



## 动漫与游戏制作专业人才培养方案

(专业代码: 760204)

专业负责人: 王刚

编制部门: 教务处

审核部门: 学校专业建设指导委员会

编制时间: 2025年8月

## 目录

1.专业名称及代码 .....	1
2.入学基本要求 .....	1
3.修业年限 .....	1
4.职业面向 .....	1
5.培养目标 .....	1
6.培养规格 .....	2
7.课程设置及学时要求 .....	3
7.1公共基础课程 .....	3
7.2学时安排 .....	15
8.师资队伍 .....	17
8.1队伍结构 .....	17
9.教学条件 .....	18
10.质量保障和毕业要求 .....	20
10.1 质量保障 .....	20
10.2 毕业要求 .....	21

# 动漫与游戏制作专业人才培养方案

## 1.专业名称及代码

动漫与游戏制作（760204）

## 2.入学基本要求

初中毕业生或具有同等学历

## 3.修业年限

三年制

## 4.职业面向

所属专业大类（代码）	新闻传播大类（76）
所属专业类（代码）	广播影视类（7602）
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）
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）
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……
职业类证书	游戏美术设计师、游戏界面设计师、数字创意建模师、动画制作师、三维动画师……

## 5.培养目标

本专业为主动适配科技革新与技术迭代对行业生产、建设、管理、服务等领域引发的新变革，紧密结合郑州市建设国家中心城市、新密市推进文旅融合与数字产业发展的区域战略，积极顺应动漫游戏行业向数字化、网络化、智能化转型的发展新趋势，精准对接新产业、新业态、新模式下漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作等岗位（群）的能力新要求，尤其聚焦新密市伏羲文化、古城文化等地方特色 IP 开发、文旅数字内容创作、本土企业数字设计服务等领域对高素质技能人才的迫切需求，助力职业教育专业升级与数字化改造，提升人才培养与区域产业的适配度和质量。

专业教学是决定高素质技能人才培养质量的核心环节，专业教学标准则是开展专业教学活动的根本依据。本标准立足中等职业教育的基础性定位，紧扣郑州市新密市“文旅 + 数字”产业融合发展需求，旨在推动专业多样化、特色化发展，是郑州市新密市中等职业教育动漫与游戏制作专业教学的统一基准。学校深度结合新密市伏羲山文旅区、古城文化园等本土文旅资源开发需求、区域数字设计企业用工特点及自身办学定位，以本标准为准，制定

本校动漫与游戏制作专业人才培养方案，重点强化地方文化 IP 数字化设计、文旅数字内容制作等特色能力培养，着力提升办学水平，打造契合新密市产业发展需求的专业特色优势专业。

## 6.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，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

- (1) 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
- (2) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；
- (3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、外语（英语等）信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；
- (4) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；
- (5) 掌握素描基础、三大构成、中外美术史、速写、立体构成等方面的专业基础理论知识，具有良好地结合实践运用理论知识的能力；
- (6) 掌握二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能；
- (7) 具有动漫游戏中期制作、影视后期编辑的实践能力；
- (8) 掌握 Photoshop 辅助设计、动漫游戏美术基础、动漫游戏色彩与光影、3D 游戏建模基础、2D 动漫制作软件基础等课程。等领域基本掌握数字化技能；
- (9) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的基本数字技能；
- (10) 具有终身学习和可持续发展的能力，具有一定的分析问题和解决问题的能力；
- (11) 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；
- (12) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(13) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

## 7.课程设置及学时要求

本专业课程设置主要包括公共基础课程和专业课程。

### 7.1 公共基础课程

思想政治课程包含：中国特色社会主义、哲学与人生、职业道德与法治、心理健康与职业生涯

公共基础必修课程包含：语文、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康

限定选修课程包含：艺术教育、职业发展与就业指导、中华优秀传统文化、职业素养、国家安全教育、创新创业教育

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	<p>课程目标：</p> <p>1. 培养学生对中国特色社会主义的基本概念和内涵的理解 2. 培养学生的思想政治素质和社会责任感；3. 提高学生的创新能力和实践能力；4. 培养学生正确的价值观和道德观。</p> <p>主要内容：1. 中国特色社会主义的基本概念和内涵；2. 中国特色社会主义的历史发展过程；3. 中国特色社会主义的基本经济制度和政治制度；4. 中国特色社会主义文化建设；5. 中国特色社会主义的生态文明建设；6. 中国特色社会主义的外交政策和国际地位。</p>	36

2	心理健康与职业生涯	<p>依据2020年《中等职业学校心理健康与职业生涯课程标准》开设，基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，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，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、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，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。</p>	36
3	哲学与人生	<p>课程目标：阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；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。</p> <p>主要内容：包括1.立足客观实际，树立人生理想（8学时），2.辩证看问题，走好人生路（10学时），3.实践出真知，创新增才干（8学时），4.坚持唯物史观，在奉献中实现人生价值（10学时）。</p> <p>学业要求：通过本部分内容的学习，学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观、价值观奠定基础</p>	36

4	职业道德与法治	<p>课程目标：着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。</p> <p>主要内容：包括1.感悟道德力量（6学时），2.践行职业道德基本规范（8学时），3.提升职业道德境界（4学时），4.坚持全面依法治国（4学时），5.维护宪法尊严（4学时），6.遵循法律规范（10学时）。学业要求：通过本部分内容的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。</p>	36
---	---------	---	----

## (二) 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	语文	<p>依据2020年《中等职业学校语文课程标准》开设，在义务教育的基础上，进一步培养学生掌握基础知识和基本技能，强化关键能力，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，接受人类进步文化，汲取人类文明优秀成果，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。基础专题8个（专题1语感与语言习得（9学时）；专题2中外文学作品选读（18学时）；专题3实用性阅读与交流（18学时）；专题4古代诗文选读（36学时）；专题5中国革命传统作品选读（18学时）；专题6社会主义先进文化作品选读（18学时）；专题7整本书阅读与研讨（18学时）；专题8跨媒介阅读与交流（9学时））选修专题4个（专题1劳模精神工匠精神作品研读（27学时）；专题2职场应用写作与交流（18学时）；专题3微写作（9学时）；专题4科普作品选读（9学时））</p>	198

2	数学	<p>依据2020年《中等职业学校数学课程标准》开设，在九年义务教育基础上，使学生进一步学习并掌握职业岗位和生活中所必要的数学基础知识，培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。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。</p>	144
3	英语	<p>依据2020年《中等职业学校英语课程标准》开设，在九年义务教育基础上，帮助学生进一步学习英语基础知识，培养听、说、读、写等语言技能，初步形成职场英语的应用能力；激发和培养学生学习英语的兴趣，提高学生学习的自信心，帮助学生掌握学习策略，养成良好的学习习惯，提高自主学习能力。为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。</p>	144
4	历史	<p>依据2020年《中等职业学校历史课程标准》开设，在义务教育历史课程的基础上，以唯物史观为指导，促进中等职业学校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；从历史的角度了解和思考人与人、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，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</p>	72
5	体育与健康	<p>依据2020年《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，树立“健康第一”的指导思想，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、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。</p>	204

6	信息技术	依据2020年《中等职业学校信息技术课程标准》开设，本课程主要包括计算机的基础知识，计算机操作系统的基本功能，掌握Windows的使用方法和Windows环境下文字录入，文本编辑、排版等操作，表格构造、数据计算，幻灯片的制作，熟练掌握一种汉字输入方法；了解计算机网络及因特网（Internet）的初步知识。	84
---	------	---	----

### 8.1.2 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。

专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业实战课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程。

#### (1) 专业基础课

一般设置5门，包括：素描基础、三大构成、中外美术史、速写、立体构成等课程。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	素描基础	<p>课程目标：明确素描课程的性质，明确素描在造型艺术中的基础作用，理解学好这门课程的基本方法。</p> <p>主要内容：素描几何体、素描静物、素描石膏像，素描是绘画的基础，绘画的骨骼；也是最节制、最需要理智来协助的艺术。初学绘画的人一定要先学素描。</p>	72
2	三大构成	<p>课程目标：熟练掌握构成的基本原理，熟练运用构成要素进行创作。</p> <p>主要内容：本课程集平面构成、色彩构成、立体构成于一体，依据中职学生的认知规律，结合当下设计岗位的实际状况与需要，系统完整地介绍了平面构成、色彩构成、立体构成的基本概念、构成形式、表现技法及构成在设计实践中的应用。</p>	72

3	中外美术史	<p>课程目标：系统地掌握中外美术的基本历史脉络，通过对历史上各时期的重要美术现象、美术流派、学术思潮、美术相关作品的分析和评价，使学生全面系统地了解美术史的发展脉络，积淀美术史知识，培养历史视野，涵养艺术趣味，为日后从事美术研究，美术批评、美术策划工作奠定基础。</p> <p>主要内容：通过对历代具体美术作品的直观、详细地分析，使美术专业学生系统地掌握美术发展历史知识和基本的造型特点，了解风格发展的内在逻辑，培养对美术作品的直观感受能力和分析能力。</p>	72
4	速写	<p>课程目标：了解自然界的造物之美，能够从美学角度观察和分析，进而总结造型的美学规律。理解形态与功能、结构、形态与机构、形态与材料以及形态与使用等关系。通过渐进式的训练，使学生熟练掌握形态塑造的方法，突破造型的固有思维极限，并能够理解形态与文化、形态与感知、形态与仿生等内在关系。掌握一般美学规律的形态创造能力，并具备形态设计的基本能力，创造出美且有意味的产品形态。</p>	96
5	立体构成	<p>课程目标：理解立体构成的核心概念：掌握“点、线、面、体”四大基本要素在立体空间中的特性，明确材质、光影、结构与空间关系对立体造型的影响，能区分平面构成与立体构成的本质差异（如空间维度、触觉感知、实际功能属性）。</p> <p>课程内容：立体构成的基本要素：通过实物教具（如乒乓球“点”、吸管“线”、卡纸“面”、魔方“体”），演示“点动成线、线动成面、面动成体”的空间转化过程；</p> <p>空间关系与材质特性：对比不同材质（如软黏土、硬塑料、木质）制作的同一动漫角色部件（如耳朵），分析材质对造型质感、视觉风格的影响；</p> <p>案例分析实践：分组分析经典动漫与游戏作品（如《蜘蛛侠》角色形体、《我的世界》场景结构），找出其中“点、线、面、体”的应用逻辑，撰写简短分析报告。</p>	108

## (2) 专业核心课

一般设置 6 门，包括：Photoshop 辅助设计、动漫游戏美术基础、动漫游戏色彩与光影、3D 游戏建模基础、2D 动漫制作软件基础、后期特效合成等课程。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	Photoshop 辅助设计	<p>课程目标：通过对Photoshop软件的讲授学习，能够让学 生达到熟练操作图像处理的方法与灵活运用设计创作的基本要 求。使学生能够掌握PS的基本功能及图像的基本概念，能够应 用PS进行网络广告和宣传海报和制作网页效果图并合理切片。</p> <p>课程内容：Photoshop软件的操作及应用</p>	126
2	动漫游戏 美术基础	<p>课程目标：掌握动漫游戏风格的造型规律，能独立完成几 何体、静物、人体结构的素描绘制，具备 Q 版角色动态线条 、游戏场景速写的基础创作能力，为后续数字化设计奠定美术 功底。</p> <p>主要内容：动漫游戏美术与传统美术的差异（造型夸张化 、线条简洁化）、Q 版人体比例（2-6 头身）、游戏场景透视 （一点透视、两点透视在场景速写中的应用）；实操模块：几 何体素描（球体、立方体明暗塑造）→ 静物素描（游戏道具 原型绘制，如武器、饰品）→ 人体结构速写（站姿、跑姿动 态线捕捉）→ Q 版角色线稿绘制（头部、身体比例练习）→ 游戏场景速写（简单场景布局，如森林、街道）。让学生毕业 后能尽快地进入岗位，顺利投入岗位工作。</p>	132
3	动漫游戏 色彩与光 影	<p>课程目标：理解动漫场景氛围与色彩的关联、游戏角色配 色逻辑，能运用 Photoshop 完成 2D 插画上色，掌握 3D 模 型基础光影表现技巧，具备符合行业审美的色彩设计能力。</p> <p>课程内容： 理论模块：色彩构成（色相、饱和度、明度在动漫游戏中 的应用）、动漫场景氛围色规律（古风 - 青绿色调、赛博朋 克 - 霓虹紫 + 蓝色调）、游戏角色配色原则（主角高对比度</p>	132

		<p>、反派低饱和度)、光影原理(光源方向对物体明暗的影响) ;</p> <p>实操模块: Photoshop 色彩工具使用(画笔、渐变、调整图层) → 动漫场景上色(给定线稿完成氛围色填充) → 游戏角色配色(设计 2 套不同风格角色配色方案) → 3D 模型光影模拟(用 PS 绘制简单模型明暗关系图)。</p>	
4	3D 游戏建模基础	<p>课程目标: 掌握 Blender 软件基础操作, 理解 3D 建模逻辑, 能独立完成游戏角色低模(头部、身体)、场景道具(桌椅、武器)建模, 学会模型拓扑优化与 UV 展开基础方法。</p> <p>课程内容:</p> <p>软件基础模块: Blender 界面导航(视图切换、物体选择与移动)、基础建模工具(立方体、球体、extrusion 挤压、loop cut 环切); 建模实操模块: 道具建模(简单桌椅 → 游戏武器, 如剑) → 角色头部建模(面部轮廓 → 五官塑造) → 角色身体建模(躯干 → 四肢) → 模型拓扑优化(删除多余面、调整线框走向) → UV 展开(将模型展开为平面, 便于后续贴图)。</p>	120
5	2D 动漫制作软件基础	<p>课程目标: 熟练操作 Flash (Animate)、Toon Boom 软件, 掌握逐帧动画、骨骼动画制作流程, 能独立完成动漫分镜数字化、角色原画上色及 1 分钟简单剧情动画制作。</p> <p>课程内容:</p> <p>软件基础模块: Flash 界面熟悉(时间轴、图层、库面板)、Toon Boom 绘图工具使用(笔刷、形状工具);</p> <p>动画制作模块: 逐帧动画(简单动作, 如角色眨眼、走路) → 骨骼动画(角色关节绑定与动作调整) → 分镜数字化(将手绘分镜导入软件并添加基础动效) → 角色原画上色(线稿清理 + 平涂 + 阴影添加) → 短片合成(添加背景、音效, 导出 1 分钟动画)。</p>	120
6	后期特效合成	<p>课程目标:</p> <p>掌握后期合成基础流程, 能独立完成简单特效镜头; 理解图层、蒙版、跟踪、抠像等核心概念; 提升审美与镜头语言意识。</p> <p>课程内容:</p>	

	<p>软件基础模块：界面认识、图层管理、关键帧、蒙版、调色基础。</p> <p>动画基础模块：运动规律、节奏控制、文字动画、简单图形动画。</p> <p>特效合成模块：抠像、跟踪、粒子、光效、合成逻辑与输出。</p>	
--	--	--

### (3) 专业拓展课

主要包括：2D 动漫短片创作、动漫手绘插画、动漫分镜与游戏关卡设计、Photoshop 创意设计（高级）、低模游戏角色与场景制作、游戏 UI/UX 设计、

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	2D 动漫短片创作	<p>课程目标：掌握动漫短片完整创作流程，具备小组协作能力（分工、沟通），能以团队形式完成 1 分钟校园题材动漫短片（从分镜到后期），产出可展示的完整作品。</p> <p>课程内容：</p> <p>项目筹备：确定校园题材主题（如“校园运动会”“课堂趣事”）→ 小组分工（分镜师、原画师、动画师、后期师）→ 制定进度计划；</p> <p>阶段实操：分镜设计（团队讨论确定分镜脚本，绘制手绘分镜）→ 角色原画（根据分镜设计角色造型，完成线稿与上色）→ 动画制作（Animate 制作角色动效，匹配分镜节奏）→ 后期合成（AE 添加背景、音效、字幕，调整画面色调）；</p> <p>成果验收：团队展示短片，讲解创作思路→ 接收反馈并优化→ 最终导出完整短片。</p>	108

2	动漫手绘 插画	<p>课程目标：通过本课程的学习，旨在促进学生理解和掌握插画手绘的基本概念、基本知识、基本原理和设计的基本方式方法。传递设计新理念、新思维。提高学生单独从事设计和单独对设计作品进行鉴赏的能力。</p> <p>课程内容：学习掌握一般插画设计的创意、构思、草图、构图、色彩表现、说明、识别能力，时期应用于平面广告设计。</p>	108
3	动漫分镜 与游戏关卡设计	<p>课程目标：理解动漫分镜的镜头语言与脚本撰写逻辑，掌握游戏关卡设计基础原则（路径、难度），能独立绘制简单动漫分镜，设计基础游戏关卡框架，具备案例分析与创意转化能力。</p> <p>课程内容：</p> <p>动漫分镜模块：镜头语言（近景 / 远景 / 特写的作用、蒙太奇手法）→ 分镜脚本要素（镜头号、画面描述、时长、音效）→ 案例分析（经典动漫分镜，如《千与千寻》）→ 实操（绘制 3-5 个镜头的简单剧情分镜）；</p> <p>游戏关卡模块：关卡设计原则（路径规划、障碍物设置、难度梯度）→ 案例分析（《原神》新手村关卡、《超级马里奥》关卡布局）→ 关卡框架设计（绘制关卡地图，标注起点、终点、障碍物、奖励点）。</p>	132
4	Photoshop 创意设计 （高级）	<p>课程目标：了解动漫游戏结构版式，熟悉色彩、文字、图形图像、符号等视觉元素，掌握视觉形象设计中所涉及的创意设计、结构板式、配色、图形图像、动画设计、数码摄影等技能，能完成项目动漫游戏的美工设计和素材制作，为游戏制作提供必要的素材。</p>	90

5	低模游戏角色与场景制作	<p>课程目标：掌握游戏低模制作与贴图绘制的完整流程，能独立完成像素风游戏角色低模、场景建模，学会 Substance Painter 基础贴图绘制，将模型导入 Unity 引擎实现简单场景展示。</p> <p>课程内容：</p> <p>风格与需求确定：像素风游戏调研（角色、场景特点）→ 确定制作目标（可爱风主角、新手村场景）；</p> <p>建模与贴图：角色低模制作（Blender 完成主角建模，优化拓扑）→ 场景建模（新手村小房子、树木、道路）→ UV 展开（角色与场景模型 UV 处理）→ 贴图绘制（Substance Painter 添加像素风格纹理，如角色衣服花纹、场景地面纹理）；</p> <p>引擎导入与展示：Unity 引擎基础操作（创建项目、导入模型）→ 场景搭建（将角色与场景模型放置到 Unity 场景中，调整位置）→ 添加基础光照→ 运行场景并录制展示视频。</p>	120
6	游戏 UI/UX 设计	<p>课程目标：掌握休闲类手机游戏 UI 设计与用户体验优化流程，能独立完成游戏登录界面、主界面、关卡选择界面设计，学会用 Figma 制作可点击 UI 原型，通过用户测试优化界面，输出符合用户体验的设计方案。</p> <p>课程内容：</p> <p>需求分析：休闲类手机游戏调研（UI 风格、功能模块）→ 确定设计需求（登录、主界面、关卡选择）；</p> <p>UI 设计：登录界面设计（输入框、登录按钮、背景）→ 主界面设计（功能图标、角色头像、设置按钮）→ 关卡选择界面设计（关卡图标、进度显示）；</p> <p>原型与优化：Figma 制作可点击原型（添加交互逻辑，如点击登录进入主界面）→ 用户测试（邀请同学体验原型，记录操作痛点）→ 根据反馈优化界面（调整按钮位置、修改图标样式）；成果输出：整理设计稿（标注尺寸、颜色值）→ 撰写设计说明（阐述设计思路与优化过程）。</p>	212

#### (4) 限定选修课

1. 职业发展与就业指导：本课旨在引导学生树立正确的职业观，明确未来方向，将个人兴趣与市场需求相结合，科学规划职业生涯。课程通过系统传授求职技巧、职场礼仪与权益保护知识，有效提升了学生的就业竞争力和岗位适应能力。更重要的是，它帮助学生完成从“学生”到“职业人”的关键转变，增强其职业稳定性与发展潜力，是实现高质量就业和终身发展的重要支撑。

2. 国家安全教育：该课程旨在系统普及总体国家安全观，引导学生认清当前国家安全面临的复杂形势，理解维护国家安全的必要性与紧迫性。对于即将步入社会、进入各行各业的中职学生而言，这有助于他们增强国家安全意识，提升辨别和抵制危害国家安全行为的能力，自觉履行维护国家安全的法律义务。课程将国家安全教育与未来职业素养相结合，培养学生在工作中严守纪律、保守秘密的责任感，使之成为国家安全的坚定守护者，为筑牢国家安全人民防线奠定坚实基础。

3. 创新创业教育：创新创业教育不仅是传授创办企业知识的技能课，更是旨在激发学生的创新思维、冒险精神和批判性思考能力，培养其面向未来的核心素养。课程通过模拟与实践，引导学生将专业知识与市场需求相结合，尝试解决真实问题，从而提升解决问题的能力 and 团队协作精神。这不仅为学生开辟了自主创业的潜在路径，更重要的是，塑造了他们在任何工作岗位上都不可或缺的主动进取、敢于突破的“内驱力”，使其无论是就业还是创业，都能成为推动社会发展的积极力量。

4. 艺术：依据教育部印发《大中小学体美劳指导纲要（试行）》，让学生树立正确的审美和艺术素养态度，培养学生艺术审美 1、要有正确的审美态度。审美态度是人们在审美活动中的心理状态。转化为中职学校学生的音乐学习的心理状态就是对学习音乐的态度，是否具有较高的学习积极性。2、要有高尚的审美情趣，是指人们在审美活动中表现出来的富有感情的、带倾向性的爱好智趣。主要是指学生的音乐爱好和欣赏习惯。

5. 中华优秀传统文化：学习中华优秀传统文化的意义主要体现在传承民族精神、塑造核心价值观、增强文化认同、助力社会治理现代化及促进文明交流互鉴五个维度，既是培育民族自信的根基，也是推动现代社会发展的智慧源泉。构建民族精神谱系的根基、承载文明延续的基因密码、增强文明传承的韧性、塑造现代社会的价值坐标、涵养社会主义核心价值观、培育现代公民品德、创新社会治理的智慧源泉、治国理政的经验宝库、马克思主义中国化时代化土壤。

6. 职业素养：在当今竞争激烈的职场环境中，职业素养不仅是个人能力的体现，更是决定职业成功与否的关键因素。职业素养涵盖了职业道德、专业技能、沟通能力、团队协作、自

我管理等多个方面，其重要性不容忽视。加强团队协作能力：职业素养高的员工懂得如何与他人有效合作，能够在团队中发挥积极作用，共同解决问题，推动项目开展。他们善于倾听他人意见，尊重差异，促进团队成员之间的和谐关系。提升沟通技巧：良好的沟通能力是职业素养的重要组成部分。掌握有效的沟通技巧，能够清晰地表达自己的观点，同时理解并接纳他人的想法，有助于减少误解和冲突，提高工作效率

### 8.1.3 实践性教学环节

#### (1) 实训

动漫游戏制作实训环节紧扣郑州“文化+科技”产业导向与新密文旅融合需求，以培养实战型人才为核心目标，聚焦动漫游戏开发全流程设计实施。首先组织学员实地调研新密溱洧水城、密县县衙等文旅地标，深挖《诗经》文化、古建技艺等本土元素，在郑州动漫企业项目导师指导下完成IP创意提案与角色设定；随后依托专业实训室开展软件实战，围绕“《诗经》元宇宙”轻量化场景开发，完成三维建模、动画分镜、光影渲染等模块训练，并接入新密虚界游戏等企业真实开发素材；最后学员分组完成景区互动小游戏、IP文创数字模型等小型文旅行生项目，对接新密文旅创新实验室打磨成果，将优秀作品纳入企业备选资源库。实训全程由“高校教师+企业骨干”双导师团队（均具备3年以上项目经验）指导，并联动新密郑园科技等企业开放技术文档、共享郑州动漫展会行业资源，为实训提供全流程支持。

#### (2) 实习

岗位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，要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生岗位实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致，实习周期为三个月。

## 7.2 学时安排

课程分类	开设课程		课程性质	学时	学时分配		考核方式		各学期学时分配							
	序号	课程名称			理论学时	实践学时	考试	考查	第一	第二	第三	第四	第五	第六		
									学期	学期	学期	学期	学期	学期		
								20周（教学18周）						18周		
公共基础课程	1	中国特色社会主义	必修	36	18	18	√		2							实习
	2	心理健康与职业生涯	必修	36	18	18	√			2						
	3	哲学与人生	必修	36	18	18	√				2					
	4	职业道德与法治	必修	36	18	18	√					2				
	5	语文	必修	198	120	78	√		3	2	2	2	2			
	6	数学	必修	144	100	44	√		2	2	2	2				
	7	英语	必修	144	100	44	√		2	2	2	2				

	8	历史	必修	72	50	22	√		2	2				
	9	体育与健康	必修	180	20	160		√	2	2	2	2	2	
	10	劳动教育	必修	36	10	26		√	2					
	11	信息技术	必修	36	18	18		√	2					
	12	入学教育	必修	30	15	15		√						
	13	军训	必修	30	15	15		√						
	14	实习教育	必修	30	15	15		√						一周
	15	毕业教育	必修	30	15	15		√						一周
	小计				1074	550	524	0	0	17	12	10	10	4
限定选修课	16	艺术教育	选修	54	24	30		√	1	1		1		
	17	职业发展与就业指导	选修	96	46	50		√	1	1	1	1		24
	18	中华优秀传统文化	选修	36	16	20		√	2					
	19	国家安全教育	选修	90	40	50		√	1	1	1	1	1	
	20	创新创业教育	选修	36	18	18		√	1	1	1		2	
	21	职业素养	必修	66	36	30		√			1	1	1	12
	小节				<b>378</b>	<b>180</b>	<b>198</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
专业课程	专业基础课	素描基础	必修	36	18	18		√	2					
		三大构成	必修	36	18	18		√	2					
		中外美术史	必修	36	36			√	2					
		速写	必修	96	30	66		√	2				2	24
		立体构成	必修	90	20	70		√		1	2	2		
	专业核心课程	Photoshop 辅助设计 (初级)	必修	144	20	124		√		1	2	2		
		动漫游戏美术基础	必修	132	20	112		√		2	4		2	
		动漫游戏色彩与光影	必修	66	20	46		√				2		12
		3D 游戏建模基础	必修	66	20	46		√				2		12
		2D 动漫制作软件基础	必修	120	60	60		√			4		4	24
		后期特效合成	必修	120	30	90		√		2				48
	专业课拓展课	2D 动漫短片创作	必修	183	40	143		√					4	25
动漫插画设计		必修	42	22	20		√					2	2	
动漫分镜与游戏关卡设计		必修	144	40	104		√					6		

	Photoshop 创意设计（ 高级）	必修	66	30	36	√			2				
	低模游戏角色与场景制作	必修	72	30	42	√						2	2
	游戏 UI/UX 设计	必修	66	30	36	√					2		
	小计		1515	484	1031			8	6	14	10	22	149
岗位实习			360	0	360								3个月
合计			3327	1212	2115								

课程学时数及占比情况表

课程类别	总学时及占比情况		各类课程课时及占比情况				
	学时	占比	学时	理论学时	实践学时	占比	
公共基础课程	1074	32.28%	1074	550	524	32.28%	
限定选修课	378	11.36%	378	180	198	11.36%	
专业课程	专业基础课	1515	45.54%	294	122	172	8.84%
	专业核心课			648	170	478	19.48%
	专业拓展课			483	160	323	14.52%
	实训			90	30	60	2.71%
岗位实习	360	10.82%	360	0	360	10.82%	
合计	3327	100%	3327	1212	2115	100.00%	

## 8.师资队伍

### 8.1 队伍结构

专业教学团队教师应毕业于视觉传达专业、艺术设计、计算机等相关专业。专任专业教师与在籍学生之比不低于 1:20。

专任专业教师需依据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》等相关规定，推进教师队伍建设，合理配置教师资源。目前承担本专业教学任务的教师共 11 人（均为专业教师），其中高级讲师 2 人、讲师 6 人、助理讲师 3 人；均为本科学历（其中研究生 3 人）；具备“双师型”资质的教师 6 人。全体专业教师均拥有多年实践工作经验，教学水平扎实，曾牵头为学校开发多个教学与管理信息系统，有效提升了学校教学管理效率，降低了办学成本。

### 9.2 专业带头人

本校动漫游戏制作专业带头人是统筹专业建设、衔接教学与产业、引领人才培养方向的核心角色。需立足本校“产教融合、实践育人”的办学特色，紧扣动漫游戏产业技术迭代（如虚幻5引擎应用、二次元内容创作趋势）与岗位需求，牵头构建适配本校学生基础与就业目标的培养体系，推动专业成为区域内动漫游戏技能型人才培养的重点阵地。

核心工作职责 以专业建设统筹为主，牵头制定并动态优化本校专业人才培养方案，结合本校实训条件（如数字绘画实训室、游戏引擎实验室）调整课程体系，新增“虚幻引擎场景搭建”“AI辅助动漫设计”等前沿课程，确保课程与产业技术同频；对接本地动漫游戏企业（郑州超凡装饰设计有限公司、顶级汇装饰公司），共建校企合作基地，将企业真实项目（如游戏角色外包、动画分镜设计）引入本校实训教学，实现“课堂 - 实训 - 就业”闭环。

专业带头人具备5年以上动漫游戏行业从业经验（曾任游戏公司原画师、动画工作室美术指导）和8年以上相关专业教学经验，熟练掌握动漫游戏制作核心技术，且能结合本校实训设备（如数位板、专业软件）设计教学内容。熟悉本校办学定位与学生特点，能制定贴合本校实际的专业建设方案，具备统筹本校师资、实训、校企资源的能力，推动资源高效服务于人才培养。拥有敏锐的行业洞察力，能预判产业趋势并转化为本校教学

### 9.3兼职教师

主要从本专业相关行业企业的技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。

## 9.教学条件

### 10.1教学设施

校内已建成实训中心，包含计算机实训室（合计电脑220台）、影视剪辑与短视频拍摄实训室及配套实训设备（包含影棚一间、三台数码相机及其灯光配件），可满足课程教学、项目实训、技能培训等核心需求。后续将逐步添置数字媒体设备及办公自动化设备，持续提升校内实训基地建设水平；同时加强校内外实训基地联动，组织师生走进企业参与实践锻炼，全面强化师生实践能力，进一步提升实践教学效果与人才培养质量。

在教学软件建设上构建“基础工具+专业创作+协同开发”三级教学软件体系，满足全流程人才培养需求。基础层配备Photoshop、Clip Studio Paint，支撑角色原画、场景分镜设计；专业层引入Maya、Blender、Substance Painter，实现三维建模、材质渲染、动画绑定教学；开发层部署Unity、Unreal Engine 5引擎，搭配VS Code、Git版本控制工具，开展游戏关卡设计、交互逻辑开发实训。同时搭建云桌面教学平台，预装正版软件与行业项目素材库，保障学生沉浸式实践，培养符合产业标准的技术技能型人才。

#### 10.1.1 专业教室基本要求

教室具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

#### 10.1.2 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展二维动画制作、三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等基本技术技能、实训活动。在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

#### 10.1.3 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地能提供动漫设计师、游戏美术设计师、游戏界面设计师、数字创意建模师、动画制作师、三维动画师等专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

### 10.2 教学资源

严格执行国家和省（市）关于教材选用的有关文件规定，完善教材选用制度，优先选用职业教育国家规划十四五教材、省级规划教材，编写校本特色教材。图书、文献配备满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生查询、借阅。教学团队充分利用校企合作资源，收集企业项目实战案例，并依托网络教学平台（文创资源教学平台）将案例整理汇编成教学案例库，运用到各门理论和实践教学课程中，紧密围绕本专业职业岗位群的人才培养目标，聘请企业专家与专业教师共同研讨，培养学生。

#### 10.2.1 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

#### 10.2.2 图书文献配备基本要求

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：《《动漫设计基础》（ISBN为978-7-307-15741-5）《动漫分镜头脚本》（ISBN为978-7-5618-3962-1）《灵感创作原点：游戏动漫角色设计速写技法教程书》

#### 10.2.3 数字教学资源配置基本要求

学校建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库（夸克网盘共享）、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

### 10.质量保障和毕业要求

#### 10.1 质量保障

(1) 学校根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，建立“新密动漫与游戏制作人才需求数据库”，联合广电局、文旅局、郑州超凡装饰设计有限公司、顶级汇装饰公司、重点企业定期更新岗位需求；推行“1+1+1”培养模式（1门核心课程+1个本地项目案例+1项实操任务），确保课程与产业精准对接；灵活开展实践性教学。灵活开展实践性教学。通过全方位校地融合，实现“人才培养适配产业需求、专业发展助力经济升级”的共生发展目标。

(2) 学校建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

(3) 学校完善教学质量管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

(4) 专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

(5) 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

## **10.2 毕业要求**

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。