

广西华侨学校

计算机动漫与游戏制作专业人才培养方案

二〇二〇年七月

目 录

一、专业名称（专业代码）	1
二、入学要求	1
三、基本学制	1
四、培养目标	1
五、职业范围	1
六、人才规格	2
七、主要接续专业	3
八、人才培养模式	3
九、课程体系构建	4
十、课程设置及要求	5
十一、教学时间安排	16
十二、教学实施	18
十三、教学评价	20
十四、实训实习环境	23
十五、专业师资	25
十六、必修课教材使用情况	26

一、专业名称（专业代码）

计算机动漫与游戏制作专业（专业代码：090400）

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、基本学制

3年。

四、培养目标

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，德、智、体、美全面发展，具有综合职业能力，在生产、服务一线工作的高素质劳动者和技术技能人才。培养具有基本的科学文化素养，掌握入职需要的文化水平，具备良好职业道德，面向动漫游戏、动画制作行业、通过专业学习提升其实际工作动手能力，使其掌握较强软件操作能力，有一定审美能力及创作力的中等职业技术从业者，培养学生掌握动漫角色设计、分镜设计绘制、使用行业工作相关软件能参与制作二维与三维动画制作、动漫造型与游戏设计、漫画设计、网络动画制作、影视动画制作、动漫衍生产品设计及制作等动漫制作方向工作的应用型技能人才。

五、职业范围

动漫制作职业岗位方向

序号	专业（技能）方向	对应职业（工种）	职业资格证
1	漫画创作	儿童绘本创作、漫画家	计算机等级证书
2	网络漫画创作	条漫漫画创作、插画师	计算机等级证书 Adobe 系列软件工程师
3	二维动画制作	分镜师、角色设计师、场景美术师、二维动画师、	计算机等级证书、Adobe 系列软件工程师
4	三维动画制作	三维建模师、三维动画师、游戏建模师	游戏美术设计职业技能等级证书

六、人才规格目标

本专业毕业生应具有以下职业素养（职业道德和产业文化素养）、专业知识和技能：

（一）职业素养目标

1. 热爱社会主义祖国，将实现自身价值与服务祖国人民相结合，树立社会主义民主观念和遵纪守法意识，遵守职业岗位规范；树立劳动观点，养成良好的劳动习惯，增强实践能力；树立尊重自然、顺应自然、保护自然的生态文明理念；树立正确的职业理想，形成正确的就业观、创业观，做好适应社会、融入社会、就业创业准备。

2. 具有社会公德、职业道德意识和文明行为习惯，自觉践行社会主义核心价值观。

3. 具有健全的人格、良好的心理品质和健康的身体，培养诚实守信、爱岗敬业、团结互助、勤俭节约、艰苦奋斗的优良品质，提高应对挫折、合作与竞争、适应社会的能力。

4. 具有基本的欣赏美和创造美的能力。

5. 具有扎实的专业知识和专业基本素质，熟悉计算机动漫与游戏动画制作相关操作理论与制作实务。

6. 具有健康向上的心态和团队合作精神，能够从事游戏动画制作等工作。

（二）专业知识和技能目标

1. 掌握动漫绘制基础知识，能独立完成动漫制作绘制相关基础工作。

2. 掌握二维动画制作基本流程，通过学习能使用计算机软件完

成二维动画短片的制作。

3. 掌握三维动画制作基本流程,通过学习能使用计算机软件完成三维动画短片的制作。

4. 掌握影视剪辑及培养制作基本流程,通过学习能使用计算机软件完成视音频剪辑合成的工作。

动漫制作专业(技能)方向1:

美术设计、页漫漫画创作、移动网络条漫漫画、插画插图绘制、影视场景设计、二维动画制作、多媒体作品制作、二维动画制作、三维动画制作、三维动画建模师、游戏三维建模、三维动画师、三维动画制作。

七、主要接续专业

高职专科: 动漫设计与制作专业、数字媒体技术

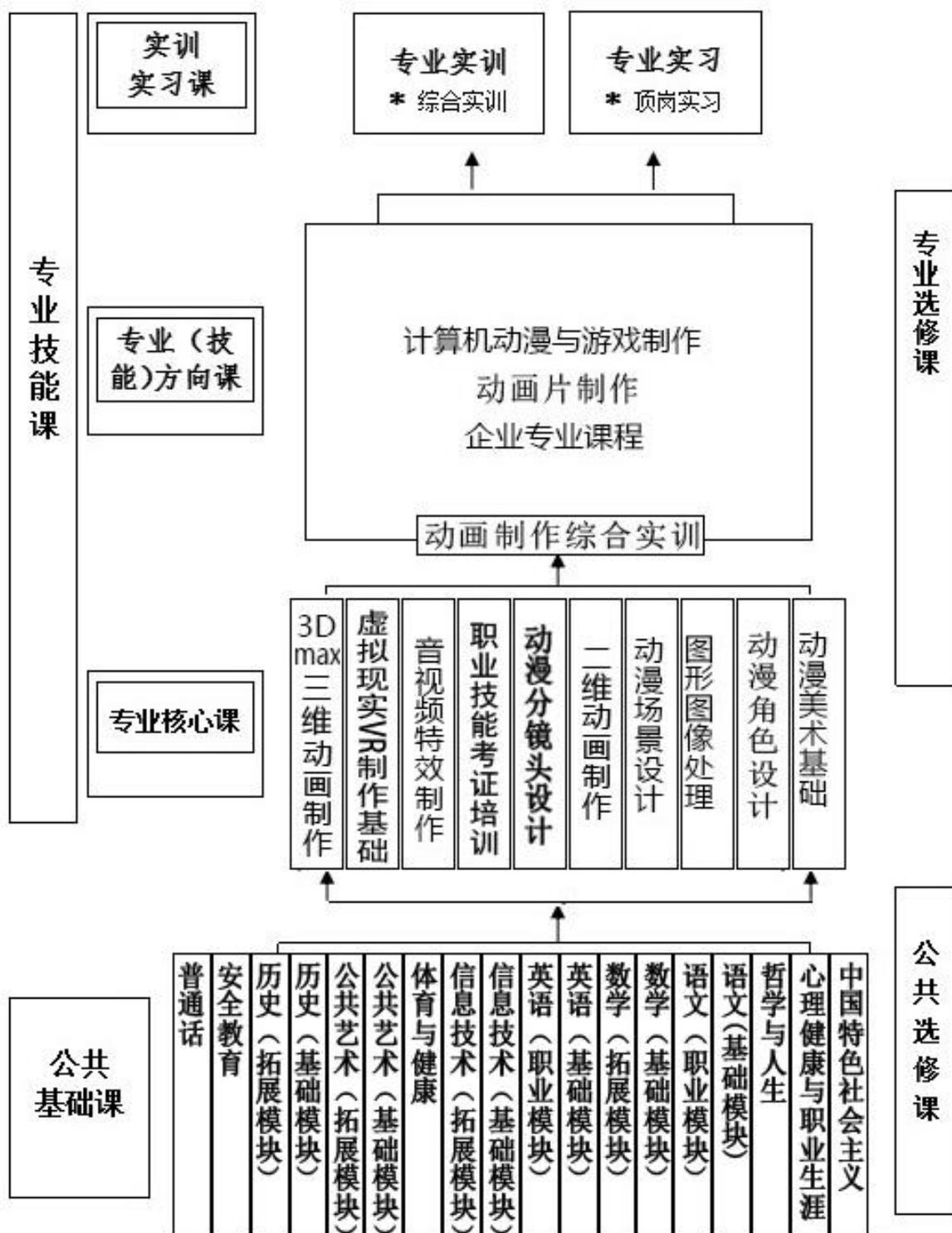
应用本科: 动画专业

八、人才培养模式

按照职业教育规律,计算机动漫与游戏制作专业探索并实践运用“一轴两翼三层”的专业人才培养模式进行教学,“一轴两翼三层”以项目为主轴,学校教学和企业能力为两翼,三层为项目分层、能力分层、教学分层,在培养学生专业学习过程中不断贯彻这一理念。以实践为导向的职业教育项目核心课程在教学中以项目课程为主线进行项目教学。并通过信息化手段运用学校网络挂载动漫专业数字教学资源,并探索教学改革使学生使用网络在教师的引导下可以运用网络促进专业的学习。着重推动信息技术与教育教学的深度融合,引入慕课、微课、翻转课堂、混合式教学等新的教学模式,提升学生在动手实践中加强对动漫制作的理解,提升专业人才

培养质量。

九、课程体系构建



十、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括思想政治课，文化课，体育与健康，艺术，信息技术，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课和专业（技能）方向课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。如下表：

（一）公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
2	心理健康与职业生涯	《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
3	职业道德与法制	依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合依据	36
4	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
5	语文(基础模块)	依据《中等职业学校语文课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	144
6	语文（职业模块）	依据《中等职业学校语文课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	54
7	数学（基础模块）	依据《中等职业学校数学课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	108
8	数学（拓展模块）	依据《中等职业学校数学课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
9	英语（基础模块）	依据《中等职业学校英语课程标准》2020版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	108

10	英语（职业模块）	依据《中等职业学校英语课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
11	信息技术(基础模块)	依据《中等职业学校信息技术课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	108
12	信息技术(拓展模块)	依据《中等职业学校信息技术课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
13	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	144
14	公共艺术(基础模块)	依据《中等职业学校艺术课程标准》2020 版开设,含音乐鉴赏与实践、美术鉴赏与实践两部分,并与专业实际和行业发展密切结合	36
15	公共艺术(拓展模块)	依据《中等职业学校艺术课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
16	历史（基础模块）	依据《中等职业学校历史课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	72
17	历史（拓展模块）	依据《中等职业学校历史课程标准》2020 版开设，并与专业实际和行业发展密切结合	18
18	安全教育	依据《中小学公共安全教育指导纲要》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
19	普通话	掌握普通话的基本理论、基本知识及提高普通话口语水平的基本技能。	36

公共课基础课教学计划进度表

课程类别	课程名称		学分	学时	学期（18周）					
					1	2	3	4	5	6
公共基础课	1	中国特色社会主义	2	36	2					
	2	心理健康与职业生涯	2	36		2				
	3	职业道德与法制	2	36			2			
	4	哲学与人生	2	36				2		
	5	语文(基础模块)	8	144	2	2	2	2		
	6	语文（职业模块）*	1	54				3		
	7	数学（基础模块）	6	108	3	3				
	8	数学（拓展模块）*	1	36			2			

9	英语（基础模块）	6	108	2	2	2			
10	英语（职业模块）*	1	36				2		
11	信息技术（基础模块）	6	108	4	2				
12	信息技术（拓展模块）*	1	36		2				
13	体育与健康	8	144	2	2	2	2		
14	公共艺术（基础模块）	2	36			2			
15	公共艺术（拓展模块）*	1	36				2		
16	历史（基础模块）	4	72			2	2		
17	历史（拓展模块）*	1	18				1		
18	安全教育*	2	36	2					
19	普通话*	2	36			2			
	必修			15	13	12	8		
	必修+限选合计			17	15	16	15		

说明：

（1）标注*号为限定选修课。

（二）专业技能课

专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫美术基础	依据调研动漫企业，对相关岗位工作中对动漫美术基础技能要求调研意见开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	72
2	二维动画制作	依据调研动漫企业，对相关岗位工作中对二维动画制作技能要求调研意见开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	108
3	3DMAX 三维动画制作	依据调研动漫企业，对相关岗位工作中对三维动画制作技能要求调研意见开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	180
4	音视频特效制作	依据调研动漫企业，对相关岗位工作中影视特效制作技能要求调研意见开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	72

公共基础课程

1. 《中国特色社会主义》36 学时

课程主要介绍了中国特色社会主义理论体系的时代背景、实践基础、科学内涵、精神实质、历史地位和指导意义。从第一章到第十二章分别讲述了党的思想路线、社会主义本质、基本国情、改革开放的基本国策、以及党在经济建设、政治建设、文化建设、社会建设、祖国统一、国际战略和党的建设等各个方面的基本理论和基本政策。

2. 《心理健康与职业生涯》36 学时

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指导，为职业生涯发展奠定基础。

3. 《职业道德与法治》36 学时

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。

4. 《哲学与人生》36 学时

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。

5. 《语文》（基础模块）144 学时

在初中语文的基础上，进一步加强现代文和文言文阅读训练，提高学生阅读现代文和浅易文言文的能力；加强文学作品鉴赏，培养学生欣赏文学作品的能力；加强写作和口语交际训练，提高学生应用文写作能力和日常口语交际水平。通过课内外的教学活动，使学生进一步巩固和扩展必需的语文基础知识，养成自学和运用语文的良好习惯，接受优秀文化熏陶，形成高尚的审美情趣。

6. 《语文》（职业模块）54 学时

加强写作和口语交际训练，提高学生应用文写作能力和日常口语交际水平。通过课内外的教学活动，使学生进一步巩固和扩展必需的语文基础知识，养成自学和运用语文的良好习惯，接受优秀文化熏陶，形成高尚的审美情趣。

7. 《数学》（基础模块）108 学时

进一步学习数学的基础知识，提高学生的数学素养，培养学生的基本运算、基本计算工具使用、空间想像、数形结合、思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。

8. 《数学》（拓展模块）36 学时

进一步学习数学的基础知识，提高学生的数学素养，培养学生的

基本运算、基本计算工具使用、空间想像、数形结合、思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。

9. 《英语》（基础模块）108 学时

依据《中等职业学校英语教学大纲》，使学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，培养学生在日常生活和职业场景中的英语应用能力；培养学生的文化意识，提高学生的思想品德修养和文化素养；为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。

10. 《英语》（拓展模块）36 学时

在初中英语的基础上，巩固、扩展学生的基础词汇和基础语法；培养学生听、说的基本技能和运用英语进行交际的能力；熟悉交通专业英语常用的基础词汇和基本语句，注重相应的口语训练与实际应用能力。

11. 《信息技术》（基础模块）108 学时

学习常用操作系统、办公软件、网络等计算机基础知识，具有较强文字处理、数据处理能力。

12. 《信息技术》（拓展模块）36 学时

学习常用操作系统、办公软件、网络等计算机基础知识，具有较强文字处理、数据处理能力。

13. 《体育与健康》144 学时

学习体育与卫生保健的基础知识和运动技能，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；培养自主锻炼、自我保健、自我评价和自我调控的意识，全面提高身心素质和社会适应能力，

为终身锻炼、继续学习与创业立业奠定基础。

14. 《公共艺术》(基础模块) 36 学时

普及艺术知识,通过课程学习使学生掌握一定的艺术常识,湖北对美的感受能力、表现能力和初步的欣赏能力,提高艺术修养和人文素质,提高学生解决实际问题的能力。

15. 《公共艺术》(拓展模块) 36 学时

普及艺术知识,通过课程学习使学生掌握一定的艺术常识,湖北对美的感受能力、表现能力和初步的欣赏能力,提高艺术修养和人文素质,提高学生解决实际问题的能力。

16. 《历史》(基础模块)72 学时

在义务教育历史课程的基础上,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。

17. 《历史》(拓展模块)18 学时

在义务教育历史课程的基础上,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。

18. 《安全教育》36 学时

提升学生对安全的认识，教育学生注重安全。

19. 《普通话》36 学时

提升学生对普通话的认识，教育学习及掌握普通话。

专业课主要教学内容和要求：

1. 《动漫美术基础》90 学时

了解动漫制作需要的角色设计、动态速写、分镜基础绘制、场景设计、美术透视知识、色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能。

2. 《动漫角色设计》72 学时

了解动漫人体结构，动漫角色不同风格的设计，掌握拟人化的角色设计，动漫角色三视图设计，学会夸张的表现手法设计角色，掌握动画、漫画及游戏角色不同的设计特点，了解角色色彩设计相关知识，熟悉动漫角色设计绘制。

3. 《图形图像处理》72 学时

了解图形图像处理及相关的美学基础知识，在动漫绘制的运用、

插图插画绘制，理解平面设计与创意的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能，能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工、VI 设计等设计创意制作

4. 《动漫场景设计》72 学时

了解动漫创作中场景设计及背景绘制、学会运用电脑绘制设计动漫场景，等制作知识相关技能。

5. 《动漫分镜头设计》90 学时

了解动漫分镜头的绘制方法，步骤设计特点，镜头设计，文字剧本转换为分镜画面，并学会设计画面内容，了解分镜设计相关知识，熟悉动漫故事分镜的设计及绘制。

6. 《职业技能考证培训》72 学时

了解专业职业技能培训内容，以获取考证证书为目标，以职业技能考证培训内容为主，安排专业学生参与数字创意建模职业技能等级证书、游戏美术设计职业技能等级证书相关内容学习及练习，本课程不安排考试，以获取考证机构认证通过为认定课程考核通过。

7. 《音视频特效制作》72 学时

具备初步剪辑视频片段的能力；具备熟练操作后期特效合成软件的能力；具备制作 2D 视频特效、3D 视频合成的能力；具备应用多种滤镜效果和多种特效插件的能力；具备对视频进行色彩校正、粒子特效、遮罩、键控等能力；具备将制作好的视频特效进行上屏自检、修整的能力。

8. 《二维动画制作》108 学时

了解主流二维动画设计软件的种类和功能，熟悉逐帧动画、渐变动画、引导动画、遮罩动画的制作，掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、合成场景和角色制作、动画配音动画生成、动画输出及传输等动画制作技能。

9. 《3Dmax 三维动画制作》180 学时

了解及应用 3dsmax 软件第一学期进行静态基础模型制作及软件熟悉使用，学会运用进行一般卡通角色模型及场景模型的制作，常见贴图与材质的绘制与制作，基础动画的制作等；对于动漫设计与制作专业的学生，除了掌握以上基础外，还要能够应用 3dsmax 软件游戏场景、武器道具、材质灯光设计和制作，第二学期向更高层次的模型以及角色绑定、角色动画，镜头设计方面，物体动画，掌握三维动画基本制作流程，并学会三维动漫短片的设计及制作流程。

10. 《虚拟现实 VR 制作基础》72 学时

Unity3D 基础知识、Uinty 编辑器基础、Project 面板、Hierarchy 面板、Inspector 面板、Scene 面板、Game 面板，GUI 高级控件、GUILayout 界面布局、讲解游戏实例(游戏菜单)、C#与 javascript 编程基础掌握 C#基本语法及 Unity 中 C#语言应用，掌握 javascript 基本语法，并了解 JS 和 C#的差异，以及在 Unity 中二者之间的互转、Unity 游戏脚本，熟悉 MonoDevelop 脚本编辑器，Unity 脚本的生命周期，利用脚本来操作游戏对象，用脚本来控制对象的变换，用 C#编写脚本，掌握 C#面向对象编程，Unity 工具类函数，PlayerPrefs

类，文件的创建与读写，资源数据库。Unity 交互与多媒体熟练掌握编辑器元素包括地形、光照和阴影、摄像机和天空盒的使用与游戏设定，物理引擎、粒子系统、动画系统、声音视频多媒体资源的使用，输入与控制的脚本开发以及构建网络游戏框架。熟练掌握 Unity3D UI 系统、iTweet 插件使用，Raknet 与 Photon 网络系统、AssetBundle 打包和加载、高级粒子特效、Unity Shader、Unity 渲染、阴影烘焙、Navmesh 插件的使用、程序优化。各平台资源优化与跨平台发布，了解不同平台的资源要求范围、资源表现形式、资源的具体优化方向和最终呈现效果，虚拟场景效果演示。并在老师指导下，独立开发 Unity3D VR 场景漫游项目。

11. 《动画制作综合实训》108 学时

了解二维动画制作、三维动画制作、后期合成基本技能,通过实训制作动画短,在实训过程中掌握专业知识的综合运用,熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件,掌握录音、音效处理与合成、视频采集、图片和音频素材导入、影像编辑、影视特效制作、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能,通过分组实训方式使学生动手能力得到提高,并能策划制作动画短片。美术方面除了基础角色设计、场景设计、分镜绘制基础学习的知识外,开展漫画创作实训,基于前置的美术课程,每一学期安排有计算机软件课程,并从基础操作中融入动漫制作技术,需要学生熟悉掌握:PS、Flash、3Dmax、AE、Pr、Au 以及结合运用知识。与其他骨干课程一起共同构成学生在计算机动漫与游戏制作专业行业和相近的行业岗位就业所应具备的知识和技

能基础；达到争取在短时间内通过实训实践综合运用所掌握知识提升实际工作技能，通过软件课程及动漫实训指导书计划，开展动漫制作综合实训，使学生掌握动漫制作相关技能。

岗实践与顶岗实习

本专业安排学生进行跟岗实践与顶岗实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生跟岗实践与顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实践实习总量的前提下，可根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替、多学期、分阶段安排学生实习。要加强跟岗实践与顶岗实习过程管理，切实保障学生的安全与权益，构建校企共同指导、共同管理、合作育人的实践实习工作机制。

十一、教学时间安排

（一）基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，周学时一般为 32 学时，顶岗实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3000-3500。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

实行学分制的学校，一般 16-18 学时为 1 学分，3 年制总学分不得少于 170。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分，共 5 学分。

公共基础课学时约占总学时的 1/2，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

专业技能课学时约占总学时的 1/4，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

（二）教学安排建议

计算机动漫与游戏制作专业教学计划进度

计算机动漫与游戏制作专业教学时间安排（单位：周）

学期	一	二	三	四	五	六	小计
入学教育	1						1
军训	1						1
课堂理论与实践教学	18	18	18	18			72
复习考试	2	2	2	2			8
顶岗实习					20	20	40
合计	22	20	20	20	20	20	122

2020 级计算机动漫与游戏制作专业教学计划

课程类别	课程种类	序号	课程名称	总学时	各学年、学期、周课时数										20周	20周		
					第一学年					第二学年							第三学年	
					第一学期		第二学期			第一学期		第二学期					20	20
					18周	1周	18周	1周	18周	1周	18周	1周	18周	1周			周	周
必修课	公共基础课	1	中国特色社会主义	36	36	2												
		2	心理健康与职业生涯	36			36	2										
		3	职业道德与法治	36						36	2							
		4	哲学与人生	36								36	2					
		5	语文（基础模块）	144	36	2	36	2	36	2	36	2						
		6	语文（职业模块）	54								54	3					
		7	数学（基础模块）	108	54	3	54	3										
		8	数学（拓展模块）	36						36	2							
		9	英语（基础模块）	108	36	2	36	2	36	2								
		10	英语（职业模块）	36								36	2					
		11	信息技术（基础模块）	108	72	4	36	2										
		12	信息技术（拓展模块）	36			36	2										
		13	体育与健康	144	36	2	36	2	36	2	36	2						
		14	公共艺术（基础模块）	36						36	2							
		15	公共艺术（拓展模块）	36								36	2					
		16	历史（基础模块）	72						36	2	36	2					
		17	历史（拓展模块）	18								18	1					
		18	安全教育	36	36	2												
		19	普通话	36						36	2							
		劳动教育		144	36	2	36	2	36	2	36	2						
		小计		1296	342	19	306	17	324	18	324	18						
专业技能课	专业核心课	20	动漫美术基础	90	90	5												
		21	动漫角色设计	72	72	4												
		22	图形图像处理	72	72	4												
		23	动漫场景设计	72			72	4										
		24	动漫分镜头设计	90			90	5										
		25	职业技能考证培训	72						72	4							
	26	音视频特效制作	72						72	4								
	动画制作方向	27	二维动画制作	108			108	6										
		28	3D MAX 三维动画制作	180					108	6	72	4						
		29	虚拟现实 VR 制作基础	72							72	4						
30		动画制作综合实训	108								108	6						
		小计		1008	234	13	270	15	252	14	252	14						
开课总计				2304	576	32	576	32	576	32	576	32						
顶岗实习	31	顶岗生产实习	1110										570	540				

十二、教学实施

（一）教学要求

1. 公共基础课

公共基础课的任务是依据教育部统颁的相关课程教学标准的基本要求，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，提高学生思想政治素质、职业道德水平和科学文化素养；为专业知识的学习和职业技能的培养奠定基础，满足学生职业生涯发展的需要，促进终身学习。推行案例教学、情境教学等教学模式的改革，教学方法、教学手段的创新，突出“学生为中心”的教育教学理念，调动学生学习积极性，注重学生学习能力和学习习惯的培养，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业核心课

专业技能课程的任务是培养学生掌握必要的专业知识和比较熟练的职业技能，提高学生就业创业能力和适应职业变化的能力。根据专业培养目标、教学内容和学生的学习特点，采取灵活多样的教学方法，推行项目教学、情境教学、工作过程导向教学等教学模式。突出“做中学、做中教、教学做相结合”的职业教育教学特色，强化理实一体化教学。

围绕本专业人才培养目标，适应学生职业学习需要，设置了专业核心课程4门：专业核心课程《动漫美术基础》、《二维动画制作》、《3Dmax 三维动画制作》、《音视频特效制作》。

3. 专业（技能）方向课

动漫专业动画片制作方向课要按照相应主要职业岗位的能力要求，采用基础平台加专门化方向的课程结构，设置专业方向课程

6 门：《动漫角色设计》、《图形图像处理》、《动漫场景设计》、《动漫分镜头设计》、《虚拟现实 VR 制作基础》、《动漫制作综合实训》。

4. 实训实习课

实训实习是专业技能课程教学的重要内容，是培养学生良好的职业道德，强化学生实践能力，提高综合职业能力的重要环节。坚持工学结合、校企合作，强化教学、学习、实训相融合的教育教学活动，重视校内教学实训，特别是生产性实训。加强专业实践课程教学、完善专业实践课程体系，加大实训实习在教学中的比重。要按照专业培养目标的要求和教学计划的安排，学校和实习单位共同制定实习计划，强化以育人为目标的实训实习考核评价。创新顶岗实习形式，组织开展专业教学和职业技能训练，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致，健全学生实习责任保险制度。

（二）教学管理

教学管理是学校的中心工作，教学质量是教学管理的核心。为实现教学管理的程序化、规范化、科学化、信息化，学校依据本专业教学指导方案，规范制定本专业实施性教学计划，并加强对实施性教学计划执行的管理监督，严格按教学计划开设课程，统一公共基础课的教学要求，加强对教学过程的质量监控。实施中职公共基础课学生学业质量评价，积极推行技能抽查、学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪调查等。按照教育部关于建立职业院校教学工作诊断与改进制度的有关要求，全面开展教学诊断与改进工作，不断完善内部质量保证制度体系和运行机制。

学校按教育行政部门的规定实行学分制管理，积极推进学历证和职业资格证书“双证书”制度。开展校企联合招生、联合培养的现代学徒制试点，推进校企一体化育人。学生校外实习严格落实《中等职业学校学生实习管理办法》的规定和要求，制定本校的学生实习管理实施办法，加强监管。

十三、教学评价

教学评价应体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化。要校内校外评价结合，学业考核与职业技能鉴定结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合。创新评价方式方法，既要关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注运用知识在实践中解决实际问题的能力水平。

要注重职业道德教育，构建学生、教师、家长、企业、社会广泛参与的学生综合素质评价体系；以过程性评价为导向，将学生日常学习态度、学习表现、知识技能运用纳入评价范围，形成日常学业水平测试、技能抽查等学业评价为主、期末考试考查为辅的过程性学业评价体系；以职业资格鉴定基础，将学业考核与职业资格鉴定相结合，允许用职业资格证书或技能等级证替代一定的专业课程成绩或学分；以企业职业岗位标准为参考依据，形成学校与企业专家共同参与学生企业顶岗实习环节的评价机制。各学校要结合专业教学实际，确定期末考试考查课程，按学业成绩管理统一规定，制定各门课程成绩评价标准。

教学评价比例分布表

课程分类	评分项目	分值比例	评价指标	评价主体	评价依据
公共基础课程	平时表现	40%	包括出勤情况 学习纪律、学习态度、作业情况、素养。	学生、教师	《公共基础课程学生成绩表》； 《公共基础课学生平时表现考评表》。
	测试（段考）	20%	取期中测验成绩。		
	期考成绩	40%	期末统一考试。		
专业课程	单个项目	60%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。	学生、教师、企业	《专业课程学生成绩表》； 《专业课程项目考评表》。
	期末考试	40%	期末统一考试或有关职业资格证书考试的成绩替代。		
顶岗实习	学生自我评价	20%	敬业精神、工作表现、团队精神、人际关系、创新精神、实践能力、遵守实习单位规章制度等。	学生自评	《顶岗实习鉴定表》； 《学生顶岗实习成绩评价表》
	实习单位评定	50%		企业考核	
	带队教师评定	30%		教师考评	
职业技能大赛	职业技能大赛	加分项（1-10分）	校内技能大赛； 市级、区级技能大赛； 国家级技能大赛	行业、企业、学校	职业技能大赛加分细则
技能等级证书考核	职业技能考证		理论知识考试、 操作技能考核	行业、企业、学校	《职业技能鉴定指导中心鉴定成绩表》

十四、实训实习环境

本专业应配备校内实训室和校外实训基地。实训室环境具有真实性,并能应用仿真技术,具备工作、教研、实训及展示等多项功能。

(一) 校内实训室

实训实习环境要具有真实性或仿真性,具备实训、教学、教研等多项功能及理实一体化教学功能。校内实训基地包括基础实训室、专项实训室和综合实训室,要建设一批一体化实训室,满足专业教学要求。学校根据本专业学生人数和班级数量,合理增加设备数量和工位数量,以满足教学要求。

校内实训实习配置实训室、主要设施设备名称及型号规格、数量见下表。

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		名称	数量
1	影视动漫实训基地	动漫 1 室电脑	51 台/套
		动漫 1 室 数字绘画数位板	30 套
		动漫 2 室电脑	51 台/套
		动漫基地动漫事业部绘画数位屏	3 台/套
2	摄影摄像实训基地	单反相机及器材	20 台/套
		摄像机及摄影器材	20 台/套

(二) 校外实习基地

本专业应建立 2-3 个稳定的校外实训基地和若干个顶岗实习点。大力推进与规范的大中型企业合作,共同将校外实训基地建成集学生生产实习、双师型教师培养培训和产教研的基地。根据本专

业岗位实习要求，计算机动漫与游戏制作专业通过深化校企合作，签订校企合作协议的企业 10 个，建设成为校外实训基地 10 个，如下所示：

签约企业、校外实训基地一览表

序号	企业名称	实训容量	校企合作类型	合作范围
1	广西卡斯特动画制作有限公司	50 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
2	广西爱电竞教育发展有限公司	50 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
3	广西南宁四叶草文化传播有限公司	20 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
4	桂林坤鹤动漫有限公司	20 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
5	广西智众伟业	10 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
6	福建大拇指动漫制作有限公司	50 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
7	广西临届动漫设计有限公司	20 人	实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
8	南宁方爱科技	20 人	签约, 实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
9	深圳海豚互联网公司	10 人	签约, 实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
10	江苏京东信息技术有限公司南宁第一分公司	50 人	签约, 实训基地	顶岗实习、集中实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建

十五、专业师资

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》，加强专业师资队伍建设，合理配置教师资源。专业教师学历、职称结构应合理，具备良好的师德和终身学习能力，熟悉企业情况，积极开展课程教学改革。本专业应配备 3 名及以上具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师应不低于 75%；应有业务水平较高的专业带头人，并聘请一定比例（10%-30%）的行业企业技术人员和能工巧匠担任兼职教师。

本专业专任教师应具有专任教师 5 人：李德清、闭东东、李想、金庆杰、李森丽，团队教师加入由正高级讲师张建德“携手共进工作坊”，打造名师引领工作室指导教师职业成长，提升教师教学能力水平。我校获得广西中职名师三人：张建德、林翠云、李想与动漫和信息技术研究方向为主，对动漫专业建设及发展可以进行指导，除企业名师工作室外，动漫专业也建立了属于自己的教学师资队伍，团队教师有三人：李德清、闭东东、王国仁有企业工作经验；教师团队专业经验丰富，专业带头人李德清，专业群引进企业兼职教师罗奇奇、石远鹏共 2 名；专业教师 5 人职称情况：1 人高级讲师李想，4 人中级讲师李德清、闭东东、金庆杰、1 人助理讲师李森丽；大学本科以上学历 6 人；青年教师 5 人；教师通过参加国培、挂职锻炼及企业、行业职业技能培训等不断加强专业教学能力；负责专业教学教学有多年教学经验丰富，具有 10 年以上动漫专业教龄教师 4 人李德清、闭东东、李想、金庆杰；教学中核心课程由中级以上职称双师型教师担任为主，师资队伍 4 名教师被认定为自治

区级“双师型”教师，李德清、闭东东、李想、金庆杰 4 位老师均具有“双师”资格，占专业专任教师比例 75%。企业兼职教师为辅形成专兼结合，以适应人才培养模式改革的需求，实现专业化方向明确的人才培养目标。

十六、必修课教材使用情况

(一) 公共课教材选用要求

序号	课程名称	使用教材	
		名称	出版社
1	中国特色社会主义	中国特色社会主义	
2	心理健康与职业生涯	心理健康与职业生涯	
3	职业道德与法制	职业道德与法制	
4	哲学与人生	哲学与人生	
5	语文(基础模块)	语文(基础模块)	
6	语文(职业模块)*	语文(职业模块)*	
7	数学(基础模块)	数学(基础模块)	
8	数学(拓展模块)*	数学(拓展模块)*	
9	英语(基础模块)	英语(基础模块)	
10	英语(职业模块)*	英语(职业模块)*	
11	信息技术(基础模块)	信息技术(基础模块)	
12	信息技术(拓展模块)*	信息技术(拓展模块)*	
13	体育与健康	体育与健康	
14	公共艺术(基础模块)	公共艺术(基础模块)	
15	公共艺术(拓展模块)*	公共艺术(拓展模块)*	
16	历史(基础模块)	历史(基础模块)	
17	历史(拓展模块)*	历史(拓展模块)*	
18	安全教育*	安全教育*	

19	普通话*	普通话*	
----	------	------	--

(二) 专业核心课程教材选用要求

序号	课程名称	使用教材	
		名称	出版社
1	动漫美术基础	动漫美术基础	
2	二维动画制作	二维动画制作	
3	3DMAX 三维动画制作	3DMAX 三维动画制作	
4	音视频特效制作	音视频特效制作	

(三) 专业技能（方向）课程教材选用要求

序号	课程名称	使用教材	
		名称	出版社
1	《动漫角色设计》	《动漫角色设计》	
2	《图形图形处理》	《图形图形处理》	
3	《动漫场景设计》	《动漫场景设计》	
4	《视音频编辑》	《视音频编辑》	
5	《职业技能考证培训》	《职业技能考证培训》	
6	《虚拟现实 VR 制作基础》	《虚拟现实 VR 制作基础》	
7	《动漫手工》	《动漫手工》	
8	《动漫摄影摄像》	《动漫摄影摄像》	

本专业专任教师应具有专任教师 5 人：李德清、闭东东、李想、金庆杰、李森丽，团队教师加入由正高级讲师张建德 “携手共进工作坊”，打造名师引领工作室指导教师职业成长，提升教师教学能力水平。获得广西中职名师三人：张建德、林翠云、李想与动漫和信息技术研究方向为主，张建德目前也是我校信息技术科科长，林翠云为我校教务科副科长，李想为教辅中心主任，三位名师对动漫专业建设及发展可以进行指导，除企业名师工作室外，动漫专业

也建立了属于自己的教学师资团队，团队教师有两人：李德清、闭东东有企业工作经验；教师团队专业经验丰富，专业带头人李德清，专业群引进企业兼职教师罗奇奇、石远鹏共 2 名，参与 VR 虚拟现实教学，指导专业学生职业生涯规划；专业教师 5 人职称情况：1 人高级讲师李想，3 人中级讲师李德清、闭东东、金庆杰，1 人助理讲师李森丽；大学本科以上学历 5 人；青年教师 5 人；教师团队多人参加过国培项目、挂职锻炼及企业、行业职业技能培训，教学能力突出，多次指导学生参加各类比赛获奖，2019 获自治区品牌建设专业；负责专业教学教师有多年教学经验丰富，具有 10 年以上动漫专业教龄教师 5 人李德清、闭东东、李想、金庆杰；教学中核心课程由中级以上职称双师型教师担任为主，师资队伍 4 名教师被认定为自治区级“双师型”教师，李德清、闭东东、李想、金庆杰 4 位老师均具有“双师”资格，占专业专任教师比例 75%，李德清老师教授三维动画制作课程。

实习实训实习环境要具有真实性或仿真性，具备实训、教学、教研等多项功能及理实一体化教学功能。校内建设有动漫实训基地，是自治区专项经费重点建设动漫专业示范性实训基地，安装三维软件满足动漫专业教学需要机房 2 个，每个机房工位 50，共 100 台，曾经承办 2017 年全区中职技能比赛动画片制作赛项，已多次各类考证实操使用检验，可满足考证培训需求，同时我校 2020 年获得 1+X 游戏美术设计试点单位，可以组织专业学生参与相关的考证认证，提升学生就业竞争力。