



# 动漫与游戏制作专业 人才培养方案

动漫与游戏制作专业制定



## 前 言

为进一步明确人才培养目标和规格，提高人才培养的针对性、实效性和质量，培养适应产业发展和现代经济体系建设的技术技能人才，使我校动漫与游戏制作专业培养的学生能够满足社会飞速发展的需要，适应产业结构调整升级带来的挑战。

我校通过调研分析发现用人单位对该专业毕业生的职业道德、学习能力、沟通能力和创新能力等方面有较高的要求；而毕业生及在校学生均对平面设计、动画设计和三维建模等岗位有较高的从业愿望和需求。针对这些情况结合我校目前的实际情况，在专业建设指导委员会指导下，专业骨干教师初步拟定，并聘请高校和企业专家指导，反复斟酌，多次修改，经校务会会审，党总支审批于 2023 年秋期起施行。本方案遵循国家专业教学标准，职业教育规律，注重培养学生综合素养和市场急需人才的技能，确保培养学生毕业后能顺利站稳工作岗位，由于本专业是我校新办专业，处于摸索阶段，此方案尚需在执行过程中不断总结完善。



# 动漫与游戏制作人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

## 二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

## 三、修业年限

3年

## 四、职业面向

### (一) 职业面向

本专业毕业生主要面向文化创意产业（电视台、动画制作公司、IT行业多媒体设计部、广告公司等）、动漫与游戏制作产业的原画制作、二维动画制作、3D模型制作以及相关岗位工作。本专业还可以升入大学继续深造，其中主要续接专业有：计算机多媒体技术、数字媒体技术、数字媒体艺术、动漫设计与制作、游戏设计。

表1 动漫与游戏制作专业职业面向

专业所属专业大类(代码)	专业类(代码)	对应行业	主要职业类别(代码)	主要岗位类别	持续学习专业	职业技能等级证书
新闻传播类(76)	广播影视类(7602)	2-09-06 工艺美术与创意设计专业人员 4-13-02 广播、电视、电影和影视录音制作人员	2-09-06-03 动画设计人员 2-09-06-07 数字媒体艺术专业人员 4-13-02-02 动画制作人员	动画制作员 设计师助理 原画动画员	高职：计算机多媒体技术 数字媒体技术 动漫设计与制作 本科：数字媒体技术 数字媒体艺术	宜宾市专项技能鉴定证  1+X 证书



## (二) 接续专业

高职：数字媒体技术、动漫制作技术

本科：数字动画、广播影视节目制作、动画设计

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以“立德树人”为根本任务，坚持“产教融合，校企合作”，坚持“工学结合，知行合一”，掌握扎实的科学文化基础和动画原画制作、动画设计等知识，培养从事动画、游戏产业第一线原画绘制、模型制作等岗位工作的德智体美劳全面发展的技能人才和向高校输送合格生源。

### (二) 培养规格

本专业毕业生，应具有以下综合职业素质：

#### 1. 思政

表 2 素质要求

思想政治素质 (S1)	S1-1 拥护中国共产党的领导，坚持党的基本路线，拥有实现中华民族伟大复兴的爱国主义思想和信念。
	S1-2 具有正确的人生观、世界观、价值观，有较高的道德修养，文明礼貌、遵纪守法、诚实守信。
	S1-3 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。
	S1-4 具有吃苦耐劳、认真踏实、爱岗敬业的职业精神。
	S1-5 具有一定的计划、组织协调等管理能力。
	S1-6 具有一定的保密意识，不泄露任何项目信息。
	S1-7 具备一丝不苟，精益求精的工匠精神。
	S1-8 提升爱学习、爱劳动、爱家乡、爱祖国的“四爱”精神
心理和行为素	S2-1 培养良好的学习态度和生活习惯。



质 (S2)	S2-2 培养规范意识、责任意识。
	S2-3 课内外活动培养较强的组织、探究和适应能力。
	S2-4 培养较高的言行文明修养。
	S2-5 培养职业认同感和对动画行业的热爱。
	S2-6 培养吃苦耐劳、脚踏实地的劳动精神。
	专业素质 (S3)
	S3-2 学会理实结合，能运用专业理论、技能和方法解决实际问题。
	S3-3 提升信息技术能力，拓宽专业知识面。
	S3-4 学习外语知识，增加知识储备。
	S3-5 提高文学、艺术修养。

## 2.知识

表 3 知识要求

基础知识 (Z1)	Z1-1 熟悉卡通绘画的基本要求，了解色彩设计与应用。
	Z1-2 熟悉透视，三大面，六要素，物体结构的专业知识。
	Z1-3 熟悉动漫发展史，了解动画基本原理及动画制作流程。
	Z1-4 学会动画剧本所必需的词汇和语言表达相关知识。
	Z1-5 学会后续学习工作所必备的美术、音乐、文学、历史等基本理论和知识。
	Z1-6 熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，了解三维建模相关软件。
	Z1-7 学会动画绘制软件的基本使用方法。
专业知识 (Z2)	Z2-1 了解素描基础、色彩基础及其绘制技法。
	Z2-2 能说出动画脚本设计思路和设计要领。
	Z2-3 能说出二维动画与三维动画的区别及特点。
	Z2-4 能概述常用的绘制工具及其实现的效果、动画的原理及创建方法。



	Z2-5 能概述动画运动规律并掌握动画专业术语。
	Z2-6 能概述 Photoshop 的基本概念，并够进行数码图片处理、色彩修饰。
	Z2-7 能概述 After Effects 的基本概念。
拓展知识 (Z3)	Z3-1 学会动画剧本的写作规范和技巧。
	Z3-2 学会简单的电脑游戏制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。
	Z3-3 学会艺术鉴赏和审美实践的方法，熟悉正确的劳动观和市场观。

### 3.能力

表 4 能力要求

就业关键 能力 (N1)	N1-1 具有较强的自主探究、终身学习、分析问题、解决问题的能力。
	N1-2 具备较强的语言表达和团队协作能力。
	N1-3 具备基本生存和发展的劳动能力，养成良好的劳动习惯。
	N1-4 具备扎实的美术基础，掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制能力。
	N1-5 具备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能力。
	N1-6 具备按照任务要求设计动漫形象、运用透视法则设计、绘制漫画背景的能力。
	N1-7 具备复述客户需求的能力。
	N1-8 具备使用主流动画软件进行二维动画制作的能力。
	N1-9 具备根据剧本分析人物角色并进行概念设计的能力。
行业通用 能力 (N2)	N2-1 具备较强艺术欣赏和审美能力。
	N2-2 具备专业的绘画素养。
	N2-3 具备能分析动画行业发展状况和一定的动漫产品组合的能力。
	N2-4 具备良好的团队沟通和协作能力，能合理利用各种技能规范为客户提供标准化、规范化服务。
	N2-5 具备一定的调查、分析读者需求和观众心理的能力。



	N2-6 具备一定的动画行业相关政策、法律、法规、规章的运用能力，能用法律 手段维护作品合法权益。
职业特定能力 (N3)	N3-1 具备动画脚本的撰写和绘制能力。
	N3-2 具备能根据的剧本设计不同风格的动画类型。
	N3-3 具备数字动画创作技巧及制作能力。
专业拓展能力 (N4)	N4-1 具备一定的创新创业意识和能力，具备基本的旅游产品网络营销能力。

## 六、人才培养模式

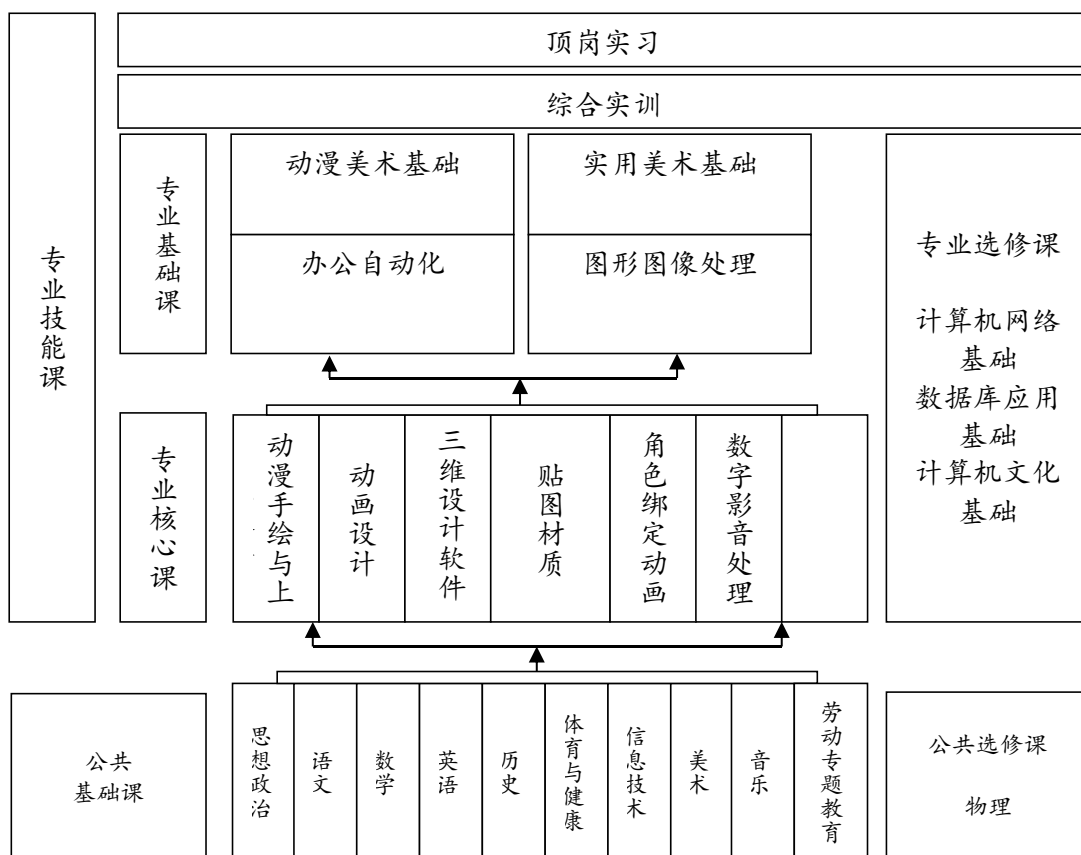
以“校企合作，订单培养”作为人才培养模式。拟与省内动漫企业签订校企合作协议，开展订单培养，使专业教学紧贴社会需求，学生毕业就能适应企业工作岗位。

## 七、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。公共基础课程和专业（技能）课程都要注重引导学生立德成人、立志成才，树立正确世界观、人生观、价值观，坚定对马克思主义的信仰，坚定对社会主义和共产主义的信念，增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，厚植爱国主义情怀，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。本阶段重在提升政治素养，引导学生衷心拥护党的领导和我国社会主义制度，形成做社会主义建设者和接班人的政治认同。



表5 课程体系一览表



(一) 公共基础课程

表6 公共基础课程

课程名称	课程描述（目标、内容、要求）	学时	学分	考核方式
思想政治	<p><b>目标：</b>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。</p> <p><b>内容：</b>了解中国特色社会主义的创立发展和完善；了解中国特色社会主义经济；了解中国特色社会主义政治；了解中国特色社会主义文化和了解中国特色社会主义社会建设与生态文明建设，了解踏上新征程共圆中国梦的时代要求。</p> <p><b>要求：</b>通过本部分内容的学习，学生能正确认识中国从站起来到富起来再到强起来的发展过程，坚决拥护中国共产党的领导，坚定“四个自信”，明确自己使命担当，以热爱祖国为立身之本，成才之基，在新时代健康成长、成才报国。</p>	36	2	考试





心理健康与职业生涯	<p><b>目标:</b> 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。</p> <p><b>内容:</b> 确立符合时代要求的职业理想,认识专业学习和职业发展的重要性,养成良好的生活方式和健康的心理,制定职业生涯规划,学会和谐交往,快乐生活,掌握保护自我的方法,树立终身学习意识,放飞梦想,力争出彩。</p> <p><b>要求:</b> 了解心理健康、职业生涯的基本知识,形成适应时代的职业理想和职业发展规划,提高应对挫折与适应社会的能力,提升职业素养,为顺利就业创业创造条件。</p>	36	2	考试
哲学与人生	<p><b>目标:</b> 阐明马克思主义哲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。</p> <p><b>内容:</b> 认识马克思主义哲学对人生发展的指导意义,学会辩证的看问题,走好人生路,学会明辨是非,不断提高认识事物的能力,培育和践行社会主义核心价值观。</p> <p><b>要求:</b> 掌握马克思主义哲学基本原理,实事求是,学会具体问题具体分析等方法,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。</p>	36	2	考试
职业道德与法治	<p><b>目标:</b> 着眼于提高中职学生的职业道德素质和法制素养,对学生进行职业道德与法制教育。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,增强职业道德和法制意识,养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。</p> <p><b>内容:</b> 了解道德特点与作用,了解中华民族优良道德传统,倡导共产主义道德,养成良好品行。践行职业道德基本规范,弘扬劳动精神;提升职业道德境界;知道建设发展中国特色社会主义法制内在要求;维护宪法和法律,增强遵纪守法意识,了解刑法、民法和民事和行政诉讼的基本程序,做守法好公民。</p> <p><b>要求:</b> 学生全面领悟社会主义道德法制的精髓,践行社会主义核心价值观,做守法公民。</p>	36	2	考试
语文	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务,培养具有热爱祖国语言文字的思想情感,养成良好语文学习与运用习惯,掌握基本的语文学习方法,重视语言积累和感悟,接受优秀文化熏陶,能联系专业学习和职场生活学语文、用语文的合格学生。</p> <p><b>内容:</b> 语感与语言习得;中外文学作品选读;实用性阅读与交流,古代诗文阅读;中国革命传统作品阅读;社会主义现代化文化作品选读;跨媒介阅读与交流;劳动精神工匠精神作品研读;应用文写作交流;科普作品阅读;微写作;思辨性阅读;古代科技著述阅读等。</p> <p><b>要求:</b> 强化语言认知与积累,语言表达与交流,发展</p>	306	12	考试



	思维能力，提升思维品质，提升发现美、体验美的能力，提高语言文字的表达效果与美感程度，传承中华优秀传统文化，关注参与当代文化。学会表达、学会欣赏、学会评价、塑造健全人格。			
历史	<p><b>目标：</b>是落实立德树人的根本任务，使学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。</p> <p><b>内容：</b>包含中国古代史、中国近代史、中国现代史，从史前到中国特色社会主义新时代；还有世界古代史、世界近代史和世界现代史，历史上著名的工匠等内容。</p> <p><b>要求：</b>注重体现和弘扬中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化，使学生通过学习认识中国历史与文化的发展，增强文化自信。要借鉴世界文明成果，帮助学生开拓国际视野，形成人类命运共同体意识。</p>	72	4	考试
数学	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，在义务教育基础上，使学生具备一定的从数学角度发现和提出问题能力运用数学知识和方法解决问题的能力。增强数学学习兴趣和信心，养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和工匠精神。使学生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。</p> <p><b>内容：</b>包括集合、不等式、函数、指数函数与对数函数、三角函数、直线与圆的方程、简单几何体、概率与统计初步、充要条件、三角计算、数列、向量、圆锥曲线、立体几何、复数、排列组合、随机变量及其分布、统计、数学建模专题、数学与信息技术专题、数学工具专题等。要求落实立德树人，聚焦核心素养；突出主体地位，改进教学方式；体现职教特色，注重实践应用；利用信息技术，提高教学效果。</p> <p><b>要求：</b>学生掌握基本的数学知识，具备基本的运算能力、逻辑推理能力、数据分析能力，直观想象能力等数学核心素养。</p>	342	14	考试
英语	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，形成正确的价值观，具备听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；激发和培养学生学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，帮助学生形成学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。</p> <p><b>内容：</b>基个人信息、亲友、友谊、家庭活动、校园活动、老师与学生、文明礼貌、饮食、购物、天气、广告、运动、电影、兴趣爱好、健身、安全、旅游、交通、问路、职业、求职、中外节日、校园设施、服装、游戏、疾病、预定等教学内容。</p> <p><b>要求：</b>能用英语进行日常生活必须的基本交流。</p>	306	12	考试
体育与健康	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过本课程是学习，喜爱并积极参与体育运动，学会锻炼身体的方法，体会运动乐趣，提高职业体能水平。树立健康观念，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。发扬体育精神，增强责任意识、团队意识和竞争意识、规则意识，增强体质、</p>	180	10	考试



	<p>健全人格、锻炼意志。</p> <p><b>内容：</b>包括健康生活方式、运动安全、各项体育比赛规则和常识、传染病预防、科学膳食和营养；短跑、接力跑、跳远、跳高、实心球投掷、铅球；队形队列、垫上技巧、支撑、仰卧起坐；篮球、排球、足球等。</p> <p><b>要求：</b>全面达到中学生体质健康测试的各项标准，具有较高的健康意识和公共卫生健康意识，具备胜任岗位的身体素质和吃苦耐劳、团结进取的精神品质。</p>			
艺术（音乐、美术）	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，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。</p> <p><b>内容：</b>美术课程主要讲授绘图、色彩等基础知识。使学生通过本课程的学习具有一定的绘图基础、美术修养和审美观，为后续网页设计、动画设计、平面设计奠定基础。音乐课程主要通过让学生参与音乐学习、鉴赏音乐作品、实践音乐活动的方式，培养学生的音乐作品赏析和音乐实践能力。</p> <p><b>要求：</b>能知道不同艺术门类的主要表现形式和特点，整体感知艺术要素和艺术表现基本特征，具有基本的审美能力。</p>	72	4	考查
劳动专题教育	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，在义务教育基础上，帮助学生树立学生正确的劳动观点，使他们懂得劳动的伟大意义。</p> <p><b>内容：</b>了解生产发展的历史，是劳动人民创造的历史；懂得辛勤的劳动是建设社会主义和共产主义的根本保证；劳动是公民的神圣义务和权利；懂得轻视体力劳动和体力劳动者，是数千年来剥削阶级思想残余；懂得把脑力劳动同体力劳动相结合的重要意义。</p> <p><b>要求：</b>通过该课程学习，学生树立正确的劳动观，积极参与学校、家庭的各种力所能及的劳动，认识劳动的重要性，树立劳动光荣的认识。</p>	36	2	考查
信息技术	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，培养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，为学习其它专业课程作铺垫。</p> <p><b>内容：</b>本课程主要掌握计算机系统基础知识、网络基础知识应用、常用工具软件应用和计算机操作的基本技能，熟练使用计算机操作系统，介绍 Microsoft 的 Office 系列软件，学生熟练掌握办公自动化软件的使用、信息处理和文字录入等技能，为以后的学习打下基础。另外，此学科是对口高职升学的必考科目之一，也是学生考取职业资格证书的方向之一。</p> <p><b>要求：</b>通过该课程学习，学生具备信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任等基本能力。</p>	108	6	考试



物理	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，学生正确认识职业、遵守职业精神的要求。</p> <p><b>内容：</b>直线运动；功与能；热现象及能量守恒；直流电及其应用；电与磁及其应用；光现象及其应用。</p> <p><b>要求：</b>通过该课程的学习，学生具备现代企业对员工的基本素质要求，如敬业、诚信、务实、表达、协作、主动、坚持、自控、创新等素质。</p>	72	4	考试
----	---	----	---	----

注：思政、语文、历史、数学、英语、体育与健康、艺术、信息技术、劳动专题教育等9门课程为公共必修课程；物理为限定选修课。

## （二）专业（技能）课程

专业技能课程包括专业核心课、专业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，含校内实训、顶岗实习等多种形式。

表7 专业技能课程

类别	课程名称	课程描述（目标、内容、要求）	学时	学分	考核方式
专业基础课	实用美术基础	<p><b>目标：</b>落实立德树人的根本任务，本课程主要学习的是关于点、线、面三元素或这三元素有关的综合组织关系与形式法则。要求学生能够从理性与感性两方面去灵活有效地有效把握三者的关系，以达到“理想形态”的造型关系。</p> <p><b>内容：</b>本课程是由基础课到专业课的过度课程。本课程强调动漫造型的基础理论，与传统造型形式、民间造型形式的融合发展结合图例，以传统造型训练方法结合专业实践特点要求，设置辅导课程的作业训练。通过本课程的学习，让学生理解透视的原理与规律，掌握场景透视的绘画方法；理解物体结构特点，让学生能分析物体结构，绘制物体素描；了解人物头部特点、五官结构，具有观察、概括、立体思维能力。</p> <p><b>要求：</b>以分解各个教学要点作为授课模式，使学生在宽泛的产品造型知识领域中，体会造型基础能力对产品设计中不同艺术形式表现的支撑作用。</p>	90	5	考查



	动漫美术基础	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生对图形的抽象理解, 使学生较好的认识创造图形和色彩搭配规律, 掌握创作中比例和透视的处理, 了解人体结构的表达手法, 从而最终提高学生对对象的敏感捕捉能力和形象记忆力。</p> <p><b>内容:</b> 本课程是电脑动漫制作方向主干课程, 括迈向动漫设计的第一步、美术设计从绘画起步、动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用等内容, 通过学习本课内容, 使学生了解动漫发展历史; 了解人物运动规律; 理解场景构图特点; 掌握漫画人物绘制技巧。</p> <p><b>要求:</b> 将电脑动漫制作初学者领入动漫美术设计的大门, 使其了解优秀设计所包含的要素, 循序渐进地掌握美术设计的全过程。</p>	90	5	考查
	办公自动化	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养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, 为学习其它专业课程作铺垫。</p> <p><b>内容:</b> 本课程主要掌握计算机系统基础知识、网络基础知识应用、常用工具软件应用和计算机操作的基本技能, 熟练使用计算机操作系统, 介绍 Microsoft 的 Office 系列软件, 学生熟练掌握办公自动化软件的使用、信息处理和文字录入等技能, 为以后的学习打下基础。另外, 此学科是对口高职升学的必考科目之一, 也是学生考取职业资格证书的方向之一。</p> <p><b>要求:</b> 通过该课程学习, 学生具备信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任等基本能力。</p>	162	9	考试
	图形图像处理	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生基本审美能力和图形图像处理能力。</p> <p><b>内容:</b> 了解图形图像相关的美学知识, 理解平面设计与创意的基本要求, 熟悉不同类型图形图像处理业务的规范要求与表现手法, 掌握应用平面设计主流软件进行图形图像处理的相关技能, 能使用相应软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理等业务的应用。本课程拟选 Photoshop 软件进行教学。学生通过学习了解平面软件特点, 为学习数字插画奠定基础。</p> <p><b>要求:</b> 通过本课程学习学生能够进行简单图形图像处理, 根据需求设计平面广告图形, 能够进行简单网页界面设计。</p>	72	4	考试
	动漫手绘与上色技术	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生动漫手绘能力和电脑上色能力。</p> <p><b>内容:</b> 本课程主要了解素描、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、插画及插画作品上色的基本技能。学生通过学习, 掌握色彩基础知识和手绘能力, 能对卡通</p>	180	10	考查



专业 核心 课		人物进行创作。 <b>要求:</b> 通过本课程的学习, 学生能够进行简单的项目创作能力。			
	动画设计	<b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生基本的构图能力和动画制作能力。 <b>内容:</b> 本课程主要包括二维和三维图形设计和动画制作方法, 实现数字动画的音频、视频效果, 设计完整、实用的动画作品, 使学生掌握动画设计制作基本技能。拟选 flash 软件教学。 <b>要求:</b> 通过该课程的学习, 使学生掌握动画设计制作基本技能。	162	9	考试
	三维设计软件应用	<b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生三维模型制作能力。 <b>内容:</b> 本课程以技能培养为中心, 拟选 3ds Max 为平台, 以企业需求为导向, 选择最基本的理论和知识点作为基本体例, 融汇贯穿到实际项目的制作中。课程主要内容包括 3ds Max 快速入门、基础建模、高级建模等制作技能。主要让学生了解三维软件原理, 学习物体模型制作方法, 掌握人物模型制作技巧。 <b>要求:</b> 学生通过学习 3ds Max 的操作方法, 掌握基础模型、场景模型、人物角色模型的制作技巧。	108	6	考试
	贴图材质	<b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生三维模型材质贴图能力。 <b>内容:</b> 本课程以技能培养为中心, 拟选 3ds Max 为平台, 以企业需求为导向, 选择最基本的理论和知识点作为基本体例, 融汇贯穿到实际项目的制作中。课程主要内容包括贴图、材质、灯光、渲染等制作技能。主要让学生了解材质原理, 学习材质制作和灯光方法, 掌握渲染技巧。 <b>要求:</b> 学生通过学习 3ds Max 的操作方法, 掌握基础材质、场景材质、人物角色材质的制作技巧和灯光渲染技术。	72	4	考试
	角色绑定动画	<b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 培养学生角色绑定动画制作能力。 <b>内容:</b> 本课程以技能培养为中心, 拟选 3ds Max 为平台, 以企业需求为导向, 选择最基本的理论和知识点作为基本体例, 融汇贯穿到实际项目的制作中。课程主要内容 3ds Max 动画绑定、蒙皮等制作技能。主要让学生了解三维动画原理, 学习人物绑定方法, 掌握绑定技巧, 学习模型绑定与蒙皮。 <b>要求:</b> 学生通过学习 3ds Max 的操作方法, 掌握基础动画、骨骼绑定、角色动画的制作方法和技巧。	72	4	考试



	数字影音处理	<p><b>目标:</b> 落实立德树人的根本任务, 使学生了解动画的制作流程、制作过程中各个环节的不同要求, 以及不同岗位所必须具备的基本能力, 并为学生更好地融入到动漫行业中奠定基础。</p> <p><b>内容:</b> 数字影音处理是动漫后期合成、特效与编辑是动漫创作的核心; 也是影视动画、动漫、游戏及相关专业的必修专业课程。本课程是中等职业学校动漫专业通用的骨干专业课程, 主要是让学生了解动画后期制作流程, 理解视频后期合成的原理, 掌握粒子特效生成原理, 掌握动画特效制作方法。</p> <p><b>要求:</b> 通过该课程的学习, 培养学生掌握视频合成、视频后期剪辑、动画片头制作的能力, 使学生能够结合所学知识完成简单的三维动画。</p>	72	4	考试
专业选修课	计算机网络基础		72	4	考试
	数据库应用基础		54	3	考试
	计算机文化基础		180	10	考试

### (三) 实习实训

学生到相关企业跟岗实习、工学结合和顶岗实习, 通过承担具体的生产实践和实际工作任务, 培养学生综合运用所学知识、技能的能力, 形成从事拟定岗位要求的综合素质和业务能力。

实习企业	实习内容	工位设置	时间安排
四川骏江文化传媒有限公司	影视后期、动画制作	15	第5、6期
庆慧丰科技有限公司	图形图像处理	30	第5、6期
四川泮澄科技有限公司	宣传视频、宣传海报的制作	15	第5、6期



#### (四) 创新创业实践

通过第二课堂、第三课堂，组建动漫社等社团的形式，充分利用课余时间服务本校师生和校外企事业单位、个体和个人，培养学生创新创业能力。

### 八、教学进程总体安排

#### (一) 基本要求

依据教育部《关于职业院校专业人才培养方案拟订与实施工作的指导意见》（教职成<2019>13号）和教育部办公厅印发《中等职业学校公共基础课程方案》的通知（教职成厅<2019>6号）规定。每学年为52周，假期12周，教学时间36周，机动（含考试、节假日）4周。第一、二学年及第三学年第一学期周学时为33学时；第三学年第二学期周学时为30学时；3年总教学周数为110周（含顶岗实习、毕业考核）。其中课堂教学90周（2970学时），顶岗实习20周（600学时含毕业考核），总学时为3570学时，军训1周安排在第一期开校之前。

公共基础课时1584学时，约占总学时的44.4%；专业课（含顶岗实习）共2112课时，约占总学时49.97%，实践性教学课时（含顶岗实习）约1850学时，约占总学时51.8%，选修课共378课时，约占总学时的10.5%。

#### (二) 教学时间分配总表

表8 教学时间分配总表

项目 学期	入学教育及军训（周）	教学时间（周）			顶岗实习	毕业设计 及考核
		课程教学 周数	机动（含考 试、节假日）	小计		
第一学期	1	18	2	20		





第二学期		18	2	20		
第三学期		18	2	20		
第四学期		18	2	20		
第五学期		18	2	20		
第六学期				20	18	2
合计(周)	1	90	10	120	18	2

### (三) 课程设置及教学进程安排表

表9 课程设置与教学进程表

课程类型	课程编码	课程名称	学分	学期						课时合计	考核方式	
				1	2	3	4	5	6			
				课时	课时	课时	课时	课时				
公共基础课	必修	000001	思想政治	8	2	2	2	2			144	考试
		000002	语文	12	3	3	3	3	5		306	考试
		000003	数学	14	3	3	4	4	5		342	考试
		000004	英语	12	3	3	3	3	5		306	考试
		000005	历史	4	2	2					72	考试
		000006	体育与健康	10	2	2	2	2	2		180	考试
		000007	信息技术	6	3	3					108	考试
		000008	艺术(音)	2		1					18	考查
		000009	艺术(美)	2	1						18	考查
		000011	劳动教育	2					1		18	考查
	限定选修课	000012	物理	4	2	2					72	考试
合计				76	21	21	14	14	18	0	1584	
专业技能课	专业基础课	010204	实用美术基础	5	5						90	考查
		010203	动漫美术基础	5	3						90	考查
			办公自动化	9				5	4		162	考试
		010219	图形图像处理	4	4						72	考试
	课核心专业	010208	动漫手绘与上色技术	10		4	5				180	考查



课程类型	课程编码	课程名称	学分	学期						课时合计	考核方式	
				1	2	3	4	5	6			
				课时	课时	课时	课时	课时				
专业选修课	010231	动画设计	9		4	5				162	考试	
	010205	三维设计软件应用	6			5				108	考试	
	010202	贴图材质	4				5			72	考试	
	010207	角色绑定动画	4				5			72	考试	
	010206	数字影音处理	4				4			72	考试	
		计算机网络基础	4					4		72	考试	
		数据库应用基础	3					3		54	考试	
		计算机文化基础	10					4		180	考试	
	合计			77	14	14	19	19	15		1386	
	顶岗实习(含毕业设计)			20						30	600	
三年总学时			173	33	33	33	33	33	30	3570		

根据《职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》《中等职业学校公共基础课程方案》

《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》和职业教育专业简介(2022)要求:

- ①公共基础课学时一般占总学时的1/3,不低于1000学时。
- ②实践性学时占比≥50%
- ③中职选修课学时占比≥10%
- ④专业核心课6-8门,总专业课门数≤10门。
- ⑤专业(技能)课包含:专业基础课程、专业核心课程两类。专业课中属于选修课程的,标明选修。
- ⑥劳动教育课实际排课中,设置为与专业相关的技能实践课。
- ⑦实践性教学学时包括:实训、实验、设计、认知实习、跟岗实习、顶岗实习、社会实践、社会调查等。
- ⑧生命生态安全、中华优秀传统文化、职业素养三门课程,分别安排在第一年、第二年、第三年每周星期天晚自习或其他形式开展。
- ⑨第一学期思想政治课命名为“习近平新时代中国特色社会主义思想”和“中国特色社会主义”。
- ⑩本科升学班若开展延时和托管服务原则上只安排高考学科。

#### (四) 职业技能鉴定(考试)工种及鉴定时间安排

表 10 职业技能鉴定考试安排表



职业资格种类	级别	安排考试时间	备注
动画制作	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X
多媒体作品制作 员	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X
数字媒体交互设计	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X
美工类	初、中级	第三、四、五学期	Photoshop 阿里巴巴认证证书

## 九、实施保障

### (一) 师资队伍

专任教师应具备本科及以上学历，具有良好的师德、终身学习能力和相应学科的教师资格证书；专业教师还应具有动漫与游戏制作专业相关工种中级(含)以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，至少每 5 年到企业参加一个月实践和技术服务，积极开展课程教学改革；新聘专业教师应至少有两年以上企业工作经验。聘请企业、行业高技能人才担任专业兼职教师，参与学校授课、讲座等教学活动。师资情况如下表：

表 11 动漫与游戏制作专业师资队伍需求一览表

教师类型	数量(人)	职称(技能等级或职业资格)数量
专任教师	15	高级 2 人；中级 5 人；初级 8 人
专业教师	8	高级 1 人；中级 3 人；初级 4 人
双师型教师	6	高级 1 人；中级 2 人；初级 3 人
兼职(企业)教师	2	工程师或其他高级技术人员 2 人
专业带头人	1	中级 1 人



## (二) 教学设施

### 1. 校内实训实习

表 12 原画实训室一览表

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）
原画实训室	图形图像处理、动画设计、动漫手绘与上色技术。	计算机	CPU: ≥主流多核	49
			内存: ≥8G	
			硬盘: ≥1TB	
			独立显卡: ≥4GB	
			显示器: ≥20 英寸	
			网卡: ≥1 个	
			支持网络同传和硬盘保护	
		交换机	24 口二层千兆交换机	3
		数位板	Wacom 数位板, CTL-6100	49
希沃智慧黑板	BC86EH 86 寸	1		
机柜	18U	1		

表 13 计算机实训室设备一览表

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）
计算机实训室	信息技术、办公自动化、计算机网络基础、计算机文化基础、数据库应用基础。	计算机	CPU: ≥主流多核	49
			内存: ≥4G	
			硬盘: ≥500GB	
			集成显卡: ≥2GB	
			显示器: ≥19 英寸	
			网卡: ≥1 个	
			支持网络同传和硬盘保护	
交换机	24 口二层千兆交换机	3		



		机 柜	18U	7
--	--	-----	-----	---

表 14 画室设备一览表

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）
画室	动漫美术基础、造型基础、动漫手绘与上色技术。	画架	1.75m 实木画架	48
		画板	4K 实心画板	48
		绘图桌	1200*600mm	1
		书法绘画教学展台实物投影仪	SUP-800 7 寸显示屏 U 盘储存录制	1
		希沃智慧黑板	BC86EH 86 寸	1
		多功能储物柜子	二十四门	4
		石膏组	---	5
		美术灯	---	4
		透台	---	48

表 15 动画与影视剪辑实训室设备一览表

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）
动画与影视剪辑实训室	三维设计软件应用、数字影音媒体、角色绑定动画、贴图材质。	计算机	CPU: I7-12700 十二核处理器	49
			内存: 16G DDR5-4800 内存	
			硬盘: 512G M.2 SSD 硬盘+1T SATA 机械硬盘	
			独立显卡: NVIDIA GeForce RTX3050 高清独立显卡或以上; 显存 ≥ 8G, 显存位宽 ≥ 128bit	
			显示器: 23.8 寸宽屏 16:9 LED 背光 IPS 液晶显示器	
			网卡: ≥ 1 个	



			支持网络同传和硬盘保护	
		交换机	48 口交换机	1
		3D 打印机	DLP 数字光处理、成型高度 200MM	1
		希沃智慧黑板	BC86EH 86 寸	1

## 2.校外实习基地

为提高学生实习质量，要根据本专业的学生规模建立一定数量的校外实习基地，满足实习教学任务的要求。

### (三) 教学资源

1.根据国家和省（市县）关于教材的使用要求，采购能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和服务社会的需要的教材、图书和教学资源。公共基础课选用国家规划教材，专业课选用国家规划教材或校企共编教材。根据需要开发教学资源和编写校本教材。

2.数字资源主要使用选用教材配套资源、学校资源库、教师案例、互联网教学资源以及合作企业提供的资源。

### (四) 教学方法

在实施教学时，要全面落实立德树人根本任务，关注学生综合能力的培养，在课堂教学中融入为中华民族伟大复兴而奋斗的使命感，始终将学科核心素养内涵贯穿教学过程当中。

#### 1.课程教学

##### (1) 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功能来定位，建议采用情景教学法、案例教学法、分组讨论、实验探究等教学方法，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

根据不同专业课程的性质和内容，建议采用项目教学、案例教学、情景教学和任务驱动教学等教学方法。

根据专业培养目标，遵循技术技能人才培养规律，依托产教融合与校企合作，结合企业生产与生活实际，选择合适的教学内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，集综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性，体现职业教育特点。

## 2. 积极探索信息化教学方法

在实施教学时，教师要积极将信息化教学理念应用于教学实践中，充分运用新一代信息技术手段、数字化教学资源和网络化、智能化的教学环境，优化教学过程，创设学生为中心的学习情境，使课程的教学实施在教师角色、教学内容、教学方法、互动方式、考核与评价等方面有所创新，实现线上线下混合式教学。鼓励学生主动适应信息技术的发展，积极进行“数字化学习与创新”，自主探索新的信息技术工具与手段，根据个人兴趣、能力确定学习内容和学习方式。引导学生充分运用信息技术进行创新创业实践，培养个性化、创新性思维。

## (五) 学习评价

学生的学习评价根据企业用人标准和企业对人才的要求，构建“以就业为导向，能力为本位”的由企业（行业）、社会、学校、职业技能鉴定机构等共同参与的多元学生教学评价模式。在教学评价中，力求评



价主体多元化，评价主体包括：社会、企业、行业、学校、教师、家长和学生。

在对学生教学质量的评价中，既要评价学生的理论知识水平，也要重视学生实践操作能力，还要考虑学生的全面职业素养。所以在评价中主要从学生的学习态度、理论知识水平、实践操作能力、学习过程评价以及学生的职业道德等方面进行评价。

评价方式多样化，如笔试、口试、面谈、观测、现场操作、提交案例分析报告、平时成绩考核与过程考核、成果演示、作品评价、学习方法记录、自评、第三方评价、座谈会、问卷调查等。

按照《四川省江安县职业技术学校学分制实施方案（试行）》要求，拟从2020年秋期起，大力试行学分制。动漫与游戏专业学生学分结构表见表13。

表 16 动漫与游戏制作专业学生学分结构表

序号	项目名称		学分值	合计
1	课程	公共基础课	76	153
		专业基础课	23	
		专业核心课	37	
		专业选修课	17	
2	顶岗实习		20	20
3	思想品德		10	10
4	素质培养		10	10
5	军训与入学教育		2	2
6	毕业大型作业		2	2





7	学分总计	197
---	------	-----

## （六）质量管理

1.加强教学常规管理。完善教学常规管理办法，加强教师授课计划、备课、上课、作业批改、辅导、实训、检测等教学环节的管理和检查，将检查结果纳入教师绩效工资考核和评优评先，促进教师认真做好教学每一个环节的工作。

2.完善教学质量考核办法。建立以教学效果为核心的教学质量评价机制，建立并完善教师授课、指导学生技能训练、指导学生竞赛、学生理论考试、技能检测、民主评教等多元评价办法，加强教学质量考核，强化考核结果的应用。

3.实施教学诊改。进一步完善专业、教师、学生、课程诊改运行机制和诊改方案，建立并完善目标体系、标准体系，建立专业质量保证体系，将诊改和常规工作有机结合，适时诊断，及时改进，不断提高。

## 十、毕业要求

明确毕业要求，严把毕业出口关，结合本专业实际组织期末考试，补考及毕业考试(考核)。学生达到以下条件方可毕业：

（一）修满人才培养方案规定的年限，并按规定完成国家资助信息考勤，全部课程成绩合格，累计学分达到规定总学分的60%以上；

（二）思想品德合格（在校期间受行政警告处分及以上的，毕业时处分未撤销的，视为思想品德不合格）（不可替代）；

（三）顶岗实习考核合格以上等次（不可替代）；

（四）获得一项及以上技能等级证书（含取得计算机或普通话或专业技能鉴定等级证或获校级技能大赛二等奖以上，国家未组织的除外）。



如未能达到以上条件，须重修相应课程（或其他教育教学环节或补考），取得规定的学分后，方可毕业。

## 十一、附件

附件 1：人才培养方案变更审批表



附件 1

四川省江安县职业技术学校人才培养方案变更审批表

变更专业	动漫与游戏制作	适用年级/ 班级	2023 级
申请时间	2023 年 8 月 12 日	申请执行时间	2023 年秋
变更内容	项目	原方案	调整后方案
	培养规格	不完整、不具体	较上一个版本更为具体、优化
	课程设置	课程总学时为 3600 公共选修课为三门	课程总学时为 3570 公共选修课为物理
	教学设置	设施不齐全	根据课程变动调整了相应的教学设施
变更原因	1. 课程设置更新; 2. 培养规格描述不具体; 3. 实训室建设有变动。		
系部意见	系部主任（签字）：  <div style="text-align: right;">年 月 日</div>		
教务处意见	教务处主任（签字）：  <div style="text-align: right;">年 月 日</div>		

