或更换教材的申请，教研组长与专业部长初步审核后报学校教务处；其次由教务处审核汇总报学校主管校长；最后由学校主管校长审批。

组织编写有能够反映当前计算机动漫与游戏制作职业岗位要求，有利于学生就业、创业和未来职业生涯发展的教材与校本教材。

（四）教学方法

1. 公共基础课教学方法与要求

公共基础课教学依据教育部有关教育教学基本要求，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功能来定位。坚持深化“三全育人”综合改革，坚持做好教学方法、教学组织形式的改革。不断创新教学手段、教学模式，调动学生学习积极性，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. 专业技能课教学方法与要求

专业技能课的教学根据本专业的培养目标，坚持深化“三全育人”综合改革，按照相应职业岗位（群）的能力要求，以就业为导向，以能力培养为中心，开展专业基础知识和能力教学，强化对应的计算机动漫与游戏制作职业岗位技

能训练。通过理论实践一体化教学，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，努力实现教学内容与职业标准、教学过程与生产过程的对接；确保专业教学既满足计算机动漫与游戏制作职业岗位的需求，又为学生未来的职业发展打下坚实基础。

（五）学习评价

对学生学习评价的方式方法提出要求和建议。

1、根据计算机动漫与游戏制作专业培养目标和人才规格要求，制定适应计算机动漫与游戏制作专业特点的评价方法，实行评价主体、评价方式，评价过程的多元化：

2、专业技能课的教学评价实行过程性评价与结果性评价相结合，以过程性评价为主，校内校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合。重视学生职业技能和素养的形成。

3、公共基础课实行教师评价、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。重视学生基础文化素养的形成。

4、学生所修课程均应考核。考核分为考试和考查。公共基础课、专业技能课一般为考试课程；选修课为考试或考查课程。专业选修课（考证）可采取学校与社会考核相结合的办法，课程结业，组织学生参加社会认可的等级考核，取得相应的等级合格证书。

（六）质量管理

1、依据国家教育部中等职业学校专业教学标准制定人

人才培养方案。加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

2、定期开展社会及岗位需求调研，根据调研结果及时调整教学方案。普遍开展理实一体化专业教学，实现教、学、做的统一。

3、积极探索课程体系改革，成立有行业企业专家参与的专业建设委员会，按照专业与产业、岗位对接，专业课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接，学历证书与职业资格证书对接等要求，科学制定课程体系改革方案，及时调整优化课程设置。

九、毕业要求

学生通过三年的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，准予毕业。

十、附录

包括变更审批表等。

附件：汕头市鮀滨职业技术学校专业人才培养方案变更表

教学部			年级		专业	
变动内容						
变动前	课程名称		变动后	课程名称		
	课程属性			课程属性		
	学分数			学分数		
	学时数			学时数		
	开设学期			开设学期		
变动理由						
变动起始时间						
专业带头人意见		年 月 日				
教学部意见		年 月 日				
教务处意见		年 月 日				
主管校长意见		年 月 日				