
深圳市龙岗职业技术学校
计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二 0 二 0 年 八 月

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

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。虽然中国动漫产业发展速度非常快、产量已经稳居世界第一，但是国内动漫产业由于精英人才的缺乏而处于行业分散、自主研发能力不足的阶段。中国动漫业尚处于初级阶段，我国动漫业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，培养计算机动漫与游戏制作专业人才迫在眉睫。

一、专业名称与代码

1. 专业名称：计算机动漫与游戏制作
2. 专业代码：090400

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）就业岗位

（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。

(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。

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

本专业通过行业交流、专业建设委员会专题讨论、企业交流与问卷调查等方式对计算机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，制定计算机动漫与游戏制作专业的人才培养方案、课程标准、教学大纲和教学计划。



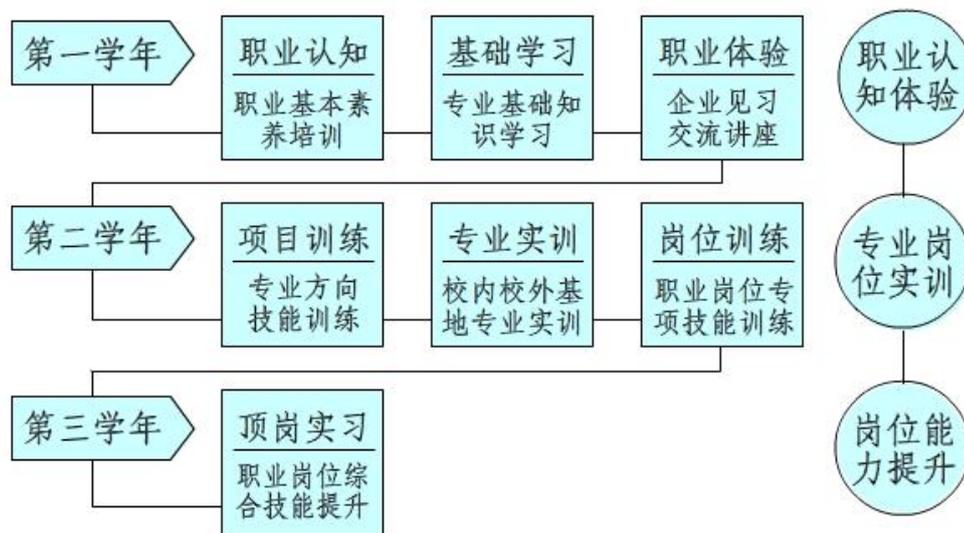
人才培养方案建设过程图

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，准确把握计算机动漫与游戏制作专业人才培养方向，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，按相应职业岗位要求，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，在每个学期中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

(1) 德育

教学要求：有针对性地对 学生进行马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想基本观点教育，辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点教育，经济与政治基础知识教育，法纪法制教育，文明礼仪、行为规范教育，职业道德、职业理想和创业教育，引导学生逐步树立正确的世

界观、人生观和价值观，不断提高爱国主义、集体主义和社会主义思想觉悟，帮助学生树立正确的择业观、创业观，进行职业生涯规划，培养良好的思想政治素质和职业道德素养。

（2）语文

教学要求：培育学生热爱祖国语言文字和中华优秀传统文化的思想感情；有目的、有计划地指导学生学学习必需的语文应用性知识，进行必要的基本技能训练和思维训练，培养日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力和搜集与处理信息能力，具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力；引导学生学习科学的思想方法，帮助学生掌握基本的学习方法，发展思维能力，接受优秀文化熏陶，提高人文素养；养成学生自学和运用语文的良好习惯，增强学生自信，为学生适应就业、创业和终身发展需要奠定基础。

（3）数学

教学要求：学习必需的代数、三角、几何等数学基础知识，以及与本专业相关的各类工程计算，为学生的自身发展和专业课学习打下基础；培养学生的基本运算能力，掌握使用基本计算工具，学会查找工程手册，并解决简单的实际工程问题，提高学生的数学素养，培养和发展学生的创新意识。

（4）英语

教学要求：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。

（5）计算机应用基础

教学要求：通过理论知识学习和上机实践操作等，使学生进一步了解、掌握计算机应用基础知识，提高计算机基本操作、办公应用、网络应用、多媒体技术应用等方面技能，使学生初步具有利用计算机解决学习、工作、生活中常见问题的能力；使学生能够根据职业需求运用计算机，体验利用计算机技术获取信息、处理信息、分析信息、发布信息的过程，逐渐养成独立思考、主动探究的学习方法，培养严谨的科学态度和团队协

作意识；使学生树立知识产权意识，了解并能够遵守社会公共道德规范和相关法律法规，自觉抵制不良信息，依法进行信息技术活动。

（二）专业课程

1. 《美术基础》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 简笔画	简笔画概述、画法	4	46
		简笔画作画要点	6	
		简笔画作画步骤	6	
		器物简笔画	6	
		植物简笔画	6	
		风景简笔画	6	
		动物简笔画	6	
		人物简笔画	6	
2	项目二 色彩	色彩基础知识	2	20
		色彩属性、情感特性	6	
		色彩实际运用	6	
		色彩知识的实训	6	
3	项目三 水墨画	水墨画	12	12
4	项目四 陶艺	陶艺	10	10
5	项目五 纸艺	纸艺的基本知识	4	42
		剪纸	6	
		剪贴画	6	
		折纸	4	
		纸条造型	4	
		纸浮雕	6	

		纸圆雕	6	
		废旧材料综合运用	6	
6	项目六 板报	板报设计与制作	10	10
7	项目七 综合	综合实训	4	4
	合计		144	

2. 《速写》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 人物速写写生	单个人物静态练习	8	24
		单个人物动态训练	6	
		人物组合训练	10	
2	项目二 风景建筑写生	建筑室内速写理论知识讲解	2	44
		室内写生	12	
		自然风景写生	14	
		建筑景观写生	16	
3	项目三	综合实训	4	4
	合计		72	

3. 《PhotoShop》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一	PHOTOSHOP 图像处理基础知识	4	18

	图像处理基础	图形绘制与编辑	8	
		选区创建与编辑	6	
2	项目二 图层	图层的基本操作	4	10
		样式	6	
3	项目三 路径	路径绘制与编辑	12	12
4	项目四 滤镜	标准滤镜及其作用	19	19
5	项目五 高级技巧	通道	6	15
		蒙版	9	
6	项目六 颜色	图像颜色的控制	10	10
7	项目七 修复技术	图像修复技术及案例	10	10
8	项目八 综合	综合实训	14	14
	合计		108	

4. 《AdobeIllustrator》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 Illustrator 入门	Illustrator 介绍、Illustrator 效果图展示	10	10
2	项目二 企业 VI 手册设计	Illustrator 绘图工具及填色与描边	12	12
3	项目三 商业插画设计	Illustrator 实时上色工具及渐变网格	12	12
4	项目四 书籍装帧	Illustrator 文字与图表设计	12	12
5	项目五 包装与容器设计	Illustrator 外观与效果样式	10	10
6	项目六 商业型录与海报设计	Illustrator 图层与蒙版	16	16
	合计		72	

5. 《二维动画》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 基础知识	二维动画基础知识	4	14
		动画原理及景别处理	10	
2	项目二 图形	图形绘制与编辑	14	14
3	项目三 元件	元件调用和库	12	12
4	项目四 基本动画	Flash 中的基本动画	12	20
		声音处理及调用	8	
5	项目五 特效	Flash 常用特效及处理	16	28
		场景符号及其应用	12	
6	项目六 综合实训	项目综合实训	10	10
7	项目七 复习	期末复习	10	10

	合计		108
--	----	--	-----

6. 《虚拟现实设计（VR）》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 基础知识	3ds max 建模准则	6	18
		简单建模与布线调整	6	
		模型的简化与拓扑结构的分布	6	
2	项目二 材质的认识	3ds max 前期材质类型的应用与基本设置	6	12
		材质参数调节与 UV 划分与贴图	6	
3	项目三 摄像机调试	3ds max 前期摄像机参数的设置	4	16
		灯光与的布光	12	
4	项目四 渲染器学习	3ds max 前期渲染器基本参数设置	10	10
5	项目五 烘焙技术	3ds max 前期烘焙基本参数设置	10	10
6	项目六 简单动画制作	前期常用动画的简单制作	8	18
		父子关系、路径与简单动力学	10	
7	项目七 导出技巧	3ds max 的模型与动画导出技巧	12	12
8	项目八 综合	综合实训	12	12
	合计		108	

7. 《动画概论》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 认识历史	动画历史	2	6
		动画本体	4	
2	项目二 动画创作	动画创作	2	4
		动画应用	2	
3	项目三 语言的使用	动画语言	2	2
4	项目四 制作工艺	动画制作工艺	4	6
		动画人才素质培养	2	
5	项目五 创意的重要性	动画创作练习	4	4
6	项目六 理论体系	动画理论体系	2	2
7	项目七 研究对象与方法	动画研究对象	2	4
		动画研究方法	2	
8	项目八 职业道德	动画学科特点	2	4
		动画职业	2	
9	项目九 综合	综合实训	4	4
	合计		36	

8. 《色彩》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 基础知识架构	色彩基础知识	2	14
		光和色	4	
		色彩分类	4	
		色彩冷暖	4	
2	项目二 色彩的表现形式	视觉色彩色彩运用原则	2	10
		色彩写生的观察方法及原则	6	
		色彩的表现理论	2	
3	项目三 水粉画技巧	水粉画技法	6	12
		材料性能与表现方法	6	
4	项目四 写生技巧	色彩运用和水粉画静物写生	2	16
		风景写生	6	
		人物写生	6	
5	项目五 色调的重要性	色调形成的影响因素	4	60
		单体练习-水果类	16	
		单体练习-蔬菜类	16	
		单体练习-器皿类	12	
		单体练习-拓展类	12	
6	项目六 小组练习	小组合讲解	2	20
		小组合训练	4	
		组合作画步骤	14	
7	项目七 综合	综合练习	12	12
	合计		144	

9. 《动画运动规律》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 动画运动规律的基本概念	第一节 何为动画	2	6
		第二节 动画运动规律的基本内容	2	
		第三节 原画和动画的职责与任务	2	
3	项目二 动画的时间与节奏	第一节 掌握时间与节奏的三要素	6	18
		第二节 动画间隔位置的符号提示	6	
		第三节 动画摄影表	6	
4	项目三 自然现象中的运动规律	第一节 风、雨、雪的运动规律与设计方法	4	12
		第二节 水的运动规律与设计方法	4	
		第三节 火的运动规律与设计方法	4	
5	项目四 人物动态的基本运动规律	第一节 人物行走的运动规律与设计方法	6	24
		第二节 人物跑步的运动规律与设计方法	6	
		第三节 人物跳跃的运动规律与设计方法	6	
		第四节 人物走、跑、跳的循环运动的设计方法	6	
8	项目五 综合	综合实训	12	12
	合计		72	

10. 《Coreldraw》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 入门	欢迎、使用入门、绘制图形、填充	4	4
2	项目二 颜色	颜色的使用与管理、使用对象	8	8
3	项目三 内置符号运用	符号、交互式工具与效果	8	8
4	项目四 设计	版面、对象的组织与管理	8	8
5	项目五 架设文本	文本	8	8
6	项目六 多对象并用	位图、创建WEB 对象、滤镜	8	8
7	项目七 导出技巧	打印、从Illustrator 到CorelDRAW	8	8
8	项目八 综合实例制作	实例卡通画、特效字的制作	4	4
9	项目九 广告设计	平面广告的制作、总复习	12	12
10	项目十 综合	综合实训	4	4
	合计		72	

11. 《三维动画制作》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 基础知识	三维动画基本概述	12	12
2	项目二 物品建模	高级动画制作（一）	12	12
3	项目三 人物建模	高级动画制作（二）	12	12
4	项目四 环境建模	大气特效	12	12
5	项目五 模型调试	粒子系统	12	12
6	项目六 动力学	动力学	16	16
7	项目七 动画制作	三维动画项目制作	16	16
8	项目八 插件的使用	3D 插件的使用	18	18
9	项目九 设计	综合设计作品	10	10
10	项目十 综合	综合实训	6	6
	合计		126	

12. 《动漫造型》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 卡通植物形象设计 (基础项目)	造型设计概述	4	20
		造型设计造型规律	8	
		造型设计造型表现	8	
2	项目二 卡通动物形象设计 (综合项目)	造型设计创作元素	4	22
		造型设计制作技法	10	
		造型设计造型表现	8	
3	项目三 卡通人物形象设计 (拓展项目)	人物形象设计造型表现	10	22
		造型设计应用	12	
4	项目四 综合实训	综合实训	4	4
5	项目五 复习	期末复习	4	4
	合计		72	

13. 《视频处理》教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 基本知识模块	初识 Premiere	4	14
		Premiere 影视剪辑技术	10	
2	项目二 切换、视频特效模块	视频切换效果	12	24
		视频特效应用	12	
3	项目三 合成和色彩处理模	调色、抠像、透明与叠加技术	10	10
4	项目四 字幕应用和音频处 理模块	字幕、字幕特技与运动设置	10	16
		加入音频效果	6	
5	项目五 项目输出和管理模	文件输出	4	4
6	项目六 综合	综合实训	4	4
	合计		72	

14. 《摄影摄像技术》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 器材的辨识	一、广告摄影概述	2	6
		二、认识摄影器材	2	
		三、熟悉器材、掌握曝光练习	2	
2	项目二 风景与人物	一、摄影构图	2	8
		二、风景、人物拍摄练习	4	
		三、作业点评与调整	2	
3	项目三 摄影棚的运用	一、广告摄影的光影	6	22
		二、影棚布光练习	10	
		三、作业点评与调整	6	
4	项目四 广告制作	一、广告摄影案例解析	6	26
		二、广告摄影的拍摄技巧	8	
		三、广告摄影拍摄练习	6	
		四、作业点评与调整	6	
5	项目五 综合	综合实训	10	10
	总计		72	

15. 《Maya》教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 多变形建模	界面介绍	8	16
		模型建造	8	
2	项目二 NURBS建模	NURBS 曲线	5	10
		NURBS 表面	5	
3	项目三 灯光	灯光类型、布光方法及灯光特效	10	10
4	项目四 表面材质与贴图	HYPERSHADE 窗口	6	30
		材质颜色与光泽度的调节	6	
		颜色平衡效果	6	
		IPR 渲染工具	6	
		渲染动画的方式	6	
5	项目五 基础动画	动画的记录与编辑	8	8
6	项目六 角色动画	骨骼创建	4	20
		约束和蒙皮	4	
		变型器的使用	8	
7	项目七 粒子系统	创建和使用粒子	6	18
		力场	6	

		刚体和柔体	6	
8	项目八 流体海洋	单独制作海水	8	8
9	合计		120	

16. 《场景设计》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 室内场景设计基础	室内场景的设计基础	2	4
		室内设计与现实尺寸的融合	2	
2	项目二 游戏场景模型创建	高级模型创建	4	12
		游戏道具模型创建	4	
		游戏场景模型创建	4	
3	项目三 室内场景创建	室内设计基础	2	20
		灯光的布置	4	
		材质的布置	4	
		VRAY 渲染器的使用	10	
4	项目四 次时代的场景建模	材质坐标的高级使用	2	6
		烘焙贴图的使用	2	
		次时代的场景表现	2	
5	项目五 粒子动画的制作	标准粒子的使用	4	8

		高级粒子流的使用	4	
6	项目六 基础角色设计	角色的布线基础	2	10
		Q版卡通角色设计	4	
		游戏低模的创建	4	
7	项目七 三维动画的表现 方式	关键点与时间线技术	2	8
		曲线编辑器的应用	2	
		正向与反向动力学	4	
8	项目八 综合案例	创作一款角色动画	4	4
	合计		72	

17. 《AfterEffects》项目化教学设计

序号	课程项目	课程模块（任务、情境）	模块课时	项目课时
1	项目一 数字合成基础	合成的基本概念，After Effects 的系统参数设置与用户界面	6	18
		素材的准备与导入	6	
		合成的基本操作与管理	6	
2	项目二 层属性及层动画	图层的类型及属性	16	16
3	项目三 变形与特技	内置类滤镜的使用	24	24
4	项目四 色彩调整	色彩三要素	14	14
5	项目五 表达式	表达式操作和语法	6	6
6	项目六 输出与第三方滤镜	预览和输出设置	6	14
		第三方滤镜的安装与运用	8	
7	项目七 综合应用	与 PS、3dsmax、PR 联合使用	6	6
8	项目八 复习	综合实训	10	10
	合计		108	

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	504	756	108	612	414	486		美术基础	1+x 创意建模
学分	28	42	6	34	21	28		5	5
比例	14.32%	21.47%	3.07%	17.39%	11.76%	13.81%		2.75%	2.75%

说明：共 6 个学期，学生修满课程共 3520 课时。

由课时分配表可以看出，基础模块共 1368 学时，占比达到 38.86%。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 1630 学时，占比达到 45.54%。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	√		√		240	240		2	2	2	3	4		13
	2	数学	√		√		240	240		2	2	2	3	4		13
	3	英语	√		√		240	240		2	2	2	3	4		13
	4	体育		√		√	280	280		3	3	3	3	2		14
	5	计算机应用基础	√			√	120	60	60	4	2					6
	6	职业生涯规划		√	√		30	30		2						2
	7	职业道德与法律		√	√		30	30			2					2
	8	政治经济与社会		√	√		40	40				2				2
	9	哲学与人生		√	√		40	40					2			2
	10	心理健康教育		√	√		20	20		√	√					0
	11	公共艺术(基础模块)		√	√		40	40		1	1					2
	12	公共艺术(拓展模块)					40	40				1	1			2
	13	礼仪规范					20	20		1						1
	14	职业素养		√	√		20	20			1					1
	15	历史		√	√		80	80					2	2		4
	小 计						1480	1420	60	17	15	12	17	16		77
专业课	专业基础课	17	美术基础	√			√	160	80	80	4	4				8
	18	速写	√		√	√	80	40	40			4			4	
	19	Coreldraw	√			√	80	40	40			4			4	
	20	AdobeIllustrator	√			√	80	40	40				4		4	
	21	Photoshop	√			√	160	60	100	3	5				8	
	22	二维动画	√			√	120	40	80	2	4				6	
	专业核心课	23	色彩	√		√		160	80	80	4	4				8
	24	动画运动规律	√			√	80	40	40					4	4	
	25	三维动画制作	√			√	160	80	80				4	4		8
		动漫造型	√		√	√	80	40	40			4				4
	专业方向课	26	视频处理 PR	√			√	120	40	80			6			6
27	摄影摄像技术	√		√	√	40	20	20			2				2	
28	场景设计	√		√	√	60	20	40				3			3	
29	AfterEffects	√			√	80	40	40				4			4	
30	虚拟现实设计(VR)	√		√	√	80	40	40					4		4	
31	Maya	√			√	80	40	40					4		4	
	小 计						1512	603	1620	740	880	15	17	20	15	84
实践实习课	1	军训与入学教育					32			1周						1
	2	劳动教育					32					1周				1

	3	专业综合实习													
	4	毕业综合实习				576									
	小计					640		0	0	0	0	0			
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						3740	2160	940	32	32	32	32	32	32	183

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 660m²，实习实训场所模拟企业真实环境，按生产现场工作流程布置实习实训设备。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。

计算机动漫与游戏制作专业目前在建有平面设计实训室、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制作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计算机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

建立与中职计算机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，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。

十、附录