

深圳市龙岗职业技术学校

动漫与游戏制作专业人才培养方案

(2026 级)



主持编制：彭宁决

参与编制：余彦杰、乔楚越、熊影娜

计算机部

2026 年 6 月

目录

深圳市龙岗职业技术学校.....	0
动漫与游戏制作专业人才培养方案.....	0
一、专业名称与代码.....	2
二、入学要求.....	2
三、修业年限.....	2
四、职业面向.....	2
（一）就业岗位.....	错误！未定义书签。
（二）升学方向.....	错误！未定义书签。
五、培养目标与培养规格.....	2
（一）培养目标.....	2
（二）培养规格.....	3
六、课程设置及要求.....	4
（一）公共基础课程.....	4
（二）专业课程.....	7
七、教学进度整体安排.....	10
（一）教学课时分配表.....	10
（二）教学计划表.....	12
八、实施保障.....	14
（一）师资队伍.....	14
（二）教学设施.....	14
（三）教学资源.....	14
（四）教学方法.....	15
（五）学习评价.....	16
（六）质量管理.....	16
九、毕业要求.....	17

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称与代码

1. 专业名称：动漫与游戏制作
2. 专业代码：760204

二、入学要求

招生对象：初中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

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）	软件和信息技术服务业（65），广播、电视、电影和录音制作业（87）
主要职业类别（代码）	广播、电视、电影和影视录音制作人员（4-13-02）
主要岗位（群）或技术领域	模型制作、动画制作、影视后期编辑
职业类证书	美术基础证书、1+X数字创意建模（初级）

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，面向软件和信息技术服务业，广播、电视、电影

和录音制作等行业动画制作员、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、动画制作、影视后期编辑等工作的技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习英语并结合本专业加以运用；

（5）掌握素描、色彩、计算机图形图像处理等方面的专业基础理论知识，具有良好的结合实践运用理论知识的能力；

（6）掌握二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、影视后

期编辑等基本技术技能；

(7) 具有影视后期编辑的实践能力；

(8) 掌握动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、动画制作、后期合成等领域基本数字化技能；

(9) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；

(10) 具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题的能力；

(11) 掌握身体运动的基本知识和至少一项体育运动技能，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

(12) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少一项艺术特长或爱好；

(13) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程及要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	语文	本课程依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，在初中语文课的基础上，巩固和扩展学生必需的语文基础知识，提高学生的现代文阅读能力、应用文写作能力和口语交际能力，培养学生文学作品鉴赏能力、阅读浅易文言文的能力以及研读、探究、实践和创新的语文自学能力。	324

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
2	数学	本课程依据《中等职业学校数学教学大纲》开设,在初中数学课的基础上,进一步掌握数学基本知识和基本技能,增强学生对数学的应用意识,突出专业相关数学知识的学习,为专业课程的学习奠定基础。	324
3	英语	本课程依据《中等职业学校英语教学大纲》开设,在初中英语课的基础上,进一步掌握英语语法、词汇的基础知识,听、说、读、写的基本技能,突出专业词汇学习,加强专业阅读训练,能借助工具书看懂简单的专业技术资料,注重培养学生应用英语知识解决专业实际问题以及英语交际的能力。	324
4	体育	本课程依据《中等职业学校体育教学大纲》开设,在初中体育课的基础上,进一步学习体育的基本原理、基本技术和基本技能,使学生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,养成学生自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的意识,全面提高学生身心素质和社会适应能力,为学生终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。	270
5	信息技术	本课程依据《中等职业学校信息技术教学大纲》开设,主要学习计算机的基础知识、常用操作系统、文字处理软件和电子表格处理软件、计算机网络和数据库的基本操作和应用,培养学生具有文字处理和数据处理的能力,信息获取、整理、加工能力,网上交互能力,以及利用计算机分析问题和解决问题的能力,为进一步学习专业技术打下基础。	108
6	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,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,引导学生把爱国情、强国志、报国行自觉融入到坚持和发展中国特色社会主义事	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		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。	
7	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,本课程主要阐释心理健康知识,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,为职业生涯发展奠定基础。	36
8	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。	36
9	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
10	艺术(基础模块)	本课程依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设,主要通过艺术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。	36
11	礼仪规范	本课程主要内容包括:礼仪概述、个人礼仪、家庭礼仪、校园礼仪、社交礼仪、职场礼仪、求职礼仪、涉外礼仪。	18

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
12	职业素养	本课程主要包括：礼仪概述、个人礼仪、家庭礼仪、校园礼仪、社交礼仪、职场礼仪、求职礼仪、涉外礼仪。	18
13	历史	本课程以唯物史观为指导，旨在促进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；能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；能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；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观。	72

（二）专业课程及要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
14	色彩	本课程依据《广东省美术基础考试大纲》中色彩科目的要求，培养学生以色彩基础知识为根基，写生出完整的静物组合色彩，达到考证要求的水平。教师采用课内教与学、课外导与做、课上课下紧密结合的教学方法，推进考评方式，重视过程性评价，着重培养学生的综合能力。	198
15	素描	本课程依据《广东省美术基础考试大纲》中素描科目的要求，培养学生以素描基础知识为根基，写生出完整的静物组合素描，达到考证要求的水平。教师采用课内教与学、课外导与做、课上课下紧密结合的教学方法，推进考评方式，重视过程性评价，着重培养学生的综合能力。	198
16	摄影摄像技术	本课程的主要任务是培养学生掌握“适度、够用”的摄影摄像与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码摄像机的工作原理	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		与拍摄的基本技能。	
17	图像图像处理	本课程主要包括 Adobe Photoshop 基础界面知识、工具、菜单、图层等多个部分内容，分两个学期完成。要求教师在授课过程中引入 AIGC 技术，围绕课内教与学、课外导与做、课上课下紧密结合等环节，推进考评方式，重视过程性评价，培养学生综合处理图形图像的能力。	108
18	视频处理	本课程培养学生掌握使用 Adobe Premiere 的基础合成知识，掌握后期合成、动画、调色、蒙版、抠像、特效、字幕、影片采集、剪辑制作、音视频处理等内容。通过与最常用的 Adobe 设计软件的紧密结合，能够更加得心应手地从事电视台、广告公司、影视公司、动画公司工作。实现理论与实践相结合、知识传授与能力培养一体化的教学目标。	72
19	影视后期编辑	本课程培养学生能够独立进行简单的影视动画制作，了解电视包装制作流程等。本课程要求学生能够熟练掌握 After Effects 的工作流程、使用特效和预设创建基本动画、使用图层、蒙版、颜色校正、3D 特性、高级编辑技术等功能在视频的非线性编辑和后期合成中给予特效的加工和技术处理，提升学生影视动画后期制作的实际能力，培养能够在相关行业领域从事影视制作、栏目包装等工作的高素质、高技能人才。	72
20	人工智能应用基础	本课程培养学生理解人工智能基本概念与发展脉络，掌握机器学习、计算机视觉等核心原理。要求学生能够运用主流 AI 工具（如智能抠像、自动上色、语音合成等）辅助影视后期制作，熟悉 AI 在素材分类、画面修复、特效生成中的实际应用流程。课程强调数据预处理与模型调参基础能力，引导学生结合行业案例，探索 AI 与影视合成的融合创新，提升智能化后期制作效率，培养具备 AI 思维的高素质技术技能人才。	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
21	二维动画制作	本课程依据通过经典案例例分析演练,运用 FLASH 软件进行动画创作,实施项目教学。主要要求学生掌握二维动画创作的基本技法和规律,掌握二维动画创作流程,动画角色造型、背景设计、动画分镜头的设计,较全面地学习二维动画创作流程和创作技能。通过项目案例的制作,积累经验,达到学生能独立完成二维动画项目创作的目的。	54
22	动漫造型	本课程培养学生通过学习动漫造型基础,掌握原画创作的方法,了解人体结构的意义及人体造型的艺术语言,结合基础造型知识创作出人物服装设计、动物设计、怪物设计、机械设计等案例的设计,力求达到能够独立创作出动画造型设计,并创作出优秀的卡通艺术作品,为以后的就业上岗打下基础。	54
23	三维建模	本课程以 3ds max 软件操作为基础,要求学生在掌握模型创建方法的基础上,融入美术设计、构成艺术等知识,创建出符合标准的三维模型。教师在授课过程中,要充分利用课堂教学、课外辅导的教学模式,落实考核内容。	90
24	三维动画制作	本课程内容从动画基础原理切入,详解关键帧动画、骨骼绑定、动力学模拟等核心技术。通过角色动画、场景动画、特效动画等专项训练,让学生掌握从创意构思、模型搭建,到材质渲染、动画合成的全流程制作。	54
25	贴图制作	本课程培养学生掌握三维模型贴图制作的核心流程与规范,理解纹理映射、UV 拆分等基本原理。要求学生能够运用 Photoshop、Substance Painter 等主流软件完成材质贴图、法线贴图等的绘制与处理;掌握 PBR 流程的贴图制作方法,具备 UV 整理、贴图烘焙等关键技术能力;能够根据不同风格(写实、卡通等)和项目需求完成贴图设计与制作。课程注重培养学生	54

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		的基础审美与数字绘画能力，强化行业规范意识，为从事动漫游戏模型与贴图制作岗位奠定扎实基础。	
26	场景设计	本课程以真实环境为参照，培养学生学会通过动漫设计与制作手法，依据角色需要而进行的场景设计与表现。通过手绘实践培养学生的造型能力、色彩运用能力和角色服务能力。	36
27	VR 制作	本课程选择 Unity 开发引擎作为虚拟现实课堂讲练的实践平台。要求学生掌握 Unity 的开发流程、了解 Unity 与其他三维软件文件的交流、Unity 场景漫游作品的制作、基于 Vuforia 插件下的 AR 作品制作以及简单 2D 游戏的开发。主要培养学生虚拟现实作品以及小游戏开发的基础素质。	54
28	数字雕刻	本课程旨在培养具备扎实的三维建模与雕刻技能，能够熟练运用 ZBrush 进行数字艺术创作的专业技术人才。学生将通过系统的专业学习和实践训练，掌握 ZBrush 软件的基础操作、高级雕刻技巧、材质贴图处理以及项目制作流程等知识和技能，为将来从事游戏设计、影视特效、广告设计等领域的工作奠定坚实基础。	72
29	剧本写作	本课程由浅入深，从剧本创作的基本要素，如故事结构、角色塑造、对话设计讲起，系统解析三幕式结构、起承转合等经典叙事手法。同时，深入探讨不同类型剧本，如电影剧本、电视剧剧本、舞台剧剧本、游戏剧本的创作特点与技巧。教学过程中，采用理论讲解、案例分析与实战演练相结合的模式。	36

七、教学进程安排

（一）教学课时分配表

课时	基础模块			专门化模块			拓展提高模块		
分配	德育课	文化课	专业课	基础	核心	方向	专业拓展	强化证书	对口升学
课时数	216	1296	108	576	468	198	576	美术基础	计算机二级
学分	16	72	6	32	26	11		5	5
比例	16.75%	26.60%	2.96%	17.73%	9.36%	5.42%			

说明：学生在校共 6 个学期，修满课程共 3600 学时。

由课时分配表可以看出，基础模块共 1692 学时，占比达到 45.5%。体现了课程体系中“强基础”的要求，为后续核心专业课程学习打下坚实基础。专业课程共 1242 学时，占比 34.5%；另从下表教学计划表统计看出军训、安全教育、劳动实践以及第六学期学生需要进行毕业设计顶岗实习，共 720 学时，体现了课程体系中“重实践”的要求。

(二) 教学计划表

课程	序 号	2026 课程名称	考核		考核		课时总数			每学期周课时数						学 分		
类别			类型		方式													
			考 试	考 查	理 论	实 操	合 计	理 论	实 训	一	二	三	四	五	六			
公	1	语文	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18		
共	2	数学	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18		
基	3	英语	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18		
础	4	体育		√		√	324	324		3	3	3	3	3	3	18		
课	5	信息技术	√			√	108	54	54	4	2					6		
	6	中国特色社会 主义		√	√		36	36		2						2		
	7	心理健康与职业 生涯		√	√		36	36			2					2		
	8	哲学与人生		√	√		36	36				2				2		
	9	职业道德与法治		√	√		36	36					2			2		
	10	艺术		√	√		36	36		1	1					2		
	11	礼仪规范					18	18		1						1		
	12	职业素养		√	√		18	18			1					1		
	13	历史		√	√		72	72					2	2		4		
	小 计						1692	1638	54	17	15	11	25	23	3	94		
	专业 基础课	14	色彩	√		√	√	198	72	126	4	4	3			2/5	11	
		15	素描	√		√	√	198	72	126	4	4	3			2/5	11	
		18	摄影摄像技术	√		√	√	36	12	24		2					2	
		19	图形图像处理	√		√	√	108	36	72	4	2					6	
		20	人工智能应用基础	√		√	√	36	18	18			2				2	
	专业	21	视频处理	√		√	√	72	24	48				4			4	

核 心 课	22	影视后期编辑	√		√	√	72	24	48				4			4	
	23	二维动画制作	√		√	√	54	18	36	3					2/5	3	
	24	动漫造型	√		√	√	72	18	54			4				4	
	25	三维建模	√		√	√	90	30	60		5					5	
	26	贴图绘制					54	18	36				3		2/5	3	
	27	三维动画制作					54	18	36			3			2/5	3	
	28	场景设计	√		√	√	36	12	24			2				2	
	29	VR制作	√		√	√	54	18	36					3		3	
	30	数字雕刻	√		√	√	72	24	48					4		4	
	31	剧本写作	√		√	√	36	12	24					2	6/5	2	
		原画设计													2/5		
		分镜设计													3/5		
		影视特效													3/5		
		角色设计													2/5		
小 计							1242	414	828	15	17	21	7	9		69	
实 践 实 习 课	1	军训与入学教育					32		32	1周						1	
	2	安全教育					48		48	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	3	
	3	劳动教育					64		64	1	1	1	1			4	
	4	专业综合实习 (社会艺术实践)															
	5	毕业综合实习					576		576						32	32	
	小计						720		720	0	0	0	0	0		40	

证书	1	英语等级证(一级)														5	
	2	计算机等级证(一级)														5	
	3	美术基础证书(B+)														5	
	4	1+x 创意建模(初级)														5	
总计							3654	2052	1602	32	32	32	32	32	3	223	

八、实施保障

(一) 师资队伍

通过培养,校外引进,以及与企业合作的方式,建设一支理论扎实,实践能力突出的专业带头人带领的专兼结合、结构合理的教学队伍。本专业专任教师 9 名,其中具有副高级专业技术职务 2 名,“双师型”教师 7 名。

(二) 教学设施

近几年来,本专业逐步完善了实习实训条件,实习实训场所均设消防通道、灭火设备、铺设静电地板等,满足劳动保护和生产安全的要求。建成有动漫专业实训室一个;学校提供有 8 个公共机房、2 个专用多媒体教室和一个多功能报告厅配合本专业的教学,整个专业的课程都能在计算机实训室进行教学,实验开出率达到 100%。教学仪器设备有专人维护,并制定了相应的维护管理制度,设备利用率较高,满足教学需求。

(三) 教学资源

由专业教师和行业企业专家组成专业教学资源开发团队,在市场人才需求调研和毕业生跟踪调查的基础上,开发制订专业教学标准化文件,主要包括专业岗位能力标准、专业人才培养方案、专业核心课程标准、生产性实训和顶岗实习教学标准以及与计算应用技术专业相关的职业资格标准等;搜集整理相关案例素材,重点开发包括单元教学方案、电子教案、多媒体课件、授课录像、教学网站、试题库等教学资源。为在校师生及其他社会成员提供一个互动交流、自主学习、教学参考、资源共享的多功能平台。

(四) 教学方法

项目化教学的教学方法是由很多种方法构成的,包括项目教学法、案例教学法、角色扮演法、计算机模拟法等。其中重点是项目教学法和案例教学法。专业实训课常用的是项目教学法,因为在实训课时用实际的项目任务来训练学生的能力。

1. 项目教学法。项目教学法是师生通过共同实施一个完整的项目工作而进行的教学活动。它是“行为导向”教学法的一种。基于工作任务的项目教学法与传统的教学法相比,有很大的区别,主要表现在改变了传统的三个中心,由以教师为中心转变为以学生为中心,由以教材为中心转变为以“项目”为中心,由以课堂为中心转变为以实际经验为中心。

项目教学法中的项目指以完成一件具体的具有实际应用价值的产品为目的的任务,它应满足以下条件:第一,该工作过程用于学习一定的教学内容,具有一定的应用价值;第二,能将某一教学课题的理论和

实际技能结合起来，与企业实际生产过程或现实商业活动有直接关系；第三，学生有能力制定计划并实施的机会，在一定时间范围内可以自行组织安排自己的行为；第四，有明确而具体的成果展示；第五，学生自己克服、处理在项目工作中出现的困难和问题；第六，项目工作具有一定的难度，要求学生运用新学习的知识、技能解决过去从未遇到的实际问题，学习结束时，师生共同评价项目工作成果。

2. 案例教学法。在项目化教学中，根据教学内容的不同，也可针对性地采用案例教学。改革后的案例教学法与传统的方法截然不同。传统方法是以抽象的知识概念问题引入，教师讲解新概念、定义、新方法，然后学生对案例进行分析作为理论的巩固和应用；改革后的案例教学法是老师列举一个案例，让学生先谈自己对案例的认识，然后老师提示、理论讲解，最后再让学生对案例进行讨论总结。案例教学法加深了学生对抽象概念的理解，提高了学生分析问题、解决问题的能力。

（五）学习评价

注重学生实际动手操作能力。考核方法采用过程评价法，成绩由课堂考核、作业和期末成绩三部分组成。提高平时成绩在考核中所占的比重。真实反映学生掌握知识、技能的情况，调动学生的学习积极性。学生考核合格即拿到该学科的考核学分。

（六）质量管理

建立与中职动漫与游戏制作专业相适应的教学管理制度，实施理实一体化教学管理模式，采用灵活的教学组织形式，解决教学实施过程

中师资、设备、场地、工位等教学资源的短缺问题。

采用多学期制，推行“交替式”的长短学期，构建分段式、模块化的管理方式，满足多样化课程的需求。

实施“学分制”管理，根据课程性质和教学目的，对不同课程采用不同的质量评价方式。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时达到的素质、知识和能力等方面要求，准予毕业。