



柳州市交通学校

动漫与游戏制作专业

人才培养方案

(2021 级)

公共基础部

2021 年 7 月

目录

一、专业名称及专业代码.....	2
二、入学要求.....	2
三、修业年限.....	2
四、职业面向.....	2
五、培养目标与培养规格.....	3
六、课程设置及要求.....	5
（一）课程结构	6
（二）公共基础课.....	7
（三）专业（技能）课程.....	11
七、教学进程总体安排.....	14
八、实施保障.....	18
九、毕业要求.....	23
十、附录.....	24
附录 1:	25
附录 2: 变更审批表	27

柳州市交通学校

动漫与游戏制作专业

人才培养方案

一、专业名称及专业代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、修业年限

3年

四、职业面向

本专业坚持立德树人，面向各类企事业单位、广播电视台、城市规划部门、广告影视制作公司、房地产开发公司、大型装饰公司、手机服务公司、家居公司、路桥公司等；从事影视动画制作、卡通动画制作、广告宣传、平面规划设计、三维效果制作等；从事动漫游戏艺术产业中美工设计制作，虚拟现实动画创作和其他美术工作的德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

表1 主要就业岗位及职业资格证书

序号	对应职业(岗位)	职业资格证书举例	专业(技能)方向
1	动漫游戏制作员、数字媒体技术应用员、影音后期制作员、摄影与摄像师	多媒体作品制作员	动画片制作、游戏制作与运营
2	动画片制作员	动画绘制员、二维动画设计师、三维动画设计师	动画片制作
3	平面设计员	广告设计师	动画片制作、游戏制作与运营
4	网络编辑师	网络编辑师	游戏制作与运营

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向可在企事业单位、各大传媒、各级电视台、动漫制作公司以及各类民营、私营企业的宣传部门从事平面设计、动画动漫设计、三游戏动画制作等工作，德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具备以下职业素养、专业知识和技能：

1. 职业素养

（1）具备良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

（2）热爱自己的本职工作。

（3）具有有较强的服务理念和服务意识、礼仪素质，有较强的与人沟通的技巧。

（4）有吃苦耐劳的精神。

（5）具有终生学习的理念，关心行业发展，能及时学习新知识，掌握新技能，初步具有自我学习、自我发展和探究解决问题的能力。

（6）具有与时俱进，勇于开拓创新的意识，初步具有立业创业的能力。

2. 专业知识和技能

（1）掌握基本的计算机操作和计算机网络知识。

（2）掌握动画设计与制作相关设备、常用工具的操作知识。

（3）了解动画制作中涉及到的典型地理形态、历史时代、人文、社会背景以及不同地域不同风格的典型建筑等相关知识。

（4）掌握游戏制作操作知识、程序开发过程。

(5) 掌握计算机平面设计、图形图像处理等方面的知识。

(6) 掌握游戏运营、推广等方面的知识。

专业(技能)方向——动画片制作

(1) 掌握动画设计与制作中涉及的比例、透视、构图、人体解剖等美术基本专业知识。

(2) 掌握角色造型设计及动画场景制作的基本知识。

(3) 掌握动画运动规律和卡通漫画线描的基本专业知识。

(4) 掌握二维动画软件材质贴图绘制、图形图像处理等方面的知识。

(5) 掌握三维动画软件模型、材质、动力学、动画、灯光渲染等方面的知识。

(6) 掌握后期动画软件合成、特效、音频处理等方面的知识。

(7) 掌握动画制作流程、分镜头、时间、原理等方面的知识。

专业(技能)方向——游戏制作与运营

(1) 了解游戏制作、摄影摄像等相关职业知识。

(2) 掌握将一款游戏推入市场，通过对产品的运作，使用户从认识、了解到实际上线操作、最终成为游戏的忠实用户。

(3) 了解程序开发主要包括服务器端开发、客户端开发。

(4) 掌握美术设计包括场景、角色、次时代、特效、动画等部分。

(5) 掌握 Photoshop、CorelDraw 图文设计软件基础知识。

(6) 掌握文本、图形、图像、动画、音频、视频等多媒体制作方面基础知识。

3. 主要接续专业

高职：动漫制作技术(510215)、动漫设计(550116)、影视动画(560206)、广告艺术设计(550113)、游戏艺术设计(550109)、数字媒体艺术设计(550103)

本科：数字动画(360206)、视觉传达设计(350102)、数字媒体艺术

(350103)、游戏创意设计 (350109)

六、课程设置及要求

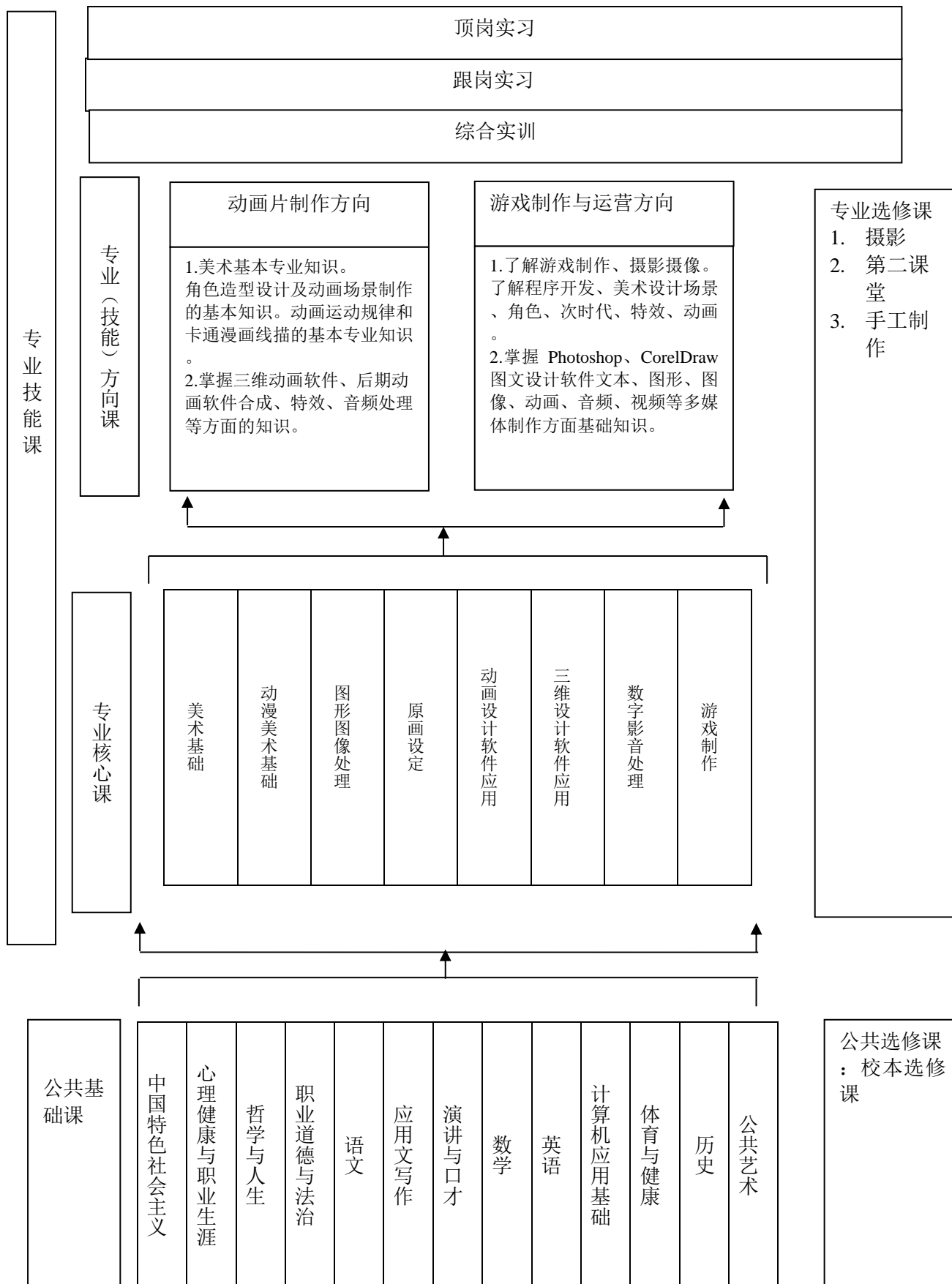
本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括德育课、文化课、体育与健康、公共艺术、历史，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课、专业（技能）方向课和专业选修课，专业核心课针对职业岗位（群）共同具有的工作任务和职业能力，是不同专业技能必备的共同专业基础知识和基本技能。实训实习是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

强化课程思政。要强化任课教师立德树人意识，结合本专业人才培养特点和专业能力素质要求，梳理每一门课程蕴含的思想政治教育元素，发挥每门课程承载的思想政治教育功能，推动思想政治理论课程教学与其他课程教学与紧密结合、同向同行。

(一) 课程结构



(二) 公共基础课程

公共基础课程包括德育课，文化课，体育与健康及其他自然科学基础课，主要教学内容和要求依据中等职业学校各门公共基础课的教学大纲开设。公共基础课程教学与考核要求见下表。

表2 公共基础课程教学内容与要求一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	军事训练和国防教育	<p>课程目标：军事训练是中等职业学校学生的必修课程，是学校实施素质教育的重要措施。军事训练和国防教育教学，要全面贯彻党的教育方针，按照教育要面向世界、面向未来、面向现代化的要求，适应我国人才培养的战略目标和加强国防后备力量建设的需要。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《高级中学学生军事训练教学大纲》开设，该大纲适用于各类中等职业学校。通过学生军事训练与教学，使学生掌握基本军事知识和技能，增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义和革命英雄主义观念；加强组织性和纪律性，培养吃苦耐劳和艰苦朴素的作风，促进学生综合素质的提高。</p>	36
2	安全教育	<p>课程目标：安全教育是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程旨在帮助学生增强安全意识，指导学生预防安全隐患和正确处理安全事故。</p> <p>主要教学内容和教学要求：树立安全意识增加安全知识、校园安全防范、网络安全防范、交通安全防范、饮食安全防范、消防安全防范、突发公共安全事件应对、日常生活安全防范和自然灾害的防范。</p>	18
3	中国特色社会主义	<p>课程目标：以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，中国特色社会主义的创立、发展和完善，中国特色社会主义经济，中国特色社会主义政治，中国特色社会主义文化，中国特色社会主义社会建设与生态文明建设，踏上新征程 共圆中国梦。</p>	36

4	心理健康 与职业生涯	<p>课程目标：心理健康与职业生涯课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。其总体目标是学会调适，寻求发展。学生良好心理素质的形成建立在学生良好的自我意识、学校适应、学习策略、情绪调节、人际交往和生涯规划的基础上，对学生进行职业生涯教育和职业理想教育，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。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，有针对性讲授心理科学与心理健康的基本知识和维护心理健康的基本技能和技巧，职业生涯规划的基础知识和方法。</p>	36
5	哲学与人生	<p>课程目标：哲学与人生作为中等职业学校德育必修课程，以邓小平理论和“三个代表”重要思想为指导，深入贯彻落实科学发展观，对学生进行马克思主义哲学基本观点和方法及如何做人的教育，引导学生积极学哲学，用哲学引导人生，用人生体验哲学。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，帮助学生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。</p>	36
6	职业道德与法治	<p>课程目标：职业道德与法治是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程以邓小平理论和“三个代表”重要思想、科学发展观为指导，深入贯彻落实十九大精神，对学生进行道德教育、法制教育和社会主义核心价值观，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。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，使学生掌握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，成长为懂法、守法、用法的合格公民。</p>	36
7	语文	<p>课程目标：语文是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程旨在指导学生正确理解与运用祖国的语言文字，注重基本技能的训练和思维发展，加强语文实践，培养语文的应用能力，为综合职业能力的形成，以及继续学习奠定基础；同时提高学生的思想道德修养和科学文化素养，弘扬民族优秀文化和吸收人类进步文化，为培养高素质劳动者服务。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校语文课程标准》开设，由基础模块构成，基础模块是各专业学生必修的基础性内容和应该达到的基本要求，包括阅读与欣赏、表达与交流、语文综合实践活动三个部分，培养学生听说读写的语文能力，为综合职业能力的形成以及继续学习奠定基础。</p>	144

8	数学	<p>课程目标：数学是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程旨在使学生掌握必要的数学基础知识，具备必需的计算和数据处理技能与能力，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。引导学生逐步养成良好的学习习惯、实践意识、创新意识和实事求是的科学态度，为学习专业知识、掌握职业技能、继续学习和终身发展奠定基础。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校数学课程标准》开设，由基础模块构成。基础模块是各专业学生必修的基础性内容和应达到的基本要求，包括集合、不等式、函数、指数函数与对数函数、三角函数、数列、平面向量、解析几何、立体几何和概率统计初步等数学基础知识。</p>	108
9	英语	<p>课程目标：英语是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程旨在使学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，培养学生在日常生活和职业场景中的英语应用能力，提高学生的思想品德修养和文化素养，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校英语课程标准》开设，包括语音项目、交际功能项目、话题项目、语法项目、词汇项目等，帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；激发和培养学生学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观，并为适应未来多样化的工作和生活打下基础。</p>	108
10	计算机应用基础	<p>课程目标：计算机应用基础是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程旨在使学生从整体上对计算机基础所需要的知识和技能有初步认识，包括熟练掌握计算机软硬件的基本知识，掌握 Word、Excel、PowerPoint 与 Internet 的基本操作，常用软件和播放软件的使用及日常维护，通过该课程的学习为后续计算机课程及其他相关课程打下基础。培养学生自觉使用计算机解决学习和工作实际问题的能力。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，使学生掌握必备的计算机应用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其他课程的能力，为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。</p>	108

11	体育与健康	<p>课程目标：体育与健康是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程以身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，使学生达到运动参与目标、运动技能目标、身体健康目标、心理健康目标和社会适应目标，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，包括体育基本理论知识（体育卫生与健康、增强体质的锻炼方法、体育保健、各项目竞赛规则）和体育实践（田径、球类、棋类、基本体操、武术、体育舞蹈），培养学生提高体育的基本技术和技能以及体育文化素养。</p>	144
12	历史	<p>课程目标：落实立德树人的根本任务，使学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养，认识中华文明的历史价值和现实意义，了解世界历史发展的基本进程，树立正确的文化观，形成开阔的国际视野和人类命运共同体意识。</p> <p>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校历史课程标准》开设，通过学习，使学生了解唯物史观的基本观点和方法，知道特定的史事是与特定的时间和空间相联系的，了解史料的多种类型，能够依据史实与史料对史事表达自己的看法，树立正确的国家观，增强对祖国的认同感。</p>	72
13	公共艺术	<p>课程目标：中等职业学校艺术课程是各专业学生必修的公共基础综合性课程，要充分发挥艺术学科独特的育人功能，提高学生的审美和人文素养，积极引导学生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，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，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>主要教学内容和教学要求：依据《中等职业学校艺术课程标准》开设，通过课程学习，参与艺术实践活动，掌握必备的艺术知识和表现技能，结合艺术情境，根据主题或任务完成作品，能够分析和理解作品，认识文化与艺术的关系，了解中国文化的博大精深，热爱中华优秀传统文化，增进文化认同，坚定文化自信，尊重文化多样性。</p>	36
14	劳动教育	<p>课程目标：通过劳动教育，使学生能够理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念；体会劳动创造美好生活，体认劳动不分贵贱，热爱劳动，尊重普通劳动者，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；具备满足生存发展需要的基本劳动能力，形成良好劳动习惯</p> <p>主要教学内容和教学要求：实习实训课为主要载体开展劳动教育，实践学时不小于总学时 50%。开展值周班劳动和划区域清洁校园劳动，开放校园菜地开展劳动实践活动。</p>	144

(三) 专业(技能)课程

1. 专业核心课程

专业核心课程教学与技能考核见下表 3。

表 3 专业核心课程教学与技能考核一览表

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	美术基础	<p>教学内容: 素描、色彩、速写、写生、构成等基本知识。</p> <p>教学要求: 具备较好的造型绘制能力,同时配培样学生良好的艺术修养及美学认识,为动画课程的顺利开展奠定良好的造型基础能力。</p>	72
2	动漫美术基础	<p>教学内容: 动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用。</p> <p>教学要求: 了解色彩与构图的原理与属性,理解色彩与构图的表现手法,熟悉不同动漫风格设计思路所表达的心理与情感,掌握视觉传达艺术表现的技能。</p>	72
3	图形图像处理	<p>教学内容: 使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意。</p> <p>教学要求: 了解图形图像处理及相关的美学基础知识,理解平面设计与创意的基本要求,熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法,掌握图形图像处理的高级操作技能。</p>	72
4	原画设定	<p>教学内容: 动漫的美术风格、氛围、主要场景、角色,设计出所有的环境、道具、场景、角色。</p> <p>教学要求: 掌握原画设计的相关形式法则和基本设计规律,提升学生对美的感受能力和提高其艺术创造力,培养学生专业化的设计思维方式,确立专业化的游戏原画设计理念。</p>	144
5	动画设计软件应用	<p>教学内容: flash 动画制作软件基础知识。</p> <p>教学要求: 了解动画设计的基础知识,理解动画的形成原理及调整方法,掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。</p>	108
6	三维设计软件应用	<p>教学内容: 3ds Max 快速入门、基础建模、高级建模、材质与贴图、摄影机与灯光、基础动画、粒子系统与空间扭曲、环境与渲染及综合实训演练。</p> <p>教学要求: 了解主流三维动画制作软件操作方法,熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法,掌握运用三维动画制作工具进行三维模型、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧。</p>	72

7	数字影音处理	<p>教学内容: 动漫后期合成、特效与编辑。</p> <p>教学要求: 了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识,理解动漫和影视制作流程和业务规范,熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件,掌握录音、音效处理与合成视频采集、动漫素材导入、剪辑、影音输出技能。</p>	108
8	游戏制作	<p>教学内容: 游戏程序开发、游戏美术设计、游戏平台推广。</p> <p>教学要求: 掌握游戏制作流程与运营流程等基础知识。</p>	72

2. 专业（技能）方向课程

专业（技能）方向课程教学与考核要求见下表。

1. 动画片制作

表 4 动画片制作方向课程教学与考核一览表

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	动画原画制作	<p>教学内容: 动漫作品的创作理念、剧本与角色分析、导演与分镜头台本的制作、角色造型的设计与制作、动画运动原理及规律、动画场景的设计。</p> <p>教学要求: 了解二维手绘动画的相关业务知识,熟悉剧本与角色动画富导演、分镜头等相关内容,理解动画运动原理及规律,掌握动画造型原画和动画场景原画设计与制作的相关技能。</p>	36
2	动漫作品制作	<p>教学内容: 影片策划、导演阐述、剧本创作、角色造型设计、场景设计、道具设计、故事画板、设计稿、动画设计、声音制作、后期制作</p> <p>教学要求: 了解商业动漫作品的创作流程和规范,熟悉其艺术表现形式,掌握二维或者三维动画作品的创作技法,包括脚本创作、角色设计、场景绘制、动画制作、分镜头素材整合等相关技能。</p>	36
3	图形图像影音创意	<p>教学内容: 图形图像处理的造型与创作、广告设计、影视动画制作、建筑效果图绘制。</p> <p>教学要求: 培养具备良好艺术设计理论和图形软件的操作技能。</p>	36

(2) 游戏制作与运营

表 5 游戏制作与运营方向课程教学与考核一览表

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	手机游戏运营与维护	<p>教学内容: 手机游戏、APP 程序的开发,手机游戏、APP 美术设计,游戏平台推广。</p> <p>教学要求: 了解使用常用手机程序开发平台进行游戏开发、测试、运营的相关知识,熟悉手机游戏开发的规范和制作流程,掌握手机游戏的制作、部署、维护和运营方法。</p>	36

2	网络游戏运营与维护	<p>教学内容：网络游戏运营分类、游戏运营备案申请材料等知识。</p> <p>教学要求：了解网络游戏开发、网络游戏策划和网络游戏运营的基础知识，理解网络游戏设计规则与制作规范，熟悉主流网络游戏制作平台、常用软件工具和制作流程，掌握网络游戏的操作、部署、维护和管理运营技能。</p>	36
3	平面设计创意	<p>教学内容：三大构成、平面广告设计、字体设计。</p> <p>教学要求：初步掌握平面设计创意的基础知识能力。</p>	72

4. 综合实训

表 6 综合实训教学与考核一览表

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	多媒体作品制作实训	多媒体作品策划、多媒体程序设计、软件测试、产品打包和加密、数字音频制作、电脑动画制作、数字视频制作。	30
2	二维动画设计实训	人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动学原理，使静态的人物、场景在二维、三维中连贯的运动。	30
3	三维动画设计实训	人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动学原理，使静态的人物、场景在二维、三维中连贯的运动。	30

5. 跟岗、顶岗实习

表 7 跟岗、顶岗实习教学与考核一览表

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	跟岗、顶岗实习	<p>教学内容：衔接专业的实际工作岗位实习。根据不同的专门化安排相应工种实习，如动漫游戏制作员、数字媒体技术应用员、影音后期制作员、摄影与摄像师、动画片制作员、平面设计员、网络编辑师等；</p> <p>教学要求：学校和实习单位应当结合顶岗实习的特点和内容共同做好顶岗实习期间的教育教学工作，对学生开展职业技能教育，开展敬业爱岗、诚实守信为重点的职业道德教育，开展企业文化教育和安全生产教育。</p>	500+500

七、教学进程总体安排

（一）基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试，春季学期 20 周秋季学期 20 周），累计假期 12 周。1 周一般为 28 学时。认知实习、跟岗实习、校内实践教学不少于 1000 学时，顶岗实习 6 个月计 500 学时，3 年总学时数不低于 3000 学时。

学校实行弹性学分制，按 16-18 学时为 1 个学分，学生毕业时的总学分不得少于 189 学分。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动，以 1 周为 1 学分，共 5 学分。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

专业技能课学时约占总学时的 2/3，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，行业企业认知实习应安排在第一学年。

课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

专业实施性教学方案和学期教学计划的制订，可以根据专业师资和实训设备资源的使用，进行适当调整，对关联性不大的课程可以变更课程开设的先后顺序；也在确保学生实习总量的前提下，结合校企对接的具体情况，实行工学结合，将校内实训和校外实习有机结合，采用集中或分阶段的方式安排实习。

（二）教学安排建议

1. 教学活动时间总体分配

表 8 动漫与游戏制作专业教学活动时间分配表（按周分配）

学期	一	二	三	四	五	六	小计
入学教育及军训	1						1
课程教学	18	18	18	18	18		90
校内实习		1	1	1	2		5
顶岗实习及毕业教育						20	20
机动	1	1	1	1			4
合计	21	20	20	20	20	20	120

2. 课程设置与教学时间安排

表9 动漫与游戏制作专业课程设置与教学时间安排表

课程类别	序号	课程名称	学分	学时	学期					
					一	二	三	四	五	六
公共基础课程	1	军事训练和国防教育	2	36	√					
	2	安全教育	1	18	√					
	3	中国特色社会主义	2	36	√					
	4	心理健康与职业生涯	2	36		√				
	5	哲学与人生	2	36			√			
	6	职业道德与法治	2	36				√		
	7	语文	4	72	√	√				
	8	应用文写作	2	36			√			
	9	演讲与口才	2	36				√		
	10	数学	6	108	√	√	√			
	11	英语	6	108	√	√	√			
	12	计算机应用基础	6	108	√	√		√		
	13	体育与健康	8	144	√	√	√	√		
	14	历史	4	72			√	√		
	15	公共艺术	2	36				√		
	16	校本选修课	6	108	√	√	√			
	17	劳动教育	6	120	√	√	√	√		
		小计	63	1146						
专业核	1	美术基础	4	72	√	√				
	2	动漫美术基础	4	72	√					
	3	图形图像处理	4	72	√	√				

专业技能课	心课	4	原画设定	8	144		√	√				
		5	动画设计软件应用	6	108		√	√				
		6	三维设计软件应用	4	72			√				
		7	数字影音处理	6	108		√	√				
		8	游戏制作	4	72				√			
		小计			40	720						
	专业(技能)方向课	动画片制作	1	动画原画制作	2	36				√		
			2	动漫作品制作	2	36				√		
			3	图形图像影音创意	2	36				√		
			小计			6	108					
		游戏制作与运营	1	手机游戏运营与维护	2	36				√		
			2	网络游戏运营与维护	2	36				√		
			3	平面设计创意	4	72	√					
			小计			8	144					
	综合实训	1	多媒体作品制作实训	4	30		√					
		2	二维动画设计实训	4	30			1	√			
		3	三维动画设计实训	4	30				√			
	跟岗实习			30	500					√		
	顶岗实习			30	500						√	
	专业技能课小计			126	2062							
	总计			189	3208							

说明:

- (1) “√”表示建议相应课程开设的学期。
- (2) 本表不含入学教育、社会实践、毕业教育及素质拓展活动教学安排，学校可根据实际情况灵活设置。

3. 拓展、就业岗位能力提升教学设计

(1) 制定如下拓展教学安排，提升专业学生的职业素养、加强人文素质培养。

表 11 素质拓展活动设计表

序号	素质教育活动	主要内容与要求	学期安排	估计学时	实施载体
----	--------	---------	------	------	------

1	军事训练	进行队列、内务、军体技能训练，培养严明的纪律意识与良好的行为习惯。	第 1 学期	60	军训
2	文体艺术与身心教育发展	进行歌曲合唱、文艺表演等课外活动，培养学生的艺术爱好；进行球类、田径、智力竞技项目的课外实践与比赛活动，提高学生的身体素质与竞技水平，促进学生身心健康发展。	第 1、2、3、4 学期	50	每月一歌评比、迎新晚会、田径运动会、广播操比赛、球类比赛等第二课堂活动。
3	社团活动与社会工作	进行以学生社团为骨干，通过开展校园文化艺术节、宿舍设计、社团活动月等主题活动，以讲座、论坛、竞赛、征文等文化活动，展示学生才华、增长学生知识、锻炼学生能力。	第 1、2、3、4 学期	50	第二课堂活动
4	社会实践与志愿服务	假期社会实践、职业认知、毕业综合实践、青年志愿者活动等，增强学生的社会责任感，在服务中“受教育、长才干、做贡献”。	第 1、2、3、4 学期、暑假	40	暑期三下乡志愿者活动，柳州市创建文明城活动，清洁活动，无偿献血志愿活动，服务社区志愿服务。
5	政治教育	学习党的十九大精神；学习先进党员、团员先进事迹；党章学习、团章学习。	第 1、2、3、4 学期	30	党、团章学习班
6	人文教育	通过开展各种形式的人文教育，提高学生的人文素养。	第 1、2、3、4 学期	60	开展中华经典诗文诵读，阅读 100 本经典书籍，国学讲座等。
7	安全教育	通过开展各种安全教育活动，提高学生的卫生、安全意识，帮助学生掌握一些基础的逃生与安全救护技能，提前演练突发事件应对预案。	第 1、2、3、4 学期	30	校园安全教育、参加消防、地震演练；参加禁毒、防艾滋病知识讲座、知识竞赛、板报宣传等。
8	5S 校园文化教育	通过开展 5S 示范教室及宿舍评定与建设、5S 文化宣传长廊板报制作等活动，培养学生的 5S 意识与行为习惯。	第 1、2、3、4 学期	日常进行	教师的听评课表、晚自习下班辅导表及上课签到表均设置班级 5S 检查项目；每周 5S 定期检查；每月评比 5S 先进班级与宿舍。

9	就业 创业教育	进行企业文化讲解、企业用人标准、企业员工成长发展规律讲解、精神与能力的培养、创业意识和创业能力的培养。学生提前了解社会及企业需要。	第 4 学期	20	企业宣讲、就业创业讲座
10	面试应聘指导	进行面试应聘的礼仪、话术指导，进行面试应聘问题解答。帮助学生顺利渡过面试关。	第 4 学期	20	讲座
11	技能培训	配合市、区、国家级中职学生技能大赛选手选拔，组织学生参加校级技能大赛，在赛中提高学生的专业技能、专业素养及对专业的认同度。	第 1、3 学期	40	学校专业技能节
小计				400	

(2) 制定如下专业拓展活动安排，提高学生的就业能力，拓宽学生的就业渠道：

表 12 专业拓展活动设计表

序号	专业技能活动	主要内容与要求	学期安排	估计学时	实施载体
1	职业生涯规划	举办专业入学教育、职业生涯规划讲座、毕业校友座谈会等，对学生进行职业生涯规划指导，帮助学生正确认识自己，设计出合理且可行的职业生涯规划发展方向。	第 1、2、3、4 学期	40	专业入学教育、职业生涯规划讲座、毕业校友座谈会、职业生涯规划主题班会等。
2	动画项目制作	利用专业设备与场所的便利条件，企业资源介入，组织学生动画原画设计、角色创作等活动。在项目制作的过程中，使学生能够经常性接触工作项目，更早进入专业工作状态。	第 3、4 学期	80	若干个“工作组”。
小计				120	

八、实施保障

(一) 师资队伍

1. 学历层次要求

(1) 文化基础课程任课教师应有与授课课程对口专业大学本科毕业

证书。

(2) 专业核心课程任课教师应有美术类、设计类、计算机类专业的大学本科毕业证书。

(3) 专业（技能）方向课程、实习课程的任课教师应有美术类、设计类、计算机类专业的大学本科毕业证书。

2. 资格证书要求

(1) 专任教师应具有中等职业学校教师资格证书。

(2) 专任专业教师应具有美术类、设计类、计算机类专业职业资格证书。

(3) 兼职专业教师应具有 3 年以上企业实践经验并具有职业资格证书。

3. 人员配备要求

(1) 专业课教师中，具有本专业中级以上专业技术职务任职资格者不低于 50%，高级以上专业技术职务任职资格者不低于 20%。

(2) 专业课教师中，每年至少有 50% 的教师参加企业实践学习或各种专题培训，全年累计学习和培训时间不少于 30 天。

(二) 教学设施

校内实训场地、仪器设备台套数应按照同时满足 40 人/班开设实训教学及一体化教学的标准进行配备，建议教学环境理论与实训一体化，也就是理论教学、实训教学、学生自主学习与练习在同一个空间环境。

表 13 一体化实训室设备配置表

序号	实训室名称	数量 (间)	主要设备名称	总台套数	对应教学内容
1	动漫创作与设计实训室	1	计算机	40 套	《动漫基础知识》、《动漫美术基础》、《动画设计软件应用》、《三维设计软件应用》、《动画原画制作》、《动漫作品制作》
			动检仪	1	
			定位尺	10	

			拷贝台	40	
			动画打孔机	1	
			投影仪	1 台	
			数位板	40	
			话筒	1	
			TBS FLASH 输出软件	1	
			绘图仪	1	
			摄像机	1	
			扫描仪	1	
			单反数码相机	2	
			摄影器材	1 套	
			交换机	3	
			2	游戏体验实训室	
Steam 虚拟现实平台	1				
Play station4 虚拟现实平台	1				
游戏体验教学工具	1				
原装手柄	2				
3	计算机设计机房	2	计算机	40	《平面设计创意》、《图形图像影音创意》、《图形图像处理》、《数字影音处理》
			数位板	40	
			单反数码相机	1	
			摄像机	1	
			打印机	2	
4	美术画室	2	美术学具盒	40	《美术基础》
			三角板	1	
			大圆规	1	
			大三角板	1	
			版画工具	1	
			绘画工具	1	
			泥工工具	1	
			制作工具	1	
			衬布	16	
			丁字尺	1	
			直尺	1	
			曲线板	1	

		静物台	4
		写生凳	50
		写生灯	4
		工作台	6
		美术教学用品柜	4
		写生画板	55
		写生教具 1	3
		可拆卸画架	40
		画板	40
		绘图仪器	1

2. 校外实训基地

校外实训基地名称及实训实习方向见下表。

表 14 校外实训基地一览表

序号	企业名称	实训实习方向
1	柳州瑞星梦动漫工作室	设计制作卡通形象，完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色、3D 模型建造、动画制作
2	柳州上早广告策划有限公司	策划设计制作、平面设计、制作及其它图文处理

（三）教学资源

建立并完善核心课程的数字化资源，包括课程标准、数字化教材、课程教学计划、电子教案、实训指导工作页、习题与试题库等课程实施材料等数字化教学资源。

对于还没有开发的专业教材，在教学选用上，应尽可能优先选用与课程目标更为接近编写特色鲜明的教材；尽可能选用按任务式、项目式、模块化格式编写的教材；尽可能选用国家规划教材，确保教材选用的质量。

教材开发以校企合作为方式，以本地区经济发展为基础以技能培养为核心，强调教材的实用性和实效性；对接职业学校学生的学习特点和认知习惯，以图文并茂为呈现方式；对接专业培养定位、课程知识和技能目标

，开发具有学校专业特色的适合工学结合，教学做一体教学模式改革的校本讲义和教材。

（四）教学方法

1. 公共基础课

在“够用、必须”的原则下，体现公共基础课为专业课服务以及为学生终身发展服务的目的。在教学过程中，应该针对中职学生的特点，立足于“以能力为基础，以就业为导向”和“低难度，高能级”，并注重为学生树立正确的人生观、价值观，为学生专业能力的学习和岗位需要以及可持续发展服务，实现学生综合素质的全面发展。

在教学实施过程中，可以采用讲授式教学、启发式启、案例式教学、问题探究式教学，并结合专业案例等教学情景设计，通过集体讲解、师生对话、小组讨论、案例分析、角色扮演、练习等方法，配合多媒体教学课件、数字化教学资源等手段，充分考虑学生的学习特点，激发学生学习积极性和主观能动性，为专业技能课的学习以及再教育奠定基础。

2. 专业技能课

专业课程（含专业核心和技能方向课）的教学应该体现专业特色，以培养职业核心技术和技能为主要思路，推行“任务化+职业情景模拟”教学模式，在教学实施过程中应该依据知识和技能的难度等级，考虑学生的学习规律和熟练掌握专业知识和技能的过程，结合实物教学设备、仿真模拟软件等实施教学。应用“理实一体”，“任务驱动”、“情景模拟”和现场教学法组织教学，项目任务化、情景化，突出实践训练、小组合作、综合实战，让学生在模拟工作情景的任务实施中反复地训练，熟练掌握理论知识和技能技巧的实际应用，提高教学质量。

3. 任意选修课可以根据课程特点和学校特色，灵活采用讲授法、模拟教学法等多种教学方法开展教学。

（五）学习评价

1. 学生学习成效评价方法

（1）课程成绩包括期中考核、期末考核和平时考核三个部分。期中考核占总评成绩的 20%，期末考核占总评成绩的 40%，平时考核占总评成绩的 40%。平时考核成绩由学生自评、同学互评、教师评价三个部分组成。

（2）跟岗和顶岗实习考核成绩由学生自评、企业考核、实习指导教师考评三部分组成。其中学生自评占 20%，企业考核占 40%，实习指导教师考评占 40%。

2. 教师教学质量评价方法

教师教学质量评价方法参见《柳州市交通学校教师教学业务考核量化标准》（试行）。

（六）质量管理

教学管理与监控体系按学校和专业系两个层面进行，对专业人才培养方案的建设、实施、检查、评价进行多方位的监督检查。学校层面着力于专业建设的指导、规范、协调、监控。专业系着力于专业建设的组织专业教学的实施过程监控与管理毕业生跟踪反馈。

教育教学质量评价体系的构建按教师考核评价、学生考核体系两条主线进行，实行“多元化”考核评价机制，重点评价教师、学生的适岗能力，推动专业教育教学的改革。

建立由专业教师、班主任、企业技术或管理人员组成的学生跟岗、顶岗实习管理团队。实行校企共抓、共建、共管、共评，将学校管理模式与企业管理模式相结合，将跟岗、顶岗实习学生与企业员工实行同步管理。

九、毕业要求

学生通过规定三年学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时，取得不低于 189 学分，完成规定的教学活动，完成规定的动漫与游戏制作的基础课、核心课、选修课和实训课，具备游戏动漫行业设计、制作、创

意、维护、服务意识等核心职业技能，具备行业上岗资格的高素质应用型人才。

十、附录

附录 1

2021 级动漫与游戏制作专业教学进程安排表

课程分类	课程名称	课程性质	学时			学分	各学期周数、学时分配										
			总学时	理论学时	实践学时		1	2	3	4	5	6					
							18周	18周	18周	18周	20周	20周					
文化基础课	军事训练和国防教育	必修	36	4	32	2	1周										
	安全教育	必修	18	12	6	1	1										
	中国特色社会主义	必修	36	32	4	2	2										
	心理健康与职业生涯	必修	36	28	8	2		2									
	哲学与人生	必修	36	32	4	2				2							
	职业道德与法治	必修	36	32	4	2					2						
	语文	必修	72	72	0	4	2	2									
	应用文写作	必修	36	20	16	2				2							
	演讲与口才	必修	36	20	16	2					2						
	数学	必修	108	108	0	6	2	2	2								
	英语	必修	108	96	12	6	2	2	2								
	计算机应用基础	必修	108	30	78	6	2	2			2						
	体育与健康	必修	144	24	120	8	2	2	2	2							
	历史	必修	72	60	12	2				2	2						
	公共艺术	限选	36	6	30	2					2						
	校本选修课	任选	108	18	90	6	2	2	2								
	劳动教育	必修	120	0	120	6	1周	1周	1周	1周							
	小计			1146	594	552	63	14	14	14	12	0	0				
专业技能课	专业核心课	美术基础	必修	72	36	36	4	2	2								
		动漫美术基础	必修	72	36	36	4	4									
		图形图像处理	必修	72	36	36	4	2	2								
		原画设定	必修	144	36	108	8		4	4							
		动画设计软件应用	必修	108	36	36	6		2	4							

		三维设计软件应用	必修	72	36	36	4			4				
		数字影音处理	必修	108	18	90	6		2	4				
		游戏制作	必修	72	18	54	4				4			
		小计		720	252	432	40	8	12	16	4			
专业 (技 能) 方向 课	动 画 片 制 作	动画原画制作	必修	36	12	24	2				2			
		动漫作品制作	必修	36	12	24	2				2			
		图形图像影音创意	必修	36	12	24	2				2			
		小计		108	36	72	6	0	0	0	6			
	游 戏 制 作 与 运 营	手机游戏运营与维护	必修	36	12	24	2					2		
		网络游戏运营与维护	必修	36	12	24	2					2		
		平面设计创意	必修	72	18	54	4	4						
	小计		144	42	102	8	0	0	0	4				
综合 实训 实习 课程	多媒体作品制作实训	必修	30	0	30	4		1周						
	二维动画设计实训	必修	30	0	30	4			1周					
	三维动画设计实训	必修	30	0	30	4				1周				
	跟岗实习	必修	500	0	500	30						20周		
	顶岗实习	必修	500	0	500	30							20周	
	专业技能课小计			2062	366	1696	126	12	14	16	14			
总计				3208	960	2248	189	26	28	30	26			

附录 2:

动漫与游戏制作专业人才培养方案调整审批表

20 —20 学年第 学期

申请系部			适用年级/专业			
申请时间			申请执行时间			
人才培养方案调整内容	原方案	课程名称	课程性质 (必修、选修)	学时	学分	开课学期
	调整方案	课程名称	课程性质 (必修、选修)	学时	学分	开课学期
	调整原因					
系部主任意见		系部主任（盖章）： 年 月 日				
教务处意见		主任（盖章）： 年 月 日				
分管校长意见		分管教学副校长（盖章）： 年 月 日				

说明：变更人才培养方案必须填写此表，一式两份（教务处一份、提出变更的系部存一份）。