



柳州市交通学校

LIUZHOU JIAOTONG SCHOOL

德技并举 志善相彰

# 动漫与游戏制作专业 人才培养方案 (2024 级)

柳州市交通学校

2024 年 7 月

# 目录

一、专业名称及专业代码.....	2
二、入学要求.....	2
三、修业年限.....	2
四、职业面向和接续专业.....	2
（一）职业面向 .....	2
（二）接续专业 .....	2
五、培养目标与培养规格.....	2
（一）培养目标 .....	3
（二）培养规格 .....	3
六、课程设置及要求.....	5
（一）课程结构图 .....	6
（二）公共基础课程 .....	7
（三）专业（技能）课程 .....	9
七、教学进程总体安排.....	12
（一）基本要求 .....	12
（二）教学安排建议 .....	12
八、实施保障.....	16
（一）师资队伍 .....	16
（二）教学设施 .....	16
（三）教学资源 .....	18
（四）教学方法 .....	19
（五）学习评价 .....	19
（六）质量管理 .....	20
九、毕业要求.....	21
十、附录.....	21
附录 1.....	22
附录 2.....	24

# 柳州市交通学校

## 2024 级动漫与游戏制作专业

### 人才培养方案

#### 一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：090400

#### 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

#### 三、修业年限

3 年

#### 四、职业面向和接续专业

##### （一）职业面向

表 1 职业面向一览表

序号	专业 (技能) 方向	主要就业岗位	职业资格		
			证书名称	等级	颁证单位
1	动画制作	动漫游戏制作员、动画片制作员、数字媒体技术应用员、影音后期制作员、摄影与摄像师	动画绘制员	四级	人力资源和社会保障
2	游戏制作	平面设计师、网络编辑师、多媒体作品制作员	多媒体作品制作员	四级	人力资源和社会保障

##### （二）接续专业

高职：动漫制作技术(610207)、影视动画(670305)、广告设计与制作(650103)、服装与服饰设计(650108)、数字媒体艺术设计(650104)、室内艺术设计(650109)

本科：动画、视觉传达设计(130502)、数字媒体艺术(130508)

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，拥护党的方针政策，热爱社会主义，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，掌握基本的计算机操作和计算机网络知识、动画设计与制作相关设备、常用工具的操作、动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等方面基本知识和基本技能，具备游戏制作操作知识、程序开发过程、计算机平面设计、图形图像处理、游戏运营、推广等方面的专业知识和专业技能，具备认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应新时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力，面向可在各类企事业单位、各大传媒、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、路桥公司等职业群，培养能够从事影视动画制作、卡通动画制作、广告宣传、平面规划设计、三维效果制作、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等工作的高素质劳动者和技术技能人才。

### （二）培养规格

#### 1. 基本素质

- （1）具备良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。
- （2）热爱自己的本职工作。
- （3）具有较强的服务理念和服务意识、礼仪素质，有较强的与人沟通的技巧。
- （4）有吃苦耐劳的精神。

(5) 具有终生学习的理念, 关心行业发展, 能及时学习新知识, 掌握新技能, 初步具有自我学习、自我发展和探究解决问题的能力。

(6) 具有与时俱进, 勇于开拓创新的意识, 初步具有立业创业的能力。

## 2. 职业素质

### (1) 知识要求

- ①掌握基本的计算机操作和计算机网络知识。
- ②掌握动画设计与制作相关设备、常用工具的操作知识。
- ③了解动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等相关知识。
- ④掌握动画设计与制作中涉及的比例、透视、构图、人体解剖等美术基本专业知识。
- ⑤掌握角色造型设计及动画场景制作的基本知识。
- ⑥掌握动画运动规律和卡通漫画线描的基本专业知识。
- ⑦掌握二维动画软件材质贴图绘制、图形图像处理等方面的知识。
- ⑧掌握三维动画软件模型、材质、动力学、动画、灯光渲染等方面的知识。
- ⑨掌握后期动画软件合成、特效、音频处理等方面的知识。
- ⑩掌握动画制作流程、分镜头、时间、原理等方面的知识。

### (2) 技能要求

- ①掌握游戏制作操作、程序开发过程。
- ②掌握计算机平面设计、图形图像处理等方面的技能。
- ③掌握游戏运营、推广等方面的技能。
- ④掌握后期动画软件合成、特效、音频处理等方面的技能。

- ⑤掌握动画制作流程、分镜头、时间、原理等方面的技能。
- ⑥掌握美术设计包括场景、角色、次时代、特效、动画等部分。
- ⑦掌握 Photoshop、CorelDraw、premiere、AI、AE、3Dmax 等图文设计软件、后期处理软件的操作。

## 六、课程设置及要求

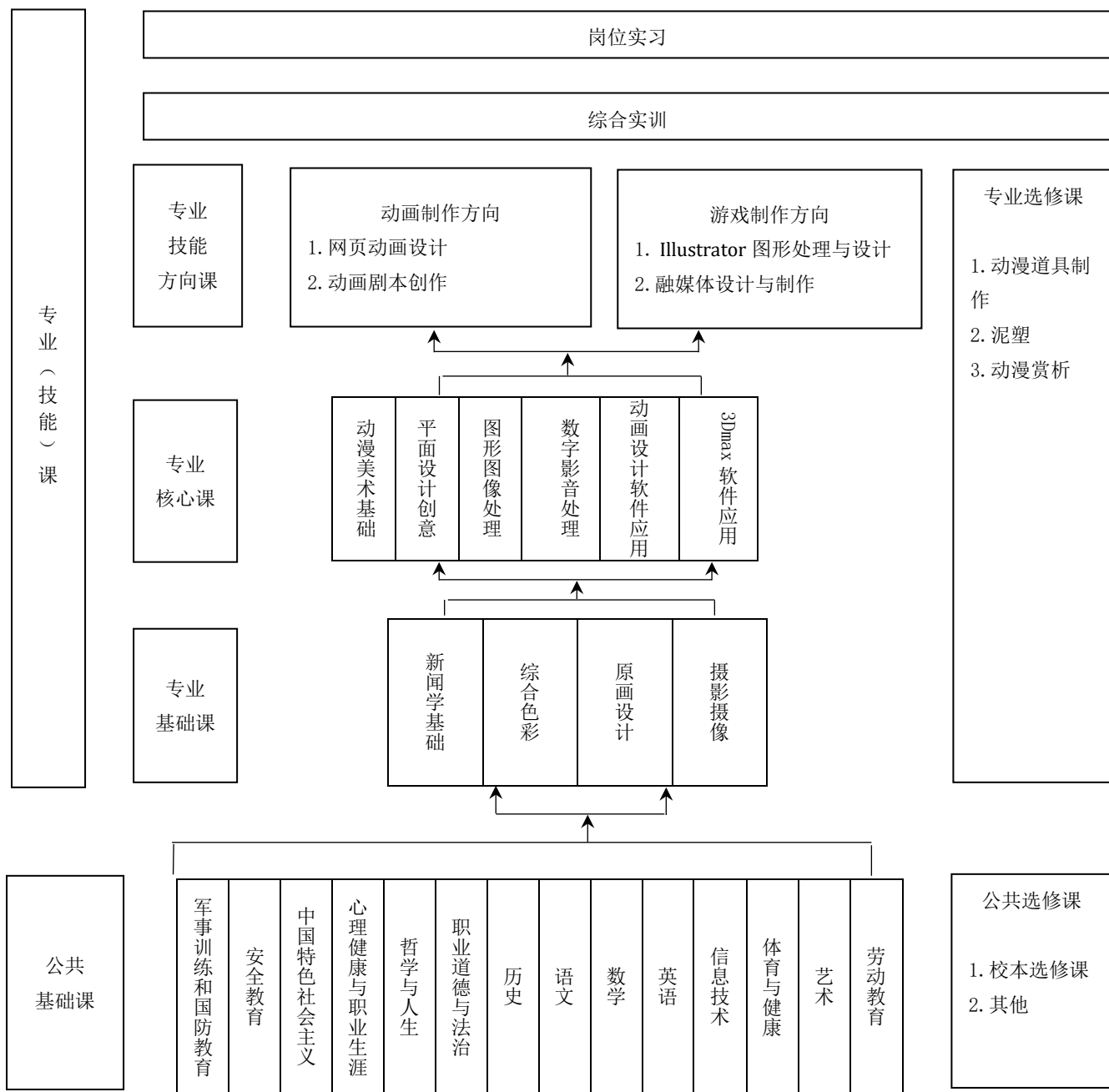
本专业课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程。

公共基础课程包括思想政治、语文、历史、数学、外语、信息技术、体育与健康、艺术，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业（技能）课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业技能方向课程、专业选修课程和综合实训实习课程。专业基础课程针对职业岗位（群）共同具有的工作任务和职业能力，是不同专业技能必备的共同专业基础知识和基本技能。专业核心课程是为专业技能方向课程奠定基础。专业技能方向课程是完成专业基础课程和核心课程后，针对本专业方向的更细致的分层的课程。专业选修课程是专业必修课的延伸和必要补充，拓展专业知识和专业技能。综合实训实习课程是专业（技能）课教学的重要内容，是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，含校内外实训、岗位实习等多种形式。

强化课程思政。强化任课教师立德树人意识，结合本专业人才培养特点和专业能力素质要求，梳理每一门课程蕴含的思想政治教育元素，发挥每门课程承载的思想政治教育功能，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合、同向同行。

(一) 课程结构图



## （二）公共基础课程

公共基础课程包括思想政治、语文、历史、数学、外语、信息技术、体育与健康、艺术，以及其他自然科学和人文科学类基础课。主要教学内容和要求依据中等职业学校各门公共基础课的教学标准开设。

表 2 公共基础课程主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	军事训练和国防教育	依据《高级中学学生军事训练教学大纲》开设，该大纲适用于各类中等职业学校。通过接受国防教育、军事训练，掌握基本军事知识和技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义和革命英雄主义观念，加强组织性和纪律性，培养学生的行为习惯和艰苦奋斗的作风、促进学生综合素质的提高。	36
2	安全教育	通过校园、网络、交通、饮食、消防、突发公共安全事件、日常生活和自然灾害等方面的安全防范知识学习，培养学生的社会责任感，使学生形成安全意识，掌握必要的安全行为的知识和技能，了解相关的法律法规常识，养成在日常生活和突发安全事件中正确应对的习惯，牢固树立“珍爱生命，安全第一，遵纪守法，和谐共处”的意识，具备自救自护的素养和能力。	36
3	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设。以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，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。	36
4	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设。通过阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和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指导，为职业生涯发展奠定基础。	36
5	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设。通过阐明马克思主义哲学是科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成长的意义；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。	36



6	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设。通过学习，提高学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。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，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36
7	语文	依据《中等职业学校语文课程标准（2020年版）》开设。通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合等活动，提高学生在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与等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；注重培养学生日常生活和职业岗位需要的现代文阅读、写作、口语交际能力、初步的文学作品欣赏能力等在本专业中的应用力。	360
8	历史	依据《中等职业学校历史课程标准（2020年版）》开设。通过学习，使学生掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养，树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观，增强历史使命感和社会责任感，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，培育和践行社会主义核心价值观。	72
9	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设。通过职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想等学习，学生具备中等职业学校数学学科素养，形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力，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。	144
10	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设。通过听、说、读、写活动，帮助学生掌握良好的语言学习方法，发展英语学科核心素养，能在职场运用所学语言知识，拓宽学生的知识面，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自信，促进文化传播。	288
11	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设。通过对信息技术基础知识与技能的学习，增强学生信息意识、发展计算思维，提高数字化学习与创新能力，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，树立正确的信息社会价值观和责任感，培养符合时代要求的信息素养与适应职业发展的信息能力。	108
12	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设。通过体育与健康的知识、技能和方法学习，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和专长，使学生养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，健全人格，强健体魄，发扬体育精神。	180
13	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设。通过学习，提高学生的审美和人文素养，引导学生主动参与艺术实践，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，帮助学生塑造美好心灵，健全人格，厚植民族情感，增进文化认同，尊重文化多样性，坚定文化自信。	36

14	劳动教育	通过劳动教育、值周班劳动、划区域清洁校园劳动、校园菜地劳动实践等劳动活动，实践学时不小于总学时 50%，帮助学生树立马克思主义劳动观，铸造崇高个人品德，助益学生锻炼劳动技能，促进学生体会劳动创造美好生活，积累劳动经验，培养劳动习惯，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神，增强学生职业荣誉感，提高职业技能水平，培育学生精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。	90
----	------	--	----

### （三）专业（技能）课程

#### 1. 专业基础课程

表 3 专业基础课程主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	原画设计	了解熟悉学习动画设计方面的基本理论和基本知识、动画思维能力、动画设计方法、技能的基本训练。培养具有二维动画设计的创作和研究等方面的知识及能力。	144
2	综合色彩	了解熟悉色彩理论、色彩三要素、配色要求技法、色彩构成等基本知识。掌握了解光色原理、三原色应用、色彩心理学分析，具备对色彩冷暖区分、运用及色彩视觉表达的能力。	72
3	新闻学基础	主要的研究方向包括但不限于：新闻观、新闻史、新闻理论、新闻实务、新闻伦理与法规等。新闻观着重建构新闻发展观念，特别是马克思主义新闻观研究。	36
4	摄影摄像	了解熟悉摄影与摄像艺术主要研究艺术学、文学、美学、电影、电视、广告艺术与技术等方面的基础理论和基本知识，受到电影摄影、电视拍摄、广告制作等方面的基本训练，掌握电影摄影、电视摄像、广告摄影和图片摄影创作的基本能力。例如：对广告中的人物进行拍摄，制作成照片成品。	36

#### 2. 专业核心课程

表 4 专业核心课程主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	动漫美术基础	了解熟悉动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用。掌握色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同动漫风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的技能。	72
2	平面设计创意	了解熟悉三大构成、平面广告设计、字体设计、视觉传达设计。掌握初步掌握平面设计创意的基础知识，培养思维创造、思维表达能力，学会具象和抽象的表达事物。	72

3	图形图像处理	了解熟悉使用 photoshop 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。掌握图形图像处理及相关的美学基础知识，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能。	144
4	数字影音处理	了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识，理解动漫和影视制作流程和业务规范，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、动漫素材导入、剪辑、影音输出技能。	144
5	动画设计软件应用	了解熟悉 photoshop、flash 动画制作软件基础知识。了解动画设计的基础知识，理解动画的形成原理及调整方法，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。	72
6	3Dmax 软件应用	了解熟悉 3ds Max 快速入门、基础建模、高级建模、材质与贴图、摄影机与灯光、基础动画、粒子系统与空间扭曲、环境与渲染及综合实训演练。了解主流三维动画制作软件操作方法，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三维模型、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧。	72

### 3. 专业技能方向课程

学生只需选择本专业一个专业方向学习，完成 144 学时且合格后可获得方向课的 8 学分。

#### (1) 游戏制作方向

表 5 游戏制作方向课程主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	Illustrator 图形处理与设计	了解熟悉 Illustrator 基础知识，绘制基本图形，绘制与编辑路径，选择并编辑对象，填充与描边图形，运用画笔与符号工具，创建与编辑文字，制作与运用图表，图层和蒙版，混合与封套扭曲图形，Illustrator 滤镜与效果，样式、外观与动作，优化与打印输出文件及商业项目设计案例	72
2	融媒体设计应用	通过本门课程的学习，培养学生制作 H5 宣传页面的制作，视频商业广告、一镜到底特效、长图拖动、表单及照片合成、全景虚拟、遮罩、H5 商业展示类广告、微信小游戏设计等设计和制作能力，具有扎实的操作技能，具有团队协作、自主创新的职业素养。同时，学生将对 App 设计与制作有一个较为全面、系统的认识和理解。对其中的基本概念、基本原理和主要技术手段有一个基本的认识。通过有关“APP 设计与制作的概念、基本知识；APP 设计与制作的发展与现状；APP 设计的基本特点、基本原则；APP 界面的版式设计；APP 界面的色彩设计”等知识的研究和学习，熟悉和掌握 APP 界面设计与制作的过程，具备从事 App 设计与制作的能力，学会系统规划和全局思维，并运用所学知识能够制作出有创意	72

		的, 充满视觉冲击力的 App 设计作品。培养学生审美能力、设计能力、服务意识、及独立思考能力。	
--	--	--	--

### (1) 动画制作方向

表 6 动画制作方向课程主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	网页动画设计	了解掌握 flash 动画的一些基本知识, 包括基本界面和新增功能, 以及导入素材、绘制矢量图形, 编辑动画文本等内容, 为制作多彩的动画奠定基础	72
2	动画剧本创作	了解动画剧本的用途、制作过程以及写作格式, 能够动手创作、改编剧本, 通过对经典动画片及动画剧本的赏析结合动画的题材、主题、情节、构思、人物形象性格塑造等课程的学习, 掌握编写的基本理论及编创技巧。	72

### 4. 专业选修课

表 7 专业选修课主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	动漫道具制作	了解熟悉动漫和游戏中人物造型、头饰、服装、道具的制作方法。掌握动漫人物和游戏人物的造型、化妆、道具的制作技能、能独立或合作完成道具制作。	36
2	泥塑	了解熟悉泥塑的材料、工具及制作方法。了解泥塑制作原则及制作规范、泥塑人物的比例结构、泥塑工具及材料的基本应用, 掌握用泥塑去塑造静物、人物、场景等的制作方法。	36
3	动漫赏析	了解熟悉国内、国外动漫影视欣赏。了解国内外动漫的经典案例, 领会其领域的发展、前景及拍摄制作手法, 掌握最新技术前沿及资讯。	36

### 5. 综合实训课

表 8 综合实训课主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	多媒体作品制作实训	熟悉多媒体作品策划、多媒体软件设计、软件测试、产品打包和加密、数字音频制作、电脑动画制作、数字视频制作、数字影音后期处理。	26
2	手绘设计实训	熟悉手绘人物造型设计和场景设计, 着重培养手绘和板绘技能, 加强基础知识训练。	26

### 6. 岗位实习

表 9 岗位实习主要教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时

1	岗位实习	通过岗位实习, 参与到动漫制作的实战项目中, 参加动漫制作团队交流会, 学习吸取动漫制作技巧经验, 能独立完成自己的工作任务; 参与到手机 APP 游戏制作实战项目中, 参与游戏开发制作, 能协助进行游戏开发。	500
---	------	---	-----

## 七、教学进程总体安排

### (一) 基本要求

每学年为 52 周, 其中教学时间 40 周 (含复习考试, 春季学期 20 周, 秋季学期 20 周), 累计假期 12 周。1 周一般为 26~28 学时。企业认识实习、岗位实习、校内实践教学不少于 500 学时, 3 年总学时数不低于 3000 学时。

学校实行弹性学分制, 按 16-18 学时为 1 个学分, 学生毕业时的总学分不得少于 177 学分。

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, 行业企业认识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%。

专业实施性教学方案和学期教学计划的制订, 可以根据专业师资和实训设备资源的使用, 进行适当调整, 对关联性不大的课程可以变更课程开设的先后顺序; 也在确保学生实习总量的前提下, 结合校企对接的具体情况, 实行工学结合, 将校内实训和校外实习有机结合, 采用集中或分阶段的方式安排实习。

### (二) 教学安排建议

## 1. 教学活动时间总体分配

表 10 专业教学活动周数分配表（教学进度安排表） 单位：周

学期	一	二	三	四	五	六	小计
入学教育及军训	1						1（预备周）
课程教学 （含校内实训）	18	18	18	18			90
岗位实习					20	20	20
复习考试	1	1	1	1			5
机动	1	1	1	1			5
合计	20	20	20	20	20	20	120

说明：入学教育、军训安排在预备周，不占学期周数。

表 11 专业各类课程学时分配

课程类型	公共基础课	专业（技能）课					合计
		专业基础课	专业核心课	专业（技能）方向课	专业选修课	综合实训实习课	
学时	1530	288	576	144	36	552	3126
所占总学时比例%	48.94	9.21	18.43	4.61	1.15	17.66	100

## 2. 课程设置与教学时间安排

表 12 专业课程设置与教学时间安排表

课程类别	序号	课程名称	课程性质	考核方式	学分	学时	各学期课程学习周数、周学时分配					
							一	二	三	四	五	六
							18	18	18	18	18	20
公共基础课	1	军事训练和国防教育	必修	考查	2	36	√					
	2	安全教育	必修	考查	2	36	√	√				
	3	中国特色社会主义	必修	考试	2	36	√					
	4	心理健康与职业生涯	必修	考试	2	36		√				
	5	哲学与人生	必修	考试	2	36			√			
	6	职业道德与法治	必修	考试	2	36				√		
	7	语文	必修	考试	20	360	√	√	√	√	√	
	8	历史	必修	考试	4	72			√	√		
	9	数学	必修	考试	8	144	√	√	√	√		
	10	英语	必修	考试	16	288	√	√	√	√	√	
	11	信息技术	必修	考试	6	108	√	√				

	12	体育与健康	必修	考试	10	180	√	√	√	√	√		
	13	艺术	必修	考试	2	36				√			
	14	劳动教育	必修	考查	5	90	√	√	√	√	√		
	15	校本选修课	任选	考查	2	36	√	√					
	<b>小计</b>					<b>82</b>	<b>1530</b>						
专业 (技能)课	专业基础课程												
	1	原画设计	必修	考查	8	144		√		√			
	2	综合色彩	必修	考查	4	72	√						
	3	新闻学基础	必修	考查	2	36					√		
	4	摄影摄像	必修	考查	2	36					√		
	<b>小计</b>					<b>16</b>	<b>288</b>						
	专业核心课程												
	1	动漫美术基础	必修	考查	4	72	√						
	2	图形图像处理	必修	考查	6	144	√	√					
	3	数字影音处理	必修	考查	8	144			√	√			
	4	3D MAX 软件应用	必修	考查	4	72			√		√		
	5	平面设计创意	必修	考查	4	72		√					
	6	动画设计软件应用	必修	考查	4	72					√		
	<b>小计</b>					<b>30</b>	<b>576</b>						
	专业技能方向课程												
	游戏制作方向	1	Illustrator 图形处理与设计	限选	考查	4	72			√			
		2	融媒体设计与制作	限选	考查	4	72					√	
	<b>小计</b>					<b>8</b>	<b>144</b>						
	动画制作方向	1	网页动画设计	限选	考查	4	72					√	
		2	动画剧本创作	限选	考查	4	72				√		
<b>小计</b>					<b>8</b>	<b>144</b>							
专业选修课程													
1	动漫道具制作	任选	考查	2	36						√		
2	泥塑	任选	考查	2	36						√		
3	动漫赏析	任选	考查	2	36						√		
<b>小计</b>					<b>2</b>	<b>36</b>							
综合实训课程													
1	多媒体作品制作实训	必修	考查	2	26				√				
2	手绘设计实训	必修	考查	2	26						√		
3	岗位实习	必修	考查	30	500							√	
<b>小计</b>					<b>32</b>	<b>552</b>							
<b>总计</b>					<b>177</b>	<b>3126</b>							

说明:

(1) “√”表示建议相应课程开设的学期。

(2) 本表不含入学教育、社会实践、毕业教育及素质拓展活动教学安排,可根据实际情况灵活设置。

### 3. 拓展、就业岗位能力提升教学设计

(1) 制定如下拓展教学安排,提升学生的综合素质。

表 13 素质拓展活动设计表

序号	素质教育活动	主要内容与目标	学期安排	估计学时	实施载体
----	--------	---------	------	------	------

1	思想道德教育	坚持以人为本，以学生为主体，遵循中职学生身心发展的特点和规律，增强针对性、实效性、时代性和吸引力，努力培育有理想、有道德、有文化、有纪律的，德智体美全面发展的中国特色社会主义事业合格建设者和可靠接班人。	1、2、3、4、5	120	1. 校会 2. 班会 3. 党团章学习班 4. 主题教育课（安全、预防艾滋病、毒品预防、环境、廉洁、中国传统文化、全国文明城市创建活动等等） 5. 社会实践活动 6. 星级学生评比
2	文化艺术素质教育	通过开展文艺表演、歌唱比赛、中华经典诗文诵读、社团活动等课外活动，培养学生的艺术爱好，培养健康的审美情趣和良好的艺术修养，促进学生健康成长。	1、2、3、4、5	40	1. 每月一歌评比 2. 主题晚会 3. 研学活动 4. 民族嘉年华 5. 中华经典诗文诵读活动
3	专业技能训练	通过组织学生参加校级专业技能大赛，以及参加市、自治区、国家级中职学生技能大赛选拔赛，在比赛中提高学生的专业技能、专业素养及对专业的认同度。	1、3、5	40	1. 学校学生专业技能节 2. 市、自治区、国家职业院校技能大赛选拔赛
4	信息素养教育	通过信息意识的培养，学生具备信息敏感性、信息应用意识和信息保健意识。能运用信息工具获取信息、处理信息、生成信息、创造信息、发挥信息的效益、进行信息协作以及实现信息免疫。	1、2、3、4、5	10	1. 知识产权讲座/海报宣传 2. 网络文化安全宣传活动
5	身体素质训练	通过课外体育活动、体育比赛、智力竞技项目比赛活动等，提高学生的身体素质，克服心理惰性，培养学生以积极开拓的姿态去战胜困难，提高解决问题的能力。	1、2、3、4、5	120	1. 球类比赛 2. 田径运动会 3. 晨跑 4. 课间操 5. 民族嘉年华
6	心理素质教育	通过学生在校期间全过程的心理健康教育，培养学生良好的心理调控能力，坚强乐观积极的心态，促进学生全面发展。	1、2、3、4、5，暑假	100	1. 心理健康讲座 2. 心理健康咨询室 3. 校会 4. 班会 5. 志愿者活动
7	职业基本素质教育	通过岗位熏陶教育、就业创业教育、礼仪、面试应聘知识的培训，培养学生的适应能力的沟通能力，培养学生团队意识、互助精神，培养学生创新精神和创业意识，培养学生具备基本的职业道德。	1、2、3、4、5	40	1. 就业创业讲座 2. 企业到校宣讲 3. 企业文化认识实践 4. 面试应聘指导讲座 5. 创新能力培养讲座 6. 星级团支部、星级班级、星级宿舍、星级社团评比
合计				470	

(2) 制定如下专业拓展活动安排，提高学生的就业能力，拓宽学生的就业渠道：

表 14 专业拓展活动设计表

序号	专业技能活动	主要内容与要求	学期安排	估计学时	实施载体
1	职业生涯规划	举办专业入学教育、职业生涯规划讲座、毕业校友座谈会等，对学生进行职业生涯规划指导，帮助学生正确认识自己，设计出合理且可行的职业生涯规划发展方向。	1、3、4、5	40	1. 专业入学教育 2. 职业生涯规划讲座 3. 毕业校友座谈会 4. 职业生涯规划主题班会



2	动画项目制作	利用专业设备与场所的便利条件，企业资源介入，组织学生动画原画设计、角色创作等活动。在项目制作的过程中，使学生能够经常性接触工作项目，更早进入专业工作状态。	3、4	80	若干个“工作组”。
小计				120	

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

#### 1. 学历层次要求

（1）文化基础课程任课教师应有与授课课程对口专业大学本科毕业证书。

（2）专业核心课程任课教师应有美术类、设计类、计算机类专业的大学本科毕业证书。

（3）专业（技能）方向课程、实习课程的任课教师应有美术类、设计类、计算机类专业的大学本科毕业证书。

#### 2. 资格证书要求

（1）专任教师应具有中等职业学校教师资格证书。

（2）专任专业教师应具有美术类、设计类、计算机类专业职业资格证书。

（3）兼职专业教师应具有 3 年以上企业实践经验并具有职业资格证书。

#### 3. 教师配备要求

（1）专任教师师生比在 1: 18 以内，专业教师数不低于专任教师数的 60%， “双师型” 教师比例达专任教师的 50%， 其中， 具有与专业相关的技师等级职业资格证（或中级以上非教师系列专业技术职务、 执业资格） 的教师不低于 35%， 有高级技师。

（2）专业课教师中， 每年至少有 50% 的教师参加企业实践学习或各种专题培训， 全年累计学习和培训时间不少于 30 天。

(3) 专业带头人原则上应具有中级以上职称、与专业相关的高级以上职业资格证书（或中级以上非教师系列专业技术职务、执业资格）

(4) 兼职教师应主要来自于企业技术专家、能工巧匠等技术人才，且需经过教学方法培训。

## （二）教学设施

### 1. 教室

教室配备黑（白）板、多媒体教学设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

### 2. 校内实训场所

表 15 校内实训场所一览表

序号	实训场所名称	主要功能	主要设备及数量	对应课程
1	动漫创作与设计实训室	动漫软件操作	1. 计算机 40 套 2. 动检仪 2 台 3. 定位尺 10 套 4. 拷贝台 40 套 5. 动画打孔机 1 台 6. 投影仪 1 台 7. 数位板 40 套 8. 摄像机 1 台 9. 单反数码相机 1 台 10. 扫描仪 1 台 11. 绘图仪 1 台	1. 动画设计软件应用 2. 三维设计软件应用 3. 动画原画制作 4. 动漫作品制作
2	游戏体验实训室	游戏体验	1. 计算机 10 台 2. VR 设备 1 套	1. 游戏制作与运营 2. 手机游戏制作与运营 3. 网络游戏运营
3	计算机设计机房	平面设计、拍摄、图形图像处理、后期处理	1. 计算机 10 台 2. 摄影棚 2 套 3. 单反相机 2 台 4. 摄像机 2 台 5. 打印机 2 台 6. 数位板 10 套	1. 平面设计创意 2. 图形图像影音创意 3. 图形图像处理 4. 数字影音处理

4	美术画室	素描、色彩、速写、写生训练	1. 美术画板、画架 40 套 2. 静物台 4 张 3. 衬布 10 块 4. 写生凳 40 张 5. 写生灯 4 盏 6. 工作台 6 张 7. 美术教学用品柜 4 组 8. 写生画板 40 套 9. 写生教具 3 套 10. 石膏体 1 套	1. 基础素描 2. 基础速写 3. 综合色彩 4. 泥塑 5. 动漫道具制作
---	------	---------------	--	---

### 3. 校外实训基地

表 16 校外实训基地一览表

序号	实训基地名称	所在地	主要实训项目	接收实训人数
1	意图动画工作室	南宁	设计制作卡通形象，完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色、3D 模型建造、动画制作	40
2	瑞星梦动漫工作室	柳州		40
3	上早广告策划有限公司	柳州	策划设计制作、平面设计、制作及其它图文处理	40

### (三) 教学资源

#### 1. 教材选用

严格按照国家和自治区有关职业院校教材管理的文件规定选用教材。

思想政治、语文、历史三科使用国家统编教材，其他公共基础必修课程教材在国家规划教材目录选用。专业课程教材原则上优先从国家和自治区规划教材目录中选用；国家和自治区规划教材目录中没有的教材，应尽可能优先选用体现新技术、新工艺、新规范等近三年出版的高质量教材，或学校自编且经过审核通过的校本教材。

教材建设以校企合作开发为方式，以技能培养为核心，强调教材的实用性和实效性；对接职业学校学生的学习特点和认知习惯，以图文并茂为呈现方式；对接专业培养定位、课程知识和技能目标，开发具有学校专业特色的适合工学结合，教学做一体教学模式改革的校本讲义和活页式教材。

#### 2. 图书文献配备

本专业的图书文献（纸质、电子）资源丰富，能够满足学生全面培养、专业建设、教科研工作的需要。

### 3. 数字资源配备

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

## （四）教学方法

逐步采用理实一体化教学，以学生为中心推动“课堂革命”，综合运用探究式、讨论式、体验式等教学方法，灵活采取项目引领任务驱动教学、案例教学、情境教学、综合实践、线上线下相结合等教学方式，突出“学中做、做中学、做中教”的职业教育特色，增强教学的趣味性、体验性，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，达到预期教学目标，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。

## （五）学习评价

### 1. 学生学习成效评价方法

（1）课程成绩包括期中考核、期末考核和平时考核三个部分。期中考核占总评成绩的 20%，期末考核占总评成绩的 40%，平时考核占总评成绩的 40%。平时考核成绩由学生自评、同学互评、教师评价三个部分组成。

（2）岗位实习考核成绩由学生自评、企业考核、实习指导教师考评三部分组成。其中学生自评占 20%，企业考核占 40%，实习指导教师考评占 40%。

### 2. 教师教学质量评价方法

教师教学质量评价方法参见《柳州市交通学校教师教学业务量化考核

制度》。

## （六）质量管理

根据教育部、教育厅和市教育局有关文件要求，遵循职业教育教学规律，执行学校教学质量监控相关管理制度，进行教学检查与反馈，促进教学质量全面提高。

### 1. 组织机构

由系部专业建设指导委员会暨教学工作诊断与改进专家委员会（含实践经验丰富的行业企业专家顾问）全程指导专业建设。指导内容包括：企业调研、人才培养方案论证、课程建设、实践教学、岗位实习、就业指导、毕业生就业等，为培养合格人才服务。

### 2. 教学检查

专业每周组织教学巡视，开展期初、期中、期末教学检查，及时了解教学情况，发现问题及时进行分析、反馈、整改，保证教学的顺利进行。

### 3. 课堂教学质量评价

专业每学期组织教师、学生开展课堂教学质量评价，及时了解掌握教学一线情况，针对教学中出现的问题进行分析，逐个改进，有效地提高教学质量。

### 4. 实践教学质量评价

专业每学期组织教师、学生开展实践教学质量评价，及时了解实践教学情况，对其进行有效监控，及时纠正。

### 5. 学生学习评价

根据各学科课程特点及学生学习情况，实行“多元化”考核评价机制。专业课以理论考核与实践考核相结合，过程考核和终结考核相结合的方式

综合评价学生的学业。

#### 6. 社会、行业评价

每年引入第三方评价组织、行业对专业开展一次毕业生就业率、毕业生跟踪调查、用人单位调研、社会需求调研、职业资格或技能证书取证情况、学生社会获奖情况等调查，根据调查情况了解社会、行业对专业设置、教学内容及学生质量的评价，为更好地提高办学质量奠定基础。

### 九、毕业要求

（一）达到德育的培养目标。

（二）学生通过规定三年学习，需修满的专业人才培养方案所规定的 3126 学时，取得不低于 177 学分，完成规定的教学活动，完成规定的动漫与游戏制作的基础课、核心课、选修课和实训课。

（三）完成岗位实习，具备游戏动漫行业设计、制作、创意、维护、服务意识等核心职业技能。

（四）鼓励学生取 1-2 门职业相关证书，具备行业上岗资格证或职业资格证。

### 十、附录

（一）2024 级动漫与游戏制作专业教学进程安排表

（二）动漫与游戏制作专业 2024 级人才培养方案变更审批表

## 附录 1

2024 级动漫与游戏制作专业（升学方向）教学进程安排表

课程分类	课程名称	课程性质	学时			学分	各学期周数、周学时分配						
			总学时	理论学时	实践学时		1	2	3	4	5	6	
			18 周	18 周	18 周		18 周	18 周	20 周				
公共基础课	1. 军事训练和国防教育	必修	36	4	32	2	1 周						
	2. 安全教育	必修	36	4	32	2	1	1					
	3. 中国特色社会主义	必修	36	36	0	2	2						
	4. 心理健康与职业生涯	必修	36	18	18	2		2					
	5. 哲学与人生	必修	36	36	0	2			2				
	6. 职业道德与法治	必修	36	36	0	2				2			
	7. 语文	必修	360	288	72	20	4	4	4	4	4		
	8. 历史	必修	72	72	0	4			2	2			
	9. 数学	必修	144	144	0	8	2	2	2	2			
	10. 英语	必修	288	252	36	16	2	2	4	4	4		
	11. 信息技术	必修	108	30	78	6	3	3					
	12. 体育与健康	必修	180	36	144	10	2	2	2	2	2		
	13. 艺术	必修	36	18	18	2				2			
	14. 劳动教育	必修	90	0	90	5	1	1	1	1	1		
	15. 校本选修课	任选	36	6	30	2	1	1					
	<b>小计</b>		<b>1530</b>	<b>980</b>	<b>532</b>	<b>85</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	
专业（技能）课	专业基础课程	1. 原画设计	必修	144	72	72	8		4		4		
		2. 综合色彩	必修	72	12	60	4	4					
		3. 新闻学基础	必修	36	18	18	2					2	
		4. 摄影摄像	必修	36	18	18	2					2	
		<b>小计</b>		<b>288</b>	<b>120</b>	<b>168</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>
	专业核心课程	1. 动漫美术基础	必修	72	12	60	4	4					
		2. 图形图像处理	必修	144	72	72	8	4	4				
		3. 数字影音处理	必修	144	72	72	8			4	4		
		4. 3D MAX 软件应用	必修	72	12	60	4			2		2	
		5. 平面设计创意	必修	72	12	60	4		4				
		6. 动画设计软件应用	必修	72	12	60	4					4	
		<b>小计</b>		<b>576</b>	<b>192</b>	<b>384</b>	<b>32</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>
	专业技能方向课程	游戏制作方向	1. Illustrator 图形处理与设计	限选	72	12	60	4			4		
			2. 融媒体设计与制作	限选	72	12	60	4					4
			<b>小计</b>		<b>144</b>	<b>24</b>	<b>120</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
动画制作方向		1. 网页动画设计	限选	72	12	60	4					4	
		2. 动画剧本创作	限选	72	12	60	4				4		
<b>小计</b>		<b>144</b>	<b>24</b>	<b>120</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		

	专业 选修 课程	1. 动漫道具制作	任选	36	16	20	2					2	
		2. 泥塑	任选	36	16	20	2					2	
		3. 动漫赏析	任选	36	16	20	2					2	
		<b>小计</b>		<b>36</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>
	综合实训 实习课程	1. 多媒体作品制作实训	必修	26	0	26	2				1 周		
		2. 手绘设计实训	必修	26	0	26	2					1 周	
		3. 岗位实习	必修	500	0	500	30						20 周
<b>小计</b>			<b>552</b>	<b>0</b>	<b>552</b>	<b>34</b>							
<b>总计</b>			<b>3126</b>	<b>1332</b>	<b>1776</b>	<b>177</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>27</b>		



## 附录 2

## 动漫与游戏制作专业 2024 级（升学方向）人才培养方案变更审批表

20 — 20 学年 第 学期

申请系部		申请执行时间					
变更内容	原方案	课程名称	课程性质	学时	学分	开课学期	
	变更方案	课程名称	课程性质	学时	学分	开课学期	新增/撤销/变更
调整原因							
系部意见		系部负责人（盖章）： 年 月 日					
教务科研处意见		主任（盖章）： 年 月 日					
学校意见		分管校领导（盖章）： 年 月 日					

说明：此表为同一年级变更人才培养方案时使用，一式两份（教务科研处、系部各存一份）。