

---

深圳市龙岗职业技术学校

2022 级  
动漫与游戏制作专业  
人才培养方案



2022 年 4 月

## 目录

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) 职业岗位能力分析 .....	2
(二) 升学方向 .....	3
五、培养目标与培养规格 .....	3
(一) 培养目标 .....	3
(二) 培养规格 .....	4
六、课程设置及要求 .....	5
(一) 公共基础课程 .....	7
(二) 专业课程 .....	10
七、教学进度整体安排 .....	14
(一) 教学课时分配表 .....	14
(二) 教学计划表 .....	15
八、实施保障 .....	16
(一) 师资队伍 .....	16
(二) 教学设施 .....	17
(三) 教学资源 .....	18
(四) 教学方法 .....	18
(五) 学习评价 .....	20
(六) 质量管理 .....	20
九、毕业要求 .....	20

# 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：初中毕业或具有同等学历者

## 三、修业年限

修业年限：三年

## 四、职业面向

### （一）职业岗位能力分析

随着数码技术的不断发展创新和信息传递方式的多元化,目前动画的应用领域正日益拓宽。动漫技术除了应用在二维动画、三维动画、网络动画等动画艺术形式外,还逐渐扩大应用到了其他不同行业及领域之中,如手机游戏、Flash 动画彩页、网络多媒体、影视广告、电视节目制作、科技成果演示、教学课件、模型玩具、虚拟漫游、医疗造像、军事、制造业、娱乐休闲等。中国动漫行业尚处于初级阶段,有着巨大的发展空间。

结合当前国家建设“新丝绸之路经济带”、“21 世纪海上丝绸之路”的战略构想(即“一带一路”)的实际需要,建设完善的动漫游

戏产业基地，培养动漫与游戏制作专业（专业代码 760204）人才迫在眉睫。

（1）初始就业岗位：

各级电视台、动漫制作公司、游戏公司、各大传媒、企业的宣传部门从事二维动画制作、三维动画制作、影视动画制作、影视编辑、影视后期特效、原画设计等工作。

（2）发展岗位：

各级电视台、动漫制作公司、游戏公司、各大传媒、企业的宣传部门从事编导、部门主管、项目经理、艺术总监、策划等技术或管理工作。

（3）职业资格证：

美术基础证书（B+）

1+x 创意建模（初级）

## （二）升学方向

高职院校相关专业，如动漫设计、动漫制作、动画设计、影视动画、数字媒体、影视多媒体技术、三维动画设计、电子商务等专业。本科专业有数字印刷工程、数字媒体技术、视觉传达等。

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业基于传统艺术、计算机应用技术、数字媒体技术和视觉表

达艺术的交叉学科应用型专业，它是传统的艺术与现代计算机技术相结合的一个新的发展方向。人才培养目标的基本定位是培养拥护党的基本路线，热爱社会主义祖国，适应社会经济发展需要的，德、智、体、美全面发展的，专门从事动画策划、设计制作、影视编辑、媒体设计开发与制作、平面设计等工作等一专多能的具有创新能力的技能型设计人才。通过三年学习，学生能具备较高的职业素质与专业技能，能系统地掌握计算机基础理论、基本知识和操作技能，熟练平面设计，二维动画，三维设计基础，三维动画设计，动画创作理论，影视制作理论与技术，专业综合实践，学生毕业后可到动画设计公司，影视广告公司等从事相关工作。

## **(二) 培养规格**

1. 政治思想规格。拥护党的基本路线，热爱社会主义祖国，有正确的世界观和人生观，有良好的职业道德和敬业精神，热爱计算机动漫专业工作。

2. 文化规格。掌握计算机应用技术专业基础知识、基本理论和基本技能，具有获取知识、提出问题、分析问题、解决问题的能力，具有创新意识和创业能力，能快速跟上动漫专业新技术的发展。

3. 专业规格。具有较强的实践动手能力，有扎实的平面设计、动画、影视、设计的理论基础。熟练掌握主流设计软件的使用，能进行独立设计制作。能从事动画策划、设计制作、影视编辑、媒体设计开发与制作、平面设计等工作并具有一定创新能力的技能型设计人

才。

4. 身体和心理规格。养成科学地锻炼身体的习惯，具有强健的体魄，能够适应计算机动漫专业工作需要，具有良好的心理调节与控制能力。

## 六、课程设置及要求

通过行业交流、专业建设委员会专题讨论、企业交流与问卷调查等方式对动漫与游戏制作技术人才岗位群、岗位技能、典型项目等多方面进行调研。在多方调研的基础上，制定本专业的人才培养方案、课程标准、教学大纲和教学计划。

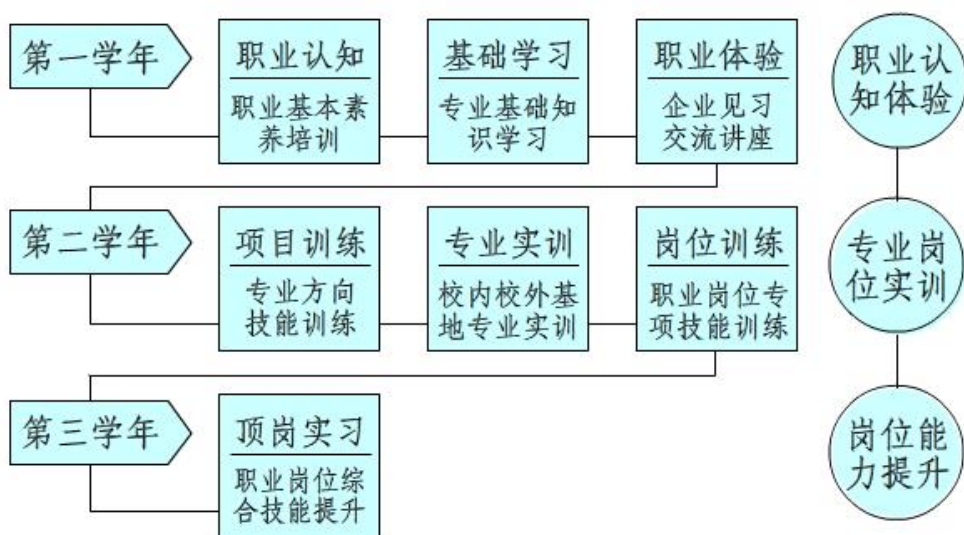


通过行业企业调研和专家论证，根据市场对专业人才技术能力的需求，准确把握本专业人才培养方向，依托企业，深化人才培养模式改革。推进工学结合、校企合作，完善“学校培养、企业指导和学生学习”的人才培养途径。在教学环节中强化以诚信、敬业、团队协作为重点的职业道德教育，强化专业技能训练提高学生的动手能力；注重理论与实践相结合，教学与生产相结合，教书与育人相结合。培养

能够直接在生产、服务、技术管理第一线工作，具有综合职业能力的高素质技能型人才。

在培养高素质职业公民目标引导下，学生从进校起到学业完成止，按相应职业岗位标准，以知识为基础，以项目为载体重组课程体系，通过学知识做项目达到职业人的基本要求；三年依次完成“职业认知、基础学习、职业体验、项目训练、专业实训、岗位训练、顶岗实习”七个学习层级，在每个学期阶段性穿插职业技能训练环节，从职业体验、随岗实习、轮岗实习、顶岗实习直到就业实习。“教、学、做”兼顾，实现职业经历“第一学年的职业认知体验、第二学年的专业岗位实训、第三学年的岗位能力提升”三个阶段，把专业基本技能、专业核心技能以及专业综合技能训练有机结合起来，构建基于能力本位，提升职业竞争力的“校企合作、工学结合”的人才培养模式，提升技能型人才培养规格。

以目标工作岗位为目标，有目的地培养学生的职业素养、操作技能及综合职业岗位能力，使培养的学生能够满足企业实践工作岗位的工作要求。在明确人才培养的目标和规格的基础上，构建基于岗位任职要求的课程内容，进行“岗位式”教学模式建设，完善相应的课程标准。



人才培养模式的“七个层次、三个阶段”

图二 人才培养模式解读

### (一) 公共基础课程

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。	288
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，为专业课程的学习奠定基础。进一步培养学生的思维能力、运算能力、空间想象能力、解决实际问题的能力。	288
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，突出动漫专业词汇学习，加强	288



序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		动漫专业阅读训练，能借助工具书看懂简单的动漫专业技术资料，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。	
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。	252
5	信息技术	本课程依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》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，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。	36
7	心理健康与	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	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
	职业生涯规划	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，为职业生涯规划发展奠定基础。	
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	继承和发扬中华民族的优良传统，中职生应当用规范的礼仪来指导自己的一言一行，要学礼用礼，以礼待人，成为中华民族优秀的一代。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
12	职	继承和发扬中华民族的优良传统，中职生应当用规范的	18

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
	职业素养	礼仪来指导自己的一言一行，要学礼用礼，以礼待人，成为中华民族优秀的一代。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。	
13	历史	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；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；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；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。	72

## (二) 专业课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	美术基础	本课程依据《中职 1+X 美术基础考试大纲》中素描科目的要求，以及中等专业学校动漫专业教育的培养目标和毕业生基本要求和培养方案，选定 CorelDraw 基础知识，掌握基本工具菜单命令的使用，能综合多种工具命令进行图形的制作创作；教师在授课过程中，紧扣培养目标、方案等要求，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，突出基于能力的非标准化考试。注重培养学生综合能力。	144
2	Corel-Draw	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案，	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		选定 CorelDraw 基础知识,掌握基本工具菜单命令的使用,能综合多种工具命令进行图形的制作创作;教师在授课过程中,紧扣培养目标、方案等要求,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,突出基于能力的非标准化考试。注重培养学生综合能力。	
3	Adobe-Illustrator	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,选定 AdobeIllustrator 基础知识,掌握基本工具菜单命令的使用,能综合多种工具命令进行图形的制作创作;教师在授课过程中,紧扣培养目标、方案等要求,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,突出基于能力的非标准化考试。注重培养学生综合能力。	54
4	PS	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,选定 Photoshop 基础知识、Photoshop 工具、菜单及应用、图层及应用等多个部分内容,分两个学期完成。要求教师在授课过程中围绕课内教与学、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,突出基于能力的非标准化考试。注重培养学生综合处理图形图像的能力。	108
5	二维动画	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,制定教学计划,实施项目教学,通过经典实例,	108
6	动画概论	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,了解动画的基础知识:动画的定义、起源、发展、风格、分类,动画创作的要素、工具、前	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		中后时期的分工等；教师在授课过程中,紧扣培养目标、方案等要求,采用课内教与学、课外导与做、上课下课紧密结合的教学方法,推进考评方式,重视过程性评价,突出基于能力的非标准化考试。注重培养学生综合能力。	
7	PR	该课程的学习掌握使用 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。并通过与最常用的 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
8	摄影摄像技术	该课程的主要任务是使学生掌握“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与拍摄的基本技能。	36
9	AE	本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,要求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。	54

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
10	虚拟现实	<p>本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,选择 Unity 开发引擎作为虚拟现实课堂讲练的实践平台。本课程要求学生掌握 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。</p>	54
11	Maya	<p>本课程依据中等专业学校动漫专业教育的培养目标以及毕业生基本要求和培养方案,培养具有与本专业相适应的文化水平和良好的职业道德,掌握本专业的基础知识和基本技能,具备较强的实际工作能力,熟练掌握相关的模型、材质、灯光、动画、骨骼绑定与蒙皮及渲染的制作流程,能够胜任各类传媒、动画公司的制作人员岗位。具体要求达到:能通过自己设计或根据提供的草图制作出相应的模型(包括人物、道具、场景)到完成角色动画的整个流程的学习,让学生掌握 MAYA 制作动画的全部流程。; 能根据项目需求对场景进行布光与渲染,并使用合成软件进行最终效果输出。</p>	72

## 七、教学进度整体安排

### (一) 教学课时分配表

课时分配	基础模块			专门化模块			拓展提高模块		
	德育课	文化课	专业课	平面设计	影视制作	三维动画制作	专业拓展	强化证书	对口升学
课时数	576	864	108	522	234	504	576	美术基础	1+x 创意建模
学分	32	48	6	29	13	28		5	5
比例	16.00%	24.00%	3.00%	14.50%	6.50%	14.00%			

说明：共 6 个学期，学生修满课程共 3600 课时。

由课时分配表可以看出，基础模块共 1512 学时，占比达到 42%。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。

从教学计划表统计出，实训课程共 1686 学时，占比达到 46.8%。体现了课程体系中“重实践”的要求。

## (二) 教学计划表

课程类别	序号	课程名称	考核类型		考核方式		课时总数			每学期周课时数						学分
			考试	考查	理论	实操	合计	理论	实训	一	二	三	四	五	六	
公共基础课	1	语文	√		√		288	288		2	2	2	5	5		16
	2	数学	√		√		288	288		2	2	2	5	5		16
	3	英语	√		√		288	288		2	2	2	5	5		16
	4	体育		√		√	252	252		3	3	3	3	2		14
	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规划		√	√		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						1512	1512	1458	54	15	11	22	19		84
专业基础课	14	美术基础	√		√	√	144	48	96	4	4					8
	15	速写	√		√	√	72	24	48			4				4
	16	Coreldraw	√		√	√	72	24	48			4				4
	17	AdobeIllustrator	√		√	√	54	18	36				3			3
	18	Photoshop	√		√	√	108	36	72	3	3					6
	19	二维动画	√		√	√	108	36	72	2	4					6
	20	色彩	√		√	√	144	48	96	4	4					8
	21	动画概论	√		√	√	36	12	24	2						2
	22	动画运动规律	√		√	√	36	12	24					2		2
	23	三维动画制作	√		√	√	180	60	120			6	4			10
	24	动漫造型	√		√	√	72	24	48					4		4
	25	视频处理 PR	√		√	√	72	24	48			4				4
	26	摄影摄像技术	√		√	√	36	12	24		2					2
27	场景设计	√		√	√	54	18	36			3				3	
28	AfterEffects	√		√	√	54	18	36				3			3	
29	虚拟现实	√		√	√	54	18	36					3		3	
30	Maya	√		√	√	72	24	48					4		4	
	小 计						1368	456	912	15	17	21	10	13	0	76
实践实	1	军训与入学教育					32		32	1周						1



习课	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															
	5	毕业综合实习					576		576						32	32	
	小计						720		720								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						3600	1914	1686	32	32	32	32	32	32	32	220	

## 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。

#### 1. 专业带头人的配置

通过专业教学、参加企业技术开发项目、国内外学校访问进修、主持教科研项目等，培养 2 名专业带头人。专业带头人引领专业方向、指导课程体系建设和课程标准制订、指导实训基地建设、培养骨干教师，使专业在目标定位、发展规划及日常教学与科研工作上，均能体现专业的前瞻性、特色性及科学性。

#### 2. 骨干教师的配置

选拔教学水平较高、科研能力较强、以培养“双师”素质的骨干教师为切入点，全面带动专业师资建设，要培养 3 名成绩突出、发展潜力大的教师作为专业骨干教师的重点培养对象，根据其专业发展方

向进行有针对性的培养，通过学历提升、业务进修等，跟踪专业技术发展动态，了解专业领域的最新发展前沿；通过开展学术交流、下企业实践锻炼等渠道，提高骨干教师的技能水平，业务素质和科研水平。落实骨干教师下企业参加工作实践，提升技术开发能力；参加职教研讨会和各种经验交流活动，提升专业建设和核心课程开发能力；提高教师的综合职业能力。

### 3. “双师”教学团队建设

双师结构的教学团队是专业教学的中坚力量，切实提升专业教师的业务素质，加强教师继续教育和在职进修，组织教师参加职教理念培训、教学能力培训，开展各类教研活动，有计划地安排教师到企业锻炼，也不断从企业聘请技术人员来校进行教学工作，通过双方优势互补，共建双师结构的教学团队。

### 4. 兼职教师队伍建设

积极争取企业的支持，做好外聘教师管理工作。从行业企业聘请4名具有丰富实践经验的企业专家和能工巧匠担任兼职教师。对聘用的兼职教师，配备教学经验丰富的教师，进行一对一帮带，使兼职教师尽快熟悉教学的各个环节和教学管理要求，逐步完善教学方法和教学技巧；组织兼职教师参加学校教学业务培训班，提升其教学业务能力。

## **（二）教学设施**

近几年来，本专业逐步完善了实习实训条件，实验场所建筑面积660m<sup>2</sup>。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。

动漫与游戏制作专业目前有平面设计实训室、动漫实训室及 VR 体验室。

另外，学校提供了 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。完善的实训条件为快速发展的动漫行业培养了大量急需的专业人才，体现零距离就业的办学思想。

### **（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动漫与游戏制作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**

毕业要求学生通过规定年限的学习，须修满本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，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。