

动漫与游戏制作专业

人才培养方案

教务处

目录

[一、专业名称及代码 1](#_Toc22966)

[二、入学要求 1](#_Toc22362)

[初中毕业生或具有同等学力者 1](#_Toc28008)

[三、修业年限 1](#_Toc24835)

[四、职业面向 1](#_Toc31952)

[五、培养目标与培养规格 1](#_Toc15800)

[（一）培养目标 1](#_Toc5508)

[（二）培养规格 1](#_Toc30792)

[六、课程设置及要求 2](#_Toc9333)

[（一）基础文化课 2](#_Toc10678)

[（二）专业课 5](#_Toc9994)

[七、教学进程总体安排 8](#_Toc18550)

[（一）基本要求 8](#_Toc5612)

[（二）教学安排表 8](#_Toc24200)

[八、教学评价 10](#_Toc24366)

[（一）基本素养评价 10](#_Toc17790)

[（二）文化知识和职业技能评价 10](#_Toc12985)

[（三）顶岗实习评价 11](#_Toc16309)

[九、质量管理 11](#_Toc15145)

[（一）组织机构 11](#_Toc16452)

[（二）课堂教学质量监控 12](#_Toc28284)

[（三）实践教学质量监控 13](#_Toc32621)

[十、实施保障 14](#_Toc15677)

[（一）师资队伍 14](#_Toc10135)

[（二）教学设施 14](#_Toc23575)

[（三）教学资源 15](#_Toc1820)

[（四）教学方法 15](#_Toc755)

[（五）学习评价 15](#_Toc21863)

[十一、质量管理 16](#_Toc5647)

[十二、毕业要求 17](#_Toc20031)

[十三、附录 17](#_Toc4264)

**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（760204）

**二、入学要求**

初中毕业生或具有同等学力者

**三、修业年限**

三年制

**四、职业面向**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **对应职业（岗位）** | **职业资格证书举例** | **专业（技能）方向** |
| 1 | 动漫设计师、  游戏设计师，视频剪辑师，视频摄影师 | 多媒体作品制员资格证 | 动漫制作制作方向 |
| 2 | PS修图、后期特效制作师、视频剪辑师 | 一二级数字设计技能证书 | 影像后期方向 |

**五、培养目标与培养规格**

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定、德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的职业道德和工匠精神、较强的创新创业能力，具有支撑终身发展、适应时代要求的关键能力。掌握动漫设计与游戏制作专业方向必备的文化基础知识、专业知识和技术技能。面向动画、漫画、游戏、移动媒体及其他相关企事业单位，成为从事二维动画师、三维动画师、三维模型师、后期视频剪辑师和后期特效制作师等工作的高素质技能型复合人才。

（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）思想政治素质

具有科学的世界观、人生观和价值观，践行社会主义荣辱观；具有爱国主义精神；具有责任心和社会责任感；具有法律意识。