江苏省泰兴中等专业学校

专业实施性人才培养方案

编制学校 江苏省泰兴中等专业学校

专　　业 动漫与游戏制作

专业代码 760204

性　　质 中专

学　　制 三年

填报日期　二０二二 年 八月

江苏省泰兴中等专业学校

2022 级动漫与游戏制作专业实施性人才培养方案

一、专业（专业代码）与专门化方向

专业名称：动漫与游戏制作（760204）

专门化方向：动画片制作方向

二、入学要求与基本学制

初中毕业生或具有同等学力者，基本学制 3 年。

三、培养目标

培养拥护党的基本路线，德、智、体、美、劳全面发展，身心健康，热爱动漫和事业，具有良好的职业素养和扎实的专业基本功，面向数码艺术、动漫影视等行业，掌握动画制作影视后期制作的基本理论和实用技能，具有较强的创新意识和实践能力，能独立从事动画编导、造型设计、场景设计、分镜设计、二维、三维动画制作、影视后期合成等具有综合职业能力的高素质劳动者和技能型人才。

四、职业（岗位）面向、职业资格及继续学习专业

专门化方向	职业（岗位）	职业资格要求	继续学习专业	
动画片制作方向	数码设计师 装潢设计师 二维动画制作师 影视采编与制作师 后期合成师	网络制作员中级（ATA 认证）	高职： 1.计算机多媒体技术 2.艺术设计 3.电脑编辑技术	本科： 1.数字媒体技术 2.数字媒体艺术

五、人才培养规格

本专业所培养的人才应具有以下知识、技能与态度：

（一）知识结构

（1）具有中等电脑图像处理应用型人才必备的基础文化知识。

（2）掌握平面创意设计的基本原理、基本方法和基本技能知识。

（3）掌握计算机及主要外部设备的使用和简单维护知识。

（4）熟练运用计算机设计软件表达设计方案（包括平面图形图像处理软件、二维动画设计软件、三维动画设计软件等）。

（5）掌握二维、三维动画的制作流程、方法和技巧。

（6）掌握数字非线性编辑软件的方法和技巧。

（二）能力结构

（1）具有素描、色彩、平面构成、立体构成等基本艺术表达能力。

（2）具备运用平面图形、三维立体图形以及动画表达设计意图能力及相关的生产能力，

具备企业形象策划、标志设计、广告招贴等设计能力，具备对动画、视频后期合成制作能力。

（3）具有对音乐、绘画、影视等进行鉴赏的能力。

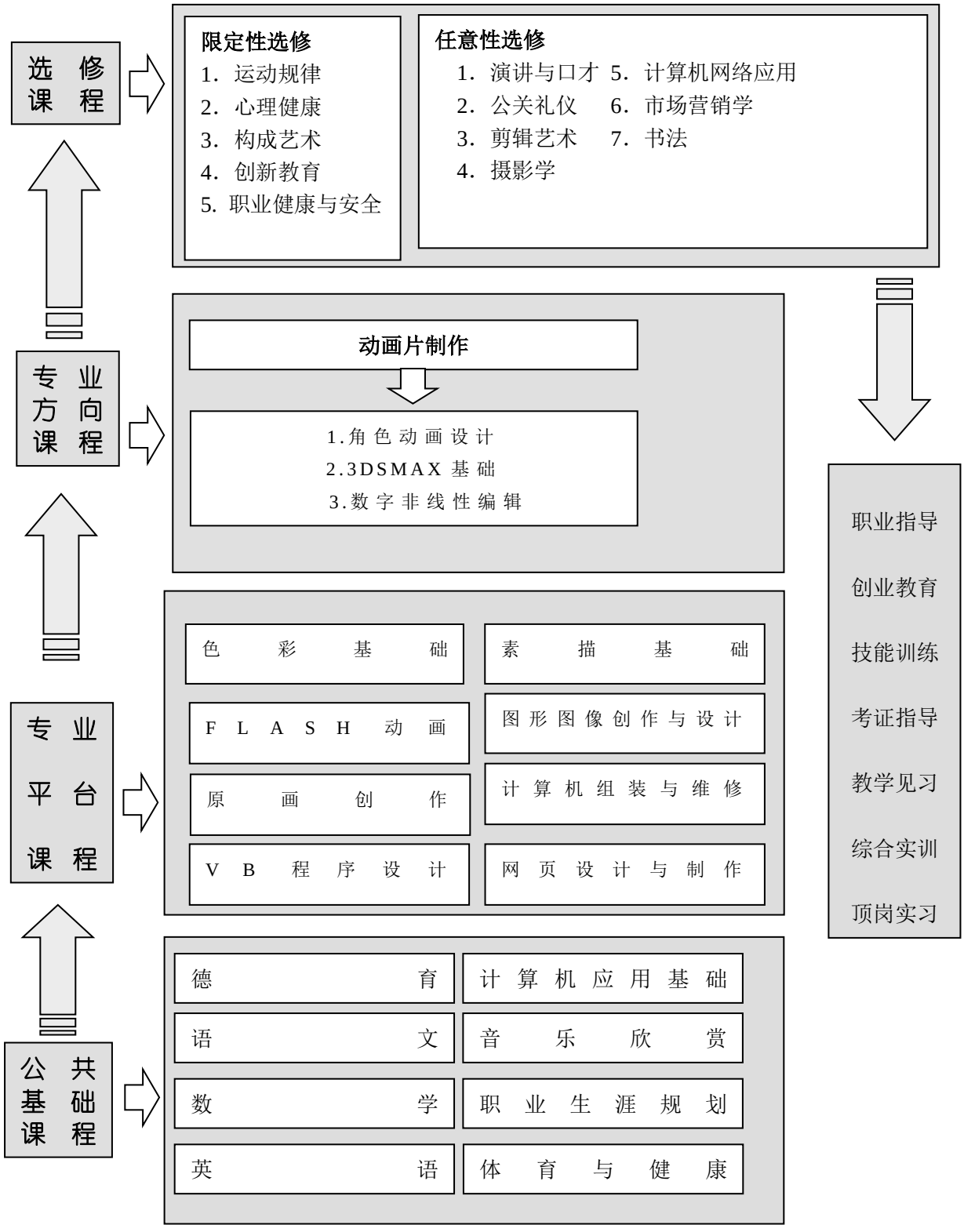
（4）具有一定的社交能力、职业生涯规划能力、自我推荐和择业能力。具有较好的语言表达能力和文字表达能力，具有一定的项目配合、组织管理能力、协调配合能力。

（5）具有自我学习、知识技能的更新、适应岗位变化的能力。有较强的分析问题解决问题的能力。具有较强的开拓创新能力，具备较好的创作思维与创作素质。具有一定的获取信息和利用信息的能力。

（6）具有健康的体魄和较强的运动能力。

六、课程结构及教学时间分配表

1. 课程结构


选修课程
限定性选修
1．运动规律
2．心理健康
3．构成艺术
4．创新教育
5. 职业健康与安全
任意性选修
1．演讲与口才
2．公关礼仪
3．剪辑艺术
4．摄影学
5．计算机网络应用
6．市场营销学
7．书法
专业方向课程
动画片制作
1.角色动画设计
2.3DSMAX 基础
3.数字非线性编辑
专业平台课程
色彩基础
素描基础
FLASH 动画
图形图像创作与设计
原画创作
计算机组装与维修
VB 程序设计
网页设计与制作
公共基础课程
德育
计算机应用基础
语文
音乐欣赏
数学
职业生涯规划
英语
体育与健康
职业指导
创业教育
技能训练
考证指导
教学见习
综合实训
顶岗实习

2. 教学时间分配表

学 期	理论教学	实践教学	毕业鉴定	考试	军训	社会实践	假期	合计
1	16	2		1	2		4	25
2	16	3		1			8	28
3	15	5		1			4	25
4	14	5		1			8	28
5	14	5		1			4	24
6			1			19		20
总计	75	20	1	5	2	19	28	150
2023 年 1 月 22 日春节；2024 年 2 月 10 日春节；2025 年 1 月 29 日春节。 军训在开学之前完成。								

3. 实践性教学环节安排表（按周分配）

内容 \ 学年 学期		第一学年		第二学年		第三学年		合 计
		一	二	一	二	一	二	
军 训		2						2
教学实习	通 用 初级技能	2	2	5				9
	专 项 中级技能				4	4		8
综合实训			1		1			2
顶岗实训							19	19
毕业鉴定							1	1
社会实践						1		1
总 计								42

4.技能训练与考证建议

学期	技能类型		项目	技能要求	参考题型	相关知识	建议学时	建议考证
第 1 学期			军训及入学教育	锻炼个人的意志品质，又能促进新集体的形成，增强组织纪律观念			2 周	
	通用初级技能		文案创意写作及认识实习				2 周	
第 2 学期	通用初级技能		计算机应用基础上机训练	全国计算机等级考试一级 B 要求	全国计算机等级考试一级 B 模拟试题	计算机基本操作，Word、Excel、网络技术等基本操作技能操作	1 周	全国计算机等级考试一级 B 证书
	理实一体		色彩基础				1 周	
	通用初级技能		原画创作	对人体解剖与造型有深入的了解，熟练运用 PhotoShop 绘图软件		对人体解剖与造型有深入的了解，熟练运用 PhotoShop 绘图软件	1 周	
第 3 学期	通用初级技能		图形图像创作与设计实训	掌握计算机平面设计与创意的基本要求，运用软件进行图形图像的设计，按不同的要求设计海报、广告等作品，游戏角色（或场景）的绘制贴图		掌握计算机平面设计与创意的基本要求，运用软件进行图形图像的设计	2 周	
	通用初级技能		二维动画制作	掌握传统动画制作流程，熟练运用 FLASH 软件设计动画		掌握传统动画制作流程，熟练运用 FLASH 软件设计动画	3 周	
第 4 学期	动画制作影视后期制作	专项中级技能	场景制作	掌握综合性 3D 模型设计的基本过程，掌握综合性 3D 模型及动画制作的方法，熟悉常用建模和动画制作方法的使用		掌握综合性 3D 模型设计的基本过程，掌握综合性 3D 模型及动画制作的方法	2 周	
		专项中级技能	动画后期制作	掌握非线性编辑软件的使用，并能制作短片		掌握非线性编辑软件的使用，并能制作短片	2 周	
	艺术设计	专项中级技能	室内设计				2 周	
		专项中级技能	计算机辅助设计(AUTOCAD)				2 周	
	社会实践		创业教育	掌握创业教育的各项知识和技能		掌握创业教育的各项知识和技能	1 周	

第5学期	动画制作影视后期制作	专项中级技能	综合设计	运用所学知识，进行动漫作品设计			4周	
	艺术设计	专项中级技能	综合设计	运用所学知识，进行室内艺术效果图的设计			4周	
	社会实践						1周	
第6学期	顶岗生产实习		综合运用所学技能	视实际实习内容选择			19周	
	毕业鉴定						1周	

七、教学进程安排(见附表)

八、专业主要课程与内容要求

课程名称（课时）	主要教学内容	能力要求
素描基础（68学时）	(1) 了解图案概念和图案的社会作用 (2) 了解图案有平面与立体之分的综合图案设计 (3) 认识具象（写实）、抽象（包括几何图案）的区别，将图案形式美、肌理美体现在设计之中，使图案即单纯、简练 (4) 发挥好纹样造型、色彩构成和肌理的综合作用，以达到净化思想、心灵的目的，从而获得美的享受。	要求学生了解图案概念和图案的社会作用，了解图案有平面与立体之分的综合图案设计。认识具象（写实）、抽象（包括几何图案）的区别，将图案形式美、肌理美体现在设计之中，使图案即单纯、简练，发挥好纹样造型、色彩构成和肌理的综合作用，以达到净化思想、心灵的目的，从而获得美的享受。

FLASH 动画 （70 学时）	(1) 对 Flash 的发展历程有个简单的了解、对 Flash 的新特性及 Flash 的工作环境有所认识 (2) 同时要求掌握对动画进行优化和测试的方法 (3) 掌握 Flash 文件的基本操作以及舞台、工作区工具栏、面板、时间线的操作 (4) 掌握各种绘图工具和绘图辅助工具的使用方法，掌握位图文件导入与处理的方法，掌握图层的概念及基本操作 (5) 并能熟练地运用层制作多层叠加动画 (6) 掌握遮罩的特性以及遮罩动画的制作方法与技巧 (7) 掌握动态按钮的制作方法以及通过按钮控制来实现交互的方法与技巧等。	要求对 Flash 的发展历程有个简单的了解、对 Flash 的新特性及 Flash 的工作环境有所认识。同时要求掌握对动画进行优化和测试的方法，掌握 Flash 文件的基本操作以及舞台、工作区工具栏、面板、时间线的操作；掌握各种绘图工具和绘图辅助工具的使用方法，掌握位图文件导入与处理的方法，掌握图层的概念及基本操作，并能熟练地运用层制作多层叠加动画，掌握遮罩的特性以及遮罩动画的制作方法与技巧，掌握动态按钮的制作方法以及通过按钮控制来实现交互的方法与技巧等。
原画创作 （42 学时）	(1) 对动画片中的原画技法以及时间掌握处理进行深入了解，为今后的学习、创作打下基础 (2) 要求学生在学习过程中积极的发现和模仿各种运动规律 (3) 在命题实例中把握住锻炼自己对动作设计和时间掌握的机会。	通过本课的学习，让学生对动画片中的原画技法以及时间掌握处理进行深入了解，为今后的学习、创作打下基础。要求学生在学习过程中积极的发现和模仿各种运动规律。在命题实例中把握住锻炼自己对动作设计和时间掌握的机会。
Photoshop 图形图像创作与设计 （158 学时）	(1) 了解平面设计的基本类型、平面设计的构成要素 (2) 掌握图像分辨率、色彩模式、计算机图像类型及格式 (3) 掌握图形图像处理方法、图像搜集渠道 (4) 了解 Photoshop 启动与退出及操作界面 (5) 掌握 Photoshop 文件的基本操作，掌握图像选择的各种工具的应用方法 (6) 掌握图像简单编辑工具的使用方法 (7) 掌握专用选择工具及图像的选择方法；掌握蒙版的使用方法及图像编辑工具、还原操作、图像复制操作 (8) 掌握专用着色工具的使用；掌握图像的色调、色彩调整的方法 (9) 掌握各种滤镜的应用。掌握图像拼合、图像处理的方法；	了解平面设计的基本类型、平面设计的构成要素；掌握图像分辨率、色彩模式、计算机图像类型及格式；掌握图形图像处理方法、图像搜集渠道，了解 Photoshop 启动与退出及操作界面；掌握 Photoshop 文件的基本操作，掌握图像选择的各种工具的应用方法；掌握图像简单编辑工具的使用方法；掌握专用选择工具及图像的选择方法；掌握蒙版的使用方法及图像编辑工具、还原操作、图像复制操作。掌握专用着色工具的使用；掌握图像的色调、色彩调整的方法；掌握各种滤镜的应用。掌握图像拼合、图像处理的方法；通过实例加强学生的图像处理技巧。

	通过实例加强学生的图像处理技巧。	
3DSMAX 基础 （90 学时）	(1) 了解三维动画的基本原理以及其发展和现状 (2) 对 3DS MAX 有一个初步的了解 (3) 能够独立做出一些简单的动画。使初学者对 3DS MAX 产生浓厚的兴趣，为后续的深入学习打下基础。	了解三维动画的基本原理以及其发展和现状。对 3DS MAX 有一个初步的了解，能够独立做出一些简单的动画。使初学者对 3DS MAX 产生浓厚的兴趣，为后续的深入学习打下基础
动画后期制作 （102 学时）	(1) 了解和掌握电视制作的整个过程和方法 (2) 掌握线性编辑系统的使用方法和使用技巧 (3) 掌握非线性编辑系统的使用方法和使用技巧 (4) 要求通过综合实验，让学生从拍摄到编辑，独立完成一套电视节目的制作，从而全面掌握电视节目的制作方法 (5) 要求学生们能够比较熟练地掌握电视制作设备的配套使用，基本具备制作电视节目的能力。	本门课是一门理论与实践紧密结合的学科，要求学生在深入了解和掌握电视制作的整个过程和方法，掌握线性编辑系统的使用方法和使用技巧；掌握非线性编辑系统的使用方法和使用技巧。要求通过综合实验，让学生从拍摄到编辑，独立完成一套电视节目的制作，从而全面掌握电视节目的制作方法。要求学生们能够比较熟练地掌握电视制作设备的配套使用，基本具备制作电视节目的能力。
角色动画制作 （60 学时）	(1) 了解三维动画的角色的制作以及 CG 艺术理论、造型概论、动画规律、造型设计、场景设计等基础知识 (2) 掌握 Maya 最基础的造型方法及技巧。	了解三维动画的角色的制作以及 CG 艺术理论、造型概论、动画规律、造型设计、场景设计等基础知识，掌握 Maya 最基础的造型方法及技巧。

九、专业教师基本要求

1.专任专业教师与在籍学生之比不低于 1:36；研究生学历（或硕士以上学位）5%，高级职称 15%以上;获得与本专业相关的高级工以上职业资格 60%以上，或取得非教师系列专业技术中级以上职称 30%以上；兼职教师占专业教师比例 10%-40%，60%以上具有中级以上技术职称或高级工以上职业资格。

2.专任专业教师应具有信息技术类专业本科以上学历;三年以上专任专业教师，应达到“省教育厅办公室关于公布《江苏省中等职业学校“双师型”教师非教师系列专业技术证书目录(试行)》的通知”文件规定的职业资格或专业技术职称要求,如动画设计师、广告设计师、摄影师、高级图像制作员、高级视频编辑操作员等。

3.专业教师具有良好的师德修养、专业能力，能够开展理实一体化教学，具有信息化教学能力。专任专业教师普遍参加“五课”教研工作、教学改革课题研究、教学竞赛、技能竞赛等活动。平均每两年到企业实践不少于 2 个月。兼职教

师须经过教学能力专项培训，并取得合格证书，每学期承担不少于 30 学时的教学任务。

十、实训（实验）基本条件

根据本专业人才培养目标的要求及课程设置的需要，按每班 35 名学生为基准，校内实训（实验）教学功能室配置如下：

教学功能室	主要设备名称	数量（台/套）	规格和技术的特殊要求
美术实训室	各类石膏像、静物教具、画架、射灯等	若干	几何体、人体模型、石膏模型等各类型号
平面设计实训室	★联想电脑	58	启天 M268E
	交换机	3	TL-SG1024TD
	投影仪	1	EPSON6000
二维动画实训室	★戴尔电脑	48	DCNE1F
	手绘板	60	友基-8060-Q
	交换机	3	TL-SG1024TD
	投影仪	1	EPSON6000
影视制作实训室	★电脑	50	DELL
	交换机	3	TL-SG1024TD
	投影仪	1	EPSON6000
多媒体录播室	★松下摄像机及配件	1	松下
	读卡器	1	松下 P2 卡
	★数码相机	2	佳能 65D
	★录播室灯光	1	若干
	★录播系统	1	景瑞
	数码相机	2	佳能 X14

注：教学功能室可以按照教学项目、设备、师资等，进行整合确定。

十一、编制说明

1.本方案依据《省人民政府办公厅转发江苏省教育厅<关于进一步提高职业教育教学质量的意见>的通知》（苏政办发[2012]194 号）和《省教育厅关于制定中等职业教育和五年制高等职业教育人才培养指导方案的指导意见》（苏教职[2012]36 号）编制。

2.本方案充分体现构建以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体的模块化专业课程体系的课程改革理念。并突出以下几点：

（1）主动对接经济社会发展需求。围绕经济社会发展和职业岗位能力要求，确定专业培养目标、课程设置和教学内容，推进专业与产业对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接、学历证书与职业资格证书对接、职业教育与终身学习对接。

（2）服务学生全面发展。尊重学生特点，发展学生潜能，强化学生综合素质和关键能力培养，促进学生德、智、体、美全面发展，满足学生阶段发展需要，奠定学生终身发展的良好基础。

（3）注重中高等职业教育课程衔接。统筹安排公共基础、专业理论和专业实践课程，科学编排课程顺序，精心选择课程内容，强化与后续高等职业教育课程衔接。

（4）坚持理论与实践的有机结合。注重学思结合、知行统一，坚持“做中学、做中教”，加强理论课程与实践课程的整合融合，开展项目教学、场景教学、主题教学和岗位教学，强化学生实践能力和职业技能培养。

3.中等职业学校依据本方案制定实施性人才培养方案。

（1）落实“2.5+0.5”人才培养模式，学生校内学习 5 个学期，校外顶岗实习不超过 1 学期。每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试），假期 12 周。第 1 至第 5 学期，每学期教学周 18 周，机动周 1 周，按 30 学时/周计算；第 6 学期顶岗实习 18 周，按 30 学分计算。

（2）第 1-5 学期集中安排整周教学周，如德育、体育、艺术和计算机应用基础等课时不足省教育厅规定的最低要求时，各校可结合实际情况予以补足。

（3）任意选修课程可结合学生个性发展需求和学校办学特色针对性开设。

（4）“社会实践类”课程包含“创业教育”课。

附表：教学进程安排

课程类别	序号	课程名称			学时数		课程教学各学期周学时												考试	考查
					总学时	学分	一		二		三		四		五		六			
							21W		20W		21W		20w		20 周		20w			
							17W	4W	17W	3W	16W	5W	15w	5w	15w	5w	20w			
公共基础课程	1	德育课	必修	中国特色社会主义	34	2	2													√
	2			心理健康与职业生涯	34	2			2											√
	3			哲学与人生	32	2					2									√
	4			职业道德与法治	45	3							3							√
	5		限选	经济政治与社会 职业健康与安全	30	2									2					√
	6	文化课	必修	语文	260	15	4		4		4		4						√	
				历史	68	4	2		2											
	7			数学	214	13	4		4		3		3						√	
	8			英语	214	13	4		4		3		3						√	
	9			计算机应用基础	132	8	4		2	1W									√	
	10			体育与健康	160	9	2		2		2		2		2					√
	11			公共艺术(音乐)	17	1			1											√
				劳动教育	17	1			1											√
	13		限选	公共艺术(摄影)	30	2									2					√
			任意选修	创新教育	30	2									2					√
				书法	34	2	2													√
				市场营销学	30	2									2					√
				计算机网络应用	30	2									2					√
	小计 1				1432	82	24	0	22	1W	14	0	14	0	12	0	0			
专业技	14	专业平		素描	68	4			4										√	
	15			色彩基础(理实一体)	30	1				1W									√	
				Flash 动画	80	5					5								√	

能课程		台课程	《图像处理(Photoshop)》	166	8	2		4		4							√	
			原画创作	48	3					3							√	
			计算机组装与维修	60	4							4					√	
			VB 程序设计	34	2	2											√	
			网页设计与制作	30	2							2					√	
			通用初级技能训练	240	8		2W		1W		5W							√
	小 计 2			**756**	**39**	**4**	**2W**	**8**	**2W**	**12**	**5W**	**6**	**0**	**0**	**0**	**0**		
	19	动画片制作	角色动画制作	60	4							4					√	
	20		3DS MAX 基础	90	6							6					√	
	21		动画后期制作	90	6									6			√	
			专项中级技能训练	240	9								4W		4W			√
	小 计 3			**480**	**25**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**10**	**4W**	**6**	**4W**	**0**		
	25	专业任选课程	社会实践	创业教育	30	2								1W					√
				社会实践活动	30	2										1W			√
	26		专业技能类选修	构成艺术	60	4									4				√
				摄影学	34	2	2												√
	27			运动规律	42	3					3								√
	28			剪辑艺术	60	4									4				√
	29			CorelDraw	30	2									2				√
		小 计 4			**286**	**19**	**2**	**0**	**0**	**0**	**3**	**0**	**0**	**1W**	**10**	**1W**	**0**		
	顶岗实习				**570**	**28.5**											19 周		√
其他教育活动	专业认识与入学教育、军训				60	2		2W											√
	毕业教育				30	1											1 周		√
	小 计				**90**	**3**		**2W**									1 周		
总计					**3614**	**198**	**30**	**4W**	**30**	**3W**	**29**	**5W**	**30**	**5W**	**28**	**5W**	20 周		

注：1.总学时 3614。其中公共基础必修和限选课程（含军训、入学教育、毕业教育）学时占比约 39%；专业技能课（含顶岗实习）占比约 51%。2.总学分 198。

学分计算办法：第 1 至第 5 学期每学期 16-18 学时记 1 学分；军训、专业认识与入学教育、社会实践活动、毕业教育等活动 1 周记 1 学分，共 5 学分。

附件

第 5 学期教学进程安排说明

课程类别	序号	课程名称			学时数		课程教学各学期周学时		考核	
					总学时	学分	五		考试	考查
							21W			
							14W	7W		
公共基础	1	德育课	必修	德育	30	2	2/			√
课程			限选	心理健康 职业健康与安全 环保教育	30	2	/2			√
	2	文化课	必修	语文	252	14	2/		√	
	3			数学	221	12	2/		√	
	4			英语	221	12	2/		√	
	5			体育与健康	156	9	/2			√
	6									
	7									
			限选	公共艺术(摄影)	30	2	/2			
	8									
	9		任选课程	创新教育	30	2	/2			
				市场营销学	30	2	/2			
				计算机网络应用	30	2	/2			
	小计						12			
专业技能课程	10	专业平台课程								
	11									
	12									
	13									
	14									
	小计									
	15	专业方向课程		素描			2/			
				《图像处理(Photoshop)》			2/			
	16									
	17									
	18			动画后期制作	90	6	6			
	19			专项中级技能训练				5W		
	20									
	21									
	22									

	23								
	24								
	25								
	26								
		小 计							
	27	专业任选课程	社会实践活动				2W		√
	28		构成艺术	60	4	4			√
	29		剪辑艺术	60	4	4			
			CorelDraw	30	2	2			
									√
其他教育活动									√
									√
总计						28	7W		