



厦门信息学校

2023 级动漫与游戏制作专业人才培养方案



目 录

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
(三) 接续专业	6
六、课程设置及要求	6
(一) 公共基础课	6
(二) 专业(技能)课	11
七、教学进程总体安排(专业教学计划表)	14
(一) 基本要求	14
(二) 教学计划表	14
八、实施保障	17
(一) 师资队伍	17
(二) 教学设施	19
(三) 教学资源	22
(四) 教学方法	25
(五) 学习评价	27
(六) 质量管理	29
九、毕业要求	30
十、说明	30

2023 级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(760204)

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

3 年

四、职业面向

序号	对应职业	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	三维模型制作	数字创意建模（1+X 证书初级）	动漫与游戏制作
2	VR 模型制作	数字创意建模（1+X 证书初级）	虚拟现实应用
3	贴图绘制	游戏美术设计（1+X 证书初级）	动漫与游戏制作
4	游戏界面制作	游戏美术设计（1+X 证书初级）	动漫与游戏制作

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，坚持和加强党的全面领导，坚持社会主义办学方向，落实立德树人根本任务。面向动漫与游戏制作和虚拟现实应用领域，培养理想信念坚定、具有一定的科学文化水平，良好的职业素养和创新精神，精益求精的工匠精神，具备一定的专业技术能力、创新与实践能力和可持续发展的能力；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、三维建模、三维贴图制作、VR 素材制作等技能的德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

（二）培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

1.职业素养

(1)热爱祖国，具有报效祖国的精神。

(2)具有良好的职业道德，能自觉遵守行业规范、法规和企业规章制度。

(3)具有良好的人际沟通、团结协作能力和客户服务意识。

(4)具备相关信息安全、知识产权保护和质量规范意识。热爱动漫游戏专业，树立与社会需求相适应的职业理想。

(5)具有善于观察、勤于思考、乐于探索、勇于创新的习惯和品质。

(6)具备终身学习的意识，能紧随时展，主动获取动漫及游戏制作领域前沿技术，与时俱进的掌握和应用现代信息技术的能力。

(7)具有一定的美学艺术修养，人文底蕴，正确的文艺观和审美观，自觉坚持为人民服务，为社会主义服务。

2.专业知识和技能

(1)掌握素描、速写、人体结构和透视等基础绘画艺术技巧。

(2)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。

(3)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。

(4)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。

(5)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。

(6)熟悉传媒行业相关法律法规。

(7)具备一定的分析问题和解决问题的能力,具有终身学习和可持续发展的能力。

3.对应 1+X 职业技能等级证书

(1)数字创意建模:

【数字创意建模】(初级):能根据二维概念设计图制作三维物件、道具模型。能制作基础三维物件、道具模型的 UV。

根据产品设计要求,从事三维模型设计制作,三维模型贴图制作等工作。掌握与二维软件结合的基础贴图制作流程。了解数字创意建模专业中视觉工业流程的基础理论;能将制作的基础模型提交并在收到反馈后依据反馈进行修改。

(2)游戏美术设计:

【游戏美术设计】(初级):能够认知游戏设计方案的能力,能够使用计算机、数位板等工具、较为熟练的运用三维制作、平面绘图与数字媒体制作软件,从事设计方案制作、基础性设计,根据游戏或设计创意的要求,完成从事基础性建模、数字效果表现、设计方案的简单呈现和修改等工作任务。

4.对应技能竞赛

【数字艺术设计】(2023 年全国职业院校技能大赛赛项规程)

围绕服务于数字创意产业，面向数字艺术创意设计、数字交互产品设计、界面设计、平面设计、互联网游戏设计与服务、影视后期等职业与数字艺术设计相关岗位群，覆盖了数字绘画造型、三维建模、效果渲染制作、计算机图形图像处理等岗位核心技能，重点培养创意构思和艺术审美能力、团队沟通协作能力等综合岗位素养。

（三）接续专业

专科：动漫制作技术(510215)、动漫设计(550116)、影视动画(560206)、游戏艺术设计(550109)、

本科：数字动画(360206)、游戏创意设计(350109)、数字媒体技术(310204)、数字媒体艺术(350103)

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。

公共基础课包括思想政治课，文化课，体育与健康，历史，艺术（音乐或书法），以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业（技能）课包括专业基础课、专业核心课、专业（技能）方向课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、教学实习等多种形式。

（一）公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时	备注
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准》（2020 版）开设。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，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。通过本部分内容的学习，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	36	必修

		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。		
2	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准》(2020 版) 开设。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, 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。通过本部分内容的学习, 学生应能结合活动体验和社会实践, 了解心理健康、职业生涯的基本知识, 树立心理健康意识, 掌握心理调适方法, 形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划, 探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标, 养成自立自强、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, 提高应对挫折与适应社会的能力, 掌握制订和执行职业生涯规划的方法, 提升职业素养, 为顺利就业创业创造条件。	36	必修
3	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》(2020 版) 开设。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。通过本部分内容的学习, 学生能够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。	36	必修
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》(2020 版) 开设。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。通过本部分内容的学习, 学生能够理解全面依法治国的总目标, 了解我国新时代	36	必修

		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。		
5	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》（2020 版）开设。注重培养学生掌握必需的语文基础知识，掌握日常生活和岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力，掌握基本的语文学习方法。 中等职业学校语文课程由基础模块、职业模块和拓展模块构成。1. 基础模块是各专业学生必修的基础性内容，由 8 个专题构成。2. 职业模块是为提高学生职业素养安排的限定选修内容，由 4 个专题构成。选修专题不少于 3 个，其中，专题 1、专题 2 必选，专题 3、专题 4 任选 1 个。3. 拓展模块是满足学生继续学习与个性发展需要的自主选修内容，由 3 个专题构成。 教学要求：1. 坚持立德树人，发挥语文课程独特的育人功能；2. 整体把握语文学科核心素养，合理设计教学活动；3. 以学生发展为本，根据学生认知特点和能力水平组织教学；4. 体现职业教育特点，加强实践与应用；5. 提高信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变。	216	必修
6	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》（2020 版）开设。注重培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。 中等职业学校数学课程由基础模块、拓展模块一、拓展模块二组成。其中基础模块为必修内容，包括基础知识、函数、几何与代数、概率与统计。拓展模块一是基础模块内容的延伸和拓展，包括基础知识、函数、几何与代数、概率与统计。拓展模块二是帮助学生开拓视野、促进专业学习、提升数学应用意识的拓展内容，包括七个专题和若干数学案例 教学要求：通过数学知识学习和数学能力培养，使学生逐步提高数学运算、直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养，初步学会用数学眼光观察世界、用数学思维分析世界、用数学语言表达世界。	216	必修
7	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》（2020 版）开设。注重培养学生掌握听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力，提高学生学习的自信心，帮助学生掌握学习策略，了解、认识中西方文化差异。	216	必修

		中等职业学校英语课程由基础模块、职业模块和拓展模块构成。 1. 基础模块是各专业学生必修的基础性内容,由主题、语篇类型、语言知识、文化知识、语言技能、语言策略六个部分构成 2.职业模块是为提高学生职业素养安排的限定选修内容。3.拓展模块是满足学生继续学习与个性发展需要的任意选修内容。 教学要求: 1.坚持立德树人,发挥英语课程育人功能; 2.开展活动导向教学,落实学科核心素养; 3.尊重差异,促进学生的发展; 4.突出职业教育特点,重视实践应用; 5.运用信息技术,促进教与学方式的转变。		
8	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》(2020版)开设。本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,以培养中等职业学校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主要目标的综合性课程,注重培养学生的健康人格与体能素质,养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯,提高生活质量与综合职业能力,对于建设健康中国和人力资源强国,实现中华民族伟大复兴的中国梦具有重要意义。	180	必修
9	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》(2020版)开设。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。	36	必修
10	艺术(音乐/书法)	依据《中等职业学校艺术课程标准》(2020版)开设。本课程坚持落实立德树人根本任务,以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导,坚持贯穿融入社会主义核心价值观,引导学生形成正确的世界观、人生观和价值观。继承和弘扬中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化,借鉴和吸收各国优秀文化艺术成果,拓宽学生文化视野,理解文化的多样性。使学生通过音乐鉴赏发展艺术感知、文化理解等艺术核心素养;通过了解书法历史概况、鉴赏书法作品的一般原则和方法培养感受书法美的敏感、提高书法审美水平。遵循学生身心发展和认知规律,密切联系学生学习和生活经验,结合中	36	必修

		等职业教育特点，突出实践性和应用性，引导学生在解决实际问题的活动或情境中提升艺术学科核心素养水平。		
11	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》（2020 版）开设，通过对信息技术基础知识与技能的学习，有助于增强信息意识、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，培养符合时代要求的信息素养与适应职业发展需要的信息能力。	144	必修
12	心理活动课	本课程以立德树人为根本任务，以团体活动为载体，以班级全体学生为辅导对象，以发展、预防和教育为主要功能。帮助学生确立正确的自我意识，树立人生理想和信念，培养积极的人格特质，提升人格魅力；帮助学生掌握学习策略，开发学习潜能，提高学习效率，积极应对考试；帮助学生认识自己的人际关系状况，培养人际沟通能力，知道友谊和爱情的界限，正确对待和异性同伴的交往，帮助学生建立良好的人际关系；帮助学生理解压力的意义，积极应对压力，进一步提高承受失败和挫折的能力，培养良好的意志品质；帮助学生了解自己的兴趣、能力、性格、特长和社会职业发展方向，进行升学就业的选择和准备，培养担当意识和社会责任感。	18	选修
13	中华优秀传统文化	本课程通过学习和研究中国传统文化，如中国古代文化（哲学、宗教）、中国地域文化（闽南文化）等帮助学生理解和认识中国传统文化的优秀要素和传统思维方式，帮助学生充分认识中国传统文化的精华，深刻领悟中国传统文化的主要精神，从而增强学生的民族自豪感和爱国情怀，提高人文素养和文化品位，培育高尚的道德情操、良好的审美情趣。要求学生能结合地域文化、本土文化，不仅学习理论还能通过社会实践活动提升对文化的认同、文化自信心。	36	限选
14	职业素养	本课程从学生的思想实际出发，以学生的思想、道德、态度和情感的发展为线索，生动具体地对学生进行公民道德、心理品质、法制意义教育。主要内容有：培养良好道德，提高综合素质，学法守法用法，掌握经济常识，学会投资理财等。通过教学帮助学生初步形成正确观察社会、分析问题、选择人生道路的科学人生观，逐步提高参加社会实践的能力，成为具有良好的思想素质的公民和企业受欢迎的从业者。	36	限选

（二）专业（技能）课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
专业基础课			
1	美术基础	依据《中等职业学校美术基础知识课程标准》开设，通过该课程学习，学生对美术基础理论知识有了更深入的了解和学习，为实践操作打下坚实的基础；依据学考美术基础大纲具体要求进行讲解，使学生在备考过程中更有方向性，更好地备战学业水平考试。	270
2	素描	掌握素描基本概念等基础知识、石膏几何、静物、石膏头像、人物头像的临摹与写生，形构图合理、物体比例透视准确、过硬的造型功底，能创作出具有一定美感的作品和提升审美能力及艺术修养。学习和掌握基本的造型能力、构图能力、审美能力，形成独立的审美意识，发现美、创造美、表现美、享受美，为专业技能学习奠定扎实的美术理论与实践基础。	108
3	色彩	掌握色彩基础理论、色彩静物写生、色彩场景写生，提高分析、研究、认识问题的能力，掌握艺术规律、造型规律、色彩规律能够进行静物、场景临摹与写生表现，并熟练运用色彩进行写生与创作。培养学生色彩审美能力和色彩造型能力及运用表现能力，提高学生的艺术素养及鉴赏水平。	126
专业核心课			
1	图形图像处理	掌握使用 Photoshop 进行图形图像处理的技巧，主要包括图像编辑、图像合成、校色、调色及特效制作部分，掌握较高的实践操作能力和突出的创新思维能力能够熟练操作图像处理的方法与灵活创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求，形成一定的平面图像处理与设计能力及独特的思维理念，为进一步学习专业技能打下坚实的软件基础。	72
2	动漫手绘	本课程重在掌握数码绘画设计的基础和数码绘画设计流程，学习运用 Photoshop 等主流绘画软件，进行角色造型、概念设计、服装道具、游戏场景单体设计等相关的理论知识 and 基本设计技巧，熟悉掌握不同动漫美术风格的特征及其绘制技巧。	72
3	三维建模	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。学习本课程后，可以考取 1+X 证书（数字创意建模（初级））。	72

4	贴图绘制	三维贴图制作课程是三维模型制作的后继课程，重点掌握运用数码手绘板进行贴图的绘制，贴图的烘焙和输出，学习三维模型和场景模型的贴图技法。主要学习两方面内容:一是在标准材质的基础上学习 VRAY 材质、VRAY 灯光、VRAY 渲染、烘焙;二是学习主流的三维贴图制作软件，内容包括创建位图纹理、烘焙模型信息(法线，位移，曲率等)、应用材质和程序的效果库等。学习本课程后，可以考取 1+X 证书（游戏美术（初级））。	36
5	二维动画制作	掌握二维动画设计制作的流程和方法，二维动画软件的操作与应用，动画实例训练等。使学生掌握二维动画制作的基本方法和技巧，掌握动画片制作的流程和方法，熟练运用二维动画软件，能够独立和团队协作完成二维动画项目的制作。培养学生对二维动画设计的能力，培养学生的实践能力、自主创作的能力、创新思维能力和职业素养能力。	72
6	影视后期编辑	学习主流的影视后期剪辑软件 AdobePremiere 和非线性特效软件 Adobe After Effects，重点学习:素材管理、素材制作、影视后期剪辑与编辑、音画合成、特效(视频特效、音频特效、转场特效)、字幕、视频调色、摄像机运动效果等，使学生掌握影片剪辑、特效合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等一系列操作技能。将前置课程的内容整合，最终具备成片能力。	72
7	三维动画制作	学习利用主流的三维制作软件 3DSMAX(MAYA)制作三维动画，掌握三维动画的制作流程和设计技巧。学习内容包括:时间轴、骨骼绑定、摄像机运动、制作人物(两足)动画、动物(四足)动画，动作运动规律、关键帧动画、镜头语言等内容。课程内容包含了关键帧动画、动画约束、材质动画、粒子动画等。	72
专业（技能）方向课			
1	游戏UI设计	掌握游戏UI设计的基本流程和方法，UI设计在软件中的操作与应用，UI设计实例训练等。使学生掌握游戏UI设计的基本方法和技巧，掌握游戏UI设计的流程和方法，能够独立和团队协作完成UI设计的项目制作。培养学生对游戏UI设计的能力，培养学生的实践能力、自主创作的能力、创新思维能力和职业素养能力。	72
2	虚拟现实基础	本课程通过学习主流的 3D引擎Unreal Engine，使学生能够利用 3D 实时渲染引擎工具从事进行基础三维场景关卡制作、基础灯光渲染制作、关卡流程设计及产品测试等工作任务。	72

3	专业技能（素描）	培养学生审美能力与创造力，掌握对象的整体造型、构图、比例、透视、结构、体积、空间、质量、明暗等方面的认识、理解和表现。	72
4	专业技能（色彩）	培养运用色彩关系进行准确造型和表现的能力，培养观察力、构图与色彩造型能力、体积与空间的表现力、色彩关系与色彩技法运用的能力等。	72
专业选修课			
1	排版设计	掌握软件各种排版软件的绘图工具、图形处理、文字编辑并能对最终效果进行打印输出。	36
2	草图大师	了解草图大师SU 基础知识及入门，上机熟悉认识草图大师SU 界面，草图大师SU 的命令讲解（建筑小构件建筑为命令解析点），基本命令运用，草图大师SU 制作的基本流程。	36
3	CAD基础	认识AutoCAD工作界面主要介绍，创建和编辑二维图形对象，了解并掌握绘图工具栏上命令以及捕捉工具，创建和编辑二维图形对象。	36
4	室内设计	了解室内装饰设计风格与流派分析；掌握室内功能区合理的分析设计；熟悉室内照明设计与绿化配置；了解室内设计构造、材料、家具设计；掌握室内方案创新能力和项目方案汇报的流程及思路。	36
5	摄影摄像	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。	36

七、教学进程总体安排（专业教学计划表）

（一）基本要求

每学期为 20 周，其中教学时间 18 周（含复习考试），周学时为 30 学时，岗位实习和集中上课按每周 30 学时安排，3 年总学时数为 3600。公共基础课学时约占总学时的 34.50%，专业（技能）课（含教学实习）约占总学时的 65.5%，实践占比 62.47%，选修课占比 10.5%。

（二）教学计划表

序号	课程类别		课 程 名 称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时安排						课程类型	考试类型	备注
						理论	实践	1	2	3	4	5	6			
1	公共基础课	必修课	中国特色社会主义	2	36	36	0	2						必修	考查	
2			心理健康与职业生涯	2	36	36	0		2					必修	考查	
3			哲学与人生	2	36	36	0			2				必修	考查	
4			职业道德与法治	2	36	36	0				2			必修	考查	
5			语文	12	216	216	0	3	3	3	3			必修	考试	
6			数学	12	216	216	0	3	3	3	3			必修	考试	
7			英语	12	216	216	0	3	3	3	3			必修	考试	
8			体育与健康	10	180	30	150	2	2	2	2	2		必修	考查	
9			艺术（音乐/书法）	2	36	18	18	1	1					必修	考查	
10			历史	2	36	36	0			2				必修	考查	
11			信息技术	8	144	8	136	4	4					必修	考试	

12		选修课	心理活动课	1	18	10	8		1					必修	考查	
13			物理	2	36	18	18							限选	考查	
14			化学			18	18									
15			中华优秀传统文化			36	0									
16			职业素养			36	0									
			公共基础课小计	69	1242	921	321	18	19	15	13	4	0			
17	专业(技能)课	专业基础课	美术基础	15	270	150	120	6	3	3	3			必修	考试	学测
18			素描	6	108	36	72	4	2					必修	考试	学测
19			色彩	7	126	24	102			4	3			必修	考查	学测
			专业基础课小计	28	504	210	294	10	5	7	6	0	0			
20		专业核心课程	图形图像处理	4	72	8	64	4						必修	考查	
21			动漫手绘	2	36	16	20			2				必修	考查	
22			三维建模	4	72	16	56			4				必修	考查	
23			贴图制作	3	54	18	36				3			必修	考查	
24			三维动画制作	6	108	18	90				6			必修	考查	
25			影视后期编辑	4	72	18	54					4		必修	考查	
26			二维动画制作	4	72	18	54					4		必修	考查	
			专业核心课小计	27	486	112	374	0	4	6	9	8	0			
27		专业(技能)方向课	游戏界面制作	4	72	18	54					4		必修	考查	
28			虚拟现实基础	4	72	18	54					4		必修	考查	
29			专业技能(素描)	4	72	12	60					4		限选	考试	学测
30			专业技能(色彩)	4	72	12	60					4		限选	考试	学测
			专业(技能)方向课小计	16	288	60	228	0	0	0	0	16	0			
31		专业	排版技术	2	180	36	144	2	2	2	2	2	0	限选	考查	

32		选修课	草图大师	2									限选	考查		
33			CAD 基础	2									限选	考查		
34			摄影摄像	2									限选	考查		
35			室内设计	2									限选	考查		
			选修课小计	10									180	36	144	2
			专业(技能)课合计	81	1458	418	1040	12	11	15	17	26	0			
36	其他	实践项目	入学教育及军训	2	30	0	30	1 周					必修	考查		
37			图形图像处理实训	4	60	0	60	2 周					必修	考查		
38			三维建模实训	4	60	0	60		2 周				必修	考查		
39			二维动画制作实训	4	60	0	60			2 周			必修	考查		
40			游戏动画制作实训	4	60	0	60				2 周		必修	考查		
41		实习	认知实习	2	30	0	30	1 周					必修	考查		
42			岗位实习	30	600	0	600					30	必修	考查		
			其它合计	50	900	0	900	0	0	0	0	0	30			
43		技能证书	必备	全国计算机等级考试一级					√							
44	可选		数字创意建模（1+X）							√						
45			游戏美术设计（1+X）								√					
			总计	200	3600	1339	2261	30	30	30	30	30	30			
统计			课型	课时	占总学时比例											
			公共基础课	1242	34.50%											
			选修课	378	10.50%											
			实践课	2261	62.81%											
			理论课	1339	37.19%											

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

本专业现有校内专任专业教师 14 人，研究生学历或硕士学位 7 人，占比 50%；正高级讲师 1 人，高级讲师 6 人，高级讲师占比 50%；85%以上具备双师资格；另有校外兼课教师>10 人，主要从事动漫与游戏制作专业相关课程的教学工作。

序号	姓名	性别	年龄	专业技术职务	毕业学校及专业	获得学位或学历	技师以上职业资格或非教师系列中级以上职称、执业资格名称
1	刘斯	女	58	正高	吉林大学、计算数学	硕士研究生	计算机网络管理技师/三维动画设计师
2	江榕霞	女	44	高级	厦门大学、信息与计算机科学	工程硕士	计算机网络管理技师/二维动画设计师
3	苏传义	男	41	高级	北京师范大学、教育技术专业	本科	计算机网络管理技师/电视节目制作师
4	胡萍	女	45	高级	闽南师范大学、物理教育	工程硕士	计算机网络管理技师/二维动画设计师
5	黄梅香	女	39	高级	厦门大学、计算机科学与技术	工程硕士	计算机网络管理技师/二维动画设计师
6	谷林玉	女	36	高级	天津工程师范学院、动画专业	本科	三维动画设计师
7	吴小菊	女	39	中级	西南大学、计算机科学与技术	本科	计算机网络管理技师/二维动画设计师
8	许碧玉	女	44	中级	福建师范大学、物理教育专业	本科	计算机网络管理技师/三维动画设计师
9	许玲玲	女	37	中级	同济大学、动画专业	艺术硕士	三维动画设计师
10	赵赢	男	33	初级	天津工程师范学院、动画专业	本科	动画绘制员

11	林宗征	男	32	初级	厦门大学、油画专业	本科	二维动画设计师
12	郝昱	女	35	初级	厦门大学嘉庚学院、艺术设计专业	艺术硕士	平面设计师
13	周冉	女	32	中级	厦门大学、艺术设计专业	艺术硕士	高级平面设计师
14	何纯	女	27	初级	同济大学、动画专业	本科	

1. 专业带头人基本要求

(1) 具有双师素质，具备副高及以上教师系列职称和专业实际工作高级技术职称，具有多年动漫与游戏制作相关企业行业工作实践经验。

(2) 具有较强的教研与科研能力，从事多年的动漫与游戏制作专业教学工作，有丰富的教学经验。

(3) 对专业建设和学术梯队建设有战略性思维，具有较高的学术水平和学术声誉。

(4) 具备较强的组织协调能力，能带领团队开展动漫与游戏制作专业的教研、科研或技术课题的建设。

2. 校内专任教师基本要求

(1) 具有中等职业学校教师资格证，教书育人，具备良好的职业道德；

(2) 具有动漫与游戏制作技术岗位工作经历，熟悉相关业务；

(3) 精通动漫与游戏制作专业的基本理论与知识，有较强的实践能力；

(4) 具有较强的教研与科研能力；

(5) 教学团队双师结构比例达到 80% 以上，生师比达到 18:

1。

3. 校内外兼职教师基本要求

(1) 能担任动漫与游戏制作专业相关课程的教学;

(2) 具有多年动漫与游戏制作相关岗位工作经历,有丰富的实际工作经验;

(3) 具有较强的教学组织能力。

(二) 教学设施

1. 校内条件

(1) 美术基础画室

适用于素描、色彩、速写、构成等核心课程,主要设备装备标准(按一个标准班 56 人配置):

序号	设备名称	用途	单位	基本配置
1	写生台	放写生物体	个	12
2	专业画架	摆放画板	个	58
3	画板	绘画训练	个	58
4	画凳	绘画训练	个	58
5	衬布(多色)	静物写生	块	若干
6	静物(水果、蔬菜模型、玻璃制品、金属制品、木藤制品、陶瓷制品)	静物写生	套	若干
7	石膏几何体、石膏五官、头骨、石膏挂像、石膏头像、石膏半身像	造型训练	套	若干
8	工具柜	摆放绘画工具	套	3
9	照明灯具(写生灯、天光灯)	写生灯光照明	套	12
10	多媒体教学系统	教学使用	套	1

(2) 手绘实训室、动漫基础实训室、动画实训室、后期制作实训室适用于动画技法核心、三维动画建模、三维动画制作,二维动画制作方向的电脑动画制作、影视后期编辑制作、动画后期合成制作等课程。主要设备装备标准(按一个标准班 56 人配置):

序号	实训类别	对应课程或实训项目	设备名称	数量 (台/套)
----	------	-----------	------	-------------

1	二维手绘实训室	①分镜头脚本设计 ②原画设计 ③造型设计	线拍系统	6
			线拍图形工作站	2
			数位屏	2
			拷贝桌	60
			五孔打孔机	2
			定位尺	60
			规格框	60
			投影机、幕布	2
			音箱	2
			教学专用无线功放、话筒	2
2	二维无纸动画实训室	①原画设计 ②flash 动画设计 ③运动规律 ④动画短片制作	图形工作站(教师机+学生机)	56
			手绘板	56
			专业动画制作软件	56
			耳机	56
			投影机、幕布	2
			桌椅	56
			多媒体讲台	2
			网络交换机	2
3	三维动画实训室	①三维人物设计初步 ②角色及自然运动规律 ③三维动画设计	图形工作站	56
			手绘板	56
			耳机	56
			投影机、幕布	2
			音箱	2
			桌椅	56
			多媒体讲台	2
4	影视制作实训	①影视后期制作	网络交换机	2
			影视后期制作工作站	56

	室	②三维动画设计	专业非编软件	56
			耳机	56
			投影机、幕布	2
			音箱	2
			桌椅	56
			多媒体讲台(教师专用)	2
			网络交换机	2
5	虚拟现实制作实训室	①三维动画 ②影视动画制作 ③VR 制作	图形工作站	57
			手绘板	57
			耳机	57
			投影机、幕布	2
			音箱	2
			桌椅	57
			多媒体讲台	2
			网络交换机	2

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;另一类是以社会实践及学生岗位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。

校外实训基地一览表

序号	单位名称	师资要求	主要实训项目
----	------	------	--------

1	网龙网络有限公司	师资：互联网、虚拟仿真相关行业资深从业者，拥有超过3年以上项目实践开发经验。	三维动画设计、虚拟仿真
2	厦门风云科技有限公司	师资：互联网、游戏行业资深从业者，拥有超过3年以上项目实践开发经验。	岗位实习
3	厦门市火之辉文化创意有限公司	师资：互联网、游戏行业资深从业者，拥有超过3年以上项目实践开发经验。	岗位实习
4	厦门大拇指动漫股份有限公司	师资：互联网、游戏行业资深从业者，拥有超过3年以上项目实践开发经验。	岗位实习

(三) 教学资源

1.教材的选用

课程类型	课 程	教材名称	主编	出版单位
公共基础课程	中国特色社会主义	《中国特色社会主义》(中职版)		高等教育出版社
	心理健康与职业生涯	《职业生涯规划》(第五版)	蒋乃平	高等教育出版社
	哲学与人生	《哲学与人生(第五版)》	王霁(主编)	高等教育出版社
	职业道德与法治	《职业道德与法律(第五版)》	张伟	高等教育出版社
	语文	《语文》	倪文锦	高等教育出版社
	数学	《数学》	李广全	高等教育出版社
	英语	《英语》	赵雯	高等教育出版社
	体育与健康	《体育与健康》	李金梅	高等教育出版社

	艺术（音乐/美术）	《艺术（音乐美术鉴赏与实践）》	刘礼宾 孙媛媛	高等教育出版社
	历史	《中国历史》	朱汉国 （主编）	高等教育出版社
	信息技术	《信息技术》	徐维祥	高等教育出版社
	心理活动课	《心理健康》	俞国良	高等教育出版社
	物理	《物理（通用类）》	教材发 展研究 所	高等教育出版社
	化学	《化学（基础版）》	刘尧	高等教育出版社
	中华优秀传统文化	《中华优秀传统文化》	吴婕	大连理工大学出版社
	职业素养	《职业素养（第二版）》	许琼林	清华大学出版社
专业 基础 课程	美术基础	《美术基础知识应试指南》	中职教 学研讨 组	福建科学技术出版社
	素描	《素描超级体系一本3》	陈洪彬	黑龙江美术出版社
	色彩	《南方色调3》	霍星光	浙江人民美术出版社
	速写	《速写》	黄隆基	中国劳动社会保障出版社
专业核心 课程	图形图像处理	《Photoshop CS6 图像处理案例实训》	刘斯	科学出版社

	动漫手绘	《Photoshop 游戏动漫手绘基础教程》	杨雪果	电子工业出版社
	三维建模	《三维动画设计》	黄梅香	校企合编校本教材
	贴图绘制	《3ds Max 游戏美术设计与制作技法精讲》	李梁民	人民邮电出版社
	二维动画制作	《Flash CS6 二维动画设计与制作》	刘斯	科学出版社
	影视后期编辑	《影视后期剪辑》	陈明雅	校企合编校本教材
	三维动画制作	《三维设计软件应用——3ds Max 经典案例(第3版)》	刘斯	高等教育出版社
专业（技能）方向课	游戏动画制作	《三维动画短片设计》	刘斯	校企合编校本教材
	虚拟现实技术	《UNREAL ENGINE4 蓝图完全学习教程》	王娜	中国青年出版社
	专业技能（素描）	《素描超级体系一本3》	陈洪彬	黑龙江美术出版社
	专业技能（色彩）	《南方色调3》	霍星光	浙江人民美术出版社

2.网络资源建设

动漫与游戏制作专业与企业合作建设,建设精品课程和共享课程教学资源,实现资源共享。

序号	资源名称	说明
----	------	----

1	《后期特效与包装》	省级职业教育精品在线开放课程
2	《平面设计创意与制作》	
3	《Flash 动画设计》	校本精品课程
4	《影视后期制作》	
5	《三维动画设计》	
6	《Photoshop 图形图像处理》	
7	《VI 设计》	
8	《VR 设计》	
9	《Cinema4D 三维制作》	
10	《美术基础》	
11	《二维动画师》	校企共建共享课程资源
12	《动画角色设计师》	
13	《三维动画建模师》	
14	《三维动画师》	
15	《三维动画材质灯光师》	
16	《三维骨骼绑定师》	
17	《后期剪辑师》	
18	《影视特效师》	
19	《栏目包装师》	
20	《后期合成师》	
21	《摄像师/摄影师》	
22	《平面广告设计师》	
23	《数码师》	
24	《电商美工》	
25	《排版设计师》	
26	《包装设计》	

（四）教学方法

1. 公共基础课

公共基础课教学要符合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，重在教学方法的改革、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。课程设置和教学组织形式应与培养目标相适应，注重学生能力的培养，加强与学生生活、专业和社会实践的紧密联系。

2.专业（技能）课

根据动漫与游戏制作专业课程的特点，要求任课教师坚持“教、学、做”合一的原则，采用任务驱动教学、现场教学、案例教学、项目教学、讨论式教学等方法进行理论和实践教学，并采用案例或真实的任务来设计每学期末的课程专项实训项目。以职业岗位技能为核心，以培养学生职业能力、职业道德及可持续发展能力为出发点，与企业融合，通过校企合作，采用课程实验、校内专项实训、校外岗位实训和毕业实习等多种方式，提高学生的实践能力和综合素质，以满足用人单位需求。具体如下：

(1)教师模块化发展，学校应为专业师资培训和学生实训创造条件，积极推进项目模块化教学，切实提高教学质量。

(2)积极开展选修课程，拓展学生知识与技能，突出本校信息技术特色，为适应今后就业的需要而设置，授课教师结合自身特长及优势，充分遵循选修课特色与专业培养方向相一致的原则。

(3)实习实训相结合，为加强学生专业技术能力的培养，计划中所确定的实践教学分为课程实习、综合实习，在实施时要确定实习时间，保证实习的质量。

(4)实行 1+X 证书管理制度，将实践性教学安排与职业资格证书考核有机结合，将证书考核内容融入日常教学之中，鼓励学生在取得中职毕业证书的同时，考取与专业相关的 1 至 2 个 "1+X"职业资格证书。

（五）学习评价

1.学生评价体系内容

学生必须具备的三项综合能力：

(1)职业素养的评价

基于体现职业教育特点的需要，开展职业道德评价，可以包括以下几个方面：

①思想觉悟：学生的吃苦精神、服从意识、开拓创新意识、同伴协作意识和团体精神、终身学习意识和能力，动手实践能力、和创新能力、职业转岗和职业适应能力等综合素质。

②责任意识：学生的诚信、对任务尽力完成的情况、在技能岗位和生产岗位的工作完成情况等

③纪律意识：不迟到、不旷课（旷工）、安排任务不推辞等

④行为习惯：学生的仪容仪表、公共场所的行为、待人接物的礼仪等。

(2)专业技能的评价

在课程改革体系中实施“理实一体化”，用新的课程评价标准有效地对我们的学生进行有关技能的评价。综合考虑以下三个方面：

①文化水平：指对日常工作生活有用的基础文化知水平，特别是学生读、说、写、交流等水平。

②专业理论水平：按照平时课业表现(20%)+半期成绩(20%)+期末成绩(60%)进行考核学生的专业理论水平。

③技能水平：按照新的课程评价标准对学生进行过程化的有效评价，主要是对学生的动手能力的培养和考核，以实际操作和作品考核为主。

(3)身体素质的评价

当今中国的发展日新月异，工作和生活节奏也是十分快。我们的中职学生大多数都将去到各行各业的生产和工作的第一线，要想适应好这样的企业节奏，没有一个良好的体魄是肯定不行的。并且要让我们的学生提前适应这样的体力劳动，不会因为差异太大而流失。

①身体状况：主要是指学生的身体发育和主要是指学生的身体健康状况；

②身体素质：学生的站、坐、行走、跑、跳、协调性等情况；

③特长：身体素质特别突出，并且取得明显的成绩，在运动方面有专长。

2.多元化评价

由学校、学生、用人单位三方共同实施教学评价，评价内容包括学生专业综合实践能力、“双证”的获取率和毕业生就业率及就

业质量，专兼职教师教学质量，逐步形成校企合作、工学结合人才培养模式下多元化教学质量评价标准体系。

(1)课堂教学效果评价方式

采取灵活多样的评价方式，主要包括笔试、作业、课堂提问、课堂出勤、上机操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

(2)实训实习效果评价方式

①实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合等形式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

②岗位实习评价

岗位实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次、多方面的评价方式。

以上三个主体的评价分值比例如下表：

权重 评价主体	综合评价分值分配 比例	各组成部分分值分配比例	备注
学校	40%	职业道德：30%	学科任课教师和班主任共同评价
		职业技能：60%	
		职业素质：10%	
企业	40%	职业道德：40%	企业管理人员评价
		职业技能：50%	
		职业素质：10%	
学生	20%	学生自评：50%	学生个人和团队小组评价
		学生互评：50%	

(六)质量管理

加强各项教学管理规章制度建设，规范教学管理文件，明确教

学管理重点和管理模式。完善教学质量监控与保障体系，形成教学督导、教师、学生、社会教学评价体系以及完整的信息反馈系统，建立具有可操作性的激励机制和奖惩制度；加强对毕业生质量跟踪调查和收集企业对专业人才需求反馈信息。建立实训室开放管理制度，保证学生的职业技能训练效果，切实提高学生的职业能力。通过“优帮差”拔尖优秀技能人才进行培养，参加“市省国”三级技能大赛，帮助每一个学生在技能方面得到成长。

九、毕业要求

学生达到以下要求，准予毕业：

- (1) 综合素质总评合格；
- (2) 参加福建省学业水平考试合格性考试且成绩全部合格；
- (3) 修满专业人才培养方案规定的全部课程且成绩合格，或修满规定学分；
- (4) 实习考核合格；
- (5) 达到教育行政主管部门规定的体育测试要求；
- (6) 获得全国计算机等级考试一级证书和本专业相关的国家职业资格证书或技能等级证书；
- (7) 符合上级教育行政主管部门对毕业生资格审定的其它要求。

十、说明

本专业人才培养方案将密切结合区域产业发展和人才需求情况以及企业的实际需求，适时进行修订。