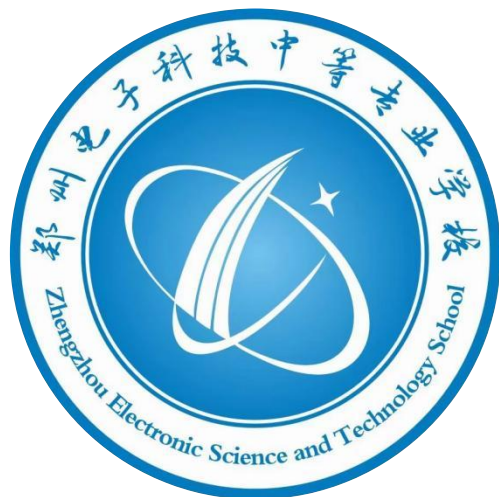




动漫与游戏设计专业人才培养方案

(专业代码：750109)

专业负责人： 陈马林

编制部门： 教务科

审核部门： 学校专业建设指导委员会

修订时间： 2025 年 7 月

目录

动漫与游戏设计专业人才培养方案.....	1
一、专业名称及专业代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标和培养规格.....	2
（一）培养目标.....	2
（二）培养规格.....	2
六、课程设置及要求.....	3
（一）公共基础课程.....	3
（二）专业（技能）课程.....	11
（三）综合实训.....	17
（四）实习实训.....	18
七、教学进程总体安排.....	19
（一）基本要求.....	19
（二）教学进度计划安排表.....	20
（三）教学学时分配及比例表.....	21
八、实施保障.....	22
（一）师资队伍.....	22
（二）教学设施.....	22
（三）教学资源.....	23

（四）教学方法.....	25
（五）教学评价.....	25
（六）质量管理.....	26
九、毕业要求.....	26
十、附录.....	27

郑州电子科技中等专业学校 动漫与游戏设计人才培养方案

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：动漫与游戏设计

(二) 专业类别：艺术设计类

(三) 专业大类：文化艺术大类

(四) 专业代码：750109

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者

三、修业年限

三年

四、职业面向

序号	专业	专业类别	就业岗位	职业等级技能证书
1	动漫与游戏设计 (750109)	文化艺术大类 艺术设计类	漫画设计员、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作等	游戏美术设计、动画制作、数字艺术创作

五、主要接续专业

接续高职专科专业举例：游戏艺术设计、动漫设计、影视动

画

接续高职本科专业举例：游戏创意设计

接续普通本科专业举例：数字媒体艺术、动画

六、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向文化创意行业企事业单位，掌握扎实的科学文化基础，培养从事动漫设计制作、游戏设计制作、和图形图像处理、基础美术、文字编辑、动画原理等知识，具备数字绘画、动画制作、视频剪辑等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事漫画绘制、二维动画设计与制作等工作的技术技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识

与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握素描、色彩、游戏概论或动画概论、图形图像处理等方面的专业基础理论知识；

（6）掌握动漫剧本写作、游戏剧本写作等技术技能，具有前期策划能力或实践能力；

（7）掌握漫画绘制、角色和场景绘制等技术技能，具有数字绘画能力或实践能力；

（8）掌握二维动画制作、视频剪辑等技术技能，具有二维动画制作能力或实践能力；

（9）掌握游戏模型制作、游戏动画制作等技术技能，具有游戏美术制作的实践能力；

（10）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；

（11）具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题的能力；

(12)掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

(13)掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(14)树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

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。

公共基础课包括德育课、文化课、体育与健康课、公共艺术课和公共选修课。专业技能课包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课。实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、岗位实习等多种形式。

(一)公共基础课程

(1)中国特色社会主义

课程名称	中国特色 社会主义	课程 性质	公共基础课	课时	36
主要教 学内容 及要求	涵盖中国特色社会主义的形成背景与理论体系、新时代的历史方位与使命任务、“五位一体”总体布局与“四个全面”战略布局的核心内涵。				

	在中职学生认知基础上，引导学生树立拥护中国共产党领导、拥护中国特色社会主义的政治信念，增强对国家发展道路的认同感与自豪感。指导学生掌握中国特色社会主义的关键概念与核心要义，能结合所学专业分析国家产业政策与职业发展趋势，明确个人职业成长与国家战略需求的关联；引导学生将个人职业理想融入国家发展大局，提升社会责任感与历史使命感，为成长为合格的新时代技术技能人才奠定坚实思想基础。
--	--

(2) 心理健康与职业生涯

课程名称	心理健康与职业生涯	课程性质	公共基础课	课时	36
主要教学内容及要求	涵盖心理健康核心标准（如情绪管理、人际适应）与中职生常见心理困扰（学业压力、人际矛盾、职业迷茫）的识别及调节技巧；自我探索和职业生涯阶段性规划，同时融入劳动精神、工匠精神等与职业素养相关的心理培育内容。教学要求：本学科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，既引导学生认识自我、管理情绪、应对人际压力，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，又结合职业发展规律，让学生明确职业兴趣、规划职业路径、提升职业适应力，在心理成熟与职业准备的双向赋				

	能中，实现从校园到职场的平稳过渡与长远发展。
--	------------------------

(3) 哲学与人生

课程名称	哲学与人生	课程性质	公共基础课	课时	36
主要教学内容及要求	涵盖马克思主义哲学基础、人生问题专题、职业实践关联内容等，同时融入劳模精神、工匠精神背后的哲学逻辑与人生智慧案例。教学要求：引导学生树立辩证唯物主义与历史唯物主义的基本思维，增强理性看待问题的意识。指导学生掌握马克思主义哲学的关键概念与核心观点，培养学生用辩证思维化解人生困惑、用发展眼光规划职业路径的能力，能结合所学专业辨析职业发展中的机遇与挑战；帮助学生树立正确的人生观、价值观与职业观，将哲学思维转化为解决实际问题的能力，为成长为有思考力、有行动力的新时代技术技能人才奠定思想基础。				

(4) 职业道德与法治

课程名称	职业道德与法治	课程性质	公共基础课	课时	36
主要教学内容及要求	涵盖职业道德核心准则、中职生职业行为规范；各行业典型职业道德案例、职业岗位中的道德冲突应对方法；法治基础内容；职场法治应用专题，同时融入新时代劳模精神、劳动				

	精神与法治精神的融合教育内容。 教学要求：通过本学科学习让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。要求学生能够内化职业道德准则、外化法治行为规范，自觉提升职业境界，并学会运用法律维护自身合法权益、履行法定义务，为未来顺利融入职场和社会奠定坚实的思想与行为基础。
--	--

（5）语文

课程名称	语文	课程性质	公共基础课	课时	228
主要教学内容及要求	由基础模块、职业模块和拓展模块构成，具体内容包括中外文学作品选读、实用性文本阅读与交流、古代诗文选读、中国革命传统作品选读、社会主义先进文化作品选读、跨媒介阅读与交流等等。教学要求：语文课程要在九年义务教育的基础上，培养学生热爱祖国语言文字的思想感情，使学生进一步提高正确理解与运用祖国语言文字的能力，提高科学文化素养，以适应就业和创业的需要。指导学生学习必需的汉语拼音、汉字、语法语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的应用文阅读能力、写作能力、口语交际能力，具有				

	初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力，学习跨媒介信息获取与表达的能力，提高信息时代职业素养。指导学生掌握基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯。引导学生重视语言的积累和感悟，接受优秀文化的熏陶，增强文化认同感和使命感，增强文化自信，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的个性、健全的人格，促进职业生涯的发展。
--	--

(6) 数学

课程名称	数学	课程性质	公共基础课	课时	228
主要教学内容及要求	中职数学课程是中等职业教育阶段的一门公共基础课程，旨在培养学生运用数学知识解决实际问题的能力，为学生的专业学习和终身发展奠定基础。在数学知识学习和数学能力培养过程中，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，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；使学生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。				

(7) 英语

课程名称	英语	课程性质	公共基础课	课时	228
主要教学内容及要求	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，注重在教学内容中体现专业特色。包括人与自我、人与社会和人与自然三大主题范围，如校园生活，志愿服务，人类文明和多元文化，时代楷模和大国工匠等。学生通过学习这些主题能掌握语言基础知识和发展基本技能，形成积极的人生态度，树立正确的世界观、人生观和价值观. 教学要求：在九年义务教育基础上帮助学生进一步学习英语基础知识, 培养听说读写等英语技能，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，提高学生的自信心，帮助学生掌握学习策略, 养成良好的学习习惯.				

(8) 信息技术

课程名称	信息技术	课程性质	公共基础课	课时	72
主要教学内容及要求	本课程旨在培养学生信息技术核心素养，支撑专业学习与终身发展。主要包括：计算机基础、操作系统应用、办公软件操作（文字处理、电子表格、演示文稿）、网络基础与信息安全、信息检索与数据处理、程序设计初步等。 教学要求：通过理论、实操一体化教学，强化实际操作能力，提升信息道德与安全意识，为学生专业学习与未来职业发展奠定坚实基础。				

(9) 体育与健康

课程名称	体育与健康	课程性质	公共基础课	课时	132
主要教学内容及要求	通过学习本课程，学生能够喜爱并积极参与体育运动，享受体育运动的乐趣；学会锻炼身体的科学方法，掌握 1-2 项体育运动技能，提升体育运动能力，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；遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神，塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识。帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。				

(10) 公共艺术

课程名称	公共艺术	课程性质	公共基础课	课时	36
主要教学内容及要求	通过本课程的学习，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。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。
--	--

（11）历史

课程名称	历史	课程性质	公共基础课	课时	60
主要教学内容及要求	本学科是在义务教育历史课程的基础上，以唯物史观为指导，以中国历史发展基本脉络为主线，贯通古代、近代与现代，重点讲述历代制度演变、经济文化成就、民族交融与国家统一进程，突出中华文明的悠久性与连续性；近现代部分着重阐释中国人民为救亡图存、实现民族复兴进行的艰苦卓绝斗争与探索，深刻揭示历史和人民选择马克思主义、选择中国共产党、选择社会主义道路的必然性。 教学要求：要求掌握基本史实，形成正确的历史观、民族观与国家观，注重将历史知识与现实关怀相结合，提升职业素养与家国情怀，最终达成立德树人的根本任务。				

（二）专业（技能）课

（1）绘画基础

课程名称	绘画基础	课程性质	专业基础课	课时	300
典型工作任务描述	①建立对物体形态的精准把握、熟练运用线条、塑造物体立体感的基础绘画技能 ②培养敏锐的观察力、对光影和色彩的感知以及空间感知能力				

主要教学内容及要求	通过几何体、静物素描学习结构、透视与明暗关系；通过人物、动态速写训练快速捕捉能力。掌握色彩原理与情感表达，进行色稿与色彩静物实践。学习艺用人体结构、基础透视法与构图，直接服务于角色与场景创作。。教学要求：具备一定的造型能力，能运用各种素描知识和表现手法描绘物体，提高绘画造型能力和艺术表现力。
-----------	--

（2）构成基础

课程名称	构成基础	课程性质	专业基础课	课时	36
典型工作任务描述	①运用平面构成知识设计角色、场景的轮廓、纹样与构图； ②运用色彩构成知识设定方案的色调与氛围。这是构成知识最直接的应用岗位。				
主要教学内容及要求	学习点、线、面的视觉特性与组合规律，深入研习色彩对比、调和规律，理解色调与情感表达，为角色、场景的氛围设定奠定基础。学习运用纸、泥等材料构建三维形态，理解空间、体量与结构，辅助三维动画与模型制作的空间思维。能熟练运用形式美法则创作具有视觉冲击力的构成作品，并能将构成原理主动应用于动漫角色、场景与分镜设计。				

（3）设计基础

课程名称	设计基础	课程性质	专业基础课	课时	300
典型工作	①运用设计基础知识，创作出性格鲜明、造型合理的角色。				

任务描述	②设计和绘制出符合故事氛围、时代背景和空间逻辑的场景概念图。
主要教学内容及要求	从主题分析、素材搜集、草图构思到方案深化的完整设计流程。学习如何设计与角色和剧情相匹配的场景，营造特定的故事氛围。综合运用构图、光影、色彩知识，创作具有故事性和冲击力的单幅插画或漫画扉页。能够独立完成符合命题要求的角色、场景及道具的创意设计方案；掌握从草图到成稿的基本设计流程。

（4）图形图像处理

课程名称	图形图像处理	课程性质	专业基础课	课时	108
典型工作任务描述	①掌握将想法变为数字图像的能力。 ②具备美化、优化和创造静态视觉资产的能力。				
主要教学内容及要求	主要围绕行业标准软件——Adobe Photoshop 展开，但其教学目标远不止于学习软件操作，而是着重于培养学生利用数字工具进行动漫图像创作、编辑和合成的综合能力。能够独立完成线稿处理、各种风格上色、画面调色、简单合成与特效制作等动漫设计中的常规任务。培养学生具备高效、规范的图层管理能力和文件存储习惯。这门课通常是学生从传统				

	纸上绘画转向数字创作的第一个关键台阶。
--	---------------------

（5）游戏动漫概论

课程名称	游戏动漫概论	课程性质	专业基础课	课时	36
典型工作任务描述	①负责协调不同环节的进度，确保助理能理解每个环节的需求与瓶颈。 ②撰写行业新闻、作品评测、专题报道。				
主要教学内容及要求	是一门重要的专业导论课，其核心目标是构建行业认知、树立专业框架、规划职业方向。讲解动漫与游戏产业的定义、发展历程、现状与未来趋势。系统讲解一部动画或一款游戏从策划、前期设计、中期制作到后期合成的完整生产流程。能系统了解动漫与游戏产业的全貌，熟悉核心制作流程和主要职业分工。				

（6）漫画设计

课程名称	漫画设计	课程性质	专业核心课	课时	72
典型工作任务描述	① 掌握漫画绘制软件的基础绘制技法。 ② 通过漫画案例绘制，掌握数位板的使用技法。 ③ 掌握漫画中光影关系的表达技法。 ④ 掌握漫画绘制中特效的基本运用技巧				

主要教学内容及要求	学习剧本创作与分镜设计，掌握叙事节奏和镜头语言，进行角色造型、动态表情及场景设计，掌握线条运用、网点效果、对话框等漫画专用表现手法。掌握漫画后期制作，如学习漫画排版、扉页设计及数字稿件输出规范，培养漫画创作的规范意识和团队协作精神。具备完整的漫画创作能力，包括叙事、造型、分镜和成品输出。
-----------	--

（7）动画运动规律

课程名称	动画运动规律	课程性质	专业核心课	课时	72
典型工作任务描述	① 能够制作常见自然现象的基础动画运动规律。 ② 能够制作自然界中常见动物的基础动画运动规律。 ③ 能够制作人物日常动作的基础动画运动规律				
主要教学内容及要求	了解运动力学原理及动画中常见的各种自然现象的运动规律，了解动画中特殊运动技巧等方面的知识，掌握常见人物、动物和各种自然现象的运动规律，并能进行简单的动画动作设计。学习动画十二法则，如压扁与拉伸、预备动作、跟随与重叠等。掌握不同物体的运动规律，如弹性、惯性运动及曲线、抛物等运动轨迹，重点训练人物与动物的走、跑、跳等基本动态，以及表情、口型同步。				

（8）分镜头绘制

课程名称	分镜头绘制	课程性质	专业核心课	课时	72
典型工作任务描述	① 能够合理运用分镜头中常用的镜头调度规律和构图方法。 ② 能够合理运用分镜头中的蒙太奇语言。 ③ 能够合理绘制分镜头中的光影效果				
主要教学内容及要求	学习景别、角度、运动镜头等视觉叙事技巧，掌握将文字剧本转化为视觉分镜，完成构图、角色动态及镜头连续性设计。学习通过画面控制叙事节奏，标注镜头时间与转场方式，整合所有镜头，形成完整的故事板，包含必要的动作提示和文字说明。能独立将剧本转化为专业分镜脚本，准确传达叙事意图和视觉规划。熟练掌握动态构图和视觉叙事技巧，具备把控影片节奏的基础能力。形成标准化绘图习惯，作品清晰规范，满足与后续制作环节的协作要求。				

（9）二维动画设计与制作

课程名称	二维动画设计与制作	课程性质	专业核心课	课时	72
典型工作任务描述	① 运用影视语言绘制相应的动画分镜头脚本。 ② 能够制作二维动画中的角色和场景设计稿。 ③ 运用动画运动规律，完成对对象的动画设计和制作				

主要教学内容及要求	学习完整的二维动画制作流程，包括分镜设计、原画、动画中间画、场景绘制等。掌握专业软件进行绘图、补间动画及逐帧制作。完成动画短片创作，集成角色表演、场景合成、音画同步等综合技能。让学生能熟练运用软件工具，独立或协作完成 1 分钟以上的完整动画短片。具备扎实的原动画能力，能准确表现角色动态与剧情节奏，掌握从前期策划到后期合成的全流程，形成规范的动画作品输出能力。
-----------	--

（10）视频剪辑

课程名称	视频剪辑	课程性质	专业核心课	课时	48
典型工作任务描述	① 结合分镜头对影片进行合理剪辑。 ② 能够制作合理的转场特效。 ③ 能够根据影片调性进行合理的音效和背景音乐合成 ④ 结合行业标准，进行字幕编辑与制作。 ⑤ 掌握动画成片输出技术				
主要教学内容及要求	学习视频剪辑理论知识、镜头语言、叙事节奏与蒙太奇技巧。掌握视频剪辑软件操作进行素材管理、序列编辑、转场特效及字幕制作。掌握音画合成，训练音频处理、调色基础与简单特效合成。了解不同平台（影院/电视/网络）的成品输出标准。熟练掌握非线性编辑全流程，具备镜头组接与节奏把				

	控能力，形成规范的工程管理与输出意识，满足行业基础需求。
--	------------------------------

(11) 剧本写作基础

课程名称	剧本写作基础	课程性质	专业核心课	课时	36
典型工作任务描述	① 能够根据主题要求，进行文学剧本的初步编写。 ② 能够根据动漫和游戏制作要求完善剧本格式				
主要教学内容及要求	课程的核心是“从文字到画面”的思维转换，内容围绕一个完整的剧本创作流程展开，从创意激发到最终成稿。学习如何为故事搭建一个可信的、有吸引力的舞台。包括时代背景、地理环境、社会规则、超自然法则等，尤其注重幻想类世界观（如奇幻、科幻）的构建逻辑和细节设定。让学生明白，精湛的画技需要依附于一个动人的故事才能发挥最大价值。这门课培养的是学生的内容创造力，这是从一名“画匠”向“创作者”蜕变的关键一步，对其未来无论是从事原创动画、游戏剧情设计还是漫画创作，都具有深远的影响。				

(12) 游戏动画制作

课程名称	游戏动画制作	课程性质	专业核心课	课时	48
典型工作任务	① 通过对任务分析，进行合理骨骼绑定。				

务描述	② 通过对对象分析，进行合理蒙皮权重分配。 ③ 结合分镜头，进行动画运动规律的基础应用
主要教 学内容 及要求	学习三维动画基础，骨骼绑定、权重绘制等角色准备工作，掌握角色待机、行走、奔跑、跳跃等循环动画制作技巧。掌握战斗动画设计：训练攻击、受击、施法等战斗动作的表现力与节奏感。能熟练使用三维动画软件，制作符合游戏要求的角色动画。掌握游戏动画运动规律，能够制作流畅、富有表现力的基础角色动作。具备将动画资源导入引擎并实现基本控制的能力，理解动画与程序的协作流程。

(13) 游戏模型制作

课程名称	游戏模型制作	课程性质	专业基础课	课时	24
典型工作 任务描述	①使用 3D 软件创建游戏中的环境物件。 ②负责优化模型面数，合理分配 UV，并绘制生成基础贴图。				
主要教 学内容 及要求	学习行业标准软件的基本操作，包括界面、基础建模工具（多边形编辑）、坐标系等。学习制作简单的游戏道具（如武器、箱子）和场景物件（如房屋、树木），掌握创建合理、优化的模型结构的技巧。学习使用基础模型进行修改，创建低面数游戏角色，掌握人体/生物比例与结构的基本表现方法。				

	能熟练使用核心三维软件，独立完成游戏级别的低多边形道具、场景及简单角色的模型制作，并完成 UV 拆分和基础贴图绘制。
--	--

公共选修课程安排表

序号	课程名称	类别	课程性质
1	中华优秀传统文化	中国历史与文化遗产	公共限选课
2	创新创业教育	创新创业精神培养	公共限选课
3	书法	素质教育	公共任选课
4	普通话	素质教育	公共任选课

专业拓展课程安排表

序号	课程名称	类别	课程性质
1	色彩	技术拓展	专业拓展课
2	原画设计	兴趣爱好与技术拓展	
3	视听语言	兴趣爱好与技术拓展	

（三）综合实训

综合实训课程是培养学生良好职业道德，强化学生实践能力和职业技能，提高学生综合职业能力的重要环节。通过校内实习基地，校外实训场和岗位实习以及岗前培训等形式，使学生具备本职业岗位（岗位群）所要求的能力。

通过现场参观、观看录像等方式，引导学生进入专业领域，

初步了解专业概况，了解动画原理、动漫形象设计等相关知识，增强对动漫的感性认识，激发学生的学习兴趣，为学习后续专业技能课打下基础。

在校内进行漫画设计、图形图像处理、二维动画设计与制作、游戏动画视频制作等实训。在动漫、游戏数字内容服务、互联网游戏服务行业中动漫制作、游戏美术、文化传媒等单位进行岗位实习。

把不具有独立操作能力、不能完全适应实习岗位要求的学生，由职业学校组织到动漫、游戏数字内容服务、互联网游戏服务行业中进行岗位实习。实习单位的相应岗位，在专业人员的指导下参与实际辅助工作的实践活动。通过专业人员的帮带，学生获得职业技术和技能。

（四）实习

学生通过两年多的学习和实训，初步具备了一定的技术知识和能力。为了把学生培养成为企业生产服务一线迫切需要的高素质技能型劳动者，实现“毕业即就业，上岗即能用”的教学目的，将学生送到校外实习点的项目上进行顶岗实践，使学生在实践中学习和掌握有关技术、管理岗位所必需的岗位能力和综合能力，适应现场的工作环境、工作对象和与合作伙伴共同协作的训练。

一般安排在第4学期的5月份中旬或者第六学期5月份开始识岗、岗位实习。岗位实习不少于三个月，岗位实习一般按每周30小时（1小时折1学时）安排。在企业识岗、岗位实习时，

学校和实习单位按照专业培养目标的要求和教学计划的安排，共同制定实习计划和实习评价标准，组织开展专业教学和职业技能训练，并保证学生实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。

八、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。1 周一般为 30 学时。岗位实习一般按每周 30 小时（1 小时折 1 学时）安排。3 年总学时数约为 3000 学时。

公共基础课程学时一般占总学时的 1/3，累计总学时约为 1 学年。不同专业技能方向可根据产业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，上下浮动，但必须保证学生修完公共基础课程的必修内容和学识。

专业课程学时一般占总学时的 2/3，其中学生在实习单位的实习学生根据人才培养方案确定，岗位实习一般不超过 3 个月，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要分阶段安排实习时间。

选修课为公共基础选修课和专业拓展选修课。

（二）教学进程安排表

25 级动漫与游戏设计教学进程安排表

课程分类	序号	课程名称	学时安排			考核方式			学年/学期/周数/周学时数					
									第一学年		第二学年		第三学年	
			总学	理论	实践	考	考	实	1	2	3	4	5	6

			时	学时	学时	试	查	操	18周	18周	18周	12周	18周	6周
公共基础课	必修	1	中国特色社会主义	36	36		√		2					
		2	心理健康与职业生涯	36	36		√			2				
		3	哲学与人生	36	36		√				2			
		4	职业道德与法治	36	36		√					2		2
		5	语文	228	228		√		2	2	2	2	4	4
		6	数学	228	228		√		2	2	2	2	4	4
		7	英语	228	228		√		2	2	2	2	4	4
		8	信息技术	72	36	36		√	2	2				
		9	体育与健康	132	18	114		√	2	2	2	2		
		10	公共艺术	36	18	18		√	1	1				
		11	历史	60	60		√				2	2		
	限选	12	中华优秀传统文化	36	36		√						2	
		13	创新创业教育	12	12		√							2
	任选	14	公共选修课	96	40	56	√	√	1	1	2	2		
小计				1272	1048	224			14	14	14	14	14	16
专业课	专业基础课	1	绘画基础	300	36	264	√		4	4	2	2	4	4
		2	构成基础	36	12	24	√		2					
		3	设计基础	300	18	282			4	4	2	2	4	4
		4	图形图像处理	108	36	72		√	4	2				
		5	游戏动漫概论	36	36		√		2					
	专业核心课	6	漫画设计	72	18	54		√		4				
		7	动画运动规律	72	36	36		√			4			
		8	分镜头绘制	72	18	54		√			4			
		9	二维动画设计与制作	72	18	54		√			4			
		10	视频剪辑	48	0	48		√				4		

		11	剧本写作基础	36	18	18			√		2				
		12	游戏动画制作	48	36	12			√				4		
		13	游戏模型制作	24	12	12			√				2		
	专业拓展课	14	色彩	156	18	138			√			2	2	4	4
		15	原画设计	36	18	18			√		2				
		16	视听语言	24	12	12	√						2		
	专业课合计			1440	342	1098	0	0	0	16	18	18	18	12	12
实训	1	入学教育及军训	30		30				√						
	2	安全教育	24	12	12				√	√					
	3	劳动教育	72		72				√	√	√	√			
	4	实习	360		360							√		√	
	5	职业发展与就业指导	16	8	8							√		√	
	小计		502	20	482										
总计			3214	1410	1804	0	0	0	30	32	32	32	26	28	
各学期课程门数									12	12	13	13	10	10	

(三) 教学学时安排及比例表

序号	课程类别		学时数	占总学时比例
1	必修课	公共课程	1128	35.1%
2		专业课程	1800	56.00%
3	选修课	公共课程	144	4.48%
4		专业课程	216	6.72%
理论教学比重：			1410	43.87%
实践教学比重：			1804	56.13%
合计：			3214	100%

九、实施保障

（一）师资队伍

我校结合学校与专业特点，先后通过“走出去”和“请进来”的办法培养了一批既懂理论又懂实践的专任教师，极大地优化了师资队伍结构，为理论与实践教学相结合打下了坚实的基础。

我校教育师资力量雄厚，汇聚了一批具有丰富教学经验和深厚艺术功底的专业教师。他们不仅具备扎实的艺术史论、设计概论、动漫美学等理论基础，还能够系统讲授专业知识框架，提升学生的综合艺术素养。教师队伍中，既有在绘画、动画、雕塑、工艺美术等领域造诣深厚的资深教师，也有擅长动画、漫画、游戏等领域的实际项目制作经验的青年骨干。

此外，学校定期组织教师参与省级、市级美术教育研讨会及专业培训，确保教学内容与行业前沿接轨，能够指导学生参与各类艺术实践与竞赛，助力学生全面发展。

二、教学设施

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		名称	数量
1	美术基础训练室	画室	25 人 / 间
2	理论课教室	教室	2 间
3	多媒体影音设备（投影仪、音响）	多媒体教学设备	2 套
		拷贝台	1 个 / 每人

4	动画制作实训室	扫描仪	1 台 /10 人
		投影装置	1 套 / 间
		电脑	40 台 /间
5	游戏设计实训室	电脑	1 台 / 人
		投影装置	1 套 / 间
		电脑手绘板	1 套 / 人
6	游戏后期编辑与 合成实训室	电脑工作站	1 台 / 人
		视频观摩室	1 间
		投影装置	1 套 / 间

(三) 教学资源

1. 所有教材均是国家或行业规划教材或校本教材。学校也重视教材建设,鼓励教师积极参加职业院校系列规划教材编写和适合本专业具有特色的校内教材的编写工作。所有实验、课程综合练习、实习与实训项目都有相应的较为完善的指导书,能够满足实践教学需要,在无统编教材或统编教材不合适的情况下,采取自编教材(或补充讲义)。增加教科研经费教研、科研再上一个新台阶,并增强产学研的结合,校企双方技术人员开展互兼互聘的技术合作等。

2. 学校有完整的具有符合上级主管部门颁布的本专业指导性人才培养方案精神的校内实施性教学计划和实施性教学大纲。结合行业发展状况,紧贴市场需求,引入行业领军企业,合作开发校企合作项目和实行“工学结合”特色实习实训的模块化课程

体系。

3. 通过细化专业职业技能要素，突出针对性、实用性和实践性；重新整合和优化课程结构，增强专业群内课程之间的关联度，重设专业群基础能力课程体系，重点持续更新专业核心技能课程，核心技能实训教学环节全部引入企业真实工作任务。

4. 开设实战操作类课程及实训，调整专业实训时间，增设专业跟岗实训环节，在真实工作环境中开展企业全岗位实训，从而使参与师生能够更加深入地了解企业的运营管理等内部运作的模式。

5. 学校校园网固定宽带网络出口 1G。学生及教师用计算机总数 615 台；有独立域名、网站；上课教室均已配备多媒体教学设备，能够满足教学需求。

（四）教学方法

1、项目驱动教学法：这是核心教学方法。教师围绕一个完整的、模拟真实工作流程的项目来组织教学。实施：例如，要求学生完成一个“1 分钟动画短片”或“一套游戏角色设计”项目。将项目拆解为前期策划、中期制作、后期合成等阶段，每个阶段的学习都服务于项目的最终完成。学生能清晰了解所学知识的应用场景，系统性掌握全流程，培养项目管理能力和团队协作精神。

2、工作室制/师徒制教学法：模拟动漫公司或工作室的环境与运作模式。将班级分为若干小组，形成“工作室”。教师充当“艺术总监”或“项目经理”，下达任务并进行质量把控。高年

级学生或技能突出的学生可以担任“小组长”，带动其他成员。营造职业氛围，强化学生的职业认同感，在“做中学，学中做”，有效提升沟通和解决问题的能力。

3、案例教学法与模仿练习：通过分析和临摹优秀商业作品与大师作品进行学习。带领学生逐帧分析经典动画片的分镜、角色表演或色彩运用。要求学生临摹一张高质量的原画或插画，深刻体会其线条、结构和色彩的精妙之处。快速提升学生的审美眼光和技法水平，是学习行业标准最直接的途径。

4、讲练结合一体化教学：理论讲解与上机实操紧密结合，避免理论与实践的脱节。教师在讲解一个软件命令或一个绘画原理后，立即布置针对性的小练习，并巡回进行一对一指导，当场解决学生遇到的问题。即时反馈，知识吸收率高，特别适合软件操作和基础技能训练。

5、以赛促学法：积极组织学生参加各级各类职业技能大赛和行业比赛。将比赛题目作为课堂项目或课后作业，鼓励学生个人或组队参赛。激发学生的学习动力和竞争意识，比赛成果是检验教学水平的试金石，优秀奖项能极大增强学生的就业竞争力。

（五）学习评价

应根据本专业人才培养方案的要求，建立科学合理的教学评价标准，制定适应新能源专业特点的评价办法，实行评价主体、评价方式、评价过程的多元化：专业技能课的教学评价实行校内校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合；公共基础课

实行过程评价和成绩评定相结合。不仅要关注学生对知识的理解和技能的掌握,更要关注学生运用知识以及在实践中解决问题的能力水平,重视学生职业素质的形成。

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;专业选修课为考试或考查课程。文化课、专业知识课应推行教考分离,统一命题和阅卷;专业技能课可实行统一考试,集体评分。

(六) 质量管理

努力加强专业教学的科学化、规范化、制度化管理。建立教材使用的学校审批制度,确保教材使用的合理性和规范化;根据专业的特点,建立加强教学过程管理的有效机制,确保课堂技能训练的合理密度和强度,努力提高课堂教学的质量;从加强质量管理的要求出发,研究专业教学评价的改进方法,努力增强评价的客观性,促进教学质量的全面提高。

十、毕业要求

学校要完成人才培养方案规定的必修学时,各门课程经评定合格视为完成规定的学分。学生需按要求参加入学教育和军训,按照学校要求参加毕业实习,方准予毕业。

十一、附录

人才培养方案修订审批表