

动漫与游戏制作专业 人才培养方案 (第2版)

根据《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）、《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》（教职成司函〔2019〕61号）、《教育部关于印发的通知》（教职成〔2021〕2号）等文件，2023年1月（3年制）人才培养方案进行了第2次修订。

适应年级：	2022级
专业负责人：	***
所属系部：	数字创意与设计系
制定时间：	2022年6月

目 录

一、 专业名称及代码.....	1
二、 入学要求.....	1
三、 修业年限.....	1
四、 职业面向.....	1
五、 培养目标与培养规格.....	1
(一) 培养目标.....	1
(二) 培养规格.....	2
六、 课程设置及要求.....	3
(一) 公共基础课程.....	4
(二) 专业课程.....	15
(三) 课程思政要求.....	27
七、 教学进程总体安排.....	29
八、 实施保障.....	32
(一) 师资队伍.....	32
(二) 教学设施.....	32
(三) 教学资源.....	34
(四) 教学方法.....	35
(五) 教学评价.....	35
(六) 学习评价.....	36
(七) 质量管理.....	36
九、 毕业要求.....	37

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

基本学制：3年

修业年限：3-5年

四、职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	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)	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书
新闻传播大类 (76)	广播影视类 (7602)	动漫游戏数字内容服务 (I-65-657-6572)	影视动画制作员 (6-19-01-04)	模型制作	数字创意建模职业技能等级证书 (初级)
				游戏界面制作	融媒体中心制作职业技能等级证书 (初级)
				动画制作	游戏美术设计职业技能等级证书 (初级)
				影视后期编辑	动画制作员证 (中级工)

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，适应新时代传媒行业发展的需要，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，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，能够从事三维模型制作、动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的高素质劳动者和技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

（1）拥护中国共产党领导和社会主义制度，在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，具有深厚爱国情感和中华民族自豪感。

（2）崇尚宪法、遵法守纪、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参与意识。

（3）具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

（4）热爱动漫与游戏制作专业，树立与社会需求相适应的职业理想。

（5）积极获取动漫与游戏制作领域前沿技术信息，具备与时俱进、继续学习的能力。

（6）刻苦钻研，养成善于观察、勤于思考、乐于探索、勇于创新的习惯和品质。

（7）具有较好的数字素养及相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。

（8）具有质量意识、环保意识、安全意识、工匠精神、创新思维。

（9）具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。

（10）有较好的人文素养和美学艺术修养，树立正确的文艺观和审美观。

（11）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能。

（12）养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

2. 知识

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

（2）熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、知识产权保护等知识。

（3）具有与动漫及游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的基础知识。

（4）掌握造型、色彩、透视、表演、蒙太奇等相关的基础理论。

- (5) 了解影视动画项目制作流程、生产管理制造流程及各个岗位工种特点。
- (6) 掌握素描、速写、色彩基础知识和绘画原理知识、动漫设计理论和制作技巧。
- (7) 掌握动漫行业发展及市场调查和营销策划方法。
- (8) 熟悉传媒行业相关法律法规。
- (9) 熟悉动漫艺术造型的基本知识、熟练掌握平面动画和三维动画制作知识。

3. 能力

- (1) 具备一定的分析问题和解决问题的能力。
- (2) 具有终身学习和可持续发展的能力。
- (3) 具备使用三维建模软件和相关常用插件的能力。
- (4) 具备制作基础的三维模型的能力。
- (5) 具备运用绘制贴图的能力。
- (6) 具备基础审美的能力和基础数字绘画能力。
- (7) 具备二维动画软件的操作能力。
- (8) 具备使用动画制作规律和色彩的表现技法，制作基础二维动画的能力。
- (9) 具备三维动画软件的操作能力。
- (10) 具备运用动画运动规律制作基础三维动画的能力。
- (11) 具备基础的镜头语言使用能力和表演能。
- (12) 具备使用数字音视频技术进行影视后期合成、影像编辑的能力。
- (13) 具备使用图形软件的能力。
- (14) 具备运用界面制作规律和表现知识，制作游戏界面的能力。

六、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程，公共基础课程包括必修课程与选修课程，专业课包括专业基础课程、专业核心课程、专业选修课程。

其中专业课内容的设置，必须以岗位能力为本位，以实际项目的典型工作过程组织教学内容，依据教学标准、行业企业标准、结合全国中职院校“动画片制作”、“数字艺术设计”、“影视后期制作”项目技能大赛，对接数字创意建模等级证书（初级）、融媒体内容制作职业技能等级证书（初级）、游戏美术设计职业技能等级证书（初级）、动画制作员职业技能等级证书（中级工）。

具体如下：

（一）公共基础课程

公共基础课开设思想政治、语文、历史、数学、英语、艺术、信息技术、体育与健康、劳动教育等必修课程以及职业素养、中华优秀传统文化、军事素养、普通话、礼仪、安全教育、形势与政策等选修课程。

1. 必修课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
1	思想政治	引导学生初步掌握马克思主义基本原理，了解马克思主义中国化历史进程及其理论成果，理解习近平新时代中国特色社会主义思想；树立正确的历史观、民族观、国家观、文化观，认同伟大祖国、中华民族、中华文化、中国共产党、中国特色社会主义，积极践行社会主义核心价值观，树立宪法法律至上、法律面前人人平等观念，进一步增强法治意识；勇于承担社会责任，积极行使人民当家作主的政治权利，明方向、遵法纪、知荣辱；衷心拥护党的领导和我国社会主义制度，坚定“四个自信”，做德智体美劳全面发展的社会主义建设者和	依据《中等职业学校思想政治课程标准》，教学内容包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治。学习习近平新时代中国特色社会主义思想，坚定中国特色社会主义的信念和中华民族伟大复兴中国梦的信心；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；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；着眼于提高中职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，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。本课程注重理论性和实践性相结合，在教法上表现为课堂学习与课后操作相结合，通过采用案例	144

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		接班人。	教学，运用教学工具及现代媒体演示法，让学生全程参与课堂，充分发挥教师的主导作用与学生的主体性。利用组织社会实践活动，开展第二课堂，将理论传授环节与实践环节结合起来，拓展学生的学习途径。	
2	语文	<p>通过本课程的学习，进一步掌握必需的语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力；具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力；掌握基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯；能够重视语言的积累和感悟，接受优秀文化的熏陶，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的个性、健全的人格，在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与创新等语文核心素养方面获得持续发展。为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成</p>	<p>依据《中等职业学校语文课程标准》引导学生积累较为丰富的语言材料和言语活动经验；阅读诗歌、散文、小说、剧本等不同体裁的中外优秀文学作品；学习实用类文本的阅读与理解，日常生活生活需要的口头与书面的表达交流；阅读中华优秀传统文化中的经典古代诗文；诵读革命先辈的名篇佳作，阅读反映革命传统的优秀文学作品，以及有关革命传统的新闻、报告、演讲、访谈等实用类文本；阅读反映社会主义先进文化的作品，关注和参与当代文化生活；阅读整本书，形成自己的阅读习惯；学习跨媒介信息的获取、呈现与表达，观察不同媒介语言文字运用的现象，了解其特点和规律；阅读有关劳动模范、大国工匠等典型人物的作品，学习写作新闻、访谈录、解说词等常用文体；根据职场工作拟写相关应用文，编制调查问卷，了解微写作的特点，阅读科普作品，阐释科学知识的</p>	198

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		<p>为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础；自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社会发展需要提供支撑。</p>	<p>特点；本课程的教学要根据语文教育的规律，按照课程内容，确定教学线索，把握教学关键，创设教学情境，传授必需的基础知识和进行必要的技能训练。教师要开展以学生自身体验、合作学习、主动探究为主要方式的言语实践活动，引导学生通过读写听说活动，提高语言文字运用能力和思维能力。根据语文教学的特点，在教学过程中渗透审美教育，进行文化熏陶。教学要体现职业教育特色，遵循技术技能人才的成长规律，在语文学习的过程中有机融入职业道德教育，引导学生增强职业道德意识，提高职业素养。</p>	
3	数学	<p>使学生获得必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。使学生逐步提高数学运算、直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养，初步学会用数学眼光观察世界、用数学思维分析世</p>	<p>依据《中等职业学校数学课程标准》学习内容分为基础模块和拓展模块。其中基础模块内容为：基础知识（集合、不等式）、函数（函数、指数函数与对数函数、三角函数）、几何与代数（直线与圆的方程、简单几何体）和概率与统计（概率与统计初步）。拓展模块内容为：基础知识（充要条件）、函数（三角计算、数列）、几何与代数（圆锥曲线、立体几何）、专题与案例（数学建模专题）。在教学中突出数学概念，注重本质来源、思想方法的渗透；注重与</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		<p>界、用数学语言表达世界。具备一定科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识。</p>	<p>实际生活紧密结合，注重体现数学的应用性，以实际案例为背景导入，形成数学知识来源于实际问题，又应用于实际问题，注重学生自主学习能力培养。教学方法的选择要从中等职业学校学生的实际出发，要符合学生的认知心理特征，要关注学生数学学习兴趣的激发与保持，学习信心的坚持与增强，鼓励学生参与教学活动，包括思维参与和行为参与，引导学生主动学习；教师要学习职业教育理论，提高自身业务水平；了解一些相关专业的知识，熟悉数学在相关专业课程中的应用，提升教学能力。要根据不同的数学知识内容，结合实际地充分利用各种教学媒体，进行多种教学方法探索和试验。</p>	
4	英语	<p>通过本课程的学习，使学生掌握必要的语言知识，通过对学生进行听、说、读、写、译的语言训练，培养学生的英语应用能力，发展英语学科核心素养即职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习四个方面，使学生具有借助工具书阅读和翻译英语业务资料的能力。</p>	<p>依据《中等职业学校英语课程标准》根据不同的主题，深化对主题内容的理解，树立正确的世界观、人生观和价值观。熟悉常见的语篇形式，把握不同语篇的结构、文体及语体特征和表达方式，积累词块，扩大词汇量，提高对常用词汇和词块的准确理解，掌握语法结构、语义和功能，了解常见语言表达形式的语用功能，掌握语言技能。以学生的发展为中心，依据学生的学习风格、学习经历、学</p>	144

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		力，能在涉外交际的日常活动和业务活动中进行简单的口头交流，具有信函、个人简历等基本的英语应用文写作能力。引导学生在真实情境中开展语言实践活动，认识文化多样性，形成开放包容的态度，发展健康审美情趣；理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自信。	习动机、学习兴趣、语言水平和学习能力，有效整合课程内容，选择适当的教学方法和教学模式，为学生提供多样化的学习选择，让不同类型、不同层次的学生都能享受到英语学习的乐趣，体验学习的快乐，使每个学生都能学有所得，促进学生的发展。	
5	信息技术	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符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力，为就业和未来发展奠定基础，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。	依据《中等职业学校信息技术课程标准》了解信息技术应用基础和网络应用；掌握图文编辑、数据处理、程序设计入门的基本应用；了解数字媒体技术、信息安全基础、人工智能的应用。在教学过程中，引导学生通过自主和协作学习，以源自生产实际的实践项目为引领、以典型任务为驱动，有效利用数字化学习情境，调动学生的主观能动性，强化学生的自主学习能力，促进教与学、教与教、学与学的互动，不断提高教学效率与教学质量。引导学生充分运用信息技术进行创新创业实践，培养个性化、创新性思维。	108
6	体育与健康	通过体育与健康课程的学习，帮助学生增强体	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》，学习体能发展的基本原	144

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		<p>能，掌握和应用基本的体育与健康知识和运动技能；培养运动的兴趣和爱好、坚持锻炼习惯、良好的心理品质，表现出人际交往的能力与合作精神；提高对个人健康和群体健康的责任感，形成健康的生活方式；发扬体育精神，形成积极进取、乐观开朗的生活态度；提高与专业特点相适应的体育素养；健全人格，强健体魄，同时遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识；使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。</p>	<p>理与方法、测量与评价体能水平的方法、体能锻炼计划制订的步骤与方法、有效控制体重与改善体形方法等内容；健康的基本知识与技能，食品安全和合理营养，常见传染性和慢性非传染性疾病的预防，安全运动和应急避险，常见运动损伤的预防与处理；根据学生的特点开展篮球、足球、羽毛球、乒乓球、田径、武术、体育舞蹈等供学生选择并学习相关基本知识及技能运用；采用多种锻炼方法，提升学生体能，并使学生能自我评价体能锻炼的效果和改进体能锻炼计划。创设多元化情景，鼓励学生根据自己的兴趣爱好与需求选择运动项目进行学习，倡导自主、合作、探究的学习方式，增强学生主动参与学习积极性。</p>	
7	艺术	<p>以美育人，以文化人，以情动人，提高学生的审美和人文素养，积极引导主动参与艺术学习和实践，进一步积累和掌握艺术基础知识、基本技能和方法培养学生感受</p>	<p>依据《中等职业学校艺术课程标准》通过参与音乐实践活动，学习有关知识和技能，认识音乐的基本功能与作用，获得精神愉悦，提高审美情趣和音乐实践能力；学习美术知识和技能，欣赏美术作品，了解作品主题，感悟作品情感，理解作品内涵，</p>	36

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		<p>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。</p>	<p>认识美术的基本功能与作用，提高审美情趣和美术实践能力；了解相关设计信息，学习设计的基础知识和技能，结合专业学习，参与设计活动，培养创新意识和设计能力。坚持“做中学、做中教”，合理运用多样化的教学方式、方法组织教学，通过案例教学、问题导向、情境模拟、专题研习、艺术实践和展示交流等形式，引导学生开展自主学习、探究学习和合作学习，增强艺术理解，充分调动学生学习艺术的积极性。</p>	
8	历史	<p>以唯物史观为指导，促进学生进一步了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，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；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观；塑造健全的人格，养成职业</p>	<p>依据《中等职业学校历史课程标准》结合统编教材内容，学习中国历史和世界历史。中国历史内容包括中国古代史、中国近代史和中国现代史；世界历史内容包括世界古代史、世界近代史和世界现代史。拓展模块根据专业要求，培养工匠精神，选取了“历史上的工匠”模块，分为了中国著名工匠和外国著名工匠。在教学中，以学生为主体，结合教学内容，采用信息化教学手段，创新教学形式、教学过程和教学方法，采用参观考察行业历史遗存、采访历史见证人、观看影视作品、设计行业历史遗迹导游方案、撰写行业简史等多种形式让学生参与学习；鼓励学生开展自</p>	72

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
		精神，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	主学习、探究学习和合作学习，在做中教、做中学，调动和发挥学生学习的积极性、主动性和创造性。	
9	劳动教育	树立正确的劳动观念，具有必备的劳动能力，培育积极的劳动精神，养成良好的劳动习惯和品质。有目的、有计划地组织学生参加日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动，让学生动手实践、出力流汗，接受锻炼、磨炼意志，培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质。	依据《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》开展包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观等内容的学习实践；结合专业特点，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；注重生活能力和良好卫生习惯培养，树立自立自强意识。围绕劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动组织、劳动安全和劳动法规等方面进行学习；在进行职业劳动知识技能教学的同时，注重培养“干一行爱一行”的敬业精神，吃苦耐劳、团结合作、严谨细致的工作态度；将劳动习惯、劳动品质的养成教育融入校园文化建设之中。	36

2. 选修课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和要求	学时
1	职业素养	本课程着眼于学生的职业道德、职业修养、职业理想、就业技能等方面的培养和教育。通过课程学习，使学生能够全面分析并认识自	本课程主要讲授认识自我、职业分析、职业修养、职业准备、简历制作、面试准备、模拟招聘、求职途径、就业心态、就业政策等内容。	36

		我，认识本专业相对应的职业群及相关岗位群的素质要求，熟悉职业规范，提高就业竞争意识，掌握就业的基本途径和方法，提高就业竞争能力。	在教学中要为学生求职择业提供政策、信息和定位依据，为学生的求职面试提供必备的实战知识和实战方法。在教学过程中要遵循“问题中心”原则，突出实用性，加强互动性，注意全面性，强调实践性。	
2	中华优秀传统文化	通过本课程的教学，帮助学生了解中华优秀传统文化，掌握并传承中华优秀传统文化的基本精神，理解和认识中国传统文化的优秀要素和传统思维方式，吸取中国传统文化精髓，开阔学生视野，提高文化素养，增强学生的民族自尊心、自信心、自豪感，具有对中华优秀传统文化的热爱敬畏之情。	依据教育部《完善中华优秀传统文化教育指导纲要》主要讲授中国古代哲学、中华传统宗教、中国古代文学、中华传统艺术、中华传统戏曲、中华传统科技、中华传统节日、中华传统民俗与礼仪等内容。通过学习中国传统文化概述、儒家、道家、佛家文化、中国传统服饰文化、饮食文化、建筑园林文化、传统汉字、传统文学、科技、医药文化，立足学生传统文化素养的培养；要求以学生为主体，任务单元为基础，创设学习情景，采用讲授法、讨论法、案例法相结合，注重启发式教学，开展案例教学、仿真教学、情景教学等。同时可以与相关社团、社会实践、校园文化建设相结合，开展传统文化知识讲座或活动。	36
3	军事素质	通过本课程的教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防	主要学习中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等理论知识；学习理解中国人	18

		<p>观念、国家安全意识和忧患危机意识；培养学生严明的纪律、顽强的意志、文明的行为，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质，增强爱国热情，促进学生行为习惯的养成。</p>	<p>民解放军共同条令，执行队列动作，了解单兵战术动作、简易射击原理、高炮一镜三机操作；简单使用防护器材、战场救护办法；在进行军事训练时，可以采用理论和实践相结合的形式，通过观看视频、课程图片、理论提示、示范教学、体会练习等方法，调动学生的主动性和积极性，提高学生综合素质。</p>	
4	普通话	<p>通过本课程教学，教育学生热爱祖国语言，积极主动地宣传贯彻国家语言文字工作的方针政策；使学生掌握普通话语音基本知识和普通话声、韵、调、音变的发音要领；具备较强的方音辨正能力和自我训练能力；能用规范标准或比较规范标准的普通话进行朗读、说话、演讲及其它口语交际。同时，针对普通话水平测试进行有针对性的训练，把握应试要领，使学生能顺利地通过普通话水平测试并达到相应的等级标准。</p>	<p>学习普通话的声、韵、调，使学生能较流畅地进行普通话口头表达，辨别方言在声、韵、调等方面与普通话的区别，培养学生正确的听辨能力和模仿发音能力，使学生基本掌握诗歌、散文等不同文体的朗读，掌握对客户服务的的语言艺术。</p> <p>教学中坚持理论和实践相结合、课堂示范和自我训练相结合、课内学习和课外活动相结合的基本原则。教学上以理论为指导，以训练为主导。教学手段尽可能多样化，在讲授、示范、训练、讨论、模拟表达等常规方法的运用过程中，增强学生的学习兴趣。</p>	18
5	礼仪	<p>通过对礼仪的感知、领悟、践行、将现代文明礼仪内化为观念、外化为行动、转化为习惯，从而达到弘扬</p>	<p>内容涉及校园日常礼仪、校园交往礼仪、居家礼仪、出行礼仪、求职礼仪、职场礼仪的内容。</p> <p>以项目为教学单位，通过情境</p>	18

		传统文化，提升自身修养的目的。	创设和角色扮演等形式来组织教学，使学生认识服务礼仪概念、塑造良好职业形象、养成良好行为习惯、梳理不同服务岗位服务流程礼仪，操练服务沟通技巧和礼仪。	
6	安全教育	通过学生系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当，帮助学生熟悉安全法规，掌握必要的安全知识和安全防范技能。	主要学习习近平关于总体国家安全观重要论述，牢固树立总体国家安全观，学习政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全、资源安全、核安全、海外利益安全等重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。充分利用社会资源，发挥校园文化作用，围绕总体国家安全观和国家安全各领域，确定综合性或特定领域的主题。通过组织讲座、参观、调研、体验式实践活动等方式，进行案例分析、实地考察、访谈探究、行动反思，积极引导学生自主参与、体验感悟，采用多种方式进行课程考试，兼顾过程性考核。	18
7	形势与政策	通过本课程的学习，帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、面临的历史性机遇和挑战，	本课程主要讲授党的理论创新最新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其	18

	引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地。	热点难点问题。本课程主要采取专题讲授、讨论、社会调查等多种方法相结合，利用多媒体教学实施，第一时间推动党的理论创新成果进课堂进学生头脑，增强学生的学习兴趣，使学生更好地了解当下热点问题。	
--	--	---	--

(二) 专业课程

专业课分为专业基础课、专业核心课、专业选修课及实践性教学活动，其中实践性教学活动包括综合实训、顶岗实习等。

1. 专业基础课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
1	素描	通过本门课程的学习，让学生掌握素描的基本知识、基本技能和表现能力，培养学生的艺术欣赏能力和创造力、健康的审美观，提升学生的艺术涵养和鉴赏能力。	<p>学习几何体结构写生、静态不规物本写生、人体素描、景色素描、卡通人物的素描，以及多种素描的综合应用。</p> <p>以艺术视觉为前提，引导学生认识并接触正确审美意识；有计划有目的训练和培养学生在其设计方向的基础技能和兴趣；采用“教、学、做、用、鉴”立体化教课模式，以定制项目为载体形成“教课做一体化”的讲堂教课模式，提高学生的兴趣。</p>	36
	色彩	通过对色彩的学习，培养学生对色彩的感受、感知能力；了解色彩绘画的基本	了解色相、明度、纯度及色彩构成形式等相关知识；掌握色彩构成的基本原理和一般规律；能协调	36

		原理、基础知识及基本技法;掌握正确的观察方法和表现方法;并学会运用色彩规律和色彩语言来表达自己的审美感受。	处理形式美感及色彩搭配;会运用色彩语言表达设计思想。 通过理论讲解和手绘相结合的方式,从多元的角度提升学生运用色彩语言表达设计意念和审美感受的能力,为后续数码绘画、三维贴图制作课程打好坚实的美术基础。	
3	设计构成	使学生掌握平面、立体造型的设计构成,对视觉艺术要素及构成形式等相关基础知识有深入系统的了解,提升解决实际设计应用问题的能力,在发现美、欣赏美、创造美的学习活动中逐步培养审美能力和审美素养。	学习平面构成、立体构成的基础知识,初步掌握各种形构成的基本规律、法则和原理;掌握基本构成的基本元素、应用技能和创作方法;能准确把握不同形式构成;会应用各种元素进行简单的设计。 在教学过程中,重视对学生学习兴趣的激发和引导,通过欣赏讲解、实地参观、分组讨论、动手实践等多种方法,培养学生的创新意识、良好的情感态度和价值观。	72
4	图形图像处理	通过任务引领型的项目活动,使学生能了解图像处理软件的操作界面,会使用各种图像处理工具,能制作出符合要求的各种图像处理效果。使学生养成诚实、守信、吃苦耐劳的品德,善于动脑,勤于思考,及时发现问题的学习习惯;具有善于和客户沟通和与企业工作人员共事的团队意识,能进行	了解软件的操作方法和基本技巧;掌握位图的特点、图片润色和修饰技巧、抠图、图像融合技巧及图像特效处理技巧;能按不同的要求设计海报、广告等作品;会运用所学的技能进行独立操作,并能正确完成指定的任务,具备使用图形软件的能力; 在教学过程中,创设工作情景,加大实践实操的容量,紧密结合职业技能证书考证的实操项目训	72

		良好的团队合作能力。	练，在实践实操过程中，重视本专业领域新技术、新工艺、新材料发展趋势，贴近企业、贴近生产，为学生提供职业生涯发展的空间，努力培养学生参与社会实践的创新精神和职业能力。	
5	摄影摄像技术	通过学习，使学生能运用摄影摄像的理论和实际操作相结合，在实际操作上加强锻炼，提高学生的摄影摄像技术能力及思考创作能力，让学生理解真正的摄影摄像，提高审美，开拓了视野。	了解摄影摄像中理论概念；掌握摄像的基本操作；熟练的掌握相关器材的使用，学会正确的曝光、用光，取景构图，利用摄影摄像拍摄技巧进行艺术创作。 以学生为主体，成立摄制小组，在教师的组织和工作过程的引导下，进行合作学习共同完成项目任务，采取“任务引领，项目驱动，情境真实，学做相辅”教学模式。	72
6	多媒体技术	掌握常用多媒体软件的使用方法，培养学生有关多媒体技术的应用、开发和研究能力，提高信息管理与信息系统专业的科学素养，从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展需求。	多媒体计算机概述、多媒体计算机系统、多媒体数据压缩技术、音频信息处理、图像信息处理、视频信息处理等内容。 在教学环节中，加强教师与学生的互动作用，培养学生的思维能力。加强学生的动手实践能力。以任务驱动为主，进行启发式、引导式、自学指导式教学。	72

2. 专业核心课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
----	------	------	-----------	----

1	二维动画	<p>通过学习，使学生掌握Flash软件进行二维动画片的制作技术能力，掌握动画技术的基本原理知识、使用动画制作规律和色彩的表现技法、制作基础二维动画的能力；具备能够从事动画制作相关职业能力，为进入二维动画企业奠定扎实基础，并从中形成解决实际问题方法，在注意渗透思想教育同时，逐步培养学生的辩证思维，加强学生的职业道德观念。</p>	<p>熟悉动画制作的流程和技能要求；掌握Flash动作制作的知识和技能，达到Flash动画制作流程岗位的职业标准；能看懂摄影表、绘制等分中间画；掌握曲线运动规律、掌握人物、动物、自然运动规律，并能绘制相关运动的中间画；能灵活运用透视原理来绘制场景，熟练地为场景搭配协调统一的色彩，并能够完成动画场景的绘制；掌握Flash动画制作基本流程和方法；掌握动画运动规律，能独立制作Flash动画短片；具备使用动画制作规律和色彩的表现技法。</p> <p>在教学中，鼓励学生进行综合性与探究性学习，加强Flash与其他学科的联系，与学生生活经验的联系，培养学生综合探究的能力。引导学生以感受、观察、体验、表现以及收集资料等学习方法，进行学习与合作交流。</p>	72
2	贴图绘制	<p>通过本课程的学习，让学生能够应用数字技术进行贴图创作，综合应用二三维软件进行三维贴图绘制，增强自己的社会竞争力。</p>	<p>通过本课程的学习，学生能够掌握贴图绘制基础和技巧，掌握空间关系和材质的制作，具备人物角色和场景贴图的制作技术。</p> <p>在教学中，采用多种形式的考核手段，以校内多媒体实验室和校外实训基地为依托，以“产学研”相结合为有效途径，以建立多功能</p>	72

			<p>高规格的影视创作实验室为努力方向，逐步形成三维贴图绘制课程实践教学的特色，满足市场对影视多媒体、动画、广告、节目制作等专业人才的需求。</p>	
3	游戏界面制作	<p>使学生了解整个游戏美术制作流程,掌握游戏美术的基本方法和制作手段;提升观察和综合分析能力;掌握场景、道具、角色的模型、UV 贴图等功能,运用软件熟练进行游戏美术制作;使学生在艺术学习和实践中陶冶情操,并培养学生具备积极思考问题、主动学习能力、良好的团队合作精神、获取知识能力、设计创意思维能力、结构分析、欣赏能力等素质。</p>	<p>了解游戏界面与 UI 设计基础概念、基础造型、点线面的形式美原理、二维空间、三维空间、多维空间的造型表现,以及色彩构成在游戏界面综合应用等知识。</p> <p>在教学过程中,运用启发、引导和实践的方式,通过进行游戏界面设计基础知识点的逐步讲解和实例绘制,训练学生的相互配合能力,培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识,</p>	72
4	三维建模	<p>学生通过课程学习,能达到模型制作岗位中制作三维模型、材质贴图的应用、灯光摄影机的使用,实现数字化模型设计制作,重点培养学生的创意思维和动手能力,并具备发现美、借鉴美、创造美的能力,养成规范的建模习惯。在项目制作</p>	<p>了解三维建模工作原理、三维模型的需求标准、基本规则;了解项目分析的方法和流程;理解场景、道具模型的整理规范和角色模型布线要求;知道模型展 UV 的规则和方法;能够按照模型需求,选定建模方法,设计建模流程。能熟练使用三维建模中曲面建模、多边形建模等各种建模方法建模;能够合</p>	72

		过程中培养学生乐于沟通，有较强的执行能力，有团队合作意识，有良好的抗压能力。	<p>理对模型进行UV展开、为模型添加材质贴图效果；能够使用灯光在不同场景进行布设；能够使用摄影机关键帧来做动画；能够制定项目实施方案。</p> <p>采用任务驱动法、翻转课堂、情境教学法实施教学。结合学情特点和认知规律，多种手段激发学生学习兴趣来分析任务。以学生为主体，教师为主导，教学设计采用工作流程与教学流程相结合的思路。</p>	
5	三维动画制作	<p>通过本课程的学习，使学生了解三维动画的基本原理和制作流程，掌握基础动画和角色动画的制作技术，掌握材质制作和灯光渲染的方法和技巧。着重培养三维动画设计能力的同时，加强对三维设计应用理念的了解，进一步满足企业对于三维设计人员的需求，为学生发展专门化方向的职业能力奠定基础。</p>	<p>了解三维动画的原理和分类；掌握轨迹视图动画、修改器动画、摄影机和灯光动画、约束动画、控制器动画，能够运用动画运动规律制作基础三维动画。</p> <p>在教学过程中，从“任务”着手，使学生可以自主探究的学习和实践，培养学生提出问题、分析问题、解决问题的综合能力。运用“思考、实践、调查、探索、讨论、交流、展示、评价”等多种形式促使学生自行设计学习方案，自主探索操作步骤和实验方法，在学习过程中加强师生、生生之间的讨论、交流和展示，从而改变学生单一地被动接受知识的学习方式。</p>	72
6	游戏动画制作	使学生掌握三维软件的动画操作环境，熟练掌握	了解游戏运动规律及游戏动作；体验无生命动画设计与制作；	72

		<p>“关键帧动画”及“其它动画类型”的制作方法，熟悉三维动画制作流程，全面掌握各个动画制作环节的技术要领；深入理解动画的运动规律，能够将传统动画理论运用到三维制作技术中，养成正确的制作观念，成为岗位需要的三维动画师。</p>	<p>了解 3Dmax 中 cs 骨骼和 bone 的基础知识；掌握基础角色蒙皮骨骼搭建与绑定；掌握表情肢体单真动作蒙皮及球体基础动作与八字动画。</p> <p>依据本课的性质及学生的实际情况，主要采取启发引导式教学法，以优秀典型设计实例为线索，充分运用多媒体等各种现代教学手段，采用欣赏，启发、归纳、练习相结合的教学方法，在实例的引导下，调动学生学习、训练的积极性和自觉性，多法并用，优化课堂教学，激发学生兴趣，提高教学效率。</p>	
7	影视后期编辑	<p>通过学习本课程，掌握影视后期处理的基本流程和视频编辑的基本理论知识，具有应用视频剪辑、合成软件进行影视后期处理的能力。提升学生独立思考、持续学习、团队协作的能力，具有良好的职业道德、职业操守，具有版权保护、创新意识。使学生在知识和技能的学习中形成良好的职业品质和职业素养。</p>	<p>理解线性编辑、蒙太奇、景别、镜头等相关概念；掌握音视频编辑、字幕制作、影片输出的方法；会采集、整理、处理素材，熟练运用蒙太奇等视听语言手法进行视频剪辑；会视频特效制作、后期合成、字幕制作、声音处理和作品集成与输出；能正确设置各种视频输出格式；能完成电子相册、宣传片、广告等短片制作；能规范操作常用的音频、视频采集和播放。在教学过程中，贯彻“以学生为中心”的理念，突出学生的主体地位；采用任务驱动、工作过程导向的教学方法，做中学、做中教，采取小组合作</p>	72

			法、问题探究法，促进学生自主学习、独立思考，提高学生分析问题、解决问题的能力。	
--	--	--	---	--

3. 专业选修课

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
1	运动原画	使学生掌握动画的运动方法、表现方法和运动规律，在了解动作运动的共性规律的基础上，达到个性运动规律的形态表现，并使静态的画面在银幕中活动起来，使学生具备从事动画设计与创作的相关职业能力，并为学生学习后续专业课程打下良好的基础。	读懂分镜头脚本，具备基础的镜头语言使用能力和表演能力；正确设计表达物体、禽类动物等的运动轨迹；能够根据自然地作用力与反作用力，惯性运动、弹性运动和曲线运动的运动规律，绘制人、物体、禽类、兽类的走、跑、跳等动作教学过程中，通过多媒体教学，网络资源教学，视频教学等教学手段，采用案例分析法、情景模拟法、示范教学、项目教学等方法进行教学，让学生参与体验，提高学习的兴趣。	36
2	动画分镜设计	通过对分镜头脚本进行规律性的学习，提升学生对于画面的概括和表现；对分镜头概念进行系统学习，进一步认知动画专业的具体表现形式；通过动画镜头语言学习，培养学生创意能力，艺术创新，创造能力，为后续专业课程的学习打下扎实的基础。	了解动画造型和动画场景的基础知识、动画影片造型设计的人体结构知识和场景设计的基本透视知识、掌握并应用动画造型设计和场景设计的基本方法和步骤、逐步掌握动画造型设计和场景设计的工具和软件。 在教学中，以工作任务为中心组织课程内容，并让学生在完成具体项目的过程中通过讨论、分析	36

			问题、解决问题、制定任务流程、教师引导操作，多元评价等环节，完成相应工作任务，构建相关理论知识和实践技能，发展学生职业能力。	
3	技能等级专项	通过结合 1+X 数字创意建模职业技能等级证书和融媒体内容制作职业技能等级证书的考核内容，可以完成游戏或动画中的角色、道具和场景的设计工作；融媒体设计及制作中的素材处理、剪辑、发布等工作任务。	<p>学习技能等级证书考核的规则、方式，对应考核标准进行技能学习与训练。</p> <p>在教学过程中，以数字创意建模和融媒体内容制作职业技能等级证书为依据，以“任务”为抓手，根据各项工作任务，构建动漫艺术造型，对接企业的标准，从而培养学生的动手和职业能力。</p>	72
4	短片创作	通过短片从无到有的制作过程可以有效的提高影片制作的技法，加强创作的思想意识，增加学生之间的团队合作。使学生完整的了解影视制作与影视创作之间的关系以及制作的方式方法。为学生今后在自己的创作之路以及工作方位上打下坚实的基础。	了解动画片的制作流程，熟悉影视短片中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求、基本的制作方法等知识。培养学生将学过的各个类别影视动画知识进行有顺序的串联，同时引导学生收集资料、撰写剧本，根据剧本和分镜头的具体要求，进行动画影视短片的独立创作。	72
5	插画设计	通过本课程的教学，能够使学生了解插画的发展过程，对各个时期不同风格的插画进行系统的了解，对丰富的插画表现手法有初步认	<p>学习插画的设计，会选择适合插画载体的表现形式，进行人物形象的插画设计。</p> <p>在教学过程中，使用多媒体教学手段，采用小班制、分组训练方</p>	72

		识，根据学生的基础能够选择一种或融合几种表现手法进行插画创作。	式，培养学生运用手绘和电脑软件进行插画创作的能力。	
6	广告创意	通过学习，使学生掌握相关的专业技能、国家相关的技术规范。能够进行广告创意设计和广告设计制作，采用项目引导的教学方法培养学生的分析问题、解决问题的能力，并通过小组合作的形式，加强与人交流、沟通的能力训练，增强团队合作意识。	了解平面广告设计、广告创意的方法；掌握广告的表现手法、广告设计中图形创意以及广告设计的构成要素；熟练掌握广告设计的版面编排以及广告作品的评价标准；了解广告创意的基本原理、广告创意的基本策略；广告创意的表现原则、广告创意的思维方式广告创意的表现形态。 教学过程采用多媒体教学方式，以项目为导向，采用以学生为中心的引导式、启发式、讲练结合等丰富多彩的教学方式和方法实施教学。	72

4. 综合实训

校内综合实训是教学实践环节重要必修内容，共安排4周（120学时）；通过综合实训对跨学科交叉内容进行综合运用，提升学生综合实践技能；要求学生在规定的时间内设计制作出相应作品且符合标准要求。具体实训项目如下安排：

序号	实训项目	主要内容和教学要求	学时
1	影视策划实训	通过真实项目策划，了解影视剪辑的流程及规范，掌握进行视听元素非叙事性的剪辑及制作影视素材的技能。根据实际岗位需求，完成企业提供的项 目，包括作品的策划。	12
2	游戏界面制作实训	按要求制作游戏登录界面，了解游戏登录界面的作用，设计游戏登录的界面。根据实际岗位需求，考虑美观实用的效果，设计并制作功能性完整的游戏登	18

		录界面。	
3	二维动画制作实训	在真实项目中，了解客户需求，书写设计方案，明确分工，了解工作细则；完成二维动画短片的制作。并能够与客户反馈和沟通，修改完善作品，直到达到交付的标准。根据实际岗位需求，学生会使用Flash绘制二维动画，能对二维动画进行后期合成。	30
4	图像处理实训	在真实项目中，了解三维动画贴图的需求，书写设计方案，完成动画贴图的制作。按照具体要求设计初稿，能够与客户反馈和沟通，修改完善作品，直到达到交付的标准。根据实际岗位，使用Photoshop和AI绘制动画所需要的贴图。	30
5	影视后期编辑实训	导入编辑好的图片、片头、片尾、视频、音乐等相关素材，并调整其大小和位置，运用相关特效以及调节其相关帧加以美化。根据实际岗位需求，会使用PR和AE合成素材，并添加特效，合成动画短片。	30
总计			120

5. 顶岗实习

顶岗实习是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，按照教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》有关要求及《学生顶岗实习标准》执行。顶岗实习一般安排在第6学期，共计6个月，按每周30学时安排。

通过顶岗实习使学生更好地将理论和实践相结合，全面巩固、锻炼实际操作技能，为就业奠定坚实基础。

在顶岗实习期间，学校和实习单位按照专业培养目标的要求和教学计划的安排，共同制定实习计划和实习评价标准，组织开展专业教学和职业技能训练，并保证学生实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。

顶岗实习具体安排	
时间安排	第6学期，共计6个月

学生学习目标	解动漫游戏制作过程，提高对动漫游戏界面制作技术的认识；了解企业的生产流程，提高社会认识和社会交往的能力，学习企业技术人员的优秀品质和敬业精神，培养学生的专业素质和社会责任
实习主要内容	通过实际工作掌握处理有关的动漫项目策划、动漫二维造型设计、动漫三维模型建模、蒙皮、贴图等设计；动漫产品模型制作；动漫产品销售、影视后期制作等方面的工作方法。在职业设计师和实践教师指导下，完成预定的学习任务，同时培养学生综合择业能力和工作能力。
实习管理	<p>(1) 严格遵守学校和实习单位的规章制度，服从管理。</p> <p>(2) 学生实习期未满，不得擅自离开或调换实习单位。</p> <p>(3) 学生要严格遵守所在岗位的操作规程、劳动纪律，爱护劳动工具、仪器、设备，并注意自身安全，防止意外事故发生。</p> <p>(4) 在实习单位要服从分配，认真工作，并遵守单位的保密制度。</p> <p>(5) 学生在顶岗实习开始前，到学校就业处办理有关顶岗实习手续。</p> <p>(6) 根据要求，为加强学生的管理和考核，注重过程监控，学生定期要向学校就业处提交定岗实习过程小结。</p>
实习考核	考核构成：实习表现 20%；过程小结 20%；企业评价 30%；顶岗实习报告 30%。
相关文件	《中等职业学校学生实习管理办法》、《学生顶岗实习标准》《****学校顶岗实习管理制度》

6. 第二课堂

项目名称		教学内容
***项目	项目小组名称	
任课老师担任相应的项目	3D 打印	(1) 基础物品模型 (2) 中国古代建筑模型 (3) 人物模型 (4) 建筑模型 (5) 文物模型 (6) 卡通角色
	数字化创意设计	以数字影像的形式呈现以下主题：(1) 城市魅力 (2) 未来畅想 (3) 科技赋能 (4) 健康环保 (5) 艺术万象。

	影视后期制作	通过拍摄和制作完成以下主题：（1）理想照耀中国-穿越百年 见证辉煌（2）我的学校（3）产品测试（数码产品、化妆品、生活用品）（4）校园文化。
	动画片制作	（1）动画基础模块：根据二维参考图片和要求，完成三维角色与配角模型创建及效果图渲染。（2）动画创作：在给定的故事开头的基础上拓展剧情，使用已有的模型完成动画创作，并根据剧情需要使用特效。

（三）课程思政要求

坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型案列，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

公共基础课程，要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

专业课程，要根据不同学科专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度；要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力。要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合。

思想政治教育体系见下表：

课程类型		开设学期					
思想政治理论课程	中国特色社会主义	1					
		<p>(1) 掌握马克思主义基本原理，了解马克思主义中国化历史进程及其理论成果。(2) 理解习近平新时代中国特色社会主义思想，坚定中国特色社会主义的信念和中华民族伟大复兴中国梦的信心。</p> <p>(3) 树立正确的历史观、民族观、国家观、文化观，认同伟大祖国、中华民族、中华文化、中国共产党、中国特色社会主义，积极践行社会主义核心价值观。</p>					
	心理健康与职业生涯规划	2					
		<p>(1) 树立心理健康意识(2) 掌握心理调适和职业生涯规划的方法。(3) 培养职业精神素养、增强职业道德意识，养成良好职业道德行为习惯。(4) 树立正确的劳动观、职业观、就业观、创业观和成才观。(5) 具有健全人格素养的学生。(6) 能够正确认识自我，正确处理个人与他人、个人与社会的关系。</p>					
	哲学与人生	3					
		<p>(1) 了解马克思主义哲学是科学的世界观和方法论。(2) 讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点。(3) 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。</p>					
	职业道德与法治	4					
		<p>(1) 提高职业道德素质和法治素养。(2) 了解职业道德和法律规范。(3) 增强职业道德和法治意识。(4) 养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。</p>					
“课程思政”课程	公共基础课程	1	2	3	4	5	
		<p>(1) 遵纪守法，提升纪律规矩意识。(2) 孝敬父母、尊敬师长；(3) 责任意识。(4) 诚实守信。(5) 集体主义、爱国主义精神。(6) 不怕苦、不怕累的意志品质。(7) 人文素养，认识和认同中国传统文化。(8) 良好健康心理状态。</p>					
	专业基础课程	1	2	3	4	5	
<p>(1) 自律意识(2) 责任意识(3) 严谨的学习工作态度(4) 安全</p>							

		意识 (5) 责团结协作、沟通交流能力 (6) 诚实守信 (7) 学习意识 (8) 规范意识。				
专业核心课程		2	3	4	5	
	(1) 美育意识 (2) 规范意识 (3) 创新意识 (4) 劳动精神 (5) 工匠精神 (6) 民族精神 (7) 科学精神 (8) 数字意识 (9) 学习意识。					
专业选修课程			3	4	5	
	(1) 项目意识 (2) 审美意识 (3) 学习精神 (4) 实践能力 (5) 自律意识 (6) 劳动能力 (7) 团结意识。					
专业实训		2	3	4	5	
	(1) 发现问题、解决问题的能力 (2) 学习意识 (3) 项目意识 (4) 工匠精神 (5) 创新意识 (6) 协作意识 (7) 安全意识。					
顶岗实训						6
	(1) 自律意识 (2) 责任意识 (3) 诚实守信 (4) 规范意识 (5) 安全意识 (6) 团结协作、爱岗敬业意识 (9) 工匠精神 (10) 管理意识 (11) 环保意识 (12) 成本意识。					
第二课堂		2	3	4	5	
	(1) 创新意识 (2) 学习意识 (3) 自律意识 (4) 合作意识 (5) 数字意识 (6) 劳动精神 (7) 规范意识。					

七、教学进程总体安排

结合学校实际，按照每学年教学时间 40 周、每周 28 学时进行设计，一般每学时不少于 45 分钟，18 学时为 1 学分。顶岗实习一般按每周 30 学时计算，入学教育（军训）、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分。

本专业教学共 3570 学时，其中理论学时 1734 学时，实践学时（含课内实践）1836 学时；第 1 至 5 学期每学期 20 周教学活动周，其中，安排课程教学周 18 周、复习考试周 1 周；在第 1 学期安排 1 周入学教育、第 6 学期安排 1 周毕业教育；在第 2 至 5 学期，每学期安排综合实训 1 周；第 6 学期为顶岗实习，实习时长不少于 6 个月。

1. 教学时间分配表

环节 学期	入学 教育	课程 教学	综合 实训	顶岗 实习	复习 考试	毕业 教育	合计 周数
一	1	18			1		20
二		18	1		1		20
三		18	1		1		20
四		18	1		1		20
五		18	1		1		20
六				24		1	25
合计	1	90	4	24	5	1	125

2. 教学计划进度表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	学时			学分	教学活动周学时分配						考核方式	
				合计	理论	实践		一 18 周	二 18 周	三 18 周	四 18 周	五 18 周	六 24 周		
公共基础课	必修	1	思想政治	144	144		8	2	2	2	2				考试
		2	语文	198	198		11	2	2	2	2	3			考试
		3	历史	72	72		4	2	2						考试
		4	数学	144	144		8	3	3	2					考试
		5	英语	144	144		8	2	2	2	2				考试
		6	信息技术	108	54	54	6	4	2						考试
		7	体育与健康	144	36	108	8	2	2	2	2				考试
		8	艺术	36	36		2	1	1						考试
		9	劳动教育	18		18	1	1							考试
	小计				1008	828	180	56	19	16	10	8	3	0	
	选修	10	职业素养（限选）	36	18	18	2					1	1		考试
		11	中华优秀传统文化（限选）	36	18	18	2	1	1						考试
		12	军事素养（限选）	18		18	1	1							考试
		13	普通话（限选）	18	9	9	1	1							考试
		14	礼仪（限选）	18	9	9	1		1						考试
		15	安全教育	18	18		1				1				考查
16		形势与政策	18	18		1				1				考查	
小计				144	72	72	8	3	2	0	2	1	0		
专业基础课	必修	19	素描	36	18	18	2	2						考试	
		20	色彩	36	18	18	2	2						考试	
		21	设计构成	72	36	36	4	2	2					考试	
		22	图形图像处理	72	36	36	4		2	2				考试	
		23	摄影摄像技术	108	54	54	6				2	4		考试	
		24	多媒体技术	72	36	36	4			2	2			考试	
小计				396	198	198	22	6	4	4	4	4	0		
专业核心	必修	25	贴图绘制	72	36	36	4			4				考试	
		26	二维动画制作	72	36	36	4		2	2				考试	
		27	游戏界面制作	72	36	36	4			4				考试	
		28	影视后期编辑	108	54	54	6			2	4			考试	

课	29	三维建模	72	36	36	4		4					考试	
	30	游戏动画制作	144	72	72	8				4	4		考试	
	31	三维动画制作	144	72	72	8				4	4		考试	
	小计			684	342	342	38	0	6	12	12	8	0	
专业选修课	选修	32	运动原画(限选)	36	18	18	2			2				考试
		33	动画分镜设计(限选)	36	18	18	2				2			考试
		34	技能等级专项(限选)	72	36	36	4					4		考试
		35	短片创作(限选)	72	36	36	4					4		考试
		36	插画设计	72	36	36	4					4		考试
		37	广告创意	72	36	36	4					4		考试
小计			288	144	144	16	0	0	2	2	12	0		
实习实训	32	综合实训	120		120	4		1周	1周	1周	1周		考试	
	33	顶岗实习	720		720	24						24周	考查	
	小计			840		840	28		1周	1周	1周	1周	24周	
其他教学专题	34	复习考试	150	150		5	1周	1周	1周	1周	1周		考试	
	35	入学教育	30		30	1	1周						考查	
	36	毕业教育	30		30	1						1周	考查	
	小计			210	150	60	7	2周	1周	1周	1周	1周	1周	
合计			3570	1734	1836	175	20周	20周	20周	20周	20周	25周		

选课说明：公共基础课中，除限定选修外，要在安全教育、形势政策等2门课程任选其中1门；专业课中，除限定选修外，要从插画设计、广告创意2门课程任选1门课程。

3. 教学学时统计表

项目	学分	学时数			在总学时中的占比(%)	
		总学时	理论学时	实践学时		
课程教学	公共基础必修课程	56	1008	828	180	28.23%
	公共基础选修课程	8	144	72	72	4.03%
	专业基础课程	22	396	198	198	11.09%
	专业核心课程	38	684	342	342	19.16%
	专业选修课程	16	288	144	144	8.06%
	合计	140	2520	1584	936	70.58%
实习实训	校内综合实训	4	120		120	3.36%
	校外顶岗实习	24	720		720	20.16%
	合计	28	840		840	23.52%
其他教学活动	入学教育	1	30		30	0.84%
	复习考试	5	150	150		4.20%
	毕业教育	1	30		30	0.84%

	合 计	7	210	150	60	5.88%
	总 计	175	3570	1734	1836	
	理论教学与实践教学比例	1734:1836 = 0.94:1				
	实践学时（含课内实训）占总学时比例	1836/3570*100% = 51.4%				
	公共基础课程占总学时比例	28.23%+4.03% = 32.26%				
	选修课程占总学时比例	4.03%+8.06% = 12.09%				

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》及《中等职业学校设置标准》有关规定，合理配置教师资源，构建符合本专业教学要求的“双师”结构专兼职师资队伍，教师数与学生数之比应大于 1:20，双师型教师应不低于 50%，中级以上职称教师人数不低于 40%，高级职称人数不低于 15%。

2. 专任教师

专任教师须具有中等职业学校教师资格和本专业领域有关证书，应具备动漫游戏相关本科以上学历；有较高的政治思想素质和良好的职业道德，有理想信念，有道德情操，有扎实学识，有仁爱之心，爱岗敬业，为人师表；有扎实的专业理论知识和实践能力，有较高的数字素养，能够开展课程教学改革和研究；能适应行业企业发展需求，每 5 年必须累计不少于 6 个月到企业或生产服务一线实践。

3. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，以及具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有高级及以上职业资格和中级以上专业技术职称，能够参与专业课程教学、讲座、教材的编写、学生评价、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（二）教学设施

1. 专业教室

专业教室配备有黑（白）板、智慧显示屏、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。每个专业教室内均能实现使用网络教学平台进行建课、授课、反馈、指导、考试等信息化教学功能，并能以硬件设备实现师生教学信息采集和可视化统计。

2. 校内实训室

校内实训室应按照以下配置建设，在满足专业实训教学需要的同时，安全可靠、有良好的采光、通风、疏散的条件。

序号	实训室名称	可开展实训内容	实训室面积 (平米)	工位 数
1	二维动画实训室	进行动画和影视作品的实训	260	60
2	平面设计实训室	进行动画手稿的着色、修改等技能的实训	260	48
3	手绘实训室	透台的使用及手绘板数字绘图实训	260	40
4	三维动漫实训室	三维软件实训及影视后期制作软件的实训	260	44
5	影视特效实训室	进行动画和影视作品的剪辑和特效制作实训	260	44
6	虚拟体验实训室	对模型进行体验观察以及对制作出的动画程序进行虚拟体验测试	260	36
7	数字创意建模 综合实训室	进行三维建模，数字扫描	260	36

主要设施设备及数量。

序号	实训室名称	主要设备名称	设备主要功能（技术参数与要求）	数量 (台/套)
1	二维动画实训室	联想电脑	扬天 T4900d-11	60
		交换机	D-Link 48 口	2
2	平面设计实训室	云服务器	噢易云服务器 0I2232-1170	4
		云终端	噢易云终端噢易云终端 0X47-464	48
		交换机	华为 48 口	1
		交换机	华为 24 口	1
3	手绘实训室	A4 便携款拷贝台	临摹、复写 A4 拷贝台	20
		定位尺	金属动漫定位尺	40
4	三维动漫实训室	联想电脑	启天 M415-N000	44

	训室	交换机	H3C 48 口	2
5	影视特效实训室	联想电脑	启天 M415-N000	44
		交换机	H3C 48 口	1
6	虚拟体验实训室	联想电脑	扬天 T4900d-11	36
		交换机	D-Link 48 口	2
		VR 设备	3Glasses×1	36
7	数字创意建模综合实训室	联想电脑	扬天 T4900d-11	36
		交换机	D-Link 48 口	2
		3D 扫描仪	shining 3d EinScan-SP	6

3. 校外实训基地

具有稳定的校外实习基地，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

企业名称	合作类型	实训项目	主要实训内容	可实训学生
时光漫动信息科技有限公司	订单合作	三维动画制作	博物馆、展台、文物的建模和动画展示。	约 40 人
云展科技有限公司	实训基地	VR 党建展馆	党史馆模型的制作和互动动画。	约 20 人
光束三维科技有限公司	订单合作	动漫形象设计与制作	影视特效后期包装，影视后期剪辑等。	约 20 人
腾讯公司	实训基地	数字化博物馆	“两棵树”产品三维建模、动画创意策划。	约 60 人
曼西激光科技有限公司	订单合作	三维角色动画	卡通动物的设计与建模	约 40 人
正兴动漫影视科技有限公司	实训基地	影视后期制作	热气球三维角色动画设计与制作实训。	约 20 人

4. 校外实习基地

(三) 教学资源

1. 教材选用

建立由专业教师、行业专家和教研人员等组成的教材选用机构，健全教材选用制度，优先选用国家规划教材，重点从高等教育出版社、人民日报出版社、旅游教育出版社、清华大学出版社等出版社选取教材。

完善教材评价机制，强化学校、教学基层组织对教材管理的责任。建立教材质量抽查制度，及时根据教材评价和使用情况调整教材，把教材选用纳入专业建设和教学质量评估等考核指标体系。

2. 图书文献

本专业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，生均图书不少于 30 册，方便师生查询、借阅。专业类图书文献应主要包括：专业发展的制度法规及业务、行业标准、职业标准、动漫游戏制作基础知识等专业资料，以及 5 种以上的专业类学术期刊和有关动漫游戏制作类图书。

3. 数字资源

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，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

依据专业培养目标和课程教学要求，结合学生实际情况，运用教学资源，采用适当的教学方法，达到规定教学目标。在教学过程中倡导因材施教、按需施教，充分注重整体与个体差异，注重个性化指导；鼓励创新教学方法和策略，运用启发式、探究式、讨论式、参与式等多种教学方法，通过案例教学、任务驱动法、项目教学、情景教学、翻转课堂等实现学中做、做中学；配合实物教学设备、多媒体教学课件、数字化教学资源、仿真模拟软件等手段，开展小组讨论、角色扮演来提高学生学习积极性，使学生体验动漫游戏制作开发的工作过程，达到能灵活运用各方面技能的教学目的，提升教学效率，提高学生学习主动性；注重教与学的互动，培养学生做小教师辅助教学，教师与学生进行角色转换；针对学生厌学的现象，赏识教育，多鼓励，增强学生的自信和成就感。

（五）教学评价

严格落实培养目标和培养规格要求，采用“知识+技能”的考试、考查方式，以

过程考核为重点，形成过程考核与终结性考核相结合的制度；围绕课程教学标准，在教学项目实施或工作过程中考核学生的能力与素质，同时通过结果考核相关的知识内容，形成能力、知识与素质考核的综合评价体系。过程性考核主要包括平时的作业、答辩、预习、课堂测验、课堂交流和讨论、考试、实践等多种考核方式。终结性考核主要包括理论课程在线考试、选修课程选拔考试、全员化项目展示考试等多种考核形式。

针对不同课程特点建立突出能力的多元（多种能力评价、多元评价方法、多元评价主体）考核评价体系；专业核心课程应尽量采用校内考核与社会化职业技能鉴定相结合；校外顶岗实习等实践教学环节，应以企业评价为主，学校评价为辅，突出对学生实习过程中表现出的工作能力和态度的评价。采用学习过程记录、技能考核、成果展示、专题报告评价等多种评价方式，考察学生完成课业的情况。

（六）学习评价

在教学过程中，结合课程实际，采取实时性评价和阶段性评价相结合、线上评价和线下评价相结合、教师评价与企业评价相结合等评价模式。充分利用在线课程平台、网络调查问卷等现代信息技术手段，通过大数据技术开展教学过程监测、学情分析和学业水平诊断，逐步实现对学生课业的客观评价和个性化培养。

教学实施过程中具体评价要求如下：

1. 分析课程面对岗位职业素养，明确岗位知识、能力、素质要求，细化职业素养类别，构建评价模型。

2. 与企业共同制定过程性评价方案，借助学习通、作品展示、综合作业、实验、实训操作等，从企业、教师（考评员、裁判）、学生等不同视角进行观察，全过程采集学生学习行为数据，形成智能评价与主观评价相结合的过程评价。

3. 利用大数据行为分析软件智能分析学生行为数据，刻画学生个性画像，关注学生成长曲线，实现对学生的增值评价，并改进结果评价。

4. 形成课程以理论知识、操作技能和职业关键能力为主要评价角度的综合评价体系。

（七）质量管理

学校建立了专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更

新、资源建设等方面质量标准建设；按照决策指挥、质量生成、资源建设、支持服务、监督控制等五个系统，从学校、专业、课程、教师、学生等五个层面，以智慧校园管理平台为依托构建“五纵五横一平台”内部质量保证体系，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

学校不断完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立了巡课、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，能定期开展公开课、示范课等教研活动。

建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。通过发布《质量保证体系自我诊改报告》《质量年度报告》等形式，营造以“质量强校”战略为引领的质量文化氛围，切实履行人才培养工作质量保证主体的责任，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，逐步形成“覆盖全员、贯穿全程、纵横衔接、网络互动”的常态化，具有内生活力和创新激情的良性质量管理机制。

九、毕业要求

学生在修业年限内，达到人才培养规格所要求的素质、知识、能力等方面的要求，修满教学进程安排中的 172 学分，获取数字创意建模职业技能等级证书（初级）、游戏美术设计职业技能等级证书（初级）、融媒体中心制作职业技能等级证书（初级）或动画制作员证（中级工）之一，达到书证融通，符合毕业要求，准予毕业。