



福建省莆田职业技术学校 专业人才培养方案

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

适用年级：2025 级

编 制 人：韩立芳

审 核：俞进腾

2025 年 6 月

动漫与游戏制作专业人才培养方案

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）。
3. 《职业教育专业目录（2021年）》
4. 《职业教育专业简介（2022年修订）》
5. 《中等职业学校专业教学标准》
6. 《中等职业学校公共基础课程标准》
7. 《职业院校专业人才培养方案参考格式及有关说明》
8. 《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
9. 《动漫与游戏制作专业人才需求分析和预测调研报告》。
10. 《动漫与游戏制作专业人才目标、规格、能力分析报告》。
11. 《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）概述

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，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

一、专业名称（专业代码）	1
二、入学要求.....	1
三、修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
六、课程设置及要求.....	4
七、教学进程总体安排.....	12
八、实施保障.....	14
九、毕业要求.....	20
十、附录.....	21

一、专业名称（专业代码）

动漫与游戏制作专业（760204）

二、入学基本要求

初级中学毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
对应行业（代码）	信息服务业（65） 制造业（66） 传媒产业（90） 国家机关等企业事业（10）
主要职业类别（代码）	平面设计师（2-09-06-07） 广告设计师（4-08-08-08） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	网页设计员、产品包装设计、印刷排版员、漫画设计、 二维动画设计与制作、插画师、原画师影视编辑员、 动画制作员、互动媒体设计员、游戏模型制作、 游戏动画制作、游戏制作员
职业类证书	广告设计、包装设计、平面设计、数码设计

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，扎实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向传媒产业、信息服务业、国家机关等企业事业等职业，能够从事漫画绘制、二维动画设计与制作、游戏场景建模、创意动画制作等工作的技术技能人才。同时，为升学的学生打好基础，为高等职业院校输送优秀学生。

（二）培养规格

1. 素质要求

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动及以下职业素质。

- （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. 知识要求

（1）公共基础知识

掌握必备的政治理论；掌握信息化知识、英语知识、公文写

作知识；熟悉中华优秀传统文化知识、企业文化知识；熟悉国家安全、绿色环保、身心健康等知识；熟悉本专业或行业内职业法规基本知识、信息安全法律法规等知识。

（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。

3. 能力要求

- （1）具有解读动漫与游戏行业相关方针政策、法律法规的能力；
- （2）具有动漫与游戏影视后期制作的能力；
- （3）具有动漫设计与游戏美术相关的数字绘画能力；
- （4）具有二维动画和游戏动画制作的能力；
- （5）具有游戏基础模型制作的能力；
- （6）具有二维动画后期制作的能力；
- （7）具有终身学习和可持续发展的能力。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
1	思政一: 中国特色社会主义	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。	主要包括: 1. 中国特色社会主义的开创、坚持、捍卫、发展, 2. 中国特色社会主义经济建设, 3. 中国特色社会主义政治建设, 4. 中国特色社会主义文化建设, 5. 中国特色社会主义社会建设, 6. 中国特色社会主义生态文明建设。 学业要求: 通过本部分内容的学习, 学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程; 明确中国特色社会主义制度的显著优势, 坚决拥护中国共产党的领导, 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; 认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当, 以热爱祖国为立身之本、成才之基, 在新时代新征程中健康成长、成才报国。
2	思政二: 心理健康与职业生涯	基于社会发展对中职学生心理素质、职业生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规划指导, 为职业生涯发展奠定基础。	主要包括: 1. 时代导航 生涯筑梦, 2. 认识自我 健康成长, 3. 和谐交往 快乐生活, 5. 学会学习 终身受益, 6. 规划生涯 放飞梦想。 学业要求: 通过本部分内容的学习, 学生应能结合活动体验和社会实践, 了解心理健康、职业生涯的基本知识, 树立心理健康意识, 掌握心理调适方法, 形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划, 探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标, 养成自立自强、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, 提高应对挫折与适应社会的能力, 掌握制订和执行职业生涯规划的方法, 提升职业素养, 为顺利就业创业创造条件。
3	思政三: 哲学与人生	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。	主要包括: 1. 立足客观实际, 树立人生理想, 2. 辩证看问题, 走好人生路, 3. 实践出真知, 创新增才干, 4. 坚持唯物史观, 在奉献中实现人生价值。 学业要求: 通过本部分内容的学习, 学生能够了解马克思主义哲学基本原理, 运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界, 坚持实践第一的观点, 一切从实际出发、实事求是, 学会用具体问题具体分析等方法, 正确认识社会问题, 分析和处理个人成长中的人生问题, 在生活中做出正确的价值判断和行为选择, 自觉弘扬和践行社会主义核心价值观, 为形成正确的世界观、人

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
			生观和价值观奠定基础。
4	思政四:职业道德与法治	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法规,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。	主要包括:1.感悟道德力量,2.践行职业道德,3.增强法治意识,4.遵守法律规范。 学业要求:通过本部分内容的学习,学生能够理解全面依法治国的总目标,了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义;能够掌握加强职业道德修养的主要方法,初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力;能够根据社会发展需要、结合自身实际,以道德和法律要求规范自己的言行,做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。
5	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。
6	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

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
			养。
7	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。	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。 要求： （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
8	历史	培养学生通过历史课程的学习，掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。了解唯物史观的基本观点和方法；了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化传统；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，增强历史使命感和社会责任感；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。	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，增强历史使命感和社会责任感；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。
9	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。	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

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
			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。
10	体育与健康	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。	由基础模块和拓展模块两个部分构成 (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。 (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。 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。
11	艺术	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。	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。 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。
12	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	引导学生进一步深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识,掌握这一思想的科学体系、精神实质、理论品格、重大意义,感受习近平总书记坚定的政治信仰、朴素的人民情怀、丰富的文化积淀、长期的艰苦磨砺、高超的政治智慧,在知识学习中形成正确世界观人生观价值观,在理论思考中坚持正确政治方向,在阅读践行中坚定中国特色	主要内容: 包括第1讲指导思想: 习近平新时代中国特色社会主义思想,第2讲目标任务: 实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴,第3讲领导力量: 坚持和加强党的全面领导,第4讲根本立场: 坚持以人民为中心,第5讲 总体布局: 统筹推进“五位一体”,第6讲战略布局: 协调 推进“四个全面”,第7讲安邦定国: 民族复兴的坚强保障,第8讲和平发展: 新时代中国特色大国外交。

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
		色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。	学业要求：通过本部分内容的学习，旨在让学生能系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想，牢记习近平总书记的殷切嘱托，树牢共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，争做德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。
13	物理	培养社会实用型人才而开设的公共必修课。培养学生在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。	由基础模块、职业模块和拓展模块三个模块构成。 (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。 (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。 (3) 拓展模块：为基础模块、职业模块的进一步拓展和延伸。 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。
14	化学	培养社会实用型人才而开设的公共必修课。培养学生在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。	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。
15	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，时刻意识到自己是有德之人。	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。

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
16	劳动教育与安全教育	依据教育部印发《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》，让学生树立正确的劳动观点以及劳动态度，培养学生热爱劳动和劳动人民的情感，养成劳动习惯的教育，注意劳动安全和劳动法规。	根据教育部印发《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》让学生树立正确劳动观，牢固劳动最光荣、最伟大的观念，体会劳动不分贵贱，培养勤俭、奋斗、创新的劳动精神，培养满足生存发展需要的基本劳动能力。

（二）专业课程

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
1	素描	理解素描艺术的核心要素，逐步掌握素描绘画的全面技能，涵盖素描基础技巧的学习、从静物到人物的绘画实践、素描表现技法、形体结构与比例关系、素描构图法则、光影效果与明暗处理等内容，为学生打下坚实的素描基础。	教学内容： 中职素描课程包括素描技法基础、静物与人物素描的绘制、构图原理与明暗处理技巧，以及素描艺术的欣赏与创作启发。 要求： 学生需通过课程学习，掌握素描的基本技能与理论知识，能够准确观察并表现生活中的形态、质感、光影和空间关系。同时，要求学生能够合理运用构图原理，增强画面的视觉效果；熟练处理光影，展现出物体的立体感。
2	色彩	培养学生色彩观察、表现与创作能力。提升学生的色彩表现能力。分析和评价色彩作品，培养学生的审美能力和批判性思维。培养学生的情感态度与价值观。培养学生对动漫与游戏制作浓厚的兴趣和热情。培养学生分析问题、解决问题的能力，以及勇于创新、敬业乐业的工作作风。	教学内容：中等职业技术学校色彩将系统学习色彩基础知识，包括色相、明度、纯度等概念，以及冷暖对比、互补色搭配等色彩搭配原则。通过实践操作，学生能够掌握色彩表现技法，并运用所学知识进行色彩创作。 要求：通过色彩课程的学习，学生应掌握正确的色彩观察方法、表现方法，并具备色彩绘画、创作的能力。这包括了解色彩的基本原理、色彩搭配的规律。
3	设计构成	本课程旨在深入理解动漫与游戏构成设计要素，遵循循序渐进原则，全面掌握构成设计基础与应用技能。从初步认知到绘画造型基础，再深入学习动漫游戏构成技法，系统学习平面、色彩、立体构成等原理及其应用，培养创新思维与实践能力，为后续专业学习打下坚实基础。	教学内容：涵盖构成设计初步认知、绘画与造型基础、构成设计技法、动漫与游戏构成应用以及创新思维与实践等核心内容。 要求：中职动漫与游戏制作专业构成基础课程要求学生全面掌握构成设计的基本原理与技法，具备扎实的绘画与造型基础，同时，学生需具备良好的审美能力、团队协作与沟通能力，以及持续学习的态度，以适应动漫与游戏制作行业对构成设计人才的综合要求。

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
4	绘画基础	掌握美术基础知识与基本技能，能够熟练运用这些知识进行美术作品的赏析与创作，展现出个人的审美观念和方法；同时，提升学生的艺术表现与创作能力，培养其基本的美术专业素养和独特的艺术风格。	教学内容：涵盖绘画基础理论、色彩运用技巧、构图法则、素描与速写、动漫角色与场景设计基础、美术史与艺术欣赏等。 要求：学生需熟练掌握绘画基本技能，能够独立完成美术作品的创作；具备对色彩、构图、造型的敏锐感知与运用能力，同时，培养学生的审美能力、创新思维和团队合作精神，以满足动漫与游戏行业对美术基础人才的综合要求。
5	游戏动画制作	掌握游戏动画制作的基本理论和方法，了解游戏动画的发展趋势。 熟悉游戏动画制作的流程，包括角色设计、场景设计、动画制作、特效制作等。能够使用相关软件进行游戏动画制作，如 Photoshop、Maya、3ds Max 等。 培养学生的创新思维和团队协作能力，提高解决实际问题的能力。	教学内容：游戏动画概述、游戏动画制作流程、角色设计与制作、场景设计与制作、动画制作、特效制作、实战项目。 要求：学生需具备良好的美术基础和审美能力，能够独立完成角色和场景设计。需熟练掌握至少一款游戏动画制作软件，如 Photoshop、Maya、3ds Max 等。需具备良好的团队协作能力，能够与他人共同完成项目。
6	贴图绘制	掌握贴图绘制的基本概念和分类，理解贴图在动漫制作中的重要性。学习并掌握不同类型的贴图绘制技巧，包括漫反射贴图、高光贴图、法线贴图等。 能够根据角色或场景需求，独立完成贴图的设计与绘制。理解贴图与材质之间的关系，能够将绘制的贴图应用于 3D 模型，提升模型的视觉效果。培养学生的审美能力，提高对色彩、光影、质感等方面的把握能力。	教学内容：贴图绘制基础、漫反射贴图绘制、高光贴图绘制、法线贴图绘制、其他贴图类型、贴图与材质的结合。 要求：学生需具备一定的艺术基础和色彩感知能力。熟练使用至少一款贴图绘制软件。每个学生需完成至少一个角色或场景的贴图绘制项目。项目需包含漫反射、高光、法线等至少三种类型的贴图。学生需提交最终的贴图作品，并能够解释其设计理念和制作过程。学生应能够对作品进行自我评价，并接受同学和教师的建议进行修改。
7	图形图像处理	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。	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。 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。

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
8	影视后期制作	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。	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。 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。
9	游戏界面制作	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。	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。 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。
10	三维建模	掌握三维建模的基础理论知识，包括三维空间概念、几何体的构成和基本建模方法。熟悉并能运用至少一种主流三维建模软件（如 3ds Max、Maya、Blender 等）进行基础建模操作。 能够根据设计要求，独立完成简单至中等复杂度的三维模型制作。理解材质、纹理、光照和渲染的基本概念，并能在模型上应用这些元素以增强视觉效果。培养良好的审美观和艺术创造力，能够对模型进行合理的设计和优化。 培养团队合作精神和项目管理能力，通过小组合作完成综合性的建模项目。	教学内容：三维建模基础、三维建模软件操作、模型制作流程、材质、纹理与渲染、综合项目实践。 要求：学生需按时完成所有理论学习和实践操作，积极参与课堂讨论和小组活动。学生应熟练掌握至少一种三维建模软件，并能独立完成作业和项目。学生需提交至少一个个人作品和一个小组合作作品，作品需展示从草图到最终渲染的完整过程。学生应能够对作品进行自我评价和批判性分析，并能接受他人评价和建议。 学生需完成相关的理论和实践考核，考核内容包括但不限于软件操作测试、作品展示和项目报告。
11	二维动画制作	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。

序号	课程名称	课程目标	教学内容和要求
12	三维动画制作	运用动漫与游戏制作专业所学相关知识，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。	教学内容：对动画制作的各个环节进行整合，图形图像、美术设计、分镜头创作、音乐对白、原动画绘制及后期合成。 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。
13	3Dmax	掌握 3ds Max 基础理论与制作技能，熟练三维建模方法，运用修改器创建变形模型，赋予材质并布置灯光摄像机，构建完整场景，通过参数调整生成高质量三维效果图，具备解决实际问题的能力。	教学内容：3D Studio Ma 和 Maya 软件的学习与应用。 教学要求：了解三维设计及制作的基本理论，理解岗位设计制作的相关要求，熟悉图像、影音、色彩胡搭配，掌握并应用 3D Studio Ma 和 Maya 的工具及功能进行基础建模。
14	Python	掌握 Python 基础语法与简单应用，培养编程思维与问题解决能力，完成小型项目开发，提升职业适应力。	教学内容：Python 基础语法、数据类型、控制结构、函数、文件操作、简单自动化脚本开发。 教学要求：完成基础语法练习，开发实用小工具，参与小组项目，培养规范编码与团队协作习惯。
15	平面设计创意与制作	整合 PS 与 AI 技能，完成从创意构思到成品输出的全流程设计项目。	教学内容：品牌 VI 设计、包装结构、广告物料制作、多软件协同工作流。 教学要求：企业真实项目导入，注重创意落地与团队协作能力。

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 31 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 3960 学时，其中公共基础课 1900 学时，

约占 48%；专业课 2060 学时，占总学时 52%；选修课 400 学时，占总学时 10.1%。

(二) 教学进程表

福建省莆田职业技术学校 动漫与游戏制作专业课程及学分安排表																					
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							
					20周 课时	20周 学分	20周 课时	20周 学分	20周 课时	20周 学分	课时	实践学 分	学分								
公共基础课	必修	思想政治（中国特色社会主义）	760204001	考试	3	3							60	0	3	48%					
	必修	思想政治（心理健康与职业生涯）	760204002	考试		3	3						60	0	3						
	必修	思想政治（职业道德与法治）	760204003	考试			3	3					60	0	3						
	必修	思想政治（哲学与人生）	760204004	考试				3	3				60	0	3						
	选修	思政（时事政策教育）	760204005	考试																	
	选修	思政（法律与职业教育）	760204006	考试					2	2			40	0	2						
	选修	思政（国家安全教育）	760204007	考试																	
	必修	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	760204008	考试					1	1			20	0	1						
	必修	语文	760204009	考试	4	4	4	4	4	4	4		320	0	16						
	必修	数学	760204010	考试	4	4	4	4	4	4	4		320	0	16						
	必修	外语（英语）	760204011	考试	4	4	4	4	4	4	4		320	0	16						
	必修	历史	760204012	考试									80	0	4						
	必修	信息技术	760204013	实操	2	2	2	2			2	2	120	80	6						
	必修	体育与健康	760204014	考试	2	2	2	2	2	2	2		160	144	8						
	选修	体育与健康	760204015	考试						2	2		40	36	2						
	必修	艺术（音乐/书法）	760204016	考试						2	2		40	30	2						
	选修	艺术（音乐/书法）	760204017	考试						2	2		40	30	2						
	必修	化学	760204018	考试						3	3		60	40	3						
	必修	物理	760204019	考试						3	3		60	40	3						
	选修	莆阳文化	760204020	考试						2	2		40	8	2						
小计					19	19	19	19	17	17	17	17	23	23	0	0	1900	408	95		
专业课程	基础	素描	760204021	考试	5	5							100	100	5	52%					
	基础	绘画基础	760204022	考试	4	4	4	4	2	2	2	2	240	240	12						
	基础	图形图像处理	760204023	实操					4	4	4	4	160	160	8						
	基础	色彩	760204024	考试			5	5					100	100	5						
	基础	设计构成	760204025	考试					5	5			100	100	5						
	核心	影视后期编辑	760204026	实操					2	2	2	2	80	80	4						
	基础	美术基础	760204027	考试							6	6	120	120	6						
	基础	摄影摄像	760204028	考试	1	1							20	20	1						
	核心	三维建模	760204029	实操			1	1					20	20	1						
	核心	贴图绘制	760204030	实操					1	1			20	20	1						
	核心	游戏动画制作	760204031	实操							1	1	20	20	1						
	核心	三维动画制作	760204032	实操							1	1	20	20	1						
	核心	二维动画制作	760204033	实操							1	1	20	20	1						
	核心	游戏界面制作	760204034	实操							1	1	20	20	1						
	拓展	3Dmax	760204035	实操							4	4	80	80	4						
	拓展	Python	760204036	实操							4	4	80	80	4						
	拓展	平面设计创意与制作	760204037	实操	2	2	2	2					80	80	4						
																	54	54	3		
																	36	36	2		
																	36	36	2		
																	30	30	600	600	30
															1		1	18	18	1	
															2		2	36	36	2	
小计					12	12	12	12	14	14	14	14	12	12	33	33	2060	2060	104		
总计					31	31	31	31	31	31	31	31	35	35	33	33	3960	2468	199		
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，平均每两年到企业参加企业实践和技术服务，普遍参加“五课”教研工作、教学改革课题研究、教学竞赛、技能竞赛等活动。能够开展理实一体化教学，具有信息化教学能力。

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 10 人，其中研究生学位 4 人，高级教师 4 人，讲师 2 人，助理讲师 1 人，其中双师型教师 6 人，专业带头人 1 人。

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	专业技术 职务证书	技能证书
1	杨俊明	男	1971. 09	本科	高级讲师	计算机信息高新技术高级工
2	林海群	男	1973. 12	本科	高级讲师	1. 全国计算机信息高新技术 2. 国家职业鉴定
3	俞进腾	男	1978. 08	硕士	高级讲师	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	1988. 03	本科	讲师	
5	郑一正	男	1968. 02	本科	高级讲师	全国计算机信息高新技术办公软件应用
6	叶峰	男	1995. 03	本科	未定级	
7	陈琦伟	男	1991. 05	本科	未定级	
8	洪艳	女	1991. 05	硕士	讲师	贵金属首饰与宝玉石检测员

序号	姓 名	性别	出生年月	学历	专业技术 职务证书	技能证书
9	韩立芳	女	1995. 02	硕士	助理讲师	
10	郑浩	男	1999. 06	硕士	未定级	

(二) 教学设施

动漫与游戏制作专业实训室情况表

序号	实训室名称	房间号	主要设备	设备价值 (万)	备注
1	计算机应用基础实训室	1#204	学生用计算机 59 套、教师用计算机 1 套	40 万	
2	摄影摄像技术实训室	5#404	数码相机, 数码摄像机 4 套、灯光, 背景布, 静物台 1 套、演示用计算机 1 套、高清投影仪 1 套	10 万	
3	画室	1#211/311	画架 45 套、画板 45 套、透台 45 套、美术灯 10 套、石膏像组 20 套	5 万	
4	平面设计实训室	5#404	学生及教师用计算机 60 台、数位手绘板 55 套	45.5 万	
5	影视后期制作实训室	1#304	学生及教师用计算机 60 台	40 万	
6	三维设计与制作实训室	5#404	学生及教师用计算机 60 台	40 万	

(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 动漫与游戏制作专业课程及学分安排表																			
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			
					20周	20周	20周	20周	20周	20周	课时	实践学时	学分						
公共基础课	必修	思想政治（中国特色社会主义）	760204001	考试	3	3									60	0	3	48%	
	必修	思想政治（心理健康与职业生涯）	760204002	考试		3	3								60	0	3		
	必修	思想政治（职业道德与法治）	760204003	考试			3	3							60	0	3		
	必修	思想政治（哲学与人生）	760204004	考试				3	3						60	0	3		
	选修	思政（时事政策教育）	760204005	考试															
	选修	思政（法律与职业教育）	760204006	考试						2	2				40	0	2		
	选修	思政（国家安全教育）	760204007	考试															
	必修	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	760204008	考试						1	1				20	0	1		
	必修	语文	760204009	考试	4	4	4	4	4	4	4				320	0	16		
	必修	数学	760204010	考试	4	4	4	4	4	4	4				320	0	16		
	必修	外语（英语）	760204011	考试	4	4	4	4	4	4	4				320	0	16		
	必修	历史	760204012	考试						4	4				80	0	4		
	必修	信息技术	760204013	实操	2	2	2	2			2	2			120	80	6		
	必修	体育与健康	760204014	考试	2	2	2	2	2	2	2				160	144	8		
	选修	体育与健康	760204015	考试						2	2				40	36	2		
	必修	艺术（音乐/书法）	760204016	考试						2	2				40	30	2		
	选修	艺术（音乐/书法）	760204017	考试						2	2				40	30	2		
	必修	化学	760204018	考试						3	3				60	40	3		
	必修	物理	760204019	考试						3	3				60	40	3		
	选修	莆田文化	760204020	考试						2	2				40	8	2		
	小计				19	19	19	19	17	17	17	17	23	23	0	0	1900	408	95
专业课程	基础	素描	760204021	考试	5	5									100	100	5	52%	
	基础	绘画基础	760204022	考试	4	4	4	4	2	2	2	2			240	240	12		
	基础	图形图像处理	760204023	实操					4	4	4	4			160	160	8		
	基础	色彩	760204024	考试		5	5							100	100	5			
	基础	设计构成	760204025	考试				5	5					100	100	5			
	核心	影视后期编辑	760204026	实操				2	2	2	2			80	80	4			
	基础	美术基础	760204027	考试					6	6				120	120	6			
	基础	摄影摄像	760204028	考试	1	1								20	20	1			
	核心	三维建模	760204029	实操		1	1							20	20	1			
	核心	贴图绘制	760204030	实操				1	1					20	20	1			
	核心	游戏动画制作	760204031	实操						1	1			20	20	1			
	核心	三维动画制作	760204032	实操						1	1			20	20	1			
	核心	二维动画制作	760204033	实操						1	1			20	20	1			
	核心	游戏界面制作	760204034	实操						1	1			20	20	1			
	拓展	3Dmax	760204035	实操						4	4			80	80	4			
	拓展	Python	760204036	实操						4	4			80	80	4			
	拓展	平面设计创意与制作	760204037	实操	2	2	2	2						80	80	4			
	劳动		考查											54	54	3			
	入学训练		考查											36	36	2			
	志愿者服务		考查											36	36	2			
	综合实习		考查									30	30	600	600	30			
	毕业鉴定		考查							1	1	1	1	18	18	1			
	毕业设计		考查							2	2	2	2	36	36	2			
	小计				12	12	12	12	14	14	14	14	12	12	33	33	2060	2060	104
	总计				31	31	31	31	31	31	31	31	35	35	33	33	3960	2468	199
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																	