

# 晋江市晋兴职业中专学校

## 动漫与游戏制作专业人才培养方案

(2025 级适用)



晋江市晋兴职业中专学校

2025 年 6 月

## 编制说明

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，依据《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）（职教二十条）、《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》（教职成〔2015〕6号）、《教育部等九部门关于印发〈职业教育提质培优行动计划（2020-2023年）〉的通知》（教职成〔2020〕7号）、《教育部关于印发职业教育专业目录（2021年）》（教职成〔2021〕2号）、《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》（教职成〔2019〕6号）、《职业教育专业简介（2022年修订）》、《中等职业学校专业教学标准-2025年修（制）订》、《中等职业学校公共基础课程标准》、《职业院校专业实训教学条件建设标准（职业学校专业仪器设备装备规范）》、《职业院校教材管理办法》等文件精神，根据《福建省人民政府办公厅关于深化产教融合推动职业教育高质量发展若干措施的通知》（闽政办〔2020〕51号）、《福建省教育厅等七部门关于印发福建省职业教育改革工作方案的通知》（闽教职成〔2019〕22号）、《福建省高水平职业院校和专业建设计划实施方案》（省级“双高计划”）和《泉州市人民政府办公室关于印发泉州市“十四五”战略性新兴产业发展专项规划的通知》，结合福建省职教中心《关于开展2025年全省职业院校专业人才培养方案制订与实施情况检查评价工作的通知》要求，依照落实立德树人的根本任务，坚持面向市场、服务区域经济发展、拓宽就业和升学双通道办学方向，突出职业教育类型特点，创新人才培养模式要求，制订我校2025年动漫与游戏制作专业人才培养方案。

# 目 录

一、专业名称及代码 .....	5
二、入学要求 .....	5
三、修业年限 .....	5
四、职业面向 .....	5
五、培养目标与培养规格 .....	5
(一) 培养目标 .....	5
(二) 培养规格 .....	5
六、课程设置及要求 .....	7
(二) 专业(技能)课程 .....	9
1. 专业基础与专业核心课 .....	9
2. 专业选修课 .....	10
(三) 岗位实习 .....	10
七、教学进程总体安排 .....	11
八、实施保障 .....	12
(一) 师资队伍 .....	13
(二) 教学设施 .....	15
1. 校内实训设施 .....	15
2. 校外实训基地 .....	17
(三) 教学资源 .....	18
(四) 教学方法 .....	18

（五）学习评价 .....	19
（六）质量管理 .....	19
九、毕业要求 .....	19
十、附录 .....	20

## 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

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	职业资格证书 或技能等级证 书举例
新闻传播 大类 76	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）	广播、电视、 电影和影视 录音制作人员 （4-13-02）	模型制作、 贴图绘制、 动画制作、 影视后期编 辑、游戏界 面制作……	游戏美术设计、 数字创意建模、 动画制作……

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

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，具有良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，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、数字媒体艺术专业人员职业，能够从事模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技能人才。

### （二）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、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，具有良好的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。

## 六、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括德育课，文化课，体育与健康，艺术（音乐或美术），以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业基础课、专业核心课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、教学实习等多种形式。

### （一）公共基础课

#### 1、公共基础课程基本信息表

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，并与专业实际和行业发展密切结合	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，并与专业实际和行业发展密切结合	40
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，并与专业实际和行业发展密切结合	40
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》	40

		开设，并与专业实际和行业发展密切结合	
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	200
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	160
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	160
8	计算机应用基础	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	120
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，并与专业实际和行业发展密切结合	240
10	公共艺术（国学、音乐、舞蹈、美术、书法）	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	40
11	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	80
12	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	依据《习近平新时代中国特色社会主义思想教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	20
13	中华优秀传统文化	依据《中华优秀传统文化教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	20
14	劳动教育	依据《劳动教育教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	20
15	职业素养	依据《职业素养教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	20



## 2、公共基础课程教学计划表

课程类别		课程序号	课程名称	学    时(学期周时数/学分*20周)			评价方式		学年学期安排课程时数						
				总计	课堂模式		学分	考试(学业水平考) (学期)	考查(技能鉴定) (学期)	第一学年		第二学年		第三学年	
					理论讲解	实践操作				1	2	3	4	5	6
公共基础课	德育模块	1	中国特色社会主义	40	40		2	4		2					
		2	心理健康与职业生涯	40	40		2	4			2				
		3	哲学与人生	40	40		2	4				2			
		4	职业道德与法治	40	40		2	4					2		
		5	公共艺术（国学、音乐、舞蹈、书法）	40	40		2		2					1	1
		6	历史（地方特色）	80	80		4		2	2	2				
		7	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	20	20		1	1				1			
		8	劳动教育	20	20		1		1	1					
		9	中华优秀传统文化	20	20		1		1					1	
		10	职业素养	20	20		1		1						1
	基础模块	11	体育与健康	240	40	200	12		6	2	2	2	2	2	2
		12	计算机应用基础	120	60	60	6	2		3	3				
		13	语文	200	200		10	4		2	2	3	3		
		14	数学	160	160		8	4		2	2	2	2		
		15	英语	160	160		8	4		2	2	2	2		
		公共基础课时小计		1240	980	260	62			16	15	12	11	4	4

## (二) 专业(技能)课程

### 1. 专业基础与专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	色彩	了解色彩与构图的原理与属性,理解色彩写生的表现手法,掌握视觉传达艺术表现的基础技能	260
2	素描	了解素描、速写的基础知识及绘画技法,熟悉透视等专业知识,掌握静物造型、人物动态速写等相应技能	280
3	构成	包括平面构成、色彩构成、立体构成等内容,熟悉形式美法则与规律,并学会应用相关理论。	240
4	动漫手绘与上色技术(贴图绘制)	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、插画及插花作品上色的基本技能	160

5	图形图像处理	了解图形图像处理及相关的数学基础知识,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、网页美工等设计创意	140
6	二维动画制作	了解动画设计的基础知识,理解动画的形成原理及调整方法,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	60
7	三维动画制作	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、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧	120
8	影视后期剪辑合成	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	60
9	影视后期特效制作	了解影视特效的相关知识,掌握常见视频特效的制作方法,能够完成特效片头的设计制作、影视特效包装等	160
10	数码摄影	了解摄影、摄像的基本知识,理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点,熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法,掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能	60
11	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。	

## 2. 专业选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	素描头像	了解人物头颈肩动态结构关系,了解头部骨骼与肌肉的空间关系,掌握人像素描的基本表现技法	120
2	色彩静物	了解水粉画的表现方法,能够运用色彩理论知识和色彩表现技法进行日常生活用品的写生表现	120
3	影视作品设计制作	了解影视作品制作的完整流程,掌握拍摄策划、分镜头脚本设计、团队拍摄、后期制作等技术,完成原创影视作品的制作	80

### (三) 岗位实习

通过岗位实习,掌握二维与三维动画流程,初步掌握动漫手绘、原画制作、影视后期剪辑、数码摄影等相关岗位技能要求,实际体验职业现场环境,深入了解企业动漫设计与游戏制作工作

岗位要求和管理情况。在第三年最后一学期，学生进行规定的一学期的岗位实习。

七、教学进程总体安排

(一) 课程教学总体安排

2025级 动漫与游戏制作专业(760204)课程设置及教学安排表 (2.5+0.5学制)																
课程类别		课程序号	课程名称	学 时			评价方式		学年学期安排课程时数							
				总计	课堂模式		学分 (课时数)	考试 (省专业 水平考) (学期)	考查 (技能证 书或1+X 证书) (学期)	第一学年		第二学年		第三学年		
					理论 讲解	实践 操作				1	2	3	4	5	6	
										20周	20周	20周	20周	20周	20周	
公共基础课	德育模块	1	中国特色社会主义	40	40		2	4		2						
		2	心理健康与职业生涯	40	40		2	4			2					
		3	哲学与人生	40	40		2	4				2				
		4	职业道德与法治	40	40		2	4					2			
		5	公共艺术(音乐、书法、国学、	40	40		2		2					1	1	
		6	历史(地方特色)	80	80		4		2	2	2					
		7	习近平新时代中国特色社会主义思想	20	20		1	1				1				
		8	劳动教育	20	20		1		1	1						
		9	中华优秀传统文化	20	20		1		1					1		
		10	职业素养	20	20		1		1						1	
	基础模块	11	体育与健康	240	40	200	12		6	2	2	2	2	2	2	
		12	计算机应用基础	120	60	60	6	2		3	3					
		13	语文	200	200		10	4		2	2	3	3			
		14	数学	160	160		8	4		2	2	2	2			
		15	英语	160	160		8	4		2	2	2	2			
公共基础课时小计			1240	980	260	62			16	15	12	11	4	4		
专业技能课	专业基础课	1	素描	280	160	120	14	4		4	3	3	4			
		2	色彩	260	160	100	13	4		4	3	2	4			
		3	构成	240	160	80	12	4		4	3	2	3			
		4	图形图像处理技术(Photoshop)	140	40	100	7		3	3	4					
		专业基础课小计			920	540	440	49			15	13	10	11	0	0
	专业核心课	1	二维动画制作(Flash)	60	10	50	3				3					
		2	数码摄影	60	20	40	3								3	
		3	影视后期特效制作(AfterEffects)	160	20	140	8						3	3	2	
		4	动漫手绘与上色技术(贴图绘制)	160	20	140	8						3	3	2	
		5	三维建模(3DSMAX)	120	60	60	6		5				3	3		
		6	影视后期剪辑合成(Premiere)	60	20	40	3						3			
		7	游戏动画制作	40	10	30	2								2	
		专业核心课小计			660	160	500	33			0	3	9	9	9	0
	专业选修课	1	素描头像	100	10	90	5								5	
		2	色彩静物	100	10	90	5								5	
		3	动漫设计实训	100	10	150	5								5	
		4														
专业选修课小计			300	30	330	15			0	0	0	0	15	0		
专业技能课小计			1880	700	1120	97			15	16	19	20	27	0		
顶岗实习			600		600	30								30		
合 计			3720	1680	1980	189	周课时		31	31	31	31	31	34		
统计				课型			课时			占总学时比例						
				公共基础课			1240			33.33%						
				专业(技能)课 (含教学实习)			2480			66.67%						
				选修课			400			10.75%						
				理论课			1680			46.80%						
实践课			1980			53.20%										

说明:

1. 综合实训根据实际考核时间安排。

2. 下企业实践在寒暑假进行,由企业鉴定,企业鉴定不合格不得分。实践企业可由学校指定,也可由学生自行选择,学生自选企业必须有学校的确认。

3. 本表不含军训、社会实践、入学教育、毕业教育及选修课教学安排,学校可根据实际情况灵活设置。

## (二) 岗位实习组织与管理

为加强实践环节,实施了“分段推进、工学结合”的人才培养模式。一些职业基础课程在校内完成,部分核心课程、综合实训、岗位实习在校外实训基地完成,实现专业技能的逐步提高。

“分段推进、工学结合”人才培养模式每个阶段学习内容、能力培养、教学要求等运行与实施过程如下:

(1) 第一学期在学校完成绝大部分职业基础课程和部分职业核心课程的教学任务。通过公共基础课程以理论为主、职业基础课程理论+实训、部分职业核心课程理论实践一体化学习,培养学生的岗位基本能力,同时使学生形成初步的关键能力。

(2) 第二学期在校内教学及实训场所完成部分职业核心课程和岗位基本技能的学习。在校外实训基地(企业)安排教学实习,其特点是在工作中学习,在学习中学会部分职业工作,培养学生的岗位核心能力,进一步形成学生的关键能力。

(3) 第三、第四、第五学期一方面继续在校完成部分职业核心课程的学习,另一方面安排学生在企业真实生产岗位上进行生产性实训,每个学生有专门的企业外聘教师指导。

（4）第六学期进行带薪岗位实习（企业）：学生分散进行岗位实习，实现学生综合职业能力的全面形成，岗位实习我们推行了目标化、任务化、成果化的管理。

在学生实习的管理上，依托企业参与，在教学质量保证体系的基础上，进一步完善以学校为主、企业参与的质量监控保障体系，强化生产实训等实践教学环节的质量控制、过程跟踪，进一步完善岗位实习管理制度，生产实训管理制度等管理性文件，明确校企双方的权限、分工和职责；充实岗位实习、生产实训工作程序、考核办法等程序文件，健全岗位实习、生产实训、出勤率、合格率、产量、工作态度等考核点的作业文件记录。加强系企联席会议制度，对实训（或培训）、实习等环节的管理制度，工作程序、考核办法等内容进行内部审核，质量反馈，确保教学质量体系正常有效运转。

## **八、实施保障**

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

### **（一）师资队伍**

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

队伍结构专任教师队伍的数量、学历和职称要符合国家有关规定，形成合理的梯队结构。学生数 6 与专任教师数比例不高于 20：1，专任教师中具有高级专业技术职务人数不低于 20%。“双师型”教师占专业课教师数比例应不低于 50%。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任

行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

专任教师具有教师资格证书。具有游戏、动画、数字媒体艺术等相关专业学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。9.4 兼职教师主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应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。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

现有专业教师学历职称结构合理，具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 6 名；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师为 100%；有业务水平较高的专业带头人 1 名。

序号	姓名	职称/职务	双师型类型	是否双师	专任/兼职
1	黄炳忠	高级讲师	数字视频合成师/技师	是	专任
2	李明璇	讲师	动画绘制员/三级	是	专任

3	石开明	讲师	装饰美工/三级	是	专任
4	许睿	讲师	高级图像制作员/三级	是	专任
5	唐孝云	艺术总监	高级图像制作员/三级	是	兼职
6	张超	视觉设计师	动画绘制员/三级	是	兼职

## （二）教学设施

### 1. 校内实训设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实习实训基地。专业教室基本要求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，具有互联网接入或无线网络环境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。

校内外实训场所基本要求实训场所面积、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，实训指导教师配备合理，实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展影视动画与游戏项目制作实践、动画与游戏生产性项目等实训活动。鼓励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。

（1）绘画实训室配备投影设备、黑板或白板、画架与画凳、供水与排水设施、素描灯、石膏道具、静物 7 台等设备设施，用于素描、色彩、色彩构成、平面构成等实训教学。

(2) 游戏美术实训室配备高清投影设备、黑板或白板、安装动漫与游戏制作专业所需软件的高性能计算机、数位板、教学专用存储服务器等设备设施，用于原画设计、模型制作、动画制作、贴图绘制、游戏引擎、UI 设计与制作应用等实训教学。

(3) 特效与影视后期实训室配备投影设备、黑板或白板、安装特效与影视制作所需软件的高性能计算机、耳机、教学专用存储服务器等设备设施，用于特效制作类、影视后期合成类课程等实训教学。

(4) 动漫游戏衍生品生产开发实训室配备投影设备、黑板或白板、安装动漫游戏衍生品生产所需软件的高性能计算机、雕塑器材、游戏角色手办和参考模型、3D 打印机、涂装和喷绘用器材等设备设施，用于数字雕塑、影视与游戏原型设计、影视与游戏周边产品研发等实训教学。

(5) VR 开发实训室配备投影设备、黑板或白板、安装 VR 开发工具包等软件的高性能计算机、头戴式显示设备、交互手柄、定位器、3D 图形图像处理服务器、耳机、音响等设备设施，用于 VR 项目开发的实训教学。可结合实际建设综合性实训场所。

晋兴平面文创中心。即智慧文创 VR/AR 职业教育公共实训基地（虚拟现实实训室）已建成并投入使用；动漫创客中心（晋江磁灶窑非遗陶艺文创传承基地）正在建设当中，明年可正式投入使用。

序号	实训室名称	建筑面积 (平方米)	设备	设备总值 (万元)	实训项目
1	画室一	125	画架、画凳、静物	23	绘画课程



2	画室二	125	画架、画凳、静物	26	绘画课程
3	动漫机房	120	手绘板、计算机、教学一体机	102	动漫游戏设计
4	VR 机房	110	VR 设备、计算机	153	虚拟仿真技术

## 2. 校外实训基地

为规范校外实训基地建设，不断拓展校外实训基地，规范产学关系，形成良性互动和校企合作机制，实现互利双赢，以培养职业岗位技能为目标，加大顶岗实习的实训力度，使学生学习与工作岗位实现“零距离”衔接。为确保各专业实训基地的规范性，对校外实训基地必须具备的条件制定出基本要求：

1、企业应是正式的法人单位。

2、组织机构健全，领导和工作（或技术）人员素质高，管理规范，发展前景好。

3、所经营的业务和承担的职能与相应专业对口。

4、在本地区的本行业中有一定的知名度，社会形象好。

5、能够为学生提供实习实训条件和相应的业务指导。

符合以上基本条件的企业，双方愿意建立互动的校企合作机制，互利双赢，可确定为校外实习实训基地，并签订《实习实训基地协议》。

现有设置有两家校外实训基地，分别是泉州市功夫动漫有限公司（工位数为 25）和晋江市洪山文创园迪特国家级工业设计中心（工位数为 30）。能够与行业、产业对接，与企业共同建设，满足平面设计、三维动画、影视后期三个岗位方向的实训实习要求，进行生产、创作并获得收益。

### （三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

#### （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。专业课程教材应体现本行业新技术、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。

#### （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：动漫游戏类专业教材、模型素材库、案例库，以及影视动画、游戏制作类教材。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

#### （3）数字教学资源配置基本要求

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、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。

积极开发校本教材、工作手册式教材、实训指导书、教学课件、教学微课视频等教学资源，建立教学资源库，为任务引领式学习和项目学习提供必要的学习资料。

### （四）教学方法

利用多元化的教学平台将自主学习、合作学习结合起来，积极开展尝试教学、问题导向教学、实践导向教学、工作导向教学，充分利用校内、外实训基地资源，实践教学学时占总学时 50%以上，学习内容主要围绕“工作任务”展开，工作任务引领教学。

#### 1、公共基础课程教学

执行教育部和省、市教育部门有关教学基本要求，重在教学方法的改革及教学内容与专业培养目标的有机结合，将综合职业能力的培养融入教学内容，加强公共基础课学业水平考试内容、劳动教育和历史文化知识。

#### 2、专业核心课程教学

在教学方法上不断创新，加强教学的针对性，针对学生的实际情况组织教学，从浅着手，突出和强化知识的实用性，利用现代化教育信息技术手段，增强教学过程的形象性、趣味性、调动学生学习的积极性，以职业能力为核心，将知识、能力、职业素养的培养目标整合到每门课程的学习任务中，通过教学具体活动的开展加以实施，通过教师引导，发挥学生主体作用，实现理论和实践一体化教学目标。

### **（五）学习评价**

合理的考核方式，是提高学生学习积极性的催化剂，也是教师检测教材选择是否得当，实施教学方法是否正确的重要依据。在教学评价的改革过程中，由传统单一的评价方式转变为多元化、全过程的评价方式，可以从以下方面来实施：

1、教学评价与课程目标一致，既要关注学生知识与技能的理解和掌握情况，又要关注学生情感与价值观；既要关注学生学习的结果，又要关注学生学习的过程；既要关注教师对学生的评价，又要关注学生对教师的评价。

2、注重教和学过程性评价，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、期中和期末考试结果为要素的学业评价体系。

3、实施 1+X 证书制度，将学业考核与职业技能等级证书的考证相结合，允许用职业技能等级证书替代一定专业课程成绩或学分。

4、以企业岗位评价标准为依据，形成学校与企业共同参与的学生企业顶岗实习环节的评价机制，切实加强和细化学生顶岗实习教学要求。

### **（六）质量管理**

更新观念，改变传统的教学管理方式。教学管理要有一定的规范性和灵活性，可实行工学交替等弹性学制。合理调配专业教师、专业实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

## **九、毕业要求**

学生必须完成下列各教学环节方可毕业：

（1）学生修完所有课程，考核成绩必须合格（包括无重大违纪处分）；

（2）完成省学考并成绩合格；

（3）必须通过图形图像处理员职业资格的技能鉴定；

（4）完成顶岗实习。与企业签订顶岗实习协议，并完成相关的周记、总结的材料，上交实训处认定完成顶岗实习方可领取毕业证。

## 十、附录


专家意见表和党总支审批表

晋江市晋兴职业中专学校  
动漫与游戏制作专业《人才培养方案》  
专家论证意见表

2025 年 5 月 10 日

	姓名	职称/职务	工作单位	联系电话	签名
专家 成员 名单	陈志勇	教研组长	晋江安海职业中专学校	15359553198	陈志勇
	沈剑祥	实训处主任	晋江华侨职校	15860320178	沈剑祥
	洪涛	教研组长	晋江华侨职校	059585354000	洪涛
	刘冲	艺术设计系主任	厦门城市职业学院	18059843362	刘冲
	兰平良	副总经理	厦门大拇指动漫股份有限公司	18905921148	兰平良
专家 论证 意见	<p>经与会专家充分讨论，大家一致认为动漫与游戏制作专业 2025 年人才培养方案设置科学合理，该校办学符合要求，同意该方案予以实施。</p> <p style="text-align: right; margin-top: 100px;">组长签名: <u>  宫健迅  </u></p>				

## 晋江市晋兴职业中专学校专业人才培养方案审批表

专业类别	新闻传播大类	类别代码	7602
专业名称(方向)	动漫与游戏制作	专业代码	760204
人才培养方案 调整情况	<p>根据人才培养方案调研及人才需求分析,结合专业建设指导委员会各专家的意见,对人才培养方案进行调整、优化与完善。</p> <p>1、根据学考改革,增加《素描》、《色彩》、《构成》等专业基础课的课时量,夯实学考科目理论与实践基础,为后续专业学习打下坚实基础。</p> <p>2、增加选修课程及课时,提升学生个性化学习深度,满足多样化兴趣发展与职业探索需要;</p> <p>3、根据学考赋分的时间要求,将技能鉴定相关专业课程提前至一年级开设,合理确保每位学生有两次鉴定的机会,给技能鉴定加上“双保险”。</p>		
专业组意见	<p>本专业根据专业设置动态调整方案,在调整后的专业培养目标基础上。修订 2025 年的人才培养方案,请学校审核。</p> <p style="text-align: right;">签名: 符建通 2025 年 5 月 10 日</p>		
教务处意见	<p>该专业严格按照《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)文件要求,依规定程序修订本专业人才培养方案,请学校党总支给予审批。</p> <p style="text-align: right;">签名: 陈永发 2025 年 6 月 28 日</p>		
学校党总支 审定意见	<p style="text-align: center;">同意</p> <div style="text-align: right;">  <p>签名: 潘建 2025 年 7 月 1 日</p> </div>		