**安徽电气工程学校**

动漫与游戏制作专业人才培养方案

**（2022修订版）**

**一、专业名称（专业代码）**

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、基本学制**

学制3年

**四、培养目标**

本专业培养与我国社会主义现代化建设要求相适应，德智体美劳全面发展，具有良好的职业道德和职业素养，掌握扎实的科学文化基础和三维模型制作、数字绘画、动画制作等知识，具备基础审美、基础数字绘画、动漫游戏项目制作实践等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事动画制作、游戏美术制作、影视后期编辑、游戏界面制作等工作的技术技能人才。

**五、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 | 数字媒体艺术专业人员  装饰美工  美术编辑  视觉传达设计人员  动画制作员  广告设计师 | 1.全国高校计算机水平证书（一级）  2.商业美术设计师（中级）  3.Adobe平面设计师 | 高职：  1.计算机多媒体技术  2.游戏艺术设计  3.影视动画 | 本科：  1.数字媒体技术  2.动画 |
| 游戏制作与运营 |

**六、职业素养与专业知识技能**

**（一）职业素养**

1.具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

2.具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。

3.具备相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。

4.具有一定的美学艺术修养。

5.具有熟练的信息技术应用能力。

**（二）专业知识和技能**

1.具有计算机主流操作系统、网络、常用办公及工具软件的基本应用能力。

2.具有与本专业相关的美术、音乐、文学等方面的素养；掌握素描、速写和色彩的基础知识及绘制技能；掌握动漫手绘与上色的技能。

3.具备二维动画软件的操作能力；具备使用动画制作规律和色彩的表现技法，制

作基础二维动画的能力。

4.具备三维动画软件的操作能力；具备运用动画运动规律制作基础三维动画的能

力；具备基础的镜头语言使用能力和表演能力。

5.具备使用数字音视频技术进行影视后期合成、影像编辑的能力。

6.具备使用图形软件的能力；具备运用界面制作规律和表现知识，制作游戏界面

的能力。

7. 熟悉简单电脑游戏的制作、部署、系统维护和管理运营的初级知识和技能。

8.具备一定的分析问题和解决问题的能力。

9.具有终身学习和可持续发展的能力。

**专业（技能）方向﹣动画片制作**

1.熟悉动画的基本原理和基础理论，具有在实践中融会贯通的能力。

2.具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力。

3.掌握二维动画、三维动画的各种表现语言和表现技巧，具有一定的动画设计和创意能力。

4．掌握常用动画制作软件的功能、特点，具有动画片的制作能力。

**专业（技能）方向﹣游戏制作与运营**

1.熟悉手机游戏开发与制作流程，具有简单手机游戏的策划、制作和测试能力。

2.熟悉主流电脑游戏制作平台和常用软件工具，具有一定的电脑游戏索材制作和编辑能力。

3.熟悉网络游戏的部署、系统维护和管理运营方法，具有一定的网络游戏运营的能力。

**七、课程结构及教学时间分配表**

**（一）课程结构**

思想政治课程: 1.中国特色社会主义 2.心理健康与职业生涯

3. 哲学与人生 4.职业道德与法治

文化课程: 1.体育与健康 2.语文 3.英语 4.数学

5.信息技术 6.艺术

1．劳动教育、职业健康与安全等

2．书法、人际沟通等

根据课程开设情况灵活安排

1.动漫与游戏美术基础 2.动漫与游戏造型基础 3.图形图像处理

4.动漫手绘与上色技术 5.三维设计软件应用6.数字影音处理

7.动画设计软件应用

动画片制作方向

游戏制作与运营方向

1.动画概论 2.动画原画制作3.影视后期4.动画短片制作

5.顶岗实习

1.网络游戏运营 2.数据库技术

3.游戏程序设计 4.常用工具软件

5.顶岗实习

根据课程开设情况灵活安排

公共基础课程

专业技能课程

必修课程

选修课程

限选

任选

必修课程

核心课程

方向课程

选修课程

任选

**（二）教学时间分配**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学期** | **学期周数** | **教学周数** | | **考试**  **周数** | **机动**  **周数** |
| **周数** | **其中：综合的实践教学及教育活动周数** |
| 一 | 20 | 18 | 1（军训） | 1 | 1 |
| 1（专业认识与入学教育） |
| 二 | 20 | 18 | 1（动漫与游戏美术基础实训） | 1 | 1 |
| 三 | 20 | 18 | 1（动漫与游戏造型基础实训） | 1 | 1 |
| 四 | 20 | 18 | 2（写生） | 1 | 1 |
| 五 | 20 | 18 | 1（动画短片制作）/（游戏程序设计） | 1 | 1 |
| 1（中级工技能实训） |
| 1（社会实践活动） |
| 六 | 20 | 19 | 18（顶岗实习） | — | 1 |
| 1（毕业教育） |
| 总计 | 120 | 109 | 28 | 5 | 6 |

**八、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** | | | | | | | | | | |
| **总学时** | **理论学时** | **实践学时** | **一** | | **二** | | **三** | | **四** | | **五** | | **六** |
| **18周** | | **18周** | | **18周** | | **18周** | | **18周** | | **19周** |
| **16周** | **2周** | **17周** | **1周** | **17周** | **1周** | **16周** | **2周** | **15周** | **3周** | **19周** |
| 公共基础课程 | 1 | 思想政治课 | 必修 | 中国特色社会主义 | 36 | 24 | 12 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 心理健康与职业生涯 | 36 | 24 | 12 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 哲学与人生 | 36 | 24 | 12 |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 职业道德与法治 | 36 | 24 | 12 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |
| 劳动教育 | 36 | 18 | 18 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |
| 2 | 文化课 | 必修 | 语文 | 216 | 180 | 36 | 4 |  | 4 |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 3 | 数学 | 144 | 108 | 36 | 4 |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 英语 | 144 | 108 | 36 | 4 |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | 信息技术 | 108 | 54 | 54 | 4 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 体育与健康 | 180 | 0 | 180 | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  | 2 |  |  |
| 7 | 历史 | 72 | 60 | 12 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | 限选 | 物理/化学 | 36 | 18 | 18 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 艺术 |
| 9 | 任选课程 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 合 计 | | | | **1080** | **642** | **438** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业技能课程 | 10 | 专业核心课程 | 动漫与游戏美术基础 | | 210 | 90 | 120 | 4 |  | 6 | 1周 |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 图形图像处理 | | 72 | 36 | 36 |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 动漫与游戏造型基础 | | 174 | 72 | 102 |  |  |  |  | 4 | 1周 | 4 |  |  |  |  |
|  | 动画设计软件应用 | | 108 | 54 | 54 |  |  |  |  | 2 |  | 4 |  |  |  |  |
|  | 数字影音处理 | | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 12 | 动漫手绘与上色技术 | | 108 | 54 | 54 |  |  |  |  |  |  | 2 |  | 4 |  |  |
|  | 三维设计软件应用 | | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 小 计 | | | | **816** | **378** | **438** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 | 专业方向课程 | 动画片制作方向 | 动画概论 | 36 | 18 | 18 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 | 动画原画制作 | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 19 | 影视后期 | 144 | 72 | 72 |  |  |  |  |  |  | 4 |  | 4 |  |  |
| 20 | 动画短片制作 | 138 | 54 | 84 |  |  |  |  |  |  |  |  | 6 | 1周 |  |
| 29 | 游戏制作与运营 | 网络游戏运营 | 108 | 54 | 54 | 2 |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |
| 30 | 常用工具软件 | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 31 | 数据库技术 | 72 | 36 | 36 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |
| 32 | 游戏程序设计 | 138 | 54 | 84 |  |  |  |  |  |  |  |  | 6 | 1周 |  |
| 小 计 | | | | **390** | **180** | **210** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34 | 专业任选课程 | | 社会实践活动 | 30 |  | 30 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1周 |  |
| 35 | 写生 | 60 |  | 60 |  |  |  |  |  |  |  | 2周 |  |  |  |
| 36 | 专业技能类选修 | 144 | 72 | 72 |  |  | 2 |  |  |  | 2 |  | 4 |  |  |
| 小 计 | | | | **234** | **72** | **162** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中级工技能实训 | | | | 30 | 0 | 30 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1周 |  |
| 顶岗实习 | | | | 540 | 0 | 540 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 18周 |
| 其他教育活动 | 专业认识与入学教育 | | | | 30 |  | 30 |  | 1周 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 军训 | | | | 30 |  | 30 |  | 1周 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业教育 | | | | 30 |  | 30 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1周 |
| 小 计 | | | | **660** | **0** | **660** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **总 计** | | | | | **3180** | **1272** | **1908** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**九、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。

公共基础课包括思想政治课、文化课、体育与健康、公共艺术、历史，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核心课、专业（技能）方向课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

**（一）公共基础课**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要内容和要求** |
| 1 | 中国特色社会主义 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设 |
| 2 | 心理健康与职业生涯 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设 |
| 3 | 哲学与人生 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设 |
| 4 | 职业道德与法治 | 依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设 |
| 5 | 语文 | 依据《中等职业学校语文课程标准》开设 |
| 6 | 数学 | 依据《中等职业学校数学课程标准》开设 |
| 7 | 英语 | 依据《中等职业学校英语课程标准》开设 |
| 8 | 信息技术 | 依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设 |
| 9 | 体育与健康 | 依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设 |
| 10 | 艺术 | 依据《中等职业学校艺术课程标准》开设 |
| 11 | 历史 | 依据《中等职业学校历史课程标准》开设 |

**（二）专业技能课**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称**  **(课时)** | **主要内容** | **能力要求** |
| 1 | 动漫与游戏美术基础 | （1）素描基本概念、表现特点、表现形式；  （2）素描绘画的基本姿势和要求；  （3）素描绘画表现基本步骤掌握素描绘画构图形式；  （4）素描造型的基本方法；  （5画面的整体效果与局部效果的控制；  （6）事物的观察方法、局部与整体的相互关系；  （7）素描绘画中各种常用表现技法  (8)色彩基础知识；  (9)单体静物色彩表现；  (10)组合静物色彩表现；  (11)色彩归纳与设计 | （1）掌握素描绘画线条、形体透视关系、几何体结构；  （2）掌握石膏几何体、静物、寸布等基本结构；  （3）掌握素描的表现规律、形式、特点；  （4）具备基本的审美能力、 观察能力、表现能力、造型能力、构图能力、画面控制能力，树立正确的绘画与造型、艺术审美能力；  （5）掌握人物动态、骨骼的表现技法掌握常见的各种构图表现技法  (6)掌握色彩基础知识属性；  (7)掌握色彩画的基本技法；  (8)能准确表现色调冷暖、色相、纯度、明度；  (9)具备对客观物体的艺术观察力和表现能力；  (10)具有一定的作品鉴赏能力；  (11)具备色彩归纳与表现能力 |
| 2 | 动漫与游戏造型基础 | （1）动漫造型概述；  （2）角色造型；  （3）场景设计方法；  （4）场景的空间构成；  （5）场景中的光影造型；  （6）场景的陈设与道具 | （1）了解动画造型形式分类、艺术特征；  （2）理解动画造型设计的思维特征；  （3）能合理运用动画造型设计的形式美法则；  （4）能熟练绘制角色造型设计中常规比例系；  （5）能熟练运用常见形态符号及制作进行简单 角色比例设计和角色的转面，口型等设定；  （6）能把握场景的整体风格与氛围 |
| 3 | 图形图像  处理 | (1)计算机辅助设计基础软件介绍；  (2)图形图像软件基础；  (3)图形图像软件图像编辑；  (4)图形图像处理综合案例制作 | （1）能熟练运用图形图像软件操作；  （2）熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法；  （3）掌握图形图像软件的图层蒙版、通道、滤镜等高级操作；  （4）能使用图形图像软件进行图形绘制、图文编辑、海报等综合案例的制作 |
| 4 | 三维设计  软件应用 | (1)曲面建模；  (2)多边形建模；  (3)材质灯光制作；  (4) 动画制作；  (5) 渲染输出 | （1）熟悉三维软件的操作方法；  （2）熟练运用三维软件进行模型制作；  （3）能够使用三维软件材质、灯光进行渲染；  （4）能使用三维软件动画设计方法进行三维动画制作；  （5）能使用三维软件进行虚拟场景、物理模拟以及不同动画的制作 |
| 5 | 数字影音  处理 | （1）数字媒体素材的处理；  （2）项目的设置、归纳和整理；  （3）视频的编辑与处理；  （4）音频的编辑与处理；  （5）字幕的设计与制作；  （6）成片设计与制作 | （1）掌握数字影音采集、编辑与合成的基本知识；  （2）掌握动漫和影视制作流程和业务规范；  （3）熟悉数字影音采集与编 辑的专业级硬件设备与软件；  （4）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 |
| 6 | 网络游戏运营 | （1）市场营销的基本概念；  （2）网络游戏策划和运营的工作步骤；  （3）网络游戏设计规划与制作规范；  （4）网络游戏项目管理；  （5）网络游戏产品营销；  （6）网络游戏产品运营 | （1）了解市场与市场营销、游戏策划和游戏运营的基础知识；  （2）了解网络游戏设计规划与制作规范；  （3）掌握运营团队管理、市场推广、渠道销售、技术支持等基本概念；  （4）掌握网络游戏运营的工作步骤；  （5）掌握网络游戏的部署、系统维护和管理运营 |
| 7 | 数据库技术 | （1）数据库基础知识；  （2）数据库系统安装；  （3）数据库创建；  （4）数据库查询和管理；  （5）数据库备份与恢复；  （6）数据库应用项目开发过程 | （1）了解数据库、数据库系统、数据库的体系结构及分类等基本概念；  （2）掌握数据库基本管理方法：表的操作、数据视图、数据库查询和管理、数据库备份与恢复等；  （3）掌握SQL数据库语言；  （4）初步具有应用数据库进行简单游戏程序设计的能力 |
| 8 | 游戏程序设计 | （1）Java平台开发环境的搭建与配置；  （2）Java基础语法；  （3）选择结构和循环结构；  （4）一维数组；  （5）面向对象的编程；  （6）常用的API；  （7）Java中的异常捕获 | （1）掌握搭建Java开发环境的配置和熟练使用Java开发工具；  （2）熟练掌握Java语言的基本语法；  （3）掌握Java面向对象的编程以实现简单程序功能；  （4）初步具有应用面向对象和常用API的编程原理完成简单游戏案例的能力 |
| 9 | 常用工具软件 | （1）计算机系统的管理与维护；  （2）磁盘的维护和管理；  （3）各类文档的编辑、压缩、加密与格式转换；  （4）各类光盘工具软件和虚拟光驱；  （5）翻译工具；  （6）图形图像制作工具；  （7）数字音频处理和视频处理工具；  （8）网络管理与数据传输、即时通信工具 | （1）了解计算机病毒的概念、分类、特征、传播途径以及防治的手段；了解虚拟内存、注册表、动态链接库、设备驱动程序等的概念；掌握常用杀毒软件工具和系统优化工具的使用；  （2）了解磁盘分区、文件格式、卷、格式化、镜像文件等概念。掌握硬盘分区、磁盘备份、磁盘整理等相关工具的使用；  （3）掌握文本编辑、压缩、分割、加密的原理，以及相关工具的使用；  （4）掌握各类光盘的刻录，以及虚拟光驱的概念和用途。  （5）掌握常用翻译工具的设置和使用；  （6）了解常见的图像格式掌握Ulead Gif Animator等图形图像快速制作软件的使用；  （7）掌握多媒体的基本概念和特点，以及数字音频处理和视频处理工具的使用；  （8）掌握常用网络下载工具的优化设置和使用，以及即时通信网络电话工具的使用 |
| 10 | 动画概论 | (1)动画概述；  (2)动画片的分类；  (3)各国动画片的特点；  (4)动画片生产流程；  (5)动画片创作原理；  (6)动画片欣赏 | (1)了解动画的本质。  (2)了解动画分类方法。  (3)了解动画种类。  (4)了解各国动画历史。  (5)掌握三种动画制作的流程。  (6)了解动画制作的原理。  (7)了解动画特有的语言和表现方式。 |
| 11 | 动画原画制作 | (1)原画与动画；  (2)找出动作中的关键帧；  (3)人和动物的基本运动律；  (4)设计摄影表；  (5)设计人物动作 | (1)了解原画是关键帧动画是中间画的关系；  (2)能够分析原画的基本动作，找出关键帧；  (3)掌握人物走路、跑步以及动物常规动作的画法；  (4)掌握设计摄影表的制作；  (5)能按分镜头台本及设计稿要求设计简单动作 |
| 12 | 影视后期 | (1)视频素材的分类管理；  (2)AE中图层的各项属性；  (3)关键帧动画的创建、编辑；  (4)蒙版的创建与编辑；  (5)文本的制作与编辑；  (6)基础三维效果制作；  (7)特效的使用技巧 | (1)掌握AE项目的创建方法，素材的加载与管理；  (2)熟悉软件的基本工作界面，掌握AE各类窗口的功能特点、图层的各项参数；  (3)了解编辑对象的各类基本属性，并能通过关键帧制作属性动画、调整动画的运动路径；  (4)掌握AE蒙板的概念、创建蒙板工具的使用；  (5)掌握AE中文本创建与编辑的方式，了解文字层的特点，使用文字制作动画；  (6)能够使用AE软件中的三维图层结合摄影机、灯光处理和光线追踪制作出透视效果；  (7)掌握各类过场动画的添加技巧，各类特效的创建、使用环境与参数调整 |
| 13 | 动画短片制作 | (1)动画短片的剧本创作；  (2)动画短片设计稿绘制；  (3)动画短片分镜脚本绘制；  (4)动画短片中前期制作；  (5)动画短片中后期制作；  (6)动画短片的后期合成 | (1)具有完整创作适合动画短片的剧本的能力；  (2)具有理解动画短片的不同风格并为自己的短片确定合适的风格并绘制设计稿的能力；  (3)具有根据剧本绘制分镜头脚本的能力；  (4)具有根据短片风格和制作技术绘制；  (5)具有根据中期制作要求完成拍摄的能力；  (6)具有完成后期合成短片的能力 |
| 14 | 动漫手绘与上色技术 | (1)手绘动画片制作流程  (2)绘制线条；  (3)原画修型稿进行誊清；  (4)各种色线的勾线与涂色；  (5)人物、动物角色造型小角度的各种变化中间画；  (6)电脑上色的初步认识；  (7)清理画面，线条修整；  (8)上色检查 | (1)了解手绘动画片的制作流程；  (2)熟练掌握绘制“匀准挺活”的线条的能力；  (3)能够准确分辨色线的运用，运用规范的色线勾线与涂色；  (4)能绘制不同人物、动物角色造型在运动中小角度的各种变化中间画；  (5)掌握PAINTMAN软件各种工具的使用；  (6)能够运用PAINTMAN进行上色 |
| 15 | 动画设计软件应用 | (1)绘制图形；  (2)颜色和渐变；  (3)使用元件和库；  (4)补间动画；  (5)遮罩动画；  (6)引导层动画；  (7)逐帧动画 | (1)掌握Flash基本工具的使用；  (2)掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件和库的使用方法；  (3)掌握Flash传统补间和形状补间动画的制作方法；  (4)掌握Flash中遮罩动画的制作方法；  (5)掌握Flash中引导层动画的制作方法；  (6)掌握Flash中逐帧动画的制作方法 |

3．专业选修课

(1）摄影摄像技术。

(2) 网页动画制作。

(3）三维造型技术。

(4）数字媒体创意。

(5）其他。

4．综合实训

学校可以根据自己的教学要求灵活安排综合实训，以项目实训或校企合作的生产性实训方式进行，也可以和学生技能证书考核要求结合进行。时间安排上可以结合课程的进度，安排在每个学期，也可以统一安排在第5学期。技能考证要在当地教育主管部门的统一要求下完成，证书可以是国家相关部委（教育部、人力资源和社会保障部、工业和信息化部等）的职业技能证书，也可以是当地教育主管部门或行业协会统一认可的职业资格证书。

5．顶岗实习

顶岗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，根据教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替、多学期、分阶段安排学生实习。

**十、教学评价**

由学校、学生、用人单位三方共同实施教学评价，评价内容包括学生专业综合实践能力、“双证”的获取率和毕业生就业率及就业质量，专兼职教师教学质量，逐步形成校企合作、工学结合人才培养模式下多元化教学质量评价标准体系。

**(一）课堂教学效果评价方式**

采取灵活多样的评价方式，主要包括笔试、作业、课堂提问、课堂出勤、上机操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

**（二）实训实习效果评价方式**

1.实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合等形式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

2.顶岗实习评价

顶岗实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次、多方面的评价方式。

**十一、专业师资**

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，合理配置教师资源。

1.专任专业教师与在籍学生之比不低于1:36。

2.专任专业教师具有本科及以上学历95%以上，研究生学历（或硕士以上学位）占20%以上。其中“双师型”教师占专业课、实习指导教师的比例应不低于75%；应有业务水平较高的专业带头人；具有相关专业副高以上专业技术职务的专任教师2人及以上。

3.专任专业教师应具有良好的师德修养、专业能力，具有中等职业学校教师资格证书和本专业相关工种中级（含）以上职业资格，能够开发和实施教学项目，能够进行理实一体化教学，能够设计、制作信息化教学资源并在教学中运用。

4.兼职教师占专业教师比例10%～40%，其中60%以上具有中级以上技术职称或高级以上职业资格，能够参与学校授课、课外活动、讲座等教学活动。

**十二、实训实习环境**

1.校内实训实习室

根据本专业实习实训要求，建立与本专业实习实训的需要相一致，具有动漫与游戏职业环境的校内实训基地（见下表）；校外实训基地原则上应为校企合作的动漫游戏公司。按每班50名学生为基准，校内实训（实验）教学功能室配置如下：

| **序号** | **教学功能室** | **主要设备名称** | **数量（台/套）** | **备注** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 素描及  色彩画室 | 画架 | 51 | 木制画架，可调节 |
| 静物台 | 10 | 可升降，可移动。 |
| 石膏教具 | 26 | 石膏几何体、石膏头像、石膏半身像。 |
| 静物教具 | 若干 | 陶罐、瓷瓶、玻璃器皿、金属器皿、水果蔬菜花卉模型。 |
| 背景布 | 26 | 各色棉质、丝质布块。 |
| 照明灯具 | 10 | 射灯、天光灯。 |
| 多媒体教学设备 | 1 |  |
| 2 | 计算机应用实训室 | 学生用计算机 | 50 | 实训室中每台计算机可以连接因特网 |
| 教师用计算机 | 1 |
| 局域网连接设备 | 1 |
| 多媒体教学设备 | 1 |
| 多媒体教学软件 | 1 |
| 3 | 平面设计实训室 | 学生用计算机 | 50 | 品牌 |
| 教师用计算机 | 1 | 品牌 |
| 局域网连接设备 | 1 | — |
| 多媒体教学设备 | 1 | — |
| 多媒体教学软件 | 1 | — |
| 软件 | 适量 | — |
| 扫描仪 | 2 | 品牌 |
| 彩色激光打印机 | 1 | 品牌 |
| 4 | 三维设计与制作实训室 | 学生用计算机 | 50 | 品牌 |
| 教师用计算机 | 1 | 品牌 |
| 局域网连接设备 | 1 | — |
| 多媒体教学设备 | 1 | — |
| 多媒体教学软件 | 1 | — |
| 3D打印机 | 1 | 可选 |
| 5 | 游戏制作与运营实训室 | 学生用计算机 | 50 | 品牌 |
| 教师用计算机 | 1 | 品牌 |
| 小型服务器 | 1 | 品牌 |
| 多媒体教学设备 | 1 | — |
| 多媒体教学软件 | 1 | — |
| 软件 | 适量 | — |

2．校外实训基地

根据专业人才培养需要和产业技术发展特点，应在企业建立两类校外实训基地：一类是以专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前专业技能方向新技术，并能同时接纳较多学生学习，为新生人学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

**十三、编制说明**

1.为贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》和《安徽省职业教育改革实施方案》，依据《安徽省教育厅转发教育部<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>的通知》（皖教秘职成〔2019〕45号）编制。同时结合《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》（教职成厅〔2019〕6号）进行最新修订。

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）第1～5学期集中安排整周教学周，公共基础课时量要满足教育厅基本要求。

（2）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。以下课程仅供参考：

①公共基础任选课程：文学欣赏、书法与绘画、中华文化、普通话、应用文写作等；或语文、数学、英语课程的拓展内容。

②专业技能任选课程：影视包装制作、网页设计、装饰图案设计、UI设计等；或技能拓展考级的强化课程，如动画绘制员训练与考级等。