



21 级动漫与游戏设计专业人才培养方案

福建省莆田职业技术学校

前 言

（一）编制依据

1. 《国务院关于印发国家职业教育改革实施方案的通知》（国发〔2019〕4号）
2. 教育部等六部门发布的现代职业教育体系建设规划
3. 《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）
4. 教育部办公厅《中等职业学校动漫与游戏设计专业教学标准（试行）》
5. 《福建省福建省教育厅关于做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（闽教职成〔2019〕24号）
6. 《职业院校专业人才培养方案参考格式及有关说明》
7. 《动漫与游戏设计专业人才需求分析和预测调研报告》
8. 《动漫与游戏设计专业人才目标、规格、能力分析报告》
9. 《动漫与游戏设计专业职业岗位群、典型工作任务与职业能力分析表》
10. 《教育部关于印发〈职业教育专业目录（2021年）〉的通知》（教职成〔2021〕2号）《中等职业学校公共基础课程标准》《职业院校专业教学标准》《职业院校专业实训教学条件建设标准（职业学校专业仪器设备装备规范）》等职业教育国家教学标准体系。

（二）指导思想

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的十九大精神，按照全国教育大会部署，落实立德树人根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，健全德技并修、工学结合育人机制，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，突出职业教育的类型特点，深化产教融合、校企合作，推进教师、教材、教法改革，规范人才培养全过程，加快培养复合型技术技能人才，完善职业教育，办好人民满意的教育。

目 录

前 言	2
一、专业名称及代码	5
二、入学要求	5
三、修业年限	5
四、职业面向	5
五、培养目标与培养规格	5
六、课程设置及要求	8
七、教学进程总体安排	14
八、实施保障	15
九、毕业要求	23
十、附录	25

动漫与游戏设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

动漫与游戏设计专业（750109）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

3 年

四、职业面向

所属大类		信息技术类		专业代码	750109
序号	对应行业	职业类别	工作岗位	职业技能等级	行业企业证书
1	信息服务业、制造业、传媒产业、国家机关等企事业单位	平面设计与制作	网页设计员、产品包装设计、印刷排版员	Photoshop	
2		插画设计与制作	插画师、原画师	Photoshop、Sai	
3		多媒体设计与制作	影视编辑员、动画制作员、互动媒体设计员	3D Studio Max、Flash、AfterEffects、Premiere	
4		影视传媒、电子竞技	动画制作员、游戏制作员	3D Studio Max、Maya	

说明：可根据学校实际情况和专业（技能）方向取得 1 或 2 个证书。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向计算机产业链、制造业、国家机关等企事业单位的宣传部门、计算机动漫与游戏等行业岗位，主要从事影视剪辑、网络传媒、动画修改制作、网页制作与美工、游戏原画及策划等工作，具有

良好的职业道德和素养，掌握动画、漫画、影视后期制作、网络视频制作、游戏设计的创作、制作及相关工具应用的基础知识、基本理论和方法。具有实践能力和创新精神，具备在动漫设计与制作领域从事设计、生产、研究和工作的技能，能够独立或者合作完成作品创作、技术研发、项目策划、市场运营中的至少一个环节，具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。德智体美劳全面发展的高素质劳动者和复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

- (1) 具有科学、系统、辩证的人生观与社会观。
- (2) 具有广博的科学知识与深厚的文化内涵。
- (3) 具有灵活的头脑和创造性的思维。
- (4) 具有敏锐的艺术鉴赏力、洞察力以及良好的艺术修养。
- (5) 具有商业经营意识和品牌营销理念。
- (6) 拥有良好的人际关系，能够与他人团结协作共同完成工作。
- (7) 具有良好的语言与文字表达、人际沟通、公共关系处理的能力。
- (8) 具备独立制定工作计划、采集信息及获取新知识等工作方法能力。

2. 知识

- (1) 具有哲学、政治法律等人文社会科学基本知识。
- (2) 具有本专业所必须的计算机应用等基础理论知识。
- (3) 掌握动漫设计与制作基本知识与能力。
- (4) 具有一定的计算机操作能力和英语基础。
- (5) 具有团结协作，组织管理的基本能力。

(6) 具有一定的自学创新能力，能够进一步提高发展潜力。

(7) 具有设计语言表达能力、电脑辅助设计能力、设计组织能力、专题设计能力、可持续发展能力。

(8) 熟悉影视后期制作的基础知识、流程和基础原理。

(9) 熟悉美术基础知识、动画运动规律和动画基础知识。

(10) 掌握二维、三维动画软件和后期制作软件的基础知识。

(11) 熟悉二维、三维动画的设计与制作的基础知识、流程和基本原理。

(12) 熟悉游戏美术设计与制作的基础知识、流程和基础原理。

3.能力

(1) 能够按照要求进行插画制作。

(2) 能够按照脚本要求进行动画故事创作。

(3) 能够按照原画要求进行二维手绘动画绘制。

(4) 能够按照要求进行二维手绘动画上色。

(5) 能够按照要求进行动漫造型设计。

(6) 能够按照要求进行 Flash 动画的镜头设计制作。

(7) 能设计并制作 Flash 短片。

(8) 能够按照要求进行动画（游戏）场景、角色建模。

(9) 能够按照要求对动画进行后期剪辑、合成处理。

六、课程设置及要求

福建省莆田职业技术学校								
动漫与游戏设计专业课程设置及学分安排表								
课程类别	课程性质	课程名称	课程编码	考核方式	合计		比例	备注
					学时	学分		
公共基础课	必修	思想政治	750109001	考试	144	8	37.88%	
	拓展任选	思想政治	750109002	考试	36	2		
	必修	语文	750109003	考试	162	9		
	职业限选	语文	750109004	考试	54	3		
	必修	数学	750109005	考试	108	6		
	职业限选	数学	750109006	考试	36	2		
	必修	外语(英语)	750109007	考试	108	6		
	职业限选	外语(英语)	750109008	考试	36	2		
	必修	历史	750109009	考试	72	4		
	拓展任选	历史	750109010	考试	18	1		
	必修	信息技术	750109011	实操	144	8		
	必修	体育与健康	750109012	实操	54	3		
	拓展限选	体育与健康	750109013	实操	90	5		
	拓展任选	体育与健康	750109014	实操	72	4		
	必修	艺术	750109015	实操	36	2		
	拓展任选	艺术	750109016	实操	18	1		
	拓展任选	物理	750109017	考试	54	3		
	拓展任选	化学	750109018	考试	54	3		
	拓展限选	莆田文化	750109019	考试	54	3		
		小计			1350	75		
专业技能课	核心	动漫美术基础	750109020	考试	432	24	62.12%	
	核心	动漫造型基础-素描	750109021	实操	108	6		
	核心	动漫造型基础-速写	750109022	实操	216	12		
	核心	动漫造型基础-色彩	750109023	实操	108	6		
	核心	photoshop软件基础	750109024	实操	54	3		
	必修	photoshop手绘	750109025	实操	54	3		
	必修	动画制作流程	750109026	实操	72	4		
	必修	影视后期制作AE+Pre	750109027	实操	144	8		
	必修	3D游戏角色动画制作	750109028	实操	162	9		
	核心	VB 编程	750109029	实操	72	4		
	必修	flash游戏制作	750109030	实操	54	3		
	选修	创意动画	750109031	实操	54	3		
	选修	Coreldraw	750109032	实操	90	5		
		劳动		实操	54	3		
		入学训练		实操	36	2		
		志愿者服务		实操	36	2		
		1+X等证书				2		
	顶岗实习		实操	540	30			
	毕业鉴定		实操		1			
	毕业设计		实操		2			
		小计			2214	132		
总计					3564	207	100%	
实践课2268学时，占总学时63.6%，选修课666学时，占总学时18.7%								

通过职业岗位能力分析，最终对接运用于专业课程设置为：公共基础课、专业技能课，各课程设置及学分情况如上表。

上表中三年总学时数为 3564，公共基础课 1350 学时，占总学时 37.88%，专业技能课 2214 学时，占总学时 62.12%，实践课 2268 学时，占总学时 63.6%，选修课 666 学时，占总学时 18.7%。

（一）公共基础课

课程名称	课程目标	课程内容和要求
思想政治	培养学生思想政治学科的核心素养，包括政治认同、法治意识、公共参与、职业精神、健全人格等。	德育课程课程类别分为必修课程和任意选修课程。必修内容包括“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”四部分。任意选修课程，是必修课程的拓展和补充，由学生选择修习，主要包括时事政策教育、法律与职业教育、国家安全教育等。德育课程每个部分分设若干个学习领域，每个学习领域由学习目标 and 内容目标组成。实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。结合职业学校学生特点，创新思政课程教学模式。
语文	培养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。	由基础模块、职业模块、拓展模块三个模块十五个专题组成。课程以主题和专题作为教学内容的构建方式：1. 中国革命传统作品选读、社会主义先进文化作品选读、劳模精神工匠精神作品研读(职业模块)专题，体现语文课程全面贯彻党的教育方针，落实“立德树人”课程性质与任务。2. 中外文学作品选读、实用性阅读与交流等专题，旨在引导学生阅读不同体裁的中外优秀文学作品，在感受形象、品味语言、体验情感的过程中，提高文学欣赏能力和人文素养。3. 跨媒介阅读与交流、科普作品的学习，微写作、广告、说明书等贴近现实生活的教学内容，丰富学生的言语实践，满足学生职业发展需要，增强学生适应与服务社会的能力。
数学	培养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，用数学思维分析世界，用数学语言表达世界。	由基础模块、拓展模块一和拓展模块二组成。基础模块的内容分别是基础知识（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）；拓展模块一包含基础知识（充要条件）、函数（三角计算、数列）、几何与代数（平面向量、圆锥曲线、立体几何、复数）和概率与统计（排列组合），随机变量及其分布（统计）；拓展模块二包含七个专题：数学文化专题、数学建模专题、数学工具专题、规划与评估专题、数学与信息技术专题、数学与财经商贸专题和数学与加工制造专题、数学案例。帮助学生用数学的思维思考问题，全面提升学生的数学运算、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。
外语 (英语)	培养学生树立学习英语的信心,掌握一定的英语语言知识,具备必需的英语听、说、读、写能力,并能发挥主体作用,形成有效的英语学习策略,了解文化差异,能在不同的生活和工作情境中使用英语进行有效交流。	<p>由基础模块和拓展模块两大部分组成。基础模块为全体中等职业学校学生必修内容,学生在完成基础部分的学习,并通过相应的测评后达到基本要求,语言能力能为专业学习打下良好的基础,并满足职业发展对英语能力的基本需求。拓展模块是为学有余力或有继续学习需要的学生设置的选修内容。学生在完成拓展部分的学习,并通过相应的测评后达到较高要求,语言能力能满足其今后工作、学习和生活对英语的基本需求,并为其可持续发展和终身学习奠定较扎实的基础。</p> <p>要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 注重基础,突出实用性 (2) 分层教学,增强选择性 (3) 任务驱动,凸现趣味性
历史	培养学生进一步了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化;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,增强历史使命感和责任感;培育社会主义核心价值观,树立正确的历史观、人生观和价值观。	<p>由基础模块和拓展模块两个部分构成。基础模块是各专业学生必修的基础性内容,包括“中国历史”和“世界历史”。拓展模块是满足学生职业发展需要,开拓学生视野,提升学生学习兴趣,供学生选修的课程。1.以唯物史观为指导,促进中等职业学校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;2.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,增强历史使命感和责任感;3.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;4.树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观;5.塑造健全的人格,养成职业精神,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。</p>
信息技术	培养学生全面提升学生的信息素养和信息化职业能力,让学生掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理等相关知识。	<p>中等职业学校信息技术课程内容围绕学生对信息技术理解与应用的实际需求来选取,包含信息技术应用基础、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能初步8个部分。信息技术应用基础、网络应用、信息安全基础,体现信息技术课程对人类社会生产、生活方式的影响,了解信息安全常识及相关的法律法规,落实“立德树人”课程性质与任务;图文编辑、数据处理、数字媒体技术应用,采用国产软件WPS Office 2019进行演示授课,要求学生掌握日常办公软件的使用,满足学生职业发展需求,加强爱国主义教育;程序设计入门、人工智能初步,要求学生掌握使用Python语言设计简单程序,了解人工智能对社会发展的影响,增强学生对信息社会的了解,开拓学生视野。</p>

<p>体育与健康</p>	<p>培养学生具有健康的人格、强健的体魄，为学生身心健康和职业生涯发展奠定坚实的基础。</p>	<p>由基础模块和拓展模块两个部分构成</p> <p>(1) 基础模块是各专业学生必修的基础内容。基础模块包括体能和健康教育 2 个子模块，体能模块又包括健康体能、运动体能和职业体能，其中运动体能可结合拓展模块中的运动技能系列实施。</p> <p>(2) 拓展模块是满足学生继续学习与个性发展等方面需要的选修内容，分为拓展模块一和拓展模块二。拓展模块一为限定性选修，包括球类运动、田径类运动、体操类运动、水上类运动、冰雪类运动、武术与民族传统体育类运动和新兴体育类运动 7 个运动技能系列。</p> <p>要求：1. 掌握必要的体育与健康基础理论知识 2. 国家学生体质健康测试必需达到合格以上 3. 掌握二项体育运动技能，并能应用于日常体育锻炼。</p>
<p>艺术</p>	<p>培养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，增强文化自觉与自信，丰富学生人文素养，提高学生审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识。</p>	<p>由基础模块和拓展模块二部分构成，基础模块培养学生创新能力和合作精神、喜闻乐见的音乐和美术作为主要内容。课内音乐 18 学时，美术 18 学时；拓展模块是适应不同专业、不同个性特点学生需要，内容既可以是基础模块的专项拓展，也可以是与基础模块不同的艺术门类；既可以是与专业相结合的艺术拓展，也可以是具有地方特色的民间艺术。</p> <p>要求：（1）遵循艺术规律，注重感知体验；（2）加强课程建设，注重衔接融合；（3）运用信息技术，创新教学方法；（4）充分利用资源，拓展教学领域。</p>
<p>物理</p>	<p>培养社会实用型人才而开设的公共必修课。培养学生在职职业实践活动的基础上掌握物理知识并在生活、生产、实践中合理应用，让学生感受物理之美，提高学生的科学文化素质和综合职业能力。</p>	<p>由基础模块、职业模块和拓展模块三个模块构成。</p> <p>(1) 基础模块：主要包括物理基础和基本技能，为本课程的基础性内容和应达到的基本要求。</p> <p>(2) 职业模块：学生在基础模块的基础上，以专业学习和行业的需求，侧重选择性地进一步学习相关的物理知识，培养相关技能，为适应学生相关专业需要的限定选修模块。</p> <p>(3) 拓展模块：为基础模块、职业模块的进一步拓展和延伸。</p> <p>采用讲授、演示、实验、讨论、参观、制作等方式开展教学活动，重视实践活动、职业技能培养。</p>
<p>化学</p>	<p>培养社会实用型人才而开设的公共必修课。培养学生在职职业实践活动的基础上掌握化学知识并在生活、生产、实践中合理应用，让学生感受化学之美，提高学生的科学文化素质和综合职业能力。</p>	<p>由基础模块和拓展模块两部分组成。基础模块由化学基础知识、基本操作技能、基本方法，选取原子结构与化学键、化学反应及其规律、溶液与水溶液中的离子反应、常见无机物及其应用、简单有机化合物及其应用、生物大分子及合成高分子等主题，满足学生基本素质培养，适应社会发展的需要。同时，设置了医药卫生类、农林牧渔类、加工制造类三个拓展模块，满足不同专业学生职业发展的需要。拓展模块是适应学生学习医药卫生类、农林牧渔类、加工制造类等相关专业需要的必修内容。该模块包括反映职业特点和后续专业学习需要的知识性内容，以及培养学生职业能力必备的实</p>

		践性内容。采用讲授、演示、实验、讨论、参观、制作等方式开展教学活动，重视实践活动、职业技能培养。
莆阳文化	培养学生树立对待传统文化的正确态度，养好良好品德，时刻意识到自己是厚德之人。	感受莆阳文化的继承，主要学习莆阳文化、文献文物、莆仙民俗。了解莆阳文化的内容、各地方的习俗以及莆阳古建筑的历史文明。

(二) 专业（技能）课

课程名称	课程目标	课程内容和要求
动漫美术基础	了解优秀设计所包含的要素，循序渐进地掌握美术设计的全过程，包括迈向动漫设计的第一步、美术设计从绘画起步、动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用等内容。	<p>教学内容：平面构成、空间构成、色彩构成、透视、素描发展历程、色光及色彩、色彩发展历程。</p> <p>要求：经过各项目的系列练习，让学生懂得基本的美术常识，掌握一定的美术理论知识，学会应用美术的态度和方法观察和把握生活。</p>
动漫（素描、速写、色彩）	掌握基本的绘画步骤，具有一定的造型能力、透视能力、色彩天赋、驾驭色彩塑造画面的能力以及控制画面和对画面整体的造型能力。	<p>教学内容：素描几何形体、素描明暗关系处理、速写人物及人体结构、色彩静物及色彩静物的方法步骤。</p> <p>要求：经过各项目的系列练习让学生熟悉几何形体、速写以及色彩静物的绘画方法与步骤，具有一定的绘画操作能力。</p>
photoshop软件基础	掌握Photoshop图形图像处理软件的知识和技术，在此基础上，在具体项目的操作过程中有提高分析问题和解决问题的能力，具有较强的实践创新能力。	<p>教学内容：Photoshop各项目的系列练习主要有绘图、修图；颜色调整；应用选区、图层、通道、滤镜；制作文字及综合练习。</p> <p>要求：了解图形图像处理及相关的美学基础知识，理解平面设计岗位的要求，熟悉图形图像处理的规范要求和艺术手法，掌握Photoshop软件各工具及各功能的使用，能使用该软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理VI设计等设计创意制作</p>
photoshop手绘	利用手绘工具在Photoshop图形图像处理软件中进行绘制图形和图像的能力，具有较强的实践创新能力。	熟练掌握手绘工具的使用，并能利用工具进行图像创作的能力

动画制作流程	了解动画制作的过程，在具体问题中能应用创造性思维解决问题的能力，具有较强的平面动画制作能力、基本的平面动画设计能力、良好的语言文字表达能力，具有诚信、善于沟通和团队合作的职业素质。	<p>教学内容：遮照、 引导线、帧帧动画、补间动画、形状补间</p> <p>要求：掌握一定的动画制作过程，经过各项目系列联系和操作让学生能应用 Flash 的工具及功能制作简单的 Flash 动画</p>
影视后期制作 AE+Pr	了解影视广告制作的基本方法，掌握 AfterEffects 和 Premiere 影视剪辑的知识和技术，在此基础上，在具体项目的操作过程中能够分析和解决问题，能够独立或进行团队配合完成视频剪辑。	<p>教学内容：影视后期效果、常见的剪辑手法及规律、镜头、转场、AfterEffects 的基础知识和基本操作及应用、Premiere 的基础知识和基本操作及应用。</p> <p>要求：经过各项目系列联系和操作让学生能应用 AfterEffects 和 Premiere 的工具及功能进行影视剪辑。</p>
3D 游戏角色动画制作	了解 3d Max 的基本理论知识和必要的制作技能，具有分析解决实际问题的能力。掌握三维建模的一般方法，具备运用修改器工具制作三维变形造型，并运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景，最后通过参数设置制作计算机三维效果图。	<p>教学内容：3D Studio Ma 和 Maya 软件的基础知识、基本建模、贴图、绑定骨骼、</p> <p>要求：经过各项目系列联系和操作让学生能应用 3D Studio Ma 或 Maya 的工具及功能进行项目作业，能够独立或以团队合作的形式完成主题内容设计项目。</p>
VB 编程	了解 VB 高级语言，掌握基本的 VB 理论具有独立完成或者能够团队合作进行程序设计，在具体问题中具有分析问题的能力 and 创造性思维。	<p>教学内容：控制台界面程序、Windows 窗体程序、图形界面编程、数据库、网络应用系统</p> <p>要求：经过各项目系列联系和操作让学生能应用 visual basic 的工具及功能进行基础编程。</p>
flash 游戏制作	使学生熟悉 Flash 软件的界面、工具的属性和基础的动画操作功能，理解 ActionScript 语言和制作基本的交互动作	利用软件制作简单的具有交互功能的游戏
创意动画	运用动漫与游戏设计专业所学相关知识，独立完成或团队合作完成动画短片。内容题材不限，是对所有所学知识的一个汇总，也是学生自我检测的一个途径。	<p>主要内容：对动画制作的各个环节进行整合，图形图像、文学剧本、美术设计、分镜头创作、音乐对白、原动画绘制及后期合成</p> <p>要求：了解相关的动画制作原理，理解岗位的需求，掌握并应用一定的软件工具及功能进行创意动画制作。</p>

Corel draw	通过讲解、引导和学生练习，使学生具备由浅入深，掌握 Coreldraw 绘制标志、包装装潢、卡通插图、版面排版等技能。	<p>主要内容：调整节点、操作图层、组织和排序、应用和管理色彩、调节特效、处理位图、运用滤镜以及打印输出。</p> <p>要求：了解相关的色彩搭配、设计及原理，理解岗位的需求，掌握并应用 visual basic 的工具及功能进行基础编程。</p>
---------------	---	--

七、教学进程总体安排

（一）教学安排

本方案中每学年为 52 周，其中教学时间为第一、二学年教学活动 40 周；第三学期上学期教学活动 20 周，周学时为 28 学时，下学期到企业顶岗实习 20 周。每周约按 30 学时计算。

(二) 教学进程表

福建省莆田职业技术学校																				
动漫与游戏设计专业课程设置及学分安排表																				
课程类别	课程性质	课程名称	课程编码	考核方式	第一学年		第二学年		第三学年		合计		比例	备注						
					18周	18周	18周	18周	18周	18周	学时	学分								
					课时	学分	课时	学分	课时	学分	课时	学分			课时	学分				
公共基础课	必修	思想政治	750109001	考试	2	2	2	2	2	2	2	2	144	8	37.88%					
	拓展任选	思想政治	750109002	考试							2	2	36	2						
	必修	语文	750109003	考试	2	2	2	2	2	2	3	3	162	9						
	职业限选	语文	750109004	考试	1	1	1	1	1	1			54	3						
	必修	数学	750109005	考试	1	1	1	1	2	2	2	2	108	6						
	职业限选	数学	750109006	考试	1	1	1	1					36	2						
	必修	外语(英语)	750109007	考试	1	1	1	1	2	2	2	2	108	6						
	职业限选	外语(英语)	750109008	考试	1	1	1	1					36	2						
	必修	历史	750109009	考试	1	1	1	1	1	1	1	1	72	4						
	拓展任选	历史	750109010	考试							1	1	18	1						
	必修	信息技术	750109011	实操	4	4	4	4					144	8						
	必修	体育与健康	750109012	实操	1	1	1	1	1	1			54	3						
	拓展限选	体育与健康	750109013	实操	1	1	1	1	1	1	1	1	90	5						
	拓展任选	体育与健康	750109014	实操	1	1	1	1	1	1	1	1	72	4						
	必修	艺术	750109015	实操	1	1	1	1					36	2						
	拓展任选	艺术	750109016	实操					1	1			18	1						
	拓展任选	物理	750109017	考试							3	3	54	3						
	拓展任选	化学	750109018	考试							3	3	54	3						
	拓展限选	莆阳文化	750109019	考试					1	1	1	1	1	1		54	3			
		小计			18	18	18	18	14	14	14	14	11	11	0	0	1350	75		
专业技能课	核心	动漫美术基础	750109020	考试	6	6	6	6	6	6	6	6	432	24	62.12%					
	核心	动漫造型基础-素描	750109021	实操	6	6							108	6						
	核心	动漫造型基础-速写	750109022	实操			6	6	6	6			216	12						
	核心	动漫造型基础-色彩	750109023	实操					6	6			108	6						
	核心	photoshop软件基础	750109024	实操	3	3							54	3						
	必修	photoshop手绘	750109025	实操			3	3					54	3						
	必修	动画制作流程	750109026	实操							4	4	72	4						
	必修	影视后期制作AE+Pre	750109027	实操				4	4	4	4	4	144	8						
	必修	3D游戏角色动画制作	750109028	实操					3	3	3	6	162	9						
	核心	VB 编程	750109029	实操							4	4	72	4						
	必修	flash游戏制作	750109030	实操							3	3	54	3						
	选修	创意动画	750109031	实操							3	3	54	3						
	选修	Coreldraw	750109032	实操			3	3			2	2	90	5						
		劳动		实操									54	3						
		入学训练		实操									36	2						
		志愿者服务		实操									36	2						
		1+X等证书											2	2						
		顶岗实习		实操							30	30	540	30						
		毕业鉴定		实操							1	1	1	1						
	毕业设计		实操							2	2	2	2							
	小计				15	15	15	15	19	19	19	19	22	22	33	33	2214	132		
总计					33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	3564	207	100%	
备注	每学期由卫生室安排一周值周劳动共计54学时，3个学分																			

八、实施保障

(一) 师资队伍

为保障本方案的顺利实施，根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，本专业专任教师师生比不低于 1:36，其中高级职称不少于 3 人，双师型教师不

低于 30%；应有业务水平较高的专业带头人。

专业专任教师应具备良好的师德和终身学习能力，具有专业或相应专业本科及以上学历、中等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

聘请行业企业高技能人才担任专业兼职教师，应具有高级（含）以上职业资格或中级（含）以上专业技术职称，能够参与学校授课、课外活动、讲座等教学活动。

本专业现有专任教师和实训指导教师 9 人，其中研究生学位 1 人，高级教师 4 人，讲师 1 人，助理讲师 2 人，其中双师型教师 5 人，校级学科带头人 1 人，市级学科带头人 1 人。

1. 专任教师一览表

计算机动漫与游戏制作专业教师队伍情况表							
序号	姓名	性别	出生年月	学历、学位	专业技术职务证书	任教学科	技能证书
1	杨俊明	男	197109	本科、学士学位	高级讲师	信息技术 3Dmax	计算机信息高新技术高级工
2	林海群	男	197312	在职本科	高级讲师	数字影音后期制作	1. 全国计算机信息高新技术 2. 国家职业鉴定
3	俞进腾	男	197808	在职硕士	高级讲师	photoshop 广告设计	1. 全国计算机信息高新技术 2. 国家职业鉴定考评员
4	许明敏	男	198803	本科、学士学位	助理讲师	摄影基础	
5	张晓珺	女	199008	本科、学士学位	助理讲师	动漫素描	
6	郑一正	男	196802	本科、学士学位	高级讲师	数字影音后期制作	全国计算机信息高新技术办公软件应用模块高级操作员证书
7	黄文坤	男	197610	本科、学士学位	讲师	维修与数字恢复	工业和信息化系统专业技能证书、计算机信息高新技术高级工
8	叶峰	男	199503	本科、学士学位	未定级	Illustrator	
9	陈琦伟	男	199105	本科、学士学位	未定级	photoshop Flash动画	

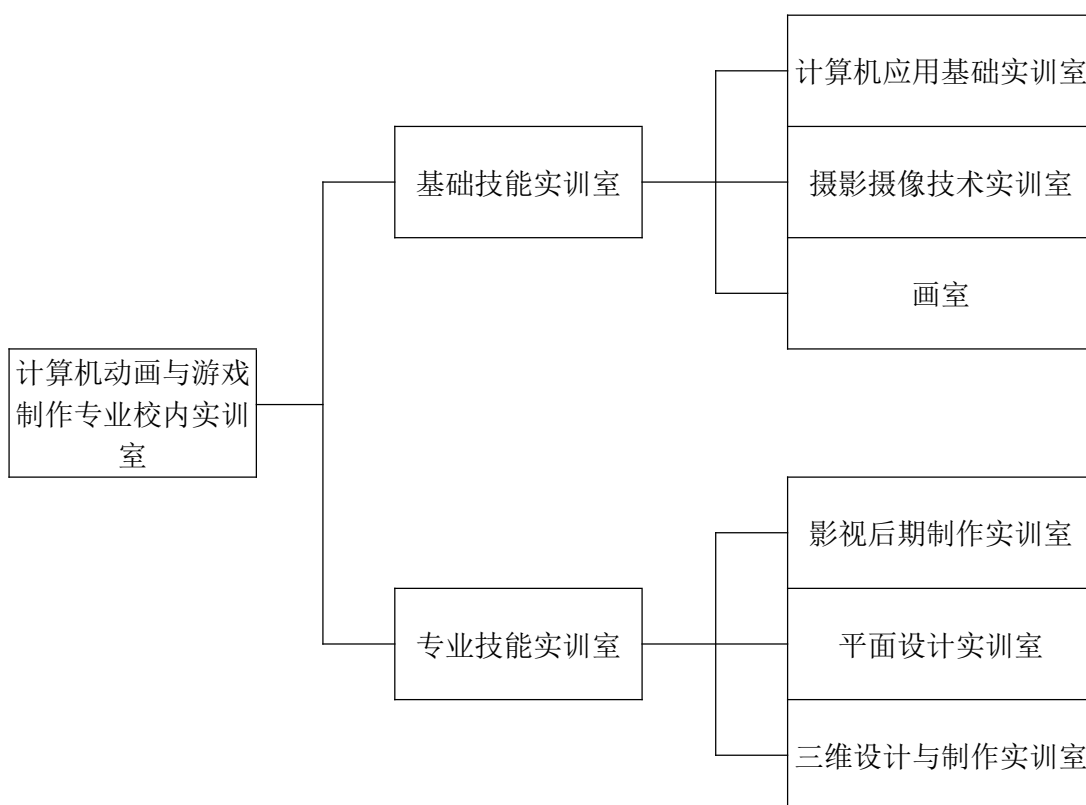
（二）教学设施

本专业应配备教室、校内实训室和校外实习实训基地

1. 教室

为满足现代化教学需求，让课堂变得简单、高效、智能，有助于开发学生自主思考与学习能力。所有教室需配备有智慧黑板，电脑终端、智能触控大屏、实物展台、智能终端等软硬件设备，集互联网和智能终端等新技术于一体，用于满足智能化教学。

2. 校内实训室



主要设施设备及数量见下表：

序号	实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能	数量
				(主要技术参数)	(台/套)
1	计算机应用基础实训室	办公软件应用操作常用工具软件	学生用计算机	CPU>=Intel® Core™ i3	59
				4G DDR 3 内存	
				500G (7200 转) 硬盘	
				具有网络同传功能	
			其它电脑设备		
教师用计算机	同上	1			

			主要软件	office 办公软件	适量	
				桌面办系统		
				常用工具软件		
				模拟考试软件		
				多媒体教学软件		
2	摄影摄像技术实训室	摄影摄像技术	数字媒体设备	数码相机、数码摄像机	4	
				灯光、背景布、静物台	1套	
			演示用计算机	CPU>=Intel® Core™ i3	1	
				内存: >=2GB		
				硬盘: >=500GB		
				其它电脑设备		
			高清投影仪	分辨率>=1080P	1	
				光通量>=300 lm		
				对比度>=400:1		
				投影布>=86 寸		

续表

序号	实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能	数量
				(主要技术参数)	(台/套)
3	画室	美术基础 色彩构图	画架		45
			画板		45
			透台		45
			美术灯		10
			石膏像组		20
4	平面设计实训室	Photoshop Coreldraw	学生及教师用计算机	台联想启天 M415-D075: cpu 酷睿 i5-7500, 主板 B250, 内存 8GDDR4, 硬盘 1T/7200 转 +128SDD	60
			数位手绘板		55
			软件	配套的平面设计软件	适量
5	影视后期制作实训室	影视后期制作 Flash 动画制作	学生及教师用计算机	台联想启天 M415-D075: cpu 酷睿 i5-7500, 主板 B250, 内	60

				存 8GDDR4, 硬盘 1T/7200 转 +128SDD	
			软件	配套的制作软件	适量
6	三维设计与制作实训室	3DMax	学生及教师用计算机	台联想启天 M415-D075: cpu 酷睿 i5-7500, 主板 B250, 内存 8GDDR4, 硬盘 1T/7200 转 +128SDD	60
			软件	配套的 3D 制作软件	适量

2. 校外实训条件

学校应与企业建立两类的校外实训基地：一类是以专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前专业技能方向新技术，并能同时接纳较多学生学习，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

学校现有 54 间智慧教室，4 间梯形教室；本专业校内实训室有 1 间摄影摄像实训室、1 间画室、3 间计算机应用机房、2 间平面设计机房、1 间影视后期制作机房、1 间二维动画设计与制作机房；本专业与莆田桑迪电子商务中心行校企合作，以上这些教学设施能够满足本专业的教学需求。

校外实训基地一览表

序号	企业名称	企业性质	企业规模	合作项目
1	桑迪电子商务中心	民营企业	50人以下	认知实习、跟岗实习、顶岗实习
2	厦门大拇指动漫股份有限公司	民营企业	150人以上	认知实习、跟岗实习、顶岗实习

（三）教学资源

所有教材按照学校教材采购办法由任课教师从《全国大中专教学用书汇编》目录中选出后经教研组长同意后报学校图书人员进行采购，部分教师用参考书可报图书人员单独采购，图书馆应配备本专业相关图书不少于 200 册，每年新购本专业相关图书不少于 30 册，各专业技能课配备相应案例的数字化教学资源。

本专业所用教材均为国规教材，图书馆现有本专业相关图书 272 册，学校每年均配套一定金额的专项资金用于购买本专业相关的图书，各专业课程均配有数字化教学资源，现有 1 门精品课程，6 门教学资源库。

数字化教学资源情况一览表		
序号	资源名称	资源类别
1	Illustrator	微课程
2	3Dmax	数字化课程
3	Photoshop	精品课程
4	数字影音后期制作	数字化课程
5	工业产品设计	微课程
6	构图色彩	PPT课程

（四）教学方法

教学过程中，积极采用行动导向教学，以“项目教学”作为主要教学方法同时，灵活穿插“案例分析”、“项目教学”“情境教学”“模块化教学”、“讲练结合教学”、“多元互动教学”、“以赛促学”等多种教学方式。并根据课型及训练目标的不同，进行启发式、探究式、讨论式、参与式教学方法，根据“学生主体，教师主导”的原则，让学习者通过“独立地制定计划、独立地实施计划、独立地评估计划”，在自己“动手”的实践中，掌握技能，习得知识。同时，通过信息化教学实训平台及信息化教学手段，推进信息技术与教学有机融合，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，多渠道优化教学过程，增强教学的实践性、针对性和实效性，打造优质课堂，同时邀请优秀毕业生和行业企业专业到校进行经验交流和专题讲座，提高教学质量。

（五）学习评价

积极推进教学质量评价改革，突出能力考核评价方式，建立体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化评价体系，积极吸纳企业参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学生专业技能和职业素养的综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以

及培养其创新意识和创造能力。

1. 评价主体多元化

由单一的教师评价转化为学生自评、组员互评、教师评价、企业评价等。

2. 评价方式多元化

由单一的考试评价转化为笔试、实践技能考核、职业资格鉴定、技能竞赛等多种方式相结合。由注重终结性评价转变为过程评价和终结性评价相结合，注重实践性引导，过程评价以鼓励为主。

(1) 笔试：适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分。

(2) 实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。实践技能考核应根据教学目标要求，确定主要考核项目。

(3) 项目实施技能考核：综合实训主要是通过项目开展的，考核旨在评价学生综合专业技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价。

(4) 岗位绩效考核：在企业中开设的课程，如顶岗实习等，由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

(5) 职业资格技能鉴定：本专业引入了职业资格鉴定来评价学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价标准。

(6) 技能竞赛：积极参加福建省、莆田市及学校组织的各项专业技能竞赛，根据竞赛所取得的成绩作为学生评价标准。

3. 评价内容多元化

应该由原先只注重知识评价的局面转变为知识、技能、态度并重。

特别指出，态度评价应引导学生形成良好的职业精神。

（六）质量管理

教学管理要更新观念，改变传统的教学管理方式。教学管理要有一定的规范性和灵活性，可实行工学交替等弹性学制。要合理调配专业教师、专业实训场地等教学资源，结合实际落实专业教学标准，为课程的实施创造重要条件；要加强对教学过程的质量监控，改革教学评论的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。建立由行业企业专家、教科研人员、一线教师、学生（毕业生）代表组成的专业建设指导委员会，定期修订人才培养方案。加强制度建设，逐步建立科学的教学管理机制，提高教学质量。

加强质量管理体系建设，重视过程监控，逐步完善以学校为核心、教育行政部门为主导，社会和企业积极参与的教学质量保障体系。重点是配合人才培养模式和工作过程系统化课程体系，创建以能力为核心、以过程为重点的学习绩效考核评价体系。在构建评价指标体系的过程中，要深入企业，对本专业所对应的职业岗位职责及知识、能力和技能要求进行细致的调研与分析，分解知识与能力的考核要素，吸纳用人单位专家参与教学质量评价，确保学生职业能力培养的质量。

九、毕业要求

毕业要求，是对专业学生毕业时所应具有素质、知识、能力达成度检验的标准。以上毕业要求是依照教育部颁布的《专业教学标准》及莆田市教育局和我校专业自身特点制定的，能够支撑该专业培养目标的达成。本专业毕业要求既是实现培养目标的保证，又是专业构建素质、知识、能力结构，形成课程体系和开展教学活动的基本依据。所以，本专业的毕业要求各项目可细化为可落实、可评价、有逻辑性

和专业特点的指标点，能引导教师有针对性地教学，引导学生有目的地学习。各项目要求指标如下表所示：

序号	项 目 要 求
1	按学校规定参加入学训练并得到相应的 2 学分
2	按学校要求参加劳动并得到相应的 3 学分
3	在学期间参加不少于 3 次的志愿者服务活动
4	完成福建省中职学生学业水平合格性考试成绩达到 D 级及以上，或在学校组织的补考中达到 60 分及以上。
5	专业技能课考试达到 60 分及以上。
6	至少取得专业人才培养方案要求的 1 项职业技能等级证书，或参加省级及以上技能竞赛获得三等奖以上的成绩。
7	完成规定的顶岗实习和毕业实习。
8	总学分达 170 分及以上

十、附录

福建省莆田职业技术学校																					
动漫与游戏设计专业课程设置及学分安排表																					
课程类别	课程性质	课程名称	课程编码	考核方式	第一学年		第二学年		第三学年		合计		比例	备注							
					18周	18周	18周	18周	18周	18周	学时	学分									
					课时	学分	课时	学分	课时	学分					课时	学分					
公共基础课	必修	思想政治	090401	考试	2	2	2	2	2	2	2	2	144	8	33.94%						
	选修	思想政治	090402	考试							2	2	36	2							
	必修	语文	090403	考试	3	3	3	3	3	3	3	3	216	12							
	必修	数学	090404	考试	3	3	3	3	3	3	3	3	216	12							
	必修	外语(英语)	090405	考试	3	3	3	3	3	3	3	3	216	12							
	必修	历史	090406	考试	1	1	1	1					36	2							
	必修	体育与健康	090407	考试	2	2	2	2					72	4							
	选修	体育与健康	090408	考试					2	2	2	2	2	108		6					
	必修	信息技术	090409	实操	4	4	4	4					144	8							
	选修	艺术	090411	考试					1	1			18	1							
	选修	莆田文化	090412	考试							1	1	18	1							
		小计	090413			18	18	18	18	14	14	14	14	4		4	0	0	1224	68	
	专业技能课	核心	动漫美术基础	090414	考试	6	6	6	6	6	6	6	6	432		10	66.06%				
核心		动漫造型基础-素描	090415	实操	6	6							108	6							
核心		动漫造型基础-速写	090416	实操			6	6	6	6			216	8							
必修		动漫造型基础-色彩	090417	实操						6	6		108	4							
核心		photoshop软件基础	090418	实操	3	3							54	4							
必修		photoshop手绘	090419	实操			3	3					54	6							
必修		动画制作流程	090420	实操							4	4	72	4							
必修		影视后期制作AE+Pre	090421	实操				4	4	4	4		144	9							
核心		3D游戏角色动画制作	090422	实操					3	3	6	6	162	10							
核心		VB编程	090423	实操									0	3							
核心		flash游戏制作	090424	实操						6	6		108	6							
选修		创意动画	090425	实操						6	6		108	6							
选修		Coreldraw	090426	实操				3	3		2	2	90	4							
		劳动	090427	考查									54	3							
		入学训练	090428	考查									36	2							
		志愿者服务	090429	考查									36	2							
		综合实习	090430	考查							30	30	600	30							
	毕业鉴定	090431	考查									1	0	1							
	毕业设计	090432	考查									2	0	2							
	技能证书	办公软件应用·其它证书							4				4			2学分/证					
	小计				15	15	15	15	19	19	19	23	24	24	30	33	2382	124			
总计					33	33	33	33	33	33	33	37	28	28	30	33	3606	192	100%		
备注	每学期由卫生室安排一周每周劳动共计54学时，3个学分																				