

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

三年制 2024 级

一、专业名称与专业代码

专业名称：动漫与游戏设计

专业代码：750109

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

3 年

四、职业面向

专业大类及代码	文化艺术大类（75）
所属专业类及代码	艺术设计类（7501）
对应行业	广告服务、软件开发、数字内容服务
主要职业类别	广告业、多媒体、动漫游戏软件开发数字动漫、游戏设计制作
主要岗位类别（或技术领域）	漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作
职业技能等级证书举例	游戏美术设计、动画制作、数字艺术创作

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人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，掌握扎实的科学文化基础和图形图像处理、基础美术、文字编辑、动画原理、镜头语言等

知识，具备剧本写作、数字绘画、模型制作、动画制作、视频剪辑等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事漫画绘制、二维动画设计与制作、游戏场景建模、角色动画制作等工作的技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和专业技能：

1. 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。

（7）具有终身学习和持续发展的能力。

2. 专业知识

（1）具有绘画艺术基础理论知识，色彩理论知识和色彩搭配能力。

（2）具有基本的人体解剖知识和运动规律知识。

- (3) 具有基本构图原理知识，初步构图创作能力。
- (4) 具有动画、游戏、影视艺术基础理论知识。
- (5) 具有我国及世界动漫游戏行业动态、游戏与动画政策法规的知识。

3. 专业技能

- (1) 具有解读动漫与游戏行业相关方针政策、法律法规的能力
- (2) 具有动漫与游戏剧本写作的能力；
- (3) 具有动漫设计与游戏美术相关的数字绘画能力；
- (4) 具有二维动画和游戏动画制作的能力；
- (5) 具有游戏基础模型制作的能力；
- (6) 具有二维动画后期制作的能力；
- (7) 具有终身学习和可持续发展的能力。
- (8) 具备收集、选取艺术创作素材的能力，有动漫与游戏剧本写作的能力。

六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程。专业技能课包括专业基础课程和专业核心课程。

(一)公共基础课程

序号	课程名称	课程目标、主要教学内容和要求
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》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
2	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
3	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和

		行业发展密切结合。
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
5	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
6	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
7	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
8	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
10	公共艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。
11	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。

(二)专业（技能）课程

1. 专业基础课

序号	课程名称	课程目标、主要教学内容和要求
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。
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。
3	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。
4	图形图像处理	掌握图形图像处理基础知识，熟练使用 Photoshop 文件操作、图形图像格式设置、选区操作、图层操作、颜色填充、文字工具、图层

		样式、钢笔工具等，培养学生的出图格式规范、文件命名规范、出图尺寸规范，为学生的数字媒体设计基础素养的培养、专业技能的提升奠定坚实基础。
5	游戏动漫概论	了解动漫游戏产业的关系、动漫游交叉产业及应用；掌握动画、动漫、游戏基本概念，了解动画、动画、游戏发展历程及其衍生产品的产业链，了解影视特效，知道影视特效的基本制作方法。
6	设计基础	了解设计的基本概念、原理和方法，包括设计的定义、目的、价值和意义等。同时，介绍设计的历史、发展和趋势，以及设计在不同领域中的应用。培养学生绘图、排版、配色等能力。通过实践训练，使学生掌握设计工具的使用技巧，鼓励学生探索创新的设计思路和方法，培养其独特的设计风格。

2. 专业核心课

序号	课程名称	课程目标、主要教学内容和要求
1	漫画设计	了解动漫作品创作、制作流程，理解动漫作品的创作理念，掌握剧本与角色分析、导演与分镜头台本的制作、角色造型的设计与制作、动画场景的设计等。
2	游戏模型制作	了解 3ds Max 工作流程、游戏模型流程，熟练掌握 3ds Max 基本操作，知道常见游戏模型制作方法，掌握标准基本体、复合体、修改器、样条线建模，熟练使用可编辑多边形建模，初步掌握材质与贴图，学会展 UV 及渲染输出。
3	游戏动画制作	了解动画制作流程，掌握帧、骨骼、绑定等动画相关概念，熟练使用时间轴、创建关键帧、绑定骨骼等，初步掌握光影效果、粒子效果、烟雾效果、爆炸效果等常见动画的制作。
4	二维动画设计与制作	了解网页动画的概念、特点、发展历程，熟练掌握网页动画元素、制作形式等知识，能够制作简单网页动画。
5	动画运动规律	了解动画的形成与发展、形成原理、制作流程，掌握动画的分类；掌握常用动画运动的基本规律；熟悉人物运动、动物运动、自然环境变化的运动表现。
6	剧本写作基础	了解动画剧本，掌握动画剧本主题编写、人物塑造方法；学会如何合理安排剧本情节与结构创作、剧本改编等。

3. 专业选修课

序号	课程名称	课程目标、主要教学内容和要求
1	分镜头绘制	了解动画分镜头，认识动画分镜头画面台本，知道动画分镜头设计

		的类型、分镜头绘制前的准备工作，掌握镜头画面透视及不同镜头类型中的透视变形，掌握分镜头的画面处理及如何使分镜头合理、流畅，掌握画面构图。
2	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。
3	视频剪辑	了解视频剪辑的基础理论知识，掌握非线性编辑的常用软件的基本操作，熟悉视频剪辑和音频处理的软件的使用，培养剪辑能力与剪辑思维，具有灵活运用各种视听元素的剪辑规则完成视频剪辑的能力。
4	多媒体创意	培养学生的创新思维和实践能力。通过结合多媒体技术和创意表达，课程内容涵盖了图像处理、音频编辑、视频制作以及动画设计等多个方面。学生们不仅能够学习到各种多媒体工具的使用方法，还能通过实际操作项目来提升自己的综合应用能力。
5	游戏角色制作	游戏角色制作课程意在培养学生的创造力和实践能力，使他们能够掌握从概念设计到最终模型的完整制作流程。课程内容涵盖了角色设计的基础理论、角色建模、纹理绘制、骨骼绑定、动画制作以及最终渲染等各个方面。

4. 综合实训

本专业在学生参加“1+X”职业技能证书考试前会组织一次有针对性综合实训。其它课程不再单独开展综合实训，而是采用“理实一体化”的教学模式，让师生双方边教、边学、边做，将课堂教学与实践教学紧密结合，将理论知识融于实践教学，让学生在学中做、做中学。

七、教学进程总体安排

一年计 52 周，教学时间 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，周学时为 28（不含班会活动），顶岗实习以每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3312。

18 学时算 1 学分，3 年总学分 184。其中，军训 2 学分，入学教育 1 学分，公益劳动（社会实践）1 学分，顶岗实习 30 学分。

公共基础课学时数 1116，总学时数 3312，公共基础课学时数占总学时数的 33.7%，约占总学时数 1/3。实践性教学学时数 1682，占总学时数的 51%，选修课课时数 360，不少于总学时的 10%。具体安排如下：

课程类别		课程名称	课程编码	考核方式	学分	学时数		各学期周学时数分布						
						总学时	其中							
							理论	实践	第一学年		第二学年		第三学 年	
									一	二	三	四	五	六
公共基础课程		中国特色社会主义	GGJC007	考试	2	36	36	0	2					
		心理健康与职业生涯	GGJC019	考试	2	36	36	0		2				
		哲学与人生	GGJC015	考试	2	36	36	0			2			
		职业道德与法治	GGJC018	考试	2	36	36	0				2		
		语文	GGJC014	考试	12	216	216	0	4	4	2	2		
		数学	GGJC009	考试	12	216	216	0	2	2	4	4		
		英语	GGJC013	考试	8	144	144	0	2	2	2	2		
		信息技术	ZYK139	考试	8	144	72	72	4	4				
		体育与健康	GGJC011	考查	8	144	36	108	2	2	2	2		
		公共艺术（音乐）	GGJC002	考查	2	36	36	0		2				
		历史	GGJC005	考试	4	72	72	0	2	2				
		公共基础课小计				62	1116	936	180	18	20	12	12	0
专业技能课程	专业基础课程	素描	ZYK251	考查	10	180	36	144	4	2	2	2		
		色彩	ZYK245	考查	8	144	72	72		2	4	2		
		构成基础	ZYK228	考试	8	144	72	72			6	2		
		图形图像处理	ZYK127	考查	4	72	18	54	4					
		游戏动漫概论	ZYK338	考查	4	72	36	36			4			
		设计基础	ZYK253	考查	4	72	36	36	2	2				
		小计			38	684	270	414	10	6	16	6	0	0

	专业核心课程	漫画设计	ZYK270	考查	4	72	36	36				2	2	
		游戏模型制作	ZYK231	考查	6	108	54	54				6		
		游戏动画制作	ZYK284	考试	6	108	54	54					6	
		二维动画设计与制作	ZYK337	考查	6	108	54	54					6	
		动画运动规律	ZYK227	考查	4	36	36	36				2		
		剧本写作基础	ZYK333	考查	2	36	18	18					2	
		小计			28	468	234	234		2		10	20	
选修课	分镜头绘制	ZYK336	考查	4	72	36	36						4	
	速写	ZYK252	考查	4	72	36	36		2			2		
	视频剪辑	ZYK328	考查	4	72	36	36			4			4	
	多媒体创意	ZYK286	考查	4	72	0	72					4		
	游戏角色制作	ZYK450	考查	4	72	18	54						2	2
	小计			20	360	126	234							
实习实训	认知实习			0.5	6	6	0	1天						
	跟岗实习			2	18	0	18					1周		
	顶岗实习			30	540	0	540						1周	
军训				2	30	0	30							
入学教育				1	18	18	0	3天						
习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本				1	18	16	2							
中华优秀传统文化				1	18	16	2							
职业素养				1	18	2	16							
毕业教育				0.5	6	6	0	1						6

							天					
公益劳动（社会实践）			1	12	0	18	2	2	2	2	2	2
合计			184	3312	1630	1682	28	28	28	28	28	

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

本专业根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，配置教师资源。公共基础课教师由学校统一调配，专业教师配置如下：

姓名	学历	职称	是否双师型	擅长领域	类型
林臻	本科	高级讲师	是	数字媒体技术	在编
卓丹丹	本科	讲师	是	艺术设计	在编
关紫昕	本科	助理讲师	否	艺术设计	在编
郭艺玲	研究生		否	艺术设计	在编
张洁	本科		否	动漫与游戏设计	在编
郑昕昕	本科		否	数字媒体技术	在编
卢志民	本科			动漫与游戏设计	企业兼职
吴紫威	本科			动漫与游戏设计	企业兼职

本专业的专业教师是一支由中青年教师组成、专业素质高、业务能力强、积极上进的师资队伍，中级及以上专业技术职务的专任教师 2 人，其中双师型占比 33.3%，聘请行业企业业务骨干 2 人。

（二）教学设施

1. 校内实训室¹

校内实训室主要工具和设施设备的数量按照标准班 50 人/班配置。

序号	实训室名称	主要工具和设施设备
----	-------	-----------

¹ 智慧画室、动漫与游戏设计实训室是艺术设计与制作、动漫与游戏设计、数字影像技术三个专业组成专业群的共享实训室。

		名称	数量（台/套）
1	智慧画室（2间）	智慧黑板	1
		高拍仪	1
		75寸智能电视	4
		分屏器	1
		智能笔	1
		有源音箱和麦克风	1
		多媒体讲台	1
		教师画架及凳子	1
		绘画一体桌凳	52
		静物呈置柜	1
		文件柜	1
		颜料置物柜	12
		静物台	2
		素描灯	2
		美术教具陶瓷静物(套)、蔬菜静物(套)、水果静物(套)、几何体(套)	1
		衬布	5
		4K画板	52
		石膏像及其他模具	22
		画板置物柜	6
2	动漫与游戏设计实训室（1间）	高性能计算机	60
		数位板	60

2. 校外实训基地

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”。主要校外实训基础有：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等。

（三）教学资源

1. 教材选用

本专业教材选用认真贯彻落实教育部《职业院校教材管理办法》（教材[2019]3号）精神，严格遵守《泉州市农业学

校教材建设管理与发放制度》。

公共基础课教材必须在国务院教育行政部门发布的国家规划教材目录中选用，且为福建省及本市中职学校统一使用的国家规划教材。

专业课教材如果有国家规划教材必须使用国家规划教材，如果没有国家规划教材优先选用高教社、人教社、外研社、农业出版社、机械出版社等主要出版社教材。鼓励本专业教师开发活页式、立体化等新型校本教材。

教材选用必需经学科或教研组研究与讨论，并制订最优选择方案。学科同意后，教师填写审批表并统一由学科报送学校教材建设与选用委员会审查，通过方可征订。

2. 图书文献配备

学校开设图书馆所收藏的文献资源主要包括图书、期刊、报纸、数字资源等。

图书馆应根据读者需求和学校专业设置等因素，合理购买各类图书，建立起完善的图书馆藏体系。

期刊是反映学术最新动态的重要载体，对于职业学校的师生而言尤为重要。学校图书馆应当订购与专业相关的学术期刊，并及时更新订阅信息，以提供最新、精确的学术信息。

报纸作为反映社会各个方面的信息资源，对提高学生综合素质具有重要作用。图书馆应定期订阅各类报纸，并设置合适的报纸阅览区，为师生提供及时的新闻信息。

图书馆应配置电子图书、电子期刊等数字化资源，建立起数字资源平台，为师生提供在线阅读和检索服务。

3. 数字资源配备

建设网络教学资源平台。将专业课程的教学计划、课程标准、教学内容、课程微课、实操手册、课程练习，在网络教学资源平台学习通上实现信息共享。并积极推进符合地区特点的校本教材的开发与使用

在专业课程教学中过程中，实现“教、学、做”一体化。利用实物、模型、声像多媒体资源开展教学。

（四）教学方法

根据职业教育与专业的特点：公共基础课推荐采用讲授式或问题探究式的教学方法，如讲解教学方法、谈话教学方法、讨论教学方法、讲读教学方法、讲演教学方法、问题教学法、探究教学法、发现教学法等；专业技能课推荐采用训练与实践式的教学方法，如示范教学法、模拟教学法、项目教学法等。

教学方法要充分利用网络、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，积极开展师生线上线下教学互动。鼓励、支持教师在传统教学方法的基础上，随着新技术的发展与应用，不断探索翻转课堂、合作学习、发现式、线上线下混合式等教学模式。

5. 顶岗实习

顶岗实习是学生学习完成本专业知识与技能、具备一定实践岗位工作能力后，到相应企业事业单位，在企业指定的实习指导老师与学校指定的实习指导老师的双导师指导下，辅助或相对独立参与实际工作活动。实习主要岗位有：漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作等。顶岗实习可以使学生进一步了解与体验一线生产、服务和人文环境，并在实践过程中进一步掌握与熟练运用所学专业知识和技能，逐步胜任岗位工作任务，加快提升解决问题能力，适应企业管理，增强就业创业能力。

本专业的顶岗实习根据学校实际情况，通常安排于第 5 学期或第 6 学期。

（五）学习评价

1. 评价体系

根据职业教育特点企业参与，能力为核心，过程为重点的学习绩效考核评价体系。评价体系具有实、专业培养目标和人才规格，在教育行政部门的指导下，建立了以学校为主，社会和行评价主体、评价方式、评价过程多元化的特点。评价形式有：教师评价、企业评价、理论考试评价、实操评价、过程评价、结果评价、期中期末评价、课堂表现评价、作业评价等多种方法与方式的评价。根据课程的性质，评价又分为考试与考查，考试与考查科目的制定方法严格执行教务处的规定。评价不仅关注了学生对知识的理解和技能的掌握，

更关注了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。

2. 考核方式

（1）文化理论课程的考核评价

文化理论课程考核从考试成绩、出勤率、作业完成率、课堂提问回答的积极性、课前作业的团队协作能力、活动设计完成情况等诸多方面进行评价考核。评价以教师评价为主，结合学生自评、学生互评、小组团队评价等多种方式。

学业水平类的文化理论课的考核成绩以期末考试成绩为主，非学业水平类的文化理论课的考核成绩适当降低期末考试成绩比例，提高其它方面的考核成绩比例。

（2）专业实践课程的考核评价

专业实践课程的考核评价采用多元化、多维度、多形式的评价，除了从考试成绩、出勤率、作业完成率、课堂提问回答的积极性、课前作业的团队协作能力、活动设计完成情况等诸多方面进行评价考核，还包括了学生的行为表现、知识能力、实践效果、能力提升等方面。专业实践课程的考核，期末成绩比重下降，方法与方式多样化，更加注重在评价方式与功能上做突破，以便充分发挥评价的促进教育和自我提升功能，以便促进教师与学生的共同发展和提高，以便体现职业素养考核与“工匠精神”的培养。

（3）顶岗实习的考核评价

顶岗实习的考核成绩由三个部分组成：实习单位的评价，占 30%；学校实习指导教师根据企业对学生实习的反馈信息的评价，占 30%；学校实习指导教师根据指导学生实习过程中学生表现的评价，占 40%。三个部分评价的维度都包含学生职业道德评价、专业知识和技能评价、安全意识与遵纪守法评价（包括遵守学校的实习规章制度、公司的规章制度等）。

（六）质量管理

教学质量要求严格执行专业人才培养方案与课程标准，严格执行学校教学管理规章制度，加强教学质量监控，建立具有可操作性的激励机制和奖惩制度。主要有：要求教师根据专业人才培养方案的课程教学内容与要求制订严谨教学计划并严格执行；要求教师课前认真撰写教学设计方案、课后认真批改学生作业、定期开展单元检测或阶段检测，及时开展总结与反馈；要求严格落实教学督导、学生评价、教师评课等制度，全方位开展教学评价；要求加强对毕业生质量跟踪调查并收集企业评价等反馈信息，及时分析与总结，不断优化与改进人才培养。

九、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. 取得全国计算机等级考试一级证书。

十、附录

一般包括教学进程安排表、变更审批表等。