

# 中等职业学校动漫与游戏制作专业人才培养方案（2021 级）

## 一、专业名称及代码

专业名称代码：动漫与游戏制作（760204）

招生对象与学制：本专业招收初中毕业生，学制三年。

## 二、入学要求

- 1、应、往届初中及以上学历毕业生或具同等学历者。
- 2、品行端正、身体无缺陷，无较大伤疤。
- 3、遵纪守法、热爱劳动、文明礼貌、朴实诚信；

## 三、修业年限

修业年限：三年。

修业方式：全日制。

## 四、职业面向

各类企事业单位、广播电视台、城市规划部门、广告影视制作公司、房地产开发公司、大型装饰公司、手机服务公司、家居公司、路桥公司等行业；从事影视动画制作、卡通动画制作、广告宣传、规划设计平面效果、三维效果制作等工作；从事动漫游戏艺术产业中美工设计、制作，虚拟现实动画创作和其他美术工作。

## 五、培养目标与培养规格

培养目标

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，在德、智、体、美等方面全面发展，培养具有较强的审美能力和艺术造型能力，有较高的艺术修养和创意水平的优秀人才。能掌握熟练的电脑造型设计手段，掌握影视、电脑动画设计与制作等技能，能胜任现代影视、网络及各种广告的电脑动画设计与制作等岗位的高等技术应用型人才，具有综合职业能力，在国内整个动画产业大量缺乏人才的大环境下，以“产，学，研”为教学特色，实现“零距离”就业。

### 培养规格

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、规范和企业规章制度。
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、知识产权保护的质量规范意识。
4. 具有获取动漫及游戏制作领域前沿技术信息、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。

#### （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. 具有与动漫及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. 具备动画、漫画美工设计、制作的基本技能。

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. 了解后期合成的重要性，掌握软件 Premiere 的基本操作。

9. 具备虚拟现实动画创作和其他美术工作的能力。

专业（技能）方向——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。

专业（技能）方向——影视动画片制作

1. 掌握动画创作的基本理论、基本知识；

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. 具有动画片的初步编导能力和，并初具审美能力和中外优秀文化艺术知识与修养；

4. 了解影视动画创作的发展与理论研究；

5. 掌握常用数字影音编辑软件功能、特点与应用。

主要接续专业

高职：计算机应用技术、计算机多媒体技术、数字媒体技术、动漫设计与制作、游戏软件

本科：计算机科学与技术、数字媒体技术、数字媒体艺术、视觉传达设计

## 六、课程设置及要求

### （一）文化基础课程

#### 1、德育

教学要求：中等职业学校德育课是学校德育工作的主导渠道，是各专业学生必修的基础课，是学校实施素质教育的重要内容。德育课的主要任务是有针对性地对学生进行马列

主义、毛泽东思想和邓小平理论基本观点教育，辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点教育，经济与政治基础知识教育，法纪法制教育，文明礼仪、行为规范教育，职业道德、职业理想和创业教育，引导学生逐步树立正确的世界观、创业观，进行职业生涯设计，培养良好的思想政治素质和职业道德素养。

教材：职业生涯与规划（高教版）

职业道德与法律（高教版）

经济政治与社会（北师大版）

哲学与人生（高教版）

## 2、体育与健康

教材：《体育与健康》（高教出版社）

教学要求：通过课内外教学活动，全面提高学生身体素质，发展身体基本活动能力，增进学生身心健康。培养学生未来职业所必需的体能和社会适应能力，使学生掌握必要的体育与卫生保健意识，了解一定的科学锻炼和娱乐休闲方法：提高自主锻炼、自我保健和自我调控的能力，为学生个性与体育特长的发展及终身锻炼、继续学习、创业立业奠定基础。

## 3、语文

教材：《语文》（高教出版社）

教学要求：在初中基础上，提高现代文阅读能力、写作

能力和口语交际能力，培养阅读浅易文言文的能力和欣赏文学作品的能力；养成良好的学习语文的习惯，掌握一定的自学语文的方法，培养发现问题、探究问题、分析问题、解决问题的能力；培养热爱祖国语言文字的感情，注重优秀文化的积累和熏陶，拓宽文化视野；培养健康高尚的审美情趣，激发创新精神，发展个性，形成健全人格。

#### 4、数学

教材：《数学》（高教出版社）

教学要求：在初中数学基础上，学习必需的代数、三角、几何和概率统计的基础知识，着力于提高数学应用的意识和应用数学的能力，掌握学习职业技术所需要的数学技能，增进信息意识和计算能力。

#### 5、英语：

教材：《英语》（高教出版社）

教学要求：以提高学生的语言能力和运用英语进行真实交际能力为宗旨，在初中英语教学基础上，巩固、扩大英语基础知识，培养听、说、读、写的基本技能，培养学生运用英语进行交际的能力和继续学习的能力，激发和培养学生学习的兴趣，提高自主学习的能力，为学生步入社会和进一步学习打好基础。

#### 6、计算机应用基础

教材：《计算机应用基础》，（高教出版社）

教学要求：了解计算机系统的基本概念、基础知识。掌握 win7 操作系统的使用方法。理解计算机的基础知识，熟练掌握文字处理软件 word、电子表格软件 Excel、演示文稿软件 ppt。了解网络、多媒体的基本概念及使用方法。使学生初步掌握计算机应用知识和技术。培养学生适应信息化社会要求的计算机技术应用能力、实践能力和创新能力。

## （二）必修课

### 1、素描基础

教学要求：掌握素描的基本方法，学会观察、表现、构想的协调性，培养造型能力和艺术素养。

### 2、计算机动画设计—Flash

教学要求：掌握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。

### 3、程序设计语言（VB）

教学要求：通过本课程的学习，使学生掌握可视化程序设计方法和 VB 程序设计的编程技巧，具备用 VB 语言进行应用系统开发的初步能力。

### 4、Photoshop

教学要求：掌握平面设计的基本方法，以及运用 Photoshop 软件进行平面设计的操作技能。

### 6、3D MAX 三维动画

教学要求：掌握 3D 的基础知识，流程控制语句、动画、用脚本创建的界面、宏脚本、插件脚本、在实际工具面板中添加的脚本、数组和集合、ActiveX 控制的基础知识和操作技巧。

## 7、MAYA 实用教程—动画篇

教学要求：掌握基础动画、编辑器动画、角色动画以及综合动画的基本知识和操作技能。

## 8、Peremiere

教学要求：Peremiere 软件，掌握字幕、专场、特效、较色等实用技术，会编辑音乐、音效，和成完整的影片。了解素材的格式与输出。

### （三）选修课程

#### 1、色彩基础

教学要求：掌握色彩的三要素，色彩对比知识。培养学生色彩运用表现能力，提高学生的艺术素养。

#### 2、艺术人体结构运动学

本课程介绍正常人体解剖学的基础上掌握人体的外形结构、形体比例、动态表情规律等基本知识。

#### 3、动画运动规律

本课程通过大量的直观的图片，视频文件演示及实操训练作业，掌握影视动画时间与预期要达到的效果的技能和方法。

#### 4、实用交际礼仪

本课程主要介绍社会交际中的礼仪知识，包括礼仪概述、个人仪表服饰、公共交际、与家人和同事交往、现代通讯交际、应酬和聚会、中西餐饮、涉外活动等方面礼仪知识和技能，使学生懂得社会交际一般礼仪，培养学生全新的思维方式和强烈的公共关系意识，使学生具有一定的公共关系策划能力；在塑造组织形象的同时，能注重和完善自我形象。

#### 5、文学艺术赏析

本课程可在中国古代文学名作名著欣赏、外国文学名作名著欣赏、影视艺术欣赏等内容中选择讲授，使学生了解中国古代文学名作名著或现代外国文学史知识和经典作家作品及中外影视佳作的赏析，从而提高学生对艺术的鉴赏、分析能力，培养学生健康的审美情趣，从而达到陶冶情操，开发智力，搞好人文素质教育的目的。

### 七、教学进程总体安排

#### 1、课程设置：教学时间及学分值安排

| 课程类别  |         | 课程名称     | 必修<br>学分 | 学时  | 学期 |   |   |   |   |   |
|-------|---------|----------|----------|-----|----|---|---|---|---|---|
|       |         |          |          |     | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 公共基础课 | 思想政治    | 职业生涯规划   | 2        | 36  | 2  |   |   |   |   |   |
|       |         | 职业道德与法律  | 2        | 36  |    | 2 |   |   |   |   |
|       |         | 经济政治与社会  | 2        | 36  |    |   | 2 |   |   |   |
|       |         | 哲学与人生    | 2        | 36  |    |   |   | 2 |   |   |
|       | 文化<br>课 | 语文       | 12       | 216 | 3  | 3 | 3 | 3 |   |   |
|       |         | 数学       | 10       | 180 | 3  | 3 | 2 | 2 |   |   |
|       |         | 外语       | 10       | 180 | 3  | 3 | 2 | 2 |   |   |
|       |         | 信息技术     | 8        | 144 | 4  | 4 |   |   |   |   |
|       | 其他      | 入学教育、国防教 | 4        | 72  | 2  | 1 |   |   |   |   |

|         |         |             |    |      |      |    |    |    |    |    |     |
|---------|---------|-------------|----|------|------|----|----|----|----|----|-----|
|         |         | 育           |    |      | 周    |    |    |    |    |    |     |
|         |         | 艺术          | 4  | 72   | 1    | 1  | 1  | 1  |    |    |     |
|         |         | 劳动教育        | 2  | 36   | 1    | 1  |    |    |    |    |     |
|         |         | 体育与健康       | 10 | 180  | 2    | 2  | 2  | 2  | 2  |    |     |
| 公共基础课小计 |         |             | 72 | 1296 | 21   | 22 | 12 | 12 | 2  |    |     |
| 专业技能课   | 专业核心课   | 动漫美术-色彩     | 8  | 144  | 4    | 4  |    |    |    |    |     |
|         |         | 素描基础        | 8  | 144  | 4    | 4  |    |    |    |    |     |
|         |         | 构成基础        | 6  | 108  | 3    | 3  |    |    |    |    |     |
|         |         | 动画设计—Flash  | 8  | 144  |      |    | 4  | 4  |    |    |     |
|         |         | PS6         | 8  | 144  |      |    | 4  | 4  |    |    |     |
|         |         | VB 程序设计     | 8  | 144  |      |    | 4  | 4  |    |    |     |
|         |         | 动漫美术基础      | 8  | 144  |      |    | 4  | 4  |    |    |     |
|         |         | 3D MAX      | 8  | 144  |      |    | 4  | 4  |    |    |     |
|         |         | MAYA 三维动画软件 | 6  | 108  |      |    |    |    | 6  |    |     |
|         |         | MAYA 综合实训   | 6  | 108  |      |    |    |    | 6  |    |     |
|         |         | 平面设计        | 6  | 108  |      |    |    |    | 6  |    |     |
|         | 选修      | 动画运动规律      | 6  | 108  |      |    |    |    | 6  |    |     |
|         |         | 文学艺术赏析      | 6  | 108  |      |    |    |    | 6  |    |     |
|         | 见习      |             |    | 8    | 144  | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 |    |     |
|         | 实习      |             |    | 6    | 108  |    |    |    |    | 4周 |     |
|         | 顶岗实习    |             |    | 20   | 360  |    |    |    |    |    | 1学期 |
|         | 专业技能课小计 |             |    | 126  | 2160 | 11 | 11 | 20 | 20 | 24 |     |
|         | 合计      |             |    | 198  | 3456 | 32 | 33 | 32 | 32 | 26 |     |

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

根据教育部颁布的《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。本专业所有教师均是大学本科学历。高级职称 3 人，中级职称 5 人，初级职称 6 人。。

专业专任教师具备良好的师德和终身学习能力，具有计

计算机应用专业或相应专业本科及以上学历、中等职业学校教师资格证书和计算机应用专业相关工种中级（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，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

## （二）教学设施

### 1. 校内实训实习室

| 本专业实验、实训室情况 |          |                |                |        |            |     |          |
|-------------|----------|----------------|----------------|--------|------------|-----|----------|
| 序号          | 实验实训室名称  | 现有建筑面积<br>(m²) | 现有设备价值<br>(万元) | 现有主要设备 |            |     | 主要实训项目   |
|             |          |                |                | 名 称    | 单价<br>(万元) | 台套数 |          |
| 1           | 平面设计实训室  | 40             | 20             | 空调     | 1          | 2   | 二维平面设计   |
|             |          |                |                | 网络设备   | 1          | 1   |          |
|             |          |                |                | 电脑     | 0.50       | 40  |          |
| 2           | 计算机应用实训室 | 120            | 44             | 空调     | 1          | 4   | 信息技术基础教学 |
|             |          |                |                | 网络设备   | 1          | 4   |          |
|             |          |                |                | 电脑     | 0.3        | 120 |          |
|             |          |                |                |        |            |     |          |
|             |          |                |                |        |            |     |          |
|             |          |                |                |        |            |     |          |
|             |          |                |                |        |            |     |          |
| 实验实训项目开出率   |          |                | 100%           |        |            |     |          |
| 实验实训室利用率    |          |                | 100%           |        |            |     |          |

### 2. 校外实训基地

学校与创越广告公司合作办学，创越广告公司不仅对学校动漫名师工作室的建设提供人才支援，还作为学校动

漫专业校外实训基地。既接收学生的参观，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，又为学生提供真实专业技能方向综合轮岗训练的工作岗位，并保证有效工作时间。该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制定学习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

### （三）教学资源

学校建立完善的校园网，每间教室、实训室也都配备 2 个信息点，接入校园网与互联网。通过校园网充分利用网络资源条件，使其更好地为教学服务，满足教师的教学、科研工作和学生的自主学习需求，实现教学资源和网络数据的共享，提高教学效率和教学效果；专业课程老师将收集、整理、开发的教学资源包括课件、电子教案、试卷、数字教学资源等在校园上共享，给学生自主学习提供支持，有力地推动学校信息化教学。

### （四）教学方法

. 将各专业课程教学内容项目化，确立以技能训练为重心，避免了所学繁杂，实际操作技能不强的弊端。用项目的方式替代传统的分类分模块的方式。小项目可以用作案例教学，用于领会各类知识和技能；大项目可用用作综合实训，也可以分解成各个小项目分散于各个不同的教学阶段中。3. 多用竞赛模式激发学生学习兴趣。竞赛有个体比拼模式，也

有团队竞技模式。4. 常态化、规范化、专业化校级竞赛，更好地促进学校专业教学。5. 以行动导向理念革新教学方法。将案例教学法、引导文教学法、项目教学法行动导向教学法应用于各专业课程教学，最大限度提升学生综合实践能力。

### （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，专兼职教师教学质量，逐步形成校企合作、工学结合人才培养模式下多元化教学质量评价标准体系。

#### 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、上机操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

#### 2. 实训实习效果评价方式

##### （1）实训实习评价

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。

##### （2）顶岗实习评价

顶岗实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次、多方面的评价方式。

### （六）质量定理

用新时代教学管理观念，改变传统的教学管理方式。教学管理具有规范性和灵活性，实行工学交替等弹性学制。合理调配专业教师、专业实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；加强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。

## 九、毕业条件

1. 按规定修完所有课程，成绩合格；
2. 至少获得一个劳动部门或行业相关的专业职业资格证书；
3. 参加半年的顶岗实习并考核合格。

## 十、附录

1. 在教学过程中，要求配备一定数量的兼职教师，以满足工学结合教学的需要；
2. 强化校企合作，确保教学的顺利进行；
3. 本课程适用于动漫与游戏制作专业，也适合于其他的相关专业群，课时的多少可以根据不同专业的要求进行调整；
4. 为适应生产发展的需要，该课程标准使用 2-3 年后再修订。