



四川省服装艺术学校

动漫与游戏制作 专业 2022 级

人才培养方案

2022 年 6 月制定

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

初中阶段教育毕业生或同等学历人员

三、基本学制

三年，中专

四、职业面向

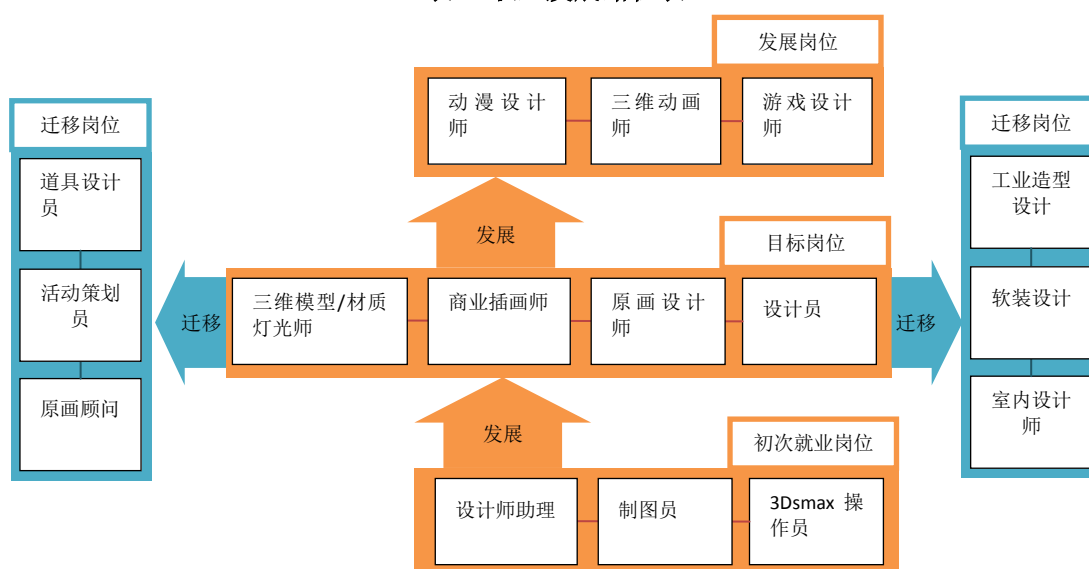
(一) 服务面向

表 1 服务面向汇总表

| 序号 | 对应行业(代码) | 主要职业类别(代码) | 主要岗位类别(或技术领域) | 职业资格证书或技能等级证书举例 |
|----|------------------|---------------------|--------------------------------|------------------------|
| 1 | 动漫游戏数字内容服务(6572) | 2-10-06-99 其他美术专业人员 | 动漫设计师、三维动画师、游戏设计师、商业插画师、原画设计师等 | 图形图像处理(3Dsmax 平台)动画设计师 |

(二) 职业发展路径

表 2 职业发展路径表



(三) 职业岗位及职业能力分析

表3 主要工作岗位及其岗位能力分析表

| 岗位 | 典型工作任务 | 职业能力要求 | 对应职业能力课程 | 所需职业资格证书 |
|------------------|----------------------------|---|--|----------------------------|
| 动画设计/制作师 | 按要求设计/制作动画内容 | 掌握三维动画设计的相关知识及流程，能熟练操作 3DMAX 及相关绘图软件，有较好的审美能力和美术功底，能与设计师有效沟通 | 素描、色彩、速写、动画设计基础项目制作、软件基础 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） 动画设计师 |
| 游戏特效师 | 按要求完成游戏特效制作 | 掌握三维动画设计的相关知识及流程，能较好与客户沟通，有较好的审美能力和美术功底，能熟练操作特效软件及相关绘图软件 | 速写、平面构成、色彩构成、软件基础、游戏场景模型制作、游戏场景材质制作、游戏场景贴图制作、游戏场景角色模型制作、游戏场景角色贴图制作、游戏动作设计、游戏项目制作 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） |
| 原画设计师 | 进行原画的设计绘制 | 熟练游戏场景和角色的设计与绘制能力、色彩的欣赏和使用能力、角色造型能力和审美能力。 | 素描、色彩、速写、动画设计基础项目制作、软件基础 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） |
| 游戏相关的服务与管理 工作 | 岗位相关的工作职责 | 游戏相关的综合能力的掌握 | 素描、色彩、速写、动画设计基础项目制作、软件基础、小型项目制作、中小型项目制作 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） |
| 商业插画师 | 完成创意稿面配图绘制；能根据策略处理不同的画面风格。 | 掌握相关绘图软件；具备原创绘画能力；具有绘画基础及表达自我设计的能力 | 素描、色彩、速写、动画设计基础项目制作、软件基础、UILogo 设计 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） 平面设计师 |
| 三维模型/材质灯光师 | 按要求制作模型/给模型贴材质，打灯光 | 熟练掌握使用三维动画制作软件进行模型制作的能力、熟练掌握三维动画制作软件模型灯光材质的能力。具有一定的绘画和艺术审美能力。 | 速写、平面构成、色彩构成、软件基础、游戏场景模型制作、游戏场景材质制作、游戏场景贴图制作、游戏场景角色模型制作、游戏场景角色贴图制作、游戏动作设计、游戏项目制作 | 图形图像处理（3Dsmax 平台） 动画设计师 |

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，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，较强的就业能力和可持续发展的能力；熟练地掌握动漫游戏基本理论知识，并具有专项设计能力、坚实的绘画造型能力及一定的艺术修养和审美能力，面向动漫设计师、三维动画师、游戏设计师、商业插画师、原画设计师等职业群，能够运用专业设计的方法与技能，独立从事特效创意、影视 3D 动画、特效后期合成，游戏美术设计等工作，面向动漫游戏制作领域的高素质劳动者和技术技能人才。

同时培养具备一定专业基础、文化基础，具有独立思考和学习能力、有学习潜力、思想素质较高的学习型人才，为高职院校提供生力军。

（二）培养规格

1. 素质

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

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

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

2. 知识

- （1）、具备本专业所需的文化基础知识。
- （2）、计算机基础应用能力达到规定的相应要求。
- （3）、本专业计算机艺术设计软件考核达标。
- （4）、掌握动漫游戏所必需的基础理论知识。

(5)、掌握动漫游戏所必需的专业知识和技能。

(6)、掌握插画设计的基础理论知识。

(7)、开拓知识面，并具有较高的审美能力；以及相关的边缘学科知识和传统文化知识。

(8)、掌握一些综合性、超前性的知识，必须及时了解新的设计观念、新的科学技术、并能与时尚等方面的知识结合应用。

3. 能力

(1) 专业通用能力

- ①. 掌握美术造型能力以及具有创新设计意识、动漫游戏造型的基础知识。
- ②. 掌握计算机美术设计的基础知识，具有熟练使用计算机美术设计软件的能力。
- ③. 掌握动漫游戏设计基础知识和造型的能力。
- ④. 具有初步的艺术审美和美术鉴赏能力；
- ⑤. 取得与本专业工种相关的 1 个及以上职业资格证书及计算机初级证书(劳动和社会保障部门颁发)。

(2) 专业（技能）方向能力

专业核心能力：动画、原画、创意设计、三维动画制作技能。

(1) 具备坚实的美术基础理论，技能、创意设计及表现，具备较高的艺术修养；

(2) 掌握动漫游戏设计理论和制作技巧，能熟练运用各种制作软件和设备制作影视动漫及游戏等相关产品；

(3) 熟悉动漫、游戏行业发展规律，了解市场调查和营销策划方法，了解信息学、传播学的基础知识；

(4) 熟悉艺术造型的基本知识；具有较强的平面动画和贴图制作能力，以及较强的三维动画制作能力；

六、课程设置

(一) 课程结构

本专业课程分为公共基础课和专业课、专业技能课三大类。

公共基础课包括德育，语文、数学、英语、计算机应用基础、体育与健康，

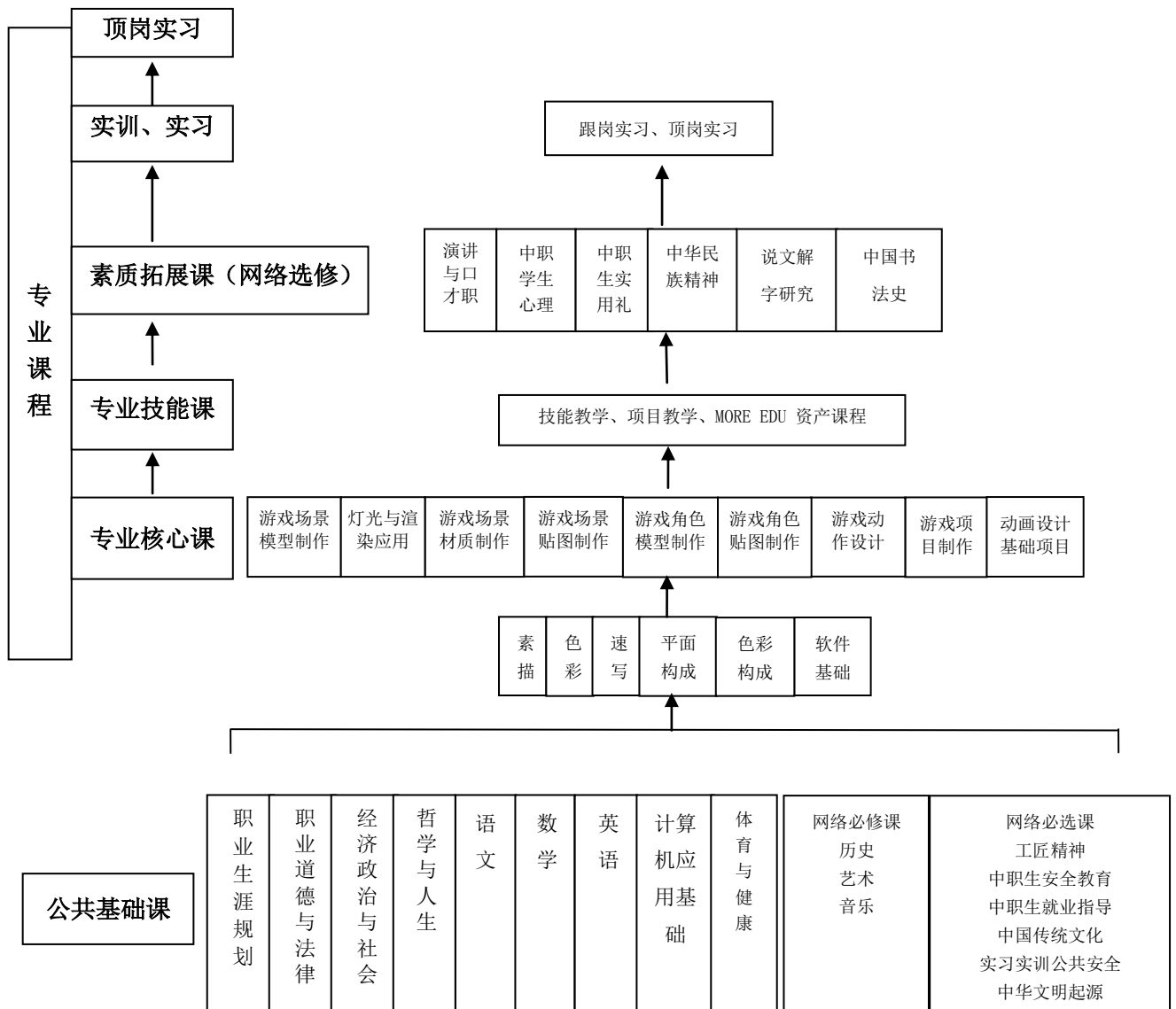
艺术（或音乐、书法等），以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业课程包括专业基础课、专业核心课程。专业基础课包括素描、色彩、速写、平面构成、色彩构成、软件基础等专业必备知识基础的课程。专业核心课程包括游戏场景模型制作、灯光与渲染应用、游戏场景材质制作、游戏场景贴图制作、游戏角色模型制作、游戏角色贴图制作、游戏动作设计、游戏项目制作、动画设计基础项目。

专业技能课程包括技能教学、项目教学两个内容。专业技能课程的重要内容，含校外实训、顶岗实习等多种形式。

课程体系见下表：

表 4 课程结构体系表



(二) 课程简介

1. 公共基础课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-----------|--|------|
| 1 | 心理健康与职业生涯 | 依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 34 |
| 2 | 职业道德与法治 | 依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 36 |
| 3 | 中国特色社会主义 | 依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 36 |
| 4 | 哲学与人生 | 依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 36 |
| 5 | 语文 | 依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色 | 140 |
| 6 | 数学 | 依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色 | 106 |
| 7 | 英语 | 依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色 | 140 |
| 8 | 体育与健康 | 依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 142 |
| 9 | 计算机应用基础 | 依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色 | 106 |
| 10 | 公共艺术 | 依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 108 |
| 11 | 历史 | 依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合 | 36 |
| 12 | 公共选修课 | 演讲与口才、中职学生心理健康、中职生实用礼仪、中华民族精神、说文解字研读、中国书法史 | 150 |

2. 专业基础课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
|----|------|---|------|
| 1 | 素描 | 通过学习，使学生掌握素描的基本理论和技能，培养正确的艺术观察方法和表现手法。提高理解、分析、判断的形象和抽象思维能力，养成透过表面探索事物内部整体特征的思维习惯。拓展学生的想像力和创新能力，提升学生综合艺术素质和对美感的有效把握能力，使学生掌握能够熟练而贴切、充分、巧妙地表达设计意图，为专业课的顺利进行奠定基础。 | 180 |

| | | | |
|---|------|---|-----|
| 2 | 色彩 | 使学生了解色彩理论、色彩原理,熟悉色彩绘画材料运用,掌握色彩表现技巧,从写生色彩到创意色彩各方面进行探索,逐步掌握一定的色彩感性知识及一定的造型能力,解决造型与色彩关系的问题,培养学生扎实的基本功,使学生具备一定的创新能力,构建较好的艺术素养和基础,为各个以后专业的学习做前期准备, | 180 |
| 3 | 速写 | 通过速写教学,使学生熟悉速写工具的特性,学会观察对象和表现对象,强化对空间的理解能力,掌握速写的基础知识、基础理论和基本技能,掌握准确、生动、深刻、概括、简练的描绘对象、塑造对象形体的能力,具备坚实的造型能力。引导学生树立正确的绘画观、造型观、艺术观、专业观,具备基本艺术素养,把写生所得应用于艺术创作,潜化为艺术素质。 | 100 |
| 4 | 平面构成 | 通过学习,使学生通过一定数量的平面构成设计练习,掌握平面构成设计的基本技能,掌握装饰图案、抽象图案、几何图案的表现手段,并在练习的基础上掌握形式美的基本法则,掌握平面构成的各种基本表现手法。培养学生的创造力和基础造型能力,使其掌握理性和感性相结合的设计方法,拓展设计思维,为专业设计提供方法和途径,同时也为从事广告媒体开发与室内装潢设计提供技法支持,为今后的专业设计奠定坚实的基础。 | 40 |
| 5 | 色彩构成 | 通过学习,使学生掌握科学的色彩原理、认识色彩体系;并通过实际操作,来试验构成的思维方法、配色方法和表现方法,引导学生研究形态和色彩之间的关系;体现形态、色彩相互的适应性与共同的表现性,帮助学生分析和评价色彩关系;并在掌握基本色彩规律的基础上,用构成语言创建新的形式与方法,从而提高形与色综合造型的创造能力、鉴赏能力和表现能力,为以后有目的地设计做好准备。 | 40 |
| 6 | 软件基础 | 通过学习,使学生全面了解 PHOTOSHOP、AE 等软件基础知识,熟悉数字化图像处理的流程及方式,培养学生图像数字化处理的基本知识和基本技能;PS 图像处理软件的基本操作及运用,深入挖掘这些工具背后隐藏的技巧。能够做初级动画设置工作,使学生今后在动漫游戏造型、建模、渲染等方面打下一定的基础。 | 56 |

3、专业核心课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
|----|----------|---|------|
| 1 | 游戏场景模型制作 | 本课程任务是让学生熟悉游戏初级建模如游戏道具和游戏场景的制作,掌握相关设计知识,能熟练运用软件进行初级建模,熟悉并掌握相关软件的基本操作及运用。学习使用 3DS MAX 进行建模操作,是从艺术设计的角度来研究三维软件的使用方法课程,依次学习基础操作、多边形建模基础、其他方式建模和综合实例等,每个实例讲解一套操作流程,使学生循序渐进、由浅入深的逐步掌握 3DS MAX 的游戏场景建模技巧。 | 60 |

| | | | |
|---|----------|---|----|
| | | | |
| 2 | 灯光与渲染应用 | 本课程通过学习动画制作流程中材质灯光渲染各个环节的表现方法与原理，通过对此的学习运用到实际制作当中。让学生对软件的运用及操作逐步深入掌握。此课程用于培养学生具备动画专业必备的建模作业能力，具备基本的职业技能，掌握材质编辑器的使用、镜面反射、漫反射材质的制作、掌握布光渲染的技巧和分层渲染技术。为学生今后制作更大的建模项目创作提供技术支持。 | 48 |
| 3 | 游戏场景材质制作 | 本课程通过理论与实践的结合，学习材质在影视动画的制作流程中的运用等，使学生对使用 3DSMax 及其渲染插件 Vray 的材质编辑设置、渲染设置等几个大的模块有一个正确的认识，充分发挥学生的创造思维，充分拓展其艺术的思维空间。 | 28 |
| 4 | 游戏场景贴图制作 | 本课程通过学习，使学生了解场景贴图的类型，熟悉场景贴图制作技术的相关软件与制作方法手段，强化学生的操作技能，让学生熟练掌握场景贴图制作的基础技术，让学生确实提高动漫游戏中期制作能力。掌握场景贴图制作设计的思路、流程与方法。 | 72 |
| 5 | 游戏角色模型制作 | 本课程使学生了解建模以及建模的技巧，分析模型构造，掌握模型贴图的绘制方法以及渲染方法，通过材质的叠加表现角色的质感。通过经典模型商业案例临摹，深入学习游戏角色模型制作的综合设计表现方法，提高作品表现层次。 | 48 |
| 6 | 游戏角色贴图制作 | 本课程通过学习，使学生了解角色贴图的类型，熟悉角色贴图制作技术的相关软件与制作方法手段，强化学生的操作技能，让学生熟练掌握角色贴图制作的基础技术，让学生确实提高动漫游戏中期制作能力。掌握角色贴图制作设计的思路、流程与方法。 | 48 |
| 7 | 游戏动作设计 | 本课程任务是让学生熟悉游戏 3DS MAX 制作游戏角色骨骼动画的流程及方法，掌握相关设计知识，能熟练运用软件进行骨骼动画调整，以及动态效果图的制作方法，熟悉并掌握相关软件的基本操作及运用。使学生循序渐进、由浅入深的逐步掌握 3DS MAX 的骨骼系统使用技巧和动作的调试。 | 48 |
| 8 | 游戏项目制作 | 本课程从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对游戏项目训练开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。本课程为综合实训课程，检查学生对前面学习内容的掌握情况，帮助学生对一些掌握不够好的知识点进行补充的同时，培养学生从事游戏行业所应具备的专业知识技能、职业素质和职业能力。是学生参与游戏行业项目的实训课程，在参与项目制作过程中学习项目流程，管理制作等知识 | 72 |

| | | | |
|---|------------|--|----|
| 9 | 动画设计基础项目制作 | 本课程用丰富的范例对动画设计基础项目制作的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。本课程为综合实训课程，检查学生对前面学习内容的掌握情况，帮助学生对一些掌握不够好的知识点进行补充的同时，培养学生从事动画行业所应具备的专业知识技能、职业素质和职业能力。是学生参与动画行业项目的实训课程，在参与项目制作过程中学习项目流程，管理制作等知识。 | 84 |
|---|------------|--|----|

4. 专业技能课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考学时 |
|----|------------|---|------|
| 1 | 游戏贴图绘制 | 本课程任务是让学生熟悉游戏复杂模型 UVW 展分以及掌握游戏道具和游戏场景的贴图制作的基本技术与方法，以及效果图的制作的方法。掌握相关设计知识，能熟练运用软件进行 UVW 处理和手绘贴图制作，熟悉并掌握相关软件的基本操作及运用。 | 72 |
| 2 | 人物建模 | 本课程是动漫游戏专业的必修课程，通过本课程的学习，熟悉人物角色等生物模型建模方法，能掌握角色基本解剖结构，对不同风格模型比例和特点有深入的认识。能根据原画制作出符合商业要求的角色模型，比例结构准确、布线合理、角色性格气质表现较好。最终为入职做好准备。 | 55 |
| 3 | 游戏 3D 绘制 | 通过本课程学习，使学生了解游戏 3D 基础知识，掌握各种常见角色类型基本规律。掌握蒙皮技术，权重的分配，变形的的方法。为游戏角色添加骨骼及整套骨骼的动画控制装备。掌握游戏中常用的循环及非循环动作的制作、表情动画的制作方法。掌握游戏中常见贴图特效粒子特效的制作方法、学习动力学系统等内容。 | 80 |
| 5 | UI Logo 设计 | 通过本课程的学习，使学生了解 UI 设计意义、掌握 UI 功能，对 Logo 设计有详细的了解，享握 UI 设计的基本形式，训练学生在 UI Logo 设计方面注重画面的形式美感和使用舒适度方面的设计，使学生具备 Logo 图标的表现能力。 | 80 |
| 6 | Coreldraw | 要求学生通过计算机学习 CorelDraw 软件，达到较熟练的水准，能轻松进行版式设计、平立面图以及复杂的技术图例等各类设计，能独立地、有创意地完成各类制作。 | 70 |

(三) 能力证书和职业证书要求

| 序号 | 职业资格名称 | 颁证单位 | 等级 | 备注 |
|----|----------|----------------|-----|----|
| 1 | 图形图形处理软件 | 软件培训认证机构 | 操作员 | 可选 |
| 2 | 动画设计师 | 工业和信息化部教育与考试中心 | 初级 | 可选 |

七、主要接续专业

高职：动漫游戏、产品设计、视觉传播设计与制作、环境艺术设计等

本科：艺术设计、视觉艺术设计、环境艺术设计、产品设计、动漫设计、数

字媒体、影视动画专业

八、学时安排

(一) 教学活动与时间分配表（按周分配）

表 5 教学活动与时间分配表（单位：周）

| 学期 | 入学教育 与军训 | 课堂 教学 | 专业实践 | | 其它实践 | | 考 试 | 机 动 | 假 期 | 毕业 教育 (鉴定) | 合 计 |
|------|-------------|----------|--------|--------|------------------|------------------|--------|--------|--------|------------------|--------|
| | | | 实 训 | 实 习 | 社 会 实 践 | 公 益 劳 动 | | | | | |
| 第一学期 | 1 | 13 | 4 | | | 1 | 1 | 1 | 4 | | 25 |
| 第二学期 | | 12 | 4 | | 1 | | 1 | 1 | 8 | | 27 |
| 第三学期 | | 12 | 6 | | | 1 | 1 | 1 | 4 | | 25 |
| 第四学期 | | 12 | 4 | | 1 | | 1 | 1 | 8 | | 27 |
| 第五学期 | | 11 | 7 | | | 1 | 1 | 1 | 4 | | 25 |
| 第六学期 | | | 4 | 14 | | | | | | 1 | |
| 总计 | 1 | 60 | 29 | 14 | 2 | 3 | 5 | 5 | 28 | 1 | 148 |

(二) 实践教学安排表（按周分配）

表 6 实践教学安排表（单位：周）

| 内容 | | | 学年、学期 | | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | 合 计 | |
|--------------|------|----------------------|-------|---|------|---|------|----|------|--|--------|---|
| | | | 一 | 二 | 一 | 二 | 一 | 二 | | | | |
| 专业技能 实践教学 | 校内实训 | 随课实训 | 4 | 4 | 6 | 4 | 7 | 4 | | | 29 | |
| | | 实训专周 | | | | | | | | | | |
| | | 实战项目 设计综合 实训专周 | | | | | | | 4 | | 4 | |
| | 校外实习 | 认知实习 | | 1 | | | | | | | | 1 |
| | | 跟岗实习 | | | | | | | 8 | | | 8 |
| | | 顶岗实习 | | | | | | | 6 | | | 6 |
| 其它实践教学 | | 入学教育 与军训 | 1 | | | | | | | | | |
| | | 社会实践 | | | | | | | | | | |
| | | 公益劳动 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | |
| 总 计 | | | 6 | 5 | 7 | 5 | 8 | 16 | | | 48 | |

(三) 考证安排

| 序号 | 职业资格证书 | 拟考学期 | 对应课程 | 开设学期 |
|----|--------|------|------|------|
| 1 | 普通话 | 2-5 | 语文 | 1-4 |

| | | | | |
|---|--------|-----|-----------|---|
| 2 | 图形图形处理 | 2-5 | Photoshop | 3 |
| | | | Coreldraw | 4 |
| 3 | 动画设计师 | 5 | 专业技能课 | 5 |

九、教学进程总体安排

表 7-1 教学进程安排表

四川省服装艺术学校（四川省蚕丝学校）动漫与游戏制作 2022 级专业实施性教学计划

专业部长签字_____ 教务处签字_____ 教学副校长签字_____

| 课程类别 | 课程名称 | 课程代码 | 学分 | 学时数 | | | 课程性质 | 考核方式 | | 各学期周学时分配 | | | | | | 备注 |
|--------|-----------|---------|-----|-----|------|------|------|------|-----|----------|------|------|------|------|------|------|
| | | | | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | | 考查 | 考试 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | |
| | | | | | | | | | | 17 周 | 18 周 | 18 周 | 18 周 | 18 周 | 18 周 | |
| 公共基础课程 | 中国特色社会主义 | 3000018 | 2 | 34 | 34 | 0 | 必修 | √ | | 2 | | | | | | |
| | 心理健康与职业生涯 | 3000019 | 2 | 36 | 36 | 0 | 必修 | √ | | | 2 | | | | | |
| | 哲学与人生 | 3000012 | 2 | 36 | 36 | 0 | 必修 | √ | | | | 2 | | | | |
| | 职业道德与法律 | 3000011 | 2 | 36 | 36 | 0 | 必修 | √ | | | | | 2 | | | |
| | 语文 | 3000001 | 12 | 254 | 254 | 0 | 必修 | 2、4 | 1、3 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 英语 | 3000002 | 12 | 254 | 254 | 0 | 必修 | 2、4 | 1、3 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 数学 | 3000005 | 11 | 246 | 246 | 0 | 必修 | 1、3 | 2、4 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 计算机应用基础 | 3000003 | 6 | 106 | 106 | 0 | 必修 | √ | | 2 | 2 | 2ppt | | | | 机房 |
| | 体育与健康 | 3000004 | 8 | 142 | 142 | 0 | 必修 | √ | | 2 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | 劳动教育 | | 2 | 34 | 34 | 0 | 必修 | √ | | 2 | | | | | | |
| | 历史 | 3000007 | 0.8 | 36 | 36 | 0 | 必修 | | √ | √ | | | | | | 网络课程 |
| 艺术 | 3000006 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 必修 | | √ | √ | | | | | | 网络课程 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|---------------|---------|------|------|------|-----|----|-----|-----|------|------|------|------|--|---|--------------|
| | 从草根到殿堂-流行音乐导论 | 3000026 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 必修 | | √ | | √ | | | | | 网络课程 |
| | 中职生安全教育 | 3000028 | 2 | 36 | 36 | 0 | 必选 | | √ | √ | | | | | | 网络课程 |
| | 中职生就业指导 | 3000029 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 必选 | | √ | | | | | | √ | 网络课程 |
| | 中国传统文化入门 | 3000030 | 1 | 16 | 16 | 0 | 必选 | | √ | | √ | | | | | 网络课程 |
| | 中国传统文化-文学瑰宝 | 3000031 | 1 | 18 | 18 | 0 | 必选 | | √ | | √ | | | | | 网络课程 |
| | 中华文明的起源 | 3000033 | 1 | 16 | 16 | 0 | 必选 | | √ | | | √ | | | | 网络课程 |
| | 小计 | | 69.3 | 1378 | 1378 | 0 | | | | 14 | 12 | 12 | 10 | | | 占比: 37.7% |
| 专业基础课程 | 设计素描 | 1401001 | 6.5 | 182 | 82 | 100 | 必修 | 2、3 | 1 | 14/7 | 14/5 | 14/3 | | | | |
| | 设计色彩 | 1401002 | 6.5 | 182 | 82 | 100 | 必修 | 1 | 2、3 | 14/7 | 14/5 | 14/3 | | | | |
| | 速写 | 1401003 | 3.5 | 106 | 46 | 60 | 必修 | 1、3 | 2 | | 2 风景 | 2 建筑 | 2 人物 | | | |
| | 平面构成 | 1401004 | 1.5 | 42 | 18 | 24 | 必修 | | √ | 14/3 | | | | | | 机房 |
| | 色彩构成 | 1401005 | 15 | 42 | 18 | 24 | 必修 | √ | | | 14/3 | | | | | 机房 |
| | 软件基础 | 1401020 | 2 | 56 | 16 | 40 | 必修 | √ | | | | 14/4 | | | | |
| | 小计 | | 35 | 610 | 262 | 348 | | | | | | | | | | 占比: 16.7% |
| 专业核 | 游戏场景模型制作 | 1401042 | 2.5 | 70 | 34 | 36 | 必修 | | √ | | | 7/10 | | | | 机房 |
| | 灯光与渲染应用 | 1401043 | 2.5 | 70 | 34 | 36 | 必修 | | | | | 7/10 | | | | 机房 |
| | 游戏场景材质制作 | 1401044 | 1 | 28 | 12 | 16 | 必修 | √ | | | | 1w | | | | 机房 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------|---------|-----|------|-----|-----|-----|---|---|------|---|---|-----------|------|--|------|--------------|
| 心 课 程 | 游戏场景贴图制作 | 1401045 | 3 | 90 | 45 | 45 | 必修 | | | | | | 12/5, 6/5 | | | 机房 | |
| | 游戏角色模型制作 | 1401046 | 2 | 48 | 24 | 24 | 必修 | | √ | | | | 6/8 | | | 机房 | |
| | 游戏角色贴图制作 | 1401047 | 2 | 48 | 24 | 24 | 必修 | | √ | | | | 6/8 | | | 机房 | |
| | 游戏动作设计 | 1401048 | 2 | 48 | 24 | 24 | 必修 | | | | | | 6/8 | | | 机房 | |
| | 游戏项目制作 | 1401050 | 3 | 90 | 45 | 45 | 必修 | | √ | | | | 6/5, 12/5 | | | 机房 | |
| | 动画设计基础项目制作 | 1401051 | 4 | 112 | 30 | 82 | 必修 | √ | | | | | | 28/4 | | | 机房 |
| | 小计 | | | 22 | 604 | 272 | 332 | | | | | | | | | | 占比: 16.5% |
| 专 业 (技 能) 方 向 课 程 | Coreldraw | 1401007 | 2.5 | 70 | 28 | 42 | 必修 | √ | | 14/5 | | | | | | 机房 | |
| | 游戏贴图绘制 | 1401052 | 3 | 84 | 40 | 44 | 必修 | | | | | | | 28/3 | | 机房 | |
| | 人物建模 | 1401053 | 3 | 84 | 40 | 44 | 必修 | | √ | | | | | 28/3 | | 机房 | |
| | 游戏 3D 绘制 | 1401054 | 3 | 84 | 40 | 44 | 必修 | √ | | | | | | 28/3 | | 机房 | |
| | UILogo 设计 | 1401055 | 3 | 84 | 40 | 44 | 必修 | | √ | | | | | 28/3 | | 机房 | |
| | 小计 | | | 14.5 | 406 | 188 | 218 | | | | | | | | | | 占比: 11.1% |
| 素 质 拓 展 课 程 | 演讲与口才 | 3000034 | 1 | 18 | 18 | 0 | 任选 | | | | | √ | | | | 网络课程 | |
| | 中职学生心理健康 | 3000016 | 2 | 36 | 36 | 0 | 任选 | | | | √ | | | | | 网络课程 | |
| | 中职生实用礼仪 | 3000035 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 任选 | | | | | √ | | | | 网络课程 | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-----------|---------|-------|------|------|------|----|---|--|-----|---|---|------|--------------|
| | 中华民族精神 | 3000037 | 1 | 18 | 18 | 0 | 任选 | | | | | √ | | 网络课程 |
| | 说文解字研读 | 3000039 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 任选 | | | | | √ | | 网络课程 |
| | 中国书法史 | 3000038 | 1.5 | 26 | 26 | 0 | 任选 | | | | | | √ | 网络课程 |
| | 小计 | | 8.5 | 150 | 150 | 0 | | | | | | | | 占比: 4.1% |
| 专业 实践 课程 | 色彩风景写生 | 1401031 | 1 | 30 | 10 | 20 | 必修 | √ | | 1W | | | | |
| | 跟岗实习 | 1401040 | 8 | 240 | 0 | 240 | 必修 | √ | | | | | | 8W |
| | 顶岗实习 | 1401032 | 8 | 240 | 0 | 240 | 必修 | √ | | | | | | 8W |
| | 小计 | | 17 | 510 | 10 | 500 | | | | | | | | 占比: 13.9% |
| 总计 | | | 166.3 | 3658 | 2260 | 1398 | | | | | | | | |
| 其他 | 入学教育 | | 0.5 | 150 | | | 必修 | | | 0.5 | | | | |
| | 军训 | | 1 | | | | 必修 | | | 1 | | | | |
| | 考试（或毕业教育） | | 6 | | | | 必修 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | 职业技能鉴定 | | 17 | | | | 必修 | | | | | | 动画制作 | |
| | 社会实践 | | 5.5 | | | | 必修 | | | 0.5 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 每学年52周，其中教学时间40周（含复习考试），假期12周。周学时一 | | | | | | | | | | | | | | |

十、实施保障

(一) 师资队伍

1. 专业负责人情况

| 专业负责人姓名 | 所学专业 | 学历 | 职称 | 职业（执业）资格 | 教授课程 |
|---------|------|----|----|----------|-----------|
| 童小峰 | 美术教育 | 本科 | 高级 | 全国信息化工程师 | 素描、色彩、速写等 |

2. 专业教师情况

| 序号 | 姓名 | 所学专业 | 学历 | 职称/职务 | 职业（执业）资格 | 任教学科 |
|-----|-----|--------|-----|-------|----------|------------------------|
| 1 | 李德群 | 艺术设计 | 本科 | 中级 | 商业美术设计师 | Photoshop、手绘POP、手绘效果图等 |
| 2 | 向韵嘉 | 计算机工程 | 本科 | 高级 | 网页设计师 | Coreldraw等 |
| 3 | 陈晓辉 | 美术学 | 本科 | 中级 | 平面设计师 | 广告设计、版式设计等 |
| 4 | 何靖 | 美术学 | 本科 | 中级 | 室内设计师 | 手绘效果图、CAD等 |
| 5 | 赵莉 | 美术教育 | 研究生 | 中级 | 广告设计师 | CIS设计、广告设计等 |
| 6 | 樊玲琳 | 美术学 | 本科 | 中级 | 广告设计师 | 版式设计、图形创意等 |
| 7 | 陈涛 | 环境艺术 | 本科 | 初级 | 室内设计师 | 室内设计、3Dmax等 |
| 8 | 张声 | 美术学 | 研究生 | 中级 | 平面设计师 | 素描、色彩、构成等 |
| 9 | 夏婉 | 环境艺术设计 | 本科 | 初级 | 室内设计师 | 室内设计、建筑识图与制图等 |
| 10、 | 李采璇 | 美术学 | 本科 | 初级 | 平面设计师 | 素描、色彩、速写等 |

(二) 教学设施

1、实训实习环境

本专业应配备校内实训实习室和校外实训基地。

(1)、校内实训实习具备画室、保管室、喷绘写真室、及基础机房、专业机房等实训室，主要设施设备及数量见下表。

表8 校内实训实习室统计表

| 序号 | 实训室名称 | 主要工具和设施设备（按48人/班配备计算） | |
|----|-------|-----------------------|---------|
| | | 名称 | 数量（台/套） |
| 1 | 画室 | 静物台 | 15 |
| | | 石膏像及其他模具 | 50 |

| | | | |
|---|-------------|------------|-----|
| | | 画板 | 250 |
| | | 画架 | 200 |
| | | 射灯 | 3 |
| | | 静物 | 一批 |
| | | 衬布 | 一批 |
| | | 画凳 | 200 |
| | | 空调 | 10 |
| 2 | 多媒体教室 | 投影仪 | 12 |
| | | 音响设备 | 1 |
| 3 | 拷贝室 | 工作台 | 25 |
| | | 椅子 | 45 |
| 4 | 校企合作企业教师工作站 | 喷绘机 | |
| | | 写真机 | 1 |
| | | 刻字机 | 1 |
| | | 覆膜机 | 1 |
| | | 工作台 | 5 |
| | | 相关设备 | 2 |
| 5 | 专业展厅 | 半开镜框 | 40 |
| | | 全开镜框 | 40 |
| | | 展架 | 20 |
| | | 展台 | 30 |
| | | 多媒体 | 1 |
| 6 | 云机房 | 电脑 | 90 |
| | | 设计桌 | 48 |
| | | 数位板 | 90 |
| 7 | 教学机房 | 电脑 | 90 |
| | | 设计桌 | 48 |
| 8 | 室内设计实训室 | 隐蔽工程施工操作装置 | 1 |
| | | 电路工程施工操作装置 | 1 |
| | | 墙体工程施工操作装置 | 1 |
| | | 地面工程施工操作装置 | 1 |
| | | 吊顶工程施工操作装置 | 1 |
| | | 模拟样板间* | 1 |
| | | 材料样板间* | 4 |

2. 校外实训基地

| 名称/合作企业 | 主要实训内容 |
|-------------|--------------|
| 成都艺格科技有限公司 | 动漫游戏全面实训实习 |
| 南充霓虹广告装饰公司 | UI Logo 设计实习 |
| 倍思特广告装饰公司 | UI Logo 设计实习 |
| 南充市广告公司 | UI Logo 设计实习 |
| 新瑞达广告装饰 | UI Logo 设计实习 |
| 玛雅装饰公司 | 建模实习 |
| 南充市创意装饰公司 | 建模实习 |
| 南充世创装饰公司 | 建模实习 |
| 家之语装饰公司 | 建模实习 |
| 广东九艺三星装饰 | 建模实习 |
| 南充样板家室内设计事务 | 建模实习 |
| 南充瑞锦装饰 | 建模实习 |

(三) 教学资源

1、选用教育部中职规划教材。

1、图书馆可以提供各类参考书和电子图书馆数据库。

2、网站资源

四川省服装艺术学校信息化平台

中国美术家协会 <http://www.caanet.org.cn/>

设计中国 <http://www.photoshopcn.com/>

CG 模型网 <https://www.cgmodel.com/>

3、课程资源数据库

专门建设艺术设计专业课程资源库，可以去查阅相关课程的资料。

(四) 教学方法

1、教学方法

建议依据动漫游戏专业的课程特点，使用不同的教学方法。

(1)、项目教学法

对于设计类课程，建议使用项目教学法。理论讲授与实训在一体化教室进行。学生在教师的指导下亲自处理一个项目的全过程，在这一过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高学生的学习积极性，使理论知识与实操融会贯通，有机地结合

起来。

(2)、案例教学法

结合各章节的重点难点，集中剖析实例，借鉴建模技巧。要求学生掌握实例贴图及渲染，理解理论知识的灵活运用。用实例来激发学生的学习兴趣，开拓学生的视野和游戏设计意识，将设计理念与动漫游戏实质结合起来。

(3)、场景教学法

利用虚拟现实技术真实性强和互动性好的特点，将各种复杂的内容在计算机中进行仿真再现，让学生进行方案的设计练习。这种虚拟的项目仿真操作，可以无限次使用，对于提高学生的熟练程度和能力强化很有好处。

(4)、模拟教学法

通过单元模拟项目的创作实训，完成项目的知识点、能力点、素质点要求。在教师指导下，学生模拟扮演某一角色或在教师创设的一种背景中，进行技能训练，使学生主动地参与教学过程，加强师生之间、生生之间的相互合作与交流。模拟教学的意义在于创设一种和谐的、身临其境的教学环境，拓宽教学渠道，增强教学的互动性，构架起理论与实际相结合的桥梁，促进教学相长。

(5)、综合实践法

把学生放到真实的职业环境中进行综合性教学实践，学生在真实环境的综合创作与游戏场景实践中是自己得到全面的锻炼。综合实践法使学生无论在设计理念、设计整体策划、设计能力、技术应用能力、团队精神、口语表达等方面都有很大的提高。磨合了学生课程学习和职业岗位实际环境的差异，结合了学生与就业的链条。是学生未毕业就具有了职业工作经验和实际创作成果，拥有自信心和成就感。

2、教学手段

(1)、多媒体教学手段

灵活运用板书、PPT、实物讲解、视频、动画、虚拟现实、仿真。指导老师有针对性将一些不易理解的难点问题制作成多媒体课件或录制成影片，应用于课堂教学上，既可以作为重难点的辅手段又可以作为学生课下预习与复习的资料。

(2)、网络教学资源

网络媒体的应用。通过QQ群、E-MAIL等形式，与学生在课下行交流、答疑，行成一种讨论的氛围。缩短了教师与学生之间的距离，增加了相互交流的机会。

(3)、课程网站教学

丰富而形式多样的题库。将枯燥的试题开发成有趣的游戏，使学生在不知不觉中对一些枯燥的公式，熟记于心。

3、教学组织

(1)、充分利用校企合作机制

通过建立教师资源库，聘请一些有经验的行业、企业专家共同承担专业核心课程、专业综合实训的开发和讲授，专业综合实训采取项目合作形式与校外基地合作，使校内实训与真实项目相结合，提高学生的专业综合能力和实际操作技能。

(2)、提倡项目小组学习形式

布置的任务以小组的形式完成，通过小组团队合作完成施工项目，增强学生的协作能力。

(3)、将教师挂职锻炼与学生顶岗实习相结合

建立关系密切的校外实训基地，使教师挂职锻炼与学生顶岗实习相结合，既有利于提升教师的专业水平，丰富教师的行业经验，也有利于对校外顶岗实习实施精细化管理，提高学生对行业的认知度和忠诚度，培养其职业能力。

(五) 教学评价

动漫游戏专业以校企合作、工学结合的办学模式，人才培养模式和教学模式的要求和人才培养目标为宗旨；以贡献和能力为依据；按照企业用人标准构建学校、行业、企业、研究机构和其他社会组织等多方共同参与的评价机制；建立以能力为核心的学生评价模式。突出技能考核，促进学校课程考试与职业资格鉴定的衔接统一，提高学生综合素质，引导学生全面发展。突出对学生综合能力的评价。适应学生对口就业、转岗和终身发展的需求。

教学质量评价坚持以综合素质为基础，以能力为本位，以培养学生创新精神和实践能力、岗位能力、方法能力、社会能力为重点的中等职业教育教学的质量观，根据本专业培养目标和人才规格要求，建立科学合理的教学评价标准，制定适应动漫游戏专业特点的评价办法。遵从校企合作，内外一体的原则，明确评价主体、评价方法、评价过程的功能和定位，实行评价的多元化。

1、公共基础课

主要用于考查学生对公共基础课程知识的掌握程度和运用能力，主要推行考教分离，统一命题和阅卷。计算机应用基础等课程可采取学校与社会考核相结合

的办法，课程结业，组织学生参加社会认可的职业资格考核，取得相应的职业资格证书。

2、专业技能课

专业基础课主要考核学生对掌握、理解和实践运用的能力。通过统一命题阅卷进行考核。

专业实践课主要考核学生综合运用知识，开展实践操作的能力水平。通过过程性评价，对学生的学习态度、职业素养、动手能力、协作能力等方面进行考核；通过结果性评价考核，对学生工作任务或项目完成情况进行考核。将过程评价与结果性评价按比例计入课程成绩。有的课程可以与社会考核结合，课程结束后，组织学生参加社会认可的职业资格考核，取得相应的职业资格证书。

综合实训和顶岗实习要由专业教师、兼职教师、企业指导教师等共同评价。主要对学生实习实训期间的工作情况、协作能力、技术能力、劳动纪律和任务完成情况进行考核。

3、公共选修课、专业选修课

选修课是考察课程，根据各专业方向的要求，开设自选的课程。对学生的学习态度、实践能力、最终成果等进行考核。考核方式可以是命题阅卷或成果评价等。

表 9 动漫游戏专业学生学习评价构成表

| 考核权重 | 过程评价 60% | | | | | 结果评价 40% | | | 成绩汇总 | 等级 |
|------|-------------------------|------|------|----|-----|------------|-----------|----|------|----------|
| | 项目 1 | 项目 2 | 项目 3 | …… | 小计 | 理论 40% | 实践 60% | 小计 | | |
| | | | | | 60% | | | | | |
| 评价方式 | 知识评价、技能评价、职业素养评价 | | | | | 命题考试 | | | | 优良 中差 |
| 评价主体 | 教师、学生、企业实训指导教师、校内实训指导教师 | | | | | 教导处、教研室、教师 | | | | |

(六) 质量管理

1. 人才培养方案是学校组织教学、对人才培养质量进行监控和评价的依据。人才培养方案的制定、审批与实施实行校部二级管理。学校校长、党组负责人是专业人才培养方案制订与实施的第一责任人，负责决策与审定。教学副校长、教务处负责人人才培养方案的具体落实与督查，专业部负责人人才培养方案的制定与执行。经学校批准专业人才培养方案，未经许可，任何部门和个人不得擅自调整和拒绝执行。

2. 加强人才培养方案的执行督查。每学期进行至少 2 次教学常规检查，主要检查教师学期授课计划执行情况、教案编写情况、作业布置与批阅情况等。

3. 在实施培养方案的过程中，教务处和各专业部要通过学生座谈会、教学检查、课堂教学质量评估、领导听课、教学督导等方式，加强质量监控，确保课程教学质量。

4. 部门大力推行校企合作的办学理念，主动积极地与当地企业联系和沟通。加大力度与更多的企业建立良好的协作关系，真正建立校企合作运行机制，为学生的技能提高创造条件，为学生的就业畅通渠道。

十一、毕业要求

1. 学生总学分 196.3 分，学生取得 117 学分（其中网络必选课程不少于 4 学分，网络任选课程不少于 2 学分）即可毕业；

2. 取得本专业相应的职业资格证书和相关能力证书；

3. 综合素质评分达标。

十二、附录

四川省蚕丝学校 动漫与游戏制作专业人才培养方案修订报告

一、专家建设委员会论证情况：

为完善动漫与游戏制作专业人培方案，准确定位培养目标，合理开设专业课程，专家建设委员会对动漫与游戏制作专业 2022 级人才培养方案进行了多角度研讨。

专家建设委员会认为动漫与游戏制作专业 2022 级人才培养方案比较成熟，符合行业需求和教学发展，实施性强。专业课程从实用角度、以学生为中心进行设计规划，特别提出发展中高职衔接是重点方向。

二、本专业人才培养目标的调整：

专业部教研组通过听取用人单位走访意见、高校反馈信息以及专业专家建设委员会建议等多种途径，收集了多方对培养方案的修订意见。专业负责人根据反馈提出的意见，组织相关人员进行研讨并提出改进意见。形成了 2022 版动漫与游戏制作专业人才培养方案修订稿。根据学校的办学定位，结合动漫与游戏制作的专业特色，技能证书增加了新种类——动漫设计师。动漫设计师证书是工信部颁发的通用证书，行业认可。学生取证必须经过严格培训。

动漫与游戏制作专业现行的人培方案存在中高职衔接不紧密的现象。我们与高职院校接进行对接和探讨，调整了部分专业课程的比例，在保证技能教学的基础上侧重于升学教学，以此打好学生升学基础。

委员们指出中职学生的课程标准可以降低难度，我们调整课标，把部分课程由“熟练运用”调整为“基本掌握”。

三、企业行业专家参与人才培养方案制定情况

参与修订动漫与游戏制作专业的专家来自企业、高校等层面有：南充瑞锦装饰、四川倍斯特广告装饰设计公司的老总、设计师和南充职业技术学院、成都纺织高等专科学校的教授、专业教师等等。他们工作经验丰富，行业实践时间长，了解时代需求，了解行业需求，而且跟我校动漫与游戏制作专业长期合作实习实训，有的企业技术人员还长期参与教学，彼此互相了解，能够对症下药，找出关

键点。因此本次人培方案研讨中，有许多中肯、切实可行的建议。专家建议如下：

1、目前动漫与游戏制作专业人才培养方案比较成熟，符合行业需求和教学发展，建议在长远发展基础上只是微调；

2、加强中高职衔接；

3、降低课程标准难度；

四、课程设置变化情况


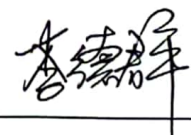


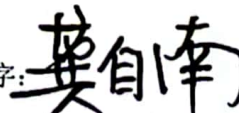
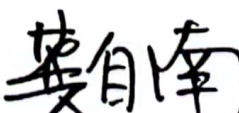
动漫与游戏制作专业 2021 教学计划调整数据对照表

| 原计划 | | | 现计划 | | |
|-----------|------|------|-----------|------|------|
| 课程名称 | 计划学时 | 授课期次 | 课程名称 | 计划学时 | 授课期次 |
| 游戏贴图绘制 | 融入实习 | 5 | 游戏贴图绘制 | 84 | 5 |
| 人物建模 | 90 | 5 | 人物建模 | 84 | 5 |
| 游戏 3D 绘制 | 54 | 5 | 游戏 3D 绘制 | 84 | 5 |
| UILogo 设计 | 112 | 5 | UILogo 设计 | 84 | 5 |
| 顶岗实习 | 180 | 6 | 顶岗实习 | 240 | 6 |

修改理由：

- 1、职业教育发展需求。
- 2、根据实习现状：企业需要技术能力强、踏实努力的学生。
- 3、根据高职院校反馈意见：中职以打牢基础软件为主。
- 4、调整学习重心，合理规划理论教学和实践教学学习时间，提高学习成效，强化就业能力。

五、审批意见

| | |
|-------------|---|
| 教研组 讨论结论 | <p>同意实施</p> <p>教研组长（专业带头人）签字： 2022年7月4日</p> |
| 专业部 意见 | <p>同意实施</p> <p>专业部长签字： 2022年7月4日</p> |
| 教务科 意见 | <p>同意实施</p> <p>教务科长签字： 2022年7月5日</p> |
| 分管校领 导意见 | <p>同意实施</p> <p>分管校长签字： 2022年7月5日</p> |
| 学术委员 会意见 | <p>同意实施</p> <p>学术委员会主任签字： 2022年7月5日</p> |
| 学校党委 会意见 | <p>同意实施</p> <p>党委书记签字： 2022年7月5日</p> |