

福建省南安职业中专学校

2023 年动漫与游戏制作专业 人才培养方案



前 言

为贯彻落实《职业教育法》《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》”（**教职成〔2019〕13号**）、根据《福建省教育厅关于做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（**闽教职成〔2019〕24号**），计算机专业科在专业建设专家指导委员会指导下，开展人才培养方案调整调研、论证工作，依据产业需求、学生发展需要，把创新精神、人文素养、职业素养融入人才培养过程，制订了《2023年动漫与游戏制作专业人才培养方案》，于2023年5月提交学校党总支进行审定，并将根据审定通过的《2023年动漫与游戏制作专业人才培养方案》按照程序发布、向上级教育行政部门报备并主动向社会公开，接受全社会监督。



一、专业名称

动漫与游戏制作(代码:760204)

二、招生对象及学制

招生对象：初中毕业或具有同等学力者；学制：3年

三、培养目标

本专业坚持立德树人，面向计算机动漫与游戏制作、运营领域等行业及相关行业企业，培养从事图形图像处理、美术造型与动画制作、影视特效合成、影视剪辑、影音处理等工作，德、智、体、美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

四、职业岗位与职业资格证书

对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
计算机操作员 广告设计员 印前制作员 游戏 UI 设计师 动画绘制员 动画制作师 数字视频合成师 摄影师 影视动画制作员 剪辑师 制片助理	计算机操作员 广告设计员 印前制作员 动画绘制员 动画制作师 摄影师 数字视频合成师 多媒体作品制作员	1、二维动画制作 2、三维动画制作 3、影视后期制作

五、人才培养新规格

学科专业对接产业链，采用“现代学徒制”培养机制，形成“企业项目渗入、能力递进”的人才培养模式，本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能。



（一）职业素养

- 1、具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企事业单位规章制度。
- 2、具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。
- 3、具备相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。
- 4、具有获取动漫与游戏制作专业领域前沿技术信息、学习新知识的能力。
- 5、具有一定的美学艺术修养。
- 6、具有熟练的信息技术应用能力。
- 7、具有善于观察、善于思考、乐于探索、勇于创新的习惯和品质。

（二）专业知识和技能

- 1、具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力。
- 2、具有与动漫与游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的素养。
- 3、掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能。
- 4、掌握动漫手绘与上色的技能。
- 5、具有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的能力。
- 6、掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。
- 7、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角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能。
- 8、掌握摄影、摄像、录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。
- 9、熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。

（三）专业技能方向一动画片制作

- 1、熟悉动画的基本原理和基础理论，具有在实践中融会贯通的能力。
- 2、具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。
- 3、掌握二维动画、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。

- 4、掌握常用动画制作软件的功能、特点，具有动画片的制作能力。
- 5、掌握数字影像拍摄基本知识，能进行人像摄影、商业摄影、风光摄影，具有数码照片艺术处理能力。
- 6、具有影视灯光效果设计与应用能力。
- 7、具有影视短片的拍摄与剪辑能力。
- 8、熟悉影视剪辑的流程及规范，具有视听元素非叙事性的剪辑及制作影视素材的能力。
- 9、具有动画创作、剪辑组合和特效制作等编辑及视频影片输出处理的能力。

六、人才培养新模式

探索以“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式

以厦门大拇指动漫股份有限公司、泉州功夫动漫等知名动漫游戏公司为资源平台，推进校企对接，以重点职业岗位能力培养为主、兼顾职业生涯发展，围绕职业岗位能力的形成过程，将动漫产品生产的“项目任务模块”，依据创意产品生产任务需要的职业能力序化课程。以完成一个动漫产品工作任务所需要的知识、技能和素质结构设计教学方案，按照完成一个项目任务模块的工作过程组织实施教学，学生在完成工作任务的过程中逐步提高职业能力，达到人才培养目标的要求。

1. 实践“企业项目渗入、能力递进”教学模式

以“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式将能力培养分三个阶段进行，即技能基础、核心职业能力和职业能力发展阶段。

专业人才培养模式方案设计与实施步骤，如图 1 所示。

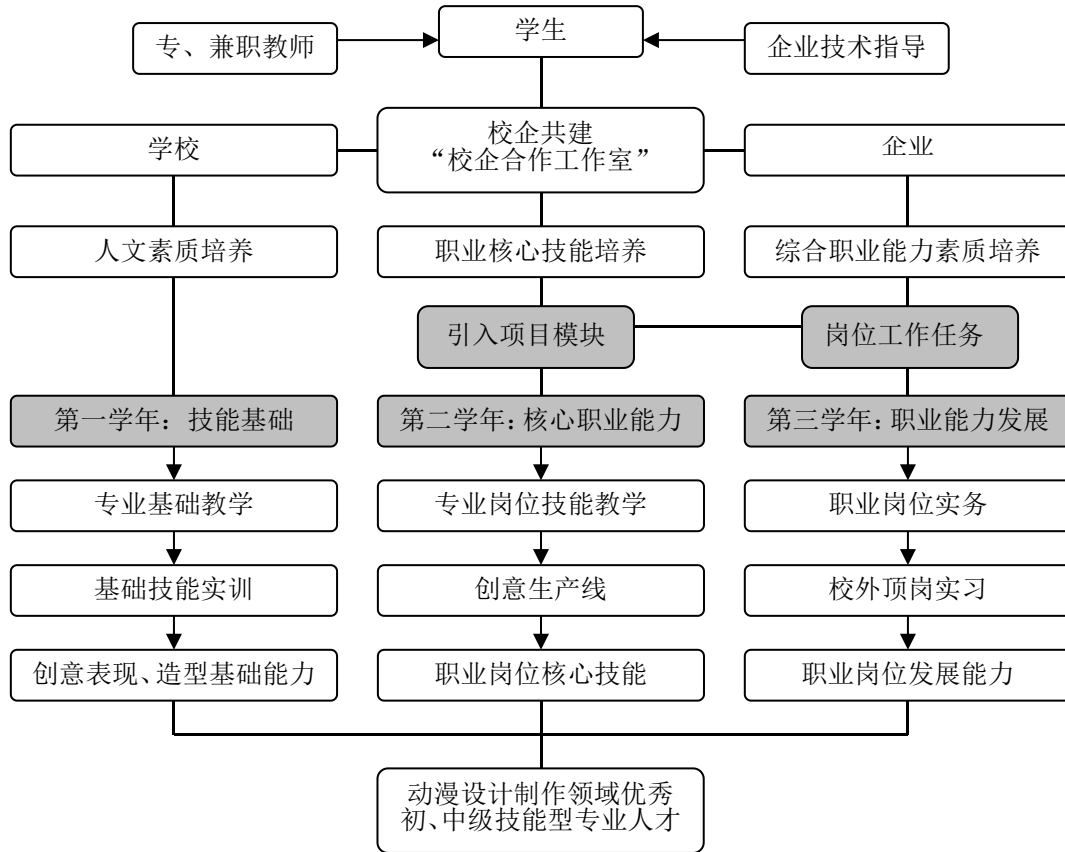


图1 专业人才培养模式方案设计与实施步骤

2. 推进校企对接、改革传统的办学模式

“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式的支撑条件是校企合作，为此，将进一步加深与企业的合作，计划为合作动漫企业提供场地，将企业自主项目、外包项目引入学校，共同建设“校企合作工作室+动漫产品生产流程”的实训实习教学平台。

3. “任务驱动”、将动漫产品生产流程融入教学中

学校通过与上述企业的合作，改革传统的教学模式，将动漫产品生产流程融入教学中，形成新的教学模式。“基于动漫产品生产流程”的教学设计模式。如图2所示。

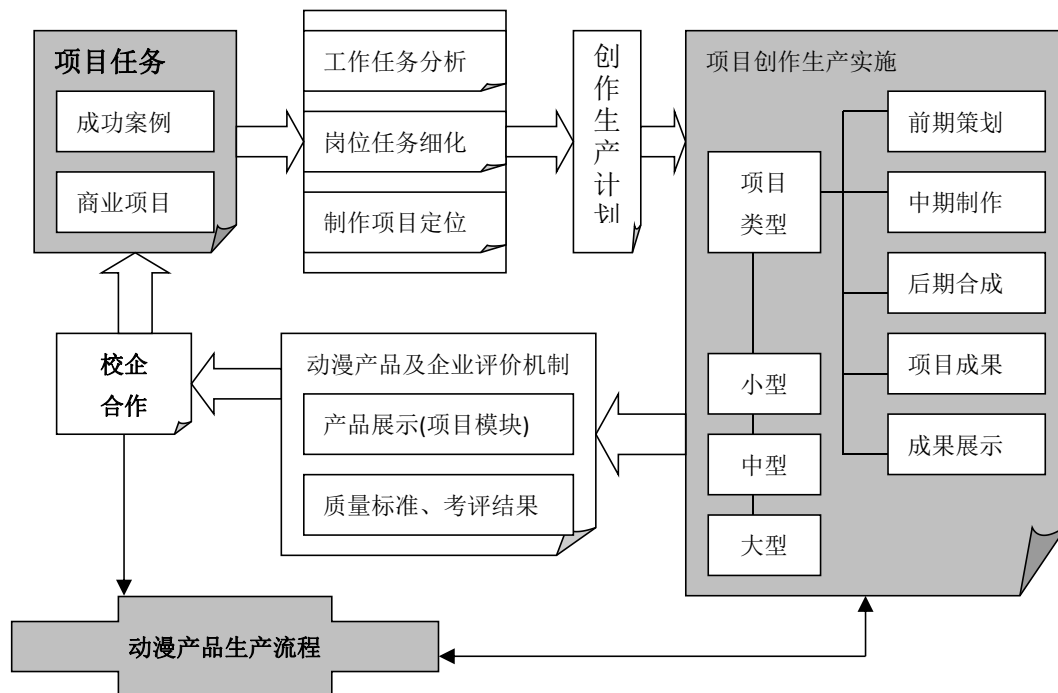


图2 “基于动漫产品生产流程”的教学设计模式

七、课程体系新结构

（一）基于“动漫产品生产流程”的课程体系设计

动漫产品生产周期一般都比较长，通常情况下，如生产一部约 20 分钟的三维动画片约需 50 名专业技术人员，需要经过“前期策划设计”、“中期制作加工”、“后期特效合成渲染输出”三个阶段，涉及所有动漫产品开发岗位，是一个耗费大量人力和时间的密集型生产活动，为此，选择动漫产品生产流程作为建立课程体系的逻辑起点。

通过分析在动漫产品生产流程中各工作岗位需要完成的典型工作任务，确定各动漫工作岗位的具体能力要求；根据岗位能力要求的复杂程度归纳总结出动漫产品生产的工作项目；以工作项目为课程项目平台，按照各岗位职业成长规律，设计课程教学模块。

（1）“基于动漫产品生产流程”的课程体系实施目标

建设符合“校企合作工作室+动漫产品生产流程”教学平台运行需要的动漫产品生产流程课程体系。以重点职业岗位能力培养为主，构建动漫设计与制作专业的具体工作过程为导向的开放式课程结构。设计能够满足影视动画设计、游戏美术设计的人才成长路径。搭建以多媒体教学动画、教学课件、教学案例、教学素材、特色教材等系统型的开放课程资源，以此为基础打造优质核心课程。

建立开放式的专业多方评价系统。建立学校课程评价、行业技能标准评价和企业评价三位一体的人才评价机制；建立同动漫行业发展相适应、动态教学考核评价形式。形成以岗位工作任务、工作流程为主要教学内容，以“动漫产品生产流程”的实训过程训练为主要教学主线，以职业技能等级标准为考核标准的评价形式。

（2）动漫设计与制作专业“项目模块”课程项目特点

①真实项目任务驱动

校企合作引入企业的在建项目作为训练学生的主要教学内容。以项目任务驱动整个教学和实训过程，实施项目化的教学。根据学生不同学习阶段的接受能力，合理地部署和优化动漫产品生产项目。

②职业岗位能力层次递进培养

动漫设计与制作领域专业性强、岗位种类多、任务水平差别大、综合技能要求高的特点，根据实际工作岗位技能的复杂和难度系数，“项目模块”课程体系由两大模块构成，即：“职业技能基础培养阶段课程项目模块”、“核心职业能力培养阶段课程项目模块”。适合职业岗位能力发展水平规律，由递进式推进专业岗位技能的培养。“职业技能基础培养阶段课程项目模块”是职业岗位技能学习的基础奠定，教学目标是培养专业意识，掌握专业的入门知识、专业基础技能和基本动漫制作软件工具技术，以及文化艺术素养的培育；“核心职业能力培养阶段课程项目模块”的教学目标是在职业技能基础培养基础上，掌握同具体职业岗位能力要求紧密对应衔接的专业技能，采用“动漫产品生产流程”教学和生产性顶岗实习为主的教学和训练组织形式，引入如“模型制作师”、“动画设计师”、“后期特效师”等单项技能职业能力标准作为基本的人才培养质量考核评价标准，并完成相关职业资格等级证书的评价工作。此外在学生的顶岗实习阶段要求合作企业安排“职业发展培养模块”，重点培养一部分专业能力和专业素质较高学生的“创意能力”，真正体现“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”的人才培养模式的建设内涵，丰富和提高职业岗位技能的递进和学生长远职业生涯的规划。

③职业资格等级证书对接

针对动漫设计与制作产业的职业化分工，以及生产线上具体职业能力要求，设计开发针对职业岗位任职资格和职业技能要求的职业资格等级证书评价标准。能力培养与职业资格等级证书对接。根据工作领域细分工作岗位，基于“动漫产品生产流程”，整理归

纳出具体岗位专业能力的要求，建立紧密对位于职业岗位的技能的任务“项目模块”。每个“项目模块”紧贴“职业资格技能水平等级标准”，以获得动漫设计与制作工作过程中某个岗位环节所需要的专项技能为课程教学目标。

(二) 以动漫产品生产流程要素为载体的项目模块系统

(1) 根据动漫专业职业岗位设置的课程项目

根据动漫设计与制作行业的工作过程和岗位技能要求，以典型的学习任务和工作任务分析入手开发课程，每个课程项目模块包含了整个职业岗位所需要的主要专业技能，由数个子项目模块组成，每个子项目模块就是 1 门专业实训课程，对应于 1 项专业知识和技能，多项知识和技能组合，塑造职业岗位能力。课程项目设置如图 3 所示。

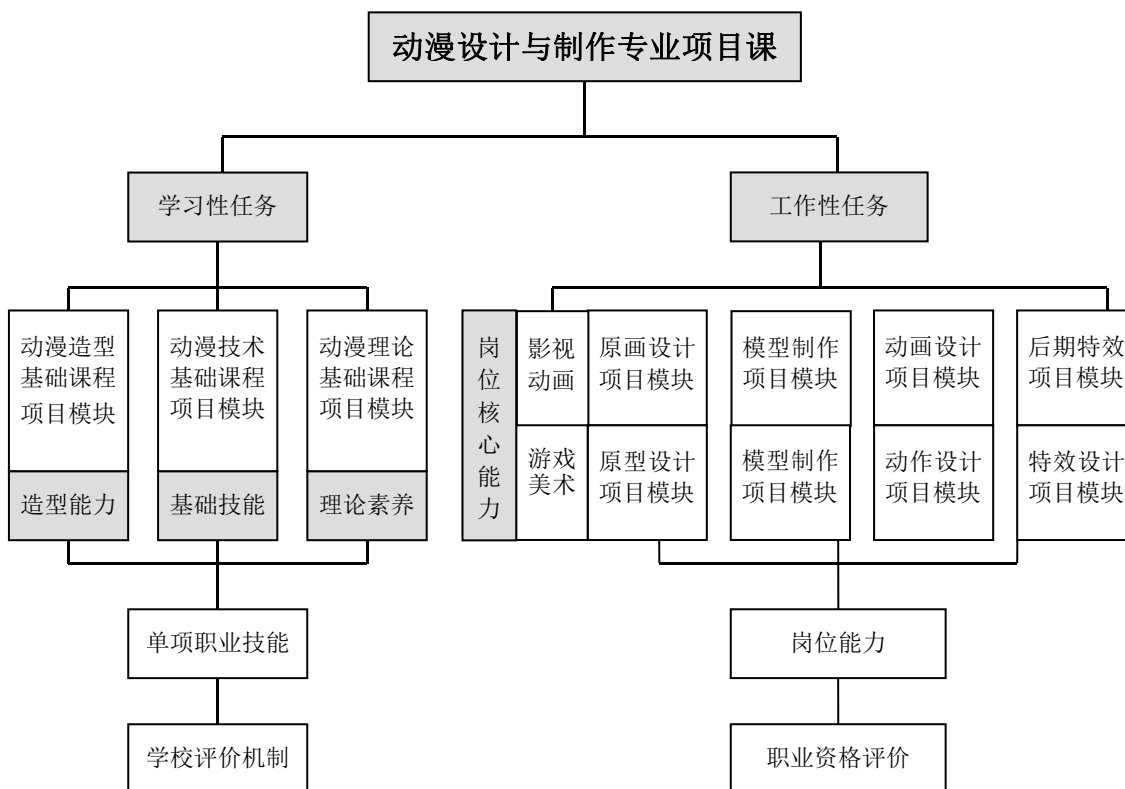


图 3 课程项目设置

(2) 以“动漫产品生产流程”要素为载体设计的“项目模块”

以动漫产品生产流程的具体职业岗位、典型工作任务与相应能力为依据，把职业岗位典型工作任务转化为学习任务，形成每门课程的“项目模块”系统。

(3) 按照职业岗位能力标准确定课程标准

聘请行业企业专家共同制定课程标准。新的课程标准将参照职业岗位能力标准、动漫产品质量标准，制定项目教学标准，根据课程教学内容、课程任务、课程评价三个重要方面形成完善的课程标准系统，课程标准的制定体现出“工学结合引领、职业岗位对接、任务驱动教学”为本的基本原则。课程标准形成过程如图4所示。

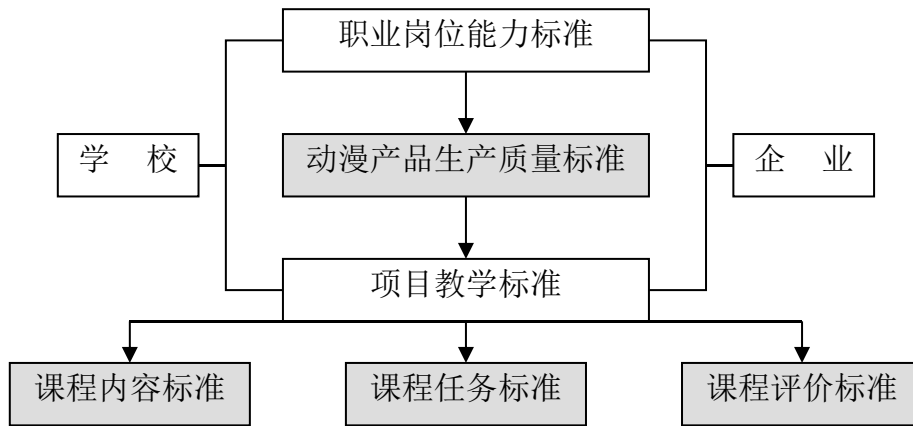


图4 动漫设计与制作专业课程标准形成过程

职业岗位能力分析表

工作项目	职业岗位	生产线	工作任务	职业能力	
编剧 导演	导演	前期策 划设计	制前作业规划 中后期作业监 督	脚本方案设计能力	创意 顶端 ：职 业发 展能 力培 养
				影片风格设定能力	
	编剧脚本		画面分镜能力		
			影像思维模式创作能力		
	主创团队		情感表述能力		
			较强的文案、语言表述能力		
原画 设计	原画设计师	前期策 划设计	分镜设计	绘制多种姿势、背景能力	创意 执行 ：
				视听语言分解画面能力	
			角色造型设计	画面节奏控制能力	
				具备较深厚的绘画功底	
			场景设计	对于人体结构和生物体结构有全面的认识	
				对于服饰、妆束、道具有一定的研究	
模型 制作	模型制作师	中期作 业加工	角色模型制作	具备较深厚的绘画功底	创意 执行 ：
				对于各式建筑风格形制有一定的研究	
			道具模型制作	较强的三维空间造型能力	
				掌握常用的三维模型制作软件	
				精通动画模型布线规则	
				了解影视动画模型创建标准	
				具有较强的色彩运用能力	
				了解材质特性（如金属、木材、玻璃等）	



				熟练使用三维软件对三维模型进行 UV 编辑	职业基础核心能力培养
			场景模型制作	全面理解建筑构件、形制相关知识能力	
				熟练使用三维软件进行空间设计能力	
				静帧建筑效果图表现能力	
动画制作	动画设计师		表情动画制作	具备丰富的想象力和一定的表演技能	
				较强的观察能力	
				使用三维动画软件进行动画角色表情的设定	
			动作设计制作	对各种运动敏感,能够很好地把握运动的节奏	
				熟练掌握动画运动规律并能灵活运用	
				使用三维动画软件进行动画角色动作的设定	
场景动画制作	具备较强的三维空间造型能力				
	熟练掌握空间镜头语言并能灵活运用				
	使用三维动画软件进行场景动画的设定				
特效制作	后期特效师	后期特效渲染与输出	动画特效制作	对于电影语言具有较深的理解	
				具备丰富的想象力和一定的表演技能	
			能够熟练使用常用的特效软件		
影片输出	剪辑师	后期特效渲染与输出	影片色调控制	具有较强的色彩运用能力	
				能够熟练使用常用的特效软件	
			画面剪辑衔接	对于电影语言具有较深的理解	
				能够熟练使用常用的剪辑软件	
音效与影片压制	音乐节奏控制能力				
	能够熟练使用常用的剪辑软件进行压制				

(三) 递进式课程结构

通过上述分析归纳提炼各工作岗位所需的技能要求,我们以培养能力为模块,进行合理的课程设置,审核制定了本专业职业能力及课程设置项目。本专业课程体系主要分为四部分:公共基础课程、专业核心课程、专业技能方向课、专业选修课程。

构建“以典型工作任务为主线的递进式”课程体系（课程结构）

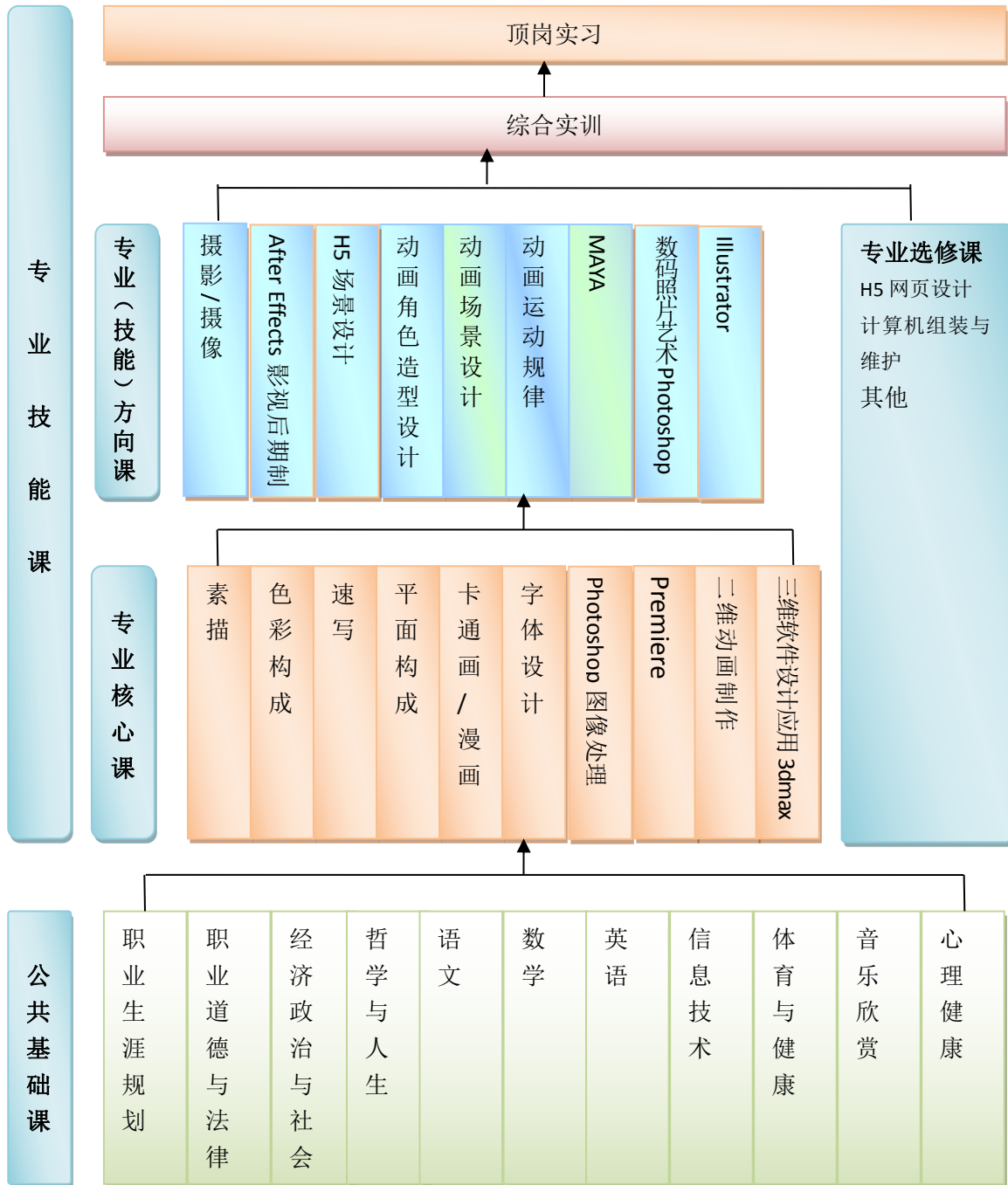


图 5



（四）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、公共艺术、历史，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、顶岗实习等多种形式。

1、公共基础课程设计

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	职业生涯规划	职业生涯规划是中等职业学校学生必修的一门德育课程。本课程帮助学生树立正确的职业理想和职业观、择业观、创业观以及成才观，形成职业生涯规划的能力，增强提高职业素质和职业能力的自觉性，做好适应社会、融入社会和就业、创业的准备。	40 学时
2	职业道德与法律	职业道德与法律是中等职业学校学生必修的一门德育课程。本课程帮助学生了解文明礼仪的基本要求、职业道德的作用和基本规范，陶冶道德情操，增强职业道德意识，养成职业道德行为习惯；指导学生掌握与日常生活和职业活动密切相关的法律知识，树立法治观念，增强法律意识，成为懂法、守法、用法的公民。	40 学时
3	经济政治与社会	经济政治与社会是中等职业学校学生必修的一门德育课程。本课程引导学生掌握马克思主义的相关基本观点和我国社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设的有关知识；提高思想政治素质，坚定走中国特色社会主义道路的信念；提高辨析社会现象、主动参与社会生活的能力。	40 学时
4	哲学与人生	哲学与人生是中等职业学校学生必修的一门德育课程。本课程使学生了解马克思主义哲学中与人生发展关系密切的基础知识，提高学生用马克思主义哲学的基本观点、方法分析和解决人生发展重要问题的能力，引导学生进行正确的价值判断和行为选择，形成积极向上	40 学时



		的人生态度，为人生的健康发展奠定思想基础。	
5	就业指导与创业教育	本课程围绕中等职业学校学生的职业能力水平，以就业定位为核心，教育学生走上就业岗位后，要坚持“从操作工岗位做起，向技术岗位迈进，朝管理岗位努力”而奠定正确的思想基础、技能基础和职业理念。力图融知识性、实用性、训练性为一体，使学生了解就业政策，更新就业观念，找准自我位置，在最基层的职业岗位上寻求自我发展空间与舞台。	40学时
6	心理健康	心理健康是中等职业学校学生选修的一门德育课程。本课程帮助学生了解心理健康的基本知识、树立心理健康意识，掌握心理调适的方法。指导学生正确处理各种人际关系，学会合作与竞争，培养职业兴趣，提高应对挫折、求职就业、适应社会的能力。正确认识我，学会有效学习，确立符合自身发展的积极生活目标，培养责任感、义务感和创新精神，养成自信、自律、敬业、乐群的心理品质，提高全体学生的心理健康水平和职业心理素质。	20学时
7	语文课	本课程指导学生学习必需的语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、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。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。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；	360学时
8	数学	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。使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的数学基础知识。	360学时
9	英语	中等职业学校英语课程要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、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；激发和培养学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，帮	360学时

		助学生掌握学习策略,养成良好的学习习惯,提高自主学习的能力;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。	
10	信息技术	<p>使学生了解、掌握计算机应用基础知识,提高学生计算机基本操作、办公应用、网络应用、多媒体技术应用等方面的技能,使学生初步具有利用计算机解决学习、工作、生活中常见问题的能力。</p> <p>使学生能够根据职业需求运用计算机,体验利用计算机技术获取信息、处理信息、分析信息、发布信息的过程,逐渐养成独立思考、主动探究的学习方法,培养严谨的科学态度和团队协作意识。</p> <p>使学生树立知识产权意识,了解并能够遵守社会公共道德规范和相关法规,自觉抵制不良信息,依法进行信息技术活动。</p>	160 学时
11	音乐欣赏	通过欣赏不同时期、类型和风格的中、外优秀作品,了解其不同风格特点,开阔视野,丰富知识,激发灵感,提高对艺术的感觉能力和鉴赏水平。	20 学时
12	体育与健康	树立“健康第一”的指导思想,传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法,通过科学指导和安排体育锻炼过程,培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力,养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯,提高生活质量,为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。	200 学时

2、专业技能课程设计

(1) 专业核心课

序号	课程	主要教学内容与要求	参考课时
1	素描	掌握石膏像、静物、人物等的写生知识,具备一定的造型能力,学会借助明暗关系和黑白灰层次关系,表现物体的结构、比例、空间、质感和物体间的相互关系等。掌握在二维平面上塑造三维空间的技法、观察和整	320 学时



		体表现物体的方法，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	色彩	掌握物体在光作用下产生的色彩变化规律。掌握正确的色彩观察方法，能运用色彩关系表现物体、物体的空间和丰富的色彩层次变化，全面、科学地认识色彩，具有敏锐的色彩感觉和色彩组织能力，提高色彩表现能力和审美能力。	40 学时
3	速写	通过对风景、人物等的写生训练和学习，掌握速写的基础知识和基本技能，提高观察能力、感受能力和迅速捕捉物象形神的能力，能运用简单的工具和手法快速表现对象的结构、形象等特点，具备运用绘画语言情事、生动表现生活的能力	80 学时
4	构成基础	本课程分为平面构成、立体构成与色彩构成三部分进行教学。掌握平面构成、立体构成、色彩构成的基础知识，培养设计思维和美术应用能力，能够运用“三大构成”理论知识进行平面设计，初步具备美术设计的能力。	60 学时
5	Photoshop	了解和掌握图像处理的基本常识以及 Photoshop 中的基本概念。熟悉 Photoshop 操作界面；熟练掌握图层、蒙板和通道的应用技巧，抠图技法的高级应用，特效文字的设计，滤镜特效，鼠绘技法，网页设计，图像合成等技能。培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。培养学生的自学能力，能自主进行创意设计，并能应用到实际工作中。	80 学时
6	二维动画设计制作	了解主流二维动画制作工具软件操作，熟悉逐帧动画、渐变动画、引导动画、遮罩动画的制作；掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、合成 场景与角色制作、动画配音、动画生成、动画输出及传输等动画制作技能。	80 学时
7	三维设计软件应用 3DMAX	掌握 3ds Max 基础、建模、材质、灯光、渲染、Lightscape、vray 渲染器、三维图形的绘制及实际应用	80 学时



		部分。能熟练根据图纸或原画设计图制作相应的角色、场景、道具模型；能合理的绘制模型的布线图；能对错误的模型快速进行修改。	
8	数字影音处理 Premiere	<p>了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识与业务规范,熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件,掌握录音、音效处理与合成、视频采集、图片和音频素材导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作</p> <p>了解 Premiere 软件的使用;掌握熟练的软件应用技巧和技能;培养影视后期合成的创作能力。</p>	80 学时

(2) 专业（技能）方向课 — 动画片制作

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动画运动规律	通过本课程的学习,使学生能熟悉动画的基本原理和制作步骤,包括:一般运动规律、人物常规运动规律、动物常规运动规律、自然现象的运动规律。养成踏实肯干、勤学好问的工作习惯。	80 学时
2	After Effects 影视后期制作	了解影视动画特效基础知识;了解影视特效软件基础;掌握 2D、3D 影像合成技术;掌握 After Effects 软件的影视片头动画制作方法;掌握 After Effects 软件的动画特效制作方法。初步掌握影视动画制作技巧;初步掌握影视动画合成技巧;能够运用 After Effects 制作片头动画特效;能够运用 After Effects 制作产品广告动画特效;能够运用 After Effects 进行流体模拟动画制作;能够运用 After Effects 进行角色动画制作;培养影视动漫鉴赏能力和审美能力;具有自学能力、获取信息的能力,以及一定的组织、管理能力。	100 学时
3	摄影/摄像	《摄影》是艺术设计专业广告方向、影视方向的基础课程,要求学生熟悉摄影的概述和成像原理;能够熟练使用相机进行拍摄;能够在摄影过程中体现构成、明暗和气氛;能够顺利输出多种格式的图片 and 熟悉各种洗印技术;能够熟练控制曝光与技巧;能够熟	80 学时



		练利用各种光源进行拍摄;能够完成一般得拍摄任务并做好修片、后期处理等工作。	
4	H5 场景设计	H5 场景设计是计算机动漫与游戏制作专业的专业技能课,主要讲解 h5 场景设计的创意策划、前期处理,后期生成等。本课注重学习 H5 运营类页面设计,它主要用来承载运营活动、品牌活动或信息传递的移动端页面设计。	100 学时
5	动画场景设计	通过本课程的学习,学生应掌握如下知识:场景艺术概述、场景市场的关系及应用、场景的功能与要求、场景绘制与工具操作、如何学习绘制场景、数字场景基础、二维动画场景基础、创作讲解。通过这门课程的学习使学生了解动漫场景设计的概念,可以在动漫的平时训练中简单的运用,为以后在动漫的创作中合理的运用打下基础。	80 学时
6	动画角色造型设计	本课程的目标是能熟练美观地表达设计意图;能熟练地运用相关软件进行计算机辅助设计;能有机地融合艺术素质修养完成游戏动画的设计制作。同时,本专业的学生还具备了必备的理论知识,懂得动漫造型原理与方法,并具备对游戏动画项目的独立方案策划、构架、开发能力。培养学生运用二维软件、三维软件进行效果图设计制作以及基本动画制作的能力,并具备一定的艺术修养和人文素质,本门课程学习结束后,学生可完成一般的动漫角色设计、动漫特技创意及制作、漫画创意及动画特技制作等领域的工作。	80 学时
7	MAYA	通过本课程的教学能够应用 MAYA 的动力学模块、结合关键帧动画、应用骨骼绑定功能调节各类动画。掌握关键帧动画,驱动关键帧动画,路径动画,晶格变形动画,非线性变形动画,角色动画等知识的应用,使学生具备,为学生毕业后能适应影视广告、三维动画、游戏制作等相关企业的工作打下坚实的基础。	80 学时
8	Illustrator	本课程通过大量案例和实训项目详细介绍 IllustratorCS5 的各种重要功能和使用技巧。要求学生 1、掌握 Illustrator 的基本使用方法 2、掌握	80 学时



		Illustrator 的绘图、图形运算、渐变、网格图形、画笔、符号、变换、封套、混合、图层、蒙版、效果、文字、图表、动画等 15 种重要功能的使用技巧。3、通过商业项目实战深入学习 Illustrator 的各种功能和使用技巧，熟悉设计项目的表现流程。综合应用多种命令进行设计与制作的能力，能自主进行创意设计。	
9	数码照片艺术 Photoshop	了解数码照片的后期处理常识，熟悉常用数码照片后期处理软件，理解前期拍摄的缺陷和不足及摄影作品的艺术效果，掌握数码照片调整、修饰、创意等效果的处理方法与技能	80 学时

3、专业选修课

- (1) 电脑组装与维护。
- (2) H5 网页制作。
- (3) 其他。

4、教学进程时间分配

(1) 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，周学时一般为 33 学时，顶岗实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3 000~3 300。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

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，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

(2) 教学安排

南安职业中专学校计算机动漫与游戏制作专业实施性教学计划

课	课程类型	课程名称	学分	总	理	实	学年学期安排课程时数
---	------	------	----	---	---	---	------------

程 类 别			学 时	论 学 时	践 学 时	第一学年		第二学年		第三学年		
						1	2	3	4	5	6	
						20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	
政治思想课	职业生涯规划/职业道德与法律	2.5	40	40		2						
	职业道德与法律/经济政治与社会	2.5	40	40			2					
	经济政治与社会/哲学与人生	2.5	40	40				2				
	德育综合	2.5	40	40					2			
	就业指导教育与创业	2.5	40	40						2		
文化基础课	语文	10.0	160	160		2	2	2	2			
	数学	10.0	160	160		2	2	2	2			
	英语	10.0	160	160		2	2	2	2			
	信息技术	10.0	160	80	80	4	4					
其他	体育与健康	12.5	200	40	160	2	2	2	2	2		
	物理/历史	2.5	40	40						2		
	书法	1.3	20	10	10					1		
	音乐欣赏	1.3	20	10	10					1		
	心理健康	1.3	20	20		1						
	公共基础课程小计	71.3	1140	880	260	15	14	10	10	8		
专业 技 能 课 程	专业核心课程 (6-8门)	素描	18.8	300	60	240	3	3	3	3	3	
		色彩	18.8	300	60	240	3	3	3	3	3	
		平面构成	5.0	80	40	40	2	2				
		色彩构成	5.0	80	40	40	2	2				
		速写	1.3	20	5	15		1				
		Photoshop 图像处理	2.5	40	10	30			2			
		动画运动规律	3.8	60	10	50			3			
	专业技能方 向课	数字影音处理 Premiere	5.0	80	20	60			4			
		After Effects 影视后期制作	7.5	120	40	80					6	
		H5 场景设计	5.0	80	20	60				4		
		摄影/摄像	3.8	60	10	50				3		
		三维设计软件应用 MAYA	6.3	100	20	80					5	
		数码照片艺术 Photoshop	2.5	40	10	30				2		
	专业选修课程	国家安全教育	3.8	60	60		3					
		创新创业教育	3.8	60	60						3	
		闽南文化建筑篇	3.8	60	60			3				
		闽南文化工艺篇	3.8	60	60				3			
		闽南文化戏剧篇	3.8	60	60					3		

	选修课程小计	0.0	0								
	顶岗实习	37.5	600		600						30
	专业技能课程小计	141.3	2260	645	1615	13	14	18	18	20	
合计		212.5	3400	1525	1875	28	28	28	28	28	

备注：1-5 学期周课学时均为 28 学时，第 6 学期周学时均为 30 学时，16 学时为 1 学分

计算机动漫与游戏制作专业教学计划课程分析

序号	课程说明	课时	课型类别	占比 (%)
1	公共基础课	1760	公共课	45.1%
2	专业核心课	860	专业课	22.1%
3	专业技能方向课	600	专业课	15.4%
4	专业选修课	80	选修课	2.1%
5	顶岗实习	600	生产实习	15.4%
总计		3900		100%

备注：
 ★第 1 至 5 学期，每周 28 学时，每学期 20 周（含复习考试），每学期课时为 560 学时，小计 2800 学时；第 6 学期为顶岗实习，折算课时为 600 学时；三年总计课时为 3400 学时。

（五）教学组织与实施

从规范入手，加强和完善课堂教学日常管理，课堂教学要求做到五个统一即：学科计划、教案、教学日记、教学辅导、作业批阅。从提升课堂教学即时效果入手，优化课堂教学组织。按照要求，在教学目标、教学内容、教学情景、教学方法与手段、教学即时效果上去下功夫，探索有效地途径。建立学校教学质量监控机制，分管教学校长全面负责，



教务科是主要职能部门，负责相关规章制度的制订与实施，并设有专门的教学督导干事组织落实。

主要举措：1、组织随堂听课制度，了解课堂教学管理实情。从学校层面教务科每周安排听课组人员对任教教师进行随堂听课。2、组织组内公开课。从专业组层面积极开展组内公开课，做到五个统一，规范教学常规。3、组织参加校级、市级公开课，优化课堂教学组织，探索课堂有效性，提高课堂教学即时效果和课堂教学质量。4、加强教学常规质量监控制度化，部门科室有专门的教学质量监控督导干事，期初有计划，阶段有小结，期末有总结，每月过程定期召开专题会议，反馈教学质量监控实情，提出整改、持续改进的建议与对策。5、加强教学常规质量监控程序化，严格按照相关制度开展工作，注重教学质量监控实施记录和材料的收集和归档。构建学校质量监控的工作过程程序化框架

（六）教学评价与考核

1、教学评价

（1）教学评价的目的与功能

教学评价对专业课程的教与学有较强的导向作用，其目的不仅是为了考察教学结果的完成情况，更重要的是可以及时向教师和学生提供反馈信息，更有效地改进和完善教师的教学和学生的学习活动，激发学生的学习热情，促进学生的发展。

教学评价要注重体现检查、诊断、反馈、指导作用，突出导向、激励的功能。尤其要注重发挥诊断、激励和发展的功能。

（2）教学评价的原则与方法

教学评价要充分考虑职业教育的特点和专业课程的教学目标，内容应该包括职业素养、专业知识、专业能力和社会能力四个方面，要特别注重对学生情感态度与价值观的发展进行评价；要坚持终结性评价与过程性评价相结合，定量评价与定性评价相结合，教师评价与学生自评、互评相结合的原则，注重考核与评价方法的多样性和针对性，应特别注意适时、引入行业、企业的考核与第三方评价标准，并邀请行业、企业专家参与考核与评价，使学生适应行业、企业的考核与评价方法与机制；不同课程、教学项目应采取不同的评价方法，逐步建立学生的发展性评价体系；注重操作规范、熟练程度的评价。

(3) 职业资格证书考核

实行第三方评价，由泉州市人力资源和社会保障局组织职业技能等级鉴定机构，按照国家中级工标准组织考核，考核合格后发放相应等级职业资格证书。

(4) 企业实习考核

必须完成《实习生考核手册》、《实习日志》，要求按时到岗到位，遵守企业的规章制度，安全操作生产，通过企业的培训能胜任相应生产岗位；指导老师随时对实习学生查岗，了解实习学生的工作情况与表现，最后由企业和指导老师双方给予学生的考核评价。

2、考核建议

(1) 思想政治课程、文化基础课程、专业基础课程中的考试课由教务处统一安排考试，学生最终成绩由过程成绩与结果成绩两部分组成。其中过程成绩包括出勤、课堂表现、作业等，占总成绩的 40%；结果成绩为期末统考成绩，占总成绩的 60%。

(2) 专业技能课考核原则上以实际操作考核为主，成绩包括过程性评价与结果评价。其中过程成绩占总成绩的 40%，结果成绩占总成绩的 60%；考核相关材料成绩统一上报教务处备案。

(3) 顶岗实习考核由顶岗实习单位与学校共同考核，考核成绩由顶岗实习单位鉴定、实习报告、实习跟班老师鉴定三部分组成，分别占 30%、50%、20%。

(4) 所有考查课由各任课教师在规定时间内自行考核。教学评价在实施形成性评价与总结性评价时，应考虑学生的资质及原有知能，以建立学生学习兴趣与信心。

未通过评价的学生，教师应分析、诊断其原因，并适时实施补救教学；对于资质优异或能力强的学生，可增加教学项目，使其潜能获得充分发挥。

八、实施保障新要求

(一) 校企合作平台

进一步加强校企合作，校企合作贯穿人才培养全过程，主要做法如下：

1、校企合作机制建设：

(1) 发挥专业建设专家指导咨询委员会作用



定期召开专业建设专家指导咨询委员会，参与学校专业的培养目标和教学计划及教学质量的评估工作；指导学校实训课程的教学，协助学校建立教学实习基地。

(2) 建立校企合作运行制度

教师下企挂职学习，校企共同规范实习实训过程管理。建立学生实习实训档案库，制定《教师下企挂职考核评价制度》，积极推进学生实习实训资料的信息化管理，健全教师下企业教学管理体系，保障教师下企业的学习效果。

2、校企人才交流平台建设

开展校企人才交流与技术合作，形成校企互派人员挂职模式。每年选派专业教师到企业挂职，提高实践技能，提高教师队伍的素质；积极为本专业教师提高业务提供服务。聘请企业专家，提供技术支持，帮助专业建设，企业专业人员到学校为学生进行授课或者讲座。

序号	项目名称	学期	主要内容及要求
1	职业认知实习 (职业认知)	2	安排学生到企业进行见习及生产劳动，聘请这些企业的技术骨干进行培训及现场指导，让学生对行业的发展、职业岗位性质、企业的文化、岗位的能力要求、工作规范等有初步认识。
2	专业生产实习 (职业认同)	5	通过到企业进行专业顶岗实习，使学生了解了计算机动漫与游戏制作行业的职业要求、职业操守、职业现状等知识，更多地接触本专业相关应用的前沿，感受专业与行业的差异，不仅增强了学生专业技术能力，也培养了学生与人相处、团队沟通、紧密协作的协作意识与坚定信心，从而使学生在职业技能、职业道德和职业意识三方面得到进一步的全面发展。
3	毕业顶岗实习 (职业熟悉)	6	学生根据自己的职业意向，各自选择有针对性的就业前顶岗实习，以企业员工的身份完全融入企业当中，参与企业开展的各项活动，真实的参与企业生产或工作，与实际工作岗位“零距离”接触，并由企业与学校对学生共同指导、考核与管理。



（二）师资队伍配置

我校计算机动漫与游戏制作专业现有专任专业教师 18 人，大多数具有本科学历，高级职称有 6 人，双师型教师有 18 人，具有国培学习经历的教师 11 名。另有外聘、兼职教师 5 人，其中具有多年企业实践工作经验的教师 3 名。

团队多名成员先后获得南安市技能大师，泉州市技能大师、南安市优秀教研员一系列荣誉称号。动漫设计与制作专业教学团队是一支师资结构合理、具有丰富教学经验和创作实践经验的“双师结构”教学团队。

计算机动漫与游戏制作专业专任专业教师一览表

序号	姓名	性别	职称	学历	技术等级
1	薛志兴	男	讲师	本科	技师
2	王冰玉	女	讲师	本科	高级工
3	李锦	女	高讲	本科	高级工
4	陈忠群	男	高讲	本科	高级工
5	黄华明	女	讲师	研究生	高级技师
6	吴啊丽	女	讲师	本科	高级工
7	王爱清	女	讲师	本科	高级工
8	黄婉阳	男	助讲	本科	高级工
9	王少强	男	讲师	本科	高级工
10	黄玉珊	女	讲师	本科	高级工
11	颜成栋	男	高讲	本科	高级工
12	黄觉红	男	高讲	本科	高级工
13	黄文辉	男	高讲	本科	技师
14	吴剑辉	男	讲师	本科	高级工
15	王振沛	男	助理讲师	本科	技师
16	陈灿辉	男	讲师	本科	技师

1、建立专任教师定期下企业顶岗实践机制

建设期内计划安排 7 名专业教师到动漫企业进行顶岗实践，以把握行业和市场最新动态，更新专业知识。争取具有“双师”标准的教师占专任教师总数的比例不低于 95%，最终使教师达到既熟悉国内动画行业动向，又能在动画制作企业胜任动画制作，也

能在教学中将行业最新技术贯彻到实践教学，确保教师既能出优秀动画作品又能教书育人。

2、实施动漫创作名家、知名设计师的“兼职专业带头人”引进工程

聘请 1 名国内动漫创作名家或行业内知名设计师作为“兼职专业带头人”，争取在未来几年聘请多名有实践经验的企业生产一线专业技术精英来校任教，做兼职教师，既教专业技术同时引进企业文化和行业规矩。

3、教学团队建设。

“双师型”的教学队伍建设内容一览表

建设内容	数量	专业方向	承担任务和培养途径（引进条件）
培养专业带头人	6	影视后期制作 动画制作 平面设计	<ul style="list-style-type: none"> ①把握专业发展方向，提高专业建设的整体水平； ②带领骨干教师根据市场需求和企业行业标准进行专业改革； ③短期国内考察学习； ④承担一门专业核心课程的教学和改革工作； ⑤每年下企业兼职 1 个月以上； ⑥参加职业资格培训，取得高级职业资格证书； ⑦和 2 家以上企业及协会沟通合作； ⑧主持教学团队建设。
培养骨干教师	6	影视后期制作 动画制作 平面设计	<ul style="list-style-type: none"> ①具有 1 年以上行业企业工作背景； ②具有中级以上设计师证书； ③在本校相关专业有半年以上兼职教师经历； ④获得过省级以上业内设计奖项； ⑤年龄不超过 35 周岁。
兼职专业带头人	1	动画制作	<ul style="list-style-type: none"> ①国内动漫创作名家； ②1 年内专题讲座或专业研讨不少于 2 次



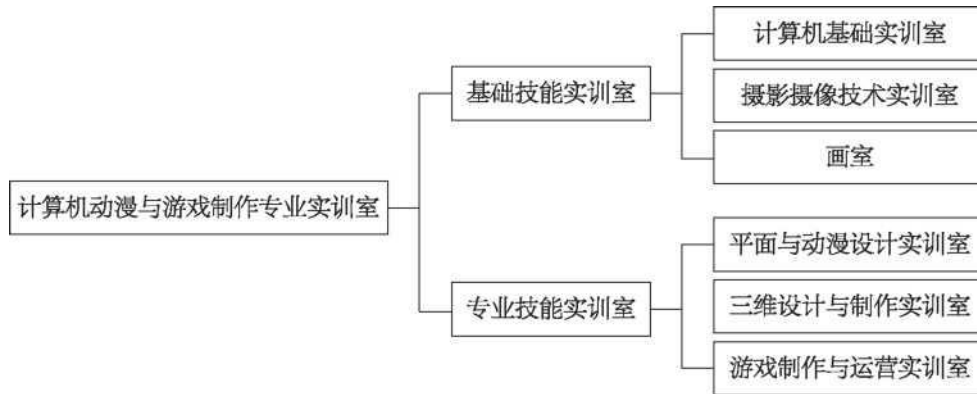
培养“双师”素质骨干教师	13	影视后期制作 动画制作 平面设计	<ul style="list-style-type: none"> ①国内专业培训机构业务进修； ②每年下企业实践不少于1个月； ③取得中级职业资格证书，具备“双师”素质； ④制定完善本专业工学结合特点的课程标准； ⑤每人每年发表论文不少于1篇； ⑥至少承担1门核心课程的建设任务。
聘请企业行业兼职教师	5	影视后期制作 动画制作 平面设计	<ul style="list-style-type: none"> ① 担任实训课兼职教师和校内生产性实训教师，教学质量达到专业教师水平； ② 每人学期教学课时数不少于200学时。

（三）实训基地建设

基于现有实训条件，依据动漫设计师职业岗位需求和行业标准，与泉州地区动漫企业紧密合作，引进“校企合作动漫产品生产项目”，建设完善“校企合作工作室”、建成生产型、开放型动漫设计校内实训基地，与多家动漫企业进行实质性合作，建成具有一定规模的校外顶岗实习基地。充分利用这些资源，安排学生在校外实训基地参加为期2—3周的生产性课程实训，第三学年参加6个月的顶岗实习及毕业实践。常规组织学生到动漫游戏公司生产现场参观、暑期社会实践，也邀请设计公司的设计总监、知名设计师、高级技术人员来学校开设讲座、技术指导会，让学生通过不同的途径获取专业知识，提高动手能力。

本专业应配备校内实训实习室和校外实训基地。

1. 校内实训实习室



主要设施设备及数量见下表:

序号	实训室名称	设备名称	设备主要功能 (技术参数与要求)	数量 (台/套)
1	计算机基础实训室	学生用计算机、教师用计算机	CPU:主流多核 内存: 2GB 硬盘: 250GB 集成显卡 显示器: 分辨率 1024*768 网卡: 1 个 支持网络同传和硬盘保护 可选多媒体教学支持系统 耳机、麦克风	
2	摄影摄像实训室	数码相机、数码摄像机、灯光、背景布、静物台、演示用计算机、高清投影仪、彩色喷墨打印机	可打印照片纸	
3	画室	画架、画板、透台、美术灯、石膏像组		
4	平面与动漫设计实训室	学生用计算机、教师用计算机、扫描仪、数位手、绘板、彩色激光打印机	Cpu:主流多核 内存: 2GB 硬盘: 500GB 集成显卡 显示器: 分辨率 1920*1080 网卡: 1 个 支持网络同传和硬盘保护 耳机、麦克风	



			分辨率：1080P 光通量：3000lm 对比度：400:1 配套幕布或电子白板 70 英寸 最大幅面：3=A4 光学分辨率：2 400x4 800 dpi 分辨率：3=1 200 x 600 dpi 速度：12 ppm 幅面：為 A3	
5	影视后期制作、三维设计与制作实训室	学生用计算机、教师用计算机、3D 打印机、	CPU：主流四核 内存：GB 硬盘：=500 GB 独立显卡：显存 1 GB 显示器：分辨率 1920x1 080 网卡：1 个 支持网络同传和硬盘保护 可选多媒体教学支持系统 耳机、麦克风	

2. 校外实训实习室

基于现有实训条件，依据动漫设计师职业岗位需求和行业标准，与泉州地区动漫企业紧密合作，引进“校企合作动漫产品生产项目”，建设完善“校企合作工作室”、建成生产型、开放型动漫设计校内实训基地，与多家动漫企业进行实质性合作，建成具有一定规模的校外顶岗实习基地。充分利用这些资源，安排学生在校外实训基地参加为期 2—3 周的生产性课程实训，第三学年参加 6 个月的顶岗实习及毕业实践。常规组织学生到动漫游戏公司生产现场参观、暑期社会实践，也邀请设计公司的设计总监、知名设计师、高级技术人员来学校开设讲座、技术指导会，让学生通过不同的途径获取专业知识，提高动手能力。

校外实训基地	厦门大拇指动漫股份有限公司	游戏角色模型、角色动作、影视特效、动画制作	①企业参访学习 ②校外顶岗实习 ③职业岗位发展能力培养
	厦门市火之辉文化创意有限公司	影视后期处理、动画制作	
	泉州功夫动漫（开展合作）	游戏角色模型、角色动作、特效、影视动画设计	
	福建省恒雕装饰广告有限公司（深化合作）	广告设计与制作、影视特效	

	厦门巨创科技有限公司 (开展合作)	影视后期处理、动画制作	
--	----------------------	-------------	--

(四) 教学资源开发

与动漫企业紧密合作，按照“基于动漫产品生产流程”课程体系要求，建设完善“校企合作工作室”，打造符合行业标准的“动漫产品生产线”，引入企业真实项目，创建真实的岗位训练、职场氛围和企业文化，将课堂建成生产一线，使专业教学和企业人才需求无缝接轨，使学生在职业情境中提高职业能力。在此基础上与企业的高级技术人员共同开发教材、课件和优质教学资源。

(五) 教学质量保障体系

1、日常教学质量保障

(1) 建立教学检查制度。教务处与各科(组)坚持定期进行教学质量及教学秩序检查，经常了解教学情况，加强教学信息反馈过程的管理。教学检查由教务处统一组织，一般可安排开学前教学准备工作检查、期中教学检查等。检查的方式可采取抽查学生作业、召开座谈会、学生问卷调查、检查性听课等。

(2) 建立听课制度，充分发挥听课制度对提高教学质量的重要作用。主管教学的副校长、教务处主任、实训主任、教研室主任都应定期深入课堂(包括实验、实习、实训课)听课，全面了解教学情况、及时发现和解决存在的问题。教研室应组织教师之间互相听课，开展研讨，共同提高教学质量。

(3) 建立学生评教、教师评学制度。一般安排每学期末学生对任课教师进行一次普遍评教活动，同时进行教师评学，由实训处和教务处共同组织，进行数据的汇总、统计与分析，并将结果反馈给教学副校长。

(4) 学风检查。教务处与专业组(部)要坚持定期进行学风检查，经常了解学生学习纪律、完成课堂课后作业、考风、考纪及主动学习状况，加强对学生学习过程的管理。学风检查由教务处统一组织，检查的方式可采取抽查学生作业、召开座谈会、抽查学生出勤情况、抽查学生自习情况等。

(5) 由教务处通过定期召开座谈会与校长信箱等各种渠道听取学生对教学工作意见，及时改进教学。

(6) 毕业生质量跟踪调查制度。招生就业指导处与班主任要坚持定期进行毕业生质量社会调查，经常了解毕业生胜任工作状况、用人单位的满意率以及毕业生和用人单位对课程设置与教学内容的调整建议等信息。

2、教学质量评估

建立教学质量评估系统，主要包括教师教学工作考核、课程评估、学生学业质量测评等方面。坚持“以评促建，重在建设”的原则，以专业科（组）、教研室自评为主、学校抽评为辅，注重实效。

(1) 教师教学工作考核

教师教学工作考核，是学校对教师教学工作实施的全过程、量化的检查、考核制度。考核人员包括学校领导、教务处、实训处主任、教研室主任，考核内容包括课前准备、教案、课堂教学、辅导答疑、作业批改等环节，考核方式包括定期检查教案、学生作业，随堂听课，不定期抽查辅导答疑，召开学生座谈会，组织学生评教等。各项检查、考核都要填写量化考核表，期末汇总。

(2) 学生学业质量测评

由教务处组织完成，主要包括：

- ① 试题的科学化和规范化、试题分析；
- ② 课程结业考试、期中及平时考查(测验、作业等)；
- ③ 实习实训考核和其他教学实践环节的考核。
- ④ 毕业考评和实践技能考核。
- ⑤ 考取职业资格证书考核。

3、教学质量信息反馈

教务处、各专业科（组）负责将教学检查、听课、学生评教、教师评学、学风检查、毕业生质量调查、教师教学工作考核、学生学业质量测评等各项工作的结果反馈给有关部门和个人，以进一步改进和提高教学与管理工作。同时，将结果反馈给办公室，作为岗位聘任、职称评定、评奖评优的重要参考依据。



九、毕业要求

学生在校修满本专业所要求的全部课程，考试合格，符合以下要求，准予毕业

（一）品德要求

思想品德好，无违法行为、无违纪处分

（二）实训要求

完成半年顶岗实习任务；

（三）取得证书

注：（获取一本技能证书即可，计算机一级证书为必须获得）

- 1、PS 专项职业能力证书
- 2、计算机一级证书
- 3、相关的 X 职业技能等级证书