

皖江职业教育中心学校

计算机动漫与游戏制作专业

人才培养方案

专业代码：090400

计算机专业部

皖江职业教育中心学校 计算机专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：计算机动漫与游戏制作

专业代码：090400

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

所属专业大类及代码		信息技术类，090000	
序号	对应职业（岗位）	职业技能等级证书举例	专业（技能）方向
1	计算机操作员	计算机操作员	
2	影视后期合成技术人员	Adobe 影视后期设计师 ACAA 认证：特效设计师	动画片制作 新媒体
3	影视动画制作员	影视动画制作员	动画片制作
4	数字媒体、音视频编辑人员	多媒体应用设计师 ACAA 认证：视频剪辑师	新媒体 游戏制作与运营
5	动画设计人员	原画设计师 3Dmax 认证	动画片制作

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向动画设计、影视广告类企业，培养从事动画制作、原画设计、影视编辑、媒体设计与制作、平面设计等工作，德智体美全面发展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、专业知识和技能：

1. 职业素养

- (1) 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。
- (2) 具有创新精神和服务意识。
- (3) 具有人际交往与团队协作能力。
- (4) 具有获取信息、学习新知识的能力。
- (5) 具有借助词典阅读外文技术资料的能力。

2. 专业知识和技能

- (1) 具有查阅专业技术资料的基本能力。
- (2) 具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力。
- (3) 具有与动漫及游戏制作相关的美术、音乐、文学等方面的素养。
- (4) 掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能。
- (5) 具有基本的形象塑造、色彩表现、立体空间设计能力，具有在艺术设计中应用美术理念的能力。
- (6) 具有使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、网页美工等设计创意的能力。
- (7) 具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。
- (8) 具有基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计能力，具有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制作的能力。
- (9) 具有录音、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、影音输出等技能的操作能力。

专业(技能)方向——动画片制作

- (1) 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。
- (2) 具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。
- (3) 掌握二维动画、三维动画的各种表现语言和表现技巧，具有一定的动画设计和创意能力。
- (4) 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。

专业(技能)方向——电脑游戏的制作与运营

(1) 熟悉手机游戏开发与制作流程，具有简单手机游戏的策划、制作和测试能力。

(2) 熟悉主流电脑游戏制作平台和常用软件工具，具有一定的电脑游戏素材制作和编辑能力。

(3) 熟悉网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法，具有一定的网络游戏运营的能力。

专业(技能)方向——新媒体

(1) 掌握数字视音频非线性编辑的技术和方法，具有视音频编辑、制作的能力。

(2) 掌握摄影摄像相关技术，具有根据拍摄要求选择合适摄像设备，并采集所需素材的能力。

(3) 掌握影视后期特效合成的技术和方法，具有音视频和动漫后期特效合成制作的能力。

(4) 熟悉微电影制作流程，具有一定剧本策划和镜头处理能力。

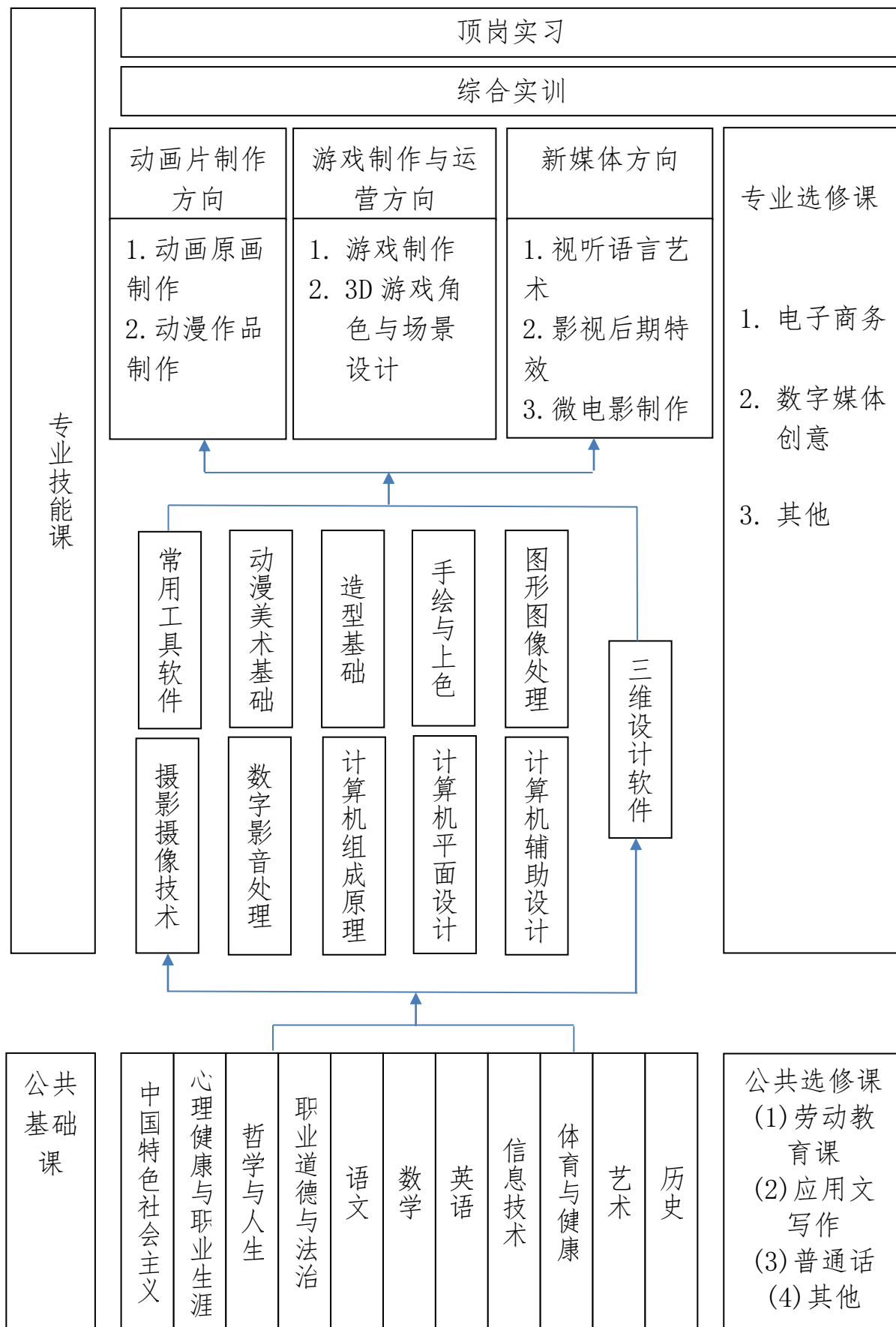
六、主要接续专业

高职：计算机动漫与游戏制作、计算机多媒体技术、数字媒体技术、计算机应用技术等专业

本科：计算机科学与技术、数字媒体技术、视觉传达设计等专业

七、课程设置及要求

(一) 课程结构



(二) 公共基础课程

1. 公共基础课

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
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，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容。使学生能够正确认识中华民族近代以来的发展历程，明确中国特色社会主义制度的显著优势，做到坚决拥护中国共产党的领导，坚定“四个自信”，把爱国情、强国志、报国行自觉融入到坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。	36
2	心理健康与职业生涯规划	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，阐释心理健康知识、制订职业生涯规划的方法，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，使学生能正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培养自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，提升他们的职业素养，为毕业后顺利就业创业奠定基础。	36
3	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，阐明马克思主义哲学的基本原理，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义的观点，使学生能够正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	36
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，对学生进行职业道德和法治教育，使学生了解职业道德和法律规范，提高学生的职业道德素质和法治素养，指导学生养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36
5	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，在义务教育的基础上，进一步引导学生根据真实的语言运用情境，开展自主的言语实践活动，积累言语经验，把握祖国语言文字的特点和运用规律，提高学生语言文字的运用能力、思维能力和审美能力，培育和践行社会主义核心价值观，增强文化自信，传承和弘扬中华优秀传统文化，为学好专业知识与技能，继续学习和就业创业奠定基础。	180
6	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，在义务教育的基础上，进一步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经验，培养学生运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力，培育理性思维和科学精神，增强创新意识，为学好专业知识与技能，继续学习和就业创业奠定基础。	144

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
7	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，在义务教育的基础上，进一步学习英语基础知识，引导学生在真实情境中开展语言实践活动，提高听、说、读、写等能力，增强国际理解，理解思维差异，培养正确的情感、态度和价值观，为学好专业知识与技能，继续学习和就业创业奠定基础。	144
8	信息技术	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，引导学生通过信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境下生产、生活与学习的技能，培养正确的信息社会价值观和责任感，为学好专业知识与技能，继续学习和就业创业奠定基础。	108
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，坚持健康第一的教育理念，通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养体育爱好和专长，帮助学生在体育锻炼中享受乐趣，增强体质，健全人格，锻炼意志，使学生掌握运动能力、健康行为和体育精神三方面全面发展，养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，自觉践行社会主义核心价值观，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。	180
10	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设，包含音乐、美术、舞蹈、设计、工艺、戏剧、影视等艺术门类的综合性课程，引导学生主动参与艺术学习和实践，学习艺术基础知识、基本技能和方法，发挥艺术学科独特的育人功能，以美育人，以文化育人，以情动人，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，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，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。	36
11	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》开设，在义务教育的基础上，以唯物史观为指导，让学生进一步了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；进一步弘扬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，培育和践行社会主义核心价值观；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观；塑造健全的人格，养成职业精神，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。	72

2. 公共选修课

- (1) 劳动教育课。
- (2) 应用文写作。
- (3) 普通话。
- (4) 其他。

(三) 专业 (技能) 课程

1. 专业核心课

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
1	常用工具软件	掌握计算机系统管理与维护、虚拟机、特殊文档编辑与格式转换、翻译工具、网络管理与数据传输、即时通信、信息安全、云办公、数码产品及移动设备连接和数据传输、平面设计信息处理等常用工具类软件的应用技能。	36
2	美术基础	了解色彩与构图的原理与属性,理解色彩与构图的表现手法,熟悉不同动漫风格设计思路所表达的心理与情感,掌握视觉传达艺术表现的基本技能。	36
3	造型基础	了解素描、速写和色彩的基础知识及绘制技法,熟悉透视、人体结构、色彩构成等专业知识,掌握造型、动态速写等相应技能。	72
4	动漫手绘与上色技术	了解素描、色彩、构图等动漫插画创作的基础知识,熟悉相关的手绘艺术技法,掌握使用手绘技术和手绘板绘制动漫原画、插画及插画作品上色的基本技能。	72
5	图形图像处理	了解图形图像处理及相关的美学基础知识,理解平面设计与创意的基本要求,熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法,掌握图形图像处理的高级操作技能,能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、VI 设计等设计创意制作。	72
6	数字影音处理	了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识,理解动漫和影视制作流程和业务规范,熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件,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。	72
7	计算机组成与工作原理	熟悉计算机的基本原理、组成结构、工作过程及各部件的相互关系,掌握计算机各部件的基本概念、组成机构、工作原理和逻辑设计方法及其功能的作用。以此培养学生以功能原理和体系结构为基础开展逻辑设计的能力。	72
8	计算机辅助设计	了解工程制图的基本知识,掌握主流 CAD 软件的使用方法及机械、建筑工程等二维图纸的绘制技能。	36

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
9	摄影摄像技术	本课程主要讲授照相机的基本原理，镜头的选择和应用，光圈、快门的调整、景深的应用以及滤镜的使用、灯光布置、基本构图原理以及数码摄像、数码照片的处理等内容。使学生能熟练地使用相机进行拍照，并根据摄影创作的目的是来确定相应的器材和技术参数	72
10	计算机平面设计	本课程主要介绍平面设计的基础理论知识，通过对优秀作品的分析，使学生能够迅速掌握平面设计的基础理论和基本规律，提高观察力和鉴赏力，加强平面设计创作能力；介绍了主流平面设计软件在平面设计中的应用，通过实例的练习，学习到这两个软件的应用技巧。	72
11	三维设计软件	了解主流三维动画制作软件操作方法，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三维模型。	144

2. 专业(技能)方向课

(1) 动画片制作

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
1	动画原画制作	了解二维手绘动画的相关业务知识，熟悉剧本与角色、动画导演、分镜头等相关内容，理解动画运动原理及规律，掌握动画造型原画和动画场景原画设计与制作的相关技能。	72
2	动漫作品制作	了解原画与动画，能找出动作中的关键帧；了解人和动物的基本运动律；能设计人物动作。具有完整创作适合动画短片的剧本的能力；能理解动画短片的不同风格并为自己的短片确定合适的风格并绘制设计稿，能根据剧本绘制分镜头脚本，具有根据中期制作要求完成拍摄和合成短片的能力。	72

(2) 游戏制作与运营

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
1	游戏制作	了解游戏开发、游戏策划的基础知识，理解游戏设计规则与制作规范，熟悉主流游戏制作平台和常用软件工具，掌握简单游戏的制作流程和操作技能。	72

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
2	3D 游戏角色与场景设计	掌握角色设计的不同类型分格；了解各种材质表现，掌握肌肉的构成及毛发的生长趋势。掌握游戏场景的设计要求，掌握多种不同游戏场景、道具模型的创建方法，掌握多种不同渲染器的使用方法。培养学生的 3D 游戏设计能力。	72

(3) 新媒体

序号	课程名称	主要内容和教学要求	学时
1	视听语言艺术	本课程以培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时，让学生建立起画面思维的能力，蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力的人才为目标，在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时，使学生在进行创作和表达时，可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，从而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本，而非用文字表达的作品。	36
2	影视后期特效	掌握 AE 项目的创建方法，素材的加载与管理；各类窗口的功能特点、图层的各项参数；能通过关键帧制作属性动画、调整动画的运动路径；掌握 AE 蒙板、文字制作动画、各类特效的创建；能够使用 AE 软件中的三维图层结合摄影机、灯光处理和光线追踪制作出透视效果。	72
3	微电影制作	通过基础知识模块的讲解，前期拍摄、后期制作两个模块，帮助学生在较短时间内比较系统地了解微电影创作的主要知识与理论；全面了解微电影制作过程的各个环节及相应知识与技能，并通过案例学习，让学生更直观地学习微电影制作的各项技术。通过对微电影评价、大赛介绍等内容的拓展，鼓励学习者多向优秀微电影学习，在实践中提高创作水平。	72

3. 专业选修课

- (1) 电子商务
- (2) 数字媒体创意
- (3) 其他。

4. 综合实训

本专业综合实训教学是以提升学生综合职业能力为教学目标，并与学生技能证书考核要求结合开展。本专业将积极开展“1+X 证书制度”试点，与合作企业共同开发综合实训项目，采取集中实训或企业实践的教学组织形式，校企教师共同对学生进行管理、指导和考核，组织学生进行技能考证，夯实学生可持续发展基础，拓展学生就业创业的本领。

综合实训教学时间安排在第五学期，对应“综合实训”课程，实训项目见下表，依据专业实际情况，可任选其一。

序号	综合实训项目	实训学时	实训内容	实训地点
1	数字媒体制作实训	6	通过任务引领与项目活动,综合运用所学的专业知识和技能,掌握制作、合成和包装视频的综合业务与技能。	信息楼/企业
2	动漫制作与运营实训	6	通过任务引领与项目活动,综合运用所学的专业知识和技能,掌握动漫制作与运营的综合业务与技能。	信息楼/企业
3	电子商务实训	6	电子商务平台实操训练,网络在线营销技巧培训	信息楼/企业

5. 顶岗实习

顶岗实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，原则上安排在第六学期。按照教育部、财政部关于《中等职业学校实习管理办法》的有关要求，在安排时，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实习总量的前提下，根据实际需要，通过校企合作，可实行工学交替，多学期、分阶段安排学生开展实习。

八、教学进程总体安排

(一) 基本要求

1. 三年学时总数为 3060，实践性教学学时原则上占总学时数 50%以上。每学年安排 40 周教学活动(含复习考试)，实际每学期按 18 周制定教学计划，周学时为 28 节（学时）；在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，集中或多学期、分阶段安排开展认知实习、跟岗实习、顶岗实习等多种实习方式，其中顶岗实习原则上安排在第六学期，时间一般为 6 个月，按每周 30 小时（1 小时计 1 学时）安排。

2. 公共基础课程学时约占总学时 1/3，必修课程必须保证学时；选修课程教学时数占总学时的比例不少于 10%，可根据实际情况开设或调整；专业（技能）课程学时约占总学时的 2/3。

3. 实行学分制，18 学时计 1 学分（即周课时 1 节计 1 学分），学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或有关技术技能，可酌情认定一定学分。

(二) 教学进程安排

课程类别	课程名称	学分	学时			学期						考核方式		
			总	其中		1	2	3	4	5	6			
				理	实									
公共基础课	思想政治课													
	中国特色社会主义	2	36	36		2							考试	
	心理健康与职业生涯	2	36	36			2						考试	
	哲学与人生	2	36	36				2					考试	
	职业道德与法治	2	36	36					2				考试	
	公共基础必修课	语文	10	180	180		3	3	2	2				考试
		数学	8	144	144		2	2	2	2				会考
		英语	8	144	144		2	2	2	2				考试
		信息技术	6	108	108		3	3						会考
		体育与健康	10	180	36	144	2	2	2	2	2			考查
		历史	4	72	72				2	2				考试
		艺术	2	36	18	18			2					考查
		公共选修课												
	劳动教育课	1	18	18							1			考查
	应用文写作	1	18	18							1			考查
	普通话	1	18	18							1			考查
	公共基础课小计		59	1062	900	162	14	14	14	12	5			
	专业核心课	美术基础	2	36		36	2							考试
		造型基础	4	72		72	4							考试
		动漫手绘与上色	4	72		72	4							考查
		图形图像处理	4	72	72		4							考试
		数字影音处理	4	72		72		4						考试
		计算机组成与原理	4	72		72		4						会考
		常用工具软件	2	36	36			2						考试
		三维设计软件	8	144		144		4		4				考查
		计算机辅助设计	2	36		36			2					考试
		摄影摄像技术	4	72	72				4					考查
		计算机平面设计	4	72	72				4					会考
	技能方向课	动画制作	动画原画制作	4	72		72				4			考试
			动漫作品制作	4	72		72				4			考试
		游戏制作	游戏制作 Unity3D	4	72		72					4		考查
			3D游戏角色与 场景设计	4	72		36				4			考试
		新媒体	视听语言艺术	2	36							2		考试
影视后期特效			4	72		72			4				考试	
微电影制作			4	72		72					4		考查	
选修专业	电子商务	4	72		72					4		考试		
	数字媒体创意	3	54		54					3		考试		

课程类别	课程名称	学分	学时		学期						考核方式	
			总	其中	1	2	3	4	5	6		
	综合实训	6	108							6		技能鉴定
	顶岗实习	30	540		540						30	考核
	专业技能课小计	113	1998	288	1602	14	14	14	16	23	30	
	合计	170	3060	1188	1764	28	28	28	28	28	30	

说明：本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育安排，军训、入学教育、毕业教育计各计 1 学分，社会实践计 2 学分，共 5 学分。

九、实施保障

(一) 师资队伍

本专业现有专任教师 34 人，其中，在编教师 24 人，聘用企业兼职教师 10 人。省教坛之星 2 名，市学科带头人 1 名，市骨干教师 15 名，校骨干教师 6 名；学历结构，本科学历人数 34 人，已取得硕士以上学历 5 人；职称结构上，高级职称教师 13 人，中级职称 18 人；已有 34 名教师通过“双师型”教师认定，“双师型”教师占本专业教师的比例达 100%。已初步建成了一支结构合理、专兼结合、素质优良、专业技能过硬的满足本专业发展需要的教师队伍。

本专业将继续有序推进师资队伍建设工作，通过“走出去”和“请进来”，一方面有计划地组织教师参加各种培训、学历进修、企业短期技术培训、到企业挂职锻炼以及参与企业产学研合作等多种渠道，进一步提高全体教师的业务水平，强化动手实践能力；另一方面，利用校外实训基地的资源优势，积极聘请企业、行业的技术骨干和能工巧匠到学校担任兼职教师，补充加强专业师资力量。发挥他们的丰富实践经验，让他们承担校内实训指导、校外顶岗实习等环节的教学工作，并参与、课程体系改革、课程开发、实训基地建设等方面的专业建设工作。

同时本专业将继续加强教师专业团队建设，明确每位教师的专业发展方向，并充分利用学科带头人、骨干教师的示范引领作用，进一步加强对专业带头人、骨干教师队伍的培养；通过“师徒结对”活动，以“学、传、帮、带”，加强青年教师的培养，带动本专业教师队伍整体水平的进一步提高。从而促进本专业教育、教学、教科研水平的不断提高，推动专业教育教学改革的持续开展。

(二) 教学设施

1. 校内实训馆室

近年来，学校持续加大大本专业实训馆室建设，本专业具备计算机基础、

非线性编辑、平面设计、动漫、二维手绘、摄影摄像等实训馆室，可以满足本专业开展教学实训、实习、培训和职业技能鉴定的需要。

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		设备名称	数量(套)
1	计算机基础实训	学生用计算机	40
		教师用计算机	1
2	非线性编辑实训	教学编辑工作站	1
		学生工作站	25
		网络存储服务器	1
		数据库服务器	1
		MDS 服务器	1
		监听耳机	28
		摄像机	1
		非编网络教学系统	1
3	平面设计实训	学生用计算机	35
		教师用计算机	1
4	动漫实训	图形工作站	33
		数码手绘板	40
5	二维手绘实训	线拍仪	2
		透写台	100
		教师用计算机	2
6	摄影棚	摄影专用灯具组	1
		背景幕	1
		专业摄影机或 DV	4
		电子防潮柜	1
7	静物摄影实训	静物摄影台	7
		计算机	1

序号	实训室名称	主要工具和设施设备	
		设备名称	数量(套)
		摄像灯光	7
	静物摄影实训	背景幕	7
		三角架	14
		数码单反相机	7
		电子防潮柜	1

2. 校外实训基地

近年来，本专业加强校企合作，积极寻求建立校外实习实训基地，探索“产教融合，工学结合”的人才培养模式下，尝试“工学交替”的育人模式，运用企业真实的工作环境，为学生提供实践教学的校外延伸。一方面，积极结合课程教学，积极组织学生进入企业参观学习，进行认岗学习，深化和充实专业知识，熟悉工作流程及工作岗位要求，弥补课堂教学的不足；另一方面，加强学生岗位适应能力培养，为学生创造进入企业实习的机会，开展跟岗实习、顶岗实习，提高学生的实际操作技能，使学生在毕业时能够具备上岗工作的能力。

序号	基地名称	实习实训项目	接纳学生容量	备注
1	市软件园	数字媒体制作	20	
2	泛美兄弟影视	数字媒体制作	20	
3	马鞍山华拓金服	电子商务	20	
4	学府科技	计算机操作员	20	

（三）教学资源

严格按照《安徽省教育厅关于进一步加强中等职业教育教材选用管理工作的通知》的要求，优先从国家级规划教材中选取相关教材。同时从相关电子资料、网络平台等选取适合的辅助资源。

1. 教材选用

学校已健全教材选用、审核制度和校本教材开发、选用制度，规范教材管理与建设。本专业严格按照相关制度，以质量为标准，规范选用教材，优先从国家级规划教材中选取相关教材。

2. 图书文献配备

学校设有现代化的图书馆，拥有藏书室、电子阅览室、教师阅览室、学生阅览室，配备了图书自动化管理系统、触摸式查询系统和多台电子阅读设备，设施完备，功能齐全。目前拥有纸质图书近 16 万余册，电子图书 20 万余册。学校每年投入一定资金，由各专业部统一申购，定期更新、订阅一定专业图书、杂志，为全校师生提供了丰富的教学和阅读资源，能够满足本专业教育教学参考图书文献的需要。

3. 数字资源配备

近年来，学校持续开展信息化建设工作，已建成千兆主干校园网和数字化校园办公平台，信息资源共享平台、教学公共服务平台及数字化服务平台已经运用于教育教学和管理的全过程，所有班级和实训馆室配备了教学班班通设备，实现了教育教学过程的全面信息化。

与此同时，本专业深化课程体系改革，加快精品课程建设，配备购置了有关课程教学软件等辅助教学资源，并开展有关网络课程资源建设，满足学生在校、在岗、在家学习的需要。同时积极组织教师参加全国、省、市精品课程、微课大赛、信息化教学大赛，推进信息化技术在专业课堂教学中的应用。

(四) 教学方法

1. 公共基础课

公共基础课教学严格按照教育部有关教育教学的基本要求，以培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

2. 专业技能课

近年来，本专业结合行业、企业职业需求，根据人才培养目标，不断优化课程结构，修订完善本专业人才培养方案，并推进专业教育教学改革，依托校企合作开发校本特色课程，积极探索产教融合，校企协同育人。专业技能课程教学充分对接工作过程、衔接岗位需求，充分利用实训实习条件进行专业技能教学，全面探索“理实一体”的教学模式和“工学交替”的人才培养模式，并采用案例教学、项目教学等方法，学中做、做中学，在实践中寻找理论和知识点，让学生掌握更多的专业技能，并注重职业精神培养，提高学生的就业适应能力。

(五) 学习评价

采取灵活多样的评价方式，主要通过课堂出勤、课堂提问、作业、笔试、实践操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等对学生进行综合评价。分平时成绩考核、理论知识考试、实训实习评价和顶岗实习考核。

1. 平时成绩考核

注重过程考核，根据学生的出勤率、课堂纪律、回答问题情况、完成作业情况等做出平时成绩的评定。

2. 理论知识考试

根据平时测验、期末考试成绩进行评定。

3. 实训实习评价

各技能课程根据学生在实践技能训练操作过程中的规范程度以及完成的质量，以一定的技能标准，对学生的技能水平进行考核评定。并通过组织学生参加职业技能鉴定，认定学生的技能水平。

为适应“1+X”证书制度的开展，将逐步推行课程理论考试与技能鉴定理论考核合一，技能考核与技能鉴定合一的方式。

4. 顶岗实习考核

包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次、多方面的评价方式。

（六）质量管理

近年来，学校积极开展教学管理工作改革和创新，加强质量监控，进一步完善健全了学校的教学质量监控和保障机制，设立了教学质量监控督导组，构建了校-部-教研室-备课组的教学质量监控和保障体系，进一步规范了教学各环节的质量标准，强化教学过程管理，明确、落实教学管理相关部门检查、考核分工任务。对教学进度、备课、课堂教学、作业、考试、教研、调课、学籍管理、评价与奖惩、教学责任事故追究和师德要求等方面，逐项明确对教师的要求，使制度详尽实用，用制度规范教学管理，让教学工作有章可循，有法可依。并通过全员育人值班、定期召开教学工作会议、定期检查教师教案、实行《班务日志》和《晚自习管理日志》记载，加强教学过程管理，规范课堂教学，严格落实教学纪律和课堂纪律管理，教学质量层层严格把关、严格考核，及时了解课堂情况，查处、纠正课堂教学不规范行为，发现问题及时解决，学校整体教学秩序井然有序，保证了各专业教学质量的稳步提升。

十、毕业要求

学生必须通过规定年限的学习，修满本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，达到的培养目标所要求的职业素养、知识和能力等方面要求。

1. 具有良好的思想道德和身体素质，符合学校规定的德育和体育标准；
2. 必须通过本培养方案规定的全部教学环节，学满全部课程，理论与技能考核成绩合格，取得 175 学分以上；
3. 毕业前必须至少取得一个与本专业相关的中级以上技能等级证书或职业资格证书。

十一、附录

附录一：计算机动漫与游戏制作（新媒体）专业教学进程安排表

附录二：计算机动漫与游戏制作（新媒体）专业变更审批表

附录一：

计算机动漫与游戏制作（新媒体）专业教学进程安排表

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	思想政治课	中国特色社会主义	2	36	√					
		心理健康与职业生涯	2	36		√				
		哲学与人生	2	36			√			
		职业道德与法治	2	36				√		
	公共基础必修课	语文	10	180	√	√	√	√		
		数学	8	144	√	√	√	√		
		英语	8	144	√	√	√	√		
		信息技术	6	108	√	√				
		体育与健康	10	180	√	√	√	√	√	
		历史	4	72			√	√		
		艺术	2	36			√			
	公共选修课	劳动教育课	1	18					√	
		应用文写作	1	18					√	
		普通话	1	18					√	
	公共基础课小计		59	1062						
	公共基础课	美术基础	2	36	√					
		造型基础	4	72	√					
		动漫手绘与上色	4	72	√					
		图形图像处理	4	72	√					
常用工具软件		2	36		√					
数字影音处理		4	72		√					
计算机组成与工作		4	72		√					
三维设计软件		8	144		√		√			
计算机辅助设计		2	36			√				
摄影摄像技术		4	72			√				
计算机平面设计		4	72			√				
技能方向课	动画片制作方向	动画原画制作	4	72				√		
		动漫作品制作	4	72				√		
	游戏制作	游戏制作	4	72					√	
		3D 游戏角色与场景设计	4	72				√		
	新媒体方向	视听语言艺术	2	36					√	
		影视后期特效	4	72			√			
		微电影制作	4	72					√	

课程类别	课程名称	学分	学时	学期					
				1	2	3	4	5	6
专业选修课	电子商务	4	72						√
	数字媒体创意	3	54						√
	综合实训	6	108					√	
	顶岗实习	30	540						√
	专业技能课小计	113	1998						
	合计	170	3060						

说明：

(1) “√”表示相应课程开设的学期；

(2) 本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育安排，军训、入学教育、毕业教育计各计1学分，社会实践计2学分，共5学分。

附录二：

计算机动漫与游戏制作（新媒体）专业变更审批表

变更时间	变更内容	变更人	审批人	备注