

福建省南安职业中专学校

# 2025 年动漫与游戏设计专业 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《2025年动漫与游戏设计专业人才培养方案》，于2025年5月提交学校党总支进行审定，并将根据审定通过的《2025年动漫与游戏设计专业人才培养方案》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。

# 目录

一、专业名称及代码 .....	4
二、入学要求 .....	4
三、修业年限 .....	4
四、职业面向 .....	4
五、培养目标与培养规格 .....	4
(一) 培养目标 .....	4
(二) 培养规格 .....	4
1. 德育方面 .....	4
2. 专业领域方面 .....	5
3. 体育方面 .....	5
4. 美育方面 .....	5
5. 劳动教育方面 .....	5
六、课程设置及要求 .....	5
(一) 公共基础课设计 .....	6
(二) 专业基础课程 .....	14
(三) 专业核心课 .....	17
(四) 专业选修课 .....	22
(五) 教学实习 .....	24
七、教学进程总体安排 .....	25
八、实施保障 .....	26
(一) 师资队伍配置 .....	26
(二) 实训基地建设 .....	27
1. 校内实训基地 .....	27
2. 校外实训基地情况 .....	28
(三) 教学资源开发 .....	28
1. 教材选用 .....	28
2. 数字教学资源 .....	29
3. 图书文献配备 .....	29
(四) 教学方法 .....	29
1. 教学组织 .....	29
2. 教学方法 .....	29
九、质量保障和毕业要求 .....	30
(一) 教学质量保障体系 .....	30
1. 教学运行组织管理 .....	30
2. 教学质量监控 .....	30
(二) 毕业要求 .....	30

## 一、专业名称及代码

动漫与游戏设计（750109）

## 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

专业大类 (代码)	专业 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能 等级证书举例
文化艺术 大类 (75)	艺术设计类 (7501)	印刷业 (231)、 广告业 (725)、 出版业 (862)	工艺美术与创意设 计专业人员(2-09- 06)、编辑(2-10- 02)	漫画设计、二维 动画设计与制 作、游戏模型制 作、游戏动画制 作	图形图像应用处理职 业技能等级证书(初 级、中级); 数字创意建模职业技 能等级证书(初级、 中级); 动漫设计职业技能证 书(初级、中级)。

接续高职专科专业: 游戏艺术设计、动漫设计、影视动画。

接续高职本科专业: 数字媒体艺术、动画、游戏创意设计、游戏艺术设计。

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观, 传承技能文明, 德智体美劳全面发展, 具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德, 爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神, 扎实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力, 掌握本专业知识和技术技能, 具备职业综合素质和行动能力, 面向动漫与游戏数字内容服务、互联网游戏服务行业的动画制作员, 数字媒体艺术专业人员等职业, 能够从事漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作等工作的技能人才。

### (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. 德育方面

(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。

## **2.专业领域方面**

(1) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、英语、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。

(2) 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；

(3) 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；

(4) 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。

(5) 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；

(6) 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；

(7) 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。

(8) 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；

(9) 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；

## **3.体育方面**

(1) 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能。

(2) 养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯。

(3) 具备一定的心理调适能力，能应对学习和未来工作中的压力与挫折。

## **4.美育方面**

(1) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养和审美能力。

(2) 形成至少 1 项艺术特长或爱好，能在艺术活动中感受美、表达美。

## **5.劳动教育方面**

(1) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动。

(2) 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。

(3) 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚，能在实践中积极参与劳动，提升劳动技能。

# **六、课程设置及要求**

公共基础课程：中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与治法、习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本、语文、数学、英语、信息技术、历史、体育与健康、公共艺术、中华优秀传统文化、就业指导、职业素养。

劳动教育：通过劳动实践周、岗位实习、社会实践、志愿者服务、创新创业、技能竞赛，培养学生职业素养、培育学生劳动观和劳动素养。

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。

### (一) 公共基础课设计

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
1	中国特色社会主义	<p>1. 知识目标: 掌握中国特色社会主义的基本概念、历史发展脉络及核心内涵, 理解我国基本经济制度、政治制度、文化建设、生态文明建设及外交政策的具体内容。</p> <p>2. 能力目标: 能结合案例分析国家发展战略, 准确阐述各领域制度的特点与意义, 形成对时事政治的关注与思考能力。</p> <p>3. 素养目标: 坚定“四个自信”, 厚植爱国主义情怀, 树立投身社会主义现代化建设的理想信念。</p>	<p>教学内容:</p> <p>1. 理论基础: 中国特色社会主义的内涵、历史发展阶段及核心要义; “四个自信”的具体内容与实践体现。</p> <p>2. 制度与实践: 基本经济制度(公有制为主体、多种所有制经济共同发展等)、政治制度(人民代表大会制度等)的运行机制; 文化建设(社会主义核心价值观)、生态文明建设(绿色发展理念)的实践成果; 我国外交政策(独立自主的和平外交)与国际地位。</p> <p>教学要求:</p> <p>1. 能完整叙述中国特色社会主义的历史发展脉络, 准确举例说明“四个自信”的实践案例。</p> <p>2. 结合当前社会热点(如乡村振兴、科技创新), 撰写不少于 500 字的分析报告, 体现对国家发展战略的理解。</p> <p>3. 积极参与课堂讨论, 观点明确、论据充分, 展现对国家发展的认同与思考。</p>	36
2	心理健康与职业生涯	<p>1. 知识目标: 了解心理健康的核心要素(自我认知、情绪管理等)及职业生涯规划的基本流程(职业探索、目标设定等), 掌握职场礼仪与职业操守的基本规范。</p> <p>2. 能力目标: 能运用心理调适技巧缓解压力、管理情绪; 能结合自我评估结果制定合理的职业生涯规划, 完成求职简历与模拟面试。</p> <p>3. 素养目标: 树立积极的职业观, 培养自立自强的心理品质与适应社会的能力。</p>	<p>教学内容:</p> <p>1. 心理健康: 自我认知方法(SWOT分析法)、情绪调控技巧(深呼吸、积极暗示)、压力应对策略; 心理健康测试与评估工具的使用。</p> <p>2. 职业规划: 职业兴趣与能力测评、就业市场分析(行业趋势、岗位需求)、职业生涯规划书的撰写(短期 / 长期目标、实施路径)。</p> <p>3. 职业素养: 职场礼仪(见面问候、商务沟通)、职业操守(诚实守信、敬业奉献); 模拟面试场景与应对技巧。</p> <p>教学要求:</p> <p>1. 完成自我认知报告, 准确分析自身优势与不足, 提出 3 条针对性的改进建议。</p> <p>2. 制定完整的职业生涯规划书(含目标分解、时间节点), 并通过模拟面试展示职业素养, 通过率不低于 80%。</p> <p>3. 能运用至少 2 种情绪调控方法处</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
			理实际问题，课堂实践活动参与度100%。	
3	哲学与人生	<p>1. 知识目标：掌握马克思主义哲学的基本原理（唯物论、辩证法、认识论），理解实践与认识的辩证关系及人生价值的实现路径。</p> <p>2. 能力目标：能运用哲学观点分析社会现象（如科技发展与伦理的关系）和个人成长问题（如挫折应对），撰写有逻辑的哲学感悟。</p> <p>3. 素养目标：培养理性思维与批判精神，树立积极向上的人生态度，自觉践行社会主义核心价值观。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 哲学基础：唯物论（物质与意识的关系）、辩证法（矛盾分析法、联系与发展观点）、认识论（实践是认识的基础）的核心观点。</p> <p>2. 人生应用：个人与社会的关系、人生价值的评价标准（奉献与索取）；用具体问题具体分析方法解决学习、生活中的实际困境。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能举例说明唯物论、辩证法在生活中的应用（如用矛盾观点分析“理想与现实的差距”），逻辑清晰。</p> <p>2. 撰写不少于600字的哲学感悟，结合个人经历阐述“实践出真知”的理解，观点明确。</p> <p>3. 参与小组讨论时，能运用哲学原理反驳或支持某一观点，展现批判性思维。</p>	36
4	职业道德与法治	<p>1. 知识目标：掌握职业道德的基本规范（爱岗敬业、诚实守信等）及与职业相关的法律法规（劳动法、合同法核心条款）。</p> <p>2. 能力目标：能分析职业场景中的道德困境（如利益冲突），运用法律知识判断劳动纠纷中的权利与义务，参与模拟法庭活动。</p> <p>3. 素养目标：树立法治观念与职业道德意识，养成依法行事、恪守职业操守的习惯。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 职业道德：各行各业通用道德规范（如医生的“救死扶伤”、教师的“教书育人”）；职业选择中的诚信原则、职场中的团队协作伦理。</p> <p>2. 法治基础：劳动法（劳动合同签订、加班工资规定）、合同法（合同生效条件、违约责任）的核心内容；违法犯罪的法律责任（如职务侵占的后果）。</p> <p>3. 实践应用：典型案例分析（如“员工泄密的道德与法律责任”）、模拟法庭（劳动纠纷诉讼流程）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能准确列举5项职业道德规范，并说明其在本专业岗位中的具体体现。</p> <p>2. 结合案例判断劳动合同的有效性，指出3项常见的违法条款，正确率不低于90%。</p> <p>3. 参与模拟法庭活动，能清晰陈述观点（原告/被告/法官角色），符合法律程序要求。</p>	36
5	习近平新	<p>1. 知识目标：理解习近平新时代中国特色社会主义思想</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 理论体系：习近平新时代中国特色社会主义思想</p>	18

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
	时代中国特色社会主义思想学生读本	<p>主义思想的核心要义（如“十个明确”）、精神实质及实践要求，了解其在经济、政治等领域的具体应用。</p> <p>2. 能力目标：能结合国家重大成就（如脱贫攻坚、航天工程）阐述思想的指导作用，参与主题研讨并发表见解。</p> <p>3. 素养目标：增强政治认同与社会责任感，树立“强国一代有我在”的担当意识。</p>	<p>社会主义思想的历史背景、形成过程；“十个明确”“十四个坚持”的核心内容。</p> <p>2. 实践成果：在经济领域（高质量发展）、政治领域（全面从严治党）、社会领域（共同富裕）、生态领域（“双碳”目标）的实践案例；对青年成长的寄语与要求。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能准确说出“十个明确”中的5项核心内容，并举例说明其对应的实践成果（如“全面深化改革”与自贸区建设）。</p> <p>2. 参与“我为家乡发展献一策”主题活动，结合思想内涵提出1条可行性建议，形成书面报告。</p> <p>3. 在班级研讨中，能结合自身专业阐述如何践行“工匠精神”，体现责任担当。</p>	
6	语文	<p>1. 知识目标：掌握现代汉语语法、常用文体（记叙文、应用文等）的写作规范，了解中外经典文学作品的基本内涵。</p> <p>2. 能力目标：能流畅阅读现代文与浅易文言文，写出结构完整、语言得体的文章（如请假条、工作总结）；能进行清晰的口语表达（如主题演讲、职场汇报）。</p> <p>3. 素养目标：培养文化自信与审美能力，提升职业场景中的语言应用水平。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 阅读与鉴赏：现代文阅读（记叙文、说明文的结构分析）、文言文阅读（常见虚词、句式）；中外经典文学作品选读（如《背影》《项链》），理解其思想情感与艺术特色。</p> <p>2. 表达与应用：应用文写作（请假条、通知、简历等格式规范）、记叙文写作（叙事完整、情感真实）；口语交际（演讲技巧、职场沟通话术）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能在30分钟内阅读一篇800字现代文，准确概括主旨并分析写作手法，得分不低于80分。</p> <p>2. 写出符合格式要求的职场应用文（如工作总结），无错别字，语言得体；参与班级演讲比赛，表达流畅、逻辑清晰。</p> <p>3. 能背诵5篇（首）经典诗文，说出其文化内涵，体现对中华优秀传统文化的理解。</p>	198
7	数学	<p>1. 知识目标：掌握工作岗位所需的数学知识（函数、几何、概率统计等），理解数学思想（数</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 基础运算：函数（一次函数、二次函数）的图像与性质；几何图形（三角形、圆）的周长、面积计算；概率统计</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
		<p>形结合、建模思想)的应用价值。</p> <p>2. 能力目标:能运用数学公式解决实际问题(如工程测量中的距离计算、生产中的概率估算),通过数据分析提出合理化建议。</p> <p>3. 素养目标:培养严谨的逻辑思维与精益求精的工匠精神,为专业课程学习提供数学支持。</p>	<p>(平均数、方差)的基本方法。</p> <p>2. 职业应用:工程测量中的直角三角形应用、生产质量控制中的概率计算;Excel 数据处理(图表制作、函数运算)。</p> <p>教学要求:</p> <p>1. 能熟练计算函数值、几何图形参数,误差不超过 5%;用概率知识分析“产品合格率”,得出合理结论。</p> <p>2. 完成 1 项专业相关的数学应用任务(如电气专业的电路参数计算),步骤完整、结果准确。</p> <p>3. 运用 Excel 处理一组生产数据,生成图表并写出 2 条分析建议,体现数据应用能力。</p>	
8	英语	<p>1. 知识目标:掌握基础英语语法(时态、从句)与 1500 个以上核心词汇,了解职场英语常用表达(如设备操作、客户接待)。</p> <p>2. 能力目标:能听懂简单的英语指令(如机器操作说明),进行日常对话与职场简单交流;能阅读英文产品说明书,写出简短英文邮件。</p> <p>3. 素养目标:拓宽国际视野,具备基本的跨文化交际意识(如中西礼仪差异)。</p>	<p>教学内容:</p> <p>1. 语言基础:一般现在时、过去时、将来时的用法;名词、动词、形容词的辨析;职场核心词汇(如“equipment”“operation”)。</p> <p>2. 技能应用:听力训练(设备操作指令、简单对话);口语表达(“How to use this machine?”等职场问句);阅读与写作(英文说明书关键信息提取、邮件格式)。</p> <p>3. 文化认知:中西方职场礼仪差异(如称呼、时间观念)。</p> <p>教学要求:</p> <p>1. 能听写 50 个职场相关单词,正确率不低于 85%;听懂一段设备操作指令,准确完成动作模拟。</p> <p>2. 用英语进行 3 句以上的职场对话(如客户咨询回应),发音标准、表达清晰。</p> <p>3. 阅读一份英文产品说明书,找出 3 个关键参数,正确率 100%;写出 1 封约见客户的英文邮件,格式正确</p>	144
9	信息技术	<p>1. 知识目标:掌握计算机硬件与操作系统的基本原理,了解网络安全(如病毒防护)与知识产权的基本常识。</p> <p>2. 能力目标:能熟练操作办公软件(Word 排</p>	<p>教学内容:</p> <p>1. 基础操作:Windows 系统操作(文件管理、软件安装);Office 办公软件(Word 文档排版、Excel 公式计算、PPT 动画设计)。</p> <p>2. 进阶应用:Photoshop 基础(图片裁剪、文字添加);网络应用(信息检</p>	108

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
		<p>版、Excel 数据统计、PPT 制作），运用 Photoshop 进行简单图文处理；能通过网络获取专业信息。</p> <p>3. 素养目标：培养数字化学习与创新能力，树立规范使用信息技术的意识。</p>	<p>索、邮件发送）；数据安全（杀毒软件使用、密码设置）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 在 30 分钟内完成一份含图文的 Word 文档排版（页边距、行距、页眉页脚设置），符合规范。</p> <p>2. 用 Excel 计算一组班级成绩（平均分、排名），并生成柱状图，结果准确。</p> <p>3. 设计 1 张专业相关的宣传海报（如“电气安全须知”），包含文字与图片，布局合理。</p>	
11	历史	<p>1. 知识目标：了解中国历史（古代至现代）与世界历史的重要事件（如鸦片战争、工业革命）、关键人物（如林则徐、牛顿）及文明成果（如四大发明、蒸汽机）。</p> <p>2. 能力目标：能梳理历史发展的基本线索（如中国近代史的抗争历程），运用唯物史观分析历史事件的影响（如辛亥革命的意义）。</p> <p>3. 素养目标：增强民族自豪感与文化自信，从历史中汲取解决现实问题的智慧。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 中国历史：古代文明（夏商周至明清的政治、文化）；近代史（鸦片战争、五四运动）；现代史（新中国成立、改革开放）的重大节点。</p> <p>2. 世界历史：古代文明（古埃及、古希腊）；近代史（新航路开辟、工业革命）；现代史（两次世界大战、全球化）的发展脉络。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能画出中国近代史时间轴（1840–1949），标注 5 个关键事件及意义，准确率 100%。</p> <p>2. 撰写短文分析“丝绸之路”对当代中外交流的启示，体现历史与现实的联系。</p> <p>3. 在小组展示中，能介绍 1 项世界文明成果（如蒸汽机）对人类的影响，逻辑清晰。</p>	72
12	体育与健康	<p>1. 知识目标：掌握至少一项运动技能（如篮球、跑步）的技术要领，了解运动损伤预防（如热身方法）与健康饮食的基本常识。</p> <p>2. 能力目标：能完成中等强度的体育锻炼（如 3 分钟跳绳、1000 米跑），达到国家学生体质健康标准；能在团队运动中配合队友完成战术。</p> <p>3. 素养目标：培养规</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 运动技能：篮球（运球、投篮）、田径（跑步、跳远）、体操（广播体操）等项目的技术训练；团队战术配合（如篮球传切配合）。</p> <p>2. 健康知识：运动前热身、运动后拉伸的正确方法；常见损伤（扭伤、拉伤）的应急处理；合理膳食（蛋白质、维生素摄入）的原则。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 篮球项目能完成连续 10 次运球 + 3 次投篮，命中率不低于 30%；1000 米跑（男生）/800 米跑（女生）成绩达到</p>	180

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
		则意识与团队精神，树立“健康第一”的理念，养成终身锻炼习惯。	国家合格标准。 2. 参与团队比赛（如班级篮球赛），能执行战术配合，展现团队协作精神。 3. 制定个人周锻炼计划（含运动项目、时长），并按计划执行，打卡率不低于 80%。	
13	公共艺术	<p>1. 知识目标：了解音乐（声乐、器乐）、美术（绘画、书法）的基本分类与代表作品（如《黄河大合唱》《清明上河图》）。</p> <p>2. 能力目标：能欣赏并简单评价艺术作品的风格（如中国画的写意特点），参与艺术实践（如合唱、手抄报制作）。</p> <p>3. 素养目标：提升审美判断能力，感受艺术与生活的联系，增强文化自信。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 艺术鉴赏：音乐（民族乐器、西洋乐器的音色特点；《黄河大合唱》的情感表达）；美术（油画与中国画的区别；书法字体（楷、行、草）的特点）。</p> <p>2. 实践活动：合唱训练（节奏、声部配合）；手抄报设计（主题构思、色彩搭配）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能说出 3 首经典音乐作品的名称及作者，描述其听感体验（如《茉莉花》的清新风格）。</p> <p>2. 参与班级合唱比赛，音准、节奏正确，表现积极；完成 1 份主题手抄报（如“校园文化”），布局美观、主题突出。</p> <p>3. 能区分油画与中国画的 2 个关键差异，体现基本的艺术鉴赏能力。</p>	36
15	语文（选修）	<p>1. 知识目标：深入理解经典文学作品的主题思想、人物形象及艺术手法，掌握文学评论的写作规范和语言艺术（修辞、演讲）的核心技巧。</p> <p>2. 能力目标：能对经典作品进行深度赏析（如分析《红楼梦》中人物的命运隐喻），撰写逻辑严谨的文学评论；能运用修辞技巧进行主题演讲，参与文化专题研究并形成观点。</p> <p>3. 素养目标：培养批判性思维与创新意识，拓宽文化视野，提升文学审美与人文素养。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 经典研读：《红楼梦》《哈姆雷特》等中外名著的选读，分析其时代背景、人物塑造与象征手法。</p> <p>2. 写作与表达：文学评论的结构（引论 - 本论 - 结论）与论证方法；修辞学（比喻、排比等）在写作和演讲中的应用；演讲艺术（台风、语调、情感表达）。</p> <p>3. 文化研究：地域文化（如闽南民俗）、民俗文化（传统节日内涵）的专题探究。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 完成 1 篇不少于 800 字的文学评论，准确分析作品的艺术特色，论点明确、论据充分。</p> <p>2. 参与班级演讲比赛，运用至少 3 种修辞技巧，主题鲜明、表达流畅，获评委平均分不低于 80 分。</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
			3. 提交 1 份文化专题研究报告（如“端午习俗的演变”），包含实地调查数据，体现独立思考。	
16	数学（选修）	<p>1. 知识目标：掌握数学建模的基本流程、数学竞赛的典型题型，理解数学在专业领域的应用原理。</p> <p>2. 能力目标：能运用数学建模解决实际问题（如生产调度中的最优方案设计）；能应对数学竞赛中的综合题型，将数学方法应用于专业课程的问题分析。</p> <p>3. 素养目标：提升逻辑推理与复杂问题解决能力，强化数学与专业应用的结合意识。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 数学建模：建模步骤（问题抽象 - 公式推导 - 模型验证），如“校园食堂排队时间优化”模型设计。</p> <p>2. 竞赛专题：数学奥林匹克中的数论、几何综合题解题技巧；数形结合、分类讨论等思想的应用。</p> <p>3. 专业应用</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 完成 1 个实际问题的数学建模（如“班级成绩分布分析”），包含数据采集、模型建立和结论建议。</p> <p>2. 独立解答 5 道数学竞赛综合题，正确率不低于 60%。</p> <p>3. 结合本专业，举例说明 1 个数学原理的应用，步骤清晰。</p>	36
17	英语（选修）	<p>1. 知识目标：掌握专业领域的核心英语词汇（如“circuit”“gear”）及专业文献的阅读方法，了解商务英语谈判的基本句型。</p> <p>2. 能力目标：能阅读简单的专业英语资料（如设备说明书），进行短句翻译；能通过影视素材模仿口语表达，完成简单的商务谈判对话（如价格协商）。</p> <p>3. 素养目标：增强专业英语应用能力与跨文化交际意识，满足职业场景中的英语沟通需求。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 专业英语：专业词汇（如“transformer”“PLC”）、专业术语（如“bearing”“torque”）；专业说明书的结构与关键信息提取。</p> <p>2. 技能训练：英语影视片段模仿（语音、语调）；实用翻译技巧（直译、意译的选择）；商务谈判常用句型（如“Our offer is...”“Could you consider...?”）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 掌握 200 个以上专业英语词汇，能翻译 5 个专业短句（如“PLC controls the motor speed”），准确率不低于 90%。</p> <p>2. 模仿 1 段英语影视对话，发音标准、情感到位；参与模拟商务谈判，完成 3 轮以上对话，达成基本沟通目标。</p>	18
18	中华优秀传统文化	<p>1. 知识目标：了解中华传统思想（儒家“仁礼”、道家“自然”）、传统文学（唐诗宋词）、传统艺术（书法、京剧）及民俗（春节、端午）的核心内涵。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 思想与文学：儒家、道家思想的核心观点；唐诗宋词选读（李白、杜甫、苏轼作品）及赏析方法。</p> <p>2. 艺术与民俗：书法基本笔法（楷书横、竖）；京剧脸谱的色彩寓意；春节贴春联、端午包粽子等民俗的流程与意义。</p>	18

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
		<p>2. 能力目标：能赏析古典诗词的意境（如李白诗的豪放风格），参与传统手工艺制作（如剪纸、刺绣），阐述传统文化在现代生活中的体现（如“孝道”的当代实践）。</p> <p>3. 素养目标：增强文化自信与民族自豪感，培养对传统文化的传承意识和创新应用能力。</p>	<p>3. 实践体验：剪纸、刺绣等手工艺制作；传统节日主题班会（如“中秋诗词朗诵”）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 背诵 10 首古典诗词，能说出其中 5 首的作者及创作背景，赏析其艺术特色。</p> <p>2. 独立完成 1 件传统手工作品（如剪纸窗花），工艺规范、主题鲜明。</p> <p>3. 撰写短文“传统文化在我身边”，举例说明 3 个现代生活中的传统文化元素，体现传承思考。</p>	
19	就业指导	<p>1. 知识目标：了解当前就业市场的行业趋势（如智能制造、现代服务）、地方就业政策及劳动合同法的核心条款。</p> <p>2. 能力目标：能制作针对性强的求职简历（突出专业技能与实践经历），掌握面试礼仪（着装、应答技巧）；能制定个人职业规划，运用政策维护自身劳动权益。</p> <p>3. 素养目标：树立正确的就业观与职业价值观，提升求职竞争力与职业适应能力。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 就业形势：本地重点产业（如电子信息、装备制造）的人才需求；新兴职业（如工业机器人运维）的发展前景。</p> <p>2. 求职技能：简历制作技巧（STAR 法则写经历）；面试常见问题应答（如“你的优势是什么”）；职场礼仪（握手、递名片规范）。</p> <p>3. 政策与规划：劳动合同的签订要点（试用期、社保）；职业规划的 SMART 原则（具体、可衡量、可实现）；创业项目的初步构思方法。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 制作 1 份针对本专业岗位的简历，包含实习 / 实训经历，经老师评阅达到“优秀”等级。</p> <p>2. 参与模拟面试，着装得体、应答流畅，符合职场礼仪规范，通过率不低于 80%。</p> <p>3. 制定 1 份 3 年职业规划，包含短期目标（如“6 个月掌握 PLC 操作”）和实现路径，逻辑清晰。</p>	36
20	职业素养	<p>1. 知识目标：掌握职业道德规范（爱岗敬业、诚实守信）、团队沟通技巧（倾听、表达）及创新思维方法（头脑风暴、逆向思维）。</p> <p>2. 能力目标：能在团队项目中有效协作（如分工、协调矛盾），运用沟通技巧解决职场冲突；能</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 职业道德：职场诚信案例分析（如“如实上报工作失误”）；工匠精神的内涵（精益求精、专注坚持）。</p> <p>2. 沟通与协作：团队合作中的角色分工（领导者、执行者）；非语言沟通（眼神、手势）的重要性；冲突解决技巧（换位思考、求同存异）。</p> <p>3. 创新训练：头脑风暴法的操作步骤；实训设备使用中的小改进（如“工</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	课时
		<p>提出改进工作的创新建议（如优化实训流程）。</p> <p>3. 素养目标：培养敬业精神与工匠精神，形成积极的职业态度，提升适应职场变化的综合能力。</p>	<p>具定位摆放” 提高效率）。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 分析 1 个职场道德案例，指出问题所在并提出正确做法，体现职业道德判断。</p> <p>2. 参与团队项目，主动承担任务，有效沟通，推动方案落地。</p> <p>3. 提出 1 条针对专业实训的创新建议，具有可行性，被班级采纳或获老师认可。</p>	

## （二）专业基础课程

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考课时
1	绘画基础	<p>1. 知识目标：掌握素描（线条、明暗、透视）和色彩（属性、搭配）的核心理论，理解造型与空间表现的基本原理。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成静物素描（如几何体组合、日常用品），掌握水彩 / 水粉工具使用，完成简单色彩写生（如水果、风景），准确表现物体形态与结构。</p> <p>3. 素养目标：培养细致的观察力和艺术表现力，养成规范的绘画习惯。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 素描模块：            (1) 理论：讲解线条运用（直线、曲线表现质感）、明暗五调（高光、亮面等）、透视法则（一点透视、两点透视）；            (2) 实践：完成 3 幅几何体素描（8 开纸，结构准确）、2 幅静物素描（含光影表现），误差不超过 5%。</p> <p>2. 色彩模块：            (1) 理论：解析色相 / 明度 / 纯度三要素，讲解对比色、邻近色搭配原则；            (2) 实践：使用水彩完成 2 幅静物色彩写生（如陶罐与水果），使用水粉完成 1 幅风景小品，色彩搭配符合主题氛围。</p> <p>教学要求：            所有作品需提交纸质稿，体现步骤性（含草图、定稿）</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考课时
2	构成基础	<p>1. 知识目标：掌握平面构成（点线面组合）、色彩构成（对比与调和）、立体构成（空间形态）的核心原理。</p> <p>2. 能力目标：能运用构成法则设计图案（如重复纹样）、进行主题色彩搭配（如科技感配色）、制作简单立体模型（如纸质造型）。</p> <p>3. 素养目标：培养形式美感知能力和空间想象力，提升设计创新思维。。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 平面构成：  (1)理论：讲解对称 / 均衡 / 重复等形式法则，点线面在设计中的情感表达；  (2)实践：完成 2 套图案设计（8 开纸，每套含 3 种变体），需体现 1 种构成形式（如渐变、发射）。</p> <p>2. 色彩构成：  (1)理论：解析色彩心理效应（如红色代表热情）、对比调和的方法；  (2)实践：针对“欢乐”“宁静”主题，各完成 1 套配色方案（含 5-8 色，标注色值）。</p> <p>3. 立体构成：  (1)理论：讲解空间层次、材料特性（如纸张、木材）对形态的影响；  (2)实践：用卡纸制作 1 个立体造型（高度≥15cm），体现空间穿插关系。</p> <p>教学要求：  所有作品需附带设计说明（说明构成原理的应用）。</p>	108
3	图形图像处理	<p>1. 知识目标：掌握 Photoshop 的核心功能（选区、图层、调色），理解图像分辨率、格式（JPG/PNG）的适用场景。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成图像修复（如去除瑕疵）、色彩调整（如统一色调）、特效制作（如文字光影），输出符合设计要求的图片（如游戏图标、动漫角色素材）。</p> <p>3. 素养目标：培养高效的软件操作习惯，提升数字图像的商业应用。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 软件基础：  (1)理论：讲解界面布局、工具分类（选择工具、绘画工具等），图层蒙版、通道的作用原理；  (2)实践：完成 3 次基础操作（创建不规则选区、调整图像亮度对比度、使用图层混合模式）。</p> <p>2 图像处理：  (1)理论：解析人像修图流程（磨皮、液化）、产品图精修技巧（倒影制作、瑕疵去除）；  (2)实践：修复 1 张带瑕疵的人物照片，精修 1 张静物产品图（如玩具、饰品）。</p> <p>3. 特效制作：</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		用意识。	<p>(1)理论：讲解滤镜组合、图层样式（如外发光、斜面浮雕）的应用；</p> <p>(2)实践：制作 1 个游戏风格文字特效（如金属字、火焰字），1 张动漫场景氛围图（添加光影特效）。</p> <p>教学要求： 所有作品需保存分层文件（.psd），输出图尺寸不低于 800×800 像素。</p>	
4	设计基础	<p>1. 知识目标：掌握设计的基本流程（需求分析 - 构思 - 表现）和核心原则（功能性、美观性）。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成简单设计方案（如动漫角色草图、游戏道具设计），运用手绘或数字工具表达设计意图。</p> <p>3. 素养目标：培养以需求为导向的设计思维，提升方案的可行性与创新性。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 设计理论： (1)讲解设计的定义、分类（视觉设计、产品设计等），功能性与艺术性的平衡原则； (2)分析 3 个经典案例（如迪士尼角色设计、马里奥游戏道具）的设计逻辑。</p> <p>2. 流程实践： (1)理论：解析需求分析方法（用户画像、场景分析），草图绘制技巧（快速线稿、细节标注）； (2)实践：针对“儿童玩具”主题，完成从需求分析到 3 套草图方案的设计过程，标注设计亮点。</p> <p>3. 表现方法： (1)理论：对比手绘（马克笔上色）与数字表现（数位板绘画）的优缺点； (2)实践：用两种方式表现同一设计方案（如动漫角色），对比效果差异。</p> <p>教学要求： 提交设计流程记录（含需求分析表、草图、最终表现图）。</p>	72
	游戏动漫概论	<p>1. 知识目标：掌握游戏、动漫的核心概念（如二维 / 三维动画、RPG/ACT 游戏类型），了解行业发展历程（关</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 发展历程：梳理动画史（从《白雪公主》到《哪吒之魔童降世》）、游戏史（从街机到手游）的重要阶段，分析技术进步对行业的影响。</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
5		<p>键节点、代表作品）和产业链（制作、发行、衍生）。</p> <p>2. 能力目标：能区分不同类型的动漫（如热血、治愈）和游戏（如 MOBA、解谜），分析 1 部作品的艺术特色与市场定位。</p> <p>3. 素养目标：培养对行业的认同感，树立清晰的职业发展方向（如动画师、游戏原画师）。</p>	<p>2. 类型解析：</p> <p>（1）动漫：讲解二维 / 三维动画的制作差异，列举 3 部不同风格代表作（如《千与千寻》《蜘蛛侠：平行宇宙》）；</p> <p>（3）游戏：解析 5 种主流类型（RPG、FPS、MOBA 等）的核心玩法，对比其设计特点。</p> <p>3. 行业现状：</p> <p>（1）介绍产业链环节（内容制作、平台运营、周边开发），分析岗位需求（原画师、动画师、游戏策划）及技能要求。</p> <p>（2）实践任务：撰写 1 篇 500 字分析报告（选择 1 部作品，分析其类型特征与成功因素）。</p> <p>教学要求：</p> <p>报告需结合行业数据（如票房、下载量）增强说服力。</p>	

### （三）专业核心课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
1	剧本写作基础	<p>1. 知识目标：掌握动画剧本和游戏剧本的格式规范（场景、角色、情节等要素的呈现要求），理解文学剧本与动画、游戏剧本的核心差异。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成符合格式的短篇动画 / 游戏剧本创作（含角色设定、场景描述、情节设计），掌握基础的剧本改编技巧（如将文学片段转化为动画剧本）。</p> <p>3. 素养目标：培养故事逻辑思维和叙事表达能力，树立符合动画、</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 剧本格式与要素：</p> <p>（1）理论：讲解动画 / 游戏剧本的标准格式（场景标题、角色对话、动作提示的规范写法），分析角色、场景、情节在剧本中的作用；</p> <p>（2）实践：完成 3 篇不同主题的短篇剧本（每篇不少于 800 字），需包含完整的场景、角色和情节要素。</p> <p>2. 剧本差异与改编：</p> <p>（1）理论：对比文学剧本与动画、游戏剧本在叙事视角、视觉化表达上的差异，讲解改编时的删减、增补技巧；</p> <p>（2）实践：将 1 篇短篇文学作品（如寓言故事）改编为动画剧本，突出视觉化叙事特点。</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		游戏传播特点的创作意识。	<p>教学要求：</p> <p>所有剧本需标注场景序号、角色名称，提交电子稿（Word格式）和修改过程记录。</p>	
2	漫画设计	<p>1. 知识目标：掌握 Photoshop 、 Clip Studio Paint 等漫画软件的核心功能（笔刷、图层、混合模式等），理解数位板的操作原理及不同风格漫画的视觉特征（如 Q 版、写实）。</p> <p>2. 能力目标：能运用软件和数位板完成线稿绘制（线条流畅、细节完整）、上色（色彩搭配合理、明暗层次清晰），独立创作符合文案要求的单幅漫画（含特效添加）。</p> <p>3. 素养目标：培养数字绘画的精细操作习惯，提升漫画风格的表现力和商业应用意识。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 软件与工具基础： （1）理论：讲解漫画软件界面布局、笔刷类型（铅笔、水彩等）、图层管理及数位板压感调节方法； （2）实践：完成 5 幅线条练习（静物、人物轮廓）和 3 幅色彩填充练习（平涂、渐变）。</p> <p>2. 线稿与上色技巧： （1）理论：解析线稿粗细变化、细节刻画的要点，讲解色彩搭配（对比色、邻近色）和光影表现（高光、阴影）的方法； （2）实践：完成 3 幅完整线稿（含人物或场景）及上色作品，体现线条层次和色彩过渡。</p> <p>3. 风格与特效创作： （1）理论：分析 Q 版、写实、科幻等漫画风格的特征（造型比例、色彩倾向），讲解滤镜、笔刷特效（如光斑、纹理）的应用场景； （2）实践：根据指定文案（如游戏角色背景故事），创作 2 幅不同风格的单幅漫画，需添加符合风格的光影或氛围特效。</p> <p>教学要求：</p> <p>所有作品保存分层文件（.psd 或 .csp 格式），输出图尺寸不低于 1200×1600 像素，附带风格设计说明（100 字以内）。</p>	72
3	动画运动规律	<p>1. 知识目标：掌握自然现象、道具、动物及人物的运动原理（含时间、空间、重量感三要素），理解动画中</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 自然现象与道具运动： （1）理论：解析风、雪、水、火、爆炸的运动特点（速度、形态变化规律），讲解汽</p>	54

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		<p>“夸张与写实”的平衡原则。</p> <p>2. 能力目标：能准确绘制符合运动规律的动画片段（如风的流动、人物走路），能识别并修正动画中不符合规律的动作（如人物跑步重心错误）。</p> <p>3. 素养目标：培养对运动的观察分析能力，树立符合视觉惯性的动画创作理念。</p>	<p>车、飞机等道具的运动轨迹（重心转移、动力传导）；</p> <p>(2) 实践：完成 4 组自然现象动画片段（每组不少于 10 帧）和 3 组道具运动动画（如小球弹跳、汽车行驶）。</p> <p>2. 动物与人物运动：</p> <p>(1) 理论：分析鸟类（翅膀扇动）、鱼类（尾巴摆动）等动物的运动周期，讲解人物走、跑、跳的关键帧（起势、过程、落势）特征；</p> <p>(2) 实践：完成 5 组动作动画（3 组动物动作、2 组人物动作），每帧需标注运动重心位置。</p> <p>教学要求： 所有动画片段需绘制在 16 开坐标纸上，标注帧序号，关键帧用红色笔突出标记。</p>	
4	二维动画设计与制作	<p>1. 知识目标：掌握二维动画制作全流程（剧本分析、分镜头设计、角色 / 场景制作、动画合成），理解分镜头脚本的镜头语言（景别、运镜、节奏）。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成分镜头脚本绘制（含景别选择、镜头运动设计）、角色 / 场景设计（符合动画风格），并制作完整的短篇二维动画（含音频、字幕添加）。</p> <p>3. 素养目标：培养动画制作的流程化思维和团队协作意识（如分工完成角色与场景设计），提升动画作品的完整性和观赏性。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 流程与分镜头：</p> <p>(1) 理论：讲解二维动画制作各环节的衔接要求（如剧本分析对分镜头的影响），解析分镜头中景别（近景、远景）、运镜（推、拉、摇）的作用；</p> <p>(2) 实践：根据 1 篇短篇剧本，完成分镜头脚本（不少于 20 个镜头），标注景别和运镜方式。</p> <p>2. 角色与场景设计：</p> <p>(1) 理论：讲解动画角色设计要点（造型比例、动态特征）和场景设计原则（透视、氛围与剧情匹配）；</p> <p>(2) 实践：为分镜头脚本设计 1 套角色（3 个以上，含正面、侧面造型）和 2 个关键场景（体现透视关系）。</p> <p>3. 动画制作与合成：</p> <p>(1) 理论：讲解逐帧动画绘制方法（关键帧与中间帧）、后期合成技巧（图层叠加、音频同步）；</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
			<p>(2) 实践：制作 1 部时长不少于 1 分钟的二维动画，包含角色动画、场景、音频和字幕。</p> <p>教学要求： 分镜头脚本提交纸质稿，角色 / 场景设计提交电子稿（.psd 格式），最终动画输出为 MP4 格式（分辨率不低于 720P）。</p>	
5	视频剪辑	<p>1. 知识目标：掌握 Premiere Pro、After Effects 等软件的核心功能（素材剪辑、转场、字幕、音频编辑），理解视频格式（MP4、MOV）和分辨率的适用场景。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成视频素材的剪辑拼接（含转场添加）、音频处理（音量调节、降噪）、字幕制作（文字样式与动画），并进行基础调色（如统一色调）。</p> <p>3. 素养目标：培养视频叙事的节奏把控能力，树立符合传播需求的剪辑意识（如宣传片的紧凑节奏）。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 软件基础与素材剪辑： (1) 理论：讲解剪辑软件界面（时间线、素材库）、视频格式差异及剪辑基本原则（镜头组接逻辑）； (2) 实践：完成 2 个视频素材拼接练习（每段不少于 3 分钟），使用 3 种以上转场特效。</p> <p>2. 音频、字幕与调色： (1) 理论：讲解音频编辑技巧（音量平衡、音效添加）、字幕设计要点（字体、颜色与画面匹配）、基础调色工具（亮度、对比度、色温）； (2) 实践：为 1 个剪辑作品添加字幕（含标题和说明文字）、匹配音频（背景音乐或旁白），并进行色调统一处理。</p> <p>教学要求： 所有作品保存工程文件（.prproj 格式），输出视频分辨率不低于 1920×1080，时长不少于 5 分钟。</p>	72
6	游戏模型制作	<p>1. 知识目标：掌握 PBR 次世代游戏模型的制作流程（原画分析、模型创建、UV 拆分、贴图绘制、渲染），理解低、中、高级别模型的精度标准和应用场景。</p> <p>2. 能力目标：能运</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 流程与低模制作： (1) 理论：讲解 PBR 次世代模型制作流程（从原画解析到最终渲染），分析低模的多边形精简原则； (2) 实践：分析 2 张游戏原画的设计要点（输出分析报告），完成 1 个简单道具（如杯子）的低模制作（多边形数量</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		<p>用三维软件（如Blender）制作游戏场景 / 道具模型（低模结构完整、中模细节合理、高模精度达标），掌握UV拆分（无拉伸）、贴图绘制（漫反射、法线贴图）和基础渲染技术。</p> <p>3. 素养目标：培养模型制作的精度意识和行业规范认知，提升根据游戏风格（如卡通、暗黑）调整模型细节的能力。</p>	<p>≤1000）。</p> <p>2. 中高模与UV、贴图： （1）理论：讲解中模的细节添加方法（如倒角、纹理）、高模的精细刻画技巧，解析UV拆分的布局原则和贴图绘制（漫反射、法线）的图层逻辑； （2）实践：完成1个场景组件（如墙壁）的中模制作及UV拆分，绘制基础漫反射和法线贴图。</p> <p>3. 灯光与渲染： （1）理论：讲解三维软件中灯光类型（平行光、点光）对模型质感的影响，渲染参数（分辨率、采样率）的设置方法； （2）实践：为1个完整场景（含3个以上道具）设置灯光，按指定风格（如卡通）渲染输出3张效果图。</p> <p>教学要求： 所有模型保存源文件（.blend格式），UV拆分需标注接缝，贴图尺寸不低于1024×1024像素。</p>	
7	游戏动画制作	<p>1. 知识目标：掌握游戏角色动画的基本流程（骨骼搭建、绑定、蒙皮、权重分配），理解动画原理在游戏中的应用（如角色动作的循环性）。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成简单角色的骨骼搭建与绑定（确保骨骼与模型匹配），制作符合游戏需求的基础动作（如行走、攻击），掌握动画编辑器的关键帧设置技巧。</p> <p>3. 素养目标：培养动画与游戏交互逻辑的结合意识（如动作与按键反馈匹配），提升动</p>	<p>教学内容： 1. 骨骼与绑定基础： （1）理论：讲解骨骼搭建的层级关系（如脊柱、四肢的连接逻辑）、绑定与蒙皮的作用，分析权重分配对模型变形的影响； （2）实践：为1个卡通角色模型（如Q版人物）搭建骨骼（不少于15根）并完成绑定，权重分配误差不超过10%。 2. 动画制作与编辑： （1）理论：解析游戏动画的循环原理（如行走动作的首尾帧衔接），讲解动画编辑器中关键帧插入、曲线调整的方法； （2）实践：制作3组角色基础动作（行走、攻击、跳跃），每组动画时长不少于2秒（帧率30fps），确保动作流</p>	72

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		画的流畅性和真实感把控能力。	<p>畅循环。</p> <p>教学要求： 所有骨骼与动画文件保存源文件（如 Maya 的.mb 格式），提交动作循环测试视频（MP4 格式）。</p>	

#### （四）专业选修课

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
1	数字绘画技法	<p>1. 知识目标：掌握厚涂、赛璐璐等主流数字绘画风格的核心技法，理解不同风格在角色、场景表现中的视觉特征。</p> <p>2. 能力目标：能运用数字绘画软件（如 Photoshop、Clip Studio Paint）完成不同风格的角色设计（含动态、服饰）和场景绘制（含氛围营造），熟练使用定制笔刷和图层效果。</p> <p>3. 素养目标：培养数字绘画的艺术表现力和风格创新意识，提升作品的商业应用适配能力（如游戏原画、动漫插画）。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 风格技法解析： （1）理论：对比厚涂（质感表现）、赛璐璐（线条清晰）等风格的技法差异，讲解笔刷选择（纹理笔刷、喷枪）和图层叠加模式（正片叠底、发光）的应用； （2）实践：完成 2 幅不同风格的角色头像（1 幅厚涂、1 幅赛璐璐），突出风格特征。</p> <p>2. 角色与场景创作： （1）理论：讲解角色设计中动态张力（如肢体扭转）和服饰细节（如褶皱表现）的绘制技巧，场景中光影层次（如逆光、阴天）的营造方法； （2）实践：完成 1 幅完整角色设计（含全身动态、服饰细节）和 1 幅场景绘制（含透视关系、氛围特效）。</p> <p>教学要求： 所有作品保存分层文件（.psd 或.csp 格式），尺寸不低于 2000×2000 像素，附带风格设计说明（150 字以内）。</p>	72
2	视频特效制作	<p>1. 知识目标：掌握 After Effects、Houdini 等软件的高级特效功能（粒子系统、流体模拟、3D 跟踪），理解特效与视频内容的适配逻辑（如科幻片粒子特效的运用场</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 高级特效工具： （1）理论：讲解 After Effects 中粒子插件（Particular）、Houdini 流体模拟节点的参数设置，分析特效与视频帧率、分辨率的匹配要求； （2）实践：制作 1 组粒子</p>	54

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
		<p>景)。</p> <p>2. 能力目标：能独立制作粒子特效(如烟花、粉尘)、流体特效(如水流、火焰)和简单 3D 特效(如文字立体旋转)，并与视频素材无缝合成。</p> <p>3. 素养目标：培养特效设计的创新思维和技术实现能力，树立特效服务于叙事的创作理念(如通过特效强化剧情冲突)。</p>	<p>特效(如烟花绽放)和 1 组流体特效(如火焰燃烧)，时长各不少于 5 秒。</p> <p>2. 特效合成应用：</p> <p>(1) 理论：讲解绿幕抠像(键控工具)、3D 跟踪(摄像机反求)在特效合成中的流程，特效与实拍画面的光影匹配技巧；</p> <p>(2) 实践：为 1 段实拍视频(如人物挥手)添加 3D 文字特效(如文字随动作破碎)，确保特效与画面融合自然。</p> <p>教学要求：</p> <p>所有特效工程文件需保存(.aep 或.hip 格式)，输出视频为 MP4 格式(1920×1080 分辨率)，标注特效制作步骤。</p>	
3	游戏界面制作	<p>1. 知识目标：掌握游戏界面设计的核心原则(用户体验、信息层级、风格统一)，理解不同游戏类型(如 RPG、MOBA)界面的设计差异。</p> <p>2. 能力目标：能独立完成游戏界面布局设计(含主菜单、战斗界面)、图标与按钮制作(符合风格化要求)，并添加简单交互动效(如按钮点击反馈)。</p> <p>3. 素养目标：培养以用户为中心的界面设计思维，提升界面的易用性与视觉吸引力平衡能力。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 设计原则与类型解析：</p> <p>(1) 理论：讲解界面布局的网格系统(如 8px 网格)、色彩搭配(主色调与辅助色)原则，分析 RPG 游戏(信息复杂)与休闲游戏(简洁明了)的界面设计差异；</p> <p>(2) 实践：针对“奇幻 RPG”主题，完成 1 套界面布局草图(含主菜单、背包界面)，标注信息层级。</p> <p>2. 元素制作与动效：</p> <p>(1) 理论：讲解图标设计的识别性(如技能图标符号化)、按钮质感(如扁平化、拟物化)的表现方法，简单交互动效(如缩放、变色)的实现逻辑；</p> <p>(2) 实践：制作 5 个游戏图标(技能、道具类)和 3 个按钮(开始、返回、确认)，并为按钮添加交互动效(GIF 格式)。</p> <p>教学要求：</p> <p>界面设计提交 PSD 分层文件(尺寸适配手机或 PC 端)，</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求	参考课时
			图标与按钮尺寸统一（如 128×128 像素），附带设计说明（说明风格与游戏类型的匹配性）。	
4	摄影与摄像	<p>1. 知识目标：掌握相机（单反、微单）和摄像机的核心参数（光圈、快门、ISO、白平衡），理解光线（顺光、逆光）、构图（三分法、引导线）对画面表现力的影响。</p> <p>2. 能力目标：能根据题材（人像、风景、纪实）选择设备参数和拍摄角度，完成高质量照片拍摄和视频录制，并进行基础后期处理（如调色、裁剪）。</p> <p>3. 素养目标：培养摄影摄像的艺术审美能力和场景观察能力，提升画面叙事的表现力（如通过镜头语言传递情绪）。</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 设备与基础技法： （1）理论：讲解相机曝光三要素（光圈控制景深、快门控制动态）、摄像机帧率（24fps 电影感、60fps 慢动作）的设置方法，分析顺光（明亮清晰）、逆光（剪影效果）的适用场景； （2）实践：完成 3 组照片拍摄（1 组人像、1 组风景、1 组静物），每组 5 张，体现不同光线和构图效果。</p> <p>2. 题材拍摄与后期： （1）理论：讲解纪实摄影的抓拍技巧（如预判动作）、视频拍摄的运镜方法（如跟拍、环绕），基础后期软件（Lightroom、剪映）的调色步骤； （2）实践：拍摄 1 段 3 分钟以上的纪实视频（如校园活动），进行剪辑和调色，输出 10 张精选照片和完整视频。</p> <p>教学要求： 照片保存 RAW 格式和 JPG 格式（尺寸不低于 3000×2000 像素），视频输出为 MP4 格式（1920×1080 分辨率），提交拍摄参数记录（光圈、快门等）。</p>	54

### （五）教学实习

本专业实习包括认识实习、岗位实习等。

序号	实习名称	实习内容和要求	备注
1	校内岗位实习	到企业参观，并和企业团队做深入交流。	2 个月
2	校外岗位实习	由学校安排学生到专业合作企业跟岗实习或由学生自行选择实习企业，完成岗位实习任务。	3 个月

## 七、教学进程总体安排

课程类型	序号	课程名称	课程性质	学分	学时合计	学时分配		学期						考核方式		
						理论	实践	1	2	3	4	5	6			
公共基础课	思想政治课	1	中国特色社会主义	必修	2	36	30	6	2							笔试
		2	心理健康与职业生涯	必修	2	36	30	6		2						笔试
		3	哲学与人生	必修	2	36	30	6			2					笔试
		4	职业道德与法	必修	2	36	30	6				2				笔试
		5	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	必修	1	18	18	0	1							笔试
	文化基础课	6	语文	必修	11	198	182	16	2	3	3	3				笔试
		7	数学	必修	8	144	128	16	2	2	2	2				笔试
		8	英语	必修	8	144	128	16	2	2	2	2				笔试
		9	信息技术	必修	6	108	54	54	4	2						实操
		10	历史	必修	4	72	36	36	2	2						笔试
	其他公共	11	体育与健康	必修	10	180	18	162	2	2	2	2	2			实操
		12	公共艺术	必修	2	36	18	18		2						实操
		13	劳动教育	必修	2	54	9	45	1周	1周						实操
	公共基础必修合计				60	1098	711	387	17	17	11	11	2	0		
	公共选修课	15	语文(选修)	限选	2	36	36	0					2			笔试
		16	数学(选修)	限选	2	36	36	0					2			笔试
		17	英语(选修)	限选	1	18	18	0					1			笔试
		18	中华优秀传统文化	限选	1	18	18	0					1			笔试
		19	就业指导	限选	2	36	36	0					2			笔试
		20	职业素养	限选	2	36	36	0					2			笔试
公共基础选修合计				10	180	180	0	0	0	0	0	10	0			
公共基础课小计				70	1278	891	387	17	17	11	11	12	0			
专业(技能)课	专业基础课	21	绘画基础	必修	8	144	30	114	4	4						实操
		22	构成基础	必修	6	108	16	92	3	3						实操
		23	图形图像处理	必修	8	144	30	114			4	4				实操
		24	设计基础	必修	4	72	18	54			4					实操
		25	游戏动漫概论	必修	2	36	18	18		2						笔试
	专业基础课小计				28	504	112	392	7	9	8	4	0	0		
	专业核心课	26	剧本写作基础	必修	2	36	9	27	2							笔试
		27	漫画设计	必修	4	72	18	54	2	2						实操
		28	动画运动规律	必修	3	54	10	44			3					实操
		29	二维动画设计与制作	必修	8	144	20	124			4	4				实操
30		视频剪辑	必修	4	72	8	64					4			实操	

	31	游戏模型制作	必修	8	144	20	124				4	4		实操
	32	游戏动画制作	必修	4	72	18	54					4		实操
	专业核心课小计			33	594	103	491	4	2	7	8	12	0	
专业选修课	33	数字绘画技法	限选	4	72	18	54			2	2			实操
	34	视频特效制作	限选	3	54	14	40				3			实操
	35	游戏界面制作	限选	2	36	9	27					2		实操
	36	摄影与摄像	限选	2	54	18	36					2		实操
	专业选修课小计			11	216	59	157	0	0	2	5	4	0	
专业（技能）课小计				72	1314	274	1040	11	11	17	17	16	0	
岗位实习	37	校内岗位实习	必修	13	240	0	240						2个月	考核
	38	校外岗位实习	必修	20	360	0	360						3个月	考核
合计				175	3192	1165	2027	28	28	28	28	28	30	
统计	课型			课时			占总学时比例							
	公共基础课			1278			40.04%							
	专业（技能）课 （含教学实习）			1914			59.96%							
	选修课 （含公共基础选修课和 专业选修课）			396			12.41%							
	理论			1165			36.50%							
	实践			2027			63.50%							

## 八、实施保障

### （一）师资队伍配置

本专业按照“四有好老师”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的标准。要求教师具备丰富的专业实践经验，能够熟练指导学生进行专业实践操作；同时，教师需每五年累计有六个月的企业实践经历。本专业共有专业教师 16 人，其中本校专任教师 13 人，泉州市级专业带头人 1 人，校级骨干教师 7 人；选聘企业高级技术人员担任行业导师，行业企业专家兼职教师 3 人组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制；高级职称 6 人、占比 37.5%；“双师型”教师占比 100%。学生 150 人，学师比为 9.38:1。

动漫与游戏设计专业专任教师基本情况一览表

序号	姓名	学历	职称	职业资格等级	是否双师	带头人或骨干教师	专任/兼职教师
1	李锦	本科	高级讲师	技师	是	专业带头人	专任
2	黄觉红	本科	高级讲师	高级技师	是	骨干教师	专任
3	黄文辉	本科	高级讲师	高级技师	是	骨干教师	专任

序号	姓名	学历	职称	职业资格等级	是否双师	带头人或骨干教师	专任/兼职教师
4	陈忠群	本科	高级讲师	高级技师	是	骨干教师	专任
5	吴剑辉	本科	高级讲师	高级技师	是		专任
6	薛志兴	本科	讲师	技师	是	骨干教师	专任
7	黄华明	本科	讲师	技师	是	骨干教师	专任
8	王振沛	本科	讲师	高级工	是	骨干教师	专任
9	吴啊丽	本科	讲师	高级工	是		专任
10	黄婉阳	本科	讲师	技师	是		专任
11	黄玉珊	本科	讲师	高级工	是	骨干教师	专任
12	颜成栋	本科	高级讲师	高级技师	是		专任
13	陈灿辉	本科	讲师	技师	是		专任
14	李燕飞	本科	运营总监	技师			兼职
15	苏立勇	大学本科 文学学士	总经理	技师			兼职
16	林志云	大学本科 管理学学士	总经理	技师			兼职

## (二) 实训基地建设

### 1. 校内实训基地

校内拥有二维手绘实训室、动漫实训室、影视动画实训室、影视制作实训室、虚拟现实制作实训室，满足了实习实训教学的需要。

实训场所面积	400 平方米	实训室数	5 个	
实训设备总值	381 万元	生均实训设备值	38100 元/生	
<b>校内实训场所（室）情况</b>				
名称	建筑面积 (m <sup>2</sup> )	主要设备及数量	总值 (万元)	主要实训内容
二维手绘实训室	80	线拍系统 6 套，线拍图形工作站 2 套，数位屏 2 套 拷贝桌 60 套，五孔打孔机 2 套，定位尺 50 套，规格框 50 套，投影机、幕布套 2 套，音箱 2 套，教学专用	35	1. 分镜头脚本设计 2. 原画设计 3. 造型设计

		无线功放、话筒 2 套		
动漫实训室	80	图形工作站(教师机+学生机)50套, 手绘板 50套 专业动画制作软件 50套 耳机 50套, 投影机、幕布 2套, 桌椅 50套, 多媒体讲台 2套, 网络交换机 2套	82	1. 原画设计 2. flash 动画设计 3. 运动规律 4. 动画短片制作
影视动画实训室	80	图形工作站 50套, 手绘板 50套, 耳机 50套, 投影机、幕布 2套, 音箱 2套, 桌椅 50套, 多媒体讲台 2套, 网络交换机 2套	82	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
影视制作实训室	80	影视后期制作工作站 50套, 专业非编软件 50套 耳机 50套, 投影机、幕布 2套, 音箱 2套, 桌椅 50套, 多媒体讲台(教师专用) 2套, 网络交换机 2套	100	1. 影视后期制作 2. 三维动画设计
虚拟现实制作实训室	80	图形工作站 50套, 手绘板 50套, 耳机 50套, 投影机、幕布 50套, 音箱 2套, 桌椅 50套, 多媒体讲台 2套, 网络交换机 2套	82	1. 三维动画 2. 影视动画制作 3. VR 制作

## 2. 校外实训基地情况

专业教学团队与厦门大拇指动漫有限公司、泉州功夫动漫有限公司、福建省恒雕装饰广告有限公司等公司携手合作, 共同打造了校外实训基地, 定期组织学生到企业、校外实践基地开展见习、实习等实践教学活 动, 充分发挥校外实训基地在人才培养过程中的作用。

### (三) 教学资源开发

#### 1. 教材选用

(1) 思想政治、语文、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术等公共基础课程严格选用教育部指定教材。

(2) 专业课程教材的选用: 优先选用十四五规划教材; 优先选用任务驱动式教材, 强化实践导向与能力培养; 以近三年出版的教材为主, 确保内容时效性与先进性; 鼓励选用校企合作开发的校本教材, 贴合岗位实际需求。

## 2.数字教学资源

(1) 在线课程平台：我校与超星学习通、智慧树等知名在线教育平台深度合作，引入了一系列优质的动漫与游戏设计在线课程。如中国传媒大学开设的“动漫角色设计与表现”课程，系统讲解动漫角色从概念设计到形象塑造的全过程，通过理论讲解、案例分析和实操演示，让学生深入理解角色设计的要点；还有来自知名游戏公司资深设计师授课的“游戏特效制作实战”课程，分享游戏开发中特效制作的行业前沿技术与经验，课程内容紧跟市场需求。同时，教师还会在平台上上传自制的教学视频，对重点、难点知识进行深入讲解，发布学习任务 and 讨论话题，引导学生进行自主学习和互动交流。

(2) 教学视频资源库：学校建立了教学视频资源库，包含教师课堂实录、实操演示视频、行业案例分析视频等。教师课堂实录完整记录了课堂教学的全过程，方便学生课后复习回顾；实操演示视频针对专业课程中的关键技能点，如3D建模中的多边形建模技巧、游戏UI设计中的界面布局方法等，进行详细的操作演示，让学生能够清晰地看到操作步骤和技巧要点；行业案例分析视频选取了国内外知名的动漫作品和游戏项目，如《哪吒之魔童降世》《原神》等，从创意构思、制作流程、技术应用等方面进行深入剖析，引导学生学习优秀作品的成功经验，拓宽视野，提升专业素养。

(3) 互动学习社区：创建了专业论坛和交流社区，为学生、教师和行业专家提供交流互动的平台。在论坛上，学生可以分享自己的作品，寻求他人的意见和建议；提出学习过程中遇到的问题，与其他同学共同探讨解决方案；关注行业动态和前沿技术，与行业专家进行交流互动，了解行业发展趋势和就业市场需求。教师也能通过论坛了解学生的学习需求和困惑，及时调整教学内容和方法，实现教学相长。

## 3.图书文献配备

学校拥有图书配备为180000余册，生均图书超40册。本专业图书文献15000余册，生均图书超100册，配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：专业基础类、专业核心类、专业安全法规及实务操作类图书文献等

### (四) 教学方法

#### 1.教学组织

严格遵循“教、学、做、评一体”总体原则，结合课程性质灵活采用多样化教学组织形式。公共基础课及专业基础课中侧重理论教学的课程，以班级授课为主，聚焦系统知识传授与理论体系构建，同步融入案例分析、课堂互动等环节，强化“教”与“学”的衔接；专业核心课、专业选修课及实习实训等实操性课程，以分组教学为核心，通过小组任务驱动、实操协作、互评互改等方式，突出“做”与“评”的融合，提升学生实践能力与团队协作素养。

#### 2.教学方法

不断改革教学方法，课堂教学采用项目教学、案例教学、场景教学、模拟教学等方法；不断创新教学手段，利用网络、多媒体、空间等信息化手段，倡导学生利用信息化手段自主学习、自主探索，积极开展师生教学互动，达到共同学习、共同提高的目的；引进企业真实运营项

目，采用“双导师”制，企业导师与学校专业教师之间“互帮、互助、互学”，将企业生产经营服务流程融入课堂教学，实现课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接。

## 九、质量保障和毕业要求

### （一）教学质量保障体系

#### 1. 教学运行组织管理

在动漫与游戏设计专业专业的教学运行组织管理领域，我们采纳了一种校企合作、共同管理的创新模式。在此模式下，由专业带头人、骨干教师以及来自企业界和行业内的专家共同组成一个专业建设指导委员会。该委员会的主要职责是指导整个专业的建设工作，监控教学过程的每一个环节，以及对人才培养的质量进行评价和把关。教学部则负责日常教学活动的管理和监控工作，确保教学质量和教学秩序。与此同时，合作企业则承担起学生顶岗实习和现场教学的管理和监控任务，为学生提供实际工作环境中的学习机会，确保学生能够将理论知识与实践相结合，从而更好地适应未来的工作需求。

#### 2. 教学质量监控

本专业建立了教学质量监控体系，由专家组负责检查性听课、组织学生座谈会、抽查作业等，以执行教学质量检查与监控。确立了学期初、中、末三次检查制度，规范教学管理流程。专家组每学期进行期初、期中、期末教学检查，分别关注教学准备、教学过程评估和期末考核。顶岗实习教学质量由企业、行业专家和指导教师共同管理与考核，以强化人才培养过程管理，完善校企教学质量保障机制，建立教学质量持续提升的长效机制。

#### 3. 毕业生跟踪反馈和社会评价机制

建立毕业生跟踪反馈和社会评价机制，定期分析人才培养目标的达成情况。跟踪内容涵盖就业情况、职业能力等，通过问卷、访谈等方式实施，社会评价主体包括用人单位、行业专家等学校定期汇总分析相关数据，将结果反馈至各部门，用于调整专业规划、课程设置等，形成持续改进闭环，以提升人才培养质量，培养符合社会需求的技术技能人才。

### （二）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。

1. 根据《福建省中等职业学校学生学籍管理实施细则（试行）》第八章“毕业与结业”第三十五条的规定，必须满足以下三个条件：

（1）全日制学历教育学生综合素质总评合格，非全日制学历教育学生思想品德评价评定合格

（2）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；

（3）实习考核合格。

2. 学业水平考试：参加福建省中等职业学校学生学业水平考试。

3. 取得证书(满足以下任意一本证书即可)

（1）图形图像应用处理职业技能等级证书（初级、中级）；

（2）数字创意建模职业技能等级证书（初级、中级）；

(3) 动漫设计职业技能证书（初级、中级）。