

|| 德技并修 产教融合 共融育人 ||



# 福建省泉州市农业学校 动漫与游戏设计专业 人才培养方案



泉州市农业学校艺术学科制订

2022.04

## 目录

一、专业名称与专业代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、培养目标	1
五、职业范围	1
六、人才规格	2
(一) 职业素养	2
(二) 专业知识和技能	2
七、主要接续专业	3
八、课程结构	3
九、课程设置及要求	5
(一) 公共基础课	5
(二) 专业技能课	6
十、教学时间安排	8
(一) 基本要求	8
(二) 教学安排	9
十一、教学实施	10
(一) 教学要求	10
(二) 教学管理与方法	11
(三) 质量管理	11
十二、教学评价	12
(一) 评价体系	12
(二) 考核方式	12
十三、实训实习环境	12
(一) 校内实训室	13
(二) 校外实训基地	13
十四、专业师资	13
(一) 现有师资队伍	13

(二) 师资建议方向 .....	14
(三) 兼职师资队伍 .....	15
十五、 毕业要求 .....	15
十六、 其他 .....	15

## 一、专业名称与专业代码

动漫与游戏设计（750109-文化艺术类-艺术设计类）

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力

## 三、修业年限

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的，在德、智、体、美、劳等方面全面发展的，具有较强审美能力和艺术造型能力的，有较高艺术修养和创意水平的，面向文化创意行业企事业单位，从事动漫设计制作、游戏设计制作等工作的高素质劳动者和技能型人才。

## 五、职业范围

序号	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	原画绘制	动画绘制员 多媒体作品制作员 平面设计师	动画设计 游戏设计制作
2	动画制作		
3	平面插图绘制		
4	游戏角色制作		
5	游戏场景制作		
6	广告动画制作		
7	特效合成		
8	音效合成		

## 六、人才规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

### (一) 职业素养

1. 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业事业单位规章制度。
2. 热爱生活和自然，热爱动漫游戏专业，树立与社会需求相适应的职业理想和职业道德。
3. 具有刻苦钻研、与时俱进、团结协作的精神和继续学习的能力。
4. 养成善于观察、勤于思考、乐于探索、勇于创新的习惯或品质。
5. 掌握必需的现代信息技术，具有较好的人文素养，具备一定的就业和创业能力。
6. 树立正确的文艺观和审美观，自觉坚持为人民服务，为社会主义服务。

### (二) 专业知识和技能

1. 掌握绘画艺术基础理论知识。
2. 掌握色彩理论知识和色彩搭配技法。
3. 掌握基本的人体解剖知识和运动规律。
4. 掌握基本的构图原理，具有初步的构图创作能力。
5. 掌握动画、游戏、影视艺术基础理论知识。
6. 了解我国及世界动漫游戏行业动态。
7. 具备收集、选取艺术创作素材的能力。
8. 具有初步的艺术审美和美术鉴赏能力。
9. 具备 1~2 个工种的初、中级职业资格证书要求具备的职业能力。

### 专业（技能）方向——动漫设计制作

1. 掌握动漫设计及制作的基本技能，具有初步的动画创作和实际岗位工作能力。
2. 了解影视动画创作的发展概况和基础理论。
3. 了解有关动画、影视的政策法规。

### 专业（技能）方向——游戏设计制作

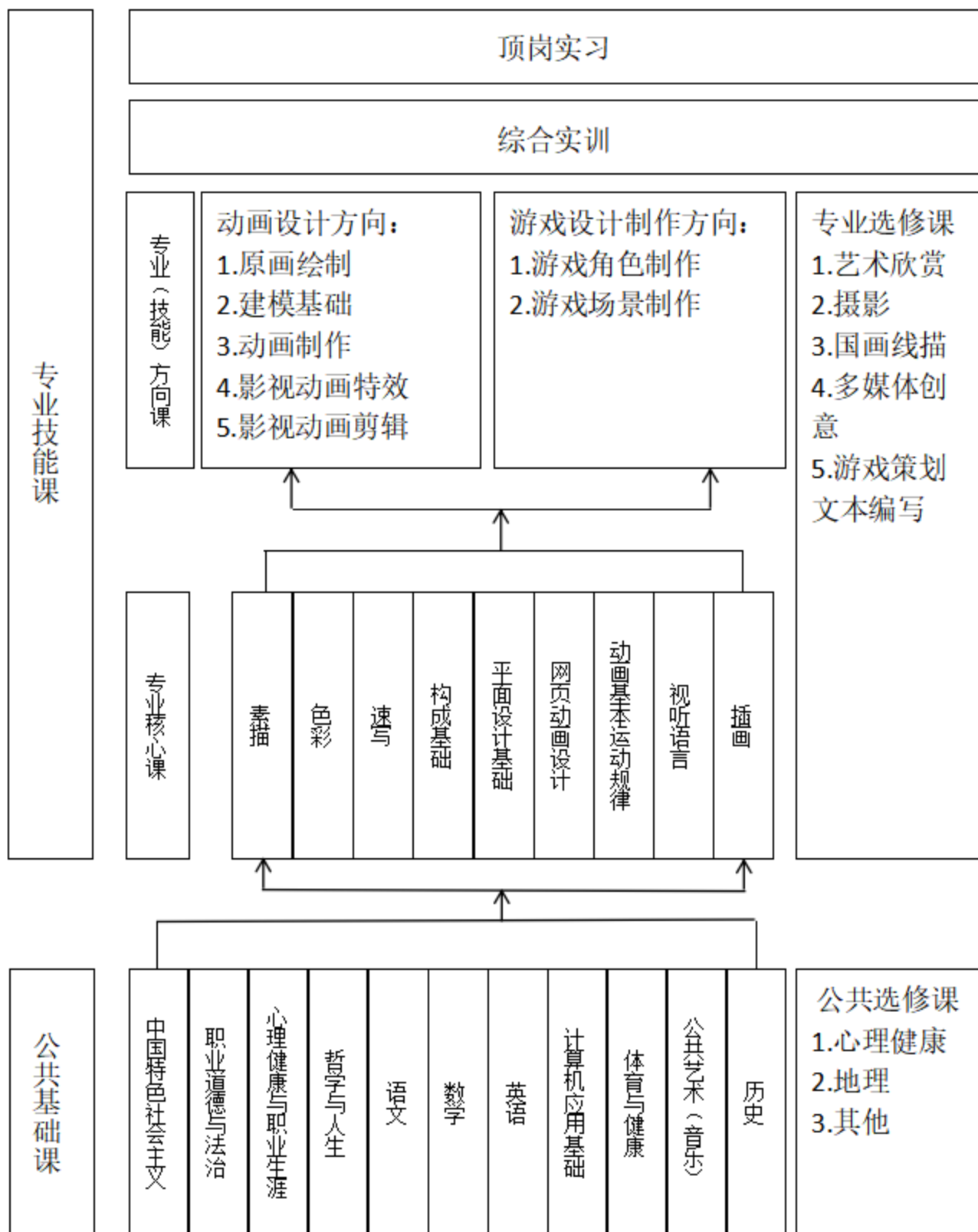
1. 掌握游戏设计及制作的基本技能，具有初步的游戏创作和实际岗位工作能力。
2. 了解游戏创作的发展概况与基础理论。
3. 了解国家有关游戏、动画的政策法规。

## 七、主要接续专业

高职：动漫设计、游戏艺术设计、展示艺术设计、室内艺术设计、环境艺术设计。

本科：动画、漫画、数字媒体艺术、新媒体艺术。

## 八、课程结构



## 九、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。

公共基础课包括德育课、文化课、体育与健康、公共艺术、历史以及其它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、专业（技能）方向课和专业选修课。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。

### （一）公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和任务	学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》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	依据《中等职业学校心理健康与职业生涯教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
3	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校职业道德与法治教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	216
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	216
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	144
8	信息技术	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	144
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	144
10	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36
11	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	36



## (二) 专业技能课

## 1. 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	素描	掌握石膏像、静物、人物等写生知识，具备一定的造型能力，学会借助明暗关系和黑白灰层次关系，表现物体的结构、比例、空间、质感和物体间的相互关系等。掌握在二维平面上塑造三维空间的技法、观察和整体表现物体的方法，能运用各种素描知识和表现手法描绘物体，提高绘画造型能力和艺术表现力	180
2	色彩	掌握物体在光作用下产生的色彩变化规律。掌握正确的色彩观察方法，能运用色彩关系表现物体、物体的空间和丰富的色彩层次变化，全面、科学地认识色彩具有敏锐的色彩感觉和色彩组织能力，提高色彩表现能力和审美能力	144
3	速写	通过风景、人物等的写生训练和学习，掌握速写的基础知识和基本技能，提高观察能力、感受能力和迅速捕捉物象形神的能力，能运用简单的工具和手法快速表现对象的结构、形象等特点，具备运用绘画语言迅速、生动表现生活的能力	72
4	构成基础	掌握平面构成、色彩构成、立体构成的基础知识，初步掌握形式美的基本规律、法则和原理	108
5	平面设计	掌握平面设计的版式、字体、图形、色彩等基础知识，初步具备报纸、杂志、招贴海报、视觉形象(VI)等方面的设计能力	72
6	网页动画设计	了解网页设计的特点、常用的动画形式及设计的方法和流程，能运用软件将文字、图形、图像、色彩和声音等媒体信息进行合成，初步具备网页界面、动画等设计能力，能独立进行简单的网页动画设计。	36
7	动画基本运动规律	了解运动力学原理及动画中常见的各种自然现象的运动规律，了解动画中特殊运动技巧等方面的知识，掌握常见人物、动物和各种自然现象的运动规律，并能进行简单的动画动作设计	36

8	视听语言	了解视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧,手段与表现方法,并与动漫设计、游戏设计专业方向的实际和行业发展密切结合,初步掌握基础性声音、画面的语言、语法应用与剪辑方法。	36
9	插画	掌握二维绘画软件运用方法,具备运用数位板技术进行插图、漫画绘制的能力,能熟练运用画笔、滤镜、特效、蒙版、色调等技能,初步具备电脑绘画与创意能力、具有一定难度插画作品的创作能力,初步达到行业插画技术要求。	72

## 2. 专业(技能)方向课

### (1) 动画设计

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	原画绘制	掌握角色造型概念设计基础知识,了解游戏原画概念的特点,初步具备根据游戏策划文本、设计出相应角色、道具或场景的能力	180
2	建模基础	了解建模的基本概念,掌握建模的常见方法与技巧,掌握材质制作和灯光渲染的方法技巧,为后续专业课程的学习奠定扎实的基础。	108
3	动画制作	了解动画的起源与发展、动画的分类、动画制作的工艺流程;掌握动画制作的时间、空间、帧数、速度的概念及相互关系,了解动画制作的基本原理,为后续专业课程的学习奠定理论基础。	108
4	影视动画特效	熟悉影视动画特效合成的方法,能熟练运用主流合成及各种特效插件,选择恰当的特效制作技法,合成逼真的动作特效。	72
5	影视动画剪辑	掌握非线性剪辑制作原理,了解影视动画视频剪辑技法,初步具备动画、影视等视频的编辑合成能力。	72

### (2) 游戏设计制作

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	游戏角色制作	使用三维建模的技巧,结合游戏角色描述的相关文本,对游戏角色进行建模,初步具备根据原画素材	72

		制作简单人物模型的创建能力	
2	游戏场景制作	使用三维建模的技巧,结合游戏场景描述的相关文本,对游戏场景进行建模,初步具备根据原画素材制作简单道具和场景的创建能力	72

### 3. 专业选修课

- (1) 艺术欣赏
- (2) 摄影
- (3) 国画线描
- (4) 多媒体创意
- (5) 游戏策划文本编写

### 4. 综合实训

综合实训是学完本专业所有专业技能方向课的基础上,以提升学生综合职业能力为教学目标,通过与企业合作开发综合实训项目,强调实训的任务性、结果性,以获得合乎企业要求的产品或符合职业要求的规范操作为目的,实训过程中尽量创设企业环境,按企业标准管理和考核学生。

### 5. 顶岗实习

顶岗实习是指学生到动漫游戏相关企业事业单位对应岗位跟班实习,是学生就业前重要的实践性教学环节,由学生和实习单位共同组织实施。通过实习,使学生了解动漫游戏行业一线生产、服务情况和人文环境,能运用所学知识和专业技能完成岗位工作任务,初步具备动漫游戏设计制作和经营管理能力。要注重培养学生解决实际问题和自学的能力,提高综合职业素质,增强就业能力。

## 十、教学时间安排

### (一) 基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间为 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，周学时为 28 学时（不含班会活动），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 3288。18 学时为 1 学分，3 年总学 173，其中，军训 2 学分、公益劳动（社会实践）2 学分、入学教育 1 学分。公共基础课学时约占总学时的 1/3，专业技能课（含教学实习）学时约占总学时的 2/3。

## （二）教学安排

课程类别	课程名称	学分	学时	学期							
				1	2	3	4	5	6		
公共基础课程	中国特色社会主义	2	36	2							
	心理健康与职业生涯	2	36		2						
	哲学与人生	2	36			2					
	职业道德与法治	2	36				2				
	语文	12	216	4	4	2	2				
	数学	12	216	2	2	4	4				
	英语	8	144	2	2	2	2				
	信息技术	8	144	4	4						
	体育与健康	8	144	2	2	2	2				
	公共艺术（音乐）	2	36		2						
	历史	2	36		2						
公共基础课小计		56	1008	14	18	12	12				
专业技能课程	专业核心课	素描	10	180	4	2	2	2			
		色彩	8	144		2	4	2			
		速写	4	72	2	2					
		构成基础	4	72			6				
		平面设计基础	6	108	4						
		网页动画设计	2	36		2					
		动画基本运动规律	2	36	2						
		视听语言-AU	2	36					2		
		插画	4	72			4				
		小计		42	756	12	8	16	4	2	
	专业（技能）方向课	动画设计	原画绘制-Painter	10	180				6	4	
			建模基础-3ds Max	6	108				6		
			动画制作-3ds Max	6	108					6	
			影视动画特效-AE	4	72					4	
			影视动画剪辑-PR	4	72					4	
			小计		30	540				12	18
		游戏	游戏角色制作	4	72					4	

	设计制作	游戏场景制作	4	72					4	
		小计	8	144					8	
选修课	艺术欣赏		2	36	2					
	摄影		2	36		2				
	国画线描		2	36			2			
	多媒体创意		2	36				2		
	游戏策划文本编写		4	72						4
军训			2	30						
入学教育			1	6						
公益劳动(社会实践)			2	30						
顶岗实习			16	480						
合计			173	3288	28	28	28	28	28	0

## 十一、教学实施

### (一) 教学要求

#### 1. 教材

公共基础课教材根据教育部确定的中等职业学校培养目标和实际需求，使用国家规划教材及相关课程的教辅读特。专业课选择教材依照以下先后次序：规划教材、正规出版社出版教材或校本教材（与企业合作开发）。

#### 2. 公共基础课

公共基础课立足于提高学生文化素养，既为学生的专业学习服务，又为学生的继续学习和终身发展打好基础。从学生实际出发，结合本专业特点，努力进行教学改革，从以教师为中心转变为以学生为主体，通过自主学习、合作学习、探究学习和分层教学等方法，努力调动学生的学习积极性，提高公共基础课教学的有效性，促进学生综合素质的提高和职业能力的形成。

#### 3. 专业技能课

专业技能课力推工学结合，努力实现教学内容与职业标准、教学过程与生产过程的对接。要在加强专业基础教学的同时，强化对职业岗位技能的训练，根据动漫游戏专业的特点，加强教师的专业示范和个别指导，通过理论实践一体化的

教学模式，促进学生专业知识和技能的同步增长，确保专业教学即可以满足岗位的需求，又可以为学生的未来发展打下坚实基础。同时，结合目前的1+X试点工作，积极努力探索课证融合。

## (二) 教学管理与方法

### 1. 教学管理

教学管理努力更新观念，改变传统的教学管理方式；努力加强专业教学的科学化、规范化、制度化、管理；合理调配专业教师、专业实训场地等教学资源，为课程的实施创造有利条件；加强对教学过程的质量监控，改革教学评论的标准和方法，增强评价的客观性；确保课堂技能训练的合理密度和强度；建立专业指导委员会，定期修订人才培养方案。逐步建立科学的教学管理机制，提高教学质量。

### 2. 教学方法

按照“教、学、做合一”的总体原则，根据课程性质，采用班级授课、分组教学、现场教学、实践训练、讨论、讲座等形式组织教学。公共课、专业平台课、专业方向课及人文素质拓展课程等以理论为主的课程，主要采用班级授课组织形式。专业能力拓展课程等操作性较强的课程，主要采用分组教学组织形式。不断改革教学方法，采用现场教学、案例教学、任务驱动教学等方法；不断创新教学手段，利用网络、多媒体等信息化手段，倡导学生利用信息化手段自主学习、自主探索，积极开展师生教学互动，达到共同学习、共同提高的目的。

## (三) 质量管理

加强各项教学管理规章制度建设，教学管理文件规范。完善教学质量监控与保障体系；形成教学督导、教师、学生、社会教学评价体系以及完整的信息反馈系统。建立具有可操作性的激励机制和奖惩制度；加强对毕业生质量跟踪调查和



收集企业对专业人才需求反馈的信息。同时，根据我校实际明确教学管理重点与制定管理模式。

## 十二、教学评价

### (一) 评价体系

根据本专业培养目标和人才规格要求，建立科学合理的教学评价标准，加强质量管理体系建设，重视过程监控，逐步完善以学校为核心、教育行政部门为主导，社会和企业积极参与的教学质量保障体系。重点是配合人才培养模式和工作过程系统化课程体系，创建以能力为核心、以过程为重点的学习绩效考核评价体系。实行评价主体、评价方式、评价过程的多元化：专业技能课的教学评价实行校内校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合；公共基础课实行教师评价、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。

在构建评价指标体系的过程中，深入企业对动漫游戏专业所对应的职业岗位职责及知识、能力和技能要求进行细致的调研与分析，分解知识与能力的考核要素，吸纳用人单位专家参与教学质量评价，确保学生职业能力培养的质量。关注学生对知识的理解和技能的掌握，关注学生运用知识以及在实践中解决问题的能力水平，重视学生职业素养的形成。

### (二) 考核方式

学生所修课程均应考核，考核分为考试和考查。公共基础课、专业技能课为考试课程；专业选修课为考查课程。文化课、专业基础课推行教考分离，统一命题和阅卷；专业技能课实行统一考试，集体评分。

## 十三、实训实习环境

本专业的校内实训室和校外实训基地。

**(一) 校内实训室**

名称	建筑面积 (m <sup>2</sup> )	主要设备及数量	总值 (万元)	主要实训内容
美术基础训练室	每间 80m <sup>2</sup> 共 2 间	主要设备：画架、画板、实时投影教学系统、石膏像 数量：画架、画板 2 间共计 100 套，实时投影教学系统 2 间共计 2 套，石膏像若干	60 万	素描、色彩、速写、构成基础、动画基本运动规律
动画制作实训室	1 间 80m <sup>2</sup>	主要设备：高性能计算机 数量：50 套	70 万	建模基础、动画基础、影视动画特效、影视动画剪辑、视听语言
游戏设计实训室	1 间 80m <sup>2</sup>	主要设备：高性能计算机、手绘板 数量：50 套	75 万	平面设计基础、网页动画设计、插画、原画、游戏角色制作、游戏场景制作

**(二) 校外实训基地**

校外实训基地主要是长期与院校合作的游戏设计公司、动画设计公司等。学校选择优质企业开展校企合作，建立校外实训基地，保障短期实践项目教学、顶岗实习等教学活动的实施，提供教师企业挂职锻炼岗位，实现教师轮岗实践，提升教师“双师素质”。目前，校外实训基地主要有：厦门风云科技有限公司、厦门大拇指动漫股份有限公司、泉州市比邻三维科技有限公司、泉州大宇三维打印科技有限公司、泉州瑞龙广告有限公司等。

**十四、专业师资****(一) 现有师资队伍**



类别	项目			人数	学历情况				职称情况			
					研究生	本科	专科	其他	高级	中级	初级	无
	理论课教师			6	0	6	0	0	0	2	4	
	实习指导教师			1		1					1	
	合计			7	双师型教师		4	双师型教师比例			57%	
教师基本情况		姓名	年龄	性别	民族	学历	所学专业	任教学科	职称	专业技术资格证书		
	专业负责人	林臻	41	男	汉	本科	信息管理	艺术学科	高级讲师	网络设备调试员		
	理论课教师	林臻	41	男	汉	本科	信息管理	艺术学科	讲师	网络设备调试员		
		吴梅燕	35	女	汉	本科	机械设计制造及其自动化	艺术学科	讲师	三维建模高级工程师		
		刘克建	36	男	汉	本科	雕塑	艺术学科	讲师			
		卓丹丹	31	女	汉	本科	艺术设计	艺术学科	助讲	陶瓷设计师高级工		
		关紫昕	25	女	汉	本科	环境设计	艺术学科				
		陈祺婷	26	女	汉	本科	视觉传达艺术	艺术学科				
	实习指导教师	周艳佳	32	女	汉	本科	数字媒体艺术	艺术学科	二级实习指导教师	多媒体应用设计师		
	企业兼职教师	卢志民	45	男	汉	本科				AR/VR虚拟交互		

## (二) 师资建议方向

在原有基础上，继续加强双师型教师的培养，在未来5年内安排本专业所有年轻教师到企业参加生产实践，积累实际工作经验，熟练掌握职业岗位技能，每年平均不少于一个月的企业实践活动。培养一批基础扎实、技术过硬、具有“双师素质”的青年专业教师。

通过集中培训、国内调研、参与企业生产、共同研发生产项目，争取培养1-2

名专业带头人。通过参与企业产品开发、技术革新等实际生产活动和有针对性的新知识、新技能培训，争取培养 2 名熟悉企业工作程序的“双师型”骨干教师。

计划在未来 5 年内，继续招聘 1-2 名高素质新专任教师。

### (三) 兼职师资队伍

建立学校“兼职教师资源库”，聘请若干名熟悉企业工作程序的技术骨干或能工巧匠担任兼职教师，对于没有教学经历的企业人才，通过传帮带的方式参与教学实践。专业建立一支具有团队协作精神、专兼结合、双师素质优良、双师结构合理的专业教学团队。

## 十五、毕业要求

- 1.学生综合素质总评合格；
- 2.修满专业人才培养方案规定的全部课程且成绩合格，或修满规定学分；
- 3.实习考核合格；
- 4.最少取得全国计算机等级考试一级证书或者“1+X”职业资格证书中的一本证书。

## 十六、其他