

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

(2023 级)



主持编制：王巧云

参与编制：乔楚越、张月如、熊影娜

计算机部

2023 年 6 月

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力者

三、修业年限

三年

四、职业面向

面向模型制作、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等岗位

五、培养目标定位

（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。

（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，热爱动漫相关行业。

2. 文化规格。掌握动漫专业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。

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，能够适应动漫行业工作需要，具有良好的心理调节与控制能力。

六、课程设置及要求

1. 公共基础课程：语文、数学、英语、体育、信息技术、中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、艺术、礼仪规范、职业素养、历史
2. 专业基础课程：美术基础、速写、动漫造型、AdobeIllustrator、Photoshop、二维动画
3. 专业核心课程：色彩、动画概论、三维动画制作、场

景设计

4. 专业方向课程：视频处理 PR、摄影摄像技术、网页设计与制作、AfterEffects、虚拟现实、艺术社会实践

七、教学进程总体安排

（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	558	972	108	540	360	360	576	美术基础	1+x 创意建模
学分	31	54	6	30	20	20		5	5
比例	15.5%	27%	3%	16%	8.5%	10.00%			

说明：共 6 个学期，学生修满课程共 3600 课时。

基础模块共 1638 学时，占比达到 45.5%，体现了课程体系中“强基础”的要求。实习实训共 1602 学时，占比达到 44.5%。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	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18
	2	数学	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18
	3	英语	√		√		324	324		2	2	2	6	6		18
	4	体育		√		√	270	270		3	3	3	3	3		15
	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						1638		54	17	15	11	25	23		91
专业基础课	14	美术基础	√			√	180	60	120	4	4	2				10
	15	速写	√			√	72	24	48			4				4
	16	动漫造型	√			√	72	24	48				4			4
	17	AdobeIllustrator	√			√	36	12	24					2		2
	18	Photoshop	√			√	108	36	72	3	3					6
	19	二维动画	√			√	108	36	72	2	4					6
	20	色彩	√			√	180	60	120	4	4	2				10

业 核 心 课	0															
	21	动画概论	√			√	36	12	24	2						2
	22	场景设计	√			√	36	12	24					2		2
	专业 方向 课	23	三维动画制作	√			√	126	42	84			7			7
		24	视频处理 PR	√			√	36	12	24			2			2
		25	摄影摄像技术	√			√	36	12	24		2				2
		26	网页设计与制作	√			√	54	18	36				3		3
		27	AfterEffects	√			√	72	24	48			4			4
		28	虚拟现实	√			√	36	12	24					2	2
		29	艺术社会实践	√			√	54	18	36					3	3
	小 计						1242	414	828	15	17	21	7	9	0	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					128		128						32	15
	5	毕业综合实习					448		448						32	17
	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	1998	1602	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 and 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

兼职教师应为具有丰富实践经验的企业一线技术人员或管理人员，具有三年以上工作经验，具有良好的与学生沟通和交流的能力，以及教学控制能力。能参与人才培养方案的制定，参与课程体系建设与课程开发，与实训场所建设；参与一体化课程、生产性实训教学、顶岗实习等教学工作。

（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。分为平面设计实训室、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，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。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。

（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本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。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。

2. 案例教学法。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。

3. 讨论式教学。根据不同的教学内容,教师创造各种条件和形式,开展学生之间的交流。在任务实施的过程中要求学生尝试不同的方法完成工作任务,并进行形式的讨论,鼓励学生之间的经验共享与交流,让小组每个成员都能参与小组工作,使学生认识到小组每个成员都各有所长,其知识和技能可以互补,增强学生的团队协作精神。

(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，进一步完善专业建设类与教学管理类制度，对教学质量监控体系形成了有效的补充，为人才培养模式运行与实施提供了制度保障。

九、毕业要求

我校正式学籍学生，德、智、体合格，并在三年内学完本计划规定的课程，经考核合格；至少取得美术基础证书（B+）、1+x 创意建模（初级）等其中一种专业技能证书；可选考全国计算机等级证、全国英语证书；符合学校的其他毕业要求，准予毕业。