



深圳市中嘉职业技术学校
Shenzhen Zhongjia Vocational Technical School

动漫与游戏制作专业 人才培养方案

专业代码：760204

[适用年级：2024]

执 笔 人：曾华辉

专业教师代表：黄敏莹、梁财星

行业（或企业）代表：刘爱华

学 生 代 表：杨熙

专业带头人：曾华辉

审 核 人：陈小荣

修 订 时 间：2024 年 7 月 16 日

动漫与游戏制作专业

人才培养方案

一、【专业名称及代码】

专业名称：动漫与游戏制作
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】

学制 3 年

四、【职业（岗位）面向、继续学习专业】

（一）职业面向

所属专业 大类	所属专 业类 (代码)	对应 行业	主要职业面向	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
新闻传播 大类	760204	广告、 动漫、 游戏、 影视等 文化产 业	广告设计、二 维、三维动画、 游戏模型师、 动画师、插画 设计师、后期 影视特效制作	动漫、游 戏、虚拟现 实（VR）、 影视等	1、技能课程 《美术基础》 2、全国计算 机等级考试

（二）继续学习专业

动漫制作技术、动漫设计、游戏设计、数字媒体应用技术、虚拟

现实应用技术、数字媒体艺术设计、影视动画等相关专业。

五、【培养目标与培养规格】

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技术技能人才。

（二）培养规格

1. 本专业毕业应具备的素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感 and 参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

2. 本专业毕业应具备的知识

（1）掌握素描、色彩等扎实的绘画基础

（2）掌握动漫与游戏制作相关应用软件的基本操作

- (3) 掌握剧本及分镜头创作的基础知识
- (4) 掌握角色、场景、道具设定的基本方法
- (5) 掌握二维动画制作基本方法
- (6) 掌握三维动画制作的基本方法
- (7) 掌握游戏美术设计的基本方法
- (8) 掌握影视拍摄及影视后期特效处理相结合的基本方法

3. 本专业毕业应具备的能力

- (1) 具有较强的手绘功底，能绘制贴图的能力
- (2) 具有熟练使用动漫与游戏制作应用软件的能力
- (3) 具有熟练设计和制作动漫的能力
- (4) 具有编写动漫剧本、绘制动画分镜头的能力
- (5) 具有二维动画、三维动画制作的能力
- (6) 具有熟练进行游戏美术设计与制作的能力
- (7) 具有较强的动画小组规划及管理能力
- (8) 具有多媒体渠道策划、营销、推广的能力
- (9) 具有提出问题、分析问题和解决问题的能力 and 较强的创造能力
- (10) 具有较强的社会活动能力、协调组织能力和社交能力
- (11) 具有持续的再学习精神和自学能力。

六、【课程设置及要求】

(一) 公共基础课程

1. 公共必修课程

(1) 心理健康与职业生涯规划

课程目标：本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行心理、职业道德教育与职业指导。其任务是：培养学生健康的心理意识，了解心理健康的标准，心理健康的培养方式等有关内容，同时使学生了解个人心理健康的程度；使学生了解职业、职业

素质、职业道德、职业个性、职业选择、职业理想的基本知识与要求，树立正确的职业理想。

主要教学内容和教学要求：掌握职业道德基本规范，以及职业道德行为养成的途径，陶冶高尚的职业道德情操；形成依法就业、竞争上岗等符合时代要求的观念；学会依据社会发展、职业需求和个人特点进行职业生涯设计的方法；增强提高自身全面素质、自主择业、创新创业的自觉性。

（2）职业道德与法治

课程目标：本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行法律基础知识教育。其任务是：使学生了解宪法、行政法、民法、经济法、刑法、诉讼法中与学生关系密切的有关法律基本知识，初步做到知法、懂法，增强法律意识，树立法制观念，提高辨别是非的能力。

主要教学内容和教学要求：指导学生提高对有关法律问题的理解能力，对是与非的分析判断能力，以及依法律己、依法做事、依法维护权益、依法同违法行为做斗争的实践能力，成为具有较高法律素质的公民。

（3）中国特色社会主义

课程目标：本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程。其任务是：通过中国特色社会主义的开创、坚持、捍卫、发展，中国特色社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设、生态文明建设等方面的学习，来了解改革开放以来中国经济、政治与社会发生的显著变化和巨大进步。

主要教学内容和教学要求：掌握马克思主义中国化的最新理论成果；学会用马克思主义世界观和方法论看待人生、思考社会、探索世界，提高用辩证唯物主义观点分析、解决问题的能力，从而站在国家和人民的立场作出正确的价值判断和价值选择。

（4）哲学与人生

课程目标：本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行马克思主义哲学知识及基本观点的教育。

主要教学内容和教学要求：通过课堂教学和社会实践等多种方式，使学生了解和掌握与自己的社会实践、人生实践和职业实践密切相关的哲学基本知识；引导学生用马克思主义哲学的立场、观点、方法观察和分析最常见的社会生活现象；初步树立正确的世界观、人生观和价值观，为将来从事社会实践打下基础。

（5）语文

课程目标：在初中语文的基础上，进一步加强现代文和文言文阅读训练，提高学生阅读现代文和浅易文言文的能力；加强文学作品阅读教学，培养学生欣赏文学作品的能力；加强写作和口语交际训练，提高学生应用文写作能力和日常口语交际水平。

主要教学内容和教学要求：通过课内外的教学活动，使学生进一步巩固和扩展必需的语文基础知识，提高学生正确理解和运用祖国语言文字的能力，重视积累、感悟、熏陶和培养语感，使学生养成良好的学习语文的习惯。在教学过程中，培养学生热爱语文的情感，接受优秀文化熏陶，提高道德修养、审美情趣、思维品质和文化品味，发展健康个性，形成健全人格。

（6）数学

课程目标：在初中数学学习的基础上，进一步学习部分职高的数学基础知识。根据各专业课程学习的需要，本课程设置的教学内容为：集合与逻辑用语、不等式、函数、指数函数与对数函数、任意角的三角函数、数列。

主要教学内容和教学要求：通过教学，逐步形成学生的数学素养，使学生掌握社会生活所必需的数学基础知识，并培养学生的基本运算、基本计算工具使用、数形结合、简单的逻辑思维和最简单的实际应用

等能力，满足不同专业课程学习和教学的一般需要。

（7）英语

课程目标：在初中英语的基础上，巩固、扩展学生的基础词汇和基础语法；培养学生听、说、读、写的基本技能和运用英语进行交际的能力。

主要教学内容和教学要求：使学生能听懂简单对话和短文；能运用一些最常用的日常套语，在口头表达中做到发音准确；能参照范例翻译简单的汉语句子，为学习专业英语打下基础。

（8）信息技术

课程目标：本课程通过学习计算机的基础理论知识、熟练掌握中文 WIN7 操作系统、中文 Office2010 相关操作及知识。

主要教学内容和教学要求：掌握计算机网络的基本操作和使用，具有文字处理能力，数据处理能力，幻灯片制作能力等信息获取、整理、加工能力及网上交互能力，为以后的学习和工作打下基础。本课程学习结束后，学生可选考“全国计算机等级考试一级 Office”证书。

（9）艺术

课程目标：本课程分为美术鉴赏和音乐鉴赏两大模块，旨在通过知识讲授、作品欣赏、艺术实践等途径，让学生在认识美、感知美、欣赏美和创造美的过程中，提高艺术欣赏能力和审美素养，拓展心灵视界，充实精神生活，树立正确的世界观、人生观和价值观，增强文化自觉与文化自信。

主要教学内容和教学要求：通过知识讲授、作品欣赏、艺术实践等途径，让学生在认识美、感知美、欣赏美和创造美的过程中，提高艺术欣赏能力和审美素养，拓展心灵视界，充实精神生活。通过美育课程学习，帮助学生正确认识美学，了解美学鉴赏，形成良好的语言美、行为美等良好习惯，具有较强身心素质。了解中外美学鉴赏基本

理论知识，具象艺术，意象艺术和抽象艺术等理论知识。帮助学生提高对美的敏锐观察能力、感受能力、认知能力、创造能力；学会用美的语言，美的观察，形体塑造等观察创造形象。

（10）体育与健康

课程目标：本课程主要学习体育与卫生保健的基础知识和运动技能，掌握科学锻炼和娱乐休闲的基本方法，养成自觉锻炼的习惯。

主要教学内容和教学要求：培养自主锻炼，自我保健，自我评价和自我调控的意识，全面提高身心素质和社会适应能力，为终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。

（11）历史

课程目标：本课程通过了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化传统，从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感。

主要教学内容和教学要求：培育社会主义核心价值观，进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神；培养健全的人格，树立正确的历史观和价值观，为未来的学习、工作和生活打下基础。

（12）就业指导

课程目标：本课程为公共基础必修课，贯穿整个专业学习过程，既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面培养和终身发展。

主要教学内容和教学要求：通过激发学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的人生观、价值观、就业观，促使学生明确职业定位，理性规划自身未来职业发展，主动提高专业技术技能，逐渐养成职业综合素质，不断增强就业意识和职业生涯管理能力。

2. 公共选修课程

（1）劳动教育

课程目标：本课程是学生限制选修的一门课程，旨在使学生能够体会劳动创造美好生活、体认劳动不分贵贱、热爱劳动、尊重普通劳动者。通过对劳动的基本理论学习，帮助学生深刻理解劳动对实现个人价值、创造美好生活、推动民族复兴的重要作用，引导学生积极参与劳动，将中华民族勤俭、奋斗、创造、奉献的劳动精神进一步发扬光大。

主要教学内容和教学要求：让学生系统了解劳动的概念和类型；劳动教育的主要内容、重要意义、基本原则和总体目标；理解劳动精神的内涵、价值理念和传承方式；了解劳模的概念，理解劳模精神的内涵和践行劳模精神的方法；了解工匠的概念和工匠精神的渊源，理解工匠精神的内涵、时代价值和弘扬方式；熟悉职业精神的内涵和构成要素，创业精神的本质、特征和培养途径；掌握主动劳动和诚信劳动的要求以及提高合作劳动能力的途径；了解劳动安全事故的分类和原因；掌握强化劳动安全意识的途径；了解我国的劳动法律制度；熟悉劳动者的权利和义务。通过以劳动精神、劳模精神和工匠精神为核心加强马克思主义劳动观理论教育，使学生牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的思想观念。

（2）体育与健康（运动技能）

课程目标：本课程是学生限制选修的一门课程，通过本门课程学习培养学生的体育能力和技能，促进他们的身体健康和全面发展；提高学生的体能水平和协调能力；培养学生的运动技能和技巧；培养学生的团队合作和领导能力；培养学生的体育道德和纪律观念；培养学生对体育的兴趣和热爱。

主要教学内容和教学要求：基本运动技能的研究和提高，如跑步、跳跃、投掷、接球等；不同体育项目的介绍和练，涵盖多种运动项目，如足球、篮球、羽毛球等；体育器材的正确使用和维护；身体素质的提高，包括力量、耐力、速度和柔韧性的训练；通过团体活动和比赛

进行实践，团队合作和竞争意识的培养；体育伦理和纪律的教育，培养学生的体育道德观念和素养。

（3）中华优秀传统文化

课程目标：本课程是学生限制选修的一门课程，引导学生认识和了解中华优秀传统文化，传承中国民族精神，弘扬优秀传统文化，提高学校教育文化品位和学生人文素养。

主要教学内容和教学要求：让学生熟知并传承中国传统文化的基本精神，领会中国传统哲学、文学、艺术、宗教、科技等方面文化精髓，熟知中国传统道德规范和传统美德。以帮助学生深入了解中华民族文化的主要精神，理解和认识中国传统文化的优秀要素和传统思维方式，引导学生自觉传承传统文化，增强学生民族自信心、自尊心、自豪感，启迪学生热爱祖国、热爱民族文化。

（4）职业素养

课程目标：本课程是学生限制选修的一门课程，旨在培养学生的社会适应性，教育学生树立终身学习理念，提高学习能力，学会交流沟通和团队协作，提高学生的实践能力、创造能力、就业能力和创业能力。

主要教学内容和教学要求：掌握基本职业能力之外的社会能力和方法能力，为其它专业课程、培养专业素养提供有力支撑，奠定坚实基础，使学生拥有良好的职业态度和持久的职业热情。最大限度地发挥校企合作优势，提高职业教育学生“零距离”就业能力，真正实现高职人文教育的培养目标。

（二）专业课程

1. 专业核心课程

（1）三维建模

课程目标：结合本专业方向讲解 3ds Max 或 Maya 软件的使用和应用，要求学生熟练掌握三维建模相关理论知识和方法。通过课程的

学习，使学生熟知三维模型设计的基本技术、基本流程和常用技能方法，培养从事普通建模、游戏建模、室内建模设计制作等工作的技术技能型专门人才。同时，培养学生的艺术设计能力和形象思维能力，激发学生创新意识和创新欲望，培养学生的审美观念。

主要教学内容和教学要求：本课程主要教学内容涵盖三维建模基础知识、主流三维建模软件（如 Maya、3ds Max）使用、三维建模技巧以及实战项目操作等。教学要求方面，学生需熟练掌握三维建模软件的基本操作和功能，独立完成三维模型的创建、编辑和渲染，了解动画制作的基本流程，并具备一定的创新意识和团队合作能力，能够通过实践项目提高综合应用能力和创新设计能力。

（2）贴图绘制

课程目标：本课程旨在培养学生掌握动漫贴图制作的专业技能，包括贴图设计原理、色彩搭配、软件操作等，使学生能够独立完成高质量的动漫角色和场景贴图制作。通过课程学习，学生应能深入理解贴图在动漫创作中的重要性，提升对材质、光影和细节表现的把握能力，并能将所学应用于实际项目，为动漫作品增添生动、真实的视觉效果。

主要教学内容和教学要求：本课程主要教学内容包括贴图软件的基本操作、手绘贴图技巧、材质与光影表现、贴图逻辑与制作流程等。教学要求方面，学生需熟练掌握贴图制作软件，能够独立完成材质贴图的绘制与编辑，理解并掌握材质与光影的表现方法，能够根据动漫角色的设计和场景需求，制作出符合要求的贴图，同时具备一定的创新意识和团队合作能力。

（3）游戏动画制作

课程目标：本课程的目标是培养学生掌握游戏动画制作的核心技能，包括角色设计、场景构建、动画制作及后期处理等。通过系统学习，学生能熟悉游戏动画的制作流程，具备创意构思与实现能力，能

够运用专业软件创作出生动、连贯的游戏动画作品。此外，课程还注重培养学生的团队合作精神和项目实践能力，以适应游戏行业的实际需求，为游戏开发领域输送具备专业技能和创新思维的复合型人才。

主要教学内容和教学要求：本课程主要教学内容包括动画原理、三维建模与设计、游戏引擎使用、角色与场景动画制作等。教学要求方面，学生需深入理解动画原理，熟练掌握三维建模软件和游戏引擎的使用方法，了解编程语言以实现动画逻辑，能够独立完成角色与场景的动画制作，同时注重细节表现和创新思维，以制作出高质量的游戏动画作品。

（4）二维动画制作

课程目标：通过本课程的学习，使本专业学生具备从事 Flash 二维动画制作相关岗位所必需的方法能力、社会能力以及专业能力等相关的职业能力，培养学生实际工作岗位的适应能力，提高学生的职业素质。

主要教学内容和教学要求：通过对本课程的学习，学生能熟悉 Flash 二维动画项目开发的思想和企业动画制作的工作流程；能熟练操作 Flash 软件；能够设计与制作网站动画、广告、MV 动画、电视短片等类型动画的能力；能够进行音频剪辑和动画特效制作的能力。以学生为主体，因材施教，进行教、学、做相结合，进行项目综合设计实践，强化学生创新设计能力、项目规划能力、研究性地学习的能力、自我发展与创业能力，提升岗位综合技能，培养学生职业素质，能适应行业发展需要的、为积累后续发展的潜能打下坚实的基础。

（5）三维动画制作

课程目标：本课程是通过对本课程专业理论的学习和专业软件的操作实践，使学生牢固掌握三维动画制作方面的专业技术，能够根据设计主题对动画实现过程进行解剖和分析，能够熟练使用三维动画软

件来实现动画的制作，并具有初步的三维动画设计制作能力。

主要教学内容和教学要求：通过学习本课程，使学生熟练掌握三维动画制作的基本知识和基本技能，培养学生全面掌握三维建模、曲面建模、材质编辑、灯光、摄影机、渲染、动力学、角色动画等技术，培养学生影视广告、影视特效、建筑动画、栏目包装等制作能力，培养学生良好的职业素质及创新精神及团体合作意识。

（6）影视后期编辑

课程目标：通过学习这门课程使学生系统掌握影视制作的基础知识、设计概念；向学生传授视频编辑与制作技能和艺术创意意识；熟悉影视制作片头、片尾及特效设计的工作流程、创作技术方法。让学生能熟悉一部影视专题片的整体设计与实现过程，提高学生影视设计和创作能力、影视作品欣赏能力，培养他们对影视媒体制作的敏感性。通过本课程的学习让学生在影视创作中培养视频后期制作的能力。

主要教学内容和教学要求：通过学习本课程，使学生了解影视视频剪辑与特效制作的原理，能够运用剪映和 AE 进行影视编辑；能够将剪映 AE 和其他计算机绘图及动画制作软件结合应用；理解影视片头、栏目包装的后期合成流程，能够独立完成一部完成的影视短片创作；能够准确理解脚本的思路、掌握剪辑技巧、对影片风格色彩的理解运用；学会运用剪映和 AE 剪辑影片；能够运用三维设计软件制作动画配合短片；掌握后期合成、特效处理能力。通过完成项目任务，培养学生团队协作精神，锻炼学生沟通交流、自我学习的能力。

（7）游戏界面制作（UI 设计）

课程目标：本课程旨在培养学生掌握游戏界面设计的核心技能，包括界面布局设计、色彩搭配、图标与按钮设计、交互逻辑实现等。通过课程学习，学生应能熟悉游戏界面设计的流程与规范，具备创意构思与实现能力，能够设计出既美观又实用的游戏界面，提升用户体验。此外，课程还注重培养学生的团队协作能力，以适应游戏开发团

队的实际需求。

主要教学内容和教学要求：本课程主要教学内容包括界面设计原则、用户交互体验、视觉元素设计（如色彩、图标、布局）、原型制作与评估、以及界面优化等。教学要求方面，学生需掌握游戏界面设计的基本理论与方法，能够独立完成游戏界面的设计与制作，注重用户交互体验与视觉美感的结合，设计出既符合游戏主题又具有创新性的界面，同时需具备良好的沟通能力和团队协作能力，以适应游戏开发行业的实际需求。

2. 专业基础课

（1）素描

课程目标：通过本课程的学习，使学生能够掌握几何形态结构与组合的绘画训练，掌握透视的基本原理、基本规律和表现手法，培养学生设计意识、图形意识、创造表现意识，培养学生正确的观察方法，使学生具有较完整和独立的创造能力，提高艺术修养。为专业课的顺利进行奠定基础，为学生后续课程的学习打下良好基础。

主要教学内容和教学要求：旨在培养学生基本造型能力、基础审美能力、构图能力、观察能力、空间表现能力、结构塑造能力、透视关系表现能力、画面综合控制与处理能力。本课程分阶段、针对性的进行素描几何、静物的造型、线条、明暗练习，使学生从理论到实践，逐渐认识素描、掌握素描。

（2）色彩

课程目标：通过本课程的学习，使学生能够掌握色彩的审美原理、规律及表现方法，培养学生设计意识、图形意识、创造表现意识，培养学生正确的观察方法，使学生具有较完整和独立的创造能力，提高艺术修养。为专业课的顺利进行奠定基础，为学生后续课程的学习打下良好基础。

主要教学内容和教学要求：旨在培养学生掌握基础色彩理论，自

然光色变化规律，掌握正确的色彩观察、表现方法，熟悉水粉画的性能，使学生具备较强的色彩认识、表达能力。本课程分阶段、针对性的进行色彩静物冷暖色调的对比、归纳练习，使学生从理论到实践，逐渐认识色彩、掌握色彩。

（3）设计构成

课程目标：通过本课程的学习，旨在培养学生掌握构成基础理论知识，提高学生的创意设计能力、审美能力、动手能力和团队协作能力。通过本课程的学习，学生应能够掌握构成的基本原理和方法，并将其应用于实际设计实践中。培养美术修养和鉴赏能力、培养艺术的感知能力；为后续课程的学习打下良好基础。

主要教学内容和教学要求：本课程的教学内容主要包括构成基础理论、形态构成、色彩构成、空间构成、实际案例分析等。通过本课程的学习，学生应掌握构成的基本原理和方法，能够运用构成原理进行创意设计；了解形态构成的基本要素和表现手法，能够独立完成形态构成的制作和组合；了解色彩构成的基本原理和配色方法，能够运用色彩构成进行设计；了解空间构成的基本原理和方法，能够运用空间构成营造不同的空间效果；能结合实际案例分析，深入了解构成在艺术设计中的应用和表现；能够将所学知识应用于实际设计项目中，提高设计水平。加强学生高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育；注重学生学习的刻苦性和专注性精神的培养，提升职业素养。

（4）图形图像处理

课程目标：通过本课程的学习，能够让学生达到熟练操作图像处理的方法与灵活运用设计创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求。学生应掌握平面绘图；掌握图层、通道、路径等在平面图形图像处理中的应用；掌握常用的滤镜效果并在创作中应用。培养学生审美能力，能够熟练运用软件进行规范化设计，处理生活中遇到的问题。

主要教学内容和教学要求：通过本课程的学习，学生应获得图像处理的基本理论、基本知识和基本技能。主要包括图像编辑、图像合成、校色、调色及特效制作部分。学生应获得常用选择工具及填充色彩工具的使用、图层及图层样式、图层混合模式的使用、路径工具及渲染工具的使用技巧、通道的使用技巧及常用滤镜及动作的使用技巧、图像色彩调整及图像模式的使用等专业能力。通过案例实践和项目操作，培养学生发散思维，探寻多角度探寻解决问题的素养；掌握较高的实践操作能力和创新思维能力。

3. 专业选修课

（1）速写

课程目标：通过本课程的学习，使学生能够掌握速写表现的基础知识和基本技能；具备正确表现对象的速写造型能力；掌握扎实的基本造型规律、法则和技巧；提高美术修养和鉴赏能力；培养艺术的感知能力；为后续设计课程的学习打下良好基础。

主要教学内容和教学要求：了解速写的基本概念、表现技巧、主要的表现形式，树立整体观念；掌握快速描绘的方法与技能，熟悉速写造型的一般规律；掌握正确的观察方法，提高对比例的准确判断力；理解和掌握速写表现语言，提高速写造型的表现力；掌握以线条造型的素描表现方法，能够准确表现比例；掌握以明暗造型的速写表现方法，能够正确表现出对象的形体结构、体积和空间、明暗关系、质感等属性；具备一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力，具有一定的对速写作品的鉴赏能力；树立速写作为视觉艺术基础训练的观点，加强高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育；注重学习的刻苦性和专注性精神的培养，提升职业素养。

（2）造型基础

课程目标：通过学习本课程，学生掌握角色场景道具设计的各项技法，能够独立完成简单项目的角色场景道具设计，通过本课程各环

节的教学学习，逐个解决学生在角色场景道具造型中的难点，由浅入深，由常用技法到特殊技法逐步过渡，并最终完成角色设计技法的学习。通过实际项目或者是接近实际项目的实践练习，使学生对所学专业的就业前景，就业机遇有一个更大、更广泛，也更深入的认识，激发其自主学习的积极性，逐步确立个人职业的发展观，明确人生方向，为今后的工作学习，打下良好的思想以及技能基础。

主要教学内容和教学要求：通过学习本课程，学生掌握动漫造型的基础知识与基本技能，能绘制和设计动漫造型图案，形成良好的职业道德和正确的职业观念；了解动漫造型的基本知识，掌握绘制动漫造型的操作技能，能完成动画造型的基础绘制；掌握动漫造型的剧情与角色造型关系、风格类型、动漫体块技法、线条光影表现的特点与方法，结合剧情需求，能对基本的动漫角色、场景造型进行绘制与设计；能熟练运用各类主流设计软件进行动漫造型绘制，以及与技术相结合的综合创作；掌握分镜头脚本的创作方法，能依据分镜头脚本的内容完成动漫造型绘制；具备分析问题、解决问题以及自主学习的能力；具有良好的职业道德、职业操守和严谨求实的职业品质。

（3）分镜头剧本

课程目标：本课程是为培养动画编剧、动画场景的设计与分镜头设计所设置的具有实战性质的专业选修课，在影视课程体系中处于前期创作与积累阶段。该课程能够为刚入门的学生打好基础，通过该课程的学习，学生能够掌握剧本写作创意思维的相关知识，具有一定的原创剧本以及动画分镜头创作的能力。通过激发学生的创作灵感与创新意识，能够在动画短片制作过程中增强短片的文化内蕴、具有更多情节突破等教学效果。

主要教学内容和教学要求：通过学习和实践，让学生能够具备分析影视动画镜头语言的能力；掌握动画片的制作流程及一定的故事创作和镜头语言运用技能；具备将剧本改写成文字分镜脚本的能力；具

备较好的美术设定的能力；具备熟练运用镜头语言的能力；具备动画分镜头设计岗位的管理和协调能力。

4. 专业综合实训课/专业综合实践课

毕业设计。

（三）其它课程

军事训练、劳动实践、职业教育活动周等。

（四）学时安排

教育教学按周分配表

学 年	学 期	课堂教 学周	军事 训练	劳动实践		职业教育活动周			教学 评价	岗位 实习	总教 学周
				认知 实习	跟岗 实习	创新创 业实践	志愿 服务	社会 公益			
一	1	18	1						1		20
	2	18				1			1		20
二	1	18		1					1		20
	2	18					1		1		20
三	1	18			1				1		20
	2							1	1	18	20

七、【教学进程总体安排】

（一）教学学时分配表

序 号	课程类别	门 数	学时数			占总学 时%
			理论	实践	总学时	
1	公共基础必修课	13	794	232	1026	31.7%
2	公共基础选修课	4	72	36	108	3.3%
3	专业核心课	7	198	450	648	20%
4	专业基础课	4	306	396	702	21.6%
5	专业选修课	3	144	72	216	6.7%
6	理论环节总学时		1514			46.7%

7	实践环节总学时	1726	53.3%
8	选修课总学时	324	10%
9	教学总学时	3240	100%

(二) 教学进程安排表

课程类别	课程性质	课程名称		课程编码	考核方式		教学时数			每周学时分配					
					考试	考查	总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年	
										一	二	三	四	五	六
公共基础课	必修课程	思想政治	中国特色社会主义	1	√		36	36	0	2					
			心理健康与职业生涯	2		√	36	36	0		2				
			哲学与人生	3	√		36	36	0			2			
			职业道德与法治	4		√	36	36	0				2		
		语文		5	√		198	198	0	2	2	2	2	3	
		数学		6	√		144	144	0	3	3	2			
		英语		7	√		144	144	0	2	2	2		2	
		信息技术		8		√	108	18	90	3	3				
		体育与健康		9		√	144	18	126	2	2	2	2		
		艺术	音乐鉴赏	10		√	18	18	0				1		
			美术鉴赏	11		√	18	18	0				1		
		历史		12	√		72	72	0			2	2#		
		就业指导		13		√	36	20	16				2		
		必修课程小计			占比: 31.7%		1026	794	232	14	14	12	12	5	
	限定选修课程	劳动教育*		14		√	18	18	0	1					
		体育与健康(运动技能)		15		√	36	0	36					2	
		中华优秀传统文化		16		√	18	18	0					1	
		职业素养		17		√	36	36	0			1	1		
		限定选修课程小计			占比: 3.3%		108	72	36	1	0	1	1	3	
		公共基础课程合计			占比: 35%		1134	866	268	15	14	13	13	8	
专业核心课	专业核心课程	三维建模		18		√	90	18	72			5			
		贴图绘制		19		√	72	36	36			4			
		游戏动画制作		20	√		108	36	72					6	
		二维动画制作(FLASH)		21	√		72	18	54		4				
		三维动画制作(3ds max/maya)		22	√		108	36	72				6		
		影视后期编辑(剪映/AE)		23		√	108	36	72					6	

岗
位
实
习

	游戏界面制作（UI 设计）	24		√	90	18	72			5			
专业核心课程小计		占比：20%			648	198	450	0	4	9	11	12	
专业基础课程	素描	25	√		216	108	108	4	4	4			
	色彩	26	√		198	90	108	3	4	4			
	设计构成	27		√	72	72	0	4					
	图形图像处理（PS/AI）	28		√	216	36	180				6	6	
专业基础课程小计		占比：21.6%			702	306	396	11	8	8	6	6	
专业选修课	速写	29		√	72	36	36					4	
	造型基础（人物/场景/道具）	30		√	72	36	36		4				
	分镜头剧本	31		√	72	72	0	4					
专业选修课程小计		占比：6.7%			216	144	72	4	4	0	0	4	
岗位实习		占比：16.7%			540	0	540					30	
专业课程小计		占比：65%			2106	648	1458	15	16	17	17	22	30
合计					3240	1514	1726	30	30	30	30	30	30

说明: #世界历史课程于第四学期第六周开始上课; *劳动教育理论课为劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育。

八、【实施保障】

(一) 师资队伍

建设符合项目式、模块化教学需要的教学创新团队,不断优化教师能力结构。鼓励教师攻读硕士、博士学位,参加学术交流,不断提升教师的理论知识水平,安排教师定期进修,下企业锻炼,并通过在高等学府与名师交流提升教师的人文素质和教学理念。

(二) 教学设施

对教室,校内、校外实习实训基地等提出有关要求。本专业应配备有必要的各类教室以及校内外实训基地。

1. 校内实践教学条件要求

序号	实训室名称	主要设备及数量	服务课程	主要实训项目	鉴定工种
1	画室	画架、画板各 40 套、静物、石膏、	素描、色彩、动画速写	绘画	《美术基础》专业

		衬布若干			技能证
2	二维动画实训室	计算机 50 台	二维动画制作	Flash、PS 等	PS 一级
3	三维动画实训室、动作捕捉实训室	计算机 50 台	三维动画制作	3ds max/MAYA	
4	影视后期实训室	计算机 50 台	动画、影视短片创作	AE、Premiere	
5	摄影实训室	摄影机 3 台、三脚架 6 个	动画、影视短片创作	拍摄、录音	

2. 校外实训基地

序号	基地名称	实训岗位	实习规模
1	深圳市伟腾装饰有限公司	二维动画绘制员	30 人
2	深圳市伟腾装饰有限公司	三维动画方向实训	30 人

（三）教学资源

1. 教材选用

公共基础课教材选用要符合教育部有关教育教学的基本要求，专业课教材选用符合行业发展的最新版本或国家规划教材，或是校企联合研发的符合教育教学要求的校本教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立了由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善了教材选用制度，能够择优选用教材。

2. 图文文献配备

学校图书馆现有图书 127760 册，并积极购置动漫和游戏的专业图书、杂志等，为师生提供教学学习资源。

3. 数字资源配置

建设、配备了与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例、微课、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、满足教学。

（四）教学方法

在教学实施中开展任务式教学、项目教学、案例教学、场景教学、模拟教学、岗位教学等。在总结传统经验的基础上，加强专业教学的科学化、规范化、学科化管理。在训练性、系统性和规范性的“三性”

教学原则的基础上，对教学计划、教学实施、教学评价等方面，挖掘潜力，既符合教育普遍规律又符合特殊专业教育的训练机制。

1. 专业理论课程：可采用小组讨论、演说法与社会调查及撰写调查报告等辅助教学方式进修。

2. 专业技能课程：拟采用任务驱动法、案例分析法等辅助教学方式。

3. 专业理论与实践课程：应用理论与实践融合、角色扮演与游戏等教学方法。

（五）学习评价

教学评价贯彻能力本位的理念。采用四位一体，即学科成绩+职业素养+职业技能+学生德育考核的多元化评价方法。

学科成绩部分按照 50%权重分配成绩；

职业素养部分按照 10%权重分配成绩；

职业技能部分按照 30%权重分配成绩；

学生德育部分按照 10%权重分配成绩。

1. 学生学科成绩

（1）平时表现评价：平时表现占到总体评价的 40%，涉及三个方面，即学习规划（5 分）、学习习惯（50 分）、成果展示（10 分）、课堂表现（35 分），共计 100 分，按比重折算，占到总成绩的 40 分。涉及课前学习情况、课中表现情况、课后作业情况等等。每位学生生成成绩表。

（2）笔试成绩评价：期中考试成绩和期末考试成绩。笔试成绩占到总成绩的 60%，其中，期中成绩占 20%；期末成绩占 40%。按比重折算最后成绩。每位学生生成成绩表。

2. 学生职业素养评价

(1) 职业素养评价主要是基于企业用人单位需求和中职学生可持续发展的需要,建立起中职学生职业核心素养评价标准体系,以符合发展对"高素质、应用性、技能型人才"的需求。

(2) 职业素养评价分成十个方面考核,即团队协作、创新竞争、文明礼仪、学习能力、劳动能力、身体素质、心理品质、组织管理及才艺技能等。

(3) 评价方式采用定性和定量两种方式。

(4) 职业素养评价体系实行百分制,满分 100 分,每个指标各占 10 分,共计 10 个指标。

3. 学生职业技能评价

(1) 企业发展必须充分考虑每个利益相关者的权益,在职业教育领域,用人单位是职业教育的直接利益相关者。中职学生的职业能力表现于工作岗位,用人单位理应是凝聚在中职学生身上的职业能力的最优评价者。本次职业技能评价将是紧密联系相关专业的职业要求和岗位需求,评价内容和指标也是符合用人单位的要求,客观评价每位学生的职业能力。

(2) 职业技能评价分为五个方面考核,即专业技能、交流能力、礼仪、写作素养、自我展现等。

(3) 评价方式主要采用笔试和面试两种形式。

(4) 职业技能评价体系实行百分制,满分 100 分,每个指标各占 20 分,共计 5 个指标。

4. 学生德育考核评价

(1) 德育考核是实现德育目标的重要措施。根据《德育大纲》要求,以学校《学生日常行为规范》为依据,制定学生德育考核评价。

(2) 德育考核评价分为六个方面考核,即出操、升旗、仪表、校规、作息、内务、纪律等。

(3) 评价方式主要采用日常检查形式。

(4) 德育考核评价体系实行百分制，满分 100 分，其中出操、仪表、校级纪律等指标各占 20 分，作息、内务等指标各占 10 分，共计 5 个指标。

(六) 质量管理

1. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理

(1) 建立专业学科教研室，根据人才培养方案与学校教学管理的制度，定期召集专任、兼职等教学人员开展教学研究活动，不断针对教学中的实际问题进行分析研究并根据社会岗位对人才的需要开展教学改革，确保专业教学活动的正常运行和教学质量的提高。

(2) 健全巡课和听课制度，严明教学纪律和课堂纪律。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、学校教学督导组成员、教务科成员、各科室主任、学校教研室主任，考核内容包括课前准备（教案、讲稿）、课堂教学、辅导答疑、技能示范、操作安全等环节，考核方式包括定期检查教学日历、教案、讲稿、学生作业，随堂听课，不定期抽查实训场地设备运行、设施安全情况，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。

(3) 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。充分利用微信交流平台定期发布调查问卷，面向社会、企业、教师及学生（在校学生和毕业生）等相关群体收集培养质量与培养目标达成情况评价信息。建立综合性的人才培养质量评价体系，分析评价结果，有效改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。

2. 实施多元化评价体系

(1) 主体评价体系多元化：由学科专家、行业专家、专业教师及学生（在校学生和毕业生）组成为评价主体。

（2）评价标准多元化：课程体系包含多门课程，要针对课程的具体情况，每门课程建立课程评价的标准，做到标准多元化。

（3）评价内容多元化：职业专门化课程既包括知识性和创新思维性的内容，也包括操作性的内容，同时教学中又要注重学生职业道德的培养，这些教学目标既包含知识领域和创新思维领域，也包含操作技能领域和道德情感领域。

九、【毕业要求】

学生通过规定年限的学习，完成规定的教学活动，达到动漫与游戏制作专业人才培养方案所规定的素质、知识和能力等方面要求。结合专业实际组织毕业考试（考核），保证毕业要求的达成度。

十、【附录】

(一) 课程设置及教学进程安排表

课程类别	课程性质	课程名称		课程编码	考核方式		教学时数			每周学时分配					
					考试	考查	总学时	理论学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年	
										一	二	三	四	五	六
公共基础课	必修课程	思想政治	中国特色社会主义	1	√		36	36	0	2					
			心理健康与职业生涯	2		√	36	36	0		2				
			哲学与人生	3	√		36	36	0			2			
			职业道德与法治	4		√	36	36	0				2		
		语文		5	√		198	198	0	2	2	2	2	3	
		数学		6	√		144	144	0	3	3	2			
		英语		7	√		144	144	0	2	2	2		2	
		信息技术		8		√	108	18	90	3	3				
		体育与健康		9		√	144	18	126	2	2	2	2		
		艺术	音乐鉴赏	10		√	18	18	0				1		
			美术鉴赏	11		√	18	18	0				1		
		历史		12	√		72	72	0			2	2#		
		就业指导		13		√	36	20	16				2		
		必修课程小计		占比：31.7%			1026	794	232	14	14	12	12	5	
	限定选修课程	劳动教育		14		√	18	18	0	1					
		体育与健康（运动技能）		15		√	36	0	36					2	
		中华优秀传统文化		16		√	18	18	0					1	
		职业素养		17		√	36	36	0			1	1		
		限定选修课程小计		占比：3.3%			108	72	36	1	0	1	1	3	
		公共基础课程合计		占比：35%			1134	866	268	15	14	13	13	8	
专业核心课	专业核心课程	三维建模		18		√	90	18	72			5			
		贴图绘制		19		√	72	36	36			4			
		游戏动画制作		20	√		108	36	72					6	
		二维动画制作(FLASH)		21	√		72	18	54		4				
		三维动画制作(3ds max/maya)		22	√		108	36	72				6		
		影视后期编辑（剪映/AE）		23		√	108	36	72					6	
		游戏界面制作（UI 设计）		24		√	90	18	72				5		
		专业核心课程小计		占比：20%			648	198	450	0	4	9	11	12	

岗
位
实
习

专业基础课程	素描	25	√		216	108	108	4	4	4		
	色彩	26	√		198	90	108	3	4	4		
	设计构成	27		√	72	72	0	4				
	图形图像处理（PS/AI）	28		√	216	36	180				6	6
专业基础课程小计		占比：21.6%			702	306	396	11	8	8	6	6
专业选修课	速写	29		√	72	36	36					4
	造型基础（人物/场景/道具）	30		√	72	36	36		4			
	分镜头剧本	31		√	72	72	0	4				
专业选修课程小计		占比：6.7%			216	144	72	4	4	0	0	4
岗位实习		占比：16.7%			540	0	540					
专业课程小计		占比：65%			2106	648	1458	15	16	17	17	22
合计					3240	1514	1726	30	30	30	30	30

说明: #世界历史课程于第四学期第六周开始上课; *劳动教育理论课为劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育。