

四川省江安县职业技术学校

**动漫与游戏制作专业
人才培养方案**

(2020年7月制订, 2021年6月修订)

前 言

为了适应学校的快速发展和更高层次的办学目标，以学校全面推行学分制为核心的人才培养评价模式为目标，通过对本地区动漫行业现状及用人单位对人才需求的调研，结合本地区动漫行业发展规划、“一品两海三带四核五重”发展战略布局，形成的《动漫与游戏制作专业调研报告》为基础，依据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、教育部《中等职业学校动漫与游戏制作专业教学标准》、《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》（教职成司函〔2019〕61号）、教育部关于印发《中等职业学校思想政治、语文、历史课程标准（2020年版）》（教材〔2020〕2号）公告等文件要求，在专业建设委员会的指导下，对专业培养目标、课程内容、课程结构、所需教学条件以及实施教学和评价的建议等内容进行了修改和编制。

本方案采用校企共育的人才培养模式，较好地处理了学校培养和企业需求的关系、理论学习和实践操作的关系，对师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、评价模式、质量管理等问题提出了原则性指导意见。在课程设置上以素质教育为指导，快乐学习为原则，减轻了学生负担，提高了学生学习兴趣，同时兼顾部分学生升学意愿，面向高、本科院校培养合格的人才。

目 录

一、专业名称及代码	- 1 -
二、入学要求	- 1 -
三、修业年限	- 1 -
四、职业面向	- 1 -
(一) 职业面向	- 1 -
(二) 接续专业	- 2 -
五、培养目标与培养规格	- 2 -
(一) 培养目标	- 2 -
(二) 培养规格	- 2 -
1. 素质	- 2 -
2. 文化素质	- 3 -
3. 专业知识与技能和职业素养	- 4 -
六、人才培养模式	- 5 -
七、课程设置及要求	- 5 -
(一) 课程设置	- 5 -
(二) 公共基础课程	- 9 -
(三) 专业(技能)课程	- 12 -
(三) 实习实训	- 19 -
(四) 创新创业实践	- 19 -
八、教学进程总体安排	- 19 -
(一) 基本要求	- 19 -
(二) 教学时间分配总表	- 19 -
(三) 课程设置及教学进程安排表	- 20 -
(四) 职业技能鉴定(考试)工种及鉴定时间安排	- 21 -
九、实施保障	- 22 -
(一) 师资队伍	- 22 -
(二) 教学设施	- 22 -
(三) 教学资源	- 25 -
(四) 教学方法	- 25 -
(五) 学习评价	- 26 -
(六) 质量管理	- 27 -
十、毕业要求	- 28 -
(二) 人才培养方案审批表	29

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

初中毕业或具有同等学力

三、修业年限

3年

四、职业面向

(一) 职业面向

动漫与游戏制作专业属中等职业教育专业新闻传播大类（代码 76）中广播影视类（代码 7602）。

本专业面向文化创意产业（动画制作公司、IT行业多媒体制作部、广告公司等），掌握动漫与游戏制作专业必备的基础理论和专业知识，培养从事原画制作、二维动画制作、3D模型制作等工作的德智体美劳全面发展的技术技能人才和向高校输送合格生源。

表1 动漫与游戏制作专业职业面向

专业所属专业大类（代码）	专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位（群）或技术领域	职业资格（职业技能等级）证书
新闻传播大类（76）	广播影视类（7602）	2-09-06 工艺美术与创意设计专业人员	2-09-06-03 动画设计人员 2-09-06-07 数字媒体艺术专业人员 S	动画制作员	动画制作 1+X 证书

		2-10-02 编辑	2-10-02-02 美术编辑	设计师助理	
		4-13-02 广播、电视、电影和影视录音制作人员	4-13-02-02 动画制作员	原画动画员	

(二) 接续专业

高职：数字媒体技术、动漫制作技术

本科：数字动画、广播影视节目制作、动画设计

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以“立德树人”为根本任务，坚持“产教融合，校企合作”，坚持“工学结合，知行合一”，掌握扎实的科学文化基础和动画原画制作、动画设计等知识，培养从事动画、游戏产业第一线原画绘制、模型制作等岗位工作的德智体美劳全面发展的技能人才和向高校输送合格生源。

(二) 培养规格

本专业毕业生，素质、知识和能力等方面应达到以下要求：

1. 素质

表 2 素质要求

思想政治素质 (S1)	S1-1 拥护中国共产党的领导，坚持党的基本路线，拥有实现中华民族伟大复兴的爱国主义思想和信念。
	S1-2 具有正确的人生观、世界观、价值观，有较高的道德修养，文明礼貌、遵纪守法、诚实守信。
	S1-3 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。
	S1-4 具有吃苦耐劳、认真踏实、爱岗敬业的职业精神。
	S1-5 具有一定的计划、组织协调等管理能力。
	S1-6 具有一定的保密意识，不泄露任何项目信息。

	S1-7 具备一丝不苟，精益求精的工匠精神。
	S1-8 提升爱学习、爱劳动、爱家乡、爱祖国的“四爱”精神
心理和行为素质 (S2)	S2-1 培养良好的学习态度和生活习惯。
	S2-2 培养规范意识、责任意识。
	S2-3 课内外活动培养较强的组织、探究和适应能力。
	S2-4 培养较高的言行文明修养。
	S2-5 培养职业认同感和对动画行业的热爱。
	S2-6 培养吃苦耐劳、脚踏实地的劳动精神。
专业素质 (S3)	S3-1 培养职业意识和对动漫专业的认同感。
	S3-2 学会理实结合，能运用专业理论、技能和方法解决实际问题。
	S3-3 提升信息技术能力，拓宽专业知识面。
	S3-4 学习外语知识，增加知识储备。
	S3-5 提高文学、艺术修养。

2.知识

表 3 知识要求

基础知识 (Z1)	Z1-1 熟悉卡通绘画的基本要求，了解色彩设计与应用。
	Z1-2 熟悉透视，三大面，六要素，物体结构的专业知识。
	Z1-3 熟悉动漫发展史，了解动画基本原理及动画制作流程。
	Z1-4 熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，了解三维建模相关软件。
	Z1-5 学会后续学习工作所必备的美术、音乐、文学、历史等基本理论和知识。
	Z1-6 学会动画剧本所必需的词汇和语言表达相关知识。
	Z1-7 学会动画绘制软件的基本使用方法。
专业知识 (Z2)	Z2-1 了解素描基础、色彩基础及其绘制技法。
	Z2-2 能说出动画脚本设计思路和设计要领。

	Z2-3 能说出二维动画与三维动画的区别及特点。
	Z2-4 能概述常用的绘制工具及其实现的效果、动画的原理及创建方法。
	Z2-5 能概述动画运动规律并掌握动画专业术语。
	Z2-6 能概述 Photoshop 的基本概念，并够进行数码图片处理、色彩修饰。
	Z2-7 能概述 After Effects 的基本概念。
拓展知识 (Z3)	Z3-1 学会动画剧本的写作规范和技巧。
	Z3-2 学会简单的电脑游戏制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。
	Z3-3 学会艺术鉴赏和审美实践的方法，熟悉正确的劳动观和市场观。

3.能力

表 4 能力要求

就业关键 能力 (N1)	N1-1 具有较强的自主探究、终身学习、分析问题、解决问题的能力。
	N1-2 具备较强的语言表达和团队协作能力。
	N1-3 具备基本生存和发展的劳动能力，养成良好的劳动习惯。
	N1-4 具备扎实的美术基础，掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制能力。
	N1-5 具备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能力。
	N1-6 具备按照任务要求设计动漫形象、运用透视法则设计、绘制漫画背景的能力。
	N1-7 具备复述客户需求的能力。
	N1-8 具备使用主流动画软件进行二维动画制作的能力。
	N1-9 具备根据剧本分析人物角色并进行概念设计的能力。
行业通用 能力 (N2)	N2-1 具备较强艺术欣赏和审美能力。
	N2-2 具备专业的绘画素养。
	N2-3 具备能分析动画行业发展状况和一定的动漫产品组合的能力。
	N2-4 具备良好的团队沟通和协作能力，能合理利用各种技能规范为客户提供标准化、规范化服务。
	N2-5 具备一定的调查、分析读者需求和观众心理的能力。

	N2-6 具备一定的动画行业相关政策、法律、法规、规章的运用能力，能用法律手段维护作品合法权益。
职业特定能力 (N3)	N3-1 具备动画脚本的撰写和绘制能力。
	N3-2 具备能根据的剧本设计不同风格的动画类型。
	N3-3 具备数字动画创作技巧及制作能力。
专业拓展能力 (N4)	N4-1 具备一定的创新创业意识和能力，具备基本的旅游产品网络营销能力。

六、人才培养模式

以“校企合作，订单培养”作为人才培养模式。拟与省内动漫企业签订校企合作协议，开展订单培养，使专业教学紧贴社会需求，学生毕业就能适应企业工作岗位。

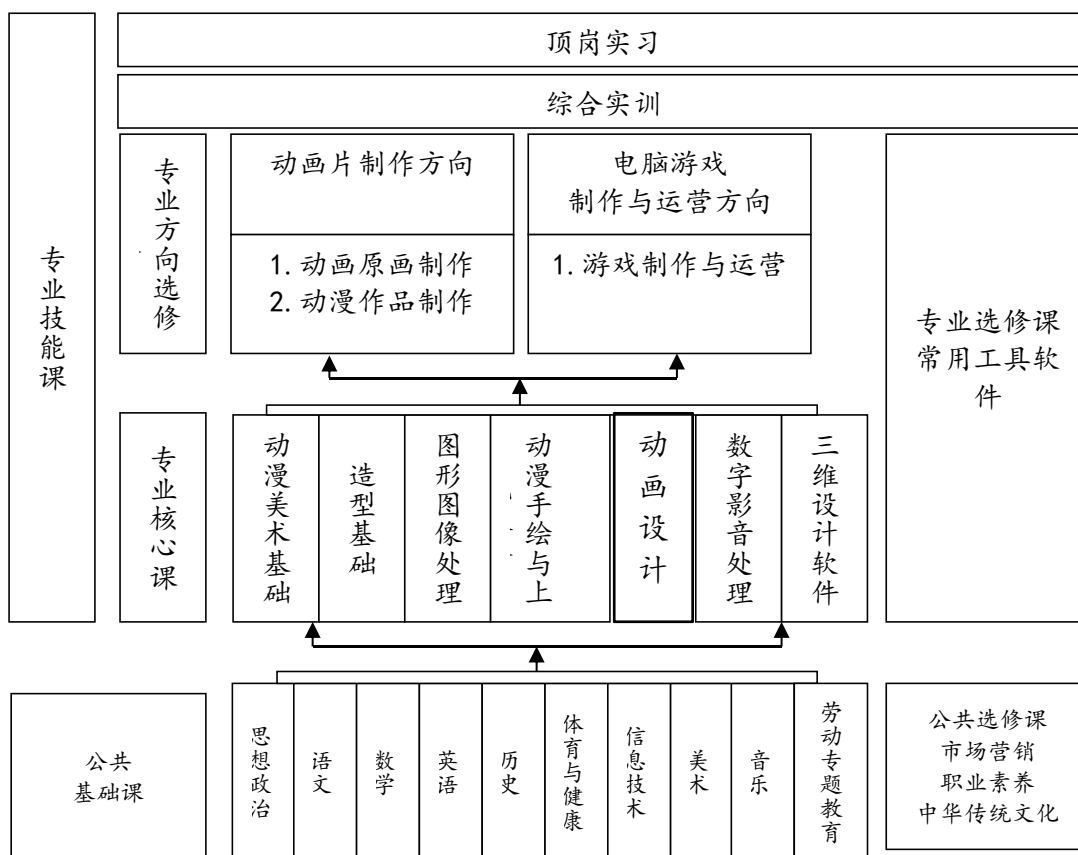
七、课程设置及要求

（一）课程设置

1. 课程体系概览

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。公共基础课程和专业（技能）课程都要注重引导学生立德树人、立志成才，树立正确世界观、人生观、价值观，坚定对马克思主义的信仰，坚定对社会主义和共产主义的信念，增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。本阶段重在提升政治素养，引导学生衷心拥护党的领导和我国社会主义制度，形成做社会主义建设者和接班人的政治认同。

表 5 课程体系一览表



2. 课程基本信息

按照国家要求开齐开足公共基础课程，按照专业人才培养目标和培养规格开设专业核心课程和专业（技能）方向课程，满足学生终身发展和个性成长开设公共选修课程和专业选修课程，具体课程信息如下表。

表 6 课程信息表

类别	序号	课程名称	课程学时	学分	授课学期	培养能力	备注
公共基础课	1	中国特色社会主义	36	2	1	就业关键能力	
	2	心理健康与职业生涯	36	2	2		
	3	哲学与人生	36	2	3		
	4	职业道德与法治	36	2	4		
	5	语文	180	12	1、2、3、4、5		
	6	数学	180	10	1、2、3、4、5		
	7	英语	180	10	1、2、3、4、5		
	8	历史	72	4	1、2		
	9	体育与健康	180	10	1、2、3、4、5		

	10		信息技术	108	6	1、2、3		
	11	艺术	音乐	18	1	1		
	12		美术	18	1	2		
	13		劳动专题教育	36	2	1、2		
	14	选修	中华优秀传统文化	36	2	3、4		
专业技能课程	15	专业核心课	动漫美术基础	72	4	1	行业通用能力	
	16		造型基础	126	7	1、2		
	17		图形图像处理	108	6	2、3		
	18		动漫手绘与上色技术	54	3	2		
	19		动画设计	108	6	4		
	20		数字影音处理	198	11	3、4		
	21		三维设计软件应用	288	16	3、4		
	30	专业选修课	常用工具软件	36	2	1	专业拓展能力	
			游戏制作与运营	126	7	5		
	31		动画原画制作	216	12	3、4、5		
	31		动漫作品制作	180	10	5		
		32		顶岗实习（含毕业设计）	600	20	6	职业特定能力

3. 课程与培养规格的关系

课程支撑人才培养规格中素质、知识和能力要求，具体关系见下表7。

表7 课程与培养规格表

类别	序号	课程名称	思政素质						文化素质		专业知识、技能与职业素养															
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	W1	W2	知识素养				技能素养				职业素养							
												Z1	Z2	Z3	Z4	J1	J2	J3	J4	Y1	Y2	Y3				
公共基础课	1	思想政治	中国特色社会主义	√	√																√	√				
				√	√																		√	√		
				√	√																			√	√	
				√	√																			√	√	
	2		心理健康与职业生涯	√	√																	√	√			
3		哲学与人生	√	√						√												√	√			
4		职业道德与法治	√	√						√												√	√			
5		语文	√	√						√												√	√			
6		数学	√	√						√												√	√			
7		英语	√	√						√												√	√			
	8		历史	√	√					√												√	√			
	9		体育与健康	√	√					√												√	√			
	10		信息技术	√	√					√												√	√			
	11	艺术	音乐	√	√					√												√	√			
	12		美术	√	√					√												√	√			
	13		劳动专题教育	√	√																	√	√			
	14	选修	中华优秀传统文化	√	√																	√	√			
专业技能课程	15	专业核心课	动漫美术基础	√	√	√	√	√	√	√						√					√	√	√			
	16		造型基础	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√						√	√	√		
	17		图形图像处理	√	√	√	√	√	√	√	√				√		√	√				√	√	√		
	18		动漫手绘与上色技术	√	√	√	√	√	√	√	√						√						√	√	√	
	19		动画设计	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√					√	√	√	
	20		数字影音处理	√	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√			√	√	√	
	21		三维设计软件应用	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√				√					√	√	√	
	30	专业选修课	常用工具软件	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√			√	√	√		
			游戏制作与运营	√	√	√	√	√	√	√	√				√		√	√				√	√	√		
	31		动画原画制作	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√						√	√	√		
	31		动漫作品制作	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√				√	√	√	
	32		顶岗实习(含毕业设计)	√	√	√	√	√	√	√	√											√	√	√		

(二) 公共基础课程

表 8 公共基础课程

课程名称		课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
思想政治	中国特色社会主义	坚持马克思主义世界观和方法论，领会中国特色社会主义理论体系，特别是习近平新时代中国特色社会主义思想，增进对伟大祖国、中华民族、中华文化、中国共产党、中国特色社会主义的认同，坚持社会主义核心价值观体系，自觉培育和践行社会主义核心价值观。	中国特色社会主义的创立发展和完善；中国特色社会主义经济；中国特色社会主义政治；中国特色社会主义文化，中国特色社会主义建设生态文明建设，踏上新征程共圆中国梦。	通过本部分内容的学习，学生能正确认识中国从站起来到富起来再到强起来的发展过程，坚决拥护中国共产党的领导，坚定“四个自信”，明确自己使命担当，以热爱祖国为立身之本，成才之基，在新时代健康成长、成才报国。	36	2	考试
	心理健康与职业生涯规划	引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业规划的使使学生掌握职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，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，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯规划指导，为职业生涯发展奠定基础。	时代导航、生涯筑梦，认识自我、健康成长，立足专业、谋划发展，和谐交往、快乐生活，学会学习、终身受益，规划生涯、放飞理想。	通过本部分内容的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展观，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。	36	2	考试
	哲学与人生	阐明马克思主义哲学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	立足客观实际，树立人生理想；辩证看问题，走好人生路；实践出真知，创新增才干；坚持唯物史观，在奉献中实现人生价值。	通过本部分内容的学习，学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。	36	2	考试

	职业道德与法治	着眼于提高中职学生的职业道德素质和法制素养，对学生进行职业道德与法制教育。帮助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，增强职业道德和法制意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	了解道德特点与作用，了解中华民族优良道德传统，倡导共产主义道德，养成良好品行。践行职业道德基本规范，弘扬劳动精神；提升职业道德境界；维护宪法和法律，增强遵纪守法意识，了解刑法、民法和民事和行政诉讼的基本程序。	通过本部分内容的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、遵法学法守法用法的好公民。	36	2	考试
	语文	学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社会发展需要提供支撑。	语感与语言习得；中外文学作品选读；实用性阅读与交流，古代诗文阅读；中国革命传统作品阅读；社会主义现代文化作品选读；跨媒介阅读与交流；劳动精神工匠精神作品研读；应用文写作交流；科普作品阅读；微写作；思辨性阅读；古代科技著述阅读等。	坚持立德树人，发挥语文课程独特的育人功能；整体把握语文学科核心素养，合理设计教学活动；以学生发展为本，根据学生认知特点和能力水平组织教学；体现职业教育特点，加强实践与应用；提高信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变。	306	12	考试
	历史	落实立德树人的根本任务，使学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。	中国古代史、中国近代史、中国现代史，从史前到中国特色社会主义新时代；还有世界古代史、世界近代史和世界现代史，历史上著名的工匠等内容。	基于历史学科核心素养设计教学；倡导多元化的教学方式；注重历史学习与学生职业发展的融合；加强现代信息技术在历史教学中的应用。	72	4	考试
	数学	落实立德树人的根本任务，使学生获得必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，加深对数学学科的认识，提高数学学科核心素养，增强学好数学的主动性和自信心，养成养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，具备运用数学知识分析和解决问题的能	集合，不等式，函数，指数函数与对数函数，三角函数，直线与圆的方程，简单几何体，概率与统计初步，充要条件，三角计算，数列，向量，圆锥曲线，立体几何，复数，排列组合，随机变量及其分布，统计，数学建模专题，数学与信息技术专题，数学工具专题。	落实立德树人，聚焦核心素养；突出主体地位，改进教学方式；体现职教特色，提高教学效果。	252	10	考试

	力。					
英语	落实立德树人的根本任务，形成正确的价值观，具备听、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，帮助学生形成学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力；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。	个人信息、亲友、友谊、家庭活动、校园活动、老师与学生、文明礼貌、饮食、购物、天气、广告、运动、电影、兴趣爱好、健身、安全、旅游、交通、问路、职业、求职、中外节日、校园设施、服装、游戏、疾病、预定等教学内容。	坚持立德树人，发挥英语课程育人功能；开展活动导向教学，落实学科核心素养；尊重差异，促进学生的发展；突出职业教育特点，重视实践应用；运用信息技术，促进教与学方式的转变。	252	10	考试
体育与健康	落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过本课程是学习，喜爱并积极参与体育运动，学会锻炼身体的方法，体会运动乐趣，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。发扬体育精神，增强责任意识、团队意识和竞争意识、规则意识，增强体质、健全人格、锻炼意志。	健康生活方式、运动安全、各项体育比赛规则和常识、传染病预防、科学膳食和营养；短跑、接力跑、跳远、跳高、实心球投掷、铅球；队形队列、垫上技巧、支撑、仰卧起坐；篮球、排球、足球。	坚持立德树人，发挥体育独特的育人功能；遵循体育教学规律，提高学生运动能力；把握课程结构，注重教学的整体设计；强化职业教育特色，提高职业体能教学实践的针对性；倡导多元的学习方式，培养学生自主学习能力。	180	10	考试
艺术（音乐、美术）	落实立德树人的根本任务，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。	音乐鉴赏与实践，艺术鉴赏与实践，歌唱，演奏，舞蹈，设计，中国书画，中国传统工艺，戏剧，影视。	准确理解艺术学科核心素养，科学制定教学目标；深入分析艺术课程结构内容，加强课程衔接整合；遵循身心发展和学习规律，精心设计组织教学；积极适应学生职业发展需要，体现职业教育特色。	72	4	考查
劳动专题教育	落实立德树人的根本任务，在义务教育基础上，帮助学生树立学生正确的劳动观点，使他们懂得劳动的伟大意义。	了解生产发展的历史，是劳动人民创造的历史；懂得辛勤的劳动是建设社会主义和共产主义的根本保证；劳动是公民的神圣义务和权利；懂得轻视体力劳动和体力劳动者，是数千年来剥削阶级思想残	通过该课程学习，学生树立正确的劳动观，积极参与学校、家庭的各种力所能及的劳动，认识劳动的重要性，树立劳动光荣的认识。	36	2	考查

		余；懂得把脑力劳动同体力劳动相结合的重要意义。				
信息技术	落实立德树人的根本任务，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。	信息技术应用 基础，网络应用，图文编辑，数据处理，程序设计入门，数字媒体技术应用，信息安全基础，人工智能初步，计算机与移动终端维护，演示文稿制作。	坚持立德树人，聚焦核心素养；立足岗位要求，培养信息能力；体现职业教育特点，注重实践技能训练；创设数字化学习情境，强化自主学习与创新能力。	108	6	考试
市场营销	落实立德树人的根本任务，了解企业的市场营销活动及行为，研究产品、服务、价值的创造和交换、消费者需求、市场环境和市场变化以及产品流通过程的运行机制等问题。	市场营销宏观环境分析、消费者行为研究、市场调查、产品定价、产品营销渠道、促销、市场营销管理和控制信息系统。	培养初步的分析和解决市场营销管理问题的实践能力，包括市场营销知识应用能力、市场营销决策能力和市场营销创新能力，更好地服务于社会主义市场经济建设，服务个人职业生涯发展。	36	2	考试
中华传统文化	落实立德树人的根本任务，认识中国国情，对中华传统文化产生浓厚兴趣，建立文化自信。	从哲学、道德、宗教、书画、诗歌、中医、武术、建筑等多个方面展现中国传统文化的的文化精粹。	通过此课程的学习，学生进一步了解中华传统文化的精髓，产生文化认同思想，自觉传承和发扬传统文化。	18	1	必选
职业素养	落实立德树人的根本任务，学生正确认识职业、遵守职业精神的要求。	本课程从职业价值观、职场道德、职场礼仪、职场沟通、职场协作、时间管理等方面提升学生职业能力，养成良好的职业道德。	通过该课程的学习，学生具备现代企业对员工的基本素质要求，如敬业、诚信、务实、表达、协作、主动、坚持、自控、创新等素质。	18	1	考查

(三) 专业（技能）课程

专业技能课程包括专业专业核心课、专业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，含校内实训、顶岗实习等多种形式。

表 9 专业技能课程

类别	课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
专业核心课	动漫美术基础	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 了解绘画的基本要求、绘画形式、造型元素；</p> <p>(2) 理解动漫绘画技法：包括中间画的绘制方法、动画原画的绘制方法、动漫线条的表现方法；</p> <p>(3) 掌握造型与动作设计：包括写实风格、夸张风格、符号化风格、动态设计等；</p> <p>(4) 了解场景设计的艺术风格：包括写实风格、装饰风格、卡通风格、写意风格等；</p> <p>(5) 了解色彩设计与应用。</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 具有按照任务要求，采用夸张变形的方 法设计动漫形象的能力；</p> <p>(2) 具有运用透视法则设计、绘制漫画背景的能力；</p> <p>(3) 具有使用设计与制作相关案例的能力。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有爱国主义思想；</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有认真负责、善于沟通、吃苦耐劳的思想品质；</p> <p>(3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；</p>	<p>1. 迈向动漫设计的第一步</p> <p>2. 美术设计从绘画起步</p> <p>3. 动漫绘画技法</p> <p>4. 造型与动作设计</p> <p>5. 构图的艺术形式</p> <p>6. 色彩设计与应用</p>	<p>将电脑动漫制作初学者领入动漫美术设计的大门，使其了解优秀设计所包含的要素，循序渐进地掌握美术设计的全过程。</p>	72	4	考试
	造型基础	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 了解素描基础知识及绘制技法；</p> <p>(2) 熟悉透视，三大面，六要素，物体结构的专业知识；</p> <p>(3) 掌握造型能力，具备专业的审美能力；</p> <p>(4) 了解色彩基础知识及绘制技法；</p> <p>(5) 掌握运用色彩能力，具备专业的审美能力；</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 能快速掌握物体的结构与透视；</p> <p>(2) 能具备熟练美术技巧的能力；</p> <p>(3) 能掌握色彩规律；</p> <p>(4) 能具备专业的绘画素养。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有认真负责、善于沟通、吃苦耐劳的思想品质；</p> <p>(3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；</p>	<p>1. 素描基本概念与基本操作、素描排线</p> <p>2. 石膏几何体、球体石膏几何、体组合单个水果（梨子，橘子，苹果，番茄）、素描训练。</p> <p>3. 色彩基本概念与基本操作、色彩用笔技法</p> <p>4. 静物色彩临摹、静物主体物临摹、静物组合、创作</p>	<p>以分解各个教学要点作为授课模式，使学生在宽泛的产品造型知识领域中，体会造型基础能力对产品设计中不同艺术形式表现的支撑作用。</p>	126	7	考试

课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
图形图像处理	<p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 Photoshop 的基本概念、基本操作; 2. 掌握 Photoshop 基本工具; 3. 掌握图层应用; 4. 掌握通道和蒙版的应用; 5. 掌握滤镜效果的应用; 6. 掌握 Photoshop 综合案例实训制作。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有熟练使用 Photoshop 中各主要工具、各主要菜单的能力; 2. 具有对图形图像进行熟练制作和处理的能力; 3. 能够进行数码图片处理、色彩修饰; 4. 具有使用 Photoshop 设计与制作相关案例的能力。 <p>素养目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有良好的心理素质和职业道德素质; 2. 具有高度责任心和良好的团队合作精神; 3. 具有较强的图像处理创意思维和健康的审美意识, 以及较高的艺术设计鉴赏能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. photoshop 基础知识 (相关概念、基本操作); 2. 选择、编辑、绘图、矢量、图像编辑、图像色彩调整等工具的使用; 3. 图层、图层混合模式、图层样式的应用; 4. 通道蒙版的应用; 5. 滤镜效果应用; 6. 综合案例应用。 	通过本课程学习学生能够进行图形图像的合成, 较为综合的图形图像处理, 能根据需求设计制作简单的平面广告及软件、网页界面。	108	6	考试
动漫手绘与上色技术	<p>1. 知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 能够手绘动漫的基础知识原理; (2) 能够应用 Photoshop、Paint 软件中与动画相关的工具与技能; (3) 能够熟练运用手绘屏、手绘板; (4) 能够熟悉各种相关动漫项目绘制的流程; (5) 能够领会角色绘制的步骤与技巧; <p>2. 能力目标</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 具备基本动画创作人员的素质; (2) 具备用多种材料、方法, 绘制漫画形象的上色能力; (3) 具有能够结合相关科目理论, 强化创新应用的能力; (4) 能运用软件绘制动漫造型效果图。 <p>3. 素质目标</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 拥有爱国主义思想; (2) 具有良好的心理素质和职业道德; (2) 具有认真负责、善于沟通、吃苦耐劳的思想品质; (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神; (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力; (5) 具有较强的创意思维和健康的审美意识, 以及较高的艺术设计鉴赏能力。 	<p>本课程是由基础课到专业课的过度课程。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 动漫手绘与上色技术的基础 2. 角色的手绘与上色 3. 服装服饰的手绘与上色 4. 道具背景的手绘与上色 5. 插画的手绘与上色 	通过本课程的学习, 学生在宽泛的产品造型知识领域中, 体会造型基础能力对产品设计中不同艺术形式表现的支撑作用。	54	3	考试

课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
动画设计	<p>素质目标:</p> <p>(1) 提升爱学习、爱劳动、爱家乡、爱祖国的“四爱”精神;</p> <p>(2) 提升一丝不苟和精益求精的工匠精神;</p> <p>(3) 提升自主学习意识、团队协助精神和信息素养;</p> <p>(4) 培养潜心设计、勇于创新的品质。</p> <p>知识目标:</p> <p>(1) 能复述客户需求;</p> <p>(2) 说出新效果、新技能级关键技术;</p> <p>(3) 脚本设计思路和设计要领;</p> <p>(4) 概述常用的绘制工具及其实现的效果、动画的原理及创建方法;</p> <p>(5) 概述绘制工具、效果、动画原理、创建方法</p> <p>(6) 掌握补间类型及属性;</p> <p>能力目标:</p> <p>(1) 能根据文字剧本设计分镜头;</p> <p>(2) 能根据分镜头剧本设计并绘制角色、场景;</p> <p>(3) 能综合运用多种补间及其相关属性制作关键帧动画;</p> <p>(4) 能制作角色动画与场景动画;</p> <p>(5) 能在动画中添加合适的文字、声音、动作并修改相关参数值达到包装动画的目的。</p> <p>(6) 能阐述动画作品</p>	<p>本课程拟选 Animate 软件教学主要包括 Animate 软件的使用, 细胞博士绘制、动态表情、动画课件、电子日记、中秋节、地产广告、“关爱儿童心理健康”科普宣传片、“国立剧专”二维动画设计与制作、动画脚本技巧。</p>	<p>通过该课程的学习, 使学生掌握动画设计制作基本技能。</p>	108	6	考试

数字影音处理	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 掌握 After Effects 基本操作；</p> <p>(2) 掌握色彩校正与调色的应用；</p> <p>(3) 掌握三维空间动画的制作方法；</p> <p>(4) 掌握打造绚丽的文字特效、抠像、跟踪、炫彩粒子特效、奇幻光线的制作方法；</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 具有熟练使用 After Effects 中各主要工具、各主要菜单及各特效的应用的能力；</p> <p>(2) 具有对视频进行熟练制作和处理的能力；</p> <p>(3) 能够进行视频及图片处理、特效的制作；</p> <p>(4) 具有使用 After Effects 视频处理设计与制作相关案例的能力。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；</p> <p>(3) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；</p> <p>(4) 具有较强的视频处理创意思维和健康的审美意识，以及较高的艺术设计鉴赏能力。</p>	数字影音处理是动漫后期合成、特效与编辑是动漫创作的核心；也是影视动画、动漫、游戏及相关专业的必修专业课程。本课程是中等职业学校动漫专业通用的骨干专业课程，主要是让学生了解动画后期制作流程，理解视频后期合成的原理，掌握粒子特效生成原理，掌握动画特效制作方法。	通过该课程的学习，培养学生掌握视频合成、视频后期剪辑、动画片头制作的能力，使学生能够结合所学知识完成简单的三维动画。	198	11	考试
课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
三维设计软件应用	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 基本几何物体、扩展几何物体和建筑几何物体的创建方法。</p> <p>(2) 二维样条曲线的创建与编辑，复合物体的创建方法。</p> <p>(3) 常用修改器的使用方法。</p> <p>(4) 材质的编辑，灯光与摄影机的使用方法，简单动画的制作方法。</p> <p>(5) 粒子系统的应用。</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 掌握三维动画基础知识，在 3DS MAX 的用户界面和基本操作，熟悉各个菜单以及工具，了解一般常用操作及整个动画的运行机理，动画制作的基本思想。</p> <p>(2) 掌握 3DS MAX 设计的最基本元素——二维图形，同时还介绍了生成二维图形的各种方法。</p> <p>(3) 掌握基本三维图形的一般创建流程，以及编辑修改基本三维图形的使用方法。(4) 掌握材质和贴图的原理以及编辑修改材料的各种操作，灯光和摄像机的</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；</p>	本课程以技能培养为中心，拟选 3ds Max 为平台，以企业需求为导向，选择最基本的理论和知识点作为基本体例，融汇贯穿到实际项目的制作中。课程主要内容包 3ds Max 快速入门、基础建模、高级建模、渲染、动画绑定、蒙皮等制作技能。掌握人物模型制作技巧，学习模型绑定与蒙皮。	学生通过学习 3ds Max 的操作方法，掌握基础模型、场景模型、人物角色模型的制作技巧。	288	16	考试

专业选修课	动画原画制作	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 了解绘画的基本要求、绘画形式、造型元素；</p> <p>(2) 理解动漫绘画技法：包括中间画的绘制方法、动画原画的绘制方法、动漫线条的表现方法；</p> <p>(3) 理解构图的基本规：包括构图的形式美法则、构图的基本规律；</p> <p>(4) 了解场景设计的艺术风格：包括写实风格、装饰风格、卡通风格、写意风格等；</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 具有按照任务要求，采用夸张变形的方法设计动漫形象的能力；</p> <p>(2) 具有运用透视法则设计、绘制漫画背景的能力；</p> <p>(3) 具有使用设计与制作相关案例的能力。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有认真负责、善于沟通、吃苦耐劳的思想品质；</p> <p>(3) 具有较强的创意思维和健康的审美意识，以及较高的艺术设计鉴赏能力。</p>	本课程主要了解手绘动画的相关业务知识，熟悉剧本与角色、动画导演、分镜头等相关内容，理解动画运动原理及规律。学习动画制作原理与流程，掌握二维动画后期制作的方法。	通过学习，使学生掌握动画造型原画和动画场景原画设计与制作的相关技能。	216	12	考试
	课程名称	课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
	动漫作品制作	<p>1. 知识目标</p> <p>通过对影片策划、导演阐述、剧本创作、角色造型设计、场景设计、道具设计、故事画板、设计稿、动画设计、声音制作、后期制作等内容的学习，掌握动漫作品的全过程。</p> <p>2. 能力目标</p> <p>采用工学交替、任务驱动、项目导向，理实一体化的教学模式，做到理论实用、必须、够用，突出专业知识的实用性、综合性和技术先进性，将“做中学，学中做”，“教、学、做合一，以教学生学会做项目为主线”这一理念贯穿课程研发和教学实施的全过程。该套教材以动画制作过程为主线，注重动画教学、实践制作和动画片生产全过程的有机结合。</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 具有爱国主义思想；</p> <p>(1) 具有良好的心理素质和职业道德素质；</p> <p>(2) 具有认真负责、善于沟通、吃苦耐劳的思想品质；</p> <p>(3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；</p> <p>(4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；</p> <p>(5) 具有较强的创意思维和健康的审美意识，以及较高的艺术设计鉴赏能力。</p>	本课程主要了解商业动漫作品的创作流程和规范，熟悉其艺术表现形式，课程内容包括脚本创作、角色设计、场景绘制、动画制作、分镜头素材整合等相关技能。	通过该课程的学习，使学生掌握二维或三维动画作品的创作技法。	180	10	考试

	常用工具软件	<p>1. 知识目标</p> <p>(1) 了解工具软件下载网站的应用，工具软件的安装及下载；</p> <p>(2) 掌握获取工具软件的一些方法。</p> <p>(3) 理解网页主页</p> <p>(4) 了解腾讯 QQ 的工作界面；</p> <p>(5) 了解视频剪辑的步骤</p> <p>(6) 理解云盘</p> <p>(7) . 熟练启动虚拟电脑</p> <p>2. 能力目标</p> <p>(1) 能利用微信绑定手机号码并添加好友，发送文本语音、视频等信息</p> <p>(2) 注册 QQ 用户，管理成员、用 QQ 交谈，用 QQ 传送接收文件，发邮件和对 QQ 个性设置等操作</p> <p>(3) 乐秀视频剪辑软件，制作一段视频</p> <p>(4) 能根据实际需求，下载相应软件，分析软件的应用方法，形成软件使用报告</p> <p>(5) 用拍照翻译功能</p> <p>3. 素质目标</p> <p>(1) 培养学生积极主动、勇于创新的能力</p> <p>(2) 有吃苦耐劳、诚实守信、善于沟通和团队合作的职业素质</p>	<p>本课主要介绍广泛的计算机常用工具软件的使用方法和技巧，其中包括文件工具、图片浏览与格式转换工具、多媒体工具、反病毒工具、网络工具、翻译和词典工具、光盘刻录工具、系统工具等。</p>	<p>通过该课程的学习，使学生掌握电脑基本工具的使用能力。</p>	36	2	考查
课程名称		课程目标	课程内容	课程要求	学时	学分	考核方式
	游戏制作与运营	<p>落实立德树人的根本任务，使学生能够系统地掌握目前国内各运营公司中与游戏运营相关的工作方式和方法，从而能够更加了解相关的工作流程，提高工作效率。</p>	<p>本课程主要包括游戏运营概述、运营环境分析、市场调研、运营产品选择、前期宣传与造势、游戏发行的危机管理、测试管理、版本控制、产品宣传、渠道分销、网吧推广、活动策划、技术维护、客户服务、手机游戏运营、电子竞技等。理论与实例相结合，系统性特点鲜明，重点讲解游戏运营方面的专业知识。</p>	<p>通过该课程的学习，使学生掌握游戏运营前的宣传能力、游戏运营期间的管理能力等。</p>	126	7	考查

（三）实习实训

学生到相关企业跟岗实习、工学结合和顶岗实习，通过承担具体的生产实践和实际工作任务，培养学生综合运用所学知识、技能的能力，形成从事拟定岗位要求的综合素质和业务能力。

表 10 实习岗位表

实习企业	实习内容	工位设置	时间安排
四川骏江文化传媒有限公司	影视后期、动画制作	15	第 5、6 期
庆慧丰科技有限公司	图形图像处理	30	第 5、6 期
四川沔澄科技有限公司	动画宣传视频、宣传海报的制作	15	第 5、6 期

（四）创新创业实践

通过第二课堂、第三课堂，组建动漫社等社团的形式，充分利用课余时间服务本校师生和校外企事业单位、个体和个人，培养学生创新创业能力。

八、教学进程总体安排

（一）基本要求

依据教育部《关于职业院校专业人才培养方案拟订与实施工作的指导意见》（教职成<2019>13 号）和教育部办公厅印发《中等职业学校公共基础课程方案》的通知（教职成厅<2019>6 号）规定。每学年为 52 周，假期 12 周，教学时间 36 周，机动（含考试、节假日）4 周。第一、二学年及第三学年第一学期周学时为 33 学时；第三学年第二学期周学时为 30 学时；3 年总教学周数为 110 周（含顶岗实习、毕业考核）。其中课堂教学 90 周（3006 学时），顶岗实习 20 周（600 学时含毕业考核），总学时为 3606 学时，军训 1 周安排在第一期开校之前。

公共基础课时 1494 学时，约占总学时的 41.4%；专业课（含顶岗实习）共 2112 课时，约占总学时 58.6 %，实践性教学课时约 1850 学时，约占总学时 51.3 %，选修课共 630 课时，约占总学时的 17.5%。

（二）教学时间分配总表

表 11 教学时间分配总表

项目 学期	入学教育及军训(周)	教学时间(周)			顶岗实习	毕业设计 & 考核
		课程教学周数	机动(含考试、节假日)	小计		
第一学期	1	18	2	20		
第二学期		18	2	20		
第三学期		18	2	20		
第四学期		18	2	20		
第五学期		18	2	20		
第六学期				20	18	2
合计(周)	1	90	10	120	18	2

(三) 课程设置及教学进程安排表

表 12 课程设置与教学进程表

课程类型	课程编码	课程名称	学分	学期						课时合计	考核方式	
				1	2	3	4	5	6			
				课时	课时	课时	课时	课时				
公共基础课	必修	000002	语文	12	4	4	3	3	3		306	考试
		000003	数学	10	4	4	2	2	2		252	考试
		000004	英语	10	4	4	2	2	2		252	考试
		000006	健康与体育	10	2	2	2	2	2		180	考试
		000007	信息技术	6	3	3					108	考试
		000001	思想政治	8	2	2	2	2			144	考试
		000008	公共艺术(音乐)	2	1	1					36	考查
		000009	公共艺术(美术)	2	1	1					36	考查
		000005	历史	4	2	2					72	考试
		000010	劳动专题教育	2	1	1					36	考查
		小计			66	24	24	11	11	9		1422
选修	000012	市场营销	2					2		36	考试	

课程类型	课程编码	课程名称	学分	学期						课时合计	考核方式
				1	2	3	4	5	6		
				课时	课时	课时	课时	课时			
	000013	中华传统文化	1					1		18	考试
	000014	职业素养	1		1					18	考试
	小计		4		1			3		72	
合计			70	24	25	11	11	12		1494	
专业技能课	专业核心课	010203	动漫美术基础	4	4					72	考试
		010204	造型基础	7	4	3				126	考试
		010219	图形图像处理	6		3	3			108	考试
		010208	动漫手绘与上色技术	3		3				54	考试
		010231	动画设计	6				6		108	考试
		010206	数字影音处理	11			5	6		198	考试
		010205	三维设计软件应用	16			8	8		288	考试
		小计		53	8	9	22	14		954	
	专业选修课	010202	常用工具软件	2	2					36	考查
		010207	游戏制作与运营	7				7		126	考查
		010260	动画原画制作	12			6	2	4	216	考试
		010261	动漫作品制作	10					10	180	考试
		小计		31	2			8	21	558	
	小计			84	10	9	22	22	21	1512	
顶岗实习(含毕业设计)			20					30	600		
三年总学时									3606		

(四) 职业技能鉴定(考试)工种及鉴定时间安排

职业资格种类	级别	安排考试时间	备注
动画制作	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X
动画绘制员	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X

多媒体作品制作员	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X
数字视频合成师	初、中级	第三、四、五学期	结合 1+X

表 13 职业技能鉴定考试安排表

九、实施保障

(一) 师资队伍

专任教师应具备本科及以上学历，具有良好的师德、终身学习能力和相应学科的教师资格证书；专业教师还应具有计算机动漫与游戏制作专业相关工种中级(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，至少每 5 年到企业参加一个月实践和技术服务，积极开展课程教学改革；新聘专业教师应至少有两年以上企业工作经验。聘请企业、行业高技能人才担任专业兼职教师，参与学校授课、讲座等教学活动。师资情况如下表：

表 14 动漫与游戏制作专业师资队伍需求一览表

教师类型	数量(人)	职称(技能等级或职业资格)数量
专任教师	15	高级 2 人；中级 5 人；初级 8 人
专业教师	8	高级 1 人；中级 3 人；初级 4 人
双师型教师	6	高级 1 人；中级 2 人；初级 3 人
兼职(企业)教师	2	工程师或其他高级技术人员 2 人
专业带头人	1	中级 1 人

(二) 教学设施

表 15 图形图像处理实训室一览表

实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能(技术参数与要求)	数量(台/套)
图形图像处理实训室	常用工具软件、图形图像处理、动画设计、动漫手绘与上色技术、动画原画制作、影视后期处理、三维软件设计应用、游戏制作与运营等。	计算机	CPU: ≥主流多核	61
			内存: ≥4G	
			硬盘: ≥500GB	
			独立显卡: ≥2GB	
			显示器: ≥19 英寸	
			网卡: ≥1 个	
		支持网络同传和硬盘保护		
交换机	24 口二层千兆交换机	3		

		18U 机柜	——	1
--	--	--------	----	---

表 16 动画实训室设备一览表

实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能（技术参数与要求）	数量（台/套）
动画实训室	图形图像处理、动画设计。	计算机	CPU: ≥主流多核	48
			内存: ≥4G	
			硬盘: ≥500GB	
			集成显卡: ≥2GB	
			显示器: ≥19 英寸	
			网卡: ≥1 个	
			支持网络同传和硬盘保护	
		交换机	24 口二层千兆交换机	3
			三层交换机（模拟网络环境）	12
			二层交换机（模拟网络环境）	6
		配线架	模块式 24 口配线架	12
打印机	激光打印	1		
实训工作台	定做或购买	10		
机 柜	22U	7		

表 17 三维动画设计实训室设备一览表

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）
三维动画设计实训室	计算机	CPU: ≥主流多核	61
		内存: ≥4G	
		硬盘: ≥500GB	
		独立显卡: ≥2GB	
		显示器: ≥19 英寸	
		网卡: ≥1 个	
		支持网络同传和硬盘保护	
	交换机	24 口二层千兆交换机	3
18U 机柜	——	1	

表 18 影视后期处理实训室设备一览表

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）
数字影音处理实训室	计算机	CPU: ≥主流多核	61
		内存: ≥4G	
		硬盘: ≥500GB	
		独立显卡: ≥2GB	
		显示器: ≥19 英寸	
		网卡: ≥1 个	
		支持网络同传和硬盘保护	

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)
	交换机	24口二层千兆交换机	3
	18U 机柜	——	1

表 19 CAD 设计实训室设备一览表

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)
动画作品制作	计算机	CPU: ≥主流多核	61
		内存: ≥4G	
		硬盘: ≥500GB	
		独立显卡: ≥2GB	
		显示器: ≥19 英寸	
		网卡: ≥1 个	
		支持网络同传和硬盘保护	
	交换机	24口二层千兆交换机	3
18U 机柜	——	1	

表 20 常用工具软件实训室设备一览表

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)
常用工具软件实训室	计算机	CPU: ≥主流多核	61
		内存: ≥4G	
		硬盘: ≥500GB	
		独立显卡: ≥2GB	
		显示器: ≥19 英寸	
		网卡: ≥1 个	
		支持网络同传和硬盘保护	
	交换机	24口二层千兆交换机	3
18U 机柜	——	1	

表 21 计算机文化基础实训室设备一览表

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)
计算机文化基础实训室	计算机	CPU: ≥主流多核	61
		内存: ≥4G	
		硬盘: ≥500GB	
		独立显卡: ≥2GB	
		显示器: ≥19 英寸	
		网卡: ≥1 个	
	支持网络同传和硬盘保护		

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)
	交换机	24口二层千兆交换机	3
	18U 机柜	——	1

表 22 摄影摄像技术实训室设备一览表

实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能(技术参数与要求)	数量(台/套)
摄影摄像技术实训室	摄影摄像技术	数字媒体设备	数码相机、数码摄像机	5
			灯光、背景布、静物台	1
		计算机	CPU: ≥主流多核	2
			内存: ≥4G	
			硬盘: ≥500GB	
			独立显卡: ≥2GB	
			显示器: ≥19英寸	
			网卡: ≥1个	
		喷墨打印机	分辨率≥1200*1200dpi	1
			可打印照片纸	
高清投影	分辨率≥1080p	1		
	光通量≥3000lm			

2. 校外实习基地

为提高学生实习质量,要根据本专业的学生规模建立一定数量的校外实习基地,满足实习教学任务的要求。

(三) 教学资源

1. 根据国家和省(市县)关于教材的使用要求,采购能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和服务社会的需要的教材、图书和教学资源。公共基础课选用国家规划教材,专业课选用国家规划教材或校企共编教材。根据需要开发教学资源和编写校本教材。

2. 数字资源主要使用选用教材配套资源、学校资源库、教师案例、互联网教学资源以及合作企业提供的资源。

(四) 教学方法

在实施教学时,要全面落实立德树人根本任务,关注学生综合能力的培养,在课堂教学中融入为中华民族伟大复兴而奋斗的使命感,始终将学科核心素养内涵贯穿教学过程当中。

1. 课程教学

(1) 公共基础课

教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，建议采用情景教学法、案例教学法、分组讨论、实验探究等教学方法，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

(2) 专业技能课

根据不同专业课程的性质和内容，建议采用项目教学、案例教学、情景教学和任务驱动教学等教学方法。

根据专业培养目标，遵循技术技能人才培养规律，依托产教融合与校企合作，结合企业生产与生活实际，选择合适的教学内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，集综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性，体现职业教育特点。

2. 积极探索信息化教学方法

在实施教学时，教师要积极将信息化教学理念应用于教学实践中，充分运用新一代信息技术手段、数字化教学资源和网络化、智能化的教学环境，优化教学过程，创设学生为中心的学习情境，使课程的教学实施在教师角色、教学内容、教学方法、互动方式、考核与评价等方面有所创新，实现线上线下混合式教学。

鼓励学生主动适应信息技术的发展，积极进行“数字化学习与创新”，自主探索新的信息技术工具与手段，根据个人兴趣、能力确定学习内容和学习方式。引导学生充分运用信息技术进行创新创业实践，培养个性化、创新性思维。

(五) 学习评价

根据本专业培养目标和人才理念，建立以学生职业素养、岗位能力培养为核心，教育与产业、校内与校外相结合的科学评价标准。评价内

容包括学生专业综合实践能力、学生学习效果和教师教学过程的评价。采用学分制、多层次、多元化的考评方法，引导学生全面提升和个性发展。

1. 建立以能力素质为核心的多元评价模式

在评价内容上不仅是学科考试成绩、技能考核，还应包括学生的社会主义核心价值观、学习态度、职业素养等内容。在评价主体上建立以学校、企业、社会、家长、学生共同参与的多元评价模式。

2. 建立过程评价和结果性评价

对学生课程学习的评价，应该是一个综合评价，它不仅应该涵盖对学习的最初结果的评价，而且也应该涵盖其学习态度、学习纪律、技能检测、实习实训、作业上交情况、毕业设计等的评价。

3. 实行学分制

按照《四川省江安县职业技术学校学分制实施方案（试行）》要求，拟从2020年秋期起，大力试行学分制。动漫与游戏专业学生学分结构表见表20。

表 23 动漫与游戏制作专业学生学分结构表

序号	项目名称		学分值	合计
1	课程	公共基础课	69	208
		专业核心课	53	
		专业选修课	86	
2	顶岗实习		20	20
3	思想品德		10	10
4	素质培养		10	10
5	军训与入学教育		2	2
6	毕业大型作业		2	2
7	学分总计		201	

（六）质量管理

1. 加强教学常规管理。完善教学常规管理办法，加强教师授课计划、备课、上课、作业批改、辅导、实训、检测等教学环节的管理和检查，将

检查结果纳入教师绩效工资考核和评优评先，促进教师认真做好教学每一个环节的工作。

2. 完善教学质量考核办法。建立以教学效果为核心的教学质量评价机制，建立并完善教师授课、指导学生技能训练、指导学生竞赛、学生理论考试、技能检测、民主评教等多元评价办法，加强教学质量考核，强化考核结果的应用。

3. 实施教学诊改。进一步完善专业、教师、学生、课程诊改运行机制和诊改方案，建立并完善目标体系、标准体系，建立专业质量保证体系，将诊改和常规工作有机结合，适时诊断，及时改进，不断提高。

十、毕业要求

明确毕业要求，严把毕业出口关，结合本专业实际组织期末考试，补考及毕业考试（考核）。学生达到以下条件方可毕业：

（一）修学时间满 3 年，并按规定完成国家资助信息考勤。

（二）累计学分达到规定总学分的 180 以上（其中思想品德必修学分 10 分，课程必修学分 149 分）。

（三）综合素质评价合格。

（四）所有必修课程必须全部考试合格。

（五）所有技能课程必须全部考核合格。

（六）完成学校安排的顶岗实习，并获得合格以上等次。

(二) 人才培养方案审批表

四川省江安县职业技术学校人才培养方案

变更审批表

变更专业		适用年级/ 班级	
申请时间		申请执行时间	
变更内容	项目	原方案	调整后方案
变更原因			
系部意见	系部主任（签字）： 年 月 日		
教务处意见	教务处主任（签字）： 年 月 日		
校长意见	校长（签字）： 年 月 日		

说明：变更人才培养方案必须填写此表，一式两份（教务处一份、提出变更的系部存一份）