



莆田市中等职业学校人才培养方案

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

福建省莆田职业技术学校

2019年8月

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2009年发布的德育、语文、数学、英语、体育与健康、计算机应用基础和2014年教育部发布的计算机动漫与游戏制作专业课程教学大纲（课时要求）。
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. 《计算机动漫与游戏制作专业人才需求分析和预测调研报告》。
8. 《计算机动漫与游戏制作专业人才目标、规格、能力分析报告》。
9. 《计算机动漫与游戏制作专业职业岗位群、典型工作任务与职业能力分析表》。

（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。

计算机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：计算机动漫与游戏制作专业。

专业代码：090400。

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

3年

四、职业面向

(一) 职业岗位分析

序号	对应职业(岗位)	职业任务	职业能力
1	影视动画编辑	进行声音处理 进行图像处理 进行颜色处理 进行后期编辑	对音乐及声音有一定的认识 能运用主流合成软件合成音效 对色彩感觉较好、熟悉各种颜色的搭配 检查判断能力、资料收集整理能力 熟练掌握二维动画原理 熟练的使用平面设计软件 有良好的美术功底 沟通协调能力、语言表达能力、团队协作能力
2	平面设计员	负责公司日常宣传、策划设计制作、公司展览会议布置； 负责平面设计、制作及其它图文处理； 协助其他部门人员完成对设计及美学方面的工作； 负责平面设计类项目风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片整理、企业徽标处理等业务。	对排版、印刷等后期制作有一定的了解。 具有熟练应用 Photoshop、CorelDraw、AutoCAD、网页设计等相关知识和技能； 具有较强的审美能力； 具有扎实的平面设计能力； 具有较好的美术功底基础。 能独立、熟练地应用图形图像制作软件的基本功能，能完成静态或动态图形图像的处理工作。
3	动画绘制员	负责设计制作卡通形象，完善动画图案设计、角色造型、场景设计、人物上色。	能领会和贯彻动作设计意图和技术要求，熟练运用动画绘制技巧和方法，进行动画角色造型的绘制、动态中间图的绘制和不同场景的

			绘制工作。
4	动漫设计员	负责设计制作卡通形象，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，以及部分后期处理工作。 测试动画场景，组织协调同期动漫音效。	具备绘画基础和艺术功底； 具有良好的色彩审美感； 在构思、设计、定稿、制作、合成等过程中能体现丰富的想象力和创意能力； 掌握二维、三维、网络、多媒体技能，并能熟练运用相关制作软件。

(二) 职业资格证书

序号	职业方向	工作岗位	职业资格证书
1	影视动画设计与制作方向	影视动画编辑、平面设计员、动画绘制员、动漫设计员	计算机操作员，动画绘制员

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业面向计算机动漫与游戏行业领域,为影视、传媒、动画、网络与游戏等企业,培养学生德、智、体、美、劳全面发展,掌握动漫专业的基本理论、技能以及基础知识,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,培养能从事数字影像、互动媒体、动画创作与制作的社会经济建设应用型人才。

(二) 培养规格

1. 职业素养

- (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) 拥有良好的人际关系,能够与他人团结协作共同完成工作。
- (5) 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。

(6) 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。

(7) 具备健康向上的审美意识。

2. 专业基础知识

(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特点。

(4) 具有一定的计算机操作能力和英语应用能力。

(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，具有进一步提高的发展潜力。

(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. 专业技能

(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

（一）教学分析

通过职业岗位能力分析，最终对接运用于专业课程的设置为：公共基础课、专业技能课和选修课及其他。

公共基础课程包括职业生涯规划、职业道德与法律、经济政治与社会、哲学与人生、语文、历史、数学、英语、体育、计算机应用基础及其他选修公共课程。

专业技能课程含动漫美术基础、动漫造型基础-素描、动漫造型基础-速写、动漫造型基础-色彩、photoshop 操作、photoshop 手绘、动画制作流程、影视后期制作、3D 游戏角色动画制作、VB 编程、创意动画、影视特效制作、技能考核（计算机操作员）及其他选修公共课程。

其他：技能考核、综合实习、毕业鉴定、毕业设计、学业水平考试。

（二）课程体系

1. 课程结构

课程设置分为公共基础课程、专业技能课程（含专业基础课、专业课）、其他（含综合实训）、选修课。课程结构图如下：

2. 课程设置与描述

其他(含综合实训)										选修课
专业技能课	动漫美术基础		动漫造型基础-素描		动漫造型基础-色彩		动漫造型基础-速写		音乐、公共关系学、美术基础、创意动画、影视特效制作	
	photoshop操作		photoshop手绘训		动画制作流程作		影视后期制作			
	3D游戏角色动画制		VB编程作		技能考核(动画绘制员)					
公共基础课	职业生涯规划	职业道德与法律	经济政治与社会	哲学与人生	语文	数学	英语	体育	计算机应用基础	

2.1 公共基础课程

2.1.1 职业生涯规划

本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行职业道德教育与职业指导。其任务是：使学生了解职业、职业素质、职业道德、职业个性、职业选择、职业理想的基本知识与要求，树立正确的职业理想；掌握职业道德基本规范，以及职业道德行为养成的途径，陶冶高尚的职业道德情操；形成依法就业、竞争上岗等符合时代要求的观念；学会依据社会发展、职业需求和个人特点进行职业生涯规划设计的方法；增强提高自身全面素质、自主择业、立业创业的自觉性。

2.1.2 职业道德与法律

本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行法律基础知识教育。其任务是：使学生了解宪法、行政法、民法、经济法、刑法、诉讼法中与学生关系密切的有关法律基本知识，初步做到知法、懂法，增强法律意识，树立法制观念，提高辨别是非的能力；指导学生提高对有关法律问题的理解能力，对是与非的分析判断能力，以及依法律己、依法做事、依法维护权益、依法同违法行为作斗争的实践能力，成为具有较高法律素质的公民。

2.1.3 经济政治与社会

本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程。其任务是：根据马克思主义经济和政治学说的基本观点，以邓小平理论为指导，对学生进行经济和政治基础知识的教育。引导学生正确分析常见的社会经济、政治现象，提高参与社会经济、政治活动的的能力，为在今后的职业活动中，积极投身社会主义经济建设、积极参与社会主义民主政治建设打下基础。

2.1.4 哲学与人生

本课程是中等职业学校学生必修的一门德育课程，旨在对学生进行马克思主义哲学知识及基本观点的教育。其任务是：通过课堂教学和社会实践等多种方式，使学生了解和掌握与自己的社会实践、人生实践和职业实践密切相关的哲学基本知识；引导学生用马克思主义哲学的立场、观点、方法观察和分析最常见的社会生活现象；初步树立正确的世界观、人生观和价值观，为将来从事社会实践打下基础。

2.1.5 语文

在初中语文的基础上，进一步加强现代文和文言文阅读训练，提高学生阅读现代文和浅易文言文的能力；加强文学作品阅读教学，培养学生欣赏文学作品的能力；加强写作和口语交际训练，提高学生应用文写作能力和日常口语交际水平。通过课内外的教学活动，使学生进一步巩固和扩展必需的语文基础知识，养成自学和运用语文的良好习惯，接受优秀文化熏陶，形成高尚的审美情趣。

2.1.6 数学

在初中数学的基础上，进一步学习数学的基础知识。必学与限定选学内容：集合与逻辑用语、不等式、函数、指数函数与对数函数、任意角的三角函数、数列与数列极限、向量、复数、解析几何、立体几何、排列与组合、概率与统计初步。选学内容：极限与导数、导数的应用、积分及其应用、统计。通过教学，提高学生的数学素养，培养学生的基本运算、基本计算工具使用、空间想象、数形结合、思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。

2.1.7 英语

在初中英语的基础上，巩固、扩展学生的基础词汇和基础语法；培养学生听、说、读、写的基本技能和运用英语进行交际的能力；使学生能听懂简单对话和短文，能围绕日常话题进行初步交际，能读懂简单应用文，能模拟套写语篇及简单应用文；提高学生自主学习和继续学习的能力，并为学习专门用途英语打下基础。

2.1.8 体育

在初中相关课程的基础上，进一步学习体育与卫生保健的基础知识和运动技能，掌握科学锻炼和娱乐休闲的基本方法，养成自觉锻炼的习惯；培养自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的意识，全面提高身心素质和社会适应能力，为终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。

2.1.8 计算机应用基础

在初中相关课程的基础上，进一步学习计算机的基础知识、常用操作系统的使用、文字处理软件的使用、计算机网络的基本操作和使用，掌握计算机操作的基本技能，具有文字处理能力，数据处理能力，信息获取、整理、加工能力，网上交互能力，为以后的学习和工作打下基础。

2.2 专业课

2.2.1 动漫美术基础

通过本课程各环节的教学学习，将学生领入动漫美术设计的大门，使其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。

2.2.2 动漫造型基础（素描、速写、色彩）

通过本课程各环节的教学学习，让学生掌握绘画基础。素描是绘画的基础，绘画的骨骼；也是最节制、最需要理智来协助的艺术。速写同素描一样，不但是造型艺术的基础，也是一种独立的艺术形式。对于初学者来说，速写是一项训练造型综合能力的方法，是我们在素描中所提倡的整体意识的应用和发展。速写是以运动中的物体为主要描写

对象，画者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，必然以一种简约的综合方式来表现。色彩的学习能够使学生更深入地了解绘画，掌握对人、物的造型塑造。

2.2.3 photoshop 操作与手绘

主要内容是对色彩理论和工具软件的基本知识进行讲解，并通过大量实践，使学生提高色彩感受能力和软件应用能力，为学习动漫游戏贴图绘制等专业技能作好理论和技术能力的准备。

2.2.4 动画制作流程

动画制作流程是学生通过学习老一辈动画先驱们把动画在创作过程系统化、理论化，并在此基础上发展成为一套高效率、高质量的制作流程的一门课程。在学习过程中使学生从中了解动画制作在每一个环节，对文学剧本、美术设计、分镜头创作、音乐对白、原动画绘制及后期合成的整体创作进行系统的指导，是对学生的动画创作具有实际指导作用在课程。

2.2.5 动漫角色设计与制作

通过本课程各环节的教学学习，逐个解决学生在角色造型中的难点，由浅入深，由常用技法到特殊技法逐步过渡，并最终完成角色设计技法的学习。通过实际项目或者是接近实际项目的实践练习，使学生对所学专业的就业前景，就业机遇有一个更大、更广泛，也更深入的认识，激发其自主学习的积极性，逐步确立个人职业的发展观，明确人生方向，为今后的工作学习，打下良好的思想以及技能基础。

2.2.6 影视后期制作

本课程是平面设计专业一门非常重要的专业课，通过影视广告设计的案例分析传授相关理论知识，包括色彩知识和形式美法则，并通过实际动手训练，使学生掌握影视广告制作的基本方法，强化训练学生的想象力、创造了和动手能力。

2.2.7 3D 游戏角色动画制作

本课程的任务是通过理论和实验教学，使学生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。旨在使学生获得 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。

2.2.8 VB 编程

本课程主要通过 VB.NET 论述了面向对象程序设计和组建编程的机理，涉及到控制台界面程序、Windows 窗体程序、图形界面编程、数据库、网络应用系统等多方面的内容。

2.2.9 技能考核（计算机操作员）

计算机操作员技能考核。

2.2.10 技能考核（动画绘制员）

动画绘制员技能考核。

2.3 选修课

3.1.1 音乐

通过学习音乐知识，学习唱歌技巧与方法，使学生进一步陶冶情操，培养学生对促进学生全面发展起一定的作用。

3.2.2 公共关系学

讲述公共关系的概念，特征，要素，只能，原则，工作程序，主要类型，公共关系人员的素质，社会礼仪，交际语言技术，公共关系活动和公共关系策划，以及公共关系广告等。通过学习，使学生能掌握公关的基本原理和基本技能，不断提高学生的公关意识。

3.3.3 美术基础

具备初步的美术常识和审美能力；初步掌握绘画的基本透视法则，会简单描绘物体的形体、比例和空间关系；掌握结构素描和解析素描写生的基本步骤、方法；了解色彩的属性、要素、统一与对比的关系；了解色彩的冷暖和色彩心理的相关知识，掌握混合色彩的一般原则；掌握构成的一般原理和制作方法；了解图案创作方法和步骤，掌握图案的形式法则和装饰性色彩表现方法。

3.2.4 创意动画

以动画创意设计为主线，讲述了动画创作的一些成功案例，同时穿插介绍了影视动画的历史演变。主要内容包括创意动画概述、卡通造型艺术赏析、影视动画制作分析、多动画题材选择赏析、动画角色设定赏析、动画情节设置赏析、动画声音赏析、动画实例综合分析。

3.2.5 影视特效制作

了解动画特效在制作流程与制作方法并尝试制作动画特效。

七、教学进程总体安排

（一）教学安排

1. 本方案第一学期教学时间 20 周；第二学期教学时间 20 周；第三学期教学时间 20；第四学教学时间 20 周；第五学期教学时间 20 周；第六学期到企业顶岗实习 20 周。每周平均按 30 学时计算。

2. 本方案中，公共基础课应按新颁发的课程标准执行。专业技能课以“够用”为原则，教学内容可根据专业需要进行适当调整。选修课利用第二课堂进行学习。

3. 本方案中，总学时合计 3408 学时，其中公共基础课 1360 学时，约占 39.9%；专业技能课 2048 学时，约占 60.1%。

（二）教学进程表

福建省莆田职业技术学校

2018 级影视动漫与游戏制作专业课程及学分安排表

课程类别	科目	实训	性质	第一学年				第二学年				第三学年				合计		比例	备注
				20周		20周		20周		20周		20周		20周		课时	学分		
				课时	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	职业生涯规划		必修	2	2											40	2		
	职业道德与法律		必修			2	2									40	2		
	经济政治与社会		必修					2	2							40	2		
	哲学与人生		必修							2	2					40	2		
	就业指导											2	2			40	2		
	语文		必修	3	3	3	3	3	3	3	3					240	12		
	数学		必修	3	3	3	3	3	3	3	3					240	12		
	英语		必修	3	3	3	3	3	3	3	3					240	12		
	体育		必修	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			200	10		
	计算机应用基础	70	必修	4	4	4	4									160	8		
	美术基础		选修	1	1											40	1		偏素描
	公共关系学		选修			1	1									40	1		
	音乐		选修									2	2						
小计	70	0	18	18	18	18	13	13	13	13	6	6	0	0	1360	66			
	动漫美术基础	12	必修					4	4							80	4		
	动漫造型基础-素描	34	必修	4	4	4	4									160	8		
	动漫造型基础-速写	35	必修	6	6	4	4									200	10		
	动漫造型基础-色彩	12	必修			2	2									40	2		
	photoshop4x1 机房	68	必修					4	4							80			
																		60.1%	

phtoshop 手绘 4x1 机房	100	必修							4	4						80	4	
动画制作流程	68	必修									3	3				60	3	
影视后期制作 AE+Pre	70	必修					4	4	4	4						160	8	
3D 游戏角色动画制作	68	必修							4	4	6	6				200	10	
VB 编程	36	必修					3	3								60	6	
创意动画	36	选修									5	5				100	5	
flash 游戏制作	70	必修									5	5				100	5	
技能考核（计算机操作员）	34	必修							3	3	3	3				120	6	
综合实习														30	20	600	20	
毕业鉴定															1	0	1	
毕业设计															2	0	2	
会考											计算机基础，Flash 动画实训				4	4	2 学分/门	
技能证书			计算机操作员							4					4	4	2 学分/证	
小计	643		10	10	10	10	15	15	15	19	22	22	30	23	2048	106		
总计	713		28	28	28	28	28	28	28	32	28	28	30	23	3408	172	100%	

八、实施保障

（一）师资队伍

现有专任教师和实训指导教师 21 人，其中研究生学位 5 人，高级教师 5 人，网络工程师 3 名，平面设计师 2 名，多媒体应用师 1 名，双师型教师 20 人。其中专任教师 12 人，企业行业外聘教师 4 人，双师型教师占 91%。为保障本方案的顺利实施，我们需要建立一支“双师型”专业教师团队，培养业务水平较高的专业带头人和骨干教师，并聘请行业企业技术骨干担任兼职教师，专任教师具备相关专业本科以上学历，具备良好的师德和终身学习能力，适应产业行业发展需求，熟悉企业业务情况，积极开展课程教学改革。

（二）教学设施

1. 校内实训条件

目前学校设有计算机实训基地建筑面积 1030 m²，配置计算机、手绘板等主要设备，总值 288 万元，开设实训项目 78 个，实训开出率约 99%。

校内实训条件一览表：

序号	实训室名称	主要功能	建筑面积 (m ²)	工位数
1	计算机机房	进行计算机应用基础、平面设计、影视后期制作、工业产品设计等计算机课程课程的操作	560	400
2	图形图像设计实训室	让学生能利用计算机软件进行图形图像设计和制作	105	60
3	影视后期制作实训室	让学生利用计算机软件进行影视后期制作	90	50
4	原画创作工作室	进行素描、速写等原画创作	35	88

为保障本方案的顺利实施，还需要继续完善实训实习环境，实习实训环境需要具备实训、教研及展示等多项功能及理实一体化教学功能。

2. 校外实训条件

先后与中国移动集团莆田分公司、莆田市海博信息技术有限公司等企业合作，建立了相对稳定的校外实训基地，能满足学生实习（训）需求

（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，各专业技能课配备相应案例的教学数字资源。

（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“引导教学”、“角色扮演”、“案例分析”、“模拟教学”等多种教学方法。并根据课型及训练目标的不同，进行不同教学方法的组合运用。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，多渠道优化教学过程，增强教学的实践性、针对性和实效性，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

学生通过学习后应具有良好的职业道德、创业创新能力，修完指定学分，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，能从事数字影像、互动媒体、动画创作与制作的能力

九、毕业要求

按市教育局颁发毕业证条件进行毕业要求，具体如下：

序号	项 目 要 求
1	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。
2	专业技能课考试达到60分及以上。
3	至少取得专业人才培养方案要求的1项职业资格证书或职业技能证书，或参加省级以上技能竞赛获得三等奖以上的成绩。
4	完成规定的顶岗实习和毕业实习。