

郑州市电子信息工程学校

动漫与游戏制作专业人才培养方案

为适应行业快速发展需要，对接游戏动漫行业发展趋势，满足动漫游戏领域高质量发展对高素质劳动者和技术技能人才的需求，推动职业教育发展,遵循科学育人总体要求，提高人才培养规格和质量，参照国家动漫与游戏制作专业教学标准，制订本专业人才培养方案。

一、专业名称及代码

专业名称：动漫与游戏制作

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

修业年限：3 年

四、职业面向

所属专业 大类（代码）	所属专业类 （代码）	对应行业 （代码）	主要职业类别 （代码）	主要岗位类别 （或技术领域）	职业资格证书或 技能等级证书举例
文化艺术大 类 (75)	艺术设计类 (7501)	动漫、游 戏数字内 容服务 (6572)	动画设计人员 (2-09-06-03) 剪辑师 (2-09-03-06) 数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07) 影视场景制作员 (4-13-02-01) 动画制作员	模型制作 动画制作 影视后期编辑	普通话水平测试等 级证书 动画制作 计算机技术与软件 专业技术资格（水 平）考试程序员

			(4-13-02-02)		
--	--	--	--------------	--	--

五、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技术技能人才。

六、培养规格

1. 素质目标

(1) 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

(2) 具备主动、热情、周到、甘于奉献的服务意识。

(3) 具有诚实守信、忠于职守、爱岗敬业的职业精神。

(4) 具有健康的体魄，良好的心理承受能力和抗挫折能力。

(5) 乐于与人交往，具有人际交流沟通能力和团队协作精神。

(6) 具有良好的身心素质和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。

(7) 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、创新精神。

2. 知识目标

- (1) 掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能
- (2) 掌握动漫手绘与上色的技能。
- (3) 掌握主流二维动画设计软件的操作和平面动画作品的制作技能。
- (4) 熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能。
- (5) 掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。
- (6) 熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。

3. 能力目标

- (1) 具备使用三维建模软件和相关常用插件的能力；具备制作基础的三维模型的能力；
- (2) 具备运用 PBR 流程绘制贴图的能力；具备基础审美的能力和基础数字绘画能力；
- (3) 具备二维动画软件的操作能力；具备使用动画制作规律和色彩的表现技法，制作基础二维动画的能力；
- (4) 具备三维动画软件的操作能力；具备运用动画运动规律制作基础三维动画的能力；具备基础的镜头语言使用能力和表演能力；
- (5) 具备使用数字音视频技术进行影视后期合成、影像编辑的能力；

(6) 具备使用图形软件的能力; 具备运用界面制作规律和表现知识, 制作游戏界面的能力;

(7) 具有较强的手绘造型与书画造型能力;

(8) 熟悉动画的基本原理和基础理论, 具有在实践中融会贯通的能力;

(9) 掌握常用动画制作软件的功能、特点, 具有动画片的制作能力。

(10) 熟悉传媒行业相关法律法规。

七、课程设置及要求

(一) 公共基础课

1. 公共基础必修课

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	依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》开设, 培养中职学生的政治认同。主要表现为坚持马克思主义世界观和方法论, 领会中国特色社会主义理论体系, 特别是习近平新时代中国特色社会主义思想, 增进对伟大祖国、中华民族、中华文化、中国共产党、中国特色社会主义的认同, 坚持社会主义核心价值观体系, 自觉培育和践行社会主义核心价值观。	40
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, 培养中职学生的健全人格和职业精神, 主要表现在引领学生为实现中华民族伟大复兴“中国梦”, 规划好实现自己人生出彩的“个人梦”的目标和行动路径, 帮助中职学生正确认识和解决在专业学习班级活动、实训实习、求职就业和日常生活中遇到的各种问题, 树立自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态, 为职业生	40

		涯发展和终身幸福奠定基础。	
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，并注重培养学生正确看待自然、社会的发展，正确认识和处理人生发展中的基本问题等在本专业中的应用能力，帮助学生树立和追求崇高理想，逐步形成正确的世界观、人生观和价值观。	40
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，并注重培养学生职业道德素质和法律素质等在本专业中的应用能力，引导学生树立社会主义荣辱观，增强社会主义法治意识。	40
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重培养学生正确理解与运用祖国的语言文字，注重基本技能的训练和思维发展，加强语文实践，培养语文的应用能力，为综合职业能力的形成，以及继续学习奠定基础。	240
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重培养学生掌握必要的数学基础知识，具备必需的相关技能与能力，为学习专业知识、掌握职业技能、继续学习和终身发展奠定基础。	240
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重培养学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，培养学生在日常生活和职业场景中的英语应用能力；培养学生的文化意识，提高学生的思想品德修养和文化素养；为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	240
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，并注重培养学生掌握必备的计算机应用基础知识和基本技能，培养学生应用计算机解决工作与生活中实际问题的能力；使学生初步具	120

		有应用计算机学习的能力；提升学生的信息素养，培养学生成为信息社会的合格公民。	
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并注重培养学生学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。	160
10	艺术	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共课程，其任务是陶冶学生的艺术情操，培养学生具备基本的艺术素养，使学生具备一定的艺术鉴赏能力和审美能力。	40
11	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，其任务是通过特定的历史文化氛围的渲染和独特的历史文化知识的熏陶，使学生在职业发展的过程中，逐步树立科学的世界观、人生观和价值观，加强对学生的爱国主义思想教育。	80

3. 公共基础选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求
1	职业素养	人文素养提升课程模块主要由人文素养提升选修课组成，课程菜单涵盖安全教育、节能减排、绿色环保、社会责任、人口资源、管理等人文素养、科学素养方面内容，通过课程学习旨在提升学生的知识视野和综合素质，增强学生自主学习的能力。
2	中华优秀传统文化	本课程以帮助学生深入了解中华民族文化的主要精神，理解和认识中国优秀传统文化的优秀要素和传统思维方式，引导学生自觉传承传统文化，增强学生民族自信心、自尊心、自豪感，启迪学生热爱祖国、热爱民族文化为总目标。

（二）专业基础课：

序号	课程名称	主要教学内容和要求
----	------	-----------

1	素描（造型基础、速写）	通过速写的学习，培养学生敏锐的观察力和使用绘画语言快速表现的能力，同时使学生认识到速写实践的意义，使学生了解到速写作为一种学习和训练的方式对本专业的学习起到积极租用。
2	色彩	色彩课程是本专业的基础课程，主要通过水粉、水彩画的训练，让学生来表现客观事物的技巧，为以后的模型设计打下色彩方面的基础。
3	设计构成	本课程属于专业基础课，以三大构成（平面、色彩、立体）为基础，结合动画模型设计内容，告诉学生用相对抽象的思维如何去设计、如何去思考、如何去表达。构成学习的核心内容，就是抽象的形成和构成规律，通过平面构成课程的学习，使学生掌握平面构成基础知识，掌握平面构成的规律；通过学习色彩构成，使学生掌握基本的原理，色彩的心理以及各种色彩的搭配问题；通过立体构成的学习，使学生的视觉思维空间从二维过渡到三维空间，学会从不同的角度去观察设计作品，这正是一切现代造型艺术的基础。

（三）专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求
1	原画设计	通过本课程的学习，学到素描、色彩和解剖基础学习软件工具操作造型和结构基础光影和透视空间关系的理解人体的肌肉穿插骨骼骨点的理解，详解场景的设计原理，理解场景设计的元素根据每幅场景的需求赋予每个场景的特点，包括场景中单体功能性建筑设计，氛围表达，整体规划等。
2	三维建模	通过本课程的学习，使学生了解三维模型的流程、性质，在培养学习方法和设计理念的基础上，进一步掌握三维建模的基本设计方法和表现内容，掌握不同模型的类型、功能与性质，确定环境中模型空间、形态、材料和功能的关系和规律。
3	贴图制作	通过本课程了解贴图处理及相关的美学基础知识，理解贴图制作与画法的基本要求；熟悉贴图制作的规范要求和艺术手法；掌握贴图制作的高级操作技能，能使用主流软件进行贴图绘制。
4	三维动画	通过本课程的学习，掌握三维动画制作流程的专业范围，掌握关键帧动画、约束动画、空间动力学动画、角色动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法，能够熟悉三维动画从模型创建到材质编辑到动画制作、特效处理、以及后期编辑等制作流程，培养学生立体创作思维、空间想象能力和动画制作能力。

5	游戏引擎	通过本课程的学习，了解虚拟资产使用方法、引擎实际操作及关卡编辑器；虚幻引擎灯光系统、关卡序列、蓝图编辑器、材质编辑器，材质域、材质混合模式、物理材质、UI 材质、后期材质、常用材质节点、制作规范等相关技能。
---	------	---

（三）选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求
1	游戏界面设计	学习游戏界面的用户交互设计，包括游戏主界面、角色界面、道具界面、任务界面、设置界面等等
2	电脑插画	学习商业插画，影视，游戏美宣立绘及宣传图，Photoshop 软件的绘画技巧，结合 MidJourney，Stable Diffusion 进行 AI 辅助绘画等内容。
3	游戏引擎特效	学习虚幻引擎基础、虚幻粒子系统、UE 动画系统、材质与常用节点属性、场景道具特效冰材质效果、凹凸偏移应用、火龙卷特效、召唤类特效、水元素特效等内容。
4	动画游戏作品实训	分组完成各自所选的题材，用动画或者游戏方式完成。

八、学时安排

本专业开设课程 25 门，包括 13 门公共基础课，3 门专业基础课，9 门专业方向核心课程，三年总学时为 3060 学时。

九、教学进程总体安排

课程分类	课程名称	学时分配			考核方式	按学期课时分配学时					
		总学时	理论	实训		一	二	三	四	五	六
					18	18	18	18	18	18	
公共基础课	语文	216	216		考试	4	4	2	2		
	数学	216	216		考试	4	4	2	2		
	英语	144	144		考试	2	2	2	2		
	职业生涯规划	36	36		考试	2					
	职业道德与法律	36	36		考试		2				
	经济政治与社会	36	36		考试			2			
	哲学与人生	36	36		考试				2		
	艺术	72		72	考查			2	2		
	体育	144		144	考查	2	2	2	2		

	信息技术	72		72	考查	2	2				
	历史	72	72		考查			2	2		
专业基础课	素描（造型基础、速写）	108		108	考试	4	2				
	色彩	108		108	考试	4	2				
	设计构成	108		108	考查	4	2				
专业核心课	原画设计	144		144	考试	4	4				
	三维建模	144		144	考试	4	4				
	动画分镜	144		144	考试			4	4		
	三维动画	144		144	考试			4	4		
	游戏引擎	72		72	考查				4		
选修课	游戏界面设计	36		36	考查					2	
	电脑插画	36		36	考查					2	
	游戏引擎特效	36		36	考查					2	
	动画游戏作品实训	36		36	考查					2	
实习毕业设计	军训与学前教育					1周					
	专业实习										6周
合计		2196				30	30	30	30		

十、实施保障

（一）师资队伍

1. 本专业有专业教师 5 人，其中具有讲师以上（含讲师）和专业技术资格教师 5 人；双师型教师 3 人。

2. 专业教师具有良好的师德风尚和终身学习能力，能够按照人社部门要求，完成教师继续教育项目。能够每两年参加不少于 2 个月的企业实习与实践活动。

（二）教学设施

本专业应配备校内实训实习室和校外实训基地。

本专业综合实训以校内实训基地为主。学校可根据本专业认知教学需要，依托校外企业建立若干专业认知实习和顶岗实习基地。

（三）教学资源

充分发挥图书馆，网络课程，网络资源。

（四）教学方法

本专业教师努力探索教学方法和手段的改进，积极采用教师讲授、学生演示、课堂问答、分组实验及课程设计提高教学效果。在各个教学环节中主要采用以下教学方法：

1. 启发式教学法。通过精选案例的演示与讲解来启发学生的思维，培养学生独立思考和自行解决问题的能力。

2. 案例教学法。在课堂教学和实践教学环节中，要大量采用案例教学，使学生通过对案例的分析，掌握基本的处理流程和方法。

3. 过程考核法。在实训课教学过程中，充分利用好考试这个指挥棒，取消一次性的期末书面考试。

（五）学习评价

1. 考试课程：

学习成绩是根据学生期末考试成绩、期中考试成绩和平时成绩（包括平时考勤、完成实验、课外作业、课堂讨论、平时测验等）综合评定。基本原则：实验实习比重较大的课程期末考试成绩占 60%，平时成绩占 40%；未进行期中考试的课程，期末考试成绩占 70%，平时成绩占 30%；对于有实践教学的课程，实践教学部分单独评定成绩。

2. 考查课程：

学习成绩根据平时成绩和阶段性测验成绩综合评定。平时成绩可根据学生出勤、听课、作业、课堂讨论等情况评定，一般测验成绩占总成绩的 60%，平时成绩占 40%（出勤为 20%、听课、作业、课堂讨论等为 20%）。

（六）质量管理

1. 注重职业道德教育，构建学生、老师、家长、企业、社会广泛参与的学生多元主体德育评价体系。

2. 以过程性评价为主体，将学生日常学习态度、学习表现、知识技能运用规范纳入课程成绩评价范围，形成日常学业评价为主、期末考试为辅的过程性学业评价体系。

3. 以职业资格鉴定基础，将学业考核与职业资格鉴定相结合，允许用职业资格证书替代一定专业课程成绩或学分。

4. 以行业、企业评价标准为依据，形成学校与企业专家共同参与学生企业顶岗实习环节的评价机制，切实加强和实化学生顶岗实习教学内容要求。

十一、毕业要求

（一）思想道德好，在校期间遵纪守法，操行评定等级合格。

（二）课程学习要求：

顺利修完教学计划所开设的所有必修、必选课程，考核合格。毕业学分不低于 160 学分，其中必修课 158 学分，选修课不少于 2 学分。

（三）实训要求：按要求完成实训，有必要的提交实训总结，顶岗实习的提供实习单位鉴定意见。