



郑州市财贸学校
Zhengzhou Finance and Trade School

动漫与游戏制作

2025 级人才培养方案

专业类别：新闻传播大类大类广播影视类

专业代码：760204

适用级别：2025 级学生

修订时间：2025 年 08 月

编制部门：艺术设计专业部

目录

| | |
|--------------------|--------|
| 一、概述 | - 1 - |
| 二、专业名称及代码 | - 1 - |
| 三、入学要求 | - 1 - |
| 四、基本学制 | - 1 - |
| 五、职业面向 | - 1 - |
| 六、培养目标 | - 2 - |
| 七、培养规格 | - 2 - |
| 八、课程设置及学时安排 | - 3 - |
| (一) 课程设置 | - 3 - |
| (二) 学时安排 | - 14 - |
| 九、师资队伍 | - 17 - |
| (一) 队伍结构 | - 17 - |
| (二) 专业带头人 | - 17 - |
| (三) 专任教师 | - 17 - |
| (四) 兼职教师 | - 17 - |
| 十、教学条件 | - 18 - |
| (一) 教学设施 | - 18 - |
| (二) 教学资源 | - 19 - |
| (三) 教学方法与模式 | - 20 - |
| 十一、质量保障和毕业要求 | - 21 - |
| (一) 质量保障 | - 21 - |
| (二) 毕业要求 | - 23 - |

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应广播影视和网络视听行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等岗位（群）的新要求，不断满足广播影视和网络视听行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本方案。

该方案直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准落实中职基础性定位，推动多样化发展，是全国中等职业教育动漫与游戏制作专业教学的基本标准，学校应结合区域/行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校动漫与游戏制作专业人才培养方案，办出水平，办出特色。

该方案适用于 2025 及艺术设计专业部动漫与游戏制作专业。

二、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

三、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

四、基本学制

三年。

五、职业面向

| | |
|--------------|-----------------------------------|
| 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） |
| 主要岗位（群）或技术领域 | 模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑…… |
| 职业类证书 | 游戏美术设计、数字创意建模、动画制作、视频编辑师…… |

六、培养目标

总体目标：本专业深入贯彻落实习近平总书记关于职业教育要“坚持产教融合、校企合作，坚持工学结合、知行合一”以及“培养更多高素质技术技能人才、能工巧匠、大国工匠”的重要指示精神，致力于培养德技并修、综合素质较高的应用型技能人才。

专业目标：毕业生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。

七、培养规格

本专业学生应全面提升知识、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，掌握绿色生产、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，具备社会责任感和担当精神；

(三) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语(英语等)、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) 掌握动态造型与美术基础：熟练掌握人体结构、动态透视、场景构图等美术基础，具备扎实的原创角色、场景及道具的设定与绘制能力。

(六) 精通二维、三维制作软件与工具：熟练掌握至少一种主流二维动画软件或三维建模、绑定、动画及渲染软件，具备完成模型制作、贴图绘制及基础动画制作的技术能力。

(七) 具备动画原理与运动规律应用能力：深刻理解并掌握动画十二法则等运动规律，能够制作出符合物理逻辑、富有生命力和表现力的角色动画或视觉动效。

(八) 掌握游戏界面与视觉特效基础：具备游戏界面（UI）的视觉设计与制作能力，了解粒子特效等基础视觉特效的制作流程，能够增强作品的整体视觉冲击力。

(九) 理解动画与游戏生产管线：能够将上述技能融入动画或游戏项目的完整生产流程中，理解自身岗位在团队中的职责，具备协作完成一段动画或一个游戏模块的实践能力。

(十) 具备终身学习与技术前瞻素养：能够主动关注并学习实时渲染、人工智能辅助创作等前沿技术，具备在快速迭代的技术环境中持续提升专业技能的自主性。

(十一)保持身心健康与项目抗压韧性：能够适应项目攻坚期的高强度工作压力，具备良好的耐心与毅力，面对繁琐的调试与修改能保持专注与冷静。

(十二)提升叙事审美与艺术素养：具备良好的镜头感和叙事审美，能够从影视、文学、传统艺术中汲取灵感，并将其转化为作品中的艺术表现和情感张力。

(十三)弘扬精益求精的工匠精神：在模型布线、动画细节、贴图质感上追求极致，对每一帧画面、每一个交互反馈都有极高的质量要求，致力于创造沉浸式的优秀作品。

(十四)培养协作奉献的劳模精神：深刻理解动画与游戏工业高度协作的特性，甘于在流水线中扮演好“螺丝钉”角色，具备为整体项目成功而奉献的团队精神。

(十五)树立团队协作与流程意识：具备强烈的流程规范和版本管理意识，能够清晰对接上下游环节，积极与策划、程序、其他美术等成员高效协作，共同推进项目完成。

八、课程设置及学时安排

（一）课程设置

本专业课程设置分为公共基础课、专业（技能）课和拓展课。按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

将思想政治、语文、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术、劳动教育等列为公共基础必修课程。

公共选修课包括：职业素养、中华传统文化等延展性理实一体化课程。

专业基础课包括：素描（速写）、色彩、构成基础、photoshop 图像处理；

专业核心课包括：网页动画设计、游戏角色制作（原画）、游戏场景制作（插画）、动漫造型基础（插画）、动画基本运动规律、人物结构线描技法、三维建模、AdobeAfterEffects、影视后期编辑等课程；

专业拓展课包括：手工制作、C4D、CAD 制图、MAYA 建模、短视频制作、二维动画

制作；

含校内外实训、岗位实习等多种形式。

1. 公共基础课程

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 教学要求 |
|----|-------------|--|---|
| 1 | 中国特色社会主义 | 培育学生政治认同核心素养，坚定中国特色社会主义道路、理论、制度、文化自信，理解党的领导是中国特色社会主义最本质特征，将个人职业发展融入国家现代化建设。 | 掌握中国特色社会主义开创、发展历程及进入新时代的重大意义，理解习近平新时代中国特色社会主义思想核心要义。了解“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局，知晓经济、政治、文化等领域建设成就与基本政策。结合会计行业发展，认识国家经济政策对职业领域的影响，增强服务国家经济建设的责任感。 |
| 2 | 心理健康与职业生涯规划 | 培育健全人格与职业精神，帮助学生树立正确职业观，掌握心理调适与职业生涯规划方法，提升适应职业发展的心理素养与规划能力。 | 学会全面认知自我，明确自身优势与职业适配性，掌握情绪管理、挫折应对等心理调适技能。了解会计行业职业特点与发展趋势，掌握职业生涯规划制定与调整方法，确立符合行业需求的职业理想。学会处理职场人际关系，培养敬业乐群、理性平和的职业心态，为会计岗位实习与就业奠定基础。为从事游戏设计、动画制作、3D建模、影视后期等岗位做好心理与规划准备。 |
| 3 | 哲学人生 | 引导学生树立科学世界观和方法论，学会用辩证唯物主义、历史唯物主义观点分析问题，培育科学精神与正确价值判断能力。 | 掌握物质与意识、实践与认识、矛盾普遍性等基本哲学原理，理解客观规律与主观能动性的辩证关系。学会用联系、发展、全面的眼光看待职业发展与人生问题，在会计工作中坚持实事求是、求真务实。领悟实践出真知的道理，认识劳动创造价值的本质，强化会计职业所需的理性思维与创新意识。 |
| 4 | 职业道德与法治 | 培养学生树立正确的劳动观、职业观和法治观念，增强职业道德意识，践行劳动精神、劳模精神和工匠精神；掌握与职业活动相关的法律知识，养成依法办事、依法维权的行为习惯，具备有序参与公共事务的能力。 | 系统讲解职业道德规范与中国特色社会主义法治体系，重点突出《宪法》《民法典》《著作权法》《商标法》《专利法》等与动漫企业认定的工作密切相关的基础法律法规。教学中应结合动漫与设计岗位典型情境，强化诚实守信、廉洁自律的职业操守，培育爱岗敬业、精益求精的工匠精神。要求学生掌握职业道德修养方法与依法维权途径，能运用法律知识规范职业 |

| | | | |
|---|----|---|---|
| | | | 行为，具备依法参与企业治理和社会事务的基本能力，成为尊法守法、德技并修的专业动漫设计与制作人员。 |
| 5 | 语文 | 学生通过阅读与鉴赏、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，树立积极向上的人生理想，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。 | 依据《中等职业学校语文课程标准（2020年版2025年修订）》，系统学习中职《语文》国家统编教材（2023年8月版）。其中，基础模块是学生必修的基础性内容，职业模块是为提高学生职业素养安排的限定选修内容，拓展模块是满足学生继续升学与个性发展需要的自主选修内容。以立德树人为语文课程的根本任务，以发展学生的语文学科核心素养为目标，以学生发展为中心促进语文教学与评价改革，坚持德技并修的职业教育理念，融入职业道德、职业精神教育，加强教学内容与生活、专业课程的联系，形成协同育人合力，突出听说读写的整合，从升学与就业的实际需要出发，积极创设与学生日常生活、专业教育以及未来工作密切相关的语言运用情境，引导学生在真实的情境中学语文、用语文，提高运用语文知识和技能解决实际问题的能力。 |
| 6 | 历史 | 培育唯物史观、时空观念、家国情怀等核心素养，帮助学生从历史中汲取智慧，增强民族自豪感与职业使命感。 | 把握中国历史发展基本脉络，重点了解统一多民族国家形成发展、近现代民族独立与复兴历程。了解世界历史发展大势，认识人类社会从分散到整体的发展规律，拓宽国际视野。- 结合会计行业历史演变，领悟中华优秀传统文化中的诚信理念与职业精神，传承精益求精的工匠文化。 |
| 7 | 数学 | 立足学生核心素养发展，集中体现数学课程育人价值。培养学生会用数学的眼光观察现实世界、会用数学的思维思考现实世界、会用数学的语言表达现实世界。 | 依据《中等职业学校数学课程标准（2020年版）》开设，并注重培养学生掌握必要的数学基础知识，具备必需的相关技能与能力，并注重在职业模块中体现专业特色。 |
| 8 | 英语 | 全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，在义务教育的基础上进一步激发学生 | 依据《中等职业学校英语课程标准（2020年版）》开设，并注重培养学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，培养学生在 |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| | | 英语学习的兴趣,帮助学生掌握基础知识和基本技能,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。 | 日常生活和职业场景中的英语应用能力;培养学生的文化意识,提高学生的思想品德修养和文化素养;并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。 |
| 9 | 信息技术 | 落实立德树人的根本任务,在完成九年义务教育相关课程的基础上,通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践,培养中等职业学校学生的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。 | 依据《中等职业学校信息技术课程标准》(2020年)开设,并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色,帮助学生认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用,理解信息技术、信息社会等概念和信息社会特征与规范,掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能,综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中各种问题:在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力,不断强化认知、合作、创新能力,为职业能力的提升奠定基础。 |
| 10 | 体育与健康 | 全面提高学生身体素质,发展身体基本活动能力,增进学生身心健康,培养学生从事未来职业所必需的体能和社会适应能力。使学生掌握必要的体育与卫生保健基础知识和运动技能,增强体育锻炼与保健意识,了解一定的科学锻炼和娱乐休闲方法;注重学生个性与体育特长的发展,提高自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的能力,为学生终身锻炼继续学习与创业立业奠定基础。通过体育教学,进行爱国主义、集体主义和职业道德与行为规范教育,提高学生社会责任感。 | 依据《中等职业学校体育与健康课程标准》(2020年)开设,在本课程的教学中应树立“健康第一”的指导思想,全面锻炼学生身体,提高学生体育文化素质,增进学生身心健康,为培养高素质劳动者和中初级专门人才打好身体基础。 |
| 11 | 艺术欣赏 | 坚持落实立德树人根本任务,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。 | 依据《中等职业学校艺术课程标准》(2020年)开设,并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色,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健康人格,厚植民族情感,增进文化认同,坚定文化自信,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。 |
| 12 | 心理健康 | 本课程致力于帮助学生树立心理健康意识，学会识别与调控常见的情绪和心理问题，掌握积极应对压力与挫折的心理调适方法，提升人际交往能力，培养乐观、自信、向上的心理品质，促进身心和谐发展。 | <p>教学内容：</p> <p>1. 心理健康基础：了解心理健康标准，学习自我意识与人格发展的基础知识。2. 情绪管理：识别常见情绪，学习压力疏导、情绪调控与积极心态培养的方法。3. 人际交往：学习有效的沟通技巧，处理同伴、师生及家庭关系，解决人际冲突。4. 生涯发展与应对：认识生涯发展任务，学习应对学习困难、挫折与青春期困惑的策略。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 创设安全、信任的课堂氛围，注重学生体验与分享，避免单纯知识灌输。2. 通过团体活动、心理游戏、角色扮演等方式，引导学生主动参与和体验。3. 尊重个体差异，保护学生隐私，对需要专业帮助的学生能及时识别与转介。</p> |
| 13 | 劳动教育 | 培养学生树立正确的劳动观念，掌握基本的劳动知识和技能，养成良好的劳动习惯和品质，弘扬劳动精神。 | 依据《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。 |
| 14 | 职业素养 (选修) | 本课程致力于帮助学生树立正确的职业观，理解并内化现代职场通用的职业规范与行为标准，提升沟通协作、时间管理及问题解决等软技能，为未来顺利融入职场、实现可持续发展奠定坚实基础。 | <p>教学内容：</p> <p>1. 职业道德：学习诚实守信、爱岗敬业、责任担当等基本职业道德规范。2. 职业礼仪：掌握职场形象管理、沟通礼仪、商务礼仪等基本要求。3. 职业能力：训练团队协作、有效沟通、时间管理、压力应对等核心职业能力。4. 职业发展：了解职业生涯规划的基本方法，树立终身学习的理念。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 采用案例教学、情境模拟、小组项目等理实一体化教学方法。2. 引导学生进行自我反思与行为训练，将素养要求转化为自觉行动。3. 注重过程性评价，综合考察学生的课堂参与、团队贡献及行为改善。</p> |

| | | | |
|----|------------------|--|---|
| 15 | 安全教育 (选修) | 本课程致力于帮助学生树立安全第一的意识，掌握日常生活、学习及未来工作中必备的安全知识与技能，提高自我保护、应急避险和应对突发安全事件的能力，养成维护安全的良好习惯。 | 本课程致力于帮助学生树立安全第一的意识，掌握日常生活、学习及未来工作中必备的安全知识与技能，提高自我保护、应急避险和应对突发安全事件的能力，养成维护安全的良好习惯。 |
| 16 | 中华优秀传统文化 (选修) | 本课程致力于引导学生了解与认同中华优秀传统文化的精髓，增强文化自信与民族自豪感。通过理论与实践相结合的方式，培养学生的审美情趣与人文素养，并能从中汲取智慧，创造性地应用于日常生活与未来设计工作中。 | <p>教学内容：</p> <p>1. 文化精粹：学习传统哲学思想、文学经典、传统美德与礼仪风俗。2. 艺术体验：赏析与体验书法、国画、剪纸、戏曲等传统艺术形式。</p> <p>3. 技艺传承：了解非物质文化遗产，并动手实践一项简单传统技艺（如中国结、拓印等）。4. 创新应用：探讨如何将传统文化元素与现代设计、生活方式相结合。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 坚持“知行合一”，将文化知识讲授与动手实践、审美体验深度融合。2. 组织传统文化工作坊、参观博物馆等实践活动，增强感性认识。3. 鼓励学生完成一项将传统文化与现代理念相结合的创意作品。</p> |

2. 专业（基础）课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容 | 主要教学要求 |
|----|--------|---|---|
| 1 | 素描(速写) | <p>1. 素描基础：几何形体、静物、人物结构素描，学习透视、比例、构图、明暗、空间与体积的表现。</p> <p>2. 速写训练：进行人物动态速写、场景速写，快速捕捉对象形态、动势和神韵。</p> <p>3. 造型基础：训练眼、手、脑的协调，培养准确的观察方法和扎实的造型能力。</p> | <p>1. 掌握正确的观察方法和绘画步骤，能运用透视原理和结构分析法进行造型。</p> <p>2. 能够熟练运用线条和明暗调子表现物体的结构、质感和空间关系。</p> <p>3. 具备快速捕捉动态和场景的速写能力，为后续的角色与场景设计奠定坚实基础。</p> |
| 2 | 色彩 | <p>1. 色彩原理：学习色彩三要素、色彩对比与调和、色彩心理学等基础理论。</p> <p>2. 色彩表现技法：进行静物、风景色彩写生，训练色彩的感知、调配</p> | <p>1. 深入理解色彩基础理论，能科学地进行色彩分析与调配。</p> <p>2. 具备良好的色彩感觉和表现力，能通过色彩准确传达情感与氛围。</p> <p>3. 能够将色彩知识应用于数字绘</p> |

| | | | |
|---|-------------------|---|--|
| | | <p>与表现能力。</p> <p>3. 色彩应用：学习色彩在动漫、游戏概念设计与氛围营造中的运用规律。</p> | 画与设计，为角色、场景设定提供合理的色彩方案。 |
| 3 | 构成基础 | <p>1. 平面构成：学习点、线、面的形态与组合，掌握重复、渐变、发射、对比等构成形式法则。</p> <p>2. 色彩构成：学习色彩的相互作用与布局，研究色彩的情感表达与视觉引导。</p> <p>3. 立体构成：了解形态在三维空间中的构成规律，培养空间想象和造型组织能力。</p> | <p>1. 熟练掌握三大构成的原理与形式美法则，能够独立完成具有美感的构成作品。</p> <p>2. 能够将构成知识灵活运用于动漫游戏的界面设计、角色造型、场景构图等领域。</p> <p>3. 培养创新思维和抽象造型能力，提升设计的逻辑性与艺术性。</p> |
| 4 | photoshop 图像处理 | <p>1. 软件基础：熟悉 PS 工作界面、核心工具（图层、蒙版、通道、选区）与基本操作流程。</p> <p>2. 数字绘画：学习数位板使用、画笔设置、草图绘制、上色与材质表现技法。</p> <p>3. 图像处理：掌握调色、合成、特效制作等技术，用于游戏贴图绘制、概念图修改与优化。</p> | <p>1. 熟练掌握 Photoshop 核心功能，能高效完成图像编辑、合成与特效制作。</p> <p>2. 具备基本的数字绘画能力，能够结合素描与色彩知识进行角色或场景的初步设定。</p> <p>3. 能够独立完成游戏素材（如角色立绘、界面元素、宣传图）的处理与制作，满足行业基本需求。</p> |

3. 专业（核心）课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 主要教学要求 |
|----|------------|--|--|
| 1 | 网页动画设计 | <p>掌握网页动画的基本原理与主流制作技术。通过软件学习与项目实践，学生能够熟练运用工具创建常见的网页动态元素。</p> | <p>教学内容：</p> <p>1. 学习使用 Animate 等软件制作网页动画。2. 掌握逐帧动画、补间动画、图层动画等基础动画技巧。3. 学习动画的交互设计基础，能够输出适用于网页的动画作品。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能够熟练操作至少一款主流网页动画制作软件。2. 能独立完成简单的网页广告动画、动态 Logo 等常见商业项目。3. 理解不同格式的优劣，能正确导出和发布动画文件。</p> |
| 2 | 游戏角色制作(原画) | <p>1. 学习不同风格（Q 版、写实等）游戏角色的设计与绘制方法。</p> <p>2. 掌握角色三视图（正</p> | <p>1. 能够根据文字描述，设计出符合要求的游戏角色形象。</p> <p>2. 能够规范地绘制出角色三视图，为后续建模提供精确依据。</p> |

| | | | |
|---|------------|--|---|
| | | <p>面、侧面、背面) 的规范绘制。</p> <p>3. 学习为角色设计符合其背景的服装、武器与配色方案。</p> | <p>3. 设计作品具有明确的风格和一定的创意。</p> |
| 3 | 游戏场景制作(插画) | <p>1. 学习游戏场景的氛围营造与空间透视表现技法。</p> <p>2. 掌握自然元素与建筑元素的绘制方法。</p> <p>3. 学习绘制完整的游戏场景概念图与氛围图。</p> | <p>1. 能够运用一点透视、两点透视原理准确绘制场景空间。</p> <p>2. 能够通过色彩和光影营造出特定的场景氛围(如奇幻、恐怖)。</p> <p>3. 能独立完成一张完整的游戏场景概念插画。</p> |
| 4 | 动漫造型基础(插画) | <p>1. 学习 Q 版、美型等常见动漫风格的造型规律。</p> <p>2. 训练对人物五官、发型、动态的夸张与概括能力。</p> <p>3. 学习绘制完整的动漫风格角色立绘与插画。</p> | <p>1. 掌握至少两种主流动漫风格的造型特点并能进行模仿创作。</p> <p>2. 能够绘制出动态生动、表情丰富的动漫角色。</p> <p>3. 能完成一幅构图完整、色彩和谐的动漫插画作品。</p> |
| 5 | 动画基本运动规律 | <p>1. 学习并实践经典动画运动规律, 如 squashandstretch (挤压与拉伸)、预备动作、跟随动作等。</p> <p>2. 分析并绘制球体弹跳、旗帜飘扬、人物走路循环等基础动画。</p> <p>3. 理解时间、空间、张数等动画基本概念。</p> | <p>1. 能够说出并理解至少 5 种基本运动规律。</p> <p>2. 能亲手绘制出符合运动规律的简单动画序列, 如小球弹跳。</p> <p>3. 具备通过动画让角色“动得合理、动得生动”的基础能力。</p> |
| 6 | 人物结构线描技法 | <p>1. 深入学习人体比例、骨骼结构和肌肉分布。</p> <p>2. 训练使用线条准确、流畅地表现人物的动态与体块关系。</p> <p>3. 进行大量的人物速写练习, 涵盖静态与动态。</p> | <p>1. 掌握标准男女人体的基本比例与结构知识。</p> <p>2. 能够快速、准确地用线条捕捉和表现各种人物动态。</p> <p>3. 线条运用富有表现力, 能体现人物的体积感和力量感。</p> |
| 7 | 三维建模 | <p>1. 学习 3dsMax 或 Maya 等主流三维软件的基础操作。</p> <p>2. 掌握多边形建模基础技法, 制作简单的游戏道具(如武器、桌椅)。</p> | <p>1. 熟悉至少一款三维软件的工作流程和常用工具。</p> <p>2. 能独立完成低多边形游戏道具和简单场景的建模。</p> <p>3. 能够完成模型的 UV 展开, 并贴上基本的颜色贴图。</p> |

| | | | |
|---|-------------------|---|--|
| | | 3. 学习 UV 展开的基础知识，并为模型赋予基本的材质和贴图。 | |
| 8 | AfterEffects (AE) | 1. 学习 AE 软件的基础操作，包括图层、关键帧、蒙版、父子关系等。 2. 掌握文字动画、粒子特效、光效等常见视频特效的制作。 3. 学习基础的视频合成技术，能够进行抠像与校色。 | 1. 能够熟练操作 AE 核心功能，制作简单的动态图形和视觉特效。 2. 能独立完成一个包含文字动画、特效元素的片头或宣传小片。 3. 具备将动画、图片、视频等素材进行初步合成的能力。 |
| 9 | 影视后期编辑 | 1. 学习 Premiere 等专业剪辑软件的剪辑流程与技巧。 2. 掌握镜头组接规律、节奏把控、背景音乐与音效的添加。 3. 学习制作完整的短视频作品，包括片头、正片、字幕和片尾。 | 1. 能够熟练使用一款主流剪辑软件完成视频的粗剪和精剪。 2. 具备良好的镜头感，能通过剪辑清晰叙事并控制节奏。 3. 能独立完成一个结构完整、声画同步的短视频作品。 |

4. 专业拓展课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 主要教学要求 |
|----|------|--|--|
| 1 | 手工制作 | 1. 学习使用黏土、油泥等材料进行动漫角色、游戏道具的实体模型制作。 2. 掌握基础的原型雕刻、翻模与涂装技法。 3. 了解从二维设计图到三维实物的转化流程。 | 1. 能够独立完成简单的动漫角色或道具的泥塑模型。 2. 掌握基本的模型涂装技巧，能较好地表现色彩和质感。 3. 通过动手实践，加深对三维空间和物体结构的理解。 |
| 2 | C4D | 1. 学习 Cinema4D 软件的基础操作与工作流程。 2. 掌握基础建模、材质灯光及简易动画制作。 3. 重点学习电商海报、栏目包装中常见的三维元素和动态效果制作。 | 1. 熟悉 C4D 界面和常用工具，能制作简单的三维场景和文字。 2. 能结合 PS、AE 等软件，完成一张包含三维元素的高品质电商海报。 3. 能够制作简单的产品展示或 Logo 演绎动画。 |

| | | | |
|---|--------|--|--|
| 3 | CAD 制图 | 1. 学习 AutoCAD 软件的基本命令与操作。 2. 掌握三视图的识读与规范绘制。 3. 学习绘制简单的产品三视图或室内场景平面图。 | 1. 能够熟练使用 AutoCAD 软件, 按照国家制图标准进行绘图。 2. 能够准确识读并绘制简单物体的三视图。 3. 具备严谨、规范的制图习惯, 为游戏场景的标准化建设打下基础。 |
| 4 | 短视频制作 | 1. 学习短视频策划、脚本撰写、分镜设计。 2. 运用手机/相机进行拍摄, 学习布光、收音等实用技巧。 3. 使用剪辑软件进行后期包装, 制作完整的短视频作品。 | 1. 能够独立完成从策划到成片的短视频制作全流程。 2. 掌握基础的拍摄与剪辑技巧, 作品节奏明快、主题突出。 3. 能制作适用于新媒体平台(如抖音、B 站)的短视频内容。 |
| 5 | 二维动画制作 | 1. 学习使用 Spine、Live2D 或 Animate 等软件制作二维角色动画。 2. 掌握“骨骼绑定”的基础技术, 让角色能够动态变化。 3. 学习制作游戏中的角色立绘动画、动态表情包等实用作品。 | 1. 熟悉至少一款主流二维动画制作软件的基本工作流程。 2. 能够为已有角色原画进行基础的骨骼绑定, 并制作简单的动态效果(如呼吸、眨眼)。 3. 能输出可在游戏中使用的动态角色素材。 |

5. 实践性教学环节

按照 2022 年 1 月教育部等八部门联合印发新修订的《职业学校学生实习管理规定》中明确提出“学生实习的本质是教学活动, 是实践教学的重要环节。”实习环节是职业教育的重要组成部分, 也是不可缺少的重要环节之一, 是培养学生职业素养、加强学生实践能力、提高综合职业能力、了解社会需求、熟悉和适应将来工作岗位的重要途径, 特别是通过岗位实习, 找出自己的差距和不足, 以便在老师的指导和帮助下, 提高工作岗位的适应能力和综合职业能力, 毕业后能根据自己的个性特点、心理特征、技能水平、能力、体力等要求找到自己满意的工作, 为尽快适应社会和自己的工作打下良好的基础。本专业设置集中性实践环节共 2 个: 教学实践, 综合项目实践。

教学实践、综合项目实践

| 类型 | 实践及训练项目 | 学期 | 时间(周) | 主要内容及要求 | 地点 |
|-------------|---------|----|-------|--|--------|
| 教学实习 | 实景绘画写生 | 二 | 2 | 主要内容：风景速写、风景素描。 | 写生基地 |
| | | | | 课程目标与要求：开阔学生视野，增强对自然的理性认识，树立“以人为本”的设计理念。通过素材收集、构图练习等，培养审美与造型能力，为游戏创作收集灵感与素材。 | |
| 教学实习 | 实景绘画写生 | 三 | 1.5 | 主要内容：风景色彩。 | 写生基地 |
| | | | | 课程目标与要求：进一步强化色彩表现力与场景氛围营造能力。通过风景色彩写生与创作练习，提升学生对色彩的理性认识与感性表达，为创造虚拟世界打好基础。 | |
| 教学实习 | 游戏素材制作 | 四 | 3 | 主要内容：人物建模、场景建模、贴图、后期等。 | 校内实训基地 |
| | | | | 课程目标与要求：使学生熟练掌握相关软件，能够独立完成游戏所需的人物角色、场景的建模与材质贴图制作，注重培养创新思维与动手能力。 | |
| 综合项目实践、岗位实习 | 动漫游戏制作 | 六 | 16 | 主要内容：跟岗进行项目实习实训。 | 校企合作单位 |
| | | | | 课程目标与要求：通过承接真实企业项目，运用项目驱动式教学，使学生完整参与动画建模、贴图、制作到影视合成的全流程。重点培养学生的职业技能、团队合作与沟通能力，全面考察其岗位“称职”情况。 | |

（二）学时安排

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周(含复习考试)，累计假期 12 周，周学时为 30 学时，3 年总学时数为 3684。按照学分制原则，一般 16-18 学时为 1 学分，3 学年总学分 210 分。军训、劳动教育、入学教育等活动以 1 周为 1 学分，共 4 学分。实习实训环节共计 40 学分。

公共基础课学时约占总学时的 39.05%，专业（技能）课学时约占总学时的 41.9%，实习实训学时约占总学时的 19.05%，选修课占总学时的 9.53%，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，行业企业顶岗实习应安排在第三学年。

1、 教学计划安排表

| 课程类别 | 课程性质 | 序号 | 课程名称 | 课程编码 | 学时 | | | 学分 | 课时安排 | | | | | | 考核方式 | |
|---------|------|---------|-----------------------|------|------|------|------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|----|
| | | | | | 合计 | 理论 | 实践 | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | |
| | | | | | | | | | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | | |
| 公共基础课 | 必修 | 1 | 语文 | | 252 | 252 | | 14 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | | | 考试 |
| | | 2 | 数学 | | 216 | 216 | | 12 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | 考试 |
| | | 3 | 英语 | | 252 | 252 | | 14 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | | | 考试 |
| | | 4 | 职业生涯规划 | | 36 | 36 | | 2 | 2 | | | | | | | 考试 |
| | | 5 | 职业道德与法律 | | 36 | 36 | | 2 | | 2 | | | | | | 考试 |
| | | 6 | 经济政治 | | 36 | 36 | | 2 | | | 2 | | | | | 考试 |
| | | 7 | 哲学与人生 | | 36 | 36 | | 2 | | | | 2 | | | | 考试 |
| | | 8 | 体育与健康 | | 180 | 180 | | 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | 考察 |
| | | 9 | 信息技术 | | 108 | 54 | 54 | 6 | 2 | 2 | | | 2 | | | 考试 |
| | | 10 | 艺术欣赏 | | 36 | 36 | | 2 | | | 2 | | | | | 考察 |
| | | 11 | 心理健康 | | 36 | 36 | | 2 | | | | | 2 | | | 考察 |
| | | 12 | 历史 | | 72 | 72 | | 4 | | | | 2 | 2 | | | 考试 |
| | | 13 | 劳动教育 | | 36 | 36 | | 2 | | 2 | | | | | | 考察 |
| 小计 | | | | | 1332 | 1278 | 54 | 74 | 18 | 18 | 12 | 12 | 14 | 0 | | |
| 专业(技能)课 | 专业 | 1 | 素描(速写) | | 288 | 144 | 144 | 16 | 4 | 4 | | 2 | 6 | | | 考试 |
| | | 2 | 色彩 | | 216 | 108 | 108 | 12 | | 4 | 2 | 2 | 4 | | | 考试 |
| | | 3 | 构成基础 | | 108 | 54 | 54 | 6 | 4 | | | | 2 | | | 考察 |
| | | 4 | photoshop图像处理 | | 72 | 36 | 36 | 4 | 4 | | | | | | | 考试 |
| | | 5 | 网页动画设计 | | 72 | 36 | 36 | 4 | | | 4 | | | | | 考察 |
| | | 6 | 游戏角色制作(原) | | 72 | 36 | 36 | 4 | | | | 4 | | | | 考试 |
| | | 7 | 游戏场景制作(插) | | 72 | 36 | 36 | 4 | | | 4 | | | | | 考试 |
| | | 8 | 动漫造型基础(插画) | | 72 | 36 | 36 | 4 | | 4 | | | | | | 考试 |
| | | 9 | 动画基本运动规律 | | 36 | 18 | 18 | 2 | | | 2 | | | | | 考察 |
| | | 10 | 人物结构线描技法 | | 36 | 18 | 18 | 2 | | | 2 | | | | | 考试 |
| | | 11 | 三维建模 | | 180 | 90 | 90 | 10 | | | | 6 | 4 | | | 考试 |
| | | 12 | AdobeAfterEffects(AE) | | 72 | 36 | 36 | 4 | | | | 4 | | | | 考试 |
| | | 13 | 影视后期编辑(PR) | | 72 | 36 | 36 | 4 | | | 4 | | | | | 考试 |
| 小计 | | | | | 1368 | 684 | 684 | 76 | 12 | 12 | 18 | 18 | 16 | 0 | | |
| 选修课 | 专业选修 | 1 | 手工制作 | | 36 | 6 | 30 | 2 | 2 | | | | | | | 考察 |
| | | 2 | C4D | | 36 | 9 | 27 | 2 | | | | | 2 | | | 考察 |
| | | 3 | CAD制图 | | 36 | 9 | 27 | 2 | | | | | 2 | | | 考察 |
| | | 4 | 短视频制作 | | 36 | 10 | 26 | 2 | | | 2 | | | | | 考察 |
| | | 5 | 二维动画制作 | | 36 | 6 | 30 | 2 | | | | 2 | | | | 考察 |
| | | 小计 | | | 180 | 40 | 140 | 10 | 2 | 0 | 2 | 2 | 4 | 0 | | |
| | 公共 | 6 | 职业素养 | | 36 | 36 | | 2 | 2 | | | | | | | 考察 |
| | | 7 | 安全教育 | | 36 | 36 | | 2 | | 2 | | | | | | 考察 |
| | | 8 | 中华传统文化 | | 36 | 36 | | 2 | | | 2 | | | | | 考察 |
| | 小计 | | | | 108 | 108 | 0 | 6 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | | |
| 实习实训 | 1 | 入学教育、军训 | | | 30 | 0 | 30 | 1 | | | | | | | | |
| | 2 | 实景写生 | | | 60 | 10 | 50 | 2 | | | | | | | | |
| | 3 | 劳动教育 | | | 30 | 10 | 20 | 1 | | | | | | | | |
| | 4 | 校内实训 | | | 180 | 90 | 90 | 6 | | | | | 6周 | | | |
| | 5 | 校外实习 | | | 360 | 360 | | 12 | | | | | 12周 | | | |
| 小计 | | | | | 660 | 470 | 190 | 22 | | | | | | | | |
| 合计 | | | | | 3648 | 2580 | 1068 | 188 | 34 | 32 | 34 | 32 | 34 | 0 | | |

2、教学时间分配表

| 学期 | 入学教育 毕业教育 | 课程教 学 | 教学实 践 | 劳动教 育 | 校内实 训 | 岗位实 习 | 复习考 试 | 合计周 数 |
|----|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 一 | 1 | 18 | | | | | 1 | 20 |
| 二 | | 17 | 1 | 1 | | | 1 | 20 |
| 三 | | 18 | 1 | | | | 1 | 20 |
| 四 | | 18 | | | 1 | | 1 | 20 |
| 五 | | 18 | | | 1 | | 1 | 20 |
| 六 | | | | | 7 | 12 | 1 | 20 |
| 合计 | 1 | 89 | 2 | 1 | 9 | 12 | 6 | 120 |

3、教学时间统计表

| 课程类型 | 课程性质 | 学时 | | 学时百分比 | | 学分 | | 学分百分比 | |
|-------|------|------|------|---------|--------|-----|----|---------|--------|
| 公共基础课 | 必修 | 1332 | 1440 | 37.76% | 40.82% | 74 | 80 | 35.92% | 38.83% |
| | 选修 | 108 | | 3.06% | | 6 | | 2.91% | |
| 专业技能课 | 必修 | 1368 | 1548 | 38.78% | 43.88% | 76 | 86 | 36.89% | 41.75% |
| | 选修 | 180 | | 5.10% | | 10 | | 4.85% | |
| 实习实训 | | 540 | 540 | 15.31% | 15.31% | 40 | 40 | 19.42% | 19.42% |
| 选修课 | | 288 | | | 8.16% | | 16 | | 7.777% |
| 总计 | | 3648 | | 100.00% | | 356 | | 100.00% | |

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，专任教师中具有高级专业技术职务人数不低于 20%。“双师型”教师占专业课教师数比例应不低于 50%。

能够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

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。

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、实训室和实习实训基地。

1. 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训设施

| 序号 | 名称 | 主要实训内容 | 设备主要功能（技术参数与要求） | 工位数 |
|----|---------------|--|---|--------|
| 1 | 计算机实训室（10个） | 计算机应用基础、常用工具软件、图形图像处理、游戏程序设计专业《技能》方向课、数据库应用等 | 计算机：CPU：≥主流多核；内存：≥2GB；硬盘：≥250GB；支持网络同传和硬盘保护；可选多媒体教学支持系统；耳机、麦克风；软件：桌面操作系统、Office 办公软件、常用工具软件、图形图像处理软件、多媒体制作软件、网页设计与制作软件、网页动画软件、数据库软件、虚拟机及相关系统镜像软件；原画设计、模型制作、动画制作、贴图绘制、UI 设计与制作应用等实训教学等 | ≥50 工位 |
| 2 | 摄影摄像技术实训室（2个） | 摄影摄像技术 | 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。数码相机、数码摄像机；灯光、背景布、静物台；数码照片洗印设备、彩色喷墨打印机；计算机；多媒体教学设备 | ≥48 工位 |
| 3 | 画室（4个） | 动漫美术基础、造型基础、动漫手绘与上色技术、动画 | 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 | ≥48 工位 |

| | | | | |
|---|-----------|--|---|--------------|
| | | 原画制作 | 构成、平面构成等实训教学。 | |
| 4 | 平面工作室（1个） | 图形图像处理、动画设计软件应用、数字影音处理、动漫手绘与上色技术 | 扫描仪：产品类型：平板式；最大幅面： $\geq A4$ ；光学分辨率： $\geq 2400 \times 4800 \text{ dpi}$ ；数位手绘板；彩色激光打印机：分辨率： $\geq 1200 \times 600 \text{ dpi}$ ；速度： $\geq 12 \text{ ppm}$ ；幅面： $\geq A3$ ；软件：64位桌面操作系统；图形图像处理软件；多媒体制作软件；网页设计与制作软件；二维动画制作软件；平面设计制作软件；计算机：CPU： \geq 主流多核；内存： $\geq 4 \text{ GB}$ ；硬盘： $\geq 500 \text{ GB}$ ；独立显卡：显存 $\geq 1 \text{ GB}$ ；显示器：分辨率 $\geq 1920 \times 1080$ ；网卡： ≥ 1 个；支持网络同传和硬盘保护；耳机、麦克风 | ≥ 20 工位 |
| 5 | 动画实训室（1个） | 图形图像处理、动画设计软件应用、数字影音处理、动漫手绘与上色技术、动画原画制作、动漫作品制作 | 高性能计算机、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。影音编辑合成软件；虚拟机及相关系统镜像文件 | ≥ 30 工位 |
| 6 | 录播实训室（1个） | 视频录制、后期合成 | 数字音频创作编辑系统、录音话筒、监听耳机、耳机分配放大器、监听音箱、音频编辑工作电脑、调音台等 | ≥ 45 工位 |

3. 校外实训基地

根据专业人才培养的需要和动漫与游戏制作专业发展的特点,在企业建立两类校外实训基地:一类是以专业认知和参观为主的实训基地,能够反映目前专业(技能)方向新技术,能同时接纳较多学生实习,并能为新生入学教育和认知专业课程提供条件;另一类是以岗位实习为主的实训基地,能够为学生提供真实的专业(技能)方向综合实践轮岗训练的工作岗位,并能保证有效工作时间,该基地能根据培养目标要求和实践教学内容,校企合作共同制订实习计划和教学大纲,按进程精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

（二）教学资源

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. 教材选用基本要求

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调整。

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. 数字教学资源配置基本要求

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。

(三) 教学方法与模式

1. 教学方法：

本专业提倡教师遵循以下教学方法：

（1）案例教学法：结合实际案例，引导学生从中发现问题、分析问题和解决问题的方法。

（2）项目驱动教学法：通过开展项目实践活动，激发学生的学习兴趣和主动性，培养学生的实践操作能力和团队协作能力。

（3）讲解与实践相结合的教学方法：在理论授课的同时，加强实践操作环节，让学生在操作中加深理解，提高实践能力。

（4）多媒体教学法：利用多种教学媒介，如音频、视频、图片等，丰富教学形式，提高教学效果。

2. 教学模式：

（1）双师型教学模式：采用专业教师和行业专家双重指导的模式，使学生能够更好地接触和了解行业的发展和变化，从而更好地适应和融入行业。

(2) 实训实习型教学模式：将实践环节融入教学过程，通过校内实训、跟岗实习和顶岗实习等形式，让学生接触实际工作环境，培养实践操作能力和职业素养。

(3) 分层次教学模式：根据学生不同的水平和兴趣爱好，设置不同层次的教学内容和实践项目，让每个学生都能够找到适合自己的学习和实践方式，达到最优教学效果。

通过以上的教学方法和模式，可以有效提高计算机平面设计专业学生的实践操作能力、创新能力和团队合作能力，更好地适应和融入行业发展需要，为学生的职业发展和个人素养提升奠定良好的基础。

十一、质量保障和毕业要求

(一) 质量保障

(1) 严格执行本方案，不得随意调整。有特殊情况需要调整，严格按程序办理。

(2) 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，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，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。定期完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、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。

表 1：教学成绩评价办法

| 项目 | 考核类型 | 成绩构成 | 考核方式与说明 | 成绩评定方式 |
|----|--------|---------------|---|-----------------------|
| 1 | 课程成绩总评 | 过程性评价： 50% | 可反映学习过程的指标，如： •平时表现（考勤、课堂笔记、课程参与度） •平时作业 •阶段性测验/考核 •竞赛、答辩、设计作品 •编制报告、提交学习心得等 | 按比例汇总后，根据课程类型转换为相应计分制 |
| | | 终结性评价： 50% | 可采用以下一种或多种组合形式： •闭卷考试 •开卷考试 •技能操作考核 | |
| 2 | 考试课程 | 百分制 | 按上述比例核算后，采用百分制记录。 | 60分为及格，100分为满分。 |

| | | | | |
|---|------|--------|-------------------|--------------|
| 3 | 考察课程 | 五级评价制度 | 按上述比例核算后，采用五级制记录。 | 优、良、中、及格、不及格 |
|---|------|--------|-------------------|--------------|

表 2：实践、实训课程综合评价体系

| 评价项目 | 分值 | 评价要点 | 评价方式与具体说明 |
|-----------|------|-----------------------------------|---|
| 实践 / 实训表现 | 30 分 | 主要考察学生的综合职业素养与日常行为规范。 | 评价内容：考勤、劳动纪律、服从管理、实训投入度、爱护公物、实训日记/工作日志的完成情况、获取职业技能资格证书等。 |
| 实训报告 | 10 分 | 主要评估学生的总结反思与书面表达能力。 | 评价内容：课程结束后提交的实训报告、实习总结等书面材料的质量。 |
| 实训考核 | 60 分 | 主要考核技能熟练度、知识掌握情况及最终工作成果的质量。 | <p>评价内容：</p> <p>1. 技能与知识：对专业技能的熟练应用程度及对基础知识的掌握。</p> <p>2. 成果档次：所完成的实训作品或项目的质量水平。</p> <p>3. 多方评价：结合企业导师、管理人员、同事、顾客等的综合反馈。</p> |
| 评价机制 | | 多元主体评价：建立以教师和企业导师为主，其他相关方为辅的评价机制。 | <p>评价主体包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 核心主体：专业任课教师、企业实践指导教师。 • 辅助主体：企业同事（员工）、顾客。 • 自我评价：学生需对自身“工作业绩”进行总结和自评。 |
| 核心要求 | | 过程与结果并重，明确课程达成的必要条件。 | <p>具体要求：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 必须完成：达到规定的顶岗实习时间，提交岗位工作日志、实习总结等。 • 主要依据：最终实训作品的档次与企业方的综合评价是成绩评定的核心。 • 关联认证：考核应与职业技能鉴定相结合，鼓励学生获取相应职业资格证书。 |

(3) 不断完善教学管理机制，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，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

(4) 专业部建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

(5) 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技

能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（二）毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求，并取得规定的职业资格证书。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。具体要求如下：

1、成绩要求

- (1) 在规定年限内修完人才培养方案中要求的三大类课程，有公共基础课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课等的学习任务，课程考核合格；
- (2) 完成校内各项实践、实训项目、毕业实习等教育环节，成绩合格。

2、技能要求

要求学生应具有本专业技能人才必备的文化基础知识，积极关注国内外的经济动态及本专业发展趋势，掌握本专业必需的基本理论和基本技能；能较熟练地掌握计算机应用技术。

3、技能证书的要求

学生应在校期间取得以下相关的证书之一：

- (1) 二级乙等及以上等级的普通话等级证书。
- (2) 装饰美工职业技能等级证书。