

# 动漫与游戏制作专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

动漫与游戏制作专业 760204

## 二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

三年。

## 四、职业面向

专业方向	对应职业（岗位）	职业资格证书举证
动漫与游戏制作	原画师 动画绘制员 动漫设计师 多媒体制作员 影视动画制作员 数字视频合成师 三维动画设计师	1. Autodesk 认证《动漫设计师》 2. 高新技术等级考试 《视频编辑操作员》（中级/高级）证书 3. 高新技术等级考试 《图像制作员》中级/高级）证书 4. 1+X 数字创意建模证书

说明：可根据区域实际情况和专业（技能）方向取得 1 或 2 个证书。

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人，培养从事动画制作、游戏制作、插画绘制、平面设计及相关领域的动漫制作与设计等工作，培养面向适应现代化生产和管理一线工作的高素质劳动者和技能型人才。

### （二）培养规格

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：

## 1. 职业素养

- (1) 具有良好的职业道德和敬业精神；
- (2) 具有较强的团队合作的意识；
- (3) 具有良好的与人沟通和交流的能力，能正确处理人际关系，有一定的择业创业能力；
- (4) 具有较好的安全意识，具有一定的专业法律意识；
- (5) 具有社交、就业、恰当处理事务的能力；
- (6) 掌握文献检索的基本方法，具有获取信息的能力；
- (7) 具有较强的自学能力和新知识与新技能的应用能力；
- (8) 具有较强的分析问题和解决问题的能力，具有较强的逻辑思维能力及综合分析研究能力；
- (9) 具备一定的社会洞察力、艺术鉴赏能力及创作创新能力；
- (10) 具有较好的计算机应用能力。

## 2. 劳动素养

- (1) 树立正确的劳动观念，增强职业荣誉感和责任感；
- (2) 提高职业劳动技能水平，具有必备的劳动能力；
- (3) 培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度；
- (4) 养成良好的劳动习惯和品质。

## 3. 专业知识

- (1) 掌握电脑美术创作的基本知识与基本方法；
- (2) 了解世界上先进的设计理念；

- (3) 掌握动漫设计与制作专业的基础知识；
- (4) 掌握平面设计的基本知识；
- (5) 掌握多媒体素材采集与制作的基本方法；
- (6) 掌握动漫游戏营销的基本知识。

#### 4. 专业技能

- (1) 具有办公自动化与设备维护的能力；
- (2) 掌握动漫设计与制作专业的基础技能；
- (3) 具有较强的动漫设计表达及创作能力、实际工作能力；
- (4) 具有较强的平面设计与制作能力；
- (5) 具有通过不同途经获取信息的能力；
- (6) 具有知识产权方面的相关知识和能力；
- (7) 具有计算机英语初步阅读能力。

### 六、课程设置及要求

本专业课程设置主要包括公共基础课程和专业技能课程。

公共基础课程包括思想政治、语文、历史、数学、外语、信息技术、体育与健康、艺术、劳动教育、职业素养等课程。

专业（技能）课程按照相应职业岗位（群）的能力要求，包括6—8门专业核心课程和若干门专业课程。

#### （一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考课时
1	思想政治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，通过中国特色社会主义(读本)、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治四个模块的学习，培养具有政治认同、职业精神、法治意识、健全人格	144

		和公共参与素养的学生。	
2	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，并注重培养学生专业文章阅读、应用文写作等与专业相关的应用能力。	198
3	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，并注重培养学生数理与逻辑分析等与专业相关的应用能力。	144
4	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，并注重培养学生阅读英语信息技术资料等与专业相关的应用能力。	144
5	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，并注重培养学生积极参与体育运动，掌握健康文明的生活方式，塑造良好的体育品格。	144
6	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，引导学生增强信息意识，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，为升学和未来发展奠定基础，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	108
7	历史	依据《中等职业学校历史教学指导纲要》开设，培养学生树立正确的历史观，从历史发展的角度理解并认同社会主义核心价值观和中华优秀传统文化，认识和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。	72
8	艺术	依据《中等职业学校艺术课程课程标准》开设，并注重培养学生基础艺术素养，帮助学生塑造美好心灵，健全健康人格，厚植民族情感，增进文化认同，坚定文化自信。	36
9	劳动教育	根据《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》文件和学校自身情况开设，以日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动为主要内容开展劳动教育，结合产业新业态、劳动新形态，注重选择新型服务性劳动的内容，把劳动精神、劳模精神、工匠精神等教育融入到课程教学中。	90
10	职业素养	以企业职业岗位的素质要求以及学生的个人可持续发展要求为选取课程内容的标准，结合学生所学专业，从职业价值观、职业道德、职业礼仪、职场沟通、职场协作等多方面提高学生的职业素养，注重学生社会能力及方法能力培养。	36
11	自定公共选修课	根据地方区域特点和学校自身情况，自定公共选修课程。如：现代科学技术、心理健康教育、普通话、专业英语、应用数学及各类专题讲座（活动）等。	32

## （二）专业（技能）课程

专业技能课包括专业核心课程、专业（技能）方向课和专业选修课，实习实训师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。

### 1. 课程教学要求

学习领域课程	美术（素描）
安排在第1学期，基准学时64学时，其中理论32学时。	
职业能力	具有对三维空间的二维表达能力 具有对物体的造型，材质，光影的观察能力 具有空间想象的能力 具有构图能力 具有对造型塑造和表达的能力 具有对光影明暗的表达能力
学习目标	会熟练的进行构图； 会熟练的对写生静物进行造型塑造； 会熟练的对写生静物进行光影塑造；
学习内容	认识素描 临摹几何石膏 几何石膏写生 临摹静物 静物写生
学习方法	通过项目教学法，以生产过程为导向，采用理论与实践一体化方式进行教学，强化实践，巩固理论。突出素描的观察能力、造型能力、光影表现能力
学习材料	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料
学生需要的知识和技能	具有一定的文化基础知识。
教师需要的知识和技能	具备较好的素描造型、光影及材质的表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	美术（色彩）
安排在第2学期，基准学时72学时，其中理论36学时。	
职业能力	具有对三维空间的二维造型和色彩表达能力 具有对物体的造型，材质，光影的观察能力 具有空间想象的能力 具有构图能力 具有对造型塑造和表达的能力

	具有对光影明暗的表达能力 具有对材质、色彩的表达能力
<b>学习目标</b>	会熟练的进行构图； 会熟练的对写生静物进行造型塑造； 会熟练的对写生静物进行光影塑造； 会熟练的对静物进行材质和色彩的表达
<b>学习内容</b>	认识色彩 临摹单个静物色彩作品 单个静物色彩写生 临摹多个静物色彩作品 多个静物写生
<b>学习方法</b>	通过项目教学法，以生产过程为导向，采用理论与实践一体化方式进行教学，强化实践，巩固理论。突出素描的观察能力、造型能力、光影表现能力
<b>学习材料</b>	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料
<b>学生需要的知识和技能</b>	具有一定的文化基础知识。
<b>教师需要的知识和技能</b>	具备较好的水粉色彩造型、颜色、光影及材质的表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	艺术设计理论
安排在第1学期，基准学时27.6学时，其中理论20学时。	
<b>职业能力</b>	具有对各艺术作品的正确的感悟能力 具有对不同艺术形式的欣赏能力 具有艺术表达能力
<b>学习目标</b>	能掌握艺术的发生和发展规律； 能掌握艺术的特征； 能掌握艺术创作的方法；
<b>学习内容</b>	艺术是社会生活的反映 艺术是特殊的社会意识形态 艺术的特征 艺术创作的过程 艺术创作的方法 艺术创作的心理和思维 艺术作品的构成 艺术作品的非本质属性 艺术欣赏 艺术的发生和发展规律 艺术的种类
<b>学习方法</b>	通过理论讲授法，采用理论与实际一体化方式进行教学，强化理论知识。突出艺术的理解能力、欣赏能力
<b>学习材料</b>	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料

<b>学生需要的知识和技能</b>	具有一定的艺术基础知识。
<b>教师需要的知识和技能</b>	具备丰富的艺术理论知识、较好的口头表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	平面设计 photoshop
安排在第二学期，基准学时 72 学时，其中理论 36 学时。	
<b>职业能力</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>具有收集、处理信息，准备、加工素材的能力</li> <li>具有制作广告效果图的能力</li> <li>具有颜色搭配和版式设计的能力</li> <li>具有广告设计的综合能力</li> <li>具有照片处理的能力</li> </ul>
<b>学习目标</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会用 Photoshop 进行广告设计</li> <li>会应用 Photoshop 软件对数码照片进行各种处理</li> <li>会 Photoshop 和其他多媒体软件结合使用</li> <li>会图像处理中的正确使用色彩应用理论</li> <li>会在图像处理中正确处理文字效果</li> <li>会正确应用 Photoshop 软件材质、纹理、图层、通道、蒙版</li> </ul>
<b>学习内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>图像处理基础知识</li> <li>认识 PhotoshopCS</li> <li>图像的选取</li> <li>图像的绘制与修饰</li> <li>图像颜色调整</li> <li>图层的应用</li> <li>蒙版的应用</li> <li>滤镜的应用</li> <li>路径的应用</li> <li>通道的应用</li> <li>网页图像的编辑制作</li> <li>自动化操作</li> <li>综合实例制作</li> </ul>
<b>学习方法</b>	教材、多媒体教学课件、实验室电脑机房
<b>学习材料</b>	工程图纸、教案、多媒体课件
<b>学生需要的知识和技能</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>计算机应用基础</li> <li>美术基础课程。</li> <li>具有计算机软硬件的相关基础知识，熟悉有关美术设计的知识，具有一定的设计技能，熟悉简单的各种常用软件的使用。</li> </ul>
<b>教师需要的知识和技能</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>熟练掌握 PHOTOSHOP 的操作技能，能熟练演示软件的各项功能；能根据教学法设计教学情境；能按照设计的教学情境实施教学；能熟练分析平面设计中的各种功能实现的技术；能独立从事平面设计、广告装潢、包装设计、艺术摄影作品的编辑及加工等工作；同事也能与他人协作，具有一定的沟通能力、解决问题能力和创新能力。</li> </ul>

学习领域课程	二维动画制作 FLASH
安排在第 2 学期，基准学时 72 学时，其中理论 36 学时。	
职业能力	具有 flash 基本操作能力 具有自主学习 flash 相关的新知识能力 具有能通过各种媒体资源查找所需信息能力 具有能将 flash 软件与今天后的网页制作相关软件结合应用能力
学习目标	会熟练使用 flash 制作简单的动画 会熟练使用 flash 中绘图工具 会熟练运用元件、实例和库 会初步使用 flash 中制作幻灯演示文稿 会初步使用简单的 ActionScript 语言
学习内容	Flash CS5 基础知识 简单动画 绘图工具 对象的编辑 基本动画 元件、实例和库 幻灯片演示文稿 声音和视频动画 ActionScript 语言 综合实例制作
学习方法	任务驱动法、案例教学法
学习材料	教材、实训指导书、教案、多媒体课件、音视频资料
学生需要的知识和技能	具有基本的动画制作基础知识；具有简单的动画制作操作能力
教师需要的知识和技能	掌握动画制作基本知识与应用技能；能根据教学法设计教学情境；能按照设计的教学情境实施教学；能熟练动画制作中的各种功能实现的技术；

学习领域课程	网页设计与制作
安排在第 3 学期，基准学时 108 学时，其中理论 54 学时。	
职业能力	具备一定的网页布局设计能力； 具备使用 Dreamweaver 进行网页制作和应用技巧的能力； 具备网页图形图像制作的基本能力 具备一定的站点建立维护能力； 能独立设计制作一般的网站。
学习目标	掌握网站的创建、管理方法； 掌握网页中文本的编辑方法； 掌握网页中图像的编辑、图文的混排、多媒体的应用； 掌握网页中各种元素的超链接的设置； 掌握网页中表格的编辑，并能应用表格对网页进行布局； 掌握框架与框架的编辑及属性的设置；

	<p>掌握网页中层的基本操作及应用；</p> <p>掌握 CSS 样式的创建、编辑与应用；</p> <p>掌握模板、库的创建、编辑与应用；</p> <p>掌握表单的创建方法，掌握行为与动作的应用。</p> <p>能熟练制作简单网页，确定导航菜单项的内容，根据需求策划网站的布局结构。</p>
<b>学习内容</b>	<p>初识 Dreamweaver</p> <p>定义和创建站点</p> <p>编排简单网页</p> <p>使用表格布局门户网站首页</p> <p>使用图像编辑网页</p> <p>使用超级链接编辑网页</p> <p>使用框架布局论坛网页</p> <p>使用多媒体元素编辑网页</p> <p>使用表单制作注册网页</p> <p>使用模板和库制作网页</p> <p>使用 CSS 控制网页外观</p> <p>使用 DIV 布局搜索引擎页</p> <p>使用行为完善网页功能</p> <p>使用源代码编辑网页</p>
<b>学习方法</b>	<p>通过项目教学法，采用理论与实践一体化集中授课方式进行教学，强化实践，巩固理论。通过课前预习、课堂教学和课后作业，使学生掌握和巩固基础知识，通过实训项目，在课堂上即时巩固所学内容。</p>
<b>学习材料</b>	<p>教材、多媒体课件</p>
<b>学生需要的知识和技能</b>	<p>计算机应用基础</p> <p>Photoshop 软件基本使用</p>
<b>教师需要的知识和技能</b>	<p>具有网页设计与制作能力、网站建设与管理能力</p> <p>能根据教学法设计教学情境；能按照设计的教学情境实施教学；能熟练分析网站中的各种功能实现的技术；能按照设计的教学情境实施教学；能熟练动画制作中的各种功能实现的技术；</p>

<b>学习领域课程</b>	<b>影视后期制作</b>
<p>安排在第 2、3 学期，基准学时 144 学时，其中理论 54 学时。</p>	
<b>职业能力</b>	<p>具有 AE 基本操作能力</p> <p>具有自主学习 AE 相关的新知识能力</p> <p>具有能通过各种媒体资源查找所需信息能力</p> <p>具有能将 AE 软件与今天后的后期制作相关软件结合应用能力</p>
<b>学习目标</b>	<p>会熟练使用 AE 制作简单的文字效果</p> <p>会熟练使用 AE 中内置的特效</p> <p>会熟练运用 AE 中的外挂插件</p> <p>会初步使用 ae 中的特效制作简单的视频特效</p> <p>会初步使用多软件结合制作一个完整的视频</p>
<b>学习内容</b>	<p>认识 AE 界面环境</p>

	制作特效文字 完美的键控技术 调色特效 应用仿真特效 追踪和稳定 内置和外挂插件特效综合应用 遮罩动画 特效实例 综合实例
<b>学习方法</b>	任务驱动法、案例教学法
<b>学习材料</b>	教材、实训指导书、教案、多媒体课件、音视频资料
<b>学生需要的知识和技能</b>	具有基本的影视后期制作基础知识；具有简单后期软件操作能力
<b>教师需要的知识和技能</b>	掌握影视后期知识与应用技能；能根据教学法设计教学情境；能按照设计的教学情境实施教学；能熟练影视后期中的各种功能实现的技术；

学习领域课程	原画设计
安排在第3学期，基准学时80学时，其中理论40学时。	
<b>职业能力</b>	具有对原画设计概念正确的感悟能力 具有对不同的原画形式的欣赏能力 具有将设计概念准确呈现的艺术表达能力
<b>学习目标</b>	能掌握原画中的结构、层次的发生和发展规律； 能掌握原画设计的绘画特征； 能掌握原画创作的方法；
<b>学习内容</b>	原画的表现意义 原画设计的意义 原画的分类 原画设计的呈现途径 原画场景设计中的透视原理 原画场景设计中的多点透视原理 原画场景物件设计 原画三视图的表达 从原画到三维模型的创建
<b>学习方法</b>	通过理论讲授法，采用理论与实际一体化方式进行教学，强化理论知识。突出原画的理解能力、欣赏能力、创造能力。
<b>学习材料</b>	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料
<b>学生需要的知识和技能</b>	具有一定的美术基础知识，并具备一定的三维建模能力。
<b>教师需要的知识和技能</b>	具备丰富的美术理论知识、绘画基础、三维建模能力，以及较好的口头表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	3D MAX 基础建模
安排在第3学期，基准学时80学时，其中理论40学时。	
职业能力	具有对三维建模概念正确的感悟能力 具有对模型黄金比例美感的欣赏能力 具有将设计概念准确呈现在虚拟三维空间的艺术表达能力
学习目标	能掌握三维建模中的结构、层次间的递进关系和发展规律； 能掌握三维建模的造型特征； 能掌握三维建模创建的方法；
学习内容	建模的维度 三维建模的意义 三维建模的分类 三维模型的创建 二维图形的竖向创建 修改器的使用 可编辑多边形的堆栈 可编辑网格的堆栈 曲面建模 力学模拟
学习方法	通过理论讲授法，采用理论与实际一体化方式进行教学，强化理论知识。突出三维建模的理解能力、完美比例的欣赏能力、三维模型的创造能力。
学习材料	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料
学生需要的知识和技能	具有一定的美术构成基础知识。
教师需要的知识和技能	具备丰富的美术构成理论知识、三维建模能力及较好的口头表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	三维动画片制作
安排在第4学期，基准学时108学时，其中理论54学时。	
职业能力	具有对三维动画概念有正确的感悟能力 具有对动画节奏美感的欣赏能力 具有将设计概念准确呈现为动画的艺术表达能力
学习目标	能掌握三维动画中的节奏、层次间的递进关系和发展规律； 能掌握三维动画的动作特征； 能掌握三维动画创建的方法；
学习内容	三维动画的原理 三维动画的呈现形式 三维动画的时间轴设定 三维动画模型的创建 三维模型的运动 三维模型的轨迹运动

	粒子系统 摄像机的运动 摄像机的轨迹运动 三维动画的渲染及导入影视后期编辑软件
<b>学习方法</b>	通过理论讲授法，采用理论与实际一体化方式进行教学，强化理论知识。突出三维动画的理解能力、动画节奏的欣赏能力及创造力。
<b>学习材料</b>	教材、教师工作页、学生工作页、多媒体课件、音视频资料
<b>学生需要的知识和技能</b>	具有一定的美术构成基础知识、三维建模能力、绘画基础。
<b>教师需要的知识和技能</b>	具备丰富的美术构成理论知识、三维建模及动画创建能力，较好的口头表达能力，并具有相应的教学能力。

学习领域课程	摄影摄像技术
安排在第 2、3 学期，基准学时 32--42 学时，其中理论 16-21 学时。	
<b>职业能力</b>	具有对摄影作品的正确的感悟能力 具有摄影摄像技术能力及思考创作能力 熟练掌握摄影技巧，理论与实践相结合完成摄影作品
<b>学习目标</b>	能掌握相机的操作； 能掌握摄影构图、用光、景别的技巧； 能掌握摄影创作的方法；
<b>学习内容</b>	摄影历史与当代摄影分类 照相机的结构与种类 照相机的常用档位与使用 摄影的取景与构图 摄影用光的基本特性 摄影的光源 摄影准确曝光 摄影画面构成 摄影影调与色彩构成 摄影是用光的艺术 静物摄影的构图与景别 食物摄影讲解 人物摄影讲解
<b>学习方法</b>	通过理论讲授法，采用理论与实际一体化方式进行教学，强化理论知识。通过欣赏优秀摄影作品提高摄影审美能力，结合课堂知识完成课后摄影作业提升摄影技术。
<b>学习材料</b>	教材、多媒体课件、音视频资料、优秀摄影作品
<b>学生需要的知识和技能</b>	具有一定的摄影基础知识。
<b>教师需要的知识和技能</b>	具备丰富的摄影理论知识、较好的口头表达能力，并具有相应的教学能力。

## 2. 实训教学要求

序号	实训项目	实训内容	实训目标
1	计算机组装与维护	电脑基础知识 电脑装机实战 系统安装 安装与卸载应用软件 硬件测试与系统优化 DIY 个人电脑	能够正确认知计算机系统各部件 能熟练组装计算机、系统设置、软件安装、测试、维护及系统优化等 能诊断与处理常见故障
2	手工造型（色彩）实训	个人作品制作 组作品制作 大型作品制作	具有结构的塑造的能力 具有色彩的搭配运用能力 具有灵活构成构建的能力 具有灵活运用造型、色彩和构成完成作品，培养动手实践能力
3	3D 打印与扫描实训	3D 打印与扫描基础知识 3D 打印笔操作 3D 打印机的工具链认知 3D 打印机的操作 扫描仪的操作	了解 3D 打印技术几大成型工艺与发展 熟悉 3D 打印工作链 会进行数据的 3D 打印 了解三维扫描系统数据获取方式、三维扫描原理及三维扫描仪的应用 掌握 3D 打印笔的使用

## 3. 顶岗实习要求

### （1）顶岗实习时间

企业顶岗实习 40 周，安排在第三学年。

### （2）顶岗实习地点

- A、动漫与游戏制作专业校外实训基地；
- B、平面设计、广告宣传、数字媒体制作等企业；
- C、动漫游戏宣传与营销、动漫衍生产品销售与技术服务企业；
- D、政府及一般企事业单位的企划设计部门。

### （3）顶岗实习要求

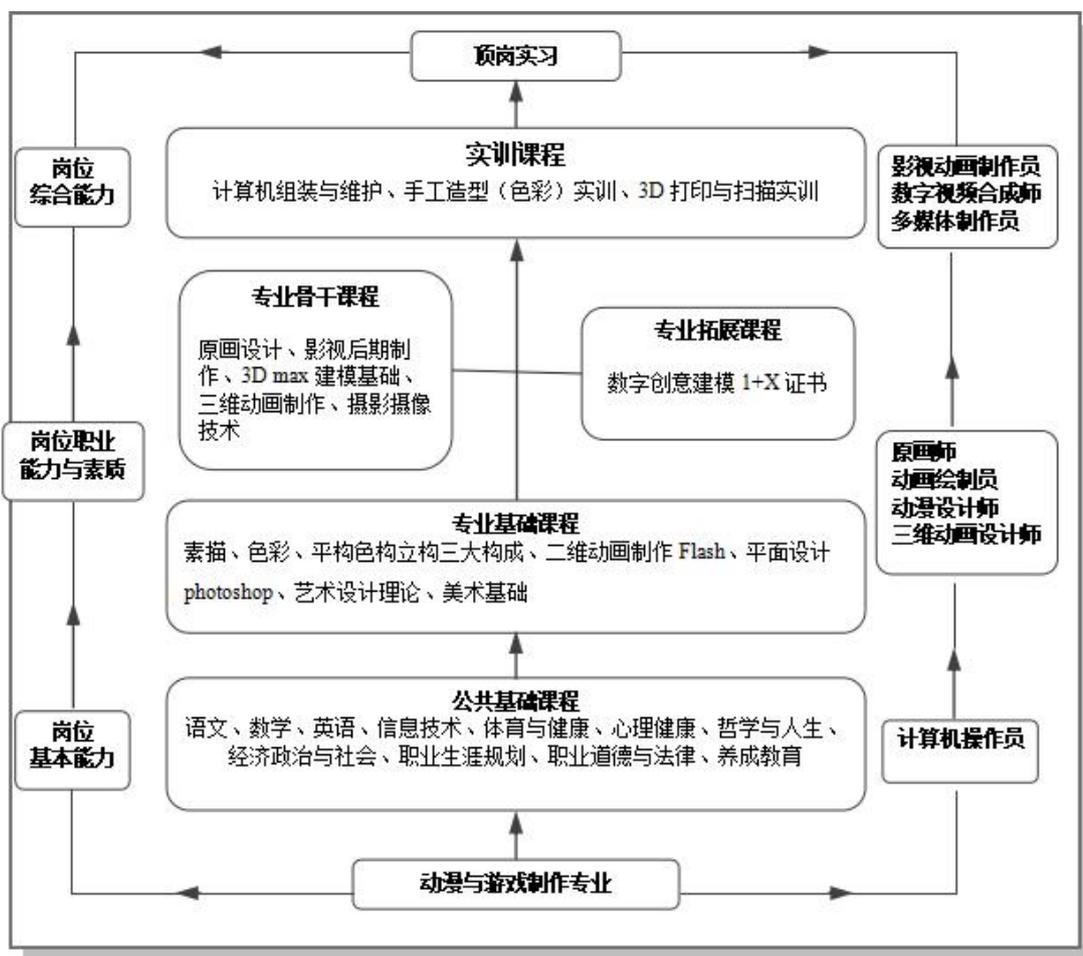
按照顶岗实习管理制度要求，严格规范学生的顶岗实习管理。配备企业导师和带队教师，学生周记记录工作情况和问题，企业导师在项目关键节点对顶岗实习学生进行考核；通过定期检查和抽查校外实践课程各环节，增强实习指导老师的责任心，保证校外实践课程的教学质量。同时注意收集学生的意见或建议，以便及时调整。

#### （4）顶岗实习成绩评定

集中实践环节的成绩根据校内外指导教师给出的评价综合得出，其中考勤及工作态度占 20%，任务完成情况占 40%，解决问题能力占 20%，顶岗实习报告占 20%。

## **七、教学进程总体安排**

## (一) 课程结构



## (二) 教学计划安排

### 1. 教学环节时间分配表

学期	理论教学和课程实训	实训	入学教育和军政训练	毕业教育	社会实践	顶岗实习	合计
1	588	28	56				672
2	600						600
3	560	56					616
4	600						600
5	440						440
6						560	560
合计	2788	84	56			560	3488

### 2. 理论与实践教学学时、学分分配表

### 《动漫与游戏制作》专业22级教学计划表

招生对象：初中毕业生

学制：三年

适用时间：2022-2024年

课程类别	序号	课程名称	学分	学时数				考核 (按学期)		各学期周学时						
				计划	理论	实验	实习	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		
										一 18	二 17	三 20	四 18	五 20	六 20	
公共基础课	1	入学教育/军训	2	56			56		1	2周						
	2	劳动实践周	1	28			28				1周					
	3	中国特色社会主义(读本)	2	36	36				1	2						
	4	心理健康与职业生涯	2	34	34				2		2					
	5	哲学与人生	2	40	40				3			2				
	6	职业道德与法治	2	36	36				4				2			
	7	语文	12	222	222			3、4	1、2	2	2	4	4			
	8	数学	10	254	254			3、4	1、2	4	4	3	3			
	9	英语	10	184	184			3、4	1、2	2	2	3	3			
	10	基础拓展模块	4	140	140				1、2	2	2					
	11	信息技术	8	140	74	66		1-2		4	4					
	12	体育与健康	10	186	66	120			1-5	2	2	2	2	2	2	
	13	艺术(音乐/美术)	2	36	19	17			5	2						
	12	历史	4	76	59	17			3、5				2	2		
	13	职业素养	2	40					5						2	
14	养成教育/安全教育	5	93	93				1-5	1	1	1	1	1	1		
15	劳动教育	5	93	93				1-5	1	1	1	1	1	1		
	小计		83	1694	1350	220	84			22	20	16	18	8		
专业课	专业基础	1	美术(素描)	2	70	35	35		1	4						
		2	美术(造型)	2	70	35	35		2		4					
		3	美术基础(学测)上	2	36	18	18		3			2				
		4	美术基础(学测)下	4	72	12	24		2				4			
		5	二维动画设计	4	72	34	34		2	4						
		6	手工造型(色彩)实训	2	28		24		3			1周				
		7	平面设计photoshop	4	34	-2	36		1		2					
		8	计算机组装与维护	1	28	8	20		1	1周						
	专业技能	1	影视后期制作	4	68	34	34		2		4					
		2	原画设计	6	80	40	40		3			4				
		3	3D max建模基础	4	80	40	40		3			4				
		4	三维动画制作	6	112	54	54		4			2	4			
		5	3D打印与扫描实训	2	28	8	20		4			1周				
		6	影视综合实战	4	72	40	40		5				4			
	技能实操	1	学考技能模块1	6	30	12	18			5						6
		2	学考技能模块2	6	30	12	18			5						6
3		动画制作	6	30	12	18			5						2	
4		1+X考证	6	30	12	18			5						6	
	小计		71	970	404	526	0			8	10	12	12	20		
就业	1	毕业实习	20	560			560								20周	
其它	1	机动								1.5周	1.5周	1.5周	1.5周	1.5周		
	2	复习考试								0.5周	0.5周	0.5周	0.5周	0.5周		
	小计		20	560	0	0	560			2周	2周	2周	2周	2周		
合计项目	学期课程门数									12	11	11	9	6		
	学期考试门数															
	学期周学时数									30	30	28	30	28		
	学期总学分/总学时/总周数			174	3224	1754	746	644			21周	20周	20周	20周	20周	20周

## 八、实施保障

### （一）师资条件

本专业师生比适宜,满足教学工作的需要,一般不高于 16:

1. 本专业教师应具备本科以上学历,热爱教育事业,工作认真,作风严谨,持有国家或行业的职业资格证书,或者具有企业工作经历,具备课程开发能力,能指导项目实训。在工程项目实践类课程上,建议聘请行业企业技术人员作为兼职教师,企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员,有较强的执教能力。具体要求如下:

#### 1. 知识要求

(1) 掌握美术基础(素描、色彩、速写)及设计基础(平面构成、色彩构成、立体构成)的基本概念和动漫与游戏制作专业相关的知识拓展;

(2) 掌握计算机系统及软硬件基础;

(3) 掌握平面设计基础,具备平面广告设计能力;

(4) 掌握相关设计软件的基本工作原理;

(5) 熟悉与本专业相关设计公司的设计流程,并熟悉该流程中每个岗位的职能及基本技能需要;

(6) 熟悉动画制作的基本流程和原则;

(7) 熟悉影视与动画的剪辑和合成。

#### 2. 能力要求:

(1) 能够进行美术基础(素描、色彩、速写)和设计基础

（平面构成、色彩构成、立体构成）的教学活动；

（2）能够平面设计的教学和项目实训活动；

（3）能够讲授设计公司相关设计流程，指导每个设计岗位相互协作，并进行资源整合，合作完成实例项目；

（4）能够运用二维、三维动画制作及相关软件达到最终的设计效果；

（5）能够设计开发个人、企业网站中的网页设计与制作、网站动画制作、网站后台设计。

### **3. 素质要求：**

（1）拥护党的领导，拥护社会主义，热爱祖国，热爱人民；热爱教育事业，具有良好的师德风范；

（2）掌握教育学理论，具备在教学中实施行动导向教学法的能力，灵活运用案例及项目教学法和任务驱动等方法实施课程教学；

（3）具有教学设计能力、课堂教学能力、指导学生的能力等较高的教学技能；

（4）具备一定的科研素养，特别是应用技术开发与研究方面的素养；

（5）具备提高自身专业素质的能力，适应计算机网络技术的快速发展；

（6）具有较强的敬业精神，具有强烈的职业光荣感、历史使命感和社会责任感，爱岗敬业，忠于职守，乐于奉献。

## （二）教学设施

### 1. 校内实训环境

计算机实训中心是福建省邮电学校计算机类课程的实训基地，由通用实训室、网络空间安全实训室、计算机网络技术实训室、动漫设计与游戏制作实训室、图形图像制作实训室、微机组装与维护实训室、手工造型实训室、3D 技术实训室等多种实训室组成。该实训中心占地建筑面积近 1700 多平方米，设备资产 880 多万元，可开设网络空间安全、计算机组装与维护、网页设计与制作、网站建设与维护、中小型网络配置管理、中小型网络建设与实施实训、计算机辅助设计 CAD、平面设计与制作、动漫设计与制作、程序设计开发、信息技术、影视后期制作、3D 技术应用等系列专业教学实训项目；为学生提供实验、实训及培训认证一体化的环境，满足计算机类专业教学需要，还可以满足职业技能培训与鉴定、计算机技能操作竞赛、学生创新设计等活动的需求。

#### 1.1 实训室主要设备与功能简介

##### 1.1.1 计算机通用实训室：

计算机通用实训室是一个多元化的实训室，建设目标旨在让学生掌握计算机的基本技能，掌握信息技术、程序设计基础、计算机网络技术等技能

计算机通用实训室使用面积 600 平方米，由 3、4、6、10、11、12 号机房组成，配备了 330 多台高性能联想品牌机、330 多

套桌椅等设备组成。

计算机通用实训室可开设主要实训项目：

计算机辅助设计 CAD

通信工程制图与 CAD

二维动画 Flash 制作

平面设计

网页设计与制作

ASP 动态网页设计

网站建设与维护

Word2010 入门

Excel 2010 技巧精粹

PPT2010 图片动画特效

程序设计基础

### **1.1.2 计算机网络技术实训室：**

计算机网络技术实训室主要采用了星网锐捷网络定制的整体解决方案，思科网络设备和 Cisco 模拟器，该实训室的建设目标旨在提高学生网络知识，增强技能、管理和实际操作能力等，进而把他们培养成具有专业的网络技能，能够直接进行网络设计、安装、调试的技术型人才，同时为教师提供有利的科研环境。

计算机网络技术实训室使用面积 100 多平方米，配备有三组星网锐捷网络安全试验设备、2 套 U 型桌子、32 张椅子、两台立式空调、一套音箱与耳麦。

产品名称	规格型号	数量
多业务转发平台	RG-RSR20-14E (1ab)	4
多业务转发平台模块	RG-SIC-1HS	4
串口 V35 线缆	CAB-V. 35DTE-V. 35DCE/POS26-POS26/1m	2
三层汇聚交换机	RG-S5750-24GT4XS-L	4
二层接入交换机	RG-S2628G-I	4
无线 AC	RG-WS6008	2
多功能网关	RG-EG2000K	4
防火墙	RG-WALL 1600-S3100	2
云虚拟实验平台	RG-CVM1000	2
入侵检测防御系统	RG-IDP 1000E	2
拓扑连接器	RG-NTC 100	2
机架控制与管理系统	RG-RCMS-16	2
实验室核心交换机	RG-S5750-52GT-L	1
实验室接入交换机	RG-S2952G-E	1
云教学基础平台	CII-CTS2. X 云教学领航基础平台	1
云教学路由交换组件	CII-CTS2. X 路由交换组件	1
云教学无线网络组件	CII-CTS2. X 无线网络组件	1
云教学网络安全组件	CII-CTS2. X 网络安全组件	1
云教学虚拟化组件	CII-CTS2. X 虚拟化组件	1
云教学平台专用服务器	浪潮 NF5280M4	1

计算机网络技术实训室可承担路由、交换、安全、VoIP、认证计费模块的实训项目，主要实训项目为：

计算机网络应用基础实训

中小型网络配置管理实训

中小型网络建设与实施实训

网络构建实训

Linux 操作系统

交换机管理与配置

路由器管理与配置

### 1.1.3 微机组装与维护实训室：

微机组装与维护实训室是建设目标旨在让学生通过虚拟仿

真实训能够掌握目前流行的微机组装的核心技术，掌握微机故障的检测排除处理方法，全面掌握微机硬件的应用技术。

微机组装与维护实训室使用面积 130 多平方米，配备有 1 间实操工作室：4 张操作台。

微机组装与维护实训室可开设的主要实训项目：

微机整机拆卸和组装

微机故障的检测排除

微型计算机硬件与外设维修

RJ-45 接口连线实训

Windows 对等网建设

#### **1.1.4 图形图像类实训室：**

图形图像处理室高性能微机由 2、13、14、15 号 4 间机房组成，配置有 AUTOCAD、3DMax、Adobe Illustrator、AE 等实训软件，主要承担二维动画、三维动画、影视编辑、数字特效、音频编辑、平面广告设计、室内装潢设计等专业课程的教学，可以完成电脑图文处理、影视广告设计、计算机辅助设计 CAD、平面设计、flash 制作、网页设计与制作、ASP 动态网页设计、动漫设计与制作等项目的实训。

图形图像处理类实训室可开设的主要实训项目：

网站建设与维护

动漫设计与制作

影视后期制作

### 1.1.5 手工造型实训室

配置有各类模型 5 个、椅子 30，水桶 15，丙烯颜料 5 套，画笔 10 套，小刀，剪刀，铁尺等专业手工造型制作工具。手工工艺实训室主要是为学生营造良好的学习环境,让学生在实训的环节中,借助实训室丰富的资源，运用工艺的基本知识和方法，发展创新意识和创造能力；感受各种材料的特性，合理利用多种材料和工具进行制作活动；提高动手能力，了解艺术形式美感及其与功能的统一，提高对生活物品的审美评价能力. 激发美化生活的愿望；养成耐心细致持之以恒的工作态度。

手工实训室可开设的主要实训项目：

手工造型实训

### 1.1.6 3D 技术应用实训室

使用面积 200 平方米，配置有桌面 3D 打印机 5 台、桌面 3D 扫描仪 5 台、手持式三维扫描仪、1(台)、固定式三维扫描仪 1(台)、光固化 3D 打印机 2(支)、创客 3D 打印机(教学用) 4(台)、大尺寸 3D 打印机 1(台)、高精度 FDM 打印机 2(台)、后处理工具套装 6(套)、3D 打印笔 50(支)，计算机 24 台，实训室为学生提供了学习 3D 产品设计、产品打印、产品后期处理等技术的一条龙服务，为学生提供优质化的学习空间。3D 打印作为一项高新科技技术，发展非常快速，产业对人才的要求不仅仅是懂得技能，还要求具有创新能力和与时俱进的能力，通过建设 3D 打印实训室实现从培养 3D 工程师和技术创新型人才。

3D 技术应用实训室可开设的主要实训项目：

3D 打印与扫描实训

3D 打印与逆向扫描技术实训

### 1.1.7 网络空间安全实训室

使用面积 100 平方米，本实验室为专业实验室，主要用于学生完成网络空间安全专业实验和 CTF 竞赛实训等教学任务，旨在培养学生掌握网络空间安全基础知识和实际网络攻防技能，具备网络空间安全基本技术能力。

网络空间安全实验室通过视频教学、实操训练、仿真演练等多种手段，使学生利用实验靶机环境，将学到的网络空间安全知识有效地转化为网络空间安全技能。开设课程：《网络安全实训—Python 网络编程基础》、《网络安全实训—网络操作系统安全》、《网络安全实训—Web 安全基础》等，共有 200 多个相关实验项目，供不同课程选择使用。

网络空间安全实训室可开设的主要实训项目：

网络安全实训—Python 网络编程基础

网络安全实训—网络操作系统安全

网络安全实训—Web 安全基础

## 1.2 实验室楼层分布图

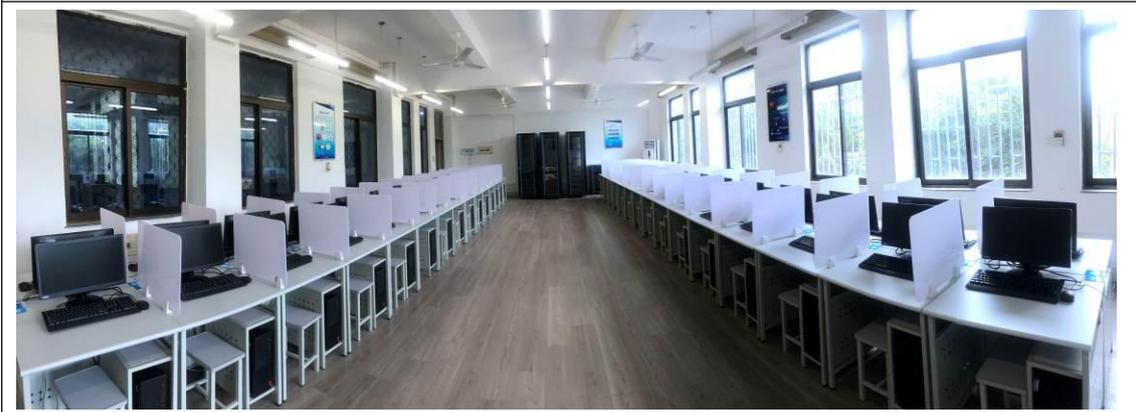
楼层	机房号	机房名称
一楼	3D 实训室	3D 技术应用实训室
	手工造型实训室	手工造型实训室

二楼	1号机房	网络空间安全实训室
	2号机房	图形图像实训室
	3号机房	通用微机实训室
	4号机房	通用微机实训室
	5号机房	计算机组装维护实训室
	6号机房	通用微机实训室
三楼	7号机房	计算机网络技术实训室
	8号机房	设计与制作实训室
	9号机房	设计与制作实训室
四楼	10号机房	通用微机实训室
	11号机房	通用微机实训室
五楼	12号机房	设计与制作实训室
	13号机房	图形图像实训室
	14号机房	图形图像实训室
六楼	15号机房	图形图像实训室

### 1.3 实训室情况一览表

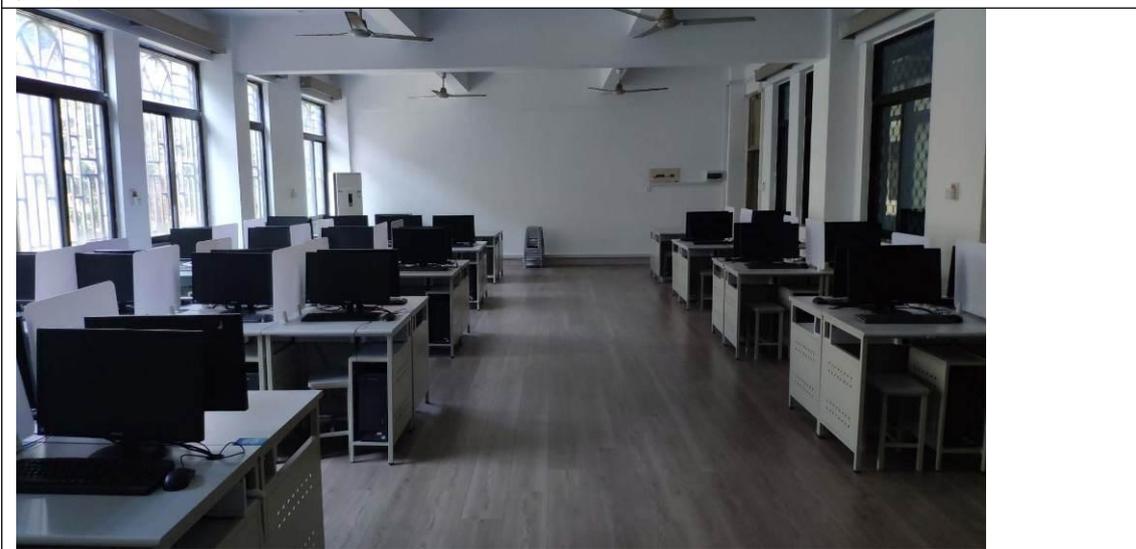
机房号	微机实训室一	机房名称	网络空间安全实训室
投入使用时间	2019 年	工位	60 台
配置	启天 M415 (¥4980.00)		
主要开设课程	网络空间安全实训、信息技术、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室二	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2020 年	工位	60 台
配置	启天 M4360 (¥4460.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室三	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2013 年	工位	60 台
配置	启天 M4360 (¥4460.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室四	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2014年	工位	56台
配置	启天 M4550 (¥3730.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室五	机房名称	计算机组装实训室
投入使用时间	2014年	工位	56台
配置	启天 M4550 (¥3730.00)		
主要开设课程	计算机组装与维护、信息技术等		

实景图



机房号	微机实训室六	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2016年	工位	48台
配置	启天 M4550 (¥3830.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室七	机房名称	网络技术实训室
投入使用时间	2016年	工位	34台
配置	启天 M4550-D737 (¥5139.00)		
主要开设课程	中小型企业网构建、网络操作系统、服务器配置与管理等		

实景图



机房号	微机实训室八	机房名称	设计与制作实训室
投入使用时间	2019年	工位	60台
配置	华硕 A6432 (¥4970.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		

实景图



机房号	微机实训室九	机房名称	设计与制作实训室
投入使用时间	2016年	工位	48台
配置	启天 M4550-D737 (¥5139.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		

实景图



机房号	微机实训室十	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2016年	工位	60台
配置	启天 M4550-B500 (¥3830.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室十一	机房名称	通用微机实训室
投入使用时间	2016年	工位	60台
配置	启天 M4550-B500 (¥3830.00)		
主要开设课程	信息技术、CAD、flash、平面设计、网站建设与维护等		

实景图



机房号	微机实训室十二	机房名称	设计与制作实训室
投入使用时间	2016 年	工位	52 台
配置	启天 M4550-B500 (¥3830.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		
实景图			



机房号	微机实训室十三	机房名称	图形图像实训室
投入使用时间	2017 年	工位	66 台
配置	联想启天 M4650 (¥4877.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		
实景图			



机房号	微机实训室十四	机房名称	图形图像实训室
投入使用时间	2020年	工位	70台
配置	启天 M427 (¥4990.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		

实景图



机房号	微机实训室十五	机房名称	图形图像实训室
投入使用时间	2020年	工位	70台
配置	启天 A710 (¥4990.00)		
主要开设课程	AE、PE、3Dmax、VI 视觉设计等		

实景图



机房号	手工实训室	机房名称	手工造型实训室
投入使用时间	2016年	工位	30
配置	电视1台、教师电脑1台、工具若干		
主要开设课程	手工造型实训		

实景图



机房号	3D 技术应用实训室	机房名称	3D 实训室
投入使用时间	2018 年	工位	50
配置	桌面 3D 打印机 5 台、桌面 3D 扫描仪 5 台 手持式三维扫描仪 1(台)、固定式三维扫描仪 1(台) 光固化 3D 打印机 2(支)、创客 3D 打印机(教学用) 4(台) 大尺寸 3D 打印机 1(台)、高精度 FDM 打印机 2(台) 后处理工具套装 6(套)、3D 打印笔 50(支)		
主要开设课程	3D 效果图的制作与设计、产品造型设计与综合应用实战实训、3D 打印操作实训 (初、中、高)、三维扫描操作实训(初、中、高)		
实景图 (效果图)			



## 2. 校外实训基地

发挥职教集团企业联盟作用，切实加强校企合作，完善、创新了工学结合的校企共管共育机制。与福州慧天信息技术有限公司、网龙网络有限公司福建中锐网络科技有限公司、福建省新华技术学校（福建新华创艺投资管理有限公司）、福建盛明装饰设计有限公司、福州佰喜得装饰设计有限公司、蓝海文化传媒有限公司等建立就业与实训基地和师资培训基地等建立就业与实训基地和师资培训基地，丰富了教师企业实践模式；推动了教学过程与生产过程、顶岗实习与就业的对接。

## 3. 教学评价

教学评价主要包括教师教学评价和学生学业评价两部分。

### 1. 教师教学评价

教师教学评价主要包括学生评、教学督导评等部分。教师教

学评价指标主要包括教学能力评价（综合素养）、教学过程（行为）评价和教学目标评价三部分。

## 2. 学生学业评价

积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立由形式多样化的课程考核形式组成的评价体系，积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以及培养其创新意识和创造能力，更有利于培养学生的职业能力。所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等均以技能考核为主，过程化评价与终极式评价相结合，工作行为和工作质量相结合的方式对学生进行评价，合格者取得该课程学分。

评价体系包括：笔试、实践技能考核、项目实施技能考核、职业资格技能鉴定、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相合的形式进行。

（1）笔试：适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分，由专业教师组织考核。

（2）实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据应职岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

(3) 项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核进行评价。

(4) 职业资格技能鉴定：学生的职业能力，学生参加职业资格认证考核，获得的认证作为学生评价标准，并计入学生自主学习学分。目前职业资格鉴定主要以高新技能考试为主。

## **九、毕业要求**

毕业要求是学生通过3年的学习，须修满专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到网站建设与管理专业人才的素质、知识和能力等方面要求。