

动漫与游戏制作专业 人才培养方案



深圳市龙岗区
第二职业技术学校

LONGGANG NO.2 VOCATIONAL
& TECHNOLOGY SCHOOL

动漫与游戏制作专业人才培养方案

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

动漫与游戏制作专业方向主要是面向动画、漫画、影视、游戏、平面等行业领域，培养具备良好的职业道德，掌握电脑设计和动画制作技术，能够运用相关软件从事二维动画、三维动画、影视制作、游戏制作、平面制作等工作的高技能人才。通过学习本专业的知识，使学生能够掌握影视动画行业相关的基础知识，掌握良好的专业技能，具备较好的职业素养，拥有较强的实践能力和可持续发展能力。

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	数字创意建模	浙江中科视传科技有限公司	初级
2	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）掌握美术设计造型和构成等基础知识；
- （2）掌握动画运动规律和动画基础知识；
- （3）掌握电脑动画软件的基础知识；
- （4）了解动漫绘制的基本知识。

2. 能力

1. 具备基础绘画技能及审美能力；
2. 掌握较强的计算机应用能力及相关设计软件的使用能力，并能进行一定的电脑动画编辑制作；
3. 具备基本的动画制作能力和漫画绘制能力；
4. 掌握结构设计与创新、造型设计与整合；
5. 具备漫画创作能力，并拥有动漫场景绘制能力；
6. 拥有一定材质创意设计能力；

7. 具备三维特效处理能力；
8. 具备影视动画后期制作能力（包括制作、合成等）；
9. 具备一定的信息处理能力，拥有一定的计划安排和分析组织能力；

3. 职业素养

1. 身心健康，具备良好的政治思想素质、道德品质和法律意识。
2. 具有吃苦耐劳的精神，能够积极进取，并拥有谦虚好学的工作态度。
3. 具备较强的团队合作精神和服务意识；
4. 具有良好的职业道德和行为规范，忠诚奉献、爱岗敬业。
5. 具有良好的心理素质；具有独立思考、勇于创新的精神；具备正确的就业观和良好的创业意识。

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专业发展特质，以行业企业岗位需求和岗位能力调研为基础，以技能培养为目标，按照技能技术型人才培养规律，依托专业的各类资源平台，密切和行业与企业的合作，同时，借助教学资源搭建平台，强调培育学生的综合职业素养，深入开展情景式教学，构建了专业“项目导引、资源平台”进阶式人才培养模式。

（一）第一阶段：理论学习

学生在第一学年通过了解专业基础知识、专业核心知识、感知艺术创意思维、掌握艺术设计相关理论知识要点，完成到专业领域基础人才的转变；同时，在这一阶段，教师运用专业教学资源平台，丰富学生的知识宽度，拓展学生的思维维度，促进学生的个性化学习。

（二）第二阶段：专业技能学习

第二学年，通过将课程教学内容对接企业项目运作关键岗位的知识、

能力和素养等方面的要求，结合学生已具备的专业基础能力，将任务难度进行拆解细分；学生通过完成专业技能课程的学习，体验项目制作过程。在这一阶段，专业依托学校的作品展示任务、合作企业项目运作案例等资源平台，以提升学生的创意制作能力为核心，实施“任务引领式”教学，推进专业教学改革，提高学生的专业实践水平。

（三）第三阶段：模拟仿真项目实践

第五学期，学生将完成专业技能课程和选修课程，在指导老师的支持下，依托网络共享资源平台，以实际项目运作过程为模拟对象，展开模拟仿真项目训练。学生通过全仿真的项目实践学习，促进学生深入了解企业项目制作的过程知识和技术知识，初步学会将所学的专业知识和技能知识进行融合合成，锤炼自身的专业技术能力。

（四）第四阶段：综合实训

第六学期，学生进入综合实训阶段，通过合作企业，以企业实习员工身份，参与项目制作，开展顶岗实习。由于行业的特殊性，学生们将分散分批次进入项目具体的岗位进行工作，在实战中综合运用专业知识和专业技能，并不断地学习新知识，了解企业文化，熟知岗位具体要求，全面提升综合职业能力和职业素养。

九、课程体系

（一）动漫典型职业活动分析

1. 二维制作

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
二维动画制作	1. 协助配合各部门开发数字媒体相关产品； 2. 根据策划文案的要求，制作数字课程角色动画； 3. 配合项目完成其他美术设计相关工作。 4. 根据影视动画项目的	1. 热爱动画，熟悉动画制作流程以及动画原理，具备扎实的美术功底； 2. 具备丰富的想象力和一定的表演技能； 3. 具备较强的观察能力； 4. 具有较强的手绘和设计能力和创意能力，有良好的色	美术基础 造型基础 图形图像处理 运动规律 二维动画制作

	需要，绘制简单的动画台本。根据动画角色的特点绘制原动画，绘制动画中间画，根据背景设计稿绘制动画背景、动画镜头描线、动画镜头校对、样片剪辑，动画后期合成。	彩感和美感； 5. 精通 Photoshop 图形设计工具和 Flash、After Effect 等动画软件； 6. 熟练掌握动画运动规律，能够根据要求制作不同风格形式的动画，具备较高的动画创作水平；	
插画、漫画	能够根据剧本需要塑造生动的情境、角色个性、场景氛围，并具备一定的故事创作能力。	1. 要求具备扎实的写实速写能力；具备成熟的统型能力，具备快速手绘勾线功底，具备成熟的构图、取景、分格布局能力； 2. 具有个性原创设计能力，能独立完成手绘插画图案设计； 3. 对色彩、构图、画面感受、光影有独到的见解，画面有视觉冲击力，有一定的设计能力（概念设计、画面的设计）对于人体比例结构及场景透视有足够的理解。。	美术基础 速写 造型基础
平面设计	根据内容需要，进行平面媒体的版面编排；完成平面宣传品的创意设计；执行公司项目的 VI 设计；协助其他部门进行各种策划广告画面设计；完成对照片、图片的后期处理。	1. 熟悉各类平面设计用软件，了解使用办公软件； 2. 具有独立完成整个设计的工作能力，具有创意与重复设计的能力与意志； 3. 逻辑思维清晰，做事认真、细致，表达能力强，具备良好的工作习惯； 4. 具备团队合作精神，有很强的上进心，能承受工作带来的较大压力； 5. 对色彩的把握敏锐，具有把握不同风格广告页面的能力；	美术基础 设计基础 艺术设计 图形图像处理 平面设计
游戏设计（图形设计）	主要负责公司游戏界面设计，美术质量把关。负责游戏的图形界面风格创意设计工作，能绘制各种风格的游戏图标；按照已定界面风格的原形标准完成各次级界面的延续性设计；能有独立设计	1. 精通 photoshop、Illustrator、Flash 等主流设计工具。 2. 具有个人独特的设计风格及设计理念，良好的审美观和创新能力 3. 具备良好合作态度及团队精神，色彩感和形式感强；	设计基础 艺术设计 图形图像处理

	游戏 LOGO 的能力。	思路开阔，创意丰富。 4. 解手机游戏的 ui 交互特点	
--	--------------	---------------------------------	--

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	根据影视动画项目故事的需要、数码媒体行业制造商的需要以及动画产品故事的需要，按照故事的发生年代，地点等因素设计故事发生的场景。包括自然场景设计稿、城市场景设计稿、室外场景设计稿、室内场景设计稿。	1. 具备丰富的想象力； 2. 具备较深厚的绘画功底； 3. 熟练掌握透视理论； 4. 对于自然环境比较了解，能够熟练绘制； 5. 对于中外城市建筑及其风格的发展历史比较了解，熟练绘制建筑草图； 6. 对于中外室内装饰装潢及其风格的演变史比较了解，熟练绘制室内设计草图； 7. 具有较好的团队合作意识；	三维动画制作 造型设计（动漫场景设计）
角色建模	按照故事中角色的所处年代和地域，角色的性格等因素设计角色的外观特征，服饰、特征动作、特征表情，完成角色的设计图纸，按动画制作的要求绘制角色的多角度的设定稿，完成角色的表情稿。	1. 具备丰富的想象力； 2. 具备较深厚的绘画功底； 3. 能够看懂故事脚本； 4. 对各种人物、动画绘画风格有一定了解； 5. 能够充分理解导演的意图； 6. 具有较好的团队合作意识；	造型基础（动漫角色设计） 二维动画制作 三维动画制作
三维动画	根据动画剧本和导演的要求，制作镜头运动，确定镜头时间和角色在镜头中的走位，确定镜头的构图，对于三维角色或道具进行基本的控制设定，制作三维角色肢体和表情动画，使三维角色产生生动的表演，制作道具动画，制作特效，使用后期合成软件对动画进行合成输出。	1. 具备丰富的想象力和一定的表演技能，观察能力强； 2. 了解动画的历史，熟悉动画流程； 3. 对各种生物或物体的运动敏感，能够很好地把握运动的节奏； 4. 熟练掌握动画运动规律并能灵活运用； 5. 能够使用三维动画软件进行动画角色的制作，熟练使用三维软件动画制作模块；	造型基础 运动规律 三维动画制作 数字创意建模 虚拟现实制作

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、文化篇、招商片、电视节目的剪辑和包装设计制作；理解电视语言，根据创意脚本或文案对宣传片、电视节目片进行制作、剪辑和编排，传达宣传诉求；宣传片、电视节目的剪辑合成的制作。	1. Photoshop 平面软件，熟练掌握 AE 或 Nuke 等特效合成软件，Final Cut 或者 Edius 剪辑软件； 2. 熟悉电视购物广告，可独立完成广告包装、三维片头动画、广告片等的设计及制作； 3. 对作品的主题创意、标版设计、动画、质感、节奏、色彩等方面有较好的把握； 4. 有良好的团队意识以及较强的主动性和创造性；有较高的艺术素养，品行端正，工作勤奋。	影视后期制作
影视剪辑	根据项目的需求或者导演的要求使用摄影摄像设备收集需要的素材，使用编辑软件对素材进行加工整理。使用影视素材表达创意主题；使用音频编辑软件制作音效；使用剪辑类软件进行音画对位制作成片。	1. 具有良好的文化修养； 2. 具有较强的分析和解决问题的能力； 3. 对于电影语言具有较深的理解； 4. 具有较强的美术鉴赏能力； 5. 具有较深的音乐修养； 6. 能够熟练使用常用的剪辑软件； 7. 能够熟练使用常用的音频编辑软件； 8. 能够使用摄影摄像设备独立完成影视素材的拍摄；	影视后期制作
特效制作	根据项目内容需要，制作出高质量的烟雾、破碎、粒子替代、布料、水流、爆炸、海洋、群集、程序动画等各种效果，并对各种效果有较高的研究。	1. 了解电影后期特效制作流程 2. 熟练掌握 Maya、Houdini 的特效模块，能够利用软件及其插件进行刚体、粒子、布料等简单特效效果的制作，能够解决项目中特效与灯光、动画等组之间的流程对接； 3. 善于观察自然界现象，能够很好的捕捉各种仿真效果的特点并在画面中呈现，具备一定美术构图和色彩基础。	影视后期制作

（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

专业基础课是指同专业中，专业知识、技能直接联系的基础课程。它包括专业理论基础课和专业技术基础课。专业基础课是学生学习专业课的先修课程。宽厚的专业基础，有利于学生的专业学习和毕业后适应社会发展与科学技术发展的需要。

（2）专业核心课程

以企业岗位工作标准和岗位基础知识要求为导向，按照岗位从业人员所必需具备的技能基础知识构建了专业核心课程。

（3）专业方向课程

以岗位典型职业活动分析结果为依据，结合专业人才培养目标，以技能为导向，构建了专业方向课程。

（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	234
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	234
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	234
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的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，正确认识和解决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
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	180
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。				

2. 动漫与游戏制作专业专业基础课

(1) 设计基础

课程名称	设计基础	课程性质	专业基础课程	课时	动漫 72
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,为动漫与游戏制作专业的设计学习打下坚实的基础。				

(2) 绘画基础(素描、速写、色彩)

课程名称	绘画基础	课程性质	专业基础课程	课时	动漫 144
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；				

(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，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) 造型基础（角色设计、场景设计）

课程名称	造型基础	课程性质	公共基础课程	课时	144
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。				

(2) 运动规律

课程名称	运动规律	课程性质	公共基础课程	课时	72
------	------	------	--------	----	----

主要教学内容及要求	本课程主要是讲述动画设计的美术风格知识，主要是让学生了解镜头组接所产生的视觉效果，研究规律性的组合方法，从大量的观摩中学习前人分镜头方法的同事，培养学生用绘画的方式，并应用导演分镜头的基本元素进行影片和命题镜头的学习，通过研究掌握其中的奥秘。通过过学习，要求学生能将所学知识灵活应用到本次创作课的设计中去。
-----------	---

(3) 数字创意建模（考证）

课程名称	数字创意建模	课程性质	公共基础课程	课时	72
主要教学内容及要求	本课程属于 1+X 证书专业考证课程初级，针对学习数字创意三维物件设计制作，通过学习，了解基础物件、道具二维概念及设计解读，基础三维物件、道具的模型制作、道具模型的 UV、三维模型贴图以及创意建模中视觉工业流程的基础理论知识等，				

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	180
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，了解 MAYA、3D MAX 的性能，掌握基本的操作方法；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。				

(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	180
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；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。 通过学习，使学生能操作（Flash、3DS MAX、Premiere、AfterEffects 等）软件熟练绘制动画、编辑动画，初步具备绘制角色、建构场景、后期合成、发布作品的综合能力。				

(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	180
主要教学内容及要求	通过本课程的学习，使学生能够熟练掌握二维动画的整个制作流程，掌握二维动画当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及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往的各个类别的二维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，结合以往学习过程中的动画知识进行二维动画短片的独立创作。				

(4) 艺术设计

课程名称	艺术设计	课程性质	专业方向课程	课时	54
主要教学内容及要求	通过本课程的学习，使学生能够处理印刷、广告设计、网页图像制作、照片编辑等工作，以此培养学生的软件操作能力和图像处理技术；课程结束辅助毕业设计完成。				

(5) 虚拟现实（VR）制作与应用

课程名称	虚拟现实（VR）制作与应用	课程性质	专业方向课程	课时	72
主要教学内容及要求	能够使用平面设计、三维建模等软件的基本功能制作资源；能够搭建和维护虚拟现实基本开发环境；能基于虚拟现实引擎工具进行用户界面设计与制作、场景搭建、灯光调节与烘焙等。				

(6) 三维动画工作室

课程名称	三维动画工作室	课程性质	专业方向课程	课时	72
主要教学内容及要求	按照三维动画制作流程组建制作小组，以项目为教学主要内容，通过大量的实际案例，学习三维动画制作过程中角色建模、角色动画、骨骼绑定、灯光材质等主要制作环节的知识和技术，以及三维动画项目制作中前中后期相关环节的团队合作、策划组织、分工分组等工作形式。要求在工作室实践学习期间，学生能够定准自己的分组方向，积极参与项目分工、团队配合，胜任一到两个岗位能力要求。				

(7) 影视后期工作室

课程名称	影视后期制作工作室	课程性质	专业方向课程	课时	72
主要教学内容及要求	按照影视制作的项目要求组建工作团队，以项目为主要教学内容，通过大量的实际案例，学习影视制作中摄制、影视剪辑、特效制作、栏目包装等等主要模块和环节的知识和技术，积极参与项目的策划和摄制，分工协作等环节。要求在工作室实践学习期间，学生跟随指导教师参与各种形式的影视制作项目，熟练掌握设备使用和后期制作技术，最终能够以小组为单位独立完成影视项目的制作。				

(8) 二维动画工作室

课程名称	二维动画工作室	课程性质	专业方向课程	课时	72
主要教学内容及要求	该工作室主要以设计类、二维动画类以及游戏美术类项目的制作为主要教学内容，学生利用 photoshop、flash 等各类设计软件进行实践学习，组织形式可以以个人或者小组为单位，按照项目的不同较为灵活，学习内容也较为丰富，主要以平面设计类、插画漫画类和二维动画类为主。要求学生通过工作室的实践学习，熟练掌握一到两种类型的设计工作，能够个人独立或以小组为单位完成对应类型的项目案例。				

十、教学活动时间表

(一) 教学进度安排表

深圳市龙岗区第二职业技术学校2022级动漫与游戏制作专业教学进程安排表

填写时间：2024年6月11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	
必修课程	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
		9																0
		10																0
		11																0
		12																0
		小计						1710	1368	342	15	17	13	25	25	0	95	
	专业通用课	13	美术基础			√		√	144	72	72	4	4					8
		14	设计基础			√		√	72	36	36	4						4
		15	图形图像处理			√		√	72	36	36	4						4
		16	插画绘制			√		√	90	45	45	5						5
		17	角色设计			√		√	36	18	18		2					2
		18	场景绘制			√		√	72	36	36		4					4
		19	1+X数字创意建模			√	√	√	162	81	81		5	4				9
		20																0
		21																0
		22																0
			小计						648	324	324	17	15	4	0	0	0	36
		专业核心课	23	二维动画制作			√		√	90	45	45			5			
	24		三维动画制作			√		√	108	54	54			6				6
	25		影视后期制作			√		√	72	36	36			2	2			4
	26		虚拟现实制作与应用（VR）			√		√	0	0	0							0
	27		毕业设计			√		√	180	90	90				5	5		10
	28																	0
	29																	0
	30																	0
31																	0	
32																	0	
	小计							450	225	225	0	0	13	7	5	0	25	
实践课	33		军训与入学教育									1周						1
	34	岗位认知实习										1周					1	
	35	岗位见习											4周				4	
	36	顶岗实习														六个月	24	
		小计						0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	
限选课程	专业方向课	37															0	
		38															0	
		39															0	
		40															0	
		41															0	
		42															0	
		43															0	
		44															0	
	小计						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
任选课程	拓展课	人文课	职业素养	√			√		36	36						2		2
			中华优秀传统文化	√			√		36	36				2				2
			自主跑操		√			√	90		90	1	1	1	1	1		5
			岗位体验		√				30		30	1周						0
																		0
	专业课																0	
		小计						192	72	120	0	0	2	0	2	0	9	
必修课程合计								2808	1917	891	32	32	30	32	30	0	186	
限选课程合计								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
任选课程合计								192	72	120	0	0	2	0	2	0	9	
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								3000	1989	1011	32	32	32	32	32	0	195	

说明：

- 1、各专业均按两年半时间排课，第六学期为顶岗实习；

2、每周按32节课排课，加上自主跑操，每周应是33课时；

3、选修课（限选课和任选课）课时不得低于总课时的10%；

4、《艺术》与《中华优秀传统文化》由音乐科组教师授课，《职业素养》由专业教师授课；

5、“三二分段班”基础课的安排与对应高职院校协商为准；
- 6、专业群的教学进程表格式应不同；

7、每门课均需写授课方式、考核方式、课时总数、每学期周课时数；

8、发回文件命名为：XXXX专业2023-2024（2）专业教学进程安排表；

9、心理健康每学期上8课时，4学期共32课时。

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《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

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：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，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《动漫形象设计》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、以促评改”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，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. 动漫与游戏制作专业作为学校的重点建设专业，拥有较强的师资团队，现有校内专任教师 11 人，校外兼职教师 1 人。专任教师全部拥有本科学历，双师率为 100%，其中高级职称 2 人，中级职称 9 人，完善专业师资队伍结构，重点开展专业带头人和骨干教师培养工作，提高专业教师“双师”素养。

2. 专业带头人：杨钟、张焱

3. 骨干教师：张秀红、蔡晶、

4. 专业课任课教师：胡靓、刘萍、刘国萍、王娜、张铂浩、关智天、穆青