

贵阳市新华电脑中等职业学校

人才培养方案

专业：动漫与游戏制作

修订时间：2025 年 9 月

适用年级（24级、25级）

贵阳市新华电脑中等职业学校 动漫与游戏制作专业

人才培养方案

学历层次	中职	专业代码	760204
专业建设 委员会审核	校内负责人签字: 夏家歆 行业、企业负责人签字: 王肖		
教研负责人审核	张菊		
教务负责人审核	成一	分管副校长审核	批
校长	经专题会议审查, 同意提交校党支部审核。 签字: [Signature]		
党委书记	经校党支部审核通过, 同意实施。 签字: [Signature]		

一、概述

为紧跟数字技术革新、产业升级对文化创意领域带来的深刻变革，顺应动漫游戏、数字影视行业数字化、交互化、场景化发展的新态势，对接区域文化产业中模型制作、动画设计、影视后期合成、游戏美术开发、交互界面设计等岗位（群）的技能新需求，持续满足行业发展对实践型、创新型技能人才的迫切需要，深化职业教育专业内涵建设与数字化转型，提升人才培养与产业需求的适配度，依据国家中等职业教育专业教学标准核心要求，制订本方案。

专业人才培养方案是保障教学质量的核心蓝图，直接关系高素质技能人才的培育成效。本方案严格落实中职教育基础性定位，聚焦多样化育人目标，作为我校动漫与游戏制作专业教学实施的根本遵循。学校将结合本地文化产业特色、行业发展实际及自身办学优势，以本方案为基础细化人才培养举措，着力打造兼具专业实力与办学特色的优势专业。

二、专业名称（专业代码）

（一）专业名称：动漫与游戏制作

（二）专业代码：760204

三、入学要求

初级中等学校毕业或具备同等学力

四、基本修业年限：

三年

五、职业面向

动漫与游戏制作专业职业面向表

所属专业大类(代码)	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（65），广播、电视、电影和录音制作业（87）
主要职业类别(代码)	广播、电视、电影和影视录音制作人员（4-13-02）、动画设计人员（2-09-06-03）、动画制作人员（4-13-02-02）、玩具设计师（4-08-08-10）、剪辑师 2-09-03-06、数字传媒艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位类别（或技术领域）	模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作、潮玩设计员……
职业类证书	游戏美术设计、数字创意建模、动画制作……

六、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、劳全面发展的劳动者和技能型人才。具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，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可持续发展的能力。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，面向软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作业等行业的动画制作员、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才，培养思想端正，信念坚定，具有良好职业道德和人文素养，掌握动漫与游戏制作领域必备的基础知识和核心技能，能熟练运用三维建模、二维动画、影视后期合成、游戏美术设计等专业软件，具备模型制作、动画序列帧设计、特效制作、交互界面开发等岗位实践能力，能够胜任数字文创企业、影视传媒公司、游戏研发团队中相关技术岗位工作，具有工匠精神、创新意识和终身学习能力，能适应行业数字化发展需求的技能型人才。

七、培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，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)需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

(一) 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；

(二) 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 and 担当精神；

(三) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、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；

(四) 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；

(五) 掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语

言、计算机

（六）掌握二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能；

（七）具有动漫游戏中期制作、影视后期编辑的实践能力；

（八）掌握动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、贴图制作、动画制作、后期合成等领域基本数字化技能；

（九）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；

（十）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；

（十一）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能。达到中职生体质健康测试合格标准。养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯，具备一定的心理调适能力；

（十二）掌握必备的美育知识。具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

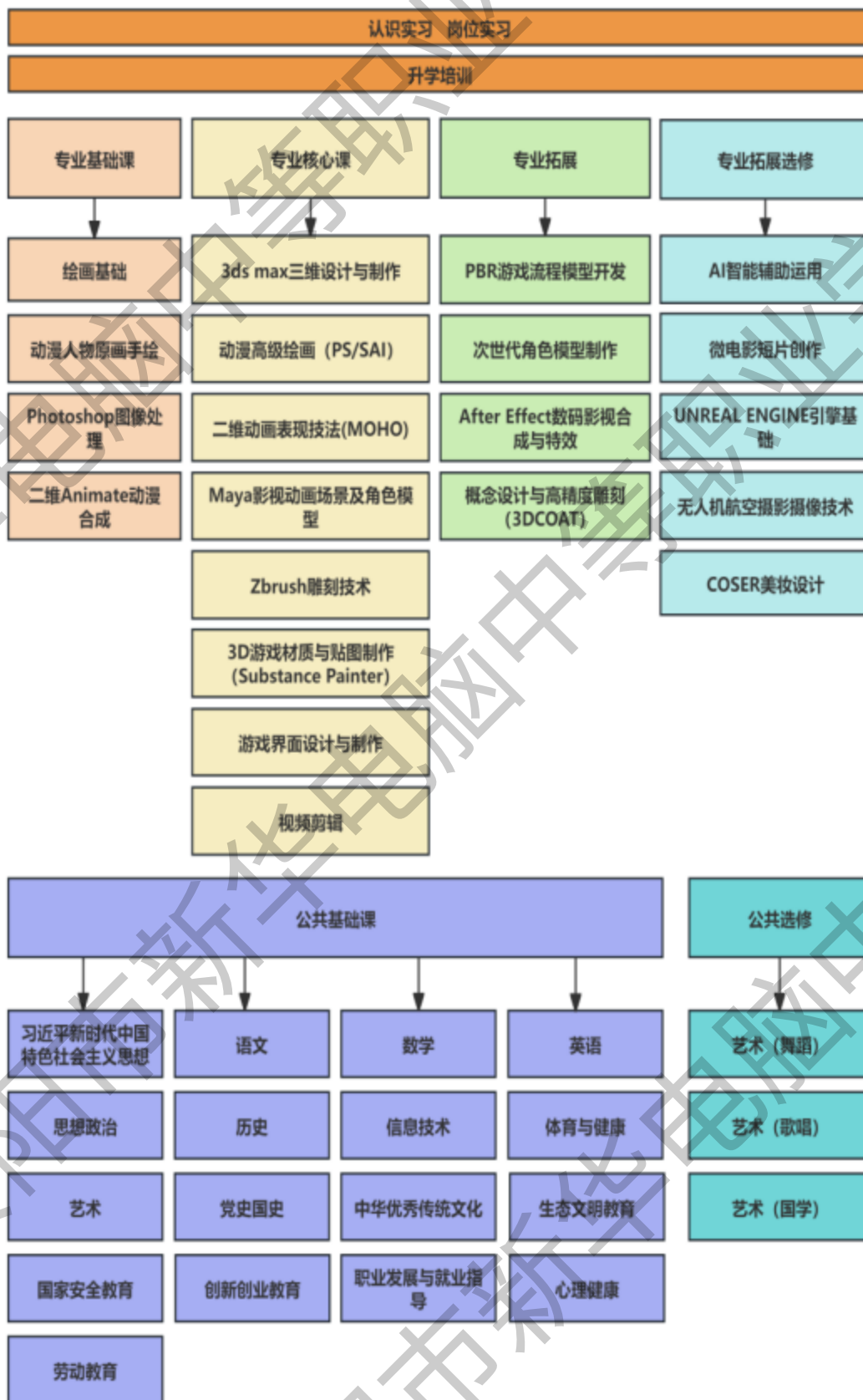
（十三）树立正确的劳动观。尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养。弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

八、课程设置及学时安排

主要包括公共基础课程和专业课程。

专业课程包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课、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、认识实习、岗位实习等多种形式。

课程结构表



（一）公共基础课程

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
1	习近平新时代中国特色社会主义思想	本课程是中职学生入校后必修的核心公共基础课程，以习近平新时代中国特色社会主义思想为核心，紧密围绕党和国家对职业教育的育人要求展开教学。通过 18 个课时的系统学习，学生将深入理解这一思想的时代背景、核心要义、精神实质、丰富内涵和实践要求。课程从“八个明确”“十四个坚持”等方面，全面阐述新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务等基本问题，并对经济、政治、文化等各领域理论与战略进行讲解。同时，注重结合中职学生特点，以案例分析、小组讨论、社会实践等多样化教学方法，引导学生运用马克思主义立场观点方法分析问题、解决问题，增强政治认同、思想认同、理论认同和情感认同，坚定“四个自信”，树立正确世界观、人生观、价值观，为成长为担当民族复兴大任的时代新人筑牢思想根基。	必修	18 学时
2	语文	本课程是中职学生必修的核心公共基础课程，系统培养学生语言文字应用能力、逻辑思维能力与人文素养，为职业发展和终身学习筑牢基础。课程以“实用为本、素养为魂”为理念。精选经典文学作品、职业相关文本及时代文萃，通过文本精读、主题研讨提升学生信息筛选、审美感知与文化理解能力，强化对中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化的认同；聚焦实用文体写作，涵盖职场文书、技术说明、策划方案等，结合案例分析与实操训练，培养学生准确规范的书面表达与逻辑组织能力；设置职场沟通、技术讲解、团队汇报等情境，通过模拟演练提升学生清晰表达、有效倾听与临场应变的职业沟通素养；语文综合实践模块依托项目式学习，结合专业特色开展社会调查、职业访谈、文化宣传等活动，促进语言运用与职业场景的深度融合。教学采用情境教学、案例研讨、小组合作等方式，注重工具性与人文性统一，通过强化语言文字应用训练夯实职业发展基础，通过文化浸润培育职业道德与人文情怀，助力学生形成良好的思维品质、文化素养和职业适应能力，为终身学习和职业成长提供持续动力。	必修	198 学时 (含限选 54 学时)
3	数学	本课程是中职学生必修的核心公共基础课程，统培养学生职业发展和终身学习所需的数学素	必修	144 学时 (含限

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		养，为成为高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。课程以“夯实基础、服务专业、提升素养”为导向，构建“基础+应用”的内容体系：基础模块涵盖代数运算、函数应用、几何初步、概率统计等核心知识，通过概念解析、例题推演夯实数学基础知识与运算技能，培养逻辑推理、数学抽象等核心素养；职业应用模块结合不同专业特色，精选工程测量中的几何计算、财务统计中的数据分析、机械加工中的参数运算等实例，将数学方法与职业场景深度融合，强化用数学解决实际问题的意识。培养学生获得进一步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经验；具备中等职业学校数学学科核心素养，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；具备一定的科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。		选 36 学时)
4	英语	本课程在义务教育基础上，帮助学生进一步学习语言基础知识，提高听、说、读、写等语言技能，发展中等职业学校英语学科核心素养；引导学生在真实情境中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，发展健康的审美情趣；理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自信；帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。通过职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习四个方面，让学生进一步掌握基础知识和基本技能，激发学生英语学习的兴趣，帮助学生发展英语学科核心素养，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。课程由基础模块、职业模块和拓展模块三个模块构成：基础模块是各专业学生必修的基础性内容，旨在构建英语学科核心素养的共同基础，按主题组织教学；职业模块是各专业学生限定选修的学习内容，旨在为学生的专业英语学习与未来职业发展服务，是构建英语学科核心素养的重要内容，按主题组织教学；拓展模块是满足学生继续学习和个性发展而安排的任意选修内容。	必修	144 学时 (含限选 36 学时)

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
5	思想政治	(1) (职业道德与法治) (36学时) 本课程是落实立德树人根本任务的核心课程，旨在培养学生形成良好的职业道德素养与法治观念，成为德法兼修的新时代高素质技术技能人才。以社会主义核心价值观为引领，系统讲授职业道德规范、劳动权益保护、安全生产法规及职场诚信建设，融入《劳动法》《劳动合同法》等法律知识。通过案例研讨、法治情景模拟、法治实践等形式，引导学生理解职业责任、践行职业操守、增强法律意识。课程注重理论与实践结合，提升学生职业责任意识、法律应用能力与社会责任感，奠定德法兼修的职业基础。 (2) (中国特色社会主义) (36学时) 本课程是中职思想政治教育核心组成部分，旨在引导学生系统理解中国特色社会主义的理论体系、历史逻辑与实践成就，深刻认识中国共产党领导和中国特色社会主义制度的显著优势。课程内容涵盖中国特色社会主义理论体系、发展历程、核心理念及其在现代化建设中的关键作用，阐释中华民族伟大复兴的历史逻辑。坚持理论联系实际，运用史料分析、专题研讨、社会观察等多种方式，引导学生坚定“四个自信”，树立国家认同与社会责任，为成长为拥护中国共产党领导和我国社会主义制度、立志为中国特色社会主义事业奋斗终身的合格建设者和可靠接班人奠定坚实的思想理论基础。 (3) (哲学与人生) (36学时) 本课程以立德树人为根本，聚焦学生思想成长和人生发展需求，旨在引导学生学习运用马克思主义哲学的基本立场、观点和方法，提升思维能力和健全人格。课程系统讲授马克思主义哲学基本原理，探讨人生本质、人生价值、人生理想、人生道路选择等议题。采用案例教学、主题讨论、价值辨析、人生规划实践等形式，培养学生形成科学的世界观和方法论，掌握辩证思维方法，正确认识和处理人生发展中的矛盾问题，增强法治意识和社会责任感，为形成正确的人生观、价值观奠定坚实基础，促进德智体美劳全面发展。 (4) (心理健康与职业生涯) (36学时) 本课程是中职阶段关键素养培育课程，旨在帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观，	必修	144 学时

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		培养健康的心理素质和积极乐观的人生态度，提升职业生涯规划能力与职业素养。课程内容涵盖心理健康基础、情绪管理、人际交往及职业生涯规划知识。采用情境体验、生涯探索工具应用、生涯规划书制定等教学方法，引导学生认识自我、悦纳自我、发展自我，提升心理调适能力和抗挫折能力，建立和谐人际关系，初步树立职业理想和敬业精神，掌握职业生涯规划的基本方法，为未来的学习、工作和幸福生活奠定坚实的心理基础和生涯发展基础。		
6	历史	本课程系统构建“以史明志、鉴古知今”的素养培育体系，旨在通过梳理中外历史发展脉络，帮助学生掌握历史基础知识，培养历史思维能力与人文素养，为职业成长和终身发展奠定文化根基。课程以“贯通古今、连接中外”为理念，设三大核心模块：中国古代史模块聚焦中华文明起源、秦汉统一、唐宋盛世等关键阶段，解析制度演变、文化遗产与科技成就，展现中华文明的连续性与包容性；中国近现代史模块围绕救亡图存、民族复兴主线，涵盖鸦片战争、五四运动、新中国成立及改革开放等重大事件，揭示中国从沉沦到崛起的历史必然；世界史概要模块选取古埃及、古希腊罗马文明及工业革命、世界战争等重要节点，帮助学生认识世界历史多样性与人类文明交流互鉴的趋势。教学采用“理论精讲+文物实证+情境互动”模式，结合历史影像资料、文物故事讲解及“历史人物评说”小组研讨，增强课程感染力。通过学习，学生不仅能理清历史发展线索，更能培养以史为鉴的思维方式，深化家国情怀与国际视野，理解职业发展与社会进步、文明传承的内在关联，为塑造正确价值观、提升文化自信和职业素养提供历史维度的支撑。	必修	72学时
7	体育与健康	本课程系统构建以“健康第一”为核心理念的素养培育体系，旨在通过科学锻炼与健康管理，为学生终身发展和职业成长筑牢身心基础。课程以“体能提升、技能养成、健康奠基”为目标，分为基础模块与拓展模块：基础模块聚焦体能训练与健康教育，通过田径、球类、体操等项目的系统训练，提升耐力、力量、速度等基本体能，同时融入运动解剖学、生理学知识及健康生活方式指导，强化营养管理、运动损伤预防等实用技能；拓展模块分为技能拓展与职业适配两个方向，技能拓展涵盖武术、健		144学时 (含限选90学时)

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		美操、新兴运动项目等，培养专项运动能力与审美情趣，职业适配方向针对不同专业需求，设置如物流专业的搬运体能训练、护理专业的应急救护技能等，将运动技能与职业场景深度融合。课程采用“课堂教学+课外锻炼+社团竞赛”三维模式，通过阳光体育大课间、校园运动会、企业体育文化实践等活动，培养团队协作、抗压能力与规则意识；同时引入心理健康教育与健康管理机制，通过运动处方制定、体质监测数据分析及个性化健康指导，帮助学生掌握自我健康管理方法。课程不仅注重运动技能的习得，更强调体育精神与职业素养的融合，通过竞技比赛中的公平竞争、团队项目中的责任担当，塑造学生坚韧不拔、精益求精的工匠精神，为其未来职业发展中的体能需求、协作能力及健康可持续发展提供全方位支持。		
8	信息技术	本课程设置注重基础与应用结合。基础课程包含计算机操作系统（以 Windows 为主）操作，学生需熟练掌握文件管理、系统设置等技能；办公软件应用是核心，涵盖 Word 文档排版、Excel 数据处理、PowerPoint 演示文稿制作，培养高效办公能力。规范严谨的操作意识，通过操作系统与办公软件的精细化训练，养成文件分类存储、格式规范排版等习惯，契合职场对文档处理的标准化要求。持续学习与创新意识，前沿课程接触新技术时，引导学生主动探索迭代知识，在现有工具基础上尝试功能拓展，适应信息技术行业快速发展的特性。	必修	108 学时
9	艺术（音乐、美术鉴赏与实践）	本课程是一门综合性艺术课程，旨在培养学生的艺术素养和审美能力。以“提升艺术素养、培育审美能力、强化实践体验”为核心目标，融合音乐与美术两大艺术门类的鉴赏与实践内容。课程构建“经典鉴赏+技能实践+创意应用”的三维教学体系，音乐模块涵盖中外经典音乐作品赏析（如古典交响乐、民族民间音乐、现代流行音乐）、基础乐理认识、简单乐器演奏体验及合唱实践；美术模块包含中外美术史经典作品解读（如传统绘画、雕塑、现代设计、民间美术）、素描基础、色彩应用及手工创作。注重培养学生的审美判断、创意表达及文化自信，助力学生在职业发展中兼具技术能力与人文素养，实现全面发展。课程通过美术、音乐领域的理论与实践相结合，引导学生欣赏经典艺术作品，了解不同艺术形式的表现	必修	36 学时

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		手法与文化内涵。同时，注重实践操作，鼓励学生参与音乐表演等活动，提升艺术表现力与创造力，为学生的全面发展奠定基础。		
10	生态文明教育	本课程以培养学生生态文明素养为核心，引导学生树立绿色发展理念，增强环保意识与责任感。课程涵盖生态保护、资源节约、可持续发展等知识，结合环境污染治理、低碳生活实践、生态法律法规等内容，注重理论与实践结合。通过案例分析、实地考察、环保项目实践等方式，帮助学生理解人与自然和谐共生的重要性，掌握绿色生活技能，培养生态文明行为习惯，为未来职业发展融入绿色理念，助力美丽中国建设与全球生态安全。	必修	18 学时
11	国家安全教育	本课程系统构建以总体国家安全观为核心的素养培育体系，旨在帮助学生树立“国家安全，人人有责”的观念，为职业发展和社会参与筑牢安全意识根基。课程深入贯彻习近平关于总体国家安全观的重要论述，立足“统筹发展和安全”原则，构建多维度内容体系：聚焦政治安全根本地位，解析国家安全领导体制与法律制度；夯实经济安全基础地位，结合产业发展讲解经济安全风险防范；强化军事、科技、文化、社会安全保障作用，重点设置与中职生职业相关的场景教学——如新能源汽车专业的技术安全保密、建筑装饰专业的工程安全管理、计算机专业的数据安全防护等。教学采用“理论+案例+实践”模式，通过真实数据泄露、技术窃密案例研讨，开展网络安全防护、突发事件应对等情景模拟，联合企业开展岗位安全实训，引导学生认识国家安全与个人职业、生活的紧密联系。课程注重培养学生基础安全防范技能，强化“人民安全为宗旨、国家利益至上”的价值导向，助力学生在掌握多领域国家安全知识的同时，养成主动维护国家安全的行为习惯，为成为兼具安全素养和职业能力的高素质劳动者奠定坚实基础。	必修	36 学时
12	创新创业教育	本课程是一门实践性较强的课程，旨在培养学生的创新思维与创业能力。系统构建“创新引领、创业实践”的素养培育体系，旨在激发学生创新思维、培育创业意识、提升实践能力，为职业发展和终身成长注入创新活力。课程以“赋能成长、筑梦未来”为理念，设三大核心模块：创新认识模块通过创新理论讲解、行业创新案例分析及政策解读，帮助学生理解创新	必修	36 学时

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		本质与创业价值，认识国家对创新创业的支持政策，树立“敢闯敢试、敢为人先”的理念；创意激发模块聚焦创新思维训练，通过头脑风暴、设计思维 workshop 及跨界创意实践等活动，培养学生发现问题、分析问题的能力，掌握思维导图、六项思考帽等创新工具；创业实践模块围绕项目孵化展开，从市场调研、商业模式设计到创业计划书撰写、模拟路演，结合创客工坊体验与创业导师一对一指导，让学生在实践中掌握创业基本流程与核心技能。教学采用“理论精讲+案例研讨+项目实操+成果展示”模式，引入企业创业成功者分享经验，组织校园创新创业大赛激发实战热情。课程不仅助力学生掌握创新方法与创业基础知识，更通过真实场景模拟培育抗压能力、团队协作与资源整合素养，引导将创新思维融入职业规划，为未来就业创业或职场创新发展奠定坚实基础。		
13	职业发展与就业指导	本课程以职业素养培育为核心，通过 18 学时系统帮助学生完成从“校园人”到“职业人”的角色转换。课程聚焦职业认识与自我探索，引导学生运用职业测评工具分析兴趣、能力与价值观，结合行业动态（如数字化转型趋势）制定个性化职业规划。内容涵盖职业理想树立、行业发展趋势分析、求职技能训练（简历制作、模拟面试）、职场适应技巧及创业基础指导，融入真实企业案例与行业专家讲座，强化实践导向。教学采用“理论+实践”双轨模式：理论课通过互动教学、小组讨论解析职业发展规律，实践课依托校企合作平台开展岗位体验、职业访谈与创业项目模拟，培养沟通协作、问题解决等核心能力。同时引入企业导师参与综合评定，确保课程与岗位需求无缝对接。课程目标不仅助力学生掌握就业创业技能，更致力于培养其职业发展的自主意识，引导将个人成长与国家产业升级需求相结合，为终身职业发展奠定基础。	必修	18 学时
14	党史国史	本课程是构建“以史为鉴、立德树人”的素养培育体系，旨在通过系统学习党史国史核心内容，帮助学生明理增信、崇德力行，筑牢家国情怀与理想信念根基。课程以“知史爱党、知史爱国”为核心理念，梳理中国共产党百年奋斗历程与新中国发展史诗，聚焦建党伟业、新中国成立、改革开放、新时代伟大变革等关键	限定选修	18 学时

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		节点，通过时间轴梳理、重大事件解析，明晰“中国共产党为什么能”“中国特色社会主义为什么好”的历史逻辑；挖掘党史国史中的精神富矿，讲解红船精神、井冈山精神等伟大精神的内涵，结合劳模工匠、时代楷模等榜样事迹，诠释精神力量对个人成长的引领作用；通过红色故事分享、党史国史知识竞赛、“我与祖国共成长”主题讨论等互动形式，引导学生将历史认识转化为情感认同与行动自觉。教学采用“理论精讲+影像教学+情境互动”模式，融入红色纪录片片段、历史图片资料及身边发展案例，增强课程感染力。课程不仅助力学生掌握党史国史基础知识，更通过历史浸润培育爱国情怀、责任担当与奋斗精神，引导学生将个人职业理想融入国家发展大局，为成长为担当民族复兴大任的时代新人奠定思想基础。		
15	中华优秀传统文化	本课程是构建“文化浸润、素养培育”的育人体系，旨在通过系统学习中华优秀传统文化核心内容，增强学生文化自信与民族认同感，为职业发展和终身成长注入精神养分。课程以“传承经典、立德树人”为理念，聚焦儒家“仁义礼智信”、道家“天人合一”等核心思想，通过经典原文选读、思想解读与现实案例结合，引导学生理解传统文化的智慧精髓；围绕孝老爱亲、敬业乐群、诚实守信等美德规范，结合历史典故、现代榜样事迹及情景讨论，培育学生良好道德品质；涵盖传统节日、非遗技艺、礼仪习俗等内容，通过视频展示、手工体验（如剪纸、香囊、蜡染、漆扇等制作）及民俗故事分享，让学生感受文化多样性与生活韵味。教学采用“理论精讲+案例解析+实践体验”模式，引入文化学者讲座、非遗传承人线上授课等资源，增强课程生动性。课程不仅助力学生掌握传统文化基础知识，更通过文化浸润塑造精神品格，引导将传统智慧融入职业操守与人际交往，提升文化素养与人文情怀，为成长为具有文化自信的高素质技术技能人才奠定基础。	限定选修	18 学时
16	艺术舞蹈	本课程是以经过提炼、组织、美化了的人体动作为主要艺术表现手段，通过创造可被具体感知的舞蹈形象，表达思想感情，反映社会生活。是一种集空间性、时间性、综合性为一体的动态造型艺术。学生通过赏析优秀舞蹈作品和参与舞蹈实践，学习舞蹈知识，发展舞蹈技能，	任意选修	18 学时

序	课程名称	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		认识舞蹈的作用和功能，积累舞蹈经验，增强合作意识。了解舞蹈相关知识，感受不同舞种的表现形式和风格特点。赏析中外舞蹈的代表性作品，体验舞蹈魅力，感悟生命律动，认识世界舞蹈文化的多样性，了解中国舞蹈的审美特点和精神追求。根据个人实际情况和发展需要，选择一种舞蹈开展学习，掌握其动律特点及动作组合。结合舞蹈社团或实践活动，运用舞蹈方法和手段愉悦身心，表现新时代的美好生活。		
17	艺术歌唱	本课程是以人声为媒介表现音乐、抒发思想情感的艺术形式。学生通过演唱和赏析优秀声乐作品，学习歌唱方法，丰富歌唱经验，增强审美与情感体验，认识声乐艺术在个人与社会生活中的意义和作用。了解声乐基础知识，掌握歌唱基本方法，感受不同形式声乐作品的风格特点，理解作品艺术内涵与表现要求，认识声乐艺术在精神文明建设中的作用。结合个人兴趣特点和发展需要，参加歌唱实践活动，提高歌曲演唱水平。	任意选修	18 学时
18	艺术国学	本课程是旨在通过艺术与国学的融合学习，传承中华优秀传统文化，提升学生人文素养与审美能力。课程以“感知经典、浸润素养”为理念，涵盖书法篆刻、国画意境、传统戏曲（如京剧、昆曲选段）及民乐赏析，通过作品解析、现场演示与视频观摩，引导学生感受笔墨韵味、舞台风采与乐律之美，培养审美感知与艺术鉴赏能力；精选《论语》《道德经》等经典片段、二十四孝故事及传统礼仪规范，结合情景解读、经典诵读与小组研讨，传递“仁义礼智信”等核心思想，理解修身立德的文化内涵；设置书法临摹、传统手工艺（如剪纸、折纸）及礼仪情景剧表演等活动，让学生在实践中亲近传统文化，深化文化认同。教学采用“理论讲解 + 作品展示 + 互动体验”模式，引入非遗传承人讲座、文化场馆线上参观等资源，增强课程感染力。课程不仅助力学生了解传统艺术与国学精髓，更通过文化浸润培育品德修养与人文情怀，增强民族文化自信，为职业发展中的文化素养提升与精神世界丰盈奠定基础。	任意选修	18 学时

(二) 专业课程 (分为专业基础课、专业核心课、专业拓展课)

专业基础课程主要教学内容与要求:

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
1	绘画基础	(1) 素描 (36学时) ① 几何体写生, 准确呈现结构比例与光影关系; ② 静物组合写生, 表现不同材质质感与画面构图; ③ 人物头像与动态素描, 捕捉神态及肢体动态; ④ 动漫游戏相关素描练习, 衔接专业设计需求。 (2)色彩 (36学时) ① 色彩基础实践, 完成色卡制作与色彩联想练习; ② 静物色彩写生, 用动漫常用工具表现物体色彩与体积; ③ 动漫游戏主题色彩设计, 规划场景色调与色彩搭配; ④ 色彩风格化练习, 分析并模仿不同动漫游戏风格的色彩特征。 (3)速写 (36学时) ① 人体动态速写, 用简洁线条概括人物站姿、走姿等基础动态; ② 场景与道具速写, 快速记录生活场景、建筑细节及机械道具; ③ 角色动态创意速写, 根据文字描述绘制动漫游戏风格夸张动态; ④ 速写强化练习, 通过 “5 分钟快写 + 15 分钟精写” 提升表现能力	(1) 素描 ① 掌握几何体结构、透视规律与光影明暗变化原理; ② 学会运用线条与明暗层次表现静物材质质感; ③ 理解人物头部骨骼肌肉结构与肢体动态规律; ④ 掌握 “剪影造型 + 内部结构” 的动漫化表现方法; ⑤ 能临摹经典动漫线稿、拆解游戏场景结构; ⑥ 具备准确塑造形态、构建画面空间的核心能力。 (2)色彩 ① 掌握色彩三要素 (色相、明度、纯度) 及对比、调和规律; ② 理解色彩情感属性, 能通过色彩传递特定氛围 (如活力、神秘感); ③ 学会观察光影下色彩变化, 掌握环境色、光源色对固有色的影响; ④ 掌握主色、辅助色、点缀色搭配方法, 构建画面色彩和谐感; ⑤ 能分析游戏原画、动画场景的色彩逻辑, 总结风格化色彩特征; ⑥ 具备色彩搭配、氛围渲染与风格化表达的专业能力。 (3)速写 ① 掌握 “一竖二横三体积四肢” 的人体比例法则;	必修	108 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			② 理解运动规律及重心、透视对动态合理性的影响； ③ 学会用线条疏密、虚实表现场景空间层次与物体主次； ④ 建立“动态先行、细节后补”的动漫游戏创作思维； ⑤ 能临摹优秀动漫分镜、写生生活场景； ⑥ 具备快速抓取形象特征、表现动态张力的能力。		
2	动漫人物原画手绘	① 动漫角色比例造型训练，完成“二头身”至“九头身”角色静态 / 动态速写； ② 角色细节设计，绘制五官表情、服饰与发型（含材质、配饰）； ③ 主题性角色创作，完成从构思、草图到线稿细化、明暗表现的全流程； ④ 原画强化练习，通过临摹经典、创意改编提升角色设计能力。	① 掌握人体结构解剖原理及动漫角色简化结构； ② 熟练不同头身比角色造型规律，解决肢体透视、重心失衡问题； ③ 学会五官表情塑造与不同风格服饰（古风 / 科幻 / Q 版）设计； ④ 理解角色性格与外观设计关联性，掌握主题创作流程； ⑤ 总结优秀原画案例，掌握“剪影辨识度 + 细节丰富度”标准； ⑥ 具备独立设计符合行业审美的动漫角色原画的能力。	必修	72 学时
3	Photoshop 图像处理	① 软件基础操作练习，完成图像裁剪、尺寸调整、瑕疵修复等基础编辑； ② 图像修饰与调色，处理角色图像瑕疵并调整画面色调以适配场景氛围； ③ 高级功能运用，通过图层蒙版、混合模式实现图像合成及特效笔触绘制； ④ 综合项目实战，完成角色	① 熟悉 Photoshop 界面布局、图层管理、选区工具等核心功能； ② 掌握图像裁剪、瑕疵修复等基础编辑技能，确保像素级编辑精准性； ③ 学会用修补 / 液化工具修饰图像，用色阶 / 曲线等命令调整色调； ④ 掌握图层蒙版、混合	必修	72 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
		头像美化、道具图标设计等行业需求任务。	模式高级运用及自定义画笔功能； ⑤ 能完成角色美化、图标设计等实战任务，理解行业创作需求； ⑥ 具备独立完成符合行业标准的数字图像设计与创意实现能力。		
4	二维 Animate 动漫合成	① 软件基础实操，完成简单角色造型、道具图形的矢量绘制； ② 基础动画制作，实操逐帧、形状补间等动画，实现角色走路、表情变化； ③ 动画合成，运用图层、遮罩及音效 / 字幕功能完成动画整合； ④ 综合项目实战，独立制作 15-30 秒角色动画短片（含分镜到合成）	① 熟悉 Animate 界面、时间轴、工具箱，掌握矢量图形绘制工具； ② 掌握逐帧、形状补间、动画补间等基础动画制作逻辑； ③ 理解“缓动”“跟随”等动画运动规律，提升动画流畅度； ④ 学会图层管理、遮罩特效及音效 / 字幕添加，实现完整合成； ⑤ 掌握动画短片制作全流程（分镜、绘制、合成）； ⑥ 具备制作符合行业规范的基础二维动画合成能力。	必修	36 学时

专业核心课程主要教学内容与要求：

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
1	3ds max 三维设计与	① 软件基础实操，完成简单几何体及道具、机械零件等基础模型制作； ② 多边形建模训练，制作角色低模、场景建筑、工业道具等模型； ③ 材质渲染实践，表现不同质感并通过渲染器输出效果图；	① 熟悉 3ds max 界面、对象管理及简单几何体创建与编辑； ② 掌握多边形建模技术，包括布线优化、细节雕刻、拓扑调整； ③ 学会材质编辑器、UVW 展开及灯光布光原理，适配不同质感表现；	必修	108 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
	制作	④ 综合项目实战，独立完成游戏道具全流程制作或动漫场景建模渲染	④ 了解 V-Ray 等渲染器使用，能输出写实或风格化效果图； ⑤ 掌握关键帧动画及简单骨骼绑定基础； ⑥ 具备符合岗位需求的三维设计与制作核心能力。		
2	动漫高级绘画（PS/S/AI）	① 软件高级功能实操，完成定制笔刷、图层蒙版进阶、混合模式组合等训练； ② 角色深化设计，制作具动态 / 表情张力、服饰肌理细节的角色形象； ③ 场景拓展创作，完成含透视进阶、氛围营造的场景画面； ④ 综合项目实战，独立完成主题插画全流程（草图→线稿→上色→细节调整）	① 掌握 PS/SAI 高级功能，含定制笔刷、图层蒙版进阶、混合模式创意组合； ② 学会角色发丝绘制、服饰肌理表现、场景氛围光影渲染等核心技法； ③ 掌握角色动态夸张、服饰褶皱随动态变化、配饰个性化设计要点； ④ 理解色彩冷暖对比、光影衰减规律，能用“近实远虚”构建场景层次； ⑤ 熟悉主题插画全流程，能完成奇幻角色全身像、游戏场景概念图； ⑥ 具备独立创作符合行业审美标准的数字绘画作品能力。	必修	72 学时
3	二维动画表现技法（MOHO）	① 软件基础实操，完成简单角色造型、道具图形绘制及骨骼绑定基础练习； ② 核心动画技法训练，制作角色循环动画（走路 / 跑步 / 跳跃）与表情动画； ③ 综合表现练习，实现分层动画、镜头效果及火焰 / 烟雾等特效制作； ④ 综合项目实战，独立完成 30-60 秒剧情片段全流程（分镜→绑定→动画→合成）。	① 熟悉 MOHO 界面、矢量绘图工具、时间轴编辑，掌握骨骼绑定基础原理； ② 掌握骨骼权重调整、反向动力学（IK）应用方法； ③ 学会角色循环动画制作（肢体运动规律 + 关键帧设置）与表情动画（变形器工具）； ④ 掌握分层动画、镜头推拉摇移效果及粒子系统 / 特效工具使用；	必修	72 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			⑤ 熟悉剧情片段制作全流程，能完成分镜设计、动画制作与特效合成； ⑥ 具备运用 MOHO 制作符合行业标准的二维动画作品的的能力。		
4	Maya 影视动画场景及角色模型	① 软件基础实操，完成桌椅、武器等简单道具模型建模； ② 场景建模训练，制作建筑构件、自然环境、室内场景等模型； ③ 角色建模练习，完成头部、躯干、四肢及服饰褶皱等细节建模； ④ 综合项目实战，独立创作包含角色与对应场景的完整模型（含草图导入至细节优化）。	① 熟悉 Maya 界面布局，掌握多边形建模、细分曲面等常用工具及几何体编辑技能； ② 掌握场景建模技巧（几何体组合、布尔运算、硬表面建模），能适配写实 / 卡通风格场景； ③ 理解人体结构原理，掌握角色头部拓扑、肌肉结构表现及符合绑定需求的布线方法； ④ 学会使用 unwrap UVW 工具进行 UV 拆分与贴图坐标规划，为材质赋予做准备； ⑤ 熟悉模型创作全流程，能完成道具、场景、角色的完整建模； ⑥ 具备符合行业规范的三维场景与角色模型制作能力	必修	72 学时
5	Zbrush 雕刻技术	① 软件基础实操，完成基础几何体雕刻及肌肉块面练习； ② 生物与机械雕刻训练，制作动漫游戏角色（五官 / 肌肉 / 服饰）及机械道具（金属质感 / 磨损痕迹）； ③ 拓扑优化与烘焙实践，完成模型布线优化及高模细节法线烘焙； ④ 综合项目实战，独立制作完整角色高模（奇幻生物 / 科幻机甲）或高精度道具。	① 熟悉 Zbrush 界面、笔刷系统、细分级别管理，掌握“clay buildup”“dam standard”等常用笔刷运用； ② 理解人体肌肉解剖结构，掌握生物皮肤纹理、毛发胡须及机械道具细节表现技法； ③ 掌握“大形确立—结构深化—细节添加”的高精度雕刻流程；	必修	144 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			④ 学会用 Zremesher 优化模型布线，完成 UV 拆分与高模细节法线烘焙； ⑤ 熟悉高模制作全流程，能适配游戏引擎实时渲染需求； ⑥ 具备符合行业标准的高精度数字雕刻能力。		
6	3D 游戏材质与贴图制作 (Substance Painter)	① 软件基础实操，熟悉核心工具并掌握 PBR 工作流基础原理； ② 游戏常见材质训练，制作金属、布料、石材等材质（含锈蚀、褶皱纹理等细节）； ③ 全流程技巧练习，完成低模烘焙、贴图分离及材质分层叠加； ④ 综合项目实战，独立制作角色装备或场景道具的全套材质（含光效融合）。	① 熟悉 Substance Painter 界面、材质球系统、图层管理及智能遮罩工具； ② 掌握 PBR 工作流基础原理，理解法线、AO、粗糙度、金属度贴图作用逻辑； ③ 学会金属、木材、布料等材质表现技法，模拟反光、纹理及磨损效果； ④ 掌握低模烘焙高模细节、贴图通道分离、材质分层叠加的全流程技巧； ⑤ 能按游戏美术规范优化贴图精度与文件大小，适配不同平台性能； ⑥ 具备独立完成符合行业标准的 3D 游戏材质与贴图制作能力。	必修	72 学时
7	游戏界面设计与制作	① 游戏界面设计原则学习，分析手游 / 端游经典案例及不同类型游戏界面特点； ② 软件实操训练，用 Photoshop、Illustrator 绘制图标、按钮等界面元素； ③ 交互原型制作，实现界面跳转逻辑与反馈动效设计； ④ 综合项目实战，独立完成小型游戏核心界面（登录页、主菜单等）设计。	① 掌握游戏界面设计核心原则（信息层级、视觉统一、交互逻辑）； ② 能解析不同游戏类型（RPG / 休闲 / 竞技）的界面设计特点； ③ 熟练使用 Photoshop、Illustrator 绘制界面元素（图标、按钮）； ④ 掌握界面布局规范与响应式设计，适配不同设	必修	36 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			备尺寸； ⑤ 学会用简易工具制作交互原型，理解“用户体验优先”理念； ⑥ 具备独立完成小型游戏核心界面设计与基础交互实现的能力		
8	视频剪辑	① 软件基础实操，用 Premiere Pro 完成素材导入管理与简单片段拼接、镜头组接； ② 剪辑创意技能训练，运用镜头语言、转场特效、字幕设计及音频处理； ③ 综合项目制作，完成动漫短片片段 / 游戏宣传素材的全流程剪辑（素材筛选至音频合成）； ④ 优秀案例分析，解析动漫 PV、游戏宣传片的剪辑手法与节奏设计。	① 熟悉 Premiere Pro 界面布局、素材管理及时间线核心操作； ② 掌握剪切、拼接、对齐等基础剪辑技巧，建立视频叙事节奏认识； ③ 理解镜头语言（景别切换、运动镜头衔接）与叙事结构（线性 / 插叙）； ④ 学会转场特效（淡入淡出、动态模糊）、字幕设计及音频混合处理技能； ⑤ 掌握动漫 / 游戏素材剪辑全流程，能独立完成素材筛选至合成的制作； ⑥ 具备独立完成符合行业规范的视频剪辑任务的能力	必修	36 学时

专业拓展课程主要教学内容与要求：

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
1	PBR 游戏渲染	① PBR 基础学习，理解物理渲染理论及行业标准工作流； ② 游戏模型制作，完成低模拓扑优化、高模细节雕刻（ZBrush）及 UV 拆分；	① 掌握 PBR 核心原理（物理渲染理论、材质属性映射）及行业标准工作流； ② 熟练使用 3ds	必修	72 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
	程模型开发	③ PBR 材质制作，用 Substance Painter 实现多类型材质真实感表现与贴图烘焙； ④ 综合项目开发，独立完成“科幻武器”“角色装备”类模型全流程（需求分析至引擎测试）。	Max/Maya 进行低模制作、ZBrush 高模雕刻，掌握“低模减面 + 高模烘焙”规范； ③ 学会 UV 精准拆分技巧，确保模型适配游戏引擎性能要求； ④ 掌握 Substance Painter 中金属、布料等材质制作，及 AO、法线、置换贴图烘焙技术； ⑤ 能通过参数调整模拟光线反射、折射效果，提升模型质感层次； ⑥ 具备独立完成符合行业标准的 PBR 游戏模型全流程开发与引擎适配能力。		
2	次世代角色模型制作	① 次世代角色高模雕刻，用 ZBrush 完成含肌肉、皮肤褶皱的头部 / 躯干建模； ② 低模拓扑与优化，用 3ds Max/Maya 构建适配引擎的低多边形模型； ③ 细节烘焙实践，通过 Substance Painter 将高模细节（法线 / AO / 置换）烘焙至低模； ④ 综合原创制作，完成从角色概念图解读到最终模型输出的全流程创作。	① 理解次世代角色制作全流程，建立“高模定义细节，低模适配引擎”的创作逻辑； ② 掌握人体解剖结构，能通过 ZBrush 精准表现肌肉走势、皮肤褶皱等生物特征； ③ 学会低模拓扑技术（合理布线、面数控制），确保模型平衡视觉与运行效率； ④ 掌握 Substance Painter 高模细节烘焙方法，实现高保真视觉效果； ⑤ 学会角色服饰、装备的硬表面建模与细节刻画技巧； ⑥ 具备独立制作符合实时渲染需求的次世代角色模型的核心能力。	必修	144 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
3	Af te r Ef fe ct 数 码 影 视 合 成 与 特 效	① 软件基础实操，完成图片转场动画及遮罩、蒙版、图层混合模式练习； ② 动漫游戏场景化特效制作，实现绿幕抠像、动态跟踪、粒子特效（如技能光效、爆炸特效）； ③ 综合合成训练，完成多素材调色、氛围光效制作及特效自动化控制； ④ 综合项目实战，独立完成30秒动漫短片特效合成或游戏宣传片段包装。	① 熟悉 After Effect 界面、图层层级管理及关键帧动画原理，掌握遮罩、蒙版羽化等基础操作； ② 掌握绿幕抠像（Keylight 插件）、动态跟踪（Tracker 功能）、粒子特效（Particular 插件）核心技术； ③ 学会字幕动效、LOGO 演绎等包装技巧，提升作品完整性； ④ 掌握多素材调色统一风格、Optical Flares 氛围光效制作及表达式自动化控制方法； ⑤ 理解动漫游戏特效的光影层次、动态节奏与视觉焦点把控逻辑； ⑥ 具备独立完成符合行业标准的影视合成与特效制作任务的能力。	限定选修	72 学时
4	概念设计 与 高精度雕刻 (3D CO AT)	① 软件基础实操，用 3DCOAT 完成简单几何体雕刻及基础笔刷、动态拓扑练习； ② 角色与道具概念化雕刻，从剪影设计到生物肌理 / 硬表面结构细节刻画； ③ 高精度雕刻与材质衔接，完成模型 UV 展开、烘焙准备及基础材质绘制； ④ 综合项目实战，独立完成概念角色或场景道具从草图到高精度雕刻的全流程。	① 熟悉 3DCOAT 界面布局、Voxel 体素雕刻及 PBR 材质绘制核心模块； ② 掌握基础笔刷运用、动态拓扑调整技巧，建立“二维草图转三维形态”思维； ③ 学会角色 / 道具剪影设计、细节刻画（皱纹 / 鳞片 / 机械纹路）及对称雕刻、图层管理； ④ 掌握模型 UV 展开、烘焙准备技术，理解雕刻与材质一体化创作逻辑； ⑤ 能通过 3DCOAT 纹理绘制功能为雕刻模型添加基础材质信息； ⑥ 具备将创意概念转化	限定选修	72 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			为高精度三维模型的能力。		
5	AI智能辅助运用	① AI 工具基础实操，完成界面导航、参数调整及提示词工程训练； ② 岗位场景化应用，用 AI 辅助角色草图生成、场景细节优化、素材批量制作； ③ AI 与人工协同，筛选、修改 AI 生成素材并融合原创设计； ④ 综合项目实战，运用 AI 辅助完成角色或场景的创意设计全流程。	① 了解主流 AI 工具生态（Midjourney/Stable Diffusion 等）及数字文创领域应用场景； ② 掌握 AI 工具核心功能（图像生成、风格迁移、元素提取）与提示词精准描述技巧； ③ 学会用 AI 辅助角色草图发散、场景氛围优化、道具纹理批量生成； ④ 理解“AI 生成 + 人工优化”工作流，掌握 AI 素材筛选、修改与原创融合方法； ⑤ 明确 AI 工具定位，避免过度依赖，协同传统设计技能提升创作效率； ⑥ 具备运用 AI 工具拓展创意边界、适配行业智能化需求的能力	任意选修	36 学时
6	微电影短片创作	① 前期策划，完成选题构思、剧本写作及分镜脚本绘制； ② 拍摄实操，结合动漫游戏场景（角色出境、道具取景）完成摄像、布光与收音； ③ 后期制作，用 Premiere Pro 剪辑、AE 加特效及音视频（配乐 / 配音）合成； ④ 综合项目实战，分组完成 5-8 分钟融合动漫游戏元素的短片全流程创作。	① 掌握微电影前期策划（选题立意、剧本要素、分镜绘制）核心技能； ② 学会摄像机操作（焦距 / 曝光）、三点布光、麦克风收音与环境降噪技巧； ③ 掌握推 / 拉 / 摇 / 移等镜头语言，能通过构图突出动漫角色、游戏道具主体； ④ 熟练使用 Premiere Pro 剪辑、转场设计及 AE 添加动漫风格字幕、粒子光效； ⑤ 学会背景音乐选配与配音合成，提升短片完整性与观赏性；	任意选修	36 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			⑥ 具备分组完成融合动漫游戏元素的微电影全流程创作能力。		
7	UNREAL ENGINE 引擎基础	① 软件基础实操，完成 UE 界面熟悉、项目创建、保存与发布基础流程练习； ② 资源导入与场景搭建，导入静态网格体 /skeletal 模型并完成简单场景组装、摄像机视角调整； ③ 材质与光照制作，用材质编辑器制作常见材质及调节光源、进行光照烘焙； ④ 综合项目实战，独立完成小型场景搭建与物体交互（如触发开门）效果制作。	① 熟悉 UE 界面布局、项目管理、资源浏览器，掌握项目创建与发布基础流程； ② 掌握静态网格体、skeletal 模型导入规范，及场景组装、摄像机视角调整技巧； ③ 理解材质编辑器节点连接逻辑，能制作金属、木材、布料等常见材质； ④ 掌握定向光 / 点光 / 聚光参数调节与光照烘焙技术，营造动漫游戏风格氛围； ⑤ 学会蓝图可视化编程基础，通过节点连接实现简单物体交互功能； ⑥ 具备运用 UE 进行基础场景开发与实时渲染的能力。	任意选修	36 学时
8	无人机航空摄影摄像技术	① 无人机基础操作与安全训练，完成模拟器练习、真机试飞（起飞 / 降落 / 悬停）及安全规范掌握； ② 航拍专业技巧训练，实操航拍构图、光影处理、参数（快门 / ISO / 白平衡）调节； ③ 动漫游戏场景航拍，拍摄自然景观 / 建筑场景以获取场景纹理、空间层次素材； ④ 综合项目实践，围绕“游戏素材采集”或“动漫外景航拍”完成计划制定至素材筛选全流程。	① 掌握无人机基础理论（机型构造、安全操作规范、民航法规基础）； ② 学会基础飞行技能（起飞降落、悬停控制、航线规划），建立安全飞行意识； ③ 掌握航拍核心技巧（俯拍全景 / 环绕拍摄等构图、顺光 / 逆光光影处理、参数调节）； ④ 学会动漫游戏场景航拍方法，能捕捉适合的地形纹理、空间层次与动态镜头； ⑤ 掌握综合项目流程（飞行计划制定、参数调	任意选修	36 学时

序	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	课程性质	学时
			试、影像拍摄、素材筛选)； ⑥ 具备安全规范操作无人机并获取专业影像素材的能力。		
9	COSER 美妆设计	① 美妆基础实操，完成专业工具认识、底妆打造及动漫角色肤色匹配练习； ② 角色妆容转化，拆解动漫原画角色特征（五官 / 妆容 / 风格）并还原标志性妆容； ③ 特效妆制作，实操伤疤、鳞片、纹身等角色专属细节的美妆表现； ④ 综合项目实战，选定动漫游戏角色完成从原画分析、方案设计到全脸美妆造型。	① 掌握美妆专业工具（粉底刷、特效颜料等）认识、皮肤护理常识及底妆（遮瑕、定妆）技巧； ② 学会拆解动漫原画角色特征，掌握角色肤色（冷白皮 / 麦色）、妆容（烟熏眼妆 / 渐变唇色）还原技法； ③ 掌握特效妆核心技能（肤蜡塑形、酒精胶粘贴、颜料晕染）； ④ 理解妆容与假发、服饰的搭配逻辑，提升角色整体还原度； ⑤ 遵守美妆卫生规范，学会专业工具管理； ⑥ 具备独立完成符合角色设定的 cos 美妆造型能力。	任意选修	36 学时

（三）实践性教学环节

实践性教学是人才培养的核心环节，贯穿人才培养全过程，紧密对接行业岗位需求。实验教学融入课程体系，公共基础课程通过计算机应用实训、创意写作实践强化应用能力，专业课程结合 Photoshop 图像处理、3ds Max 建模等核心内容，开展软件操作、技能模拟等实验项目，夯实基础技能。实习实训依托校内外实训基地分层实施，低年级进行认识实习，熟悉行业工作环境；高年级开展岗位实训，参与动漫角色绘制、游戏模型制作等真实项目。毕业设计聚焦综合能力培养，要求学生结合行业热点完成完整创作，如短篇动画制作、游戏场景设计等，通过导师指导与行业专家评审提升作品质量。同时拓展社会实践活动，组织学生

参与行业展会调研、社区公益动漫创作等，深化理论与实践融合。通过多元实践形式，全面提升学生的职业素养和岗位适配能力，培养符合行业需求的技术技能人才。

1. 原画综合实训（90 学时）必修

聚焦整合原画创作全流程技能，强化学生从创意构思到成品输出的综合应用能力。实训采用“基础强化—主题创作—综合输出”三阶递进模式，开篇通过经典角色原画临摹、场景透视专项训练巩固核心技能，重点强化人体动态结构、服饰褶皱表现、场景空间层次等基础功底，结合 PS/SAI 软件实操，规范线稿绘制、色彩搭配、细节刻画等流程标准。中期围绕“二次元角色设计”“奇幻场景搭建”“游戏道具设定”等主题开展命题创作，引导学生分析不同风格（Q 版、写实、国风）的原画设计规范，训练从概念草图到线稿细化、上色渲染的完整创作逻辑，同步融入市场需求分析，培养符合行业审美的设计思维。后期设置综合项目任务，要求学生独立完成包含角色三视图、表情动作集、场景氛围图、道具细节图的原画设定集，通过小组互评、教师点评、企业导师指导等多维评价方式优化作品。实训全程贯穿职业素养培养，强调时间管理、文件规范、创意表达，使学生具备独立完成原画设计任务的核心能力，为衔接游戏美术、动漫设计等岗位实践奠定扎实基础。

2. 动画综合实训（72 学时）必修

聚焦动画制作全流程技能整合，强化学生从创意落地到动态呈现的综合应用能力。实训采用“技能整合—专项突破—综合创作”递进模式，开篇通过动画基础原理复训巩固核心能力，重点强化运动规律（如抛物线运动、跟随动画）、关键帧设计、时间轴控制等基础逻辑，结合 MOHO、Flash 等软件实操，规范原画设定、中间帧绘制、图层管理等流程标准。中期围绕“角色动画”“场景动画”“特效动画”开展专项训练，针对动漫角色肢体运动、表情夸张化演绎、游戏场景动态元素（如流水、飘雪）、技能特效（如光影闪烁）等细分场景，训练从分镜解读到动画生成的实操能力，同步融入帧速率控制、运动曲线调整等专业技术。后期设置综合项目任务，要求学生分组完成 30 秒完整动画片段制作，涵盖分镜设计、原画创作、动画合成、音效匹配全流程，通过教师全程指导、小组分工协作、企业案例对标等方式优化作品。实训全程强调职业规范，培养时间管理、文件归档、创意沟通等素养，使学生具备独立完成动画制作任务的核心能

力，为衔接动漫动画师、游戏动画设计等岗位实践奠定扎实基础。

3. 游戏美术与引擎综合实训（126学时）必修

聚焦整合游戏美术创作与引擎开发全流程技能，强化学生从资产制作到交互实现的综合应用能力。实训采用“技能融合—模块攻坚—项目实战”递进模式，开篇通过核心软件协同训练巩固基础，重点强化3D建模、材质烘焙、UV拆分、引擎交互等关键技能，结合Maya、Substance Painter、UE等工具链实操，规范模型布线、贴图精度、资源命名等行业标准流程。中期围绕角色资产制作、场景模块化搭建、PBR材质表现、引擎蓝图逻辑等专项攻坚，通过“高模雕刻—低模拓扑—细节烘焙—材质赋予—引擎导入”完整链路训练，掌握模型优化、LOD设置、碰撞体创建等适配引擎的核心技术，结合主流游戏案例强化资产兼容性与视觉统一性把控。后期设置综合项目任务，要求分组完成小型游戏场景全流程制作，涵盖概念设计、模型制作、材质烘焙、引擎整合、交互测试等环节，通过企业导师评审、跨模块协作打磨、技术难点攻关等方式优化作品。实训全程融入版本控制、文档规范、团队沟通等职业素养培养，使学生具备独立完成游戏美术资产制作与引擎整合的综合能力，为衔接游戏建模师、引擎美术师等岗位实践奠定扎实基础。

4. 实习（510学时）

在动漫、游戏行业的企业进行模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作、潮玩设计等实习，包括认识实习和岗位实习。建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对实习的指导、管理和考核。

严格遵循“认识实习筑基、岗位实习提能”的递进培养逻辑。认识实习安排在最有一个学期前4周，组织学生走进软件和信息技术服务业、广播影视制作业等领域的合作企业（如影视动画公司、游戏研发厂商、数字科技公司），通过企业生产线观摩、岗位流程讲解、技术成果展示等形式，直观认识动漫原画设计、游戏模型制作、影视后期合成等岗位的工作场景与职业要求，建立行业认识框架。岗位实习依托学校建立的10余家稳定实习基地，匹配影视动画制作、游戏美术设计、数字内容创作等专业对口岗位，开展为期13周的实操训练，内容涵盖角色建模优化、场景材质调试、动画关键帧制作、引擎资源整合等核心任务。学校选派具备3年及以上行业经验的双师型教师担任实习导师，联合企业导师实

行“每日反馈、每周复盘、每月考核”的管理机制，重点考核岗位技能熟练度、生产规范执行力与团队协作能力。实习安排结合企业项目周期灵活调整，与专业课教学形成“理论学习 - 岗位实践 - 问题回炉”的闭环。全程严格执行《职业学校学生实习管理规定》及游戏美术、影视动画岗位实习标准，保障学生实习权益与培养质量。

(1) 认识实习 (120 学时)

此阶段学生将独立承担专业项目的综合完整工作，聚焦搭建学生从课堂学习到行业实践的衔接桥梁，助力学生建立对动漫游戏行业的直观认识与职业启蒙。实习依托合作的影视动画公司、游戏研发企业、文创科技公司等实习基地，采用“行业认识 - 岗位观摩 - 实践体验”三阶渐进模式开展。前期通过企业参观与行业讲座，带领学生走进动画制作机房、游戏美术工作室、影视后期车间等真实场景，系统了解动漫游戏产业链构成（如 IP 孵化、内容创作、技术研发、市场运营），认识原画设计、3D 建模、动画绑定、引擎测试、影视合成等核心岗位的职能定位。中期聚焦岗位深度观摩，安排学生跟随企业导师分组对接具体岗位，近距离学习原画师的角色设计流程、建模师的资产制作规范、动画师的运动规律应用等实操内容，直观感受 PS、Maya、UE 等工具在实际生产中的应用场景，记录岗位工作流程与技术要求。后期设置简易实践任务，学生在导师指导下协助完成素材整理、草图绘制、简单模型调整等辅助工作，通过小组分享会梳理实习收获。实习全程由校企双导师跟踪指导，通过实习报告、岗位认识问卷、企业评价综合考核，帮助学生明确职业发展方向，为后续专业学习与岗位实习奠定认识基础。

(2) 岗位实习 (390 学时)

聚焦培养学生符合行业岗位需求的实操能力，为职业发展奠定实战基础。实习依托校企合作的游戏研发公司、影视动画工作室、文创科技企业等稳定实习基地，覆盖原画设计、3D 建模、动画制作、引擎美术等核心岗位，采用“岗位对接 - 任务实践 - 能力认证”的进阶模式开展。前期通过企业岗前培训与岗位适配测试，由企业导师与学校教师共同制定个性化实习计划，明确岗位技能要求与任务目标，重点强化生产流程规范、软件操作标准、团队协作礼仪等职业素养。中期进入真实项目参与阶段，学生根据岗位方向深度参与企业实际生产任务：原画设计岗协助完成角色草图绘制、场景概念优化；3D 建模岗参与低模拓扑、材

质基础制作；动画岗负责简单动作绑定、帧动画调节；引擎岗协助资源导入与基础交互测试。实习过程中实行“每日日志+周复盘+月考核”机制，校企双导师实时跟踪指导，及时解决模型优化、动画流畅度、引擎适配等技术问题。后期通过独立完成小型项目模块、提交岗位实习作品集进行综合考核，优秀成果可纳入企业项目资源库。实习全程严格执行《职业学校学生实习管理规定》，确保学生在真实岗位环境中掌握核心技能，形成符合行业标准的工作能力，为成为合格的游戏美术师、动画设计师等技术人才积累实战经验。

5. 劳动教育（90学时）（必修，课堂教学外进行）

本课程设置以提升学生劳动素养、适应职业发展为核心，构建“基础认识—实践体验—综合拓展”的一体化体系。基础认识模块涵盖劳动法律法规、职业道德规范、安全劳动知识及各行业劳动特点，帮助学生树立正确劳动观；核心实践模块聚焦专业相关劳动技能训练（如建筑专业的砌筑、木工操作，服务专业的礼仪接待等）、校园劳动（如实训室整理、校园环境维护）及社会实践劳动（如社区服务、企业见习），强化动手能力与岗位适配性；综合拓展模块通过劳动项目设计（如小组合作完成小型制作、服务策划）、劳动成果展示与评价，培养创新与协作能力。同时，课程注重职业素养培养，要求学生树立“崇尚劳动、爱岗敬业”的职业规范，具备踏实肯干的务实精神、遵守劳动纪律的规则意识及团队协作中的责任担当，最终成为既掌握基础劳动技能，又具备良好劳动素养，能快速适应职业岗位劳动要求的技能型人才。

6. 心理健康（45学时）（必修，每两周一次课堂教学外进行）

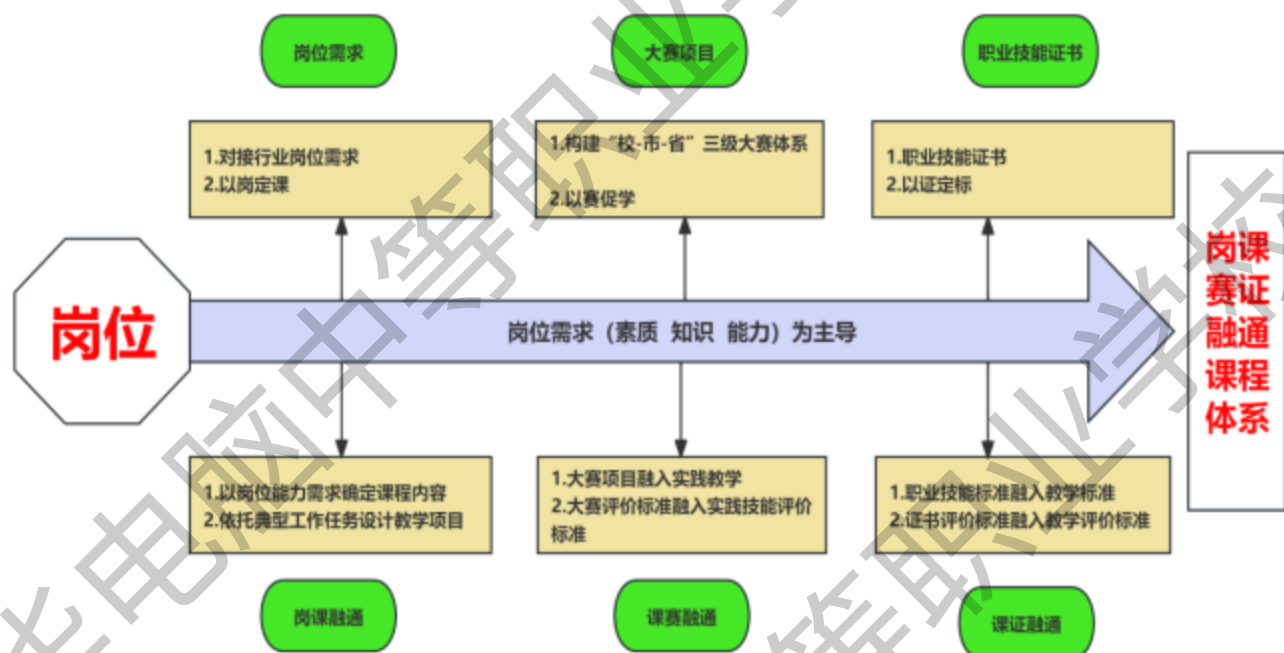
本课程设置以帮助学生树立科学的心理健康观念，掌握实用的心理调适方法，以适应中职阶段学习生活与未来职业发展需求。课程内容涵盖六大核心模块：开篇通过“心理健康认识与自我探索”引导学生认识心理发展规律，接纳自我特质；“情绪管理与压力应对”结合案例教学，教授情绪识别、表达及压力缓解技巧，助力应对学业与生活焦虑；“人际交往与团队协作”通过情景模拟、小组活动，提升学生沟通能力与合作意识，适配各类专业学习中的团队任务需求；“学习心理与职业规划”聚焦学习方法优化、职业兴趣探索与职业心态培养，衔接不同专业的职业发展路径；“挫折应对与心理韧性”以真实案例解析挫折应对策略，增强学生抗挫折能力；“心理危机识别与求助”普及心理危机信号识别方法，明确校内外心理支持资源获取途径。课程采用理论讲授、案例分析、小组讨论、心

理测评、实践体验等多元教学方式，将专业特色与心理需求相结合，最终帮助全体学生提升心理健康素养，塑造积极心理品质，为职业成长与人生发展筑牢心理基础。

（四）相关要求

要发挥思政课程政治引领和价值引领作用，严格落实国家专业标准育人要求，构建“思政引领、技能筑基、素养提升”的育人体系。充分发挥思政课程核心作用，将党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史融入课堂教学，通过“红色动漫角色设计”“科技发展史游戏剧情创作”等案例教学，强化政治引领与价值塑造。深化课程思政建设，在原画设计、3D建模等专业课程中渗透社会责任教育，引导学生在角色创作中传递正能量，在场景设计中融入绿色环保理念，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。开设系列拓展课程与专题活动：安全教育聚焦数字版权保护、设备规范操作及典型案例分析；绿色环保课程强化数字资源高效利用、可持续设计理念；结合行业发展开设新一代信息技术（AI辅助创作）、数字经济（文创产业趋势）等讲座，邀请企业专家解析数字文创市场动态。自主开发“红色动漫创作”“非遗数字化设计”等特色课程，将传统技艺与现代动漫技术融合。广泛开展德育实践活动，组织“思政主题漫画展”“正能量游戏剧情征集”等活动；推动志愿服务常态化，鼓励学生参与社区动漫科普、非遗项目数字记录等公益服务，通过全员参与、全过程渗透、全方位覆盖的育人模式，培养兼具过硬技能与高尚品格的动漫游戏技能人才。

（五）岗课赛证融通



1. “岗课赛证融通”项目化实训课

动漫与游戏制作专业的实训项目采用项目化形式，以动漫游戏行业核心岗位（如游戏建模师、动画设计师、UI 设计师、材质贴图师等）为主导，紧贴岗位实际需求重构实训课程体系，以真实项目工作过程为导向，选取角色高模雕刻、游戏动画制作、场景设计渲染、UI 界面开发等典型岗位工作任务，系统化设计实训教学项目，重组课程内容，重塑“项目驱动 + 实操演练”的课堂教学模式；将数字媒体设计师、游戏美术设计师等职业技能证书标准中的核心知识点与技能点全面融入教学环节，确保技能培养与证书考核要求精准对接；将全国动漫设计大赛、游戏美术创作大赛等职业技能大赛的竞赛内容、项目规则、训练标准融入项目教学内容，通过模拟竞赛场景、开展赛前专项训练提升学生竞技能力，全面实施“岗课赛证融通”。以“岗课赛证融通”为核心目标，将实训课程划分为模型制作、动画设计、材质渲染、综合创作等模块化内容，对课程知识点、能力点、教学模块及项目资源进行系统性重构设计，实现对学生职业素养、专业知识与实操能力的全面培养，助力学生快速适配行业岗位需求。

“岗课赛证融通”信息一览表

就业岗位	典型工作任务	职业能力分析	主要课程	相关竞赛	证件名称
模型制作、动画制作、影视后期编辑、	角色高模雕刻与低模优化	1. 具备运用 ZBrush、Maya 等软件进行高精度角色雕刻的能力；2. 掌握低模拓扑优化与高模细节烘焙技巧，适配游戏引擎需求；3. 具有符合行业规范的模型布线与面数控制能力	专业基础课： 《绘画基础》 《动漫人物原画手绘》 《Photoshop 图像处理》 《二维 Animate 动漫合成》	1. 中国国际动漫节动漫创意大赛 2. 全国职业院校技能大赛(动漫设计赛项) 3. 游戏角色动画创作大赛等	1. 数字媒体设计师 2. 游戏美术设计师 3. 动漫设计师职业技能等级证书
	游戏动画制作与动作调试	1. 掌握骨骼绑定、权重绘制及关键帧动画制作核心技能；2. 具备角色循环动画（待机、攻击、跑步）设计与调试能力；3. 理解动画运动规律，能精准表达角色动作张力与情感	专业核心课： 《3dsmax 三维设计与制作》 《动漫高级绘画（PS/SAI）》 《二维动画表现技法(MOH0)》 《Maya 影视动画场景及角色模型》 《Zbrush 雕刻技术》 《3D 游戏材质与贴图制作(Substance Painter)》		
	场景设计与材质渲染	1. 具备场景透视设计、氛围营造及细节刻画能力；2. 熟练运用 Substance Painter 制作 PBR 材质，模拟真实质感；3. 掌握 UE 引擎光照系统与渲染技巧，输出高质量场景效果	《游戏界面设计与制作》 《视频剪辑》 专业拓展课： 《PBR 游戏流程模型开发》 《次世代角色模型制作》 《AfterEffect 数码影视合成与特效》 《概念设计与高精度雕刻（3DCOAT）》		
	动漫游戏视觉设计与后期合成	1. 掌握游戏界面布局、图标设计及交互原型制作技能；2. 具备 AE 特效制作、视频剪辑及多素材合成能力；3. 能独立完成动漫短片后期包装或游戏宣传视频制作	《AI 智能辅助运用》 《微电影短片创作》 《UNREAL ENGINE 引擎基础》 《无人机航空摄影摄像技术》 《COSER 美妆设计》		

(六) 教学进程总体安排

教育教学活动分配表（周）

学期	在校理论及实训教学周	岗位实习周	复习考试及等级鉴定周	全年教学周	寒暑假期
第一学期	18		2	40	12
第二学期	18		2		
第三学期	18		2	40	12
第四学期	18		2		
第五学期	18		2	20	6
第六学期	4	13	1	18	
合计	94	13	11	118	30

教学学时分配表

序号	课程类别	门数	学时数			占总学时的百分比
			理论	实践	合计	
1	公共基础课程	15	897	255	1152	34.44%
2	专业基础课程	4	96	192	288	8.61%
3	专业核心课程	8	210	402	612	18.30%
4	专业拓展课程	4	126	234	360	10.76%
5	综合技能实训	3		288	288	8.61%
6	认识实习	1		120	120	3.59%
7	岗位实习	1		390	390	11.66%
8	劳动教育	1	18	72	90	2.69%
9	心理健康	1	35	10	45	1.35%
理论环节总学时			1382			41.32%
实践环节总学时			1963			58.68%
选修课学时	限定选修课学时		396			18.83%
	任意选修课学时		234			
教学总学时			3345			不包含任意选修课学时

教学计划表

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	考试	考查	学期安排及周学时						各科学时数			总学时数	
						一		二		三		理论	实践	合计		
						上	下	上	下	上	下					
公共基础课程	必修课程	XHG01	习近平新时代中国特色社会主义思想	√		1						认识实习（前4周）校内进行，岗位实习（中间13周），办理毕业证（最后1周）	18		18	1152
		XHG02	语文（含限选 54 课时）	√		3	2	2	2	2			198		198	
		XHG03	数学（含限选 36 课时）	√		2	2	2	2				144		144	
		XHG04	英语（含限选 36 课时）	√		2	2	2	2				144		144	
		XHG05	思想政治	√		2	2	2	2				144		144	
		XHG06	历史	√		2	2						72		72	
		XHG08	体育与健康（含限选 90 课时）	√		2	2	2	2				18	126	144	
		XHG09	信息技术	√		2	2	2					54	54	108	
		XHG10	艺术	√		1	1						18	18	36	
		XHG11	生态文明教育		√			1					12	6	18	
		XHG12	国家安全教育		√	1	1						30	6	36	
		XHG13	创新创业教育		√				1	1			18	18	36	
		XHG14	职业发展与就业指导		√					1			12	6	18	
	限定	XHG-XD1	党史国史		√				1			12	6	18		

选修	XHG-X D2	中华优秀传统文化	√				1		3	15	18	
	XHG-X R1	艺术(舞蹈)	√			1			3	15	18	
	XHG-X R2	艺术(歌唱)	√				1		3	15	18	54
	XHG-X R3	艺术(国学)	√					1	3	15	18	
专业基础课	XHZJ-A01	绘画基础	√		6				36	72	108	
	XHZJ-A02	动漫人物原画手绘	√			4			24	48	72	
	XHZJ-A03	Photoshop 图像处理	√		4				24	48	72	288
	XHZJ-A04	二维 Animate 动漫合成	√		2				12	24	36	
专业核心课	XHZH-A01	3ds max 三维设计与制作	√			6			36	72	108	
	XHZH-A02	动漫高级绘画 (PS/SAI)	√				4		24	48	72	
	XHZH-A03	二维动画表现技法 (MOHO)	√			4			24	48	72	
	XHZH-A04	Maya 影视动画场景及角色模型	√				4		24	48	72	612
	XHZH-A05	Zbrush 雕刻技术	√					4	54	90	144	
	XHZH-A06	3D 游戏材质与贴图制作	√					4	24	48	72	

[illegible]

技能实训	课程	XHZS-A02	动画综合实训	√					4			72	72	
		XHZS-A03	游戏美术与引擎综合实训	√					7			126	126	
	周课时总数（节）					30	30	30	30	30				
	劳动教育（必修课堂教学外进行）			√		1	1	1	1	1		18	72	90
	心理健康（必修每两周一次课堂教学外进行）			√		0.5	0.5	0.5	0.5	0.5		35	10	45
	认识实习										4周	120	120	510
	岗位实习										13周	390	390	
	合计					3345(不含任意选修)								

备注：

- （1）教学周为 18 周，每周课时为 30 节；
- （2）入学教育与军事训练以及期末复习、考试不在教学周内；
- （3）第六学期学生岗位实习，其中认识实习（前 4 周）为校内进行、岗位实习（中间 13 周）、办理毕业证（最后 1 周）；
- （4）心理教育课班级每两周一次，以及讲座方式开展；
- （5）劳动教育课安排在课堂教学外，利用中午，下午下课后时间段灵活安排进行。

九、师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”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第一标准。

（一）队伍结构

专任教师队伍的数量、学历和职称要符合国家有关规定，形成合理的梯队结构。学生数与专任教师数比例不高于 20:1，专任教师中原则上具有高级专业技术

职务人数不低于 20%。“双师型”教师原则上占专业课教师数比例应不低于 50%。

整合校内外优质人才资源,选聘企业高级技术人员担任行业导师,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。

(二) 专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力,能广泛联系行业企业,了解国内外软件和信息技术服务业,广播、电视、电影和录音制作业、动漫、游戏等行业发展新趋势,准确把握行业企业用人需求,具有组织开展专业建设、教科研工作和企业服务的能力,在本专业改革发展中起引领作用。

(三) 专任教师

具有教师资格证书;具有游戏、动画、数字媒体艺术等相关专业学历;具有一定年限的相应工作经历或者实践经验,达到相应的技术技能水平;具有本专业理论和实践能力;能够落实课程思政要求,挖掘专业课程中的思政教育元素和资源;能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革;能够跟踪新经济、新技术发展前沿,开展社会服务;专业教师每年至少 1 个月在企业或实训基地锻炼,每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

(四) 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任,应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,一般应具有中级及以上专业技术职务(职称)或高级工及以上职业技能等级,了解教育教学规律,能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才,根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

(五) 专业教师团队需求计划表:

总人数	学历			职称			教师 资格证	双师型 教师	专职 教师	兼职 教师	行业 导师
	硕士	本科	专科	高级	中级	初级					
15	1	14	0	2	3	6	13	6	11	2	2

十、教学条件

（一）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室基本要求

实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实训指导教师配备合理，实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展影视动画与游戏项目制作实践、动画与游戏生产性项目等实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

2. 校内外实验、实训场所基本要求

实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实训指导教师配备合理，实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展影视动画与游戏项目制作实践、动画与游戏生产性项目等实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）绘画实训室

配备投影设备、黑板或白板、画架与画凳、供水与排水设施、素描灯、石膏道具、静物台等设备设施，用于素描、色彩、色彩构成、平面构成等实训教学。

（2）游戏美术实训室（AI+数字绘画实训室）

配备高清投影设备、黑板或白板、安装动漫与游戏制作专业所需软件的高性能计算机、数位板、教学专用存储服务器等设备设施，用于原画设计、模型制作、动画制作、贴图绘制、游戏引擎、UI 设计与制作应用等实训教学。

（3）特效与影视后期实训室（理实一体化教室）

配备投影设备、黑板或白板、安装特效与影视制作所需软件的高性能计算机、耳机、教学专用存储服务器等设备设施，用于特效制作类、影视后期合成类课程等实训教学。可结合实际建设综合性实训场所。

（4）动漫游戏衍生品生产开发实训室（3D 打印实训室）

配备投影设备、黑板或白板、安装动漫游戏衍生品生产所需软件的高性能计算机、雕塑器材、游戏角色手办和参考模型、3D 打印机、涂装和喷绘用器材等

设备设施,用于数字雕塑、影视与游戏原型设计、影视与游戏周边产品研发等实训教学。

(5) 影视动画拍摄实训室(绿幕拍摄)

配备高清摄影设备、录音调音设备、3D 激光扫描仪、安装影视类相关生产所需软件的高性能计算机、威亚设备、鼓风机、服饰间、用于影视拍摄产品研发等实训教学。

3. 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求,经实地考察后,确定合法经营、管理规范,实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求,与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地,并签署学校、学生、实习单位三方协议。

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求,经实地考察后,确定合法经营、管理规范,实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求,与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地,并签署学校、学生、实习单位三方协议。

(二) 教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用要求

按照国家规定,经过规范程序选用教材,优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态,并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括:动漫游戏类专业教材、模型素材库、案例库,以及影视动画、游戏制作类教材。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字教学资源配置要求

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 等专业教学资源库,种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

十一、质量保障和毕业要求

(一) 质量保障

1. 建立专业人才培养质量保障机制,健全专业教学质量监控管理制度,组建由专业教师、企业技术骨干、行业协会代表组成的质量监控委员会,将过程评价与结果评价相结合,改进结果评价,强化过程评价,探索增值评价,吸纳行业组织、企业等参与评价,并及时公开相关信息,定期公开人才培养质量报告,接受教育督导评估与社会监督,通过企业满意度调查、技能大赛成绩分析等方式持续优化培养方案,确保人才培养规格与行业需求精准对接。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设,通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进,达到人才培养规格要求。定期公开人才培养质量报告,接受教育督导评估与社会监督,通过企业满意度调查、技能大赛成绩分析等方式持续优化培养方案,确保人才培养规格与行业需求精准对接。

2. 健全教学管理机制,加强日常教学组织运行与管理,定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进,严格执行巡课、听课制度,教学管理部门开展每月不少于 2 次专业课堂巡查,重点检查实践教学环节规范性。建立三级听课体系,每学期覆盖所有专业教师。建立与企业联动的实践教学环节督导制度,严明教学纪律,对实习实训、毕业设计等环节实行双导师联合评价,强化教学组织功能,定期开展公开课、示范课等教研活动。严明教学纪律,保障教学质量稳定提升。

3. 专业教研组构建“线上 + 线下”混合式教研体系,建立常态化备课与研讨机制。每年不少于 2 次开展集中备课活动,重点打磨课程思政,专业核心课等课程的实践教学模块,统一技能训练标准与评价指标。定期召开教学研讨会议,每月不低于 1 次。利用评价分析结果有效改进专业教学,定期对学生技能考核数据、企业反馈意见进行汇总分析,形成《学情分析报告》,持续提高人才培养质量。

4. 建立全方位毕业生跟踪与社会评价机制,构建人才培养质量反馈闭环,依

托校企合作平台建立毕业生信息库，对近三年毕业生开展每年 1 次的跟踪调查，重点分析就业率、专业对口率、岗位晋升情况等就业质量指标。定期开展毕业生职业道德、技术技能水平评估，通过企业问卷、技能抽查等方式，了解毕业生在角色设计、场景制作等核心技能的的实际应用能力。建立社会评价数据库，收集用人单位、行业协会对人才培养质量的评价意见，每学期召开人才培养质量分析会，针对生源质量、技能达标率、就业稳定性等关键指标进行专项诊断，确保培养目标与行业需求动态适配，持续提升人才培养质量。

（二）教学方法

依据职业教育的要求，充分遵循以“学生为主体，教师为主导”的教学理念，要求所有课程建设在线开放课程，均采用线上线下混合式教学模式，主要开展以案例教学为主线的“项目教学法”、“任务驱动法”、“情境教学法”等课程教学方法。案例教学法：根据教学内容及学习目标有针对性地选取真实案例进行教学修改后用于课程教学。项目教学法：以学生为主体的开放式教学方式。教师制定项目与计划，组织学生自主设计项目实施计划，进行自主学习、实施、操作，以培养学习能力、方法能力、社会能力与提高素质为目标的教学方法。任务驱动教学法：以完成一个个具体的任务为线索，把教学内容巧妙地设计在每个任务之中，让学生自己提出问题，经过思考和教师的点拨，自己解决问题，完成任务的一种以“学习者为中心”教学方法。情境教学法：创设工作情境—课前准备（分析情境案例—模拟演练小组—教师给予指导）—课堂演练和答疑—教师分析总结。体验式教学法：根据学生的认知特点和规律，教师通过创造实际的或重复经历的情境和机会，呈现或再现、还原教学内容，使学生在亲历的过程中理解并建构知识、发展能力、产生情感、生成意义的教学观和教学形式。体验式教学以人的生命发展为依归，尊重生命、关怀生命，拓展生命、提升生命，蕴含着高度的生命价值与意义。小组讨论法：根据中职学生的认知心理特征而进行的一种方法。老师提前将教学内容和教学目标告知学生，学生先自学，然后再讨论中分享他人的意见和见解。这种方法增加了学生的自信心和自主学习的能力。

（三）学生评价

本专业结合专业行业技能要求、“岗课赛证融通”培养目标，针对不同课程类型的核心能力导向，构建“过程+结果+素养”三维评价体系，具体如下：

1. 公共基础课

评价方法：采用“知识考核+素养测评+合规适配”相结合的方式，包括课程笔试（语文、数学等基础学科）、操行评价（纪律表现、责任意识）、体能达标测试（适配户外作业需求）、认证考核（如普通话、计算机等级证书、职业技能证书）。评价占比：过程性评价（课堂参与、作业完成、校纪校规遵守情况）占比 30%~40%；总结性评价（课程期中、期末考试、体能测试、劳动）占比 60%~70%。

2. 专业基础课、专业核心课和专业拓展课

评价方法：紧扣“理论+实操+证书+竞赛”融合导向，核心考核内容包括：

理论考评（专业知识笔试、案例分析）；

实践考评（实操操作规范性、行业场景作业质量）；

过程性表现（网络教学平台学习进度、虚拟仿真实训完成度、实训报告完整性、团队协作表现）；

赛证适配考核（职业技能证书备考成果、竞赛模拟训练成绩、证书获取情况加分）。

评价占比：过程性评价（含平台学习、实训过程、阶段性测试）占比 30%~40%（实践类课程可按上限执行）；终结性评价（含理论统考、实操技能考核、项目成果验收）占比 60%~70%；职业技能证书获取、竞赛获奖可按对应权重计入终结性评价加分项。

3. 岗位实习

评价方法：实行“企业主导、校企协同”的双维度考核，聚焦岗位实战能力与职业素养养成；

校外（企业）考核（占比 60%）：由企业导师依据岗位实际需求，评价学生技术技能操作能力、行业场景作业效率、安全责任意识、人际沟通与团队协作表现，考核依据包括岗位任务完成清单、真实项目参与度、企业导师鉴定表；

校内考核（占比 40%）：由校内导师评价实习报告（含技术总结、问题分析、改进方案）、实习日志完整性、返校技能展示（岗位核心技能实操复盘）、职业素养表现（如敬业精神、纪律性）。

评价核心：重点考核学生将理论知识转化为岗位实操能力的水平，以及对行业安全规范、职业标准的践行程度。

(四) 毕业要求

1. 毕业要求学生通过三年的学习且 13 周的岗位实习。
2. 毕业要求学生须修满动漫与游戏专业人才培养方案所规定的 3345 学时，完成规定的教学活动。
3. 毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求如下：

动漫与游戏制作专业毕业要求表

序号	毕业要求指标	具体内容
1	思想道德素养要求	坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，热爱祖国，热爱人民，在习近平新时代中国特色社会主义思想指导下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。崇高宪法、尊法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会意识。考核评定成绩符合学校的及格等级。
2	成绩要求	本专业学生所有课程需要达到总体评价要求合格率为 90%。其中必修课必须全部为合格以上。
3	达到素质、知识、能力要求，完成规定的教学环节。	
4	符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。	

动漫与游戏制作专业毕业生要求指标点

毕业生能力要求	毕业生能力要求指标点
1. 思想道德修养素质	1-1. 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情怀和中华民族自豪感。
	1-2. 贯彻党的实践方针，遵纪守法、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会意识。
	1-3. 具有良好的身心素质和人文素养，具有感受美、表现美、奖赏美、创造美的能力。

2. 团队协作和沟通能力	2-1. 拥有较好语言组织及表达能力，掌握良好的沟通方式，能够进行信息精确的上传下达、技术交底等沟通工作，能够完成工程各方协调协作工作。
3. 具有遵守法律法规及相关规范标准能力	3-1. 能够知晓著作权、知识产权。具有信息安全、知识产权保护和质量规范意思。掌握国家对于漫画、动画、游戏的评审规定制度。
	3-2. 能够熟练使用动漫和游戏专业相关规范和标准，通过全过程管理和制作，参与文化类，精神物资所需求的漫画、动画和游戏等项目产品的开发。并符合国家、行业等的入门标准。
4. 具备手绘漫画，数字漫画等能力	4-1. 能够熟练使用绘画软件，并掌握其中的一门绘画软件（PS、SAI）。能够达到入门行业漫画、插画、游戏角色和动画角色的绘画员岗位需求。
	4-2. 能够使用绘画软件，设计制作，在动漫行业所需要的原画设定要求。能够准确无误的针对策划案，把设计原画绘制制作完成。
5. 具备二维动画片制作能力	5-1. 能够熟练使用二维动画软件（ANIMATER、MOHO），对于一般的 MG 动画项目，能够独立完成。
	5-2. 能够参与企业原创二维动画片的项目制作。在动画合成工作岗位上能够胜任。并能独立制作短视频动画，要求达到 2 分钟以内的短片动画设计制作。

6. 具备影视后期合成与剪辑能力	6-1. 能够熟悉 AE 影视后期软件的使用，初步能协助合成组长，对于素材的整合与简单镜头的合成。并对简单的光特效，抠像等技能的掌握。
	6-2. 能够熟练剪辑师工作岗位需求。对于拍摄或合成镜头，能够进行达标的视频剪辑，能够按照相关脚本，进行配音配乐等工作的掌握。
7. 具备游戏设计场景建模能力	7-1. 能够完全掌握 3DSMAX 软件的建模技能，对于基本室内场景、基本室外场景、游戏道具都能精确设计并制作，达到行业入职要求。
	7-2. 能够掌握一个渲染器的使用，并能够渲染出达到基本行业需求与能力。

十二、附录

(一) 教学进程表

课程类别	课程性质	课程编码	课程名称	考试	考查	各科学时数	学年学期安排课程时数					
							第一学年		第二学年		第三学年	
							1	2	1	2	1	2
							18周	18周	18周	18周	18周	18周
公共基础课程	必修课程	XHG01	习近平新时代中国特色社会主义思想	√		18	18					认识实习（前4周）校内进行，岗位实习（中间13周），办理毕业证（最后1周）
		XHG02	语文（含限选54课时）	√		198	54	36	36	36	36	
		XHG03	数学（含限选36课时）	√		144	36	36	36	36		
		XHG04	英语（含限选36课时）	√		144	36	36	36	36		
		XHG05	思想政治	√		144	36	36	36	36		
		XHG06	历史	√		72	36	36				
		XHG08	体育与健康（含限选90课时）	√		144	36	36	36	36		
		XHG09	信息技术	√		108	36	36	36			
		XHG10	艺术	√		36	18	18				
		XHG12	生态文明教育		√	18			18			
		XHG13	国家安全教育		√	36	18	18				
		XHG14	创新创业教育		√	36				18	18	
	XHG15	职业发展与就业指导		√	18					18		
限定选修	XHG-XD1	党史国史		√	18				18			
	XHG-XD2	中华优秀传统文化		√	18					18		

	任意选修	XHG-XR1	艺术(舞蹈)	√	18		18		
		XHG-XR2	艺术(歌唱)	√	18			18	
		XHG-XR3	艺术(国学)	√	18				18
专业基础课	必修课程	XHZJ-A01	绘画基础	√	108	108			
		XHZJ-A02	动漫人物原画手绘	√	72		72		
		XHZJ-A03	Photoshop 图像处理	√	72	72			
		XHZJ-A04	二维 Animate 动漫合成	√	36	36			
专业核心课	必修课程	XHZH-A01	3ds max 三维设计与制作	√	108		108		
		XHZH-A02	动漫高级绘画 (PS/SAI)	√	72		72		
		XHZH-A03	二维动画表现技法 (MOHO)	√	72		72		
		XHZH-A04	Maya 影视动画场景及角色模型	√	72			72	
		XHZH-A05	Zbrush 雕刻技术	√	144			72	72
		XHZH-A06	3D 游戏材质与贴图制作 (Substance Painter)	√	72			72	
		XHZH-A07	游戏界面设计与制作	√	36			36	
		XHZH-A08	视频剪辑	√	36			36	
专业拓展课	必修课程 限定选修	XHZT-A01	PBR 游戏流程模型开发	√	72				72
		XHZT-A02	次世代角色模型制作	√	144			36	108
		XHZT-A03	After Effect 数码影视合成与特效	√	72			72	

		XHZT-A0 4	概念设计与 高精度雕刻 (3DCOAT)	√		72					72
	任意 选修	XHZT-A0 5	AI 智能辅助 运用		√	36					36
		XHZT-A0 6	微电影短片 创作		√	36				36	
		XHZT-A0 7	UNREAL ENGINE 引擎 基础		√	36					36
		XHZT-A0 8	无人机航空 摄影摄像技 术		√	36					36
		XHZT-A0 9	COSER 美妆 设计		√	36					36
综合 技能 实训	必修 课程	XHZS-A0 1	原画综合实 训	√		90			90		
		XHZS-A0 2	动画综合实 训	√		72				72	
		XHZS-A0 3	游戏美术与 引擎综合实 训	√		126					12 6
		XHTS-A0 1	劳动教育		√	90	18	18	18	18	18
		XHTS-A0 2	心理健康		√	45	9	9	9	9	9

(二) 人才培养方案变更审批表

动漫与游戏制作专业人才培养方案变更审批表

人才培养方案变更 申请部门	申请变更 部门领导签字 2025年9月28日
变更内容	结合行业,课程调整
变更原因	参照新国标,按计划支 更调整
专业建设指导委员会意见	专业建设指导委员会主任签字 2025年9月28日
学校党支部意见	学校党支部印章 2025年9月28日

（三）编制依据

1. 习近平总书记就加快发展职业教育作出的重要批示（2014年6月）；
2. 习近平总书记在全国教育大会上的重要讲话（2018年9月）；
3. 习近平总书记在学校思想政治理论课教师座谈会上的重要讲话（2019年3月）；
4. 教育部等六部门关于印发《职业学校校企合作促进办法》的通知（教职成[2018]1号）；
5. 《国务院关于印发国家职业教育改革实施方案的通知》（国发[2019]4号）；
6. 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[2019]6号）；
7. 《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）；
8. 《关于组织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[2019]61号）；
9. 《省教育厅办公室关于2025年全省职业院校专业人才培养方案修订工作的通知》（2025年6月）；
10. 教育部关于印发《职业教育专业目录（2021年）》的通知（教职成[2021]2号）；
11. 《中华人民共和国职业分类大典》（2022年版）；
12. 教育部《职业院校专业简介》（2022.9）；
13. 教育部《职业教育专业教学标准-2025年修（制）订》。