

福建建筑学校 2022 级

人才培养方案



动漫与游戏制作专业

2022 年 6 月 21 日

动漫与游戏制作专业人才培养方案

一、专业名称与代码.....	3
二、入学要求.....	3
三、修业年限.....	3
四、职业面向.....	3
五、培养目标与培养规格.....	3
（一）培养目标.....	3
（二）培养规格.....	4
六、课程设置及要求.....	6
（一）公共基础课程.....	6
（二）专业（技能）课程.....	12
七、教学进程总体安排.....	17
八、实施保障.....	18
（一）师资队伍.....	18
（二）教学设施.....	19
（三）教学资源.....	20
（四）教学方法.....	21
（五）学习评价.....	21
（六）质量管理.....	22
九、毕业要求.....	23
十、附录.....	23

一、专业名称与代码

专业名称：动漫与游戏制作

专业代码：760204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

修业年限：全日制 3 年

四、职业面向

职业面向如表 1 所示。

表 1 动漫与游戏制作专业职业面向

所属专业大类及代码	所属专业类及代码	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别	职业技能等级证书/职业资格证书
新闻传播大类 (76)	广播影视类 (7602)	影视业、广告行业	动漫游戏制作人员、工艺美术与创意设计专业人员等	3D 打印工程师、虚拟场景开发工程师	数字创意建模职业技能等级证书 (1+X 初级)

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、德技兼修，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养和职业道德，善于发挥自我优势，注重团队配合，具有创新意识和精益求精的工匠精神，

较强的可持续发展的能力和就业能力;掌握基于虚拟三维场景美术、3D 打印技术美术、三维数据应用技术开发等相关知识,能够从事 3D 基础建模、虚拟三维场景设计与建模、3D 打印、三维数据扫描修复等相关工作岗位工作的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质目标

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度,在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下,践行社会主义核心价值观,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感;

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动,履行道德准则和行为规范,具有社会责任感和社会参与意识;

(3) 具有良好的身体素质与心理素质;

(4) 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识,有较强的集体意识和团队合作精神;

(5) 具有良好的科学文化素质与艺术修养;

(6) 具有较强的沟通表达能力;

(7) 具有独立分析问题解决问题的能力,具有较强获取信息的能力;

(8) 具有良好的团队协作精神;

(9) 具有良好的创意设计、策划思维;

(10) 具有知识产权、信息安全意识,能够保证持续学习新技术。

2. 知识目标

(1) 掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理和方法;

(2) 具有较扎实自然科学基础, 较好的人文社会科学基础和美术基础;

(3) 掌握英语的基本语法, 能进行英语阅读与表达, 英语词汇达到 1500 左右;

(4) 掌握 photoshop 软件制作纹理贴图的方法和基础知识;

(5) 掌握 3ds Max 应用使用方法和基本知识;

(6) 掌握三维虚拟场景设计基本知识;

(7) 掌握 3D 打印产品设计基本知识;

(8) 掌握三维渲染设计基本知识;

(9) 掌握 MAYA 三维建模和动画制作基本方法;

(10) 掌握三维虚拟场景美术、材质设计基本知识;

(11) 掌握三维扫描和三维数据修复基本知识;

(12) 掌握 3D 打印软件与硬件操作;

3. 能力目标

(1) 具有熟练操作和使用计算机的能力;

(2) 具有较强的网络信息采编整理能力;

(3) 具有熟练运用 photoshop 软件制作纹理贴图的能力

(4) 具有较强的三维虚拟场景设计能力;

(5) 具有较强的 3D 打印产品设计制作能力;

(6) 具有较强的三维建模和动画制作能力;

(7) 具有数字媒体产品开发、管理和宣传推广能力;

(8) 具有较强的问题处理及商务谈判能力;

(9) 具有专业技术文档和商务应用写作能力。

(10) 具有保护数字媒体知识产权和法律法规能力;

(11) 具有较强的具有较强的自学能力、初步的科学研究能力和实际工作能力。

六、课程设置及要求

课程设置主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

表 2 公共基础课相关信息

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>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，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。通过学习，学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，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；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。</p>	36

2	职业道德与法治	<p>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，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。通过学习，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
3	哲学与人生	<p>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，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。通过学习，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</p>	36

		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、人生观和价值观奠定基础。	
4	心理健康与职业生涯	<p>依据《中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）》开设，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。通过学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、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，提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。</p>	36
5	时事政治	<p>依据《中等职业学校时事政治教学大纲》开设，并注重运用当年度国内外重大时事（依据中宣部《高中时事》）和中国共产党和中国政府在</p>	36

		现阶段的基本路线和重大方针政策为主要内容进行教学，联系学生关心的热点问题，引导学生运用马克思主义的立场观点方法分析政治、经济社会现象。	
6	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	依据教育部为深入推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材、进课堂、进学生头脑，增强学习的系统性、实效性，落实立德树人根本任务而开设，通过学习，让学生不断深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的系统认识，逐步形成对拥护党的领导和社会主义制度、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉。	18
7	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，本课程旨在落实立德树人的根本任务，在完成九年义务教育基础上，通过本课程的学习，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。	180
8	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，本课程旨在九年义务教育基础上，使中等职业学校学生获得进一步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经	180

		<p>验；具备中等职业学校数学学科核心素养；形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力；具备一定的科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p>	
9	英语	<p>依据《中等职业学校英语课程标准》开设，本课程旨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，发展中等职业学校英语学科核心素养；引导学生在真情实境中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成开放包容的态度，发展健康的审美情趣；理解思维差异，增强国际理解，坚定文化自信；帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p>	180
10	信息技术	<p>依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设，通过理论知识学习和上机实践操作等，使学生进一步了解、掌握计算机应用基础知识，提高计算机基本操作等方面技能，使学生能够根据职业需求运用计算机，逐渐养成独立思考、主动探究的学习方法，培养严谨的科学态度和团队协作意识，使学生树立知识产权意识，了解并能够遵守社会公共道德规范和相关法律法规，自觉抵制</p>	108

		不良信息，依法进行信息技术活动。	
11	历史	<p>依据《中等职业学校历史课程标准》开设，本课程旨在义务教育历史课程基础上，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>	18
12	公共艺术	<p>依据《中等职业学校公共艺术课程标准》开设，本课程旨在落实立德树人根本任务，充分发挥艺术学科独特的育人功能，以美育人，以文化人，以情动人，提高学生的审美和人文素养，积极引导主动参与艺术学习和实践，进一步积累和掌握艺术基础知识、基本技能和方法，培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力，帮助学生塑造美好心灵，健全健康人格，厚植民族情感，增进文化认同，坚定文化自信，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p>	18
13	体育与健康	<p>依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，本课程旨在落实立德树人的根本任务，坚</p>	180

		持健康第一的教育理念，通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和专长，使学生养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，健全人格，强健体魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	
--	--	---	--

（二）专业（技能）课程

表 3 专业（技能）课程相关信息

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
专业核心课			
1	美术基础知识	掌握美术基本造型要素的基础知识，并能对一些有绘画摄影作品中的造型要素的作用和价值进行分析，并在以后的动漫游戏制作中加以运用。掌握美术设计知识，针对教材制作中所涉及的美术设计而学习相应的基本知识和技能。培养学生的审美意识提高美学修养，为之后的中职学业水平测试中取得较好成绩打下基础。	108
2	素描	素描是造型艺术的基础，是美术专业的核心基础课程，通过学习使学生在掌握基础理论知识和基本技法，拓展思维，为进一步深造和创作奠定必备的造型基本功和良好的艺术感受。学习掌握素描的发	180

		展史和熟悉素描造型的基本语言和方法。通过具体的习作练习熟练掌握表现对形体的结构、质感等方面的技能技法,对素描工具材料运用的基本能力。	
3	色彩	色彩是感性与科学地认识及使用色彩的基础,是基础教学不可或缺的重要环节,也是艺术设计基础教学中的重点之一,是专业基础课。以理论与实践相结合的手段授课。系统讲解色彩学的理论知识,引导学生用归纳的手段,采集和整合描绘对象复杂的色彩,来表现画面,从而体会形态语言与色彩语言的简约性,为今后动漫与游戏制作专业学生的动漫色彩设计打下基础。	162
4	构成	通过理论与实践训练使学生懂得学习构成的作用与意义,理解并掌握构成的基本原理和方法,能应用构成的基本原理与视觉语言进行有目的的视觉形象创造,从而培养学生对艺术视觉形态的创造能力和审美能力,为环境艺术设计专业设计的学习打下基础。	108
5	PhotoShop	掌握 photoshop 软件的基本操作,了解一些数字图像处理的基本概念,并通过对软件技能和前沿设计的临摹和学习,来提高学生的图像设计能力,拓宽设计思维,提升设计品质。同时掌握图像的选择、移动、变形,图像的绘制与修复,矢量图形的绘制与编辑,图层的使用、通道与蒙版的使用,图像的色彩调整,滤镜特效以及一些自动功能等软件应用能力。	72
6	美术与设计	掌握美术基本造型要素的基础知识,并能对一	144

		些有绘画摄影作品中的造型要素的作用和价值进行分析，并在以后的动漫游戏制作中加以运用。掌握美术设计知识，针对教材制作中所涉及的美术设计而学习相应的基本知识和技能。培养学生的审美意识提高美学修养，为之后的中职学业水平测试中取得较好成绩打下基础。	
专业技能方向课			
1	3Dmax 软件应用基础	通过本课程的学习，了解 3DS MAX 软件基础操作、基础建模方法、材质调节基础、灯光构建基础、相机构图基础、全场景渲染基础；掌握基础建模、渲染基础；能基础建模、材质调节、灯光构建等，能制作建筑、室内、地形等场景模型；	72
2	三维数据采集与修复	通过本课程的学习，学生应掌握数据采集设备的原理和技术要求，掌握数据采集的方法和技巧及测量精度的检查、验证方法和保证技术，实现产品的数据采集，掌握数据修复软件的操作。通过丰富的项目开发实践，逐步具备综合应用三维扫描数据采集处理能力，从事三维数据库开发的能力，并具备一定的项目开发的专业技能和基本素质。	36
3	三维数字化应用（3D 打印）	系统全面的掌握 3D 打印技术所涉及的专业知识，具备应用所学的专业知识分析和选择 3D 打印材料、3D 打印技术以及解决复杂模型的快速制造问题的能力；理解不同种 3D 打印技术的共性特点以及相互间的个性区别，掌握各种 3D 打印材料的性能特点及其所适用的 3D 打印技术，熟悉不同种 3D 打印技术及其材料和工艺的应用范围。	126

4	场景设计与建模	了解不同模型场景（如建筑、室内、地形等动漫游戏）建模制作需求；掌握场景建模流程规范；熟练掌握 3ds Max 各个基本功能模块的使用方法，以及使用不同类型的模型技术规范及制作技法。具有照片建模能力，场景设计能力；具有自主探究学习，合作学习，与人合作的素质。	72
5	数字创意建模（MAYA）	学生能掌握 MAYA 等三维软件；能够掌握建模方法、材质贴图，三维场景的布光与灯光参数设置；动画渲染及输出；了解角色形体结构、场景的造型图、道具的造型结构，以及布线规律、布线方法与技巧，完成角色、场景、道具的模型制作；了解各类材质的用途属性，添加材质与贴图的方法与技巧；了解骨骼绑定，角色肢体动作设定的技术与要求；了解三维动画制作原理及技术要求，掌握其相关操作技巧。	144
专业选修课			
1	动画概论	通过这门课程,使学生对于动画的产生,发展,分类,风格流派,动画电影的基本原理,动画电影的摄制过程以及关于运动规律的一些基本概念都能够有一定的理解和认识,对于之后的动画基础造型乃至将来的运动规律,原画,动画,二维动画短片制作的学习提供理论基础。培养了学生自主学习能力,培养了学生发现问题、分析问题及解决问题的能力,从而充分挖掘学生的潜力,促进了他们综合素质的提高。	36
2	摄影摄像	通过学习,学生掌握摄影、摄像的基础知识、基本理论和基本技能,为后期艺术创作提供有效的素材。	36

		通过课堂理论讲授和摄影摄像实践使动画专业的学生了解摄影和摄像艺术的发展过程，了解并掌握光学相机、数码相机和摄像机的基本特性，并能在艺术理论指导下使用照相机和摄像机进行图片和视频的艺术创作。在此基础上，提高学生对摄影摄像艺术的欣赏水平，为今后的创作打下坚实的基础。	
3	影视后期 (AE)	本课程主要讲授利用 AE 进行数码视频提取,并通过使用多轨的影像与声音合成来制作动态影像格式的基础知识和基本技巧,使学生不仅能全面地掌握 AE 软件的各个知识点,还能运用这些知识点制作出实用的作品或实现某些较复杂视频、音频处理目的。	72
4	室内外场景 渲染	了解建筑类室内外渲染基本流程规范;掌握各种色彩,质感,光学设计的基础知识。掌握建筑场景渲染、景观场景渲染、游戏场景渲染、电商产品渲染等专业知识;具备运用 3DMAX 软件制作各种室内外场景、道具的材质贴图及灯光渲染能力;具有自主探究学习,合作学习,与人合作的素质。	72

七、教学进程总体安排

详见附录

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 专业教学团队

由专任教师和兼职教师组成的双师型教学团队，专任教师和兼职教师比例达到 1:1，生师比不高于 20:1，双师素质教师达到 30% 以上，教师的学历、职称、年龄梯队合理。

表 4 教师团队情况示意表

	分类	比例（%）
职称	高讲（副教授）	20%及以上
	讲师	60%以上
	助教	20%
学历	硕士及以上	30%及以上
	本科	70%

2. 专任教师

具备良好的师德和终身学习能力，能够独立承担 3~5 门专业基础课程和 1 门专业核心课程的教学工作；具有 1 年或以上到企业培训锻炼经验，并且从事的工作为三维建模相关岗位。具备基于工作过程课程设计、教学组织与教学实施能力；具备指导学生进行毕业设计、创新设计、技能比赛的能力；具有课程开发的能力。

3. 专业带头人

讲师以上职称，具有 5 年以上本专业教学工作经验；具有 2 年以上在 3D 建模行业企业参加建模工程师、虚拟场景引擎美术设计师等相关岗位培训锻炼，能够承担 2 门以上的专业核心课程的教学和课程建设工作。具有良好的师德师风，具备良好的教育教学理念，能够承担专业的改革和建设任务，能分析行业前沿动态，进行专业知识体系的调整和课程开发，并完成专业课程资源设计与建设；具备良好的

职业素养和职业道德，有丰富的实践经验，能够引领本专业的发展。

4. 兼职教师

大专以上学历，中级以上职称，在三维数据处理相关企业从事建模工程师、虚拟场景开发美术设计师、项目经理等相关岗位的一线骨干技术人员，能够胜任本专业的顶岗实习，专业实训，项目管理体系等课程。

（二）教学设施

1. 校内实训室基本要求

（1）理实一体教室（机房）

配置投影设备、双师课堂相关软件和系统相关教学软件（如：Photoshop、3D MAX、MAYA、3Done Plus、AE CC 等）、黑（白）板、电脑人手一台、教师机一台、备用机 5 台、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。依托校企合作，采取校企共建的方式，建立校内、校外生产性实习实训基地和理实一体化教室，满足教学、综合实训和真实项目开发的需要。

（2）专业画室

面积要求 150 平米及以上，内有投影仪、画板、画架、静物台、衬布、石膏几何体、静物等。每人画架画板一套，20 人一组、三组静物或石膏组合摆放。互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2. 学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地，学生所在单位同步纳入实习基地管理。能提供现代学徒制学生、三维模型师等相关实习岗位，能涵盖当

前三维数据应用行业发展的主流技术，可同时接纳不少于 40 人的学生实习，参与实际项目；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

3. 支持信息化教学方面的基本要求

具有一定网络软硬件条件及终端，能够提供数字化教学资源库线上学习、文献资料查阅、常见问题解答等信息化条件。专业教师开发所有专业课程的信息化教学资源并有效利用，基于学校校园网、超星学习通、钉钉、腾讯云等各类教学平台，创新线上线下混合的教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）教学资源

1. 线上资源

与厦门大拇指、福建万象三维合作，共同开发教材及配套的课件、习题、教案、教学素材、视频等线上教学资源，共建 MOOC 教育平台。学生通过学习通教育平台进行课前预习、测评，课后复习、考试、在线交流等，实现“任何时间、任何地点、任何终端”的高效碎片化学习；教师可以通过该平台方便快捷准确地统计分析学生所有学习行为数据。

2. 教材资源

教材必须是一级出版社出版的教材，禁止不合格的教材进入课堂。建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

3. 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，方便师生查阅、借阅。专业类图书文献主要包括：Photoshop CC 基础培训教程、计算机三维设计实用案例教程（3ds MAX 2018）、3ds Max

2018 从入门到精通、AutoCAD 中文版建筑设计自学视频教程、3ds MAX 游戏场景制作、三维场景设计与制作、VRay 效果图渲染从入门到精通、3ds Max 灯光渲染案例高级教程、3Done Plus 技术基础、AE CC 从入门到精通等有关三维数据应用技术标准、方法操作规范以及实务案例类图书。

（四）教学方法

依托三维数据应用双元制智慧教室，构建课前学习知识、课中内化知识、课后拓展知识的“线上线下一体、课内课外互动”的混合式教学改革，帮助学生实现随时、随地学习。

整个人才培养过程以项目为载体组织教学。积极推行项目教学、案例教学、情景教学、工作过程导向教学、理实一体教学、线上线下混合式教学、模块化教学等教学模式，推动现代信息技术在教育教学中的运用。

教学形式由理论课、实践课、在线学习课、指导学习课、项目助理辅导课、线上交流指导课六类。运用现场提问和设问、对比教学、课堂陷阱、任务分解、任务贯穿、分散集中、总分总视频演示、断点追踪、小组竞赛、课前预习、课后复习、阶段测评等教学技巧进行教学。

（五）学习评价

学生成绩的评定由过程性考核、终结性考核组成。有线上线下之分，包括线上学习、过程、作品考核。

1. 公共基础课程

分为线上教学和线下教学两类。

线上教学以课程学习完成度和在线考试两方面组成，其中学习完成度占 20%，在线考试成绩占 80%。

线下教学包括过程性考核和终结性考核。过程性考核由出勤、作

业、课堂参与、平时考核（含技能）等组成，占总成绩的 60%（要求出勤成绩占总成绩的 20%）。终结性考核由理论考试、技能考核组成，占总成绩的 40%，无技能考核的课程则计算理论考试成绩。

2. 专业技能课程

评价采用过程性评价与终结性评价相结合的形式。过程性评价分为平时作业成绩和出勤，占总成绩 40%（平时作业成绩占总成绩的 30%，出勤占总成绩 10%）；终结性考核包括线上理论考核和线下技能考核，占总成绩的 60%（线上理论考核占总成绩 20%，线下技能考核占总成绩 40%）。

3. 综合项目实训

分项目成绩由过程性考核（平时成绩、技能操作）、终结性考核（实训作品、项目演示答辩）组成。过程性考核由出勤、作业（实训报告）、课堂参与、平时考核（含技能）等组成，占总成绩的 50%（要求出勤占总成绩的 10%）。终结性考核由技能考核作品、项目演示答辩组成，占总成绩的 50%（技能考核作品 40%、项目演示答辩 10%）。

（六）质量管理

1. 学校和专业教学部应建立专业建设和教学过程质量监控机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 利用合作企业先进的教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，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. 学校应建有毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教研组织将充分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. 校企联合进行教学过程监控，利用学校教学管理平台，每周统计分析教、学情况，并给出改进意见。按照行业要求，采用教考分离的方式，利用校企合作与现代学徒制平台，实施教考分离

九、毕业要求

学生在校期间修满学校开设的所有课程，并参加福建省中等职业学校学业水平测试的合格性考试，成绩合格。

十、附录

附录 1. 动漫与游戏制作专业教学进程安排表

招生对象：初中毕业生

学制：三年

适用时间：2021年—2024年

课程类型	序号	课程名称	学分	占比 (%)	学时分配			周课时数/学期课时数*							
					学时	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年			
								一	二	三	四	五	六		
公共基础课	思想政治课	1	思政一：中国特色社会主义	2	38	36	36	0	2						
		2	思政二：职业道德与法治	2		36	36	0		2					
		3	思政三：哲学与人生	2		36	36	0			2				
		4	思政四：心理健康与职业生涯	2		36	36	0				2			
		5	思政五：时事政治	2		36	36	0				2			
		6	习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本	1		18	18	0	1						
		7	入学军训与入学教育	2				60	60*						
	合计			13			258	198	60	6	2	2	4	0	0
	文化基础课	1	语文（基础模块）	7		126	126	0	2	2	3				
		2	数学（基础模块）	7		126	126	0	2	2	3				
		3	英语（基础模块）	7		126	126	0	2	2	3				
		4	信息技术	6		108	52	56	3	3					
		5	历史	1		18	18	0	1						
		6	艺术（音乐）	1		18	18	0		1					
		7	体育与健康（基础模块）	4		72	10	62	2	2					
	合计			33			594	476	118	12	12	9	0	0	0
	选修课	1	通识 1：中华优秀传统文化	10		180	35		10*	10*	5*	5*	5*		
		2	通识 2：劳动教育				10	15	5*	5*	5*	5*	5*		
		3	通识 3：安全教育				10	15	5*	5*	5*	5*	5*		
		4	通识 4：职业素养				35		10*	10*	5*	5*	5*		
		5	语文（职业模块）	3			54	54	0				3		
		6	数学（职业模块）	3			54	54	0				3		
		7	英语（职业模块）	3			54	54	0				3		
8		体育（拓展模块）	6	108	10		98			2	2	2			
合计			23		390		262	128	2	2	3	12	3	0	
专业（技能）课	专业核心课	1	美术基础知识	6	23	108	90	18				6			
		2	素描	10		180	36	144	8	2					

	3	色彩	8		162	36	108		4	4			
	4	构成	6		108	36	144			4	2		
	5	图形图像处理 (PHOTOSHOP)	4		72	18	54				4		
	6	美术与设计	8		144	36	108					8	
	合计				42	756	180	576	8	6	8	12	8
专业技能方向课	1	3Dmax 软件应用基础	4	14	72	0	72		4				
	2	三维数据采集与修复	4		36	0	36				2		
	3	三维数字化应用 (3D 打印)	6		126	18	108					7	
	4	场景设计与建模	4		72	0	72					4	
	5	数字创意建模 (MAYA)	8		144	18	126		4	4			
	合计				25	450	36	414	0	8	4	2	11
专业选修课	1	动画概论	2	7	36	36	0	2					
	2	数字摄影摄像	4		72	18	54			4			
	3	短视频编辑与制作 (AE/PR)	5		72	18	54					4	
	4	室内外场景渲染	4		72	18	54					4	
	合计				15	216	90	162	2	0	4	0	8
实习实训	1	专业实训周	2	18	36	0	36						60
	2	顶岗实习	30		540	0	540						900
	合计				32	576	0	576	0	0	0	0	0
合计项目	课程门数		37	100				15	15	13	14	10	
	考试课程门数		15					3	3	3	3	3	
	周学时数		150					30	30	30	30	30	
	总学分/学时		183		3276	1242	2034						
			3276		183	72	111						