

2024 级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：动漫与游戏制作（760204）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

三年（全日制）。

四、职业面向及主要接续专业

（一）职业面向

专业大类及代码：新闻传播类（代码 76）。

专业类及代码：广播影视类（代码 7602）

对应行业：动漫产业、游戏产业、数字文化产业、广告设计业。

主要职业类别：二维动画设计师、三维动画设计师、动画场景设计师、多媒体作品制作员、平面广告设计员、界面设计员、室内设计员。

主要对应职业（岗位）、职业资格技能证书见表1。

表1 专业主要面向职业

序号	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	三维动画设计师、动画场景设计师	3dmax 图形图像处理专项职业能力证书	动画片制作
2	平面广告设计员	Photoshop 图形图像处理专项职业能力证书	数字文创设计
3	多媒体作品制作员	1+X 融媒体内容制作	动画片制作
4	界面设计员	1+X 界面设计	数字文创设计

（二）主要接续专业

1. 高职：动漫设计与制作专业、影视动画专业、视觉传达专业

2. 本科：动画设计专业、数字媒体艺术专业、视觉传达专业

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，主要面向动漫产业、游戏产业、数字文化产业、广告设计业等行业企业，培养从事二维动画设计师、三维动画设计师、动画场景设计师、多媒体作品制作员、平面广告设计员、界面设计员、室内设计员等相关工作，德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

由素质、知识、能力三方面的要求组成。

1. 素质

(1) 基本素质

①有坚定的政治信念，热爱祖国，拥护中国共产党的领导，拥护党的路线、方针、政策，努力掌握中国特色社会主义基本理论，具有爱国主义、集体主义的精神。

②有较强的社会责任心和良好的道德品质。遵纪守法，热爱劳动，行为规范。

③具有积极的人生态度，良好的心理素质，健全的人格，健康的身体和良好的体能。

(2) 职业素质

①具有良好的职业道德，能严格遵守动漫行业的相关法律、法规；

②具有良好的人际交流能力、团队合作精神和客户服务意识；

③具有信息安全、知识产权保护和质量规范意识；

④有制定工作计划的能力、解决相应技术问题的能力、独立学习新技术的能力、评估总结工作结果的能力；

⑤具有求真务实的学风及较强的开拓意识和创新精神；

⑥具有良好的艺术修养、人文社会科学知识基础；

⑦具有较强创造能力和获取新知识的能力及扩展自身知识结构的能力、人际沟通能力、社会适应能力和敏感的视

觉时尚流行的把握能力。

2. 知识

(1) 具有必备的动漫基础和艺术设计方面的专业基础知识及艺术设计素养；

(2) 掌握市场调查与市场分析的基础知识，掌握动漫作品及周边产品的整体制作流程知识；

(3) 掌握素描、速写和色彩的基础知识；

(4) 掌握动画制作基本技能、室内装饰的设计方法、建筑动画制作等方面的必备知识；

(5) 了解动漫产业的行业新闻，具备继续学习和适应职业变化的能力；

(6) 了解文创产品的设计概念、政策、特征等相关理论知识；

(7) 掌握文创新产品、新工艺、新技术和新媒介从事设计与制作。

3. 能力

(1) 具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力；

(2) 具有与动漫及游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的素养；

(3) 掌握素描、速写和色彩的绘制技能；

(4) 掌握动漫手绘与上色的技能；

(5) 具有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的能力；

(6) 掌握主流平面动画设计软件的操作平台和平面动画作品的制作技能；

(7) 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动画制作的能力；

(8) 掌握录音、音频处理及合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑等操作技能；

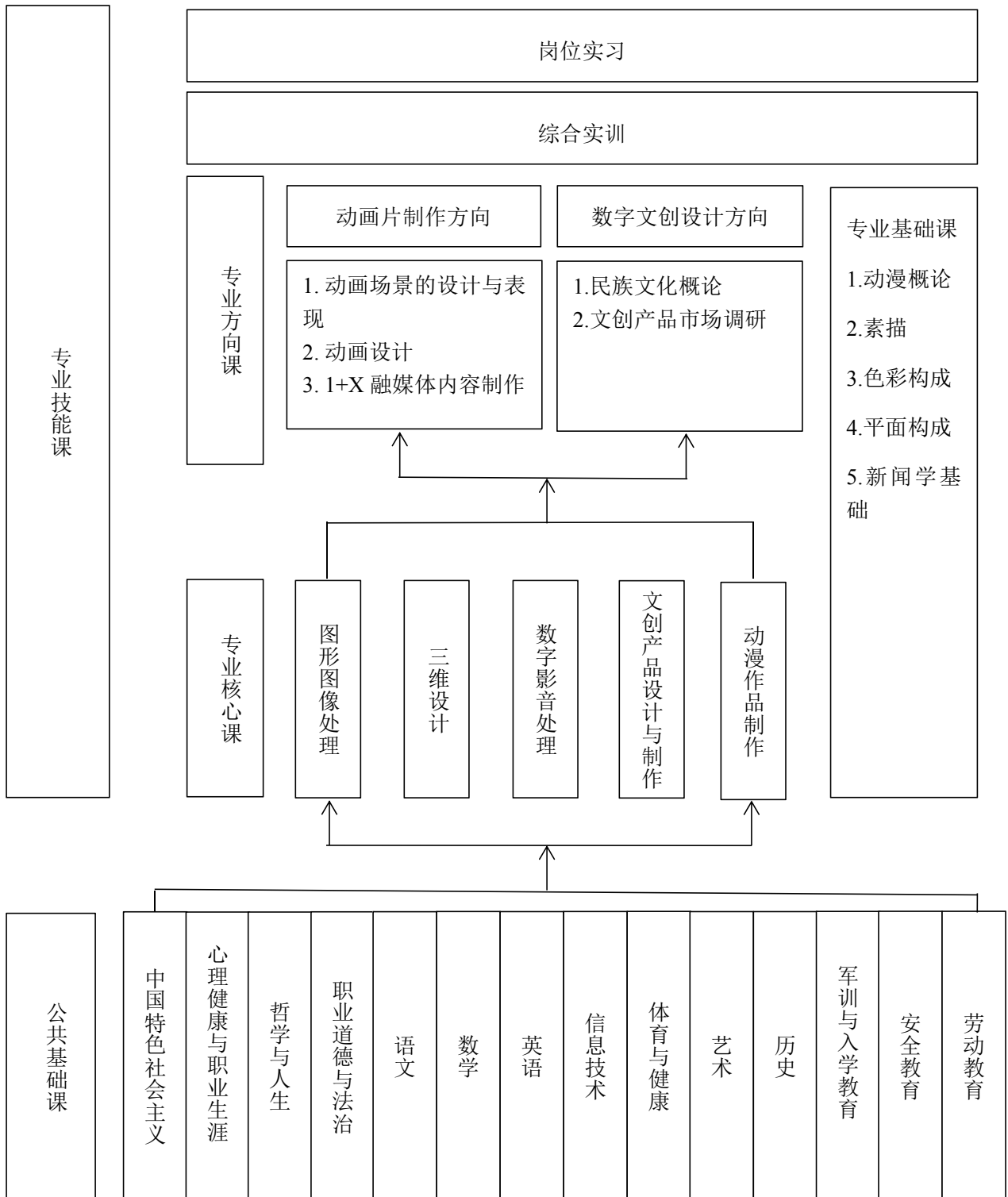
(9) 具备质量管理能力和初步的工作计划、组织、实施和评估能力，能够分析和解决本专业的一般技术问题；

(10) 具备通过绘画技术、计算机软件操作技术完成文创产品设计制作的能力和创新创业思维。

六、课程设置

本专业课程设置分为公共基础课程和专业技能课程。

表 2 课程体系图



（一）公共基础课程

公共基础课程包括：语文、数学、英语、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、体育与健康、艺术、信息技术、历史、军训与入学教育、安全教育、劳动教育。

表 3 公共基础课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	语文	依据《中等职业学校语文教学课程标准（2020年版）》开设，培养学生掌握基础知识和基本技能，强化关键能力，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力、审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识和技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。	216
2	数学	依据《中等职业学校数学课程标准（2020年版）》开设，培养学生基本扎实的分析计算能力、计算工具基本使用技能和数据处理技能，培养学生系统全面特别是重点突出的观察能力、一定的空间想象能力、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、初步创新意识和实事求是的科学态度，提高学生就业能力与创业创新能力。	216

3	英语	<p>依据《中等职业学校英语课程标准（2020年版）》开设，明确新课标赋予教师教育教学方向上的新任务，即立德树人，发展英语学科核心素养，保证学业质量，突出英语学科的工具性和人文性的课程性质，从职场的语言沟通，思维感知差异，跨文化理解，自主学习四个维度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，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力。</p>	216
4	中国特色社会主义	<p>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，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>	36
5	心理健康与职业生涯	<p>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，基于社会发展对中职学生心理素质、职业生</p>	36

		涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。	
6	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	36
7	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36
8	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准（2020年版）》开设，落实立德树人的根本任务，坚持健康第一	144

		的教育理念，通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和特长，使学生养成终生体育锻炼的习惯，形成健康的行为和生活方式，健全人格，强健体魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，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。	
9	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准（2020年版）》开设，坚持落实立德树人根本任务，通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。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，增强文化自觉和文化自信，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。	36
10	信息技术	依据《信息技术课程标准（2020年版）》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；使学生初步具有应用计算机学习的能力，为其职业生涯发展和终身学习奠定基础；提升学生的信息素养，使学生了解并遵守相关法律法规、信息道德及信息安全准则，培养学生成为信息社会的合格公民。	108

11	历史	<p>依据《中等职业学校历史课程标准（2020年版）》开设要求，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。通过开设“中国历史”和“世界历史”的基础性内容，引导学生对中国重要的历史人、历史物、历史事件、历史现象做出科学的阐释和客观的评价，形成正确的历史价值取向；使学生在历史学习过程中逐步形成唯物史观、时空观念、史料实证、历史阐释、家国情怀五个方面的能力；塑造学生健全的人格，养成学生爱岗敬业、诚信公道、精益求精等职业精神；培养学生成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。</p>	72
12	中华优秀传统文化	<p>引导学生感悟中华优秀传统文化的精神内涵，增强学生对中华优秀传统文化的自信心，从而培养他们对祖国的情感和爱国情操。帮助他们理解和认识中国优秀传统文化的优秀要素，影响他们的人生、社交和工作态度以及养成良好的行为习惯。</p>	36
13	军训与入学教育	<p>通过军训和入学教育使新生养成良好的行为习惯，树立纪律和法制观念，增强民族团结和爱国主义意识，为使成为有理想、有道德、有文化、有纪律的一代新人打下良好基础。</p>	56
14	安全教育	<p>依据《中等职业学校职业健康与安全教学大纲》开设，引导学生树立正确的职业健康与安全观念，使学生掌握职业健康与安全的基础知识，树立正确的职业健康与安全观念，形成</p>	28

		职业健康与安全技能，提高职业素质和职业能力，做好适应社会、融入社会和就业、创业的准备。	
15	劳动教育	<p>根据教育部印发《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》，劳动教育主要包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。日常生活劳动教育立足个人生活事务处理，结合开展新时代校园爱国卫生运动，注重生活能力和良好卫生习惯培养，树立自立自强意识。生产劳动教育要让学生在工农业生产过程中直接经历物质财富的创造过程，体验从简单劳动、原始劳动向复杂劳动、创造性劳动的发展过程，学会使用工具，掌握相关技术，感受劳动创造价值，增强产品质量意识，体会平凡劳动中的伟大。服务性劳动教育让学生利用知识、技能等为他人和社会提供服务，在服务性岗位上见习实习，树立服务意识，实践服务技能；在公益劳动、志愿服务中强化社会责任感。</p>	64

（二）专业技能课程

专业技能课程由专业基础课程、专业核心课程、专业方向课程、综合实训课程和专业实习组成。

专业基础课程包括：动漫概论、素描、色彩构成、平面构成、**新闻学基础**。

专业核心课程包括：图形图像处理、三维设计、数字影音处理、文创产品设计与制作、动漫作品制作。

专业方向课程包括：动画场景的设计与表现、动画设计、1+X 融媒体内容制作、民族文化概论、文创产品市场调研。

综合实训课程包括：军训、入学教育，平面综合实训，动漫制作实训，影视制作实训，专业综合实训。

专业实习包括：岗位实习。

1. 专业基础课程

表 4 专业基础课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	动漫概论	通过学习，使学生熟悉和了解各国动画诞生的历程，掌握动画的基本原理和规律，了解二维、三维动画的制作流程，掌握动画剧本的基本流程和剧本创作框架，认识镜头、蒙太奇及剪辑方法，会创作文字及画面分镜头台本。	36
2	素描	了解美学理论，理解绘画知识，通过学习素描速写技法，掌握简易人物造型和角色设计绘画、画面构图、人体和静物结构透视的知识，能将美学知识运用到动漫设计及插画设计中。	72
3	色彩构成	通过学习色彩的分类知识，掌握色彩结构、色彩组成、色彩特征、色彩对比、色彩表现手法、色彩搭配的使用及色彩心理学；并能学会使用各类软件和数码绘板、颜料工具，运用到动漫插画、动画绘制、角色设计等设计作品中。	72
4	平面构成	通过学习，主要掌握利用绘图纸绘制点、线、面等平面元素作业，设计平面标志，纹饰、装饰画等平面作品，为今后的插画及漫画绘制奠定基础；也能使用计算机软件设计制作相关平面作品。	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
5	新闻学基础	通过学习，培养学生具有新闻学基本理论与基本知识，掌握新闻采访、写作、编辑、评论、摄影、策划、编导、制作等基本技能，具备在新闻、出版、广播、电视、宣传部门及各企事业单位从事编辑、媒介经营管理、音像策划、广告制作等基本素质。	36

2. 专业核心课程

表 5 专业核心课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	图形图像处理	了解 Photoshop 软件的功能和设计方法；掌握软件的各种绘图工具、选取、调色、图层、蒙板、滤镜、抠图的使用；能使用该软件绘制插画及动画场景，会运用软件进行海报等平面作品的排版设计等。对接 Photoshop 图形图像处理专项职业能力证书及职业院校技能大赛“计算机平面设计”赛项的相关内容。	108
2	三维设计	通过学习，使学生了解主流三维动画制作软件的操作方法，熟悉基础建模、材质、灯光、动画和渲染等三维设计基本方法和理论，掌握运用三维动画制作工具进行三维模型、动画场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧。对接 3dmax 图形图像处理专项职业能力证书及职业院校技能大赛“虚拟现实 VR 制作与应用”赛项的相关内容。	144
3	数字影音处理	通过学习，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常用硬件设备与软件，掌握音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		影像常用特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。	
4	文创产品设计与制作	通过学习，了解文创产品的设计概念、政策、特征等相关理论知识，会针对不同文化主题进行产品的创意设计，具备文创产品设计制作能力和创新创意思维；擅用绘画技术、计算机软件、工具制造实现文创产品的造型塑造，掌握新产品、新工艺、新技术和新媒介从事设计与制作，了解文创产品设计与制作项目的各个环节，最终达到作业——作品——产品的一条龙设计制作。	72
5	动漫作品制作	通过学习，使学生了解商业动漫作品及室内设计、建筑动画的创作流程和规范，熟悉其艺术表现形式，掌握二维和三维动画的创作技法，包括故事脚本创作、角色设计、场景绘制、动画制作、分镜头素材整合等相关技能，最后完成动画创作，能独立或合作完成毕业作品的设计与制作。	72

3. 专业方向课程

(1) 动画片制作方向

表 6 动画片制作方向课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	动画场景的设计与表现	通过学习动画场景的基本绘制技法，透视视图的视觉应用，道具的布置，光影的运用技法，及部分场景自然特效的制作，使学生对设计动画景观和舞台布置有一定的了解，并能通过软件进行简单的室内效果设计及动画场景绘制。	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
2	动画设计	了解主流二维动画制作软件的操作、动画设计理念；熟悉动作补间、形状补间、帧帧动画、遮罩动画、引导层动画、各种特殊的动画效果；能使用软件制作简单动画和动漫作品；会进行动漫作品设计。	72
3	1+X 融媒体内容制作	通过使用 Mageda 平台，学习制作 H5 交互动画流程，掌握 H5 动画的基本制作、行为和触发等交互技术，通过学习虚拟现实、微信功能、各种实用工具的应用，使学生逐步加深对 H5 动画的认知，提升 H5 交互动画制作技术技能。对接 1+X 融媒体内容制作职业技能等级（初级）证相关内容。	36

（2）数字文创设计方向

表 7 数字文创设计方向课程主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	民族文化概论	通过学习民族文化理论知识，了解文化起源、文化分类、文化构成元素；对节日习俗、饮食、服装民俗、人文建筑等文化遗产进行研究，掌握文化内涵，提升设计理念，将民族文化融入文案策划、文创设计等实践中。	36
2	文创产品市场调研	通过教学，掌握文创产品基本概念及分类；文创产品用户画像分析及其购买行为分析；文创市场分析，包括市场细分、市场定位和产品定位等方面的策略；全面了解和掌握文创产品市场分析中最重要的内容与最主要的方法，包括调研的内容、途径、平台、类型、方法、步骤。要求学生能运用所学知识，合理设计调研问卷，	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		分析所得数据，完成文创产品市场调研报告。	

4. 专业实习

专业实习为岗位实习。

表 8 专业实习主要教学内容

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	岗位实习	依据教育部等八部委颁布的《职业学校学生实习管理规定》开设，岗位实习是中等职业学校教育教学的重要内容和环节，也是对中职学生实施思想道德教育的重要途径。学校要结合实训实习的特点和内容，抓住中职学生与社会实际、生产实际、岗位实际和一线劳动者密切接触的时机，进行敬业爱岗、诚实守信为重点的职业道德教育，进行职业纪律和安全生产教育，培养中职学生爱劳动、爱劳动人民的情感，增强中职学生讲安全、守纪律、重质量、求效率的意识。要切实加强岗位实习过程管理，在岗位实习阶段，学校与实习单位共同做好实习过程中学生的劳动教育和岗位适应工作。实习结束后，学生要撰写实习报告，由实习指导老师和实习单位共同考核。	784

七、教学进程总体安排

每学年为 40 周，其中教学时间 36 周，周学时为 28 学时，岗位实习为 28 周，每周 28 课时，共 784 课时，3 年总学时 3224 课时。其中公共基础课 1300 课时，约占总学时的 1/3，专业技能课 1924 课时，约占总学时的 2/3，选修课 352 学时，占总学时 10.9%。

表 9 专业课程设置与教学时间安排表

动漫与游戏制作专业 课程设置与教学时间安排表（2024 级）												
课程类别	课程性质	课程名称	开课学期及周学时						总课时	实践课时	学分	考核形式
			1	2	3	4	5	6				
公共基础课	必修	中国特色社会主义	2						36	8	2	考查
	必修	心理健康与职业生涯		2					36	10	2	考查
	必修	哲学与人生				2			36	8	2	考查
	必修	职业道德与法治					2		36	8	2	考查
	必修	语文	2	2		4	4		216	106	12	考试
	必修	数学	2	2		4	4		216	106	12	考试
	必修	英语	2	2		4	4		216	106	12	考试
	必修	信息技术	4	2					108	72	6	考试
	必修	体育与健康	2	2		2	2		144	128	8	考试
	必修	艺术（摄影）	2						36	20	2	考查
	必修	历史	2	2					72	12	4	考查
	必修	军训与入学教育	2 周						56	40	3	考查
	必修	安全教育	1 周						28	14	1	考查
	限选	劳动教育	4 个学期，每学期 16 节						64	40	4	考查
	小计			18	14	0	16	16	0	1300	678	72
专业技能课	必修	动漫概论	2						36	18	2	考查
	必修	素描	4						72	48	4	考试

动漫与游戏制作专业 课程设置与教学时间安排表（2024级）

课程类别	课程性质	课程名称	开课学期及周学时						总课时	实践课时	学分	考核形式
			1	2	3	4	5	6				
	必修	色彩构成		4					72	48	4	考试
	必修	平面构成	4						72	48	4	考试
	限选	新闻学基础					2		36	18	2	考查
小计			10	4	0	0	2	0	288	180	16	
专业核心课	必修	图形图像处理		2		2	2		108	72	6	考试
	必修	三维设计		4		4			144	108	8	考查
	必修	数字影音处理				4			72	54	4	考查
	必修	文创产品设计与制作	2	2					72	54	4	考查
	必修	动漫作品制作					4		72	66	4	考查
小计			2	8	0	10	6	0	468	354	26	
专业（技能）方向课	动画制作方向	限选	动画场景的设计与表现				2		36	18	2	考查
		限选	动画设计		2			2	72	66	4	考试
		限选	1+X 融媒体内容制作					2	36	24	2	考查
	数字文创设计方向（选修方向）	选修	民族文化概论	2					36	18	2	考查
		选修	文创产品市场调研		2				36	18	2	考查
小计			2	4	0	2	4	0	216	144	12(8)	
综合实训	必修	平面综合实训		1周					28	28	2	考查
	必修	动漫制作实训				2周			56	56	4	考查
	必修	影视制作实训				1周			28	28	2	考查
	必修	专业综合实训					2周		56	56	4	考查
小计				1周	0	3周	2周	0	168	168	12	
实习	必修	岗位实习			28			28	784	784	44	考查
小计			0	0	28	0	0	28	784	784	44	
合计			32	30	28	28	28	28	3224	2308	178	

备注：

1. 《信息技术》课程，第一学期周课时“2+2”，2节为线上教学，2节为线下教学。
2. 第六学期，报名升学的学生升学考试后再实习。
3. 取得专业相关职业资格证、技能等级证可在相对接的课程计相应学分。
4. 参加国际性、全国性、省部级、地市级、行业内的职业技能竞赛获得奖励，应予折合成学分，具体标准可参照学校相关文件执行。
5. “数字文创设计”方向为选修方向，《民族文化概论》、《文创产品市场调研》两门课程为学生课外选修科目，不在开课计划中执行，不计入学分。

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 校内教师要求

（1）具有良好的职业道德和责任心；

（2）应具备与任教课程相应或相近专业本科以上学历；具有中等职业学校教师资格证；应具备一定的相关行业工作经验；

（3）应熟练掌握所任教的课程相应的理论知识，并具备相应的实践操作能力；

（4）掌握教育教学基本规律，了解职业教育的规律和特点，具备较强的教学能力；

（5）掌握演示法、项目教学法、任务驱动法等教学方法。

2. 校外兼职教师要求

（1）具有良好的职业道德和责任心；

（2）校外兼职教师应具备相关行业 2 年以上一线工作经历，具有较丰富的行业经验和较强的实践技能；

(3) 掌握教育教学基本规律，了解职业教育的规律和特点，具备较强的教学能力。

表 10 动漫与游戏制作专业教师条件一览表

教师类型	教师人数	承担的主要教学任务及在专业建设中的作用
专业带头人	1 名	具备高级职称、双师型教师，硕士研究生学位。主要负责制定人才培养方案、课程开发、教育教学研究等专业建设工作。
专职教师	2 名	具备中级职称、双师型教师等要求，本科以上学历。承担专业基础课、专业核心课和专业方向课教学，指导学生实习实训。
实训指导教师	1 名	具备本科学历或企业经验。承担实训室管理、学生实训实习指导、技能竞赛指导和教学等工作。
企业兼职教师	2 名	承担专业核心实践课程或实践教学环节的教学与指导，参与课程开发，担任岗位实习指导教师。

(二) 教学设施

1. 校内实习实训条件。为保障学生的课内与课外实训教学的要求，在校内建立理实一体化的动漫与游戏制作实训基地，满足学生动漫与游戏制作教学与实训需要，提高学生业务岗位的适应能力，实现对学生动漫与游戏制作方面的职业能力培养

和训练。

表 11 动漫与游戏制作专业校内实训基地及设备情况统计表

序号	名称	建筑面积	教学工位	设备总值	主要实训项目
1	动漫实训室	100 m ²	60	90 万	平面综合实训，动漫制作实训，影视制作实训，专业综合实训

2. 校外实习实训条件。积极与各类动漫企业开展产学合作，签约一批稳定的实习实训合作单位，建设校外实习基地，用于满足学生工学结合、岗位实习等教学活动的开展，充分满足动漫与游戏制作专业的实践教学需求，全面提高学生实际操作能力和水平。

表 12 动漫与游戏制作专业校外实训基地统计表

序号	企业名称
1	广西卡斯特动漫有限公司
2	广西南宁四叶草文化传播有限公司
3	唯乐屋（北京）软件有限公司
4	广西南宁市一本书文化传媒有限公司

（三）教学资源

配合中等职业学校教学开展，专业所有课程要求教师优先选用在全国范围出版发行的中等职业学校优秀教材、国家

规划教材。此外，鼓励教学团队结合教学改革成果根据专业教学特点和现有的资源编撰和出版校本教材。积极开发相关课程的数字资源，充分满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

（四）教学方法

提出实施教学应该采取的方法指导建议，指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，“以学生为中心”，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。专业课程主要采用项目课程、工作过程的设计思路，融合理论知识与实践知识，以更好地培养学生综合职业能力。安排学生开展专业课程工学结合教学组织形式，进行认知实习、专业实习、实训及顶岗实习等各项工作，全面提高学生实际操作能力和水平。

（五）教学评价

本专业在突出以提升岗位职业能力为重心的基础上，针对不同教学与实践内容，构建多元化专业教学评价体系。在原有教师过程评价的基础上，吸纳行业企业和社会有关方面组织参与考核评价，加大企业和行业直接参与评价的力度，将企业和行业的从业标准引入学生学习评价过程中，形成一套适应工学结合、以实操考核为主、体现对综合素质评价的

课程考核体系。

新课程考核体系包括课证融合评价、项目式考核评价、理论考核及技能考核相结合等评价方式，体现理实一体、实践导向，对评价对象知识掌握情况、实践操作能力、学习态度和基本职业素质等方面进行全面评价。

（六）质量管理

1. 通过教学团队内部管理有效促进教师业务水平和教学质量的提高。主要开展以下教学活动来达到教学质量管理的要求：教师定期挂职锻炼、骨干教师业务进修、教学团队集中定期研讨会、相互听课并开展研究性公开课等。

2. 实行校领导、教务处、教研室三级监控，教师相互听课，学生监察员考察，期末学生评价，期中、期末检查等措施，保障教师教学质量。围绕建立完善教师教学工作质量评价体系来组织实施，核心内容包括：教案和授课计划检查、授课教师相互听课评价、督导听课评价、教学座谈会、学生评教等。

3. 通过教诊改对教学过程进行监控，根据学校“十四五规划”及各专项规划和学校年度目标责任书要求、按照广西物资学校专业建设标准，对专业发展进行目标链、标准链的打造。按8字形质量改进螺旋建立与运行实施，分为事前设计建标、事中实施监控、事后诊断改进。对目标完成度、原因以及改进措施进行诊断。

九、升学及毕业要求

在规定学习年限内，修完规定课程，通过考核，满足以下要求，准予升学和毕业。

1. 思想道德要求。符合学校德育标准，具有良好的思想道德，思想道德鉴定合格。

2. 职业资格（等级）证书要求。报名参加下表至少一项专业相关职业资格证书的考证和培训，获得相关证书或考试证明。

序号	证书名称
1	3dmax 图形图像处理专项职业能力
2	Photoshop 图形图像处理专项职业能力
3	1+X 融媒体制作
4	1+X 界面设计

3. 实践实习要求。完成规定的实践实习，并鉴定合格。

4. 学分要求。得到 178 学分。

十、附录

无。