

# 《动漫与游戏制作》 专业人才培养方案

专业名称：    动漫与游戏制作  
专业代码：    760204  
适用年级：    2020级  
所属系部：    XXXX专业部  
制订时间：    2020年 8月  
修订时间：    2021年 8月

## 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 .....	3
1. 基本素质 .....	3
2. 专业知识 .....	4
3. 通用能力和职业能力 .....	4
六、主要接续专业 .....	4
(一) 高职专业 .....	4
(二) 本科专业 .....	4
七、课程设置及要求 .....	5
(一) 课程结构 .....	5
(二) 课程内容与要求 .....	6
八、教学进程总体安排 .....	10
(一) 基本学时分配 .....	10
(二) 教学安排建议 .....	10
九、实施保障 .....	12
(一) 师资队伍 .....	12
(二) 教学设施 .....	12
(三) 教学资源 .....	14
(四) 教学方法 .....	15
(五) 学习评价 .....	15
(六) 质量管理 .....	16
十、毕业要求 .....	16
十一、其他 .....	16
(一) 编写依据 .....	16
(二) 适用范围 .....	16

# 重庆市立信职业教育中心

## 《动漫与游戏制作》专业人才培养方案

### 一、专业名称及代码

(一) 专业名称：动漫与游戏制作

(二) 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

3 年

### 四、职业面向

所属专业大类及代码	所属专业类及代码	对应行业及代码	主要职业类别及代码	主要岗位类别（或技术领域）	职业技能等级证书、行业企业标准和证书 举例
信息技术类 (09)	动漫与游戏制作 (760204)	专业技术服务业 (M74)	商业插画 游戏原画 广告	平面设计师、商业插画师、游戏原画师助理、商业广告插画师	Photoshop 操作员

### 五、培养目标与培养规格

#### (一) 培养目标

本专业着力培养德智体美劳全面发展，理想信念坚定，德技并修；掌握动漫与游戏制作专业方向必备的文化基础知识、专业知识和技术技能。面向动画、商业插画、漫画、游戏、移动媒体、广告及其他相关企事业单位，成为能主动适应现代行业发展需求的具有较全面的专业知识、较强职业技能、良好职业道德和工匠精神、团队合作精神的专门技能型应用人才。同时为高等职业教育输送具有基础职业能力和基本文化素养的合格生源，又为社会培养基础性技术技能人才。

#### (二) 培养规格

##### 1. 基本素质

(1) 思想品德素质。具有爱国主义和集体主义理念，遵守国家法律法规，有正确的质量意识、服务意识、诚信意识和奉献意识；具备职业理想和敬业精神，深入践行社会主义核心价值观体系，掌握动漫与游戏设计师职业道德规范，尊重客

户合法权益，具有良好职业道德修养、团队合作精神和社会责任感和担当精神。

(2) 专业素质。具备较快适应生产、建设、管理、服务第一线岗位需要的实际工作能力，具有创业、立业精神。

具有坚定的专业发展目标和职业信念；认同动漫与游戏设计师专业性和独特性，注重自身专业发展；对待客户及工作的态度与行为符合职业规范和要求。

(3) 身心素质。具有良好的个性心理品质、较强的意志和自我调节能力。身心健康，能够胜任工作要求；

## 2. 专业知识

(1) 有必备的基础理论知识和专业知识，掌握绘画基本功、创意设计及表现，具备较高的艺术修养；掌握计算机软件基础知识及操作、不同软件工具的使用、网页矢量插图、商业插画技能、平面设计创意与制作；掌握动画设计理论和制作技巧，能熟练地运用各种制作软件和设备制作动漫作品；

(2) 熟悉动漫行业发展规律，掌握市场调查和营销策划方法，对信息学、传播学有较深入的了解，能准确把握消费者心理；具有较强的平面动画和三维动画设计制作能力。

(3) 具有绘画基本能力和相关计算机应用软件运用能力；具有动画创意、设计和制作能力；具有市场调研和营销策划能力；

## 3. 通用能力和职业能力

(1) 通用能力。具有较好的信息处理能力；具备较强的语言表达能力、沟通能力、组织实施能力；具备人际交往能力、公共关系处理能力和团队协作精神；具有较强的安全与环保意识；具有较强的自学能力和创新的能力；初步具有国际视野、了解包容多元文化；具有较强的社会责任心。

(2) 职业能力。能独立、规范使用动画绘制工具与设备；具备场景设计、原画设计、原画修型、中间画绘制、动检、描线上色、三维创作、视频特效、声音制作、合成输出等能力；能独立、熟练使用动画制作的相关软件；具备独立学习、获取并运用动画设计与制作中的新知识、新技能的能力。

# 六、主要接续专业

## (一) 高职专业

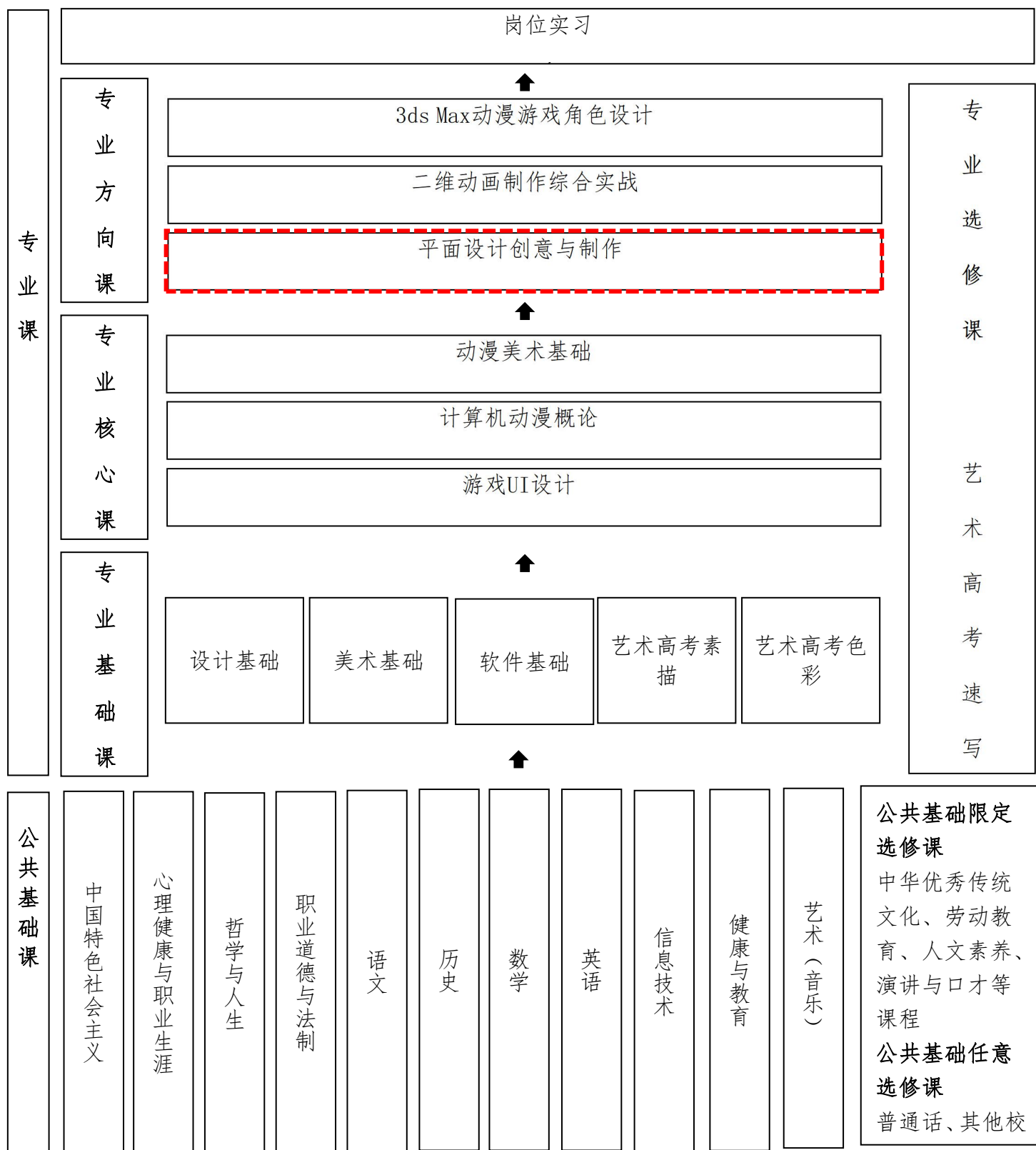
1. 数字图文信息处理技术 (560101)
2. 传播与策划 (560215)
3. 全媒体广告策划与营销 (560216)
4. 融媒体技术与运营 (560213)

## (二) 本科专业

1. 网络与新媒体 (360101)
2. 数字动画 (360206)

## 七、课程设置及要求

### (一) 课程结构



## (二) 课程内容与要求

### 1. 公共基础课程

#### (1) 公共基础必修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
2	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校心理健康与职业生涯教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
3	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
4	职业道德与法制	依据《中等职业学校职业道德与法制教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	234
6	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
7	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	252
8	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	252
9	信息技术	依据《中等职业学校信息技术教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	72
10	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	180
11	艺术	依据《中等职业学校美术教学大纲》、《中等职业学校音乐教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	36

#### (2) 选修课程（限定选修课程、任意选修课程）

序号		课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	限定选修课程	劳动教育	依据《中等职业学校劳动教育大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	18
2	任意选修课程	普通话	帮助学生掌握普通话的发音方式，规范文明用语。	18

### 2. 专业（技能）课程

### (1) 专业基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	美术基础	美术基础是一门基础性课程，是设计类专业学生必修的一门美学实践课程。它不同于一般的广告学理论，而是注重学生的技能和技术的训练。美术基础课包括素描，色彩和速写三个部分。	216
2	设计基础	本课程是艺术设计专业必修的一门专业基础平台课程，是在美术基础等课程学习的基础上开设的一门实践性较强的专业基础课程，其任务是培养学生的形象表现能力，色彩感知和平面设计运用能力，树立空间概念，为后继的专业核心课程的学习奠定基础。	216
3	软件基础	本课程主要教授 Photoshop，主要处理以像素所构成的数字图像。使用其众多的编修与绘图工具，可以有效地进行图片编辑工作。在图像、图形、文字、视频、出版等各方面都有涉及，是艺术设计类专业的专业基础课程。	216
4	艺术高考素描	本课程主要教授美术联考中的素描科目。参考历年考试内容进行有针对性的造型、透视、光影明暗等进行提高教学。本课程为学生参加对口高职艺术类专业考试打下良好的基础。	216
5	艺术高考色彩	本课程主要教授美术联考中的色彩科目。参考历年考试内容进行有针对性的冷暖色调、色彩塑造等进行提高教学。本课程为学生参加对口高职艺术类专业考试打下良好的基础。	216

### (2) 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
----	------	-----------	----

1	动漫美术基础	本课程从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需求出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握本课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。本课程系统讲授了素描概述、造型基础、素描、速写、想象与创造、作品欣赏等内容。	54
2	计算机动漫概论	本课程从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需求出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握本课程的内容，提高实际操作技能。本课程系统地讲授了动画的起源和早期实验，动画的定义、特点及分类，相关艺术对动画的影响，美洲动画，欧洲动画，亚洲动画，非主流动画，动画产业的商业模式等内容。	54
3	游戏UI设计	本课程讲解了有关游戏UI设计的相关知识和使用Photoshop进行游戏UI设计制作的方法和技巧。使学生在掌握游戏UI设计各方面知识的同时，能够在游戏UI设计制作的基础上做到活学活用。本课程全面介绍了游戏UI设计中的理论设计知识以及具体案例的制作方法、游戏UI设计、游戏UI设计基本元素、网页游戏UI设计、iOS系统游戏UI设计、Android系统游戏UI设计、网络游戏UI设计。	72

### (3) 专业方向课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	3ds Max 动漫游戏角色设计	本课程分为概论、基础知识讲解和实例制作三大部分。概论主要对当今动漫游戏行业的发展、动漫游戏项目团队的构架、产品整体研发制作流程以及动漫游戏设计师的学习规划和职业发展进行讲解。基础知识部分主要讲解3D角色的设计制作流程及规范要求、人体的基本比例和结构知识、3ds Max软件的基本建模操作及贴图的绘制技巧。实例制作部分分别从基本人体角色建模、3D角色道具模型制作、3D写实风格角色模型制作、3D幻想风格角	54



		色模型制作、Q版游戏角色模型制作、动物模型制作及机械类角色模型制作等方面进行讲解。要求学生课程结束时能完成各类人物低精度模，少量高精度模，掌握赋人物贴图，打光线等等技能。	
2	二维动画制作综合实战	本课程采用工作过程导向编写模式，透彻分析动画制作的工作流程，将每个项目分解为若干个工作任务进行设计制作。从最初的设计需求到文案策划、角色设计制作、场景设计制作、动画制作等方面进行授课，让学生领略到一个动画设计师的实际工作进程，使学生在“学中做，做中学”，从而掌握实际工作技能。本课程包括6个综合项目，涵盖了Flash动画在片头动画、贺卡、电子相册、游戏、广告、课件等方面的具体应用，每个项目的情境导入、基本能力训练、拓展能力训练和思维开发训练4个环节彼此独立又前后呼应，可以帮助学生目标明确、逐级递进地进行学习。	54
3	平面设计创意与制作	“平面设计创意与制作”课程是我校动漫与游戏制作课程中的专业方向课程。在动漫与游戏制作课程体系中占有重要地位，本课程主要以岗位工作过程来确定学习任务和目标，综合提升学生的专业能力、过程能力和职位差异能力，以具体的工作任务引领教学内容。本课程由4个学习单元，8个项目构成，每个项目由项目分析、项目工作单、项目实施和项目验收。本书系统介绍了平面创意策划、创作广告文案、拍摄摄影素材、绘制插画素材、平面广告设计、互动媒体设计、VI设计等内容。	72

#### (4) 专业选修课

1	艺术高考速写	本课程主要教授美术联考中的速写科目。针对历年考试内容有针对性的人体结构与动态等进行人物速写提高教学。本课程为学生参加对口高职艺术类专业考试打下良好的基础。	126
---	--------	---	-----

## 八、教学进程总体安排

### (一) 基本学时分配

1. 每学年安排40周教学活动，有效教学周为18周，周课时一般为30学时，顶岗实习按每周30小时（1小时折合1学时）安排，3年总学时数不低于3000。课程开设顺序和周学时安排，可根据实际情况调整。

2. 公共基础课程学时一般占总学时的1/3；选修课教学时数占总学时的比例均应当不少于10%。实践性教学学时原则上占总学时数50%以上。要积极推行认识实习和岗位实习等多种实习方式，强化以育人为目标的实习实训考核评价。入学教育及军训2周；学生认识实习安排在第1-4学期，时间不低于1周，学生岗位实习时间一般为6个月，可根据专业实际，集中或分阶段安排。

3. 实行学分制，一般以16—18学时计为1个学分，本专业课程以18学时为1学分。鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。

### (二) 教学安排建议

课程类别	序号	课程名称	考核形式	学分	总学时	有效教学周数			18周		
						周学时数					
						1	2	3	4	5	6
公共基础必修课	1	中国特色社会主义	考试	2	36	2					
	2	心理健康与职业生涯	考试	2	36		2				
	3	哲学与人生	考试	2	36			2			
	4	职业道德与法制	考试	2	36				2		
	5	语文	考试	13	234	2	2	2	2	5	
	6	历史	考试	2	36	1	1				
	7	数学	考试	14	252	2	2	2	2	6	
	8	英语	考试	14	252	2	2	2	2	6	
	9	信息技术	考试	4	72	2	2				
	10	体育与健康	考试	10	180	2	2	2	2	2	
	11	艺术（音乐或美术等）	考查								
小计				65	1170	13	13	10	10	19	
公共基础选修课	限定选	1	劳动教育	考查	1	18	1				

	修课												
	任意选修课	2	普通话	考查	1	18		1					
	小计				2	36	1	1					
	合计				67	1206	14	14	10	10	19		
专业技能课方向一 平面设计	专业基础课	1	设计基础	考试	12	216	6	6					
		2	美术基础	考试	12	216	6	6					
		3	软件基础	考试	8	144	4	4					
		4	艺术高考素描	考试	12	216			4	4	4		
		5	艺术高考色彩	考试	12	216			4	4	4		
		小计				56	1008	16	16	8	8	8	
	专业核心课	1	动漫美术基础	考试	3	54			3				
		2	计算机动漫概论	考试	3	54			3				
		3	游戏UI设计	考试	4	72			4				
		小计				10	180			10			
	专业方向课	1	3ds Max 动漫游戏角色设计	考试	3	54					3		
		2	二维动画制作综合实战	考试	3	54					3		
		3	平面设计创意与制作	考试	4	72					4		
		小计				10	180				10		
	专业选修课	1	艺术高考速写	考试	7	126			2	2	3		
		小计				7	126			2	2	3	
	合计					83	1494	16	16	20	20	11	

1	入学教育及军训		4	60	2周					
2	认识实习		2	30	1周					
3	岗位实习		30	540						18周
合计			36	630						
总计			186	3330	30	30	30	30	30	

## 九、实施保障

### (一) 师资队伍

根据教育部颁发的《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。专业教师学历职称结构合理，配备具有XX专业及相关专业中级以上专业技术职务的专任教师5人；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师占80%；有业务水平较高的专业带头人。

### (二) 教学设施

动漫与游戏制作专业应配备能满足学生校内实训和校外见习、顶岗实习需要的校内实训实习室和校外实训基地。

#### 1. 校内实训基地

序号	实训室名称	基本条件	主要功能
1	素描实训室	教学一体机/多媒体	专业理论课教学、素描绘画实操
		画架	
		静物台	
		聚光灯	
		衬布	
		石膏几何体	
		石膏五官	
		石膏像	
		陶罐	
		花瓶	
		教学一体机/多媒体	专业理论课教学、

2	色彩实训室	画架	色彩绘画实操
		静物台	
		聚光灯	
		衬布	
		石膏几何体	
		石膏五官	
		石膏像	
		陶罐	
		花瓶	
		3	
台式电脑			
电脑桌椅			
投影仪			
幕布			
音箱			
办公软件及常用软件			
4	平面设计实训 室	教学一体机/多媒体	平面设计实训教 学、动漫实训教学
		台式电脑	
		电脑桌椅	
		投影仪	
		幕布	
		音响	
		卷尺	

		手持红外测量仪	
		裁纸机	
		A3 一体机激光打印机操作台	
		扫描仪	
5	摄影实训室	教学一体机/多媒体	摄影拍摄教学
		单反相机	
		摄影灯光器材	
		服装	
		化妆品	
		静物	
		衬布	
6	微格教室	多媒体	展示课教学
		座椅	
		系统	

## 2. 校外实训基地

动漫与游戏制作专业的校外实习基地,均选择具有基地设施、设备配置到位、工位够用、环境安全、条件适合能满足专业学生进行对口实训。校外实训基地主要承担学生认识实习、跟岗实习与顶岗实习。

序号	名称/合作企业	主要实训内容
1	XXXX广告有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
2	XX动画有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
3	XX动画有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
4	XX广告有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
5	XXXX营地实训基地	学生见习、实习培训、就业安置
6	XXX摄影有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
7	XXXX摄影有限公司	学生见习、实习培训、就业安置
8	XX装饰有限公司	学生见习、实习培训、就业安置

## (三) 教学资源

### 1. 出版教材的选用

用教材的原则是优先选用规划教材，教育部推荐使用教材等优秀教材，并且特别注重质量和教材的适应性、针对性，不断提高教材选用的优秀率。鼓励教师打破以知识传授为主要特征的传统教学模式，大力推行以工作任务为核心的项目模式，让学生通过完成具体项目构建相关理论知识，并发展职业能力，对专业核心课程进行开发和建设。

### 2. 校本教材的开发计划

加强教师对校本课程的开发，同时培养教师进行各类选修课的开发能力，培养教师通过多种教学辅助材料的开发，形成立体化的教材体系，从而丰富课程资源。倡导专业教师自编高水平教材，整合相关教材中的精华和亮点，以实用性为导向，开发具有本校特色的校本教材，努力形成有自己特色的专业课程系列教材，形成一个实践操作型自编教材体系。

### 3. 数字化教学资源开发与应用

(1) 利用现代信息技术开发多媒体资源，通过搭建起多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，使学生的主动性、积极性得以充分发挥。

(2) 充分利用本行业的资源，满足学生参观、实训和毕业实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。

(3) 利用实训基地，将教学与培训合一、教学与实训合一，满足学生综合职业能力培养的要求。

### (四) 教学方法

我校动漫与游戏制作专业按照“工作任务—项目—模块—内容”的框架推行“基于工作过程”为导向的职业导向型“理实一体化”、综合实训模块化的教学模式。基于“理实一体化”和“能力为重”的教学理念，结合案例分析教学法、任务驱动教学法、情境教学法等实施理论联系实际、教学内容适应岗位需求的课程体系。根据典型工作任务和岗位能力，构建项目教学和模块教学相结合的教学体系，初步形成适应行业需求的校本讲义和教材开发、更新机制。专业主干课程配有数字化教学资源，能够根据教学需要灵活运用多媒体教学手段，效率高，有成效。

### (五) 学习评价

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，教师教学质量，逐步形成多元化教学质量评价标准体系。教学评价应体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收行业用人单位参与。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。

#### 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、实操考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

#### 2. 实训效果评价方式

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。

#### 3. 课程考核采用形成性评价

课程各个学习情境的过程考核与期末考评（课程考核）相结合的方法评价学

生学习效果，体现职业能力培养要求。

课程的成绩组成部分及各项分数比例表

项目	内容
评价方式	理论20%+实践80%
评价时段	平时成绩30%+期中成绩30%+期末成绩40%
评价对象	个人评价20%+小组内评价40%+小组间评价25%+教师综合评价15%

#### (六) 质量管理

教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；要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。即按照教学过程的规律来决定教学工作的顺序，建立相应的方法，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。即对学校教学业务工作进行的有计划、有组织的管理。

3. 教学质量监控。即按照培养目标的要求安排教学活动，并对教学过程各个阶段和环节进行质量监控。

4. 教学监控管理。将教学监控分为教学质量监控和教学过程监控，找出反映教学质量的资料和数据，发现教学中存在的问题，分析产生问题的原因，提出纠正存在的问题和建议，促进教学质量的提高，促进学生学习水平的提高和教师专业的发展，保证课程实施的质量，保证素质教育方针的落实。

#### 十、毕业要求

学生通过3年的学习，需修完教学计划所规定的课程且成绩达到60分或合格（含补考）。同时，还必须达到如下条件：

1. 普通话考试合格；
2. 实习考核（企业评价）合格；
3. 获取相关职业资格证书；
4. 参加一项校级技能大赛并取得合格证书。

5. 学习期间不得违反国家相关法律法规和本校学生管理手册中规定的不予毕业的条款。

#### 十一、其他

##### (一) 编写依据

1. 《中华人民共和国职业教育法》；
2. 教育部《中等职业学校公共基础课程方案》；
3. 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》；
4. 教育部《职业院校专业人才培养方案参考格式及有关说明》；
5. 重庆市《中等职业学校专业人才培养指导方案》；
6. 按照全国职教大会精神，实现“岗课赛证”融合。

##### (二) 适用范围

三年制动漫与游戏制作专业。