动漫与游戏制作专业人才培养方案
（适用于 2026 级）

南宁市第六职业技术学校

2026 年 5 月修订

南宁市第六职业技术学校

目录

一、 概述 - 1 -
二、 专业名称（专业代码） - 1 -
三、 入学基本要求 - 2 -
四、 基本修业年限 - 2 -
五、 职业面向 - 2 -
六、 培养目标 - 2 -
七、 培养规格 - 3 -
（一） 素质 - 3 -
（二） 知识 - 4 -
（三） 能力 - 5 -
八、 课程设置及学时安排 - 6 -
（一） 课程设置 - 6 -
（二） 学时安排 - 19 -
九、 师资队伍 - 22 -
（一） 队伍结构 - 22 -
（二） 专业带头人 - 22 -
（三） 专任教师 - 22 -
（四） 兼职教师 - 23 -
十、 教学条件 - 23 -
（一） 教学设施 - 23 -
（二） 教学资源 - 27 -
（三） 教学方法 - 29 -
（四） 教学评价 - 29 -
十一、 质量保障和毕业要求 - 30 -
（一） 质量保障 - 32 -
（二） 毕业要求 - 33 -

南宁市第六职业技术学校

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应广播影视和网络视听行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等岗位（群）的新要求，不断满足广播影视和网络视听行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，为了更好地规划工作内容，制定本方案。

本人才培养方案基于以下相关文件进行规划与制定:

1.《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》教职成〔2019〕13 号

2.《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》教职成司函〔2019〕61 号

3.《自治区教育厅关于做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》桂教职成〔2019〕38 号

4.《职业教育专业简介》（2022 年修订）

5.《职业教育专业教学标准—2025 年修（制）订》

6.南宁市第六职业技术学校《动漫与游戏制作专业人才需求调研报告》

二、专业名称（专业代码）

1.专业名称：动漫与游戏制作

2.专业代码：760204

三、入学基本要求

初级中等学校毕业或具有同等学力

四、基本修业年限

三年

五、职业面向

本专业面向的岗位群、对应的行业和职业情况以及必须取得的职业证书，详见表 1。

表（1）专业职业面向表

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（群）或技术领域举例	职业资格证书、职业技能等级证书、行业企业证书
广播影视类（7602）	软件和信息技术服务业（65）广播、电视、电影和录音制作业（87）	动画设计人员（2-09-06-03）剪辑师（2-09-03-06）动画制作员（4-13-02-02）虚拟现实产品设计师（4-04-05-11）	动画制作与游戏制作领域：动画制作员、初级动画师、游戏美术助理、特效制作员；视觉设计与多媒体制作领域：平面设计师助理、多媒体制作员；其他相关领域：广告动画制作员、影视后期助理。	Photoshop 图形图像处理专项职业能力证书
				多媒体作品制作员
				数字媒体艺术设计（初级）
				Adobe ACA 认证（Photoshop 方向）
				游戏美术设计（初级）

六、培养目标

本专业培养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的高素质技术技能人才。他们应具有良好的人文素养、科学素养、数字素养，具备职业道德、爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，拥有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、电影和录音制作业等行业的动画制作员、游戏美术助理、特效制作员、影视后期助理等职业，能够从事三维建模、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作。

本专业注重多层次教育衔接，为学生提供清晰的成长路径：

高职：计算机应用技术、计算机多媒体技术、数字媒体技术、动漫设计与制作、游戏软件设计等

本科：数字动画、数字媒体艺术、动画设计与制作、游戏设计与开发、计算机科学与技术、视觉传达设计等

七、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。总体上应达到以下要求：

（一）素质

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．遵守本专业对应职业活动相关的国家法律与行业规定，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．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。

4．具有良好的人文素养与科学素养，具备一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好。

5．具有良好的集体意识和团队合作意识，具备一定的心理调适能力，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯。

6．具备职业生涯规划能力、终身学习和可持续发展的能力，具有一定的创新意识和实践精神。

（二）知识

1．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。

2．掌握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，了解相关行业文化。

3．掌握素描、色彩、设计构成、美术手绘表现、动画运动规律、视听语言、计算机图形图像处理等方面的专业基础理论知识。

4．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知识。

5．掌握动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、贴图制作、动画制作、后期合成等领域基本数字化知识。

6．掌握身体运动的基本知识、必备的美育知识，以及适应本行业数字化和智能化发展需求的信息技术基础知识。

（三）能力

1．具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，能够学习 1 门外语并结合本专业加以运用。

2．具有良好的结合实践运用专业理论知识的能力，具备动漫游戏中期制作、影视后期编辑的实践能力。

3．能够熟练运用计算机进行图形图像处理，掌握二维及三维动画制作、三维模型制作、贴图绘制、骨骼绑定、影视后期编辑、游戏界面制作等技术技能。

4．具备动漫游戏制作相关的数字绘画、数字建模、贴图制作、动画制作、后期合成等数字化技能，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。

5．具有一定的分析问题和解决问题的能力，掌握至少 1 项体育运动技能。

八、课程设置及学时安排

（一）课程设置

课程主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。公共基础课是各专业学生均需学习的有关基础理论、基本知识和基本素养的课程，专业课程是支撑学生达到本专业培养目标，掌握相应专业领域知识、能力、素质的课程。

课程设置及教学内容应基于国家相关文件规定，强化对培养目标与人才规格的支撑，融入有关国家教学标准要求，融入行业企业最新技术技能，注重与职业面向、职业能力要求以及岗位工作任务的对接。

1. 职业岗位、典型工作任务、核心能力与素质要求分析

表（2）职业岗位、典型工作任务、核心能力与素质要求分析表

工作岗位	典型工作任务	核心能力与素质要求
动画制作员	依据分镜脚本与原画，绘制动画关键帧、中间画，调整动作节奏，保障动画流畅自然。	1. 具备扎实的素描、色彩、设计构成基础，熟练掌握图形图像处理技巧，掌握二维、三维动画基础制作方法与造型表现能力。 2. 熟练掌握三维建模、贴图绘制、动画制作及影视后期编辑核心技能，能按行业规范独立完成基础动画制作与优化工作。 3. 熟悉分镜设计、原画设计、影视特效等拓展内容，具备严谨的工作态度和团队协作能力，能够持续学习适配行业岗位需求。
	使用专业动画软件，完成动画线条修整、分层上色、素材优化等基础美术制作工作。	
	完成三维、游戏模型骨骼绑定与权重调整，制作角色常规动作及循环动画效果。	
	按行业规范完成动画素材渲染导出，整理归档文件，配合团队完成项目后期交付。	
游戏美术助理	协助整理游戏原画、模型、贴图等美术素材，对素材进行分类整理、规整与备份归档工作。	1. 掌握素描、色彩、构成等专业基础，熟练运用图形图像处理技术，具备建模、贴图、动画、后期等核心课程对应的实操能力。
	配合主美完成游戏场景、道	

	具、角色的基础修图、贴图绘制、线稿整理等辅助美术工作。 按照项目规范优化美术资源，修正画面瑕疵，适配游戏引擎要求，完成资源简易处理。 对接团队各岗位，配合完成美术资源迭代、版本更新，协助完成项目美术交付工作。	2．熟悉游戏美术制作全流程规范，能够运用各类专业课程技能完成素材制作、资源优化、画面整改等岗位基础工作。 3．具备持续学习能力，可灵活运用原画、特效、引擎、VR 等拓展知识，适配游戏美术岗位多样化的制作工作需求。
特效制作员	运用素描、色彩、设计构成基础与图形图像处理技能，完成特效画面配色、层次调整与基础画面优化处理。 依托三维建模、贴图绘制、动画制作技能，搭建特效基础模型，适配材质贴图，制作基础动态特效效果。 结合影视后期编辑与特效制作技术，完成影片特效合成、粒子效果调试、镜头特效叠加，优化画面视觉效果。 运用分镜设计、游戏特效等拓展知识，按项目规范制作适配动画、游戏的特效资源，协助团队完成交付。	1.具备扎实的素描、色彩、设计构成美术基础，熟练掌握图形图像处理技巧，具备良好的审美能力，可完成特效画面配色与画面优化工作。 2．熟练掌握三维建模、贴图绘制、动画制作及影视后期核心技能，精通基础特效制作流程，能够独立完成影视与游戏基础特效制作。 3.熟悉分镜设计、影视特效等拓展知识，能够结合项目需求适配特效风格，规范完成特效资源制作与输出归档工作。 4．具备爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，遵守行业版权规范与制作标准，拥有良好的团队协作能力和自主学习、问题处理能力。
广告动画制作员	运用素描、色彩、设计构成基础，结合图形图像处理技能，完成广告动画画面构图、配色调整与视觉美化优化工作。 依托二维、三维动画及建模课程技能，制作广告宣传所需的角色、道具动态动画，适配广告宣传视觉风格。 结合影视后期编辑技术，完成广告动画剪辑、镜头转场、音画同步，添加基础特效，提升广告成片展示效果。 结合分镜设计、剧本写作等拓展知识，根据广告宣传需求配合完善动画脚本，规范输出成片，完成	1.具备扎实的美术造型与色彩基础，熟练运用图形图像处理技术，拥有良好的广告审美，能适配商业广告的视觉设计与画面优化需求。 2.熟练掌握二维三维动画制作、三维建模、贴图绘制、影视后期编辑核心技能，可独立完成各类基础广告动画的制作与调试工作。 3.熟悉分镜设计、影视特效等拓展专业知识，能够精准把握广告宣传节奏与风格，规范完成广告动画资源制作、导出与归档。 4.恪守行业职业道德与版权法规，具备精益求精的工匠精神，拥有良好的团队协作与沟通能力，能够主动学习适配广告动画行业迭代发展。

	素材归档交付。	
影视后期助理	负责各类影视、动画原始素材的筛选、归类与整理，清理废片瑕疵素材，完成素材规整、备份与统一管理工作。 协助后期师完成影片粗剪、精剪工作，制作镜头转场、添加字幕水印，调整画面色调，完成基础画面包装处理。 配合完成影片画面合成、基础特效叠加与音画同步调试，修正画面漏洞，优化影片整体视觉与播放观感效果。 按照项目要求与行业标准输出成片文件，核对成片质量与格式，整理项目资源，配合团队完成项目验收与交付。	1.具备扎实的美术基础与色彩审美素养，熟练掌握图形图像处理技巧，可独立完成影视素材修图、校色及画面优化等基础工作。 2.熟练掌握影视后期编辑、动画制作、三维素材处理等核心技能，熟悉影视后期完整制作流程，胜任岗位基础实操工作。 3.掌握分镜设计、影视特效等拓展专业知识，具备基础镜头把控能力，能够严格遵循行业规范完成素材处理与资源归档。 4. 恪守行业职业道德与版权规范，工作认真严谨、责任心强，具备良好的团队协作意识与自主学习能力，适配行业技术迭代发展。

2.典型工作任务到课程的转换

表（3）动漫与游戏制作专业岗位典型工作任务课程转换表

工作岗位	典型工作任务	主要对应课程
动画制作员	依据分镜脚本与原画，绘制动画关键帧、中间画，调整动作节奏，保障动画流畅自然。 使用专业动画软件，完成动画线条修整、分层上色、素材优化等基础美术制作工作。 完成三维、游戏模型骨骼绑定与权重调整，制作角色常规动作及循环动画效果。 按行业规范完成动画素材渲染导出，整理归档文件，配合团队完成项目后期交付。	★ 二维动画制作 ★ 三维建模 ★ 游戏动画制作 影视后期编辑 动漫造型基础
游戏美术助理	协助整理游戏原画、模型、贴图等美术素材，对素材进行分类整理、规整与备份归档。 配合主美完成游戏场景、道具、角色的基础修图、贴图绘制、线稿整理等辅助美术工作。 按照项目规范优化美术资源，修正画面瑕疵，适配游戏引擎要求，完成资源简易处理。 对接团队各岗位，配合完成美术资源迭代、版本更新，协助完成项目美术交付工作。	图形图像处理 ★ 三维建模 ★ 贴图绘制 游戏界面制作
特效制作员	运用素描、色彩、设计构成基础与图形图像处	图形图像处理

	理技能，完成特效画面配色、层次调整与基础画面优化处理。	三维建模 贴图绘制 数字影音制作与处理 ★ 影视后期编辑
	依托三维建模、贴图绘制、动画制作技能，搭建特效基础模型，适配材质贴图，制作基础动态特效效果。	
	结合影视后期编辑与特效制作技术，完成影片特效合成、粒子效果调试、镜头特效叠加，优化画面视觉效果。	
	运用分镜设计、游戏特效等拓展知识，按项目规范制作适配动画、游戏的特效资源，协助团队完成交付。	
广告动画制作员	运用素描、色彩、设计构成基础，结合图形图像处理技能，完成广告动画画面构图、配色调整与视觉美化优化工作。	素描 ★ 图形图像处理 二维动画制作 ★ 影视后期编辑 脚本分镜
	依托二维、三维动画及建模课程技能，制作广告宣传所需的角色、道具动态动画，适配广告宣传视觉风格。	
	结合影视后期编辑技术，完成广告动画剪辑、镜头转场、音画同步，添加基础特效，提升广告成片展示效果。	
	结合分镜设计、剧本写作等拓展知识，根据广告宣传需求配合完善动画脚本，规范输出成片，完成素材归档交付。	
影视后期助理	运用素描、色彩、设计构成基础与图形图像处理技能，完成特效画面配色、层次调整与基础画面优化处理。	图形图像处理 三维建模 贴图绘制 ★ 影视后期编辑 脚本分镜
	依托三维建模、贴图绘制、动画制作技能，搭建特效基础模型，适配材质贴图，制作基础动态特效效果。	
	结合影视后期编辑与特效制作技术，完成影片特效合成、粒子效果调试、镜头特效叠加，优化画面视觉效果。	
	运用分镜设计、游戏特效等拓展知识，按项目规范制作适配动画、游戏的特效资源，协助团队完成交付。	

3. 课程体系构建思路

依据教职成厅〔2019〕6 号教育部办公厅关于印发〈中等职

业学校公共基础课程方案〉的通知，结合我校实际，构建保证动漫与游戏制作专业技能型人才职业能力形成的课程体系，课程划分为五个部分：公共基础课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、选修课。其中公共基础课包括中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、语文、数学、英语、信息技术、历史、体育与健康、音乐、劳动教育；专业课包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课，专业基础课为专业核心课提供服务与基础部分支撑，专业核心课与职业资格标准对接；专业拓展课丰富学生学习体验，让其多领域得到发展，形成一个产学一体化的课程体系；选修课为学生提供多样化的学习机会，满足不同学生的兴趣和需求。

课程体系形成后按照课程体系进行课程教学。

4. 公共基础课

表（4）动漫与游戏制作专业公共基础课教学内容与要求一览表

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
g1	中国特色社会主义	《中国特色社会主义》课程采用高等教育出版社教材，是中职思想政治基础模块的内容之一，由六个单元 15 课内容和一个结语构成，共 36 学时。以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，重点培育学生政治认同、学科核心素养；同时培育学生职业精神、法治意识、健全人格和公共参与等素养。本课程阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，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，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入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

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
g2	心理健康与职业生涯	《心理健康与职业生涯》课程采用高等教育出版社教材，是中职思想政治基础模块的内容之一，由六个单元构成，共 36 学时。本课程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。	36
g3	哲学与人生	《哲学与人生》课程采用高等教育出版社教材，是中职思想政治基础模块的内容之一，由四个单元构成，共 36 学时。本课程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；阐述在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。	36
g4	职业道德与法治	《职业道德与法治》课程采用高等教育出版社教材，是中职思想政治基础模块的内容之一，由六个单元构成，共 36 学时。本课程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。	36
g5	语文	中等职业学校语文课程要在九年义务教育的基础上，培养学生热爱祖国语言文字的思想感情，使学生进一步提高正确理解与运用祖国语言文字的能力，提高科学文化素养，以适应就业和创业的需要。指导学生学习必需的语文基础知识，掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力，具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力。指导学生掌握基本的语文学习方法，养成自学和运用语文的良好习惯。引导学生重视语言的积累和感悟，接受优秀文化的熏陶，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的个性、健全的人格，促进职业生涯的发展。	198
g6	数学	数学是研究空间形式和数量关系的科学，是科学和技术的基础，是人类文化的重要组成部分。数学是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。旨在使学生掌握必要的数学基础知识，具备必需的相关技能和能力，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。	198

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
g7	英语	中等职业学校英语课程要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；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养正确的情感、态度和价值观。	198
g8	信息技术	课程通过多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对当今人类生产、生活的重要作用，理解信息技术、信息社会等概念以及信息社会的特征与规范，掌握信息技术设备与系统操作、网络应用、图文编辑、数据处理、程序设计、数字媒体技术应用、信息安全和人工智能等相关知识与技能，综合应用信息技术解决生产、生活和学习情境中的各种问题；在数字化学习与创新过程中培养独立思考和主动探究能力，不断强化认知、合作、创新能力，为职业能力的提升奠定基础。	108
g9	历史	在九年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，使学生掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养（包括唯物史观、时空观念、史料实证、历史解释、家国情怀），逐步形成正确价值观念、必备品格和关键能力。	72
g10	体育与健康	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、能力和习惯，提高生活质量，全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力的发展。	180
g11	音乐	结合音乐鉴赏的艺术要求和中职学生心理、生理发展的特点，在九年义务教育的基础上，进一步增强学生对音乐的兴趣，掌握必要的音乐知识与欣赏方法。以审美教育为核心，寓思想品德教育于音乐教育之中，培养审美情趣，提高艺术修养，开阔视野，树立正确的审美观念。	36
g12	劳动教育	重点结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。组织学生：（1）持续开展日常生活劳动，自我管理生活，增强劳	90

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		动自立自强的意识和能力；（2）定期开展校内外公益服务性劳动，做好校园环境秩序维护，运用专业技能为社会、为他人提供相关公益服务；培育社会公德，厚植爱国爱民的情怀；（3）依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神，树立爱岗敬业的劳动态度，坚信“三百六十行，行行出状元”，体认劳动不分贵贱，任何职业都很光荣，都能出彩。	
小计			1224

5.专业（技能）课

（1）专业基础课

表（5）动漫与游戏制作专业基础课教学内容与要求一览表

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
zj1	素描	能够认知素描基本理论，注重与其他科目的联系。能识别素描在动画设计制作行业中的应用，加强“二维设计基础”与“三维空间表现”的理念。能认知动画角色与场景的设计要点。能独立实现实体绘画表现，具备作品分析理论思维能力。能独立动手实践理解素描的客观表现力。能够在今后的设计实践中遵循相关的理论指导。能够提高创造性思维能力和形式美的想象感悟能力。能运用素描绘画方法与技巧创造性地绘制动画角色及场景。	54
zj2	色彩	主要围绕色彩的基本理论、色彩搭配原则以及色彩在动漫与游戏制作中的实际应用展开教学。通过学习色彩心理学、色彩对比与调和等基础知识，掌握如何运用色彩来营造氛围、突出主题和增强视觉效果。同时，课程还将结合动漫与游戏项目的实际需求进行色彩实践，提升色彩感知能力和创新应用能力，为后续的动漫角色设计、场景绘制及游戏界面美化等核心课程打下坚实的色彩基础。	72
zj3	设计构成	能够掌握平面构图和色彩中的形式美法则、布局、色彩运用等基本知识和方法，应具备平面构成、色彩等单项或综合设计的基本技能，增强艺术设计的创造性思维能力，为学生后续课程的学习及将来从事相应岗位的工作，奠定良好的理论和技能基础。	54

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
zj4	图形图像处理	主要掌握 Photoshop 软件的基本操作、图像处理技巧及图形设计原理。课程内容包括图像调色、图层蒙版、通道应用、滤镜特效制作、文字路径编辑等，旨在通过实践项目，培养学生熟练运用 Photoshop 进行图像合成、色彩调整、特效处理及创意设计的能力，为后续动漫与游戏制作中的视觉设计奠定坚实基础。课程要求学生熟练掌握软件工具，具备独立完成高质量图像作品的能力，并注重培养学生的审美能力和创新思维。	72
zj5	摄影摄像	掌握摄影摄像的基本原理、技巧及其在动漫与游戏制作中的应用。课程主要内容包括摄影摄像设备的使用与维护、光影构图原理、拍摄角度与运动镜头运用、后期制作基础等。通过理论与实践相结合的教学方式，使学生能够熟练运用摄影摄像技术捕捉生动画面，为动漫角色设计、游戏场景构建及故事情节展现提供高质量的视觉素材。课程要求学生不仅掌握扎实的摄影摄像技能，还须具备良好的审美能力和创意思维，以便在动漫与游戏制作中创造出更具吸引力和感染力的视觉效果。	72
zj6	新闻学基础	新闻本源：明确新闻源于客观事实，事实是第一性，新闻是第二性，强调事实对新闻的决定性作用。 新闻真实：阐释真实性是新闻的生命，涵盖具体事实真实与整体真实，揭露失实新闻的危害。 新闻媒体：分析媒体的社会功能（如信息传播、舆论引导）、组织结构及新旧媒体融合趋势。 新闻法规：讲解新闻出版法、隐私保护、知识产权等法律规范，明确媒体权利与责任边界。 新闻职业道德：探讨从业者的伦理准则（如客观公正、抵制有偿新闻），结合案例分析道德困境。 国际传播能力建设：介绍跨文化传播策略、国际舆论场特点，培养全球化视野与对外传播技巧。 教学要求：结合案例与实践，引导学生辩证理解理论，通过小组讨论、新闻评析等活动，强化对核心概念的应用能力，树立正确的新闻价值观与法治意识。	72
小计			396

（2）专业核心课

表（6）动漫与游戏制作专业核心课教学内容与要求一览表

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
zh1	动漫造型基础	掌握动画造型的理论概念、艺术特征、风格类型，常见形态符号及制作方法等知识，较为全面地了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格，基本掌握漫画及写实风格的多种动画形象造型。同时能运用掌握造型创作方法设计出一组完整的角色造型；能根据不同的故事脚本，运用不同表现方法完成角色的设计；能结合角色创作方法和场景创作方法，将其合而为一，设计出符合要求的完整动漫造型设计稿。	54
zh2	二维动画制作	掌握二维动画的基础原理、制作流程及关键技术。课程内容涵盖动画原理、角色设计、场景绘制、关键帧动画与逐帧动画技巧，以及后期合成与输出等。通过项目式学习，学生将掌握从构思到成品的完整动画制作流程，学会运用专业软件进行动画创作，注重培养学生的创意思维、故事叙述能力和手工制作技能。课程要求学生能够独立完成二维动画短片，展现出良好的动画节奏控制、角色表演及视觉表现力，为将来从事动漫与游戏行业的二维动画制作岗位打下坚实基础。	54
zh3	三维建模	掌握三维建模的基础理论、软件操作及实际应用技能。课程内容涵盖三维空间概念、几何体建模、多边形编辑、NURBS 与细分曲面技术、材质贴图、灯光设置及渲染输出等关键环节。通过实例操作和项目实践，学生将熟练使用主流三维建模软件，学会构建精细的三维模型，理解并应用光影原理以增强模型的视觉真实感。课程要求学生能够独立完成复杂场景和角色的三维建模任务，具备良好的空间想象能力、细节处理能力以及创新思维，为未来在动漫、游戏、影视等领域从事三维建模相关工作奠定坚实基础。	54
zh4	游戏动画制作	掌握绑定骨骼、绘制权重的知识。 了解动画运动规律。 掌握制作游戏角色基础的预备、缓冲、待机、攻击等循环动画的知识。 初步具备表现动作的节奏感的能力，能够正确表达游戏角色动作。	90
zh5	贴图绘制	掌握使用拆分 UV、绘制贴图的软件知识。掌握拆分 UV、排布 UV 的方法。初步掌握 PBR 贴图绘制流程和传统手绘贴图的知识。具备基础的数字绘画能力，能够根据要求制作不同风格的材质贴图。	90
zh6	游戏界面制作	熟练掌握图形软件基本操作，掌握使用图形软件按要求制作按钮、框架、线条、图标的方法，初步了解界面设计的基本流程。具备根据要求制作图标的能力，能够根据参考进行改进，制作游戏界面。	90
zh7	影视	掌握数字音视频技术的基础知识。了解剪辑原理、非线性编辑的工作原	90

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
	后期编辑	理以及工作流程与业务规范，熟悉影视后期编辑常用软件的基本操作和使用技巧。 具备正确表现影片节奏感的能力，能够完成镜头剪辑、转场、字幕、校色、音画搭配等工作。	
小计			522

（3）专业拓展（融通）课

表（7）动漫与游戏制作专业拓展课教学内容与要求一览表

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
zt1	数字影音制作与处理	掌握非线性编辑的基本原理、流程、特点；熟悉 premiere 界面及窗口操作；掌握 Premiere 的工作流程，并能用 Premiere 软件进行成品制作；掌握 premiere 软件基本动画制作，以及设置的技巧；掌握文字编辑、文字动画制作以及特效动画制作；能够利用已有素材进行组合，并能利用内置特效以及插件进行画面的美化修饰，具备专业的技术能力、开拓创新思维，以及勤劳诚信、善于协作配合、善于沟通交流等职业素养。	54
zt2	脚本分镜	核心教学内容包括影视语言基础、剧本创作、分镜绘制规范，涵盖镜头构图、运动原理、转场设计及分镜脚本格式等实操知识，同时融入项目化实践案例。教学要求学生掌握脚本撰写与分镜绘制的基本技能，能运用镜头语言梳理故事情节、把控叙事节奏，具备将创意转化为可视化分镜的能力；需培养良好的画面表达、团队协作与审美素养，贴合行业实际需求，能独立完成短篇脚本与分镜设计，为后续动画制作、游戏美术等岗位奠定基础。	36
zt3	矢量绘图	掌握 illustrator 软件的一些基础使用方法和应用技巧，掌握图形的绘制和艺术效果的处理。图形轮廓线的设置及修改，调整不同造型的轮廓线。文字工具的创建与修改，区域文本的建立与修改及文字特效的制作。熟悉海报设计的总体设计思想、步骤与方法。具备勤劳诚信、善于协作配合、善于沟通交流等职业素养。	36
zt4	新闻学综合	课程学习内容涵盖新闻本源与真实性内涵、新闻媒体功能、新闻法规及职业道德规范、国际传播能力构建要点，结合国内时事热点分析。要求掌握基础理论，能结合案例辨析新闻现象，熟悉法规伦理准则，关注时事动态，提升跨文化传播认知与新闻分析应用能力，适应职教高考考核要求。	90
zt5	图形	课程聚焦 Photoshop、Premiere 等软件，学习内容包括：软件基础操	90

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
	图像综合	作、选区与抠图技巧、色彩调整与光影处理、文字 / 字幕设计、滤镜特效应用、图像修复与修饰、矢量图形绘制（如钢笔工具运用）及音视频剪辑基础。要求熟练掌握工具功能，能完成图像合成、海报设计、短视频剪辑等任务，精准调色与抠图，灵活运用特效增强视觉效果，规范图层管理，提升创意设计与软件综合应用能力，适应职教高考实操与理论考核要求。	
zt6	摄影摄像综合	围绕实战技能与理论知识展开，学习内容包括：摄影摄像设备（相机、摄像机、稳定器等）的操作调试，曝光三要素（光圈、快门、ISO）与白平衡的精准控制，取景构图法则（如三分法、对称式）与光线运用（自然光、人工光造型），固定 / 运动画面拍摄技巧（推、拉、摇、移等镜头），场面调度原理及画面组接逻辑，短视频策划、分镜头脚本设计与叙事结构搭建。要求熟练掌握设备参数设置，能根据场景灵活运用光影与构图，完成不同主题的画面拍摄与组接，精准执行分镜头脚本，提升镜头语言表达与短视频创作能力，适应职教高考实操与理论考核要求。	90
小计			396

6. 选修课

表（8）动漫与游戏专业选修课教学内容与要求一览表

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
gx1	心理健康教育	秉持心理和谐的教育理念，在向学生全面介绍心理健康知识的同时，侧重引导学生探索培育健康心理的途径与方法，并从教育与发展的角度，致力于使学生理解心理健康的理念，提升自我发展、自我完善的能力，全面提高心理素质，能够将心理健康的理论应用于未来的工作和学习，正确认识和处理学习、生活和求职就业中遇到的心理问题。	36
gx2	岗前培训	主要教学内容围绕职业技能提升、职场素养培养以及实际操作演练展开。课程旨在通过理论讲解与实操训练相结合的方式，使学生掌握行业所需的专业技能，如基本的工作流程、安全规范、专业技能操作等。同时，课程还注重培养学生的职场适应能力，包括团队合作精神、沟通协调能力、问题解决能力等，以帮助学生顺利融入职场环境。通过模拟真实工作场景，让学生在实践中学习和成长，岗前培训课程旨在全面提升学生的职业素养和综合能力，为其未来的职业生涯奠定坚实基础。	20
gx3	书法	通过对本门课程的学习，学生能够了解书法发展简史，知晓书法常识，养成良好的书写习惯，掌握书法的学习方法和楷书的书写技巧，书写能力	36

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		有一定提高，达到写出字好辨认、端正、美观、快速的程度。学生能在工作时，写出一手规范、工整的字，同时提高学生的书法欣赏和审美能力。	
gx4	职业礼仪	《职业礼仪规范》课程的目标设计融知识、能力、素质培养为一体，对学生职业能力的培养和职业素养养成起着主要支撑作用，使学生能够胜任未来就业岗位对职业人员道德礼仪修养的要求，并保持可持续发展。通过本课程的学习，中职学生具有以专业为导向的职业礼仪技能，以价值为导向的职业礼仪观念，以结果为导向的职业礼仪思维，以敬业为导向的职业礼仪态度，以成功为导向的职业礼仪心理，对现代职业礼仪有一个全面、系统的认识。	18
zx1	安全教育	加强实习期间的安全教育，如安全生产、交通安全、人身安全、财产安全、防溺水、防一氧化碳中毒、防电信诈骗等安全问题，增强实习学生的安全意识，保障实习安全。加强法治教育，增强学生法律意识，引导学生自觉学法、懂法、守法，强化学生自我保护和安全防范能力。	18
zx2	CorelDRAW平面设计（线上）	本门 CorelDRAW 平面设计线上选修课面向中职学生开设，课程主要讲解软件操作基础、矢量图形绘制、形状编辑、图层运用、色彩搭配、渐变与特效制作、艺术文字排版、组合与变形等核心内容。结合校园海报、logo标识、宣传单页、名片等贴合日常的实用案例开展线上实操教学，循序渐进讲解设计思路与制作步骤。课程要求学生认真完成线上视频学习、随堂练习和课后实操任务，熟练掌握常用工具与基础设计技法，了解平面设计基础规范与审美常识。通过理论与实践相结合的学习方式，锻炼学生动手操作能力、创新思维与视觉审美，帮助学生掌握基础平面设计技能，能够独立完成简单的商业与校园类平面作品，提升职业综合素养与专业实践能力。	36
zx3	网页美工设计（线上）	主要讲授网页设计基础知识、页面布局原理、色彩搭配、字体排版、图片精修、图标制作、banner 海报设计、移动端界面基础设计等内容。结合电商首页、活动海报、简约网页版面等实用案例开展线上教学，讲解美工常用设计技巧与规范。课程要求学生自主完成线上课程学习，熟练掌握美工设计基础操作，理解网页视觉设计原则，合理运用色彩与版式营造美观页面效果。按时完成随堂练习与设计作业，培养良好审美能力、创意思维和实操动手能力。通过理论与实操相结合的学习模式，让学生掌握基础网页美工技能，能够独立制作简单网页视觉作品，适配电商、新媒体等岗位基础需求，提升中职学生职业实践能力与综合设计素养。	72
zx4	Cinema C4D	课程主要讲解 C4D 软件基础操作、视图控制、基础模型搭建、样条曲线绘制、多边形建模、材质贴图、灯光渲染、摄像机运用及简单动态动画	90

课程编号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
	三维动画设计与制作（线上）	制作等核心内容。结合立体文字、产品模型、简约三维场景、动态小短片等趣味实操案例开展线上教学。课程要求学生认真完成线上课程学习，熟记常用工具命令，紧跟课堂完成实操练习，按时提交课后建模与渲染作业。同时掌握三维设计基础原理，提升空间想象、立体构图与色彩审美能力。依托线上碎片化学习模式，锻炼学生动手创作与创新思维，熟练掌握 C4D 基础制作技能，能够独立完成简易三维模型与静态渲染作品，丰富专业技能储备，提升中职学生艺术设计素养与就业竞争力。	
小计			326

7. 实践性教学环节

（1）实训

在校内外进行影视动画与游戏项目制作、影视动画与游戏生产等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

在软件和信息技术服务业，广播、电视、电影和录音制作业等行业的影视公司、游戏公司、科技公司等企业进行影视动画、游戏设计与制作等实习，包括认识实习和岗位实习。学校建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，组织开展专业对口实习，加强对学生实习的指导、管理和考核。

（二）学时安排

1. 学时安排

根据教育行政部门对人才培养方案制定的相关要求，本专业总学时为 3224 学时，每学年教学活动总数为 40 周，每学期教学时间为 18 周+2（1）周复习考试，岗位实习 12 周。根据 2019 年

教育部发文要求，本校课程学时分配如下：公共基础课程 1224 学时，约占总学时的 38%；专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程 1314 学时，约占总学时的 40.8%；选修课程学时 326 学时，约占总学时的 10.1%；岗位实习 360 学时，约占总学时的 11.2%。在总体要求中，结合学校总体安排和本专业人才培养模式的创新对教学进程安排提出综合要求。为了能与其他院校更好地进行人才培养融通，一般遵循以 16～18 学时计 1 个学分的规则计算学分，学生取得的证书、比赛获奖后应按一定规则折算成相应学分，三年制合计约 179 学分。

表（9）动漫与游戏制作专业教学时间安排表（单位：周）

学期	一	二	三	四	五	六	小计
入学教育	0.5						0.5
军训	1						1
课堂教学（含理实一体化教学实训）	18	18	18	18	18	6	96
复习考试	1.5	1	2	2	2	2	10.5
岗位实习						12	12
合计	21	19	20	20	20	20	120

2. 教学进程安排表（Excel 表）见附件 1。

按照学校常规教学文件设计本教学安排的样式。教学计划表的框架示意图未包含军训、社会实践、入学教育、特色课程等内容。教学计划表分为六大模块：公共基础课、专业基础课、专业

核心课、专业拓展课、选修课、岗位实习。

表（10）动漫与游戏制作专业教学进程安排表

2026级动漫与游戏制作专业教学计划

课程分类		课程编号	课程名称	学分	课程性质	学时分配				学期周学时分配					
						理论学时	理实一体	实践学时	总学时	第一学年		第二学年		第三学年	
										第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期
公共基础课		g1	中国特色社会主义	2	必修	36	0	0	36	2					
		g2	心理健康与职业生涯	2	必修	36	0	0	36		2				
		g3	哲学与人生	2	必修	36	0	0	36			2			
		g4	职业道德与法治	2	必修	36	0	0	36				2		
		g5	语文	11	必修	198	0	0	198	2	2	2	2	2	1
		g6	数学	11	必修	198	0	0	198	2	2	2	2	2	1
		g7	英语	11	必修	198	0	0	198	2	2	2	2	2	1
		g8	信息技术	6	必修	0	108	0	108	4	2				
		g9	历史	4	必修	72	0	0	72	1	1	1	1		
		g10	体育与健康	10	必修	20	0	160	180	2	2	2	2	2	
		g11	音乐	2	必修	18	0	18	36	1	1				
		g12	劳动教育	5	必修	0	0	90	90	1	1	1	1	1	
			小计	68		848	108	268	1224	17	15	12	12	9	3
专业基础课		zj1	素描 ★	3	必修	0	54	0	54	3					
		zj2	色彩 ★	4	必修	0	72	0	72	4					
		zj3	设计构成 ★	3	必修	0	54	0	54	3					
		zj4	图形图像处理 ★	4	必修	0	72	0	72		4				
		zj5	摄影摄像 ★	4	必修	0	72	0	72		2	2			
		zj6	新闻学基础	4	必修	0	72	0	72		2	2			
			小计	22		0	396	0	396	10	8	4	0	0	0
专业核心课		zh1	动漫造型基础	3	必修	0	54	0	54		3				
		zh2	二维动画制作 ★	3	必修	0	54	0	54			3			
		zh3	三维建模 ★	3	必修	0	54	0	54			3			
		zh4	游戏动画制作 ★	5	必修	0	90	0	90				5		
		zh5	贴图绘制 ★	5	必修	0	90	0	90				5		
		zh6	游戏界面制作 ★	5	必修	0	90	0	90				5		
		zh7	影视后期编辑 ★	5	必修	0	90	0	90					5	
			小计	29			522	0	522		3	6	15	5	
专业拓展课		zt1	数字影音制作与处理	3	必修	0	54	0	54			3			
		zt2	脚本分镜	2	必修	0	36	0	36		2				
		zt3	矢量绘图	2	必修	0	36	0	36			2			
		zt4	新闻学综合	5	必修	0	90	0	90					4	1
		zt5	图形图像处理综合	5	必修	0	90	0	90					4	1
		zt6	摄影摄像综合 ★	5	必修	0	90	0	90					4	1
			小计	22		0	396	0	396	0	2	5	0	12	3
选修课	公共选修	gx1	心理健康教育	2	限选	36			36	0.5		0.5	0.5	0.5	
		gx2	岗前培训	1	限选	20	0	0	20					1	
		gx3	书法	2	选修	36	0	0	36	2					
		gx4	职业礼仪	1	限选	18	0	0	18				1		
	专业选修	zx1	安全教育	1	限选	18	0	0	18					1	
		zx2	CorelDRAW平面设计（线上）	2	选修	36	0	0	36	2					
		zx3	网页美工设计（线上）	4	选修	72	0	0	72		2			2	
		zx4	Cinema 4D三维动画设计与制作（线上）	5	选修	90	0	0	90			3	2		
			小计	18		326	0	0	326	4.5	2	3.5	3.5	4.5	0
岗位实习				20				360	360						12周
合计				179		1174	1422	628	3224	31.5	30	30.5	30.5	30.5	6

九、师资队伍

（一）队伍结构

本专业师资队伍规模适中，结构合理，能够全面满足专业教学实施、课程建设及长远发展需求。职称结构呈现梯度化布局，形成了以高级教师为引领、讲师为主体、初级职称教师为补充的完善职称梯队；年龄结构优化，以中青年教师为主力军，50 岁以下高级讲师和 35 岁以下讲师占比达 100%，队伍活力充沛；生师比控制在 18:1，以确保教学投入与教学质量，保障每位学生都能获得充分的教学指导；“双师型”教师占比高达 100%，师资队伍实践教学能力突出，同时配备企业兼职教师，形成专兼结合、优势互补的师资格局。

（二）专业带头人

本专业拥有一支能力突出的带头人队伍，其中正高级教师 1 人、高级教师 4 人，他们具备较强的课程开发、教学改革、课题研究及团队引领能力，牵头带领师资团队开展教学改革实践、课程体系优化与专业建设工作；同时，队伍中包含南宁市教坛明星 1 人、南宁市学科带头人 1 人、南宁市骨干教师 1 人、校级骨干教师 2 人，他们均深度参与专业课程建设、课题研究与教学创新，为专业发展提供有力支撑。

（三）专任教师

专任教师队伍职称层次分明，能力全面，共有正高级教师 1 人、高级教师 4 人、中级教师 7 人，构成了专业教学的核心力量。

全体专任教师具备扎实的专业知识与教学能力，且注重实践能力提升。学校每年定期安排专任教师深入企业参与实践锻炼，不断更新教学理念、提高技能水平，以确保教学内容与行业岗位需求紧密对接；同时，专任教师积极参与课程建设、课题研究与教学改革，助力专业人才培养质量提升。

（四）兼职教师

为强化实践教学环节，提升学生岗位适配能力，本专业聘请7名企业技术骨干和能工巧匠作为兼职教师。兼职教师均具备丰富的行业一线实践经验，他们主要承担实践教学、实习指导等相关工作，将企业岗位标准、行业前沿技术与实践技能融入教学过程，有效弥补了校内实践教学与企业实际岗位之间的差距，助力学生培养符合行业需求的技术技能。

十、教学条件

（一）教学设施

1. 校内实训环境要求

表（11）校内实训室列表

序号	实训室名称	工位数	主要设备及数量	开设的实训项目	对应的专业课程
1	平板电脑实训室	30	电脑 20 台 交换机 2 台	色彩基础训练，主要内容是色彩搭配、明暗过渡与色调统一，提升色彩感知与应用能力。	色彩
2	二维无纸动画实训室	50	电脑 51 台 投影仪 1 台 交换机 2 台	完成关键帧绘制、中间画制作与线条修整，掌握无纸动画制作流程，实现角色	二维动画制作

序号	实训室名称	工位数	主要设备及数量	开设的实训项目	对应的专业课程
				动作流畅循环。完成关键帧绘制、中间画制作与线条修整，掌握无纸动画制作流程，实现角色动作流畅循环。	
3	影视制作实训室	20	影视工作站 16 台 投影仪 1 台	学习素材剪辑、转场设计、字幕添加与调色技巧，完成短片剪辑、特效合成与成片导出。	影视后期编辑
4	传统手绘实训室	45	教学电脑 1 台 投影仪 1 台 手绘拷贝台 50 块	通过拷贝台进行角色线稿临摹、造型结构练习，掌握动漫角色与场景的手绘表现技法。	动漫造型基础
5	5G 虚拟仿真实训室	50	5G 实训工作站 51 台 高性能工作站（1 台） 仿真基地接入交换机（1 台）	完成游戏角色骨骼绑定、权重调整与动作制作，掌握虚拟场景搭建与游戏动画制作流程。	游戏动画制作
6	信创实训 1 室（阅 3）	54	神州鲲泰信创电脑 55 台 交换机 2 台 触屏一体机 1 台	学习信创环境下的电脑操作、文档处理与基础软件应用，提升信息技术基础应用能力。	信息技术
7	定格动画实训室	30	定格动画后期制作工作站（30 台） 定格动画拍摄套机(5 台） 彩色激光打印扫描一体机（1 台）	使用拍摄套机与工作站完成定格动画拍摄、逐帧调整与后期合成，掌握定格动画制作流程。	摄影摄像
8	计算机通用实训 1 室（阅 5）	50	联想电脑 51 台 交换机 2 台	学习 PS 图像抠图、调色、合成与特效制作，完成动漫素材绘制、修图与海报设计项目。	图像图像处理（PhotoSHOP）
9	计算机通用实训 2 室（阅 6）	54	电脑 55 台 交换机 2 台	学习 AI 矢量图形绘制、路径编辑与图案设计，完成	图像图像处理（illustrater）

序号	实训室名称	工位数	主要设备及数量	开设的实训项目	对应的专业课程
			手绘板 60 块	游戏图标、UI 元素与矢量插画制作。	
10	计算机通用实训 3 室（阅 7）	54	电脑 55 台 交换机 2 台	学习三维建模软件操作，完成角色、道具与场景的低模制作，掌握建模基础流程与布线规范。	三维建模
11	计算机通用实训 4 室（阅 8）	54	电脑 55 台 交换机 2 台	学习游戏界面设计，完成 UI 布局、图标绘制与交互效果制作，适配游戏引擎界面规范。	游戏界面制作
12	计算机通用实训 5 室（阅 9）	50	电脑 51 台 交换机 2 台	学习数字影音素材采集、剪辑、音频处理与格式转换，完成短视频与音频作品制作。	数字影音制作与处理
13	计算机通用实训 6 室（阅 10）	54	电脑 55 台 交换机 2 台	学习三维软件操作，完成模型纹理绘制、材质贴图制作与贴图烘焙，提升贴图表现效果。	贴图绘制
14	美术基础训练室 1	50	教学电脑 1 台 画架 60 个 画板 60 个	进行素描基础训练，练习静物、石膏与人物结构造型，掌握透视原理与明暗表现技法。	素描
15	美术基础训练室 2	50	教学电脑 1 台 投影仪 1 台	学习设计构成基础，通过点线面组合、色彩搭配与版式设计，提升视觉设计与创意表达能力。	设计构成

2. 校外实训场地要求

为实现“项目引导，学做一体”的动漫与游戏制作专业人才培养模式，在现有实习企业基础上，新增 2 家校外实训基地，发挥企业的优势，根据计算机动漫与游戏制作专业实践要求，培养

一支具有良好职业素养和较强带教能力的实习指导教师队伍，为专业教学实现课堂与工作任务“零距离”提供保障。不断完善学校与企业联动的计算机动漫与游戏制作专业实习教学管理体系。

表（12）校外实训基地列表

序号	企业名称	可接纳学生人数	校企合作范围	企业经营业务简介
1	人工智能技能孵化基地(润建股份有限公司)	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	领先的数字化智能运维服务商，主营 AI 算力、智算中心、曲尺大模型平台，提供人工智能实训、产学研共建、技术人才培养服务。
2	影视动漫文创产教融合实训基地（广西漫航文化传媒有限公司）	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	专注动漫游戏开发、影视制作、原创机甲 IP 设计，提供文创策划、数字内容制作、平面设计与商业演出服务，深耕国潮动漫与数字艺术领域。
3	超智 AI 实训中心（广西塔易信息技术有限公司）	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	主营人工智能开发、网络安全服务、教育信息化建设，深耕产教融合，提供软硬件一体化数字化解决方案。
4	信创产品应用实训基地（浪潮（南宁）计算机科技有限公司）	80	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	主营浪潮算力硬件产销、云平台搭建、信息化项目实施，深耕信创产业，提供本地化技术运维与校企合作服务。
5	智能应用产教融合中心(广西峰值传媒有限公司)	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	国家级动漫企业，主营原创动画研发、IP 运营、全球发行、AIGC 内容制作，代

序号	企业名称	可接纳学生人数	校企合作范围	企业经营业务简介
				表作《海豚帮帮号》，深耕文化出海与数字创意人才培养。
6	智能应用产教融合基地(广西超星信息技术有限公司)	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	专注教育数字化、智慧实训、课程资源开发，提供信息系统、数字媒体、技术培训、产教融合解决方案，赋能院校专业建设。
7	软件开发与数据处理实训基地(东软教育科技集团)	50	校企合作、师资培训、教师挂职、专业共建、岗位实习	主营职业教育办学、实训基地建设、专业课程研发，软件开发、大数据处理、校企合作共建、技能培训与就业输送，助力院校产教融合发展。

（二）教学资源

表（13）公共课教材列表

序号	课程名称	使用教材		
		名称	出版社	备注
1	中国特色社会主义	中国特色社会主义	高等教育出版社	国家规划教材
2	心理健康与职业生涯	心理健康与职业生涯	高等教育出版社	国家规划教材
3	哲学与人生	哲学与人生	高等教育出版社	国家规划教材
4	职业道德与法治	职业道德与法治	高等教育出版社	国家规划教材
5	语文	语文	高等教育出版社	国家规划教材
6	数学	数学	语文出版社	国家规划教材
7	英语	英语修订版	外语教学与研究出版社	国家规划教材

序号	课程名称	使用教材		
		名称	出版社	备注
8	信息技术	信息技术（基础模块）（上册）（下册）	高等教育出版社	国家规划教材
9	历史	中国历史	高等教育出版社	其他教材
10	体育与健康	《体育与健康》（南方版）	高等教育出版社	国家规划教材
11	音乐	音乐欣赏	高等教育出版社	国家规划教材
12	劳动教育	中职生劳动教育教程	广西师范大学出版社	其他教材
13	心理健康教育	《心理健康》（第五版）	高等教育出版社	国家规划教材

表（14）专业课教材列表

序号	课程名称	使用教材		
		名称	出版社	备注
1	素描	素描	清华大学出版社/北京交通大学出版社	其他教材
2	色彩	水粉基础教程	中国书店	其他教材
3	设计构成	构成设计基础	华中科技大学出版社	国家规划教材
4	图形图像处理	Photoshop 图形图像处理项目教程	电子科技大学出版社	国家规划教材
5	摄影摄像	摄影摄像技术（项目式全彩微课版）	人民邮电出版社	国家规划教材
6	新闻学基础	新闻学概论	复旦大学出版社	国家规划教材
7	动漫造型基础	动画动态造型第二版	北京联合出版公司	国家规划教材
8	二维动画制作	Animate CC 实例教程（全彩微课版）	人民邮电出版社	国家规划教材
9	三维建模	3dsMax 动画制作（项目式全彩微课版）	人民邮电出版社	其他教材
10	游戏动画制作	三维动画制作项目教程——3dsMax+UnrealEngine4	北京理工大学出版社	国家规划教材
11	贴图绘制	Photoshop+sai 数字插画设	人民邮电出版社	国家规划教材

序号	课程名称	使用教材		
		名称	出版社	备注
		计		
12	影视后期编辑	数字媒体后期处理综合实训教程	机械工业出版社	其他教材

表（15）专业拓展（融通）课教材列表

序号	课程名称	使用教材		
		名称	出版社	备注
1	新闻学综合	新闻传播法规与职业道德教程（第三版）	复旦大学出版社	国家规划教材
2	图形图像处理综合	Photoshop 图形图像处理项目教程	电子科技大学出版社	国家规划教材
3	摄影摄像综合	摄影摄像基础教程	人民邮电出版社	国家规划教材
4	数字影音制作与处理	中文版 Premiere Pro CC 2018 基础培训教程	人民邮电出版社	其他教材
5	矢量绘图	Illustrator CC 图形设计与制作项目教程	电子科技大学出版社	国家规划教材
6	脚本分镜	动画分镜头技法	北京联合出版公司	国家规划教材

（三）教学方法

本专业教学坚持以学生为中心，依据中职学生学情特点，充分整合国家职业教育智慧教育平台与我校自主开发的线上教学平台资源，全面实施线上线下混合式教学。线下教学以情境化、项目式和协作式活动为主，线上教学注重资源拓展、自主学习与过程评价，形成“线上导学+线下研学”的一体化教学格局。

针对不同教学模块，采用多样化教学方法，具体如下：

基础认知部分，注重直观感知与认知建构。运用问题导入、小组讨论与案例教学，借助动漫作品、游戏原画、动画短片等熟

悉场景，帮助学生构建系统化的美术与动漫专业知识框架。基础概念以线下基础课堂教学为主、线上自主学习为辅，线下聚焦重难点精讲、疑难解惑与深度讨论。

技术应用部分，注重工作实操与技能迁移。以动漫造型绘制、二维动画制作、三维建模、影视剪辑等模块化项目和探究性任务为载体，突出“做中学”，采用“示范—模仿—迁移”三步教学法，配合实操任务训练，培养学生动漫手绘创作与数字制作专业技能。

伦理教育部分，注重价值辨析与责任意识。通过动漫侵权、游戏内容规范、影视版权等典型案例分析和角色扮演，引导学生在行业规范冲突中练习决策，结合课程思政，强化匠心创作、合规创作、正向文创的价值导向。

实践创新部分，注重真实问题的解决和综合应用。以项目式教学为核心，学生小组完成从原画设计、动画制作、模型搭建到作品输出展示的完整动漫游戏项目，对接技能大赛，以赛促学，通过成果展示与多元评价，提升学生综合实践能力。

专业融合部分，注重美术技术与产业领域联结。结合本地动漫、文创、影视游戏产业案例，通过场景体验和跨界工作坊，激发学生将动漫制作技术、美术设计能力与文创产业联结的创新意识和创作能力。

（四）教学评价

本专业教学评价遵循“能力导向、过程关注、多元协同、发

展增值”的基本理念，充分发挥评价在教学诊断、效果反馈与持续改进中的关键作用，构建科学、全面、可操作的评价体系。

评价维度上，围绕动漫与游戏制作专业人才培养目标，包含知识掌握、技能操作、思维水平、价值观念与创新能力五个维度。知识掌握侧重考查美术基础、动画原理、游戏设计及行业规范的理解与记忆；技能操作关注手绘创作、三维建模、游戏动画制作、影视后期编辑、贴图绘制等核心技能的操作规范；思维水平考查审美思维、创意思维、批判性思维及问题分析与解决能力；价值观念注重文创伦理意识、版权保护意识、工匠精神及团队协作精神；创新能力则聚焦作品设计创新性、项目构思独特性。

评价方式采取过程性与终结性相结合。过程性评价占 60%，聚焦课堂参与、手绘实训、项目实践、团队协作、作品展示及项目答辩，并引入数字化辅助测评（作品规范质检、画面效果评分、设计细节考评、课堂实训行为分析）；终结性评价占 40%，通过期末综合创作项目、综合技能测试及设计案例分析报告等，考查学生综合运用知识技能解决创作实操问题的能力。

评价主体实行多元化，包括教师评价、企业行业专家评价以及学生自评与互评，各主体权重由课程或项目按需合理分配，确保评价客观公正并体现职业导向。

此外，依托数字技术全过程记录学生学习行为与实践数据，利用线上教学平台，自动采集线上学习行为，为每位学生建立动态更新的动漫游戏创作素养成长档案，实现个性化学习诊断与发

展性反馈，为教师调整教学策略、学生明确改进方向提供数据支撑，有效推动“以评促教、以评促学”，全面提升人才培养质量。

十一、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1. 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、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障体系，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。

2. 完善教学管理机制，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。

3. 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。

4. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，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。

（二）毕业要求

1. 学业评价原则与方法

学业评价是促进中职教育管理、推动改革的重要手段。通过校内评价与社会评价相结合，建立完善的信息反馈系统，为教学改革、人才培养提供重要依据。依据项目教学的进程，将平时成绩与期终考试评定相结合，综合利用形成性、诊断性和终结性评价来调整教学策略。对学生素质进行横向和纵向比较，确定学生公共基础课的优劣及其潜能所在。根据专业技能标准，制定多元评价机制，使评价真正能够反映学生的知识、能力与素质。

2. 学业评价具体标准

各课程及岗位实习：学业评价比例、评分内容具体如下表所示。

表（16）学业评价比例分布表

课程分类	评分项目	分值比例	评分说明（评价内容）
公共基础课	平时成绩	40%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	期中成绩	20%	期中统一考试。
	期考成绩	40%	期末统一考试。
专业基础课	平时成绩	40%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	期中成绩	20%	期中随堂考试。
	期考成绩	40%	期末统一考试或综合项目作品提交成绩评定或以职业资格证书考试成绩代替。
专业核心课	平时成绩	40%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	期中成绩	20%	期中随堂考试。
	期考成绩	40%	期末统一考试或综合项目作品提交成绩评定或以职业资格证书考试成绩代替。

课程分类	评分项目	分值比例	评分说明（评价内容）
专业拓展课	平时成绩	40%	包括考勤情况、学习态度、作业情况等。
	期中成绩	20%	期中随堂考试。
	期考成绩	40%	期末统一考试或综合项目作品提交成绩评定或以职业资格证书考试成绩代替。
选修课	学生自评、互评	50%	由学生根据自己参加选修课程的综合表现进行自评和互评。
	考查	50%	由教师根据学生参加选修课程的综合表现进行评定。
岗位实习	学生自评	10%	由学生根据自己在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评定。
	企业评价	50%	由企业根据学生在企业的工作态度和掌握的专业技能进行综合评定。
	实习总结	20%	根据学生实习总结予以评定。实习总结中应包括实习计划的执行情况、质量分析与评估、存在问题与解决措施、经验体会与建议等。
	实习带队教师考评	20%	由带队教师根据学生在企业的工作态度、遵守纪律和掌握的专业技能进行综合评定。

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。