

2022 级计算机动漫与游戏制作专业 人才培养方案

参赛组别：公共基础课程组（中职）

课程名称：历史

授课专业：计算机动漫与游戏制作

执行年级：2022 级

制定时间：2022 年 8 月

2021 级计算机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：计算机动漫与游戏制作

专业代码：090400

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者

三、学制

三年

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)	职业资格证书 或技能等级证书 举例
信息技术类 (09)	动漫与游戏制作 (090400)	动漫、游戏数字内容服务 (6572)	计算机操作员 (3-01-02-05) 多媒体作品制作员 2-02-13-07 动画绘制员 (X2-10-07-15) 影视动画制作员 (6-19-01-04) 数字视频合成师 (X2-02-17-04)	计算机文秘 多媒体作品制作员 动画绘制员 影视动画制作员 数字视频合成师	计算机操作员 多媒体作品制作员 动画绘制员 影视动画制作员 数字视频合成师

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修，德、智、体、美、劳全面发展，计算机动漫与游戏制作行业第一线需要，具有良好的人文素养、职业道德和敬业精神、团队合作和良好的职业生涯发展基础素质，掌握绘画基础、动画造型、动画设计和创意、相关软件

的应用等知识和技术技能，面向计算机动漫设计与游戏制作相关工作领域的高素质劳动者和技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质

（1）热爱社会主义祖国，拥护党的基本路线、政治方针和政策，具有较高的思想觉悟、强烈的责任意识，正确的是非观念、道德观、崇高的理想信念。

（2）具有正确的人生观与价值观，强烈的公德意识，良好的团队合作意识和甘于吃苦、敬业爱岗、乐于奉献的精神，以及良好的职业道德。

（3）具有良好的民族文化素养、良好的科学文化素养、具有较高的人文素质和人文精神，有较强的语言运用能力和人际沟通能力。

（4）具有健康的体质和良好的体育运动习惯与技巧、具有满足职业工作的身体条件。

（5）具有合理的信念追求和积极乐观的人生态度，能正确评价自己和客观评价他人，正确对待成功和挫，健康的人际关系处理能力和适应社会环境的能力。

（6）具有较强的自学能力，获取和运用专业信息的能力，创新能力、学习能力及社会交往能力；能掌握专业工作方法、具有专业工作组织协调能力，能满足专业长远发展需要。

2. 知识

（1）掌握绘画基本功、创意设计与表现、具备较高的艺术修养。

（2）掌握动漫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动漫作品。

（3）熟悉动漫行业发展规律，掌握市场调查和营销策划方法，对信息学、传播学有较深入的了解，能准确把握消费者的心理。

（4）熟练艺术造型的基本知识。

（5）具有较强的平面动画和三维动画制作。

（6）具有一定的动漫设计市场调研、开发的知识。

（7）具有良好的综合素质和较强的自学能力。

(8) 具有运用所学知识分析、解决一定问题的能力及创造、创新能力。

3. 能力

(1) 通用能力

①较好的政治素质、思维素质、心理素质、体能素质、团队精神、吃苦精神及参与社会生活的能力。

②较强的道德意识、法律意识、环保意识、安全意识、质量意识和服务意识及规范个人言行的责任感和能力。

③人文常识、计算机文化常识以及企业文化常识。

(2) 专业技术技能能力

①绘画素描、绘画色彩的基础知识和基础技能掌握较强的绘画造型能力。

②动画创意、设计和制作能力。

③具有使用专业软件设计二维及三维动画的能力。

④具有影视编辑的能力熟练掌握市场上流行的常用软件的应用。

⑤市场调研和营销策划能力。

⑥具有中学基本英语，沟通学校达标，熟练掌握本专业所涉及英语应用能力。

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。

(一) 公共基础课程

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时
1	职业生涯规划	本课其任务是引导学生树立正确的职业观念和职业理想,学会根据社会需要和自身特点进行职业生涯规划,并以此规范和调整自己的行为,为顺利就业、创业创造条件。	依据《中等职业学校职业生涯规划课程标准》开设,使学生掌握职业生涯规划的基础知识和方法,使学生树立正确的职业理想及正确的择业观、就业观、创业观、成才观,形成职业生涯规划的能力,提高职	32

			业素质和职业能力,做好适应社会、融入社会、就业创业的准备。	
2	职业道德与法律	本课程深入贯彻落实科学发展观,对学生进行道德教育和法制教育。其任务是提高学生的职业道德素质和法律素质,引导学生树立社会主义荣辱观,增强社会主义法治意识。	依据《中等职业学校职业道德与法律课程标准》开设,帮助学生了解职业道德的基本作用和规范,增强职业道德意识,养成良好的职业道德、行为习惯,掌握与日常生活和职业活动相关的法律常识,增强法律意识,成为懂法、守法、用法的合格公民。	34
3	经济政治与社会	本课其任务是使学生认同我国的经济、政治制度,了解所处的文化和社会环境,树立中国特色社会主义共同理想,积极投身我国经济、政治、文化、社会建设。	依据《中等职业学校经济政治与社会课程标准》开设,并注重培养学生掌握马克思主义理论和我国社会主义经济建设、政治建设等相关知识,提高政治素质和辨析社会现象、参与社会活动的的能力。	36
4	哲学与人生	本课其任务是帮助学生学习运用辩证唯物主义和历史唯物主义的观点和方法,正确看待自然、社会的发展,正确认识和处理人生发展中的基本问题,树立和追求崇高理想,逐步形成正确的世界观、人生观和价值观。	依据《中等职业学校哲学与人生课程标准》开设,并注重培养学生运用马克思主义基本观点、方法,分析和解决人生发展过程中重要问题的能力,引导学生进行正确的价值判断和行为选择,形成健康向上的人生态度和思想基础。	32

5	语文	培养学生热爱祖国语言文字的思想感情,使学生进一步提高正确理解与运用祖国语言文字的能力,提高科学文化素养。	依据《中等职业学校语文课程标准》开设,培养学生正确理解和运用祖国语言文字的能力,培养语文应用的能力,为综合职业能力的形成以及继续学习奠定基础。	134
6	数学	在九年义务教育的基础上,初步掌握数学思维方法、开阔学生的数学视野。努力提高学生的空间想象、视觉猜想、观察归纳、符号表示、运算求解、数据处理等基本能力。进一步提高数学表达和交流的能力。发展学生的数学应用意识和创新意识,培养学生实事求是的科学态度,提高学生就业能力和创业能力。	依据《中等职业学校数学课程标准》开设,使学生掌握必要的数学基础知识,具备必需的相关技能和能力,为学习专业知识,掌握专业技能,继续学习和终身发展奠定基础。	134
7	英语	重视培养学生实际使用英语进行交际的能力,特别是听说能力和跨文化交际能力的培养和提高。	依据《中等职业学校英语课程标准》开设,使学生进一步学习英语基础知识,培养学生听、说、读、写能力,提高学生在日常生活和职业场景中的语言应用能力。	134
8	信息技术	了解计算机在信息社会中的作用,初步掌握计算机系统的基本使用方法,熟练使用 office 办公软件,具备在计算机的单机和网络操	使学生掌握必备的计算机基础知识和基本技能,培养学生应用计算机解决工作与生活中实际问题的能力,使学生具有应用计算机学习的能力,为	66

		作环境中使用能力,并对计算机安全维护知识有一定的了解。	其职业生涯发展和终身学习奠定基础,全面提升学生的信息素养。	
9	体育与健康	培养学生提高体能和运动技能水平。 加深对体育与健康知识的理解。 学会体育学习及其评价,形成运动爱好和专长。	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设,并注重培养学生参与,促进增强体能、体育技能、身体健康、心理健康,提高社会适应和职业素养在本专业中的应用能力。	170
10	音乐素质	学习音乐基础知识、技能与原理,提高音乐欣赏能力和音乐素养。感受音乐与生活、音乐与社会、音乐与文化、音乐与情感之间的联系,感受不同民族的音乐差异。	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设,注重培养学生的综合素质,陶冶情操,为学生终身发展奠定基础。	33
11	历史	中等职业学校历史课程要全面贯彻党的教育方针,践行社会主义核心价值观,落实立德树人的根本任务,不断培养学生历史课程核心素养。	依靠《中等职业学校历史课程标准》开设,注重培养学生的综合素质,陶冶情操,为学生终身发展奠定基础。	45
12	礼仪	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。从而达到弘扬传统文化,提升自身修养的目的。	根据《中等职业学校德育课程标准》《中等职业学校学生公约》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。	34
13	安全教育	引导学生树立正确的安全	根据中等职业学校管理的实	66

		意识,学会日常生活、突发事件期间所需要的安全知识,掌握预防危害以及急救、逃生的方法,养成良好的安全行为习惯,提高自我保护能力,促进职业学校学生可持续发展。	践校园安全、家庭安全、社会安全、交通安全、自然灾害、饮食与卫生安全、网络与信息安全、实习与职业安全、运动损伤预防与应急处理。	
14	军事素质	通过军事技能的学习、掌握过程,培养学生严明的纪律、顽强的意志、过硬的作风、文明的行为,增强爱国热情。促进学生行为习惯的养成提升学生综合素质与能力。	根据《高级中学学生军事训练课程标准》开设,使学生理解中国人民解放军共同条令,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。使用防护器材、战场救护办法。	200
15	劳动教育	掌握劳动基本知识。增强马克思主义劳动观,提升学生劳动技能。培养学生“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等劳动素养。	生活劳动教育、生产劳动教育、劳动法规教育、服务性劳动教育。掌握劳动基本知识;积极开展公益劳动、生产劳动、志愿服务和勤工助学,提高学生劳动技能和综合素质。	16

(二) 专业课程

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	色彩构成	通过该课程的教学,使学生能够掌握平面设计构成和运用色彩语言表达设计意念的能力,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	了解平面构成的基本原理和基本形式;掌握基本的平面构成的基本元素、应用技能和创作方法;能准确把握不同的平面构成;会应用各种元素进行平面设计。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	68

		能力。	理和一般规律；能协调处理形式美感及色彩搭配；会运用色彩语言表达设计思想。	
2	Illustrator 平面设计	适应平面和动画造型的设计，以及印刷出版、海报书籍排版、专业插画、多媒体图像处理 and 互联网页面的制作。	了解 Illustrator CS6 基础界面、掌握图形的选择、绘制和编辑、路径的绘制与编辑、编辑与管理图形颜色、图形艺术效果处理、文本的编辑与处理、图表编辑、图层与蒙版的常见应用、滤镜和效果的应用，了解打印与输出等方面的知识和技巧。	64
3	运动原画	通过学习，可以掌握运动的规律和原画的方法，为后期制作动画做好准备	了解动画发展概述，掌握基础知识、工具准备、中割、时间空间的认知、角色动态、动作设计，以及技法进阶。了解运动规律和原画的表达接法。	72
4	PS 平面设计	通过学习，可以辅助完成素材的处理和编辑，对动画及媒体文件进行辅助操作。	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。	68
5	角色场景设计	综合多种设计软件，可以实现动画片或广告短片中的角色和场景的设计工作。	通过 3D 软件及相关的美术知识，对动画角色和场景进行设计和制作，并能进行渲染和打印制作。	64

2. 专业技能课

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

1	Flash 制作基础	让学生通过遮罩+补间动画+逐帧动画”与元件这些元素的不同组合，从而可以创建千变万化的效果。	掌握绘图工具的使用和编辑图形的技巧，掌握逐帧动画补间动画的制作和应用，理解遮罩动画和引导动画的作用，掌握元件的制作和声音、视频等素材的插入。	64
2	Flash 动画设计	让学生通过学习，可以了解岗位的需求，并能设计出符合岗位和客户需求的作品	以传统二维动画的制作流程为学习顺序,结合实训项目巩固知识、培养绘画技能，让学生深入了解动画设计师的实际工作进程。主要包括二维动画基础、二维动画的基本训练、二维动画的前期阶段、二维动画的中期阶段、二维动画的后期阶段、Flash 动画制作。	72
3	3D MAX 三维造型设计	通过学习，可以制作出符合岗位和客户端需求的三维造型。	通过学习 3ds Max 基本操作，内置几何体建模，样条线建模，复合对象建模，修改器建模，多边形建模，渲染器参数设置，灯光、材质和贴图技术等知识点，掌握三维造型设计。	96
4	MAYA 三维动画制作	通过学习，可以完成简单的三维动画作品。	掌握 MAYA 的建模、灯光、摄影机、材质、纹理、渲染技术、动画技术和特效，帮助学生快速掌握 MAYA 的设计思路和方法，顺利达到实战水平。	108
5	Premiere 影视后期制作	让学生了解影视制作的基础知识，可以独立完成视频的采集和编辑。	掌握剪辑基础知识、素材管理、基本素材剪辑、视频/音频特效、转场效果、音频和字幕的制作、关键帧和动画的设	108

			置、影片的输出。	
6	After effects 影视特效	让学生通过学习，可以制作完成符合岗位和客户需求的影视作品。	掌握包括动画入门、内置特效、音频灯光、摄像机、摆动器、画面稳定与跟踪控制、文字特效、自然特效、插件风暴等内容，再通过专业案例讲解，涵盖动漫影视特效、影视仿真与恐怖特效合成、动画及游戏场景合成、商业栏目包装案例，几乎囊括了所有与影视动画及栏目包装设计相关的专业知识。	108

3. 人文素养选修课程

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时
1	心理健康	其任务是提高全体学生的心理素质。帮助学生正确认识处理成长、学习、生活和求职就业中遇到的心理行为问题。促进其身心全面和谐发展。	32
2	时事政治	通过学习，指导学生在网络环境或其他开放性的环境当中搜集、提取与所要研究的重大国内外事实相关的信息，并对之进行归纳分析，培养其综合、归纳、分析信息的能力。指导学生进行角色扮演与辩论，培养其论证、辩论等创新能力，提高学生的口头表达能力。	34
3	就业指导	通过实施系统的就业指导、使学生了解就业形势，熟悉就业政策，提高就业竞争意识和依法维权意识。了解社会和职业现状，认识自我个性特点，激发全面提高自身素质的积极性和自觉性，了解就业素质的要求。熟悉职业规范，形成正确的就业观，养成良好的职业道德，掌握就业与创业的基本途径和方法，提高就业竞争力与创业能力。	36
4	诵读与欣赏	诵读与欣赏课程是面向有艺术爱好的同学开设了一门课程。在学习中，采用聆听与实际训练相结合的办法，了解体验朗诵艺术的基本特征与特色，逐步掌握朗诵艺术所需的有声语言各项技能技巧和实际运用的基本能力，达到朗诵培养感情的目的。	32

5	文学与写作	文学与写作课程的目的在于培养学生听、说、读、写为主要能力的全面的文学素养。其中，写作教学是非常重要的内容。写作教学既是语言运用的训练，更是思维训练和思想的砥砺。相对于听说读写的能力，写作能力是最高级的能力，对于学生来说也是最困难的活动。学生写作水平的高低，反映了他们语文素养水平的高低。加强写作教学，有利于全面完成语文教学任务，促进学生的全面发展。	34
6	趣味数学	本课程让学生在趣味化、生活化的数学活动中自主的构建数学知识，创设轻松活泼的教学氛围，使教学活动源于学生的生活，源于学生好奇知识，引导学生积极运用自己原有的生活经验去探索，去发现，去体验，让他们亲身感悟数学知识。	36
7	走遍美国	通过“走遍美国”培养学生日常交际英语口语交流的技巧。从熟悉常见的日常英语口语入手，引导学生掌握英语口语交际的表达原则、常用的英语口语交际短语等。	34
8	经典电影赏析	这是一门综合素质拓展课程。本课程精选若干部中外电影经典名作，简要介绍影视艺术的历史发展，就每一部影视作品的产生背景、制作情况、作品的思想性和艺术性等各个方面进行了较为深入的评价，重点进行了主题思想解读和艺术手法欣赏，挖掘其中的人文因素，引导学生正确欣赏影视作品。本门课程对于改善其中职学生知识专一，知识狭隘，拓展起知识结构具有重要意义。	34

4. 实践性课程

实践课主要包括入学教育、毕业教育、正常上课期间的课内实训和认知、跟岗、顶岗实习。

认知实习是指学生由学校组织到实习单位参观、观摩和体验，形成对实习单位和相关岗位的初步认识的活动，安排在第二学期，时间1周。跟岗实习是指不具有独立操作能力、不能完全适应实习岗位要求的学生，由学校组织到实习单位的相应岗位，在专业人员指导下部分参与实际辅助工作的活动，安排在第四学期，时间2周。顶岗实习是指初步具备实践岗位独立工作能力，到相应实习岗位，相对独立参与实际工作的活动，安排在第六学期，时间18周。

在企业识岗、跟岗、顶岗实习时，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。

七、教学进程总体安排

全学程共计 3266 学时，学分 181，其中选修课 20 学分。

表 7-1 计算机动漫与游戏制作专业课程设置及教学学时分配表

项 目		学分	学时数	百分比 (%)	教学活动安排					
					第一学年		第二学年		第三学年	
					16 周	17 周	18 周	16 周	18 周	19 周
理论 学时 分配	公共基础课程	69	596 (558)	46	20	20	13	13	2	0
	专业基础课程	24	150 (250)	12	8	8	4	4	0	0
	专业技能课程	44	204 (568)	16	0	0	10	10	24	0
	职业拓展课程	8	136 (0)	11				4	4	0
	人文素质选修课	12	204 (0)	15	4	4	4	0	0	0
	合 计	157	1290 (1376)	100	32	32	31	31	30	0
实践 学时 分配	课内实训	0	1376	70	-	-	-	-	-	-
	实践教学周	21	21 周(525)	27	0 周	1 周	0 周	2 周	0 周	18 周
	入学、毕业教育等	3	3 周(75)	3	2 周	-	-	-	-	1 周
	合 计	24	24 周(600)	-	2 周	1 周	0 周	2 周	0 周	19 周
考试周安排		-	-	-	1 周	1 周	1 周	1 周	1 周	-
节假日					1 周	1 周	1 周	1 周	1 周	-
总 计		181	1290 (1976)	100	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	19 周
			3266							
理论教学与实践教学比例		1: 1.5								
实践学时（含课内实训学时） 比例		1976/3266=61%								

注：1. 理论学时分配中的学时数为纯理论学时，括号内为课内实训学时；
 2. 实践教学每周折合25学时；
 3. 第六学期机动周1周。

表7-2计算机动漫与游戏制作专业课程结构比例表

课程类别		学时、学分比例			
		学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
必修课	公共基础课程	1154	35	69	38
	专业基础课程	400	12	24	13
	专业技能课程	772	24	44	24
选修课	职业拓展课程	136	5	8	5
	人文素质选修课	204	6	12	7
实践课(不含课内实训学时)		600	18	24	13
总计		3266	100	181	100

表7-3 计算机动漫与游戏制作专业理论课教学进程安排表

课类	课程名称	学分	学时安排			理论教学活动周数及课内周学时						考核形式	
			总计	理论	课内实训	第一学年			第二学年		第三学年		
						16周	17周	18周	16周	18周	0周		
必修课	职业生涯与规划	2	32	32	0	2							机考+全员化
	职业道德与法律	2	34	34	0		2						机考+全员化
	经济政治与社会	2	36	36	0			2					机考+全员化
	哲学与人生	2	32	32	0				2				机考+全员化
	语文	8	134	70	64	2	2	2	2				机考+全员化
	数学	8	134	70	64	2	2	2	2				机考+全员化
	英语	8	134	70	64	2	2	2	2				机考+全员化
	信息技术	4	66	30	36	2	2						机考+全员化
	体育与健康	10	170	50	120	2	2	2	2	2			全员化
	音乐素质	2	33	33		1	1						考查
	劳动教育	1	16	16	0	讲座, 前4学期开设, 每学期4学时						考查	
礼仪	2	34	10	24			1	1				考查	

		安全教育	4	66	30	36	2	2					考查	
		军事素质	12	200	50	150	4	4	2	2			全员化	
		历史	2	45	45		2	2					考查	
		合计	69	1154	596	558	20	20	13	13	2			
	专业 基础 课程	Illustrator 平面设计	4	64	32	32	4						机考+全员化	
		平面构成	4	64	20	44	4						考查	
		PS 平面设计	4	68	34	34		4					机考+全员化	
		运动原画	4	72	24	48			4				考查	
		色彩构成	4	68	20	48		4					机考+全员化	
		角色场景设计	4	64	20	44				4			机考+全员化	
		合计	24	400	150	250	8	8	4	4				
	专业 技能 课程	Flash 动画设计	4	72	18	54				4			机考+全员化	
		Flash 制作基础	4	64	20	44			4				考查	
		Premiere 影视后期制作	6	108	20	88			6				机考+全员化	
		3D MAX 三维造型设计	6	96	30	66				6			机考+全员化	
		MAYA 三维动画制作	6	108	20	88					6		机考+全员化	
		After effects 影视特效	6	108	24	84					6		机考+全员化	
		动画宣传片综合实训	6	108	36	72					6		机考+全员化	
		影视作品综合实训	6	108	36	72					6		机考+全员化	
		合计	44	772	204	568	0	0	10	10	24			
	选 修 课	职业 拓展 课程	动漫衍生产品设计 产品设计	2	72	72	0					2*2		考查
			多媒体技术	2										考查
			影视片头包装设计	2										考查
			3D 打印创意设计	2	64	64	0			2*2		考查		
Excel 数据处理			2	考查										
商品物流			2	考查										
叉车训练		2	考查											
人文 素质 课程		就业指导	2	72	72	0				2*2			考查	
		摄影摄像技术	2	考查										
		趣味数学	2	考查										

	走遍美国	2										考查
	时事政治	2										考查
	经典电影赏析	2	68	68	0							考查
	文学与写作	2										考查
	物理	2										考查
	化学	2										考查
	心理健康	2	64	64	0	2*2						考查
	党史国史	2										考查
	合计	20	340	340	0	4	4	4	4	4	0	
	合 计	165	2732	1290	1442	32	32	31	31	30	0	

注：职业拓展课程和人文素养课，学生可以根据自己的兴趣来选择，不低于 20 学分。

表 7-4 计算机动漫与游戏制作专业集中安排的实践教学环节进程表

序号	实践教学内容	学分	考核方式	实践教学时间安排						
				第一学年		第二学 年		第三学年		
				1	2	3	4	5	6	
1	入学教育与军事训练	2	实习成果、操作考核	2 周						
2	企业认知实习	1	实习成果、操作考核		1 周					
3	企业跟岗实习	2	实习成果、操作考核				2 周			
4	企业顶岗实习	18	实习成果、校企考核							18 周
5	职前教育	1	书面总结、学校考核							1 周
	合计	24	Σ=24 周	2 周	1 周	0 周	2 周	0 周		19 周

注：入企业实习、见习等集中实践共 24 周，每周按 1 学分计算，在实践环节均含有劳动教育。第六学期灵活安排机动 1 周。

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 教师任职条件

（1）教师任职总体要求

本专业的主干课程包括 **Illustrator** 平面设计、平面构成、**PS** 平面设计、角色场景设计、**Premiere** 影视后期制作、**MAYA** 三维动画制作等课程，以提高学生的职业能力和职业素养为目标，遵循教育教学规律，为实现“德、智、体、美、劳”等方面全面发展，具有良好的职业素质和文化修养，掌握绘画基础、动画造型、**动画设计和创意**、相关软件的应用等知识和技术技能，面向计算机动漫设计与游戏制作相关工作领域的高素质劳动者和技术技能人才培养目标，因此必须建设一支专业基础扎实、具有双师素质、创新精神强、热爱本专业的教师队伍。

（2）专任教师任职条件

专任教师应具有中职教师资格证；具有本专业职业资格证书或相应技术职称，如：职业规划师、普通话二级乙等以上等相关证书；具有较强的教学和科研能力，有相关教学经验 3 年以上。

（3）兼职教师任职条件

兼职教师应具有现代职业教育理念，在专业实践中积累了丰富的经验且有一定专长，具有较强的教育教学能力和实践指导能力；具有相关专业技术职务或专业技能证书；具有较强的教学组织能力。

（4）师资队伍配置

目前本专业专任教师 25 名，其中企业兼职教师 2 名；高级讲师 3 名，讲师 22 名；双师型教师 25 名；均为本科以上学历。

（二）教学设施

1. 教室配备

目前，学校为专业配置多媒体教室 2 个，每个教室配备有多媒体展示台，投影设备、数字化黑板、音箱等。每个教室可容纳学生 40-60 名。

2. 实训条件

为学生提供了良好的校内和校外实训场所，让学生在真实的工作环境中学习锻炼，培养学生的综合能力。加大师资、改善实验实训条件，建设一套以先进理

念为指导、以学生专业发展为基点的具有示范价值的实训体系。

(1) 校内实训室

表 9-1 计算机动漫与游戏制作专业校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要实训内容	实训室面积
1	二维动画实训室	进行动画和影视作品的实训	260
2	平面设计实训室	进行动画手稿的着色、修改等技能的学习	260
3	手绘实训室	1. 学习透台的使用 2. 学习手绘板数字绘图的方法	260
4	三维动漫实训室	1. 三维软件的学习 2. 影视后期制作软件的学习	260
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学习	260

表 9-2 计算机动漫与游戏制作专业校内实训室主要设施设备一览表

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
		交换机	H3C 48 口	1
5	影视特效实训室	联想电脑	启天 M415-N000	44
		交换机	H3C 48 口	1

(2) 校外实习基地

表 9-3 计算机动漫与游戏制作专业校外实习基地一览表

序号	实训基地名称	主要实训内容	备注 (识岗/跟岗/顶岗)
1	██████████ 技有限公司	二维、三维动画的设计与学习	识岗
2	██████████ 技有限公司	二维、三维动画的设计与学习	识岗
3	██████████ 技有限公司	二维、三维动画的设计与学习	跟岗
4	██████████ 产业园	二维、三维动画的设计与学习	顶岗

(三) 教学资源

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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用的基本要求

严格按照教育部印发的《职业院校教材管理办法》等选用适合于中等职业学校课堂和实习实训使用的教学用书，以及作为教材内容组成部分的教学材料（如教材的配套音视频资源、图册等），教材选用体现党和国家意志，禁止不合格的教材进入课堂。学院建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用组织，完善教材选用管理制度，按照规范程序招标选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

学校图书馆设有藏书室和阅览室，现有纸质图书 8 万本，电子移动图书 7.15 万册，生均图书达 35 册，杂志 156 种。与本专业相关的图书资料 330 种，生均专业图书 65 册，专业期刊 23 种。图书文献配备能满足本专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。

3. 数字资源配备配置基本要求

学校自主开发建设微课 80 多件、录制优质课堂 20 多节，基本实现所有专业课程网络教学平台线上建课、授课、布置批改作用、考试等信息化教学功能，积

累了一批自主研发教学资源。

（四）教学方法

在教学中注重把现代教育技术的理念应用到教学中去，把信息技术与课堂教学有效的进行结合，通过运用模拟公司教学、案例教学、项目教学、情景教学、模块教学法、任务驱动法、角色体验法、小组讨论等多种教学手段和教学方法，激发学生的学习积极性，使课堂教学效果最优化，同时让学生在学中做，做中学；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

由学校、学生、用人单位三方共同实施教学评价，评价内容包括学生专业综合实践能力、“双证”的获取率和毕业生就业率及就业质量。深入实践“学分制多证书”评价制度，完善全员化大赛项目考核标准，尝试引入“1+X证书”制度，构建校企合作、工学结合人才培养模式下多元化教学质量评价标准体系。

1. 课堂教学效果评价方式

采取灵活多样的评价方式，主要包括笔试、作业、课堂提问、课堂出勤、上机操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。改变单一的集中闭卷笔试和一次性终结考试的方法，形成过程性考核与终结性考核相结合的多元综合考核方式，科学全面地评价学生的综合素质。过程性考核主要包括平时的作业、答辩、课堂测验、读书报告、课堂交流和讨论、期中考试、社会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。

2. 实训实习效果评价方式

（1）实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合等形式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

（2）顶岗实习评价

学生在顶岗期间，有学校和企业共同指派辅导教师负责管理，实习结束由企业辅导教师评定实习综合成绩。

（六）质量管理

学校成立内部质量保证体系工作委员会，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，努力构建“五纵五横一平台”内部质量保证体系。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。

十、毕业要求

学生毕业需要修满 181 学分，其中选修课不低于 20 分。

在规定修业年限内修完本人才培养方案中要求的公共基础课程、专业基础课程、专业技能课程、拓展课程的学习任务，课程考核合格；完成校内各项实训项目、毕业实习等教育环节，成绩合格。