



廣西華僑學校

动漫与游戏制作专业 2023 级人才培 养方案

2023 年 6 月 10 日

编制部门：信息技术专业科

起 草 人：李德清

校内参编人员：闭东东、李森丽、陈晨、曾臻

校外参编人员：罗奇奇、黄志锋、黄之

复审审核人：高彬

三审审核人：陆潇原

目 录

一、专业名称及专业代码	3
二、入学要求	3
三、修业年限	3
四、职业（岗位）面向	3
五、培养目标与培养规格	4
六、课程设置及进度安排	10
七、教学进程总体安排	19
八、实施保障	23
九、升学及毕业要求	30

动漫与游戏制作专业 2023 级人才培养方案

一、专业名称及专业代码

（一）专业名称及专业代码

动漫与游戏制作专业, 760204。

（二）专业化方向

动画片制作与游戏美术设计方向。

二、入学要求

初中毕业生或同等及以上学历者。

三、修业年限

学制三年。

四、职业（岗位）面向

（一）职业（岗位）面向、职业资格证书

表 1 职业（岗位）面向和职业资格证书

所属专业大类和代码		76 新闻传播大类	
专业对应行业、职业类别		7602 广播影视类、动漫与游戏制作	
序号	专业（技能）方向	对应岗位（工种）	职业资格证、行业证
1	动画片制作与游戏美术设计	动漫概念设计师	1+X 动画制作（初级）
2	动画片制作与游戏美术设计	动漫分镜设计师	1+X 动画制作（初级）
3	动画片制作与游戏美术设计	二维动画设计师	1+X 动画制作（初级）
4	动画片制作与游戏美术设计	三维动画设计师	1+X 动画制作（初级）
5	动画片制作与游戏美术设计	影视后期剪辑师	1+X 动画制作（初级）

（二）主要接续专业

高职：动漫设计专业、动漫制作技术专业、影视动画专业

本科：数字动画专业、数字媒体艺术专业、游戏创意设计专业

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，主要面向漫画创作、动画片制作、游戏美术行业，培养可从事图形图像处理、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、动漫衍生产品制作及游戏美术设计等工作，与我国社会主义现代化建设要求相适应，德智体美劳全面发展，在生产、服务一线工作的高素质劳动者和技术技能人才。

初次就业岗位：、漫画助手、二维动画助手、游戏美术设计员、动漫美术员、三维建模制作员、动漫后期剪辑助手。

发展岗位：漫画主笔、场景设计师、游戏美术师、动漫分镜师、三维动画师、动漫后期制作师。

拓展岗位：漫画家、动漫概念设计师、游戏美术主管、三维制作主管、动画导演。

（二）培养规格

本专业毕业生应具有以下素质、知识和能力：

1. 素质和职业素养

（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）具有敢于创新、勇于探索的精神，具备良好的人际交往能力、团队合作精神。

（5）具有扎实的动漫专业制作知识和掌握一定动漫制作美术设计、熟悉掌握动画制作软件，熟悉计算机动漫与游戏动画制作相关操作理论，在学习及实践中锻炼个人良好职业品德，工作实务作风。

（6）具有健康向上的心态，培养在专业学习中锻炼团队合作精神，培养本专业人才具备良好的道德水平，能够爱岗敬业、诚实守信、善于协作、责任心强、积极进取。

2. 专业知识

（1）具备中等技能型人才必备的文化基础知识。包括语文、数学、英语、思想政治、历史、艺术欣赏、国家安全

等方面的知识；

（2）具备本专业所必须的动漫与游戏制作专业技术基础知识；

（3）掌握动漫美术基础，了解动漫角色设计、了解人体结构、动漫夸张设计手法、了解场景设计、道具、动物拟人形象设计、魔幻风格角色设计、道具设计、手绘设计动漫角色、场景、道具的设计及绘制能力；

（4）掌握图形图像处理，使用电脑软件进行动漫处理线稿、勾画流畅线条、绘制背景、设计道具，游戏原画绘制能力；

（5）掌握动画前期分镜设计，使用软件完成动漫分镜头绘制专业技能，能创作并绘制动漫故事分镜头；

（6）掌握动漫漫画分镜绘制及故事创作能力，进行彩色漫画创作；

（7）掌握二维动画制作软件制作二维动画基本流程，运用二维动画制作软件 Flash/Animate/Moho 软件制作二维动画短片制作能力、

（8）通过学习了解三维动画制作基本流程，掌握运用三维动画制作软件 3Dmax 制作三维动漫角色、场景、绘制贴图、绑定角色、制作角色动画、灯光材质、渲染序列帧三维短片，通过团队实训完成三维动画短片的制作。

（9）掌握影视剪辑 PR 软件基本操作，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，了解摄影摄像器材使用，了解基本摄影构图，设备设置及安装使用，了解拍摄镜头、景别摄影基础知识，了解剪辑软件编辑及处理素材的基础技能；

（10）掌握影视特效制作及合成基本流程，通过学习能使用计算机软件完成视音频剪辑特效添加配音合成动画片的工作。掌握影视特效制作软件的使用，了解片头的包装，素材的合成、光效，跟踪、ROTO 抠像、遮罩、特效添加、色彩调整基础技能；

（11）了解动漫手工黏土设计及制作动漫周边产品，道具、场景、角色建模与游戏美术设计技能；

（12）了解新媒体营销，创作、宣传、传播及运营相关知识，为创作提升服务；

（13）了解摄影摄像器材使用，了解动漫摄影内容制作，剪辑，定格拍摄技巧，熟悉各种拍摄设备操作，能独立完成摄制，剪辑、字幕添加短视频作品制作；

（14）了解色彩设计基础知识，提升美术绘画能力，掌握色彩要素，色彩冷暖，色彩搭配技巧，并运用于动漫作品创作当中；

（15）掌握动漫综合实训项目制作，完成动漫作品综合运用制作短片，动漫综合技巧运用，掌握新媒体策划活动及方案的组织与实施，展示宣传，动漫内容创作与展示，动漫

制作及展示实践技能；

（16）了解日语基础，拓宽知识，培养动漫专业学生具备国际化视野。

3. 专业能力

（1）具备一定动漫美术设计知识，能设计动漫角色草稿、能绘制人体结构动态草图、能用动漫夸张手法设计动漫场景及人物、能道具设计、能手绘设计动漫角色三视图、能绘制场景线稿、能设计及绘制动漫道具的美术设计能力；

（2）能用图形图像处理处理线稿、能用数位板勾画流畅线条、能用电脑软件绘制背景、能通过电脑绘画设计道具，能设计游戏角色原画、场景原画、道具概念绘制能力；

（3）能绘制动画故事分镜头，使用软件完成分镜绘制，设计及制作标注内容清晰明了；

（4）能绘制动漫漫画分镜，会编故事进行团队协作创作，绘制彩色漫画作品；

（5）能熟悉运用二维动画制作软件制作二维动画，会使用多个二维动画制作软件 Flash/Animate/Moho 制作二维动画短片；

（6）能掌握三维动画制作基本流程，通过三维动画制作制作软件 3Dmax 进行建模制作完成角色制作、场景制作、绘制贴图、绑定角色、制作角色动画、灯光材质、渲染序列帧合成三维动画镜头，通过团队实训完成三维动画短片的制

作；

（7）能熟悉使用影视剪辑 PR 软件，能完成视音频剪辑及合成的工作，能制作字幕，能使用摄影摄像器材完成拍摄，了解基本摄影构图，能组织创作拍摄剪辑短视频；

（8）能熟悉使用影视特效制作软件，能完成视音频剪辑特效添加配音合成动画片的工作。能完成片头的包装，素材的合成、光效，跟踪、ROTO 抠像、遮罩、特效添加、色彩调整，能输出视频影片；

（9）能动手完成动漫手工黏土制作动漫周边产品，完成配色，制作角色、场景、拍照实操制作动漫周边产品；

（10）能把创作的作品通过网络进行宣传、传播及了解播放数据，为创作提升服务；

（11）能熟悉使用摄影摄像器材，了解动漫摄影内容制作，剪辑，定格拍摄技巧，能对设备进行安装、拍摄准备、布光、构图拍摄，完成摄制，剪辑、合成动漫序列帧，完成短视频作品制作；

（12）能绘制色彩景物、人物、场景，熟悉掌握美术绘画能力，并运用于动漫作品创作当中；

（13）能进行动漫综合实训项目制作，分组组队完成动漫毕业设计作品制作、制作动画短片、开发周边动漫手工制作实物，掌握新媒体策划拍摄及通过网络宣传作品展活动、毕业设计动漫展、漫画创作作品展，提升专业学习后的实践

活动。

六、课程设置及进度安排

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（技能）基础课、专业（技能）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、社会实践、岗位实习等多种形式。

（一）公共基础课

公共基础课主要内容和要求，如表 2。

表 2 公共基础课主要内容和要求

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	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020 版开设，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，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
2	心理健康与职业生涯	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，《中等职业学校思想政治课程标准》2020 版开设，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	36

		业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。	
3	职业道德与法治	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，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
4	哲学与人生	是中等职业学校学生必修的一门德育课程，依据《中等职业学校思想政治课程标准》2020版开设，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
5	语文(基础模块)	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校语文课程标准》2020版开设，学生通过阅读与欣赏、表达与交流及语文综合实践等活动，在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社会发展需要提供支撑。	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，满足学生继续学习与个性发展需要，并与专业实际和行业发展密切结合。	54
7	数学（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校数学课程标准》2020版开设。通过数学课程学习，提高学生学习数学的兴趣，增强学好数学的主动性和自信心，养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神和精益求精的工匠精神，加深对数学的科学价值、应用价值、文化价值和审美价值的认识。	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，根据地方资源、学校特色、专业需要和学生实际情况选择拓展模块教学内容教学。	36

9	英语（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校英语课程标准》2020版开设，旨在进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握基础语言知识，能以口头或书面形式进行基本的沟通；能在职场中综合运用语言知识和技能进行交流，发展英语学科核心素养。	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，满足学生继续学习与个性发展需要，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）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校信息技术课程标准》2020版开设，引导学生通过对信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力。	108
12	体育与健康	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校体育与健康课程标准》2020版开设，以身体练习为主要手段，以体育与健康的知识、技能和方法的传授为主要内容，培养学生学科核心素养和促进学生身心健康发展。	144
13	公共艺术	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，使学生通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。	36
14	历史（基础模块）	是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程，依据《中等职业学校历史课程标准》2020版开设，旨在以唯物史观为指导，促进中等职业学生进一步通过掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养，增强学生历史使命感和社会责任感，进一步弘扬爱国主义民族精神和改革创新时代精神，培育和践行社会主义核心价值观，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。包括“中国历史”和“世界历史”两个部分。	72
15	安全教育	依据《中小学公共安全教育指导纲要》、《大中小学国家安全教育指导纲要》开设，在《中华人民共和国国家安全法》《中华人民共和国网络安全法》《中华人民共和国教育法》等一系列法律框架内依	36

		法开展教育，增强学生国家意识，强化政治认同，坚定道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，践行社会主义核心价值观。	
16	习近平新时代中国特色社会主义思想	依据《习近平新时代中国特色社会主义思想进课程教材指南》开设，旨在引导学生进一步深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，掌握这一思想的科学体系、精神实质、理论品格、重大意义，形成正确世界观人生观价值观，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。	18
17	环境教育	依据《中小学环境教育实施指南》和《中小学生环境教育专题教育大纲》开设，旨在引导学生欣赏和关爱大自然，关注家庭、社区、国家和全球的环境问题，正确认识个人、社会与自然之间的相互联系，帮助学生获得人与环境和谐相处所需要的知识、方法与能力，培养学生对环境友善的情感、态度和价值观。	18
18	心理健康教育	依据《中等职业学校学生心理健康教育指导纲要》开设，旨在帮助学生树立心理健康意识，培养学生乐观向上的心理品质，增强心理调适能力，促进学生人格的健全发展；帮助学生正确认识自我，增强自信心，学会合作与竞争，培养学生的职业兴趣和敬业乐群的心理品质，提高应对挫折、匹配职业、适应社会的能力。	40
19	劳动教育与劳动实践	根据《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》开设，旨在引导学生理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念；体会劳动创造美好生活，体认劳动不分贵贱，热爱劳动，尊重普通劳动者，培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；具备满足生存发展需要的基本劳动能力，形成良好的劳动习惯。	144
20	中华优秀传统文化	引导学生感悟中华优秀传统文化的精神内涵，增强学生对中华优秀传统文化的自信心，从而培养他们对祖国的情感和爱国情操，影响学生的人生、社交和工作态度。	36

（二）专业技能课

1. 专业（技能）基础课主要内容和要求，如表 3。

表 3 专业（技能）基础课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	动漫角色设计	掌握绘制卡通角色设计的不同风格、动漫角色设计规范、三视图设计、表情设计、服饰道具设计、角色色彩指定、游戏风格角色设计、动物拟人形象、Q 版风格角色设计、游戏动物拟人设计、夸张动漫风格角色设计、魔幻类生物设计等动漫角色设计基础知识。	72
2	动漫分镜头设计	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，了解镜头景别，运镜、分镜故事设计，镜头组接逻辑关系相关知识，熟悉动漫故事分镜的设计及绘制。	54
3	色彩设计基础	掌握色彩基本理论色彩与构图的原理与属性、三原色、三间色、色彩互补、色彩明度、纯度，色彩搭配，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、能通过课程设计绘制图案，绘制色彩静物，掌握色彩与心理，色彩搭配，掌握视觉传达艺术表现的基础技能。	54
4	图形图像处理	了解图形图像处理及相关的美学基础知识，掌握图形图像处理软件，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，图像处理、色彩调色、平面广告海报图像处理、动漫上色创意制作，表现科幻海报图像合成制作。	72
5	动漫场景设计	了解动漫创作中场景设计及背景绘制基础步骤、透视基础知识、学会运用电脑绘制设计动漫场景线稿、场景设计三不同立面图，设计场景氛围、为线稿上色不同色调的背景色彩效果、通过电脑绘画设计场景草图、绘制不同动漫背景。	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
6	新媒体营销概论	了解新媒体营销,创作、宣传、传播及运营,新媒体概念,发展趋势,运营理论等相关知识,熟悉新媒体的内容创建、新媒体的理论知识、新媒体结合动漫内容的制作与传播,熟悉新媒体对动漫作品的宣传,分析新媒体数据运用表现。	36
7	动漫手工 (选修)	熟悉动漫周边产品开发、设计、熟悉废物利用改变为动漫周边开发制作、熟悉超轻黏土、精雕油泥、泥塑、针织布偶、石头绘制拼贴制作等动漫手工产品开发相关知识。	备开 36
8	动漫摄影摄像 (选修)	熟悉摄影摄像器材的基础参数、设备的使用方法,熟悉摄影镜头、景别,熟悉动漫手工内容的定格动画拍摄、熟悉动漫COSPLAY 摄影摄像、相片及视频的后期处理,镜头、画面构图、拍摄主题内容设计、拍摄用光等摄影摄像技巧。	备开 36
9	素描基础 (选修)	熟悉素描绘画基础知识,能绘制基本结构几何体景物、人物头部五官结构、石膏头像、临摹优秀素描作品、绘制人物写生、素描绘制场景、素描创作。	备开 72
10	短视频制作 (选修)	熟悉使用剪映、手机剪辑视频软件,采集动漫真人秀,动漫手办,定格黏土动画拍摄制作动漫内容的短视频、创意广告短片。	备开 36
11	彩漫创作 (选修)	熟悉漫画创作相关要求,漫画分镜制作、网点制作、速度集中线,夸张文字,漫画编绘,场景制作,夸张文字,漫画色彩搭配,彩色条漫制作、彩色页漫故事创作。	备开 72

2. 专业（技能）核心课主要内容和要求，如表 4。

表 4 专业（技能）核心课主要内容和要求

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	掌握动漫制作需要的动漫线稿绘制、人体结构、美术透视知识、人物动态速写、五官绘制、动漫人物角色形体设计、动漫绘画风格、道具设计、分镜基础绘制、画面	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
		构图、动画原画设计，游戏风格角色、动画补间绘制、角色动作设计、角色夸张设计、角色表情设计、成组角色设计等动漫美术基础知识。	
2	动漫数字绘画	掌握动漫电脑绘画基本知识，掌握数位板的使用，学会草稿绘制、动漫线稿、矢量图绘制方法、位图绘制，熟悉动漫角色上色二分法，熟悉上色色彩搭配、表现动漫道具质感绘制，熟悉电脑数位板绘制角色、绘制动漫场景、电脑创作黑白漫画、绘制彩色漫画条漫规格及要求、绘制彩色页漫、动漫封面海报设计、海报、游戏美术前期概念设计、不同电脑绘画软件上色方法及技巧；	36
3	二维动画制作	掌握二维动画制作软件制作二维动画基本流程，运用二维动画制作软件制作二维动画短片制作能力、完成角色元件绘制，动画原画、补间动画制作、二维动画软件骨骼绑定，动画系统的运用、镜头设计、配音制作，输出合成二维动画片。	72
4	三维动画制作 1	掌握 3dsmax 软件进行静态基础三维模型制作，软件基础操作熟悉多边形建模使用不同修改器，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，游戏场景、武器道具、材质灯光设计和制作，展平 UV 操作，绘制贴图、模型渲染。	72

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
5	动画制作实训	通过综合运用动漫课程学习知识进行毕业设计动画短片项目、影视广告短片包装，动画短片分组实训，学习综合运用专业所学知识制作动画短片，了解项目策划，设计，项目实施，过程管理，制作流程软件及技术使用情况，实训完成后后期合成，特效添加、输出动画影片，开发设计动漫周边超，学习参与动画片项目实训制作，完成毕业作品制作及宣传展示。	72

3. 专业（技能）方向课

（1）动漫与游戏制作方向专业（技能）方向课主要内容和要求，如表 5。

表 5 动画片制作与游戏美术设计方向专业（技能）核心课主要内容和要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	影视后期特效	掌握 AE 添加特效，字幕特效、不同光效制作、熟悉影视抠像、熟悉遮罩运用、动态遮罩、熟悉电脑后期色彩调节、校对颜色、熟悉合成跟踪、ROTO，熟悉配音，音频特效、粒子特效制作、三维层的运用，三维摄影机运动镜头制作，字幕制作、熟悉输出影片的设置技巧；	72
2	视音频编辑	了解影视剪辑 PR 软件基本操作，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，了解摄影摄像器材使用，了解基本摄影构图，设备设置及安装使用，了解拍摄镜头、景别摄影基础知识，了解剪辑软件编辑及处理素材的基础技能；	36

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
3	三维动画制作 2	掌握 3dsmax 软件动画模块制作, 骨骼创建、骨骼绑定、关键帧动画制作、BIPED 动作运用、三维摄影机镜头设置、路径约束动画、子父物体、参数关联, FFD 物体变形动画、三维影视片头建模、虚拟物体绑定、空间扭曲物体绑定, 场景灯光布置、角色场景中运动镜头设置, 动画速度调整, 环境天空球制作、渲染设置, 渲染动画序列帧, 合成及三维动画后期特效制作, 三维动画镜头输出影片。	54

(三) 综合实训

1. 专业技能活动周和技能竞赛: 学生参加每年的职教活动周技能展示活动、校内外各级各类技能竞赛。

2. 技能综合实训: 学生在校内或校外实训基地, 完成累计 14 周的综合实训, 其中第 1、第 4 学期每学期 2 周, 第 2 学期 4 周, 第五学期 6 周。训练动漫与游戏制作专业技能操作能力, 加强对所学专业知识的理解。

(四) 岗位实习、社会实践

实习时间: 岗位实习、社会实践累计总学时原则上为 6 个月至 10 个月。在确保学生实习总量的前提下, 原则上在第三、第六学期, 学生在企业完成学习任务。但也鼓励专业根据市场用人规律和需求实际, 探索实行工学交替、多学期、分段式形式安排学生实习。

实习要求: 认真落实教育部、自治区教育厅关于《职业学校学生顶岗实习管理规定(试行)》等有关要求, 应保证

学生岗位实习、社会实践的岗位与其所学专业面向的岗位群大类基本一致。

实习管理：学生在岗位实习、社会实践中，采用“双导师制”的学校与企业共同管理，由学校指导老师进行实习期间专业理论方面的指导，企业能工巧匠、技师作为实践技能方面的指导，使学生的专业理论知识和企业的实践技能同步并进。

实习评定：由学校与企业根据学生在工作岗位的表现和工作业绩评定学生的实习成绩。

七、教学进程总体安排

（一）基本要求

1. 本专业基本学制为三年，总学时数约为 3486 学时。每学年为 40 周，其中教学时间约为 36 周，教学每学期周学时为 30 学时。三年共计六个学期，安排第三学期、第六学期分阶段安排实习或社会实践共计 44 周。本专业换算学分制 18 学时为 1 个学分，三年制合计 208 学分。包括军训、入学教育、毕业教育等活动。

公共基础课学时约占总学时的 37%。

专业技能课学时约占总学时的 63%，包含专业基础课、专业核心课、专业方向课、技能综合实训、岗位实习及社会实践，课程设置中应设选修课 6 门，根据教学安排，视学生

兴趣需要及选课情况，六个学期中适时开设 2 门，作为专业课程教学内容的补充。

2. 各专业课程学时比例表。见表 7。

表 7 动漫与游戏制作专业课程学时比例表

序号	课程类型	课时数	占总课时比%
1	公共基础课	1282	37%
2	专业（技能）基础课	396	11%
3	专业（技能）核心课	324	9%
4	专业（技能）方向课	162	4%
5	技能综合实训	56	2%
6	岗位实习、社会实践	1320	37%
合计总课时数		3486	100%

（二）教学时间安排表

表 8 教学时间安排（单位：周）

学期	一	二	三	四	五	六
入学教育	1					
军训	2					
课堂教学和实操实训	17	18		18	18	
复习考试	1	1		1	1	
岗位实习、社会实践			24			20
毕业教育						1
技能综合实训	2	4		2	6	
合计（周次）	23	23	24	21	25	21

（三）教学安排建议

动漫与游戏制作专业课程设置和教学时间安排表。如表 9。

表 9 动漫与游戏制作专业动画片制作与游戏美术设计方向

课程设置与教学时间安排表

课程类别		课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	开课学期和周学时					
							1	2	3	4	5	6
公共基础课（标注*号为限定选修课）	1	中国特色社会主义	2	36	36	0	2					
	2	心理健康与职业生涯	2	36	36	0		2				
	3	职业道德与法治	2	36	36	0				2		
	4	哲学与人生	2	36	36	0					2	
	5	语文(基础模块)	8	144	104	40	2	2		2	2	
	6	语文（职业模块）*	3	54	40	14					3	
	7	数学（基础模块）	6	108	100	8	2	2		2		
	8	数学（拓展模块）	2	36	32	4					2	
	9	英语（基础模块）	6	108	100	8	2	2		2		
	10	英语（职业模块）	2	36	32	4					2	
	11	信息技术	6	108	32	76	4	2				
	12	体育与健康	8	144	24	120	2	2		2	2	
	13	公共艺术	2	36	28	8				2		
	14	历史	4	72	64	8				2	2	
	15	安全教育*	2	36	36	0		2				
	16	习近平新时代中国特色社会主义思想*	1	18	18	0	1					
	17	环境教育*	1	18	18	0				1		
	18	劳动教育与劳动实践*	8	144	40	104	2	2		2	2	
	19	心理健康教育*	2	40	40	0	10 学时/期			10 学时/期		
	20	中华优秀传统文化*	2	36	28	8					2	
公共必修小计			52	936	660	276	14	12		14	12	
必修+限定选修小计			71	1282	880	402	17	16		17	19	
专业技能课	专业（技能）基础课	1	动漫角色设计	4	72	12	60		4			
		2	动漫分镜头设计	3	54	14	40			3		
		3	色彩设计基础	3	54	14	40	3				
		4	图形图像处理	4	72	12	60	4				

课程类别		课程名称		学分	总学时	理论学时	实践学时	开课学期和周学时					
								1	2	3	4	5	6
		5	动漫场景设计	4	72	12	60		4				
		6	新媒体营销概论	2	36	32	4					2	
	专业 (技能)核心课	1	动漫美术基础	4	72	12	60	4					
		2	动漫数字绘画	2	36	32	4		2				
		3	二维动画制作	4	72	12	60		4				
		4	三维动画制作 1	4	72	12	60				4		
		5	动画制作实训	4	72	12	60					4	
	专业 (技能)方向课	1	影视后期特效	4	72	12	60				4		
		2	视音频编辑	2	36	6	30					2	
		3	三维动画制作 2	3	54	14	40					3	
	专业选修课 (标注*号为 备开选修课)	1	日语	2	36	32	4				2		
		2	动漫手工	2	36	8	28	2					
		3	动漫摄影摄像*		36	8	28						
		4	素描基础*		72	12	60						
		5	短视频制作*		36	8	28						
		6	彩漫创作*		72	12	60						
	专业技能课小计			51	612	266	346	13	14	0	13	11	0
	综合实训	1	专业技能活动周和技能竞赛	8	120	0	120	30 学时/期					
		2	技能综合实训	4	56	—	56	2 周	4 周	—	2 周	6 周	—
	岗位实习、社会实践	1	岗位实习、社会实践	74	1320	—	1320			24 周 计 720 学时			20 周计 600 学时
综合实训和实习小计				86	1496	—	1496	2 周	4 周	—	2 周	6 周	—
合计				208	3390	1146	2244	30	30	—	30	30	—

备注:

1. 岗位实习和社会实践可根据专业实际情况在第三、第四学期进行轮换调整;
2. 第六学期, 报名升学的学生升学考试后再实习。

3. 本专业选修课设置部分为备开设，根据教学安排，学生学习兴趣，六个学期中适当安排 2 门开设作为专业课程的备选补充。

八、实施保障

（一）师资队伍

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。本专业现有 5 名专业教师，专业带头人 1 名，骨干教师 4 人，在职在编 5 人，和外聘教师 3 人、团队教师有李德清、闭东东有企业工作经验；教师团队专业教学经验丰富，指导学生参加各项技能比赛及专业展示活动，动漫专业教师团队师资情况：1 人高级讲师李德清、3 人讲师闭东东、李森丽、曾臻，1 人助理讲师陈晨；大学本科以上学历 5 人，名教师被认定为自治区级“双师型”教师，李德清、闭东东、李森丽、曾臻 4 位老师均具有自治区认定的“双师”资格，占专业专任教师比例 80%；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，视野广阔，专业教学水平高；负责动漫专业教学教学有多年教学经验，参加广西中职教师技能大赛获得一等奖第一名，指导学生技能竞赛获得 1 次国赛二等奖，3 次区赛一等奖，6 次中职学生技能比赛二等奖，创新创业大赛广西区赛金奖，获得广西壮族自治区人民政府教育教学成果二等奖奖，编写动漫教材入选国家中职十四五规划教材，组成了师资结构稳定教学经验丰富科研能力强的团

队，能满足动漫专业日常教学、实训、实习、技能赛、技能考证组织需要。

1. 在职在编教师要求

（1）具有良好的职业道德和责任心；

（2）具备与任教课程相应或相近的本专业本科以上学历；具有中等职业学校教师资格证；具备一定的相关行业工作经验；

（3）熟练掌握所任教课程相应理论知识，并具备相应的实践操作能力；

（4）掌握教育教学基本规律，具有较强的教学能力，掌握项目教学法、任务驱动法等教学方法。

2. 校外兼职教师要求

（1）具有良好的职业道德和责任心；

（2）具备相关行业 2 年以上一线工作经历，具有较丰富的行业经验和较强的实践技能；具有相应的技能资格证书或相应的技术职称；

（3）掌握教育教学基本规律，具有较强的教学能力。

（二）教学设施

1. 校内实习实训条件

校内实训室有 5 间，共可提供 180 个工位，主要能完成动漫制作前期美术绘画训练、分镜头设计、中期电脑绘画、二维动画制作、三维动画建模制作、影视后期特效、影视剪

辑课程、漫画创作、动画片制作项目的实训和 1+X 动画制作职业资格鉴定培训及考证需求。

表 10 动漫与游戏制作专业校内实习实训条件情况统计表

序号	实训室名称	实训室地点	教学工位数	主要实训项目
1	动漫中期实训室	新实训楼 308	电脑配备数位板、数位屏 51 台套	动漫数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、动漫分镜头制作、动画片制作实训、职业技能考证
2	动漫后期实训室	新实训楼 308	电脑 51 台套	二维动画制作、三维动画制作、影视特效制作、影视剪辑、动画片制作实训
3	动漫画室	新实训楼 304	画板画架石膏静物等 40 个工位	动漫美术基础、色彩设计、动漫前期设计实训
4	虚拟现实 VR 实训室	新实训楼 306	VR 实训电脑 8 个工位；8 套 VR 眼镜	专业技能比赛备赛实训，专业学生各类动漫作品征集大赛制作实训。
5	影视动漫实训基地	影视实训工作室	摄像机及摄影器材 30 台/套	动漫摄影与摄像、拍摄实训

2. 校外实习实训条件

积极开展产教合作，与 5 企业形成稳定的实习实训合作关系，建设校外实习基地，满足学生工学集合、岗位实习等教学活动的开展，联合培养创新型动漫制作人才。

表 11 动漫与游戏制作专业校外实习实训合作企业统计表

序号	企业名称	实训容量	合作范围
1	广西卡斯特动漫有限公司	20 人	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	广西南宁四叶草文化传播有限公司	20 人	顶岗实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建

3	广西智众伟业	20 人	顶岗实习、师资培训、教师挂职、企业培训、活动运作、专业共建
4	广西西南互娱文化集团有限公司	20 人	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	南宁市鼎胜方文化传播有限公司	20 人	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

（三）教学资源

结合教学开展需要，专业所有课程要求优先选用在全国范围出版发行的中等职业学校优秀教材、国家规划教材。鼓励教学团队根据专业教学特点和现有资源撰写、编制校本教材。积极开发相关课程的数字化资源，充分满足专业教学、教研和社会服务需要。

1. 教材选用情况

（1）公共基础课教材选用推荐

表 12 公共课选用教材

序号	课程名称	使用教材	
		名称	出版社
1	中国特色社会主义	经济政治与社会	北京师范大学出版社
2	心理健康与职业生涯	专业生涯规划	高等教育出版社
3	职业道德与法治	职业道德与法律	人民教育出版社
4	哲学与人生	哲学与人生	高等教育出版社
5	语文(基础模块)	语文基础模块	高等教育出版社
6	语文（职业模块）*	语文职业模块	高等教育出版社
7	数学（基础模块）	数学基础模块	高等教育出版社
8	英语（基础模块）	英语基础模块	外研社/高等教育出版社
9	英语（职业模块）	英语职业模块	外研社/高等教育出版社

10	信息技术(基础模块)	信息技术基础模块	电子工业出版社
11	体育与健康	体育与健康	国家开发大学出版社
12	公共艺术(基础模块)	美术鉴赏与实践	华东师范大学出版社
13	公共艺术(基础模块)	音乐鉴赏与实践	华东师范大学出版社
14	历史(基础模块)	中国历史	现代教育出版社
15	历史(基础模块)	世界历史	高等教育出版社
备注：根据教育部要求，2023年秋季思政、语数英等科目使用统编教材。			

(2) 专业课教材选用推荐

表 13 专业基础课选用教材

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	清华大学出版社
2	动漫分镜头设计	动漫分镜头设计	清华大学出版社
3	色彩设计基础	色彩设计基础	清华大学出版社
4	图形图像处理	图形图像处理	人民邮电出版社
5	动漫场景设计	动漫场景设计	上海人民美术出版社
6	新媒体营销概论	新媒体营销概论	人民邮电出版社
7	动漫手工(选修)	动漫手工	人民邮电出版社
8	动漫摄影摄像(选修)	摄影与摄像技术	哈尔滨工业大学出版社
9	素描基础(选修)	素描基础	清华大学出版社
10	短视频制作(选修)	剪映短视频制作 完全自学手册	中国广播影视出版社
11	彩漫创作(选修)	漫画创作技法	海洋出版社

表 14 专业核心课选用教材

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	北京理工大学出版社

2	动漫数字绘画	CG 插画创作	北京联合出版社
3	二维动画制作	二维动画制作	中国人民大学出版社
4	三维动画制作 1	三维动画制作	高等教育出版社
5	动画制作实训	动画制作实训	天津科学技术出版社

表 15 专业方向课选用教材

序号	课程名称	使用教材	
		名称	出版社
1	影视后期特效	影视后期特效	清华大学出版社
2	视音频编辑	视音频编辑	清华大学出版社
3	三维动画制作 2	三维动画制作	高等教育出版社
4	视音频编辑	视音频编辑	机械工业出版社

2. 数字化资源开发情况

表 16 动漫与游戏制作专业课程数字化资源汇总表

序号	课程名称	校本/企业教材	课程标准	授课计划	教案	课件	辅助资源 (G)
1	动漫角色设计	企业	1	1	36	10	1G
2	动漫分镜头设计	企业	1	1	36	5	1G
3	色彩设计基础	企业	1	1	36	10	1G
4	图形图像处理	企业	1	1	36	10	4G
5	动漫场景设计	企业	1	1	36	10	1G
6	动漫美术基础	十四五规划	1	1	36	12	6G
7	动漫数字绘画	企业	1	1	36	10	4G
8	二维动画制作	企业	1	1	36	10	1G
9	三维动画制作	十四五规划	1	1	36	18	3G
10	动画制作实训	企业	1	1	36	10	1G
11	影视后期特效	十四五规划	1	1	36	10	3G
12	视音频编辑	企业	1	1	36	10	2G
13	动漫摄影摄像	企业	1	1	36	5	1G

（四）教学方法

按照相应动漫与游戏制作职业岗位(群)的能力要求，强调理论实践一体化提升学生技能，突出“做中学、做中教”的职教特色，采用项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，创新课堂教学，以立德树人育人教育弘扬优秀民族传统文化融入专业课程教学，运用线上教学资源库混合式教学模式探索动漫人才的培养，在专业课程教学中贯彻德育教育，培养德技兼备的高素质动漫人才。

（五）教学评价

采取多元教学评价模式评价专业学生，教学评价是促进中职教育管理、推动改革的重要手段。通过校内评价与社会评价相结合，融入企业专家评价模式，建立完善的信息反馈系统，为教学改革、人才培养提供重要依据。依据项目教学的进程，将平时成绩与期终考试评定相结合，综合利用形成性、诊断性和终结性评价来调整教学策略。通过岗位技能、课程综合制作实训作品、动漫技能作品展、校内外动漫技能竞赛、1+X 证书考证通过率，对学生素质进行横向和纵向比较，确定学生文化基础优劣及其潜能所在，综合文化、专业、竞赛、技能展示活动等多方面综合评价学生。根据专业技能标准，制定考核的多元评价机制，使评价真正能够反映学生的知识、能力与素质。

（六）质量管理

1. 建立教学管理组织协调机制，教务科和专业科紧密配合，对常规教学各个环节进行全程管理和监控；建立教务科、专业科两级督学机制，实现助教、督学、督管；建立校内教师互评机制，在校内开展公开课、示范课，校内老师对主讲教师教学效果进行评价工作；建立学生教学效果反馈机制，对所有上课教师的教学效果进行反馈。

2. 建立专业建设诊改机制，根据学校“十四五规划”和专业建设标准，对专业发展进行目标链、标准链打造，按照8字形质量改进螺旋建立与运行实施，按年度对目标完成度、原因及改进措施进行定期诊断。

九、升学及毕业要求

本专业学生在规定学习年限内，达到以下规定，准予毕业和升学，发给中专毕业证书。

（一）思想道德符合学校道德标准，具有良好的思想道德品质，操行鉴定合格。

（二）达到人才培养所规定的德智体美劳等规格要求，完成教学计划规定的所有必修和选修的理论与实践课程，成绩合格。

（三）参加并完成规定的岗位实习、社会实践，成绩评定合格。

（四）获得至少一个专业相关职业资格证书、技能等级证书。