



深圳市龙岗区第二职业技术学校 2026 级动漫与游戏制作专业 人才培养方案

2026 年 6 月

一、专业名称

专业名称：动漫与游戏制作专业

专业代码：760204

二、招生对象

初中毕业生或同等学力者

三、学制

三年

四、培养目标

本专业培养适应动漫、影视、游戏产业新业态、新趋势、新技术的发展，熟练掌握角色绘制、场景绘制、模型制作、动画制作、影视后期剪辑、AIGC 辅助设计等专业知识和技术技能，具有一定审美能力和创意能力，能从事艺术设计、二维动画制作、三维动画制作、影视制作、游戏制作等工作的高素质技能人才。

五、职业范围

（一）就业方向

毕业生主要面向动画公司、游戏公司、影视公司、广告公司、文化传播公司、动漫创作公司等企事业单位，从事动画制作、漫画设计、插画设计、特效制作、影视剪辑、角色场景建模以及平面设计等工作。

（二）主要工作岗位

平面设计、二维动画、插画、漫画、三维动画、角色建模、场景建模、影视剪辑、特效制作等岗位。

六、职业资格证书

序号	职业资格名称	颁证单位	等级
1	美术基础	广东省教育考试院	A-E

七、人才培养规格

（一）动漫与游戏制作专业

所培养的人才应具有以下知识、能力与素养：

1. 知识

- （1）掌握美术造型、设计构成等专业基础知识；
- （2）掌握动画运动规律、动漫创作基础理论知识；
- （3）掌握电脑设计软件、人工智能动漫创作工具基础知识；
- （4）了解动漫绘制、数字文创行业相关基础知识。

2. 能力

- (1) 具备扎实的基础绘画能力与艺术审美能力；
- (2) 熟练掌握计算机操作、专业设计软件使用技能，能够运用 AI 绘图、AI 建模、AI 动画生成等工具完成辅助创作，具备动漫作品编辑与制作能力；
- (3) 具备独立开展动画制作、漫画绘制的基础能力；
- (4) 掌握结构设计、造型设计与创意整合能力；
- (5) 具备漫画创作、动漫场景绘制能力；
- (6) 拥有材质创意设计、视觉表现能力；
- (7) 具备三维模型、三维特效制作与处理能力；
- (8) 具备影视动画剪辑、合成等后期制作能力；
- (9) 具备基础信息处理、工作计划编排与组织分析能力。

3. 职业素养

- (1) 身心健康，具备良好的思想政治素质、道德品质和法律意识。
- (2) 吃苦耐劳、积极进取，拥有谦虚好学、持续钻研的学习态度。
- (3) 具备较强的团队协作能力与服务意识。
- (4) 恪守行业规范与职业道德，爱岗敬业、踏实尽责。
- (5) 心理素质良好，具备独立思考、勇于创新的精神，树立正确的就业观与创业意识。

八、人才培养模式

在学校整体人才培养模式设计指南的指导下，动漫与游戏制作专业结合行业智能化发展趋势与专业特色，以企业岗位需求、人工智能应用场景为调研依据，遵循技术技能人才成长规律，依托校内外教学、实训、校企合作平台，强化综合职业素养与 AI 创意应用能力培养，全面推行情景式、项目式教学，构建“项目导引、资源平台、AI 赋能”进阶式人才培养模式。

（一）第一阶段：理论学习

学生系统学习公共基础、专业基础理论知识，感知艺术创意思维与人工智能在动漫领域的应用场景，掌握艺术设计基础理论。教师依托线上线下教学资源平台，拓宽学生知识视野，融入基础 AI 工具入门教学，培养数字化创作思维，引导学生完成从普通学生到专业学习者的转变，支持学生个性化学习。

（二）第二阶段：专业技能学习

对接企业真实岗位、智能化创作岗位能力要求，拆解学习任务与技能难点。依托学生作品展示、企业项目案例、AI 创作实训平台开展教学，以任务引领式教学为主体，重点强化手绘功底、软件操作能力，同步开展 AI 绘图、AI 辅助设计等专项技能训练，推进教学改革，全面提升学生创意制作与智能工具应用水平。

（三）第三阶段：模拟仿真项目实践

学生完成全部专业基础、核心课程学习后，在专业教师指导下，依托网络共享资源、虚拟仿真实训平台，参照企业全流程项目模式开展综合实训。将传统动漫创作与人工智能辅助创作相结合，让学生熟悉行业真实工作流程，融合运用所学知识、软件技能与 AI 工具，锤炼综合技术能力与项目实操能力。

（四）第四阶段：综合实训

学生进入合作企业开展顶岗实习，以企业实习员工身份参与真实动漫、影视、游戏项目制作。结合行业岗位特点分批分岗安排实习，在实战中综合运用手绘、软件操作、AI 辅助创作等技能，熟悉企业文化、岗位标准与智能化工作模式，全面提升综合职业能力与职业素养。

九、课程体系

（一）动漫典型职业活动分析

1. 插画绘制、动漫设计与制作

典型工作岗位	岗位描述	职业岗位能力及素质要求	对应课程
二维动画制作	1. 协助团队开展数字媒体产品开发； 2. 根据策划文案制作角色动画； 3. 完成各类美术设计辅助工作； 4. 完成动画台本、原动画、中间画、场景绘制、镜头描线、校对、剪辑及后期合成等全流程工作。	1. 热爱动漫行业，熟悉动画制作流程与原理，具备扎实美术功底； 2. 想象力丰富，具备艺术表现能力与敏锐观察力； 3. 手绘、创意设计能力突出，色彩把控与审美能力良好； 4. 熟练使用	美术基础 角色设计 场景绘制 二维动画制作

		Photoshop、Flash、After Effect 等软件,掌握 AI 动画辅助工具基础操作; 5. 精通动画运动规律,可独立完成不同风格动画作品。	
插画、漫画	根据创作剧本塑造角色、营造场景氛围,独立完成漫画、插画创作,具备基础故事创编能力。	1. 速写、造型功底扎实,手绘勾线、构图分格能力成熟; 2. 具备原创设计思维,可独立完成手绘与数字插画创作; 3. 精通人体结构、场景透视,对色彩、光影、画面构图有独到理解,能够借助 AI 工具优化插画作品。	美术基础 图形图像处理 设计基础 角色设计
平面设计	完成平面版式、宣传品、VI、广告设计及图片后期处理等工作。	1. 熟练使用各类平面设计软件与办公软件; 2. 具备独立设计、创意创作能力,抗压性强; 3. 工作细致严谨,逻辑清晰,团队协作意识良好; 4. 熟练运用 AI 平面辅助工具提升设计效率。	美术基础 设计基础 图形图像处理 平面设计
游戏设计 (图形设计)	负责游戏界面、图标、LOGO 等视觉设计,把控整体美术风格。	1. 精通 Photoshop、Illustrator、Flash 等主流设计工具; 2. 设计风格鲜明,审美与创新能力突出;	设计基础 图形图像处理

		3. 色彩、造型感知敏锐，创意丰富，团队协作能力良好；4. 了解移动端游戏 UI 特点，会使用 AI 工具完成游戏素材快速创作。	
--	--	--	--

2. 三维制作

典型工作岗位	岗位描述	职业岗位能力及素质要求	对应课程
场景建模	结合项目时代、地域、风格要求，完成自然、建筑、室内等各类三维场景设计与建模工作。	1. 想象力丰富，绘画功底扎实； 2. 精通透视原理，熟悉中外建筑、室内装饰风格； 3. 手绘草图能力强，团队协作意识良好； 4. 能够运用 AI 辅助建模、场景生成工具提升创作效率。	场景绘制 三维动画制作
角色建模	根据剧本设定角色外形、服饰、表情、动作，完成多角度角色设定与三维建模。	1. 想象力丰富，绘画功底扎实； 2. 能够解读故事脚本，熟悉各类动漫艺术风格； 3. 准确理解创作意图，团队配合能力良好； 4. 掌握 AI 角色设计、模型优化工具使用方法。	角色设计 三维动画制作
三维动画	完成镜头设置、角色与道具动画、特效制作、后期合成输出等工作。	1. 想象力、观察力突出，熟知动画发展历史与制作流程；2. 精准把控运动节奏，熟练运	角色设计 三维动画制作 毕业设计

		用动画运动规律； 3. 精通三维软件操作，掌握 AI 动画驱动、智能特效工具应用。	
--	--	--	--

3. 影视后期

典型工作岗位	岗位描述	职业岗位能力及素质要求	对应课程
栏目包装	负责企业宣传片、电视节目、广告片的剪辑、包装、片头动画与视频合成工作。	1. 熟练使用 Photoshop、AE、Nuke、Final Cut、Edius 等软件； 2. 精准把控作品主题、节奏、色彩与质感； 3. 艺术素养高，工作主动、勤奋，富有创造力； 4. 会使用 AI 智能剪辑、字幕生成、特效辅助工具。	美术基础 设计基础 影视后期制作
影视剪辑	完成影视素材采集、整理、剪辑、音画对位、成片制作等工作。	1. 文化修养深厚，理解影视镜头语言； 2. 美术、音乐鉴赏能力良好，问题解决能力强； 3. 熟练使用拍摄设备、剪辑与音频编辑软件； 4. 善于借助 AI 工具完成素材分拣、智能剪辑。	设计基础 影视后期制作 毕业设计

特效制作	制作烟雾、粒子、流体、爆炸等各类影视特效，完成特效与灯光、动画的流程对接。	1. 熟悉影视特效全制作流程； 2. 熟练使用 Maya、Houdini 等软件制作仿真特效； 3. 善于观察自然现象，构图、色彩基础扎实； 4. 了解 AI 智能特效生成工具的应用方法。	美术基础 设计基础 影视后期制作 毕业设计
------	---------------------------------------	---	--------------------------------

（三）构建专业课程体系

根据《教育部关于制定中等职业学校教学计划的原则意见》，我校动漫专业三年课程总学时数为 3300-3800 学时，其中，公共基础课程学时约占总学时的三分之一；专业课程学时约占总学时的三分之二。

1. 公共基础课程

公共基础课程，是指根据教育部及深圳市教委统一颁布的文化基础课各学科教学大纲而开设的德育、语文、数学、英语、体育等课程。学生通过在校期间对公共基础课程的学习，掌握了一定的文化基础知识，了解一些艺术赏析知识，为将来的可持续发展奠定基础。

2. 专业课程

（1）专业基础课

是专业入门先导课程，传授专业理论与基础技能，包含传统美术基础、数字软件基础，同步融入 AI 基础认知、智能工具入门内容，为后续核心课程、方向课程学习筑牢根基。

（2）专业核心课程

以企业岗位标准、智能化创作岗位能力为导向，聚焦动漫核心技能与 AI 辅助创作能力培养，是学生从业的核心支撑课程。

（3）专业方向课程

结合岗位典型工作任务与职业发展方向设置，分二维、三维、影视后期三大方向，全程渗透人工智能创作技术训练，实现技能与行业岗位无缝对接。

（四）课程内容说明

1. 动漫与游戏制作专业公共基础课程

（1）数学

课程名称	数学	课程性质	公共基础课程	课时	360
主要教学内容及要求	数学课程是本专业学生必修的一门公共基础课程。本课程主要讲授代数、三角、平面解析几何、立体几何的基本内容，使学生掌握必要的数学基础，培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能；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；使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。				

（2）语文

课程名称	语文	课程性质	公共基础课程	课时	324
主要教学内容及要求	语文课程是本专业学生必修的一门公共基础课程。本课程的任务是：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。通过学习，要求学生提高语文的应用能力，为综合职业能力的形成以及继续学习奠定基础。				

（3）英语

课程名称	英语	课程性质	公共基础课程	课时	360
主要教学内容及要求	英语课程是本专业学生必修的一门公共基础课程。本课程通过基本词汇和基础语法的教学，培养学生英语听、说、读、写等语言技能，初步形成英语的实际应用能力；使学生掌握学习策略，提高自主学习能力；使学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。				

（4）信息技术

课程名称	信息技术	课程性质	公共基础课程	课时	144
------	------	------	--------	----	-----

主要教学内容及要求	信息技术是 Word 高级应用、Excel 高级应用、PowerPoint 高级应用、Office 公共组件应用以及 VBA 编程技术。通过学习本课程可以帮助学生独立并正确地掌握办公软件的高级应用技术使学生今后能得心应手地应用办公软件处理复杂的办公业务。 通过学习本课程的学习使学生能够掌握办公自动化技术的基本概念以及办公集成软件的高级应用技术进而理解计算思维在本专业领域的典型应用 为后续专业课程提供必要的基础。
-----------	---

(5) 心理健康与职业生涯规划

课程名称	心理健康与职业生涯规划	课程性质	公共基础课程	课时	36
主要教学内容及要求	职业生涯规划本课程主要是引导学生树立科学的人生观和职业观具备基本的职业能力和素养，为今后的职业生涯发展做好规划和准备，帮助大学生顺利走上工作岗位，初步完成从校园人向社会人的角色转变。通过学习，要求学生掌握职业、职业特征、职业（工作）对个人的作用等。				

(6) 职业道德与法律

课程名称	职业道德与法律	课程性质	公共基础课程	课时	36
主要教学内容及要求	通过本课程的学习帮助学生了解文明礼仪的基本要求、职业道德的作用和基本规范，陶冶道德情操，增强职业道德意识，养成职业道德行为习惯。指导学生掌握与日常生活和职业活动密切相关的法律常识，梳理法制观念，增强法律意识，成为懂法、守法、用法的公民。				

(7) 哲学与人生

课程名称	哲学与人生	课程性质	公共基础课程	课时	36
主要教学内容及要求	本课程是以邓小平理论和“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。通过本课程的学习，帮助学生运用正确的观点和方法看待社会的发展，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。				

(8) 中国特色社会主义

课程名称	中国特色社会主义	课程性质	公共基础课程	课时	36
------	----------	------	--------	----	----

称	主义				
主要教学 内容及要求	使学生学会运用中国化马克思主义立场、观点和方法分析问题和解决问题；增强学生投身于改革开放和社会主义现代化建设的自觉性、主动性和创造性，成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。				

(9) 历史

课程名称	历史	课程性质	公共基础课程	课时	72
主要教学 内容及要求	本课程是面向中等职业教育的规范性教材，严格按照国家教育部最新颁发的教学大纲，依据《教育部关于加快发展中等职业教育的意见》的精神编写而成，其教学目标及教学任务在于帮助初学者掌握中国历史及世界历史的发展、演变及现状，抓住历史发展的规律与特点。				

(10) 公共艺术

课程名称	公共艺术	课程性质	公共基础课程	课时	36
主要教学 内容及要求	艺术课程是本专业学生必修的一门公共基础课程。本课程的任务是：通过艺术作品赏析和艺术实践活动，使学生了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和原理，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，增强文化自觉与文化自信，丰富学生人文素养与精神世界，培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识。				

(11) 体育

课程名称	体育	课程性质	公共基础课程	课时	270
主要教学 内容及要求	体育课程是本专业学生必修的一门公共基础课程。本课程主要进行体育基本知识的教学、体育技能和方法基本技能的训练以及健康教育专题讲座，使学生掌握体育运动的基本技能和良好的锻炼身体的方法，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识与习惯，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。				

(12) 职业素养

课程名称	职业素养	课程性质	公共基础课程	课时	36
主要教学内容及要求	本课程主要讲解职业认知、职场礼仪、岗位规范等职业素养相关知识，主要让学生树立正确的职业观、就业观与择业观，掌握职场沟通、团队协作、抗压应变等通用能力。结合行业案例、情景模拟、主题实践开展教学，引导学生恪守职业道德，养成严谨务实、爱岗敬业的工作作风。通过系统学习，要求学生具备适配动漫行业的综合职业素养，能够快速适应职场环境，从容应对岗位工作与职业发展中的各类问题。				

2. 动漫与游戏制作专业专业基础课

(1) 美术基础

课程名称	绘画基础	课程性质	专业基础课程	课时	180
主要教学内容及要求	通过本课程的学习，强化学生们对绘画基础造型及色彩表现的认识。通过对二维平面绘画训练，三维空间训练，强调适应多媒体及相关专业的特点进行速写训练，想象训练，强化学生对三维空间形态的认识，提高学生的形象表现能力与创造力；进行系统的色彩专业训练，培养对色彩敏锐的感受能力和审美情趣，为所媒体的创作鉴定基础。在专业设计时，能够运用美的形式规律，创造出具有艺术美感的媒体作品；				

(2) 设计基础

课程名称	设计基础	课程性质	专业基础课程	课时	54
主要教学内容及要求	设计基础主要学习三大构成内容，包括平面、色彩、立体构成三大部分。通过理论与实践训练使学生懂得学习构成的作用与意义，理解并掌握构成的基本原理和方法，能应用构成的基本原理与视觉语言进行有目的的视觉形象创造，从而培养学生对艺术视觉形态的创造能力和审美能力，为计算机动漫与游戏制作专业的设计学习打下坚实的基础。				

(3) 图形图像处理

课程名称	图形图像处理	课程性质	专业基础课程	课时	72
------	--------	------	--------	----	----

主要教学 内容及要求	通过本课程的学习，了解计算机图形图像处理的基本概念，使学生掌握数字图像的基础知识，了解计算机对图形图像的处理方法与传统方法的异同，学习数字图像基础理论、传统绘图与数字绘图差异，熟练掌握图像处理软件操作，增加 AI 修图、AI 素材生成实训内容，提升数字图形处理效率与创意表现能力，为平面设计、多媒体制作、动画制作课程奠定基础。
---------------	---

3. 动漫专业核心课程

(1) 角色设计

课程名称	造型基础	课程性质	公共基础课程	课时	126
主要教学 内容及要求	本课程是一门专业基础课程，是培养学生动漫艺术创作能力的核心课程。等通过本课程的学习，要让学生通过对动画造型的理论概念、艺术特征、风格类型，尝尽形态符号及制作方法等的运用，较为全面地了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格，基本掌握漫画集写生风格的多种动画形象造型，并能根据不同的故事脚本设定运用不同的表现方法完成其角色的设计和场景的设计。教学中融入 AI 角色生成、AI 场景构思工具实训，结合脚本完成原创设计，提升综合造型与智能创作能力。				

(2) 场景绘制

课程名称	场景绘制	课程性质	公共基础课程	课时	126
主要教学 内容及要求	本课程主要讲解动漫场景设计与绘制相关知识，主要让学生掌握场景透视、空间营造、色彩氛围等核心技法，学习不同风格场景的构思与表现方式。通过大量优秀作品赏析与临摹实训，锻炼学生场景草图绘制、细节刻画能力，结合剧本要求完成场景方案设计。通过系统学习，要求学生能够独立完成各类动漫场景绘制，并灵活运用到动画、插画等创作实践当中。				

(3) 插画绘制

课程名称	插画绘制	课程性质	专业基础课程	课时	36
主要教学 内容及要求	本课程主要讲解插画绘制的理论知识与实操技法，主要让学生掌握人物、景物插画的造型、构图、色彩搭配等核心能力，学习不同风格插画的创作思路与表现形式。结合大量优秀作品观摩、临摹与实战训练，同步引入 AI 绘图、智能上色、素材生成等工具开展辅助创作实训。通过系统学习，要求学生能够熟练运用手绘、数字绘画结合 AI 辅助手段，独立完成各类插画作品创作，并灵活应用到动漫设计、平面创作等相关项目中。				

4. 动漫专业方向课程

(1) 三维动画制作

课程名称	三维动画制作	课程性质	专业方向课程	课时	108
主要教学内容及要求	本课程主要是讲述三维动画的基本概念和作用以及在教育技术中的作用。通过学习掌握集合物体的创建方法，以及曲线节点的概念，并能够创建二维平面曲线。掌握材质编辑器、灯光、摄像机等使用方法，并能够进行简单操作。课程全面融入 AI 三维建模、智能绑定、AI 场景生成、虚拟数字人基础等人工智能教学内容，结合项目开展综合实训，培养符合行业智能化需求的三维动画人才。				

(2) 影视动画后期制作

课程名称	影视动画后期制作	课程性质	专业方向课程	课时	36
主要教学内容及要求	本课程主要是学习用电脑软件进行后期编辑制作，学习视频剪辑、特效合成、格式转换、作品导出等技能，熟练使用 Premiere、AfterEffects 等软件。增设 AI 智能剪辑、AI 字幕、AI 特效辅助实训内容，实现传统后期与智能工具融合，具备完整动画作品制作、输出能力。根据剧本要求利用电脑对动画作品进行编辑与合成。进行视频转换；导出与发布动画作品。				

(3) 二维动画制作

课程名称	二维动画制作	课程性质	专业方向课程	课时	36
主要教学内容及要求	掌握二维动画全流程、镜头表现、岗位分工与原画核心技法，学习剧本撰写、分镜头设计。引入 AI 动画生成、AI 中间帧补全工具开展实训，引导学生结合传统手绘与智能工具，独立完成二维动画短片创作。				

(4) 毕业设计

课程名称	毕业设计	课程性质	专业方向课程	课时	144
------	------	------	--------	----	-----

课程名称	毕业设计	课程性质	专业方向课程	课时	144
主要教学内容及要求	本课程主要围绕动漫毕业设计全流程开展教学,主要让学生结合所学专业知识与岗位技能,确定毕业设计主题与创作方向,完成选题、构思、设计、制作、成果输出等全环节工作。课程同步融入人工智能辅助创作技术,指导学生运用 AI 绘图、智能建模、素材生成等工具提升创作效率。通过项目化实训与阶段性指导,规范作品创作标准,打磨作品细节。通过学习与实践,要求学生综合运用传统动漫技能与 AI 创作能力,独立完成完整毕业设计作品,全面检验专业综合水平。				

十、教学活动时间表

（一）教学进程表

圳市龙岗区第二职业技术学校 2026 级动漫专业教学进程安排表

填写时间： 2026 年 5 月 30 日

课程类别	课程类型	序号	课程名称	授课方式			考核方式		课时总数			每学期周课时数						学分
				纯理论课	纯实践课	理实一体化课	理论	实操	合计	理论	实操	第一学年		第二学年		第三学年		
												一	二	三	四	五	六	
必修课	公共基础课	1	语文	√			√		324	324		2	2	2	6	6		18
		2	数学	√			√		360	360		2	2	2	6	8		20
		3	英语	√			√		360	360		2	2	2	6	8		20
		4	信息技术			√		√	144	72	72	4	4					8
		5	体育与健康		√			√	270		270	3	3	3	3	3		15
		6	历史	√			√		72	72				2	2			4
		7	思想政治	√			√		144	144		2	2	2	2			8
		8	艺术	√			√		36	36			2					2
			小 计						1710	1368	342	15	17	13	25	25	0	95
	专业通用课	9	美术基础			√		√	180	90	90	6	4					10
		10	设计基础			√		√	54	27	27	3						3
		11	图形图像处理			√		√	72	36	36	4						4
		12	插画绘制			√		√	36	18	18	2						2
		13	角色设计			√		√	126	63	63		3	4				7
14		场景绘制			√		√	126	63	63		3	4				7	
		小 计						594	297	297	15	10	8	0	0	0	33	

任选课程合计								192	72	120	0	0	2	0	2	0	4
技能证书	1	英语等级证															5
	2	计算机等级证															5
	3	专业技能证															5
	4	其他证书（2-5分）															
合 计								2820	1899	921	30	30	30	30	30	0	180

十一、方案实施保障

（一）校企合作保障

1. 组织机构

为进一步深化校企合作，加大企业参与专业建设的力度，成立由企业领导与技术骨干、校内专业老师共同组成的专业建设指导委员会；其职能主要是：指导专业开展企业调研工作、研讨与论证专业人才培养方案、指导专业课程建设与教学改革、指导专业空间建设等作用。

2. 制度保障

通过校企合作，促使企业多角度、全方位的参加专业建设；通过修订《计算机动漫与游戏制作专业建设指导委员会章程》，明确专业建设委员会的职责、权利和义务，并通过组织定期或不定期的专题会议，为专业建设提供咨询服务。

3. 拓展合作维度

计算机动漫与游戏制作专业通过与深圳大地动画传媒有限公司，实现校企双方在工学交替和顶岗实习等方面的深度合作，为专业培养兼具创新思维和设计能力的影视动画行业人才奠定坚实的基础。

（二）教学实施保障

1. 制定专业教学实施方案：计算机动漫与游戏制作专业应根据本方案，制定好每一学年具体的教学实施方案，其中应包括专业课程安排、人员安排、教学进度、保障措施等内容，并结合专业人才培养目标，全面落实相关内容和措施。

2. 推进教学改革：根据“任务引领、成果驱动”教学模式改革纲要指引文件，计算机动漫与游戏制作专业实施教学模式改革，改善专业教学环境和教学条件；通过运用专业教材，结合专业教学资源库和学习资源库，实施“个性化学习”，改进专业教学方式和学习方式，强调“任务式”教学，培养学生的创新能力与学习能力。

3. 完善专业课程教学资源：公共基础课程按照学校统一的要求，选用教材；专业课程则以教育部和教委相关教学标准为指导，在学校校本课程开发机制的指导下，开发《美术基础》校本教材，完善《三维动画制作》专业课程精品教学资源。精品资源应包括教学案例、视频、多媒体课件等多种形式，保障学生的多元学习。

（三）教学管理保障

1. 课堂教学质量管理：以《课堂教学质量检测表》和《学生问卷

调查表》为基础，落实专业课程教学和项目教学管理；教学质量监控注重过程考核与结果考核相结合，多元评价相结合，保障人才培养方案的顺利实施。

（1）过程考核：专业处要做好日常教学检查工作，组织专业教师定期进行听课，并及时收集学生调查问卷，及时了解教学情况，发现教学管理运行中存在的问题并进行反馈，保障教学的顺利进行。

（2）结果考核：以学校教学质量评价指标体系为指导，结合学校实施的硬考核指标，参考软考核指标，及时了解专业的整体教学质量，并针对存在的问题进行分析改进，有效提高教学质量。

2. 实习实训管理：根据专业人才培养方案，以提高学生的专业技能和创意能力为目标，合理安排专业实训课程、项目实践课程、顶岗实习课程等实训教学内容和课时安排，保障学生的创意学习和创意实践；同时，结合专业实际情况，完善空间管理机制和空间运作方案，加强实习实践过程的监督和指导，确保学生的可持续发展能力和综合素养得到有效提升。

3. 顶岗实习管理：学校与企业共同建立顶岗实习管理机制，健全相关管理制度，共同对学生的实习进行管理。校企双方在学生顶岗期间应配备专业技术过硬、熟知专业岗位能力标准与要求的企业技术人员和专业教师作为实习指导教师。

（四）评价机制保障

学业综合评价要以推进学生专业技能、创意能力和创意思维等综合职业能力和素养的提高为主旨，注重评价的整体性、发展性、过程性和先进性，能有效反映出学生的知识、能力、职业素养，达到“以评促学、以评促改”的目标。

1. 健全学生学业综合评价指标

学业综合评价，考查学生在校3年期间的表现情况，既关注学生的文化知识和艺术修养，又强调学生的专业技能和创意能力，是评定学生能否成为文化创意产业未来人才的基石；通常包括公共基础课程考核、专业课程考核、项目实践课程考核、职业资格证书考核、展示作品评价和顶岗实习评价等评价指标。

2. 完善专业评价方案

根据专业课程评价方案指导意见，计算机动漫与游戏制作专业应按照专业课程标准，结合专业综合实训教材中的项目任务，完善专业评价方案。

（五）师资队伍保障

1. 动漫专业师资团队共有 11 人，全部本科及以上学历，其中硕士研究生 4 人，高级教师 3 人，一级教师 8 人，市级骨干教师 1 人，区级名师 1 人，区级骨干教师 4 人；全部为双师型教师，其中共有 7 名老师通过高级双师型教师认定，9 名教师获得高级技师职业资格等级证书；累计发表论文 30 多篇，主持区级以上课题十余项，发明专利 2 项。

2. 专业带头人：张焱

3. 骨干教师：杨钟、穆青

4. 专业课任课教师：张秀红、蔡晶、胡靓、关智天、刘国萍、刘萍、张铂浩、王娜

数字文旅部动漫与游戏制作专业

2026 年 6 月 15 日