

动漫与游戏制作专业人才培养方案

(2026 级)

一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求

初级中学毕业或具有同等学力者

三、修业年限

三年

四、职业面向

| | | | |
|-------------------|---|--|--|
| 所属专业大类 (代码) | 新闻传播大类 (76) | 主要接续专业 | |
| 所属专业类 (代码) | 广播影视类 (7602) | 高职 | 本科 |
| 对应行业 (代码) | 软件和信息技术服务业 (65), 广播、电视、 电影和录音制作业 (87) | 动漫制作技术 (510216) | 数字媒体艺术 (130508) |
| 主要职业类别 (代码) | 广播、电视、电影和影视录音制作人员 (4-13-02) | 游戏设计 (550110) | 动画 (130310) 影视艺术技术 (130312T) |
| 主要岗位 (群) 或技术领域 | 模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编 辑、游戏界面制作 | 影视动画 (560206) | 游戏设计 (130515TK) |
| 职业类证书 | 动画绘制员、数字视频合成师、影视动画制作 员、视频编辑操作员、多媒体作品制作员、 Photoshop 图形图像证书 | 数字媒体技术 (510204) 游戏艺术设计 (550104) | 新媒体艺术 (130511T) 数字媒体技术 (080906) |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业依托福州数字文创产业区位优势，紧扣数字福建文化产业升级发展要求，深耕闽都特色文化资源，能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，扎实的文化基础知识、较强的就业创业能力和学习能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作等行业动画制作、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，了解行业发展趋势、理解专业基础原理、掌握岗位（群）核心专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

1. 掌握习近平新时代中国特色社会主义思想核心内涵，坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，践行社会主义核心价值观；理解理想信念、家国情怀相关理论内涵，树立坚定理想信念、厚植爱国情感与中华民族自豪感。

2. 了解动漫游戏行业发展文化、产业发展现状；理解行业法律法

规、绿色生产、安全生产、质量管理基本逻辑；掌握本专业相关国家法律、行业规范、安全防护、环保管控、质量管控的知识与实操技能，恪守爱岗敬业职业精神、职业道德行为规范，具备社会责任感与责任担当。

3. 了解人文、历史拓展类通识内容；理解基础数理、语言逻辑底层原理；掌握语文、历史、数学、英语、信息技术等支撑专业学习与终身发展的必备文化基础知识，具备良好人文素养、科学素养与职业生涯规划能力。

4. 理解沟通协作、职场礼仪底层逻辑；掌握书面文字撰写、口头语言表达、团队协同合作的实用方法，具备集体意识与团队协作能力；掌握一门基础外语，并能结合动漫游戏专业场景完成基础应用。

5. 了解美术、影视艺术相关拓展理论；理解设计构成、视听语言、动画运动规律底层原理；掌握素描、色彩、手绘表现、计算机图形图像处理等专业基础理论，并能结合项目实践灵活运用理论知识。

6. 掌握二维动画制作、三维模型搭建、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期剪辑、游戏界面设计等岗位核心实操技术技能；理解各类制作流程背后的设计逻辑；了解行业前沿动画、游戏制作拓展工艺。

7. 理解动漫游戏中期制作、影视后期全流程工作逻辑；掌握动画分段制作、后期镜头剪辑合成的实操方法，具备完整项目分段实践能力；了解大型动画、游戏项目工业化分工模式。

8. 理解数字美术创作底层逻辑；掌握数字绘画、三维建模、贴图制作、动画调动作、后期合成数字化实操技能；了解各类数字化制作

软件衍生插件与辅助工具。

9. 了解数字产业智能化、数字化发展前沿动态；理解信息技术通用基础原理；掌握适配动漫游戏行业的基础数字操作技能，适配产业数字化升级需求。

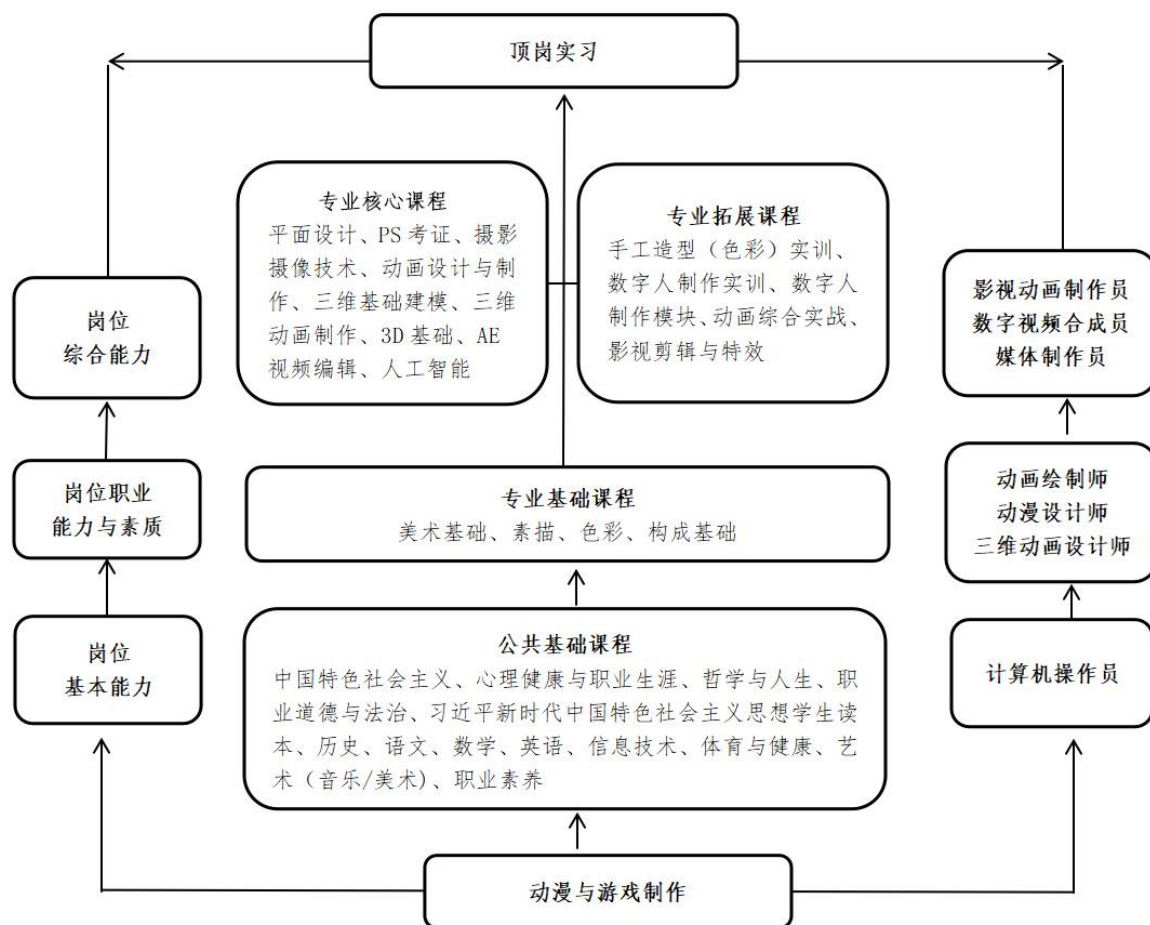
10. 理解自主学习、问题解决通用逻辑；掌握行业资料查阅、技术自主钻研方法，具备终身学习与职业可持续发展能力；掌握基础问题拆解、方案优化思路，能够独立分析并解决常规专业实操问题。

11. 了解体育健康、心理健康拓展知识；理解体能锻炼、情绪调节底层原理；掌握基础运动常识，熟练掌握至少一项体育运动技能，养成健康运动、卫生生活习惯，具备基础心理自我调适能力。

12. 了解中外优秀艺术、动漫影视赏析拓展内容；理解美育、审美评判基础逻辑；掌握基础美育相关知识，具备基础文化鉴赏、视觉审美能力，形成至少一项艺术类特长或兴趣爱好。

13. 了解各行业劳动发展历程、劳模典型事迹；理解劳动价值、工匠精神核心内涵；掌握适配动漫游戏设计岗位的标准作业规范与劳动实操素养，树立正确劳动观，尊重劳动、热爱劳动，自觉弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，践行劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

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 | 中国特色社会主义 | <p>【教学目标】 使学生掌握党史与新思想核心知识，理解我国制度优势，具备坚定理想信念、践行核心价值观的素养。</p> <p>【教学内容】 ①了解党史进程，理解社会主义制度必然性，把握习近平新</p> | 36 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-----------|--|------|
| | | <p>时代中国特色社会主义思想核心。</p> <p>②认识社会主义基本经济制度优势，理解新发展理念。</p> <p>③明确党的领导地位，了解我国政治制度优越性，懂得有序参与政治生活的方式。</p> <p>④领悟中华文化力量，坚定文化自信，践行社会主义核心价值观，推动文化交流创新。</p> <p>⑤了解民生保障、社会治理要求，明确生态文明建设方式，助力美丽中国建设。</p> <p>⑥把握新时代战略安排，将个人发展融入民族复兴，做有理想、本领、担当的时代新人。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论学习与时政案例相结合，强调制度理解、文化自信培育，评价中重视价值认同与社会实践表现。</p> | |
| 2 | 心理健康与职业生涯 | <p>【教学目标】</p> <p>使学生掌握心理调节与生涯规划知识，具备自我认知、情绪管理、职业规划与岗位适应能力。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①认识新时代发展机遇与素养要求，确立职业理想；理解职业生涯规划的价值与成长意义。</p> <p>②通过自评与他评认知自我，正确看待职业理想与现实，尊重身心差异、管理情绪，提升综合素养。</p> <p>③了解专业对应职业群要求，结合主客观条件规划职业生涯；树立正确劳动观，培育工匠精神，提升职业素养。</p> <p>④珍惜亲情、学会感恩；妥善处理师生与同伴关系，增强集体意识；抵制不良诱惑，掌握自我保护方法。</p> <p>⑤端正学习态度，学会时间管理，培养兴趣；掌握高效学习方法；提升数字化学习能力，树立终身学习意识。</p> <p>⑥认清中职生就业优势，提升职业适应性与规划执行力；学会评价并适时调整职业生涯规划，实现职业理想。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论学习与团体实践相结合，强调自我剖析、规划实操，评价中重视心理状态与职业规划落地能力。</p> | 38 |
| 3 | 哲学与人生 | <p>【教学目标】</p> <p>通过本课程学习，使学生掌握马克思主义哲学基础理论，具备辩证思考、理性处理人生现实问题的综合能力。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①认识马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，理解世界统一于物质的原理，坚持实事求是、开拓进取。</p> <p>②区分唯物辩证法与形而上学，直面并解决人生矛盾；以联系和发展的观点处理问题，脚踏实地前行。</p> <p>③把握认识与实践的辩证关系，坚持实践第一、知行合一；学会透过现象看本质，明辨是非，提升认知能力。</p> | 38 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------------------|--|------|
| | | <p>④认清社会存在与社会意识的辩证关系,树立以人民为中心的劳动观</p> <p>⑤把握价值观导向作用,践行社会主义核心价值观,在奉献中实现价值。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论学习与生活思辨相结合,强调唯物观点运用、是非辨析,评价中重视逻辑思维与实践认知水平。</p> | |
| 4 | 职业道德与法治 | <p>【教学目标】</p> <p>通过本课程学习,使学生掌握道德规范与法律基础内容,具备恪守职业操守、知法守法、依法维权的综合素养。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①知晓社会公德、家庭美德、个人品德内涵,践行“三好”要求:社会上好公民、家庭里好成员、日常中好品行。</p> <p>②把握职业道德内涵与时代要求,践行职业操守,以劳动精神、劳模精神为引领,争做岗位好建设者。</p> <p>③认清职业礼仪与职业道德的关联,掌握内省、慎独等修养方法,提升职业道德境界。</p> <p>④理解法治内涵与中国法治发展历程,把握法治体系构成,践行法治基本要求,展望法治国家愿景。</p> <p>⑤理解宪法地位、原则与实施意义,把握公民权利义务关系,树立宪法意识,维护宪法尊严。</p> <p>⑥理解法律特征与作用,把握民刑法及诉讼程序,区分违法类型,增强守法意识,学会依法维权。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论学习与法治实训相结合,强调道德自省、法律实操,评价中重视日常品行与依法办事实践能力。</p> | 38 |
| 5 | 习近平新时代中国特色社会主义思想读本 | <p>【教学目标】</p> <p>通过本课程学习,使学生掌握新思想核心要义,明晰时代发展布局与青年使命,具备家国担当与国际视野。</p> <p>【教学内容】</p> <p>① 深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想核心要义等,把握“十个明确”等主要内容。</p> <p>② 深刻领悟“两个确立”意义,增强“四个意识”。</p> <p>③ 深刻认识中国特色社会主义新时代方位,理解社会主要矛盾,把握中国式现代化特色等。</p> <p>④ 深刻理解“五位一体”“四个全面”布局意义,把握党和国家事业目标任务与战略部署。</p> <p>⑤ 深刻理解坚持和加强党的全面领导意义,把握全面从严治党方针,增强对党的信赖。</p> <p>⑥ 深刻理解以人民为中心思想,把握江山与人民内涵,增强宗旨意识。</p> <p>⑦ 深刻理解总体国家安全观,把握统筹发展和安全要求,</p> | 18 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| | | <p>增强安全意识。</p> <p>⑧ 深刻理解构建人类命运共同体理念，把握外交方针政策，增强国际视野。</p> <p>⑨ 深刻理解青年历史使命，把握成长成才要求，立志做新时代好青年。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论研读与课堂实践相结合，强调核心理论理解、时事政策解读，评价中重视理论运用与青年担当实践表现。</p> | |
| 6 | 历史 | <p>【教学目标】</p> <p>通过本课程学习，使学生掌握中外历史发展脉络，具备正确历史观、民族观，能够客观辩证分析历史发展规律。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①学习中国史关键事件、现象与人物，梳理历史发展线索脉络。</p> <p>②了解中国社会从原始社会到社会主义社会的形态演进历程。</p> <p>③理解历史进程中的变化延续、继承发展关系。</p> <p>④认识中华民族多元一体国情，树立正确民族观，铸牢共同体意识。</p> <p>⑤学习世界史关键事件、现象与人物，梳理历史发展线索脉络。</p> <p>⑥了解人类社会从原始社会到社会主义与资本主义竞争、并存的发展阶段。</p> <p>⑦领悟人类社会从分散到整体、社会形态从低级到高级的发展历程。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理论学习与史料探究相结合，强调史实梳理、历史思辨，评价中重视历史脉络认知与民族共同体意识。</p> | 74 |
| 7 | 语文 | <p>【教学目标】</p> <p>夯实学生语言基础、提升文学审美与思辨能力，培养学生信息素养、劳动与科学精神，提升学生语文综合素养，培养适应岗位需求的语文应用能力与职业综合素质。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①积累语言材料与活动经验，培养语感，提升语文综合能力。</p> <p>②阅读多体裁中外优秀文学作品，提升文学鉴赏、审美品位与人文素养。</p> <p>③学习实用性语文内容，提升实用阅读与交流水平，满足职业与社会需求。</p> <p>④阅读中华优秀传统文化经典诗文，增强文化认同感与自信，传承弘扬文化。</p> <p>⑤阅读革命传统作品，学习爱国精神与革命气概。</p> <p>⑥阅读社会主义先进文化作品，践行核心价值观。</p> | 225 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|--|------|
| | | <p>⑦阅读整本书，积累经验、形成方法，树立正确三观。</p> <p>⑧学习跨媒介信息运用，辨析传播内容，提升信息素养与跨媒介交流能力。</p> <p>⑨研读劳模工匠作品、科普作品，培育劳动与科学精神。</p> <p>⑩强化职场写作与交际能力，提升职业素养与就业竞争力。</p> <p>【教学要求】</p> <p>在指导学生学语文知识的基础上，发展学生的语文思辨能力与人文素养。坚持立德树人，渗透劳动教育与价值引领，强化职业语言应用训练。</p> | |
| 8 | 数学 | <p>【教学目标】</p> <p>让学生掌握数学基础知识与技能、数学思维方法，开阔数学视野；提升空间想象、归纳抽象、运算求解等多项基本能力；认识科学的科学与人文价值，崇尚理性精神，欣赏数学魅力，树立辩证唯物主义世界观。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①掌握集合概念、关系与运算，熟练运用列举法、描述法表示集合。</p> <p>②掌握作差比较法、区间概念，学会一元二次、含绝对值不等式解法及应用。</p> <p>③理解函数概念与性质，掌握指数、对数函数，学会函数模型解决实际问题。</p> <p>④掌握角的概念推广、弧度制，理解三角函数定义、公式及图像性质。</p> <p>⑤掌握两点距离、中点公式，直线与圆的方程及位置关系判定。</p> <p>⑥理解三视图、直观图画法，掌握柱、锥、球的表面积与体积公式。</p> <p>⑦掌握随机事件、古典概型，理解抽样方法，学会计算样本均值与标准差。</p> <p>⑧掌握涵盖充要条件、三角计算、数列、平面向量、圆锥曲线、复数等内容。</p> <p>⑨了解数学文化、建模等7个专题，及数学与艺术、体育等多领域案例。</p> <p>培养学生分析解决实际及相关领域数学问题的能力，提升学生数学表达交流能力。培养学生数学学习能力，发展数学应用意识与创新识。提高学生探究能力与数学建模能力，发展数学实践能力。</p> <p>【教学要求】</p> <p>聚焦核心素养，突出学生主体地位，体现职教特色，服务专业需要，强化基础与拓展的结合，注重实践与应用，并给出合理的评价与反馈。</p> | 187 |
| | | 【教学目标】 | 150 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-------|---|------|
| 9 | 英语 | <p>掌握语音、词汇、语法基础，熟练听说读写，读懂各类语篇，能完成日常与基础职场英语交流。了解中外文化差异，能用英语介绍中华优秀传统文化；熟知中外职场文化，树立跨文化交际意识。借助多主题学习树立正确三观；掌握英语学习方法，提升职场沟通能力，培育职业意识。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统学习语音、词汇、语法知识，结合语篇实践，实现语境中有效交际。</p> <p>②掌握听说读写技能，通过口头与书面方式，实现语言信息的有效传递与交际。</p> <p>③学习多主题内容，夯实语言基础技能，树立积极人生态度与正确三观。</p> <p>④熟悉常见语篇形式，掌握其结构、语体特征与表达方式，提升表达交流能力。</p> <p>⑤了解中外文化多样性，对比差异，能介绍中国传统节日与优秀传统文化。</p> <p>⑥运用学习策略，探究职场语篇与中外企业文化，提升职场语言沟通与职业意识。</p> <p>【教学要求】</p> <p>立足语篇开展实训，在真实语境落实听说读写综合运用。兼顾生活英语与职场英语，对接岗位实际沟通需求。融入文化对比教学，强化文化自信，落实思政育人。引导学生自主运用学习策略，主动探究、实践运用英语。</p> | |
| 10 | 体育与健康 | <p>【教学目标】</p> <p>立足体育与健康新课标，以运动能力、健康行为、体育品德三大核心素养为导向，让学生掌握运动技能、养成健康习惯、塑造优良体育品格，树立终身健身意识。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①掌握体能锻炼计划制定方法，系统训练力量、耐力、速度、柔韧、协调等体能素质，提升综合运动能力。</p> <p>②结合专业岗位需求开展职业体能训练，提升学生职业适应力与劳动耐力，掌握力量、柔韧、灵敏、耐力、速度的专项训练方法。</p> <p>③了解涵盖健康管理、营养膳食、疾病预防、运动安全、应急避险、职业健康、心理健康及社会适应等全方位健康知识及技能。</p> <p>④训练球类、田径、体操、武术等运动技能，落实中华传统体育教学要求。</p> <p>⑤实行过程性与结果性相结合评价，将体质健康、技能水平全面纳入考核。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持健康第一、立德树人，课堂因材施教、学练结合、安全</p> | 190 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------|---|------|
| | | 有序，融合传统体育与多元项目，实施多元综合评价，实现全员全面发展。 | |
| 11 | 艺术（音乐） | <p>【教学目标】 使学生掌握音乐鉴赏与基础演唱能力，体悟传统与红色音乐文化内涵，在集体艺术实践中提升审美、协作与综合人文素养。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①了解音乐基本要素与表现形式，掌握基础音乐鉴赏方法，提升音乐审美感知能力。</p> <p>②欣赏中外经典声乐、器乐作品，了解不同民族、地域音乐文化特色，梳理音乐发展脉络。</p> <p>③学习中华优秀传统文化音乐、红色经典音乐，领悟文化内涵与精神价值，增强文化自信与家国情怀。</p> <p>④掌握基础演唱，提升音乐表现与实践操作能力。</p> <p>⑤参与合唱、节拍训练等集体音乐活动，培养团队协作意识与审美表达能力。</p> <p>⑥学会用音乐调节情绪、陶冶情操，将音乐审美融入生活与职业场景，提升综合人文素养。</p> <p>【教学要求】 教学融合音乐赏析、歌唱实操与集体合唱活动，以理论结合实践的方式引导学生涵养审美情趣、厚植家国文化情怀。</p> | 38 |
| 12 | 信息技术 | <p>【教学目标】 立足中职信息技术课程标准，以数字素养、创新实践、信息安全三大核心素养为导向，让学生认清信息技术行业发展态势，熟练掌握计算机、网络、数字媒体、人工智能基础实操技能，树立规范的信息伦理与网络法治意识；具备运用信息技术解决学习、生活、岗位实际问题的能力，养成自主探究、团队协作、终身数字化学习的良好品质，适配数字文创、计算机设计类专业岗位数字化工作需求。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①认识信息技术行业发展趋势、信息社会基本特征，学习网络伦理、数字行为道德规范，树立健康、文明的数字使用观念。</p> <p>②实操训练计算机软硬件设备、操作系统、互联网基础应用，熟练完成图文编辑、表格数据处理等通用办公数字化操作技能。</p> <p>③学习程序设计基础、数字媒体制作技术、生成式人工智能工具实操等前沿核心技术，掌握 AI 辅助设计、智能图像处理等专业适配应用方法。</p> <p>④系统学习信息安全基础理论、网络防护操作、网络安全法律法规、数据隐私保护相关规范，明确数字创作、网络使用中的法律边界。</p> <p>⑤结合专业学习、日常事务、企业岗位真实场景开展综合实训，运用信息技术全套知识技能完成综合性实操任务。</p> <p>⑥开展数字化项目探究、小组合作创作实践，在项目完成过</p> | 114 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------|--|------|
| | | <p>程中锻炼独立思考、问题探究、团队协作能力，建立持续跟进数字新技术的自主学习习惯。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持立德树人、数字素养为先，采用理实一体化、项目化教学模式，结合计算机各专业岗位需求融入 AI、数字媒体实操实训；强化网络安全与法治教育，做到理论讲解与上机实操并重；实施过程性实操考核 + 综合项目成果评价相结合的多元评价方式，分层教学兼顾不同基础学生，全面提升学生数字化实践与创新应用能力。</p> | |
| 13 | 艺术（美术） | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职美育课程育人要求，以审美感知、艺术表现、文化理解三大美术核心素养为导向，系统引导学生通晓中外各类美术艺术发展脉络与经典作品，掌握标准化艺术鉴赏方法；深耕中华优秀传统文化书画、篆刻、工艺美术文化，厚植民族情感、增强文化自信；拓宽建筑、摄影、环境艺术、生活美学多元艺术视野，能够结合计算机各专业审美需求开展艺术赏析与简易创作；培育审美判断力、人文底蕴与艺术创新思维，树立健康向上的审美观念，实现以美润心、以美育人，适配设计类专业岗位审美创作需求。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①梳理中外绘画门类、发展历史脉络，研读各时期经典绘画代表作，系统学习艺术鉴赏通用方法；依托传统绘画赏析深化中华文脉认知，厚植民族认同感，树立文化自信。</p> <p>②讲授中国书法发展基础知识，梳理汉字文字演变与各类书体内在关联，掌握书法鉴赏逻辑；熟悉毛笔、宣纸、墨、砚等传统工具材料，开展基础书法临摹、小型书法创作实践。</p> <p>③梳理中国篆刻艺术发展历程，解读篆刻构图、线条、章法等核心审美特征，熟练掌握篆刻作品赏析思路与评判方法。</p> <p>④区分中外工艺美术、雕塑艺术品类，剖析不同地域、不同文明背景下作品承载的人文精神与文化内涵，形成完整的跨文化艺术鉴赏能力。</p> <p>⑤梳理中外建筑发展历程，解读国内外经典代表性建筑，挖掘建筑造型、空间、装饰背后的时代人文内涵与地域特色。</p> <p>⑥梳理摄影主流艺术流派，解读各流派创作思想、拍摄技法、视觉风格，梳理摄影艺术发展演变逻辑，赏析经典摄影作品。</p> <p>⑦讲解中外环境艺术设计基础理论，梳理室内、室外环境设计发展历程与艺术特征，开展经典环境设计作品赏析实训。⑧讲解个人形象、自我修饰相关美学知识，剖析自我修饰艺术的审美内涵、视觉表达形式与应用场景。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持立德树人、以美育人，融合中华优秀传统文化与世界多元艺术开展教学；采用作品赏析、课堂研讨、临摹实操、案例对比相结合的教学模式，贴合专业教学，打通美术鉴赏与视觉设计</p> | 38 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| | | 审美运用；兼顾理论学习与动手实践，落实书法、造型临摹等实操环节；采用课堂发言、赏析报告、实践作品相结合的多元过程性评价；分层引导不同基础学生拓宽艺术视野，引导学生将美术审美积累转化为专业设计创作能力，全面提升人文素养与艺术鉴赏水平。 | |
| 14 | 劳动教育 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职立德树人根本任务，以劳动观念、劳动能力、劳动习惯和品质、劳动精神四大劳动核心素养为导向，引导学生树立正确劳动价值观，崇尚劳动、尊重劳动者；掌握日常生活、生产、服务类基础劳动知识与实操技能，锤炼吃苦耐劳、精益求精、爱岗敬业的工匠精神与职业素养；强化动手实践、责任担当意识，形成常态化劳动习惯，为专业岗位实践、顶岗实习及终身职业发展筑牢劳动根基。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统学习劳动教育基础理论，围绕劳动观念、劳模精神、劳动精神、工匠精神开展专题教学，明晰新时代劳动育人的价值内涵。</p> <p>②依托理论讲授、典型劳模工匠案例分享、岗位模拟演练、实景实践体验等多元形式，开展价值引导，纠正轻视劳动、好逸恶劳等错误认知。</p> <p>③分模块学习日常生活劳动、专业相关生产劳动、社会公益性服务劳动的基础常识、操作规范与安全要求。</p> <p>④开展实操训练，掌握通用基础劳动技能，结合专业文创手工、实训车间操作等岗位劳动内容，培养严谨细致、追求极致的职业品质。</p> <p>⑤组织小组劳动实践、志愿服务、岗位实训等活动，在实操过程中锻炼动手能力，树立责任担当意识，建立终身劳动、持续实践的发展理念。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持知行合一、以劳树德，理论教学与实景实践各占合理比重；贴合专业设置文创手工、设计实训等特色劳动项目，实现劳动教育与专业育人融合；采用分组实践、岗位模拟、劳动成果展示、劳动心得汇报等多元教学形式；实行过程性劳动表现、实践作品、劳动态度综合评价，引导学生主动参与劳动，杜绝重理论轻实操，全面培育适配文创设计行业的劳动素养与实践能力。</p> | 38 |
| 15 | 职业素养 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职立德树人根本任务，以职业价值观、职业道德、职场综合能力培育为核心，贴合专业岗位用人标准，引导学生搭建完整职业素养知识框架；塑造尊重包容、正直负责的个人品格，强化责任担当意识，提升职业道德自律能力；熟练掌握职场礼仪、团队协作、情绪调节、时间管理实操方法，形成适配广告、文创、电商设计行业的职业行为习惯，为实习、就业与长期职业发展筑</p> | 20 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|----------|--|------|
| | | <p>牢综合素养根基。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统讲授职业素养完整知识体系，涵盖职业价值观、行业职业道德规范、标准职场礼仪、职场沟通技巧、团队协作方法、情绪管理、高效时间管理七大核心模块。</p> <p>②解读职业素养内在逻辑框架，通过情景演练、案例辨析，引导学生养成尊重他人、正直包容的处事习惯，持续强化岗位责任意识与履职能力。</p> <p>③结合设计行业版权规范、客户对接、项目协作真实案例，剖析职业道德行为准则，引导学生自觉恪守职业底线，提升道德自律性与自我约束意志力。</p> <p>④系统学习商务接待、客户沟通、会议对接、线上线下商务职场全套礼仪，通过模拟实操做到灵活运用；深度解读团队组织架构、分工逻辑与团队精神内涵，依托小组设计项目体验协作价值。</p> <p>⑤讲解情绪定义、情绪分类、情绪正向 / 负向功能及情绪产生诱因，传授职场压力疏导、负面情绪调节实操方法，学会稳定管控自身情绪。</p> <p>⑥讲解时间核心特征，梳理职场、学习场景下时间管理通用原则与实操工具，通过任务规划训练，建立科学、高效的时间观念。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持德育为先、岗课融合，结合平面设计、品牌美工、UI 设计岗位真实工作场景开展情景模拟教学；采用案例研讨、角色扮演、小组实训、职场任务演练等多元化教学方式；注重知行合一，弱化纯理论讲授，强化实操演练与行为养成；实施课堂表现、模拟实训、素养心得、阶段性综合测评多元评价；引导学生将职业素养要求落实到日常班级学习、专业实训、未来顶岗实习全过程，全面提升学生岗位适配度与可持续就业竞争力。</p> | |
| 16 | 中华优秀传统文化 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职立德树人根本任务，以文化自信、人文素养、职业品格培育为核心，引导学生系统认知中华优秀传统文化的精神内核与当代价值；通过经典研读、文化实践厚植民族自豪感，提升人文底蕴与道德修养；推动传统美德与设计行业职业操守深度融合，培育崇德向善、守正笃行的个人品格，能够将传统纹样、传统美学运用于专业创作，实现传统文化传承与专业发展双向赋能。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统讲授中华优秀传统文化核心内容，分模块讲解传统思想文化、中华人文历史、传统道德规范、民俗礼仪、经典文学、传统工艺美术技艺六大板块知识。</p> <p>②采用经典诵读、传统文化作品赏析、专题理论讲解、手工</p> | 20 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|--|------|
| | | <p>实操体验相结合的教学形式，解读传统文化内在精神，剖析传统文化在现代社会、文创行业中的时代应用价值。</p> <p>③挖掘传统文化中修身、守信、敬业、求精等传统美德内涵，对接设计行业工匠精神、版权道德、客户服务等职业规范，引导学生把传统品格要求转化为日常学习与岗位工作行为准则。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持文化育人、古今融合，兼顾理论学习与动手实践；结合专业特色，增设传统纹样、国风视觉、传统元素创意设计实践任务；采用诵读展示、文化赏析报告、传统文创作品、课堂专题分享多元评价方式；教学中兼顾知识性与实践性，避免纯理论灌输，引导学生主动挖掘传统文化设计素材，自觉传承中华文脉，做到以文化人、以美润业。</p> | |
| 17 | 人工智能 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职数字化人才培养要求，以数字素养、规范应用、职业适配为核心育人导向，让学生系统掌握人工智能基础概念、主流技术与应用场景；能够规范操作各类AI工具辅助学习与专业创作，明晰AI使用伦理、数据安全与法律法规；客观认识AI行业发展趋势，树立理性、合规的AI使用观念，结合专业做好个人职业发展规划，具备适配数字文创岗位的智能化应用能力。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①讲解人工智能基础理论知识，包括人工智能定义、发展历程、弱人工智能与强人工智能核心区别，搭建AI基础认知框架。</p> <p>②通俗讲解图像识别、语音交互、生成式AI等主流人工智能技术的工作原理与基础功能，简化专业术语，适配中职学生理解水平。</p> <p>③结合日常生活实例开展教学，讲解智能家居、图像扫码识别、平台智能推荐等生活化AI应用场景，感受AI带来的生活变革。</p> <p>④结合不同专业岗位，分领域介绍AI行业落地应用，让学生理解AI在各职业领域的实用价值。</p> <p>⑤开展机房实操教学，熟练掌握各类AI绘图、文案生成、资料整理工具，学会合理借助AI完成课程作业、设计素材、学习资料整理等任务。</p> <p>⑥讲授AI安全与伦理相关内容，涵盖个人隐私保护、AI虚假生成内容风险、行业使用规范、网络与数字创作相关法律法规，明确AI使用红线。</p> <p>⑦解读当下人工智能产业发展方向、新兴岗位需求，引导学生结合自身专业分析行业机遇，制定贴合自身的中长期职业发展规划。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、岗课结合，理论科普与上机实操并重，贴合专业增加AI绘图、智能修图实训内容；采用案例讲解、工具实</p> | 20 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| | | 操、课堂研讨、项目练习多种教学形式；强化法治与伦理警示教育，引导学生理性、适度使用AI，杜绝过度依赖、AI造假等行为；采用实操成果、课堂问答、案例分析报告相结合的多元过程评价，提升学生数字化实践能力与职业规划意识。 | |

(二) 专业（技能）课程

1. 专业基础课

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| 1 | 美术基础 | <p>【教学目标】 立足中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以造型基础、审美感知、实践创作核心素养为导向，使学生系统掌握素描、色彩、两大构成基础理论与绘画技法，建立规范的造型审美逻辑；具备静物造型、色彩调配、视觉构成的基础实操能力，夯实专业入门根基，为后续动漫与游戏制作课程学习、职业技能考证及文创设计岗位就业发展筑牢美术底层功底。</p> <p>【教学内容】 ①系统讲授素描、色彩、平面构成、色彩构成四门基础模块的核心概念、专业理论与形式原理，搭建完整美术理论知识框架。 ②分层开展核心技能实训：静物素描写生造型训练、水粉色彩表现训练、色彩搭配调和规律学习、平面构成形式法则创作练习。 ③梳理美术基础全套理论要点，循序渐进传授造型、上色、构图、视觉编排等全套手绘表现实操技巧。 ④设置阶段性临摹、写生、创意构成实操任务，通过完整作品训练积累绘画实践经验，对接专业课程与职业技能考核标准。</p> <p>【教学要求】 坚持理实一体化教学，理论讲解与手绘写生实操各占合理课时比重，遵循由简到难、循序渐进的训练逻辑；结合动漫与游戏制作专业需求，侧重构图、配色、视觉规律训练，对接考证与岗位设计基础要求；采用课堂写生作业、阶段性完整作品、理论小测相结合的多元过程评价；引导学生勤练多画，扎实掌握基础造型能力，杜绝重理论轻实操，实现美术基础能力支撑全专业课程学习。</p> | 228 |
| 2 | 素描 | <p>【教学目标】 立足中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以造型能力、空间感知、审美素养三大核心素养为导向，让学生掌握素描写生完整流程与造型表现技法，建立科学的形体结构与空间认知逻辑；持续提升画面审美判断能力，具备独立静物</p> | 72 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|---|------|
| | | <p>写生实践水平，为本专业后续平面、包装、品牌设计课程、职业技能等级考证以及文创设计岗位从业筑牢造型底层基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统讲解素描写生完整流程、绘画方法与明暗、线条等造型表现语言，同步开展范本临摹拆解、实景静物写生两类配套训练。</p> <p>②分模块开展核心技能学习，包含物体形体结构剖析、画面空间透视体系认知、长期造型基本功阶梯式训练。</p> <p>③梳理素描专业基础理论，传授起形、明暗铺色、虚实刻画、画面调整全套绘画实操技巧，同步开展作品赏析，培养学生审美判断力。</p> <p>④布置分层临摹、静物写生综合实操任务，通过阶段性完整素描作品训练，积累手绘实践经验，对标专业学习与岗位设计基础能力要求。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体化教学，理论讲解、范本临摹、实景写生有机结合，遵循由几何体到静物、由简单到复杂的训练顺序；贴合动漫与游戏制作专业侧重物体结构、产品透视教学，对接技能考核标准；采用课堂习作、阶段性完整素描作品、课堂审美互评相结合的多元过程性评价；要求学生坚持日常造型练习，夯实手绘功底，以素描造型能力支撑全系列设计课程学习与职业岗位实践。</p> | |
| 3 | 色彩 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职动漫与游戏制作专业人才培养定位，衔接素描基础课程，以色彩感知、配色运用、手绘表现为核心素养导向，让学生系统掌握色彩理论与水粉实操技法，建立科学色彩认知体系；具备静物水粉临摹、写生实操能力，能够将色彩规律运用到设计中，为后续包装、海报、品牌视觉等专业课程、技能考证及文创设计岗位发展打下扎实色彩功底。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①明确课程定位：本课程为设计类专业核心基础课、素描进阶衔接课程、美术基础第二阶段课程，围绕色彩理论与实操应用开展完整教学。</p> <p>②分层开展核心内容学习：讲解色彩基础原理、水粉工具与颜料材质特性；开展水粉静物临摹、实景写生训练；分步练习干湿、厚薄等水粉绘画技法，配套冷暖、对比、调和各类调色专项实训。</p> <p>③梳理全套色彩理论体系，传授完整水粉绘画实操技巧，通过作品对比赏析，提升学生色彩判断、搭配、落地应用能力。</p> <p>④设置阶梯式水粉写生、创作任务，积累色彩手绘实践</p> | 72 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|--|------|
| | | 经验，适配后续专业设计学习与行业岗位色彩创作需求。 【教学要求】 坚持理实一体化教学，理论讲解与水粉写生实操同步推进，遵循由简单色块到完整静物的递进训练逻辑；紧密对接动漫与游戏制作岗位配色需求，强化商业配色思维训练；采用课堂调色习作、完整水粉静物作品、色彩赏析互评相结合的多元过程评价；督促学生常态化色彩手绘练习，打通基础色彩训练与专业设计创作，实现理论知识向设计实操转化。 | |
| 4 | 构成基础 | 【教学目标】 立足中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以视觉审美、创意思维、设计实践三大核心素养为导向，依托三大构成搭建设计基础视觉语言体系，培养学生创新设计思维；使学生熟练掌握平面、色彩、立体构成内在规律与创作方法，形成良好视觉判断力、色彩感知力；具备独立运用构成原理开展手绘与数字多媒体设计的实操能力，同步锻炼团队协作、方案表达综合素养，为 VI 设计、包装、界面等专业核心课程学习及广告、文创类设计岗位从业筑牢底层设计逻辑根基。 【教学内容】 ①明确课程定位：本课程是培养设计创新能力的核心基础课，是设计专业必备视觉语言训练课程，系统讲授平面构成、色彩构成、立体构成完整基础理论，结合手绘、数字创作开展落地实践教学。 ②分层学习核心专业知识：掌握重复、渐变、特异、发射、肌理、密集、空间等平面构成形式美法则；学习色彩基础常识、色彩心理效应、色彩对比、色彩调和等色彩构成核心技法；同步讲解立体构成造型逻辑与组合方式。 ③系统梳理三大构成创作规律与视觉组合逻辑，通过作品赏析、对比训练提升学生视觉感受力、审美判断力与色彩把控能力。 ④设置手绘构成作品、多媒体数字设计、小组联合创意项目等实操任务，在创作实践中锻炼沟通展示、团队协作能力，对接行业设计岗位基础工作要求。 【教学要求】 坚持理实一体化教学，理论解析、手绘实训、电脑数字设计三者结合，遵循由单一元素到综合创意的阶梯训练模式；紧密贴合动漫与游戏制作专业岗位需求，强化构成原理在海报、包装、品牌视觉中的转化应用；采用课堂手绘习作、数字设计作品、小组方案汇报多元过程评价；注重启发学生原创创意，杜绝照搬临摹，引导学生将构成思维贯穿全部专业设计学习，夯实创新设计核心能力。 | 72 |

2. 专业核心课程

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-------|--|------|
| 1 | 平面设计 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职动漫与游戏制作专业岗位能力培养要求，以数字图像实操、商业平面创作、岗位适配三大核心素养为导向，依托理实一体化教学模式，让学生全面掌握 Photoshop 全套操作技法与完整设计项目流程；依托真实商业案例实现做中学，熟练完成图像修饰、合成、商业宣传物料设计，具备独立承接基础平面项目的实操水平，提升软件操作熟练度与行业岗位适配能力，为考证、专业核心课程及广告、电商美工岗位就业奠定实操基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①本课程为理实一体化综合实训课程，完整讲授 Photoshop 全模块工具、图层、蒙版、调色、特效等系统操作方法，以及图像合成、商业平面制作全套实操技巧。</p> <p>②对标广告、电商美工岗位真实工作任务，分阶段学习图像素材处理、海报设计、宣传单制作、产品精修等完整商业项目全流程，将企业岗位技能要求融入每一节实训内容。</p> <p>③以真实商业案例为载体开展分层实操训练，循序渐进掌握选区、修图、合成、版式设计等基础图像制作技巧，全程落实“做中学、学中做”一体化教学模式。</p> <p>④设置系列完整动漫与游戏制作综合实训任务，独立完成整套商业视觉作品，在实操过程中持续强化软件操作熟练度，积累岗位实战经验，提升职业适应力。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持机房理实一体、项目化教学，全程以商业真实案例驱动课堂，理论讲解精简、实操训练为主；教学对标图像制作员职业技能考核与电商、广告美工岗位标准；采用课堂实操任务、阶段性完整商业设计作品、综合项目成果开展多元过程评价；引导学生规范图层命名、文件归档等行业标准操作，培养严谨的职业操作习惯，实现软件技能与岗位需求无缝对接。</p> | 76 |
| 2 | PS 考证 | <p>【教学目标】</p> <p>立足中职动漫与游戏制作专业技能考证育人要求，以软件实操能力、标准化制图、职业考证通关为核心素养导向，围绕高新技术 Photoshop 考证标准开展教学，使学生熟练掌握 PS 全套基础与进阶工具操作，精通选区、蒙版、钢笔矢量等核心实操技能；能够规范完成图像裁剪、精修、矢量绘图、图层调色等标准化考题任务，具备顺利通过全国计算机信息高新技术图形图像处理（Photoshop 平台）证书考核的实操水平，为动漫与游</p> | 190 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------|---|------|
| | | <p>戏制作、电商美工类岗位从业夯实标准化软件操作基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统讲授 Photoshop 基础工具栏、参数调整面板、图像修复修饰全套操作方法，重点拆解选区工具、裁剪工具精准实操技巧，配套单项专项训练。</p> <p>②分层学习图层逻辑、蒙版遮罩、调整图层调色体系，完整掌握钢笔工具、形状工具等矢量绘图工具的绘制、编辑、路径转换核心操作，对标考证高频考点。</p> <p>③围绕考证题库开展模块化实训，熟练掌握精准抠图、画面裁剪、人像产品修饰、矢量图形绘制、分层调色等全套图像编辑处理标准化技能。</p> <p>④对照全国计算机信息高新技术 Photoshop 考证大纲进行真题模拟、整套模考训练，熟悉考证题型、操作规范与评分标准，具备独立完成全套考证试题、顺利取证的能力。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持机房理实一体化、考证项目化教学，以考证真题为核心训练载体，分模块逐项突破高频考点；严格遵循职业技能鉴定操作规范，统一文件命名、图层分层、输出格式等行业标准；采用随堂工具专项实操、单元模拟考题、整套全真模考相结合的多元过程评价；强化限时实操训练，培养学生规范、高效的软件操作习惯，确保学生达到图形图像处理职业技能证书考核通关标准。</p> | |
| 3 | 摄影摄像技术 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以理论夯实、实操能力、画面审美、专业应用为核心素养导向，使学生系统掌握摄影摄像基础理论、相机构造、镜头特性与核心参数；熟练掌握构图技巧、光影运用、景深控制等拍摄技法，具备独立拍摄高质量影像画面的能力；对接动漫素材采集、游戏实景取景、影像素材后期制作等专业应用需求，锤炼扎实的摄影摄像实操功底，提升画面审美与视觉把控能力，为后续专业课程学习、素材创作与岗位实践奠定坚实基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①重点讲解光圈、快门、感光度等镜头核心参数，普及各类镜头的功能特点与行业用途，强化学生专业理论储备，夯实摄影摄像知识基础。</p> <p>②讲授自然光、人造光的运用方法，掌握光影明暗搭配技巧，熟练运用景深控制方法调节画面虚实层次，有效优化画面质感与视觉呈现效果。</p> <p>③结合动漫与游戏制作专业素材采集需求，针对性</p> | 114 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|---------|---|------|
| | | <p>开展实景取景、素材拍摄实训，强化摄影摄像技能的专业适配性，衔接后续专业创作与岗位实践应用。</p> <p>坚持理实一体、学以致用教学原则，立足动漫与游戏制作专业岗位需求，理论讲授与实景拍摄实训同步开展；要求学生熟记设备参数、镜头特性与光影构图原理，规范拍摄操作流程；注重培养学生画面审美能力与实景素材创作能力，贴合动漫、游戏素材采集的专业标准；采用理论测评、阶段性实景拍摄作业、综合影像作品成果相结合的多元评价方式，全面提升学生摄影摄像专业技能与专业应用能力。</p> | |
| 4 | 动画设计与制作 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以软件实操、动画创作、流程把控、原创设计为核心素养导向，使学生熟练掌握 Animate 软件核心功能与操作方法，精通动画运动规律、分镜头设计原理与动画全流程制作技法；具备关键帧动画制作、角色场景原创设计、骨骼绑定、贴图合成及成品渲染输出的综合能力，能够独立完成完整动画作品创作，夯实动画制作岗位核心技能，满足动漫、游戏动画素材制作的专业岗位需求，为后续专业深造与岗位就业奠定坚实基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统熟悉 Animate 软件界面、常用工具与核心功能，熟练掌握各类操作命令与参数设置方法，规范软件基础操作习惯，筑牢动画制作软件操作根基。</p> <p>②讲授动画基础运动规律、物体运动特性等核心理论，系统学习动画分镜头设计思路、绘制方法与镜头表达技巧，建立规范的动画创作思维，夯实动画创作理论根基。</p> <p>③重点开展关键帧工具专项实训，熟练运用关键帧控制人物、物体动作动态，精准调整动画节奏与动作姿态，熟练掌握标准化动画制作流程。</p> <p>④学习动画渲染设置与多格式输出方法，掌握成品导出参数规范，能够独立完成动画成品渲染输出，持续提升动画实操落地能力。</p> <p>⑤讲解动画原创设计方法与创作思路，结合动漫游戏专业需求，开展原创角色造型、场景布景设计实训，能够独立制作专属动画视觉元素。</p> <p>⑥深耕动画全流程综合技术，熟练掌握骨骼绑定、贴图绘制、画面合成等进阶技法，整合前期设计与后期合成技能，全面强化动画综合创作能力。</p> | 114 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------|--|------|
| | | <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、项目驱动的教学原则，紧扣中职动漫与游戏制作专业岗位能力标准，遵循由基础操作到综合创作的递进式教学逻辑；严格规范动画制作流程、帧频标准、输出规范，注重动画运动节奏的专业性与画面的美观性；鼓励学生原创设计、大胆创新，杜绝照搬套用素材模板；采用软件基础实操、分镜设计作业、单体动画案例、完整原创动画作品相结合的多元评价方式，全面提升学生动画设计、制作、合成的综合职业能力。</p> | |
| 5 | 三维基础建模 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以三维软件操作、模型制作、材质光影表现、全流程实操为核心素养导向，使学生熟练掌握 3DMAX 软件基础操作与各类建模技法，掌握多边形、NURBS 建模、材质纹理调节、灯光布设与渲染输出等核心技能；具备基础三维模型搭建、细节优化、光影渲染的实操能力，养成规范的三维制作流程思维，能够独立完成动漫、游戏基础模型创作，为后续三维角色、场景高阶课程学习和专业岗位实践奠定扎实基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①开展 3DMAX 软件基础教学，熟悉软件操作界面、常用命令与基础工具功能，熟练掌握软件常规操作方法，夯实三维建模入门操作基础。</p> <p>②依托基础建模工具开展专项实训，学习基础几何体创建、编辑与组合方法，能够独立完成简易三维模型搭建，理解并掌握三维建模核心创作思路与制作逻辑。</p> <p>③系统学习多元化建模核心技巧，重点掌握多边形编辑、边缘调节、NURBS 曲面建模等专业技法，通过专项实训强化三维造型能力，有效提升建模实操水平。</p> <p>④学习材质纹理编辑器的使用方法，掌握材质参数调节、纹理贴图添加、质感优化等操作，丰富模型细节层次，有效提升三维模型的立体真实感。</p> <p>⑤讲解渲染器基础应用知识，掌握渲染参数设置方法，灵活运用环境光、主光源、辅助光源等各类灯光，打造层次丰富、立体逼真的场景光影效果。</p> <p>⑥整合建模、材质、灯光、渲染全流程技能，规范三维模型制作标准化操作流程，开展完整模型综合实训，实现三维模型设计、制作、渲染全流程落地，适配动漫与游戏基础模型制作需求。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、项目引领的教学原则，贴合中职动漫与游戏制作专业岗位培养标准，遵循由浅入深、循序</p> | 76 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|--------|--|------|
| | | <p>渐进的训练逻辑；严格遵循三维建模行业规范，规范模型布线、结构比例、材质贴图、灯光渲染及文件输出标准；注重培养学生三维空间思维与细节塑造能力，强化流程化、标准化制作习惯；采用基础工具实训、单体模型作业、材质光影调试、完整项目成品验收相结合的多元评价方式，全面提升学生三维建模综合实操能力与专业职业素养。</p> | |
| 6 | 三维动画制作 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以三维软件操作、模型制作、材质光影表现、全流程实操为核心素养导向，使学生熟练掌握 3D MAX 软件基础操作与各类建模技法，掌握多边形、NURBS 建模、材质纹理调节、灯光布设与渲染输出等核心技能；具备基础三维模型搭建、细节优化、光影渲染的实操能力，养成规范的三维制作流程思维，能够独立完成动漫、游戏基础模型创作，为后续三维角色、场景高阶课程学习和专业岗位实践奠定扎实基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①开展 3D MAX 软件基础教学，熟悉软件操作界面、常用命令与基础工具功能，熟练掌握软件常规操作方法，夯实三维建模入门操作基础。</p> <p>②依托基础建模工具开展专项实训，学习基础几何体创建、编辑与组合方法，能够独立完成简易三维模型搭建，理解并掌握三维建模核心创作思路与制作逻辑。</p> <p>③系统学习多元化建模核心技巧，重点掌握多边形编辑、边缘调节、NURBS 曲面建模等专业技法，通过专项实训强化三维造型能力，有效提升建模实操水平。</p> <p>④学习材质纹理编辑器的使用方法，掌握材质参数调节、纹理贴图添加、质感优化等操作，丰富模型细节层次，有效提升三维模型的立体真实感。</p> <p>⑤讲解渲染器基础应用知识，掌握渲染参数设置方法，灵活运用环境光、主光源、辅助光源等各类灯光，打造层次丰富、立体逼真的场景光影效果。</p> <p>⑥整合建模、材质、灯光、渲染全流程技能，规范三维模型制作标准化操作流程，开展完整模型综合实训，实现三维模型设计、制作、渲染全流程落地，适配动漫与游戏基础模型制作需求。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、项目引领的教学原则，贴合中职动漫与游戏制作专业岗位培养标准，遵循由浅入深、循序渐进的训练逻辑；严格遵循三维建模行业规范，规范模型布线、结构比例、材质贴图、灯光渲染及文件输出标</p> | 114 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|-------|---|------|
| | | 准；注重培养学生三维空间思维与细节塑造能力，强化流程化、标准化制作习惯；采用基础工具实训、单体模型作业、材质光影调试、完整项目成品验收相结合的多元评价方式，全面提升学生三维建模综合实操能力与专业职业素养。 | |
| 7 | 3D 基础 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以软件实操、模型创作、材质渲染、岗位应用为核心素养导向，通过基础认知、技能进阶、实战训练多维模块教学，使学生熟练掌握主流三维建模软件操作技能，精通基础与进阶建模方法，具备模型制作、材质调试、渲染出图的专业能力；培养学生三维创意与实操能力，熟练整合课程核心技术，全面提升三维综合应用水平，适配动漫、游戏行业基础建模岗位技能需求，为后续专业课程学习和职业发展筑牢基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①设置多维系统化课程模块，涵盖三维基础认知、技能进阶提升、项目实战应用等核心环节，构建完整的三维基础学习体系，循序渐进夯实学生三维专业功底。</p> <p>②系统学习行业主流三维建模软件，熟悉软件界面、常用工具与核心功能，熟练掌握基础操作与参数设置方法，全面夯实三维软件应用基础能力。</p> <p>③分层学习各类三维建模技法，熟练掌握基础建模与进阶建模核心技巧，能够独立完成各类基础模型创作，持续提升三维模型设计与制作水平。</p> <p>④开展材质与渲染专项训练，熟练掌握材质参数调节、纹理搭配方法，精通基础渲染流程与出图技巧，有效优化模型质感与整体画面呈现效果。</p> <p>⑤依托专业综合实战项目开展实训教学，结合动漫与游戏行业真实制作需求，锤炼学生三维实操能力与创意设计能力，贴合行业岗位标准。</p> <p>⑥整合建模、材质、渲染等课程核心技能，强化三维技术综合运用能力，形成系统化、流程化的制作思维，稳步提升学生专业职业综合能力。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、学以致用教学原则，紧扣中职动漫与游戏制作专业岗位人才培养标准，遵循由基础认知、技能训练到综合实战的递进式教学逻辑；严格规范三维建模、材质调节、渲染输出的行业操作标准，培养学生规范严谨的制作习惯；注重学生三维空间思维与原创创意能力培养，杜绝模板套用；采用基础技能训练、单项模型作业、综合实战作品相结合的多元评价方式，</p> | 57 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|---------|---|------|
| | | 全面提升学生三维基础实操能力与岗位适配能力。 | |
| 8 | AE 视频编辑 | <p>【教学目标】</p> <p>符合中职动漫与游戏制作专业人才培养需求，以软件实操、镜头剪辑、特效包装、音视频整合为核心素养导向，使学生熟练掌握 AE 音视频编辑基础操作与专业制作流程；具备素材采集管理、关键帧动画、动态效果制作、视频特效包装、字幕设计与音频优化的综合编辑能力，能够独立完成动漫短片、游戏宣传片段的后期制作，提升影视画面质感与综合创作水平，适配动漫游戏后期制作岗位需求，为后续专业实训与职业就业奠定坚实基础。</p> <p>【教学内容】</p> <p>①系统学习 AE 音视频编辑基础知识，熟悉软件工作界面、常用工具与基础编辑命令，熟练完成视频基础剪辑操作，夯实视频后期编辑核心功底。</p> <p>②掌握各类视频、图片、音频素材的采集与获取方法，熟练完成多类型素材的导入与归类整理，规范素材归档、分层管理的标准化工作流程。</p> <p>③重点掌握关键帧创建、参数调节与动画设置方法，熟练运用关键帧完成画面变化、属性动画等基础操作，精准把控视频编辑细节，提升画面流畅度。</p> <p>④系统学习视频运动效果设置技法，熟练运用位移、缩放、旋转、动态跟踪等功能，丰富镜头动态表现形式，提升视频画面动感与层次感。</p> <p>⑤熟练掌握各类视频特效的添加、参数调节与应用技巧，精通新版字幕创建、样式设计、动画搭配等制作方法，有效提升视频画面质感与视觉表现力。</p> <p>⑥掌握音频剪辑、分割、拼接等基础技巧，熟练运用音频降噪、音效过渡、音频特效等功能，优化音视频同步效果，提升作品整体视听质量。</p> <p>【教学要求】</p> <p>坚持理实一体、项目驱动的教学原则，紧扣中职动漫与游戏制作专业岗位培养标准，遵循由基础操作、单项技能到综合成片的递进式训练逻辑；严格规范素材整理、图层管理、关键帧动画、特效输出等后期制作行业标准，适配动漫动画、游戏宣传片、短视频包装制作要求；注重培养学生镜头审美、画面节奏把控与视听整合能力，鼓励原创特效包装设计；采用单项技能实训、片</p> | 152 |

| 序号 | 课程名称 | 主要教学内容和要求 | 参考课时 |
|----|------|--|------|
| | | 段剪辑作业、完整音视频成片相结合的多元评价方式，全面提升学生 AE 视频编辑实操能力与后期制作职业素养。 | |

3. 专业拓展课程

| 序号 | 实训项目 | 实训内容 | 实训目标 |
|----|------------|--|---|
| 1 | 手工造型（色彩）实训 | ①个人作品制作 ②组作品制作 ③大型作品制作 | ①具有结构的塑造的能力。 ②具有色彩的搭配运用能力。 ③具有灵活构成构建的能力。 ④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。 |
| 2 | 数字人制作实训 | ①数字模型创意设计基础 ②数字模型开发应用 ③数字人基础知识 ④数字人基础应用 ⑤数字化综合呈现 | ①掌握数字模型创意制作。 ②掌握数字模型开发应用流程。 ③掌握数字人基础知识。 ④掌握数字人基础应用。 ⑤了解数字化综合开发实现流程。 |
| 3 | 数字人制作模块 | ①数字人形象原画设计 ②数字人三维模型搭建与拓扑优化 ③数字人骨骼绑定与权重分配 ④数字人基础动作与表情驱动。数字人材质贴图与渲染输出 | ①掌握数字人原画设计的风格把控与造型技巧。 ②能独立完成数字人三维模型的搭建与细节优化。熟练开展数字人骨骼绑定与权重调节工作。 ③实现数字人基础动作与表情的驱动调试数字人最终质感呈现与渲染输出。 |
| 4 | 动画综合实战 | ①动画分镜脚本撰写与绘制二维角色与场景动画制作 ②三维角色骨骼动画调试。动画特效制作与合成 ③动画全流程整合与优化 | ①具备动画分镜的创意设计与规范绘制能力独立完成短篇二维动画的全流程制作。熟练开展三维角色的动作调节与动画实现。 ②掌握动画特效的制作与画面合成技巧。 ③具备动画项目全流程的整合与质量优化能力。 |
| 5 | 影视剪辑与特效 | ①影视素材筛选与粗剪。镜头语言应用与剪辑节奏把控基础转场与字幕特效制作调色与音频处理 ②影视成品整合与输出 | ①掌握影视素材的筛选、整理与粗剪方法。 ②能运用镜头语言把控剪辑节奏，提升影片叙事效果熟练制作基础转场特效与规范字幕。具备影视画面调色与音频同步处理能力。 ③完成影视成品的整合与多格式输出适配。 |

（三）岗位实习

学校按照顶岗实习管理制度要求，组织计算机动漫设计与制作专业学生开展为期 12 周岗位实习。实习对接动漫原画绘制、角色场景设计、二维动画制作、动态视觉设计、影视后期剪辑等对口岗位，让学生独立参与动漫与影视动画项目实操，巩固原画造型、动态规律绘制、三维建模、贴图渲染、视频剪辑合成、特效包装等专业技能，熟悉动漫游戏、影视动画行业岗位需求与动画项目制作流程，提升动漫创作实操能力与职业素养，为今后就业创业积累实战经验。

实习采取企业在岗顶岗形式，主要完成动漫角色与场景原画设计、逐帧动画制作、动态素材创作、影视短片剪辑包装、动画项目素材整理、设计项目资料归档等工作。学生需服从企业师傅与校内指导教师管理，遵守企业规章制度，认真完成各项实习任务，不断提升动漫设计专业应用能力与动画项目落地制作能力。

全体实习学生严格执行实习每日报告制度，教师常态化开展线上线下巡查，全面掌握学生实习情况，做好思想引导、专业指导、教育管理和服务工作，保障顶岗实习安全、规范、有序开展。

七、教学进程总体安排

（一）教学计划表

| 《动漫与游戏制作》专业 26 级教学计划表 | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---------------|------------------------|-----------|-------|------|------|------------------------|----------|---------|----------|------------|----------|---------|
| 招生对象：初中毕业生 或具有同等学力者 学制：三年 | | | | | | | | | | | 适用时间：2026- | | |
| 课程类别 | 序号 | 课程名称 | 学 分 | 学 时 数 | | | 考 试 (学 期) | 各学期周学时 | | | | | |
| | | | | 计划 | 理论 | 实践 | | 第一学 期 | | 第二学 期 | | 第三学 期 | |
| | | | | | | | | 一 18 | 二 19 | 三 19 | 四 19 | 五 20 | 六 20 |
| 公共基础课程 | 必修 | 1 中国特色社会主义 | 2 | 38 | 38 | | 1 | 2 | | | | | |
| | | 2 心理健康与职业生涯 | 2 | 38 | 38 | | 2 | 2 | | | | | |
| | | 3 哲学与人生 | 2 | 38 | 38 | | 3 | | 2 | | | | |
| | | 4 职业道德与法治 | 2 | 38 | 38 | | 4 | | | 2 | | | |
| | | 5 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 | 1 | 18 | 18 | | | 1 | | | | | |
| | | 6 历史 | 4 | 74 | 74 | | | 2 | 2 | | | | |
| | | 7 语文 | 9 | 168 | 168 | | 1-3 | 3 | 3 | 3 | | | |
| | | 8 数学 | 8 | 149 | 149 | | 1.2 .4 | 3 | 3 | | 2 | | |
| | | 9 英语 | 6 | 112 | 112 | | 1-3 | 2 | 2 | 2 | | | |
| | | 10 信息技术 | 6 | 114 | 56 | 58 | | 0 | 6 | | | | |
| | | 11 体育与健康 | 10 | 190 | 18 | 172 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | |
| | | 12 艺术(音乐/美术) | 2 | 38 | 38 | | | | | | 2 | | |
| | | 13 劳动教育 | 2 | 38 | 38 | | | | 1 | | 1 | | |
| 限定选修 | | 1 职业素养 | 1 | 20 | 20 | | | | | | | 1 | |
| | | 2 中华优秀传统文化 | 1 | 20 | 20 | | | | | | | 1 | |
| | | 3 语文(职业模块) | 3 | 57 | 57 | | | | | 3 | | | |
| | | 4 数学(拓展模块) | 2 | 38 | 38 | | | | 2 | | | | |
| | | 5 英语(职业模块) | 2 | 38 | 38 | | | | | 2 | | | |
| | | 6 人工智能 | 1 | 20 | 20 | | | 1 | | | | | |
| 合计 | | | 66 | 1246 | 1016 | 230 | 16 | 21 | 11 | 14 | 4 | 0 | |
| 专业基础课程 | 必修 | 1 美术基础 | 12 | 228 | 192 | 36 | 3、 4 | | | 5 | 7 | | |
| | | 2 素描 | 5 | 95 | 55 | 40 | 1 | 4 | | | | | |
| | | 3 色彩 | 4 | 76 | 36 | 40 | 2 | | 4 | | | | |
| | | 4 构成基础 | 4 | 76 | 36 | 40 | 1、 2 | 4 | | | | | |
| | 小计 | | | 25 | 475 | 319 | 156 | 8 | 4 | 5 | 7 | 0 | 0 |
| | 必修 | | 1 平面设计 | 4 | 76 | 28 | 48 | | 4 | | | | |
| | | | 2 PS考证 | 10 | 190 | 50 | 140 | 3 | | 4 | 6 | | |
| | | | 3 摄影摄像技术 | 7 | 114 | 14 | 100 | | | | | | 6 |
| | | | 4 动画设计与制作 | 7 | 114 | 54 | 60 | | | | 5 | | |
| | | | 5 三维基础建模 | 5 | 76 | 16 | 60 | | | | | 4 | |
| 6 三维动画制作 | | | 7 | 114 | 14 | 100 | | | | | | 6 | |
| 限定选修 | | 7 3D基础 | 3 | 57 | 17 | 50 | | | | 3 | | | |
| | | 8 AE视频编辑 | 8 | 152 | 92 | 60 | | | | | | 8 | |
| 小计 | | | 51 | 893 | 285 | 618 | 4 | 4 | 11 | 7 | 20 | 0 | |
| 合计 | | | 86 | 1634 | 604 | 1040 | 0 | 12 | 8 | 16 | 14 | 20 | 0 |
| 专业拓展课程 | 必修 | 1 手工造型(色彩)实训 | 1 | 14 | 0 | 14 | | | | 0.5周 | | | |
| | | 2 数字人制作实训 | 1 | 28 | 0 | 28 | | | 1周 | | | | |
| | | 3 数字人制作模块 | 3 | 84 | 0 | 84 | | | | | | 3周 | |
| | 限定选修 | | 1 动画综合实战 | 3 | 84 | 0 | 84 | | | | | | 3周 |
| | | | 2 影视剪辑与特效 | 2 | 56 | 0 | 56 | | | | | | 2周 |
| | 小计 | | | 10 | 266 | 0 | 266 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合计 | | | 86 | 1634 | 604 | 1040 | 0 | 12 | 8 | 16 | 14 | 20 | 0 |
| 综合素养课 | 必修 | 1 入学教育及军训 | 2 | 56 | 14 | 42 | | 2周 | | | | | |
| | | 2 认知实习 | | 6 | 0 | 6 | | | | | | | |
| | | 3 岗位实习 | 12 | 360 | 0 | 360 | | | | | | | 12周 |
| | | 4 毕业教育 | 1 | | | | | | | | | | 1周 |
| | 限定选修 | | 5 养成教育 | 2 | 37 | 37 | | | 1 | 1 | | | |
| | | | 6 安全教育 | 1 | 20 | 20 | | | | | | | 1 |
| 合计 | | | 18 | 479 | 71 | 408 | | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 任意选修课 | | 1 社会实践 | 1 | 0 | 28 | 0 | | | 1周 | | | | |
| | | 2 英语口语交际 | 4 | 75 | 30 | 45 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| | | 3 趣味数学 | 2 | 38 | 18 | 20 | | | | 1 | 1 | | |
| 合计 | | | 7 | 113 | 76 | 65 | | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| 公共基础课程学时占比(占总学时1/3) | | | | | | | 36.50% | | | | | | |
| 实践性教学学时占比(占总学时50%以 | | | | | | | 50.80% | | | | | | |
| 选修课程学时占比(不少于10%) | | | | | | | 11.02% | | | | | | |
| 合计项目 | 学期课程门数 | | | | | | | 12 | 12 | 8 | 10 | 5 | |
| | 学期考试门数 | | | | | | | 6 | 5 | 5 | 3 | 0 | |
| | 学期周学时数 | | | | | | | 29 | 29 | 28 | 28 | 25 | |
| | 学期总学分/总学时/总周数 | | 170 | 3359 | 1691 | 1678 | | 21周 | 21周 | 20周 | 20周 | 20周 | |

(二) 理论与实践教学学时、学分分配表

| 课程类别 | 课程性质 | | 总学分 | 总学时 | 理论 | 实践 |
|---------------------------|-------|----|--------|------|------|------|
| 公共基础课程 | 必修 | | 56 | 1053 | 823 | 230 |
| | 选修 | | 10 | 193 | 193 | 0 |
| 专业课程 | 专业基础课 | 必修 | 25 | 475 | 319 | 156 |
| | 专业核心课 | 必修 | 51 | 893 | 285 | 618 |
| | 专业拓展课 | 必修 | 5 | 126 | 0 | 126 |
| | | 选修 | 5 | 140 | 0 | 140 |
| 综合素养课程 | 必修 | | 15 | 422 | 14 | 408 |
| | 选修 | | 3 | 57 | 57 | 0 |
| 合计 | | | 170 | 3359 | 1691 | 1678 |
| 公共基础课学时占比 (占总学时 1/3) | | | 36.50% | | | |
| 实践性教学学时占比 (占总学时 50%以上) | | | 50.80% | | | |
| 选修课占比 (不少于 10%) | | | 11.02% | | | |

八、实施保障

(一) 师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

根据教育部颁发的《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，合理配置教师资源。专业教师学历职称结构合理，相关专业高级、中级教师人数合理，“双师型”专业教师不低于 80%，师生比 1: 7，并选聘企业高级技术人员担任行业导师，建立定期开展专业（学科）教研机制。

1. 专业带头人

张云，动漫与游戏制作专业带头人，1982 年 11 月生，本科学历，工程硕士，高级讲师，曾获得福建省职业院校教学能力比赛三等奖，主持、参与省级课题研究项目 2 项，在 CN 刊物发表论文 3 篇。

2. 专业教师及其结构情况

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，本专业合理配置教师资源，共有专任教师 11 人，其中高级讲师 5 人，中级讲师 5 人，助理讲师 3 人；全部为本科学历，研究生学历 9 人，双师型教师 4 人；每年指派专业教师进行企业调研和下企业实践，每两年下企业实践时间不少于 2 个月。

专业师资情况表

| 统计指标 | 总数 | 职称结构 | | | | | 学历结构 | | 双师结构 | |
|--------|----|-------|------|------|------|----|------|------|------|------|
| | | 正高级讲师 | 高讲 | 讲师 | 助讲 | 教员 | 研究生 | 本科 | 高级 | 中级 |
| 人数 | 11 | 0 | 3 | 5 | 3 | 0 | 6 | 5 | 5 | 2 |
| 比例 (%) | / | 0 | 28.6 | 42.9 | 28.6 | 0 | 54.5 | 45.5 | 45.5 | 18.2 |

专业教师一览表

| 教师 | 任教学科 | 职称 | 学历 | 学位 | 双师等级 |
|-----|---------|------|-----|------|------|
| 方癸华 | 计算机网络技术 | 高级讲师 | 本科 | 工程硕士 | 高级 |
| 韩晶 | 艺术 | 高级讲师 | 本科 | 工程硕士 | 高级 |
| 张云 | 计算机 | 高级讲师 | 本科 | 工程硕士 | 高级 |
| 吴颖婷 | 计算机 | 讲师 | 本科 | 学士 | 高级 |
| 张宏 | 艺术 | 讲师 | 研究生 | 硕士 | 高级 |
| 陈忱 | 艺术 | 讲师 | 研究生 | 硕士 | |
| 陈鑫雨 | 艺术 | 助理讲师 | 本科 | 学士 | |
| 李毓菲 | 艺术 | 助理讲师 | 研究生 | 硕士 | |
| 连雅妮 | 艺术 | 讲师 | 研究生 | 硕士 | 中级 |
| 欧凡 | 艺术 | 讲师 | 研究生 | 硕士 | 中级 |
| 林凌 | 艺术 | 助理讲师 | 研究生 | 硕士 | |

3. 行业企业兼职教师

兼职教师由具有一定专业教学能力和行业相关企业的工程师或讲师组成，具有丰富的教学经验，能够承担专业课程。

企业兼职教师一览表

| 序号 | 单位 | 名字 | 职称 | 学历 |
|----|-------------|-----|-----|----|
| 1 | 超星集团（福建分公司） | 王晓熙 | 工程师 | 硕士 |

（二）教学设施

本专业配备校内实训室和校外实训基地。校内实训具备信息技术基础、计算机网络、网络安全实训室和组装维护实训室等，主要实训设施设备及数量见下表。

1. 校内实训基地

| 序号 | 实训室名称 | 承担主要课程 | 主要设备 | 工位数 |
|-----------|-----------------|--------------------------------|----------------------------|------|
| 1 | 信息技术实训室 (7间) | 信息技术、网页制作、web前端、程序设计基础、动态网页设计 | 联想电脑 希沃86寸一体机 | 60/间 |
| 2 | 媒体制作实训室 (1间) | 二维动画制作、影视后期制作、3Dmax建模基础、三维动画制作 | 联想启天M427 希沃86寸一体机 | 70/间 |
| 3 | 组装维护实训室 (1间) | 计算机硬件检测与数据恢复 计算机组装与实训 | 联想启天M4550-B500 希沃86寸一体机 | 60/间 |
| 4 | 3D技术实训室 (2间) | 手工造型(色彩)实训 3D打印与扫描实训 | 希沃86寸一体机 | 50/间 |
| | | | 手持式三维扫描仪 | |
| | | | 固定式三维扫描仪 | |
| | | | 光固化3D打印机 | |
| | | | 创客3D打印机 | |
| | | | 大尺寸3D打印机 | |
| 高精度FDM打印机 | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|-----------------|--|
| | | | 后处理工具套装 | |
| | | | 联想启天 M4550-N000 | |

2. 校外实训基地

| 序号 | 实习实训基地名称 | 实习实训项目 | 工位数 |
|----|---------------|---|-----|
| 1 | 天翼爱动漫文化传媒有限公司 | 1. 动漫角色、场景草图绘制，掌握动漫造型规律与手绘表现技巧，完成原创动漫草图设计绘制。 2. 动画分镜脚本拆解与设计，熟悉动画镜头语言、分镜构图与叙事逻辑，完成动画分镜脚本绘制与优化。 3. 逐帧动画制作实训，掌握帧动画制作原理、画面节奏把控，独立完成基础帧动画绘制、调整与输出。 | 60 |
| 2 | 中国电信股份有限公司 | 1. 数字动漫素材整理与优化，完成动漫素材筛选、修整、规范化处理，适配新媒体动漫传播场景。 2. 短视频动画包装制作，结合宣传需求，完成简易动态动画、特效装饰、画面剪辑合成等实训内容。 | 60 |
| 3 | 超星集团（福建分公司） | 1. AI 辅助动漫插画创作，运用 AI 绘图工具结合手绘功底，完成教学动漫插图、卡通角色、场景插画绘制。 2. 动漫素材智能优化处理，针对动漫原画、动画素材进行修图调色、细节优化、批量规整处理，完成动漫素材标准化归档，满足动画制作素材使用标准。 | 60 |
| 4 | 中国联通福州分公司 | 1. 宣传动漫角色、卡通形象绘制，掌握商业卡通造型技法与美化技巧，完成品牌原创卡通形象设计绘制。 2. 宣传短片分镜脚本设计，熟悉商业动画镜头节奏、画面构图与展示逻辑，完成营销动画分镜设计与优化。 3. 新媒体动态动画制作实训，掌握 MG 动态图形、简易帧动画制作 | 60 |

| | | | |
|---|-----------|--|----|
| | | 技巧，独立完成宣传动态短片制作、调试与输出。 | |
| 5 | 中国邮政福州分公司 | <p>1. 科普动漫场景、卡通人物绘制，掌握公益动漫绘制规范与视觉风格，完成主题原创动漫画面设计绘制。</p> <p>2. 公益动画分镜拆解与创作，熟悉科普类动画叙事节奏、镜头排布逻辑，完成宣传动画分镜脚本绘制与调整。</p> <p>3. 短视频动画剪辑与制作实训，掌握动态画面合成、动画节奏把控，独立完成科普宣传动画制作、优化与成品输出。</p> | 60 |

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

（1）规范选用流程：严格遵循国家教材选用规定，依据《福建省邮电学校教材管理实施细则》（闽邮校办〔2022〕41号）要求，规范执行选用程序，所选教材符合国家相关法律法规与政策要求，契合职业教育课程教学基本规范，能够充分满足教学需求，且无意识形态方面问题。

（2）保障教材质量：教材选用坚持以优质合规为核心原则，所选教材符合国家有关法律、法规和政策，符合职业教育的课程教学基本要求，能够满足学校教学需要，且教材插图及内容不含有反动、淫秽、迷信、宗教、西方价值观念等内容和国家明令禁止的其他内容，不存在意识形态方面的问题。

（3）明确选用原则：除语文、思政、历史课程使用国家统编教材外，优先选用“十四五”国家规划教材，确保教材的权威性、规范性和优质性；对专业性较强的课程，若“十四五”国家规划目录中无匹

配教材，则选取福建省“十四五”规划教材或其他正规出版社出版的优质教材，确保专业适配；以实践操作为主的实训课程，规划教材目录中无对应适配教材的，由授课教师自编实训讲义或手册，精准满足实训教学需求。

(4) 主要专业基础与核心课程教材选用情况：

①专业基础课程教材选用

《美术基础》选用职业教育国家规划教材，教材系统整合素描、色彩、构成基础核心知识，系统讲解美术造型原理、色彩规律与视觉构成法则，贴合中职动漫与游戏制作专业入门教学特点，兼顾理论讲解与手绘实操训练，夯实学生动漫造型、色彩搭配与游戏视觉审美基础，适配动漫游戏专业底层育人需求。《素描》选用中职艺术设计类精品教材，内容由浅入深、案例典型系统，侧重形体结构、空间透视、明暗虚实、角色静物造型等实操训练，契合中职学生动漫造型基础能力梯度培养要求，有效支撑动漫角色、游戏场景绘制课程底层造型需求。《色彩》选用动漫艺术设计专业主流职教教材，系统讲解色彩理论、水粉绘画技法、色彩对比与调和规律，结合静物写生、动漫配色实训开展教学，紧跟动漫原画、游戏场景、动画视觉行业配色应用需求，有效补齐学生动漫色彩创作应用能力短板。《构成基础》选用职教艺术设计优质规划教材，涵盖平面构成、色彩构成、立体构成完整知识体系，融入大量动漫手绘创作、游戏视觉设计实操案例，侧重画面视觉规律运用、镜头视觉排布与创意造型训练，贴合动漫与游戏制作专业设计基础素养、创新思维与视觉创作能力培养目标。

②专业核心课程教材选用

《平面设计》《PS 考证》选用职业教育精品规划教材，教材紧贴动漫游戏行业主流技术标准与视觉设计规范，涵盖 Photoshop 动漫原画精修、游戏素材合成调色、动漫宣传物料制作、标准化考题实训等实操内容，融入动漫素材制作、游戏视觉优化、职业技能考证标准化操作技能，贴合动漫美工、游戏素材设计、动画视觉制作等岗位能力要求，适配专业实训教学与职业技能等级证书考核标准。《摄影摄像技术》选用数字影像优质职教教材，紧贴动漫游戏素材采集行业规范，涵盖实景取景、光影拍摄、素材抓拍、影像画面优化等实操内容，侧重动漫场景素材、游戏实景参考素材采集制作，适配动漫原画创作、动画场景制作岗位素材创作需求。《动画设计与制作》选用动漫行业精品规划教材，紧贴二维动画制作行业标准与项目制作规范，涵盖 Animate 软件操作、动画运动规律、分镜脚本设计、关键帧动画制作、角色场景动画创作、成品渲染输出等实操内容，融入动画节奏调控、原创动画设计、动态视觉制作等核心技能，贴合二维动画制作、动漫短片创作、游戏动画素材制作岗位能力要求。《三维基础建模》《三维动画制作》《3D 基础》选用数字动漫优质职教教材，紧贴三维动漫、游戏建模行业制作规范，涵盖 3DMAX 软件操作、基础模型搭建、多边形建模、材质贴图、灯光布设、光影渲染、三维动作调试等实操内容，兼顾动漫三维角色、游戏场景模型制作与三维动态创作，适配动漫三维建模、游戏模型制作、三维动画设计相关岗位需求。《AE 视频编辑》选用影视动漫后期优质教材，贴合动漫影视后期行业技术标准，涵盖

关键帧特效制作、动漫短片剪辑、游戏宣传片包装、动态特效合成、字幕音频优化、成片输出等实操内容，融入动漫动态包装、影视后期合成、游戏影像优化技能，适配动漫后期剪辑、游戏视频包装、动态视觉设计岗位实训教学需求。所有选用教材均与本专业人才培养目标、课程标准高度匹配，保障教学内容规范性、实用性和时效性。

2. 图书文献

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：网络信息安全行业政策法规资料，有关网络信息安全技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字化资源建设

(1) 计算机专业教学部在网络中心架设了一台文件服务器，教师将企业案例、行业技术规范、教学课件、教学录像、习题试题库等多个方面课程资源存放在服务器上，逐步完善本专业课程的数字化资源，保证教学质量的稳步提升。

(2) 在超星泛雅平台，教学部教师创建了多门在线课程，提供了微课、教案、课件、实训指导书、操作视频、习题等，为学生线下学习提供了很大的帮助。

(3) 选用国家资源共享课程教学资源，根据课程特点和教学实际，利用国家资源共享课程的教学资源开展教学活动，定期培训专业教师队伍，在利用资源的同时努力建设自己的课程资源库。

（四）教学方法

公共课程教学方法：场景化+素养导向教学法：以职场真实应用场景、职业能力需求、公共素养培育目标为载体，开展实用表达、数据推演、价值思辨、跨文化沟通、体能拓展等教学及实训，培养学生文化感知、理性思维、责任担当与终身发展能力，提升学生综合素养。

专业课程教学方法：持"以学生为中心"的教学理念，深化教学改革，构建多元化教学方法体系。应用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等实践导向教学方式，推广启发式、探究式、讨论式、参与式等互动教学方法。推进课堂教学革命，推广线上线下混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。通过真实工作场景模拟，构建"教、学、做"一体化课堂，实现理论教学与实践训练的有机融合。

（五）学习评价

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、行业企业专家评等部分。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

坚持用多元评价方式引导学生形成个性化的学习方式，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化。对学生考核评价兼顾认知、技能、情感等多个方面，采用学生自评与互评、教师点评、家长评、社会评等评价主体。采用观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价方式；评价过程中注重定性

评价与定量评价、过程性评价与终结性评价的结合。

(六) 质量管理

1. 教学计划管理

每年应根据当年的企业反馈信息、行业企业调查信息，并召开毕业生座谈会，结合本行业发展趋势和学校资源情况，建设专业教研组制订年级实施性教学计划，经过教学部审核、学校专业建设委员会批准后实施。每学期末应对该专业各年级本学期教学实施效果进行检查和总结，必要时对下学期的课程和教学环节进行调整。每年对派专业教师下企业走访毕业生和企业，同时，建立毕业生跟踪反馈和社会评价机制，为下一届的人才培养方案、课程标准和考核评价等调整提供参考依据。

2. 教学过程管理

应严格按照学校教学管理规范开展课程教学，加强对教学过程检查与管理，对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行学生教学信息反馈制度、期初、期中、期末教学检查和学生评教制度、督导听课制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

九、毕业要求

学生达到以下要求，准予毕业：

- (一) 完成本专业人才培养方案规定的全部教学环节，并考核合格，累计学分达 170 分；
- (二) 参加学业水平考试课程成绩合格；
- (三) 综合素质总评合格；

（四）获取本专业相关的 1 项职业技能等级证书或专项职业能力证书或参加职业院校技能大赛或学校组织的技能测试合格证明。